

PACIFIC WAR

War at Sea in the Pacific
1941-1944

戦略級シミュレーションゲーム

太平洋戦史



COMMAND

SIMULATION GAME * MILITARY HISTORY * STRATEGY * ANALYSIS

the PACIFIC WAR

From Pearl Harbor to Philippine Sea

太平洋戦史

本解説書は、『太平洋戦史』ルールブック第2版となります。2014年8月に発売された「DELUXE EDITION」に付されたルールブックをもとに、従来版のコンポーネント内容に編集し直した内容になります。「DELUXE EDITION」で追加されたバリエーション・ユニットとルールは、『コマンドマガジン』第120号（2014年12月発売）に収録される予定です。また手順が変更されたことに対応し、マップの記述を修正するための画像データを、webサイトからダウンロードいただけます（<http://commandmagazine.jp/other/basic/002/>）。

なお、本ルールブックは簡易ルールと基本的に同じ内容ですが、章・項目番号に続く小項目番号（1.0.1 など）が付されたルールの細則と、プレイの例が追加されています。

理解できないルールがあった時は、

件名：『太平洋戦史のルール質問』

本文：ルールの章・項目番号とともに質問内容

を明記して、command@kokusaig.co.jp までメールをお送りください。折り返し回答させていただきます。

索引

1.0 はじめに	3	7.2 作戦	12
2.0 コンポーネント	4	7.3 カードを使う	13
2.1 マップ	4	7.4 マップ上のユニットを行動させる	13
2.2 駒	5	7.5 艦艇の移動	14
2.3 カード	6	7.6 対応移動	14
3.0 ゲームの準備	7	8.0 戦闘	16
3.1 連合軍のセットアップ	7	8.1 ラウンド	16
3.2 日本軍のセットアップ	7	8.2 戦闘の解決	16
3.3 マーカー	7	8.3 戦闘の解決順序	17
4.0 ゲームの目的	8	8.4 ラウンド終了時の処理	17
4.1 ゲームの終了	8	9.0 補給フェイズ	20
4.2 占領の定義	8	9.1 孤立の判定	20
5.0 ゲームの進行	10	9.2 港湾の攻略	20
5.1 1941年の特別ルール	10	9.3 再配置と帰港	21
6.0 増援フェイズ	11	9.4 艦艇への補給	21
6.1 増援の登場	11	カード一覧	22
6.2 カードの取得	11	デザイナーズ・ノート	25
7.0 作戦フェイズ	12		
7.1 主導権判定	12		

1.0 はじめに

本誌は解説を加えたルールブックであり、4 頁の簡易版ではルールが理解できない時に参照されたい。

本作は二人用ゲームであり、一人が日本軍を、もう一人が連合軍（アメリカ軍、イギリス軍、オーストラリア軍、オランダ軍）を受け持つ。

1.0.1 日本軍を担当するプレイヤーのことを「日本軍プレイヤー」、連合軍を担当するプレイヤーのことを「連合軍プレイヤー」と呼びます。

1.0.2 ゲームで扱う期間は 1941 年 12 月から 1944 年 6 月（マリアナ沖海戦）まで、日本海軍が最後に組織的な作戦を行えた時期までです。太平洋戦争で日本軍は敗北しましたが、この期間内であれば、史実より善戦することは可能でした。そこでゲームでは、この期間内に日本軍が史実より戦果をあげられたか否かで勝敗を競うことになります。ゲームに慣れるまでは、物量に物を言わせる連合軍が有利に感じられるかもしれませんが、慣れてくると日本軍の上手な戦い方ができるようになります。プレイヤーが同じ程度の熟練度であれば、日本軍がやや有利なようです。その時は、選択ルール（10.0）を用いてゲーム・バランスを調整してください。

1.0.3 『太平洋戦史』のプレイ時間は約 120 分です。ゲームに慣れると 90 分程度で決着がつきます。



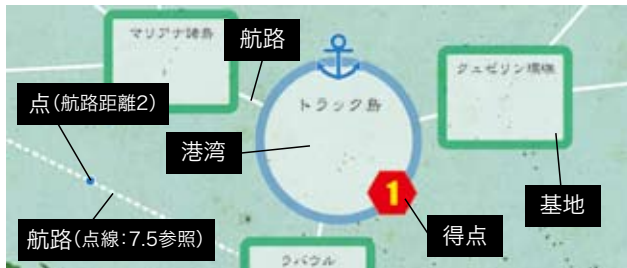
2.0 コンポーネント

マップ 1 枚、ルール 2 種（本紙と冊子）、駒シート 2 枚、カード 1 セット、6 面体ダイス 2 個が付属する。

2.0.1 ダイスは赤を日本軍用、青を連合軍用として 1 個ずつ使用するとよいでしょう。

2.1 マップ

マップには、実際にゲームで用いる場所と情報を記録／表示する場所とがある。駒は「港湾(大きな円)」か「基地(小さな長方形)」の中に置かれる。港湾または基地をまとめて「ポイント」と呼ぶ。ポイント同士は線（航路）で結ばれている。航路上に何もなければ次のポイントまで距離 1、間にドット（点）があれば距離 2 と数える。



2.1.1 ゲーム上、港湾と基地には以下の違いがあります。

	港湾	基地
得点	ポイント固有の得点を持つ。	ポイント固有の得点を持たない。
陸上機	港湾には何個でも配置できる。	基地には 1 個しか配置できない。
帰港	「帰港（9.3 参照）」先は港湾に限定される。	「帰港」では基地へ移動できない。
艦艇への補給	全ての艦艇が補給可能。日本、セイロン島、マダガスカル、ハワイ諸島、西海岸、オーストラリアは補給フェイズに資源消費なしで自国の艦艇に補給できる（9.4 参照）。	非主力艦のみ補給可能（2.2.6 参照）。
占領	敵占領下の港湾を占領した時は、「攻略（9.2 参照）」するまで基地として扱われる。	条件を満たすと占領できる（4.2 参照）。

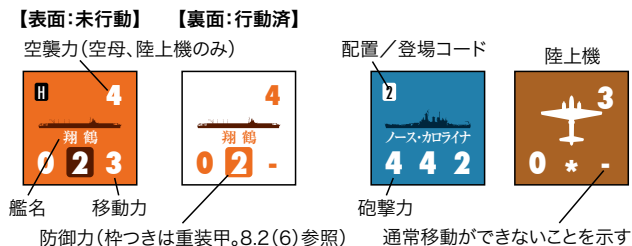
2.1.2 一つのポイント（港湾または基地）に置ける艦艇の数に制限はありません。基地では非主力艦のみ補給すること（裏面のユニットを表面にすること）が可能ですが、主力艦が裏面のまま基地に留まることは可能です。基地にいる裏面の主力艦を表面に戻したいのであれば、帰港（9.3 参照）により自軍港湾へ移動して、補給しなければなりません。

2.1.3 マップ上には以下の図表類が印刷されています。

- (1) **ターン記録トラック** ターン・マーカーを置き、ゲームの進行状況を表示します。また増援（6.0 参照）で登場するユニットを登場するターンを示すマスに置きます。戦闘で損傷した艦艇や陸上機も、修理が完了するターンを示すマスに置きます。
- (2) **得点記録トラック** 得点マーカーを置き、両軍の得点差累計を表示します。
- (3) **戦闘結果表** 戦闘（8.0 参照）解決時に使用します。

2.2 駒

艦艇及び陸上機を表す駒を「ユニット」、それ以外の情報表示、記録用の駒を「マーカー」と呼ぶ。



日本軍ユニット：艦艇＝表面：オレンジ色、陸上機＝茶色

連合軍ユニット：アメリカ軍＝表面：青色、イギリス軍＝表面：緑色、オーストラリア軍＝薄い緑色、陸上機＝カーキ色

※ゲーム上、オランダ軍（デ・ロイテル 1 隻）はイギリス軍と同じように扱う。

- 2.2.1 空襲力** 艦艇でこの値を持つものを「空母」と呼びます。空母と陸上機のみ空襲力を持ちます。空襲力は空襲で使用する攻撃力になります。
- 2.2.2 砲撃力** 空母以外の全ての艦艇は砲撃力を持ちます。陸上機は砲撃力を持ちません。砲撃力は水上戦で使用する攻撃力になります。
- 2.2.3 防御力** 戦闘で命中を受けた時、その艦艇がどの程度の損害で済むのかを表す値で大きいほど生存率が高くなります。またこの値が黒枠の白数字で印刷された艦艇は重装甲艦であり、損害を受けにくいことを表します（8.2（6）参照）。陸上機には防御力がありません。
- 2.2.4 移動力** 1 回の移動（7.5 参照）で移動できる距離を表します。移動力が 0 であっても、敵ユニット（艦艇、陸上機）がいるポイントに進入しないのなら、3 移動力を持つものとして移動できます（7.5（4）参照）。また帰港（9.3 参照）は移動力に関係なく行われます。陸上機は「再配置」で移動するため、移動力は持ちません。
- 2.2.5 配置／登場コード** アルファベットは配置コードを示し、ゲーム開始時にマップ上の決められた場所に配置されます（3.0 参照）。数字は登場コードであり、増援として登場するターンを示します。
- 2.2.6 主力艦と非主力艦** 砲撃力 2 以上を持つ艦艇を「戦艦」、空襲力 1 以上を持つ艦艇を「空母」、それ以外（空襲力を持たず、砲撃力 1 の艦艇）を「巡洋艦」と呼びます。戦艦と空母をまとめて「主力艦」、巡洋艦を「非主力艦」と呼びます。主力艦と非主力艦の違いは、基地で補給を受けられるかどうかです（9.4 参照）。

マーカーには以下の種類がある。



- 2.2.7 限定イベント・マーカー** ゲーム中、1 回のみ発生するイベントが起こった時、このマーカーを使ってそのことを表示します。
- 2.2.8 残移動力マーカー** 艦艇を移動させて（7.5 参照）戦闘が発生した時、その艦艇（群）の残移動力によって実行できる戦闘ラウンド数が変わります。残移動力がどれだけあったかを忘れないように、このマーカーを使います。

2.3 カード

全部で16枚あり、内容が書かれている面が「表」、ゲームのタイトルが書かれている面が「裏」になる。表面が空白のカード2枚は予備である。黒色枠のタイトルに続く内容が日本軍のイベント、灰色枠のタイトルに続く内容が連合軍のイベントである。カードは、カードに書かれているイベントを起こすために使うか、イベントの内容は無視して、「資源」として使うことができる。敵のイベントを自軍のために起こすことはできない。

【表面】

陸攻隊の活躍

マレー沖海戦:1941年12月10日

作戦カード:1ポイントを選び、そこにいる全ての自軍陸上機で距離1で隣接する1ポイントに対して一方的に1ラウンド空襲を行う。他の修正に加えて右2シフト修正。

°敵艦岸上機
軍=9°敵艦岸上機軍=5-3
°の轟撃=2-1°を巡回しを
ロロメ4°(強固な防衛)の時
早軍岸上機(△):モーニング

日42月11年4461:艦空軍

B-29による恐怖爆撃

イベントの名称……日本軍プレイヤーがこのカードをイベントとして使用する時は「陸攻隊の活躍」、連合軍プレイヤーが使用する時は「B-29による恐怖爆撃」になる。

作戦カード……作戦カードは、自軍作戦実行時に使用できる(7.3(1)参照)。

イベントの内容……カードを使用した時の効果。通常、ルールでは実行できないことが書かれている時は、カードの記載が優先される。

謎の反転

レイテ沖海戦:1944年10月24日

日本軍が作戦を行おうとする直前に使用。その作戦を強制的に「パス」させる。ゲーム中1回のみ使用可能(以後はイベントなし)。

地上戦力=2°
港湾攻撃時に使用。

シンガポール攻陥:1942年2月15日

モーニングの虎

使用可能時期……作戦カード以外のカードは、ここに書かれている時期に使用できる。

限定イベント……「ゲーム中1回のみ使用可能」と書かれた内容は、1回しか使用できない。

以後、そのカードは資源としてのみ使用できる。

例えば連合軍が「謎の反転」イベントを実行したら、その後でこのカードが連合軍の手元に来ても、「謎の反転」イベントを行うことはできず、資源として消費することしかできない。

日本軍プレイヤーの手元に来たら、連合軍が「謎の反転」イベントを実行したかどうかに関係なく、「マレーの虎」として使用できる。

2.3.1 両プレイヤーとも、手札にしているカードを「資源」として使用できます。資源として使う場合、カードに書かれているイベントは影響しません。資源として使う時はその旨を宣言し、カードを表面にして使用済みカード置き場に置きます。

2.3.2 資源の用途 以下の行動を行う時、資源1枚が必要になります。

- (1) 作戦フェイズ:主導権を得る時。7.1 (1) (2) 参照。
- (2) 作戦フェイズ:港湾/基地にいる自軍艦艇を表面に戻す時(再補給)。7.3 (2) 参照。
- (3) 作戦フェイズ:(連合軍のみ) フリート・トレイン・マーカーをマップ上に配置する時。7.3 (3) 参照。
- (4) 作戦フェイズ:(連合軍のみ) 点線の航路を有効にする時。7.3 (4) 参照。
- (5) 補給フェイズ:港湾を攻略する際に使用。資源1枚が1地上戦力になる。9.2 参照。
- (6) 補給フェイズ:港湾/基地にいる自軍艦艇を表面に戻す時。9.4 参照。

3.0 ゲームの準備

テーブルの上にマップを広げ、日本軍は北側、連合軍は南側に座る。各プレイヤーは自分が受け持つユニットを受け取り、配置／登場コードごとに仕分けておく。カード 16 枚全てをシャッフルし、裏面を上にして山をつくり（デッキと呼ぶ）、マップの所定の場所に置く。

3.1 連合軍のセットアップ

配置コードに応じて以下のポイントにユニットを表面で置く。

配置コード	ポイント
H	ハワイ諸島
M	ミッドウェイ島
F	サモア諸島
A	オーストラリア
P	フィリピン
B	ボルネオ島
S	シンガポール
C	セイロン島
LAC	オーストラリア、サモア諸島、ポート・モレスビーのいずれかに配置。ユニットごとに配置ポイントを決める。ポート・モレスビーには 1 個しか配置できない（9.3（1）参照）。
PH	ルール 5.1 参照

3.2 日本軍のセットアップ

配置コードに応じて以下のポイントにユニットを表面で置く。

配置コード	ポイント
H	ハワイ諸島（真珠湾攻撃隊）
なし	日本、インドシナ、沖縄、トラック島、マリアナ諸島、クェゼリン環礁に配置可能。ユニットごとに配置ポイントを決める。主力艦は港湾にのみ配置できる。
なし（陸上機）	日本、インドシナ、トラック島に 1 個ずつ配置。

日本軍プレイヤーはデッキの上からカードを 4 枚引いて手札とする。手札は自分だけ表面を見ることができる。

両軍ともセットアップされなかったユニット、即ち登場コード 1～5 のユニットは増援（6.0 参照）である。登場するまでプレイの邪魔にならない場所に置いておく。配置／登場コードが赤枠のユニットは選択ルールで使用する（10.0 参照）。

3.3 マーカー

ターン・マーカーをターン記録トラックの 1941 年 12 月のマスに、得点マーカーを得点記録トラックの 0 のマスに置く。

日本、インドシナ、トラック島に日本軍の港湾占領マーカーを、それ以外の全ての港湾に連合軍の港湾占領マーカーを 1 個ずつ置く。両軍ユニットの配置状況を見て、4.2 に従って基地占領マーカーを置く。その他のマーカーはマップ外に保管する。

例：日本軍がクェゼリン環礁に艦艇を置かなかったとしても、トラック島に陸上機が配置されるので、クェゼリン環礁に日本軍基地マーカーを置きます（4.2（2）参照）。連合軍がポート・モレスビーに陸上機を配置しなかったら、トラック島に配置される日本軍陸上機により、ラバウルに日本軍基地占領マーカーを置きます。連合軍がポート・モレスビーに陸上機を配置したら、4.2（2）b 項によってラバウルには両軍の基地占領マーカーを置けません。

3.3.1 両軍の初期配置に関係なく、以下のポイントには決められた基地占領マーカーが置かれることになります。

日本軍：沖縄、マリアナ諸島、クェゼリン環礁 連合軍：ミッドウェイ島、ボルネオ島

両軍とも占領していない：アッツ島、ダッチ・ハーバー

4.0 ゲームの目的

毎ターン終了時、プレイヤーは自分が占領している港湾を調べ、その得点を合計する。多いほうから少ないほうを引き、その差と同じだけ、得点マーカーを今の位置から多いほうの軍の側へ動かす。

その後、プレイヤーは自分が占領している基地（未攻略で基地として占領している港湾を含む）の数を比べる。より多くの基地を占領している側は 1 点を得る。同数なら両軍ともこの点は得られない。

例：第 1 ターン終了時、日本軍は以下の港湾と基地を占領していました（括弧内は港湾の得点）。

日本（5）、フィリピン（2）、インドシナ（1）、シンガポール（2）、トラック島（1）、
沖縄、マリアナ諸島、クェゼリン環礁、ボルネオ島

これに対し、連合軍は以下の港湾と基地を占領していました。

ハワイ諸島（3）、サモア諸島（1）、オーストラリア（3）、セイロン島（2）、
ダッチ・ハーバー、ミッドウェイ島、ジョンストン諸島、ポート・モレスビー
※ラバウル、アッツ島とソロモン諸島は両軍とも占領していません。

日本軍の合計得点は 11、連合軍は 9 です。得点マーカーを日本軍側の「2」へ動かします。

第 2 ターン終了時、両軍の占領している港湾はそのまま、連合軍はソロモン諸島を占領しました。まず得点マーカーを日本軍側へ 2 マス動かし（「4」のマスに動かし）ます。基地の占領数は日本軍 4 に対して連合軍 5 になったため、得点マーカーを連合軍側へ 1 マス動かし（日本軍「3」のマスに動かし）ます。

4.0.1 上記の他、両軍ともカードの使用によって得点を得ることがあります。

4.1 ゲームの終了

- (1) **日本攻略** 連合軍が日本を攻略（9.2 参照）したら、その時点で連合軍の大勝利でゲームは終了する。
- (2) **1943 年** 第 4 ターン終了時に得点を調べ、日本軍 + 5 点以上なら日本軍の勝利でゲームは終了する。連合軍 + 1 点以上なら連合軍の勝利でゲームは終了する。0 ~ 日本軍 + 4 点の間なら第 5 ターンを行う。
- (3) **1944 年** 第 5 ターン終了時、連合軍 + 5 点以上なら連合軍の勝利、+ 4 点以下なら日本軍の勝利でゲームは終了する。

4.2 占領の定義

各ポイントは日本軍または連合軍に「占領」されている。または両軍とも占領していない状態である。占領マーカーを使ってその状態を表示する。両軍とも占領していない基地には、基地占領マーカーを置かない。基地と港湾とで占領の定義が異なる。ポイントの支配状態は 1 回の作戦終了時、及び補給フェイズ終了時に行う。

- (1) **艦艇による基地の占領** 自軍艦艇が存在する基地は、自軍占領下になる。ただしそのポイントに敵制空範囲が及んでいる時は、両軍とも占領できない。
- (2) **陸上機による基地の占領** 自軍陸上機がいる基地は自軍占領下になる。また陸上機は自身が置かれている港湾／基地から距離 1 でつながる隣の基地に「制空範囲」を及ぼす。距離 2 でつながる隣の基地、及び距離に関係なく敵占領下の港湾には制空範囲は及ばない。自軍制空範囲内の基地は自軍占領下になる。ただし、
 - (a) その基地に敵艦艇がいる時は両軍とも占領できない。
 - (b) 両軍の制空範囲が及ぶ基地は両軍とも占領できない。
 - (c) 敵制空範囲が及んでも自軍陸上機がいる基地は自軍占領下となる。
- (3) **港湾の占領と攻略** 敵占領下の港湾には自軍制空範囲は及ばない。敵の港湾で（1）の条件を満たせば、その港湾を自軍基地として占領する。敵港湾占領マーカーの上に自軍基地占領マーカーを置き、その港湾を基地として占領していることを示す（これを「自軍基地として占領している敵港湾」と呼ぶ）。そのポイントはあらゆる点で基地と見なされ、両軍ともそこから港湾としての得点を得ることはできない。
 - (a) 自軍陸上機がいない自軍基地として占領している敵港湾に敵制空範囲が及ぶと、上記（2）の a または b 項が適用され、そのポイントは自軍占領下の基地ではなくなる。自軍基地占領マーカーを取り除く。そのポイントに自軍艦艇がいれば、それを敵港湾占領マーカーの上に置き、両軍ともそのポイントを支配していない状態にする。この時、自軍艦艇がいな

ければ下記 c 項が適用され、直ちに敵占領下の港湾に復帰する。

(b) 補給フェイズの港湾攻略手順で敵港湾と同じポイントに自軍艦艇を置いているプレイヤーは、港湾を攻略できる (9.2 参照)。敵港湾を攻略したら港湾占領マークを自軍の面に向け、もしあれば基地占領マークは取り除く。

(c) 上記 (1) (2) により敵港湾占領マークの上から自軍基地占領マークが除去された、敵基地占領マークに交換される状況になった、または自軍ユニットがいなくなれば、直ちにそのポイントは敵占領下の港湾に復帰する。

港湾の占領状態は次の通りとなります：

(1)



日本軍占領下の港湾

(2)



連合軍が基地として
占領する日本軍港湾

- a) 連合軍が陸上機を置いている、または
- b) 連合軍艦艇がいて日本軍陸上機の制空範囲に入っていない、または
- c) 連合軍陸上機だけの制空範囲に入っている。*

(3)



両軍とも占領していない
日本軍港湾

連合軍艦艇がいるが、
日本軍陸上機の制空範囲に入っている。

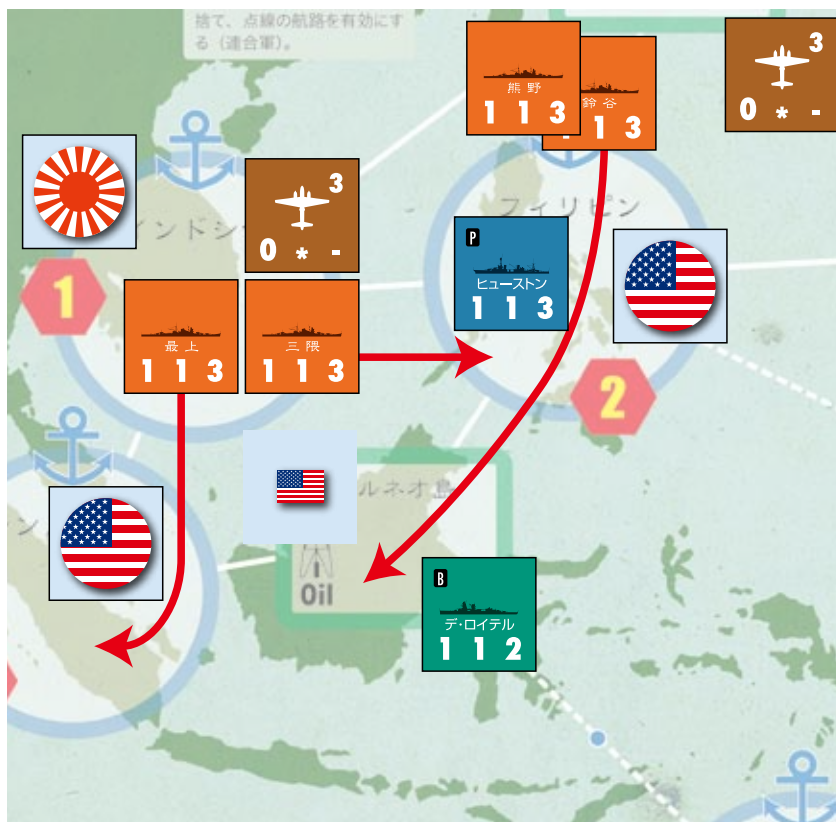
(4)



連合軍占領下の港湾

連合軍が(2)bまたは(3)の状態
から日本軍港湾を攻略した。
攻略前に(2)(3)どちらでもなく
なると直ちに(1)の状態に戻る。

* 陸上機の制空範囲は敵占領下の港湾に及ばないため、(2)bまたは(3)の状態からでないと(2)cにはならない。



占領の例：図は第1ターンのある作戦が終了した時の状況です。第0ターンの空襲 (5.1 参照) で、シンガポールのイギリス軍艦艇は全滅しましたが、同ポイントは連合軍占領下のままです。

- (1) 〈最上〉がシンガポールで移動を終えたら、4.2 (1) の条件が満たされるため、シンガポールの連合軍港湾占領マークの上に日本軍基地占領マークを置きます。
- (2) 〈三隈〉がフィリピンへ移動したら、〈ヒューストン〉との間で水上戦が発生します。この水上戦で両艦とも除去されたとしたら連合軍港湾占領マークはそのままです。陸上機の制空範囲は敵占領下の港湾には及ばないことに注意。
- (3) 〈鈴谷〉と〈熊野〉がフィリピンを経由してボルネオ島へ移動し、〈デ・ロイテル〉と交戦をこれを撃沈しました。ボルネオ島の連合軍基地占領マークをひっくり返して日本軍基地占領マークにします。

(4) 以上の状態で補給フェイズを迎えたら、日本軍はシンガポールで港湾の攻略を行えます (9.2 参照)。

(5) もし、日本軍がシンガポールを攻略しない状態で第2ターンに突入し、連合軍 (イギリス軍艦艇) がシンガポールへ移動、〈最上〉を撃沈して1隻以上の連合軍艦艇が生き残ったとしたら、シンガポールから日本軍基地占領マークを取り除きます。これによって直ちにシンガポールは連合軍占領下の港湾に復帰します。

(6) (5) の後で連合軍がシンガポールに陸上機を再配置 (7.4 (3) 参照) したら、連合軍の制空範囲がボルネオ島に及びます。これは 4.2 (b) に該当するので、ボルネオ島から日本軍基地占領マークを取り除き、両軍とも占領していない状態にします。その後、日本軍がボルネオ島に自軍陸上機を再配置すれば、ボルネオ島は日本軍占領下の基地になります。

5.0 ゲームの進行

このゲームは「ターン」を繰り返すことで進行し、最長で5ターンを行う。1ターンに行う手順は次の通り。

1. 増援フェイズ
 - a. 両プレイヤーは増援ユニットを受け取る。
 - b. 両プレイヤーはカードを受け取る。
2. 作戦フェイズ
 - a. 主導権判定
 - b. 作戦実行 ※作戦フェイズが終了するまで a、b を繰り返す。
3. 補給フェイズ
 - a. 孤立判定 (日本軍、連合軍の順で実施)
 - b. 港湾の攻略 (//)
 - c. 再配置と帰港 (//)
 - d. 艦艇への補給 (//)

補給フェイズが終わると両軍の得点を計算して (4.0 参照)、1 ターンが終了する。次のターンの増援フェイズを開始する。

5.1 1941 年の特別ルール

第0ターンは通常の手順と異なり、以下の手順のみ行う。

- (1) **真珠湾攻撃** 配置コード H の日本軍空母がハワイ諸島のアメリカ軍艦艇に対して「31+」のコラムを用いて空襲する。空母以外の日本軍艦艇は攻撃できない。
- (2) **マレー沖航空戦** インドシナの日本軍陸上機がシンガポールのイギリス軍艦艇に対して「6-7」のコラムを用いて空襲する。
- (3) 損害適用後、真珠湾攻撃隊を表面のまま日本に戻す。以上で第0ターンは終了し、得点計算は行わない。
- (4) **米機動部隊の登場** 配置記号「PH」のアメリカ軍艦艇をハワイ諸島に配置する。

6.0 増援フェイズ

6.1 増援の登場

両プレイヤーともターン記録トラックを調べ、増援（損傷修理艦艇を含む）が登場するか確認する。日本軍の増援は日本、アメリカ軍は西海岸、イギリス軍はマダガスカル、オーストラリア軍はオーストラリアに表面で置く。連合軍フリート・トレイン（FT）マーカーはマップ外に置く。連合軍陸上機は西海岸かマダガスカルに置く。

連合軍の損傷修理艦は、アメリカ軍はハワイ諸島、イギリス軍はマダガスカルに、オーストラリア軍はオーストラリアに置く。

- (1) **西海岸とマダガスカル** それぞれアメリカ軍、イギリス軍艦艇と連合軍陸上機のみ進入できる。日本軍は進入できない。
- (2) **イギリス軍艦艇の帰還** 一部のイギリス軍艦艇はゲーム途中でヨーロッパに帰還する。登場時期が「2-4」などになっているものは、第2ターンに登場して第4ターンの増援フェイズにゲームから取り除く。損傷したイギリス軍艦艇の修理完了時期が帰還ターン以降になる時は、修理完了と同時に帰還することになり、マップから取り除かれる。

6.1.1 連合軍の増援は西海岸またはマダガスカルに登場します。そこから移動や帰港（艦艇の場合）、または再配置（陸上機の場合）を用いて、最前線へ部隊を送らなければなりません。

6.1.2 日本 増援フェイズ開始時に日本が日本軍占領下の港湾でない時、そのターンに登場するはずだった全ての増援、及び損傷修理艦は登場しません。日本が日本軍占領下の港湾になった最初のターンの増援フェイズに登場します。

6.1.3 ハワイ諸島とオーストラリア 増援フェイズ開始時にハワイ諸島が連合軍占領下の港湾でない時、そのターンに登場するはずだったアメリカ軍の損傷修理艦は登場しません。同様に増援フェイズ開始時にオーストラリアが連合軍占領下の港湾でない時、そのターンに登場するはずだったオーストラリア軍の損傷修理艦は登場しません。それらが連合軍占領下の港湾になった最初のターンの増援フェイズに登場します。

6.1.4 攻略された港湾 ハワイ諸島が日本軍占領下の港湾になると、その時点で修理中だったアメリカ軍艦艇は全て撃沈されます。以後、アメリカ軍艦艇の修理は西海岸で行われます。同様にオーストラリアが日本軍占領下の港湾になると、修理中のオーストラリア軍艦艇は全て撃沈されます。以後、オーストラリア軍の艦艇は西海岸で修理されます。

6.1.5 イギリス軍艦艇の帰還 特定ターンに帰還すべきイギリス軍艦艇が撃沈されていたとしても、連合軍プレイヤーは、その代わりの艦艇を帰還させる義務はありません。

6.2 カードの取得

増援フェイズ開始時に日本軍がボルネオ島を占領していれば、日本軍プレイヤーはデッキの上からカード2枚を引き、手札に加える。連合軍はボルネオを占領していても手札は得られない。

連合軍プレイヤーはゲーム開始時、手札を持っていない。第1ターンは2枚、第2ターンは3枚、第3ターンは4枚、第4ターンは8枚、第5ターンには10枚のカードをデッキの上から引く。

日本軍プレイヤーの手札の上限は4枚、連合軍の上限は10枚である。手札が上限に達すると、それ以上カードは引けない。デッキの残りが1枚になったら、捨て札になっているカードを加えてシャッフルしてデッキをつくり直す。

7.0 作戦フェイズ

7.1 主導権判定

作戦フェイズでは、原則としてダイスの目によって強制終了するまで下記手順に従い、「主導権判定と作戦（7.2）の実行」を繰り返す。

- (1) 日本軍プレイヤーは資源 1 枚を使って主導権を取るかどうかを決める。主導権を取ったら作戦を実行して (2) へ進む。取らないなら (3) へ進む。
- (2) 連合軍プレイヤーは資源 1 枚を使って主導権を取るかどうかを決める。主導権を取ったら作戦を実行して (1) に戻る。取らないならそのまま (1) に戻る。
- (3) 連合軍プレイヤーは資源 1 枚を使って主導権を取るかどうかを決める。主導権を取ったら作戦を実行して (1) に戻る。取らないなら (4) へ進む。
- (4) 両プレイヤーはダイスを 1 個ずつ振る。大きな目を出したプレイヤー（先手）が先に作戦を実行した後、小さな目を出したプレイヤー（後手）が作戦を行う。その後、(1) に戻る。ただし、同じ目が出た時は直ちに作戦フェイズは終了する。先手、後手ともパスする（作戦を行わない）こともできるが、両者ともパスしたら作戦フェイズは終了する。どちらか、あるいは双方が作戦を行ったら (1) に戻る。

例：第 1 ターンの作戦フェイズの例です。

- (1) 日本軍プレイヤーは資源 1 枚を使って主導権を取り、作戦を行いました（残り手札 3 枚）。
- (2) 次に、連合軍プレイヤーが資源 1 枚を使って主導権を取り、作戦を行いました（残り手札 1 枚）。ここで再び日本軍、連合軍の順で資源を使って主導権を取るかどうかを決めます。
- (3) 日本軍プレイヤーは資源 1 枚を使って主導権を取り、作戦を行いました（残り手札 2 枚）。
- (4) 連合軍プレイヤーは資源を使わないことにしました。ここで再び最初に戻り、日本軍、連合軍の順で資源を使って主導権を取るかどうかを決めます。
- (5) 日本軍プレイヤーは資源を使わないことにしました（残り手札 2 枚）。
- (6) ここで連合軍プレイヤーが資源を使わなければ、両プレイヤーはダイスを振ってどちらが先に作戦を実行できるか（あるいは作戦フェイズが終了するか）を決めます。しかし連合軍プレイヤーは資源を使って主導権を取ることにしました（残り手札なし）。
- (7) 日本軍、連合軍ともに資源を使わないことにしました。そこで両プレイヤーはダイスを振ります。日本軍の目は「3」、連合軍の目は「4」でした。連合軍が先手となり作戦を行い、その後で後手の日本軍が作戦を行います。
- (8) 日本軍は資源を使って主導権を取り、作戦を行いました（残り手札 1 枚）。連合軍には手札がないため、資源を使って主導権を得ることができません。
- (9) 日本軍は手札 1 枚を残していますが資源としては使わないことにしました。両プレイヤーはダイスを振ります。出た目はともに「2」だったため、作戦フェイズは終了します。

7.2 作戦

1 回の作戦では (1) カードを使う、または (2) マップ上のユニットを行動させる、のいずれかを 1 回行える。

7.2.1 プレイヤーは主導権を取ってもパスする（作戦を行わない）ことができます。ダイスを振って先手、後手を決めた時、先手、後手ともパスすれば、作戦フェイズは直ちに終了します。資源を使って主導権を取ろうとしないことは「パス」ではありません。

7.2.2 カードの効果によって、主導権を得ても作戦が行えないことがあります。この時も「パス」したとは見なされません。例えば主導権判定がダイスによって行われ、日本軍プレイヤーが先手となり、連合軍プレイヤーが「謎の反転（#A15）」を使用しました。日本軍プレイヤーは作戦を行えないことになります。しかしパスしたわけではないので、後手である連合軍プレイヤーがパスしたとしても、作戦フェイズが終了するわけではありません。

7.3 カードを使う

以下のいずれか一つを実行する。

- (1) **作戦カード** 手札のうち、作戦カードと書かれた 1 枚を使用する。作戦カードと書かれている以外のカードは記載されている時期（例えば戦闘解決時など）に使える。使用した全てのカードは捨て札になる。
重要な例外：カード記載のイベント（作戦カードを含む）は第 1 ターンの補給フェイズから有効になる。第 1 ターンの作戦フェイズの間、カードは資源としてのみ使用できる。
- (2) **再補給** 資源 1 枚を使い、任意の 1 ポイントにいる全ての自軍艦艇を表面に戻す。ただし主力艦は港湾にいる時のみ再補給を受けられる。基地で再補給を受けられるのは非主力艦のみ。
- (3) **フリート・トレイン** 連合軍は第 4 ターンと第 5 ターンに各 1 個ずつフリート・トレイン（FT）マーカーを使用できる。資源 1 枚を使って自軍が占領する任意の基地に FT マーカーを置く。ターンが終了するまで FT マーカーはそのポイントから動かせない。そのポイントは自軍占領下の港湾（得点 0）になる。FT マーカーはターン終了時、または日本軍艦艇が FT マーカーと同じポイントに単独で存在すると、マップから取り除かれる。
- (4) **戦略方針転換** 連合軍のみ、資源を 1 枚使うことで水色の航路二つ（オーストラリア～ボルネオ島、ラバウル～フィリピン）を有効にできる。以後、両軍ともこの航路を使用できる。

7.3.1 裏面の主力艦と非主力艦がいる基地で再補給を行った時は、全ての非主力艦だけが表面に戻ります。

7.3.2 **フリート・トレイン** FT マーカーが置かれたポイントは、FT マーカーが置かれている間は港湾と見なされるため、仮にそのポイントに連合軍艦艇、陸上機が存在せず、そのポイントから距離 1 のポイントに日本軍陸上機がいた（そして連合軍陸上機がいなかった）としても、連合軍占領マーカーが取り除かれることはありません。しかし FT マーカーと同じポイントに日本軍艦艇だけが存在すると、直ちに FT マーカーは除去され、そのポイントは基地になります（連合軍陸上機の制空範囲でなければ日本軍占領下の基地になります）。もともと港湾であり、連合軍が基地として占領しているポイントには FT マーカーを置くことができません。

7.3.3 連合軍が一度、戦略方針を転換して航路を有効にしたら、以後、両軍ともその航路を無効にすることはできません。

7.4 マップ上のユニットを行動させる

以下のいずれか一つを実行する。

- (1) **艦艇の移動** 表面（未行動）の自軍艦艇がいるポイント一つを選び、そこにいる全てまたは一部の表面の自軍艦艇を移動させる（7.5 参照）。移動した艦艇は裏面（行動済み）になる。
- (2) **帰港** 任意のポイント一つを選んで、そこにいる表面、裏面の任意の自軍艦艇を、任意の一つの港湾へ帰港（9.3 参照）させる。表面のユニットを帰港させても裏面にする必要はない。裏面のユニットを帰港させたら裏面のままとする。
- (3) **陸上機の再配置** 陸上機 1 個を再配置（9.3 参照）する。

7.4.1 **移動と帰港の違い** 移動、帰港とも艦艇を動かす方法ですが、以下の違いがあります。

	移動（7.5 参照）	帰港（9.3 参照）
動かせるユニット	1 ポイントにいる表面の艦艇	1 ポイントにいる表面／裏面の艦艇
移動できる距離	移動力により制限	距離無制限
進入できるポイント	制限なし。敵艦艇／陸上機と同じポイントに進入したら停止し、戦闘を行わなければならない。	敵艦艇／陸上機がいるポイント、及び敵占領下のポイントには進入できない。
行動後の処理	移動した艦艇は裏面（行動済み面）にする。	帰港した艦艇は裏面にする必要はない。

7.4.2 **再配置** 陸上機は、「再配置」によって今いるポイントから別のポイントへ移動します。艦艇のように航路をたどる必要はありません。例えば西海岸の陸上機を（航路を全く考慮せず）マダガスカルに再配置することも可能です。再配置先に選べるのは自軍占領下、または自軍艦艇が存在するポイントです。作戦フェイズ中は、1 回の再配置で陸上機 1 個を任意の 1 ポイントへ再配置できます。基地には 1 個まで、港湾には無制限の陸上機を置くことができます。

7.5 艦艇の移動

- (1) 移動する艦艇（群）は同じ目的地へ移動しなければならない（ばらばらには移動できない）。艦艇の移動力が異なる時は、最も小さな移動力を基準にする。移動を終えた艦艇は直ちに（戦闘解決前に）裏面になる。
- (2) 艦艇は今いるポイントから航路沿いに移動力を消費しながら移動する。距離 1 なら 1 移動力、距離 2 なら 2 移動力を消費する。航路を外れたり、移動力を超えて移動することはできない。
- (3) 敵艦艇、陸上機がいるポイントへ移動したユニットはそこで停止し、戦闘を解決して作戦終了となる。その時点で残っている移動力で戦闘の長さが増える（8.1 参照）。移動先のポイントに敵空母、及び（日本軍移動時に）連合軍陸上機がいた場合は、対応移動が発生する（7.6 参照）。敵占領マークが置かれているだけのポイントは通過できる。その時は敵占領マークはそのままにしておく（4.2 (1) 参照）。
- (4) 敵ユニットがいるポイントに進入しないユニットは、印刷された移動力に関係なく 3 移動力を持つ。この移動で、敵ユニットがいない敵占領下のポイントに進入することもできる。
- (5) 点線の航路は連合軍が戦略方針転換（7.3 (4) 参照）を行うまで両軍とも使用できない。



移動の例：日本にいる〈日向〉と〈熊野〉が移動します。〈日向〉の移動力は 1 ですが、敵ユニットのいないポイントにしか進入しないのであれば 3 移動力を使用できます（上記 (4) 参照）。2 移動力を使ってミッドウェイ島まで移動しましたが、ジョンストン諸島には敵ユニット（艦艇）がいるため、そのポイントへは移動できません。

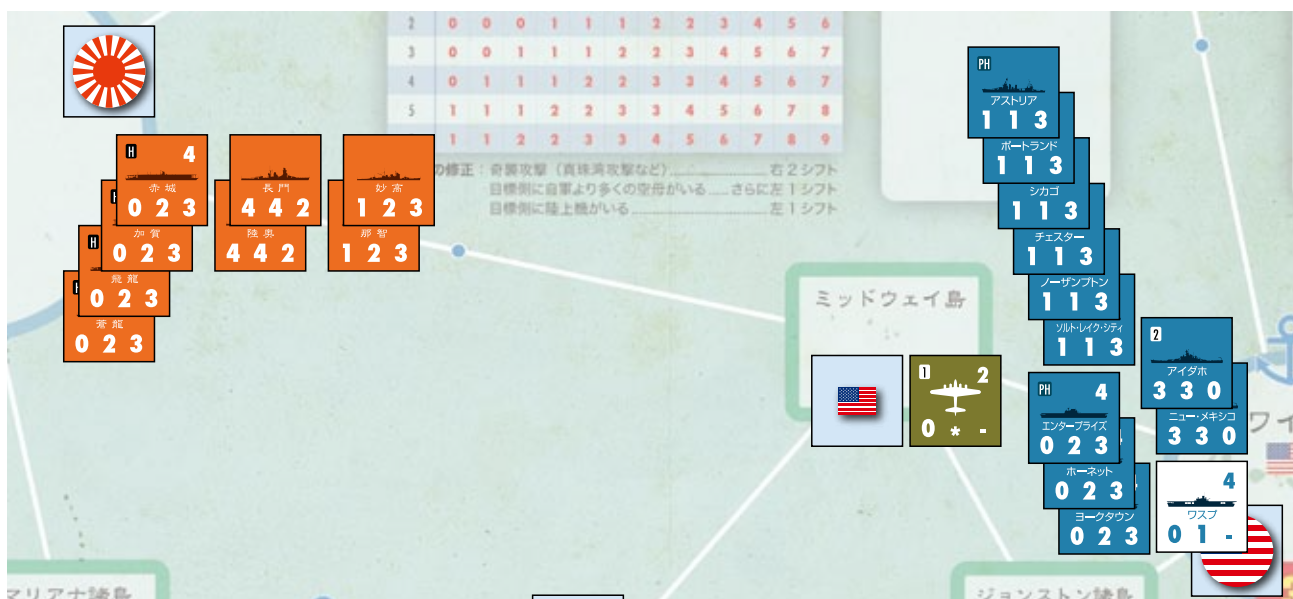
〈熊野〉だけで移動するなら、もともとの移動力が 3 あるため、ジョンストン諸島へ移動することができます。

日本軍プレイヤーは、1 回の作戦で〈日向〉と〈熊野〉を選んで、〈日向〉をミッドウェイ島に置き去りにして、〈熊野〉だけ移動を継続してミッドウェイ島へ進入する、ということではできません。1 回の移動では、移動先は必ず一つのポイントに限定されます。

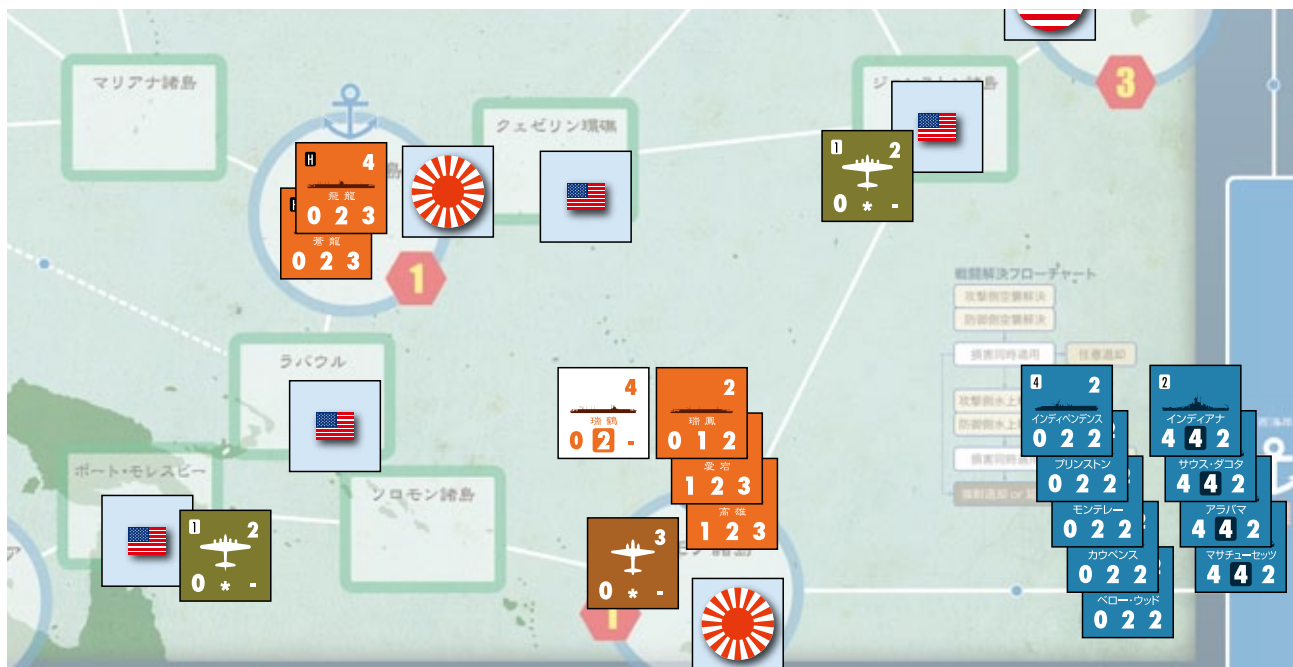
7.6 対応移動

敵艦艇が、表面の自軍空母（日本軍の場合）、または表面の自軍空母が陸上機（連合軍の場合）が 1 個でも置かれたポイントに進入してきた時、作戦を行っていない側のプレイヤーは直ちに以下いずれかの「対応移動」を行える。日本軍陸上機が置かれたポイントに連合軍艦艇が進入してきても日本軍は対応移動を行えない。また裏面の自軍空母しかいない時も対応移動はできない。

- (1) **緊急避難** そのポイントにいる全てのユニット（陸上機を含む）を直ちに退却（8.4 参照）させる。移動してきた敵艦艇は、移動力が残っていれば移動を継続できる。
- (2) **機動反撃** 進入された側は、一つのポイントにいる任意の表面の自軍艦艇群を選び、敵艦艇が進入してきたポイントまで移動させ、裏面にする。この時、移動力が 1 小さくなる（移動力 1 の艦艇ユニットは機動反撃を行えないことになる）。



対応移動の例 (1)：日本軍の空母4隻 (3 移動力) と戦艦2隻 (2 移動力)、それに巡洋艦2隻 (3 移動力) がミッドウェイ島へ移動しました。ミッドウェイ島には連合軍の陸上機があるため、連合軍プレイヤーは対応移動を行えます。陸上機を緊急避難させるか、機動反撃を行うかです。ここでは後者を選び、ハワイ諸島の艦艇をミッドウェイ島へ移動させることにしました。〈ワスプ〉は裏面 (行動済み) のために移動できません。また2隻の戦艦も移動力が0のために移動できません。連合軍プレイヤーは移動可能な空母3隻と巡洋艦6隻をミッドウェイ島へ移動させ、裏面にしました。



対応移動の例 (2)：アメリカ軍の艦艇 (移動力2) が西海岸からサモア諸島へ移動してきました。サモア諸島には表面の空母〈瑞鳳〉がいるため、日本軍は対応移動を行えます。緊急避難する場合、ラバウル／ジョンストン諸島経由では帰港できないため、孤立時の再配置になります (8.4 及び 9.1 参照)。トラック島に〈飛龍〉と〈蒼龍〉がいますが、移動力が足りないため機動反撃を行えません (移動力1減になるため)。日本軍プレイヤーは緊急避難を選び、3隻の艦艇を裏面にし、元々裏面だった〈瑞鳳〉とともに最も近い自軍占領下の港湾であるトラック島に再配置しました。陸上機は次のターンの増援になります。

8.0 戦闘

艦艇が敵艦艇、陸上機がいるポイントに進入すると戦闘が発生する。作戦実行側を「攻撃側」、相手を「防御側」と呼ぶ。表面、裏面に関係なくそのポイントにいる全ユニットが戦闘に参加する。

戦闘解決時に手札を使用できる。戦闘開始時、空襲解決時、水上戦解決時など、使用できるタイミングが異なる。使用するのであれば、日本軍、連合軍の順でカードの使用を宣言する。

8.0.1 陸上機は、再配置によって自軍占領下のポイント、または自軍艦艇がいるポイントへしか移動できません。そのため、陸上機が移動することで戦闘が発生することはありません。作戦カード「陸攻隊の活躍（#J01）」「第5空軍（#A01）」「反跳爆撃（#A08）」によってのみ、陸上機により戦闘が発生します。

8.0.2 1回の戦闘で使用するカードの枚数に制限はありません。

カード使用の例（1）：戦闘開始時、日本軍プレイヤーは手札から「撤退作戦（#J11）」を使用しました。そのポイントにいる日本軍ユニットは直ちに退却し、戦闘は終了します。

カードの使用例（2）：戦闘開始時、日本軍プレイヤーはカードを使用しませんでした。連合軍プレイヤーは手札から「日本軍の慢心（#A04）」と「近接信管（#A07）」を使用しました。さらに日本軍の空襲解決時、連合軍プレイヤーは「艦種誤認（#A03）」を使用しました。この結果、日本軍の空襲解決時には左3シフトの修正がつき、さらに日本軍の空襲による命中数の半分（端数切り上げ）を日本軍ではなく連合軍が割り振ることになります。続く水上戦の開始時、日本軍プレイヤーは「水雷戦隊の活躍（#J08）」を使用しました。連合軍は「レーダー射撃（#A06）」を使用します。この結果、日本軍の水上戦を先に解決し（ただし、「日本軍の慢心」により左2シフト修正）、損害を適用した後で連合軍による水上戦を解決します（「日本軍の慢心」で右2シフト、さらに「レーダー射撃」で右2シフト）。

カードの使用例（3）：戦闘開始時、日本軍プレイヤーは1枚しかない手札である「絶対国防圏（#J10）」を使用しました。連合軍プレイヤーは「日本軍の慢心（#A04）」を含む手札4枚を持っていましたが、連合軍の手札全てと捨て札、山札を加えてシャッフルし、そこから4枚を受け取ることになります。新たな手札4枚は全て作戦カードだったため、戦闘では使用することができません。

8.1 ラウンド

戦闘は以下の手順（ラウンド）で解決する。戦闘が発生したポイントに進入した時点で攻撃側が1移動力を残していれば2ラウンド、2移動力を残していれば3ラウンドの戦闘が可能である。

- (1) **空襲** 攻撃側に空母がいれば空襲を1回行う。防御側に空母、陸上機がいれば空襲を1回行う。両軍の空襲による損害は同時に適用される。その後、攻撃側、防御側の順で退却（8.4参照）するかどうかを決める。
- (2) **水上戦** 攻撃側が望む時に限り水上戦を行う。攻撃側、防御側の順番で水上戦を1回ずつ行う。両軍の水上戦による損害は同時に適用される。その後、攻撃側、防御側の順で退却するかどうかを決める。
- (3) **戦闘の終了／延長** 攻撃側がラウンドを延長できないなら、または延長を望まないなら退却する。ラウンドを延長することが可能で、それを望むなら（1）に戻る。

8.1.1 攻撃側が望まない限り、水上戦が行われないことに注意してください。逆に攻撃側が望めば、水上戦は必ず発生します。防御側が水上戦を望まないのであれば、空襲終了時に退却するしかありません。

8.1.2 両軍に空母、陸上機が存在しない時は空襲手順は無視し、いきなり水上戦手順を開始します。

8.1.3 退却は、帰港（9.3参照）と同じ方法を用います。そのため敵占領下のポイント、敵ユニットがいるポイントを通過して自軍占領下の港湾へ退却することができません。退却した表面の艦艇は裏面にはなりません。退却できない時は孤立（9.1参照）時の再配置となり、艦艇ユニットを裏面にして最も近い自軍占領下の港湾に置き直します。

8.2 戦闘の解決

空襲、水上戦とも同じ方法で解決する。

- (1) **命中判定** 戦闘するユニットの攻撃力を合計し、戦闘結果表で使用するコラム（縦列）を探す。空襲なら空襲力、水上戦なら

ら砲撃力だけが攻撃力になる。

- (2) **空襲時の修正** 空襲の際、使用するコラムは次のような修正を受ける(これを「コラム修正」と呼ぶ)。水上戦では修正はない。
カードによる修正…………… 修正値はカード参照
敵に自軍より多い空母がいる…………… 左 1 シフト
敵に陸上機がいる…………… 左 1 シフト
- (3) **命中数** ダイスを 1 個振って結果を調べる。数字が敵への「命中数」になる。
- (4) **割り当て** 空襲では射撃側が命中 1 につき敵艦艇 1 隻を選び、損害判定を行う。水上戦では目標側が命中 1 につき自軍艦艇 1 隻を選び、損害判定を行う。全ての敵艦艇に命中を与えない限り、1 隻の艦艇に 2 以上の命中を与えることはできない。
陸上機に対する割り当て：空襲でのみ、陸上機に命中数を割り当てられる。艦艇のように損傷判定は行わず、命中 1 なら 1 ターン後、命中 2 なら 2 ターン後……に再登場する。再登場ターンが最終ターンを超える時はゲームから取り除かれる。
- (5) **損傷判定** 命中した艦艇につき、射撃したプレイヤーはダイスを 1 個振る。複数の命中が与えられた時はその数だけダイスを振り、出た目を合計する。出た目が目標艦艇の防御力を上回ると撃沈となり、ユニットをゲームから取り除く。以下の時は損傷となり、出た目と同数のターン後に再登場する。ターン記録トラックの再登場するターンのマスに置く。
- (6) **重装甲艦（または新造艦）** 防御力が四角で囲まれている艦艇の損傷判定では各命中ダイスの目から 1 を引く。0 になると損傷なしだが、修正前の目が 6 なら撃沈となる。※〈ハーミーズ〉を除くイギリス軍空母は重装甲艦とする。

- 8.2.1 コラム修正の結果、攻撃力 1 の欄外へ左修正された時は自動的に命中数 0 になります。攻撃力 31 の欄外へ右修正される時は、31+ の欄を使って解決します。また左右両方に修正がある時は、合算した修正を適用します。例えば連合軍が空襲力合計 26 で空襲、右 2 シフト、左 1 シフトの修正があった時は、合計右 1 シフトの修正がついて「31+」の欄を使います。
- 8.2.2 陸上機は空襲によってのみ損害を与えられます（例外：日本軍のカード「飛行場砲撃（#J07）」）。よって、敵陸上機がいるポイントに空母を含まない自軍艦艇を移動させたとしても、一方的に空襲を受けるだけになります。
- 8.2.3 防御側ユニットの数より命中数のほうが多い時、できるだけ均等に命中を割り振り、余ったぶんは空襲なら攻撃側が、水上戦なら防御側がユニット 1 個につき 1 命中ずつ割り当てます。例：敵艦艇 3、陸上機 1 に対して空襲で命中数 6 を与えた時、各敵艦艇に命中 1、陸上機に命中 1 を割り振った後、攻撃側が残り命中 2 を艦艇 1 と陸上機に割り振りました。結果、陸上機と艦艇 1 が各命中 2 を受け、艦艇 2 が各命中 1 を受けます。水上戦なら、艦艇 3 に各命中 2 が与えられます。
- 8.2.4 重装甲艦の修正は、各ダイスの目に対して適用されることに注意。例えば 2 命中が与えられ、損傷判定のダイスの目がどちらも 1 だった時は、その艦艇は全く損傷しなかったことになり、そのまま戦闘を継続できます。

8.3 戦闘の解決順序

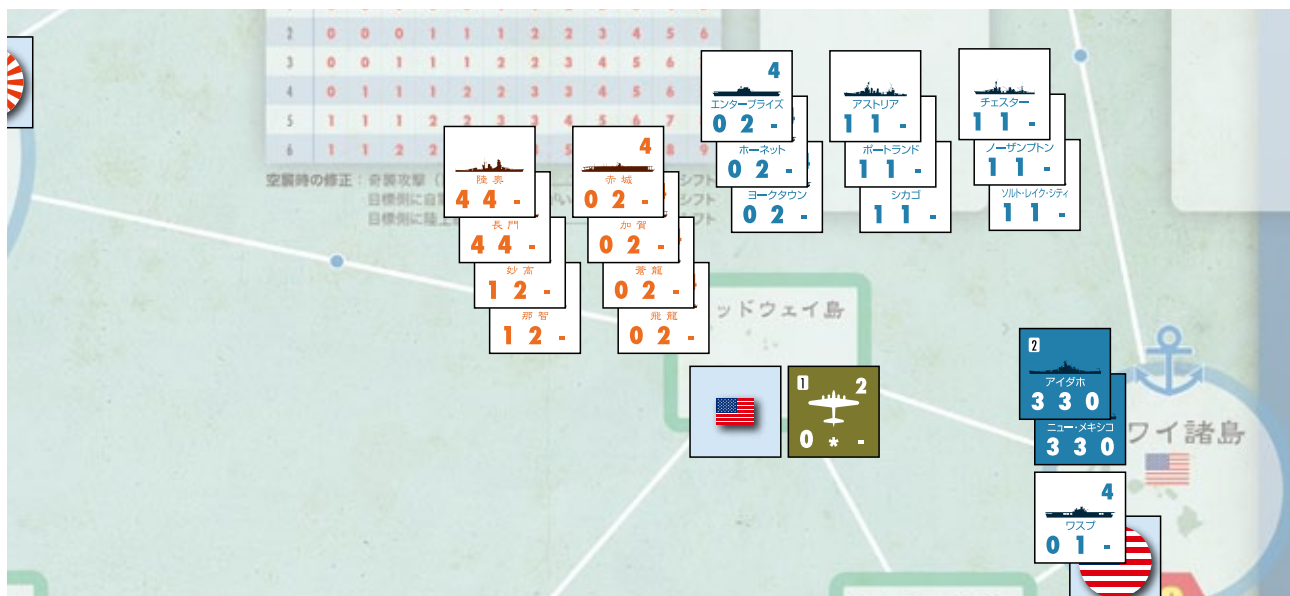
戦闘は便宜上、攻撃側、防御側の順番で解決する。空襲、水上戦はそれぞれ同時に行われたものとし、損害は同時に適用する。

8.4 ラウンド終了後の処理

- (1) 防御側ユニットが全滅すれば攻撃側の勝利となる。裏面のままそのポイントに留まるが、退却することもできる。しかし一部のユニットだけ退却することはできず、戦闘に参加した全てのユニットが退却しなければならない。
- (2) 防御側ユニットが 1 個でも生き残れば、攻撃側はラウンドを延長するか退却しなければならない。退却は帰港（9.3 参照）と同じことを行う。残り移動力の関係で延長できない時は、攻撃側は必ず退却しなければならない。
- (3) 攻撃側が延長を望んだ時、防御側は退却できる。空襲解決後、水上戦が始まる前にも退却を宣言できる。防御側が退却する場合、陸上機はマップから取り除かれ、次のターンの増援になる。防御側が退却すれば攻撃側の勝利で戦闘は終了する（この時も攻撃側は任意で退却可能。（1）参照）。
- 8.4.1 攻撃側も防御側も、退却する時はそのポイントにいる全ての自軍ユニットを退却させなければなりません。一部だけを退却させて残りをそのままにすることはできません。戦闘に勝利した攻撃側、防御側とも退却可能です。
- 8.4.2 攻撃側は、戦闘可能な全てのラウンドを行っても防御側を全滅させられなかった時は、必ず退却しなければなりません。
- 8.4.3 退却は帰港（9.3 参照）と同じ方法で自軍占領下の港湾へ距離無制限で移動します。しかし、その時に敵占領下のポイント、または敵ユニットがいるポイントには進入できません。そのために帰港できない時は孤立（9.1 参照）時の再配置が行われ

ます。最も近い自軍占領下の港湾に、裏面にして再配置します（既に裏面の時はそのまま）。

8.4.4 防御側の表面の艦艇が退却しても裏面にはなりません。攻撃側の艦艇は移動を終えた時点で裏面になっているため、退却しても裏面のままです。



戦闘の例 (1)：対応移動の例 (1) の続きです。第2ターン、日本軍がミッドウェイ島へ移動し、連合軍が機動反撃を行った結果、戦闘が発生しました。日本軍プレイヤーは手札を使用しませんでした。連合軍プレイヤーは「マリアナの七面鳥撃ち(A#12)」を使用しました。これにより日本軍の空襲力合計は半分になります。

空襲手順：便宜上、攻撃側である日本軍の空襲を先に解決しますが、空襲による損害は同時に適用します。空襲力合計は16、しかしカードによる修正で8になります。空母の数では日本軍が勝っていますが相手に陸上機がいるため、戦闘結果表で使用するコラムは左に1シフト修正されて「6-7」になります。ダイスの目は「3」で結果は「1」。日本軍プレイヤーは〈エンタープライズ〉に割り当てます。損傷判定のダイスの目は「4」、防御力を上回ったために〈エンタープライズ〉は撃沈されました。

連合軍の空襲力合計は14です。日本軍のほうが空母の数が多いため、戦闘結果表で使用するコラムは左にシフト修正されて「10-12」になります。ダイスの目は「5」で結果は「3」でした。連合軍プレイヤーは〈赤城〉〈加賀〉〈蒼龍〉に命中を割り振りました。損傷判定のダイスの目は順に「1」「3」「2」で、〈赤城〉は損傷して次のターン（第3ターン）に再登場、〈加賀〉は撃沈、〈蒼龍〉は第4ターンに再登場になります。

両軍とも退却を望みませんでした。攻撃側である日本軍は水上戦を希望するので、水上戦が発生します。

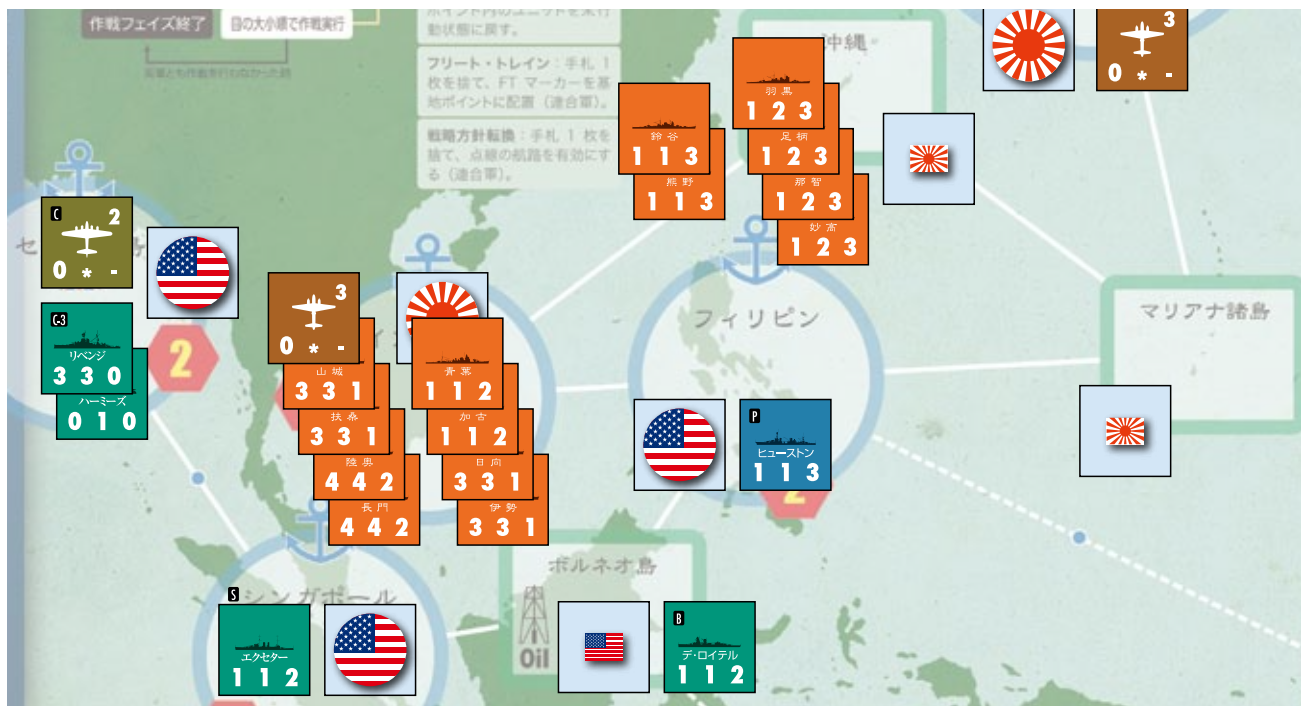
水上戦手順：日本軍の砲撃力合計は10です。戦闘結果表の「10-12」の欄を使用します。ダイスの目は「6」でした。連合軍プレイヤーは命中数4を巡洋艦4隻に割り振り、その結果〈ノーザンブトン〉〈チェスター〉〈シカゴ〉〈ポートランド〉が撃沈されました。

連合軍の砲撃力合計は6です。戦闘結果表の「6-7」の欄を使用して結果を判定します。ダイスの目は「4」で結果は「2」。日本軍プレイヤーは〈長門〉と〈陸奥〉に命中を割り振り、損傷判定のダイスの目はそれぞれ「4」と「5」でした。〈長門〉は最終ターンを超える第6ターンに再登場することになるので、ゲームから取り除きます。〈陸奥〉は撃沈されました。

この時点で日本軍には〈飛龍〉〈那智〉〈妙高〉が、連合軍には〈ヨークタウン〉〈ホーネット〉〈アストリア〉〈ソルト・レイク・シティ〉が残っています。しかし日本軍には残り移動力がないため（この時点で残っている艦艇の移動力は3ですが、ミッドウェイ島へ移動した時点では移動力2の戦艦が基準となるため）、戦闘ラウンドを延長できず、退却しなければなりません。それを見越して、連合軍プレイヤーは水上戦手順終了後、4隻をハワイ諸島へ退却させます。陸上機は次のターンの増援になります。

日本軍プレイヤーは次のラウンドを行うか退却しなければなりません、前述の通り、残り移動力がないために延長できません。生き残った3隻を日本へ退却させました。

両軍のユニットがいなくなったミッドウェイ島ですが、連合軍はハワイ諸島に陸上機を置いているため、連合軍の占領状態が続きます（4.2 (2) 参照）。



戦闘の例 (2)：第1ターンの作戦フェイズです。日本軍プレイヤーは資源を使って主導権を取り、インドシナの戦艦6隻と巡洋艦1隻をシンガポールへ移動させます。最初にシンガポールへ移動しておかないと、連合軍が資源を使って主導権を取り、マダガスカルに登場した増援をシンガポールへ帰港させかねないためです。また、巡洋艦を随伴させたのは、〈エクセター〉との水上戦で損害を被った時、砲撃力合計が20を下回る（地上戦力0になる）ためです。水上戦の結果、〈エクセター〉は撃沈されました。連合軍港湾占領マーカーの上に日本軍基地占領マーカーを置きます。

連合軍プレイヤーは資源を使って主導権を取りませんでした。

日本軍プレイヤーは資源を使って主導権を取ります（残り手札2枚）。沖縄の〈熊野〉〈鈴谷〉〈羽黒〉〈足柄〉をフィリピンへ移動させます。残移動力は2です。両軍に空母、陸上機がないため水上戦が発生します。日本軍の砲撃力合計は「4」、ダイスの目は「1」で命中数「0」でした。連合軍の砲撃力合計は「1」、ダイスの目は「5」で命中数「1」。日本軍プレイヤーは〈熊野〉に命中を割り当てました。損傷判定のダイスの目は「6」で〈熊野〉は撃沈されました。日本軍はあと2ラウンド戦えますが、連合軍プレイヤーは退却を宣言。帰港では退却できないため、孤立時の再配置（9.4参照）を使って最も近い港湾であるセイロン島へ退却します。〈ヒューストン〉を裏面にしてセイロン島に置きます。フィリピンの連合軍港湾占領マーカーの上に日本軍基地占領マーカーを置きます。

連合軍プレイヤーは資源を使って主導権を取りませんでした。

日本軍プレイヤーは資源を使って主導権を取りました（残り手札1枚）。沖縄に残っている〈那智〉〈妙高〉をフィリピン経由でボルネオ島へ移動させます。日本軍の砲撃力合計は「2」、ダイスの目は「3」で命中数「0」でした。連合軍の命中数も「0」です。日本軍は残移動力が1あるのもう1ラウンド戦闘を行えます。今度はダイスの目「6」で命中数「2」となり、〈デ・ロイテル〉を撃沈しました。連合軍の命中数は「0」でした。ボルネオ島の連合軍基地占領マーカーをひっくり返し、日本軍基地占領マーカーにします。

連合軍プレイヤーは資源を使って主導権を取り、太平洋方面（上図の範囲外）で作戦を行いました。

日本軍プレイヤーは最後の手札をシンガポール攻略に使うため、資源を使って主導権を取りませんでした。

連合軍プレイヤーも資源を使って主導権を取りませんでした。よってダイスを振って作戦を行う先手と後手を決めます。両プレイヤーのダイスの目はともに「3」で、同じ目が出たために作戦フェイズはこの時点で終了します。

補給フェイズの港湾攻略手順で、日本軍プレイヤーは最後の手札1枚を使ってシンガポールを攻略しました。日本軍基地占領マーカーを取り除き、連合軍港湾占領マーカーをひっくり返して日本軍港湾占領マーカーにします。

9.0 補給フェイズ

日本軍、連合軍の順番で補給フェイズの各手順を行う。各プレイヤーは補給フェイズで以下のことを順番に行う。

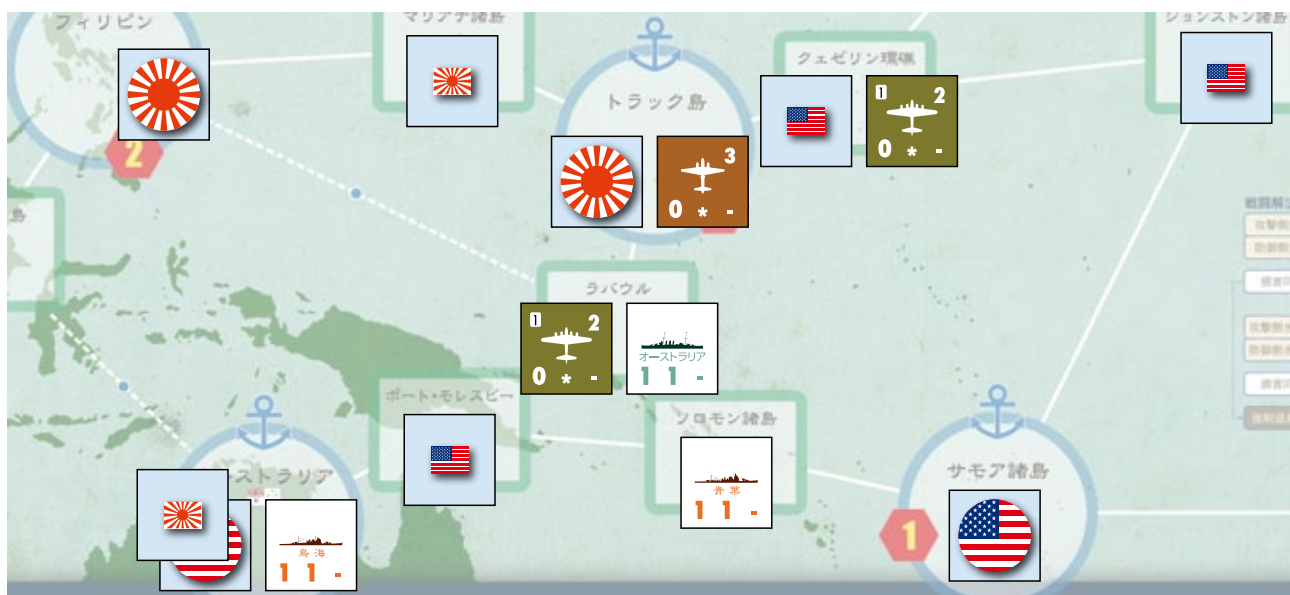
1. 孤立の判定 (9.1 参照)
2. 港湾の攻略 (9.2 参照)
3. 再配置と帰港 (9.3 参照)
4. 艦艇への補給 (9.4 参照)

9.1 孤立の判定

日本軍、連合軍の順番で自軍占領下の港湾にいない全ての自軍艦艇、陸上機が孤立していないか確認する。孤立している艦艇は直ちに裏面になり、最も近い自軍占領下の港湾に再配置する。この時は帰港 (9.3 参照) とは異なるため、敵ユニットがいる、または敵占領下のポイントを経由することになっても構わない。等距離の港湾が複数ある時は好きな港湾へ再配置できる。孤立した陸上機はマップから取り除き、次のターンの増援になる。

自軍占領下の港湾以外にいる艦艇、陸上機は、今いるポイントから敵ユニットがいる、または敵占領下のポイントを経由することなく自軍占領下の任意の港湾まで距離無制限で航路をたどることができなければ孤立することになる。自軍占領下の港湾にいる艦艇、陸上機は孤立しない。

日本軍の孤立判定結果を適用した後で、連合軍の孤立判定を行う。



孤立判定の例：連合軍は 7.3 (4) の戦略方針転換は行っていません。

- (1) オーストラリアは日本軍が基地として占領していますが攻略はしていません。よって〈鳥海〉は自軍占領下の港湾にいないので孤立判定が必要です。自軍占領下の港湾（トラック島）まで敵ユニットがいる、または敵占領下のポイントを通らずに航路をたどれないため孤立します。最も近い自軍占領下の港湾であるトラック島へ再配置しました。オーストラリアに日本軍ユニットがいなくなったため、4.2 (3) c 項により直ちにオーストラリアは連合軍占領下の港湾に復帰します。
- (2) ソロモン諸島の〈青葉〉も孤立し、トラック島に再配置されます。ソロモン諸島は連合軍占領下の港湾になります。
- (3) 〈オーストラリア〉は〈青葉〉がいなくなったため、オーストラリア／サモア諸島まで航路をたどれるため孤立しません。
- (4) 孤立判定によってオーストラリアが連合軍占領下の港湾に復帰するため、連合軍はオーストラリアの得点を得ます。

9.2 港湾の攻略

敵港湾と同じポイントに自軍艦艇を置いているプレイヤーは、この手順で敵港湾を攻略できる。攻略するのであれば、その港

湾の得点と同数の地上戦力が必要になる。そのポイントにいる自軍ユニットの空襲力と砲撃力の合計が20につき地上戦力1になる。つまり1-19なら地上戦力0、20-39なら地上戦力1、40-59なら地上戦力2を持つ。加えて資源1枚を使うごとに地上戦力1を得る（地上戦力2の効果を持つカードもある）。

- (1) **機能を失った港湾** 増援フェイズ開始時に日本が日本軍占領下の港湾でない時、そのターンに登場予定の全ての増援、損傷修理艦艇は登場できない。日本軍占領下の港湾になるまで登場を遅らせる。同様に増援フェイズ開始時にハワイ諸島、オーストラリアが連合軍占領下の港湾でない時、そのターンに登場予定の損傷修理艦艇は登場できない。
- (2) **攻略された港湾** ハワイ諸島が日本軍占領下の港湾になると、修理中だった艦艇は全て撃沈される。以後、アメリカ軍艦艇の修理は西海岸で行われる。同様にオーストラリアが日本軍占領下の港湾になると、修理中のオーストラリア軍艦艇は全て撃沈される。以後、オーストラリア軍の艦艇は西海岸で修理される。

9.2.1 港湾を攻略するためには必ず自軍艦艇が必要です。陸上機によって占領しているだけでは攻略できません。

9.2.2 攻略に必要な地上戦力がない時、このターンにその港湾を攻略することはできません。例えば日本軍が一度、攻略したフィリピンに、合計40攻撃力(2地上戦力)を持つ連合軍艦艇がいます。連合軍の港湾攻略手順開始前に、日本軍プレイヤーが「地下陣地構築 (#J16)」カードを使用し、フィリピンを指定しました。そのため連合軍がフィリピンを攻略するためにはあと1地上戦力が必要です。もし連合軍プレイヤーが資源1枚を使用しない（できない）のであれば、このターンにフィリピンを攻略できないことになります。

9.3 再配置と帰港

- (1) **再配置** マップ上の任意の自軍陸上機を自軍占領下、または自軍ユニットが存在する任意のポイントへ移動させる。帰港(2)と異なり航路をたどる必要はない。港湾に置ける陸上機の数に制限はないが、基地には1個しか置けない。作戦フェイズ中の1回の再配置では1個の陸上機しか再配置できないが、補給フェイズの再配置では全ての陸上機を再配置できる。
- (2) **帰港** 表面、裏面を問わず、任意の自軍艦艇を自軍占領下の任意の港湾まで距離無制限で移動（帰港）させることができる。この時は敵ユニットがいる、または敵占領下のポイントに進入できない。また基地へは帰港できない。表面の艦艇が帰港した時、裏面にする必要はない。裏面の艦艇が帰港した時は裏面のままである。作戦フェイズ中の1回の帰港(7.4(2))では、一つのポイントにいる艦艇が一つの港湾に帰港することしかできないが、補給フェイズの帰港では全ての自軍艦艇が任意の港湾へ帰港できる。

9.3.1 陸上機の再配置は航路をたどる必要がないため、西海岸にいる陸上機をセイロン島に置いたり、オーストラリアに置いたりすることもできます。

9.3.2 帰港は任意であり、強制されません。基地へ移動して裏面になった主力艦でも、そのままの状態でも基地に留まることは可能です。港湾へ戻る必要はありませんが、表面に戻すためには帰港しなければなりません。

9.3.3 帰港先は、艦艇への補給(9.4参照)を考慮して行う必要があります。例えば日本軍艦艇なら、日本へ帰港すれば、資源の消費なしで表面に戻すことができます。また表面の艦艇であれば、帰港することで裏面になることがないため、次のターンのことを考慮して9.2で攻略した最前線の港湾へ帰港させるのも有効です。

9.4 艦艇への補給

- (1) 日本にいる日本軍艦艇、西海岸とハワイ諸島にいるアメリカ軍艦艇、セイロン島とマダガスカルにいるイギリス軍艦艇、オーストラリアにいるオーストラリア軍艦艇は、全て自動的に表面に戻る（これらの港湾には各国の旗が印刷されている）。
- (2) 上記以外の自軍支配港湾では、資源1枚を使うことで、そのポイントにいる全ての艦艇を表面に戻せる。
- (3) 基地でも資源1枚を使えば、そのポイントにいる全ての非主力艦を表面に戻せる。自軍が基地を占領している必要はない。主力艦は港湾でのみ表面に戻せる。なお、陸上機に裏面はない。

9.4.2 艦艇への補給が終了したら、両軍の得点を計算して得点マーカーを調整します。第1～3ターンが終了したら次のターンを開始します。第4ターンが終了したら勝敗を確認し(4.0参照)、まだゲームが終わらないなら第5ターンを行います。第5ターンが終わればゲームも終了し、勝敗を確認します。

カード一覧



陸攻隊の活躍

Sinking of Prince of Wales and Repulse

#J01

作戦カード：1 ポイントを選び、そこにいる全自軍陸上機で距離 1 で接する 1 ポイントに対して一方的に空襲を 1 回行う。他の修正に加えて右 2 シフト修正。

補足：空襲するポイントに連合軍陸上機がいれば左 1 シフト、空母がいれば（必然的に日本軍「より多く」の空母を有していることになるので）さらに左 1 シフトの修正がつきます。また連合軍プレイヤーは任意で「近接信管（#A07）」などのカードも使用できます。



マレーの虎

Battle of Singapore

#J02

港湾攻略時に使用：地上戦力 = 2 を得る。



驚異的な命中率

Indian Ocean raid

#J03

作戦カード：1 ポイントを選び、そこにいる表面の任意の艦艇を移動させ、裏面にする。戦闘が発生したら他の修正に加え、最初の 1 ラウンドのみ日本軍の空襲は右 2 シフト修正。ゲーム中 1 回のみ使用可能。以後、このカードは資源としてのみ使用できる。

補足：空母を含む艦艇を選択しなければ意味のないカードです。



伊号潜水艦の活躍

Bombardment of Fort Stevens

#J04

作戦カード：日本軍は直ちに 1 点を得る。または連合軍の手札 1 枚をランダムに選んで捨て札にする。



艦隊夜襲

Battle of Savo Island

#J05

作戦カード：1 ポイントを選び、そこにいる空母以外の表面の任意の艦艇を移動させ、裏面にする。条件を満たしても連合軍はこの時、対応移動を行えない。戦闘が発生したら直ちに水上戦のみ解決する。日本軍は結果に関係なく 1 ラウンドで退却しなければならない。

補足：防御側に空母や陸上機がいても空襲することはありません。ただし水上戦なので、連合軍の陸上機に命中が割り当てられることはありません（空母には可能）。



伊号潜水艦の活躍

Sinking of USS Wasp

#J06

連合軍移動時に使用：直ちに 3 攻撃力で移動中の連合軍艦艇を 1 回攻撃し、損害を適用する。日本軍が命中割り当てを行う。



飛行場砲撃

Bombardment

#J07

水上戦開始時に使用：この水上戦では、連合軍は日本軍による水上戦の結果のうち 1 命中以上を必ず陸上機に適用しなければならない。陸上機がいない時は影響しない。



水雷戦隊の活躍

"Redoubtable Tanaka"

#J08

水上戦開始時に使用：この水上戦に限り、日本軍の戦闘結果を適用した後で、連合軍の水上戦を解決する。



航空撃滅戦

Operation I-Go

#J09

作戦カード：表面の空母 2 隻を次のターンの増援にする。その代わりターン記録トラック上にある、または除去された陸上機 1 個を任意の自軍支配下ポイントに配置する。



絶対国防圏

Gozen Kaigi

#J10

いつでも使用可能：このカードを除く両軍の手札を含む全てのカードをまとめてシャッフルして新たなデッキをつくり、持っていた手札と同数を引き直す。このカードは捨て札となるので代替りのカードを受け取ることはできない。

補足：もちろん連合軍プレイヤーがカードを出した後にこのカードを使ったとしても、連合軍プレイヤーが出したカードの効果を無効にすることはできません。効果を適用した後、連合軍プレイヤーが出したカード（捨て札）も一緒にシャッフルします。



撤退作戦

The Retreat From Kiska

#J11

戦闘開始時に使用：日本軍は両軍の空襲解決前に直ちに退却する。戦闘そのものは連合軍が勝利したものとする（勝利した側も退却できることに注意。8.4 参照）。

補足：敵占領下または敵ユニットがいるポイントを通過せずに自軍占領下の港湾まで帰港（9.2 参照）できない時は、孤立時の再配置（9.4 参照）を用いて退却します。



日本陸軍の攻勢開始

Operation U-Go & Ichi-Go

#J12

作戦カード：日本軍がセイロン島を港湾として占領している時のみ使用可能。ダイスを振る。

- 1 ……………日本軍 1 点減点
- 2～4 ……影響なし
- 5 ……………日本軍 1 点獲得
- 6 ……………日本軍 2 点獲得

※カード内容は従来版、第2版とも大きな変化はありません。下記赤字の部分が第2版で変更された内容です。

アウトレンジ攻撃 #J13 *Long Range Raid*

作戦カード：1ポイントを選び、そこにいる表面または裏面の全空母で、距離1で接する1ポイントに対して半分の攻撃力（合計後に端数切り捨て）で一方向的に空襲を1回行う。コラム修正は通常通り適用する。このカードで空襲しても空母は裏面にならない。

補足：コラム修正は適用されるので、連合軍のほうがアウトレンジ攻撃を行った日本軍の空母の数より多くの空母を有していれば左1シフト、陸上機を有していればさらに左1シフトします。また戦闘を修正するカードを使用すると、その修正も適用されます。

夜間航空雷撃 #J14 *T Force*

作戦カード：1ポイントを選び、全ての自軍陸上機で距離1で接する1ポイントに対して一方向的に空襲を1回行う。コラム修正は一切行わない。ただし命中割り当ては連合軍が行う。

補足：コラム修正は適用されないの、連合軍側に空母がいても、また陸上機がいても不利な修正はつきません。

陽動作戦 #J15 *Halsey's Decision*

連合軍が作戦を行おうとする時に使用：連合軍は何もせずその作戦を終えなければならない（**パスしたことはならない**）。連合軍が資源を使って主導権を取っていた時、その資源は失われる。ゲーム中1回のみ使用可能。以後、このカードは資源としてのみ使用できる。

補足：日本軍が資源を使って主導権を取った後、連合軍が資源を使って主導権を取った後にこのカードを出す連合軍プレイヤーは何もできません。日本軍プレイヤーは（もし手札があれば）、次のターンに資源を使って主導権を取れるので、2回連続で作戦を行えることになります。

地下陣地構築 #J16 *Battle of Iwo Jima*

連合軍の港湾攻略前に使用：このターン、日本軍が指定する一つの港湾において、連合軍が港湾攻略に必要な地上戦力が1増える。

第5空軍 #A01 *George C. Kenney*

作戦カード：1ポイントを選び、そこにいる全ての自軍陸上機で、距離1で接する1ポイントに対して一方向的に空襲を1回行う。他の修正に加えて右1シフト修正。

日本本土初空襲 #A02 *Doolittle Raid*

作戦カード：連合軍がミッドウェイ島またはアッツ島を占領している時に使用可能。連合軍は直ちに1点を得る。または日本軍の手札1枚をランダムに選んで捨て札にする。

補足：カードの名称は「初空襲」になっていますが、このカードは何度でも使用できます。

艦種誤認 #A03 *Battle of the Coral Sea*

日本軍の空襲解決時に使用：命中数の半分（端数切り上げ）を連合軍が割り当てる。ゲーム中1回のみ使用可能。以後、このカードは資源としてのみ使用できる。

日本軍の慢心 #A04 *Battle of Midway*

戦闘開始時に使用：その戦闘中の全ラウンドで、日本軍の全ての戦闘解決は左2シフト修正、連合軍の全ての戦闘解決は右2シフト修正。ゲーム中1回のみ使用可能。以後、このカードは資源としてのみ使用できる。

補足：他の修正も適用されるので、例えば日本軍が連合軍を空襲して、連合軍に陸上機がある場合は左に3シフト修正されます。またこのカードによる修正は水上戦時にも使用されます。

ウォッチタワー作戦 #A05 *Operation Watchtower*

港湾攻略時に使用：地上戦力 = 2 を得る。

レーダー射撃 #A06 *Battle of Cape Esperance*

水上戦開始時に使用：この戦闘中の全ラウンドで、連合軍による水上戦の解決では右2シフト修正される。

 近接信管 #A07
Proximity Fuze

戦闘開始時に使用：この戦闘では全ラウンドで、連合軍に対する空襲では他の修正に加えて左1シフト修正が追加される。

 反跳爆撃 #A08
Skip Bombing

作戦カード：1ポイントを選び、そこにいる全ての自軍陸上機で、距離1で接する1ポイントに対して一方的に空襲を1回行う。他の修正に加えて右2シフト修正。

 連合艦隊司令長官戦死 #A09
Operation Vengeance

日本軍が作戦を行おうとする直前に使用：日本軍ではなく、代わりに連合軍が作戦を実行する。日本軍が主導権を取るために資源を使っていたら、その資源は失われる。ゲーム中1回のみ使用可能。以後、このカードは資源としてのみ使用できる。

補足：日本軍が資源を使って主導権を取った時にこのカードを使用すると、日本軍ではなく連合軍が作戦を行います。その後で連合軍が資源を使って主導権を取れば、連続して作戦を行えることになります。また、ダイスを振って先手と後手を決めた後、日本軍が先手になった時、このカードを使用しても、連合軍は2回連続して作戦を行えることになります。

 B-29による戦略爆撃 #A10
Bombing of Yawata

作戦カード：1944年のみ使用可能。日本軍の手札1枚をランダムに捨て札にする。

補足：第5ターンのみ使用できます。マリアナ諸島が連合軍占領下でなくても使用できます（中国の基地からB-29が飛び立ちます）。捨て札は表面にして使用済みカード置き場に置きます。

 潜水艦の奇襲 #A11
Submarine Attacks

日本軍移動時に使用：直ちに3攻撃力で移動中の日本軍艦艇を1回攻撃、損害を適用する。連合軍が命中割り当てを行う。

 マリアナの七面鳥撃ち #A12
Great Marianas Turkey Shoot

戦闘開始時に使用：この戦闘では全てのラウンドで、日本軍の空襲力合計は半分（端数切り捨て）で計算する。コラム修正はその後で適用する。「アウトレンジ攻撃」に対して使用した時は計4分の1になる（4分の1にした後で端数切り捨て）。

補足：影響するのは空襲力だけです。砲撃力は半分にはなりません。

 ダグラス・マッカーサー #A13
I have returned

港湾攻略時に使用：地上戦力 = 2を得る。

 潜水艦の奇襲 #A14
The Submarine Action

戦闘開始時に使用：直ちに3攻撃力で水上戦を1回行い損害を適用する。水上戦なので命中数の割り当ては日本軍が行う。

補足：#A11とは異なり、水上戦なので、命中数の割り当ては日本軍プレイヤーが行います。

 謎の反転 #A15
Admiral Kurita Turn Away

日本軍が作戦を行おうとする直前に使用：日本軍は何もせずその作戦を終えなければならない（**パスしたことにはならない**）。日本軍が主導権を取るために資源を使っていたらその資源は失われる。ゲーム中1回のみ使用可能。以後、このカードは資源としてのみ使用できる。

 B-29による恐怖爆撃 #A16
Bombing of Tokyo

作戦カード：連合軍がマリアナ諸島を占領している時のみ使用可能。ダイスを1個振る。

- 1～2……影響なし
- 3～5……連合軍1点獲得
- 6……連合軍2点獲得

デザイナーズ・ノート

第2版ルールブックでは第1版ではわかりにくかった記述を正し、また一部ルールを明確化・改訂させていただきました。発売前、並びに発売後に貴重なご意見をお寄せいただいた皆様に感謝いたします。

以下は、第1版のルールブックではルールの合間に掲載していたデザイナーズ・コメントになります。

【ユニット】

艦艇の移動力は作戦能力を表しています。そのため旧式戦艦の移動力は「0」であり、制海権または制空権を確保した海域でのみ運用できることを表しています。日本海軍の旧式戦艦も常識的には移動力「0」ですが、スリガオ海峡に突入した西村艦隊のような使われ方がされたことを反映して1移動力を与えています。イギリス海軍の艦艇の移動力が小さいのは、ゲームが扱う時期では主に防衛任務に投じられたためです。大戦後半に登場する日本軍の空母も、熟練搭乗員が不足し、作戦能力が大幅に低下していることを考慮して移動力を小さくしています。

レーティング（ユニットの性能）は同型艦ごとに同じですが、〈鳥海〉〈摩耶〉は開戦時に近代化改裝されなかったため、防御力が1小さくなっています（〈摩耶〉は損傷修理時に改裝）。

【カードと資源】

ゲームで可能な作戦行動や戦闘結果は史実の戦果をベースに標準化したものです。しかし太平洋戦争は、史上初の空母機動部隊同士の戦いであり、また初めて大規模な三軍共同の立体作戦が行われ、想定範囲を超えた結果に至ることも少なくありませんでした。そうした出来事はカードによるイベントで表されます。

太平洋戦争を始めた日本にとって、南方の資源地帯は最重要目標でした。アメリカの禁輸措置もあり、国内に備蓄していた燃料だけではせいぜい半年間の大規模作戦しか支えられません（実際のところ、備蓄燃料が700～800万トンに対し、戦時国内消費実績は年400万トン弱でした）。1942年2月14日、空挺作戦によってスマトラ島のパレンバンを占領します。パレンバン油田の1年間の産油量は、当時の日本の1年間の石油消費量を上回っていたのです。

ゲームでは日本軍がカード＝資源を得る条件はボルネオ島の占領です。これはボルネオ東岸のパリクパバンが良港であり、海軍が給油燃料の積出港として重用した史実に基づいています。なお、スマトラとボルネオの戦中の生産量を比較すると、前者が985万キロリットル、後者が265万キロリットルでした（数字は通産省鉱山局編による）。

もしゲームが1944年後半まで続いているとすれば、ボルネオ島を支配していても日本軍はカードを得られません。1943年秋から、アメリカ軍潜水艦が本格的に商船攻撃を開始したこ

とによります（100隻程度が展開）。対する日本海軍は、戦前の予想で年間80万トンの商船喪失を見積もっていましたが、1942年の時点で既にその予想は裏切られ、43年11月ひと月で30万トン、44年2月には50万トンもの船舶を失いました。それに対し、開戦当初の造船能力は年間60万トンに過ぎませんでした。

【日本軍のセットアップ】

戦前、マリアナ諸島のグアム島はアメリカ軍の拠点と目されていましたが、わずかな守備隊しかおらず、攻略に当たった南海支隊は1日でこれを制圧しました。日本軍が初期配置可能なのはそのためです。

【勝利条件】

太平洋戦争のキャンペーン・ゲームで勝利条件の設定ほど難しいことはありません。例えば日本軍が西海岸から上陸して米本土を蹂躪することはあり得ません。「史実より有利な条件で講和を引き出す」ことができれば勝利したと言えるでしょう。

邦題がやや扇情的ですが、ジェームズ・B・ウッド『「太平洋戦争」は無謀な戦争だったのか』で、「日本軍に勝利の可能性はあった」という一章があります。ここで言う勝利とは1946年以降まで戦争を引き延ばして講和を得る、ということであり、それについては首肯できませんが、1942年半ば、即ち第2段階作戦でとるべきだった戦略については納得いく提案がされています。曰く、

1. 「勝利病」を退ける
2. 効果的な縦深にわたる国家防衛圏を構築する
3. 日本商船を護衛する
4. 敵の戦略的爆撃を阻止する
5. 敵の補給路へ潜水艦攻撃を続ける
6. 敵に制空権を握らせない
7. 温存艦隊（fleet in being）を保持する
8. 敵にもっと沖縄型戦闘を強いる
9. 米軍の出撃計画を中断させ、遅らせる
10. 太平洋戦争の大終局を1946年～1947年まで引き延ばす

しかしながらこの戦略のいくつかは、当時の日本軍の戦略ドクトリンにないものです。例えば、潜水艦は決戦補助兵器であり、敵主力艦に対する攻撃に使われ、通商破壊戦は念頭にありませんでした。そのため、自国の商船隊の守りにも意識が回りません。ところがゲームのプレイヤーは歴史に学んでおり、シーレーンの重要性がわかっています。「勝利病」にかかることもないでしょう。

本作では、ここに掲げた戦略で言えば2、4、6、7が有効になるゲーム・システムと勝利条件が設定されています。

【西海岸とマダガスカル】

1942年5月5日、イギリス軍はヴィシー・フランスが支配するマダガスカル島に上陸作戦を実行します。アイアンクラッド作戦です。これに対し、ドイツは日本に支援を要請。日本軍は潜水艦3隻を派遣し、ディエゴ・スアレスに対して甲標的による攻撃を実施しました。この攻撃で油槽船1隻を撃沈、戦艦〈ラミリーズ〉を損傷させます。しかし日本軍にとってマダガスカル島に戦略的重要性はなく、以後、戦闘を行うことはありませんでした。

【カードの取得】

日本軍の手札が4枚に限定されるのは、海軍の燃料タンクの容積と消費量によって決定しました（下表参照）。

【作戦フェイズ】

作戦フェイズにおける行動は本ゲームの肝になります。プレイヤーは計画を立てた上で、つまり資源を使って確実に主導権を取るのか、ダイス任せにして作戦を行うのか判断しなければなりません。

主導権判定のフローチャートがマップに印刷されているので、慣れるまではそちらを参照してください。

確実に作戦を行うためにはコスト＝資源が必要です。大規模作戦を準備するためには相応の資源を費やし、ゲームではその資源でできたはずの別の行動（時間）が代償になるということによって表されています。

主導権判定では日本軍に選択権がありますが、これは結果はともあれ最後まで（1944年のレイテ沖海戦まで）主導的に攻勢を行えたことを表しています。

両軍が資源を使って確実に主導権を取ろうとしなかった場合、ダイスを振って作戦を行う順番を決めますが、この時に同じ目が出ると直ちに作戦フェイズが終了します。そのため、期待値で言えば資源なしで1ターンに3回ほど作戦を実行できることになります。

日本の石油消費量

年	陸軍	海軍	民間	計
1941年	509	1,460	2,128	4,097
1942年	855	4,875	2,484	8,214
1943年	811	4,283	1,525	6,619
1944年	674	3,175	837	4,686
1945年	146	569	133	848

単位：1,000 キロリットル

戦史叢書海軍戦備（1）の表をもとに作成

同じ目が出るとたちまち作戦フェイズが終了してしまいますが、これは天候や国内事情、あるいは欧州状況など、ゲーム・ルールでは表されていない予測できない事態を反映したものです。確実に作戦を実行したいのであれば綿密な準備――資源の使用が必要になるわけです。

【フリート・トレイン】

フリート・トレインとは、米艦隊の大規模な補給部隊を表しています。油槽船、補給船はもちろん、工作船や浮きドック、整備部隊などを含む大規模なベース・フォースを表しています。このフリート・トレインの存在により、米艦隊は空母や戦艦といった大型艦であっても、最前線で整備・修理を行うことができました。対して日本軍にはそのような補助部隊はなく、あっても限定的で、本土以外では本格的な修理はできませんでした。

この差を表すため、連合軍は第4ターンからFT マーカーを使用することができ、1回の作戦としてFT マーカーを自軍占領下の基地に置くことができます。なお、資源を使って主導権を得た上でFT マーカーを配置する場合、合計で2枚の資源を使用することになる点に注意してください（主導権取得のために1枚、FT マーカーを配置するために1枚）。

【戦略方針転換】

連合軍の反攻作戦として、マーシャル諸島～マリアナ諸島～硫黄島～沖縄を目指すニミッツ案と、ニューギニア～ミンダナオ～フィリピン～台湾へ進攻するマッカーサー案とがありました。ゲームでは統合参謀本部同様、海軍案がベースになっています（トラック島～マリアナ諸島ルート）。ラバウ

海軍燃料タンク設置表（1942年）

地域	容積	
	原油・重油	揮発油
横須賀	906	7
呉	2,976	
佐世保	666	410
舞鶴	282	
大湊	117	
鎮海	140	
旅順	14	
馬公	101	
徳山	1,584	
四日市	60	
計	6,846	417

単位：1,000 キロリットル

（原油・重油は1,000トン）

戦史叢書海軍戦備（1）の表をもとに作成

ル（ゲームではラバウルだけですが、ニューギニア北部も含まれています）～フィリピンがマッカーサー案で、オーストラリア～ボルネオ島が、日本軍が警戒していた連合軍の反攻ルート（「大本営作戦指導方針の変更」昭和18年9月30日）に当たります。

連合軍が有効にするまで、日本軍はこの航路を使えません。有効にした後は、両軍とも使用可能になります。

【対応移動】

このルールは連合軍の陸上機の役割をクローズアップしたものです。日本軍においては漸減作戦の中核を担うと期待された陸上機でしたが、ミッドウェイ海戦やガダルカナル島をめぐる戦いの米軍陸上機の活躍を考慮し、ゲームでは直接的な打撃力より哨戒能力に焦点を当てています。

戦争前半、米軍は艦載機搭乗員の練度を上げる目的もあって、マーシャル諸島など日本軍の基地を攻撃しました。その実態は『太平洋の試練』（イアン・トール）に詳しく書かれています。日本軍に拡大した戦線全てをカバーできる陸上機がなかったため、ついに空母戦力の分散を余儀なくされます。

「空母6隻の機動部隊で具現化された源田実の空母航空兵力集中の構想は、戦争でこれまでのところ正しかったことがみごとに証明されてきた」

このゲームでも主力空母6隻を集中運用できれば、連合軍に破滅的な打撃を与えられます。しかし、連合軍の反撃に備えて対応移動をしようとすれば、空母を分散配置する必要が生じるでしょう。そうすると打撃力が低下し、史実と同じように厳しい戦いを強いられるかもしれません。

逆に連合軍は日本軍の攻勢が予想されるポイントに必ず陸上機を配置し、機動部隊で対応できる態勢を整えておく必要があるでしょう。

【戦闘】

本作の戦闘解決システムは、主にプレイ時間を短縮する目的から極めてシンプルにしています。例えば空襲では、防御側の対空火力はあえて考慮していません——が、それは航空機による対艦攻撃の戦術の向上と、対空防御の火力向上が、戦闘経験を積むにつれ比例して右肩上がりになっているため、相対的に大きな差は生じないと判断したためです。

戦闘結果表における「命中1」は、「戦艦を撃沈する可能性がある打撃」に相当します。機密指定を解かれた米艦船に対する損害に関する調査報告書「Summary of War Damage to US BBs, CVs, CA, and DDs (及び DEs)」に、第二次大戦中に撃沈（または損傷）した艦船のリストとその原因が詳細に報告されており、非常に役立ちます（インターネットで自由に閲覧できます）。

ミッドウェイ海戦で失われた日本海軍の空母が生き残っていたら、その後も有効な打撃戦力となり得たか？ という

疑問があります。これについてはジェネラル・サポートのwebサイト (<http://www.general-support.co.jp/>) の「抜書帳」にある「日本海軍の艦載機搭乗員概説」にヒントがありました。日本軍は開戦後に就役した空母に艦載機を回すため、例えば〈瑞鶴〉の定数は常用72機＋予備9機だったのが54機＋9機に減らされ、珊瑚海海戦の時点の実搭載機数は45機になっていました。また、ミッドウェイ海戦で多くの熟練搭乗員が失われたように思われていますが、実際は米軍のほうで喪失搭乗員数が多かったのです。ミッドウェイ海戦の生還搭乗員により、42年中盤以降の五航戦や〈隼鷹〉〈飛鷹〉の搭乗員が賄えたという事実が浮かび上がってきます。

つまり、日本軍の主力空母6隻が終盤まで生き残って〈大鳳〉や改飛龍型と大艦隊を組んでも、空母の数に打撃力は比例しない。むしろ熟練搭乗員が損耗するぶん、初期の空母も打撃力を失うことになるでしょう。簡単なルールでこれを再現するのは困難なので、初期のヨークタウン級空母の攻撃力を最初からベストな値にすることで調整しました。

【上陸作戦】

太平洋戦争中、連合軍は全部で78回の上陸作戦を実行しています（CBI戦線を除く。MacArthur, Douglas. Reports. (1) Japanese Operations in the Southwest Pacific Area compiled from Japanese Demobilization Bureau Records, (2) The Campaigns of MacArthurs in the Pacific prepared by his General Staff. Government Printing Office, 1966.）。その全てをゲームで再現することは困難なため、本作では極めて抽象的に上陸作戦を表現しています。

その代わり、港湾の完全占領には「攻略」という手順が必要で、相応のリソースを消費することになります。ロジスティクスの展開能力に限界を持つ日本軍ですが、開戦当初の第25軍のように、適切な集中を行えば有効な作戦を行うことができました（『太平洋戦争のロジスティクス』林譲治）。しかしいたずらに戦線を拡大したために兵站が追いつかなくなり、1942年中盤には敵の拠点（ゲームで言う港湾）を攻略することは事実上、不可能でした。

なお、78回の上陸作戦のうち1944年6月までに行われたものは33回であり、終戦までの残り約1年で40回以上の上陸作戦が行われたことになります。

連合軍の上陸作戦数

実行時期	上陸作戦回数
1942年	2回
1943年6月まで	5回
1943年12月まで	12回
1944年6月まで	14回
1944年12月まで	15回
1945年	30回

『太平洋戦史』ではルールを簡略化するため、大規模な地上戦はリソース（資源）の消費で表現しています。基地は1～2個師団、港湾は1ポイントにつき2～3個師団が攻略に必要で、戦艦／空母5隻程度の支援火力が港湾攻略に有効になります。

港湾のポイント、及び両軍が資源を用いて攻略可能な範囲は史実における両軍の地上戦力をベースにしています。史実以上の地上戦力を用いるには、さらなる資源が必要になる（イベントや、作戦のために使おうとしたカードを犠牲にしなければならぬ）ことになります。

参考までに、ゲームの期間中、日本軍と連合軍が前線に置いていた月ごとの師団数は以下の通りとなります。

	日本軍	連合軍
42年8月	4	2
9月	4	5
10月	4	6
11月	4	6
12月	4	8
43年1月	8	8
2月	8	8
3月	9	9
4月	9	11
5月	9	12
6月	9	12
7月	9	12
8月	9	13
9月	10	14
10月	11	15
11月	11	16
12月	13	20
44年1月	11	22
2月	12	22
3月	12	23
4月	18	28
5月	17	28
6月	20	29

ガ島に上陸した1942年8月までは日本軍が師団数で優勢でしたが、以後は連合軍が数で優り、43年の後半になると約1.5～2倍の師団を有していました。ゲームで言えば第2ターン以降、日本軍が港湾攻略を行うのが困難であることがわかります。

【第2版ルールに関して】

お陰様で本作は発売以来、多くの方にプレイしていただくことができました。このゲーム独自の概念が多く盛り込まれていることもあり、また説明不足だったこともあり、第1版のルールでは理解しにくかった点もあったかと思います。

「日本軍が勝てない」という声も聞かれますが、ゲーム・システムを学んだプレイヤー同士で対戦すると、やや日本軍が有利なようです。終盤の連合軍は確かに大戦力を持っていますが、日本軍が適切に戦っていると得点を巻き返すために資源を再補給のために使わなければならない、主導権を取るためばかりには使えません。そこでダイス勝負となって突然作戦フェイズが終了して、「あと1回作戦ができれば……」と煮え湯を飲まされることもあるわけです。

そうしたこともあって、第2版ではいくつかの選択ルールを用意しました。日本軍には殆ど意味がないか、あっても兵器的な興味を満たすためのものですが、連合軍にとっては作戦的・戦略的に意味のあるものとなっています。日本軍独自の戦略的・作戦的優位性がなかなか思いつかない当たりに、あったとしてもそれは連合軍も運用しており、標準ルールと化してしまう当たりに、国力の限界を感じるところです。

奥 付

制 作 コマンドマガジン編集部

発行所 株式会社国際通信社 大阪市西区立売堀 1-7-18

発行日 第1版：2014年3月27日1刷、2014年4月17日2刷

第2版：2014年8月30日

ゲームデザイン 中黒 靖

テストプレイ 鹿内 靖、羽田 聖志

Copyright © 2014 Kokusai-Tsushin Co.,Ltd.

海鷲の嚙矢 太平洋を越える ACROSS THE PACIFIC



プレイアブルでエキサイティング! 傑作太平洋戦争キャンペーン・ゲームの日本版がついに登場

太平洋戦争の全貌を、純粋に軍事的視点で捉えたパシフィック・リム・パブリッシング社の『Across the Pacific』。流通量が少ないために入手困難だった作品ですが、ファンの熱い要望にお応えして、いよいよ日本版が登場します。

複雑になりがちな陸海空の立体作戦を、戦略／戦術のチット・ブル・システムでスマートに再現。ランダム・シークエンスはプレイのたびに新鮮な驚きを与えてくれますが、最後に勝利を得るのは、運に頼るのではなく、その運を呼び寄せる綿密な計画を立てたプレイヤーです。日本軍は限られた資源で機動部隊を編成し、占領地域を拡大しなければなりません。また中国・ビルマ・インド戦線の状況にも注視する必要があります。連合軍は序盤、少ない戦力で日本軍の打撃力を殺ぐ機動防御が求められます。早期に主導権を奪うことが反撃成功の鍵となります。

本作では航空作戦に焦点が当てられ、制空範囲（エア・アンブレラ）をつないで遠隔地との連絡線を確保する必要に迫られます。そのため必然的に航空消耗戦が発生し、移動航空基地たる空母の重要性が増すわけです。日本軍の場合は、練度が低下していく搭乗員をどうやりくりするか、人的資源のマネジメントも求められます。

週末を費やせば、1941年12月から45年8月までの全9ターンをプレイ可能。日本は太平洋戦争をどう戦うべきだったのかをじっくり検証することができます。



※写真はオリジナルのマップです。

内容物：駒960個、大判マップ1枚、ルールブック、ガイドブック他

W&W ワールド・ウォー・シリーズ第5弾
アクロス・ザ・パシフィック

2014年7月発売 定価16,000円(税別)
発行：国際通信社 <http://commandmagazine.jp/>

太平洋戦争は無謀な戦争だったのか？

正しい戦略だけが
「歴史の常識」を覆せる

太平洋戦争に日本が敗れることは必定だったのか？ 戦争を終わらせるための目標を定め、当時、世界最強だった日本海軍を適切に運用していれば、結果は違ったものになったのではないかと、歴史に許されない「もしも」だが、シミュレーションゲームで検証できる。



太平洋戦史

『太平洋戦史』は、1941年から1944年前半までの海軍作戦に焦点を当てた戦略級シミュレーションゲームです。プレイヤーは日本軍または米軍を主力とする連合軍の提督となり、戦争に勝つための「戦略」を定め、それを遂行するための「作戦」を実行します。

ルールはわずかに4頁とシンプルですがユニークなゲーム・システムが用いられており、実戦同様、空母機動部隊を使いこなすのに経験と失敗を積み重ねることになるでしょう。デザイナーズ・ノートと詳細なプレイの例が掲載されたガイドブックが、その理解の助けとなります。

待望久しい初心者からベテランまで楽しめる太平洋戦争のキャンペーン・ゲーム、ついに登場です!!

Game Profile

『太平洋戦史』 コンポーネント：

- マップ1枚 (A2判)
- カウンター 160個
- カード1シート (16枚)
- ルールブック1冊 (4頁)
- 解説書1冊 (24頁)

プレイヤー数：2人 プレイ時間：120分

価格 2,600円 (本体) + 税

製作：コマンドマガジン編集部

発行所：株式会社国際通信社

大阪市西区立売堀 1-7-18

発行日：2014年3月27日

K2
PUBLISHING
国際通信社