

Ambon

Burning Sun Little Seagulls

GAME DESIGN Marc Fiqueras
ART & DEVELOPMENT Oscar Gilmer, David A. Courtney, Mike Johnson
SNAFU DESIGN TEAM, published in 2021



▲PDF版
ルールブック

『アンボンの戦い』ルールブック

1.0	はじめに	2
2.0	コンポーネント	2
3.0	勝利条件	3
4.0	セットアップ	4
5.0	プレイの手順	5
6.0	上陸	5
7.0	移動	6
8.0	支配地域	7
9.0	スタック	8
10.0	砲撃	8
11.0	戦闘	8
12.0	回復	10
13.0	補給	10
14.0	選択ルール	10
15.0	プレイの例	11

このゲームはスペインのSNAFUデザイン・チームが2021年に出版した『Ambon: Burning Sun & Little Seagulls』の日本語版です。

ルールブックは章・大項目・小項目の順番で構成されており、特定のルールを指す時はそのナンバリングを用います。例えばルール4.2を参照する時は、(4.2)と表記されています。

ルール文中、**赤色**は重要なルールや例外事項、**青色**はプレイの例です。「コメント」はデザイナーのルール解説やプレイのヒントです。

ゲームに関するお問い合わせ、またルールに関するご質問はinfo@bonsai-games.netまでお寄せください。

1.0 はじめに

『バーニング・サン』は、1942年1月30日から2月3日まで行われたモルッカ諸島のアンボン島をめぐる戦いをテーマにした2人用ウォーゲームです。日本軍は陸軍の第38師団第228連隊を基幹とする東方支隊と海軍の呉第1特別陸戦隊（呉一特）で、オランダ軍モルッカ旅団とオーストラリア軍ガール戦隊が守るアンボン島を攻略しました。

1.1 ルール上の定義

- **端数処理**: 数値を半分にするなどして端数が生じた場合、切り上げ・切り捨てはせず、そのままにして計算します。
- **戦場の霧**: 両プレイヤーともいつでも自由に敵スタックを調べることができます。

例外: 日本軍プレイヤーはルールで許可される場合を除き、敵の機雷マーカー及び隠匿ユニット(7.2)の正体を調べることができません。

2.0 コンポーネント

このゲームにはルールブックを除いて以下の用具がセットされています。

- マップ1枚
- 駒シート1枚 (50個) + 25個 (袋入り)
- プレイヤー・エイド2枚
- ダイス1個

2.1 マップ

マップには戦場となったアンボン島が描かれています。全体に印刷された六角形のマス目を「ヘクス」と呼び、ユニット（部隊を表す駒）の位置や移動の基準として用います。一部のヘクスには固有の4桁の数字（ヘクス番号）が印刷されており、特定のヘクスを指す時に用います。ヘクスを構成する辺のことを「ヘクスサイド」と呼びます。マップにはこの他、第一波と第二波に分割されている「上陸ボックス」、勝利得点 (VP) を記録する VPトラックがあります。

2.1.1 地形とスケール

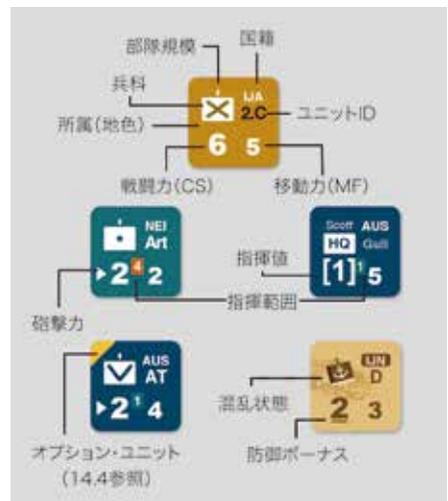
マップにはユニットの移動や戦闘に影響する地形が描かれています（地形効果表=TECを参照）。斜線が入ったヘクスは平地、それ以外は荒地で、茶色のヘクスサイドに囲まれた内側は山地です。1ヘクスの対辺距離は約1 kmに相当します。

2.2 駒

駒は、戦闘部隊を表す「ユニット」と、ゲーム上の情報を管理する「マーカー」の2タイプに分けられます。ユニットには歩兵と砲兵タイプ、司令部(HQ)があります。ユニットに記載された情報についてはプレイヤー・エイドを参照してください。

2.2.1 ユニット

ユニットは両面に印刷されています。表面は完全戦力状態を表し、裏面は混乱し、戦闘力と移動力が低下した状態を表します。ユニットには兵科を表す記号の他、以下の情報が記載されています——国籍、部隊名 (ID)、編制規模と、戦闘力、移動力。砲兵タイプのユニットは戦闘力の代わりに「砲撃力」と射程が印刷されています。プレイヤー・エイド (2) を参照してください。なお、オランダ軍の1.Aとオーストラリア軍のD中隊は、同タイプの他のユニットと裏面の数値が異なります。



- **司令部:** HQはユニットですが戦闘部隊ではありません。[]内の数値は指揮値であり、戦闘力を持ちません。指揮値を用いて指揮範囲内で行われる戦闘を支援できます(11.1)。単独でいる時に攻撃を受けると自動的に壊滅します。HQはスタック制限の対象外です(9.0)。
- **国籍:** ユニットの地色で国籍を表します。青色=オランダ軍、濃い青色=オーストラリア軍、薄茶色=日本陸軍、茶色=呉一特です。
- **戦闘力:** 戦闘力 (CS) はユニットの攻撃時・防御時の戦闘能力を表します。砲兵タイプのユニットはCSの代わりに砲撃力が印刷されています(砲撃についてはルール10.0、戦闘については11.0を参照)。
- **移動力:** ユニットが1回の移動フェイズ中に使用できる移動ポイント (MP) を表し、1ヘクス移動することに地形に応じたMPを消費します (TEC及び7.0を参照)。
- **射程:** 砲兵タイプのユニットは砲撃力を使用できる距離を示す「射程」を持ちます。距離はヘクス数で測り、自身がいるヘクスは含めず、目標ヘクスは含めます。目標ヘクスは防衛側ユニットがいるヘクスになります。

2.2.2 マーカー

ゲームの情報を記録・表示するための駒をマーカーと呼びます。トラックやユニットの上に置いて使用します。マーカーには、重要地点、ゲーム・ターン、補給切れ (OOS)、海岸堡、機雷、ダミー機雷、上陸罰則 (-2 MPとNo Move) があります。



重要地点



ゲーム・ターン



補給切れ



海岸堡



上陸罰則



機雷

3.0 勝利条件

ゲームの勝敗は重要地点の支配と敵ユニットの除去で決まります。日本軍は、アンボン島にある主目標 (★★)の重要地点: アンボン、パソトラ飛行場) 及び副目標 (★の重要地点) の支配を目指します。重要地点を速やかに支配するほど、多くのVPを得られます。

日本軍が重要地点を支配すれば、対応する重要地点マーカーをリマインダーとしてターン・トラックの現在のターンを示す場所に置きます。連合軍に重要地点を奪還されたらマーカーを取り除きます。

ターン・トラックの左側に、そのターンに重要地点を支配することで得られるVPが記載されています。一定ターンが経過するとVPがマイナスになります。つまり、重要地点の支配が遅れる、またはゲーム終了時に連合軍が重要地点を支配しているとペナルティを受けるのです。

ゲーム終了時 (第10ターン、連合軍が降伏した時は第8ターン。3.2参照) に日本軍プレイヤーは獲得したVPを合計します。

+1 VP: 壊滅ボックス内の連合軍 (非HQ) ユニット1個につき (分遣隊は対象外)

+3 VP: 壊滅ボックス内の連合軍HQユニット1個につき

-2 VP: 壊滅ボックス内の日本軍 (非HQ) ユニット1個につき

-5 VP: 壊滅ボックス内の日本軍HQユニット1個につき

-5 VP: 連合軍に占領された海岸堡1つにつき

+/- ? VP: 重要地点 (支配したターンによりVPは変動)

日本軍のVP合計により勝敗が決まります。

10 VP以下: 連合軍大勝利 (日本軍恥辱の敗北)

11-20 VP: 連合軍勝利

21-30 VP: 引き分け

31-50 VP: 日本軍勝利

51 VP以上: 日本軍無敵皇軍の大勝利

日本軍プレイヤーが勝利するためには、史実以上の結果を残さなければなりません。連合軍プレイ

ヤーは日本軍による島の攻略を、特にラハ飛行場の占領を遅らせなければなりません。

3.1 支配の定義

重要地点に自軍ユニットを進入させることで、そのヘクスを支配します。以後、敵ユニットがそのヘクスに進入しない限り支配が続きます。支配地域(8.0)を及ぼすだけでは重要地点を支配できません。ゲーム開始時、全てのヘクスは連合軍が支配しています。

3.2 連合軍の降伏

第8ターン開始時(2月3日前半)、連合軍HQユニットが1個でもマップ上に残っていれば、連合軍プレイヤーは降伏できます。これによりゲームは直ちに終了し、日本軍はボーナスで5 VPを得ますが、この時点で連合軍が支配している重要地点のVP(プラスもマイナスも)は得られません。またマップ上に残っている連合軍ユニットは壊滅していないためVPの対象になりません。連合軍プレイヤーが降伏しないのであれば、第10ターンまでゲームを続けます。

コメント: このオプションにより、日本軍プレイヤーはVPの一部を獲得できなくなります。重要地点のVPは最終ターンにはマイナスになるので、連合軍プレイヤーは降伏したほうが得か、それとも最後まで重要地点を守ったほうが得か、計算した上でこのオプションを使う必要があります。

4.0 セットアップ

最初に、誰がどの陣営を受け持つかを決めます。テーブルの上にマップを置き、以下の手順でゲームの準備を行います。

- ゲーム・ターン・マーカーをターン・トラックの「1 (1月30日)」に置きます。
- 連合軍プレイヤーはルール4.1に従って自軍

ユニットを配置します。

- 日本軍プレイヤーはルール4.2に従って自軍ユニットを配置します。

4.1 連合軍のセットアップ

以下の指示どおりにユニットを配置します。

- **ハロン (1611)** : オランダ軍 (NEI) HQ 及び NEI 中隊 1 個
- **エリ (1114)** : オーストラリア軍 (AUS) A 中隊及び NEI 中隊 1 個
- **ラツハラット (1016)** : NEI 中隊 1 個
- **1215 から 1 ヘクス以内:** AUS HQ、AUS B 中隊及び AUS 工兵
- **パソ (1809)** : NEI 中隊 3 個
- **パソから 1 ヘクス以内:** NEI 中隊 1 個
- **ラハ (0812)** : NEI 中隊 1 個、NEI 砲兵、NEI 対空砲及び AUS C 中隊 (オーバースタックの状態) で初期配置します)
- **ラハの南 (0813)** : AUS D 中隊

以上のセットアップを終えたら、ダミー・ユニット 4 個全てと分遣隊 4 個全て、及び残っている NEI 中隊を任意の海岸ヘクスに配置します。ダミーと分遣隊は表面を上にして、日本軍プレイヤーには正体がわからないようにします (連合軍プレイヤーはいつでも確認できます)。配置は自由ですが、1 つの海岸ヘクスにはダミーと分遣隊、NEI 中隊合わせて 3 個まで配置可能です。

注意: 上記の他、選択ルールでのみ使用するユニット 2 個があります (14.4)。

最後に機雷マーカー 5 個とダミー機雷マーカー 3 個を表面にして、アンボン湾とバグアラ湾にある機雷ボックス (ドクロのアイコンが付された 3 つのボックス) に自由に割り振ります。

4.2 日本軍のセットアップ

日本軍プレイヤーは呉一特 (IJN) ユニット全てを任意の 1 つの「第一波」ボックス (①と記された灰色のボックス) に置きます。また第 228 連隊所属の 3 個大隊のうち任意の 1 個大隊と連隊 HQ を、呉一特とは別の 1 つの「第一波」ボックスに置きま

す。「大隊」とは同じ数字を持つ4個のユニット（例えば1.A、1.B、1.C、1.D）を指します。

残った2個大隊を1個大隊ずつ、別々の「第二波」ボックスに置きます。第一波ボックスに大隊が置かれているのと同じ枠内の第二波ボックスに大隊を置くこともできます（プレイの例15.0を参照）。

コメント: アンボン湾経由の上陸は、アンボン市とラハ飛行場を早期に占領できるルートですが、触雷のリスクがあります（6.1及び6.4）。どこに上陸するか慎重に計画し、「とりあえずのセットアップ（座った場所から最も近い上陸ボックスを選ぶこと）」は避けましょう。

5.0 プレイの手順

このゲームは「ターン」を繰り返すことで進行します。1回のターンは半日に相当します。1ターンは複数のフェイズ（手順）で構成されています。セットアップが完了したら第1ターンを開始します。

1. **日本軍プレイヤー・ターン**
 - a) 上陸フェイズ
 - b) 移動フェイズ
 - c) 砲撃フェイズ
 - d) 戦闘フェイズ
2. **連合軍プレイヤー・ターン**
 - a) 移動フェイズ（第1ターンは特別ルール）
 - b) 砲撃フェイズ
 - c) 戦闘フェイズ
3. **回復フェイズ**（第1・2ターンは日本軍は不可）
4. **補給確認フェイズ**（第7ターンのみ）

勝敗は第8ターン開始時に判定する（連合軍プレイヤーが降伏した場合、3.2参照）、または第10ターン終了時に判定します。1回のターンが終わったら、ターン・トラック上でターン・マーカーを先に進めて新たなターンを開始します。

以下のルールで、各手順の詳細を説明します。

6.0 上陸

上陸フェイズ開始時に第一波ボックスに日本軍ユニットがいれば、ボックスごとに上陸を試みます。敵ユニットがない、または自軍支配下の海岸に上陸する時と、敵ユニットがいる海岸に上陸する時とは手順が異なります。

重要: 日本軍プレイヤーはいつでも上陸を次のターンに延期できます（例えば海岸の混雑を避けたい時など）。

6.1 上陸と機雷

アンボン湾またはバグアラ湾に上陸を行う時は、まず機雷のチェックを行います。連合軍プレイヤーは対応する機雷ボックスに置いている機雷マーカーを公開します。本物の機雷マーカー1つにつき、上陸判定のダイス目に-1します（6.2及び6.3）。

機雷をチェックした後で以下の手順に従います。公開された本物の機雷とダミーの機雷は、そのターンの全ての上陸が終わるまでそのまましておきます（6.4）。

6.2 無血上陸

敵ユニットがない、または自軍支配下の海岸に上陸する時は以下の表で判定します。

ダイス	結果
1以下	上陸延期
2-3	上陸成功。このターンは移動不可
4-6	上陸成功。このターンは移動力-2 MP

- 呉一特の上陸時はダイス目+1
- 公開された本物の機雷1につきダイス目-1
- 第4ターン及びそれ以降はダイス目+1

ダイスを1個振って出た目に修整を加えます。結果は以下のとおりです。

上陸延期: 上陸を試みたユニットは第一波ボックスに留まります。

上陸成功: ユニットを矢印の先の海岸ヘクスに配置します。移動不可または移動力が低下する

ことを示すため、上陸罰則マーカーをユニットの上に置きます（砲撃・戦闘は可能です）。

6.3 敵前上陸

敵ユニットがいる海岸ヘクスに上陸する時は、まず連合軍プレイヤーが海岸にいる隠匿ユニットを公開しなければなりません。全てダミーなら取り除き、その後で無血上陸と同じ方法で上陸を判定します（6.2）。本物のユニットが1個でもいれば、以下の表を用いて上陸を判定します。敵前上陸した日本軍ユニットは、同じターン中に移動・砲撃・攻撃を行えません。

ダイス	結果
1以下	上陸延期
2	攻撃側CS1/4で上陸戦闘
3-5	攻撃側CS1/2で上陸戦闘
6	攻撃側CS修整なしで上陸戦闘

- 呉一特の上陸時はダイス目+1
- 公開された本物の機雷1につきダイス目-1
- 第4ターン及びそれ以降はダイス目+1

結果が「上陸延期」なら、上陸を試みたユニットは第一波ボックスに留まります。「上陸戦闘」なら、上陸を試みた全ユニットが海岸にいるユニットと戦闘を行わなければなりません（11.0）。戦闘は通常どおり解決しますが、以下の点を変更します。

- 日本軍はHQの支援を使用できません。
- HQ、混乱したユニットでも、防御側ヘクスが空になれば戦闘後前進できます。
- 日本軍は損害を混乱または壊滅で消化しなければなりません（退却不可）。上陸ヘクスが空にならなければ、上陸を試みたユニットは第一波ボックスに留まります。
- CSの修整がある時は、上陸する全ユニットのCSを1/2または1/4します（端数はそのままにすることに注意）。

重要：砲兵タイプのユニット（第228砲兵中隊）は敵前上陸できません。上陸戦闘ではその存在を無視し、上陸ヘクスが空になったとしても他のユニッ

トと一緒に前進できず、次のターンまで第一波ボックスに留まらなければなりません。

6.4 第二波上陸と機雷の掃海

第一波ボックスの上陸が完了したら、第二波ボックスのユニットを同じ枠内の第一波ボックスへ移動させます。ただし、第一波ボックスに砲兵以外のユニットが残っている時は、第二波ボックスで待機しなければなりません。

公開された全てのダミー機雷マーカーをマップから取り除きます。また日本軍プレイヤーは任意の1個の本物の機雷マーカーをマップから取り除きます。それ以外の機雷はそのままマップ上に残り、以後の上陸に影響します。

以上の手順を全てのユニットが上陸するまで毎ターン繰り返します。機雷ボックスに置かれている本物の機雷マーカーは、毎ターン1個ずつ取り除かれます。

6.5 海岸堡の設置

上陸ヘクスに日本軍ユニットが進入したら、そのヘクスに海岸堡マーカーを1個置きます。連合軍ユニット（ダミーを除く。7.2参照）が海岸堡マーカーと同じヘクスに進入したらマーカーを取り除いて壊滅ユニット・ボックスに置きます。後で日本軍ユニットがそのヘクスに進入したとしても、上陸ヘクスは海岸堡として機能せず、補給確認フェイズに補給源として使用できません。そのヘクスに上陸予定だった日本軍ユニットは全て壊滅し、壊滅ユニット・ボックスに置かれます。

7.0 移動

自軍移動フェイズ中、プレイヤーは全てまたは一部の自軍ユニットを移動させることができます。全く移動させなくても構いません。各ユニットは進入するヘクスの地形に応じた移動ポイント（MP）を消費しながら移動します。ユニットは移動力がなくなるまでMPを消費できます。移動に必要なMPを

消費できない時、そのヘクスへは移動できません。このゲームには「全移動力を消費することで1ヘクス移動できる」というルールはありません。例えば移動力2のオランダ軍砲兵は、移動コスト3の山地ヘクスには、道路または悪路を用いない限り進入できません。

- **悪路と道路:** 悪路に沿って移動する時は他の地形に関係なく1 MPを、道路なら0.5 MPを諸費します。
- **河川:** 通過時に余分に1 MPを消費します(進入するヘクスの移動コストにプラスして1 MPを消費します)。悪路と道路沿いの移動であっても、河川の移動コストは無効になりません。

7.1 第1ターンの連合軍移動制限

第1ターン、日本軍ユニットから4ヘクス以内(陸地のみ数えることができます)にいる連合軍ユニットだけが移動できます。それ以外の連合軍ユニットは第1ターンには移動できません。

7.2 隠匿ユニットの移動

隠匿面(表面)の分遣隊とダミーは、他のユニット同様に移動できますが、理由を問わず日本軍ユニットのZOCに進入すると、直ちに正体を明かさなければなりません。公開されたダミーはゲームから取り除かれます。分遣隊は戦闘部隊として扱います。ダミーを海岸堡と同じヘクスに移動させた時は、ダミーを公開してゲームから取り除かなければなりません(海岸堡は影響を受けません)。ダミーで重要地点を奪回することはできません。

隠匿面の分遣隊が海岸堡と同じヘクスに進入したら、分遣隊であることを公開して海岸堡マーカーを除去します。隠匿面の分遣隊が日本軍が支配する重要地点に進入したら、分遣隊であることを公開し、対応するVPマーカーをターン・トラックから取り除きます(そのヘクスは連合軍支配下に戻ります)。

8.0 支配地域

全ての戦闘部隊は隣接する6つのヘクスに支配地域(Zone of Controlの頭文字をとってZOCと表記します)を持ちます。混乱状態でもZOCを持ちます。HQユニットはZOCを持ちません。海だけのヘクスサイド越しにZOCは及びません。このゲームではZOCは移動と退却に影響します。

敵のZOC(EZOC)に進入する際、追加で1 MPを消費します。EZOCから出る際も、追加で1 MPを消費します。十分なMPを持っていれば、EZOCからEZOCへ直接移動できます(この場合、追加で2 MPを消費します)。

- **ZOCと隠匿ユニット:** 隠匿面の分遣隊、ダミーともZOCを持ちます。日本軍ユニットのZOCが隠匿面のユニットに及ぶと直ちに発見され、ダミーならゲームから取り除かれます。

例: ヘクス1609のユニットは1508、1509、1608、1708にZOCを及ぼしますが、1610(海ヘクス)と1709(海ヘクスサイド越し)にはZOCを及ぼしません。



コメント: 上記のルールにより、たとえダミーであっても、日本軍ユニットは隣接ヘクスに進入するために+1 MPを消費します。その後、ダミーは発見されて除去されます。日本軍ユニットは残っているMPを使って移動を継続できます。

9.0 スタック

罰則なしで3個までのユニットを1つのヘクスにスタックできます（HQはこの数に含めません）。この制限を超えると、以下の罰則が科せられます。

- **機能的オーバースタック**: 3個より多く、6個以下のユニットがスタックしている時、そのヘクスにいる全てのユニットのCFが半分になります（端数そのまま）。
- **物理的オーバースタック**: 6個を超えるユニットがスタックしていると、そのヘクスから攻撃を行えません。また各ユニットのCFは1になります。

重要: スタック制限に関して、分遣隊は0.5個ユニットと数えます。

10.0 砲撃

砲兵、対空砲、対戦車砲は砲兵タイプのユニットです。砲兵タイプのユニットのCSは1で、通常の攻撃（11.0）を行えません（よって、戦闘後前進を行えません）。他のユニット同様、防御は行えます。射程はヘクス数で数えます（MPで数えません）。

自軍砲撃フェイズ中、プレイヤーは自軍の砲兵タイプのユニットを用いて射程内の敵ユニットに対して砲撃できます。1回の砲撃では、1個の砲兵タイプのユニットが、敵ユニット1個を目標にします（スタック全体を目標にしないことに注意）。

各砲兵ユニットは1ターンに1回だけ砲撃できます。同じ敵ユニットに対して異なる砲兵ユニットで砲撃することもできます。プレイヤーは任意の順番で、砲撃するユニットとその目標を宣言し、解決していきます。

砲撃を解決するためにダイスを1個振り、出た目を砲撃するユニットの砲撃力と比較します。出た目が砲撃力以下なら目標ユニットは混乱します。それ以外は効果ありません。

既に混乱しているユニット、分遣隊、隠匿面のダミー、HQ、海岸堡に対して砲撃できません（ただ

し選択ルール14.3を参照）。

砲撃の際、以下のダイス目修整を適用します。

- +1: 目標ユニットが山地ヘクスにいる
- 1: 目標ユニットが機能的オーバースタック中
- 2: 目標ユニットが物理的オーバースタック中

11.0 戦闘

自軍戦闘フェイズ中、プレイヤーは自軍ユニット（混乱状態でも可）を用いてそのZOC内にいる敵ユニットを攻撃できます。フェイズ・プレイヤーを攻撃側、相手を防御側と呼びます。攻撃側は、どの自軍ユニットで（複数のヘクスにいるユニットが共同で攻撃できます）どの防御側ヘクス（1ヘクスのみを目標にできます）を攻撃するのか宣言し、戦闘を解決します。スタックしている防御側ユニットは、必ずまとめて攻撃しなければなりません。スタックしている攻撃側ユニットは、一部が別の戦闘に参加しても、全く攻撃しないことも可能です。攻撃側の各ユニットは1回の戦闘フェイズ中に1回だけ攻撃できます。防御側ヘクスは1回だけ目標にできます。上記制限内であれば、1回の戦闘フェイズ中に行える戦闘の回数に上限はありません。

攻撃を強制されることはありません。ただし、攻撃を行うユニットが目標以外のEZOCにいて、かつそのEZOCを及ぼしている防御側ユニットが他の攻撃側ユニットから同じ戦闘フェイズ中に攻撃を受けないのであれば、攻撃を行うユニットのCFは半分になります（端数そのまま）。この罰則は、他の修整に重ねて適用します。

プレイヤーは、自軍戦闘フェイズ中に行う全ての戦闘の組み合わせを、自軍戦闘フェイズ開始時に宣言しなければなりません。

各戦闘は次の手順で解決します。

(1) 攻撃側と防御側の修整後のCFを比較して戦闘比を計算します。戦闘比は攻撃側CF:防御側CFの、どちらかを1とする整数比で表し、端数が出る時は防御側が有利になるよう切り捨て/切り上げします。

(2) 戦闘結果表(CRT)で使用するコラムが決まったら、攻撃側はダイスを1個振って結果を判定します。防御側の地形によりコラムがシフトすることがあります。また以下のダイス目修整があります。

- 町に対する攻撃:-1
- HQの支援(11.1): 攻撃側+1 / 防御側-1
- 防御側に呉一特の機銃中隊またはオーストラリア軍の工兵中隊が含まれている:-1

(3) 戦闘結果(11.3)を適用します。先に防御側に対する結果を適用した後で、攻撃側に対する結果を適用します。

11.1 HQと戦闘

防御側ヘクスを指揮範囲に収めているHQは攻撃側、防御側ともその戦闘を支援できます。各HQは1回の戦闘フェイズ中に1つの戦闘のみ支援できます。また1つの戦闘を支援できるのは両軍とも1つのHQだけです。戦闘解決時に、攻撃側が先にHQの支援を行うかどうかを決めた後で、防御側がその宣言を行います。攻撃側は支援値(1)をダイス目にプラス、防御側はマイナスします。両軍が支援値を使用できる時はHQの修整は相殺されます。HQの修整に地形の修整が累積します。

重要: 日本陸軍のHQは日本陸軍ユニットだけが参加する戦闘だけを支援できます。同様に呉一特のHQは呉一特ユニットだけが参加する戦闘だけを支援できます。連合軍にはこのような制約はなく、オランダ軍、オーストラリア軍のHQは互いに支援可能です。

HQユニットはCFを持ちません。単独でいる時に攻撃を受けると、戦闘比を計算することなく、自動的に壊滅します。

11.2 地形と戦闘

山地ヘクス: 防御側ユニットが山地ヘクスにいる時、戦闘比が左に1シフトします。

町ヘクス: 防御側ユニットが町ヘクスにいる時、戦闘解決のダイス目から1を引きます。

河川ヘクスサイド: 全ユニットが河川ヘクスサイド越しに攻撃する時、戦闘比が左に1シフト

します。1ユニットでも河川越し以外で攻撃を行うのであればこの修整はつきません。

要塞ヘクスサイド: 攻撃側ユニットが1個でも要塞ヘクスサイド越しにバゾを攻撃する時、戦闘比が左に1シフトします。この修整はバゾを攻撃する時だけ適用します。

11.3 結果の適用

1ヒットにつき、戦闘に参加した自軍ユニット1個を混乱させます(どのユニットにヒットを適用させるかはユニットを受け持つプレイヤーが決めます)。既に混乱しているユニットに1ヒットを適用すると壊滅します。またHQ、分遣隊は1ヒットを受けると壊滅します。壊滅したユニットはプレイヤー・エイドの壊滅ボックスに置きます。

戦闘結果「R」によって、防御側全ユニットが1ヘクス退却します。ただし防御側の任意で、追加1ヒットを被ることで退却を拒否できます。戦闘結果「R」が出ると防御側全ユニットは1ヘクス退却しなければなりません(追加ヒットによる拒否はできません)。退却ヘクスには以下の制限があります。

- 移動によって進入できないヘクスには退却できません。
- 可能な限りEZOC以外に退却しなければなりません(退却開始の時点では、ZOCを及ぼしているのがダミーかどうかを明らかにする必要はありません)。
- 退却できるヘクスが複数ある時は、移動コストが最も小さいヘクス、または道路沿いのヘクスを選ばなければなりません。
- 戦闘未解決の防御側ユニットがいるヘクスには退却できません。

他に退却できるヘクスがない時に限りEZOCに退却できませんが、追加1ヒットを受けます。退却した結果、敵隠匿面のユニットに隣接したらそれを公開します。ダミーなら直ちに取り除きます。その結果EZOCがなくなったら、EZOCに退却することで生じる追加1ヒットは無効になります。退却できるヘクスがない時は、追加1ヒットを受けて退却を無効にできます(戦闘結果「R」の例外)。

11.4 戦闘後前進

戦闘の結果、防御側ヘクスが空になったら（全滅した、または退却したら）、攻撃側ユニットはそのヘクスへ前進できます。混乱ユニットとHQは上陸戦闘に限り前進できます。なお、砲兵タイプのユニットは攻撃できないため、前進を行えません。

重要: 隠匿面のユニットでは補給チェック時の道路または悪路を妨害できません。連合軍プレイヤーは分遣隊であることを公開することで妨害することができます。

コメント: ZOCでは妨害できません。

12.0 回復

回復フェイズ中、全ての混乱ユニットは回復チェックを行います。成功すれば完全状態に回復します。混乱ユニットごとダイスを1個振ります。修整前の目が【1】、または修整後の目がCS（または砲撃力）以下なら回復成功です。

ダイス目修整は次のとおりです:

ユニットがEZOCにいる: +1

ユニットが自軍HQの指揮範囲内にいる: -1

例外: 日本軍プレイヤーは第1及び第2ターンに回復判定を行えません。

13.0 補給

補給は、第7ターン（2月2日後半）終了時に日本軍ユニットだけチェックします。この時に補給切れのユニットは混乱状態になり、以後ゲームが終わるまで回復できません。補給切れ（OOS）マーカーを置いてそのことを示します。既に混乱状態なら追加の影響はありません。

13.1 補給チェックの方法

日本軍の補給源は海岸堡マーカーが置かれている全てのヘクスです。補給を受けるためには以下いずれかの条件を満たさなければなりません。

- 海岸堡マーカーに隣接している。
- 海岸堡マーカーに通じる道路または悪路（両者を組み合わせても構いません）上にある、または隣接している。この時、敵ユニットがいるヘクスを通すことはできません。

14.0 選択ルール

以下はゲームのリアリティを増すための、または「what-if」を楽しむための選択ルールです。両プレイヤー合意の下で全てまたは一部を用いてください。選択ルールを用いることでVPのボーナスまたはペナルティが発生します。

14.1 防御砲撃

日本軍有利: -2 VP

敵戦闘フェイズ中、全ての戦闘の宣言を終えた後で、防御側の砲兵タイプの各ユニットは1回ずつ砲撃を行えます。通常の砲撃ルール（10.0）を適用します。防御砲撃後に戦闘比を計算します。

14.2 第二波上陸の秘匿

日本軍有利: -3 VP

第二波上陸として上陸する日本軍の2個大隊はセットアップ時にマップ外に保管しておきます。日本軍プレイヤーは上陸する海岸を秘密裏にメモ用紙に記録しておきます。第1ターンの回復フェイズ中にそのメモを公開し、2個大隊を配置します。

14.3 砲兵の強化

日本軍有利: -6 VP

混乱しているユニット、公開された分遣隊を目標に砲撃できます。砲撃が命中するとそれらのユニットは退却しなければなりません。隠匿面のユニットに砲撃が命中すると公開しなければなりません。

14.4 連合軍の防御態勢強化

連合軍有利: +5 VP

戦闘の数日前、スコット中佐は上官に増援の派遣を何度も要請していました。特に対空火器、機動砲兵の欠乏を懸念していたのです。この選択ルールは、GHQがスコット中佐の要請を受けて島の防衛のため、1個AT中隊と砲兵を増援したという想定です。オーストラリア軍のAT中隊と2/11砲兵中隊（黄色い▲がついた2個の砲兵タイプ）を、ヘクス1215から1ヘクス以内に初期配置します。



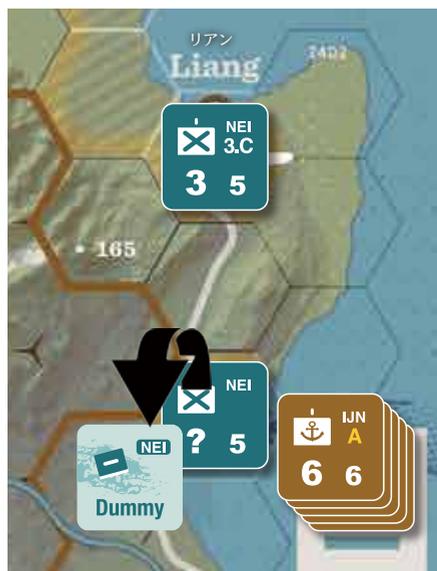
スコット中佐（1945年、海南島の捕虜収容所）
(L. T. Woods. CCO, via Wikimedia Commons)

15.0 プレイの例

以下はプレイの例です。ルール理解が目的であり、理想のゲーム展開の提示ではありません。

セットアップで、日本軍プレイヤーは第一波をラハ及びリアン近くの海岸に上陸させることにしました。第二波はヒツ・ラマとラハに上陸させます。

第1ターンは日本軍の上陸フェイズから始まりまず、リアン南への上陸から解決することになりました。海岸ヘクスには隠匿面の連合軍ユニットがいます。



Credits: AMBON: Burning Sun & Little Seagulls

Game design: Marc Figueras

Original idea: Maria Pitarque

Art & development: Oscar Oliver

Map & counters: Nils Johansson

Proofreading: Kevin Bernatz, Marti Cabre, Dave Martin

Playtesting: Agustí Alemany, Marc Aliaga, Marti Cabre, Pere Cabre, Jordi Cairó, Cesc Codina, Robert Colomer, Jan Gonzalo, Francisco Gra-daille, Marco Leofrigio, Joe MacLaughlin, Pat-rick Mullen, Eudald Oliver, Francesc Peleja, Ivan Prat, Javier Romero, Jordi Saez, Marcos Salvador, Francesc Sistach, Adelaida Soler, Toni Velazquez

We heartily thank Samuel Fallours, from the Dutch East India Company, without whom this game would have never been possible.

#LestWeForget

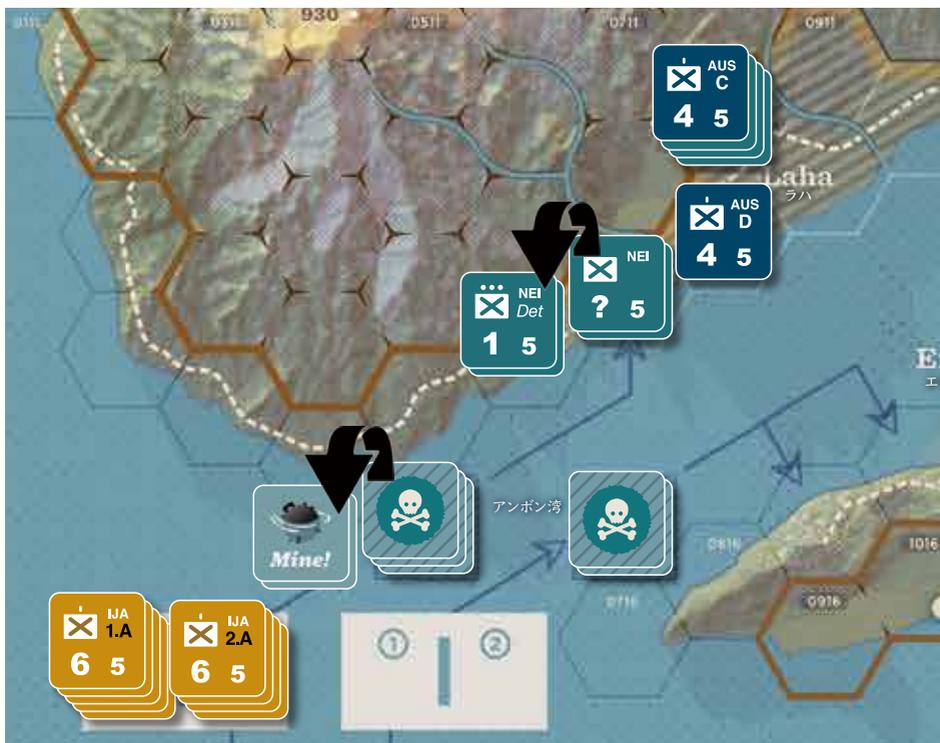
連合軍プレイヤーは隠匿面のユニットを公開しなければなりません。ダミーでした！ よって上陸は6.2（無血上陸）に従って判定します。呉一特の上陸なのでダイス目修整は+1、ダイス目は3だったので結果は【4】。-2 MPで上陸に成功しました。日本軍プレイヤーは上陸ヘクスに海岸堡マーカーを、スタックに-2 MPマーカーを置きます。

次にラハ南に対する上陸を判定します。連合軍プレイヤーは地雷マーカーを3個置いていたので、まずこれを公開します。1個がダミーで2個が本物でした。また上陸ヘクスの隠匿ユニット2個を公開します——2個とも分遣隊でした！ そのためこの上陸は敵前上陸（6.3）になります。地雷が2個あるためダイス目修整は-2です。ダイス目は5だったので結果は【3】。上陸するユニットは半分のCSで分遣隊2個と戦闘を行わなければなりません。

日本軍の中隊3個と分遣隊2個との戦闘を解決し

ます。砲兵ユニットは上陸戦闘には参加できないため、次のターンまで第一波ボックスに留まらなければなりません。日本軍のCS合計は(6/2 x3)で9、オランダ軍の防御力は2なので戦闘比は4.5:1、端数を切り捨てして4:1にします。修整はありません。

日本軍プレイヤーはダイスを1個振り、出た目は【3】。結果は「1/1r」で、1ヒットを受けた日本軍はユニット1個を混乱面にします。連合軍も1ヒットを受け、分遣隊ユニット1個を除去します。残る1個に「r」が適用され、退却するか追加1ヒットを受けるかを決めます。連合軍プレイヤーは分遣隊をヘクス0813へ退却させました。混乱ユニットとHQを含め、上陸戦闘を行った日本軍ユニットを海岸ヘクスへ移動させます（上陸時に限り、混乱ユニットとHQは戦闘後前進を行えます）。砲兵は前進できません。敵前上陸を行った日本軍ユニットは、続く移動フェイズと戦闘フェイズに行動できません。



Ambon: Burning Sun & Little Seagulls

数ターン後、日本軍ユニットの一部がヒツ・ラマからパソに向けて前進しました。その時の状況は下図のとおりです。

日本軍移動フェイズ: 第3大隊A中隊 (3.A) をヘクス1310から1509へ移動させ、B中隊とスタックさせました (移動コスト5 MP = 悪路の移動2 MP + 渡河1 MP + EZOCからの離脱1 MP + EZOCへの進入1 MP)。次にC中隊 (3.C) を1507から1508へ移動させます (移動コスト5 MP = 山地3 MP + EZOCからの離脱1 MP + EZOCへの進入1 MP)。

日本軍砲撃フェイズ: ヒツ峠の砲兵 (3.D) がヘクス1609のオランダ軍中隊 (2.B) を砲撃します (砲撃目標はユニット1個だけであり、スタック全体を目標にするわけではありません)。修整はありません。ダイス目は【3】だったので効果はありませんでした。

日本軍戦闘フェイズ: 日本軍戦闘フェイズ開始時

に、日本軍プレイヤーはその戦闘フェイズ中に解決する戦闘全ての宣言を行います。その戦闘のひとつとして、第3大隊の全3個中隊でヘクス1609のオランダ軍ユニット (2.Bと分遣隊1個) を攻撃することにしました。ヘクス1608の混乱ユニットは攻撃目標になっていないことに注意。戦闘力合計は6 + 6 + (6/2) = 15。3.Cは攻撃を受けない敵ユニットに隣接しているため戦闘力が半分になります。

防御側の戦闘力合計は3 + 1 = 4。戦闘比は15 : 4で3.75 : 1。端数を切り捨てして3 : 1にします。地形の修整はありませんが、ヘクス1708のオランダ軍HQの支援により-1のDRMがつきます。

日本軍プレイヤーはダイスを振り、出た目は【4】、修整して【3】になります。結果は「1/1r」でした。連合軍プレイヤーは分遣隊を除去し、2.Bをヘクス1708へ退却させました。日本軍プレイヤーは攻撃に参加したユニット1個を混乱させ、混乱していないユニットを前進させることができます。



回復フェイズ: 日本軍プレイヤーは回復判定を行い、ヘクス 1508 の 3.C は混乱したままと なりました。次に連合軍プレイヤーが回復判定を行います。ヘクス 1608 のオーストラリア軍 B 中隊とパソにいるオランダ軍 2.C 中隊の回復を試みます。前者の判定には、EZOC にいるために +1、HQ（ヘクス 1708 の Kapitz）の支援範囲内にいるので -1 の修整が付きま す。ダイス目は【2】で判定成功、ユニットを表面に戻します。パソのオランダ軍ユニットも HQ による修整を得ますが、ダイス目は【4】で修整しても【3】となり、戦闘力を上回るために失敗。混乱したままです。



16.0 ヒストリカル・ノート

アンボン島はニューギニア島の東、モルッカ諸島に位置する小さな島ですが、戦略的に重要な飛行場が建設されていました。そのためオランダ軍はジャワから KNIL（王立オランダ領東インド陸軍）の一部を防衛に差し向け、同様にオーストラリア政府も、日本軍が自国に攻めてくるならアンボン島の飛行場

を利用するに違いないと、守備隊を派遣することを決めました。

アンボンは地峡につながった南北2つの半島で構成され、ラハ飛行場は北側のヒツ半島西部にありました(下写真参照)。湾を挟んだ向かい側はライティモール半島で、アンボンの町があります。



Laha airfield (SGT R.L. Stewart. Public Domain, via Wikimedia Commons)

連合軍の防衛体制

開戦時、アンボンの守備隊兵力はKNILのモルッカ旅団（ジョゼフ・カピッツ中佐）とヨーロッパ人将校率いるインドネシア植民地兵の2,800名でした。本国がドイツに降伏したこともあり、守備隊の装備は貧弱で、無線を持っておらず、通信手段は有線か伝書でした。

12月17日、オーストラリア軍は第8師団2/21大隊を基幹とする「ガル戦隊」約1,100名をアンボンに送り込みます。ガル戦隊の司令官は当初、レオナルド・ローチ中佐で、部隊を配備する前に島内を視察した結果、島を防衛するためにはより多くの火炮をオーストラリアから運び込まなければならぬと判断、上層部に要請するも聞き入れられず、1月14日に解任されました。代わってジョン・スコット中佐（11ページの写真参照）がガル戦隊を指揮することになりました。

蘭豪連合軍の部隊配置は次のとおりです。カピッツの司令部はパソとアンボンの間、ハロンに置かれました。ライティモール南岸は上陸に不向きと目されたため、KNIL部隊はパソの周辺に集められました。また日本軍が来寇する可能性が最も高いと思われたヒツに、少数の分遣隊が置かれました。

ラハ飛行場を守備するのは2/21大隊の2個中隊とオランダ兵300名で、他にオランダ軍砲兵（75ミリ野砲4門、37ミリ対戦車砲4門、75ミリ対空砲4門、40ミリ対空砲4門他）も配置されました。

ガル戦隊司令部とその他オーストラリア軍部隊は、日本軍がアンボン湾を強襲した場合に備えてライティモール西部に配置されました。2/21大隊の工兵小隊とオランダ軍対空機銃分隊はノナ山（ポイント514）周辺の高原に展開。この他、オーストラリア軍の分遣隊がラツハラットに、ガル戦隊司令部と戦略予備のD中隊がノナ高原からアマフス海岸へのライン、エリとアンボンの間に配置されました。

日本軍の上陸侵攻

1942年1月6日から日本軍機によるアンボン島に対する空襲が始まります。1月24日には第2航空戦隊（飛龍）〈蒼龍〉の艦載機計54機がアンボ

ンの港湾施設と建物を攻撃しましたが、実質的な被害は与えられませんでした。

1月30日、海軍特別陸戦隊と陸軍の計約1,000名が北岸のヒツ・ラマに上陸します。また第228連隊（第38師団）のその他の部隊はライティモール半島の南岸に上陸。日本軍は兵力で連合軍を圧倒していたわけではありませんが、航空・海上支援、野砲など火力で優越していました。この時点で飛行場に残っていたKNILのプリュースター・バッファロー戦闘機などは避難しました（RAAFの地上要員は取り残されました）。オランダ軍分遣隊は上陸した日本軍部隊に蹂躪されるか、パソに向かって退却していました。またヒツの橋は命令どおりに爆破されることはなく、日本軍を足止めすることができませんでした。

日本軍はライティモール南東部のフツモリと、パソすぐ南のパツソンに第二次上陸を行いました。パソの防衛線は北または西からの攻撃を想定して準備していましたが、今や脅威は南に現れたのです。

1月31日黎明、日本軍はパツソンを制圧するとパソ陣地を東から圧迫します。正午、カピッツは司令部をハロンからパソに近いラテリ（ヘクス1710）へ移動させます。この時点で野戦電話は日本軍に切断されており、カピッツは配下の部隊と連絡が取れなくなっていました。そしてヒツ・ラマに上陸した日本軍部隊は北東方向からパソ防衛線を攻撃した時のことです。オーストラリア軍の史家によると、「午後6時、1台のサイドカーつきオートバイが白旗をたなびかせ、パソ陣地西方の道路に現れると、そのまま日本軍陣地に向かっていった。オランダ軍中隊長の命令によりパソ陣地からの射撃は中止され、オランダ兵には小休止と食事が許可された」

誰が降伏の許可を出したのかは明らかではありません。日本軍からの即答はなく、カピッツとタイランド（モルッカ守備大隊の指揮官）はオランダ兵に戦闘の再開を命じました。しかしタイランドと中隊長が自分たちの陣地に戻ると、兵士たちは既に投降しており、彼らも降伏を余儀なくされました。

ラハ飛行場に対する最初の地上攻撃は1月31日午後開始されました。飛行場北東のオーストラリ

ア軍の1個小隊が有力な日本軍部隊の攻撃を受けましたが、これを撃退。

日本軍部隊は南西からアンボンに接近し、午後4時頃に町を占領しました。

守備隊降伏

2月1日、日本軍は総攻撃を開始します。カピッツは司令部ごと捕虜になり、パソ周辺の諸部隊にも投降を命じました。スコット中佐にも同じ指示を出しましたが、命令書が届いたのは2日後のことでした。そのためオーストラリア軍は陣地で抵抗を続けていましたが、2230にスコットは配下の部隊にエリまでの退却を命じます。クダマチ（アンボン南西部）の陣地は日本軍に包囲されました。

2月2日、第九号掃海艇がアンボン湾で触雷して沈没、他に2隻が機雷によって損傷します。

ノナ高地で抵抗を続けていたオーストラリア軍部隊ですが包囲の危険にさらされ、ビル・ジンキンス中尉は部隊にアマフス（エリの北東）への後退を命じ、そこでオランダ軍が既に降伏していたことを知らされます。スコット中佐とも連絡が取れなかったため、ジンキンスは停戦中のアンボンで日本軍の高級将校との面会を求めました。日本軍はカピッツとの

接触を許可、カピッツは投降を促す文書をしたためジンキンスに託し、スコット中佐を探し出すよう求めたのでした。

その頃、日本軍はラハ飛行場に猛攻を加えました。艦砲射撃、急降下爆撃機、戦闘機による機銃掃射に歩兵突撃。日本軍の夜襲は凌いだものの、翌

朝の総攻撃には耐えられず、1000にオーストラリア将兵150名と少数のKNIL兵士が投降しました。

残るはエリ周辺のオーストラリア軍部隊だけとなりました。しかし2月3日の時点で空と海からの攻撃で大きな損害を出しており、補給もなく、抵抗を続けることはできませんでした——ジンキンスより先に日本軍兵士と遭遇したスコット中佐は降伏を決意しました。

アンボンで何が裁かれたか

降伏した守備隊には苛酷な運命が待っていました。300名以上のオーストラリア兵、オランダ兵捕虜が無作為に選ばれ、ラハ飛行場周辺で処刑されました。この処刑には掃海艇の生存者が参加していたことから、撃沈された報復であったとされています。ラハ飛行場守備隊を率いたニューベリー少佐も犠牲になりました。

捕虜たちはその後、海南島の捕虜収容所に送られ、戦争が終わるまでに4分の3が死亡しました(582人中405人)。この事件は1990年のオーストラリア映画『アンボンで何が裁かれたか（原題：Blood Oath）』で描かれることになります。

この捕虜虐殺と、2月19日に行われたダーウィン空襲にラハ飛行場から飛び立った日本軍機が参加したことから、オーストラリア人にとって「アンボン」は忌むべき島となったのです。なお、スコット中佐を探しに出たジンキンスを含むオーストラリア兵30名は降伏後、数週間してからカヌーを使って近隣のセラム島へ脱出したのでした。



ラハ飛行場を制圧した呉一特の兵士と破壊されたハドソン軽爆撃機