

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り行われます。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個にしなくてはなりません。