

Japan Wargame Classics I

日本機動部隊

Game Design: Suzuki Ginichiro ©1982 Rec. Co. / 2009 Kokusai Tsushin Co., Ltd.

進行早見表&索敵ルール早見表
誘爆ルール

(製作協力桂令夫)

ターン進行早見表

1. 移動フェイズ

ダミーマーカーは自分から敵のZOC に入ることはできません。

両軍の移動が終わった時、敵ZOC にいる艦隊マーカーは裏にします。

昼: 輸送船は奇数ターンのみ1ヘクス、他は1ヘクス。

夜: 輸送船は1ヘクス、他は2ヘクス。艦隊の分割・統合が可能です(P.18、4.2[艦隊の分割・統合]参照)。

2. 砲撃戦フェイズ

全ての攻撃目標を決定してから戦果のダイスを振ります。

昼: 攻撃できるのは、両軍のうちで最も射程距離の大きい主砲を持っているタイプの艦だけ。射程距離は大きい順に

戦艦(BB)—重巡(CA)—軽巡(CL)—駆逐艦(DD)

夜: 全ての艦が戦闘に参加します。日本軍駆逐艦は砲撃力が2倍になります。

3. 爆撃フェイズ

夜間はこのフェイズを省略。

2人がダイスを振り、大きい目を出したプレイヤーが後にプレイします。

航空機ユニットの移動→空中戦→爆撃の手順を踏みます(P.14、4.3[爆撃フェイズ]参照)。

※米軍が先に移動する場合で「発艦準備」マスの戦闘機を移動させなかった時、日本軍の航空機ユニットを移動させた後でその戦闘機を「上空」マスへ移動させることができます。

4. 索敵フェイズ

夜間はこのフェイズを省略。

索敵できる敵の艦隊マーカーは、母艦から8ヘクス以内にいるものに限ります。

特殊: 昼のターンの終了

昼のターンが終了すると、艦隊マーカーの下に重ねておいた索敵チットをチット入れに戻します。裏になって艦隊番号を見せていた艦隊マーカーも表にします(P.18、4.[艦隊マーカーの再編成]参照)。

索敵ルール早見表

【索敵距離】

索敵できる敵の艦隊マーカーは、母艦から8ヘクス以内のものに限ります。この8ヘクスを数える時は、母艦のヘクスは含みません。

【索敵チット】

索敵チットは索敵された方が引き、自分だけが見て相手に報告します。1つのヘクスに2個以上の艦隊マーカーがスタックしている時は、全部が1個の艦隊と見なされるので、引くチットは1個だけです。

【報告のルール】



1. 「?」チットを引いた場合

艦隊マーカーが何であっても、「連絡なし」と報告します。チットは、その艦隊マーカーの下に置きます。次の移動の時は、マーカーとチットは重ねたまま移動させます。



2. 「艦種誤認」チットを引いた場合

ア. 索敵を受けたのがダミーマーカーの場合は、「連絡なし」と報告してチットをマーカーの下に置きます。

イ. 索敵を受けたのが機動部隊であったら、「敵艦隊を発見。空母は見ず」と報告し、チットをマーカーの下に置きます。つまり、艦隊がいることは報告しなければならないが、空母がいることについては嘘をついて構わないのです。

ウ. 索敵を受けたのが機動部隊以外の艦隊であったら、「敵機動部隊を発見」と報告し、チットをマーカーの下に置きます。ただし、その艦隊編成が1隻だけの場合は、1隻であることを報告しなければなりません。数までは誤認しないわけです。駆逐艦は表の状態なら2隻とみなされます。



3. 「発見」チットを引いた場合

ア. ダミーマーカーなら「敵影を見ず」と報告し、マーカーを裏にしてダミーであることを相手に見せず。そのマーカーが前にも索敵を受けていて、他のチットが下に置いてあれば、そのチットも相手に見せず。裏にした索敵チットはその昼のターンが終了するまで、チット入れには戻さずにおきます。

イ. 機動部隊なら「敵機動部隊を発見」と報告し、チットをマーカーの下に置きます。つまり、相手は「敵機動部隊を発見」と報告されても、「発見」チットによって正しい報告を受けているのか、「艦種誤認」チットによって間違えた報告を受けているのか分からないわけです。

ウ. 機動部隊以外なら「敵艦隊を発見。空母は見ず」と報告し、チットをマーカーの下に置きます。この場合も、正しい報告なのかどうかは分からないわけです。

「発見」と「艦種誤認」の割合は5:2です。1個の艦隊マーカーを2度続けて索敵して、2度とも「敵機動部隊発見」の報告を受けた場合は、およそ86%の確率でそこに敵空母がいます。

誘爆ルール

【誘爆判定】

空母が攻撃を受けて1ポイントでも損害があった時、「発艦準備」マスに航空機ユニットがあれば、空母側プレイヤーがダイスを1回振り、1-3の目が出ると誘爆が発生します。4-6の目は影響ありません。誘爆すると航空機ユニット全てを取り除いた上に、戦闘機1個につき1、その他1個につき3の損害が戦果にプラスされます。