

A World At War

序文

おめでとう！

おめでとう！あなたは、私たちが究極の第二次世界大戦戦略ゲームであると考えているものを手にしています。A World At War は、あなたが第二次世界大戦のすべての面を再現することを可能とし、多くの楽しみをもたらすでしょう。

このゲームをプレイしようとしているあなたは、過去に他の戦略ゲームを行ったことがあるでしょう。いくつかの事項はなじみがあるでしょうが、いくつかの事項は初めて目にするかもしれません。また多くの質問があるでしょう。

ルールはなぜ非常に長くなければならないか

これはあなたの最初の質問かもしれません。それは当然でしょう。あなたがこの答えを知っていれば、A World At War のルールを習得することは、はるかに容易になります。

A World At War のルールは、2つの前作ゲームである、アドバンス第三帝国（64 ページ）およびライジングサン（72 ページおよび研究開発ルールの 10 ページ）のルールの合成物として始まりました。1つのゲームにルールを統合することで、文章量を削減することが可能となりましたが、それでも当初の A World At War のルールは必然的に 100 ページ以上になりました。第二次世界大戦は複雑な歴史上の事件だったのです。

しかしルールがさらに長くなった 2つの理由があります。1 番目は 5 年間に及ぶテストプレイで生じた質問のような前作の多くの質問と回答がルールに組み入れられたということです。したがってあなたが感じている疑問が、既にルールで答えられるという可能性が高いです。

ルールが長い第 2 の理由は故意に反復が多いということです。これは必要な場合にルールを調べられるために、経験を積んだプレイヤーのためにも参照として役立つように意図されているからです。誰でも知っているように、戦いに熱中しているときに不明確なルールを探しまわることほど興をそぐことはありません。どこを探せばよいでしょうか。A World At War は、経験上、多くのプレイヤーが参照する傾向がある場所にルールを記載することによりこの問題を解決しています。テストプレイにおいてプレイヤーがルールを見つけるのに苦労した部分について、ルールブックはプレイヤーの期待に応えるために修正されました。その結果として、より長いですが、より容易に使用できるルールブックとなりました。

特定のルールを探そうとする場合、インデックスは効率的な近道を提供します。それを活用してください！

どのように始めたらよいですか？

A World At War をプレイするには、実際にある種のルールを知る必要があります。コンピュータプログラムのように、10%のルールがプレイ時間の 90%で使われます。このことはプレイする前に必ずしも全てのルールを読む必要がないということだけでなく、プレイを行うことで「基本的な」ルールにあなたがますます精通するだろうということを意味します。

ぜひともルールの最初の 2つのセクションを読んでください。しかし、あなたがルール 9（攻勢オペレーション）を読んだ場合のみ、事態は面白くなります。陸上オペレーション（10-16）、航空オペレーション（17-19）、海軍オペレーション（20-22）および海軍航空オペレーション（23）に関するルールは不可欠です。初心者には、北アフリカおよびバルバロッサシナリオで始めることで最初の 2つ

に専念することができますが、太平洋の戦いのシナリオをプレイする海軍の熱狂家は、最後の 2つに注目するでしょう。

ルール 10-23 の部分は、ユニットがどのように移動するかメカニズムを記述しています。ルールのいくつかは必須ですが、多くのルールはめったに発生しない状況に対処するためのものです。何人かのプレイヤーは、ルールをコピーし最も重要な部分を強調することを有用に感じました。

キャンペーンゲームを行う場合、戦略戦闘（24-26）、ユニット生産（27）、戦略再配備（28）および補給（29-34）のルールをマスターする必要があります。いままで述べたように、これらのルールは事実上すべてのターンに適用されるので、速く学習されます。

単なる戦闘ではありません

A World At War は単なる戦闘よりも多くの事項を扱います。経済（35-40）、研究および諜報（41-48）、外交および政治（49-53）のルールは、ほとんどのウォーゲームに見られない豊かさおよび予測不可能なことをゲームに与えます。他のルールが一般的に適用される一方、これらのルールのうちのいくつかは特定化されたものです（例えばルール 44-48 は様々なタイプの諜報活動を扱います）。ヒストリカルキャンペーンシナリオは、プレイヤーが動員、研究および外交ルールなしでプレイすることを可能にします。

ある程度、これらのルールのうちのいくつかは、一義的には参考のために使用されます。ルール 51（真珠湾および連合国の不備）はこれを例証します。このルールはヨーロッパ戦域のゲームに対して全く適用されず、したがってヨーロッパ戦域をプレイしている場合、それを無視することができます。太平洋戦域のゲームでさえ、それは一度だけ適用されます。かなり重要なターンとはいえ！真珠湾攻撃を行なうときになったら、このルールを読んで実施するのがよいでしょう。経験を積んだプレイヤーさえ、各ゲームに一度だけ適用するルールを記憶しません。しかし、連合国の不備に関するルールは、これと異なります。連合国に対する制限が、日本の攻撃が行われる前の連合国のセットアップに影響し、欠陥のあるセットアップは災厄（すなわち歴史上起こったより悪い災厄）に帰着するかもしれません。したがって、両方のプレイヤーはそれらのルールを理解しなければなりません。

その他のルール

その他のルールはより簡単です。主要国の降服（54-62）は、直観的に明白なルール（ドイツの降服）、あるいはめったに適用されないが、興味をそそって複雑なルール（英国の降服および米国の選挙）を含んでいます。ほとんどの残りのルールは、戦域に特有であり、トピックが現実には発生するまで、プレイヤーは単にそれらの存在を知っていればよいものです。特定の中小国を取り上げているルールの多くは、他の場所で述べられている事項を集めたものです（例えば、ペルシアのパルチザンは、ルール 11（パルチザン）およびルール 88（中東）で述べられています。したがって、この事項について関心を持っているプレイヤーは、それぞれの部分を参照することができます）。

プレイの手順

テストプレイヤーの多くは、A World At War をプレイする際の混乱の主なものは、何を行うのかということではなく、いつ行うのかということであるので、1 ページの手順表がプレイする上で非常に役に立つと述べました。注意深く手順をたどることで、多くの不要な問題は回避することができます。

ヘルプ？

経験を積んだプレイヤーの元でゲームを学び、1 回か 2 回のゲームで彼の知恵を吸収した後に、彼を打倒するというのが理想的です。しかし、現代のコミュニケーションの奇跡のおかげで、これがゲー

ムを理解する際に助けを得るただ一つの方法ではありません。

あなたが A World At War のウェブサイトのことを知らないならば、すぐにコンピューターで<http://aworldatwar.com/>にアクセスしてください。

このウェブサイトは、すべてのレベルにプレイヤーに役立つ巨大量の資料を含んでいます。以前は「バトルマニュアル」をゲームに同梱することが一考されましたが、新たなプレイヤーに何が最も役立つかについて合意することはできませんでした。結局、めいめいがプレイヤーに読んでもらいたいものをウェブサイト上にそれぞれ記載することで妥協が成立しました。このほかにも A World At War に関して多くの記事、見解、および記述を見出せるでしょう。

さらにウェブサイトは、あなたに ULTRA (A World At War の熱心なニュースレター) を紹介します。ULTRA は、1991 年（このときアドバンスト第三帝国のコミュニティを結合するために設立されました）以来、出版されてきました。ULTRA の中の記事は、プレイヤーが誤りを回避し、かつ手ごわい相手に休戦を乞わせることができるような戦略を編み出す上で非常に貴重なものです。

質問？

特定の質問については、別の場が存在します。A World At War の Yahoo ディスカッショングループは、このゲームをテストプレイし、ルールについて詳細な知識を持っている人が数百人います。メンバーが世界中に存在していること、および幾人かのプレイヤーの奇妙な睡眠習慣のおかげで、プレイヤーは、文字通りに数分間のうちに質問への答えを得ることができます。

<http://groups.yahoo.com/group/aworldatwar> にアクセスし「Subscribe to this list」を選択してください。会費は無料です。登録に困難が生じた場合には、ウェブサイト管理者と連絡をとってください。

ゲームを楽しんでください！

ルール

イントロダクション

1. ゲームコンポーネント

コンポーネントと概念

2. 概観
3. 定義
4. 地形およびマップ
5. マップボックス
6. カウンター
7. シナリオ
8. プレイの手順
9. 攻勢オペレーション

陸上オペレーション

10. 陸上ユニット
11. パルチザン
12. スタック
13. 移動
14. 消耗戦闘
15. 攻勢戦闘
16. 展開

航空オペレーション

17. 航空ユニット
18. 航空オペレーション
19. 航空戦闘

海軍オペレーション

20. 海軍ユニット
21. 海軍オペレーション
22. 海軍のインターセプトおよび海戦

海軍航空オペレーション

23. 海軍航空オペレーション

戦略戦闘

24. 戦略戦闘
25. 潜水艦戦
26. 戦略爆撃

兵站

27. ユニット生産
28. 再配備
29. ヘクス支配
30. 補給
31. 橋頭堡
32. 陣地
33. 石油
34. 天候

経済

35. 年開始手順および BRP 計算
36. 動員
37. 産業センター
38. 重要経済地帯
39. 支出限度
40. BRP 譲渡

研究および諜報

- 41. 研究
- 42. 量産
- 43. 核開発
- 44. 諜報
- 45. 反諜報
- 46. スパイ活動
- 47. 秘密工作
- 48. 暗号解読

外交および政治

- 49. 外交
- 50. 宣戦布告
- 51. 真珠湾および連合国の不備
- 52. 貸与ユニット
- 53. 主要国の協力制限

主要国の降服

- 54. 主要国の降服
- 55. ドイツの降服
- 56. イタリアの降服
- 57. 日本の降服
- 58. フランスの降服
- 59. 英国の降服
- 60. ロシアの降服
- 61. 中国の降服
- 62. 米国の選挙

ナチ=ソビエト協定および東ヨーロッパ

- 63. 東ヨーロッパ
- 64. ポーランド
- 65. バルト三国
- 66. ベッサラビア
- 67. フィンランドの国境ヘクス
- 68. ウクライナ
- 69. ドイツの経済権益

英連邦

- 70. カナダおよび南アフリカ
- 71. オーストラリア
- 72. インド
- 73. ジブラルタル
- 74. 英国のアジア植民地

フランス

- 75. フランス部隊に対する制限
- 76. フランス領インドシナおよび他のフランスのアジア植民地
- 77. ビシーフランス

中国、満州およびシベリア

- 78. 中国国民党
- 79. 中国共産党
- 80. 中国部隊に対する制限
- 81. 満州、シベリアおよびウラルボックス

中小国

- 82. 中小国
- 83. 中小国の征服
- 84. 提携中小国

- 85. 中小同盟国
- 86. スカンジナビア
- 87. 西ヨーロッパ
- 88. 中東
- 89. 極東

イントロダクション

1. ゲームコンポーネント

1.1 A World At War のコンポーネント:

- 1.11 A World At War は次のコンポーネントを含んでいます。
- A. 22"×30"の裏打ちされていないマップ 4 枚 (2 枚はヨーロッパ戦域用で他の 2 枚は太平洋戦域用)。
 - B. 10 枚のカウンターシート。
 - C. ルールブック。
 - D. 研究表および外交表の小冊子。
 - E. シナリオ小冊子。
 - F. 8 枚のプレイヤー補助カード。
 - G. 4 枚の海軍状況表。
 - H. 暗号解読と石油効果カード。
 - I. 研究、外交、経済その他の記録シート。
 - J. 各主要国の戦力プール記録シート。
 - K. 各主要国の海軍およびユニット生産シート。
 - L. 8 個の 6 面体ダイス。

コンポーネントと概念

2. 概観

- 2.1 戦争中の世界
- 2.2 2 人用あるいは多人数ゲーム
- 2.3 プレイの期間
- 2.4 ターン
- 2.5 経済

2.1 戦争中の世界:

2.11 一方あるいは両方の戦域をプレイできます: A World At War は、陸上、海上、航空、経済、外交および科学技術を含む第二次世界大戦の戦略的様相をすべて表わすことを目指した多人数ゲームです。各プレイヤーは、8 つの主要国の 1 つまたは複数を支配します。プレイヤーは全戦争を再現することも、あるいはヨーロッパ戦域または太平洋戦域のみをプレイすることもできます。

2.2 2 人または多人数ゲーム:

2.21 A World At War は、各陣営を 2 人あるいは 3 人のプレイヤーがチームとして担当する 2 陣営のゲームとしても、各主要国が別個の勝利条件を持ち、プレイヤーは敵および味方の主要国の両方と直接交渉してもよい多人数ゲームとしてもプレイできます。

A World At War は 2 陣営のゲームとして最も良く機能します。この場合、勝利が達成された後に、自慢する権利を配分するのがよいでしょう。

2.3 プレイの期間:

2.31 シナリオ: グローバルウォーおよびヨーロッパ戦域と太平洋戦域シナリオはすべて、1939 年秋に始まり、枢軸主要国の降服または勝利で終了するキャンペーンゲームとしてプレイできます。プレイの期間およびエリアを制限するいくつかのシナリオ (付録 IV) も提供されています。A World At War のルールは、キャンペーンシナリオに適用されます。より短いシナリオにおいて例外がある場合には、注意書きがされています。

2.4 ターン:

2.41 ゲームターン: A World At War は、各 3 か月 (春、夏、秋および冬) のゲームターンでプレイされます。

2.42 プレイヤーターン: A World At War の各ゲームターンは、枢軸国/日本プレイヤーターンと連合国プレイヤーターンより構成され、それぞれのプレイヤーは部隊を移動させ、敵部隊を攻撃し、ユニットを生産し、味方戦線の後方で再配備を行います。

2.5 経済:

2.51 BRP: A World At War における多くの活動が、経済資源を消費します。これらの資源は基礎的な資源ポイント (BRP) で表現されます。外交と征服による BRP の獲得および敵 BRP の破壊は、ゲームの重要な要素の 2 つです。

3. 定義:

3.1 定義および略号:

3.11 A World At War では、いくつかの用語がルールの中で定義されるような正確な意味を持っています。さらに、コンベンションが会話およびルール自体の両方における略語の使用を発展させました。次のリストが、ルール中で使用される定義および略語を述べます。

「**A**」: 攻撃する陸上および航空ユニットはすべて、防御側の DM を考慮に入れて、防御側ユニットの修正後の値まで除去されます。攻勢オペレーションの陸上戦闘結果の 1 つです。15.61 を参照してください。

「**a**」: 攻撃側は防御側の DM を考慮に入れて、防御側ユニットの修正済の値の半分と等しい戦力を失います。攻勢オペレーションの陸上戦闘結果の 1 つです。15.61 を参照してください。

「**AAF**」: 陸軍航空戦力。17.24 を参照してください。

「**AASJ**」: 陸軍航空中隊。海上戦闘時に戦隊として運用され、敵 NAS と航空戦闘を行うか、上空護衛や敵海上ユニットへの攻撃を行う AAF。23.13 を参照してください。

「**隣接する**」: 横断可能海峡を含む全水 (河川ではない) ヘクスサイドによって分離されている場合または一方のユニットが中立国にある場合、ユニットは隣接しません。

「**航空基地**」: 航空ユニットによるオペレーションの基地の役割をすることができる任意の都市、港湾あるいは航空基地。18.1 を参照してください。

「**航空戦力**」: 3BRP を要する航空部隊の単位。輸送機、戦略爆撃機および迎撃機は、常に戦力として運用されます。AAF とジェット機は、海軍ユニットまたは NAS と交戦する場合、航空中隊に分割され、交戦終了後に AAF に統合されます。

「**航空中隊**」: 1BRP を要する航空部隊の単位。海軍航空ユニットは、常に航空中隊として運用されます。AAF は、海軍ユニットあるいは NAS と交戦する場合、航空中隊に分割され、交戦終了後に AAF に統合されます。

「**航空基地**」、「**航空基地カウンター**」: 航空基地カウンターは、航空ユニットのオペレーションの基地としての役割を果たすことができないヘクスを航空ユニットの基地とすることを可能にします。航空基地は、さらにそれらが占めるヘクスの防空を増強します。各主要国は特定の数の航空基地カウンターを補給されます。18.14 を参照してください。

「**同盟党派**」: 主要国および相互に密接な政治的なつながりを持った中小国。ゲームでは 4 つの同盟党派があります。ヨーロッパ枢軸国、日本、西側連合国およびロシア。

「**連合国**」: 連合国は英国、フランス、ポーランド、および 3 つの枢軸主要国のいずれかと戦争状態にある主要国または中小国からな

ります。ロシアは自身および少なくとも 1 つの西側連合国が、3 つの枢軸主要国の少なくとも 1 つと共同で戦争状態となるまで、連合国とはみなされません。中国は、日本と米国の開戦に続く最初の連合国プレイヤーターン開始時まで連合国であるとみなされません。

「**同盟国**」：共通の敵対国と戦っている国。この用語が大文字で記される場合に限り (Allies, Allied のように)、もっぱら英国およびその同盟国を表します。

「**アジア戦域**」、「**アジアで**」：太平洋戦域マップ全体を指す一般的な用語。

「**提携中小国**」：十分な政治的同盟関係に至っていない中小国。枢軸国による攻撃の最初のターンを生き残ったヨーロッパ中小国は、英国と提携します。連合国による攻撃の最初のターンを生き残ったヨーロッパ中小国は、ドイツと提携します。外交結果が引き金となって提携が起きることもあります。太平洋戦域では、指定された事態が生じた場合、一定の中小国は主要国と提携します。84 を参照してください。

「**ASW**」：対潜水艦戦。この用語は敵潜水艦に対抗する SW ユニットおよび対潜水艦任務が与えられた海軍ユニットに対して用いられます。20, 24 および 25 を参照してください。

「**枢軸国**」：グローバルウォーおよびヨーロッパナリオにおいて、「枢軸国」はドイツ、イタリア、および連合国との戦争に参加する全ての国を表します。イタリアは中立であっても枢軸国の一部と考えられます。日本は、一旦中国以外の主要国と戦争状態となれば、枢軸国の一部とみなされます。(「ヨーロッパ枢軸国」を参照)。

「**バルカン**」：バルカンは、ブルガリア、ハンガリー、ルーマニア (ベッサラビアを含む) およびユーゴスラビアからなります。

「**基地**」：状況によって、これは航空基地あるいは海軍基地を表わします。後者は港湾およびマップボックスを含んでいます。

「**ボックス**」：ヘクスによってカバーされない地方を表わすマップ上の特定のエリア。5 を参照してください。

「**BRP**」：基本的な資源ポイント。BRP はゲーム中の基本的な通貨で、各国の経済力を表現するために使用されます。36 を参照してください。

「**CA**」：巡洋艦。巡洋艦は常に偶数の戦力で表わされる、名前のない海軍ユニットです。「CA」は数を伴わないで記述される場合、1 つの 2 戦力巡洋艦ユニットを表します。「CA4」、「CA6」のように数が「CA」の後に現われる場合には、数は巡洋艦の戦力数を示します。20.24 を参照してください。

「**CAP**」：戦闘空中警戒。空母所属の海軍航空ユニットは、空母戦において敵の航空攻撃から味方ユニットを保護するために海軍戦闘グループの CAP を実施できます。23.3 を参照してください。

「**首都**」：ドットの代わりに星によって描かれた都市。4.612 を参照してください。

「**中国**」：ゲームにおいては、「中国」は満州、香港、台湾、海南島あるいはヒマラヤ山脈の南の 2 つの中国のヘクス (O24 と P24) を含みません。特に記述しない限り「中国」に関するルールは、中国国民党を表しています。

「**都市**」：都市は黒いドットによって表現され、航空ユニットの基地とすることができます。首都、港湾および港湾首都も都市です。4.61 を参照してください。

「**植民地**」：ゲームの最初に主要国によって支配されている中小国。植民地は独立した軍力を持っていません。

「**戦闘フェーズ**」：戦闘が解決されるプレイヤーターンの部分。15-16 を参照してください。

「**CTL**」：戦闘訓練レベル。戦闘訓練レベルは消耗戦闘を修正し、ユニットが参加できる戦闘ラウンドの数を決定し、展開能力に影響します。15.8 を参照してください。

「**カウンター**」：純粋に状況を表すためのもの (ヘクス支配を表す国旗など) を除いた、マップ上で使用されるあらゆる半インチ四方の正方形の紙片。いくつかのカウンターは「ユニット」(以下を参照)

です。

「**CRT**」：戦闘結果表。CRT は攻勢オペレーション中に地上戦闘を解決するために使用されます。15.6 を参照してください。

「**CVE**」：護衛空母。CVE は様々な名称のユニットによって表わされ、それらが参加できるオペレーションの種類が制限されています。20.4 を参照してください。

「**CVL**」：軽空母。CVL は 2 戦力の空母ユニットによって表わされます。20.3 を参照してください。

「**CV**」：正規空母。CV は 3 戦力の空母ユニットによって表わされます。20.3 を参照してください。

「**CVB**」：超大型空母。CVB は 4 戦力の空母ユニットによって表わされます。20.3 を参照してください。

「**D**」：防御側除去。攻勢オペレーションにおける陸上戦闘結果の 1 つ。15.61 を参照してください。

「**d**」：防御側部隊の半分除去。攻勢オペレーションにおける陸上戦闘結果の 1 つ。15.61 を参照してください。

「**DD**」：駆逐艦。「DD」は数字が書かれていない場合、1 つの駆逐艦戦力を表します。「DD2」、「DD3」のように数が「DD」の後に現われる場合には、数は駆逐艦の戦力数を示します。20.23 を参照してください。

「**宣戦布告**」：一般に、中立国は宣戦布告なしでは攻撃されません。中小国への宣戦布告は 10BRP を要します。主要国との宣戦布告は通常 35BRP を要します。ルール 50 を参照してください。

「**DP**」：外交ポイント。DP は様々な主要国の外交における影響力を表わすために使用されます。49 を参照してください。

「**DM**」：防御乗数。攻勢オペレーション中に攻撃されている防御ユニットの防御力は、その戦闘力にネット DM を掛けることにより計算されます。DM はプラスにもマイナスにもなりえ、常に累積的です。15.3 を参照してください。

「**DRM**」：さい (ダイス) の目修正。1 個または複数のさいころの修正を指します。DRM のすべてを考慮した後、さい (ダイス) 振りの結果が決定されます。

「**オランダ領東インド**」：オランダ領東インドは次の地域からなります。スマトラ、ボルネオのオランダ領部分、ジャワ、バリ、スンバワ、フロレス、ティモール、タニンバル、アロエ、西(オランダ領)ニューギニア、ブル、セラム、ビアク、ハルマヘラおよびセレベス (パラワンはフィリピンの一部です)。

「**東ヨーロッパ**」：東ポーランド、バルト三国、ベッサラビア (ルーマニアの東部戦線の境界線の東側部分) およびフィンランドの国境ヘクス。63.11 を参照してください。

「**経済権益**」：主要国はその国から BRP を得ている場合、その国に経済権益を持つとみなされます。

「**ヨーロッパ枢軸国**」：すべてのヨーロッパ枢軸主要国および枢軸中小国。

「**ヨーロッパ戦域**」、「**ヨーロッパで**」：アフリカ、アジアおよび大西洋の一部を含むヨーロッパ戦域マップ全体を指す一般的な用語。

「**Ex**」、「**Ex-1**」、「**Ex-2**」：相互損害。攻撃側および防御側の両方が損失を受けます。これらは攻勢オペレーションの陸上戦闘結果です。15.61 を参照してください。

「**高速空母**」：軽空母(CVL)、正規空母(CV)および超大型空母(CVB)。個々の高速空母は、空母の名前を付された個々のカウンターによって表わされます。護衛空母(CVE)は高速空母と考えられません。20.3 を参照してください。

「**戦力プール**」：各主要国が利用可能な生産済みまたは未生産のユニット。各主要国は戦力プールに記載されているものを超えて各種ユニットを生産することができません。

「**戦線**」：ヨーロッパマップは、西部、東部、地中海の 3 つの戦線に分割されています。太平洋マップは、太平洋、アジア、東南アジアの 3 つの戦線に分割されています。

「**ゲームターン**」：毎年 4 つのゲームターンからなります。これ

らは春夏秋冬の季節で識別されます。

「IC」：産業センター。IC は、ロシアの工業生産地域を表わします。IC に由来した BRP は、ロシアの BRP 合計の相当な部分を構成します。IC は任意に除去でき、捕獲あるいは破壊が可能です。37 を参照してください。

「迎撃機」：迎撃機戦力は、重爆撃機を攻撃あるいは護衛する戦闘機であり、SW オペレーションにおいて攻撃的あるいは防御的に使用されます。17.8 と 26 を参照してください。

「限定攻勢」：1 つの戦線について 15 未満の BRP を消費する攻勢オペレーションであり、消耗戦闘が認められています。9.6 を参照してください。

「主要国」：独立した BRP レベルおよび戦力プールを持っている国。グローバルウォーでは、ドイツ、イタリア、日本、英国、中国、フランス、ロシアおよび米国の 8 つの主要国があります。ヨーロッパシナリオでは、ドイツ、イタリア、英国、フランス、ロシアおよび米国の 6 つの主要国があります。太平洋シナリオでは、日本、英国、中国、ロシアおよび米国の 5 つの主要国があります。

「中小同盟国」：特定の中小国は特定の事態により主要国と同盟するかもしれません。85 を参照してください。

「中小国」：8 つの主要国以外の、植民地を含むすべての国。82 を参照してください。

「移動フェーズ」：ユニットが移動するプレイヤーターンの一部。13 を参照してください。

「NAS」：海軍航空中隊。

「海軍ユニット」：海軍ユニットは別段の定めがない限り艦隊、空母および潜水艦を含んでいます。潜水艦、ASW および輸送船は SW ユニットでもあります。

「中立」：主要国は、敵対する同盟党派と戦争中でない場合、中立とみなされます。

「NR」：海軍の再配備および海軍による再配備。NR は再配備フェーズ中に起こり、海軍ユニットが移動できます。28.5 を参照してください。

「重要戦略目標」：名前およびアイコンが赤で印刷されている都市および名前が赤で印刷されている 1 ヘクスの島。いくつかの重要戦略目標は、重要経済地帯でもあります。各マップ上の各戦線上に 14 の重要戦略目標があります。4.613 を参照してください。

「運用中の航空基地」：完全補給下で、かつ、航空石油効果を受けない自軍支配下の都市または航空基地カウンター。

「運用中の航空ユニット」：運用中の航空ユニットは運用中の航空基地にある、裏返されていない航空ユニットです。

「運用中の高速空母」：運用中の港湾を基地とし、十分な NAS を運んでいる、損害を受けていない高速空母。

「運用中の海軍ユニット」：運用中の港湾を基地とする、裏返されていない海軍ユニット。

「運用中の港湾」：完全補給下で、かつ、海軍石油効果を受けない自軍支配下の港湾。港湾カウンターおよびマップ上のボックスが含まれます。

「太平洋戦域」：太平洋戦域マップ全体を指す一般的な用語。

「フィリピン」：フィリピンは、セブ、レイテ、ルソン、ミンダナオ、ミンドロ、ネグロス、パラワン、パナイおよびサマルからなります。

「プレイヤーターン」：各ゲームターンは、枢軸国および連合国のプレイヤーターンに分割されます。枢軸国プレイヤーターンが常に最初です。8 を参照してください。

「港湾」：ドットの代わりに塗りつぶされていない円によって描かれた都市。すべての場合において、用語「港湾」は港湾カウンターを含みます。4.614 を参照してください。

「RGT」：ロシアとドイツ間の緊張。RGT は両国の戦争の発生に先立つロシアとドイツの間の緊迫した対立を測定するために使用されます。49.8 を参照してください。

「RP」：研究ポイント。RP は様々な主要国の研究能力を表わすために使用されます。41 を参照してください。

「上位の同盟パートナー」：ヨーロッパ枢軸国ではドイツ。西側連合国では米国（その戦域で戦争中の場合）、英国、フランスの順。

「シベリア」：太平洋戦域マップに現われるロシアの一部。ロシアはモンゴルおよびタンヌ・ツバの両方のエリアを支配していますが、シベリアはこれらを含みません。

「戦略爆撃機」：戦略爆撃機戦力は重爆撃機を表わし、SW オペレーションにおいて敵国に対する攻撃に使用されます。17.7 および 26 を参照してください。

「SR」：戦略再配備。SR は再配備フェーズの終わりに起こり、味方戦線後方で限られた数のユニットの移動を許可します。28.6 を参照してください。

「補給下」：ユニットは、それが無制限の補給源から補給されている場合「補給下」とみなされます。30.51 を参照してください。

「SW」：戦略戦闘。SW は、潜水艦、戦略爆撃機、ASW および迎撃機の使用を含んでいます。SW は、各ゲームターンの戦闘フェーズ中に解決されます。成功した SW は敵の輸送船および BRP を除去します。24-26 を参照してください。

「SW ユニット」：潜水艦、ASW、輸送船、戦略爆撃機および迎撃機。

「TF」：タスクフォース。同じ同盟党派に属する、10~25 個の損害を受けていない海軍ユニット（それらの半分までは高速空母であってもよい）のグループ。タスクフォースは、タスクフォースマーカーによって隠匿されます。20.16 を参照してください。

「TR」：戦術再配備。TR は再配備フェーズの最初に起こり、味方戦線の後方で陸上および航空ユニットに一定の制限下で移動を認めます。28.4 を参照してください。

「輸送船」：輸送船は商船による海運を表わします。20.6 と 25 を参照してください。

「ユニット」：陸上（歩兵、補充部隊、装甲、空挺部隊、チンディット、海兵隊、コマンド、パルチザン）、航空（陸軍航空、海軍航空、神風特攻機、ジェット機、輸送機）、海軍（駆逐艦、巡洋艦、主力艦、高速空母、護衛空母）あるいは、SW（輸送船、潜水艦、ASW、戦略爆撃機、迎撃機）カウンターはユニットです。他のカウンターはユニットではありません。

「ユニット生産フェーズ」：ユニットが生産されるプレイヤーターンの一部分。27 を参照してください。

「USAT」：米国-枢軸国緊張。USAT は、米国とドイツの開戦に先立つ両国間の緊迫した対立を測定するために使用されます。49.8 を参照してください。

「USJT」：米国-日本緊張。USJT は、米国と日本の開戦に先立つ両国間の緊迫した対立を測定するために使用されます。49.8 を参照してください。

「西側連合国」：ロシアおよびその提携中小国、中小同盟国を除く全ての連合国側の主要国および中小国。中国国民党は、日本と米国の間の戦争の発生に続く連合国プレイヤーターンの最初に西側連合国に加わります。

「YSS」：年開始手順。YSS は、その年の第 1 ゲームターン前の毎年の最初に起こります。YSS に、すべての主要国の BRP レベルが決定され、その年の外交および研究に関する決定が下されます。35 を参照してください。

「ZOC」：ゾーン・オブ・コントロール。完全補給下の装甲ユニットは、隣接したヘクスに ZOC を及ぼします。ZOC は敵の移動、ユニット生産および補給に影響を及ぼします。10.34 を参照してください。

4. 地形およびマップ

4.1 マップ

- 4.2 グリッド座標
- 4.3 戦線境界
- 4.4 プレイ不可能なヘクス
- 4.5 陸上および海面ヘクス
- 4.6 マップの特徴
- 4.7 島
- 4.8 地形効果

4.1 マップ:

4.11 概要: A World At War のヨーロッパマップは、ヨーロッパ、北アフリカおよび中東からなります。太平洋戦域のマップは、アジアおよび北太平洋からなります。

4.12 ヘクス: 六角形のグリッドが両方のマップに印刷されており、それは移動を決定するために使用されます。太平洋マップはヨーロッパマップのおよそ 4 倍の地域をカバーします。このため要求される移動力は両方の地図間で異なります。

4.13 ヘクスグリッドにあわせた修正: 全ての国境（黒い破線）および地理的な特徴は、六角形のグリッドに一致させるために修正されています。

4.14 特有な地形: 各戦域マップは特有な地形を持っています。ヨーロッパ戦域だけがカタラ低地の地形を有しています。また、太平洋戦域だけがジャングル、ヒマラヤ山脈およびアウトバックの地形を有しています。山岳、森林および湿地は、いくつかの目的において 2 つの戦域で異なる効果があります。

4.2 グリッド座標:

4.21 グリッド座標: 一方のマップ上の各ヘクスは、特定のヘクス番号により表示されます。ヨーロッパマップにおいては、リスボンは V8、マラケシュは EE2、ダブリンは H22、ローマは Y22、ベルリンは L31、ヘルシンキは D41、モスクワは H47、とペルミは D61 です。また、太平洋マップにおいては、東京が L32、マニラは W21、真珠湾は P53 です。

4.3 戦線境界:

4.31 戦線境界: 赤い実線で表される戦線の境界は、各マップの 3 つの戦線を分けます。ヨーロッパマップは、東部戦線、西部戦線および地中海戦線からなります。太平洋マップは、太平洋戦線、アジア戦線および東南アジア戦線からなります。戦線は、天候のような様々な状況および攻勢オペレーションの実施に関して重要です。

4.4 プレイ不可能なヘクス:

4.41 プレイ不可能なヘクス: マップ端のグレーで塗られたエリアは、明示的に可能とされているところ（大西洋のマップ外移動に関しては 21.218B を参照）以外では、プレイに用いられず、航空および海軍ユニットを含むすべてのユニットに対し通過不能です。スイスのヘクスは陸上および航空ユニットに対し通過不能です。中央の 4 つのアウトバックヘクスは陸上（航空ではなく）ユニットに対し通過不能です。他のすべてのヘクスはプレイに使用されます（通過不能のヘクスサイドに関しては 4.43 を参照）。

4.42 灰色の断片ヘクスおよび島: どれだけの面積を有していても完全に灰色陸上部分は、陸上ユニットに対して通過不能です。そのようなエリアは審美的な目的だけにマップに含まれています。したがって、アテネ東方の島（DD28 と CC28）のようなエリアは、ゲーム目的上は存在しません。同様に陸地の灰色の部分は、ゲーム上は無視されます。たとえば島の G32 部分がプレイ不可能でも、F33 は 1 ヘクス島嶼（4.73）とみなしません。

4.43 通過不能のヘクスサイド: 陸上移動、戦闘、再配備および補給線の設定は、全カタラ低地ヘクスサイド（NN25-NN26 および MM26-NN26）、全ヒマラヤ山脈ヘクスサイドおよび全アウトバックヘクスサイド（マップ南端に沿ったすべてのアウトバックヘクスのヘクスサイドおよび中央の 4 つのアウトバックヘクスの内部のヘクスサイド）を横切っては認められません。この禁止は航空オペレーションには適用されません。

4.5 陸地および海面ヘクス:

4.51 陸地/海面ヘクス: 陸地は全海面との境界である海岸線の内部のエリアとして定義されます。ヘクスサイドを横切って通常の陸上移動あるいは戦闘を行うためには、ヘクスサイドは両側で陸地を持っていなければなりません。同様に、海ヘクスサイドはヘクスサイドの両側に河川のみ起因するものではない青色を持っているヘクスサイドとして定義されます。海軍の移動は海ヘクスサイドを横切ってのみ認められます（例外: スエズ運河）。赤い戦線境界線が海岸線に沿っているところは、ルール上は海面として扱われます。

4.52 部分的な海面ヘクス: 部分的に海面であり陸地であるヘクスは、すべての目的において陸上および海面の両方であると考えられます。

4.53 湖: 完全にはヘクスサイドをカバーしない湖はプレイに効果がなく、審美的な目的だけにマップに含まれています。

4.6 マップの特徴:

4.61 市街地:

4.611 都市: 用語「都市」は首都、港湾および港湾首都を含んでいます。

4.612 首都: 首都は植民地のものを含めて、星が描かれた都市です。首都は消耗による占領（14.6）に選択することができません。首都で防御する歩兵および補充部隊は、装甲部隊の展開（15.33A）により攻撃された場合、あるいは「9」以上の冬効果（15.33G）を受ける場合にマイナスの DM を受けません。補給源としての首都の詳細に関しては 30.2 を参照してください。

4.613 重要戦略目標: 重要戦略目標は赤で名前が印刷されている 1 ヘクス島嶼および名前とアイコンが赤で印刷されている都市です。重要戦略目標は消耗による占領（14.6）に選択することができません。重要戦略目標で防御する歩兵および補充部隊は、装甲部隊の展開（15.33A）により攻撃された場合、あるいは「9」以上の冬効果（15.33G）を受ける場合にマイナスの DM を受けません。重要戦略目標は SR（28.6）で使用されます。

4.614 港湾: 港湾は塗りつぶされていない円によって表現された都市です。港湾は海軍ユニットの基地となることができます（21.11）。プリンディジは AA25 の東の海岸にあり、海軍ユニットは、ヘクス内の 2 つの海面エリアのうち東側からのみそこに入ることができます。同様に、ロサイス（F26）はスコットランドの東の海岸に、プリマス（K21）はその半島の南海岸に、ロリアン（N19）はその半島の南西海岸にあります。また、ファマグスタ（GG34）はキプロスの南東海岸にあります。

4.615 港湾首都: 港湾首都は円内の星によって表示された都市です。港湾首都は港湾および首都の両方として機能します。ゲームでの港湾首都の包括的なリストは、ヨーロッパでは、アルジェ、アテネ、ヘルシンキ、リスボン、オスロ、ストックホルム、トリポリおよびチュニスであり、太平洋では、バタヴィア、パンコク、パタヴィア、クチン、マニラ、パレンバン、ラングーン、サイゴン、ソウル、シンガポール、台北および東京です。

4.616 その他の都市: 黒いドットによって指定されたその他の都市は、航空ユニットの基地となる能力（17.21）を除いて、軍事上の重要性を持っていません。このような都市は戦闘に効果がありません。

4.62 陣地および要塞: ルール 32 を参照してください。

4.63 横断可能海峡: 青い矢印は、陸上ユニットが全海面ヘクスサイドを横切って、どちらの方向にも移動、攻撃、または消耗戦闘時に従事することを可能にします。横断可能海峡は、ヨーロッパでは、デンマーク (3)、スコットランド (1)、トルコ海峡 (2)、ケルチ海峡 (1) およびメッシナ海峡 (1) にあります。太平洋では、フィリピン (3)、日本 (5) およびサハリン (1) にあります。

4.631 横断可能海峡により接続している陸上の間の海面は、それらの陸上部分を支配する中立中小国あるいは主要国によって支配されていると考えられ、そのようなヘクスの海面部分における航空および海軍の活動は制限を受けます。

4.64 地形はヘクスを満たします: いくつかの地形はヘクスの一部分だけに印刷されています。湿地、山岳、森林、ジャングルおよびジャングル/山岳は、それらが描かれているヘクスの陸上部分全体をカバーし、そのような地形マークがないヘクスサイドを横切り実施される海上侵攻および攻撃時の DM に影響します。

4.7 島:

4.71 プレイ不可能な島: 灰色で描かれている島は、審美的な目的だけのためにマップに含まれています。そのような島はプレイ不能であり、侵攻を行なえず、ゲーム上で島と考えられません。

4.72 侵攻可能なヘクス: スカパフロー、I32 (コペンハーゲンを含んでいるデンマークの島) および I31 を含むすべての 1 ヘクス島嶼はすべて侵攻可能です。ただしデンマークの北端の島は侵攻不可です。より大きな島は海浜ヘクスからのみ侵攻可能です。

4.73 1ヘクス島嶼: 複数のヘクスをカバーする島は、その 1 つのヘクスだけがプレイ可能であっても、1 ヘクス島嶼ではありません。

4.731 1ヘクス島嶼における基地: 1 つの NAS は、どれだけの航空戦力がその島を基地としているかに関わらず、1 ヘクス島嶼を基地とすることができます (18.13)。海軍ユニットは、港湾カウンターを含んでいる 1 ヘクス島嶼を基地とすることができます。

4.732 1ヘクス島嶼への補給とNR: 1ヘクス島嶼は港湾または橋頭堡 (30.331B) を含んでいなくても補給をトレースすることができます。またユニットは、そのような島へ、およびその島から NR することができます (28.511)。

4.74 島グループ: 多くの太平洋の島は以下のようにグループを形成します。

A. アリューシャン列島 (米国): アダック、アッツ、キスカ、アナラスカ、ウムナック。

B. ビスマーク諸島 (英国): ニューブリテン、ニューアイルランド、マヌス。

C. 東カロリン諸島 (日本): オロルック、ポナペ、トラック。

D. 西カロリン諸島 (日本): パラオ、ウルシー、ウロレイ、ヤップ。

E. エリス諸島 (英国): フナフチ、ニウラキタ、ニウタオ。

F. フィジー (英国): バヌアレブ、ヴィティレヴ。

G. ギルバート諸島 (英国): ベルー、マキン、ナウル、タマナ、タラワ。

H. ハワイ諸島 (米国): ハワイ、カウアイ、マウイ、ネケル、オアフ。

I. 千島列島 (日本): 択捉、パラムシロ、ウルップ。

J. マリアナ諸島 (米国と日本): グアム (米国)、サイパン (日本)。

K. マーシャル諸島 (日本): ビキニ、エニウェトク、クアジャリン、マジュロ、オトウジェ。

L. ニューヘブリディズ (英国): エファテ、エスピリトゥサント。

M. ソシエテ諸島 (フランス): ポラボラ、タヒチ。

N. ソロモン諸島 (英国): ブーゲンヴィル、ガダルカナル、ニュージョージア、サンクリストバル、サンタクルーズ、サントイサベル。

4.741 島グループの支配: 各シナリオの最初では、それぞれの島グ

ループは、1 つの主要国によって支配されています (例外: キャンペーンゲームで、マリアナ諸島は米国と日本の間で分割されています)。一旦プレイが始まれば、ルール 29.71 が島グループの支配を規定します。

4.8 地形効果:

4.81 陸上移動: 陸上移動に対する地形の影響はルール 13.41 で述べられます。

4.82 消耗: 消耗戦闘に対する地形の影響はルール 14.62 で述べられます。

4.83 陸上戦闘: 攻勢の陸上戦闘に対する地形の影響はルール 15.3 で述べられます。

4.84 地形効果表: 地形効果表に移動および戦闘に対する地形の影響が要約されています。

5. マップボックス

5.1 イントロダクション

5.2 米国ボックス

5.3 南アフリカボックス

5.4 インドボックス

5.5 オーストラリアボックス

5.6 エチオピアボックス

5.7 ウラルボックス

5.8 ムルマンスクボックス

5.9 SW ボックス

5.1 イントロダクション:

5.11 このルールの目的: このルールの目的は、容易に参照できるようにするために様々なマップボックスに適用されるルールを 1ヶ所に集めることです。様々なマップボックスへの言及は、ルールブック全体の中で特定のトピックを記述している部分でも、ルール 71 (オーストラリア)、ルール 72 (インド)、ルール 88.4 (エチオピア) およびルール 81 (満州、シベリアおよびウラルボックス) のような特定のエリアに対応する部分にも記述されています。

5.12 一般的な特性: すべてのマップボックスは、次の一般的な特性を共有しています。

A. 無制限の容量: すべてのマップボックスは、ユニットがそのボックスに入ることが認められているならば、無制限の陸上ユニットをスタックさせることができ (例外: ムルマンスクおよび SW ボックス)、航空および海軍ユニットに対する無制限の基地容量を持っています。

B. 海軍の範囲制限は通常通り適用されます: 特に記述される場合を除き、海軍の活動 (21.361) に関する距離の制限は、各ボックスの下に記載されているマップ端までの距離に基づいて、ボックスを出入りする海軍の活動に適用されます。

C. 航空任務の禁止: ボックス内への、またはボックスからの攻勢または防御の航空任務は禁止されます (例外: 戦略爆撃)。

5.2 米国ボックス:

5.21 概念:

A. 米国大西洋岸ボックス: 米国大西洋岸ボックスは、米国およびカナダの大西洋沿岸を表わします。

B. 米国太平洋岸ボックス: 米国太平洋岸ボックスは、米国およびカナダの太平洋沿岸を表わします。

5.22 マップからの距離:

A. 米国大西洋岸ボックス: 米国大西洋岸ボックスは、ヘクス A23

から EE1 までのヨーロッパマップ西端から 16 ヘクスです。

B. 米国太平洋岸ボックス: 米国太平洋岸ボックスは、ヘクス A59 から KK48 までの太平洋マップ東端から 8 ヘクスです。

5.23 支配: 米国ボックスは、西側連合国によって永久に支配されます。枢軸国および日本のユニットは、いずれの米国ボックスにも入れません。

5.24 BRP 価値: 米国ボックスはカナダの 10BRP と同様に米国 BRP ベースと等価な BRP 価値を持っています。

5.25 補給および石油:

A. 補給: 米国ボックスは西側連合国の無制限補給源です。

B. 石油: 両方の米国ボックスは、各ターン無制限の数の石油カウンターを生産します。米国ボックスから補給されたユニットの石油状況については、33.533 を参照してください。

5.26 ユニット生産: 新しく生産された米国およびカナダの陸上および航空ユニットは、いずれか一方の米国ボックスに置かれます (27.42G, 70.15)。米国とカナダの海軍ユニットは、それらを生産するために使用される造船所のあるいずれかの米国ボックスで進水します。

5.27 陸上ユニットと航空ユニット:

A. 移動: 陸上および航空ユニットは、移動フェーズ中に米国ボックスへ出入りする移動または基地変更ができません。

B. 戦闘:

- ・米国ボックスでは陸上戦闘は発生しません。
- ・枢軸国の米国への戦略爆撃以外には、米国ボックスで航空戦闘は発生しません。

C. 再配備: 陸上および航空ユニットは戦略再配備フェーズ中に NR されることによってのみ、米国ボックスへ出入りできます。

5.28 海軍活動:

A. メカニックス: 米国大西洋岸ボックスからの海軍活動の経路は、ヨーロッパマップ西端に沿ったヘクス A23 から EE1 のうちのいずれかのヘクスを通じてヨーロッパマップ上にトレースされます。米国太平洋岸ボックスからの海軍活動の経路は太平洋マップのヘクス A9 から KK2 のうちのいずれかのヘクスを通じて太平洋マップ上にトレースされます。

B. 基地変更: 西側連合国の海軍ユニットは、米国ボックスから、または米国ボックスへ、あるいは 2 つの米国ボックスの間で基地変更することができます。米国大西洋岸ボックスまたは米国太平洋岸ボックスにある海軍ユニットは、それぞれ大西洋 SW ボックスまたは太平洋 SW ボックスに、またはこれらの SW ボックスから基地変更することができます。

C. 海輸: 2 つの駆逐艦戦力が、マップ上の港湾、1 ヘクス島嶼または一方の米国ボックスから大西洋または太平洋を通じて、米国ボックスに、あるいは米国ボックスから輸送される 1 陸上戦力または 1 航空戦力のために必要になります。さらに、海輸が行われる大西洋または太平洋 SW ボックスからの 1 つの輸送船が、1 つの機械化陸上ユニット、3 つの非機械化陸上戦力または航空戦力 5 戦力につき必要となります。一方の米国ボックスから他方までの海輸のためには、出発地の海洋の輸送船が使用されます。

D. 海上進攻: 2 つの駆逐艦戦力が、米国ボックスから大西洋および太平洋への海上進攻を行なう 1 陸上戦力のために必要であり、さらに侵攻ヘクスが敵陸上ユニットによって占められている場合、追加の 1 駆逐艦戦力が 1 陸上戦力ごとに必要となります。さらに、海上侵攻が行われる大西洋または太平洋 SW ボックスからの 1 つの輸送船が、侵攻を行う 1 つの機械化陸上ユニットまたは 3 つの非機械化陸上戦力につき必要になります。

E. NR および海上護衛:

- ・1 つの輸送船が、1 つの機械化陸上ユニット、3 つの非機械化陸上戦力あるいは 5 つの航空戦力ごとに、あるいは米国ボックスとマップの間で NR される 10BRP ごとに必要になります。駆逐艦は海上護衛のために必要ありません (例外: 1 つの駆逐艦戦力がムルマンス

ク経由でロシアに譲渡される 3BRP ごとに必要になります)。

・米国ボックスを出入りする NR は、元の位置の海軍ユニットおよび NR が通り抜ける SW ボックス内の海軍ユニットによって保護することができます。

・米国大西洋岸および太平洋岸ボックスの海軍ユニットは、それぞれ大西洋および太平洋 SW ボックスに出入りする NR を実施することができます。

F. インターセプト: 米国ボックスからの海軍のインターセプトは禁止されます。

G. 海上補給: 米国ボックスからトレースされる各海上補給線は、補給線がトレースされる SW ボックスからの 1 つの輸送船を必要とします (30.365)。

5.3 南アフリカボックス:

5.31 概念: 南アフリカボックスは南アフリカおよび隣接した英国の植民地を表わします。

5.32 マップからの距離: ヨーロッパおよび太平洋マップから南アフリカボックスへの距離は、プレイに影響しません。海軍ユニットは南アフリカボックスに置き換えることができません。

5.33 支配: 南アフリカボックスは、西側連合国によって永久に支配されます。枢軸国および日本のユニットは南アフリカボックスに入ることができません。

5.34 BRP 価値: 南アフリカボックスは、10BRP の価値を持っています。

5.35 補給および石油:

A. 補給: 南アフリカボックスは西側連合国の無制限補給源です。

B. 石油: 南アフリカボックスは石油を生産しません。南アフリカの石油備蓄は、3 つの石油カウンターの容量を持っています。南アフリカボックスから補給されたユニットの石油状況については、33.533 を参照してください。

5.36 ユニット生産: 南アフリカの 3-4 と 1-3 歩兵ユニットは南アフリカボックスでのみ生産することができます (27.472)。

5.37 陸上ユニットと航空ユニット:

A. 移動: 陸上および航空ユニットは、移動フェーズに南アフリカボックスに出入りするような移動または基地変更ができません (例外: インド洋による海輸)。

B. 戦闘: 陸上および航空戦闘は、南アフリカボックスで発生しません。

C. 再配備: 陸上および航空ユニットは、再配備フェーズ中に NR によってのみ、南アフリカボックスに出入りすることができます (例外: エチオピアとの間の SR: 88.422C)。

5.38 海軍活動:

A. メカニックス: 南アフリカボックスからの海軍活動の経路は、ヨーロッパマップ南端でヘクス NN30 あるいは NN31 によりスエズまで、あるいはヘクス NN41、NN42 あるいは NN43 によってバスラまたはアバダンまでトレースされます。

B. 基地変更: 連合国の海軍ユニットは、任意の西部戦線の港湾、スエズ、バスラおよびアバダン、または米国大西洋岸ボックス、インドボックスおよびオーストラリアボックスと、南アフリカボックスとの間で基地変更を行うことができます。

C. 海輸: 2 つの駆逐艦戦力が、インド洋、あるいはスエズ、バスラまたはアバダンと、南アフリカボックスを出入りして海輸される各陸上または航空戦力のために必要になります。さらに、1 つのインド洋の輸送船が、インド洋 SW ボックスを通して海輸される 1 つの機械化陸上ユニット、非機械化陸上 3 戦力または航空 5 戦力ごとに必要となります。南アフリカボックスと大西洋との間の、またはインド洋を通ったインドボックスとの間の海輸は禁止されます。

D. 海上侵襲: 南アフリカボックスへの、あるいはそのボックスからの海上侵襲は禁止されます。

E. NR および海上護衛:

・1つのインド洋の輸送船が、南アフリカボックスとインド、オーストラリアまたはエチオピアボックス、あるいはスエズ、バスラまたはアバダンとの間でNRされる1つの機械化陸上ユニット、3つの非機械化陸上戦力、5つの航空戦力または10BRP ごとに必要となります。このような NR に駆逐艦の海上護衛は要求されません。インド洋を通して南アフリカボックスを出入りする NR は、出発地の海軍ユニットおよびインド洋 SW ボックス内の海軍ユニットによって保護することができます。

・1つの大西洋の輸送船が、ヨーロッパマップまたは米国大西洋岸ボックスと南アフリカボックスとの間でNRされる1つの機械化陸上ユニット、3つの非機械化陸上戦力、5つの航空戦力または10BRP ごとに必要となります。このような NR において駆逐艦は海上護衛のために要求されません。大西洋を通して南アフリカボックスに出入りする NR は、出発地の海軍ユニットおよび大西洋 SW ボックス内の海軍ユニットによって保護することができます。

・南アフリカボックス内の海軍ユニットは、任意の西部戦線の港湾、スエズ、バスラまたはアバダン、および米国大西洋岸ボックス、インドボックスまたはオーストラリアボックスにNRすることができます。

F. インターセプト: 南アフリカボックスからの海軍のインターセプトは禁止されます。南アフリカボックス内の海軍ユニットは、インド洋で通商破壊に従事することができますが、大西洋ではできません。

G. 海上補給: 南アフリカボックスからスエズ、バスラまたはアバダンまでトレースされる各海上補給線は、1つのインド洋の輸送船を要求します (30.365)。

5.4 インドボックス:

5.41 概念: インドボックスは、マップに現れないインドの一部を表わします。

5.42 マップからの距離:

A. インドボックスは、太平洋マップ西端に沿ったインドのヘクスに隣接しています。

B. インドボックス内の港湾は、太平洋マップ西端のヘクス CC2 から8ヘクスです。

5.43 支配: インドが降服しない限り、インドボックスは西側連合国によって支配されます (72.5)。日本のユニットはインドボックスに入ることができません (例外: 戦略爆撃)。

5.44 BRP 価値: インドボックスは、10BRP の価値を持っています。インドが降服していない限り、日本の戦闘フェーズの終わりに、インドボックス内の西側連合国の陸上戦力の総数を超過してインドボックスに隣接して存在する日本の陸上戦力ごとに英国は1ターンにつき1BRP を最大10BRP まで失います。

5.45 補給および石油:

A. 補給: インドが降服していない限り、インドボックスは西側連合国の無制限補給源です。

B. 石油: インドの石油備蓄は、3つの石油カウンターの容量を持っています。インドボックスから補給されたユニットの石油状況については、33.4714C を参照してください。

5.46 ユニット生産: インドのユニットはインドボックスに生産することができます (27.474, 72.16)。インドの生産限度およびコストは、72.12 を参照してください。インドボックスへの日本の爆撃の影響については、72.321 を参照してください。インドボックスに隣接している日本のユニットの影響については、72.42 を参照してください。

5.47 陸上ユニットと航空ユニット:**A. 移動:**

・西側連合国の陸上ユニットは、太平洋マップ西端に隣接している

ヒマラヤ山脈の南のインドのヘクスからインドボックスへ移動することができます。

・移動フェーズの終わりに太平洋マップ西端に沿ってインドボックスに隣接している日本の陸上戦力よりも少数の陸上戦力がインドボックスに存在する事態とならない限り、インドボックスにある西側連合国の陸上ユニットは、インドボックスから太平洋マップ西端に隣接しているヒマラヤ山脈の南のインドのヘクスへ移動することができます。

・航空ユニットは適格なインドのヘクスとインドボックスとの間を出入りするような基地変更ができます。

B. 戦闘:

・インドボックスから太平洋マップへの、または太平洋マップからインドボックス内への陸上攻撃は禁止されます。

・消耗戦闘の目的では、インドボックスはインドの地図端に接したインドの各消耗ゾーンの一部であると考えられます。インドボックスに隣接している日本の陸上ユニットは、インドボックス内の西側連合国の陸上ユニットを消耗させることができ、消耗させられます。インドボックスのみに対する消耗戦闘で達成されたヘクス獲得の結果は、効果なしとなります。また、西側連合国の陸上ユニットは、インドボックスからの消耗による前進でヘクスを獲得することができます。

・西側連合国の装甲ユニットは、太平洋マップ西端のインドのヘクスから展開移動によってインドボックスに入ることができます。

・インドボックスに対する日本の戦略爆撃の結果による場合を除き、インドボックスで航空戦闘は発生しません。

C. 再配備:

・西側連合国の陸上および航空ユニットは、太平洋マップ西端からTR または SR によって、あるいは南アフリカオーストラリアボックス、スエズ、バスラまたはアバダンから、またはヘクス CC2 を通じてNRによってインドボックスに入ることができます。

・再配備フェーズの終わりに太平洋マップ西端に沿ってインドボックスに隣接している日本の陸上戦力よりも少数の陸上戦力がインドボックスに存在する事態とならない限り、インドボックス内でターンを始めたか、移動または戦闘フェーズにインドボックスに進出したか、あるいはインドボックスで生産された西側連合国の陸上および航空ユニットは、太平洋マップにTR、SR またはNRすることができます。

・インドボックスへ再配備された西側連合国の陸上および航空ユニットは、インドボックスで再配備フェーズを終了しなくてはなりません。

5.48 海軍活動:

A. メカニクス: インドボックスと太平洋マップの間の海軍活動の経路は、太平洋マップ西端のヘクス CC2 を通じてトレースされます。CC2 は、インドボックスを基地としている海軍ユニットの港湾からの8ヘクスであると考えます。

B. 基地変更: 西側連合国の海軍ユニットは、インドボックスと南アフリカおよびオーストラリアボックス、スエズ、バスラ、アバダン、および CC2 を通じてアクセス可能な太平洋の港湾との間で基地変更を行うことができます。

C. 海輸: インドボックスと太平洋マップの間の海輸は通常どおり行えます。2つの駆逐艦戦力が、インドボックスからインド洋を通じてスエズ、バスラあるいはアバダンへ海輸される、各陸上あるいは航空戦力のために必要になります。さらに、1つのインド洋の輸送船が、インド洋 SW ボックスを通して海輸される1つの機械化陸上ユニット、非機械化陸上3戦力または航空5戦力ごとに必要となります。インドボックスとオーストラリアボックスおよび南アフリカボックスの間の海輸は禁止されます。

D. 海上侵攻: インドボックスから太平洋マップ上への海上侵攻は通常どおり行なわれます。インドボックスからヨーロッパマップ上への、あるいは南アフリカボックスおよびオーストラリアボックス

への海上侵攻は禁止されます。

E. NR および海上護衛:

・インドボックスと太平洋マップの間で NR される陸上および航空ユニットは、駆逐艦の海上護衛を要求します。輸送船は使用されません。

・1 つのインド洋の輸送船が、インドボックスと南アフリカボックス、オーストラリアボックス、スエズ、バスラまたはアバダンとの間で NR される 1 つの機械化陸上ユニット、3 つの非機械化陸上戦力あるいは 5 つの航空戦力ごとに必要になります。このような NR では駆逐艦は海上護衛のために要求されません。インドボックスを出入りする NR は、出発地を基地とする海軍ユニットおよびインド洋 SW ボックスの海軍ユニットによって保護することができます。

・インドボックスの海軍ユニットは、南アフリカボックス、オーストラリアボックス、スエズ、バスラ、アバダン、または太平洋マップ上へ NR することができます。

F. インターセプト: インドボックスから太平洋マップ上への海軍のインターセプトは通常どおり行われます。インドボックスの海軍ユニットは、インド洋で通商破壊に従事することができます。

G. 海上補給: インドボックスからスエズ、バスラまたはアバダンまでトレースされた各海上補給線ごとに、1 つのインド洋の輸送船を要求します (30.365)。この要求は、太平洋マップ上にヘクス CC2 を通じてトレースされた海上補給には適用されません。

H. 置き換えられた海軍ユニット: スエズ、バスラあるいはアバダンから置き換えられた海軍ユニットは、インドボックスに行くことができます。

5.5 オーストラリアボックス:

5.51 概念: オーストラリアボックスは、マップに現われないオーストラリアの一部を表わします。

5.52 マップからの距離:

A. オーストラリアボックスは、太平洋マップ南端に沿ったオーストラリアのヘクスに隣接しています。

B. オーストラリアボックス内の港湾は太平洋マップ南端のヘクス NN15 および NN24 から 8 ヘクスです。

C. ヌーメア (ニューカレドニア) は、オーストラリアボックスから 10 ヘクスであると考えます。

5.53 支配: オーストラリアが降服しない限り、オーストラリアボックスは西側連合国によって支配されます (71.5)。日本のユニットはオーストラリアボックスに入ることができません (例外: 戦略爆撃)。

5.54 BRP 価値: オーストラリアボックスは、10BRP 価値を持っています。オーストラリアが降服していない限り、日本の戦闘フェーズの終わりに、オーストラリアボックス内の西側連合国の陸上戦力の総数を超えてオーストラリアボックスに隣接して存在する日本の陸上戦力ごとに英国は 1BRP を、1 ターンに最大 10BRP まで失います。

5.55 補給および石油:

A. 補給: オーストラリアが降服しない限り、オーストラリアボックスは西側連合国の無制限補給源です。

B. 石油: オーストラリアボックスの石油状況は、太平洋の石油備蓄からの石油カウンターの消費によって決定されます。

5.56 ユニット生産: オーストラリアのユニットはオーストラリアボックスに生産されます (27.473、71.15)。オーストラリアの生産制限およびコストは、71.12 を参照してください。オーストラリアボックスへの日本の爆撃の影響については、71.321 を参照してください。オーストラリアボックスに隣接している日本のユニットの影響については、71.42 を参照してください。

5.57 陸上および航空ユニット:

A. 移動:

・西側連合国の陸上ユニットは、太平洋マップ南端に隣接している

非アウトバックオーストラリアヘクスからオーストラリアボックスへ移動することができます。

・移動フェーズの終わりに太平洋マップ南端に沿ってオーストラリアボックスに隣接している日本の陸上戦力よりも少数の陸上戦力がオーストラリアボックスに存在する事態とならない限り、オーストラリアボックスにある西側連合国の陸上ユニットは、オーストラリアボックスから太平洋マップ南端に隣接している非アウトバックのオーストラリアのヘクスへ移動することができます。

・航空ユニットは、太平洋マップ南端のヘクスとオーストラリアボックスとの間を出入りするような基地変更ができます。

B. 戦闘:

・オーストラリアボックスから太平洋マップへ、あるいは太平洋マップからオーストラリアボックスへの陸上攻撃は禁止されます。

・消耗戦闘の目的においてオーストラリアボックスは、非アウトバックヘクスサイドを横切ってオーストラリアの地図端に接するオーストラリアの各消耗ゾーンの一部であると考えます。オーストラリアボックスに隣接している日本の陸上ユニットは、オーストラリアボックス内の西側連合国のユニットを消耗させることができ、また消耗させられます。オーストラリアボックスのみに対する消耗戦闘により達成されたヘクス獲得の結果は、効果なしとなります。また、西側連合国の陸上ユニットはオーストラリアボックスからの消耗戦闘によってヘクスを獲得することができません。

・西側連合国の装甲ユニットは、太平洋マップ南端のオーストラリアのヘクスから展開移動によってオーストラリアボックスに入ることができます。

・オーストラリアボックスへの日本の戦略爆撃の結果を除き、航空戦闘はオーストラリアボックスで発生しません。

C. 再配備:

・西側連合国の陸上および航空ユニットは、TR あるいは SR によって太平洋マップ南端から、あるいは NR によって米国太平洋岸ボックス、インドボックス、太平洋マップ南端からヘクス NN15、NN24 (タウンズビル) または NN31 (ヌーメア) を通って、またはスエズ、バスラ、アバダンから、オーストラリアボックスに入ることができます。

・再配備フェーズの終わりに太平洋マップ南端に沿ってオーストラリアボックスに隣接している日本の陸上戦力よりも少数の陸上戦力がオーストラリアボックスに存在する事態とならない限り、オーストラリアボックス内でターンを始めたか、移動または戦闘フェーズにオーストラリアボックスに進出したか、あるいはオーストラリアボックスで生産された西側連合国の陸上および航空ユニットは、太平洋マップに TR、SR または NR することができます。

・オーストラリアボックスへ再配備された西側連合国の陸上および航空ユニットは、オーストラリアボックスで再配備フェーズを終了しなくてはなりません。

5.58 海軍活動:

A. メカニクス: オーストラリアボックスと太平洋マップの間の海軍活動の経路は、太平洋マップ南端のヘクス NN15、NN24 (タウンズビル) あるいは NN31 (ヌーメア) のうち 1 つによってトレースされます。オーストラリアボックスを基地とする海軍ユニットが存在する港湾から NN15、NN24 (タウンズビル) は 8 ヘクス、NN31 (ヌーメア) は 10 ヘクスであると考えます。

B. 基地変更: 西側連合国の海軍ユニットは、オーストラリアボックスと、ヘクス NN15、NN24 および NN31 によってアクセス可能な任意の太平洋マップヘクス、スエズ、バスラ、アバダン、米国太平洋岸ボックス、インドボックスまたは南アフリカボックスとの間で基地変更をすることができます。

C. 海輸: オーストラリアボックスと太平洋マップの間の海輸は通常通り行われます。2 つの破損していない駆逐艦戦力が、オーストラリアボックスからインド洋を通じてスエズ、バスラまたはアバダンへ海輸される各陸上あるいは航空戦力ごとに必要になります。さ

らに、1つのインド洋の輸送船が、インド洋SWボックスを通して海輸される1つの機械化陸上ユニット、非機械化陸上3戦力または航空5戦力ごとに必要となります。オーストラリアボックスとインドボックスおよび南アフリカボックスの間の海輸は禁止されます。

D. 海上侵攻: 太平洋マップ上へのオーストラリアボックスからの海上侵攻は通常通り行われます。南アフリカおよびインドボックスへのオーストラリアボックスからの海上侵攻は禁止されます。

E. NR および海上護衛:

・オーストラリアボックスと太平洋マップの間にNRされる陸上および航空ユニットは、駆逐艦による海上護衛を要求します。輸送船は使用されません。

・1つのインド洋の輸送船が、オーストラリアボックスと南アフリカボックス、インドボックス、スエズ、バスラまたはアバダンとの間にNRされる1つの機械化陸上ユニット、3つの非機械化陸上戦力あるいは5つの航空戦力ごとに必要になります。このようなNRでは駆逐艦は海上護衛のために要求されません。このようなNRは、出発地を基地とする海軍ユニットおよびインド洋SWボックスの海軍ユニットによって保護することができます。

・1つのインド洋の輸送船が、オーストラリアボックスと米国太平洋岸ボックスとの間にNRされる1つの機械化陸上ユニット、3つの非機械化陸上戦力あるいは5つの航空戦力ごとに必要になります。このようなNRでは駆逐艦は海上護衛のために要求されません。このようなNRは、出発地を基地とする海軍ユニットおよび太平洋SWボックスの海軍ユニットによって保護することができます。

・オーストラリアボックスの海軍ユニットは、南アフリカボックス、インドボックス、スエズ、バスラ、アバダン、米国太平洋岸ボックスあるいは太平洋マップ上へNRすることができます。

F. インターセプト: オーストラリアボックスからの海軍のインターセプトは通常通り行われます。

G. 海上補給: オーストラリアボックスからスエズ、バスラあるいはアバダンまでトレースされる各海上補給線は、1つのインド洋の輸送船を要求します(30.365)。この要求は、太平洋マップにヘクスNN15、NN24あるいはNN31を通じてトレースされた海上補給には適用されません。

5.6 エチオピアボックス:

5.61 概念: エチオピアボックスは、エチオピアのイタリア植民地を表わします。

5.62 マップからの距離: エチオピアボックスは、ヨーロッパマップ南端のエジプトのヘクスNN27-NN30に隣接しています。

5.63 支配: エチオピアボックスはゲーム開始時にはイタリアによって支配されていますが、西側連合国によって征服されるかもしれません(88.43)。

5.64 BRP 価値: エチオピアボックスはBRP価値を持っていません。

5.65 補給および石油:

A. 補給: エチオピア内のユニットはすべて、自動的に無制限補給下ににあります。

B. 石油: エチオピア内のユニットは石油効果の影響を受けません。

5.66 ユニット生産: エチオピアボックスではユニットの生産が禁止されます。

5.67 陸上ユニット:

A. 移動: 陸上ユニットは移動フェーズ中に、エチオピアボックスを出入りすることができません。

B. 戦闘: 陸上戦闘はエチオピアボックスで行うことができません。

C. 再配備: 88.42に述べられるように、陸上ユニットは再配備フェーズにのみ、エチオピアボックスに出入りすることができます。

5.68 海軍の活動: エチオピアの支配は、枢軸国がスエズを占領した場合にスエズからの枢軸国海軍のオペレーションを行うために要求されますが、エチオピアボックスからの海軍活動は禁止されます

(88.37B,C)。

5.7 ウラルボックス:

5.71 概念: ウラルボックスは、どちらのマップにも現われないロシアの一部を表わします。

5.72 マップからの距離:

A. ヨーロッパ: ウラルボックスは、ロシアでヨーロッパマップ東端のヘクスA62-Z53に隣接しています。

B. 太平洋: ウラルボックスは、太平洋マップ西端のヘクスA23-L15に隣接しています。

5.73 支配: ロシアが降服しても、ウラルボックスはロシアによって恒久的に支配されます。枢軸国および日本のユニットはウラルボックスに入ることができません。

5.74 BRP 価値: ウラルボックスはロシアのBRPベースと等しいBRP価値を持っています。ロシアがヨーロッパ枢軸国または日本と戦争中であれば、枢軸国の戦闘フェーズ終了時にウラルボックスに隣接している枢軸国および日本の陸上戦力がウラルボックス内のロシアの陸上戦力より多く存在している1戦力ごとに、ロシアは1ターンにつき1BRPを最高15BRPまで失います。

5.75 補給および石油:

A. 補給: ウラルボックスはロシアの無制限補給源です。

B. 石油: ウラルボックスは、1ターンにつき1カウンターの石油生産および10石油カウンターの備蓄容量を持っています。

5.76 ユニット生産: ウラルボックスではユニットの生産が禁止されます。

5.77 陸上および航空ユニット:

A. 移動:

・ロシアの陸上ユニットは隣接したヨーロッパまたは太平洋マップヘクスからウラルボックスへ移動することができます。

・移動フェーズの終わりにウラルボックスに隣接している枢軸国または日本の陸上戦力よりも少数の陸上戦力がウラルボックスに存在する事態とならない限り、ロシアの陸上ユニットは、ウラルボックスから移動することができます。

・航空ユニットは、ウラルボックスと適格のヘクスとの間で基地変更ができます。

B. 戦闘:

・ウラルボックスから太平洋マップへの陸上攻撃および太平洋マップからウラルボックスへの陸上攻撃は禁止されます。

・消耗戦闘の目的においてウラルボックスは、ウラルボックスに接するヨーロッパおよび太平洋の各消耗ゾーンの一部であると考えられます。ウラルボックスに隣接している枢軸国および日本の陸上ユニットは、ウラルボックス内のロシアの陸上ユニットを消耗させることができ、また消耗させられます。ウラルボックスのみに対する消耗戦闘時に達成されたヘクス獲得の結果は効果なしとなり、ロシアの陸上ユニットはウラルボックスからの消耗戦闘の前進によってヘクスを獲得することはできません。

・ロシアの装甲ユニットは隣接したヨーロッパまたは太平洋マップのヘクスから展開移動によってウラルボックスに入ることができます。

・ウラルボックスへの枢軸国または日本の戦略爆撃の結果によるものを除き、ウラルボックスで航空戦闘は発生しません。

C. 再配備:

・ロシアの陸上および航空ユニットはTRあるいはSRによって、隣接したヨーロッパまたは太平洋マップのヘクスからウラルボックスに入ることができます。

・再配備フェーズの終わりにウラルボックスに隣接している枢軸国または日本の陸上戦力よりも少数の陸上戦力がウラルボックスに存在する事態とならない限り、ウラルボックス内でターンを始めたか、あるいは移動または戦闘フェーズにウラルボックスに進出したロシ

アの陸上および航空ユニットは、ヨーロッパまたは太平洋マップに TR または SR することができます。

・ウラルボックスへ再配備されたロシアの陸上および航空ユニットは、ウラルボックスで再配備フェーズを終了しなくてはなりません。

5.78 海軍の活動 ウラルボックスからの海軍活動は禁止されます。

5.8 ムルマンスクボックス:

5.81 概念: ムルマンスクボックスは、ヨーロッパマップにないノルウェーの一部と北大西洋を通してロシアへ向かう航路を表します。

5.82 マップからの距離: ムルマンスクボックスは、ヨーロッパマップ北端に沿ったヘクス A34-A36 に隣接しています。

5.83 支配: ドイツがオスロの支配を獲得する場合、ドイツはムルマンスクボックスの支配を獲得し、オスロを保持するかムルマンスクボックスにユニットを持っている限り、ムルマンスクボックスの支配を保持します。

5.84 BRP 価値: ムルマンスクボックスは BRP 価値を持っていません。

5.85 補給および石油:

A. 補給: ムルマンスクボックスは補給源ではありません。

B. 石油: ムルマンスクボックスは石油を生産せず、石油備蓄容量がありません。

5.86 ユニット生産: ムルマンスクボックスではユニットの生産が禁止されます。

5.87 陸上および航空ユニット:

A. 移動: 陸上ユニットはムルマンスクボックスに進入できません。枢軸国側がベルゲンまたはスカパフローを支配する限り、ドイツの航空ユニットは移動フェーズ中にムルマンスクボックスと、ベルゲン、オスロまたはスカパフローの間で基地変更ができます (40.441)。

B. 戦闘: 陸上および航空戦闘はムルマンスクボックスで発生しません。

C. 再配備: 枢軸国がベルゲンまたはスカパフローを支配する限り、再配備フェーズ中に航空ユニットは、ムルマンスクボックスとベルゲン、オスロまたはスカパフローの間で TR または SR を行なうことができます (40.441)。

5.88 海軍活動:

A. メカニクス: ムルマンスクボックスからの海軍活動の経路は、ヨーロッパマップ北端のヘクス A34 を通じてヨーロッパマップにトレースされます。

B. 基地変更: 枢軸国がベルゲンあるいはスカパフローを支配する限り、ドイツの海軍ユニットは、移動フェーズ中にムルマンスクボックスとベルゲン、オスロまたはスカパフローとの間で基地変更することができます (40.441)。

C. 海輸: ムルマンスクボックスを出入りする海輸は禁止されます。

D. 海上侵攻: ムルマンスクボックスを出入りする海上侵攻は禁止されます。

E. NR: 枢軸国がベルゲンあるいはスカパフローを支配する限り、ドイツの海軍ユニットは、再配備フェーズ中にムルマンスクボックスとベルゲン、オスロまたはスカパフローとの間で NR することができます (40.441)。

F. インターセプト: ムルマンスクボックス内のドイツの海軍ユニットは、ベルゲンを出入りする連合国海軍の活動のインターセプトだけに制限されます。そのようなインターセプトは自動的であり、インターセプトのダイス振りは要求されません (22.111)。

G. 通商破壊艦: ムルマンスクボックス内の海軍ユニットは、ムルマンスクボックスから大西洋 SW ボックスに直接移ることにより、大西洋で通商破壊を実施できます。この場合、インターセプトは受けません。

5.9 SW ボックス:

5.91 概念: 3 つの SW ボックスは、大西洋、太平洋およびインド洋の航路ならびにヨーロッパおよびアジアの戦略爆撃作戦を表わします。

A. 大西洋 SW ボックス: ヨーロッパマップ上部の左隅に位置しています。

B. 太平洋 SW ボックス: 太平洋マップ上部の右隅に位置しています。

C. インド洋 SW ボックス: ヨーロッパマップ下部の右隅に位置しています。

5.92 SW ボックスの細別:

A. 大西洋と太平洋 SW ボックス: 大西洋および太平洋 SW ボックスは各々、1 つの海軍活動セクションおよび 3 つの航空活動セクションに分割されます。

・大西洋および太平洋 SW ボックスの海軍活動セクションは、大西洋における西側連合国の航路と、太平洋における西側連合国および日本の航路を表わします。

・大西洋および太平洋 SW ボックスの 3 つの航空活動セクションは、それぞれのマップ上の各戦線の上空を表わします。

B. インド洋 SW ボックス: インド洋 SW ボックスは、インド洋における西側連合国の航路を表わす 1 つの海軍活動用のセクションを含んでいます。

5.93 SW ボックス内の海軍活動:

5.931 ユニット: 輸送船、ASW、潜水艦および海軍ユニットが、SW ボックスの海軍活動セクションに置くことができます。

A. 輸送船: 輸送船 (20.6) は石油、海上補給、陸上および航空ユニットおよび BRP 譲渡をマップエリアおよびマップボックスの間で運ぶために使用することができます (20.64)。

B. ASW: ASW (20.8) は、敵潜水艦による SW 攻撃から輸送船を保護します (25)。

C. 潜水艦: 潜水艦 (20.7) は、SW ボックス内の敵輸送船に対する SW を実施できます (25)。

D. 海軍ユニット: SW ボックス内の海軍ユニット (25.3) は、輸送船やその他の海軍活動を敵の航空および海軍ユニットによる攻撃から保護し、敵の通商破壊艦に対して防御することができます (21.53)、さらに西側連合国の海軍ユニットであれば、米国ボックスからの海上侵攻において対地艦砲射撃を実施することができます (21.523)。

E. 通商破壊艦: 通商破壊艦は所有するプレイヤーの戦闘フェーズ中に SW ボックスに入り、防御側の輸送船への攻撃を試みることができます (21.53)。

5.932 マップからの距離:

A. 大西洋 SW ボックス: 大西洋 SW ボックスは A23 から EE1 までのヘクスによってヨーロッパマップ西端に隣接しています。

B. 太平洋 SW ボックス: 太平洋 SW ボックスは I62 から KK48 までのヘクスによって太平洋マップ東端に隣接しており、NN24 から NN45 までのヘクスを通して太平洋マップ南端から 8 ヘクスです。

・西側連合国の航路を表している太平洋 SW ボックスの部分は、ヘクス I62 から KK48 までの太平洋マップ東端に隣接していると考えられ、ヘクス NN24 から NN45 までの太平洋マップ南端から 8 ヘクスであると考えられます。太平洋 SW ボックスに配備される英国および米国の海軍ユニットは、真珠湾、タヒチ、米国太平洋岸またはオーストラリアボックス (25.31B) を基地としている必要があり、太平洋 SW ボックスを離れる場合にはこれらの位置のいずれか 1 つに帰る必要があります。

・日本の航路を表している太平洋 SW ボックスの部分は、日本およびトラックの港湾に隣接していると考えられます。太平洋 SW ボックスに配備される日本の海軍ユニットは、日本またはトラックの港湾を基地としている必要があり、太平洋 SW ボックスを離れる場合にはこれらの港湾のうち 1 つに帰還する必要があり (25.31B)、その場合には目的地港湾のヘクスでインターセプトされるかもしれません。

C. インド洋 SW ボックス: インド洋 SW ボックスはヘクス CC2、DD2 および EE1 を通って、太平洋マップ西端から 8 ヘクスです。
5.933 いつ SW ボックス内のユニットを見てよいか: SW ボックスにいる間、SW および海軍ユニットはすべて両サイドに完全に見えます（例外: TF マーカーによって秘匿された海軍）。

5.934 SW ボックスへの出入り:

A. 輸送船、ASW および潜水艦: 輸送船、ASW および潜水艦は、それらが生産されたプレイヤーターン (28.82) を含む所有者プレイヤーターンに基地変更または NR により (21.224, 28.77)、SW ボックスへ、または SW ボックスから転送することができます（例外: 潜水艦は移動フェーズ中に SW ボックスに出入りできません-25.12）。輸送船、ASW および潜水艦は再配備フェーズ中にある SW ボックスから別の SW ボックスまで転送することができます (5.935, 24.52)。

B. 海軍ユニット: 海軍ユニットは移動および再配備フェーズ中に 1 つの SW ボックスに出入りすることができます。移動フェーズ中に SW ボックスから撤退する海軍ユニットは、そのプレイヤーターンの残りの間裏返され、33.7 に従ってその後表に戻すことができます。再配備フェーズ中に SW ボックスから撤退する海軍ユニットは、そのプレイヤーターンの残りとの次の相手プレイヤーターン (25.372) の間裏返され、その後 33.7 に従って表に戻すことができます。

5.935 SW ボックス間のユニットの転送: SW ユニット (潜水艦、ASW、輸送船、戦略爆撃機および迎撃機) および海軍ユニットの両方は、SW ボックス内におけるそのユニットのオペレーションに適用される通常の制限にのみ従い、再配備フェーズ中に SW ボックスの間で転送することができます。SW ボックス間で転送されたユニットは裏返されることはなく、再配備元の SW ボックスでのそれらの使用にかかわらず、次のプレイヤーターンに新しい SW ボックス内で使用することができます。すべての 3 つの SW ボックスは接続されており、それらの間の転送では遅れが生じることがなく、インターセプトを受けません（例外: ドイツの潜水艦は、スエズ運河経由で地中海の港湾からのみインド洋 SW ボックスに入ることができます-25.13A）。

5.94 SW ボックス内の航空活動

5.941 ユニット: 戦略爆撃機および迎撃機だけが、SW ボックスの航空活動セクションに配備できます (26)。

5.942 適格の SW ボックス: 戦略爆撃機と迎撃機は、大西洋および太平洋 SW ボックスへのみ配備できます。

5.943 SW ボックスへの出入り:

A. 所有する同盟党派がその戦線上の運用中の航空基地を支配している場合には、戦略爆撃機および迎撃機は生産に際して任意の戦線の適切な SW ボックスに置くことができます (26.22)。

B. 初期の配置の後に、戦略爆撃機および迎撃機は SW ボックス内にある 1 つの戦線から別の戦線へ配備できます (26.21)。

C. 戦略爆撃機および迎撃機は 1 つの適格な SW ボックスから他の SW ボックスに転送することができ、転送に続く所有者のプレイヤーターン中に使用することができます。

5.944 運用:

A. 戦略爆撃機: 戦略爆撃機は、その戦線にある運用中の航空基地の活動範囲内の任意の適格な目標を爆撃することができます (17.72)。

B. 迎撃機: 迎撃機は、その戦線にある任意の適格な目標を防御することができます (26.443C)（例外: ロシアと西側連合国の迎撃機は互いのヘクスを防御できません）。

6. カウンター

6.1 陸上ユニットのカウンター

6.2 航空および海軍カウンター

6.3 SW カウンター

6.4 状況カウンター

6.5 専門カウンター

6.6 施設

6.7 イベントマーカー

6.8 カウンターの総数

6.1 陸上ユニットのカウンター:

6.11 陸上ユニットのカウンターは、カウンター左側の数値である戦闘力と、それに続けて移動力が記されています（例外: 補充部隊と高射砲のカウンターは 1 移動力を有しており、戦闘力のみが記されています）。英国、ロシアおよび米国のユニットは両方のマップ上で活動することができ、2 種類の移動力を有しています（大きい方はヨーロッパに適用され、小さい方は太平洋に適用されます）。

6.2 航空および海軍カウンター:

6.21 陸軍および海軍航空ユニットのカウンターも戦闘力および移動力または活動範囲を有しています。英国、ロシアおよび米国のユニットは両方のマップで活動することができ、2 種類の移動力を持っています（大きい数値はヨーロッパに適用され、小さい数値は太平洋に適用されます）。各タイプの AAS は異なるカウンターによって表わされます。

6.22 各ジェット機カウンターは 1 つのジェット機戦力を表わします。各輸送機カウンターは 1 つの輸送機戦力を表わします。海軍ユニットのカウンターは戦闘力だけを有しており、その航続範囲は、それが実施する活動により制限されています (21.361)。それぞれの国は、種類の異なる航空、輸送船、駆逐艦および巡洋艦カウンターが与えられています (17.9, 20.9)。CVE も部分的なカウンターへ分割することができます (20.9)。CVE の絵は紫の背景上に印刷されています。高速空母および名前を書かれた主力艦は個別のカウンターで表わされ、部分的なカウンターへ分割することはできません。高速空母の絵は黄色の背景上に印刷されています。「低速」主力艦 (20.121) の絵はオレンジの背景上に印刷されています。

6.3 SW カウンター:

6.31 SW カウンター (潜水艦、ASW、輸送船、戦略爆撃機および迎撃機) は、駆逐艦カウンターと同様に戦力数だけを示しています。

6.4 状況カウンター:

6.41 様々な状況カウンターが提供されています。年および季節のカウンターはマップ上のタイムトラックで使用されます。国旗カウンターは、カラのヘクスの支配を表示するために用いることができます。孤立したユニット、突破および展開したユニット用のマーカーも提供されています。

6.5 専門カウンター:

6.51 各主要国は、量産によって増加させることができる、限られた数の航空基地 (18.14) カウンターを持っています。TF マーカーは、主要国が海軍部隊の構成を秘密にすることを可能にします (20.16)。港湾 (21.12) およびレールヘッド (28.65) カウンターが量産されるかもしれません。各主要国が置く橋頭堡カウンターの数に制限はありません (31)。主要国は陣地を構築できます (32)。

6.6 施設:

6.61 次のカウンターが産業上または技術的な施設を示すために提

供されています。

A. IC カウンターはロシアにおける産業の集積地を表わすために使用されます (37)。

B. 石油プラントのカウンターはドイツおよびロシアの石油プラントを表わすために使用されます (33.23)。

C. ロケットカウンターはロケット基地の位置を示すために使用されます (26.6)。

D. ロケット工場 (42.48)、ウランウムプラントおよびプルトニウムリアクターのためにはカウンターは提供されておらず (42.4, 43.12C)、これらの位置は発見されるまで秘密にされます。

6.7 イベントマーカー:

6.71 以下のカウンターがそれぞれの事態を記録するために使用されます。

A. 核攻撃マーカーは戦略核攻撃を表示するために使用されます (これらは核の使用に先立って、所有する主要国が核備蓄を記録するために隠された位置に置かれます - 43.3)。

B. ファイアストームマーカーはファイアストームを示すために使用されます (26.77)。

6.8 カウンターの総数:

6.81 **陸上ユニット:** カウンターの総数は、各国がプレイ中に持つことができる各タイプの陸上ユニットの数に対する上限です。この限度は、主要国の戦力プールおよび中小国の戦力レベルにより特異となっています。プレイに登場できる Vlasov、インド国民軍および Wang ユニットの数およびタイプは、ゲームで提供されているカウンター総数によって制限されています。

6.82 **航空および海軍ユニット:** カウンターの総数は、プレイに登場可能な航空ユニットの数を制限しませんが、その数は主要国の戦力プールおよび中小国戦力レベルの範囲に従います。戦力プールを持っている海軍ユニット以外には、建造することができる適格の艦船の数およびタイプに制限はありません。必要なカウンターが利用可能でない場合は、自作してください。

7. シナリオ

7.1 シナリオの選択

7.2 シナリオ情報

7.3 ゲームの開始

7.1 シナリオの選択:

7.11 ゲームを始める際にプレイヤーはどのシナリオをプレイするのかを決めなければなりません。キャンペーンゲームシナリオは、両方の戦域を通して (グローバルウォー)、あるいはヨーロッパまたは太平洋戦域単独でプレイすることができます。これらの代わりにプレイヤーは、より短いシナリオの 1 つを選ぶことができます。ヨーロッパ戦域では、北アフリカ、バルバロッサおよび大西洋の戦いのシナリオが提供されています。太平洋戦域では、珊瑚海、ミッドウェーおよびレイテ湾シナリオが提供されています (これらはプレイヤーに海軍の戦闘ルールを習熟させることを目指しています)。さらに、プレイヤーは「ヒストリカル」グローバルウォー、ヨーロッパあるいは太平洋シナリオをプレイしたいと思うかもしれません。各シナリオでは、シナリオ開始時の歴史的状況が、シナリオにのみ適用可能な他の情報およびルールに加えて述べられています。

7.2 シナリオ情報:

7.21 各シナリオに含まれている情報は、下記からなります。

7.211 **期間:** これはシナリオの長さを定義します。

7.212 **状況:** これはシナリオ開始時にどの国が戦争中であるか、および中小国の状況を示します。これらの戦争状態に到達するためには BRP は消費されません。

7.213 **配備順序:** プレイに先立って、シナリオに含まれる各国家は、示された順にその部隊をセットアップします。

7.214 **移動順序:** 一旦プレイが始まれば、示された移動の順序に従います。

7.215 **勝利条件:** 各シナリオでは、2 人ゲーム (適用可能な場合には多人数ゲーム) のための勝利条件が示されます。

A. 一方の側が敗北を認めない限り、シナリオの勝利者はシナリオの終了時にのみ決定されます。両方の側がそれぞれの勝利条件を満たす場合、勝利者は、達成された勝利条件のレベルの比較により決定されます。同様に、多人数ゲームでは、複数の主要国が勝利条件を達成することがあります。

B. 英国とロシアはその降服がゲームの終了時に有効である場合にのみ、枢軸国の勝利条件の目的において征服されたものと考えられます。

C. ヨーロッパ枢軸国は、ドイツおよびイタリアの両方が降服した場合に征服されます。主要国は 54-62 に記述されるように、征服されます。

D. 勝利がプレイの終了時に重要戦略目標ヘクスの所有によって決定される場合、中立の中小国の重要戦略目標ヘクスは、いずれか一方の側が外交の結果としてそれらに対する支配を獲得していなければ、どちらの側にも計上されません。イタリアまたはロシアが中立のままならば、プレイ終了時にそれらの支配する重要戦略目標ヘクスは、2 人ゲームでは枢軸国または連合国の合計に、多人数ゲームではヨーロッパ枢軸国またはロシアの合計に計上されます。英国またはロシアが降服した場合、ゲームの終了時に英国またはロシアの支配する重要戦略目標ヘクスはすべて連合国の合計に計上されます。

E. 多人数の勝利条件を採用したゲームで 1 人のプレイヤーが 2 つ以上の主要国を支配する場合には、そのプレイヤーはシナリオ開始時に最も多くの重要戦略目標ヘクスを支配している指揮下の国家の勝利条件に従わなければなりません。この場合プレイヤーは 1 つ以上の他の主要国の部隊を指揮しますが、それらが勝利条件の決定に用いられる主要国により達成される勝利条件に影響を及ぼす場合を除き、それらの主要国は勝利決定の目的では考慮されません。

F. 多人数ゲームでは、プレイヤーは、その同盟に参加する別のプレイヤーにその主要国の指揮権を譲渡することにより、ゲームからいつでも身を引くことができます。プレイヤーが 2 つ目または 3 つ目の主要国を得る場合、そのプレイヤーは追加の主要国を引き継いだ時に最も多くの重要戦略目標ヘクスを支配する指揮下の国家の勝利条件に従わなければなりません。主要国の指揮権を引き継いだときに、追加の主要国がもともと指揮していた主要国と同数の重要戦略目標ヘクスを持っている場合にのみ、引き継いだプレイヤーは勝利決定目的のための主要国を選択することができます。

G. プレイヤーが離脱することにより、ゲームは結局、通常の 2 人用の勝利条件が適用される 2 人ゲームになるかもしれません。

H. 個別の英国と米国のプレイヤーが存在してシナリオがプレイされる場合、彼らはパートナーとしてプレイし、共同で勝利するか敗北します。

7.22 主要国の能力:

7.221 **BRP レベルおよび成長率:** 各主要国の開始時 BRP レベルが示されています。各主要国の BRP ベースを含む BRP の根拠が括弧の中で述べられています。毎年の BRP 増加の割合を決定する成長率 (35.31) は、各主要国の BRP レベルの下に書かれています。

7.222 **DP および RP 分配:** 外交ポイント (DP) および研究ポイント (RP) の基本的な分配が、各主要国のために指定されています。後の YSS に受け取られる DP および RP の数は、当初量よりも多い

かもしれませんし少ないかもしれません。

7.223 戦力プール: 「At start」の戦力がシナリオの初期セットアップ中にマップに置かれます。他の戦力は「Allowable Builds」に示されているように利用可能になります。各シナリオでは、各主要国に利用可能な個々のタイプのユニットの数が、ブラケット[]の中に示されています。ブラケットの前の数は、各主要国の戦力プールにおいてユニットが追加または除去される時期を示します。一旦戦力が利用可能になれば、それらはプレイヤーのユニット生産フェーズ中に生産することができます。ゲーム中に除去されたユニットは、生産可能部隊として所有する主要国の戦力プールに返され、一般にはそのターンに再建することができます (27.2)。

7.224 航空基地カウンター: 開始時に各主要国が利用可能な航空基地カウンターの数が示されています (18.14)。

7.23 配備制限: 主要国は特定の位置またはエリアに特定の最小限の戦力を置くことを要求されるかもしれません。追加の戦力をスタック制限に従いそのようなエリアに配置することができます。ある種の配備制限はゲームを通して適用され、他のものは特定の状況が発生する前にのみ適用されます (フランスが征服されるまでフランスの1-3歩兵ユニットは、フランス植民地に制限されます。日本と西側連合国が開戦する場合およびUSJTが指定されたレベルに達する場合に、太平洋の西側連合国の配備範囲は引き上げられます)。

7.24 支配: 示されたエリアはシナリオ開始時に主要国によって支配されています。開始セットアップ時には、ユニットは支配されたエリアにのみ配置することができます。プレイヤーは、同盟国であっても、別の主要国によって支配された地域にユニットをセットアップできません。したがって、米国および英国は、フランスあるいは中国のいずれかにユニットを配置してキャンペーンゲームを始めることができません。それ以降にはこれらの国が認めた場合あるいは他の方法で可能となった場合には、これらの国にユニットを移動させることができます。

7.25 補給: 各シナリオの開始時には、すべてのユニットおよびすべての支配されたヘクスは、無制限補給状態で十分な石油供給状態にあると考えられます。

7.26 シナリオカード: ゲームには、グローバルウォー、ヨーロッパおよび太平洋シナリオに相当する、3セットのシナリオカードが含まれています。ヨーロッパのシナリオカードはバルバロッサおよび北アフリカシナリオのために使用されます。シナリオカードは、主要国の戦力プール中の未生産ユニットと孤立により除去されたユニット、および同盟党派の石油備蓄を記録するほか、海軍ユニットの生産および修理に関してプレイヤーを支援します。

7.3 ゲームの開始:

7.31 戦力の配置: 各プレイヤーは、配置の順番に従って、開始時の戦力をマップに配置し、シナリオカードの戦力プールに生産可能ユニットを置きます。ユニットは、マップボックス内でゲームを開始することはできません (例外: 大西洋、インド洋および太平洋 SW ボックス内の潜水艦、ASW、輸送船。グローバルウォー、ヨーロッパおよび大西洋の戦いシナリオでは、ドイツのポケット戦艦は大西洋 SW ボックス内で開始することができます 21.5334)。いくつかの米国ユニットは、米国ボックス内でキャンペーンゲームを始めます。いくつかの英連邦ユニットは、マップボックス内でゲームを始めます)。

7.32 残りのユニット: 各主要国の航空基地、航空および海軍の代替カウンターは利用可能なものとして脇におかれます。

7.33 RP と DP の割付け: すべての開始時戦力がセットアップされた後に、RP と DP の割付けが行われます (41.3, 49.2)。

7.34 プレイ: シナリオの移動順序に従いプレイは始まります。

8. プレイの手順

8.1 ゲームターン

8.2 プレイヤーターン

8.3 手順表

8.1 ゲームターン:

8.11 ゲームターンは2つのプレイヤーターンからなります: 各ゲームターンは枢軸国プレイヤーターンとそれに続く連合国プレイヤーターンからなります。

8.12 枢軸国が常に最初に移動します: 中立のイタリアおよび日本を含む枢軸国が、すべてのゲームターンで最初に移動します。

8.13 中小国: 敵対する主要国による攻撃を生き残った中小国は、相手の同盟と直ちに提携し、その同盟と同時に移動します。ルーマニアおよびフィンランドがロシアとの国境戦争に従事する場合、それらは枢軸国として同時に移動します。

8.2 プレイヤーターン:

8.21 各プレイヤーターンの要点は以下に要約されます。

8.22 外交: 各同盟党派は、適格の主要国および中小国に影響を及ぼすを試みるかもしれません。YSS 中に割り付けられた DP は、通常、外交フェーズ中に効果を生じます。

8.23 宣戦布告: 各主要国は、そのターンに行われるすべての宣戦布告を発表し、直ちに宣戦布告に関連した BRP コストを払います。その後、宣戦布告された中小国の部隊が、宣戦布告した主要国の相手によってセットアップされます。

8.24 移動: ユニットの移動が行われます。補給は移動フェーズ中に判定されます。攻勢オペレーションが実行される場合、BRP 消費は移動および戦闘フェーズに行われます。

8.25 戦闘: 移動がすべて終わった後、戦闘は起こります。限定攻勢オペレーションを含む、すべての攻勢戦闘および展開移動とその後の戦闘は、消耗戦闘の前に解決されます。

8.26 ユニット生産: 補給されていないユニットの除去を含む戦闘後の調節の後に、BRP 譲渡が実施でき、未生産ユニットを生産することができます (27)。

8.27 再配備: 再配備フェーズ中に、ユニットは戦術、海上、戦略再配備を行うことができます (TR, NR, SR 28)。

8.3 手順表:

8.31 詳細な手順: プレイヤー援助の詳細な手順は、プレイの間に定期的に参照されるべきです。

9. 攻勢オペレーション

9.1 一般的な定義

9.2 攻勢航空オペレーション

9.3 攻勢海軍オペレーション

9.4 攻勢陸上オペレーション

9.5 攻勢オペレーションの BRP コスト

9.6 消耗および攻勢

9.7 戦線境界を横切るオペレーション

9.8 孤立したユニットによる攻撃

9.9 特別な状況

9.1 一般的な定義:

9.11 攻勢オペレーション: 攻勢オペレーションは次の特性を持っています。

A. 航空、海軍および陸上ユニットにより実行することができます。

- B. 一般的に移動または戦闘フェーズに発生します。
- C. 運用中の基地からの裏返されていない航空および海軍ユニットによってのみ実施することができます。
- D. 通常は BRP の消費を要求します。

9.2 攻勢航空オペレーション:

9.21 移動フェーズ: 以下の攻勢航空オペレーションは、移動フェーズ中に実施することができます。

- A. 航空優勢 (18.52)。
- B. 哨戒中の TF による基地攻撃 (21.41, 23.6)。
- C. 航空補給 (18.53)。
- D. 空輸 (18.54)。
- E. オーバーランのための対地支援 (18.55)。
- F. オーバーランのための防御側対地支援のインターセプト (18.56)。
- G. 空輸に対する防御側航空インターセプトへのカウンターインターセプト (18.622)。

9.22 戦闘フェーズ: 次の攻勢航空オペレーションが戦闘フェーズ中に実施できます。

- A. 航空優勢 (18.52)。
- B. 海軍基地への攻撃 (23.5, 23.6)。
- C. 空挺降下 (10.53)。
- D. 通常および展開攻撃への対地支援 (18.55)。
- F. 防御側航空支援へのインターセプト (18.56)。
- G. 戦略爆撃 (26)。
- H. 空輸に対する防御側航空インターセプトへのカウンターインターセプト (18.622)。

9.23 ユニット生産フェーズ: 次の攻勢航空オペレーションがユニット生産フェーズ中に実施できます。

- A. ハンブ越えの中国への BRP 譲渡 (40.85)。
- B. ハンブ越えの中国への BRP 譲渡に対する敵航空インターセプトへのカウンターインターセプト (18.622)。

9.24 再配備フェーズ: 次の攻勢航空オペレーションが再配備フェーズ中に実施できます。

- A. 空輸 (18.54)。
- B. 空輸に対する防御側航空インターセプトに対するカウンターインターセプト (18.622)。

9.3 攻勢海軍オペレーション:

9.31 移動フェーズ: 次の攻勢海軍オペレーションが移動フェーズ中に実施できます。

- A. 哨戒。
- B. 海輸。

9.32 戦闘フェーズ: 次の攻勢海軍オペレーションが戦闘フェーズ中に実施できます。

- A. 対地艦砲射撃。
- B. 海上侵攻。
- C. 通商破壊。
- D. 敵基地への攻撃 (高速空母のみ)。
- E. 対地支援 (空母のみ)。
- F. 敵の防御航空支援のインターセプト (高速空母のみ)。

9.4 攻勢陸上オペレーション:

9.41 移動フェーズ: 次の攻勢陸上オペレーションが移動フェーズ中に実施できます。

- A. オーバーラン。

9.42 戦闘フェーズ: 次の攻勢陸上オペレーションが戦闘フェーズ中に実施できます。

- A. 侵攻および空挺降下を含む防御されたヘクスに対する陸上攻撃 (15)。
- B. 突破ヘクスへの配置、展開移動および戦闘 (装甲ユニットのみ)。

9.5 攻勢オペレーションの BRP コスト:

9.51 必要な BRP 消費: 他の規定がない限り、攻勢オペレーションは以下のような BRP 消費を要求します。

- A. **陸上ユニット:** 各陸上戦力につき 1BRP。
- B. **陸軍航空ユニット:** 各 AAF につき 1BRP。
- C. **海軍航空ユニット:** 陸上基地所属の 3 つの NAS につき 1BRP (各フェーズごとに計算され、端数は切り上げられます)。
- D. **ジェット機:** 各ジェット機戦力につき 1BRP。
- E. **輸送機:** 各輸送機戦力につき 1BRP。
- F. **駆逐艦:** 各駆逐艦戦力につき 1BRP。
- G. **巡洋艦:** 各 2 戦力巡洋艦につき 1BRP。
- H. **有名艦:** 各有名艦につき 1BRP。
- I. **CVE:** 各 CVE 戦力につき 1BRP。

9.52 海輸および空輸: 海輸または空輸される陸上ユニットのために BRP 消費は必要ではありません。攻撃側は使用する海軍ユニットまたは輸送機のコストのみを払います。

9.53 海上侵攻: 攻撃側は、常に海上侵攻で使用された海軍ユニットの BRP コストを払います。無防備の海岸ヘクスに侵攻する陸上ユニットについては、BRP 消費は必要になりません。防御された侵攻ヘクスに対して陸上戦闘が生じる場合、攻撃側はさらに侵攻戦闘に従事する陸上ユニットの BRP コストを払わなければなりません。

9.54 空挺降下: 攻撃側は、常に空挺降下に使用された輸送機戦力の BRP コストを払います。無防備のヘクスに空挺降下した空挺ユニットについては、BRP 消費は必要になりません。防御された降下ヘクスに対して陸上戦闘が生じる場合、攻撃側はさらに陸上戦闘に従事する空挺ユニットの BRP コストを払わなければなりません。

9.55 空母を基地とする海軍航空ユニット: 空母を基地とする海軍航空ユニットを使用するためのコストは、空母自体を使用するために払われた BRP によって賄われます。

9.56 潜水艦、SW またはロケットのための BRP コストはありません: BRP 消費は次のもののために必要になりません。

- A. 潜水艦での攻勢オペレーション。
- B. 潜水艦、戦略爆撃機または迎撃機での戦略戦闘。BRP は爆撃を行う AAF および爆撃任務を護衛するジェット機のために消費されます。
- C. ロケットと飛行爆弾の攻撃。

9.57 BRP コストは一度だけ払われます: 1 ユニットに対する BRP の費用は、それが他に認められている場合、そのユニットが攻勢オペレーションを何度でも実行することを可能にします。したがって繰り返し消費を行う必要なしに、1 つの陸上ユニットはオーバーランし、展開し、攻撃することができ、1 つの高速空母は哨戒および対地支援することができ、1 つの空挺ユニットは空挺降下および攻撃を行うことができます。異なる戦線にあるユニットに対する複数ヘクス攻撃 (15.44) のような 1 つを越える戦線にある敵ユニットに影響するようなユニットによる活動、または別の戦線への展開には、一度だけ支払う必要があります。

9.58 BRP 消費のタイミング: プレイヤーは、攻勢オペレーションが現実に行われる時、どのユニットが攻勢オペレーションで使われるのかを示し、実施するオペレーションにかかる BRP コストを支払います。

例: 1 つの戦線で、プレイヤーは 2 つの駆逐艦を使用して、2-3 歩兵ユニットを海輸し、3 つの駆逐艦および 3-3 歩兵ユニットを使用して無防備の海岸ヘクスに侵攻し、6 つの陸上戦力を使用して陸上攻撃することを望みます。

移動フェーズ中に、プレイヤーは海輸任務を発表し 2BRP を払います。戦闘フェーズ中に、プレイヤーは侵攻を発表し 3BRP を払います。どんな攻勢

陸上攻撃も発表される前に、防御側は防御側航空支援を実施するかどうか決定します。防御側が実施する場合、攻撃側はインターセプトを行う各 AAF につき 1BRP を払って、利用可能な航空ユニットを用いてインターセプトを行うことができます。航空戦闘が解決された後、攻撃側は陸上攻撃を発表し、さらに 6BRP を払います。

攻撃側が 3 つを超える航空戦力で防御側航空支援のインターセプトを実施した場合、彼がその戦線で消耗戦闘を実施することを望むならば、消耗戦闘を行う戦線においては 14BRP を超えて攻勢オペレーションに費やすことができないことから、攻撃に用いられる陸上戦力の数を制限しなければならず、そうしない場合には消耗ではなく全面攻勢を実施しなければなりません。

9.6 消耗および攻勢:

9.61 消耗: 同盟党派は、攻勢活動のコストがある戦線に払われたか否か (9.57) を調べ、そのターンに 15 未満の BRP 分の攻勢活動が実施された場合にのみ、その戦線上で消耗戦闘 (14) を実施することができます。消耗戦闘は、攻勢オペレーションがすべて実行された後、通常の戦闘フェーズの終わりに解決されます。消耗戦闘のための BRP コストはありません。

9.62 限定攻勢: 1 つの戦線に対する 15BRP 未満の攻勢オペレーションは限定攻勢と考えられます。少なくとも同盟党派中の 1 国が 15BRP のコストで全面攻勢を実施していなければ、同盟党派は、1 ターンに 1 つの戦線に対して 14BRP を超える攻勢オペレーションを実施することができません (9.63)。

9.63 全面攻勢: 1 つの主要国が 1 ターンに 1 つの戦線に対して攻勢オペレーションで 15BRP を費やす場合、その主要国およびその主要国に同盟または提携する中小国のすべてのユニットは、BRP の追加消費を行うことなく、その戦線において攻勢活動を実施できます。ある同盟パートナーの行う全面攻勢に同じ同盟の別の主要国が参加できる範囲は、その戦線での攻勢オペレーションのために費やされる BRP の数によります。そのような主要国も攻勢オペレーションに 15BRP を費やせば、その主要国は全面攻勢を行なうことができます。そのような主要国が 15 未満の BRP を費やす場合、BRP コストを払う分の攻勢オペレーションだけが実施できます。

9.64 限定攻勢オペレーションとしての展開: 展開するユニットのための攻勢オペレーションコストが、その戦線に対する攻勢オペレーションのレベルが 14BRP を超過させなければ、展開は消耗が行われる戦線で認められます。少なくとも 1 つの主要国が、ある戦線で攻勢オペレーションのために 15BRP を支払った場合、全面攻勢に 15BRP を払っていない同盟パートナーが所有している航空、装甲および空挺ユニットも、これらのユニットの攻勢オペレーションに BRP が支払われるのであれば展開を行うことができます。

9.65 陸上ユニットによる二重攻撃の禁止: 攻勢陸上攻撃に従事する陸上ユニットは消耗レベルには数えられません。陸上ユニットは敵ユニットをオーバーランした後に消耗戦闘に従事することができます。

9.66 攻勢オペレーションに対する制限: 東部戦線における泥濘 (34.22, 34.31) のような攻勢オペレーションのための BRP 消費に対する制限が特定のエリアに存在する場合、主要国が適用可能な戦線で全面攻勢を行なうという事実は、制限されたエリアにおいて攻勢オペレーションに使用できる BRP 数に対する制限を無効にしません。

9.7 戦線境界を横切るオペレーション:

9.71 活動が実施されるヘクスにより決定されます: 活動が実施されるヘクスが、攻勢オペレーションの BRP 消費が行われなくてはならない戦線を決定します。

9.72 海軍のオペレーション: 戦線の境界は海軍の活動に影響ありません。

例: 地中海の英国海軍ユニットが南フランスに海上侵攻する陸上ユニットを運ぶ場合またはマルセイユへユニットを海輸する場合、これらの攻勢オペレーションは西部戦線に起こるものと考えられます。冬の海上侵攻に対する制限 (34.23A) は、海軍ユニットが移動する戦線へ適用されるので、上に記述された侵攻は冬にでも認められます。同様に、南フランスで目標を攻撃したイタリア北部の航空ユニットに対する費用は、西部戦線のものとされます。

フランスに存在する隣接したユニットを攻撃したトリノおよび U21 のイタリアの陸上ユニットは、地中海戦線ではなく西部戦線に対する攻勢オペレーションとみなされます。同様に、枢軸国が地中海戦線における攻勢オペレーションに 14 を超える BRP を費やしたとしても、このイタリアのユニットを西部戦線の消耗の一部として数えることができます。

太平洋戦線の沖繩に基地を置く日本の海軍ユニットが、東南アジア戦線のフランス領インドシナ沖で活動する場合、東南アジアの戦線に対する攻勢オペレーションとなります。この日本の海軍ユニットは、20 ヘクスの範囲限界 (21.3612) のためにインド沖で活動することができません。

中国に存在する隣接したユニットを攻撃するフランス領インドシナにある日本の陸上ユニットは、アジア戦線に対する攻勢オペレーションを実施したこととなり、東南アジアまたはアジア戦線の消耗の合計に数えられません。この日本のユニットは、日本が東南アジアで全面攻勢を実施したとしても、攻撃を行う代わりにアジア戦線の消耗の一部として数えることができます。

9.73 戦線境界の通過: 1 つのユニットは、以下による場合にのみ 2 つの戦線に対する活動に参加できます。

A. 異なる戦線の複数のヘクスに存在するユニットに対して単一の攻撃を行なう場合。または、

B. 1 つの戦線から別の戦線に展開する場合。

9.74 戦線境界での特別ルールはありません: 戦線境界にある 1 つのユニットは両方の戦線の消耗合計に数える、または 1 つの戦線で攻勢攻撃を実施し、他の戦線で消耗を実施するというように、両方の戦線の防御ユニットを別々に攻撃することはできません。

9.75 BRP 消費の帰属: 1 つを超える戦線で攻撃を行うユニット (9.57) は、攻勢オペレーションの BRP コストを一度だけ必要としますが、それらの戦線で消耗が認められるかどうか決める場合、BRP コストはユニットが移動または攻撃を行う両方の戦線で数えられます。

幸運にもこのトリッキーな状況は、あまり発生しません！次の例は助けになるかもしれません。攻撃側は、西部戦線にユニットを持っており、西部戦線の 1 ユニットと東部戦線の 1 ユニットの 2 つの敵ユニットに対して単一の陸上攻撃を行うことを望んでいます。これらの戦線において攻撃側がさらに消耗を行えるかどうかを決めるときには、攻撃側が支払った BRP は西部および東部戦線の攻勢オペレーションに費やされた BRP の合計の両方に計算されますが、全面攻勢のための 15BRP の基準値に到達したかどうかを断定する場合には西部戦線にのみ数えられます。

9.76 装甲の展開に対する制限: 展開する装甲ユニットを所有する主要国がその戦線で全面攻勢を行なうか、同盟党派のパートナーがその戦線で全面攻勢に参加するか、あるいは限定攻勢の一部として移動または攻撃を行う場合にのみ、戦線境界を横切った展開移動および異なる戦線に対する展開攻撃が認められます。

9.8 孤立したユニットによる攻撃:

9.81 孤立したユニットは攻撃可能です: ターンの最初の補給判定中に補給を受けられなかった陸上ユニットは、そのターンに続いて起こる戦闘フェーズ中に攻勢または消耗戦闘に従事することができます。

9.82 BRP コストなしの攻勢攻撃: 攻勢攻撃を行なう孤立した陸上ユニットは、全面攻勢の一部となるものを含めて通常の BRP コスト (9.51A) で攻撃するか、または BRP コストなしで攻撃する選択肢を持っています。BRP を消費せずに攻撃する孤立したユニットは、攻勢攻撃を行なっている補給された陸上ユニットと共同で攻撃する

ことができず、対地支援を受けることができず、戦闘結果表上の結果にかかわらず戦闘解決の後に除去されます。

9.9 特別な状況:

9.91 ドイツの1939年秋の攻勢オペレーション: 1939年秋には、ドイツは西部または地中海戦線で攻勢の活動または消耗を実施できません（例外: 通商破壊艦-21.5334）。

9.92 日本の攻撃に続く連合国の麻痺: 日本が宣戦布告した時点で USJT が 40 以上に達していなかった場合、西側連合国は、英国または米国のいずれかに対する日本の攻撃（51.73A）に続く連合国プレイヤーターンに太平洋戦域で攻勢の活動または消耗を行なうことができません（51.71）。

陸上オペレーション

10. 陸上ユニット

- 10.1 歩兵ユニット
- 10.2 補充部隊
- 10.3 装甲
- 10.4 特殊部隊ユニット
- 10.5 空挺部隊
- 10.6 チンディット
- 10.7 海兵隊
- 10.8 コマンド
- 10.9 高射砲

10.1 歩兵ユニット:

10.11 歩兵ユニットは、ヨーロッパで 3、太平洋で 2 移動力を持っており、限定補給源のみから補給された場合もしくは陸軍石油効果が適用される場合、それらの CTL は 1 だけ減少しますが、移動に悪影響を受けません（30.522A）。

10.12 機械化歩兵は、ヨーロッパでは 4 移動力を持っています。機械化歩兵ユニットは、補給の問題（30.522B）または陸軍石油効果によって一時的に機械化されたコンポーネントを否定されます。機械化されたコンポーネントを否定された機械化歩兵ユニットは、移動力が 3 に減少します。太平洋では、機械化歩兵はルール上、通常の歩兵ユニットと同様に扱います。

10.13 首都、重要戦略目標ヘクス、IC、橋頭堡あるいはレールヘッドで防御していなければ、装甲の展開により攻撃された歩兵ユニットは-1DM を受けます（15.33A）。

10.2 補充部隊:

10.21 補充部隊は、新規徴集者を戦闘ユニットに供給する訓練組織を表わします。その主要な機能のうちの 1 つは消耗戦闘を受けた時に除去できる安価なユニットをプレイヤーに提供することです。

10.22 補充部隊は 1 移動力を持っています。

10.23 敵の攻勢攻撃に対して防御する場合、補充部隊は 1 戦闘力を持ちます。補充部隊は攻勢オペレーションに参加できず、攻撃側の消耗戦力合計に数えられず、消耗によって獲得されたヘクスを占領するために前進することができず、部分的な補給（30.522A）または陸軍石油効果により CTL が 1 減少します。

10.24 首都、重要戦略目標ヘクス、IC、橋頭堡あるいはレールヘッドで防御していなければ、装甲の展開により攻撃された補充部隊は-1DM を受けます（15.33A）。

10.25 ゲーム開始時にプレイに用いられる補充部隊はすべて、開始セットアップ中にマップに置かれます。補充部隊の戦力プールは増加させることができません。

10.26 各補充部隊の再建コストは 1BRP です。

10.3 装甲:

10.31 装甲ユニットは、歩兵コンポーネントおよび機械化されたコンポーネントからなります。この機械化されたコンポーネントは、装甲ユニットに ZOC、より大きな移動力およびオーバーランを実施する能力、突破口を作成し展開の間に移動および攻撃するという特別な能力を与えます。

10.32 装甲ユニットは、補給の問題（30.522B）、陸軍石油効果、モンスーン（34.24C）、あるいは太平洋戦域でジャングル、山岳、湿地、森林あるいはジャングル/山岳ヘクスに進入することで一時的に機械化されたコンポーネントを否定されます（例外: ジャングルヘ

クス中の日本の装甲ユニットは機械化されたコンポーネントを保持します)。これが生じる場合には、機械化されたコンポーネントが回復されるまで装甲ユニットは歩兵ユニットの役割をし、ヨーロッパで3、太平洋で2移動力を持ち、ZOCがなく、突破口を作成せず、展開することができなくなります。機械化されたコンポーネントを否定された装甲ユニットは、歩兵ユニットと同様に装甲の展開により攻撃された場合に-1DMを受けますが、その戦闘力は影響を受けません。

10.33 モンスーンまたは陸軍石油効果により機械化能力を失った装甲ユニットは、前のターン中に展開を行った場合（30.551A）には自動補給下に残り、それらが陸軍石油効果を受けない限り、歩兵の許容移動力によりモンスーンに影響されないエリアから、またはそのようなエリアへ更に移動することができます。同様に、装甲の展開による移動力が冬効果によって減少される場合、影響されないエリアでの展開移動力は減少された移動力による不利を受けません（13.47の例を参照）。装甲ユニットが移動フェーズ中のある時点で、その歩兵許容移動力をすべて使い果たし、その機械化能力が否定される位置にある場合、それはさらに移動することができません。

例：太平洋戦域の装甲ユニット（3移動力）は、山岳ヘクスへ移動することで2移動力を消費し、山岳ヘクスにあることが装甲ユニットの許容移動力を2に減少させるので、山岳ヘクスへ移動する同じターンに平地ヘクスへと移動を継続することができません。もし装甲ユニットが山岳ヘクスで移動を始めて、平地ヘクスへ移動したならば、十分な許容移動力が回復され、続けて山岳ヘクスへ移動することができます。

10.34 ゾーン・オブ・コントロール（ZOC）：機械化された能力を保持する装甲ユニットはそれらが以下の制限に従って占めるヘクスに隣接している6ヘクスへZOCを伸ばします。これらは特に記されている場合を除き、両方の戦域で等しく適用されます。

10.341 ZOCは以下の場合には伸びません。

- A. 中立国へ。
- B. 横断可能海峡ヘクスサイドを含む全海面ヘクスサイドを横切つて。
- C. 敵の陣地または要塞ヘクスサイドを横切つて。
- D. 太平洋戦域の河川を横切つて、あるいはジャングル、山岳、湿地、森林またはジャングル/山岳ヘクスへ（ヨーロッパ戦域では、ZOCは、河川を横切つて、および荒地地形へ伸びます）。

日本のユニットは、あたかもそれらが平地ヘクスであるかのようにジャングルヘクスを通して移動することができますが、日本の装甲ユニットはジャングルヘクスへZOCを伸ばしません。これは、ジャングルにおける装甲作戦の困難さと日本の戦車の質を反映しています。

10.342 ZOCは、平地地形およびヨーロッパの荒地地形へ、味方の要塞および陣地ヘクスサイドを通して隣接する平地ヘクスへ、ヨーロッパの河川および運河を横切つて、および好天候ヘクスから悪天候ヘクスへと伸びます。

10.343 ZOCは敵の移動（13.41D）、ユニット生産（27.44）および補給線（30.321）に悪影響を及ぼします。

10.344 ドイツの攻撃の際にRGTが40未満だった場合に、ドイツのロシアに対する最初の攻撃の枢軸国プレイヤーターンでは、次の悪影響がヨーロッパ戦域のすべてのロシアの装甲ユニットに適用されます（63.51D）。

A. 枢軸国が1回オーバーランを実施するか、あるいは戦闘フェーズに陸上攻撃を解決するまで、ロシアの装甲ユニットはZOCを持ちません。

B. 一旦ロシアの装甲ユニットがZOCを持てば、枢軸国の陸上ユニットは、ロシアの装甲ユニットのZOCのヘクスを離れるか、あるいはそのようなヘクスから別のZOCヘクスに移動するために追加1移動力のみを消費します。

10.4 特殊部隊ユニット:

10.41 すべての特殊部隊ユニット（空挺、チンディット、海兵隊およびコマンド）は次の属性を共有します。

A. 規模：各特殊部隊ユニットは、1戦力からなります。

B. 戦力プールへの追加：開始時のユニットとは異なり、特殊部隊ユニットは量産を通じてのみ戦力プールに付け加えられます（42.24B）。

C. BRP コスト：各特殊部隊ユニットは生産コストは1戦力につき3BRPです。

D. 生産：特殊部隊ユニットは、除去されたプレイヤーターン中に再建することはできません。

E. スタッキング：特殊部隊ユニットはスタック制限をすべて無視し、スタック中のユニット数を決定する際に数えられません（12.12）。特殊部隊ユニットは、空挺やチンディットユニットが歩兵のように移動して使用されるような特別な能力を使用しない場合でも、別のユニットがオーバースタックされている状況で攻撃および防御することができます（例外：海上侵攻の一部となる空挺およびチンディットユニットはオーバースタックすることはできません。海兵隊またはコマンドでない限り、乗船した2個陸上ユニットのみが海上侵攻で攻撃できます。これは、空挺降下に必要条件を満たしている限り、空挺ユニットが海上侵攻戦闘に空挺降下を行って参加することを妨げません）。

F. 防御：特殊部隊ユニットは、装甲の展開（15.33A）により攻撃された場合、あるいは冬効果（34.41）による-1DMを受けません。

10.5 空挺部隊:

10.51 特別の能力- 空挺降下：空挺ユニットは、下に述べられた制限に従い空挺降下を行う特別の能力を持っています。空挺ユニットは空輸されることもできます。空挺ユニットは、部分的な補給または石油効果によって影響を受けませんが、空挺降下を行う能力は影響を受けます。

10.52 空挺降下：空挺降下は、戦闘フェーズの間にも、陸上戦闘解決の直前あるいは展開戦闘解決の直前に実施されます。これは装甲ユニットによる突破または展開移動が発生したか否かに影響されません。

10.53 空挺降下の制限：空挺降下は次の制限に従います。

A. 基地および輸送機の要求：空挺ユニットは、空挺降下が実施される時に裏返されていない輸送機戦力を含んでいる運用中の航空基地からのみ空挺降下することができます。空挺降下のプレイヤーターンの移動フェーズ中に空挺ユニットは航空基地へ移動することができます。また使用される輸送機戦力は航空基地を変更することができます。航空基地は所有するプレイヤーターンの開始時に完全補給されている必要はありませんが、所有するプレイヤーの最初の補給判定に完全補給されている必要があります。空挺降下は、移動フェーズ中に配置された航空基地から実施することができます。

B. 他の活動：空挺ユニットは、移動フェーズ中に空輸または海輸された場合、あるいは戦闘フェーズ中に戦闘を行ったか海上侵攻を行った場合には空挺降下を実施できません。

C. 攻勢オペレーションの要求：空挺降下に参加する輸送機戦力は攻勢オペレーションを実施しています。降下先ヘクスが敵陸上ユニットを含んでおり、降下の結果により陸上戦闘が生じる場合、空挺降下する空挺ユニットは攻勢オペレーションを実施しています。

D. 戦闘訓練：空挺ユニットは、2以上のCTLを持っている場合にのみ空挺降下を実施することができます。

E. 天候：空挺降下は、3以上の冬効果を受けているヘクス、モンスーンの影響を受ける湿地、ジャングルまたはジャングル/山岳ヘクスに実施することができません（34.24A）。空挺降下は、制限される天候となっているヘクスから実施することはできませんが、このような天候のヘクスへと実施することはできません。

10.54 防御側航空ユニットによるインターセプト：空挺降下は、適

格の防御側航空ユニットによってインターセプトされ、これは適格の攻撃側航空ユニットによってカウンターインターセプトされます。空挺ユニットを運ぶ輸送機戦力が任務中断を強いられる場合、空挺ユニットは輸送機戦力と共に基地へ帰還します。輸送機戦力が除去される場合、空挺ユニットも除去されます (18.624)。

10.55 空挺ユニットによる攻撃

A. 降下ヘクスに限定: 空挺降下した空挺ユニットは、降下ヘクスに存在するユニットのみを攻撃できます。カラのヘクスまたは味方ユニットによって占められたヘクスに降下した場合でも、空挺降下した空挺ユニットは、隣接したヘクス中のユニットを単独であるいは他のユニットと共同で攻撃することはできません (例外: 複数ヘクス攻撃 10.55B)。

B. 複数ヘクス内の防御側ユニット: 2つ以上のヘクスにいる防御側ユニットが単一の攻撃で攻撃されている場合 (15.44)、空挺ユニットは攻撃されたヘクスのうちいずれかに対して空挺降下により攻撃に参加することができます。

C. 空挺降下は1:1以上の攻撃に制限されます: 敵ユニットを含んでいるヘクス上への空挺降下は、発生する陸上戦闘の第1ラウンドが1:1の戦闘比となる場合にのみ、実施することができます。この制限は後の戦闘ラウンドには適用されません。

D. 独立した空挺降下に対する防御: 他の敵陸上ユニットによって攻撃されずに、空挺降下に対してのみ防御するユニットは+1DMを受け取ります (15.32G)。

E. 水面による防御の無効化: 水面を越えて実施される攻撃と共に実施される空挺降下は、防御側の河川または横断可能海峡による+1DMを無効にします (15.32C)。

10.56 空挺降下に続く移動の禁止: 空挺ユニットは、空挺降下に続くゲームターンまで、戦闘後前進できず、また再配備を除き降下ヘクスからの自主的な移動を禁止されています。

10.57 自動補給はありません: 展開の間に降下した場合でも、空挺ユニットは空挺降下に続くゲームターン中に自動的に補給されません。

10.58 ZOCの効果を受けません: ZOCは空挺降下に影響しません。

10.6 チンディット:

10.61 空挺降下: チンディットは空挺ユニットと同じ方法で空挺降下を行うことができます。全ての通常の空挺降下に対する制限が適用されます。

10.62 補給: チンディットは、常に自動的に少なくとも限定補給下にあります。チンディットは、空挺降下を実施する能力への影響以外は、部分的な補給または石油効果による影響を受けません。

10.63 移動および戦闘: チンディットはジャングル/山岳ヘクスへ進入する場合に付加的な移動力を消費しなければなりませんが、ジャングルヘクスに進入するためには付加的な移動力を消費しません。チンディットが味方のユニットとスタックまたは隣接せずにジャングルまたはジャングル/山岳ヘクスを占めている日本のユニットに対する攻撃に参加する場合には、ジャングルにあるために日本のユニットが通常受け取る+1DMが否定されます。この場合ジャングル/山岳ヘクスの中で防御する日本のユニットは、+2DMではなく、+1DMだけを受け取ります。チンディットはジャングル/山岳ではないジャングルヘクスを消耗戦闘の前進により占領することができます (14.62D)。

10.64 生産: チンディットは、任意の適格なインドのヘクスあるいはインドボックスに生産することができます。チンディットを生産する BRP コストは、インドではなく英国の生産限度に数えられます (27.474D)。英国と日本の開戦に先立ったチンディットは、USATに影響を与えません。

10.65 位置: チンディットは、太平洋マップ上で、あるいはインドボックス内でのみ使用でき、ヨーロッパで使用することができま

せん。チンディットは、英国と日本の開戦に先立って量産され、生産できますが、英国と日本の開戦までインドを離れることができません。

10.7 海兵隊:

10.71 特別の能力- 海上侵攻: 海上侵攻の間に攻撃された敵ユニットは、侵攻戦闘時に従事している少なくとも半分の陸上戦力が、米国の海兵隊あるいは日本の海軍特別上陸部隊から構成される場合には、侵攻に対して防御するユニットに通常与えられる+1DMを受け取りません (15.32B)。侵攻ヘクスに隣接しているヘクスから攻撃しているユニット、侵攻ヘクスに降下した空挺ユニット、および展開のための予備として保持された装甲ユニットを含む侵攻戦闘に参加しない侵攻ユニットは、この判定を行う際に数えられません。海兵隊は、海上侵攻を行なう能力への影響を除き、部分的な補給または石油効果によって影響されません。

10.72 侵攻時のオーバースタック: 海上侵攻を行なう場合、海兵隊はスタック制限に数えられません (21.514)。

10.8 コマンド:

10.81 特別の能力: コマンドは、港湾を含んでいる任意のヘクスに対する海上侵攻を行なうことができます。このことは、非コマンドユニットが海上侵攻に不適当な港湾に海上侵攻することを認めません。この特別の能力を使用して、コマンドが侵攻した港湾に橋頭堡を置くことはできません。コマンドは海上侵攻を行なう能力以外は、部分的な補給または石油効果による影響を受けません。

10.82 侵攻時のオーバースタック: 海上侵攻を行なう場合、コマンドはスタック制限に数えられません。

10.83 CTLの要求: コマンドは、もし西側連合国のCTLが2以上でなければ10.81と10.82に述べられた特別の能力を利用することができません。

10.84 海兵隊との差異: コマンドは、海上侵攻に対して防御する陸上ユニットが受ける+1DMを否定しません。

10.9 高射砲:

10.91 高射砲ユニットは対空砲を表わします。 その唯一の機能は敵の空襲および戦略爆撃と戦闘することです。

10.92 高射砲ユニットは1移動力を持っています。

10.93 高射砲ユニットは陸上戦闘力を持っておらず、攻勢オペレーションに従事できず、消耗戦闘力の合計に数えられず、消耗損失として選択できず、消耗によって獲得されたヘクスを占領するために前進できず、部分的な補給 (30.261) または石油効果に影響されません。

10.94 高射砲のいるヘクスが敵ユニットによって占められる場合、高射砲ユニットは除去されます。

10.95 各高射砲戦力は、そのヘクスの防空およびSW戦闘の防御レベルを1ずつ増加させます。

10.96 高射砲戦力は陸上または航空のスタック制限を受けません。

10.97 高射砲ユニットは陸軍の量産生産 (42.24A) によって生成されます。

10.98 各高射砲戦力の生産コストは2BRPです。

11. パルチザン

11.1 概観

11.2 パルチザン戦力プール

11.3 生産

11.4 移動および戦闘

11.5 補給

11.6 ヘクス支配

11.7 経済的影響

11.1 概観:

11.11 パルチザンは非正規部隊を表し、生産、補給、運用およびヘクス支配能力に関する特別のルールによって管理されます。各同盟党派は以下に述べられるようにパルチザンを生産し運用することができます。

11.2 パルチザン戦力プール:

11.21 概要: パルチザンが活動できるエリアにおいて各同盟党派が生産することができるパルチザンの数は、そのエリア用のパルチザン戦力プールによって制限されています。一定のエリアの基礎的なパルチザン戦力プールは、以下に示すように、枢軸国によるイスラム教徒の不穏および西側連合国とロシアによる量産によって増加できます。

11.22 主要国: パルチザンは以下に述べられるような主要国で生産することができます。この情報は主要国パルチザン表に要約されています。

主要国/パルチザン表- 11.22			
	枢軸国	西側連合国	共産主義
フランス	0	1:2	1:2
英国	0	2:4	0
ロシア	0	0	4:8
シベリア	0	0	2:4
イタリア	0	1:2	1:2
中国	0	2	1:6

A. フランス:

- ・西側連合国: 1. 量産により追加 1 パルチザン。
- ・共産主義: 1. 量産により追加 1 パルチザン。

B. 英国:

- ・西側連合国: 2. 量産により追加 2 パルチザン。
- ・共産主義: なし。

C. ロシア (東ポーランドを含む):

- ・西側連合国: なし。
- ・共産主義: 4. 量産により追加 4 パルチザン。ロシアおよび東ポーランドの共産主義のパルチザン戦力プールは、ロシア占領政策の各結果につき 1 ずつ、最大で 3 パルチザンだけ縮小されます (44.32B)。

D. シベリア:

- ・西側連合国: なし。
- ・共産主義: 2. 量産により追加 2 パルチザン。

E. イタリア:

- ・西側連合国: 1. 量産により追加 1 パルチザン。
- ・共産主義: 1. 量産により追加 1 パルチザン。

F. 中国:

- ・国民党: 2。
- ・共産党: 1939-41 年は 1。1942 年は 2。1943 年は 3。1944 年は 4。1945 年は 5。1946 年は 6。

11.23 中小国: 中小国パルチザン戦力プールは中小国戦力表で記されています。

中小国戦力表- 11.23, 82.61						
ヨーロッパ戦域						
	陸軍			航空	海軍	
	2:3	1:3	2:5	AF	CA	DD
パルチザン	Ax	WA	Ru			
ベルギー	1	3	-	1	-	-
ブルガリア	-	4	-	1	-	-
デンマーク	-	-	-	-	-	-
エジプト	-	-	-	-	-	-

フィンランド	5	-	-	1	-	-	-	-
ギリシア	4	-	-	1	1	2	-	1:2 1:2
ハンガリー	1	6	-	1	-	-	-	-
イラク*	-	-	-	-	-	-	0:2	-
アイルランド	-	-	-	-	-	-	2†	-
オランダ	1	-	-	1	-	-	-	-
ノルウェー	-	2	-	-	-	-	-	-
ペルシア	-	-	-	-	-	-	0:2	-
西ポーランド	3	7	-	2	-	-	-	2:4 -
ルーマニア	2	6	-	1	-	2	-	-
スペイン	7	-	1	2	3	3	3	2:4 2:4
スウェーデン	5	-	-	1	1	2	-	1:2 1:2
トルコ	7	-	1	2	2§	2	3	2:4 2:4
ウクライナ†	2	3	-	-	-	-	-	-
ユーゴスラビア	1	6	-	1	-	-	-	2:4 2:4

太平洋戦域

	陸軍		航空	海軍		パルチザン	
	2:2	1:2	AF	CA	DD	Jap	WA Ru
中国共産党	4	4	-	-	-	-	1**
蘭領東インド	-	3	1	1	1	-	-
フィリピン	-	2	-	-	-	-	-
タイ	-	2	-	-	-	-	-

* およびクウェート、アラビア、トランスヨルダン、パレスチナ、レバノン/シリア。

† 利用可能な部隊は現在の外交結果に依存します。

§ トルコは 1 隻の 2 戦力巡洋艦および巡洋戦艦 Yavuz を受け取ります。

** 1942 年以降、毎年 1 ユニットの中国共産党のパルチザンを加えます。

「:」の前のパルチザン数は自動的です。「†」の後ろのパルチザン数は、イスラム教徒の不穏またはパルチザンの量産結果が必要な数だけ得られた後に当該中小国で生産可能なパルチザンの最大数です。

11.3 生産:

11.31 生産: パルチザンの生産は以下の制限に従います。

11.32 一般的な制限:

A. ヨーロッパ: ロシアが枢軸国と戦争中あるいは RGT が 50 以上でなければ、西側連合国およびロシアはヨーロッパでパルチザンを生産できません。

B. 太平洋: 日本がインドの転覆の量産結果を達成したならば、日本と英国の開戦前に、日本はインドのパルチザンを生産できます。

11.33 主要国におけるパルチザン生産:

A. フランス: フランスがドイツによって征服されたならば、西側連合国および共産主義のパルチザンがフランスで生産できます。

B. 英国: 英国がドイツへ降服した場合、西側連合国のパルチザンが英国で生産できます。共産主義のパルチザンは英国で生産できません。

C. ロシア: ロシアがドイツと戦争中ならば、共産主義のパルチザンがロシアおよび東ポーランドで生産できます。ウクライナにおいて外交結果が「6」以上となっている場合には共産主義のパルチザンはウクライナで生産または活動できません。ウクライナにおいて「6」以上の外交結果が得られた場合、ウクライナ内のすべての共産主義パルチザンは、次のロシアのプレイヤーターンの終了時までにはウクライナを去らなければならず、さもなければ除去されます。

ロシアが日本と戦争中ならば、共産主義のパルチザンがシベリアで生産できます。西側連合国のパルチザンはロシアで生産できません。

D. イタリア: イタリアが連合国に降服したならば、西側連合国および共産主義のパルチザンがイタリアで生産できます。

E. ドイツ: パルチザンはドイツで生産できません。

F. 中国: 中国国民党および中国共産党のパルチザンの両方が中国で生産できます。

G. 日本: パルチザンは日本で生産できません。

H. 米国: パルチザンは米国で生産できません。

11.34 中小国におけるパルチザンの生産: パルチザンは、敵対する主要国によって攻撃された中小国、またはいずれかの主要国と提携

または同盟した中小国にいつでも、中小国戦力テーブルに従って生産することができます。主要国自身またはその同盟党派の別の主要国が中小国に宣戦布告した場合、その主要国は当該中小国でパルチザンを生産できません。

11.341 特別な場合:

A. 中東: 一旦枢軸国がイスラム教徒の不穏の量産結果を達成した場合、ドイツは次の3つのエリアの1つ以上で、各エリアにつき1ターンの1ユニットの割合でパルチザンを生産できます。①エジプト、②イラク、クウェート、パレスチナ、トランスヨルダン、レバノン/シリアおよびアラビア、③ペルシア。3つのエリアは、各々パルチザン戦力プールは別個です。枢軸国パルチザンは、連合国がペルシアに宣戦布告したか、またはペルシアの BRP ルートを活性化した場合にのみ、ペルシアで生産および活動することができます。枢軸国パルチザンは、レバノン/シリアが連合国に支配されている場合にのみ、レバノン/シリアで生産および活動できます。枢軸国パルチザンは、アラビアが連合国によって攻撃される場合にのみ、アラビアで生産および活動できます。

B. アイルランド: ドイツはアイルランドの外交結果が「7」以上となった後、または連合国がアイルランドに宣戦布告した後にのみ、アイルランドでパルチザンを生産することができます。

C. インド: 日本はインドの転覆の量産結果を達成した場合に、インドで2ユニットまでのパルチザンを生産できます。

11.35 パルチザン生産のメカニクス:

11.351 タイミング: パルチザンはユニット生産フェーズにマップに置かれます。

11.352 コスト: 以下の例外を除いてパルチザンの生産コストは1ユニットにつき2BRPです。

A. ロシアは、ロシア、東ポーランドあるいはシベリアで BRP コストなしで1ターンの1ユニットのパルチザンを生産できます。無料のパルチザンは毎ターンの1ユニットのみ生産可能です。ロシアは、これらのエリアで2番目のパルチザンを生産するために2BRPを払わなければなりません。

B. 中国共産党は、雲南が中国共産党またはロシアのいずれかによって支配される場合に、BRP コストなしに1ターンの1ユニットのパルチザンを生産することができます。

11.353 制限: パルチザンの生産は以下の制限に従います。

A. パルチザンは、運用が認められるまで生産できません。

B. パルチザンは、パルチザンが敵対活動をする主要国と戦争中でない主要国によって生産できません (例外: インドのパルチザン)。

C. 各同盟党派は、各ターンの同じ国においてパルチザンを1ユニットのみ生産できます (例外: ロシアはロシア、東ポーランドまたはシベリアで無料のパルチザンの生産に加えて通常のコストでロシアまたは東ポーランドで第2のパルチザンを生産することができます)。イラク、クウェート、パレスチナ、トランスヨルダン、レバノン/シリアおよびアラビアは、このルールの目的で1国であると考えられます (11.341A)。

D. パルチザンは適格な国の敵に支配されたカラのヘクス、あるいは同じ主要国によって生産された別のパルチザンが存在するが、それがなければ敵に支配されるヘクスにのみ配置されます。

E. パルチザンは、敵の陸上、航空または海軍ユニット、航空基地カウンタース、ロケット基地、橋頭堡、港湾カウンタース、レールヘッド、IC、陣地または要塞を含んでいるヘクスあるいは敵 ZOC にあるヘクスに配置することができません。利用可能な適格のヘクスがない場合、パルチザンはそのターンの配置することができません。

11.354 西側連合国のパルチザン生産: 西側連合国のパルチザンは、英国によって生産されなければなりません (例外: 英国が降服した場合、米国が西側連合国のパルチザンを生産できます)。

11.36 開始時のセットアップ: パルチザンの生産に対する制限はすべて、開始セットアップ時のパルチザンの配置に適用されます。これらの制限のために開始セットアップ時に配置できないパルチザン

は、後に通常の BRP コストで生産され、マップに置かれるまでプレイから外されます。

11.37 自国が友軍の非パルチザン戦力によって奪還された後にも、パルチザンは生産できます。パルチザンは自国の解放後もプレイに残ります。

11.38 それを生産した主要国が降服した場合、または米国によって生産されたパルチザンであれば適用可能な戦域で講和となった場合にパルチザンは除去されます。

11.4 移動および戦闘:

11.41 支配: パルチザンは、それを生産した主要国により支配されて移動し、この主要国と同じ攻勢オペレーションの制限に従います。

11.42 地理的な制限: パルチザンは自国を離れることができず、その国境を越えて攻撃を行うことができません (例外: アイルランドのパルチザンはアルスターに進入しアルスターを攻撃できます。パルチザンの活動はレバノン/シリアおよびアラビアでは制限されるかもしれませんが、イラク、クウェート、パレスチナ、トランスヨルダン、レバノン/シリアおよびアラビアで生産された枢軸国パルチザンは、これらの国々の間を自由に移動することができます - 11.341A)。

11.43 海上移動および再配備の禁止: パルチザンは海上移動することができず、再配備することができません。

11.44 正規軍との協力: パルチザンは、ロシアと西側連合国間および中国国民党と中国共産党間の協力制限に従い、味方ユニットとスタックして攻撃することができます。しかしながら、パルチザンは、対地艦砲射撃、対地支援または防御航空支援を受けることができません。これはパルチザンと一緒に戦闘に従事する非パルチザン陸上ユニットが対地支援または防御航空支援を受けることを排除しません。認められる航空支援は、参加する非パルチザン戦力の数に依存します。

11.45 消耗: パルチザンは消耗戦闘に参加しません。パルチザンは消耗の合計に数えられず、消耗を被りません。

11.46 DM: 敵ユニットに攻撃された場合、パルチザンは1DMを受けます (15.33C)。

11.47 CTL: パルチザンは、ゼロの CTL を持っています。これは研究によって増加させることができません。

11.48 冬効果: パルチザンは6の冬準備レベルを持っています (34.43)。

11.5 補給:

11.51 補給: パルチザンは常に補給下にあり、補給線をトレースする必要がありません (30.551B)。

11.6 ヘクス支配:

11.61 ヘクス支配: パルチザンは、それが占めるヘクスだけを一時的に支配します。パルチザンが別のヘクスに移ると直ちに、ヘクスは、以前にそれを支配していた主要国の支配に戻ります。

11.62 パルチザンに支配されるヘクスは、パルチザンのみに支配されます。パルチザンを支配する主要国あるいは以前にヘクスを支配していた主要国によって支配されません。したがって、パルチザンに支配された港湾は海輸あるいは再配備を受けることができず、またパルチザンに支配される都市は航空ユニットの基地とすることができません。

11.63 パルチザンに支配される重要戦略目標ヘクスは、USAT、抵抗レベルまたは他の目的においてどちらの側の合計にも数えられません。

11.64 パルチザンは、無防備の基地ヘクスへ移動し、あるいは防御

された基地ヘクスへ戦闘後前進することにより主要国の航空または海軍ユニットに基地変更を強いることができます。

11.65 パルチザンが首都を支配した場合、以前に首都を支配していた主要国は、前の YSS またはその年内に BRP を受け取っており、その次のプレイヤーターンに首都の支配を回復しなかった場合、その国の以前の価値分の BRP を失いますが、パルチザンを支配する主要国は BRP を得ることができません (35.63)。シナリオ開始時の首都の支配はこの要求を満たします。パルチザンは自身が占めているヘクスのみを支配しますので (11.61)、パルチザンの除去は BRP の損失を防ぐのに十分です。首都自体へ前進することは必要ではありません。同様に、パルチザンによる重要経済地帯の支配は、重要経済地帯の以前の価値の損失をもたらしますが、パルチザンを支配する主要国は BRP を得ることができません (38.2)。

11.66 ワッド党のパルチザンはスエズ運河を閉鎖することができます。

11.7 経済的影響:

11.71 パルチザンの経済影響: 敵対する主要国によって支配された領域の各パルチザンのために、その主要国は各ターンに 1BRP を失います (例外: 焦土化- 35.81)。敵の主要国に BRP 損害を与えるために、パルチザンはパルチザンの支配でなければ敵の支配となるヘクスにあり、敵またはパルチザンが支配するヘクス、中立または海ヘクスに囲まれている必要があります。味方戦線の後方のパルチザン、味方の非パルチザンのユニットに隣接しているパルチザンまたは島にいるパルチザンは数えられません。特に、

A. アルスター内またはアルスターに隣接しているアイルランドのパルチザンごとに英国は 1BRP を失います。

B. ペルシアのパルチザンは、BRP の損失を引き起こしません。アバダン、アフワーズあるいはテヘランに隣接している各ペルシアのパルチザンは、5BRP ずつペルシアの BRP ルートの容量を減少させます (40.532)。

11.72 パルチザンによる BRP の損失は、防御する主要国の戦闘フェーズの終わりに控除されます。

11.73 主要国は、敵パルチザンの存在により、一年の間に中小国から受け取ったよりも多くの BRP を失うかもしれません。同様に、11.71 の条件が満たされる限り、彼らの国が敵の支配となった後も、敵パルチザンは経済的損害を与え続けます。

12. スタッキング

12.1 スタック制限

12.2 スタック制限が適用される時点

12.3 政治的な制限

12.4 航空および海軍のスタック制限

12.1 スタック制限:

12.11 基本的なスタック制限: 基本的なスタック制限は、それらの戦闘力にかかわらず、1 ヘクスあたり陸上ユニット 2 つです。この一般ルールには、いくつかの例外があります。

12.12 特殊部隊ユニット (10.4) および高射砲ユニット (10.9) は、スタック制限のために数えられず、任意の合法的なスタックに加えることができます。特殊部隊ユニットがその特別の能力を使用したか否かにかかわらず、この例外は特殊部隊ユニットに適用されます。

12.13 5 つ以内の陸上ユニットが橋頭堡カウンタースタックすることができます。

12.14 装甲ユニットは突破ヘクス (16.23) 上でオーバースタックすることができます。攻撃側は再配備フェーズの終了時までにはオーバースタックを改善しなければなりません。オーバースタックを改

善できない場合には、彼の任意の超過ユニットが除去されます。

12.15 失敗したオーバースタック (13.531) を試みていた陸上ユニットは、そこからオーバースタックを試みていたヘクスで一時的にオーバースタックとなることができます。攻撃側は、彼の移動フェーズまたは展開移動のいずれか適切なほうの終了時までにはオーバースタックを改善しなければなりません。そのようにできない場合には、所有するプレイヤーの選択したオーバースタックを試みていなかった超過ユニットが除去されます。

12.16 任務中断または失敗した海輸または海上侵攻に含まれる陸上ユニットは、積み込まれた港湾で一時的にオーバースタックすることができます (22.82)。攻撃側は、彼の移動または再配備フェーズのうち最初に発生するほうの終了時までには、オーバースタックを改善しなければなりません。改善できない場合には、所有プレイヤーの選択する超過ユニットが除去されます。

12.17 敵の消耗により退却する場合にオーバースタックを強いられた場合、防御側は一時的にオーバースタックすることができます (14.74)。防御側は、彼の次の移動フェーズの終了時までには、オーバースタックを改善しなければなりません。改善できない場合には、所有プレイヤーの選択する超過ユニットが除去されます。

12.18 マップボックスでは、任意の数の陸上ユニットがスタックできます (5.12A)。

12.19 真珠湾では 5 つ以内の西側連合国のユニットがスタックできます。真珠湾が日本の海上侵攻あるいは空挺降下によって攻撃される場合、ユニットのうちの 2 つだけがその防御力に数えられます。それらの 2 ユニットの除去され、日本の陸上ユニットが真珠湾を占領する場合、真珠湾の超過の陸上ユニットはすべて除去されます。

12.2 スタック制限が適用される時点:

12.21 スタック制限は、移動、ユニット生産および再配備フェーズの終了時に適用されます。

12.22 スタック制限は、陸上ユニットが移動している間または陸上ユニットが海上にある間には適用されません。陸上ユニットは、移動フェーズ、戦闘フェーズまたはターンの終了時に海上にいることはできません。

12.3 政治的な制限:

12.31 同じヘクス内でスタックする同盟国のユニットについていくつかの制限があります (53)。明示的に禁止されていないスタックは認められます。

12.4 航空および海軍のスタック制限:

12.41 空または海にいる間、航空および海軍ユニットのスタッキングは制限されません。航空基地 (18.1) および港湾 (21.1) を基地とすることができる航空および海軍戦力数には制限があります。

13. 移動

13.1 移動の順序

13.2 ユニットの任意除去

13.3 陸上移動に先立つ活動

13.4 陸上移動

13.5 オーバースタック

13.1 移動の順序:

13.11 航空ユニット、海軍ユニット、陸上ユニット: 移動フェーズ中にプレイヤーは、彼のユニットのすべてまたはいくつかを移動さ

せることができ、あるいは全く移動させないこともできます。プレイヤーは最初に航空ユニット、次に海軍ユニット、その次に陸上ユニットを移動させます。

13.2 ユニットの任意除去:

13.21 任意除去は移動に先行します: 主要国は、移動フェーズを始める直前に任意に、その国、活性化した中小同盟国または提携中小国の陸上または航空ユニットを任意除去し、その戦力プールに返すことができます。ビシーフランスのユニットを含む中小国ユニットは、活性化または提携に先立って任意に除去することができません。IC もこの時に破壊することができます。ユニットは、任意除去されたゲームターン中に、通常の BRP コストの 2 倍で再生産することができます (27.13C)。海軍ユニットは一旦登場すれば任意除去することができません。

13.22 航空基地カウンターは任意除去できませんが、1 つの航空基地は毎ターン再利用することができます (18.143)。

13.3 陸上移動に先立つ活動:

13.31 航空ユニット: 航空ユニットは移動フェーズ中に基地変更を行うことができます (18.2)。航空優勢任務 (18.52) は、航空ユニットの基地変更の後で海軍ユニットの移動および補給決定の前に実施されます。

13.32 海軍ユニット: 海軍ユニットは移動フェーズ中に哨戒 (21.41) または基地変更 (21.22) を行うことができ、敵の航空 (23.8) または航空ユニット (22.1) によるインターセプトを受けるかもしれません。海輸は移動フェーズ中に実施されます (21.43)。

13.33 補給: 補給は、移動フェーズ中に航空および海軍の移動の後で陸上移動の前に決定されます (30.42)。

13.4 陸上移動:

13.41 移動は移動力に規定されます: 各ターンの移動フェーズ中に、すべての陸上ユニットは、以下に従い、その移動力の限界まで移動することができます。

A. 補給の要求: 補給されていない陸上ユニットは移動することができません (30.531)。

B. 基本的な移動コスト: 陸上ユニットは、平地ヘクスに進入するために 1 移動力を消費しなければなりません。

C. 荒地: 陸上ユニットは、森林、ジャングル、山岳、ジャングル/山岳または湿地ヘクスに入るために追加 1 移動力を消費しなければなりません (例外: 日本の陸上ユニットおよびチンディットは、ジャングルヘクスに進入するために追加移動力を消費しませんが、ジャングル/山岳ヘクスに進入するために追加 1 移動力を消費しなければなりません)。

D. ZOC: ヨーロッパ戦域では、陸上ユニットが敵装甲ユニットの ZOC のヘクスを離れるかまたはそのようなヘクスから別の敵 ZOC ヘクスに移動するために追加 2 移動力を消費しなければなりません (例外: ドイツが攻撃をした時点で RGT が 40 未満である場合、ロシアに対するドイツの攻撃の最初のターンでは、枢軸国陸上ユニットがロシアの装甲ユニットの ZOC から離れるかまたはそのようなヘクスから別の敵 ZOC ヘクスに移動するために追加 1 移動力のみを消費しなければなりません (63.51D))。太平洋戦域では、陸上ユニットが、敵装甲ユニットの ZOC のヘクスを離れるかまたはそのようなヘクスから別の敵 ZOC ヘクスに移動するために追加 1 移動力を消費しなければなりません。ZOC に進入するための追加コストはありません。ZOC は航空および海軍ユニットの移動に効果がありません。

E. オーバーラン: 陸上ユニットはオーバーランを実施するために

追加 1 移動力を消費しなければなりません (13.52)。

F. 機械化されたユニットの移動力: 部分的に補給される装甲および機械化歩兵は、それらの移動力をヨーロッパでは 3 に、太平洋では 2 に減らされます。陸軍石油効果およびモンスーンもまた、それらの機械化されたコンポーネントの否定により装甲ユニットの移動力を減少させます (10.32)。太平洋戦域では機械化された歩兵ユニットと機械化されていない歩兵ユニットの区別はありません。すべての英国および米国の歩兵ユニットは 2 移動力を持ちます。

13.411 補給されたユニットは常に 1 ヘクス移動できます: 補給された陸上ユニットは、地形、敵 ZOC、天候および石油効果にかかわらず、通常および展開移動中の両方で少なくとも 1 ヘクスを常に移動できます。これはオーバーランを実施しているユニットには適用されず、また進入できないヘクスへの移動は認められません。

13.42 移動力の譲渡および保存禁止: 移動力はある陸上ユニットから別のユニットに譲渡することはできず、あるターンから次のターンへと蓄積できません。

13.43 移動禁止ヘクスサイド: 次のヘクスサイドを横切った陸上移動は禁止されます。

A. 海洋および湖: 横断可能海峡でない全海面および全湖ヘクスサイド。

B. カッター低地: 全カッター低地ヘクスサイド (MM26-NN26 および NN25-NN26)。

C. ヒマラヤ山岳脈: R15 (レド)・R16 を含む全ヒマラヤ山岳脈ヘクスサイド。

D. アウトバック: 全アウトバックヘクスサイド (4.43, 71.81)。

13.44 マップ外の移動: 陸上ユニットはマップボックスに関係のあるルールによって明らかに認められる場合にのみ、陸上ユニットは移動フェーズ中にマップを出入りして移動できます (ルール 5 参照)。陸上ユニットは必要な移動能力を持っている場合にのみ、マップを離れることができます。すべてのマップ外のヘクスは移動目的において平地であると考えられます。移動フェーズ中のマップボックス間の陸上移動は禁止されます。

13.45 陸上ユニットの共同移動: 陸上ユニットは、利便のために、あるいはオーバーランを実施するために、共に移動することができます (13.5)。陸上ユニットは、その移動の一部を延期して別の陸上ユニットが移動するのを待ち、その後に単独でまたは他のユニットと共に、その移動力の限界まで移動を継続することができます。

13.46 オーバーラン以外による敵存在ヘクスへの移動禁止: 陸上ユニットはオーバーランを実施する場合以外には、敵の陸上ユニットが占めているヘクスに、またはそのヘクスを通して移動することができません (例外: 空挺ユニットは、移動とは全く異なる攻勢オペレーションの 1 つとして、敵陸上ユニットの上に空挺降下できます)。

13.47 天候の影響: 陸上ユニットが天候によって影響を受けたエリアに入る場合には、影響を受けたエリアに残る間、天候による制限を受けます。

例: 日本の 3-3 装甲ユニットが好天のヘクスから、装甲ユニットの機械化されたコンポーネントを失わせ歩兵ユニットのように移動させることとなる、隣接したモンスーンのヘクスへ移動します。その後、装甲ユニットは、モンスーンの影響を受けているエリアでは追加 1 ヘクスのみに進入することができます。もしその代りに、モンスーンの影響を受けないエリアへ展れば、その機械化されたコンポーネントは回復され、追加の 1 ヘクスを移動することができます。

13.5 オーバーラン:

13.51 制限: オーバーランは攻勢オペレーションの 1 つです。オーバーランは、通常および展開移動の両方の移動フェーズ中に実施できます。オーバーランされているユニットは、攻撃されているユニットと同じ方法でプラスおよびマイナスの DM を受けます (15.3)。

13.52 メカニックス: オーバーランは、2 つ以下のユニット (例外:

特殊部隊ユニットはオーバーランの際にオーバースタックできます）が同じヘクスサイドを通して敵ユニットの存在するヘクスに進入して少なくとも 6:1 の比とする場合に実施されます。オーバーランするユニットの少なくとも 1 つは有効な機械化されたコンポーネントを備えた装甲ユニットである必要があります。オーバーランする各ユニットは、オーバーランされるヘクスを占めるために追加 1 移動ポイントを消費しなければなりません。オーバーランするユニットが十分な移動ポイントを持っていない場合、オーバーランは禁止されます。

13.521 オーバーランを実行している陸上ユニットは、異なる位置からオーバーランが行われるヘクスに到着することができます。海輸されたユニットは、他の陸上ユニットと共にオーバーランを実施できます。異なる突破ヘクスから展開する装甲ユニットは、ユニットをオーバーランするために集結することができます。

13.522 2 つの装甲ユニットまでが、1 つの突破ヘクスから同じ隣接ヘクスへと、その中にいる敵陸上ユニットをオーバーランするために移動することができます。

13.53 航空支援: 移動または展開のいずれの間に生じて、オーバーランは利用可能な攻撃対地支援によって支援することができます。防御側はオーバーランされているユニットに防御航空支援を与えることができます。この防御航空支援は、オーバーランの時点で未使用の行動範囲内の攻撃側航空ユニットによってインターセプトされるかもしれません。発生した航空戦闘は直ちに解決されます。海輸された航空ユニットは、上陸ヘクスからのみオーバーランを支援することができます。成功したオーバーランに参加した航空ユニットは、オーバーランの終了後直ちに裏返されます。

13.531 失敗したオーバーラン: オーバーランの比を 6:1 未満に引き下げるのに十分な防御航空支援がインターセプトを生き延びた場合、この移動フェーズ中にそのヘクスにオーバーランは発生しません。オーバーランを試みた陸上ユニットは、オーバーランを試みたヘクスに残ります。場合に応じて移動フェーズまたは展開移動の終了の前にオーバースタックは改善されなくてはならず、さもなければ任意の超過ユニットが除去されます (12.15)。続いて起こる戦闘フェーズでは、オーバーランを試みた地上ユニットおよび失敗したオーバーランを支援していたすべての航空ユニットは、その防御側ユニットに対して通常の攻撃を行わなくてはなりません。この攻撃でこれらの陸上および航空ユニットは、他のユニットによって支援することができます。

13.532 空挺降下は移動フェーズ中にオーバーランを支援するためには使用できませんが、失敗したオーバーランの結果発生する攻撃を支援するために戦闘フェーズ中に使用することができます (13.531)。

13.54 死傷者: オーバーランされたユニットは除去されます。オーバーランの瞬間に攻撃側が死傷者を受けるかどうか決めるためにさいころ 1 個が振られます。「1」の目の場合、移動中のプレイヤーが完全な「Ex」の結果を受けます (15.61)。これらの損失は、通常の航空損失の要求に従って、オーバーランに参加した任意の攻撃側陸上または航空ユニットから取ることができます (15.63)。他のすべてのさいの目においては、移動しているプレイヤーは損失を受けません。双方はこれらの損失を直ちに除去します。

13.55 オーバーラン後の移動および戦闘: オーバーランの後に生き残ったオーバーランしたユニットは他の方法で可能な場合に以下のことができます。

- A. それらの許容移動力まで移動し続ける。
- B. 他の敵ユニットをオーバーランする。
- C. 移動が終わった後、陸上または消耗戦闘に参加する。
- D. 展開移動および戦闘を実施する。

13.56 他のユニットの移動コストは不必要です: 移動をまだ終えていない他のユニットは、13.52 で要求されるような追加移動コストを支払わずに、以前にオーバーランが実施されたヘクスに進入する

ことができます。

13.57 天候: モンスーン、冬効果および泥濘は、特定のエリアにおけるオーバーランを禁止します (34)。

13.58 海上侵攻: 海上侵攻 (21.51) を行なうユニットは海浜ヘクスをオーバーランすることはできませんが、海浜ヘクスを離れて展開する侵攻装甲ユニットは内陸でオーバーランを行うことができます。

13.59 防御側ユニットの特別な地位はありません: 他のすべての必要条件が満たされる場合、首都、重要戦略目標ヘクス、IC、橋頭堡、レールヘッド、要塞および陣地のユニットもオーバーランされます。例: 5 つのドイツ航空戦力に支援されたドイツの 4-6 装甲ユニットおよび 3-3 歩兵ユニットがロシアの 1-3 歩兵ユニットをオーバーランします。ドイツプレイヤーは別のロシアの 1-3 歩兵ユニットをオーバーランすることを望みましたが、十分な移動力を持たないため、その目的のために 3-3 歩兵ユニットを使用することができません。ドイツプレイヤーは、第 1 のロシアの 1-3 歩兵ユニットがオーバーランされたヘクスを通して別の 4-6 装甲ユニットを移動させて、両方の 4-6 装甲ユニットおよび 4 つの追加のドイツ航空戦力を使用して第 2 のオーバーランを実行することができます。

14. 消耗戦闘

- 14.1 概観
- 14.2 消耗レベルの決定
- 14.3 個別の消耗
- 14.4 消耗戦闘の解決
- 14.5 カウンターに対する消耗戦闘結果
- 14.6 ヘクスに対する消耗戦闘結果
- 14.7 消耗による退却

14.1 概観:

14.11 消耗戦闘のアウトライン: 消耗戦闘は以下のように解決されます。

- A. 攻撃側は、敵ユニットに隣接している陸上戦闘力の数を数えて、さいころ 1 個を消耗表上で振ります。
- B. 防御側は、要求された数のユニットを除去します。
- C. 攻撃側は、消耗占領が認められた数のヘクスを選びます。
- D. 防御側は、消耗占領に選ばれたヘクスからユニットを退却させます。
- E. 攻撃側は、消耗占領に選ばれたヘクスを占領します。

14.12 タイミング: すべての通常および展開戦闘が解決された後、消耗戦闘が解決されます。

14.13 同盟党派は別々に消耗されます: 消耗オプションが選択された各戦線において、各同盟党派による各同盟党派に対する消耗戦闘が別々に解決されます。各ターンに 1 回の消耗さい振りのみが、それぞれの同盟党派により、それぞれの敵の同盟党派消耗ゾーンに対して行われます。

14.2 消耗レベルの決定:

14.21 消耗レベル: 消耗が実施される戦線ごとに各同盟党派のために攻撃側は、敵の各同盟党派に対する消耗レベルを決定するために、問題の戦線上のそれぞれの敵消耗ゾーンにつき敵陸上ユニットに隣接している陸上戦闘力の数を合計します。

14.211 消耗ゾーン: 同じ同盟党派によって支配された同じ戦線上の接触するヘクスよりなる各エリアは、エリアの一部への補給を妨害する敵 ZOC が存在する場合であっても、1 つの消耗ゾーンであると考えられます。

14.212 装甲ユニットの展開: 前のプレイヤーターンに展開した装甲ユニットを含んでいるが他の味方の陸上ユニットがない消耗ゾーンは、突破ヘクスを含む消耗ゾーンがその装甲ユニットと同じ戦線

上にあれば、装甲が展開した突破ヘクスを含んでいる消耗ゾーンの一部として消耗されます。

14.213 空挺降下: 前のプレイヤーターンに空挺降下した空挺ユニットを含んでいるが他の味方の陸上ユニットを含んでいない消耗ゾーンは、空挺降下の出発地を含む消耗ゾーンがその空挺ユニットと同じ戦線上にあれば、空挺ユニットが空挺降下に出発した消耗ゾーンの一部として消耗されます。前のターンに展開した装甲ユニットおよび空挺降下した空挺ユニットの両方が存在するが、他の味方の陸上ユニットを含んでいない消耗ゾーンで、展開した装甲および空挺ユニットが異なる消耗ゾーンから来た場合には、ルール 14.212 が適用されます。

14.214 攻撃側は、適格な陸上ユニットを消耗に参加させないことを選択できます。

プレイヤーがいくつかの陸上ユニットを消耗に参加させないことに、いくつかの理由があります。1 つは彼の消耗戦力の CTL を上げることです (14.42)。別の理由は、相手が特定の国籍に消耗損害を割り付ける能力を低下させることです (14.52)。最後に、すべての敵陸上ユニットが補給切れの場合、消耗を実施しようとするプレイヤーは、孤立によってそれらを除去し、それらの再生産コストを 2 倍とするほうを望むかもしれません (27.13A)。

14.22 適格のユニット: 14.23 に従い消耗レベルを決定する際に、次のユニットを数えることができます。

A. 消耗を実施する陸上ユニットの補給の有無に関わらず、消耗さい振りが行われる時点に同じ戦線で敵陸上ユニットに隣接している陸上ユニット。

B. 消耗される戦線の敵陸上ユニットに隣接している他の戦線の陸上ユニット。

14.23 不適格なユニット: 消耗レベルを決定するとき次のユニットは数えられません。

A. いずれかの戦線で無防備のヘクスに対する海上侵攻、無防備のヘクスに対する空挺降下および展開を含めてその戦闘フェーズ中に攻勢オペレーションに参加した陸上ユニット。

B. 同じあるいは別の戦線で別の消耗レベルを決定する際に数えられた陸上ユニット。陸上ユニットは、1 ゲームターンに 1 回を超える消耗レベルの計算で数えることはできません。

C. 横断可能海峡でない全水ヘクスサイドを含む通過不能ヘクスサイドのために、敵陸上ユニットに隣接していない陸上ユニット。

D. 陣地が孤立によって無効化されているか否かに関わらず、敵の陣地されたヘクスサイドを横切つてのみ敵ユニットに隣接している陸上ユニット。陸上ユニットは自分の陣地されたヘクスサイドを横切り消耗を実施することができます。

全方向性の陣地または要塞内のユニットは消耗されません。マジノ線およびウェストウォールヘクスの中のユニットは、それらの陣地に面している敵ユニットによっては消耗されません。

E. パルチザン、高射砲、抵抗レベル、協力制限、中立または外交制限のために攻撃対象にできない陸上ユニット、あるいは陸上ユニット以外の敵ユニットにのみ隣接している陸上ユニット。

F. パルチザン、補充部隊、高射砲、航空および海軍ユニット。

14.24 ジブラルタル: ジブラルタルは消耗の目的においては地中海戦線上にあります。

14.3 個別の消耗:

14.31 同盟党派は別々に消耗させ消耗されます: 各戦線においてそれぞれの同盟党派による、それぞれの同盟党派に対して個別の消耗レベルが決定され、個別の消耗戦闘のさい振りが実施されます。したがって西側連合国とロシアの陸上ユニットは、個別に消耗を実施し、また個別に枢軸国による消耗を受けます。同様に、中国国民党と中国共産党は個別に消耗を実施し、また個別に日本による消耗を受けます。各消耗ゾーンでは、敵の各同盟党派に対する各同盟党派

の陸上戦力はすべて 1 つに合計され、1 回の消耗さい振りが実行されます。

14.32 中小国: 中小同盟国および提携中小国は、主要国の同盟党派の一部と考えられ、主要国の同盟党派の消耗レベルを決定する際にそれらの陸上ユニットが数えられます。同様に、敵の同盟または提携中小国に隣接している陸上ユニットは、敵の同盟党派に対する消耗レベルを決定する際に数えられます。

14.33 独立した中小国: 活性化または提携する前には、中小国は個別に消耗されます。そのような中小国に対しては、個別の消耗さい振りが行われます。

14.4 消耗戦闘の解決:

14.41 消耗表: 各消耗戦闘を解決するために、攻撃側は 1 つのさいころを振り、消耗表の適切なコラムを参照します。結果は、防御側が失わなければならないユニットカウンターの数 (C)、および彼が攻撃側に譲り渡さなければならないヘクスの数 (H) を示します。

消耗表 14.41							
	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61+
0	-	-	1C	2C	2C/1H	3C/2H	5C/2H
1	-	1C	2C	1C/1H	3C/1H	4C/2H	5C/3H
2	-	1C	2C	2C/1H	3C/2H	5C/2H	6C/3H
3	-	2C	1C/1H	3C/1H	4C/2H	5C/3H	7C/3H
4	-	2C	2C/1H	3C/2H	5C/2H	6C/3H	7C/4H
5	1C	1C/1H	3C/1H	4C/2H	5C/3H	7C/3H	8C/4H
6	1C	2C/1H	3C/2H	5C/2H	6C/3H	7C/4H	9C/4H
7	2C	3C/1H	4C/2H	5C/3H	7C/3H	8C/4H	9C/5H
8	2C	3C/2H	5C/2H	6C/3H	7C/4H	9C/4H	10C/5H
9	1C/1H	4C/2H	5C/3H	7C/3H	8C/4H	9C/5H	11C/5H
10	2C/1H	5C/2H	6C/3H	7C/4H	9C/4H	10C/5H	11C/6H
11+	3C/1H	5C/3H	7C/3H	8C/4H	9C/5H	11C/5H	12C/6H
修正							
+1 61 を超える消耗戦力 10 ごとに							
+/# CTL の差							
+/# 冬準備レベルの差 (冬効果の適用されるターンのみ)							
説明							
消耗戦力の数が 70 を超える場合に、消耗を実施しているプレイヤーは有利な修正を受け取ります (71-80 で+1, 81-90 で+2, 91-100 で+3, 101-110 で+4, 111-120 で+5, 121-130 で+6 など)。							
CTL の差を決定する場合、両者に使用される CTL は消耗に含まれるうちで最大の戦力のもので、もし等しいのであれば、より低いレベルを使用してください。							
アジア: 太平洋マップ上で実施された消耗では、占領されるヘクスの数は半分 (端数切捨て) に減少します。							

14.42 消耗修正: 攻撃側の消耗のさいの目は、防御側に隣接している 61 を超える 10 陸上戦力ごとに 1 ずつ増加されます (71-80 の戦力で+1, 81-90 の戦力で+2 など)、また参加していたユニット間の CTL の差によって増加または減少します。高い CTL は消耗のさいの目を増加させ、低い CTL は消耗のさいの目を減少させます。同様に、好意的な冬準備レベルは消耗のさいの目を増加させ、好意的でない冬準備レベルは消耗のさいの目を減少させます。プレイヤーが消耗戦闘時に異なる CTL または冬準備レベルを備えたユニットを持っていれば、この修正を決定する場合には最も多くの戦力数がある CTL または冬準備レベルが適用され、戦力数が等しい場合には、好意的でない CTL または冬準備レベルが使用されます。すべてのコラムにおいて「0」より少ない結果は「0」として扱われ、「11」よりも多い結果は「11+」として扱われます。消耗表における最大の結果は、ヨーロッパでは「12C/6H」であり、これは太平洋における「12C/3H」と等価です。

例: この例では CTL 研究結果を想定しません。

21 のドイツの陸上戦力および 12 のイタリアの陸上戦力がロシアにおいて消耗を実施する場合、最大の枢軸国陸上戦力 (ドイツ) が 2CTL を持ち、ロシアの CTL が 1 なので、枢軸国側は消耗のさいの目に+1 修正を得ます。

もし 14 のドイツの陸上戦力および 14 のイタリアの陸上戦力が消耗を実施

すれば、より低い(イタリア)のCTLが適用され、枢軸国は修正を得ません。

14 のドイツ、12 のイタリアおよび3の部分的に補給されたイタリアの陸上戦力が消耗を実施する場合、12個の1CTLを持つイタリアの陸上戦力と3個のゼロCTLを備えたイタリアの陸上戦力があるので、2のドイツのCTLが修正の決定に用いられます。

14.43 「1C/1H」に代わる「2C」の選択: 「1C/1H」の結果を得た攻撃側は「2C」結果を代わり実施できます。他のすべての消耗結果はそのまま適用されます。

14.5 カウンターに対する消耗戦闘結果:

14.51 カウンターに対する消耗戦闘結果: 消耗戦闘結果が決定されれば、防御側はどの陸上ユニットを除去し、マップから取り除き戦力プールに返すかを選択します。要求された数よりも多くの陸上ユニットを失うことを選択することはできません。損失を満たすために十分な適格の陸上ユニットを持っていないければ、彼は持っているすべての陸上ユニットを失い、残りの損失は無視されます。

14.52 損失に関する制限:

A. 位置: 消耗の損失を満たすために除去される陸上ユニットは、当該消耗ゾーンに存在するか、あるいは戦闘後の補給または防御側の前のプレイヤーターンに海上侵攻によって作成された橋頭堡からの補給を含めて陸上または海上補給が最後にトレースされた補給ゾーンに存在する必要があります(例外: 完全に補給されないか、陸軍石油効果を受けている陸上ユニットを含んでいる消耗ゾーンで発生した消耗損失では、これらのユニットを最初に除去しなくてはなりません)。

例: 東部戦線において枢軸国がロシアに消耗を実施しています。ロシアの消耗損失はロシアの戦線から除去しなくてはなりません。

ロシアのユニットは東部戦線からルーマニアに入りました。枢軸国側がルーマニアにあるロシアのユニットに消耗を実施します。ロシアの消耗損失はルーマニアまたはロシアにあるロシアのユニットに適用することができます。

北アフリカで英国がイタリアに消耗を実施します。枢軸国側が、前の枢軸国プレイヤーターンに北アフリカまで完全補給をトレースしていれば、イタリアはイタリアにあるユニットで消耗損害をまかなうことが可能ですが、そうでない場合にはイタリアの消耗損害は北アフリカから取らなくてはなりません。

西側連合国は、英国の基地からフランスの2つの別個の海岸に侵攻します。ドイツは、個々の西側連合国の橋頭堡に対して個別の消耗を実施します。フランスの西側連合国の橋頭堡は英国からの海上補給を反映しているので、西側連合国の消耗損失は、フランスにある西側連合国のユニットと同様に英国にある西側連合国のユニットから取ることができます。

西側連合国がビルマの日本のユニットに消耗を実施します。日本の消耗損失はビルマを含む消耗ゾーン、または日本が前のプレイヤーターンに完全補給を補給ゾーンまでトレースしていた場合には、ビルマを含む消耗ゾーンに到着する前に、海上補給線が最後に通過した港湾を含む消耗ゾーンから取り去らなければなりません。

B. 不適格なユニット: マップボックスまたはマップ外のエリアにあるユニットは、消耗損失として除去することはできません(例外: オーストラリア(71.31)およびインド(72.31)ボックスが関与する消耗戦闘)。

C. 接触が要求されます: 除去されるユニット自身は敵ユニットに接している必要はありませんが、特定の国籍が消耗で失うことができるカウンター数は、その国が消耗を実施している部隊に接して持っているカウンターの数に制限されています。

14.521 中小国のユニット: 中小国のユニットは消耗目的において別個の国籍であると考えられます。したがって、敵に接していない陸上ユニットを損失とすることは可能ですが、消耗損失として除去できる中小同盟国または提携中小国の陸上ユニットの数は、消耗を実施している敵ユニットに接している陸上ユニットの数に制限されます。

14.522 カウンターに対する影響: ヘクス内の陸上ユニットがすべて消耗損失を満たすために除去された場合、そのヘクス内の航空基地またはロケット基地もすべて除去されます。

14.6 ヘクスに対する消耗戦闘結果:

14.61 消耗による占領: 防御側が必要なユニットを除去した後、攻撃側は消耗さい振りて認められた1つまたは複数の適格なヘクスを占領のために選択します。攻撃側は「H」の消耗戦闘結果によって与えられたヘクスのすべて、または一部を選択する必要はありません。消耗による占領に選ばれるヘクスは敵陸上ユニットを含んでいる必要があり、前進が可能な消耗を実施した陸上ユニットに隣接している必要があります。初期の補給判定において非補給であったユニットおよび補充部隊は前進を実施できません。

14.62 消耗による占領に不適格なヘクス: 次のヘクスは消耗による占領に選ぶことができません。

A. カラのヘクス。

B. 防御側が損失を除去した後ヘクス内にユニットが残ったとしても、攻撃側がその消耗ゾーンのための消耗さい振りによって与えた損失のすべてを防御側が除去したヘクス。

C. 首都、重要戦略目標、IC、要塞、陣地、橋頭堡あるいはレールヘッドを含んでいるヘクス。ルクセンブルクは首都を持っておらず、消耗による占領に選ぶことができます。マジノ線およびウェストウォールヘクスは、陣地化されていないヘクスサイドを通じて消耗を実施するユニットによって占領することができますが、陣地化されていないヘクスサイドを通じて消耗による占領を実施するユニットと共に消耗に参加していたとしても、陣地されたヘクスサイドを横切って消耗を実施したユニットは、マジノ線またはウェストウォールヘクスを占領できません。

D. 森林、ジャングル、山岳、ジャングル/山岳、あるいは湿地ヘクス(例外: 日本の陸上ユニットおよびチンディットは消耗の結果によりジャングルヘクスを占領できます)。

E. 河川または横断可能海峡を含んでいるヘクスサイドを通じてのみ占領することができるヘクス。河川または横断可能海峡により通じているヘクスは、消耗による占領が認められる他のヘクスサイドを横切って消耗を実施するユニットによって占領することができますが、河川または横断可能海峡のあるヘクスサイドを横切って消耗を実施するユニットは、異なるヘクスサイドを横切った消耗による占領と共同であっても、そのようなヘクスを占領することができます。

例: 枢軸国プレイヤーは重要なヘクスに2つの3-3の歩兵ユニットを持っています。連合国は「11-20」のコラムで消耗さい振りを行います。修正済のさいの目が「6」(「2C/1H」の結果)である場合、枢軸国プレイヤーはヘクス上の両方のユニットの除去により重要なヘクスの支配を保持します。もしさいの目が「5」(「1C/1H」の結果)だったならば、枢軸国プレイヤーはこの歩兵ユニットのうちの1つの除去により今までどおりヘクスの支配を保持することができます。

日本のプレイヤーは重要なヘクスに2つの3-2の歩兵ユニットおよび1-2空挺ユニットを持っています。連合国は「21-30」のコラムで消耗のさい振りを実施します。修正済のさいの目が「6」(アジア戦域のためヘクス数を半分にした後で「3C/1H」の結果)である場合、日本のプレイヤーは、ヘクス内の3ユニットすべての除去により重要なヘクスの支配を保持できます。

14.63 限定攻勢で攻撃対象となったヘクスは、攻撃によりヘクス内の防御側陸上ユニットのすべてが除去されていない限り消耗による占領を自動的に免除されることはありません。

14.64 攻撃側は選択された各ヘクスへ少なくとも1つの隣接した陸上ユニットを前進させなくてはなりません。攻撃側が敵に占められたヘクスに前進できないか前進を望まない場合、そのヘクスを消耗による占領に選ぶことはできません。

14.7 消耗による退却

14.71 消耗による退却は同時です: 攻撃側が占領を望むヘクスをすべて指定した後に、防御側はすべての陸上ユニットを同時に消耗による占領に選ばれたヘクスから1ヘクス退却させます。その後、攻撃側は同時に指定したヘクスをすべて占領します。この手順は一度に1ヘクスずつ実施するものではありません。攻撃側が空けられたヘクスを占領するために前進する前に、すべてのヘクスが空けられなければなりません。

14.72 消耗退却ができないヘクス: 次のヘクスは消耗退却に選ぶことができません。

A. 敵の陸上、航空または海軍ユニット、航空基地カウンター、ロケット基地、橋頭堡、港湾カウンター、レールヘッド、IC、陣地あるいは要塞の存在するヘクス。

B. 攻撃側によって消耗による占領に選ばれたヘクス。

C. 攻撃側が消耗による占領のために選択したヘクスへ前進することによりカラになったヘクス。

D. 防御側のユニットが進入を禁じられているヘクス。

14.73 ユニットが退却するヘクスの優先順位: もしそうすることを強いられれば、防御側はオーバースタックでき、敵 ZOC に進入でき、または敵に支配されるヘクスに進入することがこの順番でできます。防御側は、次のうち最も前のものを選択しなければなりません。

A. オーバースタック（敵 ZOC に進入するのではなく）。

B. 敵 ZOC への進入（敵に支配されるヘクスに進入するのではなく）。

C. 敵に支配されるヘクスへの進入（除去されるのではなく）。

14.74 オーバースタック: 退却の際に防御側がオーバースタックすれば、彼は次の移動フェーズ中にオーバースタックを改善しなければなりません。彼がそうできなければ、彼が選択した超過ユニットが除去されます（12.17）。

14.75 同じヘクスから退却するユニットは、異なるヘクスに退却することもできます。

14.76 退却できないユニットの除去: 消耗による占領によって退却を強要され、退却できない防御側ユニットは除去されます。もし消耗による占領によって退却することを強いられれば、高射砲ユニットは常に除去されます（10.94）。

14.77 航空および海軍ユニットの置き換え: 消耗戦闘の結果、敵ユニットによって占領されたヘクスを基地としている航空および海軍ユニットは、活動範囲内の最も近い味方の基地へ置き換えられます（18.26, 21.23）。

15. 攻勢戦闘

15.1 概観

15.2 陸上攻撃

15.3 防御乗数 (DM)

15.4 陸上攻撃のメカニクス

15.5 陸上攻撃の解決

15.6 戦闘結果表

15.7 追加の戦闘ラウンド

15.8 戦闘訓練レベル

15.9 戦闘後前進

15.1 概観:

15.11 プレイの手順で述べられるように、航空ユニットの対地支援への割り付け、防御航空支援および防御航空支援へのインターセプトを含めて、航空および海軍の任務が完了した後、攻撃側は通常の戦闘フェーズに実施を望むすべての空挺降下を実行します。

15.12 攻撃側は、任意の順番で海上侵攻から発生するものを含めて

実施を望む陸上攻撃をすべて解決します。各攻撃が解決された後、攻撃側は、以前に防御側敵ユニットによって占められたヘクスに残ったユニットを前進させる選択肢を有しています。

15.13 すべての通常の陸上攻撃が解決された後、防御哨戒（例外：潜水艦哨戒 21.4176）を含めすべての海上の海軍ユニットは港湾に戻ります。

15.14 その後、展開する装甲ユニットは突破ヘクスに移動され、展開する装甲ユニットが移動した後に、未行動の航空ユニットは対地支援を実施し、防御航空支援を実施し、防御航空支援に対するインターセプトを実施し、未使用の空挺ユニットが空挺降下します。その後に展開戦闘が解決されます。

15.15 航空（19）、海軍（22）および空挺ユニット（10.5）の戦闘能力は、それらのユニットに関するルールに、より詳しく記述されています。

15.2 陸上攻撃:

15.21 適格のユニット: 攻撃側は敵地上ユニットに隣接する陸上ユニットまたは敵陸上ユニット上の空挺ユニットのすべてまたは一部で攻撃してよく、あるいは攻撃しなくてもかまいません（例外：モンスーンの間には、湿地、ジャングルおよびジャングル/山岳ヘクスの陸上ユニットは攻撃できず、攻撃されません 34.24B。補充部隊は攻撃できません 10.213）。

15.22 攻撃の選択: 攻撃側は、陸上攻撃を行うことを強制されません（例外：敵陸上ユニット上の空挺降下、敵防御航空支援によって妨げられたオーバーラン 13.531、敵の妨害を受けない海上侵攻、防御側が戦術核攻撃で応答した宣言された陸上攻撃 43.422）。

15.23 マップボックス: マップからマップボックスへの陸上攻撃およびその逆は、認められません。オーストラリアとインドボックスに隣接するユニットとボックス内のユニットの陸上戦闘は、消耗によって解決されます。

15.3 防御乗数(DM):

15.31 防御力の決定: ユニットの攻撃力は、その印刷された戦闘力と常に等しくなります。ユニットの防御力はその印刷された戦闘力にネット DM を掛けたものに等しくなります。地形および他の要因により、ユニットの防御力は増加するかもしれません（15.32）、減少するかもしれません（15.33）が、ユニットはその額面戦力未満で防御することはありません。肯定的および否定的な DM はすべて、防御側ユニットのネット DM を決定する際に考慮に入られます（15.35）。

15.32 肯定的な DM: ユニットは肯定的な DM（防御力が増加させられます）を以下のように受け取ります。

A. 防御側ユニットは、地形にかかわらず、基礎的な+2DM を受け取ります。

B. 攻撃するユニットのうちの一部が隣接した陸上ヘクスから攻撃しているか、空挺降下した空挺ユニットである場合でも、海上侵攻に対して防御するユニットは+1DM を受け取ります（例外：少なくとも半分の侵攻する陸上戦力が海兵隊である場合、海上侵攻に対して防御するユニットは+1DM を受け取られません）。

C. 河川または横断可能海峡を越える攻撃に対して防御するユニットは、+1DM を受け取ります。攻撃するユニットのうちのいくつかは、河川または横断可能海峡を越えないヘクスから攻撃する場合は、これが否定されます（例外：15.321）。防御ユニット上への空挺降下は、同様に河川または横断可能海峡の地形による利益を否定します。

D. 森林、ジャングル、山岳または湿地ヘクスで防御するユニットは+1DM を受け取ります。ジャングル/山岳ヘクスで防御するユニットは+2DM を受け取ります（例外：チンディットによって攻撃されたジャングル/山岳ヘクスの日本のユニットは+1DM だけを受け取

ります(10.63)。

E. 要塞ヘクス内、あるいは要塞ラインの後ろで防御するユニットは、+2DMを受け取ります。攻撃するユニットのうちのいくつかが要塞化されていないヘクスサイドを越えて攻撃する場合、これは否定されます。これはマジノ線のヘクスに対する攻撃およびシンガポールに対する攻撃でのみ発生します。後者は、その陣地が改良されていなければ、海上侵攻に対してのみ要塞化されています。河川および横断可能海峡とは異なり、空挺降下はこのDMを否定しません。

F. 陣地を含んでいるヘクス内、あるいは陣地ラインの後ろで防御するユニットは+1DMを受け取ります。攻撃するユニットのうちのいくつかが陣地化されていないヘクスサイドを越えて攻撃する場合、これは否定されます(例外: 15.321)。これはウェストウォールヘクスに対する攻撃でのみ発生します。河川および横断可能海峡とは異なり、空挺降下はこのDMを否定しません。

G. 他の敵陸上ユニットによって攻撃されずに空挺降下に対してのみ防御するユニットは+1DMを受け取ります。

H. 防御する陸上ユニットが受ける冬効果レベルが攻撃側より3レベル以上低ければ、5以上の冬効果を受ける陸上ユニットの攻撃に対して防御する陸上ユニットは+1DMを受け取ります。異なる冬準備レベルを備えたユニットが参加する場合、最も好意的でない冬準備修正が攻撃側および防御側の両方に適用されます。

I. 防御側の戦術核攻撃に引き続いて防御するユニットは、+1DMを受け取ります(43.424B)。

15.321 異なるヘクスサイドを横切って河川(15.32C)および陣地(15.32F)の両方の利点を受け取るような攻撃を受けるウェストウォールヘクスで防御する枢軸国ユニットは、+1DMを受け取ります。同じヘクスサイド(複数でもよい)を横切って河川および陣地の両方の利点を受け取る枢軸国ユニットは、+2DMを受け取ります。

15.322 防御側ユニットのDMは、河川、横断可能海峡または要塞防御ラインの裏から攻撃するユニットの除去、海上侵攻における海兵隊の損失、あるいは高い冬準備レベルの攻撃側ユニットの損失により、後の戦闘ラウンドで増加するかもしれません。

15.33 否定的なDM: 陸上ユニットは、以下の場合に-1DMを受け取ります。

A. 首都、重要戦略目標ヘクス、IC、橋頭堡またはレーンヘッドで防御しない、装甲の展開により攻撃された歩兵、補充部隊およびバルチザン。空挺、海兵隊、コマンド、チンディットおよび装甲ユニット(15.331に従う)は、装甲の展開により攻撃された時にこの-1DMを受けません。

B. 自国外のすべてのタイプのヘクスで防御する中小国の歩兵ユニット(例外: フィンランド、スウェーデン、フランス、コルシカおよびビシー植民地のビシーユニット、「5-6」「7」あるいは「8」のスペインまたはビシーの外交結果に続き東部戦線で戦うスペインおよびビシーの志願兵、太平洋戦域の中小国ユニット)。

C. パルチザン。

D. 除去されない孤立した陸上ユニット(30.542A-D)は、陣地、要塞または他の地形によるDMを含むそのヘクスのDMが、毎ターン1ずつ額面防御力まで低下します。

E. 日本の奇襲ターンにおける太平洋戦域の西側連合国の歩兵および補充部隊(装甲、海兵隊、空挺、コマンドまたはチンディットのユニットには適用されません)

F. 中国の抵抗レベルが0以下である場合、中国の外で活動する中国国民党の陸上ユニット。中国の抵抗レベルが3以下である場合、すべての中国国民党の陸上ユニット。

G. 次のRGTTおよび天候結果によって。

- ・RGTTレベルが40以上でなければ、ドイツの侵入の最初のターンにおいてロシアの歩兵ユニットはすべてのタイプのヘクスで-1DMを受け取ります。

- ・「9」以上の冬効果においては、首都、重要戦略目標ヘクス、IC、橋頭堡あるいはレーンヘッドで防御しなければ、歩兵ユニットおよ

び補充部隊は-1DMを受け取ります。

H. 攻撃側の戦術核攻撃に引き続いて防御するユニットは-1DMを受け取ります(43.424A)。

15.331 モンsoon、補給上の問題、陸軍石油効果または太平洋の地形効果のために歩兵として扱われた装甲ユニットは、歩兵と同じ方法で否定的なDMを受け取ります。これらの結果は、海兵隊、空挺部隊、コマンドまたはチンディットのDMを減少させません。

15.34 オーバーランに適用されるDM: 肯定的および否定的なDMは、オーバーランされるユニットにも適用されます。

15.35 DM効果の累積: ユニッツは、1ターンの1つを超える理由で肯定的および否定的なDMを受け取ります。このような効果は累積的ですが、ユニットは決して額面戦力未滿で防御することはありません。同じヘクス内の防御側ユニットが、同じ攻撃に対して異なるDMに従うこともあります。

例: 1個の2-5装甲ユニットが平地上で攻撃されます。それは+2DM(15.32A)を受け取り、その防御力は4です。

スターリングラードの周辺の平地上で2-3のルーマニア歩兵ユニットが、装甲の展開により攻撃されます。これは+2DM(15.32A)、-1DM(15.33A)および-1DM(15.33B)を受け取り、ネットDMはゼロとなります。ユニットは印刷された戦力未滿で防御することはない(15.31)ので、その防御力は2です。

4-5のロシア装甲ユニットおよび3-3のロシア歩兵ユニットが平地で装甲の展開により攻撃されます。両方のロシアのユニットは+2DM(15.32A)を受け取りますが、3-3歩兵ユニットは-1DM(15.33A)を受け取ります。したがって、ロシアのユニットの防御力の合計は11です。

平地上の3-2歩兵ユニットが徹装甲の展開により河川を横切って攻撃されます。それは+2DM(15.32A)、+1DM(15.32C)および-1DM(15.33A)を受け取り、ネットDMは+2となります。その防御力は6となります。

15.4 陸上攻撃のメカニクス:

15.41 ヘクス内の防御する陸上ユニットはすべて集団として攻撃されます。DMにより修正された防御ユニットの戦力力は、あたかもそれらが1ユニットであるかのように足し合わされます。攻撃側はそれらを別々に攻撃してはなりません。

15.42 攻撃側が1ヘクスに複数の陸上ユニットを持っている場合、それらのすべてが必ずしも同じ敵ヘクスを攻撃する必要はありません。例えば1つの陸上ユニットが北東の方角へ攻撃する間に、別のものが南東へ攻撃するか、あるいは全く攻撃しないこともできます。

15.43 攻撃する1つの陸上ユニットはその戦力力を分割できず、2つ以上の別個の攻撃を行なうことはできません。戦力力全体を1つの攻撃に適用しなくてはなりません。

15.44 異なるヘクスの防御側ユニット: 攻撃側ユニットは、1回の攻撃での2つ以上のヘクスにある敵ユニットを攻撃することができますが、すべての攻撃側ユニットは、攻撃に関与するすべての防御側ユニットに隣接している必要があります。このような攻撃では、対地支援または防御航空支援を行なう航空ユニットは、攻撃されているヘクスのうちのいずれかに配置することができます。同様に、空挺ユニットは敵ヘクスのうちのいずれか1つに空挺降下して、このような攻撃に参加できます。

15.45 複数の戦線に対する攻勢オペレーション: 1つを超える戦線で攻撃を行うユニット(9.57)に対して、攻勢オペレーションのためのBRPコストは1回だけ消費することが必要ですが、活動をしたヘクスを基に攻勢オペレーションのBRP消費が必要な戦線(9.71)を決定する場合、消費が実施できるかを決定するときには、関係したすべての戦線上でBRPコストが数えられますが、全面攻勢がその戦線で行なわれているかを決定するときには、攻撃するユニットが位置する戦線にのみ数えられます。

15.46 攻撃は複数の戦闘ラウンドとなるかもしれませんが、陸上ユニットは通常の戦闘フェーズ中に一度だけ攻撃されます(例外: 同

じヘクスに対する複数の同盟党派による攻撃)。これは、展開の間に防御側ユニットに対する別の攻撃が実施されることを排除しません。15.47 2つの陸上ユニットだけが、1ヘクスから攻撃できます(例外: 突破ヘクス内の装甲ユニット・16.45、空挺ユニット、コマンド、海兵隊およびチンディット)。

15.5 陸上攻撃の解決:

15.51 陸上戦闘比の決定: 攻撃と防御の準備がすべて完了した後に、各攻撃が解決されます。攻撃側は、対地支援航空任務中の航空戦力および対地艦砲射撃中の艦隊戦力を含む彼の攻撃部隊の攻撃力を計算します。防御側は、防御航空支援を含め、地形および他の要素によるネット DM を考慮して、彼の防御部隊の防御力を計算します(15.32, 15.33)。防御航空支援の強さは、防御側陸上ユニットのDMによって影響されません。攻撃力の合計と防御力の合計は比率(端数は無視されます)で表現され、さいころ1つが振られ、戦闘結果表上の適切な比の列が調べられます。

15.52 制限: 攻撃側は、実際の比より低い戦闘結果表上の列を選択することはできません。5:1 を超える攻撃は許可されますが、5:1 列が攻撃を解決するために使用されます。同様に 1:4 未満の攻撃は許可されますが、防御側に損失を与えずに攻撃側が自動的に除去されます(例外: フランスと中国のユニットは 1:1 未満の比率の攻撃に参加できません 75.21, 80.21。1:1 未満の比率での空挺降下および海上侵攻は禁止されます)。

例: 20 戦力の攻撃側ユニットで防御力が 10 であれば 2:1 攻撃となります。19 戦力の攻撃側ユニットで防御力が 10 であれば 1:1 攻撃となります。5 戦力の攻撃側ユニットで防御力が 13 であれば 1:3 攻撃となります。

15.53 「d」の代わりに「Ex」の選択: 「d」結果を得た攻撃側はこれに代わり「Ex」の結果とすることができます。他のすべての戦闘結果はそのまま適用されます。

15.6 戦闘結果表:

戦闘結果表 15.6								
	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1
1	A	A	A	A	a	Ex	Ex-1	Ex-2
2	A	A	A	a	Ex	Ex-1	Ex-2	d
3	A	A	a	Ex	Ex-1	Ex-2	d	D
4	A	A	Ex	Ex-1	Ex-2	d	D	D
5	A	Ex	Ex	Ex-2	d	D	D	D
6	Ex	Ex	Ex	d	D	D	D	D
修正								
+1	以前の戦闘ラウンドごとに							

15.61 戦闘結果:

A: すべての攻撃側陸上および航空ユニットは、防御側の DM を考慮に入れて、防御側ユニットの修正済戦力値まで除去されます。

a: 攻撃側は防御側の DM を考慮に入れて、防御側のユニットの修正済戦力値の半分と等しい数の戦力を失います。

Ex: 防御側の DM を考慮に入れ、より少数の戦闘力の側は、その全戦力を失います。より大きな側は、防御側の DM を考慮に入れて、少なくとも等しい数の戦力を除去します。攻撃側の Ex の損害を計算する場合、防御航空支援の戦力は、防御側の陸上ユニットのDMに影響されません。

Ex-1: 防御側は全部隊を失います。攻撃側は、防御側の陸上ユニットに防御側の実際の DM より 1 レベル低い DM を適用して、防御側と同数の戦力を失います。これが防御側の DM を 0 以下にする場合には、攻撃側の損失は、防御側の防御航空支援の戦力に制限されます。

Ex-2: 攻撃側の損失を決定する際に防御側のDMが2レベル減少される他は「Ex-1」と同じです。

d: 防御側は、DM を無視して防御する戦力数の半分の戦力を失います。

D: 防御側ユニットはすべて除去されます。

15.62 部分的な損失: 戦闘結果が戦力の部分的な除去を要求する場合、端数は常に切り上げられます。どちらの側も戦力を不必要に除去することはできませんが、特定のユニットを残すために要求されたより多くの戦力を除去することができます。

15.63 航空の損失:

15.631 自主的な航空の損失: 対地支援または防御航空支援を実施した航空戦力は、陸上戦闘結果によって要求された損失を満たすために除去することができます。

15.632 強制的な航空の損失: 陸上戦闘の最終ラウンドを含むすべての陸上戦闘のラウンドの終了時に、陸上ユニットの損失により 3:1 の陸上ユニットに対する航空支援の制限を超過する対地支援および防御航空支援ユニットは除去されます。したがって、戦闘に従事していた陸上ユニットがすべて除去される場合、それらの陸上ユニットに対地支援または防御航空支援を実施した航空ユニットもすべて除去されます。これは対地支援を実施する CVE にも適用されます。

15.64 艦隊の損失:

15.641 自主的な艦隊の損失: 対地艦砲射撃を実施した艦隊および海上侵攻用の陸上ユニットを運んだ駆逐艦は 21.528 に述べられるように、陸上戦闘結果によって要求された損失を満たすために除去することができます。除去される個々の艦隊戦力は、1 戦力の陸上戦闘損失を満たします。攻撃側は、陸上、航空または他の海軍ユニットを残すために要求されるよりも多くの損失を艦隊に負わせることができます。

15.642 後の戦闘ラウンドに対する影響: 陸上戦闘が別のラウンドに継続する場合、対地艦砲射撃の支援に対する 3:1 の制限はその陸上戦闘ラウンドに再び適用されます。したがって陸上戦闘の第 1 ラウンドの陸上ユニット損害は、陸上戦闘の第 2 ラウンドに可能となる対地艦砲射撃の量を縮小させます。第 1 ラウンドに対地艦砲射撃を提供したものの、第 2 ラウンドに対地艦砲射撃を提供する資格がなくなった艦隊は除去されません。同様に、残っている駆逐艦戦力の数は残存の侵攻する陸上戦力を運ぶのに十分でなければなりません。失敗した侵攻で陸上ユニットを運んでいた駆逐艦は、任意に損失を割り当てる以外には、陸上戦闘結果による影響を受けません。

15.7 追加の戦闘ラウンド:

15.71 陸上戦闘の第 2 ラウンド: 陸上戦闘の最初のラウンドを解決した後に、両方の側が少なくとも 1 つの残存する陸上ユニットを持っている場合、攻撃側は攻撃を放棄することもできますし、あるいはもし彼の CTL (15.82A) によって認められれば 2 回目の攻撃を継続することができます。それらが戦闘時には除去されなかったか、対地支援または対地艦砲射撃を実施できる比率を超過しないか、あるいは CTL のために 2 回目の攻撃を実施することができないのでない限り、最初の攻撃に参加した陸上、航空および海軍ユニットはすべて、攻撃の第 2 ラウンドに参加します。

15.72 第 3 およびその後の陸上戦闘ラウンド: 戦闘の第 2 ラウンドが解決された後、両方の側が少なくとも 1 つの残存する陸上ユニットを持っている場合、攻撃側は攻撃を放棄することもできますし、あるいはもし彼の CTL によって認められれば 3 回目の攻撃を継続できます。これは、一方の側または他方が完全に除去されるか、攻撃側が任意にまたはさらなる攻撃が CTL によって禁止されることにより攻撃の継続を放棄するまで継続します。

15.73 戦力追加の禁止: どちらの側も、第 2 またはその後の陸上戦闘ラウンドに追加の戦力を投入することはできません。

15.74 陸上戦闘比の再計算: 戦闘比は戦闘の各ラウンドの前に再計算されます。部分的な損失により、海上侵攻あるいはフランスまたは中国共産党の攻撃の戦闘比が 1:1 未満となる場合には、さらなる戦闘ラウンドは禁止されます (15.52)。(例外: 空挺降下により発生した陸上戦闘の追加のラウンドは、戦闘比が 1:1 未満に低下しても、

攻撃側の CTL によって可能であれば実施できます (10.55D)。

15.75 攻撃側の+1DRM の受領: 攻撃側は、個々の継続攻撃において戦闘さい振りに+1DRM を受け取ります。この修正は累積的です (戦闘の第 2 ラウンドは+1、戦闘の第 3 ラウンドは+2 など)。

15.8 戦闘訓練レベル:

15.81 CTL: 陸上、航空および海軍ユニットは、同盟党派の戦闘訓練の研究結果を反映した CTL を持っています (41.92)。部分的な補給または陸軍石油効果の影響を受ける陸上ユニットの CTL は 1 だけ減少します (30.522A, 33.61C)。この減少は累積的ではありません。

15.82 CTL の影響:

A. 陸上攻撃: 1 以下の CTL は、陸上戦闘の 1 ラウンドのみを認めます。2CTL は、陸上戦闘の第 2 ラウンドを認めます。3CTL は、陸上戦闘の第 3 ラウンドを認め、以下同様となります。

B. 陸上攻撃への航空および海軍支援: 航空および海軍ユニットの CTL は、陸上戦闘への参加時にのみ影響し、それらが従事できる航空または海軍戦闘のラウンドの数に影響はありません。航空ユニットは対地支援 (18.55) を提供している場合、陸上戦闘に参加していると考えられます。海軍ユニットは侵攻する陸上ユニットを運んでいるか (21.51)、対地艦砲射撃 (21.52) を提供している場合、陸上戦闘時に参加していると考えられます。1CTL を備えた航空ユニットは、1 ラウンドの陸上戦闘にのみ対地支援を提供できます。1CTL を持った駆逐艦は、それらが運んでいた陸上ユニットの CTL にかかわらず侵攻戦闘の第 1 ラウンドの後に陸上ユニットと共に侵攻戦闘から撤退しなくてはなりません。1CTL を備えた海軍ユニットは 1 ラウンドの侵攻戦闘にのみ対地艦砲射撃を提供することができます。

C. 突破および展開: ゼロ以下の CTL を備えた装甲ユニットは、突破または展開を実施することができません。1CTL を備えた装甲ユニットは展開許容移動力が半減します (端数切り上げ)。この減少は天候 (34.41) による移動制限が適用される前に実施されます。2 以上の CTL を備えた装甲ユニットは通常通り展開することができます。

15.9 戦闘後前進:

15.91 戦闘後前進: 陸上戦闘の結果、すべての防御側陸上ユニットが除去された場合には常に、残存する攻撃側陸上ユニットは、スタック制限に従って、以前に防御側によって占められていたヘクスへ進むことができます。攻撃を解決した直後に他の攻撃を解決する前に、攻撃側は、もしあれば、どのユニットを前進させるのか決定します。複数のヘクスに対する攻撃 (15.44) では、戦闘後前進は防御側ユニットがすべて除去される場合にのみ認められます。攻撃された複数のヘクスのうち 1 ヘクスの防御側ユニットを除去したのでは不十分です。

15.92 戦闘後前進に対する制限:

- A. 非補給下の陸上ユニットは戦闘後前進できません。
- B. 展開した装甲ユニットは、展開する装甲ユニットの連鎖 (16.47) が崩れる場合には、戦闘後前進を禁じられます。
- C. 空挺降下した空挺ユニットは、降下先のユニットのみを攻撃でき、降下した戦闘フェーズの終了時まで降下ヘクスに留まらなくてはなりません (10.56)。
- D. 攻撃側が除去された場合でも、防御側ユニットは戦闘後前進できません。

15.93 複数プレイヤー間の不一致: 2 つ以上の同盟国が攻撃に陸上部隊を参加させており、誰がカラとなったヘクスを支配するかについて合意できない場合には、誰もカラのヘクスへユニットを前進させることができません。

16. 展開

- 16.1 突破
- 16.2 突破ヘクス上への装甲ユニットの配置
- 16.3 展開移動
- 16.4 展開攻撃
- 16.5 展開の間のスタック制限
- 16.6 展開補給

16.1 突破:

16.11 突破の形成: ヘクス内のすべての防御側陸上ユニットが陸上戦闘の結果除去された場合、下記条件が満たされれば、攻撃されたヘクスに突破が形成されます。

A. 陸上戦闘の最終ラウンドに参加した攻撃部隊に、1 以上の CTL を持ち、その時点で完全な機械化されたコンポーネントを備えた、少なくとも 1 つの完全補給された装甲ユニットを含んでいること。

B. 陸上戦闘の最終ラウンドにいずれかの攻撃側陸上ユニットが生き残っており、防御側ヘクスに前進すること。前進する陸上ユニットは、条件 16.11A に適合する装甲ユニットである必要はありませんが、この要件はパルチザンまたは防御側ヘクスに降下した空挺ユニットによって満たすことはできません。

16.12 複数の防御側ヘクスに対する 1 回の攻撃で 2 つ以上の突破ヘクスを形成することもありえます。

16.13 突破は通常の戦闘フェーズの攻撃結果でのみ形成されます。オーバーランまたは展開攻撃では突破は形成できません。突破と展開は、特定の天候効果 (34.2)、補給上の問題 (30.522B) または陸軍石油効果 (33.61C) により禁止されます。

16.14 カラのヘクスに対する突破: 1 つ以上の装甲ユニットの海上侵攻の結果以外には、突破ヘクスから除去された防御側陸上ユニットが存在しない場合に突破および展開は発生しません。1 つの装甲ユニットがこの無防備のヘクスを「攻撃」し、突破を形成する必要があります。その後、侵攻の間に予備として保持された装甲ユニットが、突破ヘクスから展開することができます。この手続きは、侵攻ヘクスが味方の支配であったとしても、また敵ユニットがそのヘクスに隣接していたとしても認められます。これ以外ではカラのヘクスに対する突破は禁止されます。

16.2 突破ヘクスへの装甲ユニットの配置:

16.21 装甲ユニットの配置: 展開を行うのに適格 (16.22) であり、突破を形成した陸上戦闘の第 1 ラウンドの開始時に、突破ヘクスを攻撃したいずれかの陸上ユニットに隣接またはスタックした装甲ユニットは、その突破ヘクスに置くことができます。通常の陸上戦闘がすべて解決された後に装甲ユニットは突破ヘクスに置かれます。

16.22 適格となる条件: 展開する装甲ユニットは以下の条件を満たす必要があります。

- A. 1 以上の CTL を持つこと。
- B. 現在のプレイヤーターンの初期の補給決定中に無制限補給源から完全に補給されていること。
- C. 機械化されたコンポーネントが完全であること。
- D. 突破が形成される戦闘フェーズ中に攻撃していないこと。突破ヘクスを攻撃して突破を形成した装甲ユニットは展開に適格ではなく、展開の間に移動および攻撃できません。

16.23 展開する装甲ユニットは、利用可能な移動力、敵 ZOC またはスタック制限に関係なく突破ヘクスに置かれます。

16.3 展開移動:

16.31 展開する装甲ユニットの移動: 展開する装甲ユニットは突破ヘクスに残るか、または下に述べられるように突破ヘクスから移動できます。展開移動は以下のように制限されています。

A. 2 以上の CTL を備えた装甲ユニットは展開の間に十分な移動力を使用できます。

B. 1CTL を備えた装甲ユニットは展開の間にそれらの移動力を半分（端数切り上げ）とされます（15.82B）。

C. 展開の間の装甲の移動は、冬効果（34.41）によってさらに縮小されるかもしれません。

D. ヨーロッパでは、山岳、森林または湿地を含んでいる突破ヘクスから展開するすべての装甲ユニットの移動力は 1 だけ縮小されます。太平洋では、山岳、森林、ジャングル、山岳/ジャングルまたは湿地を含んでいる突破ヘクスからの展開は禁止されます（例外：日本の装甲ユニットはジャングルを含むヘクスから展開できますが、山岳/ジャングルヘクスからは展開できません）。

16.32 展開する装甲ユニットは、敵の支配するヘクスに進入でき、味方のヘクスを通過して後方に移動でき、またはこの両方を実施できます。第 1 の展開する装甲ユニットは、突破ヘクスに隣接しているヘクスに移動でき、そしてヨーロッパでは最初に進入したヘクスに隣接するヘクスまで追加 1 ヘクス分移動できます。移動力に関係するあらゆる制限に加えて、第 1 の展開する装甲ユニットは、2 ヘクス（太平洋では 1 ヘクス）を超えて進入することはできません。

16.33 第 2 の展開する装甲ユニットは、第 1 の展開する装甲ユニットによって使用されたものと異なるルートを使用して、突破ヘクスから 1 ヘクスまたは 2 ヘクス（ヨーロッパのみ）移動することができ、あるいは、正確に第 1 の展開する装甲ユニットのルートをつどり、その後可能であれば 1 ヘクスまたは 2 ヘクス（ヨーロッパのみ）の追加のヘクスを移動できます。

16.34 3 番目の展開する装甲ユニットは、最初の 2 つの展開する装甲ユニットが使用したものと異なるルートを使用して、突破ヘクスから 1 ヘクスまたは 2 ヘクス（ヨーロッパのみ）移動することができ、あるいは、1 番目、2 番目、または 1 番目および 2 番目のルートを正確にたどり、その後可能であれば 1 ヘクスまたは 2 ヘクス（ヨーロッパのみ）の追加のヘクスを移動できます。

16.35 移動を望む展開する装甲ユニットがすべてそうするまで、このプロセスは無限に繰り返されます。他の展開する装甲ユニットの位置からの移動は、突破ヘクス自体からの移動と同じ制限に従います。どんな状況でも、展開する装甲ユニットはその移動力を超過できません。地形、敵 ZOC の存在およびオーバーランの実行は、通常の移動と同じ方法で展開の間に移動を制限します。展開する装甲ユニットは常に少なくとも 1 ヘクスは移動できます（13.411）。

16.36 展開する装甲ユニットの連鎖: すべての展開移動の終了時に、展開する装甲ユニットの連鎖が存在しなくてはなりません。展開した各装甲ユニットは、突破ヘクスまたは別の展開する装甲ユニットのいずれかから 2 ヘクス内（ヨーロッパ）または隣接ヘクス（太平洋）に存在する必要があります。2 ヘクス（ヨーロッパ）または 1 ヘクス（太平洋）を超えて移動した装甲ユニットは、他の展開する装甲ユニットの経路をたどっていた必要があります。

16.37 連鎖の維持: 展開する装甲ユニットの移動によって作成された連鎖は、展開戦闘後の前進（16.46）によって崩すことはできません。展開移動の完成後の展開した装甲ユニットの戦闘による除去は、それにより連鎖が崩されたとしても、他の展開する装甲ユニットに悪影響を及ぼしません。

16.38 展開移動は順番どおり実施する必要はありません: 展開移動の終了時に展開する装甲ユニットの連鎖が形成される限り、プレイヤーは展開する装甲ユニットを順番に移動させる必要はありません。2 つの展開する装甲ユニットはオーバーランを実行するために共に移動することができます。展開する装甲ユニットはいくつかのヘクスを移動し、別の展開する装甲ユニットと合流するために待った後に最後まで移動することができます。2 つの展開する装甲ユニット

がオーバーランを実行し、3 番目の装甲ユニットがそれらの占めているヘクスに移動するのを待ち、3 番目の装甲ユニットに連鎖の第 1 のリンクを形成させておいて、その後移動を継続することができます。展開の間の装甲ユニットの移動は柔軟ですが、展開する装甲ユニットの連鎖は常に保持されなくてはならず、また、装甲ユニットは展開フェーズ中にその移動力を超過することはできません。

16.39 他のエリアへの移動:

A. 戦線境界を横切って: 戦線の境界を横切った展開移動は 9.76 に従って認められています。

B. 異なる天候エリアへ: 異なる天候状況に従うエリアへの展開移動は、その天候状況（34）に従います。

例: 冬にドイツは 3 の冬準備結果を達成しています。ロシアの冬のさい振りは「1」であり、これはナチ=ソビエト協定ラインの東方の冬で 5 だけ増加され、冬準備レベルにより 3 だけ減少します（34.41）。したがってナチ=ソビエト協定ラインの東ではレベル 3 の冬効果が適用され、展開する装甲ユニットの移動力は 3 だけ減少します。

ドイツの攻撃は、ロシアトルコ境界上のトルコの山岳ヘクスで突破を形成します。その突破ヘクスから展開するすべての枢軸国装甲ユニットは、許容移動力が 1 だけ減少します（16.31D）。4-6 のドイツの装甲ユニットが 4 移動力を残して突破ヘクスからロシアの冬エリアの平地ヘクスへ展開します。ロシアの冬効果はその装甲ユニットの許容移動力を $1 - (4-3=1)$ に減少させ、装甲ユニットは追加の 1 ヘクスのみ移動することができました。

16.4 展開攻撃:

16.41 展開攻撃: 展開攻撃に従事できるユニットは、無傷の機械化されたコンポーネントを備えた展開する装甲ユニット、展開の間に降下した空挺ユニット、およびそのような攻撃に対地支援を提供する航空ユニットに限定されます。そのターンで以前に攻撃を行ったとしても他のユニットは展開の間に攻撃してはならず、展開する資格がなかったユニットも攻撃できません。展開攻撃の対地支援を提供する航空ユニットはそのプレイヤーターンに航空任務を実施してはならず（18.41）、空挺降下する空挺ユニットはそのプレイヤーターンに空挺降下または戦闘に従事してはなりません。

16.42 空挺降下: 突破が発生しなかったとしても、空挺ユニットは展開の間に空挺降下を実施できます。空挺ユニットは通常の陸上攻撃によって敵が除去されたヘクス内へ空挺降下することもできます。

16.43 制限: 海軍の任務は展開の間には禁止されています。次の航空任務だけが展開の間に認められます。陸上基地所属の対地支援、防御航空支援、防御航空支援のインターセプト、空挺降下、空挺降下のインターセプト、および空挺降下をインターセプトする防御側航空ユニットへのカウンターインターセプト。

16.44 手順: 展開攻撃が発表され解決される前に、すべての展開移動は完了されなければなりません。移動の後に、攻撃側は対地支援任務を発表します。その後、防御側は、未使用の航空ユニットを防御航空支援に用いることを決定し、攻撃側は、未使用の航空ユニットを用いて防御航空支援をインターセプトするかどうか決定し、発生するすべての航空戦闘を解決します。その後、攻撃側は空挺降下を実施し、防御側は空挺降下をインターセプトし、攻撃側がカウンターインターセプトを実施し、航空戦闘が解決されます。その後、すべての展開陸上戦闘が戦闘結果表（15.6）上で解決されます。

16.45 突破ヘクスからの攻撃: 突破ヘクスに残るすべての展開移動が可能な展開する装甲ユニット（16.31）は、隣接したヘクスに突破ヘクスから攻撃できます。2 個陸上ユニットのみが 1 ヘクスから攻撃できるという通常の制限は、この状況には適用されません。

16.46 他のエリアへの攻撃:

A. 戦線境界を横切って: 戦線の境界を横切った展開攻撃は 9.76 に従って認められています。

B. 異なる天候エリアへ: 異なる天候に従うエリアの中への展開攻撃はその天候状況（34）に従います。

16.47 戦闘後前進: 前進によって展開装甲ユニットの要求された連鎖 (16.36) を崩さなければ、展開戦闘時に勝利した展開装甲ユニットは防御側ヘクスを占領するために前進できます。ヨーロッパでは、防御側のヘクスが連鎖内の前のユニットに隣接する場合または連鎖内の前のユニットから、同じ突破ヘクスからの展開する装甲ユニットが既に通り抜けた 1 ヘクスで隔てられている場合に展開戦闘後の前進が認められ、太平洋では、連鎖内の前のユニットに隣接する場合に認められます。ユニットを連鎖から分離させてより多くの距離をとるような戦闘後前進はできません。連鎖は側面の戦闘後前進によって再構成されることができませんが、展開の終了時には攻撃側は、戦闘で除去された展開装甲ユニット (16.37) を除いて、展開移動と同様の方法で連鎖をトレースできなければなりません。

16.5 展開の間のスタック制限:

16.51 スタック制限: オーバースタックは突破ヘクス上でのみ許されます。展開移動、戦闘、戦闘後前進および再配備の後には通常のスタック制限が、突破ヘクスに留まるものを含む、すべての展開する装甲ユニットに適用されます。突破ヘクスが再配備フェーズの後にオーバースタックされている場合、攻撃側は彼の選択で超過ユニットを除去しなければなりません。突破ヘクスから移動する展開装甲ユニットは、他の突破ヘクスを含む他のヘクスでは通常のスタック制限に従い、展開移動の終了時にオーバースタックさせることはできません。

16.6 展開補給:

16.61 補給: 展開した装甲ユニットは、展開後にそのゲームターンにおいて自動的に補給状態にあります (30.551A)。再配備される装甲ユニットはこの特別の補給状態を失います (30.552)。展開補給状態に依存する装甲ユニットは、機械化されたコンポーネントが天候、地形または陸軍石油効果によって否定されない限り、突破を形成できますが、展開することはできません。

航空オペレーション

17. 航空ユニット

- 17.1 概観
- 17.2 陸軍航空ユニット
- 17.3 海軍航空ユニット
- 17.4 神風特攻機
- 17.5 ジェット機
- 17.6 輸送機
- 17.7 戦略爆撃機
- 17.8 迎撃機
- 17.9 部分的な航空カウンター

17.1 概観:

17.11 空軍は、陸軍航空ユニット、海軍航空ユニット、神風特攻機、ジェット機、輸送機、戦略爆撃機および迎撃機の 7 つのタイプのユニットによって表わされます。

17.12 航空ユニットは、どこに基地を置くか、実行可能なオペレーション、生産コスト、生産レートにおける制限および他のユニークな能力により、互いに識別されます。

17.13 別段の定めのない限り、航空ユニットに関する記述は、陸軍および海軍航空ユニット、神風特攻機、ジェット機および輸送機に適用されます。戦略爆撃機と迎撃機は SW ユニットです。

17.14 航空戦力および航空中隊

17.141 各航空戦力は航空中隊のおよそ 3 倍の航空機を表わします。これは以下に反映されています。

A. コスト: 各航空戦力のコストは 3BRP であり、各航空中隊のコストは 1BRP です。海軍航空ユニットは航空中隊 (NAS) として生産されるただ 1 つのタイプの航空ユニットです。陸軍航空ユニットを含む他のすべてのタイプの航空ユニットは、航空中隊ではなく戦力として生産されます。

B. 3:1 比率の適用: 1 つの航空戦力は、基地 (18.1)、海輸 (21.431F)、海上護衛 (21.612A、21.613A) および表裏し (33.7) において 3 つの航空中隊と等価です。

C. 航空戦闘: 任意のタイプの航空ユニットが海軍航空ユニットとの航空戦闘に従事する場合、各航空戦力は、各々 NAS と等しいサイズの 3 つの航空中隊に変換されます。その後、航空中隊の数は航空戦闘表で航空戦闘ダイス振りに使用する列および航空戦闘ダイス振りの結果を決定する基礎として使用されます (19.2 参照)。

D. 陸軍航空による海軍ユニットの移動妨害: 陸軍航空ユニットが探索、上空援護の提供あるいは海上で敵海軍ユニットを攻撃する場合、陸軍航空ユニットは航空中隊として活動します (23.13)。要求されたタイプの AAS と NAS は、この目的において等価です。

17.142 AAF と NAS が等価となる場合: AAF と NAS は下記活動において等価です。

A. 港湾にある敵海軍ユニットへの攻撃: これは海軍航空ユニットを特徴づける特別の訓練および設備を反映しています。このため、海軍航空ユニットは、港湾にある敵海軍ユニットを攻撃する際に陸軍航空ユニットより 3 倍有効であると考えられます。

B. 防空の効果: 港湾で攻撃された海軍ユニットの防空の結果は等しく AAF と NAS に適用されます。例えば「1/2」の防空結果は 1 つの AAF あるいは 1 つの NAS を除去し、2 つの AAF あるいは 2 つの NAS に攻撃せずに、基地へ帰還することを強制します。

17.143 AAF と NAS が等価とならない場合: AAF と NAS は、航空優勢任務および対地支援などのような上記以外の活動においては等価ではありません。例えば、3 つの NAS が対地支援の 1 戦力を提供するために要求されます。外交結果が「8」または「-1」となった後に中小国に入ることができる戦力の制限あるいは中小国に存在す

る戦力による外交修正を適用する場合のような外交目的においては、3つのNASは1つのAAFと等価となります。

17.2 陸軍航空ユニット:

17.21 基地: 陸軍航空ユニットは都市あるいは航空基地カウンターを基地としなければなりません。各都市あるいは航空基地は5つのAAFを基地とすることができます。したがって2都市を含んでいるヘクスは10のAAFの基地とすることができます。マップボックス内を基地とするAAFの数に制限はありません。いかなる状況であってもAAFは空母から活動することはできません。

17.22 活動範囲: 陸軍航空ユニットは、ヨーロッパでは4ヘクス、太平洋では3ヘクスの活動範囲を持っています。

17.23 オペレーション: 陸軍航空ユニットは以下の航空オペレーションを実施できます。

- A. 航空優勢。
- B. 上空援護。
- C. 海軍戦闘時の探索、あるいは敵潜水艦攻撃または潜水艦戦における支援。
- D. 海上および港湾での敵海軍ユニットへの攻撃。
- E. 敵の経済目標への爆撃。
- F. 対地支援。
- G. 敵防御航空支援のインターセプト。
- H. 防御側航空支援の提供。
- I. 敵の爆撃への反撃。
- J. 空輸オペレーションのインターセプト。
- K. 輸送機ユニットをインターセプトする防御側航空へのカウンターインターセプト。

17.24 生産: 各AAFの生産コストは3BRPです。

17.25 AAFおよび航空中隊: AAFが、敵海軍航空ユニットと航空戦闘に従事する、海軍戦闘に参加する、海上の敵海軍ユニットに対する探索、上空援護または攻撃を実施する場合には常に、23.131の制限に従って航空中隊として活動します。

17.3 海軍航空ユニット:

17.31 基地: 海軍航空ユニットは、3つのNASが1つのAAFと等価であるものとして陸軍航空ユニットと同じ方法で基地を持ちます。これに加えて、

17.311 1ヘクス島嶼: 1つのNASは1ヘクス島嶼を基地とすることができます (18.13)。

17.312 高速空母: 個々の高速空母は、そのサイズと等しい戦力までの同じ国籍のNASの基地とすることができます。他のタイプの航空ユニットは空母から活動することはできません。

17.3121 個々の高速空母およびその海軍航空ユニット: 1ユニットとして移動、戦闘し、再配備されます。

17.3122 海軍航空ユニット: は、所有するプレイヤーターンの任意のフェーズ開始時に、空母および陸上基地の容量に従い、港湾、1ヘクス島嶼またはマップボックスと高速空母の間を移転できます。裏返された海軍航空ユニットが裏返されていない空母に転送される場合、空母は裏返されます。空母を基地とする時には、海軍航空ユニットは基地とする空母のステータスを持ちます。そうでなければ海軍航空ユニットは、高速空母に基地変更したターンに、高速空母から通常通り活動することができます。

17.3123 所有側プレイヤーターンの終わりに: 海軍航空ユニットは高速空母に搭載されているか否かを明らかにする必要があります。これは、海軍航空ユニットがインターセプトの修正または探索を実施するのに適格かどうか、あるいは港湾にある高速空母が、海軍戦闘の準備ができていない海軍航空が十分な構成要素を有しているかを決定します。空母に搭載されている海軍航空ユニットだけがTFマーカによって秘密にされます。

17.3124 海軍部隊中のいくつかの高速空母のうちの1つが沈むことにより: その海軍部隊中のNASの残数が、残りの高速空母の容量を超過する場合、超過した数のNASは除去されます。高速空母を含んでいる海軍が攻撃される場合、NASは最初に損害を受けていない高速空母を、そして次に損傷した高速空母を基地とすると考えられ、その後沈められた高速空母を基地とすると考えられます。海軍航空ユニットは、同じ海軍部隊中の損害を受けていない高速空母に自由に転送することができます。もし、裏返された空母から裏返されていない空母に転送されれば、転送を受ける空母も裏返されず。戦闘空中警戒（航空攻撃ではない）を実施する海軍航空ユニットは、それらのヘクスから活動範囲内にある陸上基地へ転送することができます。海上の損傷した空母は海軍航空ユニットを運搬することはできませんが、発着艦させることはできません。損傷した空母が基地へ帰還すれば、損傷した空母上の海軍航空ユニットは陸上基地へ移ることができます。損傷した空母が港湾あるいは海上のいずれにあっても、海軍航空ユニットは損傷した空母へと飛ぶことはできません。

17.3125 高速空母を基地とする海軍航空ユニット: は、それらの空母の上にスタックするか、または所有するプレイヤーの海軍状況表に置かれます。

17.3126 港湾における空母航空オペレーション: TFマーカによって秘密にされたものを含む港湾にある高速空母を基地とする海軍航空ユニットは、その基地上の防御オペレーションに制限されています。高速空母を含んでいる基地が、陸上基地所属または空母所属の敵航空ユニットによって攻撃された場合、TFマーカによって秘密にされた、すべての空母所属の海軍航空ユニットの存在が明らかにされます。そのような海軍航空ユニットは航空優勢されるかもしれず、生き残った航空ユニットは、攻撃されたヘクスを基地とする航空ユニットと同様に、攻撃する航空ユニットと交戦することができます。これ以外では、そのような海軍航空ユニットは、戦闘に関連する活動を実行できず、海軍のインターセプトの援助または探索を実施できません。

歴史的には、海軍航空ユニットは、港湾に入ったときに空母を離れ、港湾から出発するときに空母に搭載されました。しかしながらプレイの簡易化のために、空母が港湾にある間、TFマーカによって秘密にされ、所有するプレイヤーの海軍状況表上に空母とともに残りますが、そのような海軍航空ユニットは港湾が敵航空ユニットによって攻撃される場合、空母上にあると考えられません。空母所属の海軍航空ユニットは、攻撃を受けるまでマップに現われず、空母が基地とする港湾の航空基地としての収容限界の判定に数えられず、敵の航空攻撃から基地を防御すること以外の陸上基地に所属する海軍航空ユニットの機能を実行できません。

17.3127 港湾で沈められた空母: 高速空母が港湾で沈められた場合、高速空母を基地とする海軍航空ユニットは港湾へ置き換えられ、港湾ヘクス内の必要な基地が利用不可能でない限り空母の損失によって除去されません。

17.32 活動範囲: 陸上または空母から活動する海軍航空ユニットは、ヨーロッパおよび太平洋の両方で3ヘクスの活動範囲を持っています。

17.33 オペレーション: 海軍航空ユニットは次の航空オペレーションを実施できます。

- A. 航空優勢。
- B. 上空援護（陸上基地所属の海軍航空ユニットのみ）。
- C. 海軍戦闘時の探索、あるいは敵潜水艦攻撃または潜水艦戦における支援（陸上基地所属の海軍航空ユニットのみ）。
- D. 海上および港湾での敵海軍ユニットへの攻撃。
- E. 戦闘空中警戒（空母所属の海軍航空ユニットのみ）。
- F. 対地支援。
- G. 敵防御航空支援のインターセプト。
- H. 防御航空支援（陸上基地所属の海軍航空ユニットのみ）。
- I. 空輸オペレーションのインターセプト（陸上基地所属の海軍航空

ユニットのみ)。

J. 輸送機ユニットをインターセプトする防御側航空へのカウンターインターセプト (陸上基地所属の海軍航空ユニットのみ)。

17.34 **生産:** 各 NAS の生産コストは 1BRP です。

17.35 海軍航空訓練:

17.351 海軍の航空技術 (特に空母からのオペレーション) は、特に高いレベルの訓練を要求しました。これは次のルールに反映されています。

17.352 **エリートの日本の海軍航空ユニット:** ゲーム開始時にすべての日本の海軍航空ユニットは金地に黒のカウンターによって表わされる特殊なエリートユニットです。エリートの日本の海軍航空ユニットは以下の特徴があります。

A. 日本の航空国籍 DRM 研究による増加に加えて、+1 の航空国籍 DRM を持ちます。

B. 日本と西側連合国間の開戦に先立って生産された場合には、動員および量産の結果、日本の戦力プールに加えられます。開戦後は、日本の海軍航空戦力プールの追加分は通常の NAS (黒地に黄色) としてゲームに登場します。西側連合国との開戦時に日本が戦力プールに未生産の海軍航空ユニットを持っていれば、エリートではなく通常のユニットとして生産されます。

C. 失われた場合には通常の NAS として再建されます。エリートの日本の NAS が除去される場合、同数の日本の通常 NAS が日本の戦力プールの生産可能欄に代りに置かれます。

17.353 海軍航空訓練レート:

A. 除去された後に再建される NAS および戦力プール追加分を含めて、各ターンに生産することができる NAS の数は、各主要国の海軍航空訓練レートによって以下のように制限されています。米国 4、日本 3、英国 2、ドイツ 1、イタリア 1。

B. 米国の CVE の生産は米国および英国の海軍航空訓練レートに対して数えられませんが、各ターンに米国は、その時点の米国の海軍航空訓練レートより多くの米国 CVE の生産を開始することができます (例外: ヨーロッパシナリオ 17.355)、その時点の英国の海軍航空訓練レートより多くの英国 CVE の生産を開始することができます。

C. 海軍航空訓練レートは、量産への RP の投資によって増加させることができます (42.22E)。

D. 一旦神風特攻機が形成されたならば、日本の海軍航空訓練レートは 2 倍になります。

E. フランス、ロシアおよび中国は海軍航空ユニットを生産できません。

17.354 **米国の海軍航空の割り当て:** 米国と日本が開戦する前に新しく生産された米国の海軍航空ユニットは、高速空母を使用可能にするために高速空母にできるだけ早く割り当てなくてはなりません。

17.355 **ヨーロッパシナリオ:** ヨーロッパシナリオ開始時の米国の海軍航空訓練レートは 0 です。これは量産への RP の投資によって増加させることができます。ヨーロッパシナリオでは、米国は 1 ターンあたり 3 つの米国 CVE を生産することができます。

17.4 神風特攻機:

17.41 **神風特攻機の生成:** 次の 3 つの条件がすべて満たされた場合、敵海軍ユニットに対する航空攻撃の直前に、日本は陸上基地所属の海軍航空ユニットの一部あるいは全部を神風特攻機に替えることができます。

A. 日本は米国と戦争中であること。

B. 1943 年以降であること。

C. 日本または沖縄から 8 ヘクス内の太平洋または東南アジア戦線上にパレチザン以外の西側連合国の陸上ユニットが存在すること。

17.411 陸軍航空ユニットは 17.433 に従いユニット生産フェーズに神風特攻機に変換できますが、空母を基地とする海軍航空ユニット

および陸軍航空ユニットは神風特攻機として使用できません。

17.412 神風特攻機は日本のエリートの海軍航空カウンターを使用して表わされます。神風特攻機のルールが使用される場合、残存するエリートの日本の海軍航空ユニットは通常の日本の海軍航空ユニットに変換されます。

17.42 **基地:** 3 つの神風特攻機戦力が 1 つの AAF と等価として神風特攻機は、陸軍航空ユニットと同じ方法で基地を持ちます。神風特攻機は空母を基地とすることはできません。

17.43 **生産:** 神風特攻機の 1 戦力の生産コストは 1BRP です。

17.431 **海軍航空生産の禁止:** 神風特攻機のルールが適用された後に生産される日本の海軍航空ユニットはすべて、神風特攻機としてゲームに登場します。神風特攻機のルールが適用される前からマップ上にあった海軍航空ユニットは、通常どおり活動できますが、空母から活動することができる追加の海軍航空ユニットは生産できません。

17.432 **陸軍航空ユニットの神風特攻機への転換:** 神風特攻機のルールが適用された後、任意の日本のユニット生産フェーズ中に日本は AAF を神風特攻機に変換できます。各 AAF は 3 つの神風特攻機に変換されます。変換される AAF は、日本のユニット生産フェーズ開始時にマップ上にある必要があり、日本の戦力プールから永久に取り除かれます。AAF の転換によって作成された神風特攻機は日本の戦力プールに残り、再建することができます。AAF を神風特攻機に変換するために BRP は要求されません。

17.433 **神風特攻機の訓練:** 一旦神風特攻機のルールが適用されれば、日本の海軍航空再生産レートは 2 倍になります。生産および AAF の転換によって作成される神風特攻機の総数は、通常の日本の海軍航空再生産レートの 2 倍を超過することができません。既存の陸上基地所属 NAS の神風特攻機への転換 (17.41) は、この制限に数えられません。

17.434 **表戻し:** 生産されたプレイヤーターン中に再配備されなければ、神風特攻機は日本の表戻し制限に数えずに表に戻すことができます (33.76E)。

17.44 **活動範囲:** 神風特攻機は 4 ヘクスの活動範囲を持っています。

17.45 **オペレーション:** 神風特攻機は、海上または港湾における敵海軍ユニットへの攻撃のみを実施できます。

17.46 **特別の属性:** 神風特攻機は次の特別の属性によって区別されます。

17.461 **決定:** 神風特攻機は、戦闘空中警戒または上空援護を実施する敵航空ユニットまたは防空のダイス振りによって通常と同様に撃ち落とされますが、攻撃を任務中断させられることはありません。航空戦闘表および防空表の「任務中断」の結果は、神風特攻機の攻撃では無視されます。除去されなかった攻撃中の神風特攻機はすべて、攻撃側の航空攻撃のダイス振りで数えられます。

17.462 **目標の選択:** 神風特攻機が敵海軍部隊を攻撃する場合、下に述べられた手続きに従います。

A. 最初に防御側海軍部隊上の戦闘空中警戒を実施する防御側航空ユニットが、その後に上空援護を実施する防御側航空ユニットが、攻撃側の神風特攻機および他の攻撃側の航空中隊との航空戦闘を実施します (23.4121)。神風特攻機は航空戦闘ダイス振りを行いません (17.47)。

B. その後、防御側は、海軍部隊全体 (海軍戦闘以外の航空攻撃) あるいは各防御側戦闘グループ (海軍戦闘間の航空攻撃) のいずれかの防空ダイス振りを実施します。

C. 神風特攻機が海軍戦闘以外で攻撃する場合、攻撃側は 1 つ以上の防御側 TF (または、まれなケースでは 10 未満の海軍戦力からなる防御側海軍部隊) に彼の残存する神風特攻機を割り付けます。これは防御側が彼の海軍部隊の内容を明らかにする前に行われます。神風特攻機が海軍戦闘の間に攻撃を行う場合、各神風特攻機は既に特定の戦闘グループへの攻撃を実施しているので、このステップは不必要です。

D. その後、生き残った神風特攻機は、防御側海軍に含まれる小型艦を目標とするのか、または個別の有名艦への攻撃を試みるのかを選択できます。攻撃側が有名艦を攻撃することを選択した場合、その正確な目標が個々の神風特攻機の戦力について以下のようにランダムに決定されます。

- ・防御側は、彼の海軍の内容を明らかにし、次の順に彼の海軍ユニットを並べます。高速空母を大きいものから小さいものの順に、主力艦を大きいものから小さいものの順に（同じ大きさであれば低速艦が先）、最後に小型艦（グループとして）。破損した艦船は、同じタイプおよび速度の損害を受けていない艦船より先に並べられます。

- ・その後、攻撃側は、個々の残存する神風特攻機戦力につき1つのさいころを振り、どれを攻撃するのかを決定します。「1」の目では、神風特攻機は1番目の防御側の艦（防御側海軍が高速空母を含んでいる場合、最大の高速空母）を攻撃し、「2」の目では神風特攻機は2番目の防御側の艦を攻撃し、以下同様に攻撃目標を決定します。さいの目が防御側海軍ユニットの数（小型艦はグループとして数えます）より大きい場合、最低の優先順位の目標（もしあれば小型艦）が攻撃されます。

E. 生き残った神風特攻機の目標が決定された後に、攻撃側は神風特攻機でない攻撃する航空中隊の目標を選択します。神風特攻機によって既に攻撃されている目標を選択することもできます。その後、各目標に対して海軍攻撃表でダイスが振られます。同じ海軍ユニットが1つを超える神風特攻機戦力、あるいは神風特攻機と他の攻撃側航空ユニットの組み合わせで攻撃される場合、各目標に対して海軍攻撃表上の適切な列を使用して1回の攻撃ダイス振りが実施されます。

17.463 使い捨て: 1回の航空出撃を実施した後、神風特攻機は除去されます。

17.47 航空戦闘: 神風特攻機は航空戦闘ダイス振りを行いません。神風特攻機が他の航空ユニットと共に攻撃する場合、神風特攻機は無視され、日本プレイヤーが航空戦闘のダイス振りを行う場合、神風特攻機以外の航空ユニットだけが考慮されます。敵の戦闘空中警戒との航空戦闘および敵の防空ダイス振りの結果による日本の航空への損失は、19.6に従って神風特攻機と神風特攻機以外の航空ユニット間で配分されます。

17.5 ジェット機:

17.51 基地: ジェット機は陸軍航空ユニットと同じ方法で基地を持ちます。ジェット機は高速空母から活動できません。

17.52 活動範囲: ジェット機の活動範囲はジェット機のための研究結果によって決定されます。

A. 「13-14」ヨーロッパの2ヘクスおよび太平洋の1ヘクス。

B. 「15-16」ヨーロッパの3ヘクスおよび太平洋の2ヘクス。

C. 「17+」ヨーロッパの4ヘクスおよび太平洋の3ヘクス。

17.53 オペレーション: ジェット機は次の航空オペレーションを実施できます。

A. 航空優勢。

B. 港湾の敵海軍ユニットへの航空攻撃の護衛。

C. 敵の経済目標への爆撃の護衛。

D. 敵の防御航空支援のインターセプト。

E. 防御航空支援の護衛。

F. 敵の爆撃への反撃。

G. 空輸オペレーションのインターセプト。

H. 輸送機ユニットをインターセプトする防御側航空へのカウンターインターセプト。

17.531 ジェット機は上空援護、敵海軍ユニットへの攻撃、海上で敵海軍ユニットを攻撃する他の航空ユニットの護衛、爆撃を実施できず、対地支援または防御側航空支援を提供できません。

17.54 生産: 各ジェット機戦力の生産コストは3BRPです。ジェッ

ト機のための「13+」研究結果が達成されるまで、ジェット機は生産できません。

17.55 航空戦闘力: 航空戦闘時に航空攻撃レベルを決定する際に、各ジェット機戦力は3つのAAFと等価です。ジェット機は、他の航空ユニットと同じ方法で航空戦闘損失を受けます。NASを含む航空戦闘時に従事するジェット機は、航空中隊に変換されます（1つのジェット機戦力は各々が3つの航空中隊と等価の3つのジェット機飛行中隊へ変換されます）。

17.56 航空戦闘修正: 航空戦闘時に従事する各ジェット機戦力あるいは3つのジェット機中隊につき、航空戦闘のダイス振りに好意的な+/-1修正を与えます。航空戦で両側がジェット機を持っている場合、ネット修正だけが適用されます。

17.57 ジェット機は別個のタイプの航空ユニットであり、19.6に従って非ジェット機が参加する航空戦闘時に死傷者を受けるかもしれません。

17.58 爆撃:

17.581 ジェット機による護衛: 爆撃目標の活動範囲内に基地を持つジェット機は、その爆撃目標への陸軍航空ユニットおよび戦略爆撃機を護衛することができます（26.43B）。護衛するジェット機は、防御する航空ユニットとの航空戦闘に参加します（26.452）。

17.582 ジェット機による防御: 敵爆撃目標から活動範囲内のジェット機は、航空戦闘時に爆撃戦力と交戦することができます（26.443B）。

17.59 飛行爆弾: ジェット機は、攻撃されているヘクスの活動範囲内にある場合には、飛行爆弾に対して防御するために使用できます（26.66）。

17.6 輸送機:

17.61 基地: 輸送機ユニットは陸軍航空ユニットと同じ方法で基地を持ちます。

17.62 活動範囲: 輸送機ユニットは、ヨーロッパで4ヘクス、太平洋で3ヘクスの活動範囲を持っています。

17.63 オペレーション: 輸送機ユニットは次の航空オペレーションを実施できます。

A. 航空補給。

B. 空輸。

C. 空挺降下。

D. 中国へのハンブ越えのBRP空輸。

17.64 生産: 各輸送機戦力の生産コストは3BRPです。

17.65 戦闘: 輸送機ユニットは別個のタイプの航空ユニットであり、19.6に従って航空戦闘時に死傷者を受けるかもしれませんが。輸送機ユニットは、所有するプレイヤーが航空戦闘で使用する航空戦力を決定する際に数えられません（18.623）。

17.7 戦略爆撃機:

17.71 基地: 戦略爆撃機はSWボックス内のみを基地とすることができます。個々のSWボックスは、各マップ上の3つの異なる戦線に相当する3つの部分からなると考えられます（5.92）。所有者のプレイヤーターンに使用されたか否かに関わらず、戦略爆撃機は、再配備フェーズにSRコストなしで、あるSWボックスから別のSWボックスまで、またはSWボックス内のある戦線から別の戦線まで配備することができます。戦略爆撃機は必要な活動範囲を持っている場合には、戦域内で基地としている戦線以外の目標を爆撃することができます。

17.72 活動範囲: 戦略爆撃機の活動範囲は、その基地を使用している他の航空戦力の数にかかわらず、割り当てられた戦線にある任意の運用中の航空基地（26.31）から目標までのヘクス数によって決定されます。戦略爆撃機の活動範囲は、航空活動範囲の研究結果に依

存します。

A. 結果なし: ヨーロッパで 4 ヘクス、太平洋で 3 ヘクス。

B. 1 の結果: ヨーロッパで 8 ヘクス、太平洋で 6 ヘクス。

C. 2 の結果: ヨーロッパで 16 ヘクス、太平洋で 12 ヘクス。

D. 3 の結果: ヨーロッパで 24 ヘクス、太平洋で 18 ヘクス。

17.73 オペレーション: 戦略爆撃機によって実行できるただ 1 つのオペレーションは爆撃です。

17.74 生産: 各戦略爆撃機のコストは 3BRP です。

17.8 迎撃機:

17.81 基地: 迎撃機は、SW ボックス内のみを基地とすることができます。個々の SW ボックスは、各マップに存在する 3 つの異なる戦線に相当する 3 つの部分からなると考えられます (5.92)。迎撃機は、所有者のプレイヤーターンに使用されか否かに関わらず、次のプレイヤーターンに SW を実施する能力を害することなく、再配備フェーズ中に、ある SW ボックスから別の SW ボックスへ、または SW ボックス内のある戦線から別の戦線へ配備できます。

17.82 活動範囲: 敵の戦略爆撃機が割り当てられた戦線を通過するか、または割り当てられた戦線内の目標を攻撃する場合、あるいはその基地を使用している他の航空戦力の数に関わらず、割り当てられた戦線内のいずれかの支配下の完全補給された航空基地からの迎撃機の活動範囲内を通過する場合には常に、迎撃機は敵戦略爆撃機と交戦できます。護衛を行う迎撃機の活動範囲は、その基地を使用している他の航空戦力の数にかかわらず、割り当てられた戦線にある任意の運用中の航空基地 (26.31) から目標までのヘクス数によって決定されます。迎撃機の活動範囲は、航空活動範囲の研究結果に依存します。

A. 結果なし: ヨーロッパで 4 ヘクス、太平洋で 3 ヘクス。

B. 1 の結果: ヨーロッパで 4 ヘクス、太平洋で 3 ヘクス。

C. 2 の結果: ヨーロッパで 8 ヘクス、太平洋で 6 ヘクス。

D. 3 の結果: ヨーロッパで 12 ヘクス、太平洋で 9 ヘクス。

17.83 オペレーション: 迎撃機は、爆撃任務を護衛するか、または敵爆撃および飛行爆弾攻撃に反撃することができます。

17.84 生産: 各迎撃機を生産コストは 3BRP です。

17.9 部分的な航空カウンター:

17.91 航空カウンターは、相手のプレイヤーターンに含むプレイの任意の時点に、同国籍のより小さなカウンターに分割することができます。同様に、小さなカウンターは、より大きなものへいつでも再結合できます。

17.92 プレイヤーは、航空ユニットを部分的な航空カウンターに分割した状態でシナリオを始めることができます。

17.93 プレイヤーはプレイ中に望むだけ部分的な航空カウンターを持つことができますが、相手プレイヤーが不必要な部分的航空カウンターにより混乱させられるのであれば、所有者のプレイヤーターンの終わりに同じヘクス内の航空カウンターが組み合わせられる必要があります。

18. 航空オペレーション

18.1 基地

18.2 基地変更

18.3 活動範囲

18.4 運用

18.5 攻撃航空任務

18.6 防御航空任務

18.7 航空ユニットの表戻し

18.1 基地:

18.11 基地の限度: 基地の限度は常に航空戦力で記述されます。航空ユニットの基地となることができるヘクスは、1 つの適切な航空戦力の代りに 3 つの AAS または NAS の基地となれます。したがって、5 つの航空戦力の基地となることができるヘクスは、4 つの航空戦力および 3 つの NAS、3 つの航空戦力および 6 つの NAS などの組み合わせで最高で 15 の NAS までの基地となることができます。

18.12 各都市、港湾、航空基地および人工港湾は 5 つの航空戦力の基地となることができます。したがって、2 つの都市あるいは都市を含んでいるヘクス、または 1 つの都市と航空基地を含んでいるヘクスは 10 の航空戦力の基地となることができ、2 つの都市および航空基地を含んでいるヘクスは 15 の航空戦力の基地となることができます。

18.13 両方の戦域の各 1 ヘクス島嶼は、そこを基地とすることができます航空戦力に加えて、1 つの NAS の基地とすることができます。

1 ヘクス島嶼および都市または航空基地カウンターを含んでいるヘクスは、5 つの航空戦力および 1 つの NAS の基地とすることができます。

18.14 航空基地: 各主要国は、航空基地カウンターを以下のように提供されます。ドイツ 4、日本 3、英国 3 (ヨーロッパ) および 1 (太平洋)、ロシア 3 (ヨーロッパ) および 1 (太平洋)、米国 3 (ヨーロッパ) および 3 (太平洋)、イタリア 2、フランス 2、中国 1。航空基地カウンターの数は量産によって拡張されるかもしれません (42.22F)。

18.141 開始セットアップ: グローバルウォー・キャンペーンゲームの開始セットアップ時に、米国以外の各主要国は、各戦域で 1 つの航空基地をマップ上に置くことができます。航空基地は、シナリオで指定されるようにシナリオ開始時に置くことができます。米国はドイツと戦争中となるまでヨーロッパに航空基地を置くことはできず、日本と戦争中となるか、または USJT レベルが 40 に達するまで、太平洋に航空基地を置くことができません。

18.142 航空基地の配置: 一旦プレイが始まれば、主要国は以下に従いマップ上に航空基地を置くことができます。

A. 航空基地は、配置するプレイヤーの移動、ユニット生産および再配備フェーズの間のみマップに置くことができます。航空基地は相手のターンに置くことはできません。

B. ドイツは、移動フェーズに 1 つの航空基地を置き、ユニット生産または再配備フェーズに 2 つ目の航空基地を置くことができます。米国は戦争中の戦域ごとに移動フェーズに 1 つの航空基地を置き、ユニット生産または再配備フェーズに 2 番目の航空基地を置くことができます。他のすべての主要国は、戦争中の戦域ごとに 1 ターンあたり 1 つの航空基地のみを置くことができます。

C. 航空基地は、配置する主要国または配置を承認した同盟党派パートナーによって支配される、敵装甲の ZOC 内のヘクスを含む、任意の完全補給されたヘクスに置くことができます。主要国は、メンバーとなっていない同盟党派によって支配されたヘクスに航空基地を置くことはできません。

完全な補給が中小国のヘクスまでまだトレースすることができないので、航空基地は、活性化、連携、またはヘクス支配された最初のターンの移動フェーズに中小国に置くことはできません。西側連合国はロシアに支配されるヘクスに航空基地を置いてはならないしその逆もできません。

D. 航空基地はアリューシャン列島に置くことができません。

E. 1 ヘクスには 1 つを超える航空基地カウンターを置くことはできません。

18.143 航空基地カウンターの再利用: ある国の利用可能な航空基地カウンターのすべてがマップ上に置かれた後には、プレイヤーは別のヘクスから同時に既存の航空基地カウンターを取り除くことによってのみ、追加の航空基地カウンターを置くことができ、その結

果、マップ上の総数は18.14の制限を超えることはありません。航空ユニットは、その航空ユニットの基地変更元の航空基地カウンターを再利用することにより作成される、新しく置かれた航空基地に基地変更または再配備することができます。

18.144 一度置かれた航空基地カウンターは移動または再配備することができません。この禁止は、異なるヘクスへの航空基地の再利用を妨げません (18.143)。

18.145 グローバルウォーのゲームでは、米国、英国およびロシアの航空基地の数および再利用容量は、各戦域で別個です。

18.146 配置した主要国が所有する航空ユニットだけが、航空基地が置かれたフェーズ中にそれを使用することができます。配置されたターンのその後のフェーズには、配置した主要国の同盟国である主要国、中小同盟国および提携中小国に所属する航空ユニットがその航空基地を使用することができます。したがってドイツの航空ユニットは、移動またはユニット生産フェーズに置かれたイタリアの航空基地に再配備できますが、そのプレイヤーターンの再配備フェーズに置かれたイタリアの航空基地に再配備することはできません。この制限は、同盟国が都市に航空ユニットの基地を変更した場合に、別の主要国が移動フェーズにその都市のヘクスに航空基地を置き、航空ユニットをそのヘクスへ基地変更することを妨げません。

18.147 航空基地は、それが占めるヘクスが敵の支配となる場合にはマップから取り除かれます。敵の活動によって補給切れとなる航空基地は、陸上ユニットと同じ方法でマップから取り除かれます。いずれの場合も、航空基地は、18.142に従ってマップに再び置くことができます。

18.15 航空基地の再利用または除去、あるいは航空ユニットの海輸の失敗または任務中断により、そのヘクスの基地容量よりも多くの航空ユニットがそのヘクスに存在することをもたらす場合、超過の航空戦力は、同じフェーズに別の基地またはマップボックスに移動または再配備されなくてはならず、そうでなければ除去されます。航空基地がオーバーランされた場合または孤立により除去された場合、18.26の条項が適用されます。

18.2 基地変更:

18.21 航空ユニットは下記に従って、裏返されているか否かに関わらず、移動フェーズの開始時に活動範囲の2倍までの距離を基地変更することができます (例外: 神風特攻機は4ヘクスの活動範囲を持ちますが、6ヘクスのみ基地変更できます)。

A. 変更後の基地は、変更前の基地と同じ戦線にある必要はありません。

B. 変更後の基地はその移動フェーズの開始時に基地変更を行なう側によって支配されている必要があります。航空ユニットは、同じ移動フェーズ中に陸上ユニットによって獲得した基地へ基地変更を行なうことはできません。

C. 攻撃された中小国への介入あるいは中小国のヘクス支配をもたらす成功した外交のさい振りは、直ちに使用可能な航空基地の獲得をもたらします。

D. 航空ユニットは、完全に補給されていない基地へ基地変更することができますが、その後に補給されなければ、新しい基地から活動することはできません (30.523)。航空ユニットは、部分的に補給される (30.523A) または航空石油効果を受けている基地に基地変更することができますが、基地としているヘクスに対する防御航空活動のみを実施することができます。

18.22 基地変更をインターセプトすることはできません。航空ユニットは中立の陸上のみを含んでいるヘクスサイドを通過しない場合に限り、敵に支配された領域、部分的海面および部分的に中立の陸上を含むヘクス上空を通り基地変更することができますが、完全に中立の陸上ヘクス上空を通り基地変更することはできません。

18.23 ベルゲン、オスロおよびスカパフローのドイツの航空ユニッ

トはムルマンスクボックスに基地変更できます。ドイツの航空ユニットがムルマンスクボックスにある間に、連合国がベルゲンを占領した場合、そのドイツ航空ユニットは、次の枢軸国移動フェーズ中にヘクス A34 あるいはスカパフローから基地変更可能な距離 (18.21)にある枢軸国側に支配される航空基地に基地変更を実施する必要がありますが、それができない場合は除去されます (40.442)。

18.24 西側連合国の航空ユニットは、マップ端の接続ヘクスを通過してマップを離れるために十分な活動範囲を有している場合に限り、マップからオーストラリアおよびインドボックスに基地変更することができます。これ以外では航空ユニットは、マップを離れる基地変更を行えません。

18.25 航空ユニットは移動フェーズ中にある港湾から別の港湾へ海輸することができます。航空ユニットは海輸されたターン中に基地変更できません。目的地の港湾は航空ユニットの新しい基地になります。補給状態に従って、航空任務は新しい基地から実施できます。

18.26 置き換えられる航空ユニット: 敵ユニットによって占領された基地あるいは孤立によって除去された航空基地上の航空ユニットは、その補給状況にかかわらず、それらの基地となる容量を持っている、基地変更が可能な距離内の最も近い支配下の基地へ置き換えられます。2つのそのような基地が等距離であれば、所有するプレイヤーが選択します。最寄りの基地が置き換えられる航空ユニットのうち一部だけを基地とすることができる場合、所有するプレイヤーはどの航空ユニットがその基地へ置くかを決め、残りは次に接近している基地へ行きます。基地となる容量を備えた基地に基地変更可能な範囲内で到着することができない航空ユニットは除去されます。基地としている航空ユニットが防御航空任務を帯びて不在の間に基地が占領された場合、占領された基地へ戻ることを試みるすべての航空ユニットは、それらが任務を実施したフェーズの終わりに置き換えられます。このルールにおいては、マップボックスは基地と考えられ、置き換えられた航空ユニットを受け入れることができます。

18.261 陸上ユニットによって防御されているヘクス上に、敵の空挺ユニットが空挺降下した場合、これにより生じた陸上戦闘に敵の空挺ユニットが勝利した場合にのみ、そのヘクスを基地とする航空ユニットはその基地から置き換えられます。

18.262 置き換えられる航空ユニットの移動はインターセプトされません。

18.263 置き換えの影響: 置き換えられた航空ユニットは裏返されます。

18.3 活動範囲:

18.31 活動範囲: 航空ユニットは次の活動範囲を持っています:

A. 陸軍航空ユニット: ヨーロッパで4ヘクスおよび太平洋で3ヘクス。

B. 海軍航空ユニット: 敵基地に対して陸上から、または空母から活動したかに関わらずヨーロッパおよび太平洋の両方で3ヘクス。

C. 神風特攻機: 4ヘクス。

D. 輸送機ユニット: ヨーロッパで4ヘクスおよび太平洋で3ヘクス。

E. ジェット機: ジェット機の研究結果「13-14」の後にはヨーロッパで2ヘクス、太平洋で1ヘクス。ジェット機の研究結果「15-16」の後にはヨーロッパで3ヘクス、太平洋で2ヘクス。ジェット機の研究結果「17+」の後にはヨーロッパで4ヘクス、太平洋で3ヘクス。

F. 戦略爆撃機: 戦略爆撃機の最小の活動範囲はヨーロッパで4ヘクス、太平洋で3ヘクスです。これは航空活動範囲の研究によって増加させることができます (17.72)。

G. 迎撃機: SW ボックス内で防御的に活動する迎撃機は、戦略爆撃機が迎撃機の割り当てられた戦線を通り過ぎるか、その戦線の目標を爆撃する場合、および他の航空戦力の数にかかわらず、割り当てられた戦線にある支配下の完全に補給された航空基地から迎撃機の

活動範囲内を敵戦略爆撃機が通過するか、その範囲内の目標を爆撃する場合にのみ、その基地を使用して敵戦略爆撃機と交戦できます。また迎撃機は、現在の航空活動範囲の研究結果によって決定される活動範囲に従い、目標へ向う戦略爆撃機を護衛することができます (17.82)。

18.4 運用:

18.41 プレイヤーターンごとに 1 つの任務: 裏返されていない航空ユニットは各プレイヤーターンの間に攻撃あるいは防御航空任務を 1 つだけ実施できます。航空ユニットは 23.161 および 23.163 に述べられているように、プレイヤーターンの同じフェーズの異なる海軍活動に関して、探索、上空援護または海上での敵海軍ユニットへの攻撃を実施できます。航空ユニットは、各任務を実行するときに裏返されていないならば、自身のプレイヤーターンに攻撃任務を、相手プレイヤーターンに防御任務を実行することができます。

18.42 航空ユニットの裏返し:

A. 航空任務を実行する航空ユニットはプレイヤーターンの残りの間、裏返されます。航空ユニットは、33.7 に述べられるようにプレイヤーターン終了時に表に戻されます。

B. 探索、上空援護あるいは海上での敵海軍ユニットへの攻撃を実施した航空中隊は、任務を実施したとは考えませんが、このような活動を実行したフェーズの終わりに裏返されます。AAS を組み合わせることにより形成された AAF の裏返しについては、23.144 を参照してください。

C. 敵海軍ユニットをスポットすることで海軍のインターセプトを助ける航空ユニットは、任務を実施したとは考えず、裏返されません (22.231A)。

18.43 航空優勢の影響: 航空優勢されて、航空戦闘の最終ラウンドに任務中断させられたか、あるいは基地を去ることで航空戦闘から離脱した航空ユニットは、裏返され、そのプレイヤーターンの残り間、任務を実行できません。

18.44 空母上の海軍航空ユニットについては、21.55 を参照してください。

18.45 運用範囲: 航空ユニットは、全面攻勢オプション、限定攻勢オペレーションまたは同盟党派/パートナーの全面攻勢オプションに参加することによって、移動または戦闘フェーズの間に、基地からその活動範囲と等しい数のヘクスまでを飛行して攻撃航空任務を実行することができます。この運用範囲は基地変更に加えられます。航空ユニットは移動フェーズにその活動範囲の 2 倍まで基地変更を行ない、その後の戦闘フェーズ中に目標ヘクスに飛んで基地に帰ることができます (例外: 神風特攻機は基地へ戻りません)。防御側の航空ユニットも、防御任務を実行するために基地からその活動範囲と等しいヘクス数までを飛ぶことができます (例外: 「11」の冬効果または航空石油効果を受ける航空ユニットまたは部分的に補給された基地に基づく航空ユニット (30.523A) は、それらが基地とするヘクス上の防御航空オペレーションにのみ飛ぶことができます)。

18.46 基地への帰還: 任務を生き延びた航空戦力は、それらが任務を実施するために飛んだ元の基地へ戻ります。航空戦力が 1 つの基地からの任務に飛んだ場合、残存する航空戦力はすべてその基地へ戻ります。航空戦力が 1 つを超える基地から任務に飛んだ場合、生き残った航空戦力は、スタック制限に従い、いずれかの基地に戻ることができます。

18.47 航空相互作用:

18.471 攻撃側ターンの各フェーズ中に、防御側の航空ユニットが空輸活動 (18.62) をインターセプトし、あるいは海軍活動 (18.63) に参加する可能性があります。

18.472 攻撃側は、防御側による空輸活動のインターセプトをカウンターインターセプトするために適格の航空ユニットを使用できます (18.622)。これは攻勢オペレーションの 1 つであると考えられ、

攻撃側は航空ユニットを充てるために通常の BRP コストを払わなければなりません。この結果発生した航空戦闘が解決された後、両者の残存する航空ユニットはプレイヤーターンの残りの間、裏返されます。

18.473 攻撃側および防御側は、適格な航空ユニットを探索、上空援護または海上の敵海軍ユニットへの攻撃に使用することができます (22.4422, 23.2, 23.8)。どちらのプレイヤーも、この方法で航空ユニットを使用するために BRP を払う必要はありません。これらの活動およびこれらの結果発生した航空戦闘を生き残った航空ユニットは、活動が起こったフェーズの終わりに裏返され、プレイヤーターンの残りの間、裏返しとなります。

18.48 中立ヘクス上の航空ユニットの移動を規定する 18.22 の制限は、攻撃および防御任務で飛行する、または再配備される航空ユニット適用されます。

18.49 航空任務は、マップからマップボックスへと実施できず (例外: オーストラリアおよびインドへの日本の爆撃 26.462)、マップボックスからマップへと実施できません (例外: ムルマンスクボックス内のドイツ航空ユニットは、ムルマンスク船団を攻撃できます)。

18.5 攻勢航空任務:

18.51 適格の基地: 攻勢航空任務は、完全に補給された都市または航空基地、あるいは (NAS のみ) 1 ヘクス島嶼または空母からのみ飛ぶことができます。攻勢航空任務は、部分的に補給された基地 (30.523A) または航空石油効果を受ける基地から実施することはできません。同じ制限は探索、上空援護および海上での海軍ユニット攻撃のための航空ユニットの使用に適用されます。

18.511 移動フェーズ中の航空任務: 次の攻勢航空任務が移動フェーズ中に実施できます。

A. 航空優勢 (18.52)。

B. 警戒中の TF による基地への攻撃 (21.41, 23.6)。

C. 航空補給 (18.53)。

D. 空輸 (18.54)。

E. オーバーランのための対地支援 (18.55)。

F. オーバーランのための防御航空支援のインターセプト (18.56)。

G. 輸送機ユニットをインターセプトする防御側航空に対するカウンターインターセプト (18.622)。

18.512 戦闘フェーズ中の航空任務: 次の攻勢航空任務が戦闘フェーズ中に実施できます。

A. 航空優勢 (18.52)。

B. 海軍基地への攻撃 (23.5, 23.6)。

C. 空挺降下 (10.53)。

D. 通常および展開攻撃への対地支援 (18.55)。

E. 防御航空支援のインターセプト (18.56)。

F. 戦略爆撃 (26)。

G. 輸送機ユニットをインターセプトする防御側航空に対するカウンターインターセプト (18.622)。

18.513 ユニット生産フェーズ中の航空任務: 次の攻勢航空任務がユニット生産フェーズ中に実施できます。

A. ハンプ越えの中国への BRP 譲渡 (40.85)。

B. ハンプ越えの中国への BRP 譲渡をインターセプトする敵航空に対するカウンターインターセプト (18.622)。

18.514 再配備フェーズ中の航空任務: 次の攻勢航空任務が再配備フェーズ中に実施できます。

A. 空輸 (18.54)。

B. 輸送機ユニットをインターセプトする防御側航空に対するカウンターインターセプト (18.622)。

18.52 航空優勢:

18.521 敵航空基地の活動範囲内の陸上基地所属の航空ユニットおよび海上にある空母所属の航空ユニット (17.33A) は、これらの航

空基地上の敵航空ユニットを航空優勢できます。航空優勢する航空ユニットは、攻撃された空基地のすべての防御側航空戦力と少なくとも1ラウンドの航空戦闘を実施しなくてはなりません。攻撃されたヘクス中の防御側航空ユニットは、裏返しにか否かに関わらず攻撃側と交戦します（例外：輸送機ユニット）。防御側は航空優勢戦闘に航空ユニットを参加させないでおくことはできません。その後、航空戦闘が攻撃側と防御側航空ユニットの間で解決されます。

18.522 1回の航空優勢戦闘が解決された後、両陣営は航空戦闘から離脱するオプションを持ちます。防御側が最初に決定を発表します。防御側が残存する航空ユニットで航空優勢戦闘を継続することに決定したならば、攻撃側は、防御側による以前の航空優勢戦闘のダイス振りによって任務中断を強要されたものを含む残存する航空ユニットで航空優勢戦闘の第2ラウンドを開始してもよいし、航空優勢した航空ユニットが航空戦闘の前のラウンドで生き残ったか否かに関わらず、以前に使用されていない航空ユニットを追加して航空優勢攻撃を強化してもよく、あるいは離脱することができます。どちらの側も離脱しない場合、航空優勢戦闘の第2ラウンドが解決されます。一方の側あるいは他方が離脱するか完全に除去されるまで、これは継続されます。

18.523 防御側は、港湾にいる空母を基地とする海軍航空ユニットを含む残存する防御側航空ユニットをすべて、航空優勢されていない、基地となる容量を備えた、基地変更可能範囲内の任意の支配下の航空基地またはマップボックスへ飛ばせることにより、航空優勢戦闘から離脱します。そのような基地が存在しない場合、防御側は航空優勢戦闘から離脱できません。防御側が航空優勢戦闘から離脱すれば、すべての残存する防御側航空戦力はプレイヤーターンの残りの間、裏返されます。

18.524 結果にかかわらず、そのフェーズにおける航空優勢戦闘のすべてのラウンドが解決された後に以下が実施されます。

A. 基地所属の航空ユニット: 生き残った攻撃側の基地所属の航空ユニットはすべて基地に戻り、プレイヤーターンの残りの間、裏返されます。

B. 空母所属の航空ユニット: 生き残った攻撃側の空母所属の航空ユニットはすべて空母に戻り、その空母が海軍戦闘に従事した場合、その海軍戦闘ラウンドの残りの間、裏返されます。それらが参加した海軍戦闘が解決された後に、それらは空母とともに基地へ戻ります。

18.525 防御側航空ユニットは、移動および戦闘フェーズに異なる攻撃側航空ユニットによって航空優勢されるかもしれません。

18.526 生き残った防御側航空ユニットに対する航空優勢攻撃の影響: 防御側が航空優勢戦闘から離脱しなかったならば、防御側の生き残った航空ユニットの状態は、攻撃側の最終の航空戦闘ダイス振りによって決定されます。

A. 攻撃側の最終の航空優勢戦闘ダイス振りによって任務中断を強いられた防御側航空戦力は（航空戦闘表結果上の「J」の後の数）、プレイヤーターンの残りの間、裏返されます。超過する任務中断の結果は無視されます。

B. 攻撃側の最終の航空優勢戦闘ダイス振りによって任務中断を強いられなかった防御側航空ユニットは、攻撃側のプレイヤーターンに不利なしで活動できます。

18.527 真珠湾の陸上で奇襲された航空ユニット: 真珠湾での航空ユニットに対する奇襲の影響については、51.36を参照してください。

18.53 航空補給

18.531 タイミング: 航空補給任務は、移動フェーズ中に海上および陸上補給線のトレースの後に輸送機ユニットによってのみ実施できます。航空補給を提供する輸送機ユニットは、完全に補給された基地から活動しなくてはなりません。

18.532 輸送機の要求: 1つの裏返されていない輸送機戦力は、1つの陸上ユニットに限定補給を与えることができます。各ターンに航

空補給される陸上ユニットの総数は、利用可能な輸送機ユニットの数によって制限されます。ユニットは、協力制限（53）によって禁じられていない限り、同盟党派のパートナーの輸送機ユニットから航空補給を受け取ることができます。

18.533 基地および補給: 航空補給を実施する輸送機ユニットは、航空石油効果を受けていない完全に補給された都市あるいは航空基地から、活動範囲内の地上ユニットまで飛ばなければなりません。ロシアのICまたはロシアのシベリアの重要戦略目標からの補給では不十分です。

18.534 インターセプトを受ける航空補給: 航空補給任務を実施する輸送機ユニットは、適格の防御側航空ユニットによってインターセプトされます（18.62）。

18.54 空輸

18.541 タイミング: 移動フェーズ中の海輸（21.43）と同じ時に、あるいは再配備フェーズ（28.36）中に、適格の陸上ユニットは、8ヘクス（ヨーロッパ）または6ヘクス（太平洋）まで空輸できます。

18.542 輸送機ユニットの要求: 1つの裏返されていない輸送機戦力は、1つの陸上ユニットを空輸できます。各ターンに空輸される陸上ユニットの総数は、利用可能な輸送機ユニットの数によって制限されます。ユニットは、協力制限（53）によって禁じられていない限り、同盟党派のパートナーの輸送機ユニットにより空輸されることができます。

18.543 適格のユニット: 1つの裏返されていない輸送機戦力は、1つの1戦力歩兵ユニット、特殊部隊ユニットまたは補充部隊を空輸することができます。

18.544 禁止されたユニット: 装甲、2戦力および3戦力歩兵および他のユニットは、空輸できません。

18.545 基地および補給: 空輸は、都市または航空基地で開始され終了します。両方の航空基地は運用中である必要があります。空輸を実施した輸送機戦力は、空輸活動が開始された航空基地から基地変更して、空輸任務で使用される一方の航空基地で移動フェーズを終了することができます。

18.546 インターセプトを受ける空輸: 空輸任務を実施する輸送機は、適格の防御側航空ユニットによってインターセプトされます（18.62）。

18.547 陸上ユニット: 陸上ユニットは、それらが空輸されるプレイヤーターンに完全な移動力で移動することができます。積み込む基地が敵ZOCになれば、積み込みに移動コストは必要ありません。積みこむ基地が敵ZOCの場合には、ヨーロッパで2移動力、太平洋で1移動力の移動コストがかかります。これは、陸上ユニットおよび輸送機戦力が積み込みの基地でターンを始めても適用されます。積み下ろしの基地が敵ZOCにあるか否かに関わらず、積み下ろしには1移動力の移動コストが必要です。したがって、所有側プレイヤーの最初の補給判定時に非補給であった陸上ユニットは空輸できません。移動力を使いきっていない陸上ユニットだけが空輸できます。1つの基地から空輸される陸上ユニットの数は、陸上ユニットのスタック制限によって制限されません。陸上ユニットは、空輸の後に残る移動力で移動でき、攻勢陸上攻撃または消耗に従事することができます。

18.55 対地支援

18.551 陸上ユニットにより攻撃される可能性のあるヘクスから活動範囲内にある航空ユニットは、そのヘクスに飛びその戦闘力を攻撃する陸上ユニットの戦闘力に加えることができます。オーバーランまたは展開による攻撃も同様に航空ユニットによる支援を受けられます。展開の間に対地支援を実施する航空ユニットは、同じヘクスに対するものであっても、通常の戦闘フェーズに対地支援を提供したものであってはなりません。1つを超える敵ヘクスに対する陸上攻撃が行なわれる場合、航空ユニットが攻撃されるヘクスのいずれか1つに達することができるならば、攻撃側はその攻撃に対地支援を加えることができます。

18.552 海軍航空ユニットからの対地支援: 海軍航空ユニットは、基地所属空母所属に関わらず、対地支援を実施できます。

18.5521 3つのNASが1戦力分の対地支援を提供し、6つのNASが2戦力分の対地支援を提供します。陸上戦闘の損失が海軍航空ユニットから取り去る場合も、3:1の比率が使用されます。海軍航空ユニットからの対地支援を対地艦砲射撃と共に使用する場合には、両者の端数をともに加えられることができます。

例: 12のNASに支援された5つの歩兵戦力が、1つの1-2の歩兵ユニットに防御された1ヘクス島嶼に侵攻します。陸上戦闘の比率は9:3=3:1です。攻撃側のさいの目は「1」で、exchangeの結果となります。もし攻撃側が侵攻ユニットを保持したければ、彼は9つのNASを除去しなければなりません。

5つのNASおよび7つの艦隊戦力が1つの侵攻に対して対地支援および対地艦砲射撃を実施します。攻撃戦力の増加は合計で4戦力です。

18.5522 高速空母からの対地支援: もし空母が海上にあり攻撃されたユニットを航空活動範囲内としていれば、空母を基地とする海軍航空ユニットは、海上侵攻を含む通常の陸上攻撃に對地支援を実施できますが、展開攻撃には對地支援を実施できません。

18.553 CVEからの対地支援: CVEは海上侵攻にのみ對地支援を実施できます。對地支援を実施するCVEは侵攻ヘクスにいる必要があります。對地支援を提供する各CVE戦力は、陸上攻撃に1戦力を加えます。對地支援を提供するCVEは、對地艦砲射撃(21.52)を提供する艦隊と同じ方法で、陸上戦闘の結果除去することができます。攻撃側は陸上戦闘損失を満たす場合、18.556に従い自由に、参加する陸上、航空および海軍ユニットの中から選ぶことができます。

18.554 對地支援に対する限度: 攻撃への對地支援を提供するAAFまたは海軍航空の等価物の総数は、攻撃側陸上戦力の総数の3倍を超過することはできません。對地支援の限度を決定する際にパルチザンは数えられません(11.44)。

18.555 攻撃のない場合の對地支援の除去: 攻撃側プレイヤーが、對地支援が与えられたヘクスを攻撃しないことを決定すれば、對地支援を実施する航空ユニットは除去されます。攻撃側が敵の活動または海軍の任務中断による結果、攻撃することができない場合には、對地支援を実施する航空ユニットは除去されません。しかし、攻撃しないという決定が任意である場合、または18.554に応じるために必要とされたより少数の陸上戦力で攻撃すると決定した場合には、對地支援を実施する超過の航空ユニットは除去されます。

18.5551 對地支援は海上侵攻に与えることができます。侵攻が敵によって帰還させられるか、攻撃側プレイヤーが任意に任務中断する場合、對地支援を実施する航空ユニットは除去されません。航空ユニットは基地に戻り、プレイヤーターンの残りの間、裏返されます。

18.5552 侵攻戦力または陸上ユニットの海輸の一部がインターセプトされ、認められているよりも多くの對地支援を行うこととなった場合には、超過の航空戦力は除去されません。超過の航空ユニットは基地に戻り、プレイヤーターンの残りの間、裏返されます。

18.556 陸上戦闘による航空損失: 攻撃側が陸上戦闘で損害を受けた場合、十分な戦力を除去する限り、彼は任意の組み合わせで陸上、航空または砲撃する艦隊ユニットで損害を除去することができます。しかしながら、陸上戦闘の各ラウンドの終了時に攻撃側が損失を適用した後、陸上戦力に対する支援航空戦力の比率は認められたレベルを超過することができません(15.632, 18.554)。

18.56 防御航空支援のインターセプト:

18.561 防御側が航空ユニットに防御航空支援(18.61)を割り当てた後、攻撃側は防御航空支援が置かれたヘクスを活動範囲内としている任意の裏返されていない航空ユニットでそのような防御航空支援をインターセプトできます。オーバーランおよび展開攻撃に与えられた防御航空支援もインターセプトできます。

18.562 空母からの航空のインターセプト: 海上の高速空母を基地とする海軍航空ユニットは、空母が防御航空支援の置かれたヘクスへの航空活動範囲内にあれば、防御航空支援をインターセプトでき

ます。空母所属と基地所属の航空ユニットは、同じ防御航空支援をインターセプトするために結合することができます。CVEは防御航空支援をインターセプトできません(20.42)。

18.563 防御航空支援のインターセプトの解決:

18.5631 防御航空支援がインターセプトされた場合には、インターセプトした航空ユニットと防御航空支援を行う航空ユニットの間で、少なくとも1ラウンドの航空戦闘が実施されます。その後、防御側は基地へ戻るか、または防御航空支援任務を継続するという選択肢を持ちます。

18.5632 航空戦闘の最初のラウンドを生き延びた防御側航空ユニットが基地へ戻ることを選択する場合、その防御航空支援任務は取り消され、航空戦闘の追加のラウンドは起こりません。

18.5633 航空戦闘の最初のラウンドを生き延びた防御側航空ユニットが、防御航空支援任務を継続することを選択する場合、もし攻撃側が別の航空戦闘ラウンドを戦うことに決定しなければ、攻撃側の最終の航空戦闘ダイス振りによって除去されず、また任務中断(航空戦闘表の「J」の後の数字)を強いられなかった防御側航空戦力はすべて、防御航空支援(18.614に従う)を実施することができます。

18.5634 防御側が防御航空支援を継続することに決定したならば、攻撃側は、防御側による以前の航空戦闘ダイス振りによって任務中断されたものを含む残存する航空ユニットで航空戦闘の第2ラウンドを開始してもよいし、インターセプトした航空ユニットが航空戦闘の前のラウンドで生き残ったか否かに関わらず、以前に使用されていない航空ユニットを追加してインターセプトを強化してもよく、あるいは離脱することができます。航空戦闘の前のラウンドで除去されなかった防御航空支援を実施する航空ユニットはすべて、前の航空戦闘ラウンドで任務中断されたものを含めて、交戦をしなくてはなりません。一方の側あるいは他方が離脱するか、完全に除去されるまで、これが継続されます。

18.564 生き残ったインターセプト側航空戦力はすべて、結果にかかわらず防御側航空戦力との航空戦闘の解決の後に基地へ戻り、プレイヤーターンの残りの間、裏返されます。

18.57 経済目標の爆撃: ルール26を参照してください。

18.58 味方の海軍活動の支援: 攻撃側は下に述べられるような方法で、海上にある味方の海軍ユニットを支援するために、運用中の航空基地の裏返されていないAASあるいはNASを使用できます。この方法による航空ユニットの使用は攻勢任務でなく、BRPの消費を要求しません。スポッティングは、探索に従事したAASあるいはNASを裏返しにしません。探索、上空援護の提供および海上での敵海軍ユニットへの攻撃は、これらの活動を実行するフェーズの終わりに使用された航空ユニットを裏返しにします。

- A. スポッティング(探索AASおよび基地所属のNAS-22.231A)。
- B. 探索(探索AASおよび基地所属のNAS-22.4422)。
- C. 上空援護の提供(カバーAASおよび基地所属のNAS-23.2)。
- D. 海上での敵海軍ユニットへの攻撃(攻撃AASおよびNAS-23.8)。

18.6 防御航空任務:

18.61 防御航空支援:

18.611 敵プレイヤーターンの戦闘フェーズ中に、攻撃側が對地支援航空任務を発表した後、裏返されていない陸上基地所属の防御側航空ユニットは、海上侵攻および未発表の空挺降下を含めて、防御側が陸上攻撃を受けると考える、活動範囲内の任意のユニットに防御航空支援を実施することができます。「11」の冬効果または航空石油効果を受ける航空ユニット、あるいは部分的に補給された基地(30.523A)に所属する航空ユニットは、それらが基地としているヘクス上の防御航空支援のみ実施できます。防御航空支援を実施する航空戦力は、陸上戦闘の比率を決定する際に防御側陸上ユニットの戦力に加えられます。追加される航空戦力は、それらが支援している陸上ユニットに関するDMによって影響されません。それらの

基本的な戦闘力のみが防御側に加えられます。

18.612 陸上基地所属の海軍航空ユニットは防御航空支援を実施できますが、空母所属の海軍航空ユニットは実施できません。 3 つの NAS (端数切捨て) が防御航空支援の 1 戦力を提供するために要求されます。

18.613 同様に防御側は、そのゲームターン中にオーバーランを受けるユニットの防御航空支援または展開中に、まだ飛んでいない陸軍航空ユニットを割り当てることができます。移動または通常の戦闘の間に置かれた防御航空支援は、インターセプトされず、また元々割り当てられたヘクスに対して攻撃が行なわれなくても、展開戦闘に効果がありません。

18.614 防御航空支援に対する制限: 防御航空支援の航空戦力の数は、防御する陸上戦力の数の 3 倍を超過できません。この判定を行う際に DM は無視されます。プレイヤーは、敵のインターセプトによる航空戦闘を予期して、防御航空支援に対する制限より多く、ジェット機を含む追加の航空ユニットを割り当てることができますが、陸上戦闘が解決される時に現実防御航空支援を提供する航空戦力の数は、3:1 の制限を超えることはできません。このような追加の航空戦力は、陸上戦闘の損失により 3:1 限度以下に防御航空支援の戦力が減少した場合でも、いかなる陸上戦闘ラウンドにも参加できませんが、防御航空任務を実施したと考えられ、基地に戻る際にプレイヤーターンの残りの間、裏返されます。

18.615 攻撃側が対地支援を実施し、防御側が同じ陸上戦闘に防御航空支援を実施した場合には、直接の航空戦闘は発生しません。両者は各々、その航空戦力を単に陸上ユニットの戦力に加えます。

18.616 防御航空支援を実施する航空ユニットは、陸上戦闘時に好ましくない結果によって除去されるかもしれません。戦闘の結果防御側に戦力が残存する場合、十分な戦力 (15.632 に従う) を除去する限り、航空または陸上ユニットのいずれか、または任意の組み合わせで両者から損害を除去することができます (15.632 参照)。

18.617 防御航空支援を実施しない防御側航空ユニットは、好ましくない陸上戦闘結果によって除去されません。攻撃されたヘクスを基地としている、防御航空支援を実施していない航空ユニットは、陸上戦闘に参加せず、攻撃側陸上ユニットがそのヘクスへ戦闘後前進する場合、単に置き換えられます (18.26)。

18.618 防御航空支援に割り当てられた航空ユニットは、攻撃側が、それらが支援していた陸上ユニットを攻撃しなくても任務を実行しており、プレイヤーターンの残りの間、裏返されます。

18.62 防御側による航空活動のインターセプト:

18.621 インターセプト: 防御側は、次のいずれかの攻撃側空輸活動を空輸が開始される基地および目的地ヘクスを含む空輸ルートに沿ったヘクスでインターセプトするために、運用上の航空基地にある、裏返されていない航空戦力を使用できます。

- A. 航空補給。
- B. 空輸。
- C. 空挺降下。
- D. ハンブ越えによる中国への BRP 譲渡。

18.622 カウンターインターセプト: 空輸活動がインターセプトされた場合、適格の味方の航空ユニットは、防御航空支援がインターセプトされる (18.56) のと同じ方法でインターセプトを行う防御側航空ユニットをカウンターインターセプトすることにより、空輸活動を保護することを試みることができます。カウンターインターセプトする航空戦力はすべて、すべてのインターセプトする航空戦力との航空戦闘に従事します。その後、1 ラウンドの航空戦闘が解決されます。その後、インターセプトするプレイヤーは、生き残ったインターセプトする航空ユニットで航空戦闘の追加ラウンドに従事することを選択できます。彼がそうした場合、インターセプトする航空ユニットが航空戦闘の前のラウンドで生き残ったか否かに関わらず、移動を行っているプレイヤーは、以前に使用されていない航空ユニットを追加してカウンターインターセプトする航空ユニット

を強化できます。その後、航空戦闘の第 2 ラウンドが解決されます。一方の側または他方が撤退するか除去されるまで、このプロセスが続けられます。防御側の航空戦闘結果の超過分は空輸自体に効果を与えません。

18.623 生き残ったインターセプトする航空ユニットの攻撃の選択: インターセプトする航空ユニットとカウンターインターセプトする航空ユニット間の航空戦闘が解決された後、インターセプトする航空戦力のうちの一部または全部は航空戦闘のダイス振りを 1 回行うことで輸送機ユニットを攻撃することも、攻撃しないこともできます。カウンターインターセプト航空戦闘の最終ラウンドの結果で除去されたか任務中断を強いられたインターセプトする航空戦力は、輸送機ユニットを攻撃しません。輸送機は航空戦闘ダイス振りには行いません。輸送機ユニットが除去されるか、任務中断を強いられる場合、空輸活動は失敗します。カウンターインターセプトする航空戦力との航空戦闘に従事せず、輸送機ユニットを攻撃しなかったインターセプトする航空戦力は、基地へ戻りますが裏返されず、そのプレイヤーターン中にその後使用することができます。

18.624 陸上ユニットに対する影響: 空輸または空挺降下しようとしていた陸上ユニットは空輸していたユニットが任務中断を強いられた場合には、基地へ戻られ、輸送機ユニットが防御側の航空戦闘の結果によって除去される場合には除去されます。

18.63 味方の海軍活動の支援: 攻撃側と同じ方法で、海上にある味方の海軍ユニットを支援するために、防御側は運用中の航空基地にある、裏返されていない AAS あるいは NAS を使用できます (18.58)。

18.7 航空ユニットの表戻し:

18.71 表に戻す制限: 航空ユニットを表に戻す能力は、航空のために割り当てられた石油カウンターの数と直接関係があります。石油消費と表に戻す能力の関係、表に戻すことに対する制限およびその免除については 33.7 を参照してください。

19. 航空戦闘

- 19.1 航空戦闘の解決
- 19.2 航空戦闘表
- 19.3 航空戦闘の修正
- 19.4 航空戦闘の解決手順
- 19.5 陸軍および海軍の航空戦闘
- 19.6 混合戦力における航空損失

19.1 航空戦闘の解決:

19.11 複数ラウンドの航空戦闘: 航空戦闘は 1 つ以上の航空戦闘ラウンドから成り、通常は一方の側あるいは他方が除去されるか撤退するまで続きます。

19.12 1 ラウンドの航空戦闘: 空輸任務のインターセプトから発生する輸送機ユニットに対する航空戦闘、海上での海軍ユニットに対する航空攻撃および戦略爆撃は 1 ラウンドの航空戦闘により解決されます。陸上基地に対する空母発進の航空攻撃により発生する航空優勢の航空戦闘は、海軍戦闘の各ラウンドにつき 1 ラウンドの航空戦闘によって解決されます。

19.2 航空戦闘表:

19.21 航空攻撃ダイス振り: 航空戦闘の各ラウンドでは、両者が 2 つのさいころを振り、航空戦闘表を調べます。

航空戦闘表- 19.2												
AF	ダイスの目											
AS	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+	
1	0/0	0/0	0/1	0/1	1/0	1/0	1/1	1/1	1/2	1/2	1/3	
2	0/1	0/1	1/0	1/0	1/1	1/1	1/2	1/2	1/3	1/3	2/2	
3	1/0	1/0	1/1	1/1	1/2	1/2	1/3	1/3	2/2	2/3	2/4	
4	1/1	1/1	1/2	1/2	1/3	1/3	2/2	2/3	2/4	3/3	3/4	
5	1/2	1/2	1/3	1/3	2/2	2/3	2/4	3/3	3/4	3/5	4/4	
6	1/2	1/3	1/3	2/2	2/3	2/4	3/3	3/4	3/5	4/4	4/5	
7	1/3	1/3	2/2	2/4	2/3	3/3	3/5	3/4	4/4	4/5	4/6	
8	1/3	2/2	2/3	2/4	3/3	3/4	3/5	4/4	4/5	4/6	5/5	
9	2/2	2/3	2/4	3/3	3/4	3/5	4/4	4/5	4/6	5/5	5/6	
10	2/3	2/4	3/3	3/4	3/5	4/4	4/5	4/6	5/5	5/6	5/7	
11	2/4	3/3	3/4	3/5	4/4	4/5	4/6	5/5	5/6	5/7	6/6	
12	3/3	3/4	3/5	4/4	4/5	4/6	5/5	5/6	5/7	6/6	6/7	
13	3/4	3/5	4/4	4/5	4/6	5/5	5/6	5/7	6/6	6/7	6/8	
14	3/5	4/4	4/5	4/6	5/5	5/6	5/7	6/6	6/7	6/8	7/7	
15	4/4	4/5	4/6	5/5	5/6	5/7	6/6	6/7	6/8	7/7	7/8	
16	4/5	4/6	5/5	5/6	5/7	6/6	6/7	6/8	7/7	7/8	7/9	
17	4/6	5/5	5/6	5/7	6/6	6/7	6/8	7/7	7/8	7/9	8/8	
18	5/5	5/6	5/7	6/6	6/7	6/8	7/7	7/8	7/9	8/8	8/9	
19	5/7	5/6	6/6	6/8	6/7	7/7	7/9	7/8	8/8	8/9	8/10	
20	5/7	6/6	6/7	6/8	7/7	7/8	7/9	8/8	8/9	8/10	9/9	
修正- 航空戦闘												
+/-# 航空国籍 DRM												
+/-1 交戦する各ジェット機戦力あるいは 3 つのジェット機飛行中隊につき												
+/-1 CAP の参加する戦闘												
+/-1 防御側の達成した各レーダー研究結果（戦略爆撃で発生する航空戦闘のみ）												
20 を超える航空戦力が戦闘に従事する場合には、結果は「20」の列および交戦する航空戦力の総数に等しくするために足すことが要求される他の列を参照することで決定されます。20 を超える航空戦力の数によってダイスの目を修正するものではありません。												
結果: スラッシュの前の数字は除去される敵航空戦力の数です。スラッシュの後の数字は任務中断を強いられる敵航空戦力の数です（例外: 神風特攻機- 17.461）。												

19.3 航空戦闘の修正:

19.31 修正: 両側の航空戦闘ダイス振りは次の修正を受けます。一方への航空戦闘の肯定的なネット修正は、相手に同数の否定的なネット修正をもたらします。

A. 航空国籍 DRM 表で述べられている相対的な航空国籍修正。高い航空国籍 DRM を持つ側は、その差を航空戦闘のダイスの目に加え、低い航空国籍 DRM を持つ側はその差を航空戦闘のダイスの目から引きます。一方の側が異なる航空国籍 DRM を持つ国籍からなる場合、最低の航空国籍 DRM が使用されます。最低の航空国籍 DRM の国籍に属する航空ユニットがすべて除去された場合、残りの航空ユニットの航空国籍 DRM が後のラウンドで使用されます。航空国籍 DRM は研究によって増加させることができます。

航空国籍表- 19.31A, 23.441A	
DRM	国籍
2	ドイツ、日本、米国、英国、フィンランド、スウェーデン、オーストラリア
1	イタリア、ロシア、フランス
0	フィンランド、スウェーデン、オーストラリア以外の中小国
修正	
+1	エリートの日本の海軍航空
-1	英国の海軍航空
-1	8 以上の冬効果を受ける航空ユニット
-1	部分的な補給または航空石油効果を受ける航空ユニット

B. 航空戦闘に従事する各ジェット機戦力あるいは 3 つのジェット機中隊につき好意的な +/-1 修正。両者がジェット機を参加させている場合、ネット修正だけが使用されます（17.56）。

C. 一方が海上で敵海軍を攻撃しているときに戦闘空中警戒を実施する防御側航空ユニットとの航空戦闘に従事する場合、不利な +/-1 修正。奇襲効果はこの修正を否定するかもしれませんが（22.463）。上空援護を実施する航空ユニットは、この修正の利益を受けません。

D. 戦略爆撃により発生する航空戦闘で防御側によって達成された各レーダー研究結果につき防御側を有利とする +/-1 修正。攻撃側のレーダー研究結果は無視され、攻撃側に好意的な修正を与えません。

19.4 航空戦闘の解決:

19.41 航空戦闘の同時性: 航空戦闘のダイス振りは同時に行われます。そのラウンドに発生した航空戦闘の損失が適用される前に、交戦する戦力の規模が計算されます。

19.42 航空戦闘表結果: 「/」の前の数字は、除去される敵航空戦力あるいは航空中隊の数を示します。「/」の後の数字は、任務中断を強いられる航空戦力または航空中隊の数を示します（例外: 攻撃する神風特攻機は任務中断しません。この例外は、航空優勢される神風特攻機に当てはまりません）。超過する任務中断の結果は無視されます。2 未満のダイスの目は 2 として扱われます。

19.5 陸軍と海軍の航空戦闘:

19.51 陸軍と海軍航空ユニット間の航空戦闘: NAS と AAF が航空戦闘に従事する場合、各 AAF はタイプ（23.131A）にかかわらず、航空戦闘に従事するすべての AAS と共に戦闘解決に先立って 3 つの AAS へ分割されます。航空戦闘のダイス振りで用いる航空戦闘表の列は参加する航空中隊の数により決定され、同様に損失は航空中隊の数で示されます。AAS および NAS の両方から構成された戦力の損害は 19.6 によって配分されます。

19.52 AAS の AAF への統合については、23.14 を参照してください。

19.6 混合戦力による航空損失:

19.61 異なるタイプにより構成された戦力の航空損失は、別段の定めがない限り各タイプに等しく分配され、残りは最大の戦力を有するタイプに分配されます。このルールは、①異なる国籍、②陸軍航空、海軍航空、ジェット機および輸送機ユニット、③異なるタイプの AAS、④日本のエリート航空、通常の航空および神風特攻機、⑤裏返されている航空ユニットおよび裏返されていない航空ユニットに適用されます。

19.62 等しい数の戦力が参加していた場合、残りはより低い航空国籍 DRM のタイプに適用されます。戦力の数が等しく航空国籍 DRM が等しい場合、所有者が選びます。

19.63 ルール 19.61 に基づき損失を分配する際には、除去される戦力数と任務中断される戦力数が合計され、その後に参加していた各タイプの航空ユニットにできるだけ等しく割り当てられます。除去される航空戦力が最初に配分され、その後に任務中断を強いられる航空戦力が配分されます。例えば、3 つの米国 AAF および 1 つの英国 AAF に対する「1/1」の航空戦闘結果は、1 つの米国戦力を除去し、1 つの英国戦力を任務中断させます。

海軍オペレーション

20. 海軍ユニット

- 20.1 概観
- 20.2 艦隊
- 20.3 高速空母
- 20.4 護衛空母 (CVE)
- 20.5 海軍ユニットに対する攻撃の影響
- 20.6 輸送船
- 20.7 潜水艦
- 20.8 ASW
- 20.9 部分的な海軍カウンター

20.1 概観:

20.11 次の海軍ユニットがゲームに登場します。

20.111 艦隊:

- A. 駆逐艦 (DD)。
- B. 巡洋艦 (CA)。
- C. 主力艦 (非空母の有名艦)。

20.112 高速空母:

- A. 軽空母 (CVL)。
- B. 正規空母 (CV)。
- C. 超大型空母 (CVB)。

20.113 護衛空母 (CVE)

20.114 輸送船

20.115 潜水艦

20.116 ASW

20.12 **特徴の識別:** 海軍ユニットは、基地とできる場所、実行できるオペレーション、生産および修理に要する時間、造船ポイントおよびBRPコスト、または他の特殊能力により互いに識別されます。

- A. **小型艦:** 駆逐艦、巡洋艦および CVE は小型艦です。
- B. **大型艦:** 主力艦および高速空母は大型艦です。

20.121 **速度:** 海軍ユニットは以下のように「低速」「高速」の2つのカテゴリに分類されます。

- A. 破損した艦船はすべて低速です。
- B. CVE は低速です。
- C. カウンター上にオレンジの帯を備えた主力艦は低速です。
- D. 高速空母、高速主力艦、巡洋艦および駆逐艦は、破損されておらず、積荷を運んでおらず、あるいは破損した艦船、積荷を運んでいる駆逐艦または輸送船と同じ戦闘グループでない限り高速です。

すべての破損していないドイツとイタリアの主力艦は高速です。日本とフランスは一握りの低速艦艦を持っており、ほとんどの開始時の英国と米国の主力艦は低速です。

20.13 艦隊、空母、潜水艦、ASW および輸送船は海軍ユニットです。潜水艦、ASW および輸送船は SW ユニットでもあります。

20.14 基地、海軍の生産および海軍部隊のサイズに関連した他の目的に関して、艦隊、空母および潜水艦戦力は等価です。

20.15 **基地:** 海軍ユニットは、港湾、港湾カウンターを含んでいるヘクスまたはマップボックスを基地とする必要があります。各港湾は 50 海軍戦力の基地とすることができます。したがって 2 つの港湾を含んでいるヘクスは 100 海軍戦力の基地とすることができます。各港湾カウンターは 50 海軍戦力の基地とすることができます。マップボックス (5) 内を基地とする海軍戦力の数に制限はありません。海軍ユニットは SW ボックスにも置くことができます。海軍基地の詳細に関しては、21.1 を参照してください。

20.16 TF

20.161 各主要国は、TF カウンターを以下のように与えられています。ドイツ 4、イタリア 4、日本 12、英国 12、フランス 4、米国 12、

ロシア 3、中国なし。TF カウンターの数は量産によって拡張できません。

20.162 以下に従って、利用可能な TF マーカーは海軍部隊を表わすためにマップに置くことができます。

A. TF は、10 以上 25 未満の海軍戦力を含んでいる必要があります (例外: 日本の真珠湾打撃部隊- 51.12)。

B. TF は破損した海軍ユニットまたは潜水艦を含むことはできません。

C. TF 中の海軍ユニットはすべて同じ同盟党派に属する必要があります。海軍部隊中の最大の構成要素の国籍の TF マーカーが使用されます。2 つの主要国が海軍部隊中に同数の海軍戦力を持っていれば、上級の同盟パートナーの TF マーカーが使用されます。主要国および中小同盟国がともに海軍部隊中に海軍戦力を持っていれば、主要国の TF マーカーが使用されます。

D. TF 中の高速空母戦力 1 つにつき、少なくとも 1 つの艦隊戦力を TF に含めなくてはなりません (例外: 日本の真珠湾打撃部隊- 51.12)。

20.162D の影響は、TF の海軍戦力の半分 (端数切捨て) のみが、高速空母とすることができ、また、TF は 12 を超える高速空母戦力を含むことができないということです (TF の最大規模が 25 海軍戦力であるので)。

20.163 海軍部隊は、海上にある間は、戦闘損失により TF であるために必要な条件を満たさなくなったとしても、TF の状態を保持します。海軍部隊が港湾へ帰った時は、消耗された TF に要求される戦力を提供するのに十分な海軍ユニットがその港湾にいない場合には、その TF マーカーは除去されます。

20.164 構成および秘匿:

A. TF の構成は相手から隠されます。TF マーカーがマップに置かれる場合、空母所属の海軍航空ユニットを含む (しかし陸上または航空ユニットの輸送、侵攻、再配備を実施しているものを含まない) 海軍ユニット自体はマップから取り除かれ、相手プレイヤーに見せないようにして所有するプレイヤーの海軍状況表に置かれます。

B. 海軍ユニットの初期配置を秘密にするために、TF マーカーはゲーム開始時に使用できます。

C. 異なる港湾の TF 間の海軍ユニットの転送は、相手に発表する必要があります。新しい TF マーカーによって秘密にされないのであれば、転送された海軍ユニットのタイプおよび名称も明らかにされる必要があります。海上で海軍ユニットを TF 間で転送することはできません。

D. TF の一部が海軍の活動をインターセプトする場合、別の TF マーカーが利用可能であり、両方が新しい TF として構成されるのではない限り、TF の少なくとも 1 つの部分は明らかにされます。

E. 同じ海軍活動に従事する同じ同盟党派の 10 未満の海軍戦力からなる複数の海軍部隊は、移動途中に同じヘクスに進入するか、または活動を行う際に海上で TF に結合しなくてはならず、その際に 10 以上の海軍戦力からなる海軍部隊を生成します (21.312)。

F. 新しく生産された海軍ユニットの配置は、TF マーカーがそれを秘密にするためにマップに置かれる前に、相手に知らせる必要があります。

20.165 海上補給線または海上護衛の保護のような特定の活動を実施する SW ボックス内の海軍ユニットは、個別の TF へ分割されるか、相手にその戦力を知らせる必要があります。

20.166 港湾の収容制限に従う限り、2 つ以上の TF が同じ港湾を基地とすることができます。

20.17 **範囲:** 海軍オペレーションは、21.361 に述べるように様々な範囲制限に従います。海軍のインターセプトはダイス振り (22.21) に依存します。

20.18 **認められる活動:** 各タイプの海軍ユニットが実行できる活動は下に述べる通りです。これらはプレイヤー補助の海軍活動表に要約されています。

20.2 艦隊:

20.21 艦隊:「艦隊」とは、駆逐艦、巡洋艦および非空母主力艦を指します。

20.22 艦隊は海軍ユニットに関する一般ルールに従います。

20.23 駆逐艦: 駆逐艦(DD)は、1 から 10 戦力の額面の一般的なユニットによって表わされます。

20.231 オペレーション: 駆逐艦は次の海軍オペレーションを実施できます。

- A. 哨戒。
- B. 海上補給の運送。
- C. 海上補給の保護。
- D. 敵基地を攻撃する空母への随行。
- E. 海輸時の陸上または航空ユニットの運送または保護。
- F. 海上侵攻時の陸上ユニットの運送または保護。
- G. 対地艦砲射撃の実施。
- H. ユニット生産フェーズにおける BRP の海上護衛またはその保護。
- I. 再配備フェーズにおける陸上または航空ユニットの海上護衛またはその保護。
- J. 敵海軍活動のインターセプト。

20.232 転換: 駆逐艦は ASW および輸送船に 3:1 の比率で転換できます (24.24)。

20.24 巡洋艦: 巡洋艦(CA)は、偶数の額面の一般的なユニットによって表わされます。

20.241 オペレーション: 巡洋艦は次の海軍オペレーションを実施できます。

- A. 哨戒。
- B. 海上補給の保護。
- C. 敵基地を攻撃する空母への随行。
- D. 海輸の保護。
- E. 海上侵攻の保護。
- F. 対地艦砲射撃の実施。
- G. 通商破壊。
- H. 海上護衛の保護。
- I. 敵海軍活動のインターセプト。

駆逐艦か巡洋艦か？ 巡洋艦はユニットまたは BRP を運べず、ASW 価値を搭載しておらず、また ASW または輸送船に転換できませんが、通商破壊が実施でき、戦闘ではより強力です。

20.25 主力艦: 主力艦は 2, 3, 4 または 5 戦力を備えた名前の付けられた艦のカウンターで表わされます。

20.251 オペレーション: 主力艦は次の海軍オペレーションを実施できます。

- A. 哨戒。
- B. 海上補給の保護。
- C. 敵基地を攻撃する空母への随行
- D. 海輸の保護。
- E. 海上侵攻の保護。
- F. 対地艦砲射撃の実施。
- G. 通商破壊。
- H. 海上護衛の保護。
- I. 敵海軍活動のインターセプト。

20.252 低速船: 低速船は通商破壊 (21.5321) を実施できず、敵海軍活動をインターセプトまたはカウンターインターセプトする場合、1 つ少ないさいころを振ります (22.232A)。低速船はカウンターの横切るオレンジの帯によって識別されます。

20.253 5 戦力戦艦: 5 戦力戦艦は付加的な+1 艦隊国籍 DRM (22.552A) を持っています。攻撃された海軍部隊中の各 5 戦力戦艦につき防御側の防空レベルが 1 ずつ増加します (23.42)。

20.3 高速空母:

20.31 高速空母: 高速空母は 2 戦力 (CVL) ,3 戦力 (CV) および 4 戦力 (CVB) を備えた名前のある艦船のカウンターによって表わされます。高速空母はそれらのカウンターの横切る黄色の帯によって識別されます。

20.32 オペレーション: 高速空母およびその海軍航空ユニットは次の航空海軍オペレーションを実施できます。

- A. 哨戒。
- B. 海上補給の保護。
- C. 航空優勢。
- D. 海軍ユニットおよび基地への攻撃。
- E. 海輸の保護。
- F. 海上侵攻の保護。
- G. 対地艦砲射撃を行なう艦隊の保護。
- H. 対地支援の提供。
- I. 敵防御航空支援のインターセプト。
- J. 通商破壊。
- K. 海上護衛の保護。
- L. 敵海軍活動のインターセプト。

20.33 運用中の高速空母: 高速空母は、それが破損されておらず十分な NAS を運んでいる場合「運用中」と考えられます。

20.34 高速空母の生産は、生産する主要国の海軍航空戦力プールまたは海軍航空訓練レートに影響がありません。

20.35 高速空母は SW に効果がありません (25.362)。

20.4 護衛空母 (CVE) :

20.41 護衛空母 (CVE) : 護衛空母は様々な額面の一般的なユニットによって表わされます。護衛空母はそれらのカウンターの横切る紫の帯によって識別されます。

20.42 オペレーション: CVE は次の海軍オペレーションを実施できます。

- A. 海上補給の保護。
- B. 海輸の保護。
- C. 海上侵攻の随行。
- D. 対地艦砲射撃任務の随行。
- E. 海上侵攻時の対地支援の提供。
- F. 海上護衛の保護。
- G. SW ボックス内の ASW 任務の実施。

20.43 CVE の生産: 米国だけが CVE を生産できます。CVE 生産に対する制限に関しては、27.72222 を参照してください。

護衛空母は、生産する価値があります！ それらは通商破壊できず、哨戒できず、敵海軍の活動をインターセプトできず、そしてその航空部分は、航空優勢できず、また防御航空支援のインターセプトができません。しかしながら、それらは通商破壊艦の発見を支援でき、潜水艦戦の戦争修正を変え、必要がなくなった場合に ASW に転換した駆逐艦と異なり撤収することができ、向上した防空価値を有しています。

20.44 護衛空母の航空:

20.441 CVE の生産は、CVE が置かれるターンの所有する主要国の海軍航空訓練限度 (17.353) によって制限されますが、それに数えられません。英国の CVE は米国によってのみ生産されます (27.72222B)。CVE の航空コンポーネントは所有する主要国の海軍航空戦力プールの一部であるとは考えられず、ユニットカウンターによって表わされません。

20.442 CVE は海上侵攻の対地支援の提供に制限されて、他の航空活動を実行してはなりません。CVE の対地支援の提供は、侵攻ヘクスのみに制限されています。対地支援を提供する CVE は 1 戦力こ

とに陸上攻撃に1戦力を加えます(18.553)。CVEの航空コンポーネントの防御値は、CVE自体の防空価値により抽象的に表わされています。

20.443 海上侵攻の対地支援を提供する CVE による陸上戦闘損失の適用は、対地艦砲射撃(21.5281)を提供する艦隊による損失と同じ方法で適用されます。

20.45 艦隊戦闘における CVE: CVEは小型艦として艦隊戦闘に従事することにより海軍戦闘に参加します。

20.5 海軍ユニットに対する攻撃の影響:

20.51 航空攻撃および艦隊戦闘表: 海軍ユニットに対する、航空攻撃および艦隊戦闘の結果は海軍攻撃表を使用して解決されます。

海軍攻撃表- 20.51, 22.55, 23.44												
AS	FF	ダイスの目										
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+
1	1-2	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2
-	3-4	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3
2	5-6	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3
3	7-9	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4
4	10-12	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	5
5	13-15	2	2	2	3	3	3	4	4	5	5	6
6	16-18	2	2	3	3	3	4	4	5	5	6	6
7	19-21	2	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7
8	22-24	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
9	25-27	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8
10	28-30	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
11	31-33	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9
12	34-36	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
13	37-39	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
14	40-42	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
15	43-45	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11
16	46-48	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11
17	49-51	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12
18	52-54	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12
19	55-57	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13
20	58-60	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13
修正- 海軍ユニットに対する航空攻撃												
+ # 攻撃側の航空国籍 DRM												
# 防御側の海軍国籍 DRM												
+1 攻撃側が3以上の奇襲レベルを達成した場合。												
修正- 海軍ユニットに対する艦隊攻撃												
+ / # 海軍国籍 DRM(22.552A)												
+ / 1 従事している戦闘グループのうちの1つがその有効性を減少させる海軍活動(22.552B)を実行している場合。												
20を超える航空中隊が戦闘に従事する場合、結果は「20」の列および足し合わせて従事した航空中隊の総数にするのに必要な数の列を調べることににより決定されます。60を超える艦隊戦力が戦闘に従事する場合、結果は「58-60」列、および足し合わせて従事した艦隊戦力の総数とするのに必要な数の列を調べることににより決定されます。												
結果												
有名艦と巡洋艦: 有名艦または巡洋艦はその戦力より1少ない海軍攻撃結果を受けた場合に破損され、その戦力以上の海軍攻撃結果を受けた場合に沈められます。												
巡洋艦グループ: 巡洋艦のみからなる小型艦のグループが奇数個の打撃を受けた場合、余分の打撃は1隻の巡洋艦を破損します。												
駆逐艦と CVE のグループ: 小型艦のグループが、駆逐艦、CVE または両方のみの組み合わせからなる場合、各打撃は駆逐艦または CVE 戦力を沈めます。												
混合小型艦部隊: 巡洋艦および1戦力海軍ユニットの両方からなる小型艦部隊が被った海軍攻撃結果は、部隊中の巡洋艦がすべて沈められるまで、沈められた1戦力船の戦力数が沈められた巡洋艦戦力の数を超過できないという条件に従い、巡洋艦および1戦力海軍ユニットの間で平等に分配されます(20.551)。												

20.511 異なる海軍ユニットの処理: 有名艦は、完全なユニットとし

て破損または沈められます。巡洋艦は2戦力単位で破損または沈められます。駆逐艦、CVE、潜水艦およびASWは個々の戦力として沈められますが、破損はされません。輸送船は個々の戦力として破損(SWの間のみ)または沈められます。

20.512 後続の破損: 再び破損される破損した海軍ユニットは沈められます。

20.52 有名艦

20.521 より少ない結果: 目標に有名艦を破損するか沈めるのに不十分な戦闘結果は直ちに海上で修理されたと考えられ無視されます。このようなより少ない結果は戦闘ラウンドから次のラウンドに引き継がれません(22.58, 23.444)。

20.522 有名艦の破損: 有名艦は、その戦力よりも1少ない海軍攻撃結果を受けた場合に破損します。

20.523 有名艦の沈没: 有名艦は、戦力以上の海軍攻撃結果を受けた場合に沈められます。

20.524 港湾での沈没: 港湾で有名艦が沈められた場合、致命的打撃さい振り(20.525)がその艦船のために直ちに実施されます。艦船が生き残った場合には修理できます(27.7262)。港湾で沈められた艦船が修理されるに先立って再び破損される場合、またはそのヘクスが敵ユニットによって占領される場合には除去されます。

20.525 致命的打撃: 次の状況では、有名艦で致命的打撃が生じたかどうか決めるためにさいころ1個が振られます。さいの目が有名艦のサイズを超過する場合、致命的打撃を招きます。致命的打撃さい振りには以下の場合に実施されます。

A. 修正前で「12」の目となった場合: その有名艦が破損したか否かに関わらず、有名艦に対する航空、艦隊戦闘または潜水艦攻撃で修正前に「12」の目となった場合。

致命的打撃の機会があるのは、6の目が2つ振られた場合です。+1修正を受ける「11」の目は不十分です。「12」の目への否定の修正は無視されます。

B. 港湾での沈没: 港湾にいる間に有名艦が沈められた場合(20.524)。

C. 「7+」奇襲レベル: 「7+」の奇襲レベルが有効である場合、有名艦は、航空攻撃によって破損されます。

D. 真珠湾での破損: 日本が「7+」(51.31)の奇襲効果を達成した場合に、真珠湾で米国の有名艦が日本の航空攻撃によって破損または沈められた場合。

E. 核攻撃: 有名艦は、核攻撃(43.435, 43.442)によって破損または沈められます。

20.526 複数の致命的打撃の禁止: 攻撃が20.525の条件の2つ以上を引き起こしても、有名艦は、1つの攻撃当たり最大1回の致命的打撃を受けます。

例: 日本が「12」のさいの目を振った真珠湾襲撃の間に港湾で沈められた米国戦艦は、1回のみの致命的打撃さい振りに従います。

20.527 致命的打撃の影響: 致命的打撃は、致命的打撃を引き起こした戦闘ターンのすべての影響に加えて、次の効果があります。

A. 破損を受けていない艦船は破損されます。

B. 海上での破損した艦船は沈められます。

C. 港湾にある破損した艦船は港湾で沈められます。

D. 港湾で沈められた艦船は破壊されます。

20.528 超過打撃: 目標とされた艦船を破壊するために必要とされるものをを超える有名艦に対する打撃は無視されます。有名艦および航空ユニットは、特定の有名艦を目標とした戦闘ラウンドには、他の航空または海軍ユニットに損害を与えることはできません。

20.529 致命的打撃の巡洋艦への不適用: 致命的打撃のさい振りには巡洋艦には行われません。

20.53 巡洋艦

20.531 2戦力の有名艦として扱われます: 各巡洋艦は、敵の航空および艦隊攻撃の影響を決定する場合には2戦力の有名艦として扱われます(例外: 致命的打撃のさい振りには巡洋艦には実施されません)。

20.532 巡洋艦のみからなる海軍部隊: 2 打撃ごとに 2 戦力巡洋艦が沈められます。余分の打撃を受ける場合、1 つの追加の巡洋艦が破損されます。海軍部隊が破損を受けていない巡洋艦を含んでいない場合にのみ、余分な打撃により破損した巡洋艦が沈められます。

20.54 小型艦:

20.541 1 戦力として扱われます: 駆逐艦、CVE、ASW、潜水艦および輸送船は 1 戦力として沈められます。

20.55 混合小型艦部隊:

20.551 巡洋艦および駆逐艦: 巡洋艦および 1 戦力海軍ユニットの両方からなる小型艦部隊が受けた海軍の攻撃結果は、海軍部隊中の巡洋艦がすべて沈められるまで沈められる 1 戦力艦船の数が沈められる巡洋艦戦力の数を超過しないという条件に従い、巡洋艦および 1 戦力海軍ユニットの間で平等に分配されます。したがって、1 打撃は巡洋艦 1 つを破損し、2 打撃は巡洋艦 1 つを沈め、3 打撃は巡洋艦 1 つおよび 1 戦力海軍ユニット 1 つを沈め、4 打撃は巡洋艦 1 つおよび 1 戦力海軍ユニット 2 つを沈めます。5 打撃は巡洋艦 1 つおよび 1 戦力海軍ユニット 2 つを沈めて、巡洋艦 1 つを破損します。6 打撃は巡洋艦 2 つおよび 1 戦力海軍ユニット 2 つを沈めます。小型艦部隊が 1 戦力海軍ユニットと同時に破損を受けていない巡洋艦と破損された巡洋艦を含んでいる場合、巡洋艦に適用される海軍の攻撃結果は、最初に破損を受けていない巡洋艦に適用されます。

混合海軍部隊では、破損を受ける巡洋艦が存在する限り、常に 1 番目、5 番目、9 番目等の打撃で巡洋艦が破損されます。

20.552 異なるタイプの 1 戦力海軍ユニット: 異なるタイプの 1 戦力海軍ユニットに対する海軍の攻撃結果は、20.57 により異なるタイプの 1 戦力海軍ユニット間で配分されます。

20.56 超過打撃: 巡洋艦および 1 戦力海軍ユニットを含んでいる海軍部隊に対する海軍の攻撃結果が、防御側海軍戦力の総数を超過する場合、超過する損害は無視されます（例外：海上補給線を保護する小型艦がすべて沈められる場合、超過損害は海上補給線を崩壊させます-30.381）。

20.57 混合部隊の損失: 異なる国籍のような混合タイプの部隊における海軍の損失は、含まれていたタイプに等しく分配され、等しく分割することができない損害は最多の戦力を含んでいるタイプ（等しい場合はさい振りで決めます）に適用されます。

20.58 積荷を運ぶ駆逐艦および輸送船に対する攻撃: 海輸、海上侵攻または海上護衛の間に陸上ユニット、航空ユニットまたは BRP を運んでいる駆逐艦および輸送船は、敵の戦闘結果によって以下のように除去されるかもしれません。

A. 艦隊戦闘: 積荷を運ぶ駆逐艦および輸送船は自動的にスクリーンされ、それらが含まれる海軍部隊または戦闘グループ中のスクリーンする船がすべて除去された後にのみ、砲撃を受けます（22.53）。スクリーンされた小型艦は、グループとして攻撃され、20.57 により損失を受けます。

B. 航空および潜水艦攻撃: 積荷を運ぶ駆逐艦および輸送船は、航空または潜水艦攻撃からはスクリーンされません。それらは海軍部隊または戦闘グループ中のすべての小型艦とともにグループとして攻撃され、20.57 により損失を受けます。

20.59 積荷に対する攻撃の影響: 敵の航空、艦隊または潜水艦攻撃の結果、残存する破損を受けていない駆逐艦または輸送船の数が、陸上または航空ユニットを運ぶために必要な数を下回った場合、運ばれているユニットは除去されます。複数のユニットが運ばれている場合、防御側はどの陸上または航空ユニットを除去するかを決めます。防御側は異なるタイプの他のユニットを保存するために要求されたより多くの戦力を除去できますが、陸上または航空ユニットは不必要に除去できません。同様に、ユニット生産フェーズ中の BRP 譲渡へのインターセプトは、残存する駆逐艦または輸送船の数が要求されたレベル未満に減少する場合、一部またはすべての BRP の損失をもたらします。

20.6 輸送船:

20.61 戦力プール: 西側連合国および日本の海運容量は、戦力プール中の輸送船の数により抽象的に表わされます。英国および米国は 1 つの西側連合国の輸送船戦力プールを共有します。1940 年以降、西側連合国および日本は量産によってその輸送船戦力プールを増加させることができます（42.23C）。

20.62 生産: 各輸送船は、生産するために 1 つの造船ポイントおよび 3BRP を要します。輸送船は、生産されたゲームターンには使用できません。

20.621 米国の造船: 米国の造船容量はドイツとの交戦（27.7322）に先立って西側連合国の輸送船を生産するために使用できます。

20.622 オーストラリアの造船: 英国と日本が戦争中の場合、オーストラリアの造船容量は、太平洋またはインド洋のいずれかで西側連合国の輸送船を生産するために使用できます（27.731F）。

20.63 位置: 輸送船は通常、他のユニットと異なり港湾を基地とせず、マップ上のヘクスには置かれませんが、西側連合国の輸送船は、大西洋、太平洋およびインド洋 SW ボックスに置かれ、日本の輸送船は太平洋 SW ボックスに置かれます。輸送船は、SW ボックス内の敵の活動を回避するために適格の港湾およびマップボックスに進入し、そこに残ることができますが、それらがプレイヤーターンの最初に SW ボックスにある場合に限り、機能することができます。

輸送船は多目的に使えますが、それが活動する場合は常に敵の攻撃にさらされます。例えば、西側連合国の輸送船が 1941 年春に大西洋 SW ボックスから退避した場合、大西洋での西側連合国の輸送船の活動は 1941 年夏には認められません。もし西側連合国の輸送船が 1941 年夏に大西洋 SW ボックスに戻れば、1941 年秋にそれらを使用できます。

20.631 開始時レベル: 開始時の輸送船の数は次のとおりです。

- A. **大西洋:** 15 の西側連合国の輸送船。
- B. **インド洋:** 5 つの西側連合国の輸送船。
- C. **太平洋:** 5 つの西側連合国の輸送船。
- D. **広域:** 5 つの西側連合国の輸送船が、開始時に大西洋またはインド洋で任意に分配されます。
- E. **太平洋（日本）:** 15 の日本の輸送船。

20.632 制限:

- A. **使用:** 輸送船は、ターンを始めた位置でのみ使用できます。
- B. **生産:** 戦闘による損失の結果、輸送船の数がその位置の開始時レベル（20.631）未満となった場合でも、新しく生産された西側連合国の輸送船は任意の可能な位置（27.711）に配置できます。
- C. **再配備:** 使用後の西側連合国の輸送船は、再配備フェーズ中にある位置から別の位置へ再配備できます。その位置の開始時レベルを超える輸送船だけが再配備でき、再配備によりその開始時レベル未満に輸送船の数を減少させることはできません。プレイヤーは、他のところに再建するために輸送船を任意除去してはなりません。輸送船は生産されたターン中に再配備できます。使用された後に再配備される輸送船は、次のプレイヤーターンに新しい位置で使用できます。

20.6321 港湾間の再配備: 西側連合国の輸送船は、次のターンの敵 SW を回避するためにマップボックスから再配備でき、それを行うときまたは SW ボックスに戻るときにはインターセプトされません。日本の輸送船は、同様に港湾へ再配備できますが、それを行うときまたは SW ボックスに戻るときには、その港湾ヘクスでインターセプトされるかもしれません。

20.633 最適レベル未満となった場合のペナルティー: 以下の説明に従って、各 SW ボックスの最適の輸送船レベルを下回る 1 つの輸送船につき 1BRP のペナルティーが、各ターン課されます。1 ターンあたりの BRP ペナルティーは、SW ボックスの最適の輸送船レベルを超えることはありません。破損した輸送船は数えられません。各 SW ボックス内の破損を受けていない輸送船の数が、影響を受け

る主要国のプレイヤーターンの最初に決定されます。この条件を満たすために使用される輸送船は、他の目的のために使用できます。最適レベルは次のとおりです。

A. 大西洋（西側連合国）：20 の西側連合国の輸送船。

B. インド洋（西側連合国）：10 の西側連合国の輸送船。インド洋の輸送船レベルによる 1 ターンあたりの英国に対する BRP ペナルティーは、太平洋戦域で英国に支配されるエリアおよび前の連合国プレイヤーターン中にインド洋の輸送船によって補給されたヨーロッパ戦域の英国に支配されるエリアの BRP 価値の 4 分の 1 を超えません。

C. 太平洋（西側連合国）：5 つの西側連合国の輸送船。

D. 太平洋（日本）：15 の日本の輸送船。1 ターンあたりの日本に対する BRP ペナルティーは、日本の海外征服地の BRP 価値の 4 分の 1 を超過しません。東南アジア戦線上の日本が支配する領域は海外の征服地と考えますが、中国、香港、シベリア、満州および朝鮮内の日本が支配する領域はそうではありません。

20.6331 英国の生産限度に対する影響：輸送船不足のために失われた英国の 3BRP（端数切捨て）ごとに、次のプレイヤーターンに英国の生産限度が 1 だけ減少します（27.34C）。

20.6332 日本の生産限度に対する影響：輸送船不足は日本の生産限度に直接の効果がありません。

20.64 機能：個々の破損を受けていない輸送船戦力は、1 ターンに 1 回、下記のうち 1 つのために使用できます。

A. 石油：1 つの西側連合国または日本の石油カウンターを海運すること。所有するプレイヤーは、彼のプレイヤーターンの初期の補給判定、生産および再配備フェーズ中に石油を運ぶために輸送船を割り当てることができます。各ターンに石油を運ぶために割り当てることができる輸送船の数は、大西洋、太平洋およびインド洋 SW ボックスにおいて利用可能な輸送船の数により決定されます。1-2 の輸送船で 1 つの石油カウンター、3-4 の輸送船で 2 つの石油カウンター、5-6 の輸送船で 3 つの石油カウンター、など。33.4523 と 33.473 を参照してください。

B. マップボックスからの海上補給：マップボックスから海上補給を提供するためには、西側連合国の輸送船が使用される必要があります（30.365）。個々のこのような海上補給線は 1 つの輸送船を要求します。

C. 海輸、海上侵攻または海上護衛：1 つの輸送船が、海輸、海上侵攻または海上護衛される 1 つの機械化陸上ユニット、3 つの非機械化陸上戦力または 5 つの航空戦力ごとのために 20.641-20.646 に述べられるように必要になります。他に特別に規定されていない限り、積み込み港湾、マップボックスおよび適切な SW ボックス内の海軍ユニットだけが、このような海軍活動を保護できます。

D. BRP 譲渡：1 つの輸送船が、ムルマンスク船団、ペルシア、トルコおよびシベリア経由のものを含めて 10BRP までの各 BRP 譲渡のために必要になります（例外：米国のカナダへの BRP 譲渡）。大西洋の輸送船は、ムルマンスク船団および英国、フランスまたは南アフリカボックスへの譲渡のために使用されます。インド洋の輸送船は、南アフリカボックスからペルシアおよびトルコ経由のロシアへの譲渡、またはインド経由の中国への譲渡のために使用されます。太平洋の輸送船は、シベリアの譲渡、オーストラリアへの譲渡および中国への譲渡のために使用されます。

20.641 米国大西洋岸ボックスからの海輸および海上侵攻：西側連合国の大西洋の輸送船が、海輸および侵攻に通常必要となる駆逐艦に加えて要求されます（21.513, 21.431）。積み込みのマップボックス、大西洋 SW ボックスまたは他の基地からその任務に参加する海軍ユニットのみが、そのような海軍任務を保護できます。

20.642 西側連合国の大西洋の輸送船を使用する海上護衛：西側連合国の大西洋の輸送船は、次のいずれかの間のユニットの海上護衛に使用できます。

A. 米国大西洋岸ボックス。

B. 南アフリカボックス。

C. ある港湾から別の港湾への護衛を含む任意の適格の西部戦線の港湾。

20.643 米国太平洋岸ボックスからの海輸および海上侵攻：西側連合国の太平洋の輸送船が、海輸および侵攻に通常必要となる駆逐艦に加えて要求されます（21.513I, 21.431F）。積み込みのマップボックス、太平洋 SW ボックス、または他の基地からその任務に参加する海軍ユニットのみが、そのような海軍の任務を保護できます。

20.644 西側連合国の太平洋の輸送船を使用する海上護衛：西側連合国の太平洋の輸送船は、次のいずれかの間のユニットの海上護衛に使用できます。

A. 米国太平洋岸ボックス。

B. オーストラリアボックス。

C. ダッチハーバー、真珠湾およびパペーテ（タヒチ）。

20.645 西側連合国のインド洋の輸送船を使用する海上護衛：西側連合国のインド洋の輸送船は、次のいずれかの間のユニットの海上護衛に使用できます。

A. インドボックス。

B. 南アフリカボックス。

C. オーストラリアボックス。

D. スエズ、バスラまたはアバダン。

E. エチオピア。

20.646 日本の輸送船を使用する海上護衛：日本の輸送船は、NR を受け取ることができる日本に支配された任意の港湾または 1 ヘクス島嶼の間のユニットの海上護衛に使用できます。

20.65 輸送船の保護：SW ボックス内の海軍ユニットは、20.64A-D で述べられた活動のいずれかを実行するその SW ボックス内の輸送船を保護するために割り当てることができます。1 つのマップボックスから 2 つの補給線がトレースされる場合のように、異なる輸送船が同じ活動に従事している場合、各海軍ユニットは 1 つの輸送船のみを保護することができますが、敵がこの活動を妨害する試みを実施する前に、この機能の割り当てが実施されます。これ以外の場合には、SW ボックス内の海軍ユニットは、同じターン中に望むだけ 20.64A-D の機能を保護することができます。

20.66 破損した輸送船：すべての潜水艦および通商破壊艦の活動が解決された後に、破損した輸送船は SW ボックスを離れインターセプトの危険なしに港湾に帰り、BRP コストなしで直ちに修理されます。そのような輸送船は、敵プレイヤーターンの残りの間および所有する主要国の続いて起こるプレイヤーターンの間、裏返されたままで残り、港湾から SW ボックスに再配備された後のプレイヤーターンまでいかなる機能も実行できません。

例：1941 年春の枢軸国プレイヤーターン中に、4 つの西側連合国の大西洋の輸送船が SW 戦線で破損されます。これらの輸送船は港湾に帰り、直ちに BRP および造船コストなしで修理されます。これらの輸送船は、1941 年夏の連合国プレイヤーターンで使用するために、1941 年春の連合国プレイヤーターンの再配備フェーズ中に大西洋 SW ボックスに戻ることができますが、この場合 1941 年夏の枢軸国プレイヤーターン中にドイツの潜水艦および通商破壊艦に再びさらされます。

20.7 潜水艦：

20.71 基地：各潜水艦は基地に関して 1 つの艦隊戦力と等価です。港湾またはマップボックス内を基地とすることに加えて、

A. ドイツの潜水艦は、大西洋 SW ボックスまたはムルマンスクボックス内で活動できます。

B. 枢軸国がスエズ運河およびエチオピアを支配する場合、ドイツの潜水艦はインド洋 SW ボックス内で活動できます。

C. 日本と米国が戦争中であれば、日本の潜水艦は太平洋 SW ボックス内で活動できます。

D. 日本と英国が戦争中であれば、日本の潜水艦はインド洋 SW ボ

ックス内で活動できます。

E. 日本と米国が戦争中であれば、米国の潜水艦は太平洋 SW ボックス内で活動できます。

20.72 イタリアと英国の潜水艦はSW ボックス内で活動できません。イタリアが降服していなければ、英国の潜水艦は太平洋戦域で活動できません。

20.73 SW ボックス間の転送: 潜水艦は、次のプレイヤーターンに潜水艦戦を実施する能力を損なわずに、再配備フェーズ中にある SW ボックスから別の SW ボックスまで転送できます。

20.74 活動範囲: マップ上を基地とする潜水艦は、海軍ユニットと同じ方法で、同じ活動範囲制限に従い、敵海軍の任務をインターセプトできます。

20.75 オペレーション: マップ上を基地とする潜水艦は、あらゆるオペレーションを実施する艦隊または空母に随行でき、または独立して敵海軍の活動をインターセプトできます (22.915)。SW ボックス内で活動する潜水艦は、敵輸送船との戦略戦闘のみ実施できます (25)。

20.76 生産: 個々の潜水艦を生産するには、3BRP および 1 つの造船ポイントがかかります。

20.77 潜水艦に対する航空攻撃: 相手プレイヤーターン中に哨戒ヘクスに残らない限り、港湾または海上にいる潜水艦は航空ユニットによって攻撃されません (21.4176C)。航空ユニットは、潜水艦攻撃に対する防御を支援します (22.9432)。

20.8 ASW:

20.81 基地: ASW は SW ボックス、港湾またはマップボックス内を基地とすることができます。ASW は、次のプレイヤーターンに対潜水艦戦を実施する能力を損なわずに、再配備フェーズ中にある SW ボックスから別の SW ボックスまで転送できます。

20.82 活動範囲: ASW は、SW ボックス内の潜水艦の SW 戦闘にのみ従事できます。

20.83 オペレーション: ASW によって実行できるただ一つのオペレーションは、SW ボックス内の対潜水艦戦 (25) を実施し、潜水艦攻撃を修正することです (22.9434A)。

20.84 生産: 各 ASW は、生産するために 3BRP および 1 つの造船ポイントを要します。

20.9 部分的な海軍カウンター:

20.91 駆逐艦、CVE、ASW、潜水艦および輸送船カウンターは、相手プレイヤーターンを含むプレイの間に、同国籍のより小さなカウンターへいつでも分割できます。同様に小さなカウンターは、より大きなものへいつでも再統合できます。巡洋艦は偶数の額面のみを使用して同じ方法で扱われます。名前のある主力艦および高速空母は特定の船を表わしており、分割または統合できません。

20.92 プレイヤーは、他のルールで認められるならば、部分的な海軍カウンターへ分割してシナリオを始めることができます。

20.93 プレイヤーはプレイ中に望むだけ部分的な海軍カウンターを持つことができますが、相手プレイヤーが不必要な部分的な航空カウンターにより混乱させられるのであれば、所有者プレイヤーターンの終わりに同じヘクス内の巡洋艦、駆逐艦、CVE、ASW、潜水艦および輸送船カウンターが統合される必要があります。

21. 海軍オペレーション

21.1 基地

21.2 移動

21.3 運用

21.4 移動フェーズ中の海軍活動

21.5 戦闘フェーズ中の海軍活動

21.6 海上護衛

21.7 海軍ユニットの表戻し

21.1 基地:

21.11 マップ上の各港湾または港湾カウンターは 50 までの海軍戦力の基地とすることができます。錨のシンボルがマップ上に示された海軍基地は、海軍の生産および防空にとってのみ重要な意義を持ち、基地の容量は他の港湾と同じです。

21.111 2 つの港湾を含んでいるヘクスは 100 までの海軍戦力の基地とすることができます。2 港湾のヘクスは、すべての目的 (例外: 防空 23.42) において 1 つの港湾として扱われます。

21.112 自主的に港湾の容量を超過することはできません。移動フェーズ中に基地変更の試みが失敗したためにオーバースタックが本意に生じた場合には、超過の海軍ユニットはプレイヤーターンの残りに使用できません。プレイヤーは再配備フェーズの終了前にオーバースタックを改善しなければなりません。そのようにできない場合、所有者の選択で超過の海軍ユニットが除去されます。オーバースタックが失敗した NR の結果生じる場合、オーバースタックを改善する機会はなく、所有者の選択で超過の海軍ユニットが除去されます。

21.113 海軍生産表の「修理待ち」ボックスにある破損した海軍ユニットは、その港湾の基地容量に数えません。

21.114 無制限の数の海軍戦力がマップボックス内を基地とすることができます (5)。

21.12 港湾カウンター: 港湾カウンターは、すべての目的で港湾の役割をします。

21.121 港湾の生産: 1942 年以降、日本および米国はそれぞれ、下記に従い各ターンに 1 つの割合で、1 港湾あたり 4RP および 10BRP のコストで、2 つまでの港湾を生産できます。

A. RP: 日本と西側連合国の開戦時期にかかわらず西側連合国および日本の RP は、1942 年の YSS まで港湾に割り当てるできません。

B. 生産フェーズ中の生産: 港湾は移動を実施しているプレイヤーの生産フェーズ中にのみ生産できます。

C. 位置: 港湾は、支配され完全補給されている太平洋の島グループ (4.74) の一部である 1 ヘクス島嶼にのみ生産できます (例外: 港湾はアリューシャン列島に生産できません)。1 ヘクスには 1 つの港湾のみ生産できます。港湾は、そのプレイヤーターンの初めに、生産する主要国によって支配されたヘクスにのみ生産できます。

21.122 生産コスト: 港湾の生産に用いる 10BRP は、生産する主要国の生産限度に数えられます。

21.123 永続性: 生産された港湾カウンターは、移動できず破壊できません。占領された港湾は、それを支配する側によって使用できます。孤立した港湾カウンターはプレイに残ります。

21.124 即時の使用が可能: 港湾カウンターは、それが生産または占領されたプレイヤーターン中に使用できます。

21.13 戦線:

21.131 Magic のインターセプトおよび NR を含む海軍活動の目的においては、港湾および港湾の海軍ユニットは、たとえ港湾自身が異なる戦線上にあっても、港湾が接する海面を含んでいる戦線上にあると考えられます。

例: 北ドイツ (バルト海) 海岸を基地とする艦隊は、その港湾ヘクスが西部戦線上にあっても、東部戦線を基地としています。マルセイユを基地とする艦隊は、その港湾ヘクスが西部戦線上にあっても、地中海戦線を基地としています。いずれの場合も、西部戦線の攻勢または限定攻勢オプションは、東部または地中海戦線の艦隊を使用するために要求されません。

21.132 2 戦線港湾:

21.1321 キール/ハンブルク: ヨーロッパのヘクス J30 は、キール、ハンブルクおよび両者を接続するキール運河を含んでおり、すべて

の目的で2戦線港湾です。キール/ハンブルクを基地とする海軍ユニットは、東部または西部戦線の任務を実施できます。東部戦線を基地とする海軍ユニットは、移動フェーズ中にキール/ハンブルクへ移動し、次の戦闘フェーズ中に西部戦線で任務を実行でき、その逆も可能です。

21.1322 ジブラルタル: ジブラルタルもすべての目的で2戦線港湾であり、西部および地中海戦線の任務を実施でき、2戦線港湾のすべての利点を有します。ジブラルタルは、地中海および西部戦線に基地を置いた海軍ユニットによって海上侵攻されるかもしれず、同時に侵攻されることもありえます。西部戦線のユニットによるジブラルタルへの侵攻のコスト、またはジブラルタルへの海輸のコストは、地中海戦線に課されます(73.31, 73.32)。

21.1323 イスタンブール: イスタンブールもすべての目的で2戦線港湾であり、黒海および地中海の両方で任務を実施でき、2戦線港湾のすべての利点を有します。しかしながら海峡を構成するすべての陸上ヘクス(Z33, Z34, AA31 および BB31)が、味方によって支配されなければ、イスタンブールとトルコ海峡外側の地中海との間の補給および通行は認められません。

21.1324 海軍のインターセプトの目的では、2戦線港湾は、対象の海軍活動が通過する戦線にあると考えられます。2戦線港湾への、またはその港湾からの海軍活動は、活動が実施される戦線でのみインターセプトされます。したがって英国からジブラルタルへ基地変更する西側連合国の海軍ユニットは、地中海戦線を基地とする枢軸国海軍ユニットではなく西部戦線を基地とする枢軸国海軍ユニットによってインターセプトされます。西部戦線で活動しているキールを基地とするドイツ海軍ユニットは、レニングラードを基地とするロシアの海軍ユニットによってではなく西部戦線を基地とする英国の海軍ユニットによってインターセプトされます。

21.14 米国大西洋岸ボックスを基地とする海軍ユニット: 米国大西洋岸ボックスを基地とする海軍ユニットは、次の制限に従います。

A. 米国大西洋岸ボックスを基地とする艦隊は、21.431 および 21.513 に認められるような海輸および海上侵攻のみを実施できます。

B. 米国大西洋岸ボックスを基地とする海軍ユニットは、米国大西洋岸ボックスからの海上侵攻(21.513)と協力する場合にのみ対地艦砲射撃または空母の航空任務を実施できます。

C. 米国大西洋岸ボックス内の海軍ユニットは、インターセプトを試みることができません。

D. 米国大西洋岸ボックス内の海軍ユニットは、大西洋 SW ボックスに入ったドイツの通商破壊艦(21.5342A)と交戦できます。

E. 米国がドイツと開戦する前に、大西洋 SW ボックス内の米国 ASW はドイツの潜水艦と交戦できますが、大西洋 SW ボックス内の米国海軍ユニットは、ドイツの通商破壊艦を追跡できず、英国への海上補給または海上護衛を保護できず、その他の枢軸国側の航空または海軍活動を妨害できません。米国がドイツと戦争中ならば、米国大西洋岸ボックスを基地とする米国の海軍ユニットは、米国大西洋岸ボックスからマップ上にトレースされる海上補給および NR を保護することができます。

21.15 米国太平洋岸ボックスを基地とする海軍ユニット: 米国太平洋岸ボックスを基地とする海軍ユニットは、次の制限に従います。

A. 米国太平洋岸ボックスを基地とする艦隊は、21.431 および 21.513 によって認められるような海輸および海上侵攻を実施できます。

B. 米国太平洋岸ボックスを基地とする海軍ユニットは、米国太平洋岸ボックスからの海上侵攻(21.513)と協力する場合にのみ対地艦砲射撃または空母の航空任務を実施できます。

C. 米国太平洋岸ボックスの中の海軍ユニットはインターセプトを試みることができません。

D. 米国太平洋岸ボックスを基地とする海軍ユニットは、米国太平洋岸ボックスからマップ上にトレースされる海上補給および NR を

保護することができます。

21.16 オーストラリアボックスを基地とする海軍ユニット: オーストラリアボックスを基地とする海軍ユニットはインターセプトを含む海軍活動を実行できます。そのような海軍ユニットは、オーストラリアの海岸が太平洋マップの南端と交差しているヘクス NN15 または NN24 でマップ上に現われます。これらのヘクスはオーストラリアボックス内の港湾から8ヘクスです(71.7)。オーストラリアボックス内の海軍ユニットは、インド洋 SW ボックスに入った通商破壊艦(21.5342A)と交戦できます。

21.17 インドボックスを基地とする海軍ユニット: インドボックスを基地とする海軍ユニットは、インターセプトを含む海軍活動を実行できます。そのような海軍ユニットは、インドの海岸が太平洋マップ西端と交差するヘクス CC2 でマップ上に現われます。このヘクスはインドボックス内の港湾から8ヘクスです(72.71)。インドボックス内の海軍ユニットは、インド洋 SW ボックスに入った通商破壊艦(21.5342A)と交戦できます。

21.18 南アフリカボックスを基地とする海軍ユニット: 南アフリカボックスを基地とする海軍ユニットは、次の制限に従います。

A. 南アフリカボックスを基地とする海軍ユニットは海軍任務を実施できず(例外: スエズ、バスラまたはアバダンへの海輸)、インターセプトを試みることもできません。

B. 南アフリカボックスを基地とする海軍ユニットは、南アフリカボックスからマップ上にトレースされる海上補給および NR を保護することができます。

C. 南アフリカボックス内の海軍ユニットは、インド洋 SW ボックスに入った通商破壊艦と交戦できます(21.5342A)。

21.2 移動:

21.21 総則: 基地変更、海軍任務および NR を含む海軍の活動を実施する海軍ユニットの移動は、任意の全海面ヘクス通じて認められます。沿岸ヘクスサイドを通る海軍の移動は、ヘクスの陸上部分が敵または中立国に支配されるか、占められるかどうかに関わらず、以下にしたがって認められます。

21.211 海峡を通る海軍の移動に対する制限: 海峡が味方の支配になければ、海峡を通る海軍の移動は禁止されます。海峡を通り抜けるのではなく、進入したのと同じ側で海峡を出るならば、海軍の活動を実行するために禁止された海峡へ進入することは認められます。これらの禁止が適用され、支配が必要となる位置は以下に述べるとおりです。

A. **横断可能海峡:** 海峡の両側の陸上。中立国の支配では不十分です。

B. **ジブラルタル (AA7):** ジブラルタル。スペイン領モロッコの支配は、ジブラルタルを通過する海軍の移動に影響しません。

C. **スカゲラク (E33, F33):** ヘクス E33 と F33 の陸上部分。

D. **カテガット (H32, H33):** コペンハーゲン。

E. **マラッカ海峡 (DD11, EE10):** シンガポール。シンガポール自身は、西から敵に支配されるマラッカ海峡を通り海上侵攻できます。

F. **スンダ海峡 (II10, II11):** ヘクス II10 (スマトラ) および II11 (ジャワ) の陸上部分。

21.2111 海峡でのインターセプト: 海軍ユニットは、海峡の手前側を出入りする敵海軍部隊をインターセプトするために禁止された海峡に進入することができますが、同時に海峡の両側からインターセプトすることはできません。海峡の通行権が認められず単一のインターセプトは不可能な場合には、海軍活動は海峡の両側からインターセプトできますが(22.13D)、海峡の異なる側の海軍部隊によるインターセプトは、海峡ヘクスで単一のインターセプトに統合することはできません。

21.212 スエズ運河: 運河に隣接している陸上ヘクスがすべて味方によって支配される場合にスエズ運河を通過する移動が許されます(88.34)。

21.213 河川: 河川による海軍の移動は禁止されます。

21.214 米国ボックス: 西側連合国の海軍ユニットは、米国大西洋岸と米国太平洋岸ボックスの間で基地変更または配置転換できます。米国大西洋岸ボックスを出入りする海軍ユニットは、A23 (含む) から EE1 (含む) までのいずれかの西端ヘクスからマップに出入りします。米国太平洋岸ボックスを出入りする海軍ユニットは、A59 (含む) から KK48 (含む) までのいずれかの東端ヘクスからマップに出入りします (21.14, 21.15, 28.751, 28.752)。

21.215 インド洋: 特別のルールが、スエズ、バスラおよびアバダンからインド洋 SW ボックス、インドボックスおよび南アフリカボックスへの海軍ユニットの移動を規定します (25.3, 28.753, 28.754, 72.221A, 72.221C)。

21.216 オーストラリア、インドおよび南アフリカボックス: 西側連合国の海軍ユニットは、オーストラリア、インドおよび南アフリカボックスを出入りすることができます (21.16-18, 71.7, 72.7)。

21.217 マップ外の移動: 海軍ユニットは以下に規定する以外は、マップ外に移動できません。

A. マップボックスに移動する場合。

B. ヨーロッパマップ上の西部戦線の海軍活動において、敵の航空または海軍のインターセプトを回避するために、海上補給線および海軍ユニットはマップ西端からマップ外へ移動し、別の西端ヘクスからマップ上に再び進入できます。したがって、英国とジブラルタルの間を移動する西側連合国の海軍ユニットは、ビーゴを基地とする枢軸国航空ユニットを回避するために、英国の近くでマップ外へ移動し、ジブラルタルの近くでマップ上に戻ることができます。同様に、フランスまたはスペインを基地とする枢軸国海軍が西側連合国の米国ボックスからの補給または NR をアイルランドの北でインターセプトすることを試みる場合、アイルランドの連合国航空ユニットを避けるために、マップ外へ移動し、インターセプトするヘクスの近くでマップに再度進入することができます。航空および海軍のインターセプトの距離を決定する場合、ヨーロッパマップ西端の外の「仮想ヘクス」が考慮に入れられます。この方法によるマップ北端からマップ外への海軍の移動は禁止されます。

21.22 基地変更:

21.221 海軍ユニットは移動フェーズ中に基地を変更することができます。海軍ユニットは、運用中でない港湾へ移動できますが、その港湾から実行できる活動範囲は制限されます。すべての基地変更は同時に行なわれます。基地変更は、敵航空ユニットの攻撃 (23.8) および敵海軍ユニットによるインターセプト (22.1) を受けます。

21.222 基地変更しようとする間にインターセプトされ、続いて起こる海軍戦闘に敗北した海軍ユニットは、他の成功した基地変更のためにオーバースタックになったとしても出発地の基地に帰り、プレイヤーターンの残りの間、裏返されます。再配備フェーズ中にオーバースタックが改善されない場合、超過の海軍ユニットは除去されます (28.523)。

21.223 変更後の基地は変更前の基地からヨーロッパでは 40 ヘクス、太平洋では 20 ヘクス以内でなければなりません (例外: 日本の海軍ユニットは、日本がウェーキ島およびミッドウェーまたはジョンストン島のいずれかが日本の支配で完全に補給されている場合には、日本とハワイ諸島の港湾の間で基地変更することができます)。基地変更は戦線の境界を横断できます。新しい基地は、移動しているプレイヤー側によって移動フェーズの最初に支配されている必要があります。

21.224 海軍ユニットは、再配備 (28.75) と同じ方法でマップボックスを出入りする基地変更を実施できます。あるマップボックスから別のボックスまで基地変更する場合、または SW ボックスからマップ上の港湾へ基地変更する場合、海軍ユニットは裏返されます (25.372A)。それらがある港湾から別の港湾へ、港湾からマップボックスへ、またはマップボックスから港湾まで基地変更する場合、海軍ユニットは裏返されません。

21.225 海軍の基地変更は、航空ユニットの基地変更の後の、陸上ユニットの移動の前に行なわれます。

21.226 ムルマンスク: ベルゲン、オスロまたはスカパフローを基地とするドイツの海軍ユニットは、敵航空ユニットによる攻撃および敵海軍ユニットによるインターセプトの危険なしでムルマンスクボックスへ基地変更をすることができます。同様に、ムルマンスクボックス内のドイツ海軍ユニットは、敵航空ユニットによる攻撃および敵海軍ユニットによるインターセプトを受けることなく、ベルゲン、オスロまたはスカパフローへの基地変更をすることができますが、それ以上は移動して基地変更できません。連合国がムルマンスクボックスへの補給を切断する場合、ドイツの海軍ユニットはムルマンスクボックスに残ることができますが、裏返されて海軍活動を実施できなくなります (30.524)。

21.23 置き換えられる海軍ユニット: 敵ユニットによって占領された基地の海軍ユニットは、補給状況にかかわらず適切な容量を備えた最も近い支配下の港湾に置き換えられます (例外: 港湾で沈められた海軍ユニットは、サルベージされる前には移動できず、除去されます)。海軍生産表の「2」または「進水」の列から置き換えられる艦船は、破損した艦船として扱われ、最も近い支配された港湾へ同様に置き換えられます (27.7281)。等距離に 2 つのそのような港湾があれば、所有するプレイヤーが選択します。最寄りの港湾が、置き換えられた海軍ユニットのうちの一部だけを基地とすることができる場合、所有するプレイヤーはどの海軍ユニットがその港湾に行くか決め、残りは次に接近している港湾へ行きます。そのような港湾がヨーロッパでは 40 ヘクス、太平洋では 20 ヘクス以内に存在しない場合、置き換えられた海軍ユニットは除去されます (例外: ハワイ諸島の港湾から置き換えられた日本の海軍ユニットは、日本がウェーキ島およびミッドウェーまたはジョンストン島を支配している場合には、日本へ行くことができます)。所有者は、新しい港湾への経路を選びます。

21.231 海軍ユニットは、米国、南アフリカ、インドおよびオーストラリアボックスへ置き換えることができます。どのマップボックスが「最も近い支配された港湾」(21.23) であるか決定する際には、ルール 5 に規定されるマップ端からマップボックスまでの距離が考慮に入れられます。

21.232 置き換えられた海軍ユニットのインターセプト: 置き換えられた海軍ユニットの目的地港湾への移動は、運用中の敵航空ユニットに攻撃されるかもしれないし、裏返されていない完全または部分的に補給された敵海軍ユニットによってインターセプトされるかもしれませんが、海軍戦闘で破損または撤退する海軍ユニットを含む、敵航空攻撃および海軍のインターセプトを生き残った、置き換えられた海軍ユニットは、その目的地港湾を「出発地の港湾」とみなしてその移動を終了します (実際の出発地の港湾はもはや味方の支配下ではないため)。海軍戦闘が終了した後には、置き換えられた海軍ユニットは敵航空ユニットによるインターセプトをもはや受けません。海軍戦闘が生じない場合、置き換えられた海軍ユニットは、その経路に沿った各ヘクスで敵航空ユニットに妨害されるかもしれません。

21.233 置き換えられた海軍ユニットは裏返されます。

21.3 運用:

21.31 任意のプレイヤーターン中に、補給問題による影響を受けておらず裏返されていない海軍ユニットは、プレイヤー補助中の海軍活動表に記載されたオペレーションのうち 1 つだけ (例外: SW ボックス内の海軍ユニット- 25.36) を実行できます。

21.311 使用後に裏返されます: 上記の機能のうちのいずれかを実行した後に、海軍ユニットは、33.7 に従って表に戻されるまで裏返されます (例外: SW ボックス内の海軍ユニット- 25.36)。

21.312 海軍活動における TF の使用: 10 以上の海軍戦力からなる海

軍部隊は、海軍活動を実施するためにTFになる必要があります。
21.313 高速空母のオペレーションに対する制限: 海軍部隊中の高速空母は、個々の高速空母戦力に少なくとも1つの艦隊戦力を含む海軍部隊の一部として20.31に記載されたオペレーションのみを実施できます（例外：日本の真珠湾打撃部隊- 51.12）。この制限はオペレーションの開始時点にのみ適用されます。オペレーションが始まった後に発生した艦隊戦力の損失は、オペレーションの取り消しを強要しません。個々の新しい海軍部隊がこの制限に従わない限り海軍部隊はオペレーション中により小さな海軍部隊へ分割できません。高速空母は艦隊戦力に伴わずに、基地変更およびNRを実施できます。

21.314 破損した海軍ユニットに対する制限: 破損した海軍ユニットは、海軍活動表に記載された活動のいずれも実施できません。海軍の活動を実施している間に破損された海軍ユニットは、ユニットまたはBRPを運べず、対地艦砲射撃を実施できず、海軍航空ユニットを発進および収容できず、艦隊戦闘の間に砲撃できず、SWに参加できず、あるいは破損していなければ可能であったはずの海軍活動に参加できませんが、直ちに撤退を強要されず、海軍活動を実行することができる破損を受けていない海軍ユニットに同行し続けることができます。

21.32 基地変更とその後の使用: 海軍ユニットは移動フェーズ中に基地を変更した後に、基地変更中の勝利した海軍戦闘に従事したとしても、上記の機能のうちのいずれか1つを実行できます（例外：哨戒、SWボックス内で活動する海軍ユニット）。移動または戦闘フェーズの間に上記の機能のうちの1つを実行した海軍ユニットは、再配備フェーズ中にNRされることができます。海上護衛を提供するか保護する海軍ユニットは、それらが運んでいるか保護しているユニットと同じ港湾へNRすることができます。

21.321 移動フェーズの後には、海軍ユニットは再配備フェーズまで基地を変更できません。戦闘フェーズの間には海軍ユニットは、その基地へ帰り再度出発することはできず、中断された任務でユニットを下船させる以外では2つ以上の他の港湾に進入できず、目的地への代替ルートが利用可能でない限り、たとえそこで活動を実施しない場合でも複数の海輸または海上侵攻の目標とされたヘクスの海部分に進入できません。海軍ユニットは移動フェーズ中に、他の海軍ユニットによって実行されている基地変更または活動を保護するために、出発地の基地を離れてそこへ戻るような基地変更を行うことはできません。

21.33 基地への帰還: 海軍活動を生き残った海軍ユニットは、スタック制限に従い、その活動に関する活動範囲の条件（21.361）に従って、出発地の基地に帰るか、またはその活動が実行されたヘクスからヨーロッパでは20ヘクス、太平洋では10ヘクス以内の任意の基地へ帰ることができます。海軍戦闘に従事した海軍ユニットについては、海軍戦闘が実施されたヘクスが使用されます（例外：戦闘フェーズ中に、海軍ユニットは、唯一の利用可能な基地でなければ、敵の海上侵攻の目標となっている基地へ帰ることができません。失敗したNRでは出発地の基地に帰らなくてはなりません- 28.523。ムルマンスク船団を護衛する西側連合国の海軍ユニットは、船団の出発地である港湾またはマップボックスに帰還します- 40.48C）。

21.34 海軍ユニットは生産されたターンの間、裏返され、マップに置かれたプレイヤーターン中には21.31の機能のいずれも実行できません。新しく生産された海軍ユニットは、33.7に従い生産されたプレイヤーターンの終わりに表に戻すことができます。

21.35 海上補給を保護する海軍ユニット（30.36）は、それが保護している補給線に沿って移動し、その後に出発地の港湾へ帰還します。これは、移動フェーズ中の海軍ユニットの移動後、または戦闘後補給判定時に発生します。そうでなければ、このような海軍ユニットはそのターンでその後NRされなければ、基地を離れることができません。

21.36 活動範囲および距離: 海軍ユニットの活動範囲を決定する場

合には以下に従います。

A. 海面による距離: 参照される距離は直線距離ではなく海面で測定されます。活動範囲制限に用いるためにトレースされる経路は、海軍の移動ルール（21.2）に従う必要があります。

B. 最初のヘクスは数えられません: たとえインターセプトのために海軍ユニットがその港湾ヘクスの海面部分に進入する場合でも、海軍ユニットが基地としているヘクスは1つ目のヘクスとして数えられません。

C. 港湾: 21.361の活動範囲制限の判定に用いる港湾は、以下の要件を満たしている必要があります。

- ・その同盟党派により支配されていること（西側連合国はロシアの港湾を使用できず、逆も不可です- 53.46）。

- ・そのターンの最初の補給判定時に完全に補給されていること。移動および戦闘フェーズに占領した港湾は、たとえ戦闘後補給判定時に補給されていても、次のターンまで活動範囲の条件を満たすためには使用できません。

- ・運用中であること。海軍石油効果を受けている港湾は使用できません。

D. 米国ボックス: 米国大西洋岸ボックスはヨーロッパマップ西端から16ヘクスであると考えられます。米国太平洋岸ボックスは太平洋マップ東端から8ヘクスであると考えられます。

21.361 活動範囲制限: 海軍活動の範囲は以下のように制限されます。これらの活動範囲は艦隊および空母の両方に当てはまります。大西洋マップ西端および太平洋マップ東端は、ルール21.3611-3614の目的では西側連合国の港湾であると考えられます。すべての場合に要求される港湾は運用中である必要があります。

21.3611 無制限: 海上補給（30.36）、NRおよび海上護衛の保護は、完全に補給され支配された港湾にヨーロッパでは20ヘクスごと、太平洋では10ヘクスごとに少なくとも1回寄港する必要がありますが、活動範囲は無制限です（例外：日本がウェーキ島およびミッドウェーまたはジョンストン島を支配して完全に補給している場合には、日本は日本からハワイ諸島の港湾への海上補給ならびに日本とハワイ諸島の港湾間のNRおよび海上護衛ができます）。インターセプトおよびカウンターインターセプトに活動範囲制限はありませんが、インターセプトヘクスへの距離が大きくなれば、インターセプトまたはカウンターインターセプトの成功率は小さくなります（22.1, 22.2）。

21.3612 40/20 ヘクス: 基地変更および攻勢任務はヨーロッパでは40ヘクス、太平洋では20ヘクスを超過して実施できません（例外：真珠湾に対する日本の航空奇襲攻撃- 51.12。日本がウェーキ島およびミッドウェーまたはジョンストン島を支配して完全に補給している場合には、日本による日本とハワイ諸島の港湾間の基地変更および日本によるハワイ諸島への攻勢任務は認められます）。この制限は、空母が航空攻撃を発進できるヘクスに適用されます。

21.3613 20/10 ヘクス:

A. 哨戒ヘクスは支配され完全に補給された港湾からヨーロッパでは20ヘクス、太平洋では10ヘクス以内です（例外：日本の真珠湾攻撃- 51.12）。

B. 下船する港湾からヨーロッパでは20ヘクス、太平洋では10ヘクス以内に支配され完全に補給された港湾がなければ、海輸は禁止されます。（例外：日本のユニットは、日本から20ヘクス以内に海輸できます。日本がウェーキ島およびミッドウェーまたはジョンストン島を支配して完全に補給していれば、日本にある日本のユニットは、海輸する部隊がこれらの島を通過し、任務ヘクスまでの最短経路をたどる場合にはハワイ諸島に海輸することができます。西側連合国ユニットは、真珠湾から20ヘクス以内に海輸できます。西側連合国ユニットは、ハワイ諸島からアリューシャン列島まで海輸できます- 21.3614）。積み込み港湾自身がこの要求を満たすために使用できます（21.431）。海輸はこの港湾を通り抜けなければなりません。

C. 侵攻ヘクスから、ヨーロッパでは 20 ヘクス、太平洋では 10 ヘクス以内に支配され完全に補給された港湾がなければ、海上侵攻は禁止されます (21.5132)。海上侵攻はこの港湾を通り抜けなければなりません。次の例外が適用されます。

- ・日本にある日本のユニットは 20 ヘクス以内の任意の適格なヘクスに侵攻できます。
- ・日本がウェーキ島およびミッドウェーまたはジョンストン島を支配して完全に補給していれば、日本にある日本のユニットはハワイ諸島に侵攻できます。侵攻部隊はこれらの島を通過し、その後侵攻ヘクスに最短距離で進む必要があります。
- ・真珠湾にある西側連合国ユニットは 20 ヘクス以内の任意の適格なヘクスに侵攻できます。
- ・ダッチハーバーは海上侵攻用の基地として使用できません (21.3614)。

D. 海上補給線は支配された港湾を通り抜けずに、ヨーロッパでは 20 ヘクス、太平洋では 10 ヘクスを超えることができません (30.334)。(例外: 日本からの日本の海上補給および真珠湾からの西側連合国の海上補給は、20 ヘクスの範囲を持ちます。日本がウェーキ島およびミッドウェーまたはジョンストン島を支配して完全に補給していれば、日本は日本が支配するハワイ諸島に日本から海上補給できます。日本の海上補給線はこれらの島を通過し、その後に目的地ヘクスに最短距離で進む必要があります。)

E. NR により移動する海軍ユニットおよび海上護衛を実施する艦隊は、支配され完全に補給された港湾を通り抜けずに、ヨーロッパでは 20 ヘクス、太平洋では 10 ヘクスを超えて移動することができません (21.642)。(例外: 日本からの日本の NR および真珠湾からの西側連合国の NR は、20 ヘクスの範囲を持ちます。日本がウェーキ島およびミッドウェーまたはジョンストン島を支配して完全に補給していれば、日本は日本と日本が支配するハワイ諸島の間を NR できます。NR または海上護衛はこれらの島を通過し、その後に目的地ヘクスに最短距離で進む必要があります。)

F. 潜水艦による戦術核攻撃を受ける港湾または造船所は、支配され完全に補給された港湾からヨーロッパでは 20 ヘクス、太平洋では 10 ヘクス以内である必要があります (43.432)。

21.3614 アリューシャン列島: アリューシャン列島のヘクスは、アラスカにある完全に補給され、米国に支配された港湾の 10 ヘクス以内にあると考えられ、ハワイ諸島にある連合軍の港湾から直接侵攻でき、または海輸を受け取ることができます。アリューシャン列島を出入りする連合国の NR は、米国ボックス (28.752C) またはハワイ諸島から認められています。航空基地および港湾はアリューシャン列島に生産できません。ダッチハーバーは、海上侵攻または潜水艦戦の基地として使用できません。

21.362 戦線境界の無視: 戦線の境界は海軍の活動に影響がありません。

21.37 港湾アクセスのない島: 海軍ユニットは、海軍ユニットが基地とすることができない支配下の 1 ヘクスまたは 2 ヘクス島を出入りするような陸上および航空ユニットの海輸および NR を実施できます。この例外は、港湾を含まない 1 ヘクス島嶼および港湾のない 2 ヘクス島 (パラワン、ニューアイルランドおよびハルマヘラ、いずれのヘクスも海輸または NR に使用できます) に適用されますが、港湾のない非島エリアには適用されません。

21.4 移動フェーズ中の海軍活動:

21.41 哨戒:

21.411 移動フェーズ中の基地変更に先立って、海軍ユニットは、移動フェーズ中に敵基地を攻撃し、続く戦闘フェーズに陸上攻撃を助け、敵海軍の活動をカウンターインターセプトする可能性を高めるために海面ヘクス(「哨戒ヘクス」)に移動できます。哨戒ヘクスは、続いて起こる戦闘フェーズ中に哨戒部隊の基地として機能しま

すが、その出発地の基地からヨーロッパでは 40 ヘクス、太平洋では 20 ヘクス以内であり、さらに完全に補給され支配された港湾からヨーロッパでは 20 ヘクス、太平洋では 10 ヘクス以内の海面ヘクスである必要があります。

21.412 哨戒は攻勢任務であり、哨戒ヘクスを含んでいる戦線ですべての参加している海軍ユニット分の BRP を払わなければなりません。

21.413 海軍ユニットは、哨戒任務を実施する移動フェーズ中には基地を変更できません。しかしながら、2 つの異なる基地からの海軍ユニットが、同じヘクスで共同の哨戒を実施するために統合できます。共同の哨戒を形成する海軍ユニットは同時に哨戒ヘクスに移動しますが、哨戒ヘクスに達する前に海上で統合することもできます。南アフリカまたは米国ボックスを基地とする海軍ユニットは哨戒を実施できません。

21.414 所属基地に関しては、哨戒の間には哨戒しているユニットは出発地の基地にあると考えられます。したがって海軍ユニットは、両方の海軍部隊の基地となるのに十分な容量を持っていない場合には、哨戒が出発した基地に基地変更できません。

21.415 哨戒の手順: 哨戒、基地変更(21.22)および SW の海軍の配備 (25.31) は同時に発表されますが、哨戒が最初に実施されます。哨戒は 1 度に 1 つずつ実施され (例外: 共同の哨戒 21.413)、その後すべての基地変更および SW の海軍の配備が実施されます。次の手順が適用されます。

A. 移動しているプレイヤーは、すべての哨戒の出発地の港湾と哨戒ヘクス、すべての基地変更の出発地の港湾と目的地の港湾およびすべての SW の海軍の配備を発表します (25.31)。移動しているプレイヤーは、この時点ではこれらの活動の経路を発表せず、また航空攻撃の実施も発表しません。

B. 移動しているプレイヤーが 1 つを超える哨戒を行なっていれば、彼は最初に実施する哨戒を選定します。その後、この哨戒部隊は、哨戒に関する活動範囲の制限 (21.3613A) に従い、移動しているプレイヤーが望む経路で哨戒ヘクスまで移動します。

C. 哨戒部隊が新しいヘクスに進入する場合は常に、防御側プレイヤーは、他の海軍活動に対すると同じ方法で哨戒部隊への海軍によるインターセプトを試みることができます。哨戒部隊が防御側航空ユニットを航空優勢する前に、海軍のインターセプトが解決されます。したがって、哨戒部隊の経路をカバーするすべての防御側航空ユニットは、さいころ 3 個分の修正 (22.231A) を上限として、哨戒部隊に対するすべての海軍のインターセプトを補助します。

D. 海軍のインターセプトが生じない場合、高速空母を含んでいる哨戒部隊は、そのヘクスから活動範囲内の防御航空ユニットを航空優勢を実施でき、その後哨戒ヘクスへの移動を継続します。防御側航空ユニットに対する航空優勢の戦闘で生き残った哨戒を実施する海軍航空ユニットは、その後哨戒ヘクスへ行く途中で他の基地への航空優勢を実施でき、哨戒ヘクスから敵基地への航空攻撃を発進させることができ、また他の敵の航空および海軍ユニットに対する海軍戦闘で使用できます。哨戒部隊の航空優勢攻撃によって除去または任務中断されなかった防御側航空ユニットまたは哨戒部隊を活動範囲内とする他の基地にある防御側航空ユニットは、航空優勢戦闘の次のラウンドが解決される前に、哨戒部隊に対し 1 回の航空攻撃を実施できます。

E. 海軍のインターセプトが生じた場合、インターセプトされた哨戒部隊および任意のインターセプトする海軍ユニットの両者は、海軍戦闘の一部としてインターセプトヘクスから活動範囲内にある敵航空ユニットに航空優勢を実施できます (22.41B)。

F. 哨戒部隊が海軍戦闘でインターセプトする海軍部隊に勝利した場合、それは哨戒ヘクスへの移動を継続することも、哨戒を中止して港湾に帰ることもできます。

G. 哨戒部隊が海軍戦闘に敗北した場合、それは港湾へ帰らなければならず、プレイヤーターンの残りの間、裏返されます。その後、

勝利した防御側海軍部隊は、哨戒としてインターセプトヘクスに残るか、または港湾に帰りプレイヤーターンの残りの間、裏返されるかを防御側が選択します (21.4181)。

H. 一旦哨戒部隊が哨戒ヘクスに達すれば、それは哨戒ヘクスから活動範囲内にあるすべての敵基地に対する航空優勢攻撃/航空攻撃を、前のラウンドの少なくとも 1 つの航空優勢攻撃/航空攻撃が敵航空または海軍ユニットに対して何らかの損害を与える限り、繰り返し実施することができます。この制限は、海軍戦闘以外で開始された航空優勢攻撃/航空攻撃にのみ適用されます。

I. 哨戒ヘクスからの航空優勢攻撃/航空攻撃の各ラウンドの前に、防御側は、以前に実施していなければ海軍のインターセプトを試みる選択肢を持っています。

J. 移動しているプレイヤーは、哨戒ヘクスからの航空優勢攻撃/航空攻撃をすべて終了したときに、哨戒部隊が基地へ帰るか、または戦闘フェーズ中に哨戒ヘクスに残るかどうかが発表します。

K. 哨戒部隊が基地へ帰る (21.419) 場合、インターセプトされる可能性があります (22.22B)。

L. 哨戒部隊が哨戒ヘクスに残る場合、防御側は既に実施していないならば、インターセプトする海軍部隊ごとに直ちに 8 個のさいころを振ることで、哨戒部隊に対するインターセプトを試みることができます。この結果生じるすべての海軍戦闘を解決します。敗北側は基地へ帰り、プレイヤーターンの残りの間、裏返されます。勝利側は、基地へ帰りプレイヤーターンの残りの間裏返しておくか、続く戦闘フェーズに哨戒ヘクスに残るかの選択肢を持ちます。

M. 移動しているプレイヤーが別の哨戒を実施している場合、ステップ B から L までが繰り返されます。

N. すべての哨戒が終了した後に、基地変更および SW の海軍の配備が実施されます。

特に太平洋では、陸上基地所属の航空ユニットで海軍基地を保護してください！1 ターンの間に、基地は哨戒による攻撃の前に航空優勢を受け、2 つ以上の別個の哨戒に攻撃され (例外: 真珠湾に対する初期の攻撃)、戦闘フェーズ中に再び爆撃されるかもしれません。

21.416 哨戒に対するインターセプト: 哨戒部隊は以下の時点でインターセプトされる可能性があります。

A. 哨戒ヘクスへの移動中および航空優勢攻撃/航空攻撃のラウンド開始前に哨戒ヘクスにおいて (21.415C, I)。

B. 哨戒ヘクスに残ることを望む場合、哨戒ヘクスからのすべての航空攻撃の後に (21.415L)。

21.4161 1 つの海軍部隊に対するインターセプトは 1 回だけ試みることができるという通常の制限は、哨戒にも適用されます。防御側は、ある 1 箇所哨戒部隊のインターセプトを試み、後に他の海軍部隊で再度インターセプトを試みことはできません。哨戒部隊のインターセプトに失敗した海軍部隊は、同じ移動フェーズ中に他のインターセプトを試みることができません。

21.417 哨戒機能:

21.4171 航空: 哨戒ヘクスに残る哨戒部隊は、移動フェーズ中に航空攻撃に使用されたものを含め残存する海軍航空ユニットを次のうちいずれか 1 つのためにその後使用できます。

A. 移動フェーズのオーバーランへの対地支援または移動フェーズに航空攻撃を受けたヘクスに対するものを含む戦闘フェーズの陸上戦闘への航空支援。

B. 移動フェーズ中にオーバーランされている陸上ユニットまたは続く戦闘フェーズ中に攻撃された陸上ユニットに対する敵防御航空支援のインターセプト。

C. 戦闘フェーズ中にカウンターインターセプトすることから発生するすべての海軍戦闘の中で。

21.4172 海軍: 哨戒している海軍ユニットの哨戒はインターセプトできず (例外: 防御側の哨戒: 21.418)、インターセプトされた味方の海軍部隊を支援する場合にのみカウンターインターセプトできます。

21.4173 インターセプトされた味方の海軍部隊を移動フェーズ中に援助し、引き続いて発生する海軍戦闘でインターセプトした敵海軍部隊に勝利した哨戒部隊は、海軍戦闘が発生したヘクスに残り、戦闘フェーズ中にその NAS で対地支援を実施または防御航空支援をインターセプトすることができます。そのような海軍戦闘に敗北した哨戒部隊は港湾へ帰らなくてはなりません。哨戒部隊が移動フェーズ中にインターセプトされた味方の海軍部隊を支援した場合、この哨戒部隊は戦闘フェーズ中にインターセプトされた味方の海軍部隊を支援できません。移動フェーズ中に味方の海軍部隊を支援しようと試みて失敗した哨戒部隊は、その哨戒ヘクスに戻り、戦闘フェーズ中に味方の海軍部隊を支援できます。

21.4174 哨戒部隊は、インターセプトされた異なる味方の海軍部隊を支援するために、より小さな部隊へ分割できます。哨戒部隊の一部を実施させないで残しておくこともできます。

21.4175 哨戒部隊は、戦闘フェーズ中に海軍戦闘によるもの以外で対地艦砲射撃および敵海軍基地に対する航空攻撃を実施できません。

21.4176 潜水艦哨戒: 潜水艦は、以下の特徴を備え、他の哨戒と同じ制限に従い、他の海軍ユニットと同じ方法 (21.41) で哨戒することができます。

A. 潜水艦は他の海軍部隊から独立して哨戒します。

B. 潜水艦による哨戒は、攻撃するか、相手プレイヤーターンの終了のいずれか最初に発生するときまで、哨戒ヘクスの海上に残ることができます。

C. 相手プレイヤーターン中に海上に残る潜水艦哨戒は防御哨戒 (21.418) を実施していると考えられ、相手プレイヤーターンの移動フェーズ中に航空優勢攻撃が解決された直後に、その哨戒ヘクスを活動範囲内としている敵の陸上基地所属の航空ユニットによって攻撃される可能性があります。上空支援は哨戒する潜水艦上で実施できますが、防御側による防空ダイス振りは実施されません。潜水艦は敵の空母所属の海軍航空ユニットまたは敵艦隊ユニットにより攻撃されません。

21.418 防御哨戒:

21.4181 哨戒部隊に勝利した防御側海軍部隊は、防御側の選択で続く戦闘フェーズ中にインターセプトヘクスに残ることができます。その場合、防御側海軍部隊は哨戒しているものと考えられます。移動フェーズ中に基地へ戻る勝利した防御側海軍部隊は、プレイヤーターンの残りの間、裏返されます。

21.4182 防御側の哨戒部隊は、以下のようにその哨戒ヘクスからのインターセプトを試みることができます。

A. 現在の移動フェーズ中に: 敵海上補給または海輪に対するインターセプト。

B. 続いて起こる戦闘フェーズ中に: 敵の海軍任務またはその戦闘フェーズの間に海上に残った敵哨戒部隊に対するインターセプト。または、

C. 上記のいずれかのフェーズ中に: 置き換えられる敵の海軍ユニットに対するインターセプト。

21.4183 防御哨戒部隊が敵の哨戒をインターセプトし、次に再びインターセプトするという 21.4182 で認められる能力は、海軍ユニットは各ターンに 1 回だけインターセプトすることができるというルールの例外です。各ターンに 21.4182 のインターセプトのうち 1 つだけが認められます。

21.4184 戦闘フェーズ中に防御哨戒が敵海軍の活動をインターセプトする場合、その哨戒ヘクスを含むインターセプトの経路に沿った任意のヘクスで通常通りカウンターインターセプトされるかもしれません。そうでなければ防御哨戒はカウンターインターセプトされません。

21.419 通常の戦闘フェーズの終わりに、展開に先立って、他のすべての攻勢任務が解決された後に、各哨戒部隊は基地に戻り (21.33)、そのプレイヤーターンの残りの間、裏返されます (例外: 潜水艦による哨戒: 21.4176)。

21.42 海上補給の保護 30.36 を参照してください。

21.43 海輸

21.431 移動フェーズ中に、駆逐艦は、下記に従い支配下の港湾、適格の島 (21.37) または適格のマップボックスから別の支配下の港湾、適格の島または適格のマップボックスに陸上または航空ユニットを海輸できます。

A. 海輸の総距離はヨーロッパでは 40 ヘクス、太平洋では 20 ヘクスを超過できません (例外: ハワイ諸島への日本の海輸 21.431B)。

B. 下船する港湾からヨーロッパでは 20 ヘクス、太平洋では 10 ヘクス以内に支配下の完全に補給された運用中の港湾がなければ、海輸は禁止されます。(例外: 日本のユニットは、日本から 20 ヘクス以内に海輸できます。日本がウェーキ島およびミッドウェーまたはジョンストン島を支配して完全に補給していれば、日本にある日本のユニットは、海輸する部隊がこれらの島を通過し、任務ヘクスまでの最短経路をたどる場合にはハワイ諸島に海輸することができます。西側連合国ユニットは、真珠湾から 20 ヘクス以内に海輸できます。西側連合国ユニットは、ハワイ諸島からアリューシャン列島まで海輸できます- 21.3614)。海輸は目的地へ向かう途中にこの要求された港湾を通り抜けなければなりません。

C. インドおよびオーストラリアボックスから太平洋マップへの海輸は認められています。インドおよびオーストラリアボックスはそれぞれ太平洋マップ西端および南端から 8 ヘクスです。

D. 以下の海輸は許されます。

- ・米国大西洋岸ボックスから大西洋を通り西部戦線の港湾へ。
- ・米国太平洋岸ボックスから太平洋を通りダッチハーバー、真珠湾またはパペーテ (タヒチ) へ。
- ・南アフリカボックスからインド洋を通りスエズ、バスラまたはアバダンへ。
- ・インドボックスからインド洋を通りスエズ、バスラまたはアバダンへ。
- ・オーストラリアボックスからインド洋を通りスエズ、バスラまたはアバダンへ。

E. 1 つの陸上または航空戦力を海輸するために 1 つの駆逐艦戦力が必要で (例外: 21.431F)。

F. 日本からハワイ諸島へ、あるいは米国、南アフリカ、インドおよびオーストラリアボックスから大西洋、太平洋またはインド洋を通りマップ上の港湾、1 ヘクス島嶼または適格のマップボックスへ 1 つの陸上または航空戦力を海輸するためには、2 つの駆逐艦戦力が必要です。さらに、海輸が通り抜ける SW ボックス内の 1 つの輸送船が、海輸される 1 つの機械化陸上ユニット、3 つの非機械化陸上戦力または 5 つの航空戦力ごとに必要になります。

G. ユニットは同じターンで、ある位置から別の位置へ海輸され、更に新しい位置から再び海輸することはできません。

H. 海輸されたユニットは移動フェーズ中に下船し、移動フェーズの終わりにはスタック制限に従います。

21.432 駆逐艦は積み込みの基地を基地としている必要はありません。それらは、出発地の基地から積み込みの基地へ、マップボックスからマップ端へのマップ外の距離を含めて、ヨーロッパでは 40 ヘクス太平洋では 20 ヘクス以内で移動し、その後には目的地の基地に移動できます。輸送する海軍ユニットが海軍戦闘で撤退しなかったならば、輸送されるユニットがすべて敵のインターセプトにより失われても、海輸を実施する駆逐艦は、下船する基地で移動フェーズを終了できます。1 つの海輸任務で 1 つを超える積み込みの基地があってもかまいませんが、下船する基地は 1 つだけです。下船する基地が異なる場合には、独立した任務が必要となります。積み込みの基地および下船する基地の両者は、海輸するプレイヤーのプレイヤーターンの開始時に味方の支配である必要があります。

21.433 他の海軍ユニットは、海輸任務を保護するために海輸を実施する駆逐艦に随行することができます。そのような海軍ユニットは、海輸を実施する駆逐艦と同じ基地の制限および移動の制限に従

います。出発地の基地から下船する基地へ経路は、駆逐艦および保護する海軍ユニットの両者ともに、ヨーロッパで 40 ヘクス、太平洋で 20 ヘクスを超過できません。

21.434 海輸任務を実施する海軍ユニットは、積み込みの基地に到着する前にインターセプトされ、海軍戦闘に敗北した場合には、出発地の基地へ帰らなくてはなりません。陸上または航空ユニットの積み込みの後で、目的地で下船する前にインターセプトおよび海軍戦闘での敗北が発生した場合、海輸任務を実施していた海軍ユニットおよび生き残った海輸されていたユニットは、積み込みの基地に戻り、海輸されていたユニットを下船させた後に、海輸していた海軍ユニットは出発地の基地に戻ります。通常の補給ルールに従い、陸上ユニットは下船のための通常の移動コスト (21.435) を支払いますが、移動および攻撃を実施でき、航空ユニットは下船した基地から航空任務を実施できます。

21.435 陸上ユニット: 陸上ユニットは、海輸されるプレイヤーターン中に全移動力で移動できます。積み込みの港湾が敵 ZOC になれば、乗船に移動コストはかかりません。敵 ZOC である場合には、ヨーロッパでは 2 移動力、太平洋では 1 移動力の移動コストがかかります。これは陸上ユニットおよび輸送する艦隊が積み込みの港湾でターンを開始しても適用されます。下船する港湾が敵 ZOC または荒地であるか否かに関わらず、下船には 1 移動力がかかります。移動力を消費し尽くしていない陸上ユニットだけが海輸できます。部分的に補給されるか、陸軍石油効果の影響を受けている陸上ユニットは、海輸できません。海輸された陸上ユニットは同じターン中に海上侵攻するためには使用できません。1 つの港湾から海輸される陸上ユニットの数はスタック制限により制限されませんが、海輸が失敗するか任務中断させられた場合に起こりうるオーバースタックの結果については 22.82 を参照してください。

例: 4-5 装甲ユニットは、港湾の隣でそのターンを開始します。それは港湾ヘクスに移動し (1 移動力)、乗船し (移動コストなし)、離れた港湾で下船します (1 移動力)。その後、このユニットは下船した港湾から 3 つの追加ヘクスを移動できます。

21.436 航空ユニット: 航空ユニットは海輸できます。航空ユニットは、積み込みの基地でプレイヤーターンを開始する必要があります。下船した基地は航空ユニットの新しい基地として扱われます。海輸は基地変更と同等であり、海輸される航空ユニットは、積み込みの基地へ、または下船した基地から基地変更することはできません。海輸の結果、下船する基地にあまりにも多くの航空戦力が存在することとなる場合には、航空ユニットの海輸が禁止されます。裏返された航空ユニットも海輸できます。

21.4361 海輸された航空ユニットは、続いて起こる戦闘フェーズ中に通常に活動できます。下船の移動コストにより活動範囲が減少することはありません。下船の移動コストは陸上ユニットのみに適用されます。

21.437 海輸は、橋頭堡ヘクスがさらに港湾を含んでいない限り、橋頭堡カウンターに部隊を上陸させるために使用できません (例外: 1 ヘクス島嶼および港湾アクセスのない 2 ヘクス島 21.37)。

21.44 港湾攻撃

21.441 哨戒からの攻撃が解決された後、海上補給線のトレースまたは海輸に先立って、必要とされる研究結果を達成している場合には、移動しているプレイヤーは港湾攻撃を実施できます。港湾攻撃は港湾攻撃表を使用することで解決します (研究表およびプレイヤー補助を参照してください)。

21.442 ドイツは、1 つの敵目標を港湾攻撃する能力を持ってゲームを開始します。それまでに他の港湾攻撃が実施されていなければ、1939 年秋またはその後の任意のターンにこの攻撃を実施できます。この攻撃の実行はその後の港湾攻撃を修正しません。

21.5 戦闘フェーズ中の海軍活動

21.51 海上侵攻

21.511 海上侵攻は、任意の海浜ヘクス、ジブラルタル、シンガポールまたは任意の 1 ヘクス島嶼に対して実行できます（例外：西側連合国の CTL が 2 以上である場合、コマンドは港湾ヘクスに侵攻できます）。侵攻する部隊の少なくとも半分以上が海兵隊により構成されるのでない限り（10.71）、海上侵攻に対して防御する陸上ユニットは、同時に隣接する陸上ヘクスから、または空挺降下（13.52B）によって攻撃されたとしても、+1 DM を受け取ります。防御側は、さらにそのヘクスの地形による防御の利益を受け取ります。

21.512 禁止事項

21.5121 天候

A. 侵攻ヘクスの位置に関わらず、西部および東部戦線の海面ヘクスの海軍の移動を伴う海上侵攻は冬ターンには禁止されます。したがって、ヘクス T10（ポルトガル）、カサブランカおよびフランス領北アフリカへの英国からジブラルタル海峡を通過しての冬期の海上侵攻は禁止されますが、侵攻部隊の海軍の移動が地中海に限定される場合、U19（フランス南部）への冬期の海上侵攻は認められます。

B. アリューシャン列島の冬期への海上侵攻は禁止されます。

C. 湿地、ジャングルおよびジャングル/山岳ヘクスへの海上侵攻は、モンスーンの間は禁止されます（34.24）。

21.5122 1:1 以上の攻撃：発生する陸上戦闘の第 1 ラウンドの戦闘比が 1:1 以上となる場合にのみ、敵ユニットを含んでいるヘクスへの海上侵攻が実施できます。この制限は後の戦闘ラウンドには適用されません。

21.5123 敵の海軍ユニット：海上侵攻を実施する瞬間に、目標ヘクスが 10 以上の破損していない敵の非潜水艦の海軍戦力または敵 TF を含んでいる場合には、海上侵攻は実施できません（例外：ヘクス内の海浜が港湾と異なる海岸線上にあるため、ロリアンまたはファマグスタの海軍ユニットは海上侵攻を妨げません）。移動フェーズの航空攻撃あるいは戦闘フェーズの早い時点の航空または核攻撃で防御側を十分に除去することができれば、海上侵攻が認められます。もし陸上ユニットがそのヘクスにいないければ、空挺降下で防御側海軍ユニットを追い出すことができ、海上侵攻が認められます。このような空挺降下が防御側航空ユニットによりインターセプトされ、敗北または任務中断を強いられれば、海上侵攻は中止されます。

21.51231 目標ヘクスが海上侵攻を妨げるのに十分な敵海軍ユニットを含んでいない場合、海上侵攻は認められ、侵攻する陸上ユニットが目標ヘクスの支配を獲得する場合には、敵の海軍戦力は最も近い友軍の港湾に置き換えられます。置き換えに先立って、敵の海軍戦力はインターセプトを試みることができます。

21.513 制限

21.5131 運送容量

A. 無防備のヘクス：侵攻ヘクスが敵陸上ユニットによって占められていない場合には、海上侵攻する 1 つの陸上戦力を運ぶために 1 つの駆逐艦戦力が要求されます。

B. 防御されたヘクス：侵攻ヘクスが敵陸上ユニットによって占められている場合には、初期の侵攻戦闘に参加しない陸上ユニットを含めて、侵攻する 1 つの陸上戦力を運ぶために 2 つの駆逐艦戦力が要求されます。

C. ハワイ諸島への日本の侵攻：1 つの陸上戦力につき追加の 1 つの駆逐艦戦力がハワイ諸島への日本の侵攻のためには必要になります。

D. 米国ボックスからの侵攻：1 つの陸上戦力につき追加の 1 つの駆逐艦戦力が米国ボックスからの侵攻のためには必要になります。

21.5132 距離：侵攻ヘクスが下記の場合のみ、海上侵攻が許されます。

A. 侵攻に使用される海軍ユニットの基地からのヨーロッパで 40 ヘクス、太平洋で 20 ヘクス以内で海面ヘクスによってアクセス可能であること。かつ、

B. プレイヤーターンの開始時に完全に補給され、侵攻する側によって支配された港湾からヨーロッパで 20 ヘクス、太平洋で 10 ヘクス

以内であること（例外：アリューシャン列島-21.3614）。太平洋マップ東端およびヨーロッパマップ西端は、このルールの目的で西側連合国の港湾であると考えられます。侵攻する部隊は、侵攻ヘクスへの途中に要求された港湾を通り抜けなければなりません。次の例外が適用されます。

・日本にある日本のユニットは、20 ヘクス以内の適格なヘクスに海上侵攻できます。

・日本がウェーキ島およびミッドウェーまたはジョンストン島を支配して完全に補給していれば、日本にある日本のユニットは、ハワイ諸島に海上侵攻できます。海上侵攻する部隊は、これらの要求された島を通過し、任務ヘクスまでの最短経路をたどる必要があります。

・真珠湾にある西側連合国のユニットは、20 ヘクス以内の適格なヘクスに海上侵攻できます。

・ダッチハーバーは海上侵攻用の基地として使用できません（21.3614）。

21.5133 輸送船の要求

A. ハワイ諸島への日本の侵攻：ハワイ諸島に海上侵攻する日本の 1 つの機械化陸上ユニットまたは 3 つの非機械化陸上戦力のために日本の輸送船 1 つが必要になります。

B. 米国ボックスからの侵攻：適切な SW ボックス内の西側連合国の輸送船 1 つが、米国ボックスから海上侵攻する西側連合国の 1 つの機械化陸上ユニットまたは 3 つの非機械化陸上戦力のために必要になります。

21.514 侵攻する駆逐艦の容量までであれば、いかなる数の陸上ユニットも海上侵攻に参加できますが、それらのユニットのうち 2 個までが最初に海上から目標ヘクスを攻撃できます（例外：海兵隊、コマンド）。目標ヘクスに降下した空挺ユニットおよび目標ヘクスに隣接している陸上ユニットは、海上侵攻部隊による海浜ヘクスへの攻撃に参加できますが、これにより海上侵攻の防御側ユニットが得る DM は影響を受けません。攻撃するユニットは、陸上ユニットを運んでいない海軍戦力からの対地艦砲射撃による支援を受けることができ、また空母所属の海軍航空ユニットおよび CVE によるものを含めて活動範囲内の任意の航空ユニットから対地支援を受けることができます。

21.5141 侵攻する陸上ユニットを最初は運んでいた駆逐艦が、インターセプトした敵の航空または海軍ユニットとの戦闘に従事し、1 つ以上の陸上ユニットの損失をもたらす損失を受けた場合、超過することとなった駆逐艦戦力は対地艦砲射撃により生き残った陸上ユニットを支援することができます。

21.515 海上侵攻する陸上ユニットは、完全に補給された港湾または 1 ヘクス島嶼でターンを開始している必要があります。海輸される陸上ユニットと異なり、それらは積み込みの港湾へ移動できません。侵攻する陸上ユニットを運ぶ駆逐艦は、積み込みの基地を基地としている必要はありません。それらは、出発地の基地から積み込みの基地に移動した後に侵攻ヘクスに移動し、出発地の基地へと帰ることができますが、出発地の基地から侵攻ヘクスまでの合計でヨーロッパでは 40 ヘクス、太平洋では 20 ヘクスを超える移動はできません（例外：ハワイ諸島への日本の侵攻）。部分的に補給されるか、陸軍石油効果の影響を受ける陸上ユニットは、海上侵攻できません。航空ユニットは海上侵攻できません。

21.5151 海上侵攻部隊が帰還させられた場合、侵攻を予定していた陸上ユニットは、展開の間を含む戦闘フェーズの残りには積み込み港湾から移動できず、消耗または攻勢戦闘に参加できません。海上侵攻の失敗または任務中断によるオーバースタックの結果については 22.82 を参照してください。

21.516 他の海軍ユニットは、侵攻任務を保護するかまたは対地艦砲射撃を提供して侵攻を支援するために海上侵攻を実施する駆逐艦に随行することができます。このような海軍ユニットには、海上侵攻を実施する駆逐艦に課される基地および移動の制限が課されませ

ん。

21.517 侵攻ヘクスからの展開: 下記のすべての条件が満たされる場合、侵攻ヘクスで突破が形成されます。

A. 最初の侵攻戦闘に参加する陸上ユニットのうち少なくとも 1 つが、その時点で完全な機械化コンポーネントを備えた装甲ユニットであること。

B. その装甲ユニットが 1 以上の CTL を持っていること。

C. その装甲ユニットが、侵攻戦闘の最終ラウンドに参加すること。および、

D. 最初の侵攻戦闘に参加した少なくとも 1 つの陸上ユニットが生き残って侵攻ヘクスを占領すること。

21.5171 展開できる装甲ユニット: その後、侵攻艦隊に乗船した予備の追加装甲ユニットが展開できます。侵攻ヘクスが海上侵攻と同時に陸上からも攻撃されていない限り、陸上で侵攻ヘクスに隣接している装甲ユニットは展開することができません。陸上からも攻撃されていた場合には、展開に必要な装甲ユニットは、侵攻部隊または隣接した陸上ユニットの両者から来ることができます。侵攻ヘクスが無防備だったとしても、侵攻ヘクスからの突破および展開が認められます。

21.5172 侵攻ヘクス上への追加のユニットの配置: 海上侵攻を生き残った侵攻する陸上ユニットは、侵攻ヘクスを占領しなくてはなりません。敵に支配されていた目標ヘクスにおいて、少なくとも 1 つの最初に侵攻する陸上ユニットが侵攻戦闘を生き残り、侵攻ヘクスを占領した場合、橋頭堡カウンターを侵攻ヘクスに置くことができます。攻撃に参加しなかった侵攻艦隊に乗船中の陸上ユニットも侵攻ヘクスに置くことができます。橋頭堡カウンターが置かれた場合、5 個以内の陸上ユニットに加えて特殊部隊ユニットが侵攻ヘクスを占めることができます。目標ヘクスが敵陸上ユニットを含んでいなかった場合、侵攻は自動的に成功し、橋頭堡カウンターを置くことができます (例外: 味方ヘクスへの侵攻- 31.22)。

21.5173 侵攻ヘクスからの移動および攻撃: 侵攻されたヘクスに隣接するヘクスへの移動、およびそのようなヘクスの敵ユニットに対する攻撃は、展開の間にのみ許されます。

21.5174 消耗で計算されない侵攻ユニット: 展開したものでない限り、ヘクスに侵攻した陸上ユニットは消耗で数えられず、攻勢の陸上攻撃を実施できません。

21.518 侵攻戦闘の損失: 陸上戦闘の損失は、侵攻戦闘に参加した陸上ユニット、対地支援を実施した航空戦力または CVE、対地艦砲射撃を提供した艦隊、または陸上ユニットを運んだ駆逐艦に適用することができます (15.64)。攻撃側は、最初の攻撃に参加していない乗船中のユニットに陸上戦闘の損失を適用することはできません。未参加の陸上ユニット、およびそれらを運んでいる駆逐艦は侵攻戦闘の結果によって影響されません。

21.519 港湾を含んでいない橋頭堡ヘクスは、海輸または NR によって増援されることはできません (例外: 港湾アクセスのない 1 ヘクスまたは 2 ヘクス島- 21.37)。 攻撃側は、後のターンにこのようなヘクスへ海上侵攻を行なうことにより、陸上ユニットで橋頭堡を強化することができます。

21.52 対地艦砲射撃

21.521 対地艦砲射撃は、陸上ユニットによる海上侵攻を支援するためにのみ攻撃側によって使用できます。 対地艦砲射撃は非侵攻陸上攻撃、空挺降下または展開攻撃を支援するためには使用できません。

21.522 異なる基地を出発した、または異なる国籍の海軍戦力が対地艦砲射撃を提供するために統合することができます。

21.523 対地艦砲射撃を提供する艦隊は、侵攻ヘクスからヨーロッパでは 40 ヘクス、太平洋では 20 ヘクス以内を基地としていなくてはなりません (例外: 日本によるハワイ諸島への海上侵攻または米国ボックスからの西側連合国の海上侵攻に伴う対地艦砲射撃)。

21.524 侵攻ヘクス内の敵海軍ユニットの存在は、そのヘクスで防

御するユニットに対する対地艦砲射撃を妨げます (21.5123)。

21.525 対地艦砲射撃の効果: 陸上戦闘の比率を決定する際に、対地艦砲射撃を提供する 3 つの海軍戦力ごとにつき 1 戦力力が攻撃側陸上ユニットの戦力力に加えられます。

21.526 対地艦砲射撃に対する制限: 対地艦砲射撃によって陸上攻撃に加えられる戦力力の総数は、侵攻攻撃に参加する陸上戦力力の総数の 3 倍を超過できません。この制限は、航空ユニットの対地支援に対する制限とは別のものです。

21.527 攻撃側は、攻撃する陸上ユニットを支援するために対地艦砲射撃と航空ユニットまたは CVE からの対地支援を組み合わせることができます。 対地支援または艦砲射撃に対する制限を超過しない限り、海軍航空ユニットからの対地支援の 3 戦力未満の残りは、対地艦砲射撃の 3 戦力未満の残りとして足し合わせて使用することができます。

21.528 対地艦砲射撃を提供する海軍ユニットへの損失:

21.5281 対地艦砲射撃を提供する艦隊は、他のユニットと同じ方法で陸上戦闘の結果により除去 (小型艦) または破損 (大型艦) されるかもしれません。 失われた 1 つの艦隊戦力につき、他の 2 つの艦隊戦力が、対地艦砲射撃を提供することを禁じられます。陸上戦闘の損失の 1 戦力力が大型艦に割り当てられた (21.5282C) ために大型艦が破損した場合、その大型艦の残りの戦力は対地艦砲射撃の提供を禁止されます。

21.5282 陸上戦闘の損失は、それが小型艦の除去または大型艦の破損を引き起こす場合にのみ、対地艦砲射撃を提供する艦隊に割り当てることができます。

A. **駆逐艦:** 駆逐艦に割り当てられた陸上戦闘の損失の 1 戦力につき、1 つの駆逐艦戦力が除去されます。15.642 の制限に従い、あたかもそれらが対地艦砲射撃を実施しているかのように、侵攻する陸上ユニットを運んでいる駆逐艦に戦闘損失を割り当てることができます。

B. **巡洋艦:** 巡洋艦に割り当てられた陸上戦闘の損失の 2 戦力ごとに 1 つの巡洋艦が除去されます。これにより巡洋艦が沈むこととなる場合にのみ、陸上戦闘の損失は巡洋艦に割り当てることができます。

C. **大型艦:** 陸上戦闘の損失の 1 戦力だけが各大型艦に割り当てることができます。これにより大型艦は破損します。

21.5283 航空または海軍ユニットの種類あるいは出発地の基地に関わらず、必要な損害を満たす限り、陸上戦闘の損失は、参加する陸上、航空および海軍ユニットの中からの攻撃側プレイヤーによって望むように分配されます。

例: 2 つの 3-2 の歩兵ユニットおよび対地艦砲射撃を提供する 36 の艦隊戦力 (6+12=18) が、海浜ヘクス上の 2-3 の装甲ユニット (2x3=6) を攻撃し、戦闘比率は 3:1 となります。「Ex」の結果が生じる場合、防御側は 2-3 装甲ユニットを失います。攻撃側は両方の 3-2 の歩兵ユニットを失うか、1 つの 3-2 の歩兵ユニットおよび 3 つの艦隊戦力を失うか、または 6 つの艦隊戦力を失うかを 21.5282 の条件に従って選択します。

もし防御側が 3-2 歩兵ユニット 1 つおよび 1-2 歩兵ユニット 1 つを持っていれば、戦闘比率は 18:12=1:1 となります。もし「A」の結果が生じれば、攻撃側は彼の 2 つの歩兵ユニットおよび 6 つの艦隊戦力を失います。他の 30 の艦隊戦力は港湾へ帰ります。もし「Ex」の結果が生じれば、攻撃側は両方の 3-2 の歩兵ユニットおよび 6 つの艦隊戦力を失うか、1 つの 3-2 の歩兵ユニットおよび 9 つの艦隊戦力を失うか、または 12 の艦隊戦力を失うかを選択できます。3 つのケースすべてで、両方の防御側歩兵ユニットは除去されます。

21.53 通商破壊:

21.531 概観:

21.5311 適格の枢軸国の海軍ユニットは、大西洋、インド洋または太平洋 SW ボックスへ移動することにより連合国の海運への通商破壊を試みることができます。 通商破壊は攻勢任務であり、海軍ユニットによる他の攻勢オペレーションと同じく BRP 消費が要求されます。この目的では、大西洋 SW ボックスは西部戦線上にあると考

えられます。インド洋 SW ボックスは、地中海（スエズ）または東南アジア（コロンボまたはマドラス）戦線上にあると考えられ、太平洋 SW ボックスは太平洋戦線上にあると考えられます。

21.5312 すべての通商破壊の活動は SW 戦闘の解決に先立って襲撃側プレイヤーの戦闘フェーズ中に起こります。

21.532 SW ボックスへの通商破壊艦の移動

21.5321 通商破壊が可能な艦船: 通商破壊側プレイヤーの戦闘フェーズ中に、その他の海軍任務の実施と同時に裏返されていない巡洋艦、高速の名前のある主力艦および高速空母は、運用中の港湾またはムルマンスクボックスから SW ボックスに移動することにより通商破壊を試みることができます。低速の名前の付された主力艦および駆逐艦は通商破壊を実施できません。

21.5322 マップ上でのインターセプト: 通商破壊艦は SW ボックスに移動する間にマップ上でインターセプトされるかもしれません。SW ボックスに移動する途中のマップ上でインターセプトされた通商破壊艦は、マップ上のインターセプトに勝利して SW ボックスに進入する場合には、SW ボックス内でインターセプトされるかもしれません（21.534）。通商破壊艦グループは、相互援助（22.144）のために共同で航行することはできません。ムルマンスクボックスから通商破壊に出撃する海軍ユニットは、ムルマンスクボックスから直接大西洋 SW ボックスまで移動し、そうする場合にはインターセプトを受けません。

通商破壊艦のインターセプトには 1 個のさいころが使用され、通商破壊グループが 10 海軍戦力未満よりなる場合には、1 個のさいころが減少されます（22.23）。したがって通常の場合、通商破壊艦は、味方の航空ユニットまたは暗号解読による修正が適用される場合または通商破壊艦が敵の海軍ユニットが基地としているヘクスを通過する場合にのみ、インターセプトされます（22.242）。

21.533 通商破壊艦グループ

21.5331 構成および基地: 各通商破壊艦グループは 3 隻を超える艦船では構成できません。各 2 戦力巡洋艦は 1 隻の艦船と考えられます。1 つを超える通商破壊艦グループが 1 つの港湾から通商破壊を実施できます。異なる港湾に基地を置いた艦船は、SW ボックスに入る前にある 1 ヘクスで会合し、通商破壊艦グループを形成できます。

21.5332 順番: 同じ SW ボックス内で複数の通商破壊艦グループが通商破壊を試みる場合、通商破壊側プレイヤーはある通商破壊艦グループに 1 番目に襲撃させ、別のグループに 2 番目に、さらに別のグループがあれば同様に指定しなくてはなりません。ヨーロッパ枢軸国および日本の両方がインド洋で通商破壊を実施しており、通商破壊の順番について合意できなかった場合、日本が通商破壊艦グループの順番を決定します。1 番目の通商破壊艦グループはインターセプトされる可能性が低くなっています（通商破壊表を参照してください 21.5342）。

21.5333 制限: 主要国の海軍ユニットのみが次の制限に従って通商破壊を実施できます。

A. 大西洋 SW ボックス: ドイツの海軍ユニットだけが大西洋で通商破壊を実施できます。

B. インド洋 SW ボックス: 枢軸国がスエズ運河およびエチオピアを支配する場合、3 隻までのドイツまたはイタリアの艦船がスエズから通商破壊を実施できます。3 隻までの日本の艦船がコロンボおよびマドラスのそれぞれから通商破壊を実施できます。

C. 太平洋 SW ボックス: 日本の艦船は、タウンズビル、ヌーメア、スパ、パペーテ、真珠湾またはハワイ諸島に生産された任意の日本の港湾から太平洋 SW ボックスへ通商破壊を実施できます。3 隻までの日本の船がこれらの港湾それぞれから通商破壊を実施できます。

21.5334 開始セットアップでの通商破壊艦の配置: ドイツは、その開始セットアップ中に大西洋 SW ボックスに Graf Spee、Lutzow または Scheer のうち 1 隻以上を置くことができます。これらは 1 つのグループにまとめることも、個別の通商破壊艦グループとする

こともできます。ドイツはその 1939 年秋の戦闘フェーズ中にこのような通商破壊艦による攻勢オペレーションに BRP コストを払わなければなりません。

21.534 SW ボックス内の通商破壊艦に対する防御

21.5341 各通商破壊艦グループにどれだけの防御側の艦船が交戦するか決定: 移動中のプレイヤーによる他のすべての海軍任務に対する海軍のインターセプトを防御側が解決した後に、移動中のプレイヤーは各通商破壊艦グループにつきさいころ 1 個を振り、何隻の防御側の艦船が各通商破壊艦グループと交戦するかを決めるために通商破壊表を調べます。このさい振りを実施する前に、防御側は、どの海軍ユニットが港湾に残るのかを宣言し、適格な海軍ユニット（22.5342）を通商破壊艦のインターセプトの試みから保留することができます。そうすることによって、防御側は、運用中でない港湾を基地とする海軍ユニットによる不利な修正（22.232C）を回避できます。一旦防御側が通商破壊艦のインターセプトからの海軍ユニットの保留を発表したならば、保留された海軍ユニットは戦闘フェーズの残り間、通商破壊艦に対して使用できず、また、第 2 の通商破壊艦のさい振り（21.538）に先立って追加の海軍ユニットを保留することはできません。

A. 通商破壊艦グループのための修正済のさい振りが「0」以下の場合、通商破壊艦グループは探索から逃れ、防御側の輸送船を攻撃できます（21.5361A）。

B. 通商破壊艦グループのための修正済のさい振りが「1」である場合、通商破壊艦グループは 2 戦力巡洋艦 1 隻と交戦します。

C. 通商破壊艦グループのための修正済のさい振りが「2」以上である場合、通商破壊艦グループは 2 隻以上の防御側の艦船と交戦します。第 1 の船は巡洋艦 1 隻です（「2」では巡洋艦を含む 2 隻、「3」では巡洋艦を含む 3 隻、など）。

21.5342 どの防御側の艦船が各通商破壊艦グループと交戦するか決定: 通商破壊艦グループと交戦する 1 番目の防御側艦船は巡洋艦です（21.5341A）。修正済のさい振りが「1」以上であった通商破壊艦グループごとに、防御側はその通商破壊艦グループと交戦する追加の防御側艦船の数と等しい数のさいころを振り、通商破壊表を調べて他のどのタイプの艦船が通商破壊艦と交戦するのかを決定します。すべての通商破壊艦グループについて交戦する艦船のタイプが決定された後、防御側は、適格の艦船のうちどれが実際に通商破壊艦との海軍戦闘を実施するのかを決定します。防御側は、これらのダイス振りの結果を甘受しなければならず、艦船を通商破壊艦に対して送り込むことを拒絶できません。通商破壊艦と交戦する海軍ユニットは、敵航空ユニットによる攻撃または敵海軍ユニットによるインターセプトを受けません。

A. 防御側の艦船は次の位置のうちの 1 つになければならず、また裏返しではあってはなりません。

・**大西洋:** 大西洋 SW ボックス、西部戦線の港湾または米国大西洋岸ボックス。

・**インド洋:** インド洋 SW ボックス、スエズ、バスラ、アバダン、コロンボ、マドラスあるいは南アフリカ、オーストラリアまたはインドボックス。

・**太平洋:** 太平洋 SW ボックス、米国太平洋岸、オーストラリアまたはインドボックス、タウンズビル、ヌーメア、スパ、パペーテ、真珠湾またはハワイ諸島に生産された任意の米国の港湾。

B. 防御側のさい振りによって認められたタイプの適格の艦船が存在しない場合、その通商破壊艦と交戦する防御側艦船の数は減少します。

どの艦船が通商破壊艦と交戦するか決めることは簡単です。各さい振りについて、さいの目と等しいサイズの巡洋艦または戦艦あるいはさいの目より 1 つ大きい高速艦が交戦できます。したがって、「2」の結果は巡洋艦、2 戦力主力艦または高速 3 戦力主力艦が通商破壊艦と交戦することを許可します。高速艦は通商破壊艦と交戦する場合に優れています。

通商破壊表- 21.5342
1 個のさいころが各々の通商破壊艦グループにつきどれだけの数の防御側海軍ユニットがその通商破壊艦グループと交戦するのかが決定するために振られます。さいの目は以下のように修正されます。
一般的な修正: -3 自動的 +1 SW ボックス内で活動している追加の通商破壊艦グループごとに (第2のグループでは+1、第3のグループでは+2 など) +1 防御側が少なくとも1つの運用中の高速空母をそのSW ボックス内に持っていれば +1 通商破壊艦グループが3隻の船を含んでいる場合 +1 2の防御側による航空活動範囲の研究結果 +2 3の防御側による航空活動範囲の研究結果 -1 防御側が運用中でない港湾にいる場合
大西洋の追加修正: +1 米国がドイツと戦争中の場合 +1 大西洋 SW ボックス内の6つのCVE (端数切捨て) ごとのために: 0-5 で0、6-11 で+1、12-17 で+2、18-23 で+3、24+で+4
インド洋の追加修正: +1 インド洋 SW ボックス内の3つのCVE (端数切捨て) ごとのために: 0-2 で0、3-5 で+1、6-8 で+2、9-11 で+3、12+で+4。インドボックス内の運用中の各探索 AAS および NAS は1つのCVE と等価です。
太平洋の追加修正: +1 太平洋 SW ボックス内の3つのCVE (端数切捨て) ごとのために: 0-2 で0、3-5 で+1、6-8 で+2、9-11 で+3、12+で+4。オーストラリアボックス内の運用中の各探索 AAS および NAS は、太平洋マップ南端から太平洋 SW ボックスに入る日本の通商破壊艦に関してのみ1つのCVE と等価です。
ドイツおよびイタリアの通商破壊艦のための追加修正: +/-1 Ultra 暗号解読による利益
日本の通商破壊艦のための追加修正: +/-1 Magic 暗号解読による利益
「1」以上の修正後の結果は、防御側の艦船がその通商破壊艦グループと交戦することを認めます。
防御側の艦船で最初に交戦するのは常に巡洋艦です。各通商破壊艦グループと交戦する追加の防御側の艦船のタイプは1つのさいころを振ることにより決定されます。要求されたタイプの船が利用可能でない場合、代用は許されません。 1 巡洋艦または高速2戦力巡洋戦艦 2 巡洋艦、2戦力巡洋戦艦または高速3戦力戦艦 3 3戦力戦艦または高速4戦力戦艦 4 4戦力戦艦または5戦力戦艦 5 5戦力戦艦または高速空母 6 防御側の選択する任意の適格の艦船

例: Bismark および巡洋艦1隻が大西洋で通商破壊を実施します。修正済の通商破壊艦さい振りは「4」であり、4隻の英国の船が通商破壊艦グループと交戦が可能となります。どの船が交戦するかを決めるさい振りは「2」(別の巡洋艦、2戦力巡洋戦艦または高速3戦力戦艦)、「4」(4戦力戦艦または5戦力戦艦) および「5」(5戦力戦艦または高速空母) でした。英国のプレイヤーは巡洋艦(義務的)、高速3戦力戦艦(「2」の結果) および4戦力戦艦(「4」の結果) を選択します。西側連合国の5戦力戦艦または高速空母が大西洋 SW ボックス内または隣接して存在しない場合、「5」の結果は無視されます(21.5342B)。

21.535 通商破壊艦と防御側海軍ユニットの海軍戦闘: その後、各通商破壊艦グループとそのグループと交戦する防御側海軍ユニットの間で1ラウンドの海軍戦闘が解決されます。通商破壊艦を含む海軍戦闘は単純化された海軍戦闘手続きを使用します(22.372を参照してください)。

21.536 通商破壊艦の効果:

21.5361 通商破壊艦が輸送船を攻撃できる場合: 通商破壊を実施する海軍ユニットは、以下の場合に防御側の輸送船を攻撃できます。

- A. 防御側海軍ユニットの不在:** 防御側海軍ユニットが通商破壊艦グループと交戦しない場合には、通商破壊グループのすべての海軍ユニットが防御側の輸送船を攻撃できます。または、
B. 全ての防御側の除去: 通商破壊艦グループと交戦したすべての

防御側海軍ユニットが海軍戦闘で除去される場合、防御側海軍ユニットとの海軍戦闘で取って置いた通商破壊艦グループ中のすべての海軍ユニットが、防御側の輸送船を攻撃できます。

21.5362 通商破壊艦グループの個別砲撃: 防御側の輸送船を攻撃するのに適格な通商破壊艦(21.5361A, B)による戦闘は以下のように解決されます。

A. 空母: 通商破壊艦グループ中の高速空母は、それらの海軍航空ユニットを組み合わせ、海軍攻撃表(22.55)を使用して、単一の航空攻撃を解決します。複数の通商破壊艦グループが高速空母を含んでいる場合、複数の航空攻撃が解決されます。防空さい振りは輸送船によって実施されません。

B. 大型艦と小型艦: 通商破壊艦グループ中の大型艦と小型艦は組み合されて、海軍攻撃表(22.55)を使用して防御側輸送船に対して単一の艦隊戦闘のダイス振りを実施します。このプロセスは各通商破壊艦グループのために繰り返されます。防御側の輸送船は砲撃されません。

C. 修正: 国籍 DRM は通商破壊艦による輸送船に対する航空攻撃(21.5362A) および艦隊攻撃(21.5362B)に適用されます。輸送船はそれらの有効性を減少させる海軍の活動(22.552B)を実行していると考えらず、そのような活動に関連した修正は適用されません。

21.5363 通商破壊艦が輸送船を攻撃することを禁じられる場合: 通商破壊を実施する海軍ユニットは、その通商破壊艦グループとの海軍戦闘で防御側海軍ユニットのいずれかが、たとえ破損されていたとしても、生き残った場合には、防御側の輸送船を攻撃できません。

21.537 港湾への帰還:

A. それぞれの通商破壊艦グループとそれと交戦する防御側海軍ユニットの間の海軍戦闘の第1ラウンドが解決され、敵海軍に対するすべての通商破壊攻撃が解決された後、すべての通商破壊艦グループは港湾への帰還を試みなくてはなりません。通商破壊艦は海上に残ることはできません。

B. 各通商破壊艦グループは、1つのグループとして港湾への帰還を試みてもよく、またより小さな通商破壊艦グループへ分割することもできます。

C. 通商破壊艦グループとの海軍戦闘の第1ラウンドに従事した、破損を受けていない防御側海軍ユニットは、そのグループに対する海軍戦闘の第2ラウンドを戦わなければなりません。通商破壊艦グループが港湾に帰るために新しい通商破壊艦グループへ分割する場合、防御側は分割後の通商破壊艦グループに交戦した海軍ユニットを望むように割り付けます。

D. 海軍戦闘の第1ラウンドで破損された防御側海軍ユニットは、交戦を中断し港湾へ戻るすることができます。

21.538 2回目の交戦の試み:

A. 通商破壊艦が港湾に戻る前に、1回目の通商破壊艦さい振りと同じ修正を使用してルール 21.534 で述べたプロセスが繰り返され、各通商破壊艦グループのために2回目のさい振りが行われ、通商破壊表と参照されます。

B. 通商破壊艦グループがより小さな通商破壊艦グループへ分割した場合、個別のさい振りが個々の新しい通商破壊艦グループのために実施されます。

C. 追加の防御側海軍ユニットは、各通商破壊艦グループとの海軍戦闘の第1ラウンドに従事した破損を受けていない防御側海軍ユニットと合流し、海軍戦闘の第2ラウンドが解決されます。

D. 海軍戦闘が解決された後、生き残ったすべての通商破壊艦および防御側海軍ユニットは、活動したSW ボックスに隣接している任意の味方の完全に補給された港湾またはマップボックスへ帰還しますが、その際にインターセプトされる可能性があります(例外: 海上でゲームを始めた後、1939年秋に港湾に帰還するドイツの通商破壊艦- 21.5334)。生き残った通商破壊艦は、そのターン中に防御側の輸送船に対する2回目の攻撃を実施できません。

21.54 敵基地への攻撃 23.6 を参照してください。

21.55 空母任務

21.551 空母航空任務 空母所属の航空ユニットは、1 ターンに 1 つの攻勢航空任務のみが実施できるという制限を受けますが、その攻勢任務の限度を使い果たすことなく、1 ターンの間に任意の数の海軍戦闘ラウンドで使用できます。したがって、空母所属の航空ユニットは、同一ターンの海軍戦闘の間に実施された攻勢または防御航空任務に関わりなく、恐らく複数の出撃になるであろう攻勢任務としての敵基地攻撃を実施でき、あるいは 1 回の対地支援任務または 1 回の防御航空支援へのインターセプトを実施できます。

21.552 高速空母所属の海軍航空ユニットは、哨戒の一部として敵基地に対する攻撃を行なうことができ、その後に戦闘フェーズ中に様々な任務を実施できます (21.4171)。

21.553 敵海軍のインターセプトにより発生したすべての戦闘が解決された後まで、戦闘フェーズ中には空母所属航空ユニットには任務が割り当てられません。

21.554 空母およびその海軍航空ユニットが 1 ターンに 1 回のみ任務を実施できるという制限に従い、異なるタイプの航空任務が 1 つの海軍部隊に含まれる空母所属の海軍航空ユニットによって実施できます。空母所属の航空戦力は、その空母が海上にあり、哨戒を含む攻勢任務を実施している場合にのみ、攻勢任務を実施できます。海軍のインターセプトのような攻勢任務以外の活動を実施している海上の空母上の海軍航空ユニットは、海軍戦闘の間に攻勢または防御のオペレーションを実施できますが、攻勢航空任務を実施できません。

21.555 1 ラウンド以上の海軍戦闘への参加は、空母所属の航空ユニットが攻勢任務を実施する能力を使い果たさせません。同様に空母所属の航空戦力は、そのターン中に攻勢任務をすでに実施しているも決して裏返されず、常にその空母が参加するすべての海軍または航空戦闘に参加します。

21.56 CVE の任務 CVE は 20.42 に述べるように海軍活動を制限され、海上侵攻に対地支援を提供することのみができます。CVE の海軍航空コンポーネントは、敵海軍ユニットを攻撃できず、海軍または航空基地を攻撃できず、また防御航空支援をインターセプトできません。

21.6 海上護衛

21.61 概観 下に述べられるように、水面を横切って NR することを試みる陸上ユニットまたは航空ユニットは、駆逐艦または輸送船のいずれかによる海上護衛を受ける必要があります (例外: 河川、横断可能海峡)。

21.611 制限 駆逐艦は、マップ上で開始され終了する海上護衛のために使用されなければなりません (例外: 大西洋内および特定の太平洋の目的地への西側連合国の NR ならびに日本の NR は輸送船を使用できます- 20.642, 20.644, 20.646)。輸送船は、マップボックスで開始または終了する海上護衛のために使用されなければなりません (20.642, 20.644, 20.645) (例外: 28.754E および 28.755F)。

21.612 駆逐艦 海上護衛のために使用される駆逐艦は、その NR が始まる港湾に基地を置かなければなりません (例外: 港湾のない 1 ヘクスまたは 2 ヘクス島からの NR- 21.37)。

A. 1 つの駆逐艦戦力が、1 つの陸上または航空戦力の NR のために必要になります。したがって 1 戦力歩兵ユニットは 1 つの駆逐艦戦力を要求します。3 戦力歩兵ユニットは 3 つの駆逐艦戦力を要求します。また 5 戦力装甲ユニットは 5 つの駆逐艦戦力を要求します。

B. 1 つの駆逐艦戦力が、海上経由で譲渡される 3BRP ごと (端数切上げ) のために必要になります (40.223)。

C. 3 つの駆逐艦戦力が、海上輸送される 1 つの石油カウンターのために必要になります (33.43B)。

21.613 輸送船

A. 1 つの輸送船が、NR される 1 つの機械化ユニット、3 つの非機械化戦力または 5 航空戦力のために必要になります。

B. 1 つの輸送船が、海上経由で譲渡される 10BRP (端数切上げ) につき必要になります (40.223)。

C. 1 つの輸送船が、海上輸送される 1 つの石油カウンターのために必要になります (33.43B)。

21.614 マップボックスを出入りする NR を含む NR はインターセプトされるかもしれません。インターセプトされ、海軍戦闘に敗北した海上護衛を提供する駆逐艦は、出発地の基地へ戻らなければなりません。駆逐艦が海上護衛を提供しており、駆逐艦の戦力数が必要な数より低下した場合には、海上護衛されているユニットが除去されます。輸送船が海上護衛を提供しており、輸送船が除去された場合には、海上護衛されているユニットは除去されます (22.83)。

21.615 プレイヤーは、NR を成功させる可能性を高めるために海上護衛を保護するために他の海軍ユニットを割り当てることができます。

A. 駆逐艦の保護 駆逐艦によって海上護衛されるユニットに追加の保護を提供する海軍ユニットは、それらが保護している駆逐艦と同じ港湾を基地とする必要があり、再配備フェーズの終わりに裏返されます。同じ港湾への NR は、海上で合流できます (28.32)。

B. 輸送船の保護 輸送船によって海上護衛されるユニットに追加の保護を提供する海軍ユニットは、海上護衛されるユニットの出発地の港湾または使用される輸送船に対応する SW ボックスに基地を置く必要があります。複数の輸送船がユニットの海上護衛に使用される場合、プレイヤーは敵の航空または海軍攻撃が試みられる前に SW ボックス内のどの海軍ユニットがどの NR を保護しているか示さなければなりません。NR を保護するために SW ボックス内の海軍ユニットを使用することは、その SW ボックス内で他の機能を実行する能力に影響しません (25.36)。

21.62 海上護衛されるユニットは、海上護衛が出発する港湾または 1 ヘクス島嶼に存在するか、出発港湾まで陸上による再配備が可能でなければなりません。

21.63 海上護衛のために使用される海軍ユニットは、その前の移動フェーズで基地変更を実施できますが、同じゲームターン中に別の目的では使用できません (例外: SW ボックス内の海軍ユニット- 23.36)。

例: オーストラリアの 3-2 歩兵ユニット 1 個がポートモレスビーにあります。連合国プレイヤーは、ポートモレスビーからフィリピンへの 3-2 歩兵ユニットの NR に駆逐艦を使用することを望みます。少なくとも 3 つの連合国の駆逐艦戦力が、海上護衛のために必要になります。これらの駆逐艦は再配備フェーズの最初にフィリピンに基地を置くことはできません。もしそうならば、それらはポートモレスビーへ NR できますが、次のターンまでポートモレスビーの 3-2 歩兵ユニットに海上護衛を提供することができません。前もって計画していれば、連合国プレイヤーは移動フェーズ中にポートモレスビーに必要な駆逐艦を移動させ、同じターンに海上護衛のためにそれらを使用できたかもしれません。

日本の海軍ユニットがポートモレスビーからの 3-2 歩兵ユニットの海上護衛をインターセプトし、その結果発生した海軍戦闘に日本が勝利した場合、もし連合国が 3 以上の残存する駆逐艦戦力を持つならば、3-2 歩兵ユニットはポートモレスビーへ戻りますが、3 未満の駆逐艦戦力だけが生き残った場合には、どちらが海軍戦闘に勝利したかにかかわらず 3-2 歩兵ユニットは除去されます。

21.631 海上護衛を提供または保護した海軍ユニット自身は、海上護衛されたユニットと同じ目的地へのみ NR できます。したがって海上護衛を提供または保護した海軍ユニットは、再配備フェーズの最初に基地としていた港湾またはマップボックス、あるいは海上護衛されたユニットが NR された港湾またはマップボックスのいずれかで再配備フェーズを終了することができます (目的地が完全に補給される場合に限り- 30.61G)。SW ボックス内で海上護衛を保護した海軍部隊はこの選択肢を持っておらず、その SW ボックスに

残らなくてはなりません。

21.64 制限:

21.641 NR の海上護衛部分は、支配下の完全に補給された港湾、1 ヘクス島嶼またはマップボックスで開始する必要があります。NR の海上護衛部分は、支配され完全に補給される港湾を通過する必要があります (21.3613E)。1 ヘクス島嶼はこの条件を満たしません。太平洋マップ東端はこのルールでは西側連合国の港湾であると考えられます。NR の海上護衛部分は、支配下の部分的または完全に補給される港湾またはマップボックスで終了しなくてはなりません (例外: 港湾のない 1 ヘクスまたは 2 ヘクス島 21.37)。異なる目的地への NR は、別々に実行されます (28.32)。

21.642 活動範囲: マップボックスに NR されるユニット (28.72A) はそのボックスで再配備フェーズを終了しなくてはならないこと以外には、1 ユニットが海上護衛される距離に制限はありません。しかしながら、NR は支配され完全に補給される港湾に到着せずに、ヨーロッパでは 20 ヘクス、太平洋では 10 ヘクスを超えることができません (21.3613E) (例外: 日本からの日本の NR および真珠湾からの西側連合国 NR は、20 ヘクスの活動範囲を持ちます。日本がウェーキ島およびミッドウェーまたはジョンストン島を支配して完全に補給していれば、日本は日本と日本が支配するハワイ諸島の間を NR できます。NR または海上護衛はこれらの要求される島を通過し、その後に目的地ヘクスに最短距離で進む必要があります)。

21.7 海軍ユニットの表戻し:

21.71 表に戻す範囲: 海軍ユニットを表に戻す能力は、海軍の目的に割り当てられた石油カウンターの数と直接関係があります。石油消費と表に戻す容量の関係、表に戻す制限および表に戻す制限の免除に関しては 33.7 を参照してください。

22. 海軍のインターセプトおよび戦闘

- 22.1 海軍のインターセプト
- 22.2 海軍インターセプトの解決
- 22.3 海軍戦闘
- 22.4 海軍戦闘セグメント
- 22.5 艦隊戦闘
- 22.6 海軍戦闘からの撤退
- 22.7 追加の海軍戦闘ラウンド
- 22.8 海軍戦闘の影響
- 22.9 潜水艦攻撃

22.1 海軍のインターセプト:

22.11 一般: プレイヤーがいずれかの海軍活動を試みる場合、相手プレイヤーは彼の海軍ユニットのいずれかでインターセプトを試みることができます (例外: CVE はインターセプトできません。港湾に帰還する西側連合国の輸送船および ASW (20.6321)、ならびに失敗したインターセプトの試み (22.164) はインターセプトされません)。運用中でない港湾の海軍ユニットはインターセプトできますが、その有効性は減少します (22.232C)。通商破壊艦は、大西洋またはインド洋 SW ボックスへ移動する間にマップ上でインターセプトされる可能性があります (21.5322)。SW ボックスに到達した通商破壊艦は 21.534 に従って攻撃されるかもしれません。潜水艦はインターセプトされません。参加する国々が既に戦争中でなければ、インターセプトを試みることができません。プレイヤーはインターセプトするために相手のターンに宣戦布告することはできません。**22.111 哨戒中の海軍ユニット** (21.41)、SW ボックス内または米国および南アフリカボックス内を基地とする海軍ユニットは、インターセプトを試みることができません (例外: 防御哨戒中の海軍ユニ

ット (21.418)、通商破壊艦 (21.534)。ムルマンスクボックス内のドイツの海軍ユニットはベルゲンに出入りする連合国の海軍活動をインターセプトすることにのみ制限されます。このようなインターセプトは自動的であり、インターセプトのダイス振りは実施されません)。

22.112 西側連合国およびロシアの両方が、同じ敵海軍活動をインターセプトすることを望む場合、西側連合国が優先します。

22.113 それらが異なる国籍であっても、同じ基地ヘクスからインターセプトする海軍ユニットは 1 つの海軍部隊であると考えられます (例外: 潜水艦は水上艦とは別々にインターセプトします - 22.915)。

22.114 基地に帰還するときにも海軍ユニットはインターセプトされるかもしれません (例外: 基地に帰還する西側連合国の輸送船および ASW - 20.6321)。

22.12 インターセプトヘクスの選択: 防御側が要求する場合にはいつでも、攻撃側は、海軍活動を実行するために海軍ユニットが使用するヘクスの正確なコースを示さなければなりません。それによって防御側は、その活動のインターセプトを試みるヘクスを選択できます。彼は、攻撃側の海軍ユニットが基地としているヘクス (そのヘクス内の攻撃側海軍ユニットが港湾を離れて直ちに進入する海面部分)、目的地ヘクスまたはその中間の任意のヘクスを選択できます。

22.13 1 つのインターセプトヘクス: 海軍部隊による海軍のインターセプトは、海軍活動を実行するために選択されたルート沿いの 1 点でのみ試みることができます。インターセプトが目的地ヘクスで発生した場合でも、常にインターセプトされた海軍部隊がその活動を完了する前に、海軍のインターセプトが発生します。単一のインターセプトの制限には次の例外があります。

A. 潜水艦は、他の海軍ユニットと異なるヘクスでインターセプトできます (22.915)。

B. インターセプトする海軍部隊が追加のさい振りを実施してインターセプトの試みを継続するごとに、それはカウンターインターセプトされる可能性があります (22.164)。

C. 海軍部隊の一部またはすべては、海軍活動を完了または任務中断させられた後に 2 回目のインターセプトを受けるかもしれません。

D. シブラルタル、スカゲラク、カテガット海峡、キール運河またはトルコ海峡を通り抜ける海軍活動は、水路の利用を禁止された側によるインターセプトの目的では別個の海軍活動として扱われ、したがって禁止された水路の両側の異なるヘクスにおいて 1 回ずつのインターセプトを受けます。

22.131 複数のインターセプトが認められる場合: 海軍部隊が海軍活動を実行することを試みるごとに、そのうちの一部またはすべてが同じターン中に異なる海軍活動を既に実行し、インターセプトされていたとしても、インターセプトされるかもしれません。1 つの海軍活動の間に他の海軍ユニットと合流する海軍部隊は、新しい海軍部隊を形成し、合流する前にそのコンポーネントのうちの一部またはすべてがインターセプトされていたとしても、それは海軍のインターセプトを受ける可能性があります。しかしながら、海軍部隊が、2 番目の海軍部隊の基地に移動し、そのヘクスで新しい海軍部隊へ合流する場合には、第 1 の海軍部隊が到着するまでの間、その基地にある海軍部隊は、別々にインターセプトされません。このようにして海軍部隊は、それらが結合した部隊に合流するまではインターセプトされずに拾い上げられることができます。

例: 日本の TF は、マニラ、沖縄、および東京から独立して出発し、沖縄の南で集合して、任務を実施するために進みます。米国は、集合に先立つ 3 つのグループに対する 3 つの異なるインターセプト、および合流後の 1 つのインターセプトを試みることができます。もし日本がマニラ TF を沖縄に航海させて TF を合流させ、次に両方の TF を東京に向かわせ、次に 3 つのすべての TF を任務に向かわせたならば、米国はマニラの TF、合流したマニラおよび沖縄 TF、および 3 つのすべての TF をインターセプトすることができますが、沖縄と東京の TF は別々にインターセプトすることができません。

22.132 インターセプトされた海軍部隊が敗北または撤退した場合でも、敗北または撤退した海軍部隊と合流する予定であった他の海軍部隊が発表していた活動を試みることを妨げません。

22.133 両方のプレイヤーの航空ユニットは、海軍のインターセプトが発生するヘクスおよび港湾に帰る海軍ユニットが通る経路を含む海軍ユニットのルート (23.8) に沿ったいずれか 1 ヘクスまたは複数のヘクスで相手プレイヤーの海軍ユニットを攻撃できます。航空攻撃および海軍のインターセプトが同じヘクスで発生する場合、攻撃する航空ユニットはその海軍戦闘に参加します。

22.14 インターセプト:

A. 異なる敵の活動のインターセプト: 同じ港湾を基地とする複数の海軍ユニットは、それらが 1 つの TF の一部であるか否かに関わらず、異なる敵目標に対する個別のインターセプトを試みるができますが、個々の海軍ユニットは 1 フェーズに 1 つの敵目標のみのインターセプトを試みるができます。

B. 個別の TF のインターセプト: 同じ港湾にあるものを含めて各 TF は別々にインターセプトし、別々のインターセプトのダイス振りを実施します。TF はインターセプトおよびカウンターインターセプトを試みる直前に再構成することができます。これにより新しい TF を構成することで、同じ敵目標に対するインターセプトをより多くの TF が試みるができます。

C. 同じ港湾からの個別のインターセプト: 複数の TF が 1 つの港湾にある場合に限り、同じ敵目標に対して 1 つの港湾からの 2 つ以上の別個のインターセプトの試みが認められます。各 TF は別々にインターセプトします。

D. TF ではない海軍ユニット: 9 戦力を超えない非 TF の海軍戦力が、1 つの港湾から敵目標のインターセプトを試みるができます。より大きな海軍部隊でのインターセプトの試みは、海軍ユニットが TF にある場合にのみ許されます。

E. 海軍ユニットの保持: 海軍ユニットは、敵カウンターインターセプトとの戦闘 (22.16) を含む任意の目的のためにインターセプトに用いずに保持しておくことができます。

F. 1 つのインターセプトヘクス: 複数の基地からの海軍ユニットが同じ敵目標をインターセプトすることを試みる場合、それらは共通のインターセプトヘクス (22.13) を選択しなくてはなりません。

22.141 2 つの海軍活動が同じ港湾を出発地としており、防御側がそのヘクスでインターセプトする場合、両方の海軍活動がインターセプトされ、1 つの海軍戦闘がインターセプトする部隊と、両方の海軍活動を実施する海軍部隊の間で発生します (例外: 22.144)。同様に、2 つ以上の海軍部隊が目的地ヘクスで集合する場合、そのヘクスでのインターセプトは、目的地ヘクスでインターセプトする部隊とすべての攻撃側部隊の間で 1 つの戦闘が実施されます。

22.142 2 つの海軍活動の経路が 1 ヘクスで交差する場合、それらは異なる時点にヘクスを通り抜けたと考えられます。そのヘクスでの 1 回のインターセプトは、両方ではなくどちらか一方の海軍活動に対して実施されます。もし防御側が両方の海軍活動をインターセプトすることを望むならば、異なる海軍部隊で個々の海軍活動をインターセプトし、2 つの別個の海軍戦闘をしなければなりません。

22.143 2 つの海軍活動の経路が連続した複数のヘクスを共通してトレースする場合、そのような共通のヘクス中でのインターセプトは、両方の海軍活動へのインターセプトとなり 1 回の海軍戦闘に帰着します (例外: 22.144)。防御側が海軍活動のうち 1 つだけをインターセプトすることを望む場合には、インターセプトすることを望む海軍活動だけを含んでいるインターセプトヘクスを選択しなければなりません。

22.144 異なる補給ゾーンへの海上補給線、通商破壊艦、NR および異なる目的地への海上護衛は常に別々に移動し、別々にインターセプトされます。英仏間の協力制限が有効である間に同じ海面ヘクスを通り抜ける英国およびフランス海軍は、海軍戦闘に別々に従事します (53.253)。

22.15 手順: 移動しているプレイヤー (「攻撃側」) は、彼のプレイヤーターンの各段階で、防御側がインターセプトを試みるか否かおよびその場所を決定する前にその時点で実施を望む海軍活動をすべて発表しなければなりません。例えば、移動フェーズ中に、防御側がいかなるインターセプトの決定を実施する前に、攻撃側は哨戒、海軍基地変更および SW ボックスの再配備をすべて示さなければなりません。戦闘フェーズ中に、防御側がいかなるインターセプトの決定を実施する前に、攻撃側は、各任務の目的地およびもしあればどの陸上ユニットが艦隊に乗船するかを含めて実施を望む海軍任務をすべて発表しなければなりません。インターセプトされる可能性のあるすべての NR は同じ方法で示され、その後連続して実行されます (28.313)。

22.16 カウンターインターセプト: 攻撃側は、インターセプト側が選択したルートからインターセプト範囲内にある未使用の裏返されていない海軍ユニット (例外: 哨戒、CVE) を用いてインターセプトする防御側海軍ユニットをカウンターインターセプトすることを試みるができます。海軍ユニットは、それが裏返されておらず、そのフェーズ中に海軍活動に従事していない場合に未使用であると考えられます。運用中でない港湾の海軍ユニットはカウンターインターセプトできますが、その有効性は減少します (22.232C)。SW ボックス内で通商破壊を実施する海軍ユニットは、敵航空ユニットによる攻撃または敵海軍ユニットによるインターセプトを受けません (21.5342)。したがって基地変更をインターセプトした敵海軍ユニットに対するカウンターインターセプトを試みる海軍ユニットは、そのフェーズの間にそれ自身が哨戒を実施しておらず、基地を変更しておらず、SW ボックスに配置転換されていないことが必要です。

22.161 タイミング: カウンターインターセプトは、防御側の元のインターセプトから発生する海軍戦闘が解決される前に発生します。カウンターインターセプトはインターセプトと同じ方法で実施されます。海軍戦闘が解決される方法は、カウンターインターセプトヘクスの位置に依存します。

A. インターセプトヘクス: インターセプトする部隊が、移動しているプレイヤーの海軍活動をインターセプトしたのと同じヘクスでカウンターインターセプトされる場合、単一の海軍戦闘がインターセプトヘクスで解決されます。カウンターインターセプトする海軍部隊、インターセプトする海軍部隊および海軍活動を実施する海軍部隊はすべて、続いて起こる海軍戦闘に参加します。最初の試みでインターセプトヘクスに達しなかった、他のインターセプトし、カウンターインターセプトする海軍部隊は、海軍戦闘のその後のラウンドに参加するかもしれません (22.241)。

B. 非インターセプトヘクス: インターセプトする海軍部隊がそのインターセプトヘクス以外のヘクスでカウンターインターセプトされる場合、まずカウンターインターセプトヘクスにおいて最初にインターセプトされた海軍部隊は参加せずに、インターセプトした海軍部隊とカウンターインターセプトした海軍部隊間の海軍戦闘が解決され、インターセプトする海軍部隊がそのインターセプトを実施できるかどうかが決めます。インターセプトする海軍部隊がカウンターインターセプトする海軍部隊に勝利した場合、インターセプトを継続しインターセプトされた海軍部隊との海軍戦闘に従事するか、またはインターセプトを中断し港湾に戻るかを所有するプレイヤーが選択できます。

22.162 味方の海軍活動への哨戒支援: 哨戒する潜水艦を含む哨戒中の海軍ユニットは、最初のカウンターインターセプトのダイス振りを実施しません。その代わり、敵海軍部隊によってインターセプトされた味方の海軍部隊を支援するために、それらはインターセプトヘクスに向かって 3 ヘクスまで移動できます。インターセプトヘクスが哨戒ヘクスから 3 ヘクスを超える場合、哨戒部隊はインターセプトヘクスの方へ 3 ヘクスを移動して、インターセプトの海軍戦闘の第 1 ラウンド終了後にカウンターインターセプトの試みを継続できます (22.241)。カウンターインターセプトに成功した哨戒海

軍部隊は、味方の海軍部隊とインターセプトする海軍部隊の間の海軍戦闘に参加します。哨戒海軍部隊は、相手に選択されたインターセプトヘクス以外のヘクスで、インターセプトした敵海軍部隊をカウンターインターセプトできません。

22.163 BRP 消費は不要です: カウンターインターセプトはBRPの消費なしで、インターセプトされた海軍活動を実施していた国家またはその同盟国が所有する適格な海軍ユニットによって実施できます。同様に、航空ユニットが活動範囲内にある場合、インターセプトされた海軍活動を実施していた国家またはその同盟国が所有している未使用の運用中の航空ユニットは、BRPの消費なしで、インターセプトする海軍ユニットを攻撃できます。

22.164 インターセプトおよびカウンターインターセプトの手順: 防御側はすべての海軍のインターセプトの試み（例外：帰還する海軍ユニットへのインターセプト- 22.165。1 つ以上の空襲後の哨戒ヘクスでの哨戒のインターセプト- 21.415）を発表し、海軍のインターセプトのダイス振りを実施します。その後、成功したインターセプトに起因する海軍戦闘が解決される前に、すべての海軍のカウンターインターセプトが発表されます。最初のインターセプトの試みでインターセプトヘクスに達することができなかった海軍部隊は、インターセプトしようとした対象の海軍部隊が別の海軍部隊によってインターセプトされ、それによりインターセプトの試みを継続できるようになった場合（22.2411）に限り、カウンターインターセプトされます。インターセプトする海軍部隊が追加的なさい振りを実施してインターセプトの試みを継続することに、未使用の敵部隊はカウンターインターセプトを試みることができますが、各海軍部隊は1 フェーズに1 回のみインターセプトまたはカウンターインターセプトの試みを実施できます。

22.165 帰還する海軍ユニットへのインターセプト: 帰還する海軍ユニットに対するインターセプトは、その海軍ユニットが港湾に戻ることを試みるまで発表されません。あるフェーズ中にインターセプトを試みて不成功であった海軍ユニットは、その同じフェーズ中に帰還する海軍ユニットへのインターセプトを試みることができます（22.27）。港湾に戻る海軍ユニットは、活動範囲の制限（21.33）に従い、相互に保護するために海軍活動に従事する海軍ユニットと同じ方法で他の味方の海軍ユニットと集合することができます（22.143; 例外：通商破壊艦- 22.144）。港湾に戻る際に海軍部隊を2 つ以上の海軍部隊へ分割した場合、元の部隊がインターセプトされたとしても、新しく作成された海軍部隊もインターセプトされます。

22.166 結合した航空および海軍のインターセプト: 「航海が先でインターセプトが後」という原則が、海軍戦闘と同様に航空攻撃の手順を支配します。この制限に従い、移動しているプレイヤーは、同時に発生する海軍活動に対する航空攻撃および海軍によるインターセプトの解決の順番を指定し、インターセプトするプレイヤーは同時発生する海軍のインターセプトに対する航空攻撃および海軍によるカウンターインターセプトの解決の順番を指定します。インターセプトする部隊は、途中で航空攻撃を受けて、インターセプトヘクスに最初に航海します。その後、インターセプトされた部隊は、途中で航空攻撃を受けてインターセプトヘクスに移動します。その後、インターセプトヘクスでの航空攻撃を含む海軍戦闘が解決されます。

22.1661 理論上は、一方のプレイヤーまたは他方が未使用の海軍ユニットを持たなくなるまで、海軍ユニットを保持している防御側は、攻撃側のカウンターインターセプトをカウンター・カウンターインターセプトすることができ、これ以降のカウンターもありえます。

22.2 海軍インターセプトの解決:

22.21 使用されるダイス振り: 海軍のインターセプトは、インターセプトする海軍部隊それぞれにつき1 つ以上のさいころを振り、ダイスの目の合計を計算し、海軍基地に隣接するヘクスから開始して、

インターセプトヘクスまでの経路に沿ってダイスの目に等しいヘクス数（ヨーロップ）または半分のヘクス数（太平洋- 端数切上げ）をインターセプトする海軍部隊が移動することにより解決されます。**22.22 使用されるダイスの数:** 実際に振られるダイスの数を修正する下に述べられた特別の状況がなければ、次の数となります。

A. さいころ1 個: さいころ1 個が、SW ボックスを出入りする通商破壊艦に対するインターセプトおよび港湾にある海軍部隊を用いて敵のインターセプトをカウンターインターセプトする場合に振られます（哨戒によるカウンターインターセプトに関しては、22.162 を参照してください）。

B. さいころ2 個: さいころ2 個が、基地変更、哨戒、任務中の空母、海軍ユニットのNR、置き換えられる海軍ユニットおよび基地に帰還する海軍ユニットをインターセプトするために振られます。

C. さいころ4 個: さいころ4 個が、海上補給、海輸、海上侵攻、対地艦砲射撃、海上護衛および船団ルートをインターセプトするために振られます。

D. さいころ8 個: さいころ8 個が、戦闘フェーズの間に哨戒ヘクスに残ることを試みる哨戒をインターセプトするために振られます。

22.221 さいころ8 個が上限です: 好意的な修正の存在にかかわらず8 個を超えるさいころが、海軍のインターセプトを試みる際に振られることはありません。

22.222 自動的インターセプト: インターセプトを行う海軍部隊が基地としているヘクスにインターセプトを受ける部隊がいる場合には、さいころを振ることなく自動的に敵海軍活動に対するインターセプトは成功します。この場合、ダイスは振られません（22.242）。

22.223 哨戒: 哨戒は、最初にインターセプトまたはカウンターインターセプトするときにはさいころを振りませんが（22.162）、インターセプトまたはカウンターインターセプトの試みを継続する場合には、各ラウンドにつきさいころ1 個を振ります（22.2411）。

22.23 修正: 振られるさいころの数は以下のように増加または減少します。

22.231 好意的な修正:

A. 航空: 追加の1 個のさいころが、敵の海軍部隊を経路上またはインターセプトヘクスでスポットする個々の基地所属の探索AASまたはNASのために追加され、最大で3 個のさいころまでが追加で振られます。

- 海軍部隊は、インターセプトヘクスへの経路またはインターセプトヘクス自身を活動範囲内とする基地を持つ運用中の航空ユニットによってのみスポットされます。探索AASおよびNASは、この目的では等価です。

- 敵の海軍活動をスポットする航空ユニットは、その結果裏返されず、またその敵海軍活動を攻撃する必要もありません。1 つの航空ユニットは、複数のインターセプトの試みに同時に影響を及ぼすことができます。対地支援または防御航空支援のような別の活動に既に従事している航空ユニットは、海軍のインターセプトを援助するのには適格ではありません。

- 英仏間の協力制限は、一方の国家の航空ユニットが他方のインターセプトを助けることを禁止しません。ロシアと連合国の協力制限は、このような協力を禁止します。

B. 暗号解読: インターセプトするプレイヤーが海軍のインターセプトに対して相手より多くの戦略カードをプレイすれば、彼はそのプレイヤーターンの間、すべての海軍のインターセプトのダイス振りで1 個の追加のさいころを振ります。相手より2 枚以上多くの戦略カードをプレイしても、プレイヤーは1 つを超える追加のさいころを振ることはありません。戦略カードは、海軍のインターセプトのために振られるダイスの数を減少させません。

C. 海上侵攻および対地艦砲射撃に対する任務ヘクスでのインターセプト: 追加の1 個のさいころが、海上侵攻または対地艦砲射撃を行なう海軍部隊をその任務ヘクスでインターセプトする場合に振られます。この修正は、これらの任務を実施した後に基地へ戻る海軍

部隊には適用されません。

D. インターセプトヘクスでのカウンターインターセプト: 追加の 2 個のさいころがインターセプトヘクスでのカウンターインターセプトの場合に振られます。

22.232 不利な修正:

A. 低速船: インターセプトする海軍部隊が低速船を含んでいる場合、1 個少ないさいころが振られます。

B. 潜水艦: さい振りを実施せずにインターセプトおよびカウンターインターセプトする潜水艦の哨戒を除き、2 個少ないさいころが潜水艦によるインターセプトでは振られます。

C. 運用中でない港湾: 運用中でない港湾から活動する水上の海軍ユニットでは 2 個少ないさいころが降られます。これは潜水艦に適用されません。

D. 小規模の敵部隊: インターセプトされる海軍部隊が 10 未満の海軍戦力からなる場合、1 個少ないさいころが振られます。無防備の海上補給線は、海軍のインターセプトの目的では 10 未満の海軍戦力からなる海軍部隊であると考えられます。

海軍インターセプト表-22.23	
ダイス数	インターセプトされる活動
1	SW ボックスを出入りする通商破壊艦: インターセプトしている敵海軍部隊 (港湾からのカウンターインターセプト)
2	基地変更、哨戒、任務中の空母、海軍ユニットの NR、置き換えられる海軍ユニット、基地へ帰る海軍ユニット
4	海上補給、海輸、海上侵攻、対地艦砲射撃、海上護衛、船団ルート
8	戦闘フェーズに哨戒ヘクスに残ることを試みる哨戒
修正	
外来の要素:	
+#	海軍活動をスポットする各航空中隊 (22.231A) につき、最大で+3。
+1	暗号解読 (22.231B)。最大で+1。
インターセプトする部隊が次のものである場合:	
-1	低速船を含む場合 (22.232A)
-2	潜水艦である場合 (22.232B)
-2	運用中でない港湾を基地としている場合 (22.232C) (例外: 潜水艦)
インターセプトされる部隊が次のものである場合:	
-1	10 未満の海軍戦力である場合 (22.232D)
+1	任務ヘクス中の海上侵攻および対地艦砲射撃 (22.231C)
+2	インターセプトヘクスでのカウンターインターセプト (22.231D)
説明: 海軍のインターセプトのために振られるさいころの数は、その状況によって決定されます。太平洋戦域では、結果が半分にされます (端数切上げ)。	
哨戒: 哨戒する潜水艦を含む哨戒中の海軍ユニットは、カウンターインターセプトのダイス振りをしません。代わりに、敵海軍部隊にインターセプトされた味方の海軍部隊を支援するために、それらはインターセプトヘクスに向かい 3 ヘクスまで移動することができます (22.162, 22.232B)。	

22.24 成功した海軍インターセプト: インターセプトのダイスの目、その海軍部隊の基地からインターセプトヘクスまでのヘクス数以上である場合、インターセプトまたはカウンターインターセプトは成功し、インターセプトした海軍部隊はインターセプトされた海軍部隊と海軍戦闘を実施します。

22.241 失敗した海軍インターセプト: 少なくとも 1 つのインターセプトの試みが敵海軍部隊に対して成功した場合、最初の試みでインターセプトヘクスに達しなかった他の海軍部隊は、そのインターセプトのダイスの目と等しい数のヘクスだけインターセプト経路に沿って移動します。それらは、両戦闘グループが互いに発見されず交戦できなかったラウンドを含む海軍戦闘の各ラウンドの後に、インターセプトの試みを継続または放棄することができます (例外: 潜水艦-22.92B)。すべてのインターセプトの試みが失敗した場合、インターセプトを試みた海軍部隊は、すべてそのインターセプトの

試みを放棄し、出発地の港湾へ帰還したと考えられます。

22.2411 インターセプトの試みの継続: 敵の海軍部隊がインターセプトヘクスで海軍戦闘に従事している限り、海軍部隊は、1 個のさいころを振り、その数 (ヨーロッパ) またはその半分 (太平洋-端数切上げ: 1-2=1 ヘクス、3-4=2 ヘクス、5-6=3 ヘクス) の追加ヘクスを移動させることにより、そのインターセプトの試みを継続できます。

22.2412 インターセプトの試みの放棄: 海軍部隊は、出発地の港湾へ任意に戻るによりインターセプトの試みを放棄できます。

22.242 さいころが振られない場合: 海軍部隊は、最初のインターセプトに振ることができるさいころの数が 0 以下であっても、インターセプトを試みることができます。そのようなインターセプトする海軍部隊は、その基地ヘクスの海面部分に移動され、その基地ヘクス中のあらゆる敵海軍部隊を自動的にインターセプトします。その後、それらは海軍戦闘の各ラウンドの終わりに 1 つのさいころを振ることにより、進行中の海軍戦闘に参加することを試みることができます (22.2411)。

22.243 航空および潜水艦攻撃では不十分: 潜水艦による敵海軍部隊のインターセプトまたは航空ユニットによる敵海軍部隊に対する攻撃のみでは、海軍部隊による失敗したインターセプトの試みを継続することを認めません。

22.244 失敗したカウンターインターセプト: 最初のカウンターインターセプトの試みに失敗した海軍部隊は、22.2411 に従って以下のようにカウンターインターセプトの試みを継続することができます。

A. インターセプトヘクス: カウンターインターセプトが、相手が海軍活動をインターセプトしたヘクスで発生した場合、カウンターインターセプトの試みは、元の海軍の活動とインターセプトした海軍部隊との間の海軍戦闘が続いている限り、継続することができます。

B. 非インターセプトヘクス: カウンターインターセプトが、相手が海軍活動をインターセプトしたヘクス以外のヘクスで起こった場合、少なくとも 1 つのカウンターインターセプトする海軍部隊が、インターセプトする敵海軍部隊に対するカウンターインターセプトを成功させ、発生した海軍戦闘が続いている場合にのみ、カウンターインターセプトの試みを継続することができます。

22.245 カウンター・カウンターインターセプト: カウンターインターセプトに対するカウンター・カウンターインターセプトなどはカウンターインターセプトとして扱われます。

22.25 海軍戦闘への参加: 最初のインターセプトの試みが失敗した後にインターセプトヘクスに達することに成功した海軍ユニットは、インターセプトヘクスで起こる海軍戦闘に参加します。この方法で進行中の海軍戦闘に参入する海軍部隊は、海軍戦闘に既に従事している海軍部隊とは異なる新しい戦闘グループを形成しなくてはなりません (22.41A)。既に交戦中の海軍部隊が 6 つの戦闘グループからなる場合、増援は認められません (22.421C)。

22.26 インターセプトする海軍ユニットを裏返す場合: インターセプトする海軍ユニットは、インターセプトの対象となった敵海軍部隊またはカウンターインターセプトを実施した敵海軍部隊のいずれかと海軍戦闘を実施した場合にのみ、基地に戻るときに裏返されます。インターセプトする海軍部隊は、次の状況では裏返されません。

A. インターセプトの対象となった敵海軍部隊に対するインターセプトの試みがすべて失敗し、海軍戦闘が発生しなかった場合。

B. 他の味方の海軍部隊が敵海軍部隊をインターセプトしたのも関わらず、問題の海軍部隊はその最初のインターセプトの試みに失敗し、インターセプトの試みを放棄 (22.2412) するか、またはその海軍部隊がインターセプトヘクスに達して海軍戦闘に参加する前に、インターセプトされる敵海軍部隊との海軍戦闘が終了した場合。

C. 問題の海軍部隊はインターセプトの試みを成功させたにも関わらず、それがインターセプトヘクスに達する前に航空または潜水艦攻撃のためにインターセプトされた海軍部隊が除去されるか、その

活動から任務中断させられた場合。

D. 問題の海軍部隊がインターセプトの試みに成功したにも関わらず、さらにカウンターインターセプトを受け、カウンターインターセプトの海軍戦闘にその海軍ユニットのうちの一部または全部を保留することに決定した場合。

- ・カウンターインターセプトの海軍戦闘に海軍ユニットを保留しておく決定は、ラウンドごとになされます。カウンターインターセプトの海軍戦闘で保留された海軍ユニットは、後のラウンドで戦闘に従事できます。

- ・カウンターインターセプトの海軍戦闘で保留された海軍部隊は、インターセプトする海軍部隊の一部として残りますが、スクリーンされていると考えられ (22.53)、航空および潜水艦攻撃に対する防御には寄与し、また損害を受けます。敵の攻撃によって破損しない限り、カウンターインターセプトの海軍戦闘のすべてのラウンド中にスクリーンされていたインターセプトする海軍ユニットは裏返されません。

- ・航空攻撃を発進させた高速空母および砲撃した艦隊ユニットは、海軍戦闘に従事したと考えられます。

- ・インターセプトされた敵海軍部隊との海軍戦闘に従事する、インターセプトする海軍部隊は、インターセプトの海軍戦闘において海軍ユニットを保留することはできず、したがって基地へ帰還するときに裏返されます。

相手プレイヤーがわずかな部隊でカウンターインターセプトすることにより、最初の試みでその目標に達しなかった大規模のインターセプトする海軍部隊を裏返すことを試みた場合、インターセプトするプレイヤーは、邪魔をしてきた部隊を除去するために1隻または2隻の有名艦のみを使用することとして、彼の残りの部隊をそのプレイヤーターンに他の敵の活動をその後インターセプトするのに適格としておくことができます。

22.27 インターセプトに失敗したか、またはインターセプトヘクスに達する前にインターセプトの試みを放棄して出発地の基地に戻る海軍ユニットは、その経路で敵の航空攻撃または海軍によるカウンターインターセプトを受ける可能性があります、基地へ戻る途中に海軍戦闘に従事しなかった場合には、基地に到着したときに裏返されません。それらは後のフェーズまで追加のインターセプトを試みることができません。

22.28 **インターセプトの相互支援:** インターセプトする海軍部隊がカウンターインターセプトする海軍部隊との海軍戦闘の第1ラウンドに従事する直前に、同じ敵の海軍活動をインターセプトしており、それ自身はカウンターインターセプトされていない他の味方の海軍部隊は、以下のようにインターセプトを延期し、カウンターインターセプトされた海軍部隊を支援することができます (例外: インターセプトする潜水艦は、それがインターセプトした海軍部隊を攻撃しなくてはなりません 22.92A)。

A. カウンターインターセプトヘクスが、味方の海軍部隊が移動する経路上にある場合には、カウンターインターセプトされた海軍部隊と同じインターセプトヘクスへの経路をトレースする、インターセプトする海軍部隊は、直ちにカウンターインターセプトヘクスに置かれ、続いて起こる海軍戦闘の第1ラウンドに参加します (22.143)。

B. インターセプトする海軍部隊がカウンターインターセプトされた海軍部隊と異なる経路でインターセプトヘクスにトレースされる場合、またはカウンターインターセプトヘクスがインターセプトヘクスへの経路の共通部分にない場合には、インターセプトするプレイヤーは、インターセプトする海軍部隊をその元のインターセプトヘクスへの経路に沿った、インターセプトのダイス振りの範囲内の任意のヘクスに配置します。カウンターインターセプトの海軍戦闘の各ラウンドが解決された後、インターセプトする海軍部隊は、さいころ 1 個を振りカウンターインターセプトヘクスに近づく (22.2411) ことにより、カウンターインターセプトの海軍戦闘に参加することを試みることができます。

22.281 **相互支援の結果:** カウンターインターセプトされた味方のインターセプトする海軍部隊を支援するためにインターセプトを延期した、インターセプトする海軍部隊は、以下のようにそのインターセプトを継続できます。

A. **カウンターインターセプトヘクスに達した支援部隊:** 自動的に (22.28A) または海軍戦闘の 1 ラウンド以降 (22.28B) のいずれかにカウンターインターセプトヘクスに達した海軍部隊は、インターセプトする海軍部隊に参加してその状況が適用されます。カウンターインターセプトする海軍部隊が海軍戦闘に勝利した場合、敗北したインターセプトする海軍部隊およびすべての支援海軍部隊は港湾へ帰還します。インターセプトする海軍部隊およびその支援海軍部隊が海軍戦闘に勝利した場合、それらはインターセプトする海軍の状況を採用して、1つの部隊としてインターセプトを継続します。カウンターインターセプトを受けた海軍部隊に対する支援は、このように、支援海軍部隊がその最初に成功した海軍のインターセプトを無効化するか、または最初のインターセプトに失敗した海軍部隊が、最初のインターセプトに成功した海軍部隊の一部になるという結果をもたらします。

B. **カウンターインターセプトヘクスに達しない支援部隊:** カウンターインターセプトの海軍戦闘が終了する前にカウンターインターセプトヘクスに達しなかった支援海軍部隊 (22.28B) は、カウンターインターセプトの海軍戦闘の結果にかかわらず、インターセプトするプレイヤーの選択でそれらの現在のヘクス (22.2411) からインターセプトの試みを継続してもよいし、インターセプトの試みを放棄して港湾に戻ることもできます (22.2412)。

22.282 **すべてのインターセプトの放棄:** インターセプトするプレイヤーがカウンターインターセプトされた海軍部隊を支援するために、成功した最初のインターセプトをすべて放棄する場合、敵の元の海軍活動はインターセプトされずに完了します。

22.29 **海軍活動の中断:** 海軍部隊は以下の場合にのみ任務を中断できます。

A. それが敵航空ユニットまたは潜水艦によって攻撃されるか、敵海軍ユニットのインターセプトにより海軍戦闘に従事した場合。

B. それが海軍活動を実行するために合流する予定だった味方の海軍部隊が、敵航空ユニットまたは潜水艦による攻撃あるいはインターセプトした敵海軍ユニットとの海軍戦闘により任務中断または除去された場合。

22.291 任務を中断し基地へ帰る海軍部隊は、敵航空ユニットまたは潜水艦によって攻撃され、あるいはそのフェーズ中にインターセプトを試みなかった未使用の敵海軍部隊によってインターセプトされるかもしれません。任務を中断した海軍部隊は、基地に到着した後に裏返されます。

22.3 海軍戦闘:

22.31 海軍戦闘には2つの形式があります。一方または両方が高速空母を含んでいる海軍戦闘は空母戦闘と呼ばれます。非空母の海軍ユニット間の海軍戦闘は艦隊戦闘と呼ばれます。

22.32 海軍戦闘に従事するすべての海軍部隊はインターセプトヘクスに置かれ、そこで海軍戦闘のすべてのラウンドが発生します (例外: 潜水艦攻撃 22.915)。

22.33 海軍戦闘は、それぞれが下記の1つ以上からなる一連の戦闘ラウンドの中で解決されます。

A. 陸上基地に対する空母所属航空機の攻撃。

B. 敵海軍部隊に対する空母所属航空機の攻撃。

C. 海軍部隊に対する基地所属航空機の攻撃。

D. 艦隊戦闘。

22.34 一方の側または他方が完全に撤退または完全に除去されるまで、航空攻撃および艦隊戦闘の手順は繰り返されます。何らかの形式の戦闘が生じるまで、海軍戦闘からの撤退は許されません。

22.35 カウンターインターセプト: 移動しているプレイヤーがインターセプトした海軍部隊に対してカウンターインターセプトする場合、インターセプトする海軍部隊およびカウンターインターセプトする海軍部隊は、カウンターインターセプトヘクスに置かれ、上記で概説された手続きが実施されます。カウンターインターセプトがインターセプトヘクスに生じたのであれば、インターセプトされた海軍部隊は、この海軍戦闘に参加しません。

22.36 基地所属航空機:

22.361 海軍戦闘に従事する海軍部隊を活動範囲内としている適格の基地所属航空ユニット (22.433) は、次のように海軍戦闘に参加できます。

- A. 空母所属の海軍航空ユニットによって攻撃されること(すべての航空ユニット)。
- B. 味方の海軍部隊に上空援護を提供すること(カバーAAS およびNAS)。
- C. 探索すること(探索AAS およびNAS)。
- D. 敵海軍部隊への攻撃(攻撃AAS およびNAS)。

22.362 航空ユニットは23.161の制限に従い1フェーズ中に1つを超える航空活動を実施できますが、それらが航空活動を実行したフェーズの終了時に裏返されます。基地所属の航空ユニットが海軍戦闘に参加できるか否かは、インターセプトヘクスからの距離によって決定されます。基地所属の航空ユニットは海軍戦闘の間に敵の航空基地または海軍基地を攻撃できません。

22.363 陸軍航空ユニットは航空中隊として海軍戦闘に参加します(23.13)。

22.37 特別の状況: ある種の海軍戦闘は、戦闘グループ、探索および奇襲の可能性の必要なしで解決されます。

22.371 1つの戦闘グループ: 両者が1つの戦闘グループのみを持っており、増援の可能性(22.25)がなく、どちらの側も基地所属の航空、高速空母、または潜水艦を戦闘に参加させていない場合、艦隊戦闘は探索のさい振りの必要なしで即時に実施されます。

22.372 通商破壊艦: SW ボックス内での通商破壊艦が参加する海軍戦闘は、以下のように解決されます。

- A. 各部隊は規模にかかわらず1つの戦闘グループを形成します。
- B. 各戦闘グループは互いに他方を見つけたものとみなされます。どちらの戦闘グループも奇襲されません。
- C. すべての空母の航空攻撃が解決されます。
- D. 1ラウンドの艦隊戦闘が解決されます。
- E. あらゆる増援海軍ユニットが、西側連合国の戦闘グループに加えられ、第2ラウンドの航空攻撃および艦隊戦闘が解決されます。

22.4 海軍戦闘セグメント:

22.41 海軍戦闘セグメント: 海軍戦闘は、各々が複数のセグメントに分割される1つ以上の戦闘ラウンドからなります。

A. 戦闘グループの形成: インターセプトまたはカウンターインターセプトが海軍戦闘に帰着した場合、各プレイヤーは相手に秘密にして参加するTFに戦闘グループ番号を割り当てます。TFの一部でなかった海軍部隊は、1つの戦闘グループ(22.421B)を形成します。プレイヤーは、どの海軍ユニットがスクリーンされるのかを決めます。スクリーンされた海軍ユニットを含む戦闘グループが艦隊戦闘に突入するまで、これが秘密にされます(22.26D, 22.53)。

B. 敵基地に対する攻撃: 各プレイヤーは、空母所属の海軍航空ユニットの一部、全部またはゼロを敵基地に対する航空優勢または港湾の海軍ユニットの攻撃(23.6)に割り付けます。その後、インターセプト(またはカウンターインターセプト)するプレイヤーは、航空優勢攻撃および港湾の海軍ユニットに対する攻撃を最初に発表し、実行します。攻撃側の航空戦闘の結果によって除去または任務中断されない防御側航空ユニットは、敵の空母所属機による空襲に対する上空援護の提供、探索、敵海軍ユニットに対する攻撃、および敵

の基地所属機による航空攻撃に対する上空援護の提供により海軍戦闘のそのラウンドに参加することができます。

C. 空母所属の航空ユニットの割付け: 各プレイヤーは、彼の残りの空母所属の海軍航空ユニットをその戦闘ラウンドのために、攻勢(空襲)および防御(戦闘空中警戒)オペレーションに割付けます(22.44)。海軍航空機の割付けは秘密にされます。

D. 基地所属航空ユニットの上空援護への割付け: 各プレイヤーは、海軍戦闘の活動範囲内の基地所属の航空ユニットによる上空援護を発表し、相手に秘密にして特定の戦闘グループに割付けます。上空援護を提供するために割付けられた航空ユニットは、敵の空母所属の海軍航空ユニットによる攻撃およびそれに続く基地所属航空ユニットによる攻撃からその戦闘グループを防御するために使用できます。敵空母の攻撃に対する上空援護に割付けられなかった基地所属の航空ユニットは、その後に探索または敵海軍ユニットを攻撃するために使用できます。AAFは航空中隊に分割され、適格のAASの3分の1(端数切上げ)が上空援護を実施できます(23.132)。

E. 探索: 各プレイヤーは、相手の海軍部隊の位置および構成を探索することが成功したかどうかを決定するために、認められた数のさいころを振ります(22.45)。

F. 戦闘グループの発表: 各プレイヤーは、相手の探索結果(22.452)によって要求された海軍戦闘グループの数および構成を発表します。

G. 海上の敵海軍ユニットに対する空襲:

・**奇襲レベルの決定:** 奇襲のさい振りは、相手に発見されていない攻撃する戦闘グループごとに実施され、海軍奇襲表がその攻撃する戦闘グループが戦術上の利点を達成したかどうかを確かめるために調べられます(22.46)。

・**上空援護:** 攻撃する航空ユニットと防御する基地所属の航空ユニットによる上空援護の間で航空戦闘が解決されます。

・**戦闘空中警戒:** 攻撃する航空ユニットと防御する空母所属の海軍航空ユニットによる戦闘空中警戒の間で航空戦闘が解決されます。

・**防空:** 防御側は、攻撃された戦闘グループごとに防空のダイス振りを実施します。

・**空襲:** 攻撃側は目標を選択し、防御側の海軍ユニットに対する航空攻撃を解決します。

H. 基地所属の航空攻撃: 基地所属の航空ユニットによる航空攻撃が発表され、解決されます。より高い探索結果を得たプレイヤーが最初に実施します(同じであればインターセプトするプレイヤーが最初に実施します)。

I. 艦隊戦闘: 艦隊戦闘が解決されます。艦隊戦闘は22.54に述べられるように発生します。

J. 撤退: いずれかの形態の海軍戦闘が発生した場合、撤退を望む海軍部隊は撤退することができます(22.6)。戦闘グループは再び番号を付けられ、再統合できます(22.423)。

K. 潜水艦攻撃: 潜水艦攻撃が実施できます(22.9)。

L. 追加の海軍戦闘ラウンド: 両者が戦闘に従事していた海軍部隊をまだ持っている場合には、インターセプトヘクスに達しなかった海軍部隊はさいころ1個を振り、インターセプトヘクスに近づくように移動し(22.241)、別の海軍戦闘ラウンドが始まります。

22.42 戦闘グループ:

22.421 形成: 海軍戦闘に従事していた海軍部隊は、相手に秘密にして以下のように戦闘グループに展開します。

A. 海軍戦闘に参加する各TFは個別の戦闘グループを形成します。TFは戦闘グループを形成するために分割または統合できません(例外: 22.423B)。

B. TFの一部ではなかった海軍ユニットは、それらが海軍戦闘ヘクスに進入するときに結合されて、個別の戦闘グループを形成します。この戦闘グループは10未満の海軍戦力からなることができます。このような海軍戦力が25戦力を超えて海軍戦闘に参加する場合、余剰は第2の追加的な戦闘グループを形成するなどします。そのような戦闘グループ内の個々の高速空母戦力に対して、その戦闘グル

ープはさらに少なくとも1つの艦隊戦力を含んでいなくてはなりません。余分の空母は、自主的に海軍戦闘に参加できず、港湾へ帰還しなくてはなりません。

C. 6つを超えるの味方の戦闘グループが海軍戦闘に参加することはできません。余分の部隊は海軍戦闘に参加せず、港湾へ帰還し裏返されなくてはなりません。したがって、8つのTFが敵の海軍活動をインターセプトする場合、それらのうちの2つは港湾に戻り、裏返されなければなりません。

22.422 メカニックス: 各プレイヤーは、海軍状況表上の各TFにさいころまたは適切なカウンターを置くことにより、参加する海軍部隊に戦闘グループ番号を割り付けます。プレイヤーが1つの戦闘グループを持っていれば、これが「CG1」と呼ばれます。彼が2つの戦闘グループを持っていれば、それらはプレイヤーが望む順番で「CG1」および「CG2」と呼ばれ、最大で6つの戦闘グループまで同様に割り付けていきます。プレイヤーの戦闘グループの構成は、最初は相手プレイヤーから隠され、特定の戦闘グループが敵の探索によって発見され、攻撃されるまで、各戦闘グループ中の艦船は各プレイヤーの海軍状況表に残ります。

22.423 戦闘グループの再編成

A. **番号の再割り付け:** 戦闘グループは、戦闘ラウンドと次の戦闘ラウンドの間に再び番号を割り付けることができます。

B. **再結合:** 艦隊戦闘で同じ敵戦闘グループと交戦した複数の戦闘グループ中の海軍ユニットは、艦隊戦闘のそのラウンドが解決された後に、次の制限に従い1つ以上の新しい戦闘グループに再結合することができます。

- ・新しい各戦闘グループは、少なくとも10の海軍戦力で25を超えない海軍戦力を含んでいなくてはなりません。

- ・新しい戦闘グループの個々の高速空母戦力につき、その戦闘グループがさらに少なくとも1つの艦隊戦力を含んでいなくてはなりません。

艦隊戦闘に従事しなかった場合または異なる敵海軍部隊に対する個別の艦隊行動に従事した場合、戦闘グループは再結合または再構成できません。

C. **増援:** 海軍ユニットは、6つの味方の戦闘グループを含む海軍戦闘に対しては、前の戦闘ラウンドで少なくとも1つの味方の海軍戦闘グループが除去されるか撤退した場合にのみ、増援することができます。

22.424 積荷

22.4241 戦闘グループへの割り付け

A. **陸上および航空ユニット:** 海軍部隊によって運ばれている陸上および航空ユニットは、それらを運ぶのに十分な数の駆逐艦または輸送船を含んでいる戦闘グループに割り付けなくてはなりません。海輸またはNRされている航空ユニットは、戦闘グループに割り付けられる前に分割することができます。一旦割り付けられた陸上および航空ユニットは、割り付けられた駆逐艦または輸送船が除去または破壊された場合に除去されることを避けるために他の戦闘グループに移すことはできません。

B. **BRP:** BRPは、陸上および航空ユニットと同じ方法で戦闘グループに割り付けられます。

C. **船団ルート:** 日本、英国または米国の船団ルート内の輸送船(25.73, 25.93)は、船団ルートがインターセプトされた場合、戦闘グループに割り付けられる必要があります。

D. **海上補給:** 海上補給線を保護している海軍部隊が海軍戦闘に従事する場合、海上補給線の保護は1つの戦闘グループに割り付けられます。海上補給線が破壊または損失を受け、崩壊させられる前に、その戦闘グループ内のすべての海軍ユニットが除去または任意に戦闘から撤退している必要があります(30.381D)。同様に、味方の海軍部隊がインターセプトヘクスでカウンターインターセプトすることによりインターセプトされた海上補給線を支援する場合、海上補給線の保護は、カウンターインターセプトする海軍部隊中の戦闘グル

ープに割り付けることができます。

22.4242 積荷の戦闘への影響: 戦闘グループは、それが陸上ユニット、航空ユニットまたはBRPを運んでいる場合、補給を保護している場合、および船団ルートに関連した輸送船を含んでいる場合には低速(20.121D)となり、戦闘での有効性が減少します。積荷を運んでいる戦闘グループの艦隊戦力が艦隊戦闘に従事する場合、それらは艦隊戦闘のダイスの目に-1の修正を受け、一方、相手の部隊は艦隊戦闘のダイスの目に+1の修正を受けます(22.552B)。

22.425 探索に対する戦闘グループの影響: 積荷を運んでいるものを含む10以上の破壊を受けていない海軍戦力からなる各戦闘グループそれぞれにつき1個の追加のさいころがその海軍グループによる探索のために振られます。10未満の海軍戦力の戦闘グループは探索さい振りを生成しません。

22.43 敵基地に対する航空優勢攻撃

22.431 探索の前に航空優勢の解決: 各海軍部隊が望むように戦闘グループに分割された後に、インターセプトするプレイヤーは、彼の空母所属の海軍航空ユニットで海軍部隊の活動範囲内にある敵の基地所属の航空ユニットに対して航空優勢を実施するかどうか、またどのユニットを用いるのかを決定します。その後、彼は各敵基地を航空優勢するNASの数を発表し、望む順に各敵航空基地に1ラウンドの航空優勢戦闘を解決します。航空優勢戦闘が解決された後、相手プレイヤーが同じ手続きを実施します。海軍戦闘がカウンターインターセプトによって発生した場合、カウンターインターセプトするプレイヤーが最初に航空優勢攻撃を実施します。

22.432 生き残った空母所属の航空ユニット: 敵の基地所属航空ユニットを航空優勢した海軍航空ユニットは、その戦闘ラウンドにおいてさらなる航空オペレーションを実施できません。

22.433 生き残った基地所属の航空ユニット: 敵の航空優勢戦闘により除去または任務中断を強いられなかった基地所属の航空ユニットは、上空援護の提供、探索またはその後の敵海軍ユニットへの攻撃により、以降の海軍戦闘ラウンドに参加できます。

22.44 航空ユニットの割り付け

22.441 空母所属の海軍航空ユニット: 航空優勢の攻撃が解決された後、各プレイヤーは残っている利用可能な空母所属の海軍航空ユニットを敵海軍ユニットに対する空襲または彼の戦闘グループ上空の戦闘空中警戒に、相手に秘密にして割り付けます。

22.442 適格な基地所属の航空ユニット: 運用中の基地所属の航空ユニットは、次の場合に海軍戦闘に参加できます。

A. 海軍戦闘が起こっているヘクスを活動範囲内とする基地にあること。

B. 対地支援、防御航空支援、防御航空支援のインターセプトあるいは空輸任務のインターセプトまたはカウンターインターセプトを実施していないこと。

C. その海軍戦闘に従事している以外の敵海軍部隊を攻撃していないこと。

D. 敵の空母所属海軍航空ユニットによる航空優勢攻撃を含め、そのプレイヤーターンにおいて敵の航空優勢攻撃によって除去または任務中断を強いられていないこと。

22.4421 上空援護: 上空援護を実施する基地所属の航空ユニットは、特定の味方戦闘グループに秘密に割り付けられます。上空援護への基地所属の航空ユニットの割り付けは、それが実施されるときに発表され、その基地所属の航空ユニットは、敵航空ユニットとの航空戦闘で除去されなかったならば、同じ海軍戦闘の後のラウンドに参加することができます。

22.4422 探索に対する影響: 敵空母攻撃に対する上空援護に割り付けられなかった適格の探索AASおよび基地所属NASは、敵海軍部隊の搜索を支援することができます(23.11B)。このように使用されるNASは、同じ戦闘ラウンドのその後に、敵海軍部隊を攻撃する能力または敵の基地所属の航空攻撃に対して上空援護を提供する能力を失います。探索するために割り付けられた航空中隊については、

それぞれ1個の追加のさいころが最大で3個まで探索のために振られます。

22.45 探索:

22.451 探索のダイス振り: 空母所属の航空ユニットが攻勢または防御の任務に割付けられ、基地所属の航空ユニットが敵空母に対する上空援護に割付けられた後、各プレイヤーは相手の戦闘グループを探索するために何個のさいころを振ることができるのかを決定します。敵の戦闘グループの番号と一致した探索のさいの目それぞれについて、その戦闘グループに対する探索結果が達成されます。探索で振られるさいころの数は、以下のように決定されます。

A. 戦闘グループ: 少なくとも10の破損を受けていない海軍戦力からなる味方の戦闘グループごとに1個のさいころ (22.425) (最大で+6個)。

B. 航空: 探索に割付けられた航空中隊ごとに1個のさいころ (22.442) (最大で+3個)。

C. 追加の戦闘ラウンド: その海戦において解決された海軍戦闘のラウンドごとに1個の追加のさいころが振られます (上限はありません)。

D. 暗号解読:

・**戦術カード:** 海軍戦闘のラウンドの開始時にプレイされた戦術カードそれぞれにつき、そのプレイヤーは1個の追加の探索さいころを振り、相手プレイヤーは1個少ない探索さいころを振ります。両者が1枚ずつ戦術カードをプレイする場合、結果は相殺されます (48.52C)。

・**Magicのインターセプト:** Magicを使用して自動的に日本の海軍任務をインターセプトする米国のTFそれぞれについて、インターセプトした米国のTFと海軍任務を実施している日本の海軍ユニットの間で引き続いて発生した海軍戦闘の第1ラウンドにおいて、米国プレイヤーが1個の追加の探索さいころを振り、日本プレイヤーが1個少ない探索さいころを振ります (48.63)。

22.452 探索結果: 探索のさい振りが実施された後、両方のプレイヤーは以下のように戦闘グループに関係のある情報を明らかにします。

A. 探索結果なし: 敵の戦闘グループは隠され続け、攻撃されません。

B. 1つの探索結果: 敵戦闘グループの番号と一致するさいの目を1つ出したならば、その敵の戦闘グループは発見され、攻撃することができます。

C. 2つの探索結果: 相手が戦闘グループの番号と一致するさいの目を2つ出したならば、所有するプレイヤーはその戦闘グループに含まれているCVEを含む空母の数およびその戦闘グループが積荷を運んでいるか否かを明らかにしなければなりません、空母のタイプは明らかにする必要はありません (22.424)。隠された戦闘グループによるその戦闘グループに対する空襲における奇襲のさい振りは+1の修正を受けます (22.461C)。

D. 3つ以上の探索結果: 相手が戦闘グループの番号と一致するさいの目を3つ以上出したならば、所有するプレイヤーはマップにそれを置くことによりその戦闘グループの正確な構成を明らかにしなければなりません。隠された戦闘グループによるその戦闘グループに対する空襲における奇襲のさい振り+2の修正を受けます (22.461C)。

探索表 22.45	
探索のさいころの数	
+1	少なくとも10の破損を受けていない海軍戦力からなる味方の戦闘グループごとに (22.451A) (最大で+6)。
+1	航空中隊ごとに (22.442) (最大で+3)。
+1	以前の海軍戦闘ラウンドごとに (上限なし)。
+/-1	暗号解読 (48.52C, 48.63)。
探索結果	
探索結果なし	敵戦闘グループは隠され続け、攻撃されません。
1つの探索結果	敵戦闘グループは発見され、攻撃されます。
2つの探索結果	敵戦闘グループ中の空母のタイプではなく CVE

	を含む空母の数が明らかにされます。
3つ以上の探索結果	敵戦闘グループの正確な構成が明らかにされます。

例: 2つの戦闘グループからなる米国の海軍部隊が、日本の海軍部隊との海軍戦闘に従事します。米国の3つの航空中隊が、日本の戦闘グループに対する探索を支援します。さらに米国プレイヤーは1枚の戦術 Magic カードを使用します。米国プレイヤーによって振られる探索さいころの総数は6個です (2(戦闘グループ)+3(航空)+1(Magic)=6)。

探索のさいころの目は「1」、「3」、「3」、「5」、「5」および「6」です。日本プレイヤーはこれらの探索結果に対応する戦闘グループを持っているか否かを明らかにします。結果は次の表のとおりです。

米国の探索のさいの目		日本の戦闘グループ	
1つの探索結果	1	1	戦闘グループ
効果なし	-	2	戦闘グループ
2つの探索結果	3,3	3	戦闘グループ
効果なし	-	4	-
効果なし	5,5	5	-
効果なし	6	6	-

22.46 海軍戦闘と奇襲:

22.461 交戦する戦闘グループ: すべての探索さい振りが実施された後、海軍戦闘が以下のように生じます。

A. より多くの探索結果を得たプレイヤー (同数であればインターセプトするプレイヤー) は、探索により発見した任意の敵戦闘グループに対して隠された空母所属の海軍航空ユニットによる空襲を発生できます。発見されなかった敵戦闘グループは攻撃されません。

B. それぞれの隠された戦闘グループは、攻撃するプレイヤーによって決定された順序で、空襲を別々に実施します。攻撃するプレイヤーが次の空襲の目標を決める前に、各攻撃が解決されます。

C. 高速船のみからなる隠された戦闘グループが、敵戦闘グループに対する空襲を発生させる場合、所有するプレイヤーは彼の選択で、その空襲によって達成された奇襲レベルを決定するためにさいころ1個を振ることができます。1個のさいころが振られ、また、22.462に述べられた修正が適用されます。奇襲さい振りが実施されない場合、奇襲レベルは0であり、奇襲効果はありません。奇襲レベルが決定された後、奇襲表で述べられた結果を適用して空襲が解決されます。空襲を実施する海軍航空ユニットは、達成した奇襲レベルにかかわらず取りやめることはできません。

D. 最初のプレイヤーの隠された戦闘グループによる空襲がすべて解決された後、2番目のプレイヤーによりステップA-Dが繰り返されます。

E. 両方のプレイヤーの隠された戦闘グループによるすべての空襲が解決された後、1番目のプレイヤーは、相手の探索により発見された戦闘グループによる空襲を、自分の探索により発見した任意の敵戦闘グループに対して発生させることができます。発見されていない敵戦闘グループは攻撃されません。それぞれの発見された戦闘グループは、攻撃するプレイヤーによって決定された順序で、空襲を別々に実施します。攻撃するプレイヤーが次の空襲の目標を決める前に、各攻撃が解決されます。発見された戦闘グループについては奇襲さい振りが実施されず、攻撃するプレイヤーは、どの戦闘グループが空襲を発生させているのかを明らかにする必要があります。

F. 第1のプレイヤーの発見された戦闘グループによる空襲がすべて解決された後に、第2のプレイヤーは彼の発見された戦闘グループからの空襲を解決します。

G. すべての空母による空襲および基地所属機の航空攻撃 (22.48) が解決された後に、艦隊戦闘が解決されます (22.51)。

22.462 奇襲修正: 次の修正が、隠された戦闘グループによって発生された空襲のために振られた奇襲のさいの目に適用されます (22.461C)。

- A. 1つの探索結果 (22.452B) : 修正はありません。
 B. 2つの探索結果 (22.452C) : +1
 C. 3つの探索結果 (22.452D) : +2
 D. レーダー: -1 防御側によって達成された各レーダー研究結果ごとに。レーダーは奇襲レベルを増加させません。
 E. 複数の攻撃: -1 その海軍戦闘ラウンドに防御側戦闘グループに対してなされた各空襲ごとに。
 22.463 **奇襲効果**: 奇襲効果は、海軍戦闘の一般ルールの例外として適用され、奇襲表で述べられます。奇襲効果はすべてのより少ない効果を含めてそれぞれの結果が累積します。

奇襲表- 22.463	
奇襲レベル	効果
1	奇襲達成。防御側は、攻撃側航空ユニットと戦闘空中警戒を実施する航空ユニットとの間の航空戦闘で+1DRMを受け取りません。
2	対航空機防御が不活性。防御側の防空レベルは1だけ減少します。
3	ダメージコントロールに問題。攻撃側は、敵海軍ユニットに対するそれぞれの航空攻撃さいの目に+1DRMを受け取ります。
4	防御側航空の3分の2(端数切上げ)のみが目標を攻撃する前の攻撃側の海軍航空と交戦します。
5	防御側航空の3分の1(端数切上げ)のみが目標を攻撃する前の攻撃側の海軍航空と交戦します。
6	防御側航空は目標を攻撃する前の攻撃側の海軍航空と交戦しません。
7+	敵防御は無秩序となります。防空さい振りは実施されません。有名艦を破損する航空攻撃はすべて、目標に対する致命的打撃さい振りを引き起こします (20.524)。
奇襲の決定 : 1個のさいころを振り、以下のように修正してください。	
+1 防御側戦闘グループに対する2つの探索結果の場合。 +2 防御側戦闘グループに対する3つの探索結果の場合。 -1 防御側のレーダー結果ごとに。 -1 その海軍戦闘ラウンド中に防御側戦闘グループに対して実施された前の航空攻撃ごとに。	
海軍戦闘 : 奇襲効果は、より劣った効果を含むそれぞれの結果が累積的です。	

22.464 **空襲のみ**: 奇襲効果は、敵戦闘グループに対する空襲にのみ適用されます。

22.465 「4」以上の航空奇襲の結果:

- A. 攻撃する海軍航空ユニットと最初に交戦する防御側航空ユニットの数を決定する場合には、防御側に有利となるように端数を切上げてください。
 B. 超過する航空戦闘の効果 (23.4121E) により防御側航空ユニットが除去または任務中断を強いられない場合に限り、発見されていない海上の海軍部隊の上空で戦闘空中警戒および上空援護を実施している防御側航空ユニットは、防御側海軍ユニットに対する航空攻撃を含むすべての航空攻撃が解決された後に、攻撃側航空戦力に対する航空戦闘のダイス振りを実施します。

22.47 敵の海軍ユニットに対する空襲:

22.471 **航空ユニットは航空攻撃を完了しなくてはなりません**: 探索および奇襲レベルが決定された後、より多数の探索結果を得たプレイヤー(同数の場合にはインターセプトするプレイヤー)が最初に、敵海軍ユニットに対する空襲を連続して解決します。敵海軍ユニットに対する空襲に割付けられた海軍航空ユニットは攻撃を強制されませんが、一旦攻撃側プレイヤーが特定の目標に攻撃する海軍航空ユニットを発表し、防御側航空ユニットの数を含む目標の構成が明らかにされれば、攻撃側の海軍航空ユニットは、できる限り空襲を完了させなくてはなりません。

22.472 **通常の空襲の同時解決**: 最初のプレイヤーが敵海軍ユニットに対するすべての空襲を解決した後に、第2のプレイヤーは同じ方法で空襲を解決します。敵空母に対する空襲の結果は、攻撃され

た戦闘グループが航空攻撃を発進させる能力に影響しません。

22.473 **失われた空母**: 艦隊戦闘が解決された後、潜水艦攻撃 (22.66)の前にすべての海軍航空ユニットはその空母に帰還します。戦闘空中警戒を実施したか、空襲から帰還する海軍航空ユニットは、その海軍部隊中の任意の破損を受けていない空母に着艦することができます。戦闘空中警戒を実施した海軍航空ユニットは、海軍戦闘を戦ったヘクスから3ヘクス以内の任意の航空基地にスタック制限に従って降りることができますが、そうした場合には、そのプレイヤーターンの残りの間、裏返されます。基地所属の航空ユニットは、海軍戦闘中に別の航空基地または空母のいずれかへ基地を変更することはできません。

22.48 基地所属機の航空攻撃:

22.481 両プレイヤーが空母からの空襲を解決した後に、23.8に記載されているように基地所属の航空ユニットによる航空攻撃が解決されます。そのラウンド中で前に攻撃側の空母所属 NAS との航空戦闘で除去または任務中断を強いられなかった、上空援護および戦闘空中警戒を実施する防御側航空ユニットは、攻撃する基地所属航空ユニットとの航空戦闘に従事します。攻撃する基地所属航空ユニットは、上空援護を実施する防御側航空ユニットとの航空戦闘に最初に従事し、その後に、除去または任務中断されなかった攻撃側航空ユニットが、戦闘空中警戒を実施する防御側ユニットとの航空戦闘に従事します。すべての航空戦闘が解決された後、防空のさい振りが行われ、基地所属機の航空攻撃が解決されます。より多くの探索結果を得たプレイヤー(同数ならばインターセプトするプレイヤー)が最初に攻撃します。基地所属航空ユニットは海軍戦闘中に他の航空基地または港湾を攻撃できません。

22.5 艦隊戦闘:

22.51 **艦隊戦闘**: 艦隊戦闘は、海軍ユニットに対する空母所属機の空襲および基地所属機の航空攻撃がすべて解決された後に解決されます。艦隊戦闘は以下のように発生します。

22.511 **戦闘グループの発見**: 両プレイヤーが同数の戦闘グループを発見した場合、対応する戦闘グループ間の艦隊戦闘は強制的であり、どちらの側も艦隊戦闘を拒否する選択肢を持っていません。発見された戦闘グループの対応する組み合わせは、艦隊戦闘に別々に従事しますが、隠された戦闘グループはその艦隊戦闘に参加することができます (22.512)。発見された戦闘グループに対応する敵の戦闘グループが発見されていないか存在しない場合には、隠された敵の戦闘グループにより交戦されない限り、その発見された戦闘グループは艦隊戦闘に従事しません。

22.512 **隠された戦闘グループ**: 艦隊戦闘は隠された戦闘グループには義務的ではありません。隠された戦闘グループが以下の条件を満たす場合には、その隠された戦闘グループは、所有するプレイヤーの選択で、発見された敵戦闘グループとの艦隊戦闘に従事できます。

A. 積荷を運んでいないこと。

B. 空襲を発進させていた場合には、奇襲さい振りを実施していないこと (22.461C)。

22.513 **隠された戦闘グループの交戦ルール**: 22.512A-B の中で述べられた基準を満たす戦闘グループは、以下のように艦隊戦闘に従事することができます。

A. 高速船だけを含んでいる戦闘グループは、対応する味方の戦闘グループとの艦隊戦闘に従事する予定の敵戦闘グループ (22.511)を含めて、任意の発見された敵戦闘グループと交戦できます。隠された戦闘グループは、その艦隊戦闘に参加します。2つの味方の隠された戦闘グループが両方とも同じ敵戦闘グループと交戦することに決定した場合、それらはその敵戦闘グループに対する艦隊戦闘に統合されます。

B. 低速船を含んでいる戦闘グループは、発見されている敵の低速船

を含む戦闘グループとのみ交戦できます。

例: 日本は 5 つの戦闘グループを持っており、米国は 4 つの戦闘グループを持っています。日本の戦闘グループ 3 を除くすべての戦闘グループは高速です。日本の戦闘グループ 4 および米国戦闘グループ 2 は高速空母を含んでいます。探索のさいの目は日本が 1, 3, 3, 5, 5, 6 米国が 1, 1, 2, 2, 6 でした。

日本CG	米国探索	CG	日本探索	米国CG
高速	1,1	1	1	高速
高速	2,2	2		高速、空母
低速		3	3,3	高速
高速、空母		4		高速
高速		5	5,5	
	6	6	6	

発見された戦闘グループは太字で書かれています。隠された戦闘グループはイタリック体で書かれています。

日本の戦闘グループ 4 および米国の戦闘グループ 2 からの奇襲による空襲が解決された後 (22.461A-D)、艦隊戦闘が以下のように発生します。

日本および米国の戦闘グループ 1 はペアになります (22.511)。

日本の戦闘グループ 2 (発見されています) は、米国の戦闘グループ 4 により交戦されない限り艦隊戦闘に従事しません (22.511)。

日本の戦闘グループ 3 (低速) は、米国の戦闘グループ 3 との艦隊戦闘に従事することができ (22.513B)、何もしないこともできます。

日本の戦闘グループ 4 は、奇襲の空襲を発進させたので、艦隊戦闘に従事できません。もし奇襲のさい振り実施せずに空襲を発進させていたならば、それは戦闘グループ 1 の艦隊戦闘に参加するか、または米国の戦闘グループ 3 との別個の艦隊戦闘に従事するという選択枝を持ちます (22.513A)。

日本の戦闘グループ 5 は、戦闘グループ 1 の艦隊戦闘に参加するか、米国の戦闘グループ 3 との別個の艦隊戦闘に従事するか (33.513A)、または何もしないことができます。

米国の戦闘グループ 2 は、奇襲の空襲を発進させたので、艦隊戦闘に従事できません。もし奇襲のさい振り実施せずに空襲を発進させていたならば、戦闘グループ 1 の艦隊戦闘に参加するか、または日本の戦闘グループ 2 との別個の艦隊戦闘に従事するという選択枝を持ちます (22.513A)。

米国の戦闘グループ 3 (発見されています) は、日本の戦闘グループ 3 または 5 により交戦されない限り艦隊戦闘に従事しません (22.511)。

米国の戦闘グループ 4 は、戦闘グループ 1 の艦隊戦闘に参加するか、日本の戦闘グループ 2 との別個の艦隊戦闘に従事するか、または何もしないことができます。

22.514 手順: 多数の探索結果を得たプレイヤー (同数ならばインターセプトするプレイヤー) は、もしあれば、どの敵戦闘グループに対して彼の隠された戦闘グループで艦隊戦闘を実施するのかを発表します。第 2 のプレイヤーによってこのプロセスが繰り返されます。その後、艦隊戦闘が解決されます。

22.515 艦隊戦闘がどのように発生するかに関わらず、1 ラウンドの艦隊戦闘が解決され、参加していた戦闘グループは海軍状況表に戻されます。両プレイヤーがすべての海軍航空機の空襲および基地所属機の航空攻撃を終えるまで、艦隊戦闘は始められません。

22.52 艦隊戦闘の解決: 艦隊戦闘は航空攻撃によって分断される可能性のある 1 つ以上の戦闘ラウンドからなります。海軍戦闘中に艦隊戦闘が発生するごとに、各プレイヤーは参加する戦闘グループ中のすべての海軍ユニットを艦隊戦闘に送り込みます。プレイヤーは、戦闘グループの一部のみを艦隊戦闘に送ることはできませんが、海軍ユニットは戦闘からスクリーンされることができます (22.53)。

22.53 艦隊戦闘が生じる場合、各プレイヤーの艦隊ユニットは、小型艦 (駆逐艦、巡洋艦および CVE)、大型艦 (名前のある主力艦) およびスクリーンされた艦船の 3 つのカテゴリーに分類されます。破損した艦船、高速空母、積荷を運ぶ駆逐艦および輸送船は、自動的にスクリーンされます。さらに、プレイヤーは、海軍部隊中の他の艦船もスクリーンすることができます。敵の攻撃からスクリーンされる海軍ユニットは、敵海軍ユニットに対して砲撃できず、艦隊戦闘に従事した他のすべてのスクリーンされていない味方の海軍ユニットが、そのラウンドまたはその前の海軍戦闘ラウンドで沈められた場合にのみ、それらを目標とした敵の大型艦または小型艦によ

って砲撃されます (例外: 大型艦の砲撃によって破損された破損を受けていない巡洋艦はスクリーンされることとなり、スクリーンされた海軍ユニットを攻撃する前に沈められる必要はありません)。

22.54 艦隊戦闘手順: 艦隊戦闘の各ラウンドはこの手順に従います。下記において「攻撃側」とはより多くの主力艦 (高速空母は数えられません) を有する側であると考えられます。両プレイヤーが同数の主力艦を持っている場合、攻撃側はより多くの主力艦戦力を有する側です。両プレイヤーが同数の主力艦戦力を持っている場合、攻撃側はより多くの小型艦戦力を有している側 (同数であればインターセプトするプレイヤー) です。「防御側」とはその相手側です。

A. 防御側は次の順に海軍部隊を並べます: 大きいものから小さいものへというサイズの順序で大型艦 (5 戦力戦艦、4 戦力戦艦、3 戦力戦艦および巡洋戦艦、2 戦力巡洋戦艦およびポケット戦艦)、小型艦、スクリーンされた船。

B. 攻撃側は、彼の大型艦の目標を選択します。彼は第 2 の (2 番目に大きい) スクリーンされていない敵艦船などを目標とする前に、自分の大型艦により、最初に並べられた (最大の) スクリーンされていない敵の大型艦を少なくとも同数の戦力で目標としなくてはなりません。この制限に従い攻撃側は、既に目標として選択された敵の大型艦に追加の大型艦を割り当てることで、選択した目標に対して砲撃を集中することができます。したがって、攻撃側は最大の敵艦船にすべての大型艦の砲撃を集中することもでき、またはその艦船のサイズと等しい数の大型艦戦力が最大の敵船を目標とし、残りのすべての大型艦による砲撃を 2 番目に大きな敵艦船に集中することもできます。敵の小型艦およびスクリーンされた敵艦船は、スクリーンされていない敵の大型艦が同数の攻撃側の大型艦戦力により目標とされている場合に限り、目標とすることができます。

破損した大型艦、高速空母、積荷を運ぶ駆逐艦および輸送船は、自動的にスクリーンされ (22.53)、したがって最後に目標とされます。

C. 防御側は、彼の大型艦の目標を選択します。攻撃側の大型艦の 1 つ以上によって目標とされている防御側の大型艦は、それに砲撃している攻撃側大型艦のうちの 1 つを目標としなくてはなりません。砲撃されていない防御側の大型艦は、攻撃側の大型艦、攻撃側の小型艦またはスクリーンされた敵艦船を目標として、制限なしで目標を自由に選択できます。

D. 小型艦に対する大型艦の砲撃 (22.54B) が解決されます。大型艦の砲撃によって沈められた小型艦はマップから取り除かれます。大型艦の砲撃で破損された巡洋艦は、自動的にスクリーンされ、他のスクリーンされた艦船への砲撃が認められる前に沈められる必要はありません (22.54H)。

E. もし一方の側が他方の 3 倍を超える小型艦戦力を持たない場合には、両プレイヤーの残りの小型艦は自動的に相互を目標とすることができます。一方の側が他方の 3 倍を超える小型艦戦力を持っている場合には、「余分の」小型艦は敵の大型艦を目標として選び、既にその敵を目標としたすべての味方の大型艦にその砲撃を組み合わせることもできますし、またはスクリーンされた敵船への攻撃を期待してその砲撃を保留することもできます (22.54H)。

F. 大型艦に対する砲撃はすべて同時に解決されます。各目標に対して 1 回の艦隊戦闘ダイス振りが実施され、結果が適用されます。最初の目標を沈めた後の大型艦に与えられた超過打撃は無視されます。G. その後、両プレイヤーの小型艦が、互いに同時に砲撃します。すべての敵小型艦は、単一の目標として扱われ、艦隊戦闘の結果は 20.5 に従って適用されます。

H. その後、大型艦と小型艦によって目標として選択されたスクリーンされた艦船に対する砲撃が解決されます。スクリーンされた艦船に対する砲撃は、そのラウンドで大型艦の砲撃によって以前に破損した巡洋艦 (22.54D) を除き、他のすべての敵大型艦および小型艦ユニットが、大型艦および小型艦の砲撃により沈められた場合にのみ、認められます。同じスクリーンされた艦船または同じスクリーンされた小型艦のグループを砲撃する大型艦および小型艦は、そ

これらの砲撃を組み合わせます。

I. そのラウンドの艦隊戦闘が解決された後、戦闘グループは番号を付け直すことができ、また再統合することができます (22.423)。各プレイヤーは、戦闘から海軍ユニットの一部、全部を撤退させることができ、全く撤退させないこともできます (22.6)。撤退する海軍ユニットは潜水艦によって攻撃されるかもしれません。

22.55 海軍攻撃表: 艦隊戦闘の結果は、2 個のさいころを振り、海軍攻撃表を調べることににより決定されます。

海軍攻撃表- 20.51, 22.55, 23.44												
AS	FF	ダイスの目										
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+
1	1-2	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2
-	3-4	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3
2	5-6	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3
3	7-9	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4
4	10-12	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	5
5	13-15	2	2	2	3	3	3	4	4	5	5	6
6	16-18	2	2	3	3	3	4	4	5	5	6	6
7	19-21	2	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7
8	22-24	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
9	25-27	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8
10	28-30	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
11	31-33	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9
12	34-36	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
13	37-39	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
14	40-42	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
15	43-45	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11
16	46-48	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11
17	49-51	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12
18	52-54	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12
19	55-57	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13
20	58-60	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13
修正- 海軍ユニットに対する航空攻撃												
+/# 攻撃側の航空国籍 DRM												
# 防御側の海軍国籍 DRM												
+1 攻撃側が 3 以上の奇襲レベルを達成した場合。												
修正- 海軍ユニットに対する艦隊攻撃												
+/# 海軍国籍 DRM(22.552A)												
+/-1 従事している戦闘グループのうちの 1 つがその有効性を減少させる海軍活動 (22.552B) を実行している場合。												
20 を超える航空中隊が戦闘に従事する場合、結果は「20」の列および足し合わせて従事した航空中隊の総数にするのに必要な数の列を調べることににより決定されます。60 を超える艦隊戦力が戦闘に従事する場合、結果は「58-60」列、および足し合わせて従事した艦隊戦力の総数とするのに必要な数の列を調べることににより決定されます。												
結果												
有名艦と巡洋艦: 有名艦または巡洋艦はその戦力より 1 少ない海軍攻撃結果を受けた場合に破損され、その戦力以上の海軍攻撃結果を受けた場合に沈められます。												
巡洋艦グループ: 巡洋艦のみからなる小型艦のグループが奇数個の打撃を受けた場合、余分の打撃は 1 隻の巡洋艦を破損します。												
駆逐艦と CVE のグループ: 小型艦のグループが、駆逐艦、CVE または両方のみの組み合わせからなる場合、各打撃は駆逐艦または CVE 戦力を沈めます。												
混合小型艦部隊: 巡洋艦および 1 戦力海軍ユニットの両方からなる小型艦部隊が被った海軍攻撃結果は、部隊中の巡洋艦がすべて沈められるまで、沈められた 1 戦力船の戦力数が沈められた巡洋艦戦力の数を超過できないという条件に従い、巡洋艦および 1 戦力海軍ユニットの間で平等に分配されます (20.551)。												

22.551 各プレイヤーの艦隊戦闘のダイス振りは、従事した海軍ユニットの国籍および海軍部隊が従事した活動の種類による修正に従います。一方の側のための好意的な修正は、他方には同数の不利な修正となります。

22.552 修正: 艦隊戦闘のダイス振りは次の修正に従います。

A. 海軍国籍 DRM: DRM は、それぞれの戦闘参加部隊の国籍により艦隊戦闘に適用されます。いくつかの艦船が同じ目標とともに砲

撃する場合に使用される海軍国籍 DRM は、最低の海軍国籍 DRM を持つ参加国籍のものです。大型艦が敵の砲撃の目標である場合、その海軍国籍 DRM が、その海軍部隊中に他にどのような艦船が存在するののに関わらず使用されます。小型艦のグループが敵の砲撃目標である場合、そのグループの海軍国籍 DRM は、最も低い海軍国籍 DRM を備えた参加国籍のものとなります。したがって異なる国籍からなる海軍部隊のコンポーネントの海軍国籍 DRM は、どの艦船が砲撃し、砲撃されているかに依存して変化します。5 戦力艦は+1DRM を受け取ります。空母の海軍国籍 DRM は減少されま

海軍国籍表- 22.552A, 23.441B	
DRM	国籍
3	ドイツ、日本
2	英国、米国、スウェーデン、オーストラリア
1	イタリア、フランス
0	ロシア、ギリシア、ルーマニア、スペイン、トルコ、オランダ 領東インド
修正	
+1	5 戦力戦艦
-2	日本および米国の CVB, CV, CVL, すべての国の CVE
-1	ドイツ、イタリアおよび英国の CVL
-1	部分的補給下または海軍石油効果を受ける海軍ユニット
説明: 異なる DRM を備えた艦隊が艦隊戦闘に従事する場合、2 つの DRM が比較されます。高い側は、その差を艦隊戦闘のダイスの目に加え、低い側は、その差を艦隊戦闘のダイスの目から引きます。海軍ユニットに対する航空攻撃のダイスの目は、攻撃された海軍ユニットの DRM によって減少します。	

B. 海軍活動: 艦隊戦闘に従事する戦闘グループが海上補給を保護している場合、海輸、海上侵攻、BRP 譲渡または海上護衛を実施している駆逐艦または輸送船を含んでいる場合、あるいはその艦隊戦闘ラウンドの最初にその部隊とともにいた破損した海軍ユニットを含んでいる場合 (航空攻撃によって破損した海軍ユニットは数えませんが、艦隊戦闘の現在のラウンドに大型艦の砲撃によって破損した巡洋艦は数えません) には、そのような戦闘グループ内の船は艦隊戦闘のダイスの目に-1DRM を受け、相手部隊は、そのような戦闘グループに含まれる艦船に向けられた艦隊戦闘のダイスの目に+1DRM を受け取ります。上記の基準の 2 つ以上に適合する戦闘グループの艦船であっても、最大で+/-1DRM のみを受け取ります。この修正は、積み込みの基地に到着する前に任務がインターセプトされた場合にも、また、それが任務を終えた後に港湾へ帰るときにインターセプトされた場合にも適用されます。この修正は、通商破壊を実施する海軍ユニットが輸送船を攻撃する場合には適用されません (21.5362C)。高速空母の存在は艦隊戦闘のダイスの目を修正しません。

22.56 大型艦に対する艦隊戦闘のダイス振りは同時に実施されます。両プレイヤーの大型艦は、そのラウンドの艦隊戦闘の損失が適用される前に砲撃します。同じ手順が小型艦のために続きます。CVE は、艦隊戦闘に従事する部隊の戦闘力を決定する際に駆逐艦戦力として数えられます。艦隊戦闘の影響については、20.5 を参照してください。

22.57 高速空母に対する艦隊戦闘の影響: 艦隊に随行した高速空母は自動的にスクリーンされ、艦隊戦闘に参加せず、すべてのスクリーンする部隊が除去された場合にのみ、艦隊戦闘の結果除去されるかもしれません (22.53, 22.54H)。艦隊に伴われない高速空母が艦隊戦闘に従事する場合、高速空母による艦隊戦闘のダイスは振られません。この場合、高速空母は目標とされ、損失が通常通り適用されます。CVE は艦隊戦闘の間には駆逐艦戦力として扱われます (22.56)。

22.58 独立した艦隊戦闘の結果: 海軍ユニットを破損できなかった艦隊戦闘の結果は、同じ海軍戦闘ラウンドで以前に行われた航空攻

撃の結果 (22.41G, I) または同じ海軍戦闘ラウンドでその後行われる潜水艦攻撃 (22.41K) の結果と結合できません。各タイプの攻撃は、持続する効果をもたらすためには、その海軍ユニットを破損させなければなりません。破損に満たない損害は海上で修理されると考えられ、無視されます (20.521)。

22.6 海軍戦闘からの撤退:

22.61 撤退が禁止される場合: いずれのプレイヤーも相手に対して空襲を発進させず、また艦隊戦闘も発生しない場合には、いずれのプレイヤーも撤退できず、海軍戦闘の別のラウンドが発生します。この状況では、双方の海軍部隊は接触に失敗しており、戦いは継続します。各プレイヤーが各ラウンドに1個ずつの追加される探索さいころを振ることになるので、空母または基地所属機の航空攻撃を含まない海軍戦闘は、必然的に少なくとも1回の艦隊戦闘を発生させます (探索の必要なしで海軍戦闘が実施される特別の状況に関しては22.37を参照してください)。

22.62 撤退が可能な場合: 何らかの形式の海軍戦闘が発生したいずれかの海軍戦闘ラウンドの終わり (22.41J) に、一方のプレイヤーは、海軍戦闘から海軍部隊のうちの一部または全部を撤退させることができます。潜水艦攻撃は撤退の後に起こるため、十分ではありません。前の海軍戦闘ラウンドの敗者は、意図を最初に発表します (敗者は前の海軍戦闘ラウンド中により多くの海軍戦力を失ったプレイヤーです。同数であれば、より多くの海軍戦力が破損されたプレイヤーです。まだ同数であればインターセプトするプレイヤーです)。破損した海軍ユニットは、追加の保護なしで、または敵の攻撃に対する防御を増加させるために破損を受けていない海軍ユニットと一緒に撤退することができます。

22.63 撤退が強制される場合: プレイヤーには、一般的に海軍戦闘を継続する選択肢があり、連続する3つの海軍戦闘ラウンドで、たとえば空母または基地所属の航空攻撃が実施されたか、または艦隊戦闘が生じたとしても、どちらの側も海軍ユニットを破損または沈められなかったという事態が発生した場合にのみ、海軍戦闘から撤退することを強制されます。空母または基地所属の空襲が行われず、また艦隊戦闘が発生しなかったラウンドは、この決定をする場合に数えられません。この場合、両プレイヤーが海軍戦闘に敗北したと考えられます (22.84)。破損した海軍ユニットは、海軍戦闘から撤退し港湾へ帰還することを強いられません。

22.64 撤退する海軍ユニットに対するインターセプト: 撤退する海軍ユニットは、基地に戻る途中の任意のヘクスで、敵航空ユニットによる攻撃または敵海軍ユニットによるインターセプトを受けます。

22.65 目的地: 海軍戦闘で生き残った海軍ユニットは、スタック制限に従い出発地の港湾または海軍戦闘が発生したヘクスからヨーロッパでは20ヘクス、太平洋では10ヘクス以内のいずれかの港湾に帰還することができます (例外: 海輸または海上護衛されているユニットおよびそのようなユニットを運んでいる駆逐艦は出発地の基地に戻らなくてはなりません。戦闘フェーズ中に、海軍ユニットは、それが利用可能なただ1つの基地でない限り、海上侵攻の目標となった基地へ帰還することはできません)。

22.66 潜水艦攻撃: 潜水艦攻撃は、艦隊戦闘が解決され、海軍ユニットが戦闘から撤退した後に実施されます (22.41K, 22.9)。

22.7 追加の海軍戦闘ラウンド:

22.71 海軍戦闘が第1戦闘ラウンドを越えて継続する場合、第2戦闘ラウンドが発生します。海軍戦闘は、少なくとも一方の部隊が完全に除去されるか撤退する場合に終了します。

22.72 戦闘グループ: 海軍状況表上の戦闘グループに付けられた番号は、各戦闘ラウンドの前に変更することができ (22.423A)、艦隊戦闘に従事するために形成された戦闘グループは、海軍状況表に戻

される前に再構成することができます (22.423B)。そうしない場合、戦闘グループの構成は、海軍ユニットの撤退による場合以外は海軍戦闘ラウンド間で変更できません。

22.8 海軍戦闘の影響:

22.81 海軍戦闘の解決後に、生き残ったインターセプトした海軍部隊は、基地へ帰還し、そのプレイヤーターンの残りの間、裏返されます (例外: 哨戒)。勝利したインターセプトされた部隊は、その海軍活動を継続するか、またはその活動を取りやめて基地へ帰還することを選択できます。

22.82 陸上または航空ユニットを運んでいる海軍部隊が基地へ帰還する場合、陸上および航空ユニットは、その基地で下船しなくてはなりません (例外: 空母所属の海軍航空ユニット)。いずれかのタイプのユニットのオーバースタックが、そのような基地への帰還により生じる場合、オーバースタックはそのプレイヤーの移動または再配備フェーズのうちいずれか最初に生じる方の終了時には改善されなくてはなりません。プレイヤーがオーバースタックを改善することができなければ、彼の選択する超過ユニットが除去されます (12.16, 18.15)。海軍ユニットのオーバースタックが失敗したNRにより生じた場合、その再配備フェーズ中には2回目のNRを試みることができないため、超過する海軍ユニットは除去されます (21.112, 21.222, 28.523)。

22.83 航空攻撃を含めて、インターセプトおよび海軍戦闘が、海輸、海上侵攻あるいはユニットまたはBRP譲渡の海上護衛を実施している駆逐艦戦力または輸送船の数を要求される数未満に減少させる場合、超過のユニットまたはBRPは、海軍部隊の輸送容量の減少を反映して直ちに除去されます。異なる港湾を出発地とし、または異なる国籍の生き残った駆逐艦は、積荷が失われることを防ぐために必要となる駆逐艦を満たすために使用できます。運ばれているユニットは、海軍の損失を受けた後にその活動を取りやめることによって救うことはできません。このようなユニットは、海軍の損失が積み込みの港湾または目的地ヘクスで生じたとしても失われます。航空ユニットは損失を受けるときに分割できます。たとえば海軍部隊の輸送容量が全体として十分でも、その戦闘グループが海軍戦闘の間に攻撃される場合、艦隊を含んでいる戦闘グループに割り当てられた積荷が失われるかもしれません。積荷が沈むことにより積荷の義務から解放された生存する駆逐艦は、同じ任務に関して発生する対地艦砲射撃を提供できます。

22.84 敗北の影響: 敗北した海軍部隊は直ちに港湾に帰還しなければならず、プレイヤーターンの残りの間、裏返され (例外: SWボックス内の海軍ユニット- 25.36)、計画された海軍活動に参加できません。基地変更を試みる間の海軍戦闘で敗北した海軍ユニットは、出発地の基地へ戻り、そのプレイヤーターンの残りの間、裏返されます。空母所属の海軍航空ユニットについては、22.85を参照してください。

22.85 空母所属の海軍航空ユニットへの海軍戦闘の影響: 空母所属の海軍航空ユニットは、その空母の状況にかかわらず決して裏返されません。したがって、それらは、以前に指定された任意の攻勢任務と同様に、空母戦闘の各ラウンドで繰り返し使用でき、敵の航空および海軍ユニットのインターセプトに常に使用できます。敗北した海軍部隊中の海軍航空ユニットは裏返されず、敵の攻撃からその基地を守ることができます。

例: 3つの日本の正規空母が9つのNASを有し、米国の海軍基地を爆撃するために出航します。それらはインターセプトされ、続いて起こる海軍戦闘に勝利します。生き残った海軍航空ユニットはその任務を完了させます。その後、裏返しとなった空母はNRされ、他の米国部隊によってインターセプトされます。日本の海軍航空ユニットは、残存していれば、続いて起こる海軍戦闘に参加できます。

22.9 潜水艦攻撃:

22.91 潜水艦によるインターセプト:

22.911 一般: マップ上を基地とする裏返されていない潜水艦は、基地にあってはまたは哨戒中でも、適格の敵の海軍活動および基地へ帰還する敵の海軍ユニットをインターセプトすることを試みることができます。敵の輸送船をインターセプトする能力に対する制限については、25.71 と 25.94 を参照してください。マップ上を基地とする潜水艦は他の海軍ユニットと同じ方法でインターセプトします (22.2)。マップ上の潜水艦攻撃は、潜水艦攻撃表 (22.942) を使用して解決されます。SW ボックス内の敵の輸送船に対して活動する潜水艦は、その攻撃を解決するために SW 戦闘表 (24.62) を使用します。

22.912 潜水艦基地の要件: 潜水艦は、以下の場合に適格の敵の海軍活動をインターセプトすることを試みることができます。

A. 運用中あるいは孤立によって完全には否定されていない要塞または陣地 (32.243) を含んでいる港湾を基地としている場合。

B. 哨戒中の場合。

C. 活動中の味方の海軍ユニットに随行している場合。

22.913 潜水艦の哨戒: 潜水艦は、他の海軍ユニットと同じ方法で、他の哨戒と同じ制限に従い、哨戒することができます (21.41)。哨戒ヘクスは、その出発地の基地からヨーロッパでは 40 ヘクス、太平洋では 20 ヘクス以内であり、運用中の港湾からヨーロッパでは 20 ヘクス、太平洋では 10 ヘクス以内の海面ヘクスでなくてはなりません (21.3613A)。潜水艦は他の海軍部隊から独立して哨戒します。潜水艦の哨戒は相手のターンを通じて海面に残ることができますが、そうする場合には、敵の基地所属の航空ユニットによる航空攻撃を受けます (21.4176C)。

22.914 海軍戦闘の間の潜水艦攻撃: 敵の海軍ユニットによってインターセプトされた海軍部隊に随行しているか、または海軍戦闘が発生するヘクスで敵の海軍ユニットをインターセプトする潜水艦は、敵海軍ユニットが海軍戦闘の間に発見されたか、または味方の海軍部隊との艦隊戦闘に従事してその位置が明らかにされた場合には、海軍戦闘から撤退するものを含む敵海軍ユニットを攻撃できます (22.932)。

22.915 他の海軍ユニットから独立した潜水艦インターセプト: 個々の潜水艦戦力は、潜水艦を含む、他の海軍ユニットによるインターセプトから独立して、別々にインターセプトのさいころを振ります。潜水艦は、他のインターセプトする潜水艦を含む、他のインターセプトする海軍ユニットとは異なるヘクスで、適格の敵海軍部隊をインターセプトできます。

22.916 潜水艦インターセプトの解決:

A. **港湾内および防御哨戒中の潜水艦:** 基地港湾内および防御哨戒中の潜水艦は、他の海軍ユニットと同じ方法でインターセプトしますが、高速船より 2 つ少ない数のさいころを振ります (22.232B)。

B. **攻勢哨戒:** 攻勢哨戒中の潜水艦は、インターセプトヘクスに向かって 3 ヘクス移動することによりインターセプトされる味方の海軍部隊を支援できます (22.162)。

22.917 インターセプトする潜水艦に対する攻撃の禁止: インターセプトする潜水艦は、それが港湾を出発するか、またはそのインターセプトヘクスに移動するときに敵海軍ユニットによるカウンターインターセプトまたは敵航空ユニットによる攻撃を受けません。

22.918 ムルマンスク船団: ムルマンスク船団に対する潜水艦攻撃については、40.444 および 40.46 を参照してください。

22.92 インターセプトの試みの効果:

A. **成功:** インターセプトの試みに成功した潜水艦は、インターセプトした敵海軍部隊を攻撃しなくてはなりません。そのような攻撃が解決された後、マップ上の基地からインターセプトした生き残った潜水艦戦力は、他のインターセプトする海軍ユニットと同様に基地に帰還し、そのプレイヤーターンの残りの間、裏返されます。ムル

マンスク船団に対するドイツの潜水艦のインターセプトは自動的ではありません。

B. **失敗:** インターセプトの試みに失敗した潜水艦は、それがインターセプトに失敗した対象の敵海軍部隊を攻撃できず、そこからインターセプトを試みたヘクスに戻ります。潜水艦は、失敗したインターセプトの試みを継続することにより、海軍戦闘に参加することを試みことはできません (22.241)。インターセプトの試みに失敗した潜水艦は、現在のプレイヤーターンのその後のフェーズにインターセプトを試みることができます。

22.93 潜水艦の目標:

22.931 海軍戦闘に従事していない海軍部隊に対する潜水艦攻撃は、敵の海軍部隊全体に向けられます。

22.932 海軍戦闘に従事している海軍部隊に対する潜水艦攻撃は、全部隊が撤退している場合でも、敵の海軍部隊全体ではなく敵の戦闘グループに向けられます。潜水艦は発見された敵戦闘グループ、および艦隊戦闘に従事することによりその位置を明らかにした隠された敵戦闘グループを攻撃できます。艦隊戦闘に従事しなかった隠された敵の戦闘グループは、攻撃できません。

22.933 撤退している破損した敵の海軍ユニットに向けられる潜水艦攻撃は、その海軍ユニットおよびそれに随行しているすべての破損を受けていない海軍ユニットに向けられます。異なる戦闘グループから分離される海軍ユニットは、その潜水艦防御レベルを増加させるために統合することができます。

22.934 目標の選択: 敵海軍部隊を攻撃する個々の潜水艦戦力は、その海軍部隊中の小型艦または個々の有名艦のいずれかを目標とすることができます。攻撃側が有名艦を攻撃することに決定すれば、以下のように個々の攻撃する潜水艦戦力の正確な目標が無作為に決定されます。

A. 防御側は、相手に秘密にして次の順に彼の海軍ユニットを並べます。大きいものから小さいものの順で高速空母、大きいものから小さいものの順 (同じサイズであれば低速のものが先) で主力艦、最後に小型艦 (グループとして)。破損した艦船は、同じタイプおよび速度の破損を受けていない艦船より前に並べられます。

B. その後、攻撃側は、彼がどれを攻撃するか決めるために 1 個のさいころを振ります。「1」の目では、1 番目の防御側の艦船 (防御側の海軍部隊が高速空母を含んでいる場合には最大の高速空母) を攻撃します。「2」においては、彼は 2 番目の防御側の艦船を攻撃し、以下同様となります。目標を決めるさいころの目が防御側海軍ユニットの数 (小型艦はグループで数えます) より大きい場合、最後に並べられた目標 (もしあれば小型艦) が攻撃されます。同じ海軍部隊が 1 隻を超える潜水艦によって攻撃された場合、各攻撃する潜水艦は、すべての前の潜水艦攻撃が解決された後に目標決定のさい振りを実施します。

例: 米国の 2 隻の潜水艦が、2 つの CV、1 つの CVL、1 隻の 5 戦力戦艦、1 隻の 4 戦力戦艦およびいくつかの巡洋艦および駆逐艦を含んでいる日本の TF を攻撃します。日本の海軍ユニットは以下のように並べられます。1 (CV)、2 (CV)、3 (CVL)、4 (5 戦力戦艦)、5 (4 戦力戦艦)、6 (すべての小型艦)。その後、米国プレイヤーは、各潜水艦につきその目標を決定するために 1 つのさいころを振ります。彼は「2」および「4」の目を出し、したがって第 2 の CV および 5 戦力戦艦を攻撃します。

考えを進めてください! あなたの TF を順番に (大きいものから小さいものの順に) 高速空母、大きいものから小さいものの順に主力艦、小型艦) 組織することは、潜水艦攻撃のための準備となります。

22.935 秘密: 潜水艦攻撃の目標である TF または戦闘のグループの構成は明らかにされません。

22.94 潜水艦攻撃の解決:

22.941 潜水艦攻撃のタイミング: 潜水艦攻撃は攻撃側の選択で、任意の海軍戦闘ラウンドの終わりに解決されます。海軍戦闘がその海軍活動に関して発生しない場合、潜水艦攻撃はインターセプトされた海軍部隊に対する航空攻撃の解決の後に、インターセプトに続き

直ちに解決されます。

22.942 潜水艦攻撃の数: 2 個のさいころが、個々の攻撃する潜水艦の戦力につき潜水艦攻撃表上で振られます。個々の潜水艦の戦力は別々に攻撃し、プレイヤーターンに 1 回だけ攻撃できます。

潜水艦攻撃表 22.942												
DR	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+	
Sub	*	0	0	1	1	2	2	3	3	4	5	
修正												
+/-# 海軍国籍 DRM (22.552A)												
+/-# 相対的な魚雷、潜水艦および ASW の研究レベル (22.9431)												
+/-# 潜水艦攻撃ヘクスで探索のために使用された基地所属の 3 つの航空中隊、攻撃された海軍部隊内の運用中の高速空母および護衛空母ごとに (端数切捨て)												
# ユニットまたは BRP を運んでいる駆逐艦を含む、攻撃された海軍部隊に含まれる 3 つの駆逐艦戦力ごとに (端数切捨て)												
# 敵潜水艦の対応する数を超える適切な SW ボックス内の 3 つの ASW 戦力ごとに (端数切捨て)												
-1 防御側海軍部隊に対してその海軍戦闘ラウンドで以前に実施された潜水艦攻撃ごとに (22.9435)												
+1 攻撃される海軍ユニットが破損しているかその有効性を減少させる海軍活動を実施している場合 (22.9436)												
各攻撃で 1 回のダイス振りが実施されます。「*」の結果においては、攻撃する潜水艦戦力が除去されます。												
イタリックで書かれた各修正の最大の効果は +/-2 です。												
潜水艦攻撃のための最大の修正は全体で +/-4 を超過することができません。												
攻撃側が敵の小型艦を目標とすることに決定しない限り、1 個のさいころが個々の潜水艦攻撃の目標を決定するために振られます (22.934)。												

22.943 潜水艦攻撃の修正: 個々の潜水艦攻撃のダイス振りにおける合計のネット修正は +/-4 を超えません。このネット修正は以下のように決定されます。

22.9431 研究結果: 攻撃側の魚雷および潜水艦の研究結果、および防御側の ASW の研究結果。個々の潜水艦攻撃におけるこの修正の最大値は +/-2 です。

22.9432 基地所属航空機および空母の探索:

A. 潜水艦攻撃のダイスの目は以下の修正を受けます。

- 潜水艦攻撃ヘクスで探索 (23.11B) のために使用された 3 つの攻撃側の基地所属航空中隊 (端数切捨て) ごとに 1 ずつ増加されます。
- 潜水艦攻撃ヘクスで探索 (23.11B) のために使用された 3 つの防御側の基地所属航空中隊、攻撃された海軍部隊内の運用中の高速空母 (サイズにかかわらず) および CVE ごとに 1 ずつ減少されます (端数切捨て)。基地所属の航空機および空母は組み合わせることができ、1 つの探索を実施する基地所属の航空中隊、1 つの運用中の高速空母および 1 つの CVE は、潜水艦攻撃のダイスの目を 1 だけ減少させます。

B. 海軍戦闘ラウンドに探索することにより海軍戦闘に参加した航空ユニットは、その海軍戦闘ラウンドの終わりに撤退する海軍部隊に対する潜水艦攻撃を修正します。

C. 海軍戦闘とは別に発生した潜水艦攻撃については、攻撃側が探索する航空中隊を割り当て、次に防御側が探索する航空中隊を割り当て、その後、攻撃側が潜水艦の目標さい振りを実施し (22.934)、次に手順に従って潜水艦攻撃を解決します。

D. 運用中でない基地の航空ユニットは、その基地ヘクスでのみ潜水艦攻撃に対して防御することを支援できます。

E. 個々の潜水艦攻撃に対するこの修正からの最大のネットの増加または減少は、+/-2 です。

22.9433 駆逐艦: 潜水艦攻撃のダイスの目は、ユニットまたは BRP を運んでいる駆逐艦を含む、攻撃された海軍部隊内の 3 つの駆逐艦戦力ごとに 1 ずつ減少されます (端数切捨て)。個々の潜水艦攻撃に対するこの修正からの最大の減少は -2 です。

22.9434 超過の ASW: 潜水艦攻撃のダイスの目は、その SW ボック

ス内で潜水艦戦を実施するのに適格な敵の潜水艦 (25.4) の数を超える適切な SW ボックス内 3 つの ASW 戦力 (端数切捨て) ごとに 1 ずつ減少されます。潜水艦は、どちらのプレイヤーターンにおいてもこのルールにおいて「潜水艦戦を実施するのに適格」と考えられます。量産によって生成されたか、駆逐艦から変換された新しい ASW 戦力を含む適切な SW ボックス内のすべての ASW 戦力が数えられます。ASW による修正は、次の制限に従ってそのターンのすべての敵潜水艦攻撃に適用されます。

A. **大西洋 SW ボックス:** 大西洋 SW ボックス内の西側連合国の超過の ASW は、西部戦線のヘクスの枢軸国による潜水艦攻撃のみを修正します。大西洋の超過の ASW は、ムルマンスク船団に対するドイツの潜水艦攻撃には効果がありません。

B. **太平洋およびインド洋 SW ボックス (西側連合国):** 太平洋およびインド洋 SW ボックス内の超過の西側連合国 ASW は組み合わせられ、太平洋マップのいずれかの場所で日本の潜水艦攻撃を修正します。

C. **太平洋 SW ボックス (日本):** 太平洋 SW ボックス内の日本の超過の ASW は、太平洋マップのいずれかの場所で米国の潜水艦攻撃を修正します。

22.94341 個々の潜水艦攻撃に対する超過 ASW からの最大の減少は -2 です。

22.9435 複数の攻撃: 攻撃側は、その海軍戦闘ラウンドに防御側海軍部隊に対して行なわれたそれぞれの前の潜水艦攻撃につき潜水艦攻撃のダイスの目に -1 の修正を受けます。最初に攻撃する潜水艦戦力はこの修正を受けません。2 番目は -1 の修正を受け、3 番目は -2 の修正を受け、以下同様となります。攻撃している潜水艦の数以外にこの修正の上限はありませんが、その潜水艦攻撃のための合計の修正は -4 未満にはなりません (22.943)。この修正は、潜水艦が同じ海軍部隊または戦闘グループの中で異なる目標 (異なる有名艦のような) を攻撃する場合にも適用されます。個々の潜水艦攻撃は、持続する効果を持つためには少なくとも海軍ユニットを破損しなければなりません。破損に満たない損害は海上で修理されたと考えられ、無視されます (20.521)。

22.9436 追加修正:

A. **破損した艦船:** 攻撃側は、破損した有名艦または破損した巡洋艦を含んでいる小型艦グループを攻撃する場合、潜水艦攻撃のダイスの目に +1 修正を受け取ります。破損は、その戦闘ラウンド中の前の潜水艦攻撃によって引き起こされたものでもかまいません。

B. **海軍活動:** 攻撃側は、海輸、海上侵攻、海上補給あるいはユニットまたは BRP の海上護衛を実施する駆逐艦または輸送船を含んでいる海軍部隊中のいずれかの海軍ユニットを攻撃する場合に潜水艦攻撃のダイスの目に +1 修正を受け取ります。

22.9437 22.9436 の修正は累積的ではありません。海上補給を保護しているか、積荷を運んでいる海軍部隊内の破損した海軍ユニットに対する潜水艦攻撃は、他のすべての適用された修正に加えて、+1 修正を受け取ります。

22.9438 巡洋艦、名前のある大型艦、完全な海軍航空機を持っていない高速空母、破損した高速空母および無防備の海上補給線は、潜水艦に対する防御価値を持っていません。

22.9439 目標の構成: 海軍戦闘のために戦闘グループに分割した海軍部隊内の各戦闘グループは、潜水艦攻撃に対して別々に防御します。海軍戦闘から撤退する海軍ユニットは、新しい海軍部隊を組織するために統合して防御します。

22.944 潜水艦攻撃の影響:

22.9441 一般: 潜水艦攻撃の影響については、20.5 を参照してください。潜水艦攻撃により 2 回目に破損される破損した海軍ユニットは沈められます。

22.9442 駆逐艦の損失: 潜水艦によって駆逐艦に与えられた損失のすべて、一部またはゼロは、防御側の選択で、防御側海軍部隊の発地の基地、海上補給線が通過した港湾 (海上補給のみ) にある裏

返されていない駆逐艦または海軍活動が通り抜けたSWボックス内の裏返されていない駆逐艦に適用することができます。

22.9443 他の損失: 潜水艦によって CVE、巡洋艦または有名艦に与えられた損失は、SW ボックス内の海軍ユニットによって吸収することはできません。

22.9444 海上補給線: 潜水艦攻撃が成功した場合には、無防備の海上補給線は崩壊します (30.381)。1 つ以上の駆逐艦戦力が海上補給線の保護に割り当てられている場合、潜水艦による保護する駆逐艦に対する損失は、海上補給線の出発地の基地または海上補給線が通り抜けた港湾港湾の未使用の駆逐艦に適用することができます (22.9442)。

22.9445 積荷を運んでいる駆逐艦および輸送船: 積荷を運んでいる駆逐艦および輸送船に対する潜水艦攻撃の影響については、20.58B および 20.59 を参照してください。

22.945 ムルマンスク船団に対する潜水艦攻撃: ムルマンスク船団に対する潜水艦攻撃のタイミング、解決および結果については、40.46 を参照してください。

航空海軍オペレーション

23. 航空海軍オペレーション

23.1 概観

23.2 上空援護

23.3 戦闘空中警戒

23.4 海軍ユニットに対する航空攻撃

23.5 海軍基地に対する基地所属機の航空攻撃

23.6 敵基地に対する空母攻撃

23.7 海上の敵海軍ユニットに対する空母攻撃

23.8 陸上基地所属航空ユニットによる海上の敵海軍ユニットに対する攻撃

23.1 概観:

23.11 航空ユニットの利用: 航空および海軍ユニットは様々な方法で相互作用します。

A. 海軍のインターセプトの援助 (探索 AAS および基地所属 NAS): 基地所属の探索 AAS および NAS は敵の海軍活動をスポットし、海軍のインターセプトに用いるさいころの数を増加させることができます (22.231A)。スポッティングは探索 AAS または NAS を裏返しにしません。

B. 探索 (探索 AAS および基地所属 NAS): 基地所属の探索 AAS および NAS は、海軍戦闘の間に振られる探索さいころの数を増加させ、また潜水艦攻撃ダイスの目および潜水艦戦 SW 戦闘のダイスの目を修正します。

C. 上空援護 (護衛 AAS および基地所属 NAS): 基地所属の護衛 AAS および NAS は、敵の航空攻撃から味方の海軍ユニットを防御することを援助します。ジェット機は上空援護を提供できません。

D. 海上での海軍ユニット攻撃 (攻撃 AAS, NAS および神風特攻機): 基地所属の攻撃 AAS および NAS、空母所属の NAS および神風特攻機は、海上で敵海軍ユニットを攻撃できます。ジェット機は海軍ユニットを攻撃できず、海上で敵海軍ユニットを攻撃する他の航空ユニットに護衛を与えることができません。

E. 港湾での海軍ユニット攻撃 (AAF と NAS): 陸上基地所属の AAF および陸上基地または空母所属の NAS は港湾で敵海軍ユニットを攻撃することができます。

23.12 海軍戦闘への参加: 1 つの海軍部隊が別の海軍部隊をインターセプトまたはカウンターインターセプトする場合に海軍戦闘は発生します。海軍戦闘は、空母所属の海軍航空ユニットによる敵の基地または海上の敵海軍ユニットに対する空襲、艦隊戦闘あるいはその両方を含むことができます。基地所属の航空ユニットは海軍戦闘の間に海軍ユニットを攻撃でき、また攻撃されるかもしれません。

23.13 AAF の AAS への転換:

23.131 AAF の AAS への転換が要求される場合: 各 AAF は、下記活動のうちのいずれかに従事する直前に 3 つの AAS に転換されます。

A. 味方の NAS と協力して、または NAS を含んでいる敵の部隊に対する航空戦闘に従事する場合。

B. 海軍のインターセプトを援助する場合 (スポッティング)。

C. 味方の海軍ユニットに上空援護を提供する場合。

D. 海軍戦闘の間に探索する場合。

E. 海上での敵海軍ユニットを攻撃する場合。

23.132 転換比率: 各 AAF は次のものに転換されます。

A. 1 つの探索 AAS。

B. 1 つの護衛 AAS。

C. 1 つの攻撃 AAS。

23.133 転換のメカニクス: AAF が AAS に転換される場合、AAF は 3 つの AAS (各タイプ 1 つずつの AAS) と取り替えられます。

AAF は、AAF の AAS への転換および後の AAS の AAF への転換により、所有する主要国がプレイ中に過少または過大な AAF を不注意に持つことがないように、所有する主要国の戦力プール表の指定された場所に置かれます。

23.14 AAS の AAF への転換

23.141 AAS の AAF への転換が要求される場合: 以下の場合に AAS は AAF に再転換されます。

A. 下記活動のうちのいずれかに従事する直前に。活動に参加する陸軍航空ユニットだけが転換されます。

- ・味方の NAS と共に、または NAS を含んでいる敵部隊に対する以外の航空戦闘に従事する場合。
- ・敵海軍基地に対する攻撃。
- ・敵の経済目標に対する爆撃。
- ・対地支援の提供。
- ・防御航空支援の提供。

B. 所有するプレイヤーのユニット生産フェーズ中に。未生産の 3 つの AAS が 1 つの AAF に転換されます。未生産で残っている 2 つの未生産 AAS は AAF に転換され、プレイに用いられている 3 番目の AAS は所有するプレイヤーが選択した任意の位置から除去されます。未生産で残っている 1 つの AAS は無視されます。

C. 所有者プレイヤーターンの終了時に(所有者プレイヤーターンの転換された AAS)。

D. 相手プレイヤーターンの終了時に(相手プレイヤーターンの転換された AAS)。

23.142 転換比率: AAS が AAF に転換される場合、2 つの AAS が 1 つの AAF に転換され、残った 1 つの AAS は除去されます。したがって、1 つの AAS は除去されます。2 つ、3 つまたは 4 つの AAS が 1 つの AAF に転換されます。5 つ、6 つまたは 7 つの AAS が 2 つの AAF に転換されます、など。未生産の AAS が最初に転換されます。これにより未生産 AAF の数が決定されます。その後、マップ上の AAS は、各航空基地またはマップボックスに含まれる AAS について個別に決定されて転換されます。転換の終了後には、プレイに用いられる AAF の数は所有する主要国の戦力プールの AAF の数を超過できません。

23.143 転換のメカニクス: AAS が AAF に転換される場合、3 つの AAS が 1 つの AAF と取り替えられます。AAF は、プレイでの AAF の全体数が正確であることを保証するために、所有する主要国の戦力プール表(23.133)の指定された場所から取られます。

例: 英国は 5 つの AAF (15 の AAS) を海軍戦闘に使用して 5 つの AAS を失い、1 つのヘクスに 2 つの AAS、他のヘクスに 8 つの AAS を残しています。最初に未生産の AAS が、AAF に転換されます (5 AAS=2 AAF)。2 AAS=1 AAF および 8 AAS=3 AAF ですが、これは英国がその戦力プールで認められているよりも 1 つ多い AAF を持つことになってしまうため、いずれかの基地の 1 つの AAF がプレイから除去されます。

23.144 AAF の転換: 3 つの AAS が AAF に転換される場合、もしそれが、全タイプ(探索、護衛および攻撃)の裏返されていない AAS の集合でなければ、作成された AAF は裏返されます。AAF へ結合する AAS の 1 つ以上が裏返しの場合、または AAF が、3 つのタイプの AAS から形成されていない場合、AAF は裏返されます。

23.15 AAS オペレーション:

23.151 AAS の活動: 23.11A-D の中で述べられるように、各タイプの AAS により実行できる活動は制限されます。

23.152 AAS の航空戦闘: 3 つのタイプの AAS はすべて等しい有効性を持って航空戦闘に従事します。

23.153 損失: AAS へ分割した陸軍航空ユニットは中隊として損失を受けます。損失を適用する場合、各タイプの AAS は別個のタイプの航空ユニットとして扱われます (19.6)。

23.16 基地所属航空の複数使用:

23.161 制限: 基地所属の航空ユニットは、2 つ以上の同時の海軍活動に関して航空活動を実施できません。一旦基地所属の航空中隊が

特定の海軍活動を支援するか攻撃するために割り当てられれば、それは、そのプレイヤーターンの同じセグメント中に同様の海軍活動に対して使用できません。

例: 2 つの敵海軍部隊が同様の海軍活動を実施する間に基地所属の航空ユニットの活動範囲内を通過します。各中隊は、その海軍部隊が進入したヘクスうちの 1 つに航空出撃を行って、一方または他方の敵海軍部隊を攻撃できます (23.811)。しかしながら、一旦一方の敵海軍部隊に対する攻撃に割り当てられた航空中隊は、その敵海軍部隊が除去または任務中断されたとしても、他方を攻撃することはできません。

例: 味方の 2 つの海軍部隊が個別の海輸任務を実施します。それぞれの活動範囲内の基地所属 NAS および護衛 AAS は、一方または他方の味方の海軍部隊に上空援護を提供できますが、上空援護を提供された味方の海軍部隊が除去または任務中断されたとしても、両方には実施できません。敵の海軍部隊が海上侵攻を実施する味方の海軍部隊のうち 1 つをインターセプトし、味方の海軍部隊がカウンターインターセプトする場合には、これらの航空機は、カウンターインターセプトする海軍部隊に上空援護を提供でき、生き残った航空機は海上侵攻する海軍部隊のうちの 1 つに上空援護を提供することができます。

例: 移動しているプレイヤーは海輸任務を実施し、2 つの防御側海軍部隊がインターセプトします。移動しているプレイヤーは、インターセプトヘクスおよびインターセプトヘクスに向かう経路となる複数のヘクスを活動範囲とする基地所属 NAS を持っています。

移動しているプレイヤーのそれぞれの NAS は、インターセプトヘクスに接近する途中で一方または他方のインターセプトする海軍部隊を攻撃できますが、一方から他方に変更することはできません。移動しているプレイヤーは、インターセプトする海軍部隊のうちの 1 つに NAS を集中し、それを任務中断させます。その後、海輸を実施している移動しているプレイヤーの海軍部隊と別のインターセプトする海軍部隊の間で海軍戦闘が開始されます。その後、生き残った NAS は、たとえそれが任務中断したインターセプトする海軍部隊を攻撃していたとしても、海軍戦闘がインターセプトヘクスへの移動とは同時に起こらないので、探索し、上空援護を提供し、または海軍戦闘の一部として攻撃することができます。

例: 前の例において、移動しているプレイヤーは、敵海軍部隊のうちの 1 つをカウンターインターセプトします。移動しているプレイヤーの基地所属の NAS は以下のことをできます。a) カウンターインターセプトされた敵海軍部隊のカウンターインターセプトヘクスへの移動を上空援護します。b) カウンターインターセプトの海軍戦闘に参加します。c) 別の敵海軍部隊のインターセプトヘクスへの移動を攻撃します。d) インターセプトの海軍戦闘に参加します。これらの事態はすべて同じフェーズ内の異なる時点に起こるので、移動しているプレイヤーの生き残った NAS は、すべての事態に対して使用できます。

23.162 AAS の異なるヘクスでの使用: AAS は活動範囲および他の制限に従い、異なるヘクスで探索、上空援護の提供および敵の海軍ユニットを攻撃することができます。AAF の探索、護衛および攻撃コンポーネントが同じヘクスで、または同時に使用されるという要求はありません。

23.163 フェーズの終わりに裏返されます: 23.161 の制限に従い、航空中隊は 1 フェーズ中に 1 つを超える航空活動を実施できますが、それらが上記の航空活動のうちのいずれかを実行したフェーズの終わりには裏返されます。

例: ドイツの攻撃 AAS は、英国のドイツに支配される港湾への枢軸国の海上補給をインターセプトしようとする、英国の TF を攻撃します。その後ドイツは英国へユニットを海輸します。生き残ったドイツの攻撃 AAS は、海上補給および海輸の両方がドイツの移動フェーズ中に発生するので、英国へのドイツの海輸をインターセプトしようとする、いずれかの英国の TF を攻撃できます。生き残ったすべてのドイツの攻撃 AAS は、ドイツの移動フェーズの終わりに裏返され、ドイツの戦闘フェーズ中に英国の海軍部隊を攻撃するためには使用できません。

23.2 上空援護:

23.21 一般:

A. 任意の海軍活動に使用可能: 上空援護は、基地所属航空ユニットにより、海軍戦闘の間に任意の海軍活動に従事する味方の海軍ユニットを基地所属の航空ユニットおよび空母所属の海軍航空ユニットからの敵の航空攻撃から保護するために提供できます。上空援護は港湾にある海軍ユニットには提供できません。

B. 適格の航空ユニット: 上空援護を実施する航空ユニットは裏返しではあってはならず、対象となる海軍活動を攻撃することを敵の航空ユニットが試みているヘクスから活動範囲内の基地にある必要があります。運用中でない基地の航空ユニットは、攻勢の上空援護を実施できず、それが基地としているヘクス上の防御の上空援護のみを実施できます。

C. 複数の海軍部隊のための上空援護: 23.161 に述べられた制限に従い、個々の基地所属の護衛 AAS または NAS は 1 つを超える海軍部隊に上空援護を提供できます。

D. BRP コスト不要: 上空援護は攻勢のオペレーションではなく、BRP の消費を要求しません。

23.22 基地所属航空攻撃に対する上空援護:

A. 基地所属の航空攻撃が発表された直後に、基地所属の航空攻撃に対する上空援護は割り付けられます。 防御側は、基地所属機の航空攻撃が発表される前に適格な航空ユニットを基地所属機に対する上空援護に割り当てておくことは要求されませんが、他の目的で既に使用してはなりません。

B. 海軍部隊がその目的地へ移動する際に進入する各ヘクスで、相手プレイヤーは、基地所属の航空ユニットでその海軍部隊を攻撃でき、防御側は上空援護のために利用可能な適格の航空ユニットのうちの一部または全部を使用でき、全く使用しないこともできます。 相手が味方の海軍部隊に対する航空攻撃を発表した直後に、上空援護を実施する決定がなされます。航空戦闘が解決された後に、両プレイヤーの生き残った航空ユニットは基地へ戻り、破壊または活動中断とならない限り海軍部隊は以前に発表された経路に沿って次のヘクスに移動します。このプロセスは、海軍部隊がその経路上の各ヘクスに進入するときに繰り返されます。

23.23 海軍戦闘の間の上空援護:

A. 海軍戦闘の間の上空援護は、空母所属の海軍航空ユニットが空襲および戦闘空中警戒に割り当てられた直後に割り付けられます (22.41D)。

B. 海軍戦闘の間に上空援護を提供する航空ユニットは特定の戦闘グループに割り当てられ、その戦闘ラウンドでは他の戦闘グループに対する空襲に影響しません。

23.24 上空援護は海軍ユニットのみを保護します: 上空援護を提供する航空ユニットは、自身の基地を防御せず、探索せず、潜水艦に対する防御を援助せず、敵目標に対する航空攻撃を実施せず、敵海軍ユニットに対して作用しません。他の航空ユニットは、敵の海軍ユニットに対する攻撃のために保持される必要があります。

23.25 役割変更の禁止: 1 つの海軍戦闘ラウンドに味方の海軍部隊に上空援護を提供し、引き続き発生する攻撃側航空ユニットとの航空戦闘を生き残った航空ユニットは、後の海軍戦闘ラウンドで同じ味方の海軍部隊に上空援護を提供し続けるか、基地に残ることのいずれかです。それらは、その味方の海軍部隊の海軍戦闘において敵海軍ユニットの探索または攻撃を実施できません。

23.3 戦闘空中警戒:

23.31 戦闘空中警戒: 戦闘空中警戒は、次のものに対して空母所属の海軍航空ユニットによって提供できます。

A. 海軍戦闘の間に自身の戦闘グループに対して。

B. 海軍戦闘と無関係の敵航空ユニットによって攻撃されればその海軍部隊全体に対して。

23.32 3分の1制限: 利用可能な空母所属 NAS のうち 3 分の 1 (端

数切上げ) を超えないものが、その戦闘グループ (23.31A) または海軍部隊 (23.31B) に対する戦闘空中警戒に割り付けることができます。この決定は、各海軍戦闘ラウンドの開始時または海軍部隊が各々の新しいヘクスに進入する際になされます。基地所属の航空ユニットと異なり、空母所属 NAS は異なる海軍戦闘ラウンド中に異なる活動に従事できます。

例: 日本の戦闘グループは、それぞれ 3 つの NAS を持つ 4 つの CV を含んでおり、合計 12 の NAS を含んでいます。日本の 4 つの NAS が、海軍戦闘の第 1 ラウンドに日本の戦闘グループに対する戦闘空中警戒を実施できます。その戦闘ラウンド中に、敵航空攻撃に対して防御する間、あるいは敵の航空または海軍ユニットを攻撃する間に、その日本の NAS のうち 3 つが除去されれば、日本の戦闘グループは第 2 戦闘ラウンドに 9 つの NAS を持ち、そのうち 3 つの日本の NAS が日本の戦闘グループに対する戦闘空中警戒を実施できます。

23.33 CVE: CVE は戦闘空中警戒に寄与しません。

23.34 攻撃側航空ユニットに対する上空援護の影響: 23.412 を参照してください。

23.4 海軍ユニットに対する航空攻撃:

23.41 敵の海軍ユニットがその活動範囲内にある、海上の空母所属の海軍航空ユニットを含む運用中の航空ユニットは、それらが基地または海上にあるときに攻撃することができます (例外: 潜水艦ユニットは、相手プレイヤーターン中に哨戒で残る場合のみ、航空機に攻撃されます- 21.4176C。海軍生産表上で修理または生産の途中にある海軍ユニットは、戦略爆撃によってのみ攻撃されます- 26.31H。海軍生産表の「修理待ち」ボックス内の破損した海軍ユニットは通常の航空攻撃に受けます。)

23.411 防御側航空機の影響: 港湾:

23.4111 航空優勢の選択: 航空ユニットが、攻撃された港湾内の空母所属の海軍航空ユニットを含む敵の航空および海軍ユニットの両方を含んでいる敵の港湾を攻撃する場合、攻撃側は彼の攻撃する航空戦力のうちの一部、全部またはゼロで防御側航空ユニットを航空優勢する選択肢を持っています。TF マーカーによって秘密にされた空母所属の海軍航空ユニットは、攻撃側が空母の基地に対する攻撃を発表したときに明らかにされ、攻撃側の選択で航空優勢することができます。

23.4112 すべての攻撃側航空ユニットによる航空優勢: すべての攻撃する航空ユニットが航空優勢攻撃を実施する場合、その攻撃はもっぱら航空優勢攻撃 (18.52) として解決され、各プレイヤーがその航空戦闘ラウンドを解決するために 1 回航空戦闘ダイスを振ります。その戦闘ラウンドでは、基地による防空ダイスは振られず、目標ヘクスの海軍ユニットは攻撃されません。

23.4113 一部の攻撃側航空ユニットによる航空優勢: 攻撃する航空ユニットのうちの一部が航空優勢攻撃を実施し、残りが敵基地の海軍ユニットを攻撃するために割り当てられる場合、航空優勢戦闘に従事する攻撃側および防御側航空ユニットの間で 1 ラウンドの航空戦闘が解決されます。航空優勢戦闘に従事した攻撃側航空ユニットは、航空優勢戦闘の結果にかかわらず、その戦闘ラウンド中に敵基地の海軍ユニットを攻撃できません。残る攻撃側航空ユニットのうちの一部または全部は、防御側の航空戦闘結果によって、敵基地の海軍ユニットに対する攻撃を実施できます (23.4115B)。

23.4114 攻撃側航空ユニットが航空優勢しない場合: 防御する航空ユニットを無視して、すべての攻撃する航空ユニットが敵基地の海軍ユニットを攻撃することを試みる場合、防御側航空ユニットは攻撃側航空ユニットに対して 1 回の航空攻撃ダイス振りを実施します (23.4115B)。

23.4115 航空戦闘の影響:

A. 攻撃側の航空戦闘結果: 攻撃側の航空戦闘のダイスの目によって任務中断を強いられた防御側航空ユニットは、その基地に対する

後の戦闘ラウンドに参加します。その基地に対する攻撃の最終ラウンドで任務中断を強いられる防御側航空ユニットは、攻撃側プレイヤーターンの残りの間、裏返されます（例外：敵航空攻撃に対するその港湾の防御に参加した港湾の高速空母所属の海軍航空ユニットは、その空母に転送された後に裏返されませんが、その空母は裏返されます-17.3122）。

B. 防御側の航空戦闘結果: 防御側の航空戦闘ダイス振りによって除去または任務中断を強いられる攻撃側航空戦力は、そのラウンド中に敵基地の海軍ユニットを攻撃できません。防御側の航空戦闘結果の影響が防御側航空ユニットを航空優勢した攻撃側航空戦力の数を超過する場合、超過は防御側の海軍ユニットに対する攻撃を予定していた航空戦力に適用されます。攻撃側が防御側を航空優勢せず、防御側の裏返されていない航空ユニットが航空戦闘ダイス振りを行った場合には、これが常に生じます。防御側の航空戦闘結果以外には、防御側航空機は港湾の海軍ユニットに対する航空攻撃に効果がありません。

例：米国の15のNASが、2つの裏返されていないAAF、6つの裏返されていないNASおよび8戦力の小型艦を含んでいる日本の港湾を攻撃します。

米国プレイヤーは、彼の攻撃の第1ラウンド中に日本の航空ユニットを航空優勢することに決定します。攻撃側の15の米国NASと日本の6つのAAS(23.131)および6つの日本のNASとの間で航空優勢戦闘が解決されます。米国の航空戦闘結果は「6/6」で、それは4つの日本のAASおよび2つの日本のNASを除去させました。日本の航空戦闘結果は「4/4」で、それは4つの米国のNASを除去させました。米国プレイヤーは彼の攻撃を継続するつもりであるので、任務中断の結果は航空中隊に影響しません。

第2ラウンドでは、残る11の米国NASのうち4つが、残りの2つの日本AASおよび4つのNASを航空優勢し、他の7つの米国NASが日本の小型艦を攻撃します。米国の航空戦闘結果は「2/2」で、それは2つの日本の航空中隊を除去し、2つの他のものを任務中断させました。6つの日本の航空中隊は「2/3」の航空戦闘結果を達成し、それは航空優勢する米国NASのうち2つを除去し、他の2つを任務中断させ、日本の海軍ユニットを攻撃する米国NASのうち1つを任務中断させました。

これにより6つの米国のNASが日本の海軍ユニット攻撃に残ります。日本の防空ダイス振りの後、米国プレイヤーは彼の攻撃を解決し、次に攻撃の第3ラウンドを実施するかどうか決定します。彼が実施しなければ、日本は、2つの裏返されたAAS、1つの裏返されたNASおよび1つの裏返されていないNASおよび米国の攻撃で生き残ったすべての海軍ユニットを持った状態で戦闘を終了します。

23.4116 近くの防御航空ユニットは無視されます: 攻撃されたヘクス以外のヘクスを基地とする防御側航空ユニットは、その基地の防空を援助しません。攻撃側は、攻撃するヘクスを基地とする航空ユニットにのみ注意を払う必要があります。

23.4117 裏返された航空ユニット: 敵基地にある裏返された航空ユニットは、攻撃側がその基地に対する航空優勢を選択しない限り、攻撃側の航空ユニットに対して航空戦闘ダイス振りは実施しません。

23.412 防御側航空の効果-海上:

23.4121 攻撃側航空ユニットとの航空戦闘:

A. 防御側の参加の選択: 航空攻撃されている味方の海軍部隊に対する上空援護または戦闘空中警戒を実施する航空中隊は、等しい数の攻撃側航空中隊との航空戦闘に従事することができます。攻撃された海軍ユニットに対する上空援護または戦闘空中警戒を実施する防御側航空ユニットの一部または全部は、航空戦闘に参加させずに保持することができます。攻撃側がどの航空戦力に航空戦闘を割り当てるかを決める前に、これが発表されます。攻撃側航空ユニットと交戦しない防御側航空ユニットは、発生する他のすべての航空戦闘により死傷者を出すことなく、その戦闘ラウンドで引き続き発生する防御側の海軍ユニットに対する航空攻撃に効果がありません。

B. 攻撃側の参加の義務: 攻撃された海軍部隊または戦闘グループに対して上空援護または戦闘空中警戒を実施する防御側航空ユニットが攻撃側航空ユニットと交戦することに決定した場合、航空戦闘

は、防御側航空中隊とそれと等しい数の攻撃側航空中隊の間で解決されます。上空援護する航空中隊より攻撃側航空中隊が少ない場合、すべての攻撃側航空中隊は、防御側航空ユニットとの航空戦闘に従事してはなりません。上空援護する航空中隊よりも多くの攻撃側航空中隊がある場合、攻撃側は防御側航空ユニットとの航空戦闘に航空中隊のどれが従事するかを決定します。攻撃側は、防御側よりも多くの航空中隊を航空戦闘に割り当てることはできません。

防御側は、どれだけの数の攻撃側航空中隊と航空戦闘を実施するかを決定します（攻撃側よりも多くの航空中隊が上空援護を実施していないが、または防御側が戦闘から航空ユニットを参加させないことを望まない限り、上空援護を実施している中隊と同数です）。その後、攻撃側は、上空援護を実施する航空中隊との航空戦闘に、どの攻撃側航空中隊が従事するかを決定します。

C. 上空援護および戦闘空中警戒: 味方の海軍部隊に上空援護を提供する基地所属の航空中隊は、攻撃側航空中隊と攻撃されている海軍部隊に対して戦闘空中警戒を実施している航空中隊との間の航空戦闘に先立って、別個に航空戦闘を解決します。上空援護を提供する防御側航空ユニットとの航空戦闘の結果、除去または任務中断を強いられる攻撃側航空ユニットは、続いて起こる戦闘空中警戒を実施する防御側航空ユニットとの航空戦闘に参加しません。

D. 攻撃側航空ユニットと上空援護を実施する防御側航空ユニットの間の1回の航空戦闘ラウンドの後に、残る攻撃側航空ユニットと戦闘空中警戒を実施する防御側航空ユニットの間に1回の航空戦闘ラウンドが解決されます。攻撃側が奇襲を達成しない限り、戦闘空中警戒を実施する海軍航空ユニットは好意的な+/-1DRMを受け取ります。上空援護を実施する航空ユニットはこの修正を受け取れません。

E. 奇襲効果: 一方の側が海軍戦闘で奇襲を達成した場合、上空援護および戦闘空中警戒を実施する防御側航空ユニットの有効性は減少されます。

- ・攻撃側が「1」以上の奇襲レベルを達成した場合、戦闘空中警戒を実施する防御側航空中隊はその+1の航空戦闘DRMを失います。
- ・攻撃側が「4」の奇襲レベルを達成した場合、防御側航空ユニットの3分の2（端数切上げ）のみが上空援護または戦闘空中警戒を実施すると考えられ、攻撃側航空ユニットとの航空戦闘に従事できます。防御側航空中隊の残りの3分の1は、その防御側航空中隊が超過の航空戦闘結果によって除去または破損されない場合には、すべての攻撃側による航空攻撃のダイス振りが実施された後に、攻撃側に対して1回の航空戦闘ダイス振りを実施します。

- ・攻撃側が「5」の奇襲レベルを達成した場合、防御側航空ユニットの3分の1（端数切上げ）のみが上空援護または戦闘空中警戒を実施すると考えられ、攻撃側航空ユニットとの航空戦闘に従事できます。防御側航空中隊の残りの3分の2は、その防御側航空中隊が超過の航空戦闘結果によって除去または破損されない場合には、すべての攻撃側による航空攻撃のダイス振りが実施された後に、攻撃側に対して1回の航空戦闘ダイス振りを実施します。

- ・攻撃側が「6」の奇襲レベルを達成した場合、すべての防御側航空ユニットは、すべての攻撃側の航空攻撃が解決された後に、攻撃側に対して1回の航空戦闘ダイス振りを実施します。

23.4122 航空戦闘の影響:

A. 攻撃側: 防御側の航空戦闘ダイス振りによって除去または任務中断を強いられなかったすべての攻撃する航空中隊は、防御側航空ユニットに対する航空戦闘に従事したものを含めて、その戦闘ラウンドに上空援護されている海軍部隊への攻撃に使用できます。

B. 防御側: 攻撃側航空ユニットと交戦し、攻撃側の航空戦闘ダイス振りによって除去または任務中断を強いられない上空援護または戦闘空中警戒を提供した航空ユニットは、その戦闘ラウンドの残り間、その海軍部隊の上空に残り、その戦闘ラウンド中でその後に実施されるその海軍部隊に対する空母所属機による空襲または基地所属機による航空攻撃を行なう敵の航空ユニットと交戦することができます。

す。

例: 攻撃する米国の10の航空中隊が、上空援護を実施する日本の3つの航空中隊によって交戦されます。日本の航空戦闘の結果が「1/0」である場合、9つの米国の航空中隊が日本の海軍部隊を攻撃できます。日本の航空戦闘の結果が「1/2」（修正がない場合に最も確率の高い結果です）である場合、7つの米国の航空中隊が攻撃できます。日本の航空戦闘の結果が「2/4」である場合、4つの米国の航空中隊だけが攻撃できます。各ケースでは、現実には攻撃する米国の航空中隊の数は、日本の防空さいころ振りによってさらに減少するかもしれません。もし米国の航空戦闘の結果が「1/1」ならば、1つの日本の航空中隊が、その戦闘ラウンド中の後の米国による航空攻撃で防御する日本の海軍部隊の上空に残ります。

23.42 防空ダイス振り: すべての攻撃側および防御側航空ユニット間の航空戦闘が解決された後に、防御側は2つのさいころを振り、防空表を調べます。

防空表 23.42												
防空力	ダイスの目											
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+	
1	0	0	0	0	0	0/1	0/1	1/0	1/0	1/1	1/1	
2	0	0	0/1	0/1	1/0	1/0	1/1	1/1	1/2	1/2	2/1	
3	0/1	0/1	1/0	1/0	1/1	1/1	1/2	1/2	1/1	2/1	2/2	
4	1/0	1/0	1/1	1/1	1/2	1/2	2/1	2/1	2/2	2/2	2/3	
5	1/0	1/1	1/1	1/2	1/2	2/1	2/1	2/2	2/2	2/3	2/3	
6	1/1	1/1	1/2	1/2	2/1	2/1	2/2	2/2	2/3	2/3	3/2	
7	1/1	1/2	1/2	2/1	2/1	2/2	2/2	2/3	2/3	3/2	3/2	
8	1/2	1/2	2/1	2/1	2/2	2/2	2/3	2/3	3/2	3/2	3/3	
9	1/2	2/1	2/1	2/2	2/2	2/3	2/3	3/2	3/2	3/3	3/3	
10	2/1	2/1	2/2	2/2	2/3	2/3	3/2	3/2	3/3	3/3	3/4	
防空レベル												
+1 破損した海軍戦力を含む10の海軍戦力ごとに（端数切上げ）。港湾で沈められた艦船、潜水艦および輸送船は数えられません。各CVEは3つの海軍戦力の価値があります。												
+1 各防空研究結果につき												
+1 各高射砲戦力、航空基地カウンター、陣地、重要戦略目標または錨のシンボルごとに												
+2 各都市、港湾または要塞ごとに												
+1 攻撃された海軍部隊中の各5戦力戦艦につき												
-1 攻撃側が2以上の奇襲レベルを達成する場合												
防空レベルが10を超える場合、結果は「10」の列および防空レベルの合計と等しくするために必要な列を調べることににより決定されます。												
結果: スラッシュの前の数字は除去される攻撃側航空中隊の数です。スラッシュの後の数字はその任務を中断して基地に戻ることを強いられる攻撃側航空中隊の数です（例外: 海上で艦船を攻撃する空母所属 NAS および神風特攻機は任務を中断せず、スラッシュの後の数字は無視します-23.424）。任務を中断した航空ユニットは、現在の航空攻撃における将来の航空出撃に参加できます。												

23.421 海軍部隊の防空レベル: 海軍部隊の防御力は、防空表上で示されるように決定されます。

A. 損傷した海軍ユニットおよび積荷を運んでいる駆逐艦を含む、すべての攻撃された海軍ユニットは、防空レベルを決定する際に数えられます（例外: 23.421C-E）。

B. 各CVEは防空の目的では3つの海軍戦力の価値があると考えられます。

CVEの防空価値が他の海軍ユニットの3倍であることは、ゲームに現れないそのNASを反映しています。

C. 港湾で沈められた艦船は数えられません。

D. 潜水艦は数えられません。

E. 輸送船は数えられません。

23.422 戦闘グループ: 各戦闘グループは海軍戦闘の間に攻撃されたときに別々に防御します。

23.423 港湾: 攻撃された海軍部隊が港湾にある場合、防空レベルは港湾の防御力で補われます。港湾を含むヘクスを通して移動していても、海上で攻撃された海軍ユニットは港湾の防御力による利益を受け取りません。

23.424 結果: 「/」の前の数字は、除去される攻撃している航空中隊の数を示します。「/」の後の数字は、任務を中断される攻撃側航空中退の数を示します（例外: 海上で船舶を攻撃する空母所属 NAS および神風特攻機は任務を中断しません）。任務を中断した航空ユニットは損失を受けずに基地に帰り、その航空出撃には参加しませんが、後の出撃で攻撃することができます。混合部隊に対する損失は、19.6に従って配分されます。

23.425 航空戦闘後の攻撃中止は不可能です: 航空戦闘により除去または任務中断を強いられなかった航空ユニットは、1回の防空ダイス振りを受けなくてはなりません。それらは任務を中断できません。

23.426 目標の内容が明らかにされます: 目標とされた敵戦闘グループ（または海軍戦闘に参加しない海軍ユニットではその海軍部隊すべて）の正確な内容は、少なくとも1つの攻撃側航空戦力が除去または任務中断を強いられずに、防空のダイス振りを生き残った場合、攻撃側に明らかにされます。

23.43 攻撃側航空ユニットによる目標選択: 防空ダイス振りが実施され、その結果が適用された後、攻撃側は、攻撃する航空ユニットの目標を選択します（例外: 神風特攻機は、非神風航空ユニットの前にその目標を無作為に選択します-17.462）。

A. 有名艦: 有名艦は攻撃側航空中隊により別々に目標とされます。

B. 小型艦: 小型艦はグループとして攻撃されます。積荷を運ぶ駆逐艦および輸送船に対する航空攻撃の影響については、20.58B および 20.59 を参照してください。

23.44 航空攻撃のダイス振り: 攻撃側は、特定の目標に攻撃する航空機を割り当てた後に、各目標につき2個のさいころを振り、海軍攻撃表を調べます。航空攻撃ダイス振りを実施する場合、除去または任務中断されなかった航空中隊のみが考慮に入れます。

海軍攻撃表 20.51, 22.55, 23.44												
AS	FF	ダイスの目										
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+
1	1-2	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2
-	3-4	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3
2	5-6	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3
3	7-9	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4
4	10-12	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	5
5	13-15	2	2	2	3	3	3	4	4	5	5	6
6	16-18	2	2	3	3	3	4	4	5	5	6	6
7	19-21	2	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7
8	22-24	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
9	25-27	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8
10	28-30	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
11	31-33	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9
12	34-36	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
13	37-39	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
14	40-42	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
15	43-45	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11
16	46-48	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11
17	49-51	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12
18	52-54	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12
19	55-57	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13
20	58-60	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13
修正 海軍ユニットに対する航空攻撃												
+/# 攻撃側の航空国籍 DRM												
# 防御側の海軍国籍 DRM												
+1 攻撃側が3以上の奇襲レベルを達成した場合。												
修正 海軍ユニットに対する艦隊攻撃												
+/# 海軍国籍 DRM(22.552A)												
+/-1 従事している戦闘グループのうちの1つがその有効性を減少させる海軍活動 (22.552B) を実行している場合。												
20を超える航空中隊が戦闘に従事する場合、結果は「20」の列および足し合わせて従事した航空中隊の総数にするのに必要な数の列を調べることににより決定されます。60を超える艦隊戦力が戦闘に従事する場合、結果は「58-60」列、および足し合わせて従事した艦隊戦力の総数とするのに必要な数の列を調べることににより決定されます。												

結果

有名艦と巡洋艦: 有名艦または巡洋艦はその戦力より 1 少ない海軍攻撃結果を受けた場合に破損され、その戦力以上の海軍攻撃結果を受けた場合に沈められます。

巡洋艦グループ: 巡洋艦のみからなる小型艦のグループが奇数個の打撃を受けた場合、余分の打撃は 1 隻の巡洋艦を破損します。

駆逐艦と CVE のグループ: 小型艦のグループが、駆逐艦、CVE または両方のみの組み合わせからなる場合、各打撃は駆逐艦または CVE 戦力を沈めます。

混合小型艦部隊: 巡洋艦および 1 戦力海軍ユニットの両方からなる小型艦部隊が被った海軍攻撃結果は、部隊中の巡洋艦がすべて沈められるまで、沈められた 1 戦力船の戦力数が沈められた巡洋艦戦力の数を超過できないという条件に従い、巡洋艦および 1 戦力海軍ユニットの間で平等に分配されます (20.551)。

23.441 修正: 海軍ユニットに対する航空攻撃ダイスの目は、以下の修正を受けます。

A. +/# 攻撃側の航空国籍 DRM (19.31A)。攻撃するすべての航空ユニットが神風特攻機である場合、+4 修正となります。

航空国籍表 19.31A, 23.441A	
DRM	国籍
2	ドイツ、日本、米国、英国、フィンランド、スウェーデン、オーストラリア
1	イタリア、ロシア、フランス
0	フィンランド、スウェーデン、オーストラリア以外の中小国
修正	
+1	エリートの日本の海軍航空
-1	英国の海軍航空
-1	8 以上の冬効果を受ける航空ユニット
-1	部分的な補給または航空石油効果を受ける航空ユニット

B. +/- # 防御側の海軍国籍 DRM (22.552A)。プラスの海軍国籍 DRM は航空攻撃のダイスの目を減少させます。マイナスの海軍国籍 DRM は航空攻撃のダイスの目を増加させます。

海軍国籍表 22.552A, 23.441B	
DRM	国籍
3	ドイツ、日本
2	英国、米国、スウェーデン、オーストラリア
1	イタリア、フランス
0	ロシア、ギリシア、ルーマニア、スペイン、トルコ、オランダ領東インド
修正	
+1	5 戦力戦艦
-2	日本および米国の CVB, CV, CVL, すべての国の CVE
-1	ドイツ、イタリアおよび英国の CVL
-1	部分的補給下または海軍石油効果を受ける海軍ユニット
説明: 異なる DRM を備えた艦隊が艦隊戦闘に従事する場合、2 つの DRM が比較されます。高い側は、その差を艦隊戦闘のダイスの目に加え、低い側は、その差を艦隊戦闘のダイスの目から引きます。海軍ユニットに対する航空攻撃のダイスの目は、攻撃された海軍ユニットの DRM によって減少します。	

C. +1 攻撃側が 3 以上の奇襲レベルを達成した場合。

23.442 結果: 海軍攻撃の結果の詳細に関しては、20.5 を参照してください。

23.443 海軍ユニットに対する影響: 除去された海軍ユニットは、マップから直ちに切り除かれます。破損した海軍ユニットは裏返され、海上にある場合には所有するプレイヤーの選択で、海軍部隊とともにそこに残るか、破損を受けていない海軍ユニットの随行による保護を受け、またはその保護なしで海軍戦闘ラウンドの終わりに任意の適格の基地へ帰還する (22.41J) ことができますが、これは敵海軍ユニットによるインターセプトおよび未行動の航空ユニットによ

る攻撃を受けます。

23.444 独立した航空攻撃の効果: 海軍ユニットを破損しない航空攻撃結果は、その後の艦隊戦闘 (22.41I) または潜水艦攻撃 (22.41K) の影響と結合されません。航空攻撃は、持続する効果を持つためにはその海軍ユニットを破損しなければなりません。破損に満たない損害は海上で修理されたと考えられ、無視されます (20.521)。

23.45 混合部隊の損失: 混合タイプの部隊に対する海軍の損失は、含まれていたタイプに等しく分配されます (20.57)。2 つの海軍部隊が共同で攻撃された場合、損失は最初に活動間で平等に分割され、その後各部隊内の異なるタイプの艦船に平等に分割されます。

23.46 航空および海軍ユニットの脱出: 敵の基地所属および空母所属航空ユニットの活動範囲内の航空および海軍ユニットは、次のものの少なくとも 1 ラウンドが解決された後に、航空攻撃を回避するためにその基地を離れることができます。

A. その防御側の航空または海軍ユニットに対する航空攻撃。

B. 脱出しようとする基地からの活動範囲内にある哨戒ヘクスにある敵の哨戒海軍部隊による、異なる基地にある味方の航空または海軍ユニットに対する航空攻撃。

C. その基地の活動範囲内の哨戒ヘクスで哨戒中の敵海軍部隊に対する海軍戦闘。

23.461 航空: 防御側航空ユニットは、それらを基地とする容量を備えた基地変更範囲内の任意の支配下の航空基地がマップボックスに移動できます。防御側航空戦力は、そのプレイヤーターンの残りの間、裏返されます (18.523)。

23.462 海軍: 港湾で沈められた以外の防御側海軍ユニットは、利用可能な場合には上空援護を受けて、裏返されていない敵の基地所属航空ユニットおよび哨戒中の敵海軍部隊の航空活動範囲外にある、それらを受け入れることができる最も近い味方の基地 (21.112) に向けて、防御側が選択した経路に沿って 1 戦闘ラウンドあたり 1 ヘクスの割合で移動できます。一旦開始されれば、この移動はさらなる攻撃を回避するために中断することはできず、また出発後に脱出する海軍部隊をより小さな部隊に分割できません。その基地に隣接している海面ヘクスへ移動した後に、脱出する海軍ユニットは、最初にその基地を攻撃した基地所属の航空ユニットを含む、そのヘクスを活動範囲内とする基地所属の航空ユニットによって攻撃されるかもしれず、その基地に対する航空攻撃を発進させた海軍部隊内の海軍ユニット以外の敵海軍ユニットによってインターセプトされるかもしれません。この防御側海軍ユニットは、プレイヤーターンの残りの間、裏返されます。

23.47 帰還する海軍ユニットに対する航空攻撃: 航空攻撃は、活動を完了した海軍ユニット、活動を中断した海軍ユニット、破損して基地へ帰る海軍ユニットまたはインターセプトに失敗して基地へ帰る海軍ユニットに対して実施できます。

23.48 基地にある破損した海軍ユニットに対する航空攻撃:

23.481 巡洋艦: 基地内の海軍部隊に対する前の航空出撃の結果、海軍部隊が破損した巡洋艦を含むこととなった場合、それらの破損した巡洋艦に対する追加の航空出撃の影響は、海軍部隊内のすべての破損を受けていない巡洋艦が破損された後にのみ、適用されます。その後、追加の破損を受けた破損した巡洋艦は沈められます。部隊内のすべての破損していない巡洋艦が破損を受けた場合に限り、破損した巡洋艦は沈められます。この状況は、海軍ユニットが同じ戦闘フェーズ中に航空出撃を繰り返し受けた場合にのみ発生します。

23.482 有名艦: 基地内の有名艦は区別して扱われ、航空ユニットの攻撃により別々に目標とされます。破損した有名艦は、基地内の他の有名艦が破損されていなくても、後に出撃を実施した航空ユニットの攻撃において目標とすることができます。

23.49 港湾で沈められた艦船に対する航空攻撃: 航空攻撃は、港湾で沈められた有名艦および巡洋艦に対して実施できます。その艦船が破損または沈められた場合には除去されます (20.524)。港湾で沈められた艦船は防空に寄与しません (23.421C)。

23.5 海軍基地に対する基地所属機の航空攻撃

23.51 攻勢任務: 基地内の敵海軍ユニットに対する基地所属機の航空攻撃は、攻勢航空任務であり、戦闘フェーズ中に航空優勢任務の解決の直後、攻撃された海軍ユニットによる海軍任務に対するインターセプトに先立って解決されます。基地所属の航空ユニットは、同じ基地を攻撃するために空母所属の航空ユニットと決して結合されません。これらの攻撃は連続して解決されます。

23.52 効果: 23.44 に述べられるように、攻撃側航空戦力による防御側海軍部隊の損失が決定されます。

23.53 追加の出撃: 1 回目の航空出撃が完了した後、攻撃側プレイヤーは残存する航空戦力で別の航空出撃を発進させることができます。後続の出撃は、最初の出撃と同じ方法で解決されます。

23.6 敵基地に対する空母攻撃

23.61 可能な攻撃: 空母を基地とする海軍航空ユニットは、以下の 3 つの状況のみに敵の航空または海軍基地を攻撃できます。

A. 哨戒ヘクスにいる間に。 哨戒では、その哨戒ヘクスに移動する間に敵航空基地に対する航空優勢を実施できますが、それらが哨戒ヘクスに達するまで、港湾内の敵海軍ユニットを攻撃できません (21.415D)。

B. 攻勢海軍任務としてその任務ヘクスから、独立してまたは別の海軍任務と結合してのいずれかで。

C. 海軍戦闘中に。

23.62 禁止された攻撃: 他の海軍活動に従事している間に、敵の基地所属の航空ユニットによってインターセプトされた空母は、上に述べる場合以外はインターセプトする敵航空ユニットが基地としているヘクスを攻撃できません。

23.63 メカニックス: 敵基地に対する空母攻撃は、攻撃側の希望により航空優勢攻撃、敵海軍ユニットに対する航空攻撃、またはその両方として解決されます。

23.64 海軍戦闘におけるタイミング: 海軍戦闘の間の敵基地に対する空母攻撃は、各戦闘ラウンドの最初に戦闘グループが形成された後、未使用の海軍航空ユニットが敵海軍ユニットに対する空襲または戦闘空中警戒に分配される前に、解決されます (22.41B)。

23.65 防御側航空ユニット: 上空援護および戦闘空中警戒を実施する防御側航空ユニットの効果については、23.412 を参照してください。

23.66 効果: 攻撃側航空戦力による防御側海軍部隊に対する損失は 23.44 に述べられるように決定されます。

23.7 海上の敵海軍ユニットに対する空母攻撃

23.71 制限: 空母所属の NAS は、海軍戦闘に参加する間にのみ海上の敵海軍ユニットを攻撃できます。探索の間に発見された敵戦闘グループのみが攻撃されます。

23.72 戦闘グループ: 1 つの戦闘グループ中の空母を基地とする海軍航空ユニットは、1 つの敵戦闘グループを攻撃する 1 つの部隊へ統合でき、または異なる敵戦闘グループを攻撃する 2 つ以上の部隊へ分割できます。異なる戦闘グループ中の空母を基地とする海軍航空ユニットは、同じ敵戦闘グループに対する 1 つの攻撃に統合できません。それらは、攻撃側によって決定された手順で別々に攻撃しなくてはなりません。各攻撃側 NAS は、各戦闘ラウンドに 1 回だけ攻撃できます。

23.73 防御側航空ユニット: 上空援護および戦闘空中警戒を実施する防御側航空ユニットの効果については、23.412 を参照してください。

23.74 防空の効果: 海上で艦船を攻撃する空母所属の海軍航空ユニ

ットは、防空ダイス振りの結果で任務を中断せず、防空の結果にあるスラッシュの後の数字は無視します (23.424)。

23.75 目標決定: 海軍の防空ダイス振りが実施された後、攻撃側は彼の航空攻撃を行なう方法を決定しなければなりません。攻撃された戦闘グループ内の敵海軍ユニットだけが航空攻撃の目標とすることができます。攻撃された戦闘グループ内の各有名艦は目標とすることができ、敵小型艦はグループとして攻撃されなくてはなりません。攻撃側は、いくつかの航空中隊がそれぞれの敵目標を攻撃するかを発表しなければなりません。一旦攻撃側が攻撃を発表したならば、彼は決心を変えて目標を変更することができず、またいかなる攻撃側航空中隊も、複数の目標に対して使用できません。

23.76 航空攻撃のダイス振り: 個別の航空攻撃ダイス振りが、攻撃される各有名艦および小型艦の各グループに対して実施されます。それぞれの攻撃された戦闘グループに対してこのプロセスが実施されます。

23.8 陸上基地所属の航空ユニットによる海上での敵海軍ユニット攻撃

23.81 BRP コスト不要: 海軍ユニットは、海軍活動中に運用中の航空ユニットの活動範囲内に移動する場合は常に、航空攻撃を受けます (例外: 哨戒ヘクスにない潜水艦- 20.77。港湾を出入りして移動する西側連合国の輸送船および ASW- 20.6321。失敗したインターセプトの試みを放棄した海軍ユニット- 22.27)。海上で敵海軍ユニットに対する航空攻撃は両方のプレイヤーにより実施でき、攻勢オペレーションではなく、BRP の消費を要求しません。

23.811 ヘクスあたり 1 回の航空出撃: 海軍活動中に海軍ユニットは、特定のヘクスの列に沿って移動します。海軍部隊が適格な敵の基地所属の航空ユニットの活動範囲内に移動する場合、その海軍部隊は、そのヘクスで 1 回の航空出撃からなる航空攻撃を受けます (例外: 海軍戦闘に従事している海軍部隊は、繰り返しの出撃を受けず- 23.84)。出撃の結果が決定された後、生き残った攻撃側航空ユニットは基地へ帰りますが裏返されず、海軍部隊は選択した経路に沿った次のヘクスに移動します。

23.812 各ヘクス内での追加の航空出撃: 海軍部隊が次のヘクスに移った後、同じ海軍部隊に対する前の攻撃の生き残りを含む新しいヘクスの活動範囲内の適格の基地所属航空ユニットはすべて、その海軍部隊に対する別の航空出撃を実施できます。このプロセスは、攻撃側が航空ユニットを使い果たすか、攻撃を中止するまで、または海軍部隊が活動範囲から移動するか除去されるまで続きます。その後、攻撃側航空ユニットは、基地へ戻ります。

23.813 義務的でない連続的な航空攻撃: 基地所属の航空ユニットは、すべての機会に敵海軍部隊を攻撃する必要はありません。それらは、敵海軍部隊が次のヘクスに進入するときにそれに対する航空出撃を実施または辞退することができ、その後海軍部隊が 3 番目のヘクスに進入するときに攻撃を再開することができます。同様に、航空ユニットの活動範囲内に進入した海軍部隊が範囲外に退出し、次に、再び活動範囲内に入る海軍部隊は、その海軍部隊が同じ活動に従事し続ける限り、航空ユニットの活動範囲内の各ヘクスに進入するときに攻撃を受ける可能性があります。

例: 日本は、ニューギニアへの海上侵攻に使用したいと考えている陸上ユニットをラバウルに持っています。フィリピンに基地を置いた日本の海軍部隊は、移動フェーズ中にラバウルに基地変更します。それは、ラバウルを活動範囲内とする基地にある裏返されていない米国の航空ユニットの活動範囲内に移動するときに、1 ヘクスあたり 1 回の航空出撃により攻撃されます。米国の航空ユニットは、基地変更が実施された移動フェーズの終了時に裏返されます。米国の航空ユニットが移動フェーズ中に攻撃しない場合、それは戦闘フェーズ中に海上侵攻任務を実行する日本の海軍部隊を攻撃することができます。その後、米国の航空ユニットは、侵攻が実施された戦闘フェーズの終了時に裏返されます。

結局、米国の航空ユニットが日本の移動または戦闘フェーズの間の以前に

日本の海軍部隊を攻撃しなかったならば、それはフィリピンへ NR で戻る日本の海軍部隊を攻撃できます。その後、米国の航空ユニットは、日本の再配備フェーズの終了時に裏返されます。

日本の海軍部隊が海軍活動を実行したフェーズごとに、米国の航空ユニットは、日本の海軍部隊を攻撃する機会を持ちますが、その航空ユニットは、その海軍活動のうちの 1 つだけの間にその海軍部隊を攻撃することができます。

日本の海軍部隊が同じタイプの海軍活動に従事していなかったならば、米国の航空ユニットは、日本のプレイヤーターンの 1 つのフェーズ中に複数の日本の海軍部隊を攻撃することができます (23.161)。例えば、2 つの別個の日本の海軍部隊がラバウルに基地変更する場合、ラバウル自体以外では、その航空ユニットはそのうち 1 つだけを攻撃することができます。しかしながら、1 つの日本の海軍部隊が基地変更し、2 番目が海輸任務を実施した場合、移動フェーズの終了時まで攻撃した航空ユニットは裏返されず、また 2 つの海軍活動は同時ではないため、両方ともこれらの攻撃を受ける可能性があります。同様に、順に実行された 2 つの日本の哨戒は、それらが実行された順番に攻撃することができます。

23.814 海軍のインターセプトにおける別個の海軍部隊を構成するものの定義 (22.141-22.143) は、海上で移動する海軍ユニットに対する航空機のインターセプトにも適用されます。

23.82 航空ユニットは複数の海軍部隊を攻撃できます: 23.161 に述べられた制限に従い、個々の基地所属の攻撃 AAS または NAS は 1 つを超える海軍部隊を攻撃できます。航空ユニットは、海軍部隊がより大きな海軍部隊を形成するために他の海軍部隊と統合する場合、その海軍部隊に対する攻撃を継続でき、また活動を中断して港湾に帰還する海軍ユニットに対して攻撃を継続できます。

23.83 海軍のインターセプト後の航空攻撃: 航空攻撃は、海軍のインターセプトおよびカウンターインターセプトの試みが発表され、解決された後にのみ開始されます。移動しているプレイヤーは、同時に実施されている海軍活動に対する航空インターセプトを解決する順番を発表し、インターセプトするプレイヤーは、同時に実施されている海軍のインターセプトに対する航空カウンターインターセプトを解決する順番を発表します (22.166)。

23.84 海軍戦闘の間の基地所属機による航空攻撃: 海軍部隊が基地所属の航空ユニットからの航空攻撃も受けるヘクス内で海軍戦闘に従事する場合、それらの基地所属の航空ユニットは、海軍戦闘の各ラウンド中に、発見された戦闘グループ内の防御側海軍ユニットに対して 1 回の出撃を実施することにより、海軍戦闘に参加できます。これは、航空攻撃にさらされたヘクスにおける海軍部隊の移動が、海軍戦闘によって妨げられているという事実を反映しています。これは、港湾内の海軍ユニットに対する航空攻撃以外に、海軍ユニットが同じヘクス内で 1 回を超える基地所属の航空出撃を受ける唯一の状況です。

23.85 適格の航空ユニット: 海上で海軍ユニットを攻撃できるタイプの航空ユニットは、攻撃 AAS、NAS および神風特攻機です (23.11D)。

23.86 海上の海軍ユニットに対する基地所属機の航空攻撃の解決: 下記の手続きは、海軍戦闘と共に生じたか否かにかかわらず、すべての海上の海軍ユニットに対する基地所属の航空攻撃を解決するために使用されます。

A. 海軍戦闘の間の基地所属航空ユニットによる航空攻撃は、空母所属の海軍航空ユニットによる空襲の解決の後、艦隊戦闘の解決の前に解決されます (22.41H)。奇襲は攻撃側によって達成されません。

B. 上空援護および戦闘空中警戒に割り当てられた航空中隊は、そのラウンドで以前に敵の攻撃側海軍航空ユニットと交戦していたか否かにかかわらず、可能な場合には、同数の攻撃側航空中隊と交戦しなくてはなりません。 前の航空戦闘の結果で除去または任務中断を強いられた防御側航空中隊は無視されます。航空攻撃が海軍戦闘の一部として発生したのではない場合、防御側の NAS の 3 分の 1 (端数切上げ) のみが戦闘空中警戒に割り当てることができます。

C. 防御側の上空援護および戦闘空中警戒と交戦する、攻撃側航空ユニットの航空戦闘は、別々に解決されます (23.4121C)。その後、防空ダイス振りが防御側海軍部隊により実施されます。除去または任務中断を強いられなかった攻撃側航空ユニットは、防御側海軍ユニットを攻撃しなくてはなりません。

D. 海軍部隊が海軍戦闘中に攻撃された場合、適格の基地所属の航空ユニットは、その戦闘ラウンドに発見されているすべての敵戦闘グループを攻撃できます。 その戦闘グループに割り当てられた上空援護および戦闘空中警戒だけが、攻撃する基地所属の航空ユニットと交戦でき、その戦闘グループ内の海軍ユニットのみが防空ダイスを振ることができます。海軍部隊が海軍戦闘中に攻撃されているのではない場合、攻撃された部隊の海軍戦力の総数に基づいて、攻撃された海軍部隊全体のために 1 回の防空ダイス振りが実施されます。

E. 防空による損失が除去された後、攻撃する航空戦力の各目標に対する航空戦力のために航空攻撃ダイス振りが実施されます。

23.87 海上補給線に対する航空攻撃: 敵の海上補給線に対する航空攻撃 (30.374) は、敵の海軍ユニットに対する航空攻撃と同じ方法で実施されます。海上補給線の各ヘクスに対して 1 つの航空出撃が実施できます。

23.88 船団ルートに対する航空攻撃: 日本と米国の船団ルートに対する航空攻撃 (25.95) は、敵の海軍ユニットに対する航空攻撃と同じ方法で実施されます。船団ルートの各ヘクスに対して 1 つの航空出撃が実施できます。防御側の輸送船は、他のすべての防御側海軍ユニットが除去または撤退した場合に除去されます。

23.89 海軍活動の阻止: 航空攻撃単独では、海軍部隊に与えた損失が海軍活動のために必要とされるサイズ未満に減少させない限り、海軍活動の完了を阻止できません。

戦略戦闘

24. 戦略戦闘

24.1 概観

- 24.2 SW 戦力プール
- 24.3 開始時レベル
- 24.4 SW ユニットの生産
- 24.5 SW ユニットの配備
- 24.6 SW 戦闘の解決

24.1 概観:

24.11 SW ユニット: 戦略爆撃機、迎撃機、潜水艦、ASW および輸送船は戦略戦闘ユニットと考えられます。使用可能な SW ユニットの数は、各主要国の SW ユニット戦力プール (24.2) によって決定されます。各主要国の開始時レベル (24.3) は、ゲームの間に増加されることがあります。

24.12 SW ユニットの使用: SW ユニットはユニット生産フェーズ (24.4) に生産され、SW は戦闘フェーズ (24.6) 中に解決されます。この手順は、各プレイヤーターンに繰り返されます。

24.13 SW の効果: SW は選択した目標に応じて、敵の BRP および海運レベルに影響させることができ、他の効果があるかもしれません (24.6)。

24.14 特定の戦略戦闘ルールの適用については、ルール 25 (潜水艦戦) および 26 (戦略爆撃) を参照してください。

24.2 SW 戦力プール:

24.21 量産による戦力プールの拡張: すべての SW ユニット戦力プールは、量産 (42) に対する RP の支出によって拡張することができます。SW ユニット戦力プールの拡張は 1940 年およびそれ以降に認められ、次の制限に従います。

- A. **戦略爆撃機:** 戦略爆撃機のための少なくとも 1 つの「9+」の結果を達成していない主要国によって作られることはできません。ゲーム開始時では、英国および米国だけがこの要求を満たします。
- B. **日本と西側連合国の開戦時期に関わらず、西側連合国および日本の RP は 1942 年の YSS まで潜水艦の量産に割り当てることができません。**
- C. **日本と西側連合国の開戦時期に関わらず、日本の RP は 1942 年の YSS まで ASW 生産に割り当てることができません。**

24.22 タイミング: 量産による SW ユニット戦力プールの増加は、RP の割り当てによりそれらの量産が達成されたユニット生産フェーズ中に実施されますが、新しい SW ユニットの実際の生産は、すべてのユニットと同様に、支出、生産および造船の制限によって抑制されます。

24.23 航空戦力の迎撃機への転換の禁止: 迎撃機は量産を通じてのみ生成されます。AAF は迎撃機に転換できません。

24.24 駆逐艦の ASW または輸送船への転換:

24.241 転換: 味方の各ユニット生産フェーズ中に、英国、米国および日本は SW ボックスまたは SW ボックスへ移動するのに適格な任意の位置 (25.31) から 3 つの駆逐艦戦力を取り除き、次の制限に従い BRP コストなしでそれらを 1 つの ASW 戦力または輸送船に置き換えることができます。

- A. **英国:** 転換は 1939 年秋に開始できます。
- B. **米国:** USAT レベルが 34 に達した場合、米国大西洋岸ボックス内の駆逐艦の転換を開始できます。米国と日本が開戦した場合、または USJT レベルが 40 に達した場合、米国太平洋岸ボックス内の駆逐艦の転換を開始できます。
- C. **日本:** 日本は駆逐艦を ASW に転換できません。米国と日本が開

戦した場合、または USJT レベルが 40 に達する場合、日本の駆逐艦の輸送船への転換を開始できます。

24.242 西側連合国の制限: 英国および米国の両国は各ターンに 3 つの駆逐艦戦力を ASW または輸送船に転換できますが、米国は 1 ターンに両方の戦域の駆逐艦を転換させることはできません。

24.243 転換の永続性: 転換を実施する主要国の ASW または輸送船戦力プールは永久に 1 戦力だけ増加されます。転換された駆逐艦は、永久にプレイから取り除かれます。ASW および輸送船を駆逐艦に転換しなおすことはできません。

24.25 転換の影響: 転換により生成された ASW および輸送船は、新しく生産された SW ユニット (27.9) のように扱われます。失われた場合には、所有する主要国によって SW ユニットとして通常通り再建することができます。

24.26 西側連合国 SW 戦力プール:

24.261 独立した英国と米国の SW 戦力プール: 英国および米国は、輸送船以外のすべての SW ユニットについて個別の戦力プールを持っています。フランスは SW ユニットの生産できません。量産による西側連合国 SW 戦力プールの追加は、発生した時点で英国、米国またはそれぞれに一部が割り付けられます。

24.262 西側連合国の戦略爆撃機戦力プール: 英国および米国は各々 1 つの戦略爆撃機戦力でゲームを始めます。西側連合国の戦略爆撃機戦力プールの追加は、英国および米国の戦略爆撃機戦力プールが等しい戦力で残るように割り付けなくてはならず、等しく割り付けられない余りの戦力については西側連合国のプレイヤーの選択でいずれかの国に振り分けます。このような制限は、他の英国と米国の SW 戦力プールには適用されません。

24.3 開始時レベル:

24.31 開始時レベル: 各主要国の開始時の SW ユニット戦力プールは以下の通りです。すべての輸送船はゲーム開始時に生産されています。

- A. **ドイツ:** 潜水艦: 生産済 1 戦力。生産可能 1 戦力。
- B. **イタリア:** 潜水艦: 生産済 1 戦力。生産可能 1 戦力。
- C. **日本:** 潜水艦: 生産済 1 戦力、生産可能 1 戦力。輸送船: 15。
- D. **英国:** 潜水艦: 生産済 1 戦力、生産可能 1 戦力。ASW: 生産済 1 戦力。戦略爆撃機: 生産済 1 戦力。西側連合国の輸送船: 30、最小配備数は大西洋に 15、インド洋に 5、太平洋に 5。
- E. **米国:** 潜水艦: 生産済 1 戦力、生産可能 1 戦力。戦略爆撃機: 生産済 1 戦力。
- F. **フランス:** なし。
- G. **ロシア:** なし。
- H. **中国:** なし。

24.4 SW ユニットの生産:

24.41 一般: 次の SW ユニットの生産が認められます。

- A. **ドイツ:** 潜水艦および迎撃機。研究により戦略爆撃機。
- B. **イタリア:** 潜水艦。
- C. **日本:** 潜水艦、ASW、迎撃機および輸送船。研究により戦略爆撃機。
- D. **英国:** 潜水艦、ASW、戦略爆撃機、迎撃機および輸送船。
- E. **米国:** 潜水艦、ASW、戦略爆撃機、迎撃機および輸送船。
- F. **フランス:** なし。
- G. **ロシア:** 迎撃機。研究により戦略爆撃機。
- H. **中国:** なし

24.42 ロケット: ロケットは、生産される前に成功した研究結果を要求します。

24.43 SW の生産コスト: 潜水艦、ASW、戦略爆撃機、迎撃機および輸送船は、1 戦力あたり 3BRP を要します。潜水艦、ASW およ

び輸送船は、1 造船ポイント (27.7211) を要求しますが、造船容量 (27.74) を使用しません。

24.44 メカニックス: 27.9 を参照してください。

24.5 SW ユニットの配備:

24.51 戦略戦闘戦力の配備: 特定のタイプの SW ユニットを配備するためのルールは、ルール 25 (潜水艦) および 26 (戦略爆撃) で述べられます。

24.52 SW ボックスの間のユニットの転送: SW ユニット (潜水艦、ASW、輸送船、戦略爆撃機および迎撃機) および海軍ユニットの両方は、SW ボックス内の当該ユニットのオペレーションに適用される通常の制限のみに従って、再配備フェーズ中に SW ボックスの間で転送することができます。SW ボックスの間を転送されたユニットは裏返されず、それらが再配備された SW ボックスでのそれらの使用にかかわらず、次のプレイヤーターンに新しい SW ボックス内で使用することができます。3 つの SW ボックスはすべて隣接しており、それらの間の転送では遅れは発生せず、インターセプトされません (例外: ドイツの潜水艦はスエズ運河を通して地中海の港湾に出入りすることによってのみインド洋 SW ボックスに出入りできます - 25.13A)。

24.53 米国の戦略爆撃機: 1 つの米国戦略爆撃機は、米国大西洋岸ボックス内でゲームを始めます。SW ボックスに配備されるまで、米国の戦略爆撃機は使用できません。

24.54 米国の ASW: 開戦前に作成された米国の ASW は、米国が両方の戦域で戦争状態になるまで、作成された戦域で活動しなくてはなりません。

24.6 SW 戦闘の解決:

24.61 SW 戦闘:

24.611 一般: SW 戦闘は、相手に対して攻勢的な SW ユニット (潜水艦、爆撃機、飛行爆弾およびロケット) を使用する側の戦闘フェーズ中に解決されます。SW 戦闘の解決に先立って、移動中のプレイヤーは通商破壊艦を使用し、適格の AAF を爆撃に割り付けることができます。

24.612 潜水艦戦: 潜水艦戦の SW 戦闘には潜水艦と ASW が参加します。25 を参照してください。

24.613 戦略爆撃: 戦略爆撃は、任意の防御側航空戦力と、それと同数の攻撃側航空戦力の間の航空戦闘、およびその後に関与される目標に達した爆撃機と爆撃目標の間の SW 戦闘を含んでいます。26 を参照してください。

24.62 SW 戦闘表: SW 戦闘は SW 戦闘表を使用して解決されます。**24.621 SW 戦力の数:** 30 戦力を超える SW 戦力が SW 戦闘に従事する場合、「30」の列および足し合わせて交戦する SW 戦力の総数にするために必要となる他の数字の列で SW 戦闘のダイス振りを実施してその結果を組み合わせることで戦闘結果が決定されます。

24.622 修正: 一方の側に肯定的な SW 戦闘のネット修正は、相手側に同数の否定的なネット修正をもたらします。これらの修正は、潜水艦によって沈められる輸送船の数および目標に対する戦略爆撃機の効果にも影響します。

SW 戦闘修正のために使用される条項は、肯定的な修正(+)は攻撃側を有利とし、否定的な修正(-)は防御側を有利とし、また暗号解読または航空国籍 DRM("+/-")のようないくつかの修正はいずれか一方の側を有利とします。すべての修正が決定された後にネット修正が計算され、SW 戦闘のダイスの目およびネット修正による輸送船または爆撃の損失の最終的な増加または減少の両方に適用されます (24.65)。1 つの側へのみ適用され他方には適用されない SW 戦闘修正はありません。一方の側への +1 のネット修正は相手側の -1 修正を意味します。

戦略戦闘表- 24.62												
SW 戦力	ダイスの目											
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+	
1	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/1	0/1	0/2	1/1	
2	0/0	0/0	0/0	0/0	0/1	0/1	0/1	0/2	0/2	1/1	1/2	
3	0/0	0/0	0/1	0/1	0/2	0/2	0/2	1/1	1/1	1/2	1/3	
4	0/0	0/1	0/2	0/2	1/1	1/1	1/1	1/2	1/2	1/3	1/4	
5	0/1	0/2	1/1	1/1	1/2	1/2	1/2	1/3	1/3	1/4	1/5	
6	0/2	1/1	1/2	1/2	1/3	1/3	1/3	1/4	1/4	1/5	1/6	
7	1/1	1/2	1/3	1/3	1/4	1/4	1/4	1/5	1/5	1/6	2/5	
8	1/2	1/3	1/4	1/4	1/5	1/5	1/5	1/6	1/6	2/5	2/6	
9	1/3	1/4	1/5	1/5	1/6	1/6	1/6	2/5	2/5	2/6	2/7	
10	1/4	1/5	1/6	1/6	2/5	2/5	2/5	2/6	2/6	2/7	2/8	
DR	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+	
11	1/5	1/6	2/5	2/5	2/6	2/6	2/6	2/7	2/7	2/8	3/7	
12	1/6	2/5	2/6	2/6	2/7	2/7	2/7	2/8	2/8	3/7	3/8	
13	2/5	2/6	2/7	2/7	2/8	2/8	2/8	3/7	3/7	3/8	3/9	
14	2/6	2/7	2/8	2/8	3/7	3/7	3/7	3/8	3/8	3/9	4/8	
15	2/7	2/8	3/7	3/7	3/8	3/8	3/8	3/9	3/9	4/8	4/9	
16	2/8	3/7	3/8	3/8	3/9	3/9	3/9	4/8	4/8	4/9	4/10	
17	3/7	3/8	3/9	3/9	4/8	4/8	4/8	4/9	4/9	4/10	5/9	
18	3/8	3/9	4/8	4/8	4/9	4/9	4/9	4/10	4/10	5/9	5/10	
19	3/9	4/8	4/9	4/9	4/10	4/10	4/10	5/9	5/9	5/10	5/11	
20	4/8	4/9	4/10	4/10	5/9	5/9	5/9	5/10	5/10	5/11	6/10	
DR	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+	
21	4/9	4/10	5/9	5/9	5/10	5/10	5/10	5/11	5/11	6/10	6/11	
22	4/10	5/9	5/10	5/10	5/11	5/11	5/11	6/10	6/10	6/11	6/12	
23	5/9	5/10	5/11	5/11	6/10	6/10	6/10	6/11	6/11	6/12	7/11	
24	5/10	5/11	6/10	6/10	6/11	6/11	6/11	6/12	6/12	7/11	7/12	
25	5/11	6/10	6/11	6/11	6/12	6/12	6/12	7/11	7/11	7/12	7/13	
26	6/10	6/11	6/12	6/12	7/11	7/11	7/11	7/12	7/12	7/13	8/12	
27	6/11	6/12	7/11	7/11	7/12	7/12	7/12	7/13	7/13	8/12	8/13	
28	6/12	7/11	7/12	7/12	7/13	7/13	7/13	8/12	8/12	8/13	8/14	
29	7/11	7/12	7/13	7/13	8/12	8/12	8/12	8/13	8/13	8/14	9/13	
30	7/12	7/13	8/12	8/12	8/13	8/13	8/13	8/14	8/14	9/13	9/14	
30 戦力を超える SW 戦力が SW 戦闘に従事する場合、「30」の列および合計で従事している戦力にするために必要な他の数の列でダイスを振り、結果を組み合わせることで結果が決定されます。												

24.63 SW 戦闘結果:

24.631 「#」 攻撃側の結果:

A. 潜水艦: 「/」の前の数字は SW 戦闘で除去される敵輸送船の数です。輸送船がそのような損失を満たすことができない場合、まず ASW が、その後 CVE が代わりに除去されます。そうでなければ、ASW と CVE は SW 戦闘では失われません。ルール 24.64 および 24.65 は輸送船にのみ適用され、ASW および CVE には適用されません。

B. 爆撃機: 防御側は、「/」の前の数字の 3 倍に等しい爆撃目標からの BRP を失います。

24.632 「##」 攻撃側の結果:

A. 潜水艦: 攻撃側の SW 戦闘結果の「/」の後の数字は、破損した防御側輸送船の数です。「/」の後の数字が SW ボックス内の輸送船の数を超える場合、超過損害が無視されます。引き続いて除去されなかったならば (24.64、24.65) 破損した輸送船は、SW 戦闘の解決後に SW ボックスを離れ、港湾またはマップボックスに帰還し (25.31)、そこで BRP コストなしで修理され、敵のプレイヤーターンの残りの間および所有者の主要国の次のプレイヤーターンの間、裏返されます。このような輸送船は SW ボックスに再配備された後のプレイヤーターンまでいかなる機能も実施できません。

B. 爆撃機: 防御側は、「/」の後の数字に等しい数の爆撃目標からの BRP を失います。

24.633 「##」 防御側の結果: 「/」の前の数字は船団に達するか、目標を爆撃する前に SW 戦闘によって除去される敵潜水艦または爆撃機の数です。

24.634 「##」 防御側の結果: 「/」の後の数字は船団または爆撃目標に達せず、したがって防御側に追加の損失 (24.64) を与えない敵潜

水艦または爆撃機の戦力の数です。

24.635 異なる国籍: 異なる国籍の SW ユニットが戦闘時に従事していた場合には、SW 戦闘の結果はルール 19.6 および 20.57 に従って割り当てられます。

24.64 潜水艦および爆撃機による追加の損害: SW 戦闘が解決された後、通商破壊艦または潜水艦戦によって破損した輸送船が港湾に帰還する前に、敵船団に達した個々の潜水艦戦力は 1 つの輸送船を除去し、また、爆撃目標に達した各戦略爆撃機戦力はそれぞれ 3BRP を除去します。これらの追加の損失は、現在のネットの SW 戦闘修正 (24.65) により増加または減少されます。

24.65 SW 戦闘修正の影響: 防御側の追加の損失 (24.64) はネットの SW 戦闘修正によって増加または減少します。防御側は、攻撃側に好意的な 1 つの SW 戦闘修正ごとに 1 つの追加の輸送船 (潜水艦戦) または 3BRP (爆撃) を失います。そして、防御側に好意的な 1 つの SW 戦闘修正ごとに 1 つ少ない輸送船または 3 少ない BRP を失います。SW ボックスに残り好意的な SW 戦闘修正を受ける潜水艦は、破損していない輸送船を最初に除去し、次に港湾に帰還する前の破損した輸送船を除去します。否定的な修正は攻撃側の SW 戦闘結果に影響を与えません。潜水艦により既に沈められたか破損された輸送船および爆撃により既に失われた BRP は、ネットの SW 戦闘修正に影響されません。

24.66 SW 戦闘結果: 防御側の SW 戦闘結果が、攻撃側が持つより多くの SW の戦力を除去および任務中断させる場合、これは攻撃側に好意的な SW 戦闘修正 (24.65) の影響を相殺します。潜水艦または爆撃機の数を超える防御側 SW 戦闘効力ごとに 1 つの輸送船または 3BRP だけ損失が減少します。これは攻撃側の SW 戦闘結果に効果がありません。既に潜水艦により沈められたか破損された輸送船および既に爆撃より失われた BRP は、防御側の SW 戦闘結果にかかわらず失われたままです。

例: ドイツの 6 つの潜水艦が、SW ボックス内で 8 つの西側連合国の ASW に対抗されます。ドイツは+2 の SW 戦闘修正を持っています。「7」のドイツのネット SW 戦闘さい振りは「9」に増加し、「1/4」結果となり、1 つの輸送船を除去し、4 つを裏返しにします。「7」の連合国の SW 戦闘さい振りは「5」に減少し、「1/4」結果となり、1 つの潜水艦戦力を除去し、4 つの潜水艦戦力を任務中断させます。追加の 1 つの輸送船が、連合国の SW 戦闘結果に影響されなかった潜水艦戦力のために除去されます (24.64)。また、2 つの追加の輸送船がドイツの+2 SW 戦闘修正のために除去されます (24.65)。したがって全体的な結果は、1 つのドイツの潜水艦戦力および 4 つの輸送船が除去され、さらに 4 つの輸送船が破損します。

もし連合国が SW ボックスに 10 の ASW を持っており「2/5」結果を達成したならば、その輸送船の損失は 2 だけ縮小されます。ドイツの潜水艦が連合国の SW 戦闘結果から無傷で残存しなかったので 1 減少し、そして連合国の SW 戦闘結果が 7 つのドイツの潜水艦戦力に影響したにもかかわらず SW ボックスに 6 つのドイツの潜水艦戦力だけがあったために 1 減少しました。これは、ドイツの SW 戦闘修正のうちの 1 つを相殺します。同様に、連合国の「2/6」の SW 戦闘結果は、ドイツの+2 戦闘修正を完全に相殺しますが、連合国の「2/7」の SW 戦闘結果は、ドイツの SW 戦闘結果により既に失われた輸送船を保持させることはできません。

SW 戦闘修正表
潜水艦戦
一般: +# 攻撃側の魚雷および潜水艦の研究レベル -# 防御側の ASW 研究レベル
大西洋: -1 大西洋 SW ボックス内の 6 つの CVE ごとに (端数切捨て) :0-5 は 0、6-11 は-1、12-17 は-2、18-23 は-3、24+は-4 +1 枢軸国がキールを支配している +2 枢軸国がブレスト、ロリアン、サンナゼールまたはラロシェルを支配している +1 枢軸国がラコルニャ、ビーゴ、リスボンまたはカディスを支配している +1 枢軸国がジブラルタルを支配している -1 2 番目およびそれ以降の西側連合国の航空活動範囲研究結果ごとに +# ドイツの米国への宣戦布告の効果 (25.66) (最大+4) +1 「7」以上のアイルランドの外交結果 +/1 Ultra 暗号解読による利点
インド洋: -1 インド洋 SW ボックス内の 3 つの CVE ごとに (端数切捨て) :0-2 で 0、3-5 で-1、6-8 で-2、9-11 で-3、12+で-4。インドボックス内の個々の運用中の探索 AAS および NAS は 1 つの CVE と等価です。 +# 太平洋マップ西端から最も近い日本の潜水艦基地への距離にインド洋 SW ボックスへの距離 8 ヘクスを加えたヘクス数:10 で+4、11-15 で+3、16-20 で+2、21-25 で+1、26+で 0。スエズから活動するドイツの潜水艦は+2 距離修正を受け取ります。 -1 2 番目およびそれ以降の西側連合国の航空活動範囲研究結果ごとに +/1 Ultra 暗号解読による利点 (ドイツの潜水艦のみ) +/1 Magic 暗号解読による利点 (米国と日本の SW 戦闘のみ)
太平洋: -1 太平洋 SW ボックス内の 3 つの CVE ごとに (端数切捨て) :0-2 で 0、3-5 で-1、6-8 で-2、9-11 で-3、12+で-4。敵の潜水艦活動ヘクスを活動範囲内としている個々の運用中の探索を行う AAS および NAS は、3 つの CVE と等価です。オーストラリアボックス内の個々の運用中の探索 AAS および NAS は、太平洋マップ南端から出て活動する日本の潜水艦 (のみ) に関して 1 つの CVE と等価です。 +# 潜水艦基地から敵船団ルートへのヘクスで数えた距離:1-5 で+5、6-10 で+4、11-15 で+3、16-20 で+2、21-25 で+1、26+で 0。 -1 日本の航空活動範囲研究結果ごとに (日本が米国の潜水艦戦に対して防御する場合) -1 2 番目およびそれ以降の西側連合国の航空活動範囲研究結果ごとに (米国が日本の潜水艦戦に対して防御する場合) +/1 Magic 暗号解読による利点
戦略爆撃
戦略爆撃機 vs 防御側航空ユニット (航空戦闘): +/# 相対的な航空国籍 DRM +/1 各ジェット機につき -# 防御側のレーダー研究レベル
戦略爆撃機 vs 爆撃目標: +1 戦略爆撃機を生産するために必要となるレベルを超えた攻撃側戦略爆撃機研究結果ごとに +1 余った爆撃範囲の 8 ヘクス (ヨーロッパ) または 4 ヘクス (太平洋) ごとに -# 防御側の防空研究レベル
爆撃目標は、下記の合計である目標の防御力と等しい SW 戦闘表の列を使用します。 1 高射砲戦力、航空基地カウンター、陣地、重要戦略目標または錨のシンボルごとに 2 都市、港湾または要塞ごとに 「+」修正は攻撃側に利益をもたらし、「-」修正は防御側に利益をもたらします。両方の SW 戦闘ダイス振りのネット修正は、一方が肯定的であり他方が否定的である以外は常に同じです。

25. 潜水艦戦

25.1 潜水艦

25.2 ASW

25.3 SW ボックス内の海軍ユニットの使用

25.4 潜水艦および ASW

25.5 潜水艦基地

25.6 潜水艦戦修正

25.7 大西洋

25.8 インド洋

25.9 太平洋

25.1 潜水艦

25.11 潜水艦の戦術的および戦略的使用: 潜水艦は、別に定めがある場合 (22.9) または敵輸送船に対して活動を行なえることを除き、他の海軍ユニットを同様にマップ上で活動し、基地を持ち、移動し、インターセプトし、NR を実施できます。

25.12 SW ボックスを出入りする潜水艦の転送: プレイヤーは、再配備フェーズ中に潜水艦の全部または一部を SW ボックスに、または SW ボックスから移動させてもよいし、全く移動させなくてもかまいません。潜水艦は移動フェーズ中には SW ボックスに出入りすることはできません。

25.121 所有者プレイヤーターン中にマップ上で敵海軍ユニットを攻撃した後、そのプレイヤーの再配備フェーズ中に SW ボックスへ再配備された潜水艦は、そのプレイヤーターンに SW に従事したか否かに関わらず、次の敵プレイヤーの終了時まで裏返されます。

25.122 所有者プレイヤーターンの再配備フェーズ中に SW ボックスからマップ上に再配備された潜水艦は、そのプレイヤーターン中に SW に従事したか否かに関わらず、次の敵プレイヤーターンの終了時まで裏返されます。

25.13 SW ボックス内での潜水艦の使用: SW ボックス内で潜水艦の SW 戦闘に従事するためには、潜水艦は SW ボックス内でそのプレイヤーターンを始めなければなりません。SW 戦闘における潜水艦の使用は、以下の制限を受けます。

A. ドイツ:

- ・ドイツの潜水艦だけが大西洋 SW ボックス内で潜水艦戦を実施できます。ドイツの 1 つの潜水艦は大西洋 SW ボックス内でゲームを開始できます。
- ・枢軸国がスエズ運河およびエチオピアを支配する場合にのみ、潜水艦戦を実施するためにドイツの潜水艦は地中海からインド洋 SW ボックスに入ることができます。

B. イタリア:

- ・イタリアの潜水艦は、SW ボックス内の潜水艦戦を実施できません。

C. 日本:

- ・いずれの時点においても日本の潜水艦能力プールの総数の半分 (端数切上げ) を超えない分まで、太平洋またはインド洋 SW ボックスで潜水艦戦を実施できます。残りの半分は、もし生産されれば、太平洋マップ上に配置しなくてはなりません。
- ・日本の潜水艦は、日本と英国が開戦するターンまで潜水艦戦を実施するためにインド洋 SW ボックスに入ることができません。
- ・日本の潜水艦は、日本と米国が開戦するターンまたは USJT レベルが 40 以上に達するターンまで、潜水艦戦を実施するために太平洋 SW ボックスに入ることができません。

日本が 1941 年冬に米国を攻撃する場合、日本の潜水艦は 1941 年冬の日本プレイヤーの再配備フェーズ中に太平洋およびインド洋 SW ボックスに進出でき、西側連合国の輸送船に対する 1 回目の日本の潜水艦攻撃は 1942 年春の日本のプレイヤーターンの戦闘フェーズ中に発生するでしょう。

D. 英国:

- ・英国の潜水艦は、SW ボックス内で潜水艦戦を実施できません。

E. 米国:

- ・米国の潜水艦は、日本と米国が開戦するターンまたは USJT レベルが 40 以上に達するターンまで、潜水艦戦を実施するために太平洋 SW ボックスに入ることはできません。
- ・任意の時期に米国の潜水艦能力プールの合計の半分 (端数切上げ) を超えない部分は、太平洋 SW ボックス内の潜水艦戦を実施でき、残りの他方の半分は、もし生産されれば、太平洋マップ上に配置しなくてはなりません。
- ・米国の潜水艦は、大西洋またはインド洋 SW ボックスで潜水艦戦を実施できません。

25.14 ムルマンスクボックス内のドイツの潜水艦: 枢軸国がベルゲンまたはスカパフローを支配している場合には、ドイツは大西洋 SW ボックスとムルマンスクボックスの間で潜水艦を転送できます。マップとムルマンスクボックスの間の潜水艦の転送については、40.44 を参照してください。

25.15 地中海のドイツの潜水艦: 西側連合国がジブラルタルを支配する場合、ドイツは、各ターンに 1 つの潜水艦戦力を大西洋 SW ボックスまたは西部戦線と地中海の港湾の間で転送できます。枢軸国がジブラルタルを支配する場合には、1 つを超える潜水艦戦力を転送できます。同様に、枢軸国がジブラルタルを支配する場合には、西側連合国は各ターンに 1 つの潜水艦戦力を西部戦線と地中海の港湾の間で転送できます。

25.16 潜水艦は SW 戦闘を中断できます: SW ボックス内の潜水艦は、SW 戦闘時に従事することを取りやめることができます。これが生じた場合、防御側の輸送船はその SW ボックス内の敵潜水艦に影響されません。

25.2 ASW:

25.21 SW ボックスから活動する ASW: ASW は SW ボックスからのみ活動できます。新しく生産された ASW は、港湾に残ることも、基地変更することも、SW ボックスへ配備することもできますが、港湾またはマップボックスから活動することはできません。マップ上でインターセプトされ、攻撃された ASW は駆逐艦として扱われます。

25.22 SW ボックス内での ASW の使用:

- A. 1 つの英国の ASW は、大西洋 SW ボックス内でゲームを開始することができます。
- B. 日本と米国の ASW は、日本と米国の開戦に先立ち太平洋 SW ボックスに配備できます。
- C. 日本またはドイツがインド洋 SW ボックスへ潜水艦を配備したならば、西側連合国の ASW はインド洋 SW ボックスに配備できますが、米国の ASW は日本と米国の開戦前にはインド洋 SW ボックスに配備できません。

25.3 SW ボックス内での海軍ユニットの使用:

25.31 SW ボックスへの海軍ユニットの配備: 米国、英国および日本 (太平洋のみ) は、移動 (例外: 潜水艦-25.12) または再配備フェーズの間に、補給状況および石油効果にかかわらず、裏返しおよび裏返しでない海軍ユニット、ASW および輸送船を SW ボックスに配備できます。西側連合国の海軍ユニットは、再配備フェーズ中にすべての 3 つの SW ボックスの間で自由に転送され、通常の再配備の影響 (24.52, 25.121, 28.82) に従いますが、そうでない場合の SW ボックスへの配備は次の制限に従います。

A. 大西洋: 大西洋 SW ボックスに配備される英国および米国の海軍ユニットは、西部戦線の港湾、米国大西洋岸ボックスまたは南アフリカボックスを基地とする必要があります。枢軸国の海軍ユニットは、大西洋 SW ボックスに配備できません (例外: ドイツの潜水

艦)。

B. 太平洋: 太平洋 SW ボックスに配備される英国と米国の海軍ユニットは、真珠湾、タヒチ、米国太平洋岸またはオーストラリアボックスを基地とする必要があります。太平洋 SW ボックスに配備される日本の海軍ユニットは、日本またはトラックを基地とする必要があります。

C. インド洋: インド洋 SW ボックスに配備される英国と米国の海軍ユニットは、スエズ、バスラ、アバダン、コロンボ、マドラスまたは南アフリカ、オーストラリアまたはインドボックスを基地とする必要があります。インド洋 SW ボックスに配備されるドイツの潜水艦は、地中海の港湾を基地とする必要があります。インド洋 SW ボックスに配備される日本の潜水艦は、日本またはシンガポールを基地とする必要があります。

D. 英国と米国の海軍ユニットだけが SW ボックスに入れます。他の西側連合国の海軍ユニットは SW ボックスに入れません。

25.32 緊張による制限:

A. USAT: USAT レベルが 34 以上である場合、米国は各ターンに 3 つの駆逐艦を 1 つの ASW 戦力または輸送船に転換でき (24.241B)、ドイツの潜水艦に対して使用するために大西洋 SW ボックスに ASW 戦力または輸送船を配備できます。

B. USJT: USJT レベルが 40 以上である場合、米国および日本は各ターンに 3 つの駆逐艦を 1 つの輸送船または ASW 戦力 (米国のみ) に転換できます (24.241B, C)。

25.33 インターセプト: マップボックスと SW ボックスの間で移動または再配備される海軍ユニットはインターセプトされません。SW ボックスを出入りする移動および NR は、マップ上のヘクスで以下のようにインターセプトされるかもしれません。

A. 大西洋: 英国および米国の海軍ユニットは、西部戦線の港湾とマップ西端の間を移動するときにインターセプトされるかもしれません。

B. 太平洋: 英国と米国の海軍ユニットは、真珠湾またはタヒチとマップ東端の間を移動するときにのみインターセプトされるかもしれません。日本の海軍ユニットはトラックまたは日本の港湾の中でインターセプトされるかもしれません。

C. インド洋: 西側連合国海軍ユニットは、それらがスエズ、バスラまたはアバダンからヨーロッパマップ南端に移動または再配備するときに、航空ユニットによってのみインターセプトされるかもしれません。英国と米国の海軍ユニットは、コロンボまたはマドラスと太平洋マップ西端の間を移動するときに、日本の航空および海軍ユニットによってインターセプトされるかもしれません。

25.34 裏返しの海軍ユニットの再配備: 裏返されている海軍ユニットは SW ボックスに再配備することができますが、次の相手プレイヤーターンの間にそれらは引き続き裏返され、いかなる機能も実行できません。

25.35 機能: SW ボックスにある間、裏返されていない海軍ユニットは下記の機能に制限されます。

A. その SW ボックスにおける海上補給、海軍任務、BRP 譲渡または輸送船を使用する NR に関係がある機能 (20.64)

B. 米国ボックスからの海上侵攻に関連した対地艦砲射撃 (西側連合国の海軍ユニットのみ) (20.641, 20.643, 21.523)

C. その SW ボックスを通して配備される海軍ユニットの保護 (28.72B, 28.73D)

D. 対潜水艦戦 (CVE のみ) (25.362)

E. 通商破壊艦のインターセプト (西側連合国の海軍ユニットのみ) (21.5342A)

25.36 複数の機能: 戦闘で破損されたか、または SW ボックスから撤退した場合 (25.371) 以外には、SW ボックスを通り抜ける海軍活動に参加または保護する SW ボックス内の海軍ユニットは裏返されず、したがって同じプレイヤーターンの異なるフェーズ中にその SW ボックスを通り抜ける海輪、海上侵攻、BRP 譲渡または NR の

ような海軍活動を保護するために 2 回以上使用できます。海上補給線が異なる港湾までたどられているように 1 つを超える海軍の活動が同じフェーズ中に実行されている場合、移動中のプレイヤーは、敵の航空または海軍攻撃がその海軍活動に対して発表されるか試みられる前に、どの海軍ユニットがどの海軍活動を保護しているのかを示さなければなりません。

25.361 駆逐艦: SW ボックス内の英国および米国の駆逐艦は 3:1 の比率で ASW に転換できます (24.24)。ASW に転換していない駆逐艦は潜水艦戦に効果はありませんが、マップ上の敵潜水艦攻撃による損害を吸収できます (22.9442)。駆逐艦の転換によって生成された ASW は、次の相手プレイヤーターンに防御側の SW 戦闘レベルを決定する際に数えられます。

25.362 CVE: SW ボックスにいる間、CVE は対潜水艦任務に使用されます。裏返されていない CVE の数は、潜水艦と ASW の SW 戦闘ダイス振り修正します。高速空母は SW に効果はありません。

25.363 通商破壊艦: SW ボックス内の裏返されていない海軍ユニットは、敵通商破壊艦と交戦できます。

25.37 SW ボックスからのユニットの撤退: それらが、所有者のプレイヤーターンまたは前の相手プレイヤーターンに使用されたか否かにかかわらず、海軍ユニットおよび SW ユニット (潜水艦、ASW および輸送船) は、移動または再配備フェーズ (例外: 潜水艦 25.12) に SW ボックスから撤退できます。海軍ユニットおよび SW ユニットは、その SW ボックスに進入するのに適切な場所へ撤退しなくてはなりません (25.31)。再配備フェーズ中に太平洋 SW ボックスから日本またはトラックへ撤退する日本の海軍ユニットは、それぞれ日本またはトラックへの海軍の再配備を保護できます。

25.371 破損した海軍ユニットの撤退: SW ボックスにいる間に海軍戦闘により破損した海軍ユニットは、海軍戦闘の終わりに隣接した港湾またはマップボックス (25.31) に撤退しなくてはなりません。

25.372 撤退した海軍ユニットは裏返されます:

A. 移動フェーズ中に SW ボックスから撤退した海軍ユニットは、そのプレイヤーターンの残りの間、裏返されます。

B. 再配備フェーズ中に SW ボックスから撤退した海軍ユニットは、そのプレイヤーターンの残りおよび次の相手プレイヤーターンの間、裏返されます。

25.38 SW ボックス間のユニットの転送: その所有者プレイヤーターンまたは前の相手プレイヤーに使用されたか否かにかかわらず、海軍ユニットおよび SW ユニットは再配備フェーズ中に SW ボックスの間で転送でき、転送後に裏返されず、次のプレイヤーターンで使用できます (24.52)。

25.4 潜水艦および ASW:

25.41 潜水艦: 攻撃側の潜水艦レベルは、その SW ボックス内の潜水艦戦力の数によって決定されます。

25.42 ASW: 防御側の ASW レベルは、その SW ボックス内の ASW 戦力の数によって決定されます。

25.5 潜水艦基地:

25.51 港湾: 潜水艦戦の有効性は、その SW ボックス内の潜水艦が活動に用いているとみなされる基地に依存します。

A. ドイツ: ドイツの潜水艦は、西部戦線またはドイツの枢軸国に支配される運用中の港湾からのみ大西洋 SW ボックスで SW を実施でき、枢軸国に支配される運用中のスエズからのみインド洋 SW ボックスで SW を実施できます。

B. 日本: 日本の潜水艦は、米国の船団ルートまたはインド洋 SW ボックスから 40 ヘクス以内の日本によって支配される任意の運用中の港湾から、それぞれの SW を実施できます。

C. 米国: 米国の潜水艦は、オーストラリアボックス、マニラ、真珠

湾または米国太平洋岸ボックスから完全に補給され、日本の船団ルート上の 40 ヘクス以内にある、西側連合国によって支配された運用中の港湾またはオーストラリアボックスからのみ SW を実施できます。

25.6 潜水艦戦修正:

25.61 潜水艦および ASW の SW 戦闘のダイス振り: 次の修正が、潜水艦と ASW の SW 戦闘ダイス振りに適用されます（肯定的な修正は潜水艦に好意的です）。

SW 戦闘修正表
潜水艦戦
一般: + # 攻撃側の魚雷および潜水艦の研究レベル - # 防御側の ASW 研究レベル
大西洋: -1 大西洋 SW ボックス内の 6 つの CVE ごとに（端数切捨て）: 0-5 は 0、6-11 は-1、12-17 は-2、18-23 は-3、24+ は-4 +1 枢軸国がキールを支配している +2 枢軸国がブレスト、ロリアン、サンナゼールまたはラロシェルを支配している +1 枢軸国がラコルニヤ、ビーゴ、リスボンまたはカディスを支配している +1 枢軸国がジブラルタルを支配している -1 2 番目およびそれ以降の西側連合国の航空活動範囲の研究結果ごとに + # ドイツの米国への宣戦布告の効果（25.66）（最大+4） +1 「7」以上のアイルランドの外交結果 +/-1 Ultra 暗号解読による利点
インド洋: -1 インド洋 SW ボックス内の 3 つの CVE ごとに（端数切捨て）: 0-2 で 0、3-5 で-1、6-8 で-2、9-11 で-3、12+ で-4。インドボックス内の個々の運用中の探索 AAS および NAS は 1 つの CVE と等価です。 + # 太平洋マップ西端から最も近い日本の潜水艦基地への距離にインド洋 SW ボックスへの距離 8 ヘクスを加えたヘクス数: 10 で+4、11-15 で+3、16-20 で+2、21-25 で+1、26+ で 0。スエズから活動するドイツの潜水艦は+2 距離修正を受け取ります。 -1 2 番目およびそれ以降の西側連合国の航空活動範囲の研究結果ごとに +/-1 Ultra 暗号解読による利点（ドイツの潜水艦のみ） +/-1 Magic 暗号解読による利点（米国と日本の SW 戦闘のみ）
太平洋: -1 太平洋 SW ボックス内の 3 つの CVE ごとに（端数切捨て）: 0-2 で 0、3-5 で-1、6-8 で-2、9-11 で-3、12+ で-4。敵の潜水艦活動ヘクスを活動範囲内としている個々の運用中の探索を行う AAS および NAS は、3 つの CVE と等価です。オーストラリアボックス内の個々の運用中の探索 AAS および NAS は、太平洋マップ南端から出て活動する日本の潜水艦（のみ）に関して 1 つの CVE と等価です。 + # 潜水艦基地から敵船団ルートへのヘクスで数えた距離: 1-5 で+5、6-10 で+4、11-15 で+3、16-20 で+2、21-25 で+1、26+ で 0。 -1 日本の航空活動範囲の研究結果ごとに（日本が米国の潜水艦戦に対して防御する場合） -1 2 番目およびそれ以降の西側連合国の航空活動範囲の研究結果ごとに（米国が日本の潜水艦戦に対して防御する場合） +/-1 Magic 暗号解読による利点

25.62 潜水艦、魚雷および ASW 修正:

25.621 適切な研究結果の比較: 攻撃側の魚雷および潜水艦の研究結果と防御側の ASW 研究結果が、マップ上の潜水艦攻撃と同じ方法（22.9431）で比較されます。攻撃側の ASW 研究結果ならびに防御側の魚雷および潜水艦の研究結果は無視されます。

25.622 初期の日本の修正: 日本のロングランズ魚雷を反映するために日本は 2 つの魚雷研究結果でゲームを始めます。これは日本の潜水艦の SW 戦闘ダイスの目を 2 つ増加させ、相応して西側連合国の ASW の SW 戦闘ダイスの目を 2 つ減少させます。これらの修正

は米国の潜水艦オペレーションに効果がありません。

25.623 ASW 研究結果の適用: 「8+」の ASW 研究結果は、2 ターンにわたり徐々に履行されます（41.84）。

25.63 航空活動範囲:

25.631 航空活動範囲による ASW 修正の適用: 航空活動範囲の研究に起因する ASW 修正は、SW 戦闘を解決するときのみ適用されます。航空活動範囲による修正は、マップ上の潜水艦攻撃の解決には影響しません。

25.64 CVE: SW ボックス内の CVE の数（25.362）は、以下のように両プレイヤーの SW 戦闘ダイスの目を修正します。

A. 大西洋:

- 0-5: 0
- 6-11: -1
- 12-17: -2
- 18-23: -3
- 24+: -4

B. 太平洋およびインド洋:

- 0-2: 0
- 3-5: -1
- 6-8: -2
- 9-11: -3
- 12+: -4

25.641 CVE に数えられる太平洋の陸上基地所属航空ユニット: 太平洋では、

A. 敵潜水艦の活動ヘクス（25.92）の活動範囲内のマップ上を基地とする個々の運用中の探索 AAS または基地所属の NAS は、3 つの CVE と等価です。

B. オーストラリアボックス内の個々の運用中の探索 AAS または基地所属の NAS は、太平洋マップ南端から活動する日本の潜水艦に対して 1 つの CVE と等価です。日本の潜水艦が太平洋マップ東端から作動している場合、オーストラリアボックス内の航空ユニットは無視されます。

25.642 CVE に数えられるインドの陸上基地所属ユニット: インドボックス内の個々の運用中の探索 AAS または基地所属の NAS は、インド洋 SW ボックス内の 1 つの CVE と等価です。

25.643 数えられない高速空母: 高速空母は対潜水艦戦に使用できません。

25.65 潜水艦基地からの距離: 25.811（インド洋）および 25.92（太平洋）を参照してください。

25.66 ドイツによる対米宣戦布告の影響: ドイツは、米国東海岸の海運が船団に組織される前に、米国に宣戦布告（50.54）することにより、潜水艦戦で好意的な修正を得ることができます。ドイツが米国に宣戦布告したときに 50 未満となっている各 USAT レベルにつき、ドイツおよび西側連合国の潜水艦/ASW の SW 戦闘のダイスの目にドイツに好意的な+1 修正が、最大+4 まで適用されます。この効果は次のターンには半分（端数切上げ）になり、続く 2 番目のターンには消滅します。したがって「幸福な時間」効果は 2 ターンの間続き、常に次のうちの 1 つです。+4 と+2、+3 と+2、+2 と+1 または+1 と+1。この修正は、枢軸国に好意的な米国の選挙結果（62.72）後の米国の戦争からの撤退に続くドイツの対米宣戦布告には適用されません。

25.67 暗号解読:

25.671 プレイされたカード数の比較: 各ターンにプレイされた Ultra/Magic の潜水艦戦および ASW のカードの数が、個々の起こりえる潜水艦作戦のために以下のように比較されます。

A. 大西洋およびインド洋（ドイツの潜水艦）: ヨーロッパ枢軸国の Ultra 潜水艦戦カード対英国の Ultra ASW カード。

B. 太平洋およびインド洋（日本の潜水艦）: 日本の Magic 潜水艦戦カード対米国の Magic ASW カード。

C. 太平洋（米国の潜水艦）: 米国の Magic 潜水艦戦カード対日本

の Magic ASW カード。

25.672 効果: 潜水艦戦カードのプレイは、対抗する ASW カードのプレイによって相殺されなかったならば、そのターンの間、影響を受けた SW ボックス内の潜水艦戦に好意的な+1 修正を生成します。同様に ASW カードのプレイは、それを相殺する対抗の潜水艦戦カードがないときは、そのターンの間、影響を受けた SW ボックス内の潜水艦戦に対する好意的な-1 修正を生成します。

25.673 最大+/-1 修正: 相手よりも 2 つ以上多い潜水艦戦または ASW カードのプレイは、そのターンの間に影響を受けた SW ボックス内の戦略潜水艦戦に対する好意的な+/-1 修正のみを生成します。

25.7 大西洋

25.71 一般: 大西洋 SW ボックス内で活動するドイツの潜水艦は、大西洋 SW ボックス内の西側連合国の大西洋の輸送船に対する潜水艦戦を実施できます (24.6, 25.4, 25.6)。

25.72 潜水艦の有効性

25.721 枢軸国が西部戦線の運用中の港湾を支配していない場合、大西洋 SW ボックス内のドイツの潜水艦は SW のために使用できません。

25.722 大西洋 SW ボックス内の西側連合国の CVE の数は、両プレイヤーの SW 戦闘のダイスの目を修正します (25.64)。

25.723 次の修正が大西洋でドイツの潜水艦戦に適用されます。枢軸国がキールを支配する場合+1。枢軸国がブレスト、ロリアン、サンナゼールまたはラロシェルを支配する場合+2。枢軸国がラコルニャ、ビーゴ、リスボンまたはカディスを支配する場合+1。枢軸国がジブラルタルを支配する場合+1。それぞれの好意的な修正を獲得するために、枢軸国はリストされた港湾の少なくとも 1 つを支配し完全に補給する必要があります。各「+」修正は対応する「-」修正を生成し、その逆も成立します。

25.724 ドイツは、米国東海岸の海運が船団に組織される前に、米国に宣戦布告することにより、潜水艦戦に対する好意的な修正を得ることができます (25.66)。

25.725 ドイツは「7」以上のアイルランドに対する外交結果が有効である場合、大西洋で+1 修正を受け取ります。

25.726 いずれの側も暗号解読 (25.67) により好意的な修正を得ることができます。

25.73 英国の船団ルート: 西側連合国が、ヨーロッパへ石油カウンターを送るため、米国大西洋岸ボックスからヨーロッパへの海上補給をトレースするため、英国またはフランスへ米国の BRP を譲渡するため、または米国大西洋岸または南アフリカボックスとヨーロッパ間のユニットの NR のために大西洋の輸送船を使用するときは常に、西側連合国のプレイヤーは、場合に応じ米国大西洋岸または南アフリカボックスから/まで、目的地の西部戦線の港湾へ船団ルートをトレースする必要があります。このルートは英国の商船船団の移動を反映しており任意の長さでかまいませんが、海軍の活動が認められるヘクス上のみを通ることができます。英国の船団ルートは、問題の海軍活動が実施される西側連合国プレイヤーターンのフェーズ中にトレースされます。

25.731 英国の船団ルートのインターセプト:

25.7311 一般: 米国または南アフリカボックスとヨーロッパの間で補給、石油カウンター、ユニットまたは BRP を運ぶ西側連合国の輸送船は、他の海軍活動と同じ方法で航空および海軍ユニットによって攻撃されます。マップ上を基地とするドイツの潜水艦は、このような海軍活動をインターセプトできます。ムルマンスクボックス内のドイツの潜水艦は、ベルゲンへの、またはベルゲンからの海軍活動のみをインターセプトします (22.111)。大西洋 SW ボックス内のドイツの潜水艦はインターセプトできません。船団ルート内の輸送船は、積荷を運んでいる駆逐艦と同じ方法で沈められます。西側連合国のプレイヤーは、何らかの航空攻撃またはいずれかの海軍

戦闘ラウンドの後に英国の船団ルートの任務を中断することができます。

A. インターセプト: 英国の船団ルートはそのルートに沿った任意のヘクスでインターセプトされます。

B. 防御: 英国の船団ルートは、大西洋 SW ボックスを通過する他の海軍活動と同じ方法で、大西洋 SW ボックス内の裏返されていない西側連合国の海軍ユニットおよびインターセプトヘクスを活動範囲内とする裏返されていない西側連合国航空ユニットによって防御できます。

C. リスクのある輸送船の数: すべての大西洋 SW ボックス内の西側連合国の輸送船は、英国の船団ルートにあると考えられ、英国船団ルートに対する枢軸国の航空および海軍の攻撃によって除去されるかもしれません。

25.7312 ASW ユニットのマップ上のヘクスにあるヨーロッパ枢軸国の航空および海軍によるインターセプトから英国の船団ルートを防御するためには使用できませんが、超過の ASW は、マップ上の潜水艦攻撃に対する好意的な修正を生成します (22.9434)。

25.74 ムルマンスク:

25.741 ムルマンスクボックスへの配備: 枢軸国がベルゲンまたはスカパフローを支配する場合、ドイツはムルマンスク船団を予期してムルマンスクボックスへ潜水艦を配備できます。連合国がムルマンスク船団を送る場合、CVE を含む海軍ユニットは船団を保護するために連合国のユニット生産フェーズ中に、大西洋 SW ボックスからムルマンスクボックスに転換することができます。ASW はムルマンスク船団を保護するためには使用できません。

25.742 大西洋 SW ボックスからの攻撃: 枢軸国がベルゲンまたはスカパフローを支配する場合には、大西洋 SW ボックス内のドイツの潜水艦 10 ごと (端数切上げ) につき、大西洋 SW ボックス内の 1 つのドイツの潜水艦が、ムルマンスク船団を攻撃できます。そうでない場合には、ムルマンスクボックス内を基地とする潜水艦だけがムルマンスク船団を攻撃できます (40.444)。

25.743 ムルマンスク戦闘の解決: ムルマンスク船団に対する潜水艦攻撃は、ムルマンスク船団に対するすべてのドイツの海軍および航空攻撃が完了した後に、潜水艦攻撃テーブル (22.942) を使用して解決されます。40.461 を参照してください。

25.744 ムルマンスク戦闘の結果:

A. 潜水艦: 残存する潜水艦は、それらの元の位置によりムルマンスクまたは大西洋 SW ボックスのいずれかへ帰還します。

B. CVE: ムルマンスク船団を保護するために使用された CVE は、船団の任務に割り当てられた連合国プレイヤーの再配備フェーズ中に大西洋 SW ボックスに転送されている場合には、船団の出発地の港湾またはマップボックスで連合国のユニット生産フェーズを終了し、続いて起こる枢軸国プレイヤーターンの間に引き続き裏返しとなります。

25.8 インド洋:

25.81 日本の潜水艦: 日本の潜水艦は、日本と英国が開戦したターンまでインド洋 SW ボックスに入れません。

25.811 日本の潜水艦の有効性: インド洋で活動する日本の潜水艦の有効性は、日本の潜水艦基地から、インド南の太平洋マップ西端ヘクス (CC2, DD2 または EE1 のうちの 1 つ) までの距離にインド洋 SW ボックスへの追加 8 ヘクスを加えた距離によって決定されます。SW 戦闘修正は距離によって決定されます。10 ヘクスで+4、11-15 ヘクスで+3、16-20 ヘクスで+2、21-25 ヘクスで+1、26+ヘクスで 0 です。

25.82 ドイツの潜水艦: スエズから活動するドイツの潜水艦は+2 の距離修正を受け取ります。

25.83 インド洋の日本とドイツの潜水艦: ドイツと日本の潜水艦の両方がインド洋 SW ボックス内で活動している場合、西側連合国は

任意に ASW 部隊を 2 つに分割し、別個の潜水艦戦 SW 戦闘が同時に解決されます。

25.84 基地所属航空ユニットによる船団保護: インドボックス内の西側連合国の航空ユニットは 25.642 に述べられるように ASW オペレーションを援助できます。

25.9 太平洋

25.91 潜水艦の運用: 日本および米国の潜水艦は、日本と米国が開戦または USJT レベルが 40 以上に達したターンまで、太平洋 SW ボックスに進入できません。両プレイヤーは、敵海軍ユニットを攻撃するためにマップ上を基地とする潜水艦を使用できます。潜水艦は敵が支配するシンガポール（ヘクス EE17）を通過できません。

25.92 潜水艦の有効性: 日本および米国の潜水艦の有効性は、潜水艦が活動している基地から敵船団ルートへの距離によって決定されます（25.51B, C）。攻撃するプレイヤーは、船団の出発地または到着地の港湾を含む敵の船団ルートに沿った 1 つの潜水艦活動ヘクスを選択します。その後、最も近い潜水艦基地から潜水艦活動ヘクスまでの距離が計算され、距離によって戦闘修正が修正されます。1-5 ヘクスで +5、6-10 ヘクスで +4、11-15 ヘクスで +3、16-20 ヘクスで +2、21-25 ヘクスで +1、26+ヘクスで 0 です。

25.93 日本と米国の船団ルート:

25.931 日本の船団ルート:

A. 個々の日本のプレイヤーターンの初期補給判定中に、日本のプレイヤーは、下にリストされた位置の 1 つ以上から鹿児島、大阪または東京へ 1 つの船団ルートをトレースできます。船団ルートは 3 本までの航程を持てます。

- ・パレンバンからブルネイ。
- ・ブルネイから海外の港湾。
- ・海外の港湾から鹿児島、大阪または東京。

B. 日本の船団ルートをトレースする目的では「海外の港湾」は、最大の BRP 価値を持つ日本の海外領土を含んでいる補給ゾーン（30.34）である必要があります。日本の船団ルートを決定する場合、満州、朝鮮、日本に支配された中国およびロシアの重要経済地帯、香港および台湾は、海外領土と考えられません。

C. 日本のプレイヤーは、船団ルートをトレースすることは要求されず、彼の船団ルートが日本に到達する前に、リストされた港湾のうちの 1 つまたは 2 つを回避できます。しかしながら日本の船団ルートは、リストされた位置が含まれる限り、以下の順序に従う必要があります。パレンバン-ブルネイ-海外の港湾-日本。

日本のプレイヤーに利用可能な選択肢は下記に制限されます。パレンバン-ブルネイ-海外の港湾-日本、パレンバン-海外の港湾-日本、パレンバン-ブルネイ-日本、パレンバン-日本、ブルネイ-海外の港湾-日本、ブルネイ-日本、海外の港湾-日本、船団ルートなし。

D. 日本の船団ルートは 40 までの海上ヘクスを通過できますが、陸上に行くことはできません。したがって日本の船団ルートは、パレンバンからブルネイを経てサイゴンへ、その後、陸上を経て釜山へ、そして日本へとトレースできません。

E. 船団ルートが日本によってトレースされない場合、日本の輸送船はすべて港湾に残り、海上護衛のために使用できません。以下にリストされた位置を含んでいない船団ルートをトレースする場合、次のペナルティーが日本に適用されます。

- ・パレンバン: 石油カウンターはパレンバンから日本へ送られません。
- ・ブルネイ: 石油カウンターはブルネイから日本へ送られません。
- ・最大の BRP 価値を持つ補給ゾーン内の海外の港湾: 日本は 15BRP または東南アジア戦線上のすべての日本が支配する領域の BRP 価値の 4 分の 1 のいずれか少ないほうを失います。

F. 連合国の航空または海軍ユニットによる攻撃のリスクがある日本の輸送船の数は、攻撃が実施された位置内で日本の船団に使用さ

れている輸送船の数によって決定されます（25.952C）。

25.932 米国の船団ルート: 個々の連合国プレイヤーターンの初期補給判定中に米国の船団ルートは、米国が真珠湾を支配している場合に、太平洋マップ東端から真珠湾へ P 列に沿って自動的にトレースされます。

25.94 船団ルートに対する潜水艦戦:

25.941 日本の潜水艦: 日本の潜水艦戦の有効性を決定する目的においては、米国の船団ルートは、真珠湾が米国の支配下にあれば、太平洋マップ東端および真珠湾の間の P 列のヘクスを占めると考えられ、また太平洋マップ東端でヘクス H2 から KK2 に隣接し、太平洋マップ南端からヘクス NN24 から NN4 までを通じて 8 ヘクスの距離であると考えられます。日本の潜水艦の有効性は、使用される日本の潜水艦基地から上記の位置のいずれかの日本プレイヤーによって選択されたものまでの距離によって決定されます。

25.942 米国の潜水艦: 日本の船団ルートに対する米国の潜水艦戦の有効性は、使用される米国の潜水艦基地から米国プレイヤーによって選択された潜水艦の活動ヘクスへの距離によって決定されます。

25.943 基地所属航空ユニットによる船団保護: 敵の潜水艦活動ヘクスで探索のために使用された個々の裏返されたいない基地所属の探索 AAS または NAS は、3 つの CVE と等価に数えられます（25.641A）。活動中でない基地の航空戦力は、敵の潜水艦活動ヘクスがその基地ヘクスである場合にのみ数えられます。オーストラリアボックス内の西側連合国の航空ユニットは 25.641B で述べるように ASW 活動を援助できます。

25.95 航空および海軍ユニットによる船団ルートのインターセプト:

25.951 一般: 日本および米国の船団ルートは、他の海上補給線と同じ方法で防御側プレイヤーの移動フェーズ中に敵の航空および海軍ユニットによって攻撃されます。太平洋 SW ボックス内の海軍ユニットは敵の船団ルートを攻撃できません。船団ルートで活動する輸送船は、積荷を運んでいる駆逐艦と同じ方法で沈められます。西側連合国のプレイヤーは、何らかの航空攻撃またはいずれかの海軍戦闘ラウンドの後に英国の船団ルートの任務を中断することができます。防御側は、何らかの航空攻撃またはいずれかの海軍戦闘ラウンドの後に船団の任務を中断することができます。

25.952 日本の船団ルート:

A. インターセプト: 日本の船団ルートはそのルートに沿った任意のヘクスでインターセプトされます。

B. 防御: 日本の船団ルートは、太平洋 SW ボックス内および日本の船団ルートの出発地の港湾にある海軍石油効果の影響を受けていない、裏返されておらず完全に補給された日本の海軍ユニットによって、インターセプトヘクスを活動範囲内としている運用中の航空基地にある裏返されていない日本の航空ユニットと同様に防御できます。

C. リスクのある輸送船の数: 日本の 1 つの輸送船がパレンバンおよびブルネイからの石油カウンター 1 つを運ぶために使用され、各石油センターからの最大で 3 つまでの輸送船が使用されます。日本の船団ルートに対する連合国の航空および海軍の攻撃によって除去または任務中断を強いられる日本の輸送船の数は、攻撃される船団ルートの部分で使用されている輸送船の総数に制限されています。パレンバン部分は 3 つの輸送船。ブルネイ部分は 3 つの輸送船（船団ルートがパレンバン-ブルネイ部分を含む場合、追加の 3 つの輸送船が増加されます）。海外の港湾-日本部分はすべての輸送船。

25.953 米国の船団ルート:

A. インターセプト: 米国の船団ルートは、真珠湾までトレースされるときに、マップ上の P 列のヘクスでのみ日本の航空および海軍部隊によってインターセプトされ、それは西側連合国部隊によって保護できます。

B. 防御: 米国の船団ルートは、太平洋 SW ボックスおよび米国太平洋岸ボックス内の裏返されておらず完全に補給される西側連合国の

海軍ユニットによって、インターセプトヘクスを活動範囲とする裏返されていない西側連合国の航空ユニットと同様に防御されます。
C. リスクのある輸送船の数: 太平洋 SW ボックス内のすべての米国の輸送船は、米国の船団ルートにあると考えられ、米国の船団ルートに対する日本の航空および海軍の攻撃によって除去されるかもしれません。

25.954 ASW ユニット: 敵航空および海軍のインターセプトから船団ルートを守るために使用できません。

26. 戦略爆撃

26.1 概観

26.2 SW のための航空ユニットの配備

26.3 目標の爆撃

26.4 戦略爆撃

26.5 戦略爆撃の制限

26.6 飛行爆弾およびロケット

26.7 爆撃の効果

26.8 マーカーの除去

26.8 ファイアストーム

26.1 概観:

26.11 戦略爆撃機: 戦略爆撃機は、その基地の活動範囲内の敵目標を攻撃できます (26.31)。

26.12 迎撃機: 迎撃機は、目標へ向かう爆撃機を護衛することにより攻勢的に、または敵爆撃機または飛行爆弾をインターセプトすることにより防御的に活動できます。

26.13 航空戦力: 完全に補給され裏返されていない AAF は、運用中の航空基地から目標を攻撃することで攻勢的に活動できます。攻撃する AAF の 3 分の 1 (端数切捨て) は爆撃機として活動し、残りの 3 分の 2 は護衛の役割をします。また AAF は敵爆撃機または飛行爆弾をインターセプトすることにより防御的に活動できます。運用中でない航空基地内の陸軍航空ユニットは、その基地ヘクスでのみ敵爆撃機または飛行爆弾をインターセプトできます。

26.14 ジェット機: ジェット機は、目標へ向かう爆撃機を護衛することにより攻勢的に活動でき、また敵爆撃機または飛行爆弾をインターセプトすることにより防御的に活動できます。ジェット機は、AAF と同様の補給および石油の制限を受けます。

26.15 飛行爆弾およびロケット: 飛行爆弾およびロケットによる攻撃は、任意の損害を受けていない運用中のロケット基地から範囲内の目標に発射できます。飛行爆弾による攻撃は防御側の迎撃機、AAF およびジェット機により対抗されます。

26.2 SW のための航空ユニットの配備:

26.21 戦線への割り当て: ヨーロッパおよび太平洋 SW ボックスの航空部分は、各マップ上の 3 つの異なる戦線に相当する 3 部分からなります。戦略爆撃機および迎撃機は、その所有者プレイヤーターンに使用されたか否かにかかわらず、再配備フェーズ中にある戦線から別の戦線へ配備できます (24.52)。1 つの戦線に割り当てられた戦略爆撃機および迎撃機は、その戦線上の任意の運用中の航空基地から測定して、実行可能な活動範囲を有している場合、別の戦線上の目標に対する爆撃またはそれを行う爆撃機の護衛をすることができます。

26.22 新しく生産された戦略爆撃機および迎撃機の配置: 新規に生産された戦略爆撃機および迎撃機は、それを所有する同盟党派がその戦線上に運用中の航空基地を支配していれば、それが生産される戦域に対応する SW ボックスの 3 つの戦線のうちのどれにでも置くことができます。

26.23 制限:

A. 英国の戦略爆撃機および迎撃機: 英国の戦略爆撃機および迎撃機は、太平洋戦域で使用できません。

B. 米国の戦略爆撃機および迎撃機: 新しく生産した戦域において米国が戦争前である場合には、米国の戦略爆撃機および迎撃機は、米国に残らなくてはなりません (24.53)。新しく生産された米国の戦略爆撃機および迎撃機は、適用可能な戦域で米国が戦争状態となれば、大西洋または太平洋 SW ボックスのいずれかに置くことができます。

26.24 迎撃機はその戦線を通る爆撃機を攻撃できます: 迎撃機は、攻撃側の爆撃機の経路が割り当てられた戦線を通る場合、または爆撃される目標が割り当てられた戦線にある場合、敵の爆撃機に対して防御できます。

26.25 AAF およびジェット機: AAF およびジェット機は SW ボックスに配置できませんが、その基地から活動範囲内のヘクスで敵の爆撃機または飛行爆弾をインターセプトできます。運用中でない基地の AAF およびジェット機は、その基地ヘクスでのみ敵の爆撃機または飛行爆弾をインターセプトできます。

26.3 爆撃目標:

26.31 活動範囲内の基地の要求: 戦略爆撃機および護衛する迎撃機は、所有する主要国が、敵が支配する以下の目標のうちの 1 つを活動範囲内に SW ユニットが基地とする戦線内に運用中の航空基地を支配する場合にのみ、敵主要国に対して使用できます。同様に、飛行爆弾とロケットによる攻撃は、目標の範囲内の損害を受けていない運用中のロケット基地を要求します。米国ボックスからの、および米国ボックスに対する爆撃による攻撃は、3 つの航空活動範囲の研究結果を達成した同盟党派に属する戦略爆撃機によってのみ実施できます。中国国民党の航空基地は、日本を爆撃するために米国によって使用できますが、それは中国ではなく英国または米国の補給源から完全に補給され、航空石油効果の影響を受けていない必要があります。各国の戦略爆撃の目標は、以下にリストされます。

A. ドイツ: ドイツの重要戦略目標ヘクスおよび量産の結果、無制限補給源となった場合のベルヒテスガーデン (42.24F)。

B. イタリア: ローマ、ミラノおよびジェノア。

C. 英国: ロンドン、バーミンガム、マンチェスター、インドボックスおよびオーストラリアボックス。

D. ロシア: ロシアの IC、ウラジオストックおよびイルクーツク。

E. 米国: 米国ボックス。ドイツおよび日本は 3 つの航空活動範囲の研究結果を得た後にのみ米国に対して戦略爆撃機を使用できます。

F. 中国: 中国国民党によって支配されている重慶、南京、広東、上海および北京。

G. 日本: 東京、大阪および鹿児島。

H. 造船所の海軍ユニット: マップ上の錨のシンボルにより示される造船所で修理または生産中 (「進水」列またはその上の列) の海軍ユニット。損害を受けていない海軍ユニットおよび「修理待ち」ボックスにある海軍ユニットは、航空ユニットによって通常通り攻撃されますが、戦略爆撃によっては攻撃できません。

I. 石油センター: 任意の敵に支配される石油センター (26.74, 33.331)。

J. 合成石油プラント: 任意の敵の合成石油プラント (26.75, 33.331)。

K. ロケット基地: 任意の敵のロケット基地。

L. ロケット工場: その位置が発見された後の任意の敵ロケット工場 (42.45)。

M. 核施設: その位置が発見された後の任意のウラニウムプラントまたはプルトニウムリアクター (42.45)。

26.32 二次的目標: ドイツ、英国または日本の適格の重要経済地帯がすべてファイアストームされたか、核攻撃された場合、それらの

重要経済地帯に隣接している都市が爆撃されるかもしれません。BRP の損失はそのような二次的目標の爆撃では発生しませんが、二次的目標はファイアストームまたは戦略核攻撃を受けるかもしれず、そのような攻撃に関連した政治的および抵抗の効果は通常に適用されます。

26.33 核攻撃: 西側連合国の戦略爆撃機およびロケットは、日本のユニットを含んでいる 1 ヘクス島嶼と同様に、戦略爆撃目標として適格の任意のドイツおよび日本の目標に対する核攻撃を実施できます。ドイツおよびロシアの戦略爆撃機およびロケットは、任意の敵に支配されるヘクスを目標とすることができます。経済または石油の価値を持っていないヘクスに対する戦略爆撃攻撃は経済的影響がないため、原子爆弾が使用される場合にのみ効果があります。

26.34 捕獲された重要経済地帯および IC: もとは別の主要国が所有していた、捕獲された重要経済地帯および IC は、戦略爆撃機、飛行爆弾またはロケットによって攻撃できません。

26.4 戦略爆撃:

26.41 戦略爆撃攻撃: 攻撃側は、どの戦略爆撃部隊がどの目標を攻撃するか、および各部隊が目標にどの経路をとるかについて戦闘フェーズ中に発表することにより、戦略爆撃攻撃を開始します。各戦略爆撃部隊は、爆撃機コンポーネントおよび可能な場合には護衛コンポーネントよりなり、それらのすべては同国籍でなければなりません。

26.42 爆撃機コンポーネント: 戦略爆撃機部隊の爆撃機コンポーネントは、次のうちの 1 つまたは両方からなります。

- A. 目標を攻撃するために割り当てられた戦略爆撃機戦力。
- B. 目標を攻撃するために割り当てられた AAF の 3 分の 1 (端数切捨て)。

26.421 戦略爆撃機の活動範囲: 戦略爆撃機に認められる活動範囲は、航空活動範囲の研究 (17.72) によって増加させることができます。

26.422 AAF の爆撃のための使用: 運用中の航空基地に置かれた裏返されていない AAF は攻勢の航空任務を実施し、目標が 4 ヘクス (ヨーロッパ) または 3 ヘクス (太平洋) 内にある場合に 26.3 にリストされた目標を爆撃できます。AAF の爆撃範囲は、航空活動範囲の研究によって影響されません。NAS は戦略爆撃のために使用できません。

26.43 護衛コンポーネント: 護衛する航空ユニットは爆撃しませんが、代わりに戦略爆撃機部隊の爆撃機コンポーネントを保護します。戦略爆撃機部隊の護衛コンポーネントは以下の要素の 1 つ以上からなります。

- A. 戦略爆撃機部隊の爆撃機コンポーネントを護衛するために割り当てられた任意の迎撃機。
- B. 戦略爆撃機部隊の爆撃機コンポーネントを護衛するために割り当てられた任意のジェット機。
- C. 目標を攻撃するために割り当てられた AAF の残りの 3 分の 2。

26.431 護衛のための迎撃機の使用: 護衛する迎撃機の基本的な活動範囲 (ヨーロッパで 4 ヘクス、太平洋で 3 ヘクス) は、航空活動範囲の研究 (17.72) によって増加できます。

26.44 戦略爆撃攻撃に対する防御

26.441 防御側の防御航空ユニットの割り当て: 攻撃側がすべての戦略爆撃機部隊の構成および目標を発表した後に、防御側は各目標の防御に利用可能な防御部隊のうちの一部または全部を割り当てることができ、あるいは割り付けなくてもできます。

26.442 爆撃機部隊が交戦される場所: 各戦略爆撃機部隊は、以下の場所で防御側ユニットにより交戦されます。

- A. **他の戦線:** 爆撃機部隊が目標に向かう途中に通過する各戦線上の 1 ヘクス。これは爆撃部隊が 1 ターンに 2 回以上交戦する唯一の状況です。同じ目標ヘクスを攻撃する、同じヘクスを基地とする爆

撃機および護衛はすべて、同じ経路をたどる必要があります。

B. 目標ヘクス: 目標ヘクスで。

26.443 交戦できる防御側航空ユニット: 次の防御側航空ユニットが戦略爆撃機部隊と交戦できます。

A. 異なる戦線に割り当てられた迎撃機: 異なる戦線の目標に向かう途中に爆撃機部隊が通過する戦線に割り当てられた裏返されていない迎撃機は、爆撃機の経路への活動範囲内 (研究により増加しなかったならばヨーロッパで 4 ヘクスおよび太平洋で 3 ヘクス) に運用中の航空基地が、航空ユニットの存在にかかわらず存在する場合には、通過する爆撃機部隊と交戦できます。航空基地が運用中でない場合、迎撃機は航空基地を含んでいるヘクスを通り抜ける敵爆撃機と交戦する場合にのみ航空基地を使用できます。

B. 爆撃機の経路への活動範囲内を基地とする AAF およびジェット機: 異なる戦線の目標へ向かう爆撃機の経路を活動範囲内とする基地の裏返されていない AAF およびジェット機は、通過する爆撃機部隊と交戦できます。1 つのヘクスが交戦のために選択される必要があります。運用中でない基地の航空ユニットは、その基地ヘクスでのみ敵の爆撃機または飛行爆弾をインターセプトできます。

C. 目標の戦線に割り当てられた迎撃機: 目標が位置する戦線に割り当てられた裏返されていない迎撃機は、目標ヘクスへの活動範囲内 (研究により増加しなかったならばヨーロッパで 4 ヘクスおよび太平洋で 3 ヘクス) に運用中の航空基地が、航空ユニットの存在にかかわらず存在する場合には爆撃機部隊と目標ヘクスで交戦できます。航空基地が活動中でない場合、迎撃機は航空基地を含んでいるヘクスを攻撃する敵爆撃機と交戦する場合にのみ航空基地を使用できます。

D. 目標の活動範囲内を基地とする AAF およびジェット機: 目標ヘクスを活動範囲内とする基地にある AAF およびジェット機は、その目標ヘクスで爆撃機部隊と交戦できます。活動中でない航空基地の航空ユニットは、その基地ヘクスでのみ敵爆撃機または飛行爆弾をインターセプトできます。

E. 中国: 西側連合国およびロシアの迎撃機は、必要な航空基地が、それぞれ西側連合国またはロシアの補給源から完全に補給される場合にのみ、中国で日本の爆撃に対抗できます。

26.444 防御航空任務: 戦略爆撃機から防御する AAF およびジェット機の使用は防御航空任務です。

26.445 ドイツとイタリアの協力: イタリアは、地中海戦線に割り当てられたドイツの迎撃機およびイタリアの爆撃目標を活動範囲内とする基地のドイツの AAF およびジェット機によって防御できますが、イタリアの AAF はイタリアの爆撃目標のみを防御できます。

26.45 戦略爆撃の航空戦闘の解決:

26.451 各々の戦略爆撃機部隊ために解決される航空戦闘: 防御側が各戦略爆撃目標に防御側航空ユニットを配置した後に、1 回の航空戦闘ラウンドが各戦略爆撃機部隊のために解決されます。異なる主要国の戦略爆撃機部隊が同じ目標を爆撃する場合、攻撃側は航空戦闘が解決される順番を決定します。第 1 の戦略爆撃機部隊との航空戦闘で生き残った防御側部隊は、第 2 の爆撃機部隊との航空戦闘に従事できます。戦略爆撃機部隊と防御側航空ユニットの間の航空戦闘は、以下のように計算される航空戦闘力で航空戦闘テーブル (19.2) を使用して解決されます。

A. 防御側の航空戦闘力: 戦略爆撃機部隊を攻撃する、防御側航空戦力の総数。

B. 攻撃側の航空戦闘力: 戦略爆撃機部隊を攻撃している防御側航空戦力と同数の航空戦力。戦略爆撃機部隊の航空戦力よりも多くの防御側航空戦力がある場合、戦略爆撃機部隊内のすべての航空ユニットは航空戦闘に従事します。したがって攻撃側の航空戦闘力は、防御側を超過しません (例外: ジェット機- 26.452)。爆撃機の役割をする AAF は、航空戦闘に従事できませんが、損失を割り当てることができます。

26.452 ジェット機: 各ジェット機は、インターセプトする場合でも

護衛する場合でも、航空戦闘時に従事できる航空戦力数を決定する場合に1航空戦力として数えられますが、各プレイヤーの航空戦闘力を決定する場合に3航空戦力とみなされます。

26.453 航空戦闘修正: 戦略爆撃機部隊のインターセプトから発生する航空戦闘は、次の修正を受けます（肯定的な修正は戦略爆撃機部隊に有利となります。航空戦闘で一方の側に肯定的なネット修正は、相手側に同数の否定的なネット修正となります- 19.31）。

+1 戦略爆撃部隊を護衛する各ジェット機につき

+/-# 相対的な航空国籍 DRM

-1 戦略爆撃部隊をインターセプトする各ジェット機につき

-1 防御側によって達成された各レーダーの研究結果につき

26.454 航空戦闘の損失: 両プレイヤーの航空戦闘の損失は 19.6 に従い、最初の損失を最大のグループに割り付け、2 番目の損失を 2 番目に大きいグループに割り付けるなどします。損失される戦力が最初に適用され、その後任務中断を強いられる戦力が適用されます。部隊内の 2 つのカテゴリーが等しい規模の場合には、損失は迎撃機、次に護衛またはインターセプトする AAF、次にジェット機、次に爆撃する AAF、次に戦略爆撃機の順で適用されます。護衛する AAF、爆撃機の役割をする AAF、戦略爆撃機、護衛する迎撃機および護衛するジェット機は、攻撃側部隊に損失を適用する場合に個別のカテゴリーとして扱われます。インターセプトする AAF、迎撃機およびジェット機は、防御側部隊に損失を適用する場合、個別のカテゴリーとして扱われます。航空戦闘の損失は、どの航空戦力が実際に航空戦闘に従事していたかにかかわらず戦略爆撃機部隊全体から得られます。

1 航空戦闘ラウンドだけが戦略爆撃機部隊と防御側航空ユニットの間で戦われるので、防御側にとって損失の配分はあまり重要ではありません。しかしながら、それは攻撃側にとって重大になりえます。戦略爆撃機には可能な場合は常に、AAF および迎撃機の両方が戦行すべきであり、これによって防御側の航空戦闘結果によって影響を受けた航空戦力を攻撃部隊の護衛コンポーネントが対抗することで、より少ない損失が爆撃機に適用されることとなります。全く護衛なしで爆撃する戦略爆撃機は、防御側航空ユニットによって与えられた航空戦闘の損失をすべて吸収します。

例: 30 のドイツの AAF が英国を爆撃します。10 のドイツの AAF が爆撃機の役割をし、20 のドイツの AAF が護衛の役割をします。それらは、15 の英国の AAF および 1 つの英国の迎撃機によって対抗されます。両プレイヤーは、航空戦闘テーブルの 16 の列でダイスを振ります。各プレイヤーは「6/6」の結果を得ます。3 つの護衛するドイツの AAF および 3 つの爆撃するドイツの AAF が除去されます。その後 3 つの護衛するドイツの AAF および 3 つの爆撃するドイツの AAF が任務中断します。4 つの爆撃するドイツの AAF は、その目標までたどり着きます。

米国の戦略爆撃機部隊は次の航空ユニットからなっています。

護衛 AAF	爆撃 AAF	迎撃機	戦略爆撃機	ジェット機
8	4	5	5	1

これが 7 つのドイツの AAF、4 つのドイツの迎撃機および 2 つのドイツのジェット機と交戦します。

ドイツは、7 (AAF) +4 (迎撃機) +6 (各ジェット機は 3 つの AAF と見なされます) =17 の航空戦闘レベルを有する 13 の航空戦力で交戦します。

米国の戦略爆撃機部隊は、12+3 (各ジェット機は 3 つの AAF と見なされます) =15 の航空戦闘レベルを有する 13 の航空戦力で交戦します。

ドイツの航空戦闘結果は「6/7」です。これらは以下のように割り付けられます。

護衛 AAF	爆撃 AAF	迎撃機	戦略爆撃機	ジェット機
8	4	5	5	1
損失				
-2	-1	-1	-1	-1
任務中断				
-1	-2	-2	-2	
目標に到達した爆撃機				
無関係	1	無関係	2	無関係

26.46 目標に対する爆撃の解決:

26.461 SW 戦闘のダイス振り: 航空戦闘が解決された後、各プレイヤーは各目標につき 1 回の SW 戦闘ダイス振りを実施します。SW 戦闘表 (24.62) 上の攻撃側のレベルは、目標に達した戦略爆撃機および爆撃機の役割をする AAF の数によって決定されます。航空戦闘で除去または任務中断を強いられた戦略爆撃機および AAF は、その目標に達しなかったと考えられます。

A. 目標の防御: SW 戦闘表上の防御側のレベルは、目標の防御力によって決定されます。

1 高射砲戦力、航空基地カウンター、陣地、重要戦略目標または錨のシンボルごとに

2 都市、港湾または要塞ごとに

B. SW 戦闘修正: 戦略爆撃機および目標の SW 戦闘ダイスの目は、次の修正を受けます（肯定的な修正は爆撃機に有利となります）。

+1 戦略爆撃機を生産するために必要となるレベルを超えた攻撃側戦略爆撃機研究結果ごとに

+1 余った爆撃範囲の 8 ヘクス (ヨーロッパ) または 4 ヘクス (太平洋) ごとに

-1 防御側によって達成された防空研究の結果ごとに

戦略爆撃機部隊と防御側航空ユニットの間の戦闘に適用される修正 (26.453)、戦略爆撃機部隊とその目標の間の SW 戦闘に適用される修正 (26.451A) および戦略爆撃の目標の防御力 (26.451B) は以下に要約されています。

SW 戦闘修正表
戦略爆撃
戦略爆撃機 vs 防御側航空ユニット (航空戦闘):
+/-# 相対的な航空国籍 DRM
+/-1 各ジェット機につき
-# 防御側のレーダー研究レベル
戦略爆撃機 vs 爆撃目標:
+1 戦略爆撃機を生産するために必要となるレベルを超えた攻撃側戦略爆撃機研究結果ごとに
+1 余った爆撃範囲の 8 ヘクス (ヨーロッパ) または 4 ヘクス (太平洋) ごとに
防御側の防空研究レベル
爆撃目標は、下記の合計である目標の防御力と等しい SW 戦闘表の列を使用します。
1 高射砲戦力、航空基地カウンター、陣地、重要戦略目標または錨のシンボルごとに
2 都市、港湾または要塞ごとに
「+」修正は攻撃側に利益をもたらし、「-」修正は防御側に利益をもたらします。両方の SW 戦闘ダイス振りのネット修正は、一方が肯定的であり他方が否定的である以外は常に同じです。

26.462 マップボックス: マップボックスが爆撃される場合、それは重要戦略目標の都市と等価の 3 防御力を持っていると考えられます。

マップボックス内の裏返されていない完全または部分的に補給された AAF およびジェット機は、航空石油効果を受けていても爆撃戦力をインターセプトできます。さらに、西部戦線に割り当てられた迎撃機は、ドイツの爆撃から米国を防御することができます。太平洋戦線に割り当てられた迎撃機は、日本の爆撃から米国またはオーストラリアを守ることができます。東南アジア戦線に割り当てられた迎撃機は、日本の爆撃からインドを守ることができます。枢軸国爆撃が発表された後に迎撃機は防御に割り当てられます。マップボックスは 26.442A の目的では異なる戦線と考えられます。各迎撃機は、マップ上またはマップボックス内のいずれかで使用できます。

26.463 攻撃側の SW 戦闘結果: 攻撃側の SW 戦闘結果によって防御側は「/」の前の各数につき 3BRP を「/」の後の各数につき 1BRP を失います。これらの BRP 損失はその爆撃目標から得られます。

26.464 防御側の SW 戦闘結果: 防御側の SW 戦闘結果については、「/」の前の数字が除去される攻撃側爆撃機戦力の数であり、「/」の後の数字は任務を中断する攻撃側爆撃機戦力の数です。これらの戦

闘結果は 26.454 に従い分配されます。

26.47 目標に達した爆撃機: 目標による SW 戦闘結果によって除去または任務中断を強いられなかった各戦略爆撃機戦力および爆撃 AAF につき、目標から追加の 3BRP を除去します。目標に達したと考えられる爆撃機戦力の数は、目標による SW 戦闘のダイスの目に適用されたネット修正 (24.65) によって増加または縮小されます。防御側の SW 戦闘のダイス振りによって除去および任務中断される数よりも少数の爆撃機戦力であった場合、与えられた追加的な損害 (24.66) を計算する際に、攻撃側に好意的なネット修正は、この爆撃機戦力不足数だけ、最大で 0 修正まで縮小されます。

26.5 戦略爆撃の制限:

26.51 異なる主要国による戦略爆撃: 同じ目標を選んだとしても、すべての主要国の航空ユニットは別々に爆撃します。攻撃側は、襲撃の順序を発表し、次に、防御側は各目標に彼の防空部隊を分配します。目標に対する 1 回目の戦略爆撃攻撃に対する航空戦闘で除去されなかったすべての防御側航空ユニットは、飛行爆弾に対する防御を含めて同じ目標に対する 2 回目の襲撃をインターセプトでき、以降も同様です。同じ目標に対する異なる爆撃の影響は、爆撃の効果を決定するために組み合わせられます。

26.52 日本: 10 を超えない日本の AAF が任意の 1 ターンに従来型の爆撃に従事できます。

26.53 中国: 中国は、西側連合国の防空研究による好意的な SW 戦闘修正を受け取りません。

26.54 西側連合国とロシアの協力: 西側連合国の航空ユニットはロシアの目標を防御できず、その逆もできません。

26.6 飛行爆弾およびロケット:

26.61 ロケット基地: 主要国がロケット工場を量産 (42.24E) する場合、その主要国は 1 つのロケット基地を受け取ります。ロケット基地は下記を除いて、航空基地 (18.14) と同じ方法で配置され、再利用されます。

A. 1 ヘクスに複数のロケット基地を配置できます。

B. 新しいロケット工場が出現するときに、各主要国は、マップ上またはマップボックス内に 1 個の追加のロケット基地を置くことができ、既存の損害を受けていないロケット基地を再利用することもできます。

C. 再利用された連合国のロケット基地は、異なる戦域に置くことができます。

26.62 ロケット基地の除去および破壊: ロケット基地は、そのヘクスが敵に支配される場合に除去されます。ロケット基地が 1 ターンに 10BRP 以上の爆撃による損害を受けた場合、それは所有する主要国に対する BRP コストなしで除去されます。ロケット基地が 1 ターンに 10BRP 未満の爆撃による損害を受けた場合、所有する主要国は BRP を支払い、ロケット基地を運用中にしておくか、または BRP を支払わずに、破損され活動不能としてロケット基地を彼の次のプレイヤーターンの間、裏返しておくことができます。除去されたロケット基地は、1 ターンあたり 1 個ロケット基地の割合で BRP コストなしで新しいロケット基地と同じ方法で後にマップ上に配置できます。

26.63 飛行爆弾またはロケットの 1 回の一斉射撃が: BRP コストなしで各ロケット基地から発射できます。ロケット基地の位置は、目標への範囲を決定します。

26.64 飛行爆弾とロケット攻撃のタイミング: 飛行爆弾とロケットの攻撃は、戦略爆撃の攻撃と同時に発表され、戦略爆撃攻撃の解決の直後に解決されます。

26.65 飛行爆弾とロケット攻撃の影響:

26.651 BRP への効果:

A. 飛行爆弾: 各飛行爆弾の一斉射撃は 10BRP を除去しますが、26.661 に述べられるように減少されます。

B. ロケット: 各ロケットの一斉射撃は 5BRP を除去します。ロケットに対する防御はありません。ルール 26.66 はロケット攻撃には適用されません。

26.652 最大の効果: 飛行爆弾およびロケットの攻撃の影響は、目標の BRP 価値に制限されます。

26.653 生産限度に対する影響:

A. 飛行爆弾: 防御側の生産限度は、飛行爆弾により除去された BRP の 3 分の 1 (端数切捨て) だけ減少されます。

B. ロケット: 防御側の生産限度は BRP 損失だけ減少します。

26.66 飛行爆弾に対する防御:

26.661 飛行爆弾による BRP 損害は以下のように減少されます。

A. 各一斉射撃につき:

-1 防御側によって達成された各レーダー研究結果につき。

+/-# 相対的な航空国籍 DRM。

-1 防御側によって達成された各防空研究結果につき。

B. 各目標につき:

-# 目標の防空レベル。

-1 目標の防御を割り当てられた迎撃機または AAF ごとに。

-4 目標の防御を割り当てられたジェット機ごとに。

例: 2 つのドイツの飛行爆弾の一斉射撃が、航空基地および 2 つの高射砲戦力を含んでいるロンドンに発射されます。英国の 4 つの AAF がロンドンの防御に割り当てられます。各一斉射撃は潜在的に英国の 10BRP を除去します (26.651A)。西側連合国は 1 つのレーダー研究結果および 1 つの防空研究結果を持ち、また枢軸国および西側連合国の航空国籍 DRM は同じです。したがって各一斉射撃は英国の 8BRP (26.661A) を除去し、合計 16BRP が除去されます。この効果はロンドンの防空レベルにより 6BRP だけ減少され、ロンドンの防御に割り当てられた 4 つの AAF のためにさらに 4BRP だけ減少されます。したがって英国は 4BRP を失います。

26.662 飛行爆弾から目標を守るために割り当てられた迎撃機、AAF およびジェット機は、爆撃機が飛行爆弾と同じ目標を攻撃しなかったならば、その戦闘フェーズ中に敵の戦略爆撃機に対して使用できません。

26.663 飛行爆弾に対して防御した迎撃機は、次のプレイヤーターンの爆撃機を護衛するために使用できません。

26.664 飛行爆弾に対して防御した AAF およびジェット機は、次のプレイヤーターンの間、裏返されます。

26.67 核攻撃: 攻撃側がロケットの「18+」の研究結果を達成したならば、ロケットによる核攻撃が実施できます (43.222)。ロケットによって実施された核攻撃はインターセプトできず、常に成功します。

26.7 爆撃の効果:

26.71 BRP の損失: 経済目標の戦略爆撃による BRP 損失は、目標とされた主要国の BRP 合計から控除されます。

A. BRP 損失に対する制限: 1 ターンに 1 ヘクスに対する爆撃で失われる BRP の数は、そのヘクスの経済的価値に制限されています。これは、他のすべての基準が満たされる場合には、25BRP 未満の価値のヘクスでファイアストーム (26.77) が発生することを妨げません。超過の BRP 損失は無視されます。

B. 生産限度に対する影響: 重要経済地帯または IC の爆撃により失われた 3BRP ごと (端数切捨て) につき、防御側の主要国の生産限度が次のプレイヤーターンの 1 だけ減少します (27.34C)。日本の爆撃はオーストラリアまたはインドの生産範囲および全体的な英国の生産限度の両方に影響します (71.321, 72.321)。

26.72 産業施設に対する影響: 戦略爆撃によって与えられた BRP 損失に加えて、損害は、目標ヘクス中の産業施設に以下のように与えられます。

A. 目標ヘクスに対する戦略爆撃の損失の 10BRP ごとにつき、攻撃側は目標ヘクス内の石油センター、合成石油プラント、ロケット工場、ウランウムプラントまたはプルトニウムリアクターに損害マーカ―を割り当てることができます。

B. 目標ヘクスに 1 つを超える産業施設がある場合、攻撃側の選択により損害を割り当てます。

C. 戦略爆撃は、目標ヘクスが経済的価値を持たず、したがって防御側に現実には BRP を失わせなかったとしても、産業施設への損害マーカ―の割り当てを認めます。

D. 10 BRP 未満の戦略爆撃による損失は、防御側が直ちに防御側の BRP レベルからそれだけの BRP を控除しなければ、目標ヘクス内の産業施設への損害マーカ―の割り当てを認めます。この消費は、爆撃の損害を相殺する緊急修理を表わします。同様に追加の損害マーカ―の割り当ては、10BRP または 20BRP を超過する BRP の損失を相殺するための 9BRP までの即時の消費によって防ぐことができます。これらの消費は防御側の生産限度に効果がありません。

E. 経済的価値を備えた目標ヘクスへの戦略爆撃による BRP の損害は、損害マーカ―の割り当てまたは防御側が損害マーカ―の割り当てを防ぐための BRP 消費に影響されません。

26.73 産業施設の破壊: 破損した合成石油プラント、ロケット工場、ウランウムプラントまたはプルトニウムリアクターは、別の損害マーカ―がそれに割り当てられる場合に破壊されます。これは、1 ターンに大規模な戦略爆撃による損失の結果で発生するかもしれませんが、前のターン中に受けた損害が修理されていない場合には複数のターンを経て発生するかもしれません。

26.74 石油センター: 石油センターに割り当てることができる損害マーカ―の数は、石油センターの生産レベル (33.22) を超過できません。

26.75 ロシアの IC: ロシアの IC が爆撃された場合、ロシアは IC に与えられた BRP 損失を受けるか、または IC を除去してその損失に伴う通常の BRP 損失 (37.5) を負担するかいずれかを選択できます。ロシアの BRP レベルが BRP 損失を補填することができない場合、この結果ロシアの BRP ベースが減少されます。ロシアの BRP ベースが BRP 損失を補填することができない場合には、IC 自体の価値がその差を埋めるために 5BRP 単位で減少します。

26.76 造船所の海軍ユニット: 造船所で修理中または生産中の海軍ユニットに対する戦略爆撃の結果は、SW 戦闘表 (24.62) 上でのダイス振りによって解決されます。除去または任務中断を強いられなかった (24.64) 爆撃機戦力ごと、および SW 戦闘のダイスの目に対するネット修正 (24.65) ごとに「1/0」の結果が、爆撃機の SW 戦闘結果に追加または差し引かれます。攻撃された造船所に複数のそのような艦船がある場合、戦略爆撃機の SW 戦闘結果は、爆撃側プレイヤーが望むようにその結果を最大限とするように適用されます。

26.761 効果: 戦略爆撃の結果は、以下のように造船所で修理中または生産中の艦船に適用されます。

A. 各「1/0」の結果につき、攻撃された艦船は 2 コラム右へ移動されます。

B. 各「0/1」の結果につき、攻撃された艦船は 1 コラム右へ移動されます。

C. 攻撃された艦船がその時点の季節のコラムへ、またはそのコラムを通過して移動されるごとに、その艦船は次に高い列に移動されます。

D. その戦力のサイズより大きな列に移動される艦船は除去されます。

E. 「春」および「冬」のコラムは、造船所で修理中または生産中の艦船に対する戦略爆撃の攻撃を解決する場合には隣接していると考えられます。

例: 1942 年春に西側連合国が、英国の戦略爆撃機 3 戦力で、キール造船所で修理中の 3 戦力巡洋戦艦である Gneisenau を攻撃します。Gneisenau は、

「秋」のコラムの進水の列にあります。

キールヘクスは、5 の SW の防御力 (2 つの都市および 1 つの錨のシンボル) を持っています。防御側航空ユニットはなく、SW 戦闘修正もありません。枢軸国プレイヤーは「4」の目 (「1/1」の結果) を出し、西側連合国プレイヤーは「9」の目 (同様に「1/1」の結果) を出します。1 つの戦略爆撃機が、「1/0」だけ攻撃結果を増加させて (合計「2/1」で)、目標までたどり着きます。西側連合国プレイヤーは、「2/1」結果全体を Gneisenau に適用し、これにより右へ 5 コラム移動させます。右へ 2 コラムを移動 (「秋」から「冬」、「春」まで) された後に、Gneisenau は、その時点の季節 (春) に達して、「2」の列へ移動されます。Gneisenau はその後右へ追加の 3 コラム移動され、「2」列の「冬」のコラムで終了し、追加 5 ターン分、進水が延期されます。

26.8 マーカ―の除去:

26.81 タイミング: 産業施設に割り当てられた核攻撃、ファイアストームおよび損害マーカ―は、抵抗レベルが決定された後、防御側プレイヤーターンの終了時に除去できます。

26.82 核攻撃およびファイアストームマーカ―:

A. 各ターンの 1 つのマーカ―が撤去されます: 各同盟党派は、そのプレイヤーターンの終了時にそれが支配するすべてのヘクスから 1 つの敵の核攻撃マーカ―または 1 つのファイアストームマーカ―を除去できます。その後、その核攻撃またはファイアストームマーカ―に関連した一時的効果は無効にされます。

B. BRP コスト不要: 核攻撃またはファイアストームマーカ―を除去するために BRP コストは必要ありません。

C. BRP レベルの不変: ファイアストームまたは核攻撃マーカ―の除去は BRP レベルに効果がありません。

D. 敵による占領: ファイアストームマーカ―を含んでいる味方のヘクスが敵の支配を受ける場合、ファイアストームマーカ―は直ちに除去されます。

26.83 産業施設に割り当てられた損害マーカ―:

A. 各ターンの 1 つのマーカ―が除去されます: 各同盟党派は、そのプレイヤーターンの終了時にそれが支配するすべてのヘクスから 1 つの損害マーカ―を除去できます。

B. BRP コスト: 損害マーカ―を除去するために BRP コストは必要ありません。

26.9 ファイアストーム:

26.91 生成: ファイアストームは、1 ターン中に少なくとも 25BRP の戦略爆撃の損失を受けたすべての適格のヘクス (26.772) に生じますが、失われる BRP の実数は、そのヘクスの経済的価値に制限されています (26.72)。

26.92 制限:

A. ファイアストームは、ドイツ、日本および英国の都市、IC を含むロシアの都市、ウラジオストックおよびイルクーツクでのみ生成されます。

B. 各ヘクスは、1 ゲームで 1 回だけファイアストームされます。

26.93 効果: ファイアストームが発生した場合、ファイアストームマーカ―がそのヘクスに置かれ、次の政治的および外交的な効果が発生します。

A. 目標となった主要国の降伏または抵抗レベルは、恒久的に 1 だけ減少します。

B. 攻撃側は、次の YSS に 1 つの追加の DP を受け取ります。

26.94 補給または石油備蓄には無効です: ファイアストームは、補給または石油備蓄には効果がありません。

和訳: zenineko 2004.05.21