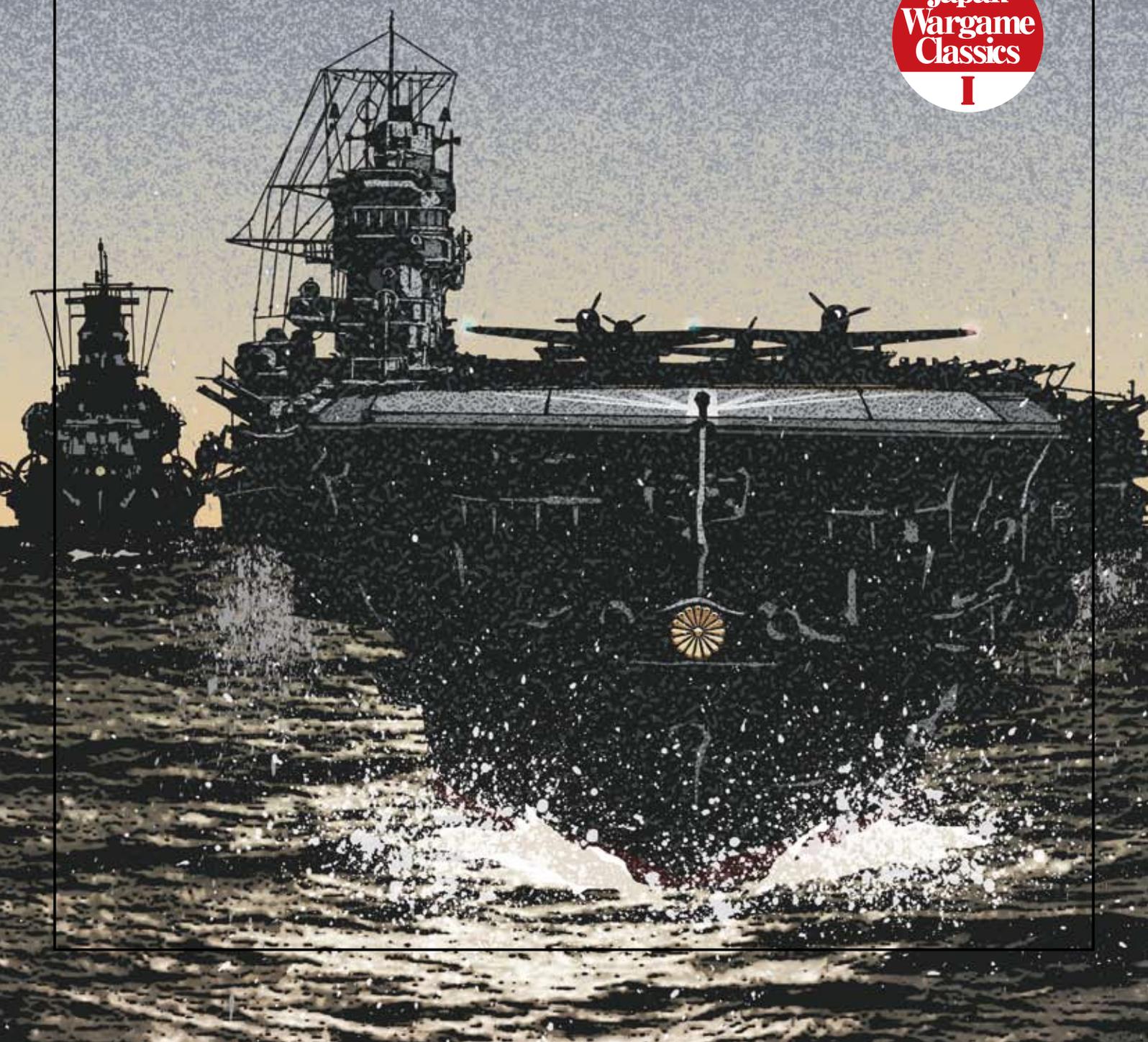


# 日本機動部隊

ルールブック

## TASK FORCE Carrier Battles in the Pacific

Japan  
Wargame  
Classics  
I





## 第1部

# 日本機動部隊

『日本機動部隊』は、シミュレーション・ウォーゲームを全く知らない方から中級以上の方まで満足いただけるようにデザインされたゲームです。

第二次世界大戦における日本機動部隊の活躍をテーマに、「真珠湾攻撃」「マレー沖航空戦」「スラバヤ沖海戦」「空母 vs. 空母」「珊瑚海海戦」「ミッドウェー海戦」「第2次ソロモン海戦」「連合艦隊 vs. 太平洋艦隊」の8つのゲームができます。

これらの8つのゲームは順に難しくなっています。最初の「真珠湾攻撃」は全くの初心者向きですし、最後の「連合艦隊 vs. 太平洋艦隊」は中級者向きと言えます。もちろん、順を追ってゲームをしていただければ、初心者の方にも全てのゲームを楽しんでいただけます。逆に中級

以上の方には、前半のゲームはやさしすぎて面白くないかもしれません。というのは、前半のゲームは『日本機動部隊』全体に共通する基本的なルールだけを取り上げたものなのです。つまり、初心者の方に基本的な遊び方を理解していただくためのゲームなのです。

しかし、中級以上の方も必ずこのルールブックを最初から読んで下さい。『日本機動部隊』は初心者向きの構成になっていますので、前のゲームを理解していただかないと次のゲームができません。もちろん初心者の方は、「真珠湾攻撃」を理解したら「マレー沖航空戦」というように、必ずゲームをしてそのルールを完全に把握してから次のゲームに進んで下さい。

## JWC版『日本機動部隊』に関する補足

『日本機動部隊』は1982年にエポック社「ワールドウォーゲーム」シリーズ第8作として出版されました。その後、1996年に「コマンド・マガジン日本版」第10号の付録ゲームとして再版されました。その際、主に次のような変更が加えられました。

- **マップの共通化** ソロモン海域の戦いである「珊瑚海海戦」「第2次ソロモン海海戦」を拡大化した共通マップでプレイできるように変更(下写真参照)。
- **シナリオの追加** コンポーネントの変更に伴い、ソロモン海の戦いをキャンペーン・ゲームとしてプレイできるシナリオ及びユニット(艦船と航空機)を追加しました。

また、「コマンド・マガジン日本版」第15号にて、以下のヴァリエントが発表されました。

- **イギリス軍ユニットとシナリオの追加** 「インド洋海戦」「ソロモン強襲」シナリオの追加と、それに登場するイギリス軍ユニットの追加(及び、シナリオには登場しないドイツ艦ユニットの追加)。

JWC——ジャパン・ウォーゲーム・クラシックス版では、オリジナルの内容を尊重するとともに、以下の変更を行っています。

- **ユニットの改良** 艦船ユニットを長方形に、それ以外の駒を従来通りのものにしてあります。また、艦船、航空機のアイコンをシルエットから線画に変更してあります。
- **マップ** 同時に使用しないものに関して、両面印刷になっています。「進行表」は「真珠湾攻撃」のマップの裏面にあります。
- **ルール** オリジナルを遵守した形で、フルカラーで印刷しています。重要なルール、忘れやすいルールは、**赤文字**で表示しています。ルールの例として記述される部分は**緑文字**で表示します。
- **追加ユニット** 「コマンド・マガジン日本版」第10号及び第15号で収録された両軍の基地、陸上機、及びイギリス軍ユニットの一部をヴァリエント・ユニットとして用意しました。また、第88号「アリューシャン・キャンペーン」に登場する日本軍の雲鷹、アメリカ軍のナッソー、イギリス軍のヴィクトリアスも新規にユニット化してあります。これらには「V」マークが印刷されています。
- **追加シナリオ** 「コマンド・マガジン日本版」第10号及び第15号で収録されたシナリオのうち、「南太平洋海戦」と「インド洋海戦」の2本をボーナス・シナリオとして収録しています。
- **追加ルール** 『日本機動部隊』のユニット・レーティングやシステムについて、発売以来様々な議論がありました。そのうち、ユニット・レーティングは全体のバランスと密接に関係しているため、わずかな変更を加えることもできません。また空母戦をゲーム化する上での演出手法の一つであることに違いはありません。しかし、「裏技」とも言える艦隊運用方法については、ルールとしてこれを禁じる必要があると判断し、「第11部・戦略と戦術」末尾に追加させていただきました。

JWC版『日本機動部隊』に関しては、今後も「コマンド・マガジン日本版」及び公式サイト (<http://www.kokusaig.co.jp/JWC>) にてサポートを行っていきます。



「コマンド・マガジン日本版」第10号のコンポーネント



## 第2部

# ウォーゲームの用語

ウォーゲームの用語の中には、英語がそのまま使われているものがあります。別に気取っているわけではなくて、ぴったりする日本語が見当たらないのです。そして、そういう用語に限って重要なものが少なくないのです。

だからルールの説明に入る前に、そうした用語を解説します。ここにあげる用語は他のゲームでも共通です。数は多くないので、覚えてしまってください。

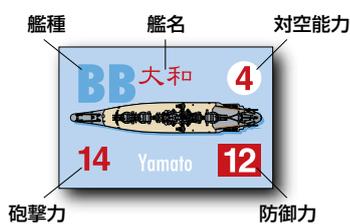
### ■ユニット= Unit

駒のことです。ウォーゲームでは、1個のユニットが1つの戦闘単位を表しています。陸戦の場合だと、1個のユニットが師団であったり、連隊であったり、大隊であったりします。

このゲームでは、戦艦、空母、巡洋艦は1隻が1個のユニットになっています。駆逐艦と輸送船は2隻で1個のユニットです。また、飛行機は9機で1個のユニットになっています。

それぞれのユニットには、図や記号や文字や数字が印刷されています。それによって、そのユニットが何という船で、どういう戦闘力を持っているかがわかるのです。

### (1) 艦船ユニット



艦種	説明
BB	戦艦
CV	空母
CVL	軽空母
CA	重巡
CL	軽巡
DD	駆逐艦
AK	輸送船
AO	タンカー

### (2) 航空機ユニット



種別	説明
F	戦闘機
B	爆撃機 (または爆装)
DB	急降下爆撃機
T	雷撃機 (または雷装)

### 搭載艦・基地名

日本軍	アメリカ軍
ア……赤城	CV2 ……レキシントン
カ……加賀	CV3 ……サラトガ
ヒ……飛龍	CV5 ……ヨークタウン
サ……蒼龍	CV6 ……エンタープライズ
ス……瑞鶴	CV7 ……ワスプ
シ……翔鶴	CV8 ……ホーネット
元……元山基地	H ……ヘンダーソン基地
美……美幌基地	M ……ミッドウェー基地
鹿……鹿屋基地	

### (3) 基地ユニット



### ■ステップ= step

軍艦にしろ、部隊にしろ、戦闘によって損害を受けると戦闘力が弱くなります。このゲームでは、それをユニットの表と裏で区別しています。

例えば、9機編隊の戦闘機が1ステップの損害を受けると、半数が撃墜されたことになり、裏の状態になります。そこからさらに1ステップの損害を受ければ、全機撃墜されたことになり、そのユニットは盤から除かれます。もちろん最初から2ステップの損害を受ければ、直ちに盤から除かれます。

駆逐艦や輸送船は、1ステップの損害を受けると1隻が撃沈されたことになります。最初から裏の状態が登場する場合はもともと1隻しかいないので（シルエットも1隻しか描いてありません）、1ステップの損害で盤から除かれることになります。

巡洋艦以上は1ステップの損害を受けると中破したことになり、もう1ステップで沈没します。

### ■カウンター= Counter

戦闘部隊であるユニットと、その他の補助的なコマを含めてカウンターと呼びます。補助的なコマだけを指してカウンターと呼ぶ場合もあります。

### ■マーカー= Marker

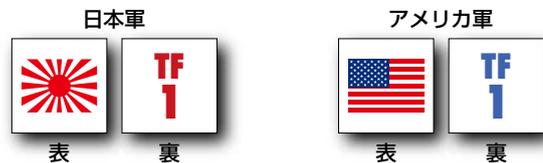
補助的なコマのうち、ユニットの状態などを表すものです。このゲームでは艦隊の所在を示す艦隊マーカーと、大型艦の損害状況を示す大破/小破マーカーが使われます。

### ■チット= Chit

これも補助的なコマです。補助的なコマにいろいろな呼び方があって面倒に思うかもしれませんが、統一してしまっても良いのですが、上級のゲームで遊ぶ時のことを考えて使い分けることにしました。

このゲームでは索敵チットが使われます。たくさんあるチットの中から1つを引き、索敵が成功したかどうかを決める働きをします。

### (1) 艦隊マーカー



裏に数字が入っていない艦隊マーカーはダムーマーカーです。

### (2) 大破・小破マーカー



### (4) 索敵チット



### (3) ターン・マーカー



裏には「発見」「艦種誤認」「？」の3種類があります。数字は自作シナリオ用です。裏がプランクの1駒は予備または自作シナリオ用です。

# Task Force-Carrier Battles in the Pacific

## ■ヘクス=Hex (Hexagonal gridの略)

盤に印刷されている六角形のマスのことです。全てのユニットは盤上のどこかのヘクスに置かれます。移動はヘクスからその隣のヘクスへというように行われます。

ヘクスは位置を表すと同時に、色や形でその地形も表します。陸戦では山地、森林、都市、河川など賑やかですが、海戦では陸地(サンゴ礁を含む)と海だけです。

陸だけのヘクスに船が入ることができないのは当然です。陸と海が両方あるヘクスに船が入ることはできます。ただし移動の時、全てが陸地になっている一辺を通して隣のヘクスに入ることはできません。

このゲームでは、あるヘクスの中心から隣のヘクスの中心までは、実際の75kmになります。

## ■スタック=Stack

1つのヘクスにユニットを2個以上置いて兵力を集中できます。これを「スタックする」といいます。また、その重ねた2個以上のユニットを「スタック」とも言います。1つのヘクスにユニットをいくつスタックできるかはゲームによって違います。このゲームではスタックは無制限です。

## ■ゾーン・オブ・コントロール=Zone of Control

図のように、あるユニットがいるヘクスの周囲の6ヘクスを、そのユニットのゾーン・オブ・コントロールと呼びます。英語の頭文字を取って「ゾック(ZOC)」と呼ぶこともあります。

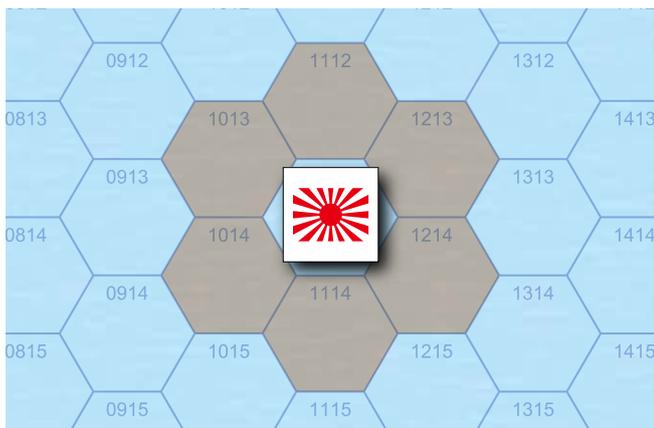
陸戦の場合だと、

1. 攻撃は、自分のZOCにいる敵ユニットに対してのみ行うことができる。
2. 移動中に敵ユニットのZOCに入ると、そこで移動を中止しなければならない。
3. 敵ユニットのZOCを通して退却することができない。

などの重要なルールがあります。

このゲームは海戦なので、それほど重要な意味はありません。それでも**砲撃戦や魚雷戦は、互いに敵のZOCにいる両軍のユニットの間で行われます。**

なお、**相手のユニットがいるヘクスに入ることはできません。**



## ■ターン=Turn

野球で言えばイニングに相当するもので、ゲームの進行はターンによって表されます。

1回のターンで、両軍のユニットは移動と戦闘を行います。それが終わるとゲームは次のターンに移り、改めて移動と戦闘を行います。

このゲームでは、昼間は実際の1時間半が1ターンになっています。夜間は実際の3時間が1ターンです。だから昼間8ターン、夜間4ターンが終了すると、実際の1日が経過したことになります(別紙進行表を参照してください)。

## ■フェイズ=Phase

1回のターンの中で行われる手順のことです。このゲームでは、1ターンは次のフェイズに分けられます(入門練習用ゲームを除く)。

### 1. 移動フェイズ

両軍のユニットが移動を行います。

### 2. 砲撃戦フェイズ

両軍のユニットが砲撃戦・魚雷戦を行います。

### 3. 爆撃フェイズ

両軍の航空機が爆撃や空戦を行います。

### 4. 索敵フェイズ

両軍の航空機が索敵行動を行います。

各手順については、実際のルールの解説で詳しく説明します。

## ■セットアップ=Set Up

ゲームを始める前に、ユニットを盤や補助盤に配置することです。

## ■戦闘結果表

ウォーゲームにおける、個々の戦闘を解決するための表です。このゲームでは別紙に次の4種類の表をまとめてあります。

### 1. 対空砲火表

航空機が艦船を攻撃した場合、艦船からの対空砲火による被害を表すものです。両端の行はダイスの目を表し、最上列の数字は艦船の対空能力を表します。交差したところが戦果です。

### 2. 空戦表

航空機同士の空戦の場合にこの表を使います。両端がダイスの目、上列は空戦能力の差を表しています。

### 3. 対艦攻撃表

航空機による対艦攻撃の際使用します。両端はダイスの目、上列は航空機の対艦攻撃力を表します。

### 4. 砲戦・魚雷戦表

艦船同士の戦闘に使います。両端がダイスの目ですが、左端が連合軍用、右端が日本軍用ですので注意して下さい。上列は艦船の砲撃力を表します。

なお、それぞれ戦闘結果表の詳しい使い方は、各ゲームのルールにあります。

## 第3部：シナリオ1

# 真珠湾攻撃 (入門編 1人用ゲーム)



## 1. このゲームの目的

プレイヤーは**日本軍の立場**になってゲームを行います。このゲームで、雷爆撃・対空砲火のルールを練習します。

## 2. 使用する盤とユニット

盤: 真珠湾

ユニット:

### 日本軍

#### 第1次攻撃隊

九七艦攻(爆装)表×5+裏×1……………計5.5ユニット  
(裏の状態のユニットは0.5と数えます)

九七艦攻(雷装)表×4+裏×1……………計4.5ユニット  
(このゲームでは、搭載艦はどれでも構いません)

第2次攻撃隊 九九艦爆……………9ユニット  
(このゲームでは、搭載艦はどれでも構いません)

### アメリカ軍

戦艦(BB)： ネバダ、アリゾナ、テネシー、ウエストバージニア、  
オクラホマ、メリーランド、カリフォルニア、  
ペンシルバニア

重巡(CA)： ニューオーリンズ、サンフランシスコ

軽巡(CL)： ホノルル、デトロイト、ローリー、ヘレナ  
(アメリカ軍の艦船ユニットは、全て表で登場します)

## 3. セットアップ

アメリカ軍の艦船ユニット(太平洋艦隊)は、四角いマスの中にそれぞれの艦名を記してあります。そこへユニットを配置します。

日本の攻撃機ユニットのうち、第1攻撃隊を盤の上の空いているところに置きます。

これでゲームの準備は終わりです。

## 4. ゲームの手順

このゲームでは、航空機による艦船の攻撃だけを行います。

攻撃には次の3つの手順があります。

1. 攻撃目標の決定
2. 対空砲火
3. 戦果の決定

第1次攻撃隊が全て攻撃が終わると、次に第2次攻撃隊が攻撃を行います。全ての攻撃が終わるとゲームは終了です。

戦果による得点を計算して、攻撃が(戦術的に)成功だったかどうかを判定します。

## 5. 攻撃

### 5.1 [攻撃目標の決定]

最初に第1次攻撃隊のどの航空機ユニットがどの艦を攻撃するかを決めます。攻撃は2ユニット以上が協同して行っても構いません。

そのユニットが攻撃が終わると、次に他のユニットの攻撃目標を定めます。

第1次攻撃隊の雷装の九七艦攻は魚雷を投下するため、ドッグにいる艦(サンフランシスコ、ペンシルベニア、ニューオーリンズ、ホノルル)や、2隻並んだうちの内側(岸側)の艦(テネシー、メリーランド、アリゾナ、ヘレナ)を攻撃できません。

最初に決めたユニットが攻撃が終わると、再び次の攻撃目標をどのユニットが攻撃するかを決めます。こうして、全ユニットが次々に目標を決めて攻撃してゆきます。ただし、1度攻撃してしまったユニットが再び攻撃に参加することはできません。同じ艦を別のユニットが、2度、3度と繰り返し攻撃することは構いません。

### 5.2 [対空砲火]

攻撃隊は、爆撃または雷撃を行う前に対空砲火の洗礼を受けなければなりません。それによって、照準を狂わされたり撃墜されたりすることがあるわけです。

ただし、真珠湾では奇襲が成功したわけですから、**最初の4ユニットまでの攻撃は対空砲火を受けない**ことにします。

第1次攻撃隊の爆装九七艦攻1.5ユニットがテネシーを攻撃した場合を例にとって、対空砲火の効果を説明しましょう。

戦闘結果表の対空砲火の表を見てください。上段に並んだ数字は対空砲火を表しています。左右の端の数字はダイスの目を表しています。

テネシーの対空能力は4です。ダイスを振って(2人プレーだと艦隊側のプレイヤーが振ることになります)3が出たとします。対空能力「4」と、ダイスの目「3」の合致した欄を見ると「1-0」という数字があります。

左側が照準の狂わされた割合で、攻撃による戦果の決定の時、その数字だけダイスの目にプラスすることになります。この数字は多ければ多いほど攻撃側に不利になります。

右側が撃墜されたステップの数で、この場合は0ですから損害はなかったわけです。

もし、ダイスの目が6だと「0-1」という数字です。これは攻撃の戦果の決定のダイスに影響はないが、1ステップ(0.5ユニット)の損害が出たということになります。攻撃隊1.5ユニットのうち0.5ユニット(裏のユニット)を盤から除いて、残りの1ユニットだけで爆撃を行う(戦果の決定をする)ことになります。

ダイスの目	1	2	3	4	5-6
1	1/0	2/0	2/0	3/0	3/0
2	1/0	1/0	2/0	2/0	2/0
3	1/0	1/0	1/0	1/0	2/0
4	1/0	1/0	1/0	1/0	2/0
5				1/0	1/1
6				0/1	0/1

### 5.3 [戦果の決定]

前の例を続けて戦果の決定を説明します。

戦闘結果表の対艦攻撃表を見て下さい。上段に並んでいる数字は、攻撃隊の対艦攻撃力を表しています。左右の端の数字は、ダイスの目を表しています。振るダイスは1個なのですが、数字は0から12まであります。これは、対空砲火などでダイスの目が調節(アジャスト)されるからです。

# Task Force-Carrier Battles in the Pacific

爆装九七艦攻1.5ユニットの対艦攻撃力は3です。この対艦攻撃力は、その飛行機が搭載している爆弾や魚雷の威力と、その飛行機の性能および攻撃方法による命中率、搭乗員の練度(技術)によって相対的に決めた数字です。

ダイスの目の調節は、このゲームでは次の2つです。

1. **対空砲火**……対空砲火の左側の数字をダイスの目にプラス。
2. **動かない目標に対する攻撃**……ダイスの目から2をマイナス(このゲームでは、どの攻撃もダイスの目が2マイナスになります)。

今、ダイスを振って4が出たとします。対空砲火の左側の数字は、先ほどの例では1でした。

この場合、攻撃隊がテネシーに与えた損害は、対艦攻撃力「3」と、ダイスの目が(4+1-2=3)つまり「3」の合致した欄の数字「3」になります。

ダイスの目	対艦攻撃力の合計	対艦攻撃力の合計	対艦攻撃力の合計	対艦攻撃力の合計
0	8	10	13	17
1	4	7	9	11
2	3	6	8	10
3	3	5	7	9
4	2	4	6	8
5	1	3	5	7
6	2	4	6	8

## 5.4 【防御力と損害】

戦艦と駆逐艦とでは装甲に大きな差があるので、同じ爆弾を受けてもその損害の程度はまるで違います。早い話が、駆逐艦は魚雷を1発食らうとたいい沈んでしまいますが、戦艦なら(当たり所が悪ければ別ですが)戦闘能力を失うことはありません。それが各艦の防御力として表されているのです。

攻撃隊の与えた損害がどれだけの戦果となるかは、その艦の防御力に関係してきます。戦果には次の4段階があります。

1. **小破** 表の状態の艦が、その艦の表の防御力と等しい損害を受けた場合です。テネシーなら「8」の損害を受けた時に小破となります。損害がそれ以下なら損傷を受けません。小破した艦には「小破」マーカーを載せます。そのターン、または次のターンに少しでも損害を受けると中破となります。しかし、次のターンの終わりまで損害を受けなければ応急修理されたことになり、小破マーカー

を外すことができます。

2. **中破** 表の状態の艦が、その艦の表の防御力に1をプラスした損害を受けた場合です。テネシーなら「9」の損害を受けた時に中破となります。既に小破している艦なら、1の損害を受けただけで中破となります。中破した艦は裏返しにします。裏は戦闘力などが影響を受け、表より小さな数字になっています。
3. **大破** 裏の状態の艦が、その艦の裏の防御力と等しい損害を受けた場合です。損傷を受けていない艦が、中破の損害プラス裏の防御力に等しい損害を受ければ、一度に大破となります。テネシーなら、表の状態で16の損害を受けるか、小破の状態で8の損害を受けるか、中破の状態で7の損害を受けると大破になります。大破した艦には大破マーカーを載せます。戦闘力は、対空能力も砲撃力も0となります。
4. **撃沈** 大破よりもさらに1以上の損害を受けた場合です。テネシーを例にとって、撃沈に必要な損害を説明しましょう。
  - ア. 損傷なしの状態から撃沈  
 $8(\text{小破}) + 1(\text{中破}) + 7(\text{大破}) + 1(\text{撃沈}) = 17$
  - イ. 小破の状態から撃沈  
 $1(\text{中破}) + 7(\text{大破}) + 1(\text{撃沈}) = 9$
  - ウ. 中破の状態から撃沈  
 $7(\text{大破}) + 1(\text{撃沈}) = 8$
  - エ. 大破の状態から撃沈  
 $1(\text{撃沈}) = 1$
 撃沈された艦は盤から除かれます。

## 6. 戦果の計算

下の表に従って、戦果の得点を合計します。

艦種/損害	撃沈	大破	中破
戦艦(BB)	6	4	3
重巡(CA)	3	2	1
軽巡(CL)	2	1	1

合計点が35点以上なら、日本軍は戦術的に大勝利を取めたことになります。合計点が40点以上なら、日本軍は戦術的に決定的な勝利を取めたことになります。

## 歴史的背景

太平洋戦争の幕開けとなった日本海軍の真珠湾攻撃は、これまで何度も映画化され、また数え切れないほどの書物となっています。

だから、改めてここに長い解説を書く必要はないと思います。

戦術的な観点から見れば、

1. 千島群島エトロフ島からハワイのオアフ島まで3000海里を忍びよった歴史上最大規模の奇襲であること
2. 雷爆技術の水準が世界の常識をはるかに超えていたこと
3. その結果として、全く一方的、殲滅的な損害を相手に与えたということがいえるでしょう。

戦略的な観点から見れば、

1. 「リメンバー・パールハーバー」の合い言葉とともに、全米に日本に対する強い怒りを駆り立ててしまったこと
2. アメリカの空母群を打ちもらしてしまったこと
3. 真珠湾のオイルタンク地帯や、重要な港湾設備を破壊しなかったこと

が、日本軍にとって致命的な失敗になったといえるでしょう。

この練習用ゲームは真珠湾攻撃作戦の主要部分のみを取り上げて

いるので、全体像的な記録を記しておきます。

### ■日本軍の編成

#### 空襲部隊(指揮官:南雲忠一中将)

- 第1航空戦隊 空母:赤城、加賀
- 第2航空戦隊 空母:蒼龍、飛龍
- 第5航空戦隊 空母:瑞鶴、翔鶴

#### 支援部隊(指揮官:三川軍一中将)

- 戦艦:比叡、霧島
- 重巡:利根、筑摩

#### 警戒部隊(指揮官:大森仙太郎少将)

- 軽巡:阿武隈

駆逐艦:谷風、浜風、浦風、磯風、叢雲、霞、陽炎、不知火、秋雲

補給部隊 給油艦8隻

潜水艦 3隻

### ■第1次攻撃隊(183機)

総指揮官:淵田美津雄中佐

水平爆撃隊 九七式艦上攻撃機(800キロ徹甲爆撃弾1発)

赤城15機、加賀14機、蒼龍、飛龍各10機……………合計49機

雷撃隊 九七式艦上攻撃機(航空魚雷1本)

## 7. 実戦例

下記のユニットを並べて確かめてください。

- 最初の攻撃目標を次のように決めました。  
**九七艦攻(雷装) 2ユニット→ウエストバージニア(a)**
- 最初の4ユニットまでは「奇襲」ですので、対空砲火は受けません。九七艦攻(雷装) 2ユニットの対艦攻撃力は合計12です。ダイスを1個振って3が出ました。動かない敵なので2を引いて1になります。「対艦攻撃表」を見て下さい。12攻撃力でダイス1だと損害17。
- ウエストバージニアの防御力は9です。17-9=8、小破となりさらに8残っています。このうち1で中破(裏)になり7残ります。ウエストバージニアの裏の防御力は7ですから、この攻撃でウエストバージニアは大破となりました(5.4参照)。大破マーカーを上に乗せてください。
- 九七艦攻(雷装) 2ユニットでオクラホマを攻撃します(b)。この2ユニットも「奇襲」です。  
**対艦攻撃力: 6 + 6 = 12**  
**ダイスを振って「6」、ダイスの調節-2 = 4**  
**対艦攻撃表より: 損害 = 14**  
**オクラホマの防御力: 表7 / 裏7**  
 従って、オクラホマは中破となります。中破となってさらに損害が6残りますが(14-7-1=6)、大破には至らないので、この6は切り捨てられます。
- 次に九七艦攻の雷装0.5ユニット、爆装2ユニットでデトロイトを攻撃します(c)。この攻撃以降は対空砲火を浴びます。対空砲火のダイスを1個振り、3が出ました。デトロイトの対空能力(左上の数字)は2ですから、結果は「1-0」(対空砲火表参照)。攻撃隊は全機無事ですが、照準を狂わされました。
- 攻撃をします。  
**対艦攻撃力: 3 + 2 + 2 = 7**  
**ダイスを振って「4」、ダイスの調節-2 + 1 (対空砲火) = 3**  
**対艦攻撃表より: 損害 = 9**  
**デトロイトの防御力: 表3 / 裏3**  
 3 + 1 + 3 + 1 = 8以上の損害でデトロイトは撃沈ですから、この

攻撃により撃沈しました。

- 残った爆装3.5ユニットでペンシルバニアを攻撃します(d)。まず対空砲火を行います。ペンシルバニアの対空能力は4、ダイスは6が出ました。結果は「0-1」。1ステップの損害です。表のユニットを1つ裏返してもよいし、裏のユニットを取り除いても構いません。ここでは裏のユニットを取り除くことにしました。
- 残りの3ユニットで攻撃を行います。  
**対艦攻撃力: 2 + 2 + 2 = 6**  
**ダイスを振って「6」、ダイスの調節-2±0 (対空砲火) = 4**  
**対艦攻撃表より: 損害 = 8**  
**ペンシルバニアの防御力: 表8**  
 従って小破です。小破マーカーを載せます。
- 以上で第1次攻撃隊の攻撃が終わりました。  
 戦果は以下の通りです。  
**ウエストバージニア……………大破**  
**オクラホマ……………中破**  
**デトロイト……………撃沈**  
**ペンシルバニア……………小破**
- 続いて第2次攻撃隊の攻撃目標を決定します。この時、既に損害を受けている艦船は修理することはできません。
- 第2次攻撃隊は、既に損傷を受けている艦でも新たな艦でも、あるいはドック内の艦でも攻撃して構いません。ただし、対空砲火は全ての攻撃ユニットが受けます。
- 第1次攻撃隊と同様に攻撃し、全ての攻撃が終わった時に勝利得点を計算します。

### 【注意事項】

- 攻撃による戦果は撃沈・大破・中破・小破・無傷の5段階しかありません。例えば、あと少しで小破になるところだった艦も全く無傷だった艦も、同じく「無傷」です。同じ艦を2度、3度と攻撃する場合、前回の攻撃により「無傷」だった艦は、改めて防御力と等しい損害を与えないと小破になりません。例：ネバダを4回攻撃しました。それぞれ損害8、4、2、6を与えました。最初の攻撃でネバダは中破(裏)になりますが、その後3回の攻撃は大破になる損害(7)を与えていないので、ネバダは中破のまま生き残ります。
- 同じ艦を何度も攻撃する場合も、それぞれ対空砲火を受けます。

赤城、加賀各12機、蒼龍、飛龍各8機 …… 合計40機  
**急降下爆撃機** 九七式艦上爆撃機(250キロ陸用爆弾1発)  
 翔鶴26機、瑞鶴25機 …… 合計51機  
**制空隊** 零式艦上戦闘機(零戦)  
 赤城、加賀各9機、蒼龍8機、飛龍、瑞鶴各6機、翔鶴5機 ……  
 …… 合計43機

### ■第2次攻撃隊(171機)

**回次指揮官**：嶋崎重和少佐  
**水平爆撃機** 九七式艦上攻撃機(9機250キロ陸用爆弾2発、18機は250キロ陸用爆弾1発と60キロ通常爆弾6発)  
 翔鶴、瑞鶴各27機 …… 合計54機  
**急降下爆撃機** 九七式艦上攻撃機(250キロ通常爆撃弾1発)  
 加賀27機、赤城、蒼龍、飛龍各18機 …… 合計81機  
**制空隊** 零式艦上戦闘機  
 赤城、加賀、蒼龍、飛龍 …… 合計36機

### ■命中率(米軍発表)

雷撃…………… 55.3%  
 水平爆撃…………… 24.4%  
 急降下爆撃…………… 49.2%

### ■アメリカ軍の損害

戦艦：アリゾナ……………沈没  
 オクラホマ……………転覆沈没  
 カリフォルニア、ウエストバージニア……………沈没  
 ネバダ……………中破、座礁  
 ペンシルバニア、メリーランド、テネシー……………中破  
 標的艦：ユタ(元戦艦)……………沈没  
 敷設艦：オグララ……………沈没  
 巡洋艦：ヘレナ、ホノルル、ローレイ……………損傷  
 駆逐艦：カッシン、ダウネス……………大破  
 他2隻が損傷……………損傷  
 水上機母艦：カーチス……………大破  
 工作機：ベストル……………大破  
 航空機：188機(他に159機が損傷)

### ■日本軍の損害

戦闘機…………… 9機  
 急降下爆撃機…………… 15機  
 雷撃機…………… 5機 合計29機  
 (他に特殊潜航艇5隻)



## 第4部：シナリオ2

1941年12月10日

# マレー沖航空戦 (入門編1人用ゲーム)



## 1. このゲームの目的

プレイヤーは、日本軍の立場になってゲームを行います。  
このゲームで、艦隊移動と航空索敵のルールを練習します。

## 2. 使用する盤とユニット

盤：マレー沖

ユニット：

### 日本軍

所属基地・機種	爆装	雷装	計
元山航空隊 九六陸攻	1	2	3
美幌航空隊 九六陸攻	3	1	4
鹿屋航空隊 一式陸攻	0	3	3

※雷装は魚雷を装備したもので、対艦能力は6、爆装は爆弾(500キログラム爆弾1、または250キログラム爆弾2)を装備したもので、水平爆撃のため対艦能力は低く2です。

### イギリス軍Z部隊

戦艦：P. O. ウェールズ、レパルス

駆逐艦：1.5ユニット(エレクトラ、エクスプレス、ヴァンパイア)

※駆逐艦1.5ユニットとは、表で1ユニット、裏の状態でもう1ユニットを使います。もう1隻は別行動を取っていました。

## 3. セットアップ

イギリス軍の艦船ユニットを、連合軍艦隊編成表(別紙)のNo.11の4つのマスに並べます。順序はどうでも構いません(No.11のボックスでなくても、No.7からNo.13ならどこでも構いません)。

次に、No.11の艦隊マーカーと、数字の入っていないマーカー(ダミーマーカー)を3個取り出します。4個のマーカーを表にして、どれがNo.11の艦隊マーカーかわからなくします。そして、盤の中央部付近の4つのヘクスに別々に置きます(ヘクスは、どこを選ぼうが、このゲームでは関係ありません)。

日本軍の航空機ユニットは、盤の空いているところに置きます。

進行表のターン表示の5のマスにターンマーカーを置きます。このゲームは午前9時から始まることを表します。

最後に54個の索敵チットを、何かの入れ物か袋に入れます。手を入れて1個ずつ取り出しやすいものがよいでしょう。

以上で準備完了です。

## 4. ゲームの手順

### 4.1 [フェイズ]

このゲームでは、次の3フェイズで1ターンが終了します。

1. イギリス艦隊の移動
2. 日本軍の攻撃
3. 日本軍の索敵

日本軍の攻撃は、索敵によってイギリス艦隊の所在が判明しないと

行うことができません。従って、索敵が成功するまでは省略されることとなります。

### 4.2 [イギリス艦隊の移動]

4個の艦隊マーカーを表のまま各ターンに1ヘクスずつ、南へ移動させます。

どれがZ部隊かわかりませんが、艦隊マーカーを移動させれば、その艦隊に所属する艦船は全て艦隊マーカーと同じ移動をしたこととなります。

### 4.3 [索敵]

このゲームでは最初のターンは日本軍の攻撃は必ず省略されるので、フェイズの順は違いますが、索敵を先に説明します。

索敵とは、そのヘクスに本当に敵がいるかどうか探ることで、このゲームでは1ターンに2つのヘクスを索敵することができます。

#### 4.3.1 [索敵ヘクスの決定]

4個の艦隊マーカーが置かれているヘクスのうち、そのターンで索敵を行うヘクスを2つ決めます。

#### 4.3.2 [索敵チット]

索敵チット入れから、裏が見えないようにしてチットを1個引いて、索敵を行うヘクスの上に載せます。続いてもう1個チットを引き、もう1つの索敵するヘクスに載せます。

それから1個ずつチットを裏にし、索敵が成功したかどうかを調べます。2人ゲームだと、これは相手がやってその結果を報告するのですが、1人ゲームなので、自分の頭の中で報告してください。

索敵チットには「発見」「艦種誤認」「？」の3種類があります。

「発見」は索敵に成功したことです。艦隊マーカーを裏にしましょう。それがNo.11の艦隊マーカーなら敵艦隊をそのヘクスで発見したことになり、次のターンに攻撃を行うことができます。ダミーマーカーならそのヘクスに敵艦隊がないことがはっきりしたことになり、次のターンには別のヘクスを索敵することができます。

「艦種誤認」は、敵を発見した場合にその艦種を間違えて報告してしまうということです。艦隊マーカーを裏にしましょう。No.11なら敵艦隊の発見で、次のターンに攻撃できます。2人ゲームだと、敵艦隊を発見したものの空母がいるのにいないなどと間違った報告を送ることができ、攻撃するかしないかはプレイヤーの自由になります。しかしこのゲームでは、敵を発見すれば攻撃に向かうことにします。

ダミーマーカーの場合は、「連絡なし」という情報が送られることになり、次のターンにもう1度そのマーカーを索敵しなければなりません。このルールは、このゲームだけの特別なものです。

「？」のチットの場合は、索敵についての報告が来ないことを意味します。その海域が低い雲に覆われていたり、無電器が故障したり、敵機に撃墜されたり、あるいは敵艦を見逃したりと、いろいろな場合があります。このチットを引いたら艦隊マーカーは裏にしません。報告は「連絡なし」です。次のターンに再びそのマーカーを索敵するかどうかはあなたの自由です。引いた索敵チットは、チット入れには戻さずにおきます。

索敵が終わると、ターンマーカーを次のターンのマスに移して新しいターンを始めます。

このゲームでは、第5ターンから第7ターンまでの3ターンのうちに

# Task Force-Carrier Battles in the Pacific

敵艦隊を発見できないと、Z部隊を取り逃がしたことになってしまいます。

## 4.4 【攻撃】

敵艦隊を発見すると、次のターンに日本軍は攻撃を行うことができます。

4個のマーカーのうち3個がダメーだと分かって、残る1個が確実に敵艦隊であると知っていても、そのマーカーの索敵チップが「？」ばかりの場合は攻撃はできません。あくまで索敵によって発見することが必要なのです。

### 4.4.1 【攻撃目標の決定】

最初にどの航空機ユニットがどの艦を攻撃するかを決めます。攻撃は2ユニット以上が協同で攻撃しても構いません。戦力は集中したほうが効果はあるのですが、多すぎても効率が悪くなります。陸攻機の対艦能力が合計して10または12になるようにするのがよいでしょう。

最初に決めたユニットが攻撃が終わると、再び次の攻撃目標をどのユニットが攻撃するかを決めます。同じ目標を再び攻撃しても構いません。こうして、全ユニットが次々に目標を決めて攻撃していきます。

### 4.4.2 【対空砲火】

奇襲が終わった後の「真珠湾攻撃」と同様に、攻撃の前に対空砲火の洗礼を受けなければなりません。

対空砲火の効果は、目標にした艦と艦隊編成表でその両隣の艦の対空能力を合計し、ダイスの目で決めます。合計するところが、真珠湾とは違うところです。

### 4.4.3 【攻撃】

攻撃による戦果の決定は真珠湾攻撃と同じように行います。

ただ、今度は動いている目標ですから、ダイスの目にマイナス2のボーナスはありません。

敵艦隊を発見し、その次のターンの日本軍の攻撃が全て終了すれば、このゲームは終了です。

史実通り2隻の戦艦を撃沈すれば日本軍の大成功ですし、1隻でも取り逃せば失敗となります。2隻の戦艦の他に駆逐艦も撃沈してしまえば、あなたは帝国海軍陸攻隊より大きな勝利を得たことになります。

## 歴史的背景

1941年12月8日の真珠湾攻撃と同時に、日本軍はマレー半島の数カ所で上陸作戦を行いました。目的は、もちろんマレー半島の制圧と、その南端にある東南アジアの最重要戦略拠点であるシンガポールの占領です。

イギリス東洋艦隊司令官フィリップス中将は、この上陸部隊を攻撃しようとしてプリンス・オブ・ウェールズ、レパルスの2戦艦と、3隻の駆逐艦をひきいてシンガポールを出航しました。プリンス・オブ・ウェールズは、イギリスが「不沈戦艦」と呼んで誇りにしていた新鋭艦で、日本海軍の南方部隊（指揮官近藤中将）の2戦艦——金剛、榛名をはるかにしのぐ実力を持っていました。

このイギリスのZ部隊は、12月9日午後2時、潜水艦伊6号に発見されます。日本軍はただちに輸送船団を避難させるとともに、仏領インドシナ（現在のベトナム、ラオス、カンボジアで、当時日本軍が進駐していた）に基地をもっていた第22航空戦隊に攻撃を命じました。

航空部隊は9日の夕刻から夜間出撃を行います。この日はついに英艦隊を発見できませんでした。

翌10日午後6時25分から、日本軍の陸上攻撃機（陸攻）は次々と基地を飛び立ちます。

Z部隊は日本軍を奇襲できる可能性がなくなったという判断から、前夜のうちに反転しシンガポールへ向かっている途中でした。しかし11時45分ついに日本軍の索敵機に発見されてしまいます。

「敵主力部隊見ユ」の無電に、85機の陸攻隊がZ部隊の上空に殺到します。こうして史上初の洋上の戦艦対航空機の決戦が始まったのです。

結果はあまりにも一方的でした。レパルスは発射魚雷34本中の14本が命中して、午後2時20分沈没。プリンス・オブ・ウェールズには15本中7本の魚雷が命中。2時45分に不沈戦艦も波間に姿を消しました。

対空砲火はかなり激しく、被弾した陸攻は40%にもものぼりましたが、撃墜されたのはわずかに3機でした。

この海戦により、大艦巨砲主義は完全にその幕を下ろしたのでした。



左端の駆逐艦を攻撃する場合、対空能力は  $1 + 4 = 5$  です。レパルスを攻撃する場合は  $4 + 3 + 0 = 7$  です。ある艦が撃沈されたら、間を詰めて並べます。

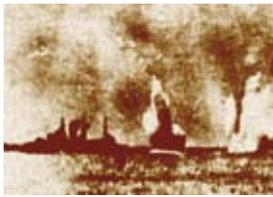


例えば日本軍の攻撃でレパルスが撃沈されたら、レパルスのユニットを取り除き、右端の駆逐艦をプリンス・オブ・ウェールズのすぐ右隣に置き直します。

続いてプリンス・オブ・ウェールズを攻撃する場合、対空能力は  $1 + 4 + 0 = 5$  になります。

## 第5部：シナリオ3

# スラバヤ沖海戦 (入門編1人用ゲーム)



### 1. このゲームの目的

プレイヤーは日本軍の立場になってゲームを行います。このゲームで、艦隊同士の砲撃戦、魚雷戦を練習します。

### 2. 使用する盤とユニット

盤：スラバヤ沖海戦

ユニット：

#### 日本軍

第5戦隊(指揮官高木武雄少将)

重巡：那智、羽黒

駆逐艦：2ユニット(潮、漣、山風、江風)

第2水雷戦隊(指揮官田中頼三少将)

軽巡：神通

駆逐艦：2ユニット(雪風、時津風、天津風、初風)

第5水雷戦隊(指揮官西村祥治少将)

軽巡：那珂

駆逐艦：3ユニット(村雨、五月雨、春風、夕立、朝雲、峯雲)

#### 連合国軍

ABDA艦隊(ドールマン少将)

重巡：エクゼター(英)、ヒューストン(米)\*

軽巡：デ・ロイテル(蘭)、パース(豪)、ジャワ(蘭)

駆逐艦：英1.5ユニット(エレクトラ、ジュピター、エンカウンター)

蘭1ユニット(ウィット・デ・ウィッツ、コルテノール)

米2ユニット(エドワーズ、アルデン、フォード、ポール・ジョンズ)

\*ヒューストンは日本機の攻撃によって既に損傷を受けていたの  
で中破、即ち裏の状態が登場します。

### 3. セットアップ

#### 3.1 [ABDA艦隊]

全てのユニットを、連合軍艦隊編成表のNo.7のボックスに並べます。

No.7の艦隊マーカーと、数字の入っていないマーカー(ダミーマーカー)を2個表にして盤に置きます。どれが艦隊マーカーか分からないように混ぜてから、ABDAの指示のある3つのヘクスに1個ずつ置きます。

#### 3.2 [日本艦隊]

第5戦隊をNo.7、第2水雷戦隊をNo.8、第5水雷戦隊をNo.9のボックスに並べます。

No.7、8、9の艦隊マーカーを裏にして盤の指定されたヘクスに置きます。

#### 3.3 [ターン表示]

このゲームは、第7ターン1200から始まります。進行表の7のマスにターンマーカーを置きます。

### 4. 移動

#### 4.1 [移動の順序]

奇数のターンは、日本軍がまず移動を行い、次に連合軍が移動します。このゲームは第7ターンから始まりますから、最初は日本軍が移動するわけです。偶数のターンは、逆に連合軍から移動を行います。

#### 4.2 [移動の方法]

- 移動は、日本の手番ならば日本軍の全ての艦隊マーカーを動かすことができます。ここが、将棋やチェスと違うところです。
- 移動できる距離は、各マーカーとも昼間は1ヘクス、夜間は2ヘクスです。
- 方向はどちらでも自由です。2ヘクス移動できる時、途中で方向を変えることも自由です。ただし、このゲームの特殊ルールとして、連合軍の移動の方向は艦隊マーカーごとにダイスを振って決めることにします。

ダイスの目	移動方向	
	昼間	夜間
1-2	北西	北西→北西
3	北西	北西→西
4	西	西→北西
5-6	西	西→西

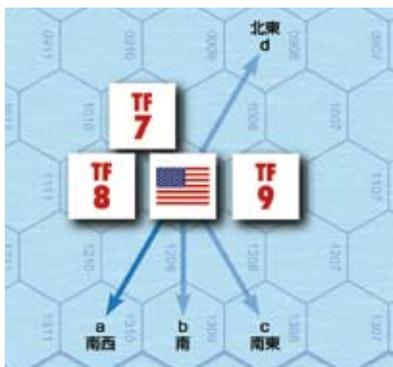
- 相手のマーカーがいるヘクスに入ることはできません。連合軍が向かう方向に日本軍マーカーがいる場合は、次の優先順位で方向を変えることにします。

北西または西→南西→南→南東→北東→東

例えば、図のように、北西も、西も、日本艦隊がいる場合は次の優先順位の南西に移動します。



- 味方のいるヘクスに重ねてマーカーを置くことはできません。
- 日本側の移動は行わなくても構いません。ただし、その移動力を他のマーカーに譲ったり、次のターンにためておいたりすることはできません。
- 第11ターンの連合軍マーカーは、日本軍のZOCから離れるように移動します。その時の方向の順序は4と同じとします。例えば図(次の頁参照)のような場合、ABDA艦隊が日本艦隊のZOCから離れるにはabcdの4つのヘクスがありますが、4の優先順位の2番目の南西aのヘクスに移動します(4つのヘクスの優先順位はabcdの順です)。



## 5. 戦闘

### 5.1 [戦闘の発生]

両軍の移動が終わった時、日本軍マーカーと隣接しているヘクス (ZOC) にいる連合軍の艦隊マーカーは裏にします。裏にしたのがダメージマーカーならば盤から除きます。裏にしたのが艦隊マーカーだったら、そこで戦闘が起こります。その後のターンでも、両軍の艦隊が互いのZOCにいれば必ず戦闘が起こります。

戦闘の方法は、昼間と夜では大きく異なります。

### 5.2 [昼戦]

昼間の戦闘で攻撃できるのは、**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**だけです。

射程距離を大きい順に並べると、次の通りです。

**戦艦(BB)―重巡(CA)―軽巡(CL)―駆逐艦(DD)**

ABDA艦隊と第2水雷戦隊とが戦闘を行うとすると、攻撃できるのはABDA艦隊の重巡2隻だけです。ただし、**両軍が賛成すれば、次に射程の長いタイプ、あるいはその次に射程の長いタイプも攻撃に参加できます**。前の例では、軽巡は3:1で連合軍側が有利ですから、日本軍が賛成しないでしょう。

攻撃は次の手順で行われます。

#### 1. 攻撃目標の決定

攻撃を行うことのできる艦が、相手のどの艦を攻撃するか決めます。

**2隻の艦が相手の1隻を攻撃しても構いません。3隻以上の艦が同一の目標を攻撃する時は、2度以上に分けて行います**。例えば4隻の場合は、2隻ずつ2度に分けて攻撃します。

航空機の攻撃と違う点は、**全ての攻撃目標を決定してから戦果のダイスを振ること**です。だから、2度に分けて攻撃する場合に最初の攻撃で相手を撃沈してしまえば、2度目に攻撃を予定していた艦はどこにも使うことはできません。

このシナリオは1人ゲームなので、攻撃目標を決定する時は、両軍に対して同じような基準で決めてください。

#### 2. 戦果の決定

戦闘結果表の砲戦の表を見てください。上段に並んだ数字は、攻撃に参加する艦の砲撃力を表しています。

**左端の縦に並んだ数字は、連合軍側のダイスの目、右端の数字は、日本軍のダイスの目**です。この差は、当時の練度の差を表しています。

前の例で、連合軍の重巡2隻が軽巡の神通を攻撃したとしましょう。重巡2隻の砲撃力の合計は8です。ダイスが3とすると、その合致した欄の数字「4」が相手に与えた損害です。この数字が相手にどんな被害を与えたかは航空隊の攻撃と同じです。この場合、神通の防御力は3なので、神通は中破したことになり裏返しにされます。

#### 3. 両軍の攻撃

例えばABDA艦隊と第5戦隊とが互いにZOCにいた場合は、両軍と

も重巡2隻ずつが攻撃に参加できます。

このように両軍が攻撃する際は、同時に攻撃が行われていると判断します。だから、日本軍の攻撃を先に解決してエクセターが沈没したとしても、連合軍の攻撃にエクセターは参加することができます。

両軍の戦果の決定が全て終わってから、沈没した艦を盤から除きます。その他の損傷も同様です。

### 5.3 [夜戦]

夜戦では全ての艦が戦闘に参加します。また、**日本軍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**。この2点を除けば昼戦と同じです。

## 7. ゲームの終了と勝利得点

### 7.1 [ゲームの終了]

このゲームは第12ターンで終了します。

### 7.2 [勝利得点]

ゲームが終了した時点で、相手に与えた損害から、両軍の勝利得点を計算します。日本軍が7点以上勝っていれば、スラバヤ沖海戦はあなたの指揮する日本軍の大勝利となります。

艦種/損害	撃沈	大破	中破
敵重巡(CA)	3	2	2
敵軽巡(CL)	2	1	1
敵駆逐艦(DD)	1	1	0.5

※上の表は1ユニットにつき得られる得点です。駆逐艦は表が2隻、裏が1隻を表していますが、他の艦船ユニットと同様に計算します。

## 歴史的背景

1942年2月27日、ジャワ攻略に向かった41隻の輸送船団を護衛する日本艦隊と、オランダ、イギリス、アメリカ、オーストラリアの連合艦隊との間に、太平洋戦争初の艦隊戦が行われました。

両軍の戦力は、紙上の計算ではほぼ同等でしたが、(重巡は双方2隻ずつ、軽巡は日本の2に対して連合国は3) 連合国側は旧式艦が多く寄せ集めの艦隊であり、連日の艦隊行動で乗組員の疲労もその極に近い状態でした。

海戦は午後5時40分、2万メートル以上の遠距離からの砲戦で始まりました。しばらくは東方への並航戦が続きますが、距離が遠すぎて有効打がありません。

6時30分、重巡羽黒の20センチ徹甲弾が英重巡エクセターに命中。同艦は火災を起こし、速度が低下して戦列を離れます。このため連合国艦隊は混乱を起こします。さらに、オランダ駆逐艦ホルテノールが魚雷を受けて轟沈。日本艦隊の司令官高木少将はこの機に「全軍突入」を命じましたが、煙幕と夕闇のために敵を取り逃がしてしまいました。

連合国艦隊は魚雷を撃ちつづいたアメリカの旧式駆逐艦4隻と分かれ、夜9時に再び転針し北方に向かいます。

午後11時、両艦隊は再び接触し、日本軍得意の夜戦となりました。この戦いでは、日本軍の秘密兵器、酸素魚雷がその威力を発揮します。まず、旗艦デ・ロイテルが魚雷を受け大爆発を起こします。続いて、軽巡ジャワも火だるまとなって沈みかけました。

司令官のドールマン少将は、「貴艦らはデ・ロイテルおよびジャワの救助をなすにおよばず、すみやかにバダビヤに向かわれたし」と連絡し、ジャワ海に消えました。

重巡とヒューストンと軽巡パースは、いったんは脱出することができました。しかし、28日の真夜中スンダ海峡近くで、日本軍の輸送船団とその護送艦隊と遭遇し、30分間の海戦のち撃沈されてしまいます。

こうして、ジャワ海域の連合国艦隊は壊滅したのです。

## 第6部：シナリオ4

仮想戦



# 空母 vs. 空母 (入門編2人用ゲーム)

## 1. このゲームの目的

いよいよ、2人で対戦する本格的なウォーゲームです。  
このゲームで、空母の艦載機の移動と空中戦のルールが加わります。  
このゲームでは、両軍がほぼ対等な戦力を持った機動部隊の対決を設定しました。架空の海戦ですが、空母戦の面白さを充分味わってもらえると思います。

## 2. 使用する盤とユニット

盤: 連合艦隊 vs. 太平洋艦隊

ユニット:

### 日本軍

空母: 瑞鶴、翔鶴  
駆逐艦: 8ユニット  
艦載機:

搭載艦/機種	零	戦	九七艦攻(雷装)	九九艦爆
瑞鶴(ス)	2	2	2	2
翔鶴(シ)	2	2	2	2

### 連合国軍

空母: エンタープライズ、ヨークタウン  
駆逐艦: 8ユニット  
艦載機:

搭載艦/機種	F4F	SBD	TBF
エンタープライズ(CV6)	3	4	1
ヨークタウン(CV5)	3	4	1*

\* ヨークタウン用はありませんので、サラトガがワスプの搭載機を流用して下さい。

## 3. セットアップ

### 3.1 [艦隊編成]

両軍のプレイヤーは、艦隊編成表のNo.1とNo.2のボックスに艦隊を作ります。

空母を中心に置き、その周囲を4つの駆逐艦ユニットで囲みます。これで、空母を中心とした輪型陣ができたわけです。

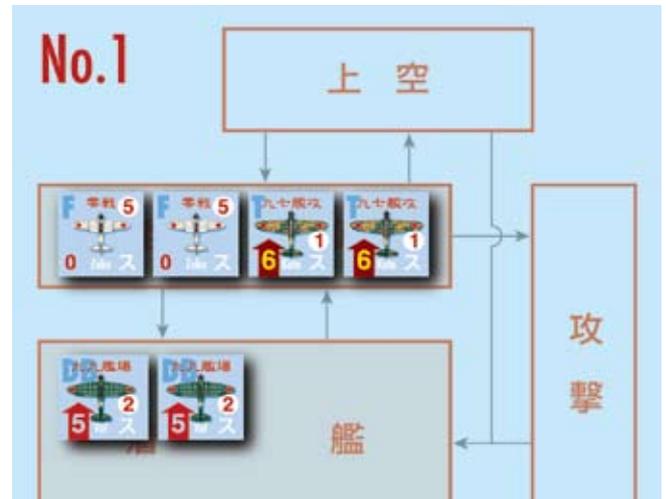
空母は2隻ずつありますが、どちらをNo.1に置いても構いません。

### 3.2 [航空機の配置]

次に航空機ユニットを、航空機配置表に並べます。

例えば、瑞鶴がNo.1のボックスに置いてあれば、瑞鶴の艦載機6ユニット(ユニットの右下に「ス」とあるもの)を、No.1のボックスの発艦準備か、着艦のマスに配置します。

発艦準備のマスには、4ユニットまでしか置くことはできませんが、ユニットの組み合わせはプレイヤーの自由です。



### 3.3 [艦隊の配置]

No.1とNo.2の艦隊マーカーと、数字のないダミーマーカー3つを取り出します。

合計5つの艦隊マーカーを、相手にどれがどれか分からないように、表にして盤上の●印のあるヘクスに1つずつ並べます。味方のNo.1とNo.2のマーカーがどれかは、もちろん見て構いません。

### 3.4 [索敵チット]

「マレー沖航空戦」のように、索敵チットを全部入れ物に入れます。

### 3.5 [進行表のセット]

このゲームは、第1ターンから第9ターンまで行います。そこでターンマーカーを、進行表の第1ターンのマスに置きます。ターンマーカーは表の(日本)にして置きます。これは、日本軍から移動を始めるということを表しています。

第2ターンになって、ターンマーカーを移動させる時に裏の(アメリカ)にすると、アメリカ軍から移動するターンであることを表します。これで、いよいよゲームの始まりです。

## 4. ゲームの手順

### 4.1 [フェイズの順序]

1. 移動フェイズ
2. 爆撃フェイズ
3. 索敵フェイズ

ただし、第1ターンと第2ターンは夜間なので2.と3.は省略します。第3ターンは、まだ敵を発見できないので、2.の爆撃は行われません。第9ターンは、3.の索敵は省略されます。それ以前でも、敵艦隊の位置が2つとも分かってしまったら、索敵をする必要はありません。

### 4.2 [移動フェイズ]

移動は「シナリオ3:スラバヤ沖海戦」の日本軍と同様に行います。

ただし、**両軍とも後退する移動はできません**。つまり、日本軍は南西と北西のヘクス、アメリカ軍は北東または南東のヘクスへの移動はできません。

両軍の移動が終わると、次の爆撃フェイズに移ります。

このゲームでは砲撃戦は行わないことになります。両軍の艦隊が接していても戦闘は生じません。

## 4.3 【爆撃フェイズ】

このフェイズに、航空機ユニットの移動と戦闘が行われます。夜のターン及び昼間の最後のターンはこのフェイズを省略します。

### 4.3.1 【プレーの順序の決定】

このフェイズだけは、どちらのプレイヤーが先にプレイするかをダイスで決めます。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。後のプレイヤーのほうが有利な場合が多いようです。

### 4.3.2 【航空機ユニットの移動】

航空機ユニットは、航空機配置表の1つのマスから、矢印のついた次のマスに移動できます。例えば、発艦準備のマスにいるユニットはどこへでも移動できますが、攻撃のマスにいるユニットは着艦のマスにしか移動できないというわけです。

次にそれぞれのマスの意味を説明しましょう。

- 発艦準備**：攻撃準備ができて、飛行甲板または、すぐ下の格納庫にいるという状態を表しています。前にも述べましたが、ここには**最高4ユニット**までしか置けません。
- 攻撃**：敵艦隊の攻撃を行っている状態です。このマスへの移動は、どの艦隊マーカーを攻撃するか宣言してから行います。  
このゲームでは攻撃できる敵の艦隊は、**自軍の母艦から5ヘクス以内**にいなければなりません。もちろん「マレー沖航空戦」と同様に、その艦隊マーカーがダミーでないことが索敵によって分かていなければなりません。このマスに移動すれば、必ず戦闘となります。戦闘によって撃墜されなかったユニットは、**次のターンの爆撃フェイズに必ず着艦のマスに移動**しなければなりません。**空母は発進させた攻撃隊を収容できる距離にいなければなりません**。その距離は攻撃できる距離と同じです。着艦すべき母艦が敵の攻撃によって沈没したり、着艦不能になっていたりした場合は、攻撃をしたヘクスから5ヘクス以内に味方の空母がいれば、そこに着艦できます。ただし、**収容できる航空機ユニットは日本軍空母が8、米軍空母が10、軽空母は両軍とも4まで**です。収容できない場合は不時着水となり、ユニットを盤から除きます。
- 上空**：戦闘機が上空直援に出た状態、または爆撃機や雷撃機が敵の空襲をさせて上空へ避難した状態です。上空直援の戦闘機は、敵機の来襲があれば迎撃による空中戦を行います。このマスにいるユニットは、**次のターンには、発艦準備か着艦のマスに移動**しなければなりません。いきなり発艦準備のマスに戻れるのは、攻撃マスと違って帰艦に要する時間が少ないという考え方からです。
- 着艦**：攻撃や上空から帰艦し、格納庫に収められた状態です。再び発進するためには、発艦準備のマスを経過しなければなりません。

両軍の移動が終わると、次の手順になります。

### 4.3.3 【空中戦—迎撃】

攻撃隊が攻撃に移る時、攻撃を受けた艦隊マーカーを裏にして、どの艦隊かをはっきりさせます。その艦隊が機動部隊(空母を含む艦隊)で、その空母の戦闘機が迎撃できる状態にあれば、必ず空中戦となります。迎撃できる状態は、日本軍とアメリカ軍で違います。

- 日本軍**：ダイスの結果で**日本軍が先に移動を行うことになっている場合は、戦闘機が上空マスにいなければ迎撃はできません**。上空にいなければ奇襲を受けたことになります。  
日本が後に移動を行う場合は、アメリカ軍が攻撃を宣言してから

ら発艦準備に至る戦闘機を上空に移動させれば迎撃ができます。

- アメリカ軍**：アメリカ軍は既にレーダーを備えていました。そのため奇襲を受けることはありません。**アメリカ軍が先に移動の終了を宣言した後に日本機の来襲を受けても、そのフェイズに移動しなかった戦闘機が発艦準備のマスにいれば、迎撃することができます**(そのフェイズに発艦準備マスに移動してきた戦闘機は迎撃できません)。

アメリカ軍が後に移動を行う場合は、日本軍の例と同様に、発艦準備マスにいる戦闘機を上空マスに移動させればいいのです。

- 迎撃できる特別な場合**：日本軍もアメリカ軍も**自分が先に移動できる場合に限って、発艦準備のマスにいる戦闘機を攻撃マスに移して、自軍の他の艦隊の上空直援を宣言することができます**。もし、その艦隊マーカーに敵の来襲があれば、その敵機を迎撃することができます。

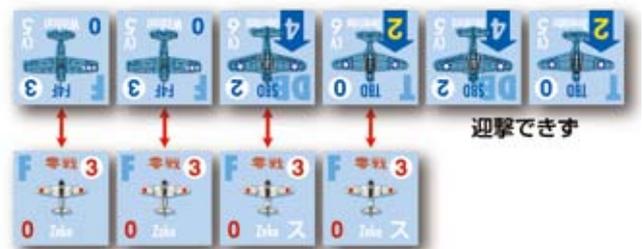
上空直援ができる艦隊は、母艦から5ヘクス以内でなければならないのは、攻撃の場合と同じです。

### 4.3.4 【空中戦—組み合わせ】

空中戦になったら、まず戦闘の組み合わせを決めます。そのルールは次の通りです。

- 攻撃隊に戦闘機がいれば、まずそれを迎撃しなければなりません**。
- 迎撃機1ユニットにつき、攻撃側の1ユニットだけを迎撃できます。ただし、6.の場合は2ユニット以上を迎撃しなければならないことになります。
- 表の状態の零戦は、攻撃側の時でも迎撃側の時でも、裏の状態の零戦2個に分割できます**。また、上空直援に0.5ユニットだけを出すこともできます。他の零戦のカウンターを使って、1ユニットを2個に分割します。攻撃、あるいは迎撃後もとに戻すのも自由です。
- 迎撃側が攻撃側の全ての戦闘機を迎撃してまだユニットに余裕がある場合、
  - 余裕が1ユニットなら、攻撃側のどのユニットでも迎撃できます。
  - 余裕が2ユニットで、**攻撃側が雷撃機と爆撃機の2タイプであれば、その両方を迎撃しなければなりません**。

例えば、F4F×2、SBD×2、TBD×2の6ユニットの攻撃隊を、零戦2ユニットで迎撃する場合は次の通りになります。



零戦ユニットを、裏の状態4つに分割して米軍機4ユニットを迎撃します。まず、戦闘機のF4F2ユニットを迎撃します。SBDとTBDの対艦能力を比べると、SBDを迎撃した方が得なのですが、ルールによって両方を1ユニットずつ迎撃しなければならないのです。

- 迎撃側が攻撃側の全てのユニットを迎撃してさらに余裕があれば、迎撃側はどの攻撃側ユニットでも2ユニット以上で迎撃することができます。例えば攻撃側が2ユニット、迎撃側が3ユニットの場合は、迎撃機は攻撃側のどちらを2ユニットで迎撃しても構わないわけです。

6. 迎撃ユニットより攻撃側戦闘機ユニットのほうが多い場合、迎撃ユニットはその全てを迎撃しなければなりません。5.と逆に1ユニット以上を相手にしなければならぬわけです。

このような不利な場合でも、前に述べたように迎撃できる状態であれば(他に選択する道がなければ)必ず迎撃しなければなりません。

#### 4.3.5 [空中戦—戦闘結果]

空中戦の組み合わせが決まったら、その1組ごとに迎撃側のプレイヤーがダイスを振って、戦闘結果を出します。

どの組み合わせからダイスを振るかは迎撃側プレイヤーの自由ですが、その順序で有利不利がでることはありません(陸戦の場合は戦闘後の追撃があるので、順序には頭を使うところですが)。

戦闘結果は、両軍ユニットの空戦能力によって大きく違ってきます。

零戦(空戦能力5)が攻撃側のF4F(空戦能力3)を迎撃した場合を例として説明しましょう。

まず、迎撃側空戦能力から攻撃側空戦能力を引いてその差を出します。この場合は  $5 - 3 = 2$  です。

そこで、「空戦戦闘結果表」の+2の欄を見てダイスを振ります。ダイスの目が1だとしましょう。+2のダイス1は「A2」とあります。これは、攻撃側(Attacker)が2ステップの損害を出したという意味です。つまり、F4Fは全機撃墜された(または再度戦闘に参加できないような損害を受けた)ことになり、そのユニットは盤から除かれます。

Iは迎撃側(Interceptor)の意味です。

戦闘結果表がA2I1とあれば、攻撃側が2ステップ、迎撃側が1ステップの損害を出したことになります。

\*印は、攻撃側が爆撃機か雷撃機の場合に艦船攻撃ができるということを示しています。

「A1\*」ならば、その爆撃機隊は半数を撃墜されながら、残りが爆撃を行ったということです。

#### 4.3.6 [爆撃—攻撃目標の決定]

マレー沖航空戦と同様に、どの攻撃ユニットがどの艦を攻撃するかを決めます。この攻撃には戦闘機は参加できません。

#### 4.3.7 [爆撃—対空砲火]

爆撃の前に対空砲火を受けるのは、これまでのゲームと同じです。

今回、新しく加わるルールは輪型陣の対空砲火です。輪型陣の中心にいる空母を攻撃する場合は、その艦隊の全ての対空砲火を浴びることになります。つまり、艦隊全ての対空能力を合計して、その効果のダイスを振るのです。日本軍プレイヤーは、たぶん、アメリカ軍の対空砲火のすさまじさに悩まされることになるでしょう。輪型陣の外側の艦を攻撃する時の対空砲火はその艦のみとします。

空母が撃沈された輪型陣は単縦陣になったものとみなします。攻撃を受ける時に並び方を決めて下さい(「マレー沖航空戦」参照)。

#### 4.3.8 [爆撃—戦果]

これまでのゲームと同様に判定します。今回、新しく加わるルールは、次の2点です。

1. 空母が爆撃されて命中弾があった(1ポイントでも被害があった)時、発艦準備マスに航空機ユニットがいれば、その飛行機が誘爆を起こしたかどうかダイスで決めます。空母側プレイヤーがダイスを振り、1、2、3が出れば誘爆です。発艦準備マスにいる戦闘機1ユニットにつき1、その他は1ユニットにつき3の損害が爆撃の戦果にプラスされます。また、それらの航空機は配置表から取り除きます。
2. 空母が小破または中破した場合は、ダイスを振って、航空機の発艦や着艦に影響がないかどうかを決めます。

ダイス	小破	中破
1	着艦不能	発着艦不能
2	発艦不能	着艦不能
3	影響なし	着艦不能
4	//	発艦不能
5	//	発艦不能
6	//	影響なし

着艦が不能になっても、載せている飛行機を攻撃に送ったり、他の空母に収容させたりすることはできません。発艦が不能になっても攻撃隊を収容することはできません。

小破の場合は、「修理」されれば、その次のターンから影響はなくなります(第3部5.4の1.参照)。

3. 大破した艦、及び発艦や着艦が不能となった中破の空母は、戦列を離れてそれぞれ軍のスタート・ヘクスへ向かわなければなりません。ただし、その前に可能な発艦または着艦を行うことができます。空母の場合は、必ず護衛する艦を1ユニット以上つけなければなりません。それらの艦は艦隊編成表から外し、盤面に直接置くか、別の艦隊を編成しなくてはなりません。

両軍の爆撃の戦果が決定すると、爆撃のフェイズが終わります。

#### 4.4 [索敵フェイズ]

基本的な手順は、「マレー沖航空戦」と同じです。

なお、索敵は昼間の0600から1330のターンまでしかできません(進行表参照)。

1. 両軍プレイヤーは、2ヘクスずつ索敵をすることができます。
2. 相手が索敵するヘクスを指定したら、索敵された側がチットを1個ずつついて、表(「SEARCH」の面)にしてそのヘクスの上に置きます。
3. 相手にチットの内容が分からないように見て、その内容を報告します。
4. 「マレー沖航空戦」と違うのは、ダミーマーカーに対して「艦種誤認」チットを引いた時です。マーカーを表にせず、ただ「連絡なし」と報告します。相手は「?」チットを引いたのかどうか分からないわけです。

## 5. ゲームの終了と勝利の条件

このゲームは、第9ターンの攻撃が終わったところで終了します。

その時点で、相手にどれだけの損害を与えたかを点数によって判断します。

艦種/損害	撃沈	大破	中破	小破
空母	10	7	4	2
駆逐艦	1	0.5	0.5	0

両軍の点数を合計して、得点を比べます。

3点差以内	引き分け
4～6点差	少差の勝利
7～9点差	判定勝
10～16点差	大差の勝利
17点差以上	決定的な勝利



## 第7部：シナリオ5

1942年5月7日～8日

# 珊瑚海海戦 (初級編2人用ゲーム)

このゲームから、今までのルールが全て使われます。このゲームさえ覚えてしまえば他のシナリオも簡単にプレイすることができます。

## 1. 使用する盤とユニット

盤:珊瑚海海戦

### 歴史的背景

珊瑚海海戦は、史上初の空母対空母の海戦として有名です。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す。

アメリカ軍は事前にこの作戦を察知し、空母ヨークタウンとレキシントンを主体とする第17機動部隊（指揮官フレッチャー少将）に迎撃を命じました。

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、翔鶴を主体とする第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ネオショーと駆逐艦1隻にすぎません。

同じころアメリカ軍は、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分に沈没します。

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。

ユニット:

日本軍

【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主体】

- 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】

搭載艦/機種	零戦	九七艦攻	九九艦爆	九六艦戦
瑞鶴(ス)	2	2	2	-
翔鶴(シ)	2	2	2	-
祥鳳	0.5	1	-	1

※九七艦攻は全て雷装です。

※祥鳳の艦載機は搭載艦名のないユニットを使用します。

アメリカ軍

【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、ラッセル)
- 補給隊: タンカー 2ユニット  
駆逐艦 1ユニット(シムス、ワデン)

【艦載機】

搭載艦/機種	F4F	SBD	TBD
ヨークタウン(CV5)	3	4	1
レキシントン(CV2)	3	4	1

## 2. セットアップ

2.1 【艦隊編成】

両軍のプレイヤーは、艦隊編成表の上に自軍の艦船ユニットを並べます。

No.1からNo.6までは、空母を含む機動部隊のための輪型陣を表す

ボックスです。空母を中心のマスに置き、その周囲に護衛する艦を置きます。

もし2つの輪型陣(例えばNo.1とNo.2)で1つの艦隊No.1をつくらうとすれば、No.2の艦隊マーカーを裏にして、艦隊編成表のNo.2の数字の上に置きます。そして、No.1とNo.2が同一艦であることを相手に知らせます。輪型陣と単縦陣で艦隊を作る場合も同様に行います。

護衛する艦は、後に述べる例外の他はどの艦を持ってきても構いませんが、艦隊編成表の上ではスタックすることはできません。

アメリカ軍は、タンカーを空母の護衛にすることはできません。日本軍は、ポートモレスビー攻略部隊を祥鳳以外の空母の護衛にすることはできません。

No.7からNo.13までは、空母以外の戦闘部隊のための単縦陣です。

例えば、日本軍プレイヤーが、第5戦隊と第7駆逐隊で1つの艦隊をつくらうと思ったら、妙高、羽黒、駆逐艦1ユニットを、No.7からNo.13までのどれかのボックスに並べて置きます。マスが余っても構いません。マスだけでなく、ボックスも余ってしまうことでしょう(アメリカ軍は輪型陣であっても四つ使わないこととなります)。使わないボックスが出てきても構いません。無理して使うことはないのです。

艦隊を編成する時、駆逐艦1ユニットの代わりに、裏にしたユニットを2個使うこともできます。2隻の駆逐艦を1隻ずつにして使うという事です。

## 2.2 【航空機の配置】

次に航空機ユニットを航空機配置表に並べます。例えば、日本軍の翔鶴がNo.1の輪型陣に配置されていたら、翔鶴の艦載機の6ユニットは航空機配置表の同じ番号、つまりNo.1のボックスの発艦準備が着艦のマスに配置します。発艦準備のマスには4ユニットまでしか置くことはできませんが、ユニットの組み合わせはプレイヤーの自由です。

## 2.3 【艦隊の配置】

いよいよ艦隊を盤に配置します。

まず、艦隊編成表で艦船ユニットが配置されているボックスの番号と同じ数字がついた艦隊マーカーを選んで下さい。

例えば、日本軍がNo.1、2、3、7、10、11のボックスにユニットを配置していたら、それと同じ数字のマーカーを取り出します。次に、数字の入っていない艦隊マーカー(ダミーマーカー)を6個取り出します。

艦隊マーカーは全部で12個使うことができます。従って、艦隊を5個しか編成していなければ、ダミーマーカーは7個使用できます。

次に、この12個の艦隊マーカーを(裏の数字を相手に見られないようにしながら)盤の指定されたヘクスのうちの好きな所に配置します。日本軍は盤の北西側、アメリカ軍は、盤の南東側になります。配置はまず日本軍が行います。この配置は、いくらスタックしても構いません。ただし、この時点ではあまり有利とは言えないでしょう。

盤上の12個の艦隊マーカーは、敵がいそうな場所を示しているわけです。12個のマーカーが全て別々な場所に置かれていれば、敵の主力空母がどこにいるかは6分の1の確率です。それに対して、極端な例ですが、全てのマーカーをスタックしてしまえば、そこに必ず主力空母がいることがわかってしまうからです。

## 2.4 【索敵チット】

「マレー沖航空戦」のように、索敵チットを全部入れ物に入れます。

## 2.5 【進行表のセット】

このゲームは、5月7日の午前0時に始まります。そこでターンマーカーを、第1ターン(0000)のマスに置きます。

これでセットアップは完了です。

いよいよ、史上初の空母決戦が始まります。

## 3. ゲームの手順

### 3.1 【移動フェイズ】

移動は、「シナリオ3:スラバヤ沖海戦」と同様に行います。

奇数ターンは日本軍から移動を開始します。サンゴ海海戦は、5月7日の第1ターンから始まるので、日本軍が12の艦隊マーカーを移動させます。

移動できる距離は夜間なので、2ヘクスです。ただし輸送船は足が遅いので、1ヘクスしか移動できません。輸送船と艦隊を組んでいれば、ほかの艦船も1ヘクスだけの移動となります。

昼間は、輸送船は奇数ターンだけ1ヘクス移動できます。昼間の偶数ターンは移動できません。

1回のフェイズで、全てのマーカーを移動させることができます。もちろん、移動しないマーカーがあっても構いませんし、2ヘクス移動できる夜間に1ヘクスしか移動しなくても構いません。ただし、移動しなかったからといって、その分を別のマーカーに譲ったり、次のターンに持ち越したりはできません。

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。

移動フェイズに、航空機ユニットを移動させることはできません。

日本軍の移動が終わると、アメリカ軍が同様にして、12個の艦隊マーカーを移動させます。

両軍の移動が終わると移動フェイズが終了で、次の砲撃フェイズに移ります。砲撃戦は、両軍のダミーでない艦隊マーカーが互いにZOCにいないければ起こりません。第1ターンでは、両軍がZOCに入ることはありませんから、砲撃戦フェイズは省略されることとなります。

次の爆撃フェイズも夜間なので省略されます。最後の索敵フェイズでも夜間なので省略です。従って、第1ターンは両軍の移動だけで終了することとなります。

進行表のターンマーカーを1から2に移動させます。第2ターンが始まったことをはっきりさせるためです。

こうして、また移動フェイズから第2ターンの手順が進行してゆきます。第2ターンは偶数ターンなので、アメリカ軍から移動を開始します。

移動はヘクスからヘクスというのが原則ですが、盤の端ヘクスから盤外へという移動も可能です。この場合は戦闘海域から撤退したとみなされ、2度と盤に戻ることはできません。

### 3.2 【砲撃戦フェイズ】

「スラバヤ沖海戦」と同様に行います。

### 3.3 【爆撃フェイズ】

「シナリオ4:空母vs.空母」と同様に行います。

ただし、このゲームに出てくる航空機のうち TBD だけは航続距離が短く、自分の空母から4ヘクス以内しか攻撃できません。

### 3.4 【索敵フェイズ】

索敵は昼間の1330に始まるターンまでできます。

基本的な手順は、「マレー沖航空戦」と同じですが、多少複雑になっています。

#### 3.4.1 【索敵できるヘクスの数】

ミッドウェー海戦で敗れるまで、日本軍は索敵を軽視する傾向がありました。そこで索敵できるヘクスは、日本軍空母1隻につき1ヘクス、アメリカ軍は空母1隻につき2ヘクスとします。

空母が撃沈されたり、戦列を離れたりしても、そのターンの索敵はすることができます。

#### 3.4.2 【索敵距離】

索敵できる敵の艦隊マーカーは、母艦から8ヘクス以内にあるもの

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。

### 3.4.3 [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。

### 3.4.4 [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
  - A. 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。
  - I. 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。
  - U. 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
  - A. 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ます。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ます。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。
  - I. 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。
  - U. 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。

両方のプレイヤーが索敵を終えるとそのターンが終了し、改めて次のターンが始まります。

## 4. 艦隊マーカーの再編成

### 4.1 [ダミーマーカーの再使用]

航空索敵で発見されたり敵の艦隊のZOCに入ったりすると、ダミーマーカーは盤から除かれます。除かれたダミーマーカーは、その日の昼間のうちは使うことはできませんが、夜になると再び使用することができます。

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。

この時、除かれていたダミーマーカーを艦隊マーカーの上に載せることができます。2枚以上重ねても構いません。夜間の移動の時、どれがダミーか相手に分からないようにしてから重ねたマーカーを別々の方向に移動させれば、敵は一度発見した艦隊を見失ってしまうこととなります。

艦隊マーカーは12個使うことができますから、全滅した艦隊があっ

たら代わりにダミーを1個余計に使うこともできます。

大破して戦列を離れる艦は、艦船ユニットを艦隊編成表から盤上に移して、余分の艦隊マーカーの使用を省くことができます。

### 4.2 [艦隊の分割・統合]

夜のターンに1個の艦隊を2個に分割することができます。艦隊を分割する時は、移動フェイズの最初に分割を宣言して、艦隊編成表の艦隊を2個に分けます。そして、新しくできた艦隊のための艦隊番号のついた艦隊マーカーをトレイから出します。その代わりに、盤上のダミーマーカーを1個減らさなくてはなりません。

元の艦隊マーカーを裏にして相手に見せ、どのヘクスで艦隊が分割したかを確認してもらいます。その上で、2個のマーカーを裏のままそのヘクスから別々に移動させます。この時は夜間のターンなので、さらにダミーを重ねて本物の位置を分かりにくくしても構いません。

1個の艦隊を3個以上に分割する場合も同様の手順で行います。

2個以上の艦隊を統合したい時は、盤上で艦隊マーカーをスタックさせます。護衛する艦の少ない機動部隊と他の艦隊がスタックした場合は、輪型陣の残りのマス埋めていると判断します。攻撃を受ける時に、どの艦がどのマスにいるか決めます。

## 5. ゲームの終了と勝利の条件

このゲームは、通常5月8日(2日目)の第24ターンで終了し、勝利得点を計算して勝敗を決めます。

勝利得点には、戦術ポイントと戦略ポイントとがあります。勝敗はあくまでその両方を合計して決められますが、歴史と同じように、総合点で日本軍は負けたが戦術的には勝利を取めたという結果も生じることがあります。

### 5.1 [戦術ポイント]

相手の艦船を撃沈したり、大破、中破させると、「戦術ポイント表(戦術結果表と同じ用紙に印刷されています)」のように得点が得られます。この戦術ポイントはこれ以後の全ゲームに共通です。

### 5.2 [戦略ポイント]

日本軍がポートモレスビーを攻略できたかどうかを判定して、どちらかのプレイヤーが12ポイントを獲得します。

日本軍が次の条件を全て満たしていれば、ポートモレスビーが攻略できたと判断されます。条件が1つでも欠けると、攻略は失敗でアメリカ軍の得点となります。

1. 米軍の空母が全て作戦不能(中破で発艦か着艦不能、または大破・撃沈)になるか、米軍の空母がニューギニアの南岸に出る水道を攻撃できる距離にいないこと。
2. 輸送船が3ユニット以上残っている。
3. もし、ゲームが10日一杯続くとすれば、輸送船がポートモレスビーに到着できる距離にいる(輸送船が1日進める距離は8ヘクスなので、ポートモレスビーから16ヘクス以内であればよいこととなります。到着できるかどうかは、航行可能なヘクスの距離で判断しなければなりません)。
4. 輸送船団に零戦を2ユニット以上護衛につけることが可能なこと(輸送船のヘクスまで、ゼロ戦2ユニットを飛ばすことが可能なこと)。これは、ゲームには登場しませんが、ポートモレスビーに米軍機が次第に増強されてくるからです。

## 第8部：シナリオ6

1942年6月5日

# ミッドウェー海戦 (初級編2人用ゲーム)



## 1. 使用する盤とユニット

盤: ミッドウェー海戦

ユニット:

### 日本軍

**[機動部隊]** (指揮官南雲忠一中将)

第1次航空戦隊: 空母 赤城、加賀

第2次航空戦隊: 空母 飛龍、蒼龍

支援部隊: 戦艦 榛名、霧島

重巡 利根、筑摩

警戒隊: 軽巡 長良

駆逐艦 6ユニット (風雲、夕雲、巻雲、秋雲、磯風、浦風、浜風、谷風、萩風、舞風、嵐、野分)

**[攻略部隊]**

支援隊 重巡 鈴谷、三隈、最上、熊野

駆逐艦 1ユニット (朝潮、荒潮)

**[艦載機]**

搭載艦/機種	零戦	九七艦攻	九九艦爆
赤城(ア)	2.5	2	2
加賀(カ)	2.5	3	2
飛龍(ヒ)、蒼龍(サ)各	2	2	2

### アメリカ軍

**[空母攻撃部隊]** (司令官フレッチャー少将)

第17機動部隊

空母 ヨークタウン

重巡 アストリア、ポートランド

駆逐艦 3ユニット (ハマン、ヒューズ、モリス、アンダーソン、ラッセル、グイン)

第16機動部隊

空母 エンタープライズ、ホーネット

重巡 ニューオリンズ、ピンセンズ、ミネアポリス、ノーザンブトン、ペンサコラ

軽巡 アトランタ

駆逐艦 4.5ユニット (ヘルペス、ワーデン、ベナム、モナハン、コリンガム、モーリ、エールウィン、ポーク、エレット)

**[航空機]**

搭載艦/機種	F4F	SBD	TBD		
各空母(CV5,6,8)	3	4	1		
基地名/機種	F2A	B17	B26	TBD	SB2U
ミッドウェー基地(M)	3	1	1	1	1

ミッドウェー基地ユニット

## 2. セットアップ

使用できる艦隊マーカーは、両軍ともダミーを含めて12個です。

日本軍がまず、盤上の指定されたスタートラインの外側に艦隊マーカーを配置します。空母を含む艦隊は、必ずスタートラインに接した

ヘクスでなければなりません。次にアメリカ軍が配置します。アメリカ軍はスタートラインの外側ならどこでも構いません。

ミッドウェー基地ユニットを航空機配置表の使用していないNo.の上に置き、基地所属の航空機7ユニットを、その発艦準備のマスに置きます。基地は、空母と同様の働きをすと思って下さい。

ターンマーカーは、第1ターンにセットします。

## 3. このゲームの特別ルール

### 3.1 [日本軍の移動制限]

- 日本軍の機動部隊は、第3ターンにミッドウェー基地を4ヘクスの距離から攻撃しなければなりません。そのため、第3ターンまでミッドウェー島に対して最短距離を進まなければなりません。
- 日本軍の艦隊は、アメリカ軍の空母からの攻撃を受けるまでは、北西または南西の方向に進むことはできません。どの艦隊でも攻撃を受ければ、その後の移動は自由です。

### 3.2 [ミッドウェー基地からの夜間索敵]

日本軍の計画を知っていたアメリカ軍は、6月5日の夜中から、PBKカタリナ飛行艇23機がミッドウェーの周辺をくまなく探索していました。第1ターンと第2ターンには、ミッドウェーから8ヘクス以内のミッドウェー海域に入った全ての艦隊マーカーが、この索敵を受けます。索敵はマーカーごとに日本軍プレイヤーが索敵チップを引いて結果を相手に報告します。

索敵の結果は次の通りです。

	発見	艦種誤認	?
艦隊	敵艦隊発見		連絡なし
ダミー	連絡なし		

この索敵では空母がいるかどうかはわからないわけです。従って、第1ターンで発見された艦隊に対する第2ターンの索敵は省きます。

艦隊が発見されたら、そのチップはマーカーの下には置かず、盤外に出しておきます。どこに艦隊がいたかははっきりさせるためです。もし、第2ターンまでに全ての艦隊の所在がはっきりしてしまったら(艦隊編成表を見れば、日本軍はいくつの艦隊を編成しているかが分かります)、ダミーマーカーは盤から除いてしまいましょう。

### 3.3 [日本軍のミッドウェー空襲]

日本軍の機動部隊は、第3ターンにミッドウェー基地を12ユニットで攻撃しなければなりません。ここまでは作戦計画できちんと決められていたことなのです。ただし、12ユニットの編成は自由です(実戦は、零戦、九九艦爆、九七艦攻、各36、合計108機でした)。

この攻撃に九七艦攻が参加する場合は、水平爆撃なので攻撃力は6でなく2となります。正式にやるなら攻撃隊の艦攻は真珠湾攻撃で使った爆装のものを使うのですが、その手間を省いても構いません。

基地に対する攻撃の戦果は、対艦攻撃と同様です。対空砲火を受けた後ダイスを振り、防御力より上の損害なら(中破となって)裏になります。基地は動かない目標なので、ダイスの目にマイナス2します。

基地ユニットが破壊されて盤から除かれると、ミッドウェー所属の飛行機は使用不能となります。その時基地にいた航空機ユニットも配置表から除かれます。基地ユニットが裏の状態でも残っていれば、飛行機は発艦準備のマスに戻ることができます。帰投すべき母艦がな

くなった空母機も着陸することができます。

日本軍の空襲に対して、F2Aバッファロー戦闘機3ユニットは必ず迎撃しなければなりません。

## 3.4 [B17]

B17は高々度から爆撃を行ったので、対空砲火の影響を受けません。零戦も迎撃できる状態にあっても、迎撃する必要はありません。

B17は爆撃が終わるとハワイに戻ったため、基地が破壊されなくても2度の攻撃はできません。

## 3.5 [アメリカ空母機の攻撃]

ミッドウェー海戦の頃は、米軍機の搭乗員の練度は決して高いものではありませんでした。ホーネットから発進した爆撃機隊と戦闘機が日本空母を発見できず、半数以上が海上に不時着未帰還となったことなどはその例です。そこで、アメリカ軍プレイヤーは攻撃隊を出す度にダイスを振って、敵を発見できるかどうかを決めます。もし、**ダイスの目が6だと、1/3のユニットが目標を発見できず、戦闘に参加することができません。**1/3の判定は、端数を四捨五入して決めます。1ユニットなら0.33ですから、戦闘に参加できます。2ユニットなら0.67なので、1ユニットが参加できないことになります。同様に4ユニットなら1ユニットが、5ユニットなら2ユニットが攻撃に参加できません。

どのユニットが攻撃に参加できないかは、奇数ターンなら日本軍プレイヤーが、偶数ターンならアメリカ軍プレイヤーが決めます。

## 3.6 [ゲームの終了]

このゲームは、第1ターンに始まり、第22ターンに終了します。それ以前に、どちらかの空母が全て戦闘能力を失うか、あるいはミッドウェー海域から外に出てしまうと、そのターンでゲームは終了します。

もちろん、どちらかのプレイヤーが負けを認めて投了すれば、それですべてゲームは終わりです。

## 3.7 [勝利の条件]

1. **戦術ポイント** 「珊瑚海海戦」と同様に、相手に与えた損害によって得点を合計します。戦闘結果表にある「戦術ポイント表」を参照してください。
2. **戦略ポイント** ミッドウェー基地が破壊され、アメリカ軍の戦闘能力のある空母がミッドウェー海域からいなくなれば、日本軍はミッドウェー攻略に成功したことになり、15ポイントを獲得します。できなくてもアメリカ軍の得点にはなりません。
3. **勝敗の決定** 戦術ポイントと戦略ポイントを合計し、どちらが多いかを比べます。

5点以内	引き分け
6～10点	かろうじての勝利
11～20点	判定勝
21～35点	大差の勝利
36点以上	決定的な勝利

## 歴史的背景

1942年4月18日、空母ホーネットを飛び立ったB25爆撃機16機が日本本土に初空襲を行いました。空襲の被害は軽微でしたが、軍部と国民が受けた精神的なショックは大きなものでした。

連合艦隊司令長官山本五十六大將は、かねがね本土空襲を受けた時の国民の精神的な弱さを心配していました。そこで、一部には反対のあったMI作戦を強力に推し進めることにします。狙いは日本の防衛戦をミッドウェー島にまで広げること。そして、ミッドウェー救援に出てくるだろうアメリカの空母群を撃滅することでした。

しかし、これらの作戦は暗号を解読されアメリカ軍にすっかり知られていたのです。アメリカ軍は、空母エンタープライズとホーネットを主体とする第16機動部隊(指揮官スプルーアンス少將)と、ヨークタウンを主体とする第17機動部隊(指揮官フレッチャー少將)をミッドウェー海域に送ります。ヨークタウンは珊瑚海海戦で損傷を受けたのですが、真珠湾の乾ドックで徹夜の修理作業の結果、ようやく戦闘可能な状態で出撃してきたのでした。

珊瑚海海戦に参加した空母瑞鶴は艦体には何の損傷もなかったのですが、ベテラン搭乗員を数多く失ったため、この作戦には出撃できませんでした。この辺に日米の層の厚さを見ることができます。

6月5日未明、ミッドウェー海域に入った日本機動部隊は、早くもPBVカタリナ飛行艇が発見されてしまいます。これに対する日本軍の索敵は、連戦連勝のおごりと敵空母はいないだろうという独りよがりな推定から、不十分であり杜撰なものでした。

それでも、戦いは初めのうち日本軍に有利に進んでいきます。

ミッドウェー第1次攻撃隊を援護する零戦隊は迎撃に出たバッファロー旧式戦闘機隊を全滅させてしまいます。一方、ミッドウェー島からのアメリカ軍の攻撃隊は、日本艦隊に何の損害も与えないままに全滅に近い損害を受けます。

日本軍の第2次攻撃隊は、艦隊攻撃のための魚雷と徹甲弾を装備して待機していました。しかし、いつまでたっても「敵空母発見」の報告がないために、南雲長官は7時15分に陸用の爆弾に転換するように命じました。「敵艦隊発見」の報告が入ったのは7時30分。

兵装を再び対艦用に戻すようにという命令が8時45分。以下時間を追って海戦の経過を説明しましょう。

- 0450 第1次攻撃隊空母上空に帰投開始。
- 0420 索敵機から、「敵は空母らしきもの1隻をとまなう」という報告あり。南雲長官は、第1次攻撃隊を收容し、大兵力で攻撃することを決心する。
- 0918 米軍艦上機来襲開始。雷撃機の大半を撃墜する。
- 1023 米軍急降下爆撃機47機の奇襲を受ける。加賀、赤城、蒼龍は被弾誘爆して大火災が発生。
- 1058 飛龍第1次攻撃隊発進(艦爆18機、艦戦5機)。
- 1210 飛龍攻撃隊、ヨークタウンを攻撃。同艦は火災を起こす。
- 1331 飛龍第2攻撃隊発進(艦攻10機、艦戦6機)。
- 1445 飛龍第2攻撃隊、ヨークタウンに魚雷2発を命中させる。
- 1703 飛龍、米軍急降下爆撃機24機の奇襲を受け火災発生。

こうして、日本艦隊の4空母は全滅し、日本海軍は回復できない痛手を受けたのでした。

6月6日になってヨークタウンは応急処置が功を奏して、沈没は免れそうになっていました。その報告を受けた山本長官は、潜水艦で撃沈するように命令しました。6月7日早朝、潜水艦168号はヨークタウンを発見。魚雷4発を発射して同艦を撃沈しました。

日本軍の敗因は、作戦が考えすぎの点があったのに対して、その実行が雑だったことにあります。MI作戦の主目的はあくまでもアメリカの空母群の撃滅にあったはずでした。それなら全空母を集中すべきであったのに、同時期にアリューシャン列島の攻略を行い、軽空母の龍驤と隼鷹をそちらに割いています。また、ミッドウェー攻略に際しても、戦艦7隻を主力とする戦艦隊が後方に位置し、その護衛に軽空母鳳翔をつけているのです。

大艦巨砲時代の終焉は日本海軍の航空機が実証してみせたのに、頭の切り替えを完全に行ったのはアメリカ海軍だったのでした。

ミッドウェー海戦で、太平洋戦争の戦いの流れは変わりました。

そして、この2カ月後の8月7日、アメリカ軍は大輸送船団をもってガダルカナル島へ上陸作戦を行います。アメリカ軍の反攻の開始です。それは、日本軍の予想より一年以上も早かったのでした。

## 第9部：シナリオ7

1942年8月24日

# 第2次ソロモン海戦 (中級編2人用ゲーム)

## 1. 使用する盤とユニット

### 日本軍

#### 【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、夕凧、睦月、望月、卯月、弥生)

- 増援部隊 輸送船 2ユニット

#### 【艦載機】

搭載艦/機種	零戦	九七艦攻	九九艦爆
翔鶴(シ)、瑞鶴(ス)	2	2	2
龍驤	3*	1*	0

\* 搭載艦名のないユニットを使用します。

盤: 第2次ソロモン海戦

ユニット:

### アメリカ軍

#### 【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(濠)  
軽巡 ホバート(濠)  
駆逐艦 2.5ユニット(フェルプス、ファラガット、ワーデン、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 ワズプ
- 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)

#### 【航空機】

搭載艦/機種	F4F	SBD	TBF	B17
各空母(CV3,6,7)	3	4	1	-
ヘンダーソン基地(H)	2	1	-	1*

#### ヘンダーソン基地ユニット

\* ミッドウェー基地用ユニットを使用します。

## 2. セットアップ

### 2.1 【日本海軍】

- 日本軍は、第3艦隊、第2艦隊、外南洋部隊のそれぞれで艦隊を編成します。第3艦隊の中でいくつでも艦隊をつくれますが、第3艦隊と第2艦隊の艦を合わせて1艦隊をつくってはけません。
- 増援部隊を含む艦隊は、盤指定の7つのヘクスの中に置きます。
- その他の艦隊は、北端の日本軍のスタート地点に置きます。
- 先に配置します。使える艦隊マーカーはダミーを含め12個です。

### 2.2 【アメリカ海軍】

- 第18部隊は、盤上にWASPという指定のあるヘクスに置きます。
- 他の艦隊編成は自由です。東端の米軍のスタート地点に置きます。
- 使用できる艦隊マーカーは、日本軍と同様に合計12個です。

### 2.3 【ターンマーカー】

第3ターンから始まります。ターンマーカーを3にセットします。

## 3. このゲームの特別ルール

### 3.1 【索敵】

索敵できるヘクスの数は、日本軍は翔鶴、瑞鶴が2ヘクス、龍驤が1ヘクス、アメリカ軍空母はそれぞれ2ヘクス、ヘンダーソン基地が1ヘクスです(距離は8ヘクス)。

### 3.2 【第18部隊の移動】

ワズプを主体とする第18部隊は、索敵によって「敵艦隊発見」「敵機動部隊発見」の報告が入るまでは、点線で示した道に沿って南下しなければなりません。敵を発見してからの移動は自由です。昼間の最後の索敵でも発見できなかった時は、夜間の最初から自由に動かせます。

### 3.3 【ヘンダーソン基地】

ヘンダーソン基地ユニットの働きは、ミッドウェーの基地ユニットと同じです。また、ミッドウェーと同じように日本軍は空襲できます。

### 3.4 【艦砲射撃】

日本軍はヘンダーソン基地を艦隊によって砲撃することができます。

す。砲撃するためには、ヘンダーソン基地(飛行場マーク)のあるヘクスに入らなければなりません。この砲撃は、砲撃の戦闘結果表を用いて結果を判定します。基地の防御力は12ですから、対艦と同じように13以上の損害を与えれば裏になるわけです。**艦隊艦の砲撃と違うところは、2隻ではなく1度に何隻でも砲撃できることです。駆逐艦は夜間であっても攻撃力は2倍になりません。**

## 4.5 [B17]

B17は、第8ターンに登場して、敵艦隊がいるヘクスのどこでも爆撃できます。「ミッドウェー海戦」と同様に、対空砲火の影響は受けませんし、零戦も迎撃しなくて構いません。

## 4.6 [ゲームの終了]

このゲームは第3ターンから第24ターンまで行います。

もちろん、それ以前にどちらかのプレイヤーが負けを認めて投了すれば、その時点で終了します。

## 4.7 [勝利の条件]

1. **戦術ポイント** 「戦術ポイント表」を参照し、相手に与えた損害によって得点を合計します。
2. **戦略ポイント** ヘンダーソン基地を破壊し、輸送船団がヘンダーソン基地のあるヘクスに入れば、日本軍の増援が成功したことになります。増援が成功すると、日本軍は10点獲得します。輸送船が1ユニットでも撃沈されると、その時点で日本軍は上陸を諦めず。この場合も増援は不成功です。上陸を諦めた輸送船団は、護衛艦隊とともに北端のスタート地点へ戻らねばなりません。
3. **勝敗の決定** 戦術ポイントと戦略ポイントを合計し、どちらが多いか比べます。

5点以内	引き分け
6～10点	かるうじての勝利
11～20点	判定勝
21～35点	大差の勝利
36点以上	決定的な勝利

## 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1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なことは、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2次ソロモン海戦

日本軍は、陸軍の一本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ています。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、出撃してくるだろう敵空母を撃滅しようとしてきました。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、アメリカ軍はエンタープライズが大破で、引き分けと言っていいでしょう。ただし、肝心の輸送部隊は第3の敵空母が北上してき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)が夜間に突入し、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という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アメリカ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アメリカ軍の空母は、一時的にせよゼロとなりました。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して計画し、ここに陸海軍の共同作戦が実施されます。アメリカ軍も、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、戦艦比叟、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。

アメリカ軍の損害は、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ってからは、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アメリカは「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9,600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。

アメリカ艦隊も砲撃し、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重巡に次々と命中しました。

約40分の戦闘で、アメリカ軍は重巡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。

## 第10部：シナリオ8

仮想戦

# 連合艦隊 vs. 太平洋艦隊 (中級編2人用ゲーム)



### 1. このゲームの設定

このゲームは、「もし日本軍が開戦直後に真珠湾攻撃を行わなかったら」というifのシチュエーションからデザインしたものです。

もしそうだとしたら、日本海軍が長年にわたって構想し、そのために営々として建艦競争に身を削り、血の出るような訓練を重ねてきた一大艦隊が太平洋上で実現したかもしれません。その時期は1942年の1月か、2月、場所はミッドウェーとウェークと小笠原諸島の間の大海原であったかもしれません。

連合艦隊司令長官と太平洋艦隊司令長官の立場に立って大艦隊を指揮し、この艦隊決戦を楽しんでください。

### 2. 使用する盤とユニット

盤：連合艦隊 vs. 太平洋艦隊

ユニット：

#### 日本軍

##### 【連合艦隊】

戦艦 11ユニット (大和、長門、陸奥、伊勢、日向、金剛、比叡、榛名、霧島、山城、扶桑)

空母 6ユニット (赤城、加賀、飛龍、蒼龍、翔鶴、瑞鶴)

重巡 14ユニット (利根、筑摩、最上、三隈、鈴谷、熊野、愛宕、鳥海、高雄、摩耶、足柄、妙高、那智、羽黒)

軽巡 6ユニット (那珂、川内、神通、長良、由良、鬼怒)

駆逐艦 15ユニット

##### 【艦載機】

搭載艦/機種	零戦	九七艦攻	九九艦爆
各空母	2	2	2

#### アメリカ軍

##### 【太平洋艦隊】

戦艦 8ユニット (ネバダ、アリゾナ、W.バージニア、テネシー、オクラホマ、メリーランド、カリフォルニア、ペンシルバニア)

空母 6ユニット (エンタープライズ、ヨークタウン、ワスプ、サラトガ、レキシントン、ホーネット)

重巡 14ユニット (ニューオリンズ、サンフランシスコ、ルイヴィル、ペンサコラ、インディアナポリス、ミネアポリス、ソルトレイクシティ、ノーザンブトン、チェスター、シカゴ、ポートランド、アストリア、ヴィンセンス、クインシー)

軽巡 6ユニット (ヘレナ、セントルイス、ホノルル、デトロイト、ローリー、マーブルヘッド)

駆逐艦 15ユニット

##### 【艦載機】

搭載艦/機種	F4F	SBD	TBD
各空母	3	4	1

### 3. セットアップ

#### 3.1 【艦隊編成の制限】

- アメリカの戦艦は低速のため、空母と艦隊を組ませません。
- 日本の戦艦のうち、金剛、比叡、榛名、霧島の高速戦艦は空母と艦隊

を組めますが、その他の戦艦は艦隊を組むことができません。

#### 3.2 【盤上への配置】

連合艦隊は、西の端から3ヘクス以内、太平洋艦隊は東の端から3ヘクス以内に艦隊マーカーを配置します。

ゲームマーカーは両軍とも10個まで使用できます。艦隊マーカーは日本軍から、両軍のプレイヤーが1個ずつ順番に配置してゆきます。

#### 3.3 【ターンマーカー】

第1日の第1ターンにセットします。

### 4. このゲームの特別ルール

#### 4.1 【戦艦大和】

大和の46センチ砲は、他の戦艦の40センチ、36センチ砲よりはるかに長大な射程距離をもっていました。従って戦艦対戦艦の砲戦の場合、日本軍プレイヤーは次の2つのうちどれかを選ぶことができます。

- 大和だけが一方的に砲撃する。
- 全戦艦同士で撃ち合うことにするが、大和だけは1ターン2回砲撃できる。

#### 4.2 【移動の制限】

両軍とも戦闘(雷爆撃・砲撃戦)が起こらない限り、後退することはできません。つまり、日本軍ユニットは南西、または北西のヘクスに移動できません。アメリカ軍ユニットは、北東または南西のヘクスに移動できません。1カ所でも戦闘が起これば、全艦隊は自由に動けます。

#### 4.3 【索敵ヘクス】

索敵は、日本軍は1空母につき1つのヘクス、アメリカ軍は1空母につき2つのヘクスです。

#### 4.4 【戦闘海域からの撤退】

最初のスタートラインに戻ったユニット及び盤外に出たユニットは、以後の戦闘に参加できません。また、敵の攻撃、砲撃を受けることありません。空母が戦闘海域から撤退する場合は、必ず攻撃隊を収容してからでないといけません。

戦闘海域から撤退しても、勝利得点とは関係ありません。

#### 4.5 【ゲームの終了】

このゲームは第24ターンで終了します。

もちろん、それ以前にどちらかのプレイヤーが敗北を認めて投了すれば、その時点でゲームは終了となります。

#### 4.6 【勝利の条件】

ゲームが終了した時点で、両軍の戦術ポイントを計算します。

- 5点以内 引き分け
- 6～10点 かるうじての勝利
- 11～20点 判定勝
- 21～40点 大差の勝利
- 41点以上 決定的な勝利

大和が沈むと米軍にはボーナス得点5点がプラスされます。



## 第11部

# 戦略と戦術

### 1. 基本的な戦略

空母戦に勝つためには、早く敵空母を発見すること、兵力(飛行機)を集中して攻撃をかけることです。この基本戦略は、『日本機動部隊』においても変わりません。相手の艦隊マーカの動きから、敵空母のいそうなヘクスを予測するのが重要なポイントの1つになります。

攻撃は、できるだけ兵力を集中すべきです。少数ずつの波状攻撃では、せっかく敵空母を発見しても戦果をあげることができない場合が多いのです。もちろん、少数機の攻撃でも空母を撃沈できる場合があります。空母は誘爆する可能性があるため、形勢が不利な場合に一発逆転を狙って攻撃するのも手です。

砲撃についてはあまり期待してはいけません。何故なら、砲戦は一方が避けようとするれば避けることができるからです。だからよほどのミスがない限り、砲戦で敵空母を仕留めることはできないでしょう。このゲームの狙いは、あくまでも空母決戦にあるのです。

### 2. 基本的な戦術

兵力の集中使用をするためには、味方の空母があまりにも離れていると不自由なことが多いようです。場合によっては、空母2隻を同じ艦隊、または同じヘクスに置くことが有効です。戦闘機の上空支援のローテーションの意味からも有利です。ただし、一度の攻撃で空母2隻がやられてしまう場合もあるので、必ず有利とは言えません。

飛行機の場合は、戦闘機の使用が一番のキーポイントになります。

味方の空母が発見されていない場合でも、そのターンの索敵フェイズで発見される可能性は非常に高いわけですから、そのことも考えておかななくてはなりません。

上空支援のいない、あるいは少ない空母は非常に弱いものです。かと言って、爆撃機、雷撃機のみで攻撃機では、敵戦闘機に食われてしまつて戦果をあげることができないかもしれません。そこで、数少ない戦闘機ユニットの使用が鍵となるわけです。

索敵は、どんどん行うべきです。ただし、次の例外があります。

1. 索敵距離から味方空母の位置を知られてしまう場合——索敵したヘクスから8ヘクス以内の艦隊マーカが1つしかないなら、それが機動部隊だとわかってしまいます。こういうヘクスの索敵はやめたほうがいいでしょう。
2. 敵主力が分かっているからの索敵——不必要な索敵をして、ダミーマーカを発見しても得になりません、発見で盤から除かれたダミーは、夜間に再利用できます。このゲームは、2日目の最初の索敵で敵を発見するかどうかで勝敗の分かれ目となる場合が多いのです。再使用できるマーカを増やすことは、その索敵発見の確率を低くすることになります。

「敵機動部隊発見」の報告があった場合、それが正しい確率は約71%です。これがもう1度索敵してまた「敵機動部隊発見」となると、その確率は約86%となります。最初の報告で攻撃隊を出すべきかどうかはどちらも言えません。いろいろな条件を考えに入れて上で、プレイヤーが判断しなければならないところです。

逆に「敵艦隊発見」の報告でも、それに敵空母がいる確率は約29%あります。機動部隊がいるはずだと確信していたら攻撃隊を出すべきです。それで成功した例はかなりの多くあります。

次に、シナリオ5以降のゲームについての戦略と戦術について述べてみます。

### 3. 珊瑚海海戦の戦略と戦術

日本軍は、戦略ポイントを取るために輸送船団を前進させなければなりません。それを阻止するため、米軍は前進しなければなりません。すると日本軍も当然前進することになり、決戦に突入するわけです。

第1日は小競り合いで、決戦は2日目の朝ということが多くあります(例外もたくさんあります)。夜間の移動から敵機動部隊の動きを予測するのが重要なポイントとなります。慣れてくると、敵の動きがかなり予測できるようになるものです。

### 4. ミッドウェー海戦

このゲームは、夜間索敵でたいい日本艦隊の所在が分かっています。そこで、朝の第3ターンと第4ターンがヤマになるという非常に進行の早いゲームです。

第3ターンに、ミッドウェー基地の飛行機を1ユニットずつ別々に攻撃に出すと、まず日本軍の機動部隊の位置がはっきりします。そこで、第4ターンに大兵力で攻撃をかけます。これが1つの戦法です。

もう1つは、機動部隊の位置に自信があったら、第3ターンから基地と空母の両方から攻撃をかけるやり方があります。どちらも成り立つ考え方です。

日本軍としては、ミッドウェーの攻撃隊の編成に気を配ってください。史実通り零戦4ユニットでは送りすぎです。3ユニットでも迎撃戦闘機のF2Aは叫けるのですから、それ以下にしたほうがよいでしょう。

日本軍プレイヤーは、第4ターンに米軍の攻撃を受けるものと覚悟しててください。でも、ここで空母を2隻沈められても、まだ負けと決まったわけではありません。第4ターンで敵空母を発見すれば、そして第5ターンに1隻か2隻の空母を作戦不能にすれば、勝負はお互いの第2次攻撃隊の戦果によることになるのです。

### 5. 第2次ソロモン海戦

日本軍の戦略としては、第1日にはガダルカナルのヘンダーソン基地の攻撃範囲には入らずに、夜間に艦隊が突入して艦砲射撃で基地を破壊するというのが考えられます。こうなると、空母決戦は第2日になりそうです。ただし、第2日には米軍側はワスプの参戦が可能なので、航空兵力ではやや不利になります。日本軍としては第1日のうちに敵空母を1隻か2隻、叩いておければ理想的です。

この海戦では軍艦の数では圧倒的に日本軍が多いのですから、うまく行動させると、砲戦に持ち込めないまでも、敵の機動部隊の位置を限定させることができます。

米軍の戦略としては、日本軍が2日目の決戦を狙って空母が攻撃範囲に入らないようなら、第1日のうちに、空母を含まない艦隊だけでもできるだけ叩いてしまうべきです。

ヘンダーソン基地を守るためには、少数の駆逐艦をガダルカナル水域に進出させることも考えられます。もちろん、その生還を期待することはできませんが、司令官としてはそういう命令も時には必要となるでしょう。

米軍は夜戦に持ち込まれると不利です。特にこのゲームでは日本軍は夜戦を狙ってくるでしょう。夜になる前から、味方の機動部隊を夜間にはどう移動させるか、よく考えておかなければなりません。

## 6. 連合艦隊vs.太平洋艦隊

このゲームの序盤戦では、索敵能力の差が大きくものを言います。日本軍としては急いで空母の攻撃圏内には入らず、米軍が近づく間にその差が少なくなるように心がけるべきです。米軍は、逆に索敵能力の差を活かして、第1日、第2日ともに午後の早い時間に勝敗を決するようになります。

このゲームでは砲撃戦が発生する可能性が非常に高いので、戦艦群をどこに配置するかが1つのポイントです。ただし、その使用法は日本海軍が考えていたように、空母が相打ちになったあとの決戦ではありません。決戦はあくまでも空母対空母になるでしょう。戦艦はその露払いとなるものです。ただし非常に強力なので、攻撃を受けるまでは後退できないというルールを利用すれば、空母を砲撃によって沈める可能性もないわけではありません。それを阻止しようとするれば、戦艦対戦艦の砲撃戦が展開されることになるわけです。

## 7. 南太平洋海戦

ボナス・シナリオとして収録されたこのゲームは、最も難しいシナリオだと言えます。ゲームを2回行って勝敗を決めるのが異例なら、勝利条件も「ガダルカナル島の占領」という、これもまた異例なものです。また、多数の陸上機、基地が登場するため、他のシナリオと比べて考える要素の多い、複雑なゲームであると言えます。

日本軍は艦隊編成に悩むでしょう。テストプレイでは、最初の海戦で勝ちを収めたほうがゲーム全体の勝利につながりやすいという結果が出ましたが、そのために無理をして(例えば3隻の空母を投入して)、第2戦で大敗を喫するようではガ島を保持できません。しかし、空母の数では日本軍のほうが軽空母3隻分、優位に立っています。相打ちなら実質的には「勝ち」なので、敵機動部隊を発見したら、多少のリスクを覚悟して攻撃隊を発進させましょう。

米軍としては、第1戦で空母に中破以上の損害を与えられないよう、注意しましょう。そのためには戦艦を防空任務に就かせる必要があるかもしれません。新鋭戦艦をもつヘンダーソン基地防衛は魅力的ですが、それで戦艦を失うようなことがあっては一大事です。兵力の温存を心がけましょう。

両軍とも、多少手間ではありますが、可能な限り敵基地を攻撃すべきです(できれば、陸上機専門のプレイヤーが別にいるとよいでしょう)。敵主力艦隊を攻撃するには非力でも、輸送船団の攻撃には十分に使えます。特に日本軍プレイヤーは、爆撃機の「まぐれ当たり」で輸送船を失わないよう注意してください。

1942年10月下旬から11月上旬にかけての期間は、日本軍がガダルカナル島を奪還する機会がありました。日本軍プレイヤーはじっくり戦略を練り、歴史の頁に挑戦してください。

## 8. インド洋海戦

強化されたイギリス東洋艦隊と南雲機動部隊との仮想戦シナリオです。史実では南雲部隊は驚異的な命中率で空母ハーミーズを撃沈しましたが、索敵の不備など、後のミッドウェー海戦の敗戦につながる弱点を露呈した戦いでもありました。よって日本軍には、移動制限と自動索敵という2つの足枷がかせられることになります。

戦力的には圧倒的に不利なイギリス軍ですが、この足枷を利用すれ

ば、南雲部隊を奇襲することが可能です。また、強力な戦艦隊を擁しているため、移動制限を利用すれば、「連合艦隊vs.太平洋艦隊」のように、空母を砲撃で仕留められる可能性もあります。

ソードフィッシュは夜間雷撃が可能ですが、対艦能力が低いので、過度な期待は禁物です。それでもまとまった数を投入できれば、空母を損傷させることが可能です。

実力的には南雲部隊のほうがはるかに上なので、イギリス軍は姑息な手段に訴えかけなければなりません。様々な策を弄する必要はありますが、連戦連勝の日本機動部隊に一泡吹かせることは十分に可能なことです。

## 9. 駆逐艦ピケット・ラインの禁止

このゲームに慣れたプレイヤーなら、ダミー・マーカーよりも駆逐艦1隻だけの本物の艦隊を多数編成したほうが有利なことに気づくでしょう。本物だけに、索敵で「艦種誤認」する可能性があり、また、敵艦隊マーカーと同じヘクスへは移動できないというルールを利用して、相手の移動を妨害するという不自然な事態も発生します。水上戦闘に持ち込んで、相手の艦隊マーカーを「発見」することもできるでしょう。

しかし、駆逐艦1隻で半径75kmをカバーできるはずはありませんし、敵艦隊の移動を押しとどめるというのも不自然です。

そこで、このような戦闘原則に反する編成を禁止するため、両軍プレイヤーに合意に基づき、以下のルールを採用してください。

- 1 ユニットで1個の艦隊を編成することはできません。必ず複数のユニットで艦隊を編成しなければなりません。駆逐艦は1ユニット=2隻なので、最低3隻(1.5ユニット)以上でなければ艦隊として見なされません。
- 使用できる艦隊マーカー(ダミーを含む)のうち、半分以上はダミーでなければなりません。例えば12個の艦隊マーカーを使用できるシナリオでは、本物の艦隊を6個以下に抑えなければなりません。



## 第12部

# デザイナーズ・ノートにかえて

### 1. 自作シナリオのすすめ

このゲームは、ゲーマーの皆さんが自分自身のシナリオを作っておくことが簡単にできます。

そういう時のために、どのシナリオにも登場しない戦艦武蔵をカウンターの中に入れておきました。大和、武蔵と並んだ46センチの巨砲の威力も試してみてください。

これはゲームの世界なので、そういういろいろなifも楽しんでいただけたらと思います。

### 2. 2セットゲームのすすめ

空母戦の司令部が得られる情報とはどんなものでしょうか。実際の戦闘に入る前は自艦の推定位置と、索敵機による報告だけがその全てなわけです。これを最もよくシミュレートするのは、2つの地図盤をおき、真ん中についたてを立てて相手の動きがわからないようにし、報告は審判にやってもらうというやり方です。

だから、もしゲーム仲間がもう1つこのゲームをもっていたら、ぜひ審判を入れた3人ゲームをやってみてください。

以下はそのためのルールです。

#### 2.1 [索敵]

索敵は、日本軍は空母1につき2ヘクス、アメリカ軍は空母1につき3ヘクス指定することができます。

プレイヤーが1つのヘクスを指定すると、審判はそのヘクスおよびその周囲の6ヘクスに敵艦隊がいるかいないかを報告します。

この報告は、ウソなしということにしていもいいし、これまでのゲームのようにチャットを引いて、その結果で報告してもかまいません。

索敵報告をさらに複雑にしたかったら、索敵チャットの番号によってその正確さを変えてもかまいません。例えば、全く艦影がなくても「？」の50以上なら「敵艦発見」と報告する、などと決めておくのです。新米の偵察員だと、小さな珊瑚礁に打ち寄せる白波を敵艦だと思ったことなどもあるのです。

米軍空母の索敵例  
指定ヘクスの他、濃い青の18ヘクスを索敵できる。



#### 2.2 [攻撃]

- 爆撃フェイズの移動と戦闘は同時に行われることとなります。このフェイズをどちらのプレイヤーが先にやるかダイスを振ることはなくなり、それぞれが航空機の移動を審判に示します。
- どのヘクスに攻撃隊を送るのか航空機を置いて示しますが、そのヘクスに敵がいなくても、隣接する6ヘクスにいれば成立します。

#### 2.3 [艦隊編成]

艦隊編成表と航空機配置表も、相手に見えないようにして置きます。艦隊マーカーは全て裏の数字が見えるように配置します。ダミーは使用しませんが、索敵の際の指定ヘクスに裏にして置けばよいでしょう。

#### 2.4 [潜水艦ルール]

潜水艦を登場させることもできます。どのシナリオで何個登場させるかは、3人で相談して決めます。ダミーの艦隊マーカーを表にして潜水艦を表します。

##### 2.4.1 [配置]

潜水艦は表にして盤上に配置します。どの範囲にまで配置していいかは3人で相談して下さい。

##### 2.4.2 [移動]

移動は「珊瑚海海戦」の輸送船と同じルールで行います。

##### 2.4.3 [戦闘]

戦闘は敵艦隊と潜水艦が同じヘクスに入った時に生じます。

- 同じヘクスに入ると、審判は潜水艦側プレイヤーに敵艦隊を発見したことを知らせます。
- 艦隊が駆逐艦を含んでいると、艦隊側プレイヤーがダイスを振り、潜水艦を発見したかどうかを決めます。

駆逐艦側発見表		
ダイス	日本	アメリカ
1	発見	発見
2	発見	発見
3	—	発見
4	—	発見
5	—	—
6	—	—

- 発見すると、駆逐艦側プレイヤーはダイスを振って爆雷攻撃を行います。

駆逐艦側爆雷攻撃表		
ダイス	日本	アメリカ
1	撃沈	撃沈
2	退避	撃沈
3	退避	退避
4	攻撃	退避
5	攻撃	攻撃
6	攻撃	攻撃

4. 撃沈になると、潜水艦ユニットは盤から除きます。退避の場合は、潜水艦はそのままですが、魚雷攻撃をすることができません。相手に発見されなかった場合、敵艦隊に駆逐艦がいなかった場合には、潜水艦側プレイヤーは、ダイスを振って好きな艦に対し魚雷攻撃を行います。

潜水艦攻撃表	
ダイス	損害
1	0
2	0
3	0
4	9
5	10
6	11

### 3. 補足説明

JWC版ヴァリアント・ユニットである大井と北上は重雷装艦です。砲撃力「4/8」は、昼間戦闘では「4」、夜間戦闘では「8」になることを意味しています。

#### 参考図書

##### 戦史叢書

ハワイ作戦

ミッドウェー海戦

蘭印・ベンガル湾方面海軍進攻作戦

南東方面海軍作戦(1)

〃 (2)

防衛庁防衛研修所戦史室著 朝雲新聞社

「日本空母戦史」 木俣滋郎 図書出版社

「マレー沖海戦」 須藤 朔 白金書房

「第2次大戦ボックス」

ミッドウェー A.J.バーガー

パールハーバー A.J.バーガー

珊瑚海海戦 A.A.ヘーリング

空母 ドナルド・マッキンタイヤー サンケイ新聞社出版局

「太平洋戦争の諸作戦」

米軍戦略爆撃調査団 出版協同社

「機動部隊」 淵田美津夫・奥宮天武 朝日ソノラマ

「魚雷戦—第二水雷戦隊」 半藤一利 R出版

「米国海軍作戦年誌」 米国海軍省戦史部編 出版協同社

「ミニッツの太平洋海戦史」 C.W.ミニッツ, E.B.ポッター 恒文社

「ミッドウェー」 P.フランク、J.ハリントン 白金書房

「提督ブルーアンス」 トーマスB.ブユエル 読売新聞社

「高射砲と防衛艦」 遠藤昭 原書房

「鉄底海峡」 高橋雄次 毎日新聞社

「サンゴ海の戦い」 エドウィン・ホイット 角川文庫

“The Big E” Edward P.Stafford. Ballantine Books.

“Queen of the Flat-Tops” Stanley Johnston. Ballantine Books.

“Aircraft Carrier” J.Brayan.III Ballantine Books.

“Pacific War Diary” James J.Fahey, Zebra Books.

#### デザイナー

鈴木銀一郎

鈴木一也(珊瑚海海戦)

奥山浩幸(ミッドウェー海戦)

大場福満(第2次ソロモン海戦)



#### テストプレイヤー

岡本和之

八木一夫

小室美隆

鈴木 久

階 有良



## ボーナス・シナリオ 1

1942年10月25～26日・11月12～14日

# 南太平洋海戦 (上級編2人用ゲーム)

## 1. はじめに

このシナリオはこれまでのシナリオと異なり、2海戦を行い、その結果で勝敗を判定します。日本軍の目的はアメリカ軍に占領されているガダルカナル島(ヘンダーソン基地)を奪回すること。そのために陸軍の増援部隊を無事、ガ島まで送り届け、総攻撃を支援しなければなりません。アメリカ軍の目的は日本軍の目的を阻止することにあります。

## 2. 使用する盤とユニット

盤: 第2次ソロモン海戦及び珊瑚海海戦(詳細は後述)

ユニット:

### 日本軍

空母 翔鶴、瑞鶴  
 軽空母 瑞鳳、隼鷹、飛鷹  
 戦艦 比叡、霧島、金剛、榛名、大和\*  
 重巡 筑摩、熊野、鈴谷、鳥海、愛宕、摩耶、妙高、高雄、利根、衣笠  
 軽巡 長良、由良、五十鈴、川内  
 駆逐艦 15ユニット  
 輸送船 5.5ユニット(11隻)  
 基地 ラバウル、ラエ、ガスマタ、ブカ

### 【艦載機】

	零戦	九七艦攻	九九艦爆
翔鶴、瑞鶴	3	2	3
瑞鳳	2	1	0
隼鷹、飛鷹	2	1	2

艦載機の不足分は、登場しない空母の艦載機を使用します。

### 【陸上機: 任意の基地に割り振る】

零戦	零戦*	九九艦爆	一式陸攻	九六陸攻
3	1	1	3.5	3

陸上機は登場しない空母、基地の航空ユニットを用います。

\* 特別ルールを参照してください。

### アメリカ軍

空母 エンタープライズ、ホーネット  
 戦艦 サウス・ダコタ、ワシントン、ノース・カロライナ\*  
 重巡 ポートランド、ノーザンプトン、ペンサコラ、サンフランシスコ  
 軽巡 サンファン、ジュノー、サンディエゴ、アトランタ、ヘレナ  
 駆逐艦 10ユニット

### 【艦載機】

	F4F	SBD	TBF
各空母	4	4	2*

### 【陸上機: エスピリッツサント、ヘンダーソンに割り振る】

B17	F4F	SBD	P39	TBF
2	2.5	2	3	0.5

### 【陸上機: ポートモレスビー】

B25	P39	B17	B26	P40
3	2.5	2	3	3

\* TBFが不足するため、TBDをTBFと見なして使用します。

## 3. セット・アップ

### 3.1 日本軍

日本軍は、先に記した全ユニットを使用できますが、以下の制限があります。

- 第1戦、第2戦で、合計4隻の空母しか登場させることはできません。この場合、軽空母は0.5ユニットとして数えます。登場させなかった空母の艦載機を、ラバウル(のみ)か他の空母に展開させることが可能です。しかし、ラバウルに展開した艦載機は、その海戦の期間中、他の空母に着艦することはできません。次の海戦開始時であれば、別の空母に搭載することが可能です。
- ゲーム開始時に、陸上基地に配置される航空機ユニットは、全て陸上基地機です。いかなる場合であっても、空母に着艦することはできません。
- 日本軍は、どちらかの海戦で戦艦大和を投入できます(大和に関する特別ルールは、「連合艦隊vs.太平洋艦隊」を参照して下さい)。しかし、大和を登場させた海戦では、アメリカ軍にボーナス・ポイントとして3戦術ポイントが与えられます。
- 第2戦で使用できる駆逐艦ユニット数は、第1戦で生き残った駆逐艦+第1戦で使用しなかった駆逐艦です。
- 第1戦で中破あるいは大破した艦は、第2戦で使用することはできません。
- 日本軍は、どちらかの海戦で輸送船団を投入できます。
- 第1戦で失った航空機は補充されません。
- 配置は、日本軍が先に行います。使える艦隊マーカーは、ダミーマーカーを含めて12個です。第1戦は「第2次ソロモン海戦」の盤を用い、セットアップも同じルールに従います。日本軍がガダルカナル島を占領したら、第2戦では「珊瑚海海戦」の盤を用い、セットアップも「珊瑚海海戦」のルールに従います。第1戦で日本軍がガ島を占領できなければ、第2戦も「第2次ソロモン海戦」のマップを用い、セットアップもそれに従います。
- 「第2次ソロモン海戦」の盤を使用する時、空母を含まない艦隊1個を「輸送部隊」の枠内にセットアップできます。

### 3.2 アメリカ軍

アメリカ軍も、先に記した全ユニットを使用できますが、以下の制限があります。

- 戦艦ノースカロライナは9月15日にワスプとともに日本軍潜水艦の雷撃を受け、中破してしまい、真珠湾で修理中でした。しかしこの事実を日本軍は知りませんでした。そこでアメリカ軍プレイヤーは密かにダイス2個を振り、出た目の合計が「9」以上であれば、ノースカロライナを第1戦から使用することができます。
- 第2戦で使用できる駆逐艦ユニット数は、第1戦で生き残った駆逐艦+第1戦で使用しなかった駆逐艦です。
- 第1戦で大破した艦は、第2戦で使用できません。第2戦開始時に、第1戦で中破した各艦艇につき、密かにダイスを2個ずつ振ります。出た目が、その艦船ユニットの表の防御力以上であれば、応急修理が完了したもものとして、第2戦に登場させることができます。
- 第1戦終了後、アメリカ軍はダイスを2個振り、出た目の合計に等しいステップ数の航空機ユニットの補充を受けます。もちろん、ゲームに用意されている以上のユニット使うことはできません。
- 第1戦は日本軍同様「第2次ソロモン海戦」のセットアップに従い

ます。日本軍がガダルカナル島を占領すれば、第2戦は「珊瑚海海戦」のセットアップに従います。第1戦で日本軍が占領できなければ、第2戦も「第2次ソロモン海戦」のマップを用い、セットアップもそれに従います。

- 「第2次ソロモン海戦」の盤を使う時、空母を含まない艦隊1個をヘクス1908またはその隣接ヘクスに配置できます。

### 3.3 ターンマーカー

各海戦は、第3ターンに始まります。ターンマーカーを「3」にセットします。

## 4. このゲームの特別ルール

### 4.1 索敵

索敵できるヘクスの数は、日本軍は空母が各2ヘクス、軽空母が1ヘクス、各基地につき1ヘクスです。アメリカ軍は、各空母、基地につき2ヘクスを索敵できます(距離はそれぞれ8ヘクス)。

### 4.2 搭乗員の練度低下

日本軍の零戦の空中戦能力は「5」ではなく「4」とします。そのため、空中戦の際に裏返しにして分割することができません。ラバウルに展開する1ユニットは、空中戦能力「6」です。このユニットのみは、通常通り分割して空中戦を行えます。どれが空中戦能力「6」のユニットか、判別できるようにしてください。

### 4.3 陸上基地

このシナリオには多数の地上基地が登場します。全てヘンダーソン基地同様に扱いますが、以下の点が異なります。

- ラバウルは砲撃力を有しています。アメリカ軍が艦砲射撃を行う場合、これに反撃を行うことができます。
- 日本軍の基地は1ステップを失うと、収容力が半減します。「発艦準備」のマスの超過分のユニットがあれば、それを取り除かなくてはなりません。どのユニットを除去するかは、基地を担当しているプレイヤーが決めます。各基地の収容力は、ユニット右下に印刷されています。ヘンダーソン基地の収容力は24です。
- 第1戦で除去された日本軍の基地は、第2戦では中破の状態で登場します。アメリカ軍の基地は、完全戦力で登場します。

### 4.5 長距離攻撃

陸上機は、5ヘクスを越えて攻撃を行うことができます。一部のユニットは右下に航続距離が印刷されています。

#### 日本軍

零戦、一式陸攻	18ヘクス
九六陸攻	14ヘクス
九七艦攻、九九艦爆	12ヘクス

#### アメリカ軍

P39、P40	6ヘクス
F4F	8ヘクス
SBD、TBF	10ヘクス
B25	14ヘクス
B26	16ヘクス
B17	18ヘクス

空母から発進する航空機ユニットは、従来通り5ヘクスを攻撃限度とします。

陸上機は、航続距離の範囲内で敵陸上基地を攻撃できます。距離8ヘクス以内であればそのターンの爆撃フェイズに、9～16ヘクス以内であればその次のターンの爆撃フェイズに、17ヘクス以上であれば、2ターン後の爆撃フェイズに攻撃を行うことになります。次ターン以降に攻撃を行う航空機ユニットは、進行表の攻撃を行うのと同じター

ンのマスに置きます。なお、一度決めた目標を、途中で変更することはできません。帰還にも攻撃に費やしたのと同じターンを必要とします。

例えば、第3ターンにヘンダーソンを攻撃するため、ラバウルから一式陸攻と零戦が発進した場合、距離が17ヘクスなので、爆撃を解決するのは第5ターンになります。そして第6ターンではなく、第8ターンに「発艦準備」のマスに戻ることにになります。

夜間ターンに攻撃/帰還しなければならないような目標に攻撃を行うことはできません。

航続距離が10ヘクス以上の陸上機は、8ヘクス以内の敵艦隊を攻撃できます。しかしダイスを振り、目標を捕捉できたかどうかを判定する必要があります。この判定は、発進する基地単位でダイスを振ります。距離が6ヘクスの場合は1、7ヘクスの場合は1～2、8ヘクスの場合は1～4の目が出れば、目標補足に失敗したものとします。

### 4.6 陸上基地に対する攻撃

陸上基地に対する攻撃は通常通り解決します。雷撃機は、水平爆撃のため、全て対艦攻撃力2として扱います。

基地側が戦闘機による迎撃を行わないのであれば、水平爆撃を行う雷撃機、爆撃機の対艦攻撃力が2倍になります。B17の場合は、3倍になります。空中戦の結果に関係なく戦闘機が迎撃を行うのであれば、この特典はなくなります。

「第2次ソロモン海戦」の盤を使用する時は、艦隊マーカーは「珊瑚海海戦」の盤へは進入できませんが、「珊瑚海海戦」の盤上で基地及び基地機による作戦を行えます。

ラバウルに基地を置く日本軍陸上機だけは両方の盤を移動できます。プカ(珊瑚海海戦：ヘクス0705 / 第2次ソロモン海戦：ヘクス0618)に進入した時点で別の盤にユニットを移し替えます。

### 4.7 情報の隠匿

このゲームでは、艦隊編成表を相手に見せる必要はありません。よって、敵がどれだけの戦力を海戦に投入しているのか、正確にはわかっていないわけです。爆撃や砲撃戦を解決する時のみ、それに関与するユニットを相手プレイヤーに見せます。

同様に、航空機運用表も相手には見せません。このゲームに限り、陸上基地機は航空機運用表を用いずにマップ上に置いてプレイします。基地ユニットの下に置いた航空機ユニットは「発進準備」のマスにいるものとし、上に置くと「上空」のマスにいるものとします。攻撃時には5ヘクス以内であれば直接目標ヘクスに置き、6ヘクスを越える場合は進行表の該当するマスに置きます。なお、敵陸上機の戦力は、自由に確認することができます。

### 4.8 レーダー

アメリカ軍の主力艦はレーダーを装備しており、水上戦闘を有利に展開しました。これを再現するためのルールです。

夜間に砲撃戦が行われる場合、まずダイスを1個振ります。1～2が出ればアメリカ軍の奇襲、6が出れば日本軍の奇襲となります。3～5の時は、通常通り解決します。いずれかの奇襲になれば、奇襲を行う側がまず砲撃を行い、その損害を適用してから、他方が砲撃することになります。

### 4.9 勝利条件

第1戦、第2戦それぞれの終了時に、ガダルカナル島を占領していない側(第1戦終了後は日本軍)がガ島占領に成功するかどうかを判定します。ガ島内の「兵力」「補給量」「支援」によって攻勢が成功するかどうかが決まります。

- 第1戦開始時、ガ島内の兵力は、日本軍=3、アメリカ軍=4です。
- 戦闘力を決めます。戦闘力とは、兵力が補給量いずれか少ない数値をとります。補給量は次の方法で決めます。  
直前の海戦で判定勝を取めた…………… +2

# Task Force-Carrier Battles in the Pacific

- // 大差の勝利を取めた..... +3
  - // 決定的な勝利を取めた..... +4
- 輸送船が上陸に成功した..... +2 (米軍の場合は+4)
- アメリカ軍は、ガ島を占領しているのであれば、無制限の補給を受けます(つまり戦闘力=兵力)。戦闘力は最低でも1はあります。
3. 航空支援の有無を調べます。支援を受けている側は、戦闘力に1を加えます。両軍とも支援を得られないこともあります。
    - 海戦終了時に、ガ島に航空機ユニットを置いている。基地を置いている側は、自動的に航空支援を受けられます。
    - 上の条件が満たせない場合は、以下に従います。
    - 先海戦で決定的勝利を取めた側が、発着艦可能な空母と艦載機6ユニット以上を有している場合。
    - 先海戦で大差の勝利を取めた側が、発着艦可能な空母と艦載機6ユニット以上を有していて、他方に空母が1隻も残っていない場合(中破、発着艦不能の空母でも残っているのであれば、この条件は満たされません)。
  4. 水上支援の有無を調べます。以下の条件を満たしている側は水上支援を得られます。両軍がこの条件を満たしている時は、両軍とも水上支援の効果を得ることができません。水上支援を受けている側は、戦闘力に1を加えます。
    - 直前の戦闘で、空母を含まない合計砲撃力が30以上の艦隊が、ガ島基地と同じヘクスに2ターン連続でいた。
  5. 両軍ともダイスを1個ずつ振ります。出た目が支援による修正後の戦闘力以下なら「成功」です。
    - 攻撃側:成功vs.防御側:成功 両軍とも兵力1ずつを失います。基地はそのままです。
    - 攻撃側:成功vs.防御側:失敗 防御側は兵力1を失います。さらに、基地は攻撃側が占領します。
    - 攻撃側:失敗vs.防御側:成功 攻撃側は兵力1を失います。基

地はそのままです。

●攻撃側:失敗vs.防御側:失敗 両軍とも兵力は失いません。基地はそのままです。

6. 第1戦終了後の地上戦で、日本軍が攻撃に成功し、ヘンダーソン基地を占領すれば、第2戦では日本軍がヘンダーソン基地を使用できます。アメリカ軍のユニットを用いますが、中破の状態で使用します。セットアップ時に航空機ユニットを配置できます。日本軍が使用するヘンダーソン基地の収容力は「12」です。
7. 日本軍は第1戦、第2戦のいずれかに輸送船11隻からなる第38師団の上陸を試みることができます。上陸は、昼間ターンにしか行えません。ヘンダーソン基地と同じヘクスに突入してきた輸送船の数が3隻(1.5ユニット)以下なら上陸失敗、4隻なら補給の上では上陸失敗ですが、兵力がプラス1されます。8隻以上であれば、補給の上でも上陸は成功と見なされ、兵力は2プラスされます。
8. 第1戦終了後の地上戦で日本軍がガ島を奪回すると、第2戦にアメリカ軍に増援の輸送船団が登場します。ただし、ユニットにはなっていません——第2戦が引き分け以上の結果に終わると(つまり、日本軍が辛勝以上の勝利を得なかったのであれば)、上陸は自動的に成功します。アメリカ軍が判定勝以下の場合であれば兵力1、大差の勝利以上であれば兵力2がプラスされます。
9. 各海戦が終了するたび、戦術ポイントでその海戦の勝敗を判定します。
 

5点差以内	引き分け
6～10点差	かろうじての勝利
11～20点差	判定勝
21～35点差	大差の勝利
36点差以上	決定的な勝利
10. 2回戦終了時にガダルカナル島を占領している側が戦略的勝利を取めます。



両軍の基地ユニット配置ヘクス





## ボーナス・シナリオ2

仮想戦

# インド洋海戦 (中級編2人用ゲーム)

## 1.0 歴史的背景

1942年4月3日、日本海軍はインド洋のイギリス東洋艦隊を撃滅するため、セイロン島に空襲を行いました。しかし、アメリカの暗号解読によって日本軍の襲来を知らされていたイギリス東洋艦隊司令官ソマーヴィル提督は、艦隊を東方の秘密基地に退避させていたので、日本海軍は当初の目的を達成できないまま日本に戻りました。真珠湾攻撃に匹敵する大機動部隊を投入しながらも、日本海軍の戦果はただ軽空母ハーミスと重巡2隻を沈め、セイロン島の施設を破壊しただけにとどまったのです。

このシナリオではイギリス東洋艦隊が、セイロン島の西方海上で日本海軍を迎撃した場合を想定しています。確かに、両軍の兵力には大きな開きがありますが、東洋艦隊にチャンスが全くなかったわけではありません。事実、日本海軍はインド洋でも「ミッドウェー」の時と全く同じミスを行っていたのです。

## 2.0 使用する盤とユニット

マップ: 連合艦隊 vs. 太平洋艦隊

ユニット:

### 日本軍

南方部隊(指揮官 南雲忠一中将)

- 第1航空戦隊 空母 赤城
- 第2航空戦隊 空母 飛龍、蒼龍
- 第5航空戦隊 空母 翔鶴、瑞鶴
- 第3戦隊 戦艦 榛名、霧島、比叡、金剛
- 第8戦隊 重巡 利根、筑摩
- 第1水雷戦隊 軽巡 阿武隈
- 駆逐艦 4ユニット(谷風、浦風、浜風、磯風、不知火、霞、陽炎、霰)

馬來部隊(指揮官 小沢次郎中将)

- 主隊 重巡 鳥海
- 軽巡 由良
- 第4航空戦隊 軽空母 龍驤
- 第7戦隊 重巡 熊野、鈴谷、三隈、最上
- 第20駆逐隊 駆逐艦 2ユニット(夕霧、朝霧、白雲、天霧)
- その他 軽巡 川内
- 駆逐艦 2.5ユニット(初雪、白雪、吹雪、磯波、汐風)

### 【艦載機】

	零	戦	九七艦攻	九九艦爆
赤城	2.5		2	2
龍驤	3		1	-
上記以外	2		2	2

### イギリス軍

東洋艦隊(指揮官 サー・ジェームズ・ソマーヴィル大将)

- 空母 インドミタブル、フォーミダブル
- 軽空母 ハーミーズ
- 戦艦 ウォースパイト、ラミリーズ、リベンジ  
レゾリューション、R・ソプリン
- 重巡 コーンウォール、ドーセットシャー

軽巡 エンタープライズ、エメラルド、ドラゴン、カレドン  
ホームスケイク、スマトラ

駆逐艦 6ユニット(イギリスx5, オランダx1)

追加艦艇(両プレイヤーの合意によって使用)

- 空母 イラストリアス
- 戦艦 プリンズ・オブ・ウェールズ、レパルス
- 重巡 エクセター
- 軽巡 ガンビア

### 【艦載機】

	ハリケーン	フルマー	アルバコア	マートレット*	ソードフィッシュ
インドミタブル	1	1	2	-	-
フォーミダブル	-	-	2	2	-
ハーミーズ	-	-	-	-	2
イラストリアス	-	-	2	2	-

\* F4Fワイルドキャットを流用してください。

## 3.0 セットアップ

使用できる艦艇マーカーは、日本軍がダミーを含めて12個、イギリス軍(アメリカ軍のマーカーを使います)は15個です。

日本軍がまず、ヘクス0301～0325かそれより外側(4.1参照)に艦隊マーカーを配置します。空母を含む艦隊は、必ずスタート・ラインに接したヘクスに配置しなければなりません。

次にイギリス軍が艦隊マーカーを配置します。イギリス軍はヘクス1901～1925かその外側なら、どこに配置しても構いません。

ターン・マーカーは第3ターンにセットします。

## 4.0 このゲームの特別ルール

### 4.1 マップの向き

このシナリオではマップの南北が逆になります。

### 4.2 日本軍の移動

- 日本軍の機動部隊は、第8ターンまでヘクス列19XXに向かって最短距離を進まなければなりません。しかし、空母の有無にかかわらず敵の艦隊を発見すると同時にこの制限は解除されます。
- 日本軍の艦隊は、イギリス軍の空母からの攻撃を受けるまでは、南東または北東の方向に進むことはできません。どの艦隊でも攻撃を受ければ、その後の移動は自由です。

### 4.3 セイロン島基地からの索敵

日本軍の計画を知っていたイギリス軍は、セイロン島西方海上をくまなく索敵していました。

ヘクス2107～2110の全てのヘクスを起点として、そこから4ヘクス以内の海域に入った全ての艦艇マーカーがこの索敵を受けます。

日本軍プレイヤーは、マーカーごとに索敵チップを引いて結果を相手に報告します。

### 4.4 日本軍のセイロン空襲

日本軍はセイロン島の空襲を目的としていたため、全ての九七艦攻は爆弾のみを装備しています(正式にするなら攻撃隊の艦攻は真珠湾

攻撃で使った爆装ものを使うのですが、その手間を省いても構いません。

## 4.5 イギリス軍の夜間攻撃

イギリス海軍のソードフィッシュは、夜間ターン(10～14ターンか22～24ターン)に攻撃を行うことができます。ただし、イギリス軍プレイヤーは攻撃隊を出すたびにダイスを振って、敵を発見できるかどうかを決めます。

もし、ダイスの目が6だと、1/3のユニットが目標を発見できず、戦闘に参加することができません。1/3の判定は、端数を四捨五入してください(1ユニットなら0.33ですから戦闘に参加できます。2ユニットなら0.67なので、1ユニットが参加できないことになります)。

どのユニットが攻撃に参加できないかは、奇数ターンなら日本軍プレイヤーが、偶数ターンならアメリカ軍プレイヤーが決めます。

## 4.6 イギリスの装甲空母

イギリスの空母(インドミダブル、フォーミダブル、イラストリアス)は装甲空母なので、たとえ発艦準備のマスに航空機がある時に命中弾を受けても、誘爆チェックは行いません。

## 4.7 索敵

このシナリオでは、日本軍は空母1隻につき1ヘクス、イギリス軍は空母1隻につき2ヘクスの索敵が可能です。ただし、索敵の際にハーミー

ズは空母と見なされません(ハーミーズでは索敵できません)。

## 4.8 ゲームの終了

このゲームは、第3ターンに始まり第24ターンに終了します。それ以前に、どちらかの空母が全て戦闘能力を失うか、あるいはインド洋から外に出てしまうと、そのターンでゲームは終了します。

もちろん、どちらかのプレイヤーが負けを認めて投了すれば、それでゲームは終わりです。

## 4.9 勝利条件

1. **戦術ポイント** 「戦術ポイント表」を参照し、相手に与えた損害によって得点を合計します。
2. **戦略ポイント** イギリス軍の戦闘能力のある空母がインド洋からいなくなれば日本軍はセイロンの空襲に成功したことになり、15ポイントを獲得します。できなくてもイギリス軍の得点にはなりません。
3. **勝敗の決定** 戦術ポイントと戦略ポイントを合計し、どちらが多いかを比べます。その差で、勝利の段階が決まります。

5点差以内	引き分け
6～10点差	かるうじての勝利
11～20点差	判定勝
21～35点差	大差の勝利
36点差以上	決定的な勝利

ジャパン・ウォーゲーム・クラシックスNo.1

『日本機動部隊』

発行日 2009年8月8日

発行人 安樂升吾

編集人 中黒 靖

発行所 株式会社国際通信社

〒550-0012 大阪市西区立売堀1-7-18 国際通信社ビル5階

Tel 06-6536-0030 (代)

<http://www.kokusaig.co.jp/JWC>