

激突 南太平洋

ルールブック web 公開版



Command: Tactical Combat
Series #03

『激突南太平洋』 索引

基本ルール

1.0 はじめに	2
2.0 ゲームの内容	2
3.0 ゲームの進行	3
4.0 艦隊の編成	4
5.0 移動	4
6.0 索敵	4
7.0 航空機の状態	5
8.0 航空攻撃	6
9.0 空母の損害と修理	9
10.0 南太平洋海戦	9
11.0 勝利条件	10
12.0 上級選択ルール	11
2.5 編成ディスプレイ	
3.0 ゲームの進行	
4.0 (2) 編成の方法	
5.0 (1) 移動の原則	
5.0 (3) 移動できる距離	
5.0 (6) マップ外への脱出	
5.1 艦隊の再編成	
6.0 索敵	
6.1 索敵チット	
6.2 索敵の方法	
6.3 索敵報告	
6.4 戦闘と索敵チット	
6.5 夜間と索敵チット	
7.0 (2) 航空機の状態とエリア	
8.2 (5) 空中戦の組み合わせ	
8.2 (9) 零戦の優越	
8.3 (2) 対艦攻撃目標の決定	
8.4 (2) 対空火力の計算	
8.5 (7) 誘爆	
9.1 空母能力に対する損害	
12.1 水上戦	
12.2 基地	
13.0 追加シナリオ：珊瑚海海戦	14
14.0 追加シナリオ：第二次ソロモン海戦	16
15.0 激闘！ソロモン海戦	18

Credits

ゲーム・デザイン 大場福満

テストプレイ 塩谷伸一郎、大平英樹、小室美隆

「激闘！ソロモン海戦」シナリオ・デザイン 中黒 靖

©1986 Rec. Co., Ltd. 2014 Kokusai-Tsushin Co., Ltd.

1.0 はじめに

このゲームは、1942年10月26日に実際に起こった日米の航空母艦同士の海戦である、「南太平洋海戦（米軍側呼称サンタクルズ諸島海戦）」をテーマにしたシミュレーションです。

ゲームは、以前エポック社から発売され、弊社から再版された『日本機動部隊』とだいたい同じ内容ですが、初心者向きということを考慮してルールを新しくしてありますので、誰でも簡単に空母戦が楽しめるようになっています。

CTCS 版について：再版に関して、以下の変更を加えています。まず、大幅にユニットを追加して、「珊瑚海海戦」「第二次ソロモン海戦」「激闘！ソロモン海戦（キャンペーン）」シナリオがプレイ可能となっています。またどのシナリオにも登場しないユニットも含まれています。

『激突南太平洋』と『日本機動部隊』は殆ど同じルール・システムですが、戦闘結果表やユニット・レーティング（駒の性能）に違いがありました。CTCS 版『激突南太平洋』は、レーティングと戦闘結果表は『日本機動部隊』に準拠し、一部ルールは『激突南太平洋』を用いることとしています。

最初にオリジナルの『激突南太平洋』のルールを説明し、その後で追加シナリオについて解説します。

2.0 ゲームの内容

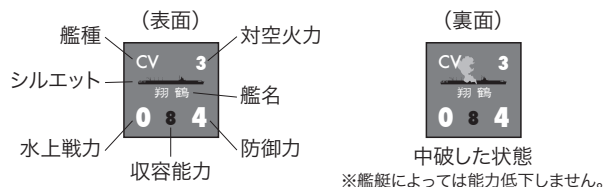
2.1 マップ

- (1) 六角形（ヘクス）が印刷された A2 判サイズのマップが用意されています。またマップの中にゲームで使用する図表類が印刷されています。
- (2) **スタート・エリア** マップ上にはスタート・エリアが印刷されています。『激突南太平洋』ではスタート・エリア D-1 ～ D-4 を使用します。

2.2 ユニット

このゲームで使うユニットには以下のような種類があります。ユニットにはゲームで使用する数字が印刷されています。

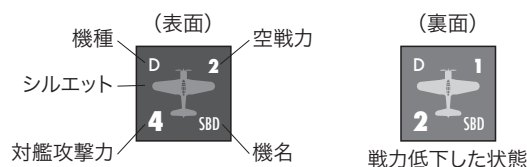
- (1) **艦艇ユニット** ユニット1個で艦艇1隻（駆逐艦は2隻）を表しています。裏の状態は損害を受けて能力が低下した状態を表します。



艦艇の種類（上から順に優先順位高）

CV	正規空母
CVL	軽空母※正規空母と軽空母を「空母」と呼称
BB	戦艦
CA	重巡洋艦
CL	軽巡洋艦
CLAA	防空巡洋艦
DD	駆逐艦

- (2) **航空機ユニット** ユニット1個で航空機9機を表しています。裏は対空砲火などによって航空機が損害を受けて、戦力が4～5機に低下した状態を表しています。



航空機の種類

F……戦闘機
D……急降下爆撃機 B……爆撃機 T……雷撃機
※ D、B、T をまとめて「攻撃機」と呼びます。

航空機の名称

日本軍

零 戦……零式艦上戦闘機
九九艦爆……九九式艦上爆撃機
九七艦攻……九七式艦上攻撃機

米 軍

F 4 F ……F4F「ワイルドキャット」戦闘機
S B D ……SBD「ドントレス」急降下爆撃機
T B F ……TBF「アベンジャー」雷撃機

- (3) **艦隊マーカー** この駒は「マーカー」と呼ばれ、艦隊の位置を示すためにマップ上に置いて使います。裏に番号が印刷されているものと何も書かれていないもの（ダミー）があり、相手に本物の艦隊がどこにいるかわからないようになっています。
- (4) **艦隊発見マーカー／損害マーカー** 艦隊発見マーカーは敵艦隊を索敵で発見した時に、その艦隊マーカーの上に置いて他と区別するために使います。損害マーカーは艦艇が損害を受けた時にその上に置いて使います。
- (5) **ターン・マーカー** このマーカーはゲームの進行を表すマーカーです。進行表に置いて現在のターン数を記録してください。



上級選択ルールで使います。

2.3 戦闘結果表

- (1) **戦闘結果表** 戦闘結果表は、航空機が艦艇を攻撃する時や戦闘機が空中戦をする時に、結果を見るために使います。基本的な使い方としては、ユニットの能力の合計を横列に取り、ダイスを振って出た目を縦列に取り、交差したところの結果を目標ユニットに適用します。
- (2) **戦闘結果表の種類** 戦闘結果表には、空戦表、対艦攻撃結果表、対空砲火結果表の3種類があります（水上戦闘結果表は12.0の上級選択ルールで使います）。

2.4 判定表

- (1) **判定表** 判定表は、索敵する時や艦艇の修復をする時にそれが成功したかどうかを判定するために用います。
- (2) **判定表の種類** 索敵表、発着艦能力損害表、修復判定表の3種類があります。

2.5 編成ディスプレイ

編成ディスプレイは、艦艇ユニットや航空機ユニットを配置するものです。ディスプレイには、艦艇ユニットを配置して艦隊の内容を示す艦隊編成ディスプレイと、各空母の航空機ユニットの状態を示す航空機運用ディスプレイがあります。両軍ともに艦隊編成ディスプレイが6個と航空機運用ディスプレイが3個ずつありますが（米軍にはさらにヘンダーソン基地の1個がありますが）、「南太平洋海戦」で使うのは艦隊編成ディスプレイ3個ずつと、日本軍3個、米軍2個の航空機運用ディスプレイです。

2.6 進行表

ターン・マーカーをターン進行表に置いてゲームの進行状況を表示します。ターンごと、どちらが先攻になるのか記載されています。

2.7 ゲーム・スケール

1ヘクスは実際の75km、1ターンは90分（夜間は180分）に相当します。

3.0 ゲームの進行

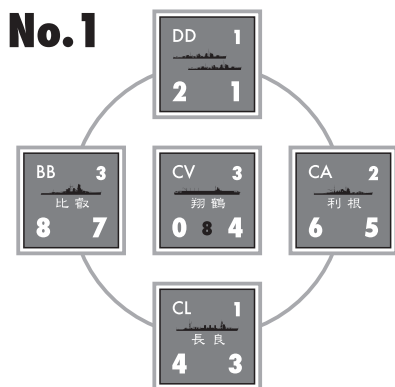
このゲームはターン（回）という区切りで進行します、1ターンは次のフェイズ（手順）から成り立ち、①～④のフェイズを済ませると1ターンが終わり、これを1～8ターンまで繰り返すとゲームが終わります。

- ①艦隊移動フェイズ
- ②航空移動フェイズ
- ③索敵フェイズ
- ④空母修復フェイズ

- (1) **艦隊移動フェイズ** 両プレイヤーはマップ上の艦隊マーカーを先攻、後攻の順で1ヘクス移動させます。
- (2) **航空移動フェイズ** 両プレイヤーは編成ディスプレイ上の航空機ユニットを1エリア動かします。この時、「攻撃」エリアへ移動した航空機ユニットは、前ターンに索敵で発見した敵艦隊を必ず攻撃しなければなりません。
- (3) **索敵フェイズ** 両プレイヤーはマップ上の敵艦隊マーカーを先攻、後攻の順で索敵できます。索敵できる回数は両軍とも4ヘクスです。
- (4) **空母修復フェイズ** 両プレイヤーは損害を受けた空母の修復を試みることができます。

4.0 艦隊の編成

- (1) **艦隊とは** このゲームでは両軍とも艦艇ユニットで艦隊を編成し、マップ上には艦隊マーカーを置きます。艦艇ユニットが直接マップ上に置かれることはありません。
- (2) **編成の方法** 艦隊編成ディスプレイは、中心の艦艇を周囲の4隻の艦艇で囲んだ図になっています。プレイヤーは空母を中心に置き、それ以外の艦艇を周囲のボックスに置きます。どの空母をどの艦艇で護衛するかはプレイヤーが自由に決められます。



図は、艦隊編成ディスプレイに艦隊を編成した状態です。中心のマスの空母ユニットを、その周りのマスにその他の艦艇ユニットを配置します。

- (3) **艦隊マーカー** 艦隊マーカーには本物とダミーとがあります。番号の入ったものは本当の艦隊で、番号に該当する艦隊編成ディスプレイ内の艦艇ユニット（群）を表します。何も書いていないものは相手にどれが本物の艦隊なのか分からなくするためのダミーで、索敵によりマップから取り除かれることがあります。

南太平洋海戦では日本軍は1～3、米軍は1～2の艦隊編成ディスプレイしか使用しません。よって日本軍は4～6、米軍は3～6の番号の入った艦隊マーカーはダミーとして扱われます。

5.0 移動

- (1) **移動の原則** このゲームではマップ上で艦隊マーカーを動かすことで艦艇の移動を表します。プレイヤーは毎ターン、全ての自分の艦隊を動かします。全く動かさなくても、一部だけを動かしても構いません。
- (2) **移動の順番** そのターンの先攻プレイヤーが、移動させたい全ての艦隊マーカーを動かします。その後で、後攻プレイヤーが、移動させたい全ての艦隊マーカーを動かします。
- (3) **移動できる範囲** 全ての艦隊マーカーは1ヘクスだけ移動できます。ある艦隊マーカーを移動させなかったからと言って、次のターンに2ヘクス移動させたり、代わりに他の艦隊マーカーを2ヘクス移動させたりすることはできません。

例外：追加シナリオでは夜間ターンに全艦隊が2ヘクス移動できます。12.0 - 5.0(3) 参照。

- (4) **スタック** 一つのヘクスに複数の自分の艦隊マーカーを集めることをスタックと呼びます。スタックできる艦隊マーカーの数に制限はありませんが、索敵された時は、スタックしている全ての艦隊マーカーで1艦隊と見なされます。
- (5) **移動できないヘクス** 艦隊マーカーは原則としてどのヘクスにでも移動できますが、島が印刷されているヘクス、敵艦隊マーカーがいるヘクスには進入できません。
例外：追加シナリオでは島を含むヘクスに進入できるようになります。
- (6) **マップ外への脱出** 艦隊マーカーがマップの端からヘクスが印刷されていない場所へ移動した時は、その艦隊は戦闘海域から離脱したものと見なされ、ゲームから取り除かれます。マップ内に復帰することはできません。

6.0 索敵

6.1 索敵の原則

- (1) **索敵とは** 空母戦では、敵艦隊の位置を突き止めなければ攻撃できません。敵艦隊マーカーが置かれているヘクスに艦艇がいるかどうかを調べることを「索敵」と呼びます。
- (2) **索敵の方法** 索敵は移動同様、そのターンの先攻、後攻の順番に行います。
 - a) 先攻プレイヤーは自分が索敵したいヘクス全てを指定します。
 - b) 後攻プレイヤーはそのヘクスで何か発見されたかどうか、ダイスを振って判定します。
 - c) 後攻プレイヤーは自分が索敵したいヘクス全てを指定します。
 - b) 先攻プレイヤーはそのヘクスで何か発見されたかどうか、ダイスを振って判定します。

6.2 索敵ヘクスの指定

- (1) **指定できるヘクス** 索敵する時は、索敵結果を判定する前に、索敵する全てのヘクスを指定しなければなりません。索敵できるのは敵艦隊マーカーがあるヘクスのみです。
- (2) **索敵回数** 両軍とも毎ターン4ヘクスに対して索敵を行います。同一ターン中に、同じヘクスを2回以上索敵することはできません。

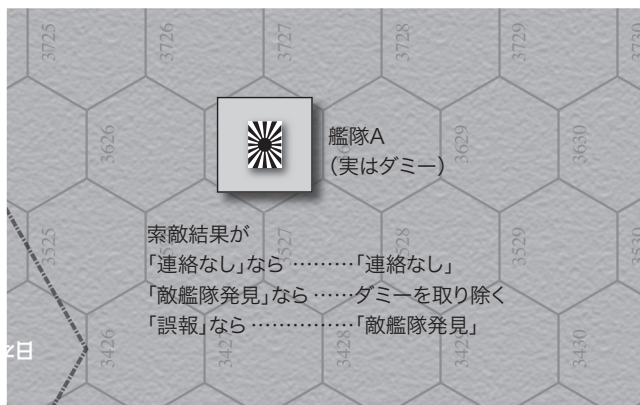
例外：追加シナリオでは両軍が索敵できるヘクス数が異なります。12.0 - 6.2(3) 参照。

- (3) **索敵距離** 索敵できるのは、自分の本物の艦隊がいるヘクスから8ヘクス以内にある敵艦隊マーカーです。

6.3 索敵判定

- (1) **判定の方法** 索敵されたプレイヤーは、ヘクスごとにダイスを振り、索敵結果を判定します。この時、ダイスの目は索敵を行ったプレイヤーには見せないでおきます。
- (2) **スタックしている艦隊マーカー** 索敵したヘクスに敵艦隊マーカーがスタックしている時は、1回だけ判定を行い、その結果を全ての艦隊マーカーに対して適用します。
- (3) **索敵報告** 索敵されたプレイヤーは、索敵判定の結果に従い、以下の通り索敵を行ったプレイヤーに報告します。

- a) **連絡なし** 索敵されたヘクスに本物、ダミーどちらの艦隊がいても「連絡なし」と報告します。
- b) **敵艦隊発見** 索敵されたヘクスにダミーの艦隊がいれば、艦隊マーカーを裏返してダミーであることを明らかにしてからマップから取り除きます。本物なら「敵艦隊発見」と報告し、空母とその護衛艦艇の数を伝えます。駆逐艦は表面は2隻、裏面なら1隻と数えます。
- c) **誤報** 索敵されたヘクスの艦隊マーカーの種類に関わらず、どのように報告しても構いません。例えばダミーの艦隊なのに「敵艦隊発見、5隻」と報告できます。また、本物の艦隊なのに「連絡なし」と報告できます。



図は、A（ダミー）の艦隊が索敵を受けた時の報告の例です。この時、索敵のダイスは相手に見えないところで振ります。

この場合、索敵の結果が「誤報」だとしたら、相手には「敵艦隊発見」と嘘の報告をして、発見マーカーを艦隊マーカーの上に置けます。

- (4) **発見マーカー** 索敵報告で「敵艦隊発見」の報告をした艦隊マーカーには、艦隊発見マーカーを置いて他の艦隊マーカーとは区別しておきます。この艦隊発見マーカーは、攻撃のルールに関係します。ただし、2回以上発見されても、マーカーを2枚以上置く必要はありません。

結果「誤報」で「敵艦隊発見」と報告した場合には、ダミーの艦隊マーカーに艦隊発見マーカーを置くことになります。

- (5) **ダミーの除去** 索敵の結果、本物の艦隊が発見されても、まだ艦隊マーカーを裏にしません。しかしダミーの艦隊が発見された時は、艦隊マーカーを裏返してダミーであることを確認した上でマップから取り除きます。この時、そのダミーの艦隊マーカーに発見マーカーが置かれていたら、それも一緒に取り除かれます。

6.4 索敵の特別ルール

- (1) **第1ターン** 第1ターンは夜間のため、両軍とも索敵できません。
- (2) **第2ターン** 第2ターン（早朝）は米軍プレイヤーだけが索敵できます。この時の索敵は飛行艇によるものなので、自分の艦隊マーカーの位置に関わらず、マップ上のどのヘクスでも索敵できます。

このルールは『激突南太平洋』で使用するルールです。上級選択ルールでは使用しません。

7.0 航空機の状態

7.1 航空機運用ディスプレイ

- (1) **航空機運用ディスプレイとは** 空母が艦載機を発進させるには、いろいろ準備が必要です。航空機運用ディスプレイは、現在その空母にいる航空機がどの状態にあるかを示すために使われます。

- (2) **航空機の状態とエリア** 航空機運用ディスプレイには、着艦エリア、発艦準備エリア、上空エリア、攻撃エリアの四つがあります。それぞれのエリアは次のような意味を持っています。

- a) **着艦エリア** 攻撃や上空から着艦して船体内部に収められた状態です。ここからは発艦準備エリアにしか移動できません。

- b) **発艦準備エリア** 攻撃準備ができて空母から発進できる状態です。ここからは上空、攻撃、着艦のどのエリアにでも移動できます。ただし、このエリアには最大3個のユニットしか置けません。

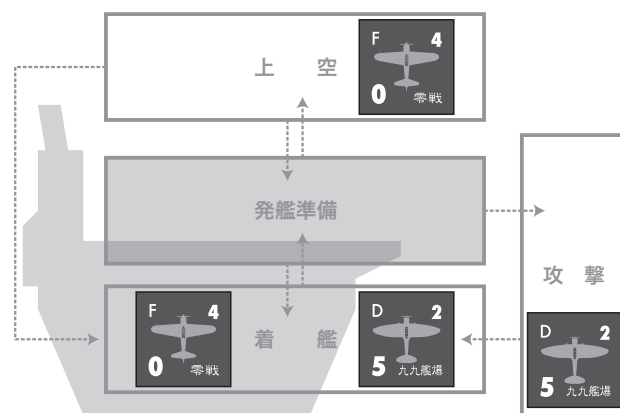
このエリアに航空機ユニットがある時に敵の攻撃を受けた時は、戦闘機なら迎撃のため、攻撃機なら避難のために上空エリアへ直ちに移動できます。

- c) **上空エリア** 戦闘機が迎撃任務に就いている時や、攻撃機が敵の攻撃を避けて対比している状態です。このエリアにいる戦闘機は、敵が攻撃してきた時は、必ず空中戦を行わなければなりません。

このエリアに置かれている航空機ユニットは、次のターンの航空機移動フェイズに着艦または発艦準備のどちらかのエリアへ移動しなければなりません。

- d) **攻撃エリア** 敵艦隊への攻撃に向かった状態です。このエリアに動かした航空機ユニットは、ルールに従って必ず敵艦隊を攻撃しなければなりません。

このエリアの航空機ユニットは、次のターンの航空機移動フェイズに必ず着艦エリアへ移動しなければなりません。



図は、あるターンの航空機移動フェイズ開始時の状態です。着艦エリアにいるユニットは、このターンはまず発艦準備エリアに移動します。そして次のターンに上空や攻撃エリアへ移動できます。

攻撃エリアにいる航空機ユニットは、このターンに着艦エリアへ移動しなければなりません。空母が着艦不能に

陥っているなどで着艦できない時、航空機ユニットは除去されます。また上空エリアの航空機ユニットは発艦準備が着艦どちらかのエリアへ移動しなければなりません。飛行中の航空機ユニットが着艦エリアへ移動することを「着艦」と呼びます。

7.2 航空機ユニットの発進

- (1) **発進とは** 敵艦隊を攻撃したり、攻撃してくる敵航空機を迎撃するために航空機ユニットが空母から飛び立つことを「発進」と呼びます。発艦準備エリアから上空または攻撃エリアへ航空機ユニットを移動させると発進したことになります。
- (2) **発進の条件** ある航空機ユニットを発進させるには、絶対に一度は発艦準備エリアに移動させなくてはなりません。上空エリアから攻撃エリア、攻撃エリアから上空エリアへ移動することはできないのです。

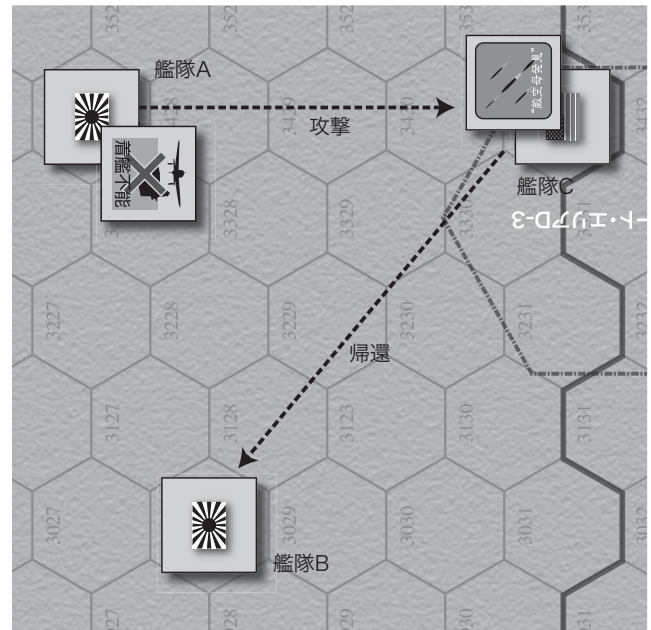
7.3 航空機ユニットの着艦

- (1) **攻撃エリアと着艦** 敵艦隊を攻撃した航空機ユニットは、撃墜されない限り、攻撃解決後に発進した空母の攻撃エリアに戻されます。そして次のターンの航空機移動フェイズに着艦エリアへ移動させます。攻撃が完全な空振り（攻撃した敵艦隊が誤報でダミーだった時）に終わった時でも、着艦エリアへ移動します。
- (2) **上空エリアと着艦** 敵の航空機ユニットを迎撃したり、上空に避難した航空機ユニットも、撃墜されない限り次のターンの航空機移動フェイズに発進した空母に戻らなければなりません。上空エリアから着艦エリアまたは発艦準備エリアに移動させます。
- (3) **着艦の条件** 航空機ユニットが発進した空母に着艦するためには、次のターンの航空機移動フェイズに、その空母が攻撃した敵艦隊のいるヘクスから5ヘクス以内に、着艦可能な状態でなくてはなりません。

敵艦隊マーカーが移動することにより、実際に攻撃した時のヘクスと攻撃を終えた時のヘクスが異なることがあります。着艦の際は、着艦するターンにおける敵艦隊マーカーの位置を基準に5ヘクスを数えます。

上空エリアにいる航空機ユニットが発進した空母に着艦できない時、そこから5ヘクス以内にいる自軍空母に着艦できます。

- (4) **他の空母への着艦** 発進した空母が6ヘクス以上離れていたり、損傷などで着艦できない時は、航空機ユニットは他の自軍空母に着艦できます。ただしその空母が次の二つの条件を満たしている必要があります。
 - a) その空母が攻撃した敵艦隊マーカーから5ヘクス以内にいる。
 - b) その空母が着艦可能で収容能力に余裕がある。



艦隊 A の空母から敵艦隊 C へ攻撃に向かった航空機ユニットは、図のように次のターンにもとの艦隊 A ではなく、5ヘクス以内にいる別の艦隊 B へ着艦できます。

- (5) **空母の収容能力** 各空母の航空機運用ディスプレイ全体に置ける航空機ユニットの数には上限があります。これが空母の収容能力で、その数はユニット記載の収容能力です。収容能力より多い航空機ユニットを航空機運用ディスプレイ上に置くことはできません（収容能力は着艦できる航空機ユニットの数ではなく、上空、攻撃エリアを含めた全てのエリアに置ける航空機ユニット数です）。
裏返された航空機ユニットは0.5個と数えます。
- (6) **着艦できなかった航空機ユニット** 何らかの理由で着艦できなかった航空機ユニットは着水したものとしてゲームから取り除かれます。一部の航空機ユニットが着艦できない時は、どのユニットを着艦させるかプレイヤーが決めます。

8.0 航空攻撃

8.1 攻撃の準備

- (1) **航空攻撃とは** 空母戦ではお互いに航空機を飛ばして敵の空母を攻撃します。このゲームの目的も実戦と同様、航空機ユニットを使って敵の空母を沈めることです。

航空攻撃は航空機移動フェイズに、迎撃戦闘（敵戦闘機との空中戦）、敵艦隊の対空砲火による損害判定、攻撃隊の爆撃結果判定という順番で解決していきます。

航空攻撃では航空機ユニットで攻撃（爆撃）するほうを攻撃側、攻撃される艦隊のほうを防御側と呼びます。

- (2) **攻撃できる条件** プレイヤーが敵艦隊を攻撃できるのは、次の条件を満たした時だけです。一つでも条件を満たせない時は攻撃できません。
 - a) 攻撃目標の敵艦隊マーカーが、既に裏返されているか、艦隊発見マーカーが置かれている。
 - b) 攻撃目標の敵艦隊マーカーが、攻撃隊を発進させる自軍空母の攻撃可能距離（5ヘクス）内にいる。
 - c) 航空機運用ディスプレイの攻撃エリアに航空機ユニッ

トがある（＝航空機移動フェイズ中に発艦準備エリアから攻撃エリアへ航空機ユニットを移動させた）。

- (3) **攻撃可能距離** 発進する空母が含まれる艦隊マーカーから5ヘクス以内を攻撃できます。日本軍、米軍とも同じです。
- (4) **複数の空母からの攻撃** 1隻の空母から発進する全ての航空機ユニットは、一つの攻撃隊として攻撃を行います。1隻の空母から同時に複数の敵艦隊マーカーを攻撃することはできません。

複数の空母がスタックしている時、空母ごとに異なる敵艦隊マーカーを攻撃することも、共同で同じ敵艦隊マーカーを攻撃することもできます。後者の場合、異なる空母であっても、一つの攻撃隊として攻撃を行います。

異なるヘクスにいる複数の空母が同じ敵艦隊マーカーを攻撃する場合、共同攻撃は行えません。攻撃側の任意の順番で空母1隻ぶんの攻撃隊ごとに攻撃を解決します。

- (5) **攻撃宣言** 攻撃をする時には、攻撃側は防御側にどのヘクスを攻撃するのか伝えなければなりません。これは以下のように行います。
- 先攻プレイヤーが、どのヘクスに対して、どの攻撃隊で攻撃するのかを宣言します。複数のヘクスに対して攻撃が行われるなら、その全てを宣言します。
 - 後攻プレイヤーは攻撃が行われるヘクスにある艦隊マーカーを裏返して正体を明らかにします。
 - 艦隊マーカーが本物の時は攻撃を解決します。ダミーの時は艦隊マーカーを取り除きます。一度裏返された艦隊マーカーは発見された状態となり、ゲームが終わるまでそのままとなります。

先攻プレイヤーによる攻撃宣言が終わったら、後攻プレイヤーによる攻撃宣言を行います。

両軍の攻撃宣言が終わったら、先攻、後攻の順番で航空攻撃を解決します。

- (6) **艦隊マーカーと攻撃** 実際に敵の攻撃を受けるまで、艦隊マーカーは発見されたとしても、表面（旗の面）を上にして使用します。攻撃を受けたら裏返し、ダミーだったら取り除き、本物だったら数字の面を上にして使用します。以後、ゲームが終わるまで発見された状態になります。

例外：追加シナリオでは夜間ターンになると、艦隊マーカーを表面に戻せます。12.0 - 5.1(1) 参照。

8.2 迎撃

- (1) **迎撃とは** 迎撃とは艦隊を守るために防御側が戦闘機を上空エリアに移動させることを言います。防御側が迎撃を行えば、攻撃側の航空機ユニット（攻撃隊）と必ず空中戦を行います。
- (2) **迎撃の条件** 攻撃が行われるターンの航空機移動フェイズ中に防御側が航空機ユニットを上空エリアへ移動させていれば迎撃が行われます。上空エリアの攻撃機、攻撃エリアの戦闘機は迎撃を行えません。
- (3) **航空機ユニットの特別移動** 攻撃を受けた空母の発艦準備エリアに、前のターンからいる航空機ユニットは、攻撃解決時に直ちに上空エリアに移動できます（戦闘機なら迎撃を行い、攻撃機なら避難します）。これは攻撃宣言の後に

航空機ユニットが行える唯一の移動です。ただし、同じターンの航空機移動フェイズ中に着艦エリアから発艦準備エリアに移動してきた航空機ユニットは上空エリアへの特別移動を行えません。

- (4) **スタックしている艦隊** スタックしている艦隊は一つの艦隊と見なされます（5.0(4) 参照）。よって、異なる空母の上空エリアにいる戦闘機であっても、一緒に迎撃することができます。

異なるヘクスにいる空母が同じヘクスを攻撃する場合、別々に攻撃を解決します。その場合、攻撃を受ける艦隊マーカーの上空エリアに置かれた戦闘機ユニットは、それぞれの攻撃を迎撃することができます。

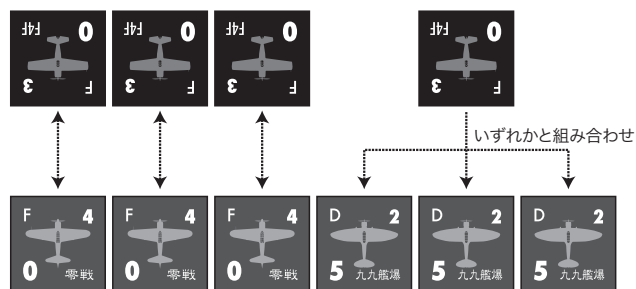
- (5) **空中戦の組み合わせ** 攻撃エリア内の攻撃隊、上空エリア内の戦闘機を取り出して空中戦を解決します。攻撃隊に戦闘機が含まれているかどうかで解決方法が異なります。

a) **攻撃側に戦闘機がない** 防御側は自軍戦闘機を攻撃側のどの攻撃機に割り当てても構いません。この時、防御側の戦闘機ユニットと攻撃側の攻撃機ユニットが1対1になるよう組み合わせをつくりまします。戦闘機のほうが多い時は、2対1以上の組み合わせをつくることができます。

b) **攻撃側に戦闘機がある** 防御側は自軍戦闘機を攻撃側の戦闘機に1対1になるよう組み合わせをつくりまします。

攻撃側戦闘機のほうが多い時は、攻撃側は2対1以上の組み合わせをつくることができます。

防御側戦闘機のほうが多い時は、防御側は2対1以上の組み合わせをつくることができます。または、余剰分の戦闘機をもって攻撃側の攻撃機に割り当てることができます。余剰分の戦闘機が攻撃機より多い時は2対1以上の組み合わせをつくることができます。



日本軍が零戦3個、九九艦爆3個でエンタープライズを含む艦隊を攻撃しました。まず迎撃戦闘機との空中戦が行われます。攻撃側の戦闘機は3個、迎撃側は4個です（同じヘクスにホーネットもスタックしており、各空母から2個のF4Fが迎撃に上がりました）。

F4Fは零戦と1対1の組み合わせをつくらなければなりません。それでもF4Fが1個余るので、防御側はその1個を用いて九九艦爆1個を迎撃できます。

- (6) **空中戦の解決** 組み合わせが決まったら、一組ごとに防御側がダイスを振って、以下の方法で空中戦を解決します。どの組み合わせから解決するかは防御側が決めます。
- 防御側戦闘機ユニットの空戦能力から攻撃側航空機ユ

ニットの空戦能力を引きます。

- b) その差を空戦結果表の縦列に取り、ダイスを振って結果を判定します。

- (7) **空中戦の結果** 結果はアルファベットと数字で記されています。A は攻撃側、I は迎撃側（防御側）に対する損害です。「—」なら両軍とも損害を出しません。

数字は、損害を受けた航空機ユニットが失う戦力です。「2」なら除去されます。「1」なら、表面の航空機ユニットを裏返します。既に裏面なら除去します。

- (8) **空中戦と対艦攻撃** 空中戦で損害を受けた攻撃機は対艦攻撃を行えなくなります。ただし結果に「*」がついていたら、損害に関係なく対艦攻撃に参加できます。戦闘機はもともと対艦攻撃を行えないため、「*」は関係ありません。

空中戦の組み合わせ



F4F が九九艦爆と空中戦を行います。空戦能力の差は +1 です。ダイスの目は「5」で結果は「A1I1 *」。攻撃側、迎撃側とも裏返されます。九九艦爆は空中戦で損害を出しましたが「*」がついた結果なので引き続き対艦攻撃を実行できます。

8.3 対艦攻撃の準備

- (1) 攻撃側は、空中戦を生き延びた攻撃機を用いて対艦攻撃を行います。両軍の戦闘機は任務終了となり、攻撃側は攻撃エリア、防御側は上空エリアに戻します。
- (2) **目標の決定** 攻撃を受けた艦隊に含まれる艦艇ユニットを艦隊編成ディスプレイから取り出し、戦闘解決ディスプレイ上に置きます。複数の艦隊マーカーがスタックするヘクスが攻撃された時は、その全ての艦艇ユニットを取り出して艦隊ごとにまとめます。攻撃側はそのうち任意の艦隊（一つでも複数でも）を攻撃できますが、対空砲火と対艦攻撃の解決は、目標にする艦隊ごとに解決していきます。

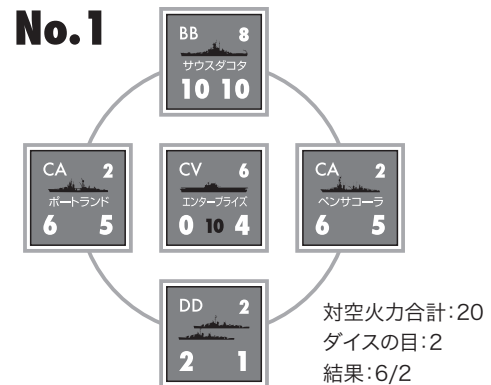
艦隊の中で攻撃目標にできるのは中心にいる空母だけです。周囲にいる艦艇ユニットは攻撃できません。

例外：追加シナリオではどの艦艇ユニットでも攻撃目標にできます。12.8 - 8.3(2) 参照。

- (3) **攻撃機の共同攻撃** 複数の攻撃機が共同で 1 隻の艦艇ユニットを攻撃することができます。
- (4) **波状攻撃** 攻撃側は、まず攻撃機の一部だけで目標を決めて対空砲火と対艦攻撃を判定、結果を適用した後で、まだ攻撃を行っていない攻撃機の残りで目標を決めて対空砲火と対艦攻撃を判定することができます。波状攻撃により戦果の拡大を狙えますが、そのたびに対空砲火を受けるので、攻撃機の損害も大きくなります。

8.4 対空砲火

- (1) **対空砲火とは** 攻撃機が対艦攻撃を行う前に、敵艦隊から対空砲火を受けます。防御側は対空火力を計算し、対空砲火結果表を使って結果を判定します。
- (2) **対空火力の計算** 艦隊に含まれる全ての艦艇ユニットの対空火力を合計します。同じヘクスにいても、異なる艦隊に所属する艦艇ユニットの対空火力は加算されません。
- (3) **対空砲火の解決** ダイスを 1 個振り、出た目と対空火力が交差するところを調べます。そこに記載された内容が結果です。
- (4) **対空砲火の結果** 結果は二つの数字で示されます。左は対艦攻撃時の修正、右は航空機ユニットに対する損害です。結果は直ちに適用されます。
- (5) **航空機ユニットの損害** 損害 1 につき、表面の航空機ユニット 1 個を裏面にします。または既に裏面の航空機ユニット 1 個を取り除きます。どの航空機ユニットに損害を適用するかは攻撃側が決めます。対空砲火によって攻撃機ユニットが全滅したら対艦攻撃は終了です。



日本軍の攻撃機はエンタープライズを攻撃する前に対空砲火を受けます。艦隊の対空火力は 20、ダイスの目は 2 でした。結果は「6/2」です。表面の九九艦爆 1 個が撃墜されました。残る九九艦爆 1.5 個で対艦攻撃が行われます。その時は修正値は +6 です。

8.5 対艦攻撃

- (1) **対艦攻撃の方法** 攻撃隊の対艦攻撃力を計算し、対艦攻撃結果表を見ながらダイスを 1 個振って結果を判定します。
- (2) **対艦攻撃力の計算** 攻撃隊の攻撃機の対艦攻撃力を合計し、この値から対艦攻撃結果表で使用するコラムを決めます。
- (3) **対艦攻撃の結果** ダイスを 1 個振り、出た目と対空砲火による修正を加えます。修正後の目と対艦攻撃力のコラムが交差するところに書かれた数値が結果になります。結果が目標艦艇ユニットの防御力未満の時は効果なしとなります。防御力以上なら艦艇ユニットは小破、中破、大破、撃

沈いづれかの損害を受けたことになります。

- a) **小破** 結果が艦艇ユニット表面の防御力と同じ時は小破です。目標に小破マーカーを置きます。
 - b) **中破** 結果が艦艇ユニット表面の防御力より大きく、表面の防御力+裏面の防御力以下の時は中破です。目標艦艇ユニットを裏返しにします。
 - c) **大破** 結果が艦艇ユニット表面の防御力+裏面の防御力+1の時は大破です。目標に大破マーカーを置きます。大破した艦艇は対空火力が0になります。
補足：水上戦力も0になります。
 - d) **撃沈** 爆撃の結果が艦艇ユニットの表面の防御力と裏面の防御力に2を加えた値以上の時は撃沈となり、その艦艇ユニットをゲームから取り除きます。撃沈されたのが空母の時は、その空母の航空機運用ディスプレイの着艦、発艦準備エリアに置かれている全ての航空機ユニットも取り除かれます。
- (4) **損害の複合** 既に損害を受けている艦艇ユニットが対艦攻撃を受けた時は次のように解決します。
- a) **小破している艦艇ユニット** 1 損害で中破します。1+裏面の防御力と同数の損害で大破します。それより大きな損害なら撃沈です。
 - b) **中破している艦艇ユニット** 裏面の防御力と同数の損害で大破します。それより大きな損害なら撃沈です。
 - c) **大破している艦艇ユニット** 1以上の損害を受けると撃沈します。



対艦攻撃力: $5+3=8$
 ダイスの目: $1+6$ (修正)=7
 結果: 6



結果(6)>防御力(4)なので「中破」

参考: 結果別損害の違い

- 1-3 損害なし
- 4 小破
- 5-8 中破
- 9 大破
- 10以上 撃沈

迎撃と対空砲火を生き残った九九艦爆 1.5 個がエンタープライズを攻撃します。対艦攻撃力の合計は8、ダイスの目は1でしたが、対空砲火による修正が+6だったので7になります。結果は「6」でした。エンタープライズの表面の防御力を上回っているので中破となります。艦艇ユニットを裏返します。

- (5) **小破の修理** 次のターンの終わりまで全く損害を受けなかった艦艇ユニットから小破マーカーを取り除きます。中破以上の損害は修理できません。
- (6) **艦隊の再編成** 艦隊編成ディスプレイの中心にいた艦艇ユニットが撃沈されて取り除かれた時は、その艦隊に対する爆撃が終了した後で艦隊の再編成を行います。艦隊に含まれる、優先順位の最も高いユニットを中心に移動させ、残りの艦艇ユニットはそのままにします。優先順位が同じものが複数ある時は、どの艦艇ユニットを中心に移動させるかはプレイヤーが決めます。

9.0 空母の損害と修理

9.1 空母能力に対する損害

- (1) **発着艦能力損害表** 全ての対艦攻撃完了後、小破、中破した空母は発着艦能力損害チェックを行わなければなりません。発着艦能力損害表を参照し、ダイスを振って判定します。
- (2) **航空機損傷** 「航空機損傷」の結果が出た空母の発艦準備エリアに置かれている、全ての航空機ユニットを取り除きます。
- (3) **着艦不能** 「航空機損傷」に加え、着艦不能になった空母は修理に成功するまで、航空機を着艦することができません。発艦は可能です。
- (4) **発艦不能** 「航空機損傷」に加え、発艦不能になった空母は修理に成功するまで、航空機を発進することができません。着艦は可能です。
- (5) **発着艦不能** 「航空機損傷」に加え、発着艦不能になった空母は修理に成功するまで、航空機を発進することも着艦させることもできません。

9.2 修復

- (1) **修復とは** 敵の攻撃を受けて発艦、着艦ができなくなった空母は毎ターンの空母修復フェイズに能力の回復を試みることができます。
- (2) **修復判定表** 能力を失っている空母ごと、ダイスを振って修復に成功したかどうかを判定します。発着艦不能の空母は発艦能力、着艦能力の修復に対してそれぞれダイスを振られます。

10.0 南太平洋海戦

- (1) **ゲームの準備** 誰が日本軍、米軍を受け持つかを決めたら、自分が担当する軍のユニットを受け取ります。マップをテーブルの中央に置き、日本軍プレイヤーは北側、米軍プレイヤーは南側に座ります。以下で説明するルールに従って艦隊を編成し、航空機ユニットを航空機運用ディスプレイ上に置いたら、ターン・マーカーをターン進行表の「1」に置いてゲームを開始します。
- (2) **情報の秘匿** ディスプレイは互いに見られない場所に置きます。両軍とも敵艦隊の編成内容や航空機の運用状態がわからないわけです。

注意：ゲームに慣れるまではオープンにして、ルールの間違いがないか互いにチェックすると良いでしょう。

10.1 艦隊の編成

- (1) **編成の方法** 艦隊は、艦隊編成ディスプレイに艦艇ユニットを置くことで編成されます。まず空母を艦隊編成ディスプレイの中心のマスに置き、空母以外の艦艇ユニットをその周囲の4マスに置きます。

1マスには1個の艦艇ユニットしか置けません。また一つの艦隊ディスプレイには空母1隻しか配置できません。周囲に置く艦艇ユニットは自由に決められます。

- (2) **艦隊の統合** ゲーム中に艦隊を統合する時は、艦隊マー

カーをスタックさせます。しかし艦隊マーカーが一つのヘクスに置かれるため、敵プレイヤーにそれが本物の艦隊だと感づかれる危険性があります。そこでゲーム開始時に艦隊を統合することができます。その場合、統合する艦隊のうち最も番号の若い艦隊マーカーだけをマップ上に置き、それ以外の艦隊マーカーは、その艦隊の艦隊編成ディスプレイの番号の下に、裏面を向けて置きます。こうすることで、一つの艦隊マーカーが複数の艦隊を表していることを示せるわけです。しかし艦隊が統合されたとしても、異なる艦隊間で対空力を合計することはできません。

- (3) **隼鷹** 日本軍に隼鷹が登場する時、護衛には駆逐艦ユニット1個しかつけられません。そのため、余った艦艇ユニットはゲームに登場しないことになります。どのユニットを登場させるかは日本軍プレイヤーが自由に決めます。
- (4) **登場艦艇** 「南太平洋海戦」では以下の艦艇が登場します。ただし日本軍の軽空母は瑞鳳が登場するのかわかりません。日本軍プレイヤーは密かにダイスを振って判定します。

日本軍

空 母 翔鶴、瑞鶴

軽空母 ダイスを振り、

1～3：隼鷹

4～6：瑞鳳

戦 艦 比叡、霧島

重 巡 利根、筑摩、鈴谷、熊野

軽 巡 長良

駆逐艦 5個（10隻）

米軍

空 母 エンタープライズ、ホーネット

戦 艦 サウス・ダコタ

重 巡 ペンサコーラ、ノーザンプトン、ポートランド

防空巡 サンファン、サン・ディエゴ、ジュノー

駆逐艦 1個（2隻）

10.2 航空機ユニット

各空母の航空機ユニットは空母のいる艦隊と同じ番号の航空機運用ディスプレイ上に置きます。

(1) 使用する航空機ユニット

日本軍

翔鶴、瑞鶴（各）：零戦×3、九九艦爆×3、九七艦攻×2

隼鷹：零戦×3、九九艦爆×2、九七艦攻×1

瑞鳳：零戦×2、九七艦攻×1

* 零戦は空戦力4のものを 사용합니다。

米軍

エンタープライズ、ホーネット（各）：

F4F×4、SBD×4、TBF×2

- (2) **航空機運用ディスプレイへの配置** 着艦エリアまたは発艦準備エリアに配置します。ただし発艦準備エリアには3個までしか配置できません。

10.3 艦隊マーカーの配置

- (1) **情報の秘匿** 艦隊マーカーは表面にしてマップ上に配置します。
- (2) **マーカーの数** 本物とダミー合計で全部で12個を使用できます。艦隊を統合するとそのぶん、マップに置く艦隊マーカーの数が減ります。
- (3) **マップへの配置** まず、日本軍プレイヤーがスタート・エリアD-1とD-2に艦隊マーカーを自由に配置します。その後で米軍プレイヤーがD-3とD-4に艦隊マーカーを配置します。

例外：隼鷹が登場した場合、必ずエリアD-1内に配置しなければなりません。

10.4 ゲームの長さ

第1ターン（0000）～第10ターン（1630）まで行います。第1ターンは両軍とも索敵できず、第2ターンは米軍のみ索敵できます。第3ターンからは両軍とも索敵できます。

11.0 勝利条件

- (1) **勝敗の決め方** このゲームは10ターンで終了します。最後のターンが終わったところで敵艦艇に与えた損害によって得られる得点を計算し、その合計が多いプレイヤーが勝利します。同点なら引き分けです。
- (2) **艦艇の損害と得点** このシナリオでは、空母に中破以上の損害を与えた時のみ得点できます。他の艦艇ユニット、及び航空機ユニットに損害を与えても得点にはなりません。

空母	中破	大破	撃沈
翔鶴	7	10	13
瑞鶴	7	10	13
隼鷹	1	4	6
瑞鳳	1	4	5
エンタープライズ	5	7	10
ホーネット	5	7	10

12.0 上級選択ルール

以下のルールは追加シナリオ及びキャンペーン・シナリオをプレイするために必要なものですが、「南太平洋海戦」シナリオで使用しても構いません。特に指示がない限り、これまで説明してきたルールはそのまま使用します。

2.5 編成ディスプレイ

艦隊編成ディスプレイ 4～6 は空母を含まない艦隊を編成する時に使用します。4～6 各欄に置ける艦艇ユニット数に制限はありません。空母を含む艦隊は 1～3 を使用します。

3.0 ゲームの進行

シナリオが二日間に及ぶ時は、12 ターンが終わったらターン・マーカーを「2 日目」の面にして、「1」のマスに戻します。航空移動フェイズの手順は巻末のように変更されます。

4.0 (2) 編成の方法

空母を含まない艦隊は、ボックス内に艦艇ユニットを置きます。戦闘解決時には戦闘ディスプレイ上に一列に並べます。戦闘によって艦艇が撃沈されてマスに空きができた時は、直ちに艦艇ユニットを左に寄せてマスを詰めなければなりません。

5.0 (1) 移動の原則

ダミーの艦隊マーカーは、自発的に敵艦隊マーカーに隣接するようには移動できません。

5.0 (3) 移動できる距離

夜間ターン（ターン進行表の「夜間」と書かれたターン）は 2 ヘクス移動できます。

輸送船を含む艦隊は、昼間ターンは自軍が先攻の時のみ 1 ヘクス移動できます。後攻の時は全く移動できません。夜間ターンは毎ターン 1 ヘクス移動できます。

5.0 (6) マップ外への脱出

大破した艦艇、及び発艦または着艦のいずれか、あるいは両方できなくなった中破した空母は、マップ外へ離脱するように移動しなければなりません。空母が離脱する時は、必ず 1 隻以上の護衛をつけなければなりません。離脱する艦艇は、それだけで艦隊を編成することも (12.0 - 5.1 (4) 参照。夜間ターンに限る)、例外として直接マップ上に艦艇ユニットを置いて移動させることもできます。マップ上に置かれた艦艇ユニットは、自動的に索敵で発見されている状態と見なされます。

スタート・ラインが設定されているシナリオでは、実際にマップ外へ移動しなくても、スタート・ラインを越えて日本軍の場合は北側、米軍の場合は東側へ移動した時点でマップ外へ移動したものと考えます。

発艦／着艦不能になった中破空母でも、能力の修復に成功すればその時点で離脱の義務がなくなります。

5.1 艦隊の再編成

(1) 夜間ターン 各夜間ターンの艦隊移動フェイズ開始時、裏

面になっている艦隊マーカー全てを表面に戻します。

- (2) **ダミーの再使用** 最初の夜間ターンの艦隊移動フェイズに、それまでの索敵で取り除かれたダミーの艦隊マーカーが復帰します。マップ上にある自軍艦隊マーカー（本物でもダミーでも可）と同じヘクスに置き、同じターンの艦隊移動フェイズから移動できます。
- (3) **艦隊の分離** 最初の夜間ターン開始時、ダミーとして使用している番号のついた艦隊マーカーがあれば、その番号の艦隊編成ディスプレイに艦艇ユニットを割り当てることで新たな艦隊を編成できます。新しい艦隊マーカーを元の艦隊マーカーと同じヘクスに置きます。この時、再使用するダミーの艦隊マーカーを同じヘクスに置くことも可能です。このように、艦隊の分離はできますが、スタックする以外にゲーム中に艦隊を統合することはできません。
- (4) **艦隊の臨時統合** スタックしている艦隊は一つの艦隊と見なして索敵を受けますが、対艦攻撃は艦隊単位で解決されます。この時、空母を含む艦隊と含まない艦隊がスタックしており、空母を含む艦隊の編成ディスプレイ上に空があれば、空母を含まない艦隊の艦艇ユニットを使って一時的にその空きを埋めることができます。対艦攻撃解決後、艦艇は元の艦隊に戻ります。どの艦艇を臨時で空母を含む艦隊に割り当てるのかは、航空攻撃が宣言された時点で決めなければなりません。

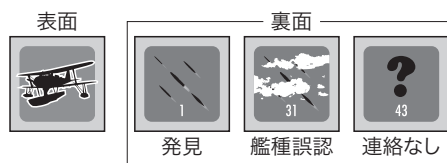
スタックしている艦隊が索敵を受け、次のターンにばらばらに移動する時は、索敵結果を引き継いだままばらばらに移動します。この時、移動させた側は面倒でも索敵結果を再度、伝えなければなりません（索敵ルールについては次項参照）。例えば艦隊 1 と 4 がスタックしており、「艦種誤認」の索敵チットが引かれていた場合で、艦隊 1 と 4 が別々のヘクスへ移動したら、艦隊 1 については「空母がない艦隊」、艦隊 4 については「空母を含む艦隊」と明示しなければなりません。

6.0 索敵

上級ルールでは索敵ルールが完全に変更になります。ダイスを振るのではなく、索敵チットを引くことで索敵を判定します。

6.1 索敵チット

全部で 52 枚の索敵チットを使用します。マグカップなどの容器を一つ用意して、その中に 52 枚全てを入れます。索敵を判定する時、両軍ともカップから索敵チットを引きます。索敵チットには以下の 3 種類があります。表面はどれも同じです。



6.2 索敵の方法

- (1) 索敵フェイズに、先攻、後攻の順番で索敵を行います。まず、先攻プレイヤーがどのヘクスを索敵するのかを宣言します。後攻プレイヤーは索敵される 1 ヘクスにつき 1 枚の

索敵チットを引き、艦隊マーカーの上に置きます。全て置き終えたら順番に索敵結果を報告します。その後で、同じように後攻プレイヤーが索敵を行ったら索敵フェイズは終了します。

- (2) **索敵できるターン** 両軍とも 0600 時から 1330 時まで索敵を行えます（進行表参照）。
- (3) **索敵できるヘクス数** シナリオによって異なります。発艦能力を失った空母は索敵を行えません。もちろん撃沈／破壊された空母／基地は索敵できません。
- (4) **索敵範囲** 索敵を行う空母／基地から 8 ヘクス以内にある敵艦隊マーカーを索敵できます。スタックしている艦隊マーカーは 1 個の艦隊と見なします。1 ターンに 1 ヘクスを複数回索敵することはできません。

6.3 索敵報告

- (1) **索敵チット** 索敵された側は、索敵されたヘクス一つにつきカップから索敵チット 1 枚を引き、表面を上にして艦隊マーカーの上に置きます。その後、索敵チットの裏面を自分だけ確認して、索敵された艦隊マーカーとの内容に応じて索敵結果を報告します。
- (2) **発見** 発見された艦隊に 1 隻しか艦艇がない時は、1 隻であることを明かさなければなりません。2 隻以上いる時は、正確な隻数を伝える必要はありません。
 - a) **艦隊に空母が含まれている** 「敵空母機動部隊発見」と報告します。
 - b) **艦隊に空母が含まれていない** 「敵艦隊発見、空母は見ず」と報告します。
 - c) **ダミー** 「敵影見ず」と報告します。
- (3) **艦種誤認** 発見された艦隊に 1 隻しか艦艇がない時は、1 隻であることを明かさなければなりません。2 隻以上いる時は、正確な隻数を伝える必要はありません。
 - a) **艦隊に空母が含まれている** 「敵艦隊発見、空母は見ず」と報告します。
 - b) **艦隊に空母が含まれていない** 「敵空母機動部隊発見」と報告します。
 - c) **ダミー** 「連絡なし」と報告します。
- (4) **?**
 - a) **艦隊に空母が含まれている** 「連絡なし」と報告します。
 - b) **艦隊に空母が含まれていない** 「連絡なし」と報告します。
 - c) **ダミー** 「連絡なし」と報告します。
- (5) **報告後の処理**
 - a) **敵空母機動部隊発見** 空母機動部隊発見マーカーを艦隊マーカーの上に置き、索敵チットは表面のまま艦隊マーカーの下に置きます。以後、索敵チットは艦隊マーカーとともに移動します。
 - b) **敵艦隊発見、空母は見ず** 敵艦隊発見マーカーを艦隊マーカーの上に置き、索敵チットは表面のまま艦隊マーカーの下に置きます。以後、索敵チットは艦隊マーカーとともに移動します。
 - c) **敵影見ず** 艦隊マーカーがダミーであることを明かし、マップから取り除きます。今回引かれた索敵チット

ト、及びダミーの艦隊マーカーの下に置かれていた索敵チット（艦種誤認または？）をマップから取り除きます。

- d) **連絡なし** 索敵チットを表面のまま艦隊マーカーの下に置きます。以後、索敵チットは艦隊マーカーとともに移動します。
- (6) **発見マーカー** 発見マーカーは、置かれている艦隊が攻撃を受けて艦隊マーカーが裏返されるか、最初の夜間ターンに突入するまでそのままにしておきます。つまり一度発見されたら偵察機による接触が継続され、いつでも空襲を受ける可能性があるわけです。

6.4 戦闘と索敵チット

航空機による対艦攻撃、または水上戦（12.1 参照）が発生したら、艦隊マーカーは裏返されます。その時、その艦隊マーカーの下に置かれていた索敵チットは全て取り除かれます。

裏返された艦隊マーカーは夜間ターンになるまでそのままですが、自動的に発見されたことにはなりません。航空機による対艦攻撃を行うためには索敵で発見する必要があります。よって、移動フェイズ中に艦隊マーカー同士が隣接して敵艦隊を発見したとしても（12.1 参照）、その敵艦隊に対して攻撃隊を送り出すことはできないのです（直前の索敵でその敵艦隊を発見している場合を除く）。

6.5 夜間と索敵チット

最初の夜間ターン開始時、マップ上の艦隊マーカーの下に置かれている索敵チット、及びそれまでに取り除かれた索敵チットをカップに戻します。

7.0 (2) 航空機の状態とエリア

発艦準備エリアには 4 個の航空機ユニットを置けます。

8.2 (5) 空中戦の組み合わせ

迎撃側に 2 個以上、攻撃機を迎撃できる戦闘機がいる時、可能な限り機種別に平均的に戦闘機を割り当てなければなりません。例えば攻撃側の編成が F × 1、D × 2、T × 1、迎撃側が F × 3 の時、迎撃側は攻撃側の F、D、T それぞれに戦闘機を割り当てなければなりません。戦闘機と急降下爆撃機だけ迎撃することはできないのです。

8.2 (9) 零戦の優越

空戦力 5 の零戦は、空戦前にユニット 2 個に分割できます。ユニットを裏返して空戦力 3 の面にして、使用していない裏面の零戦ユニット 1 個とともに使用します。この分割により見かけ上の戦闘機ユニットが増え、迎撃、護衛を有利に行えるわけです。

空戦解決後、可能な限り裏面の零戦ユニットを統合してください。

8.3 (2) 対艦攻撃目標の決定

基本ルールでは空母を含む艦隊（以下、輪形陣と記します）の中心しか攻撃できませんでしたが、上級ルールではどの艦艇

を攻撃しても構いません。攻撃機全ての目標を決めた後で、目標ごとに対空砲火を判定し、対艦攻撃を解決します。目標にする艦艇ユニットの上に航空機ユニットを置いてください。

同時に複数の艦艇ユニットを目標にする時は、攻撃側が解決の順番を決められます。例えば輪形陣外周の艦艇を先に攻撃して損傷を与える、あるいは撃沈することができれば、後で中心を攻撃する時、対空砲火を弱められることになります。

8.4 (2) 対空火力の計算

輪形陣に対する攻撃で、攻撃機が中心を目標にする時、その艦隊に含まれる全艦艇の対空力を合計して対空砲火を判定します。外周を攻撃する時は、その艦艇の対空力だけで対空砲火を判定します。

空母を含まない艦隊（以下、単縦陣と記します）を攻撃する時、目標とその前後の艦艇の対空力を合計して対空砲火を判定します。

8.5 (7) 誘爆

対艦攻撃を受けた空母が発艦準備エリアに1個以上の航空機ユニットを置いていて、1以上の損害が発生した時は直ちにダイスを1個振り、誘爆が発生したかどうか判定します。1～3の目が出れば誘爆発生、4～6なら影響はありません。

誘爆が発生すると、発艦準備エリア内の航空機ユニットが全て失われます。さらに、誘爆した戦闘機1個につき1、攻撃機1個につき3が損害に加算されます。

9.1 空母能力に対する損害

この判定の結果、誘爆を免れた発艦準備エリアの航空機ユニットが除去されたとしても、誘爆することはありません。

12.1 水上戦

(1) **水上索敵** 昼夜を問わず、両軍の艦隊マーカーを移動が終わった時点で敵味方の艦隊マーカーが隣接している時は、ともに裏面にして発見状態にします。ダミーならばマップから取り除きます。本物同士が隣接しているなら水上戦が発生します。

例外：隣接する艦隊マーカー同士が陸地、珊瑚礁で隔られている時は互いに発見できず、また水上戦も発生しません。互いに接するヘクスの辺に一部でも海がかかっていたら、水上索敵は有効で水上戦も発生します。

(2) **水上戦** 水上戦とは艦艇同士が砲や魚雷で攻撃し合う戦闘を言います。昼間と夜間とで性質が異なります。

(3) **昼戦** 昼間の水上戦で攻撃できるのは、両軍のうち最も射程距離の長い主砲を持っているタイプの艦艇だけです。射程距離の長さは次の通りです。

戦艦 > 重巡 > 軽巡 > 駆逐艦

ただし、両軍が合意すれば次のクラス、あるいはその次のクラスまで攻撃することができます。

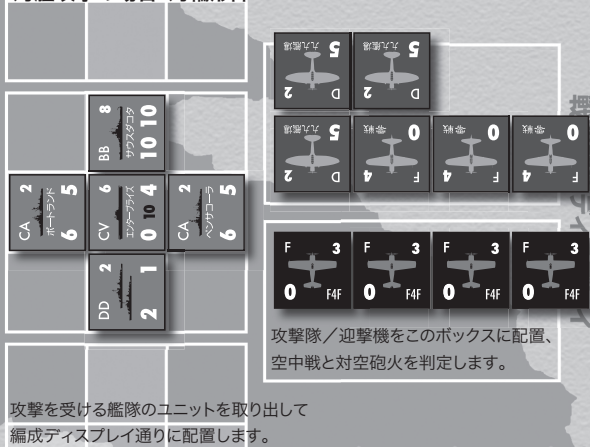
水上戦は次の手順で解決します。

a) **攻撃目標の決定** どの自軍艦艇でどの敵艦艇を攻撃するのかを決めます。複数の自軍艦艇で1隻の敵艦艇を攻撃しても構いませんが、同時に攻撃できるのは2隻

戦闘ディスプレイの使い方

戦闘解決の際、艦艇ユニットを戦闘ディスプレイに移します。こうすることで戦闘に関係ない艦隊を隠しておくことができます。

対艦攻撃の場合：対輪形陣



対艦攻撃の場合：対単縦陣



までです。2隻を超える時は2隻単位で攻撃を解決します。例えば4隻で攻撃するなら、2隻ずつで2回攻撃します。攻撃可能な全ての自軍艦艇の目標を決めた後で水上戦を解決します。そのため、2回に分けて攻撃する場合、最初に攻撃で目標艦艇が撃沈されたら、2回目に攻撃する予定だった艦艇は全く攻撃を行えないことになります（他の目標に切り替えることはできないのです）。

- b) **水上戦の解決** 水上戦結果表を使って結果を判定します。水上戦力の合計から使用するコラムを定め、ダイスを振って結果を判定します。損害は対艦攻撃（8.5参照）と同じように適用します。
- c) 先攻の水上戦を解決した後で、後攻が攻撃目標を定め、水上戦を解決します。先攻と後攻の攻撃は同時に行われたものとして、後攻の攻撃が終わった後で両軍の損害を適用します。
- (4) **夜戦** 夜戦では全ての艦艇が水上戦に参加できます。また日本軍の駆逐艦は酸素魚雷の威力により、砲撃力が2倍になります。これ以外は昼戦同様に解決します。
- (5) **複数艦隊の水上戦** 自軍艦隊が複数の敵艦隊と隣接している時、そのうちの一つを選んで攻撃できます。攻撃する自軍艦隊と、攻撃目標に選んだ敵艦隊に含まれる艦艇ユニットを戦闘ディスプレイ上に置いて水上戦を解決します。

複数の自軍艦隊が同じ敵艦隊に隣接している時、共同で攻撃します。ただし異なる艦隊に所属している艦艇は水上戦力を合計することはできません。

両軍とも複数の艦隊同士が隣接している時は、可能な限り1対1になるように組み合わせを決めて水上戦を解決します。より多くの艦隊を隣接している側は、余剰分の艦隊を任意の組み合わせに割り当てることができます。

12.2 基地

基地はマップ上に直接配置します。空母同様、航空機を運用できます。収容能力に制限はありません。



- (1) **基地ユニット** 基地ユニットは常に単独で使用します。艦隊に含めることはできません。また移動もできません。敵味方とも、基地と同じヘクスに艦隊マーカーが進入することは可能です。
- (2) **基地に対する空襲** 基地に対する空襲は対艦攻撃同様に扱います。ただし、雷撃機は水平爆撃を行うため、攻撃力は2になります。また、基地は停止目標であるため、対艦攻撃表ではマイナス2の修正がつきます。
- (3) **基地に対する艦砲射撃** 艦隊は同一ヘクスの敵基地に対して艦砲射撃を行えます。艦砲射撃を行う艦艇の水上戦力を合計して（艦艇同士の水上戦と異なり、全艦の水上戦力を合計して）水上戦結果表で1回だけダイスを振って判定します。なお、日本軍駆逐艦が夜間に艦砲射撃しても水上戦力は2倍になりません。
- (4) **基地に対する損害** 艦艇に対する損害と同じですが、空母のように発着艦能力の損傷判定は行いません。大破するまでは発着艦能力は失われないのです。

13.0 追加シナリオ：珊瑚海海戦

13.1 歴史的背景

1942年5月、日本軍はアメリカとオーストラリアの連絡を絶とうとして、ニューギニアの南岸のポート・モレスビーの攻略作戦を企画しました。アメリカ軍は事前にこの作戦を察知、空母ヨークタウンとレキシントンを中心とする第17機動部隊（指揮官フレッチャー少将）に迎撃を命じます。

5月4日、第17機動部隊はガダルカナルの北にあるツラギ島を空襲し、設置したばかりの水上基地と、駆逐艦菊月、夕月他の艦艇に損害を与えます。

日本軍は、空母瑞鶴、翔鶴を中心とする第5航空戦隊（指揮官原忠一少将）に、アメリカ機動部隊の撃滅を命じます。

5月7日早朝、日本軍は索敵機からの「敵航空部隊見ユ」の報告に、攻撃隊78機を発進させます。しかし、この報告は索敵機の誤認で、目標地点にいたのはタンカーのネオショーと駆逐艦1隻に過ぎません。同じ頃アメリカ軍は、小型空母祥鳳、重巡4隻からなる第6戦隊を発見し、約90機の攻撃隊を発進させました。攻撃は祥鳳に集中し、爆弾13発、魚雷7本の命中で、同艦は9時30分に沈没しました。

その後両軍は必死の索敵を続けますが、主力部隊の位置を掴めず、決戦は翌日に持ち越されました。

5月8日早朝、再び両軍の索敵機は殆ど同時に敵空母を発見します。日本軍は69機の攻撃隊を、アメリカ軍は82機の攻撃隊を発進させます。

まず、日本軍攻撃隊が米機動部隊を発見し、レキシントンに爆弾2発と魚雷2本、ヨークタウンに爆弾1発を命中させます。レキシントンはその後2度の艦内誘爆を起こし、夕方、自軍の駆逐艦の魚雷で処分されました。

一方、アメリカの攻撃隊は翔鶴に集中し、3発の爆弾を命中させます。これによって翔鶴は着艦不能となり、戦列を離れて北方へ退きました。ヨークタウンは戦闘能力に支障はなかったのですが、フレッチャー少将は撤退を命じました。

日本軍も燃料の不足と、敵空母は2隻とも撃沈したという誇張した報告を信じたために、追撃を止めてしまいます。

こうして、史上初の空母決戦は終了しました。

この海戦は、両軍の損害から見ると日本軍に分のある戦いでした。しかし戦略的には日本軍がポート・モレスビー攻略を諦めたこと、航空機の損害が多く第5航空戦隊が次のミッドウェー海戦に参加できなかったことから、アメリカ軍が勝ったとされています。

13.2 日本軍の編成と初期配置

[MO機動部隊]

- 第5戦隊： 重巡 妙高、羽黒
- 第7駆逐隊： 駆逐艦1ユニット（曙、潮）
- 第5航空戦隊： 空母 瑞鶴、翔鶴
- 第27駆逐隊： 駆逐艦2ユニット（有明、名暮、白露、時雨）

[MO主隊]

- 第6戦隊： 重巡 青葉、加古、衣笠、古鷹
- 軽空母 祥鳳
- 駆逐艦 0.5ユニット（漣）

[援護部隊]

第18戦隊： 天龍、龍田

[ポート・モレスビー攻略部隊]

第6水雷戦隊：夕張

駆逐艦 2.5 ユニット（追風、朝風、睦月、弥生、望月）

輸送船：6 ユニット

[艦載機]

瑞鶴：零戦×2、九七艦攻×2、九九艦爆×2

翔鶴：零戦×2、九七艦攻×2、九九艦爆×2

祥鳳：零戦×0.5、九六艦戦×1、九七艦攻×1

零戦は空戦力5のユニットを使用します。

[初期配置]

編成は自由ですが、祥鳳の護衛につけられるのはポートモレスビー攻略部隊の艦艇のみです。

本物とダミーの合計で艦隊マーカー 12 個を使用します。日本軍スタート・ライン A の北側に接するヘクスに配置します。

航空機ユニットは航空機編成ディスプレイ上の発艦準備または着艦エリアに配置します。

[索敵能力]

日本軍の各空母、軽空母は毎ターン1ヘクスを索敵できます。

13.3 米軍の編成と初期配置

[第17機動部隊]

攻撃隊： 重巡 ミネアポリス、ニューオリンズ、アストリア、チェスター、ポートランド

駆逐艦 2.5 ユニット（フェルプス、デューイ、ファラガット、エイルウィン、モナガン）

支援隊： 重巡 オーストラリア、シカゴ、ホバート

駆逐艦 1 ユニット（パーキンス、ウォーケ）

空母群： 空母 ヨークタウン、レキシントン

駆逐艦 2 ユニット（モーリス、アンダーソン、ハマン、ラッセル）

補給隊： タンカー 1 ユニット（ネオショー、ティツベカヌー）

駆逐艦 1 ユニット（シムス、ワデン）

[艦載機]

ヨークタウン：F4F×3、SBD×4、TBD×1

レキシントン：F4F×3、SBD×4、TBF×1

[初期配置]

編成は自由です。

本物とダミー合計で 12 個の艦隊マーカーを使用します。米軍スタート・ライン A の東側に接するヘクスに配置します。

航空機ユニットは航空機編成ディスプレイ上の発艦準備または着艦エリアに配置します。

[索敵能力]

米軍の各空母は毎ターン2ヘクスを索敵できます。

13.4 ゲームの長さ

1日目0000時（第1ターン）から2日目2100時（第24ターン）まで行います。

13.5 勝利条件

第24ターンが終了した時点で両軍の得点を計算します。得点には戦略点と戦術点があり、その合計が多いほうが勝者です。ゲーム上の勝者は合計点で判定されますが、「戦略点では負けたが戦術点では勝った」という具合に、史実同様の結果に終わることもあるわけです。

- (1) **戦術点** 敵艦艇を撃沈または損傷させることで得点します。航空機を撃墜しても得点にはなりません。駆逐艦の「1隻撃沈」とは、表のユニットを裏にする（あるいは既に裏になっているユニットを除去する）ことを言います。

艦 種	戦 果	米軍得点	日本軍得点
空 母 (CV)	撃 沈	13	10
	大 破	10	7
	中 破	7	4
軽空母 (CVL)	撃 沈	6	4
	大中破	4	2
戦 艦 (BB)	撃 沈	6	6
	大 破	5	4
	中 破	4	3
重 巡 (CA)	撃 沈	3	3
	大 破	2	2
	中 破	2	1
軽 巡 (CL, CLAA)	撃 沈	2	2
	大中破	1	1
駆逐艦 (DD)	1 隻撃沈	0.5	0.5

※ AK に損害を与えても戦術点は得られません。

- (2) **戦略点** 日本軍がポート・モレスビーを攻略できたら日本軍が、攻略できなかったら米軍が12点を得ます。以下の条件全てが満たされれば攻略成功、一つでも達成できなければ攻略失敗です。

- 米空母が全て作戦不能（中破＋発艦または着艦不能、あるいは大破／撃沈）になるか、米軍の空母がニューギニア南岸に出る水道（ヘクス1910と2011）から5ヘクス以内にいない。
- 輸送船が6隻（3個）以上残っている。
- その6隻以上の輸送船がポート・モレスビーから移動可能なヘクスで数えて16ヘクス以内にいる。
- その6隻以上の輸送船がいるヘクスから5ヘクス以内に日本軍の空母がいて、零戦ユニットが2個以上発進可能な状態であること。これはゲームには登場しませんが、ポート・モレスビーの米軍機が次第に増強され、それに対抗する必要があることを表しています。

14.0 追加シナリオ：第二次ソロモン海戦

14.1 歴史的背景

1942年8月7日のアメリカ第1海兵師団のガダルカナル上陸から、1943年2月の日本軍撤退までの半年間、同島を中心とするソロモン海域は日米両国の軍艦の墓場となりました。この間に100回以上の海戦が戦われたと言われています。

そのうちの大きなものを次にあげておきます。

● 1942年8月8日——第一次ソロモン海戦

三川軍一中将の指揮する第8艦隊（重巡5：鳥海、青葉、衣笠、古鷹、加古、軽巡2、駆逐艦1）が、ガダルカナルのルンガ泊地へ夜襲をかけました。奇襲を受けた米濠連合艦隊は、沈没：重巡3隻、大破、重巡1、駆逐艦2という大損害を出しました。日本軍にとって残念だったのは、近くにいた無防備の輸送船40隻を見逃してしまったことでした。

● 1942年8月24日～25日——第二次ソロモン海戦

日本軍は、陸軍の一木支隊の残部と海軍陸戦隊をガダルカナル島に上陸させようとします。海軍は南雲忠一中将の第3艦隊（機動部隊）と近藤信竹中将の第2艦隊を出撃させ、ガダルカナルのヘンダーソン飛行場を叩くと同時に、出撃してくるであろう敵空母を撃滅しようとした。果たして、アメリカ軍は空母2隻を主体とする機動部隊を出撃させ、ミッドウェー以来の空母決戦となりました。

結果は、日本軍が軽空母龍驤を失ったのに対して米軍はエンタープライズが大破で引き分けと言っているでしょう。ただし、肝心の輸送部隊は第3の敵空母が北上したために上陸を諦めざるを得なくなりました。戦略的には日本軍は敗北したのです。

● 1942年9月12日～13日

陸軍の川口支隊の飛行場攻撃が失敗します。

● 1942年9月15日

潜水艦伊19号が空母ワスプを撃沈しました。

● 1942年10月11日——サボ島沖海戦

五藤存知少将の第6戦隊はヘンダーソン飛行場砲撃のためにガダルカナル海域に突入しましたが、待ち構えていた米巡洋艦艦隊（指揮官スコット少将）にレーダーによる先制攻撃を受けて敗北しました。ついに夜戦においても日本軍が有利とは限らなくなったのです。

● 1942年10月13日

戦艦金剛と榛名の第3戦隊（指揮官栗田健男少将）が夜間に突入、飛行場を砲撃しました。ヘンダーソン飛行場は使用不能になり、50機以上の飛行機を破壊する大戦果をあげました。

● 1942年10月24日～25日

歩兵第2師団を中心とする第17軍の総攻撃が行われましたが、またもや失敗します。

● 1942年10月25日～26日——南太平洋海戦

陸軍の総攻撃を支援しようとする日本海軍支援部隊（指揮官近藤信竹中将）と、これを阻止しようとする米機動部隊の間で空母決戦が行われました。日本軍は、空母ホーネットを撃沈し、エンタープライズを大破させるという戦果をあげました。これで、南太平洋海域で活動できる米軍の空母は、一時的にゼロとなりました。日本軍は、空母翔鶴、軽空母瑞鳳ほか3隻が損傷を受けただけで、沈没した艦はありませんでした。

● 1942年11月12日～14日——第3次ソロモン海戦

日本陸軍はガダルカナル奪回の最後の希望をかけて、第38師団を上陸させようと計画し、ここに陸海軍の共同作戦が実施されます。米軍も、新鋭戦艦サウスダコタ以下全力をあげて出撃し、3日間にわたる激戦となりました。この海戦で、アメリカ軍の空母エンタープライズが修理を間に合わせて活躍しているのに対して、日本軍はわずかに軽空母隼鷹だけが上空支援に参加しただけでした。

3日間の戦闘で日本軍は、戦艦比叡、霧島、重巡衣笠、駆逐艦3隻を失いました。11隻の輸送船は空襲によって7隻が撃沈され、残った4隻も海岸に座礁して沈没をまぬがれただけで、文字通り壊滅してしまいました。この敗戦によって、日本軍はガダルカナル奪回を諦めざるを得ませんでした。

米軍の損害は、沈没軽巡1、防空巡洋艦2、駆逐艦7でした。

● 1942年11月30日——ルンガ沖夜戦

ガダルカナルへの強行上陸が無理となつてからは、同島への補給は、駆逐艦による「ドラム缶輸送」か、潜水艦による「潜り輸送」に頼る他ありませんでした。駆逐艦のこの輸送を米軍は「東京急行」、日本海軍は「ネズミ輸送」と呼んでいました。

田中頼三少将指揮の第2水雷戦隊（駆逐艦8）は、揚陸予定地点でドラム缶を投入しようとした時に、敵艦隊を発見します。日本の輸送部隊を待ち構えていたアメリカの重巡艦隊でした。距離は9600メートル、暗夜で人間の目がレーダーに勝ったのです。田中少将の「揚陸止め」全軍「突撃せよ」の命令に、第2水雷戦隊は突進し93式61センチ魚雷を発射します。

米艦隊も砲撃し、警戒位置にいた日本軍の高波を炎上させましたが、その直後から日本軍の魚雷が次々と命中しました。約40分の戦闘で、米軍は重巡4隻の全てが大損害を受け戦列を離れました（内1隻沈没）。日本軍は1隻を失っただけでした。日米の海戦で、日本軍の完勝はこのルンガ沖海戦が最後でした。

1943年2月の日本軍の撤退によってガダルカナルをめぐる戦いは終わり、南太平洋の焦点はラバウルを中心とした航空消耗戦へと移ります。

14.2 日本軍の編成と初期配置

[第3艦隊]（司令官南雲忠一中将）

第1航空戦隊 空母 翔鶴、瑞鶴
軽空母 龍驤

第11戦隊 戦艦 比叡、霧島

第7戦隊 重巡 熊野、鈴谷

第8戦隊 重巡 利根、筑摩

第10戦隊 軽巡 長良

駆逐艦6ユニット（風雲、夕雲、巻雲、秋雲、時津風、天津風、初風、秋風、浦波、敷浪、綾波、舞風）

[第2艦隊]（司令官近藤信竹中将）

第4戦隊 重巡 愛宕、高雄、摩耶

第5戦隊 戦艦 陸奥

重巡 妙高、羽黒

第4水雷戦隊 軽巡 由良

駆逐艦4ユニット（朝雲、山雲、夏雲、峯雲、有明、夕暮、白露、時雨）

【外南洋部隊】（指揮官三川軍一中将）

第6戦隊 重巡 鳥海、青葉、衣笠、古鷹
 第2水雷戦隊 軽巡 神通
 駆逐艦5ユニット（陽炎、海風、涼風、江風、嵐、夕風、睦月、望月、卯月、弥生）
 増援部隊 輸送船 2ユニット

【艦載機】

翔鶴：零戦×2、九七艦攻×2、九九艦爆×2
 瑞鶴：零戦×2、九七艦攻×2、九九艦爆×2
 龍驤：零戦×3、九七艦攻×1
 零戦は空戦力5のユニットを使います。

【初期配置】

第3艦隊、第2艦隊、外南洋部隊のそれぞれで艦隊編成を行います。

本物とダミー合計で12個の艦隊マーカーを使用します。外南洋部隊のうち増援部隊を含む艦隊は日本軍スタート・エリアC内に配置します。それ以外の外南洋部隊、及び第3艦隊と第2艦隊は日本軍スタート・ラインBの北側に接するヘクスに配置します。

航空機ユニットは航空機編成ディスプレイ上の発艦準備または着艦エリアに配置します。

【索敵能力】

日本軍の各空母は毎ターン2ヘクス、軽空母は1ヘクスを索敵できます。

14.3 米軍の編成と初期配置

【第61機動部隊】

第11部隊（指揮官フレッチャー少将）
 空母 サラトガ
 重巡 ミネアポリス、ニューオリンズ、オーストラリア（豪）
 軽巡 ホバート（豪）
 駆逐艦 2.5ユニット（フェルプス、ファラガット、ワデン、マクドナ、デール）

第16部隊（指揮官キンケード少将）
 空母 エンタープライズ
 戦艦 ノースカロライナ
 重巡 ポートランド
 軽巡 アトランタ
 駆逐艦 2.5ユニット（ボルチ、モーリ、ベナム、グレイスン、モンセン）

第18部隊（指揮官ノイス少将）
 空母 ワスプ
 重巡 サンフランシスコ、ソルトレークシティ
 軽巡 サンファン
 駆逐艦 3ユニット（艦名不明）
 警戒部隊 駆逐艦1ユニット（ヘンリー、ブルー）
 ヘンダーソン基地ユニット

【航空機】

各空母：F4F×3、SBD×4、TBF×1
 ヘンダーソン：F4F×2、SBD×1、B17×1
 注意：ヘンダーソン基地に配置する航空機ユニットは地色が

緑色のものを使用します。これらは陸上機を表し、空母で運用することはできません。逆に空母艦載機は、帰還する母艦が撃沈または着艦不能に陥った時、ヘンダーソン基地に着陸して同基地で運用することが可能です。

【初期配置】

第18部隊はそれだけで艦隊を編成しなければなりません。第18部隊で編成した艦隊マーカーは、「ワスプ」と書かれたヘクスに配置します。それ以外は自由に艦隊を編成できます。

本物とダミー合計で12個の艦隊マーカーを使用します。第18部隊以外の艦隊マーカーは米軍スタート・ラインBの東側に接するヘクスに配置します。

航空機ユニットは航空機編成ディスプレイ上の発艦準備または着艦エリアに配置します。

【索敵能力】

米軍の各空母は毎ターン2ヘクス、ヘンダーソン基地は1ヘクスを索敵できます。

14.4 ゲームの長さ

1日目0600時（第3ターン）から2日目2100時（第24ターン）まで行います。

14.5 特別ルール

このシナリオで登場するB17は他の航空機のように運用しません。ヘンダーソン基地が破壊されていない限り、第8ターンと第18ターンの航空機移動フェイズ開始時に、その時点で発見している任意の日本艦隊一つを選んで航空攻撃を行います。高々度からの攻撃になるため、日本艦隊は迎撃、対空射撃を行えません。発見している日本艦隊がない時、B17の攻撃は空振りに終わります。

14.6 勝利条件

第24ターンが終了した時点で両軍の得点を計算します。得点には戦略点と戦術点があり、その合計が多いほうが勝者です。

- (1) 戦術点 珊瑚海海戦と同じです（14.5（1）参照）。
- (2) 戦略点 ガ島上陸に成功すれば日本軍は10点、失敗すれば米軍は10点を得ます。以下全ての条件を満たせば上陸成功、一つでも満たせなければ失敗です。
 - a) ヘンダーソン基地ユニットを除去した上で、
 - b) 3隻以上の輸送船がヘンダーソン基地があったヘクスに進入する。

この条件が満たされたら、直ちに輸送船ユニットをマップから取り除きます。2隻以上の輸送船が撃沈されると条件が満たせなくなるため、日本軍は上陸を諦めます。上陸を諦めた輸送船（を含む艦隊）は可能な限り速やかに日本軍スタート・ラインBを越えて北側へ移動しなければなりません。

- (3) 勝利の段階 得点差によって勝利レベルが変化します。

0～5点 引き分け
 6～10点 辛勝
 11～20点 判定勝
 21～35点 大勝利
 36点以上 決定的勝利

15.0 激闘！ソロモン海戦

15.1 歴史的背景

このシナリオは第一次ソロモン海戦後のガダルカナル島をめぐる戦いを、3回の海戦によって再現するものです。

15.2 プレイの流れ

各海戦は、次の手順で解決します。

1. イベント判定
2. 日本軍の艦隊編成
3. 索敵の実行
4. 米軍の艦隊編成
5. 海戦

15.3 イベント判定

各海戦開始時に両プレイヤーはダイスを1個ずつ振り、イベントを判定します。

ダイスの目	日本軍イベント
1	日本軍潜水艦の攻撃（1）
2	日本軍潜水艦の攻撃（2）
3	ミッドウェイ海戦／日本軍潜水艦の攻撃（2）
4-6	イベントなし

ダイスの目	連合軍イベント
1-2	米海兵隊の増強
3-5	ヘンダーソン基地の増強
6	日本軍の拙攻

- (1) **ミッドウェイ海戦** このイベントが第1回海戦に発生した時は、ミッドウェイ海戦の結果が変化する可能性があります。両プレイヤーはミッドウェイ海戦で撃沈された各空母につきダイスを1個振り、「6」の目が出ると撃沈されずに本拠地に生還できたものとして第2回海戦から使用可能になります。第2回海戦以降は「日本軍潜水艦の攻撃」です。
[両軍の生還判定艦艇]

赤城、加賀、飛龍、蒼龍、ヨークタウン

- (2) **日本軍潜水艦の攻撃** 日本軍の潜水艦が航行中の米主力艦を撃沈または大破させます。日本軍プレイヤーはその海戦で使用可能な米空母または戦艦からランダムに（ ）内の数を引きます。その艦艇ユニットがゲームから取り除かれます。ただし日本軍はこのことで得点はできません。空母が撃沈された場合、その回の海戦では連合軍は艦載機の補充（15.5 参照）を受けられません。ただし撃沈された空母には、艦載機は搭載されていないものとします。
- (3) **米海兵隊の増強** 米軍プレイヤーは、この海戦で無条件で戦略点5点を獲得します。
- (4) **ヘンダーソン基地の増強** 米軍プレイヤーはダイスを1個振ります。ヘンダーソン基地に初期配置される航空機ユニットに、出た目と同数の任意の航空機ユニットを追加します。追加するユニットは艦載機から選んでも構いませんが、陸上機として扱われ、空母に着艦できません。追加できるのはF4F、SBD、TBFのみです。また追加ぶんの航

空機が生き残っても、この海戦終了時に取り除かれます。

- (5) **日本陸軍の拙攻** ガ島の日本軍地上部隊がヘンダーソン基地に突入し、大損害を被ります。米軍プレイヤーは、この海戦で無条件で戦略点10点を獲得します。

15.4 日本軍の艦隊編成

日本軍プレイヤーはこのシナリオ中、以下の艦艇を使用できます。（ ）内の数字は、その回の海戦から使用可能です。

空母 翔鶴、瑞鶴

軽空母 龍驤、瑞鳳、隼鷹（2）、飛鷹（3）

戦艦 大和（2）、長門、陸奥、伊勢、日向、扶桑、山城、金剛、榛名、比叡、霧島

重巡 利根、筑摩、鈴谷、熊野、愛宕、高雄、鳥海、摩耶、足柄、妙高、那智、羽黒、青葉、衣笠、古鷹

軽巡 五十鈴、那珂、川内、神通、長良、由良、鬼怒

駆逐艦 15ユニット

以下の制限に従い、この海戦で使用する艦隊を編成します。

- (1) 各空母はシナリオを通じて2回まで海戦に参加できます。ただし〈隼鷹〉と〈飛鷹〉は機関の不調のため、それぞれ1回しか海戦に参加できません。1回の海戦で空母、軽空母は合わせて3隻まで投入可能です。
- (2) 各海戦で戦艦は4隻まで投入できます。シナリオを通じて総計8隻の戦艦を投入できます。ただし大和は2隻ぶんと数えます。金剛、榛名、比叡、霧島以外の戦艦は空母と同じ艦隊に含めることはできません（軽空母は可）。また、シナリオを通じて1回しか海戦に参加できません。
- (3) 中破以上の損害を受けた艦艇は以後の海戦に登場できません。小破なら修理されて登場可能となります。
- (4) 日本軍の艦隊編成開始時にダイスを1個振ります。出た目と同数の輸送船ユニットが登場します。ただし、1の目が出たとしても2個（4隻）が登場します。
- (5) **初期配置** 輸送船を含む艦隊は日本軍スタート・エリアC内に配置します。それ以外の艦隊は日本軍スタート・ラインBの北側に接するヘクス、またはスタート・エリアD1内に配置します。
- (6) **艦載機** 第1回海戦開始時、日本軍は任意の艦載機ユニット20個を受け取ります。ただし、空戦力5の零戦は6個までしか受け取れません。これを第1回海戦で登場させる空母に、収容能力の範囲で搭載します。余ったものは「激闘！ソロモン海戦ディスプレイ」の「日本軍使用可能航空機」欄に保管しておきます。
- (7) **艦載機の補充** 各海戦終了時、生き残った艦載機ユニットを集めます。同じ機種で裏面になっているもの同士をまとめて表面にします。ベアになれない裏面のユニットは取り除きます。そうして生き残った艦載機に加え、第2回海戦と第3回海戦の開始時、それぞれ任意の航空機ユニット8個を受け取ります。しかし、ここでは空戦力5の零戦は受け取れません。またどれだけ補充されても、使用可能航空機は20個までに制限されます。
- (8) **索敵能力** 空母につき毎ターン2ヘクス、軽空母は1ヘクスを索敵できます。
- (9) **艦隊マーカー** ダミー含めて全部で12個を使用できます。

艦隊 4～6 は、それぞれ 10 個までの艦艇ユニットを置くことができます（駆逐艦、輸送船は 2 隻で 1 個）。

15.5 索敵の実行

米軍は潜水艦や航空機、沿岸監視員からの報告によってトラックを出撃した日本艦隊の概要を知ることができます。米軍プレイヤーはダイスを振り、索敵表の結果に従って日本軍プレイヤーから情報を得られます。その情報に基づき、自分の艦隊を編成できます。

ダイスの目	索敵結果
1	報告なし。
2	日本軍プレイヤーはこの海戦に投入した空母の合計数を伝えなければなりません。
3	日本軍プレイヤーはこの海戦に投入した空母、戦艦それぞれの合計数を伝えなければなりません。
4-5	日本軍プレイヤーはこの海戦に投入した空母、戦艦、輸送船それぞれの合計数を伝えなければなりません。
6	日本軍プレイヤーはこの海戦に登場する輸送船の数を伝えなければなりません。

15.6 米軍の艦隊編成

米軍プレイヤーはこのシナリオ中、以下の艦艇を使用できます。（ ）内の数字は、その回の海戦から使用可能です。

空 母 エンタープライズ、サラトガ、ワスプ、ホーネット (2)
戦 艦 ワシントン、ノースカロライナ、サウスダコタ (2)
重 巡 ニューオリンズ、サンフランシスコ、ルイスビル、インディアナポリス、ペンサコーラ、ミネアポリス、ソルトレイクシティ、ノーザンプトン、シカゴ、チェスター、ポートランド、オーストラリア
軽 巡 サンファン、ジュノー、サンディエゴ、ヘレナ、セントルイス、ホノルル、デトロイト、ローレイ、マーブルヘッド、アトランタ、パース

駆逐艦 10 ユニット

ヘンダーソン基地ユニット

以下の制限に従い、この海戦で使用する艦隊を編成します。

- (1) 1 回の海戦で空母は 3 隻まで投入可能です。日本軍のように空母の投入回数に制限はありませんが、戦艦はそれぞれ 2 回まで投入できます。
- (2) 大破した艦艇は以後の海戦に登場できません。中破した空母は次の海戦開始時にダイスを振り、修理判定を行います。1～3 の目なら修理完了でその海戦から投入できます。4～6 の目なら次の海戦から投入可能になります。空母以外の艦艇は中破すると以後の海戦には登場できません。
- (3) **ヘンダーソン基地** ヘンダーソン基地は F4F × 2、SBD × 1 とともに常に完全な状態で各海戦に登場します。
- (4) **初期配置** 空母を含まない艦隊を米軍スタート・エリア C に配置できます。それ以外の艦隊は米軍スタート・ライン A または B の東側に接するヘクスに配置します。
- (5) **艦載機** 第 1 回海戦開始時、連合軍は任意の艦載機ユニット 24 個を受け取ります。これを第 1 回海戦で登場させる空母に、収容能力の範囲で搭載します。余ったものは「激闘！ソロモン海戦ディスプレイ」の「連合軍使用可能航空機」欄に保管しておきます。

- (6) **艦載機の補充** 各海戦終了時、生き残った艦載機ユニットを集めます。同じ機種で裏面になっているもの同士をまとめて表面にします。ペアになれない裏面のユニットは表面にします。そうして生き残った艦載機に加え、第 2 回海戦と第 3 回海戦の開始時、それぞれ任意の航空機ユニット 12 個を受け取ります。どれだけ補充されても、使用可能航空機は 30 個までに制限されます。
- (7) **索敵能力** 空母につき毎ターン 2 ヘクス、ヘンダーソン基地は 1 ヘクスを索敵できます。
- (8) **艦隊マーカー** ダミーを含めて全部で 12 個を使用できます。艦隊 4～6 は、それぞれ 10 個までの艦艇ユニットを置くことができます（駆逐艦は 2 隻で 1 個）。

15.7 海戦の実行

両軍が艦隊編成を終えたら海戦を開始します。1 日目 0600 時（第 3 ターン）から 2 日目 2100 時（第 24 ターン）まで行います。第 2 回海戦から米軍艦艇にレーダーが装備され、水上戦の優位が逆転します。日本軍が「連合軍ダイス」、連合軍が「日本軍ダイス」の欄を使用して水上戦を解決します。海戦終了後、両プレイヤーはダイスを 2 個振ります。出た目がその海戦に投入され生き残った駆逐艦の隻数以下なら何も起こりません。上回ると、上回った数と同数の艦艇ユニットが潜水艦の雷撃を受けます。損害の大きなものから優先的に、ランダムに目標を選んで 1 回ずつダイスを振り、以下の表で損害を決めます。この雷撃によって発生した損害は戦術得点の対象になります。

ダイスの目	雷撃結果
1-3	0
4	9
5	10
6	11

15.8 勝利条件

各海戦が終了するとその海戦の勝敗を決めます。先に 2 勝したプレイヤーがシナリオ全体の勝者になります。そのため、どちらかが連勝した時は第 3 海戦は行いません。

各海戦は戦術点と戦略点の合計で勝敗を判定します。

- (1) **戦術点** 珊瑚海海戦と同じです (14.5 (1) 参照)。
- (2) **戦略点** 日本軍のガ島への輸送の成否が戦略的な目標になります。ヘンダーソン基地ユニットを除去し、そのヘクスに輸送船ユニットが進入したターンの終了時に上陸に成功したものとします。輸送船 1 隻が上陸に成功すると日本軍は 2 点を獲得します。上陸できなかった時（撃沈した時を含む）は 1 隻につき 1 点を米軍が獲得します。上陸に成功した輸送船ユニットはマップから取り除きます。
- (3) **勝利の段階** 得点差によって勝利レベルが変化します。
 - 0～5 点 引き分け
 - 6～10 点 辛勝
 - 11～20 点 判定勝
 - 21～35 点 大勝利
 - 36 点以上 決定的勝利
 どちらも 2 勝できなかった時は通算得点合計が多いプレイヤーが勝利します。それも同数の時は日本軍の勝利です。

上級選択ルールの航空移動フェイズ

各ターンの航空移動フェイズでは、以下の手順を行います。ここに記載されていないルールは、全て標準ルールに従います。

1. **主導権決定サブフェイズ** 両プレイヤーはダイスを1個ずつ振ります。より大きな目を出したプレイヤーは、この航空移動フェイズにおける主導権側になります。同じ目を出した時は振り直します。主導権側は、この航空移動フェイズで先攻を取るか、後攻を取るかを決めます。

補足：敵の動きを見てから自軍航空機ユニットの動きを決められるので、主導権側は通常は後攻を選んだほうが有利でしょう。しかし、別のヘクスを戦闘機で護衛する「上空直掩」は先攻しか行えないことに注意してください。

2. **先攻攻撃隊帰還サブフェイズ** 先攻プレイヤーは、前のターンに航空攻撃を行った自軍航空機ユニットを5ヘクス以内の着艦可能な空母（または連合軍の場合は基地）の攻撃エリアに戻します(7.3参照)。帰還先のない航空機ユニットは除去されます。
3. **後攻攻撃隊帰還サブフェイズ** 後攻プレイヤーは、前のターンに航空攻撃を行った自軍航空機ユニットを5ヘクス以内の着艦可能な空母（または連合軍の場合は基地）の攻撃エリアに戻します(7.3参照)。帰還先のない航空機ユニットは除去されます。
4. **先攻航空移動サブフェイズ** 先攻プレイヤーは以下のことを行います。各航空機ユニットは、以下a～cのいずれか一つでだけ移動できます。
 - a. 上空エリアの航空機ユニットを発艦準備または着艦エリアに動かさなくてはなりません（強制）。
 - b. 攻撃エリアの航空機ユニットを着艦エリアに動かさなくてはなりません（強制）。
 - c. 発艦準備エリアの航空機ユニットを上空または着艦エリアへ動かせます（任意）。または、攻撃隊として出撃させることができます（8.1参照）。出撃した攻撃隊は、マップ上の目標ヘクスに置きます。
5. **後攻航空移動サブフェイズ** 後攻プレイヤーは以下のことを行います。各航空機ユニットは、以下a～cのいずれか一つでだけ移動できます。
 - a. 上空エリアの航空機ユニットを発艦準備または着艦エリアに動かさなくてはなりません（強制）。
 - b. 攻撃エリアの航空機ユニットを着艦エリアに動かさなくてはなりません（強制）。
 - c. 発艦準備エリアの航空機ユニットを上空または着艦エリアへ動かせます（任意）。または、攻撃隊として出撃させることができます（8.1参照）。出撃した攻撃隊は、マップ上の目標ヘクスに置きます。
6. **先攻対応移動サブフェイズ** この手順は先攻が連合軍である場合に限って行われます。日本軍が先攻の時はこの手順は無視します。先攻プレイヤーの空母が後攻プレイヤーが

出撃させた攻撃隊の目標となり、かつ、その空母の発艦準備エリアに先攻航空移動フェイズで移動していない航空機ユニットがあれば、上空または着艦エリアへ移動させることができます（つまり、先攻航空移動フェイズ中に上空エリアから発艦準備エリアへ、または着艦エリアから発艦準備エリアへ移動した航空機ユニットはここでは移動できないわけです）。上空エリアへ移動した戦闘機は迎撃（8.2参照）を行えます。戦闘機以外は避難したものとして、迎撃には参加しません（しかしそのまま着艦エリアに留まっていると、誘爆を招く危険性があります）。

7. **先攻航空攻撃サブフェイズ：**先攻プレイヤーが手順4で攻撃隊を出撃させていたら、任意の順番で目標ごとに航空攻撃を解決します。攻撃隊はそのまま目標上空に留まり、目標が次のターンに移動したら、一緒に動きます。
8. **後攻航空攻撃サブフェイズ：**後攻プレイヤーが手順5で攻撃隊を出撃させていたら、任意の順番で目標ごとに航空攻撃を解決します。攻撃隊はそのまま目標上空に留まり、目標が次のターンに移動したら、一緒に動きます。

上空直掩

通常、上空エリアにいる戦闘機だけが、同じヘクスを攻撃しにきた攻撃隊に対して迎撃（8.3参照）を行えます。しかし航空移動フェイズの先攻プレイヤーは、発艦準備エリアにいる戦闘機を5ヘクス以内の別のヘクスへ移動させ、そのヘクス上空を直掩できます（後攻プレイヤーは行えません）。攻撃隊を発進させるのと同様に、直掩したいヘクスに戦闘機を置きます。後攻プレイヤーがそのヘクスに対して攻撃隊を出撃させたら、直掩戦闘機は迎撃を行えます。攻撃隊が出撃して来なかったら任務は空振りに終わり、次のターンの航空移動フェイズに帰還します（手順2または3）。航空攻撃と同様、直掩している自軍艦隊が移動したら、直掩戦闘機も一緒に動きます。

基地と上空直掩

基地と同じヘクスにいる空母が上空エリアに戦闘機を置いている時、そのヘクスに送り込まれた攻撃隊の目標が基地であっても艦隊であっても、戦闘機は迎撃を行えます。同様に、基地の上空エリアの戦闘機は、同じヘクスにいる自軍艦隊を目標にする攻撃隊の迎撃に使用できます。しかし基地と同じヘクスに自軍艦隊がいたとしても、両者が対空火力を合計することはできません。

航空移動フェイズの先攻プレイヤーは、別のヘクスにいる空母から、基地に対して上空直掩を行うことができます。

航空機ユニットの統合

同じエリアに裏面になっている同じ機種の航空機ユニットが2個ある時、必ず統合して表面のユニット1個にしなければなりません。