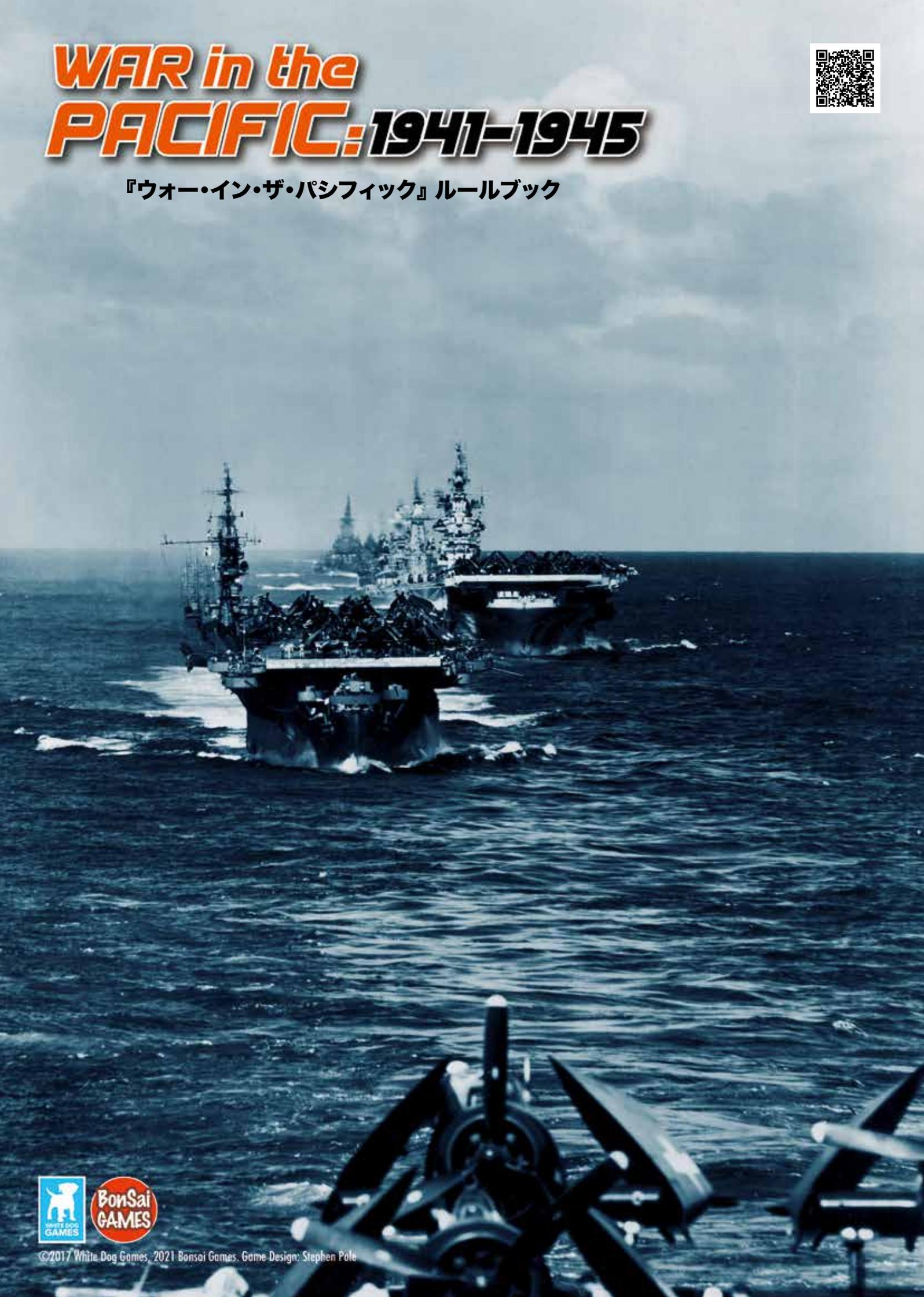


WAR in the PACIFIC: 1941-1945



『ウォー・イン・ザ・パシフィック』ルールブック



1.0 はじめに

『ウォー・イン・ザ・パシフィック (以下WitP)』は米ホワイト・ドッグ・ゲームズ社から発売中の同名タイトルの日本語版です。1941年の真珠湾攻撃から1945年までの太平洋戦争全般を扱う2人用のキャンペーン・ゲームで、1人が日本軍を、もう1人が連合軍(アメリカ軍・イギリス連邦軍・中国軍)を受け持ちます。

ゲームには3本のシナリオ——1941年から始まる標準ゲームと1943年から戦争後半を扱うシナリオ、そして日本がイギリスだけに宣戦布告を行い、その後でアメリカが参戦する仮想戦を楽しむことができます。最初にどのシナリオをプレイするのか(13.0参照)、そして誰がどの軍を受け持つのかを決めてください。

ゲームのスケール

1ターンは実際の3カ月間に相当します(第1ターンのみ1カ月)。戦力を表す駒(ユニット)は特定の艦船や地上部隊を表すのではなく、ゲームにおける戦力単位になっています。マップ上、1ヘクス(6角形のマス目)内の対辺距離は約880kmに相当します。なお、ゲームに用いる島嶼は実際より拡大して描かれています。

コンポーネント

マップ



ルールブック



駒シート(2枚)



カード40枚(裏面が'42/'43/'44/'45のカード各10枚)

2.0 コンポーネント

2.1 コンポーネント・リスト

本商品には以下の用具が含まれています。万一不足する時は巻末の「お問い合わせ先」にご連絡ください。

- ルールブック: 1冊
- プレイヤー補助シート: 2枚(同じもの)
- マップ: 1枚(A2判)
- 駒シート: 2枚(15ミリ角丸計234個)
- カード: 40枚(ポーカーサイズ)
- 6面体ダイス: 2個(赤白1個ずつ)

2.2 駒

ゲームで用いる駒には、戦力を表す「ユニット」と、情報の表示・記録のために用いる「マーカー」の2種類があります。さらにユニットは、機動(空母)部隊(CV)、水上部隊(Naval)、地上部隊(Land)、基地航空隊(Air)の4タイプに分かれています。ルール上、空母部隊と水上部隊をまとめて指す時は「艦隊」と表記します。

駒(ユニットとマーカー)

空母部隊(表面) = 略号「C」

初期配置ヘクス: 0904

ユニット・タイプ: CV

任務部隊ボーナス (9.3.1参照): TF+2

戦闘力: 2

強襲上陸ボーナス (9.5.1参照): +1

損耗状態(裏面)

CV

0

水上部隊(表面) = 略号「N」

登場ターン: 11

ユニット・タイプ: Naval

任務部隊ボーナス (9.3.1参照): TF 1

戦闘力: 1

損耗状態(裏面)

Naval

0

地上部隊(表面) = 略号「L」

初期配置ヘクス: 1201

ユニット・タイプ: Land

戦闘力: 1

損耗状態(裏面)

Land

0

基地航空隊(表面) = 略号「A」

登場ターン: 13

ユニット・タイプ: Air

戦闘ボーナス (9.0参照): +2

制空範囲(AZOC)

損耗状態(裏面)

Air



兵站基地 (6.0参照)



リソース・ポイント (5.0参照)



再配置数 (10.1参照)



継続戦闘 (9.6.3参照)



部隊 (8.9参照)



活性化 (8.2参照)



移動完了 (8.2参照)



目標 (8.2参照)



ターン (3.0参照)

2.2.1 国籍

ユニットが所属する陣営は色で区別されています。

日本軍:

艦隊・基地航空隊: 薄い赤色 地上部隊: 濃い赤色

連合軍:

アメリカ艦隊・基地航空隊: 水色 地上部隊: 緑色

イギリス連邦軍: 黄土色

中国軍: 薄紫色

ヒストリカル・ノート: イギリス連邦軍にはイギリス軍、インド軍、オーストラリア軍、ニュージーランド軍が含まれます。

2.2.2 表面と裏面

ユニットの表面は完全戦力、裏面は損耗した状態を表します。ユニットの数字は戦力を表し、損耗したユニットは戦力が0に低下します。

2.2.3 基地航空隊の制空範囲 (AZOC)

完全戦力の基地航空隊は隣接ヘクスにAZOCを持ちます。AZOCは敵の作戦と戦闘に影響を及ぼします。

- 兵站基地建設時の補給線の妨害 (6.3参照)
- ユニットへの補給線の妨害 (7.1参照)
- 移動 (8.4参照)
- 戦闘支援 (9.3, 9.4, 9.5参照)
- 基地航空隊・地上部隊の再配置 (10.3参照)

重要: 基地航空隊自身がいるヘクスにはAZOCは及びません。また敵の完全戦力の基地航空隊がいるヘクスにもAZOCは及びません。基地航空隊以外のユニットではAZOCを無効にできません。



例: ラバウルの日本軍基地航空隊はガダルカナルを除く隣接する5ヘクスにAZOCを及ぼします。ポートモレスビーにイギリス軍基地航空隊がありますが、損耗状態なのでAZOCを無効にできません。また地上部隊によりAZOCが無効化されることもあります。ガダルカナルのアメリカ軍基地航空隊は、ラバウルを除く隣接する5ヘクスにAZOCを及ぼします。イギリス軍の基地航空隊は損耗状態なのでAZOCを持ちません。

基地航空隊以外のユニット (空母部隊含む) はAZOCを持ちません。

2.3 マップ

六角形のマス目 (ヘクス) が印刷されている領域を「作戦領域」と呼びます。作戦領域以外の場所には「ターン記録トラック」と「リソース・ポイント記録トラック」「カード・デッキ」があります。全てのヘクスには固有の4桁の番号が印刷されています。

2.3.1 ヘクスサイド

実線で描かれているヘクスの辺を「陸地ヘクスサイド」と呼びます。

2.3.2 地形

ヘクスには、「陸地」「浅海」「海」の3種類があります。

- 基地航空隊は地形に関係なくどのヘクスにも進入できます。
- 艦隊は浅海と海に進入できます。
- 地上部隊は浅海と陸地に進入できます。
- 浅海がつながっているヘクスはゲーム上、地続きと見なします (例: 1008/0909間)。海で途切れている場合は地続きとは見なしません (例: 0908/1008間)。

2.3.3 港湾と飛行場

錨アイコンは港湾、滑走路アイコンは飛行場がそのヘクスに存在することを表しています。港湾は飛行場の機能も持ちます。アイコンが赤色なら日本軍支配下です。青色はアメリカ、黄土色はイギリスの支配下です。重慶の飛行場 (0404) は白色です (12.2参照)。

- 敵支配下のアイコンが印刷されたヘクスに自軍だけの地上部隊が存在すれば、そのヘクスの港湾・飛行場を支配します。
- 自軍地上部隊が上記ヘクスからなくなると、直ちに敵陣営がそのヘクス内の港湾・飛行場の支配を取り戻します。
- 両軍の地上部隊がヘクスに存在する時は、アイコンの色が示す陣営がヘクス内の港湾・飛行場を支配します。

2.3.4 補給源

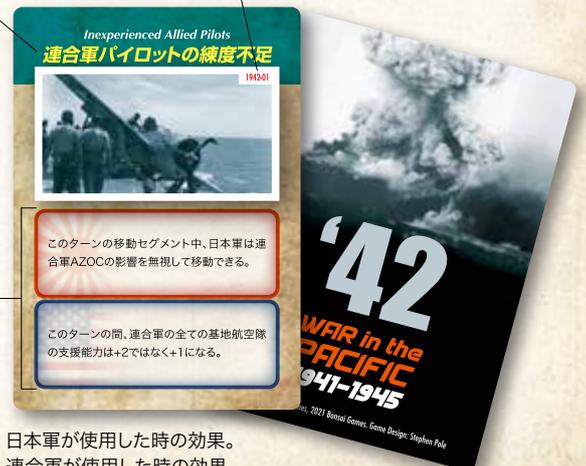
ヘクス内に六角形が印刷されている場所 (横須賀や呉、南アフリカやパナマなど) を「補給源」と呼びます (6.0参照)。

カード

カード名

カード番号

裏面: 年ごとに異なるデザイン



上: 日本軍が使用した時の効果。

下: 連合軍が使用した時の効果。

3.0 ゲームの手順と勝利条件



ゲームは1シーズンを表す「ターン」を繰り返すことで進行します。1回のゲームは最長16ターン行います(3.2参照)。1回のターンに行う手順は以下のとおりです。

3.1 1ターンの手順

1. イベント・フェイズ
2. リソース・ポイント決定フェイズ
3. 兵站基地建設フェイズ
4. 基地航空隊・地上部隊補給確認フェイズ
5. 作戦フェイズ
 - a. 移動セグメント
 - b. 戦闘セグメント
6. 再配置・再建フェイズ
 - a. 艦隊再配置セグメント
 - b. 基地航空隊・地上部隊再配置セグメント
 - c. スタック制限確認セグメント
 - d. 部隊再建セグメント
7. 増援フェイズ

3.2 勝利条件

ゲーム中いつでも、以下いずれかの条件を満たせば連合軍プレイヤーの勝利でゲームは終了します。

- a. 中国の港湾・飛行場以外、及び3つある日本の補給源ヘクス以外に日本軍地上部隊が存在しない。または、
- b. 3つある日本の補給源ヘクスの1つに連合軍地上部隊が存在し、かつ硫黄島か沖縄に連合軍兵站基地が存在する。または、
- c. 日本に原爆を投下した(4.3参照)。

最終ターンが終了するまで連合軍プレイヤーが勝利できなければ日本軍プレイヤーが勝利します。引き分けはありません。

以下、可能な限りこの手順に従ってルールを説明します。また特記がない限り、標準ゲーム(13.1参照)を想定した説明になっています。それ以外のシナリオをプレイする時は、各シナリオの専用ルールに従ってください。

3.3 ゲームの準備

誰がどの軍を受け持つのか決めたら、以下の順番に従ってゲームの準備を行います。

- 1) **シナリオの選択:** ルール13.0を参照し、プレイするシナリオを選びます。
- 2) **初期配置:** 1941年から始まるシナリオは、初期配置ヘクス(左上4桁の数字)が印刷されたユニットを指定されたヘクスに配置します。1943年から始まるシナリオは、プレイヤー補助シートに記載されている初期配置情報に従って初期配置します。
- 3) **増援の配置:** 登場ターン(左上1-2桁の数字)が印刷されたユニットを、ターン記録トラックの指定されたターンのマスに置きます。1943年から始まるシナリオは、第6ターン以降に登場するユニットのみ配置します。
- 4) **カードのセットアップ:** 1941年から始まるシナリオは4.1に従います。1943年から始まるシナリオは、
 - a) 1942年のカードは使用しません。
 - b) 1943年のカードから#7、#8、#9のカードを抜いてシャッフルし、両プレイヤーは1枚ずつランダムに引いて手札にします。残ったカードに抜いておいた3枚を加えてシャッフルし、マップ上の「カード・デッキ」に置きます。

以上でゲームの準備は終了です。1941年から始まるシナリオは第1ターンから、1943年から始まるシナリオは第6ターンからゲームを開始します。

補足: 初期配置ヘクス/登場ターンが印刷されていないアメリカ軍基地航空隊1ユニットは予備です。



4.0 イベント・フェイズ

1942年、43年、44年、45年用それぞれ10枚のイベント・カード(以下、カード)が用意されています。各カードには1人または2人のプレイヤーに対するイベントが記載されています。

4.1 第1ターンのイベント・フェイズ

1942年のカードから#1、#5、#8のカード(番号が赤色のカード)を抜いてシャッフルし、両プレイヤーは1枚ずつランダムに引いて手札にします。残ったカードに抜いておいた3枚を加えてシャッフルし、マップ上の「カード・デッキ」に置きます。

自分の手札はいつでも確認できます。敵プレイヤーの手札を見ることはできません。

重要: 両プレイヤーは手札1枚を持ってゲームを開始しますが、両プレイヤーとも、この手札を第1ターンに使用することはできません。

4.2 第2ターン以降のイベント・フェイズ

第2ターン以降の各イベント・フェイズに、両プレイヤーはカード・デッキからカードを1枚引きます。手元のカードが2枚になるので、必ず1枚を直ちに使用して手札の残りを1枚にします。第2-8ターンは連合軍プレイヤーが、第9-16ターンは日本軍プレイヤーが、先ほどのカードを使用するのか宣言します。カードの使用は両プレイヤーがカードを引き、手札を2枚にしてから行います。

4.3 イベント・カードの使用

各プレイヤーは、自分が使用したカードの自軍に対する指示(青色は連合軍に対する指示、赤色は日本軍に対する指示)だけを適用します。特に指示がない限り、イベントの内容は直ちに、またはターン中の有効になるフェイズに適用し、その後でカードを捨てます。捨てたカードをゲーム中に再び使用することはありません。

4.4 カード・デッキの更新

新しい年になると、カード・デッキに残っている2枚のデッキを捨てます。新しい年のカード10枚をシャッフルしてカード・デッキに置きます。両プレイヤーはカード・デッキから1枚ずつカードを引き、前年から引き継いだ手札1枚と合わせて2枚を持つこととなります。その後、2枚のうちどちらか1枚を使用します。

4.5 強制イベント



一部のカードは効果の説明が日本軍/連合軍で共通になっています。このカードは「強制イベント・カード」です。強制イベント・カードは手札にできず、引いたら必ず使用しなければなりません。

強制イベントが相手のイベントに反する指示であれば、強制イベントの内容を優先します。両プレイヤーが強制イベントを引いた時は、カードを使用する順番(4.2参照)に従って指示に従います。

5.0 リソース・ポイント決定フェイズ

リソース・ポイント(RP)は両軍の兵站能力を表し、新しい兵站基地の建設、建設済み兵站基地の維持、作戦の実行、損耗部隊を再建するために使用します。

5.1 BRPとTRP

両プレイヤーは毎ターン、ターン記録トラックに記載された基本リソース・ポイント(BRP)を受け取ります。

両プレイヤーはダイスを2個振り、白ダイスの目をプラス、赤ダイスの目をマイナスしてそのターンに使用できる総リソース・ポイント(TRP)を決めます。

例: 第5ターンの日本軍のBRPは13です。白ダイスの目が【6】、赤ダイスの目が【3】なら「13+6-3」でTRPは16になります。白ダイスが2、赤ダイスが4なら13+2-4でTRPは11になります。

注意: 上記の以外にイベントその他でTRPが変動します。

5.2 TRPの記録

リソース・ポイント記録トラック上にRPマーカーを置いてそのターン中に使用できるTRPを表示します。未使用のRPを次のターンに繰り越すことはできません。

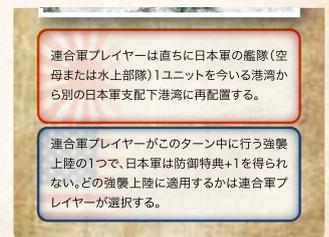
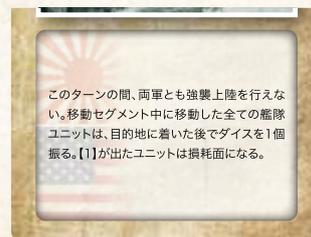
日本軍のほうがTRPが多かったらターン・マーカーを赤色の面に、連合軍のほうがTRPが多かったらターン・マーカーを青色の面におきます。「ターン開始時のTRPが多いプレイヤーが先に行動する」というルールがあるため、ターン・マーカーの面をリマインダーとして使用します。

補足: TRPが同数の時はターン・マーカーを横に向けます。TRPが同数なら再配置・再建フェイズは連合軍が、それ以外のフェイズは日本軍が先に行動します。

5.3 第1ターンの特別ルール

両軍とも第1ターンのTRPはBRPと同じです——日本軍は20、連合軍は0です。

強制イベント・カードの例: 日本軍プレイヤーが強制イベント・カードの「コブラ台風(1944-06)」を、連合軍プレイヤーが「連合軍による欺瞞作戦(1944-08)」を使用した場合、後者は強襲上陸時に効果を持ちますが、強制イベント・カードが強襲上陸を禁じているため、後者の効果は得られないことになります。



6.0 兵站基地建設フェイズ

兵站基地建設フェイズ中、両プレイヤーは交互に1つずつ、兵站基地を建設します。または建設済みの兵站基地1つを除去します。自分の番が回ってきた時に兵站基地を建設・除去しなかった(=パスした)プレイヤーは、このフェイズ中に兵站基地の建設・除去を行えなくなります。相手プレイヤーは連続して兵站基地の建設・除去を行います。この時点のTRPが多いプレイヤーから先に兵站基地の建設・除去を行います。同数なら日本軍プレイヤーが先に行います。

6.1 兵站基地の建設

プレイヤーは自分の番になったら、自軍兵站基地1つを新たに建設できます。以下の全ての条件を満たすヘクスに建設可能です。

- そのヘクスに自軍支配下の港湾・飛行場が存在する。
- そのヘクスから自軍補給源まで補給網(6.2参照)を形成できる。補給網に関して、アメリカ軍とイギリス軍に違いはありません。両軍とも互いの補給源・兵站基地を利用できます。

6.2 補給網

補給網とは、兵站基地から補給源までの補給ネットワークです。兵站基地から補給源まで3ヘクス以内の補給線(6.3参照)を引ければ、その兵站基地は補給網を形成します。また、補給網を形成している兵站基地まで3ヘクス以内の補給線を引ければ、そのヘクスも補給網を形成できることになり、そこに兵站基地を建設できます。このようにして、兵站基地を建設することで補給網を広げていくことが可能です。

建設された兵站基地は直ちに機能します。同じターンに建設した兵站基地を使って補給網を広げることも可能です。

6.3 補給線

補給網を形成できるかどうか、兵站基地から別の兵站基地、または補給源まで補給線をたどれるかを調べます。兵站基地から兵站基地または補給源までの距離は3ヘクス以内です(=間のヘクスが2つ)。以下のヘクスを間(間)に挟んで補給線を引くことはできません。

- 山地ヘクス
- 敵ユニット(タイプ・損耗を問わず)がいるヘクス
- 敵支配下の港湾・飛行場が存在するヘクス
- 敵のAZOC(2.2.3参照)。同じヘクスに自軍の完全戦力の基地航空隊がいればAZOCは無効化されて補給線を通せます。

6.4 兵站基地の除去

自分の番が回ってきたプレイヤーは、建設済みの自軍兵站基地1つを除去することができます。除去した兵站基地に維持コスト(6.5参照)はかかりません。除去した兵站基地を、同じフェイズ中の建設に使用することもできます。建設した兵站基地を、同じフェイズ中に除去することはできません。

6.5 兵站基地の建設・維持コスト

両プレイヤーが兵站基地の建設と除去を完了したら、マップ上に存在する自軍兵站基地と同数、RPを消費しなければなりません。もしもTRPより多くの兵站基地が存在する場合は、TRPを0にした上で、不足するRPと同数の兵站基地を除去しなければなりません。どの兵站基地を除去するのは敵プレイヤーが選びます。

注意: 兵站基地が除去されて補給網が維持できなくなったとしても、この後に行う部隊の補給判定(7.0参照)には影響しません。補給網は兵站基地建設に影響するだけです。

6.6 第1ターンの特別ルール

6.6.1 日本軍の奇襲

日本軍が兵站基地を建設する際、連合軍基地航空隊のAZOCを無視して補給線を判定します。

6.6.2 連合軍の兵站基地建設

第1ターン、連合軍はTRPを持ちませんが、最大6個まで兵站基地を建設できます。これら兵站基地の維持コストは不要です。

選択ルール: 6.6.2を用いる代わりに、連合軍プレイヤーは以下のヘクスに兵站基地を初期配置できます。これら兵站基地の維持コストは不要です。このオプションを用いる場合は、第1ターンに兵站基地を建設することはできません。

- セイロン (0207)
- スラバヤ (0509)
- レイテ (0607)
- ダーウィン (0710)
- ミッドウェイ (1205)
- パルミラ (1407)



例: 日本軍プレイヤーはラングーンに兵站基地を設置可能です。ラングーンはイギリス軍基地航空隊のAZOC内ですが、兵站基地間の「間(この場合はヘクス0406)」は妨害されていないので補給線は通じます(シンガポールに連合軍の基地航空隊がいたら妨害されます)。

日本軍プレイヤーはホーランジア(0807)には兵站基地を設置できません。間に敵支配下の飛行場が存在するためです。沖縄やサイパンなどに兵站基地を設置すれば、その後でホーランジアに兵站基地を置くことが可能です。

7.0 基地航空隊・地上部隊補給確認フェイズ

兵站基地の建設が完了したら、両プレイヤーは自軍基地航空隊と地上部隊の補給状態を調べます。このフェイズ中に艦隊の補給を調べる必要はありません。補給確認は両軍が同時に行います。

7.1 補給を受けているユニット

自軍の兵站基地、または補給源と同じ、または隣接するヘクスにいる基地航空隊と地上部隊は補給を受けています。

自軍の兵站基地、または補給源から2ヘクス以内にいる（=間1ヘクス空いている）基地航空隊、地上部隊も補給を受けています。しかしその間の1ヘクスが以下に該当する時は補給を受けていません（=補給切れになります）。

- 山地ヘクス
- 敵ユニット（タイプ・損耗を問わず）がいるヘクス
- 敵支配下の港湾・飛行場が存在するヘクス
- 敵のAZOC。ただしそのヘクスに自軍の完全戦力の基地航空隊がいればAZOCは無効化され補給線を通すことができます。

例外: 第1ターンの間、日本軍が補給を確認する際、自軍基地航空隊がいなくても、連合軍基地航空隊のAZOCは全て無効になります。

自軍の兵站基地、または補給源から3ヘクス以上離れている基地航空隊、地上部隊は補給切れです。

7.2 補給切れの影響

補給切れのユニットは直ちに損耗します。既に損耗しているユニットは除去します。

7.3 補給切れにならないユニット

アメリカ本土、オーストラリア、インド（セイロンを含む）、ニュージーランドにいる連合軍の基地航空隊と地上部隊、及び中国にいる中国軍地上部隊は自動的に補給を受けています。対象となるヘクスには斜線が印刷されています。

両軍の艦隊は自動的に補給を受けています。



例: 連合軍はニューヘブリデス (1110) に兵站基地を置いています。兵站基地に隣接するガダルカナル (1009) のアメリカ軍基地航空隊は補給を受けています。サモア (1309) とエリス諸島 (1208) のアメリカ軍地上部隊は、兵站基地と間1ヘクス (1209) を挟んでいるだけなので補給を受けています。なお、エリス諸島のアメリカ軍地上部隊は、ヘクス1109を通じて補給を受けることはできません。同ヘクスはラバウル (1008) にいる日本軍基地航空隊のAZOCが及んでいるためです。

ギルバート (1207) のアメリカ軍基地航空隊は遠すぎるため、ニューヘブリデスの兵站基地から補給を受けることができません（最短でも間2ヘクスの距離にあります）。

ポートモレスビー (0909) のアメリカ軍地上部隊はニューヘブリデスと間1ヘクスの距離で、その間1ヘクスはラバウルの日本軍基地航空隊のAZOCですが、そのヘクス (ガダルカナル) には完全戦力のアメリカ軍基地航空隊がいるためAZOCは無効化され、ポートモレスビーは補給を受けられます。

ギルバートのアメリカ軍基地航空隊だけが補給切れになります。直ちに損耗面にします。



例: 左は初期配置の状態です（一部省略）。第1ターンに日本軍が全力で真珠湾攻撃を行うと（巻末プレイのヒントを参照）、日本軍は1 SPしか使用できません。つまり兵站基地を1つしか設置できません。トラック (0907) に配置すればマーシャル諸島 (1107) に補給が届きますが、サイゴン (0507)、海南島 (0506)、パラオ (0707) が補給切れになります。台湾 (0605) に配置するとマーシャル諸島が補給切れになるのですが、そのままでは第2ターンにパラオとサイゴンも補給切れになります。

8.0 作戦フェイズ: 移動セグメント

作戦フェイズでは、両軍が交互に移動セグメントを行い、両軍の移動が完了してから戦闘セグメントに移行します。

移動セグメント中に移動できるのは艦隊と地上部隊だけです。基地航空隊は作戦フェイズ中に再配置を強制されることはありません（8.7参照）が、自発的に移動することはできません。

8.1 移動セグメントの概要

ターン開始時のTRPが多いプレイヤーから先に、交互に1回ずつ移動インパルスを行います。TRPが同数の時は日本軍から先に移動インパルスを行います。自分の番が回ってきた時に移動インパルスを行わなかった（＝パスした）プレイヤーは、この移動セグメント中に移動インパルスを行えなくなります。両プレイヤーがパスすると移動セグメントは終了し、移動完了マークを全て取り除いて戦闘セグメント（9.0参照）へ移行します。

注意: 第1ターンはRPを持たない連合軍は移動セグメントを行えません。日本軍が連続して移動セグメントを行います。

8.2 移動インパルス

移動インパルスを行うプレイヤーは、以下のことを実行します。

1. 移動目標ヘクスを1つ決めます。そのヘクスに目標マークを置きます。
2. その目標ヘクスまで移動させたいユニットがいる全てのヘクスに活性化マークを1つずつ置きます。異なるヘクスにいるユニットを同じ目標ヘクスまで移動させることができます。活性化マークを1つ置くごとに1RPを消費します。
3. 活性化マークを置いたヘクスから目標ヘクスまでユニットを移動させ、必要なRPを消費します（8.4）。移動後に活性化マークを裏返し、ユニットが移動を完了したことを示します。

以上で1回のインパルスが終了します。次は敵プレイヤーが移動インパルスを行う番になります。

8.3 スタック

1つのヘクスにいる複数の自軍ユニットのことを「スタック」と呼びます。移動インパルス中はスタックできるユニットの数に制限はありません。再配置・再建フェイズ終了時に以下のスタック制限に違反していると、オーバーしているユニットを除去しなければなりません。

スタック制限: 再配置・再建フェイズ終了時のみ適用します。

- **港湾・飛行場のないヘクス:** 地上部隊または基地航空隊のどちらか1個
- **自軍支配下の港湾・飛行場:** 3個までの地上部隊と基地航空隊1個。港湾ならさらに5個までの艦隊（グッチハーバーのみ艦隊1個）
- **パナマと南アフリカ:** 無制限
- **継続戦闘中のヘクス:** 地上部隊は無制限、基地航空隊は2個まで
- 中国軍ユニットと兵站基地はスタック制限の対象外です。

8.4 移動コスト

活性化マークを置いたヘクスの全ユニット、または一部のユニットだけを移動させることができます。1つのスタックとして移動できるのは地上部隊だけ、または艦隊だけのスタックです。海上輸送（8.6参照）によって、地上部隊を艦隊と一緒に移動させることができます。スタックの移動には、残っているTRPの消費が必要です。

- 活性化マーク1つを置くごとに1RPを消費します。
- 活性化マークを置いた1スタックが1ヘクス移動するごとに1RPを消費します。
- 敵AZOCに進入するたび追加で1RPを消費します。ただしそのヘクスに自軍の完全戦力の基地航空隊がいればAZOCは無効になります。複数の敵基地航空隊のAZOCが及んでいても、追加で消費するのは1RPだけです。
- 地上部隊がジャングル・ヘクスへ陸伝いに移動する時、追加で1RPを消費します（例: 0406/0306間）。海上輸送（8.6参照）でジャングル・ヘクスに進入する時はこのコストは不要です。

8.5 移動の制限

各地上部隊、艦隊は1回の作戦フェイズ中に1回だけ移動できます。同じターン中に同じヘクスを複数回、目標ヘクスにすることはできません。その他に以下の制限があります。

地上部隊の移動制限:

- 山地・海ヘクスに進入できません。
- 海ヘクスサイドを通過できません。浅海ヘクスがつながっている時は陸続きと見なして移動できます（ユニットでは表されていない輸送船などが用いられたものとします）。海上輸送（8.6参照）によって海ヘクスへの進入、海ヘクスサイドの通過が可能になります。
- （輸送中でない）敵地上部隊と同じヘクスにいる自軍地上部隊は、そのヘクスから移動することができません。
- 目標ヘクスでない限り、敵地上部隊と同じヘクスへ移動することはできません。

艦隊の移動制限:

- 陸ヘクスサイドを通過できません。
- 敵艦隊と同じヘクスにいる艦隊は、そのヘクスから移動できません。また敵艦隊と同じヘクスに進入したら、そこから移動することができません。これには以下の例外があります。敵艦隊以上の戦力をそのヘクスに残していけば、残りの艦隊は移動を継続できます。このルールは移動開始時、移動中の両方に適用します。
- 継続戦闘中の浅海ヘクスに艦隊を進入させることはできません。
- 日本軍の艦隊はパナマ、南アフリカに進入できません。

8.6 海上輸送

水上部隊は自軍地上部隊を輸送できます。空母部隊では輸送できません。水上部隊1ユニットで地上部隊1ユニットを輸送可能です。

8.6.1 乗船

移動インパルス開始時に自軍地上部隊と同じヘクスにいる水上部隊

海上輸送を行えます。地上部隊は艦隊のスタックとともに、艦隊として移動できます。このスタックは、浅海以外を目標ヘクスにすることはできません。

8.6.2 下船

- 目標ヘクスに敵ユニットが存在しなければ、輸送された地上部隊はそのヘクスの陸地部分に自動的に上陸します。
- 目標ヘクスに敵艦隊だけが存在すれば、輸送された地上部隊はそのヘクスの陸地部分に直ちに自動的に上陸します。その後で、戦闘セグメント中に艦隊同士の戦闘を解決します。
- 目標ヘクスに敵地上部隊（基地航空隊を含む）だけがいれば、戦闘セグメントでその敵地上部隊に対する強襲上陸を行わなければならない。
- 目標ヘクスに敵艦隊と敵地上部隊（基地航空隊を含む）の両方がいれば、まず艦隊同士の戦闘を解決し、敵艦隊を排除することに成功した場合に限り、敵地上部隊に対する強襲上陸を行わなければならない。

8.7 基地航空隊の強制再配置

以下の状況が発生すると基地航空隊を2ヘクス以内の自軍支配下港湾・飛行場へ再配置しなければなりません。強制再配置された基地航空隊は損耗します。既に損耗面なら除去されます。また2ヘクス以内に再配置できるヘクスがない時も除去されます。



艦隊の移動例: 連合軍プレイヤーはヘクス0306のイギリス軍水上部隊をヘクス0506へ移動させます。その場合、まず海ヘクス0307へ移動し、浅海ヘクス0407へ移動し、浅海ヘクス0507、0506へと移動します。0406への進入は可能ですが、陸地を横切らなければならないため、0306から0406を経由して0407や0507へ移動することはできません。

稀なケースですが、このイギリス軍水上部隊が0406で移動を終えた場合、ヘクス内の西側の海にいるものと考えます。日本軍の艦隊が0406の東側の海で移動を終えたとしても、両者は同じヘクスにいるものとは考えず、艦隊戦は発生しません。

- 自軍地上部隊が存在しない状態で敵地上部隊が同じヘクスの陸地部分に進入した（上陸した場合を含む）時。
- 自軍地上部隊がいなくなり、同じヘクスの港湾・飛行場が敵支配下になった時。
- 単独の基地航空隊がいるヘクスに敵艦隊が進入した場合は何も起こりません。基地航空隊と艦隊の間で戦闘を行うことはありません（9.1参照）。

8.8 兵站基地

一度配置した兵站基地を移動させることはできません（基地建設フェイズ中に自発的に除去することは可能です）。自軍地上部隊が存在しない状態で敵地上部隊が同じヘクスの陸地部分に進入した（上陸した場合を含む）時、直ちに兵站基地を除去します。

自発的・強制的を問わず、除去された兵站基地は再使用可能です。ゲームから取り除かれることはありません。

8.9 部隊マーカの使用

マップ上のスタックを整理するため部隊マーカを使用できます。ヘクス内に部隊マーカを置き、同じ番号を持つ部隊マーカとユニットをマップ外に置きます。部隊マーカはマップ上の混雑緩和を目的に使用するだけで、情報を制限するものではありません（=部隊マーカの陣容を公開しなければなりません）。



地上部隊の移動例: パレンバン（0408）の日本軍地上部隊は海ヘクスサイドで隔られているため、ブルネイ（0508）へ移動できません、同様にシンガポール（0407）の地上部隊も直接サイゴン（0507）へ直接移動することはできません。バンコク（0406）を経由すれば、地上移動でサイゴンへ行くことができます。

海上輸送の例: パレンバンに日本軍の水上部隊1ユニットがいたと仮定します。この場合、日本軍地上部隊と水上部隊と一緒にブルネイまたはシンガポールへ直接移動できます。敵部隊が存在しないため、海上輸送された地上部隊は直ちに下船します。

9.0 作戦フェイズ: 戦闘セグメント

両軍の全ての移動が完了したら移動セグメントは終了し、戦闘セグメントを開始します。この時点で敵味方のユニットが一緒にいる全てのヘクスで戦闘を解決します。戦闘は1ヘクスずつ解決します。このターン開始時のTRPが多かったプレイヤーが任意の順番で戦闘を解決します。TRPが同数なら日本軍プレイヤーが順番を決めます。

9.1 戦闘の種類

ヘクス内に存在する両軍のユニットのタイプにより、発生する戦闘の種類が異なります。

- **艦隊戦:** 両軍に艦隊がいれば艦隊戦が発生します (9.3参照)。
- **地上戦:** 両軍に地上部隊がいれば地上戦が発生します。
- **強襲上陸:** 浅海ヘクスの陸地部分に敵地上部隊が存在し、地上部隊を輸送中の自軍艦隊がいれば、強襲上陸を行わなければならない。同じヘクスに敵艦隊もいれば、先に艦隊戦を解決し、敵艦隊をそのヘクスから排除できれば強襲上陸を行います。

基地航空隊は敵ユニットと戦闘を行いません (9.2参照)。艦隊と地上部隊の間でも戦闘は発生しません。

損耗ユニットは戦闘力を持ちませんが戦闘には参加し、ヒットの適用 (9.6.1)、戦闘後の退却 (9.6.3) の対象になります。

9.2 基地航空隊

基地航空隊は敵ユニットと直接戦闘を行うことはありません。単独でいる時に敵地上部隊が同じヘクスの陸地部分に進入すると、強制再配置を行います (8.7参照)。敵艦隊 (だけ) が基地航空隊と同じヘクスにいても何も起こりません。

基地航空隊は同一または隣接するヘクスで行われる戦闘を「支援」します。各基地航空隊が1ターンの間に支援できる戦闘の数に上限はありません。また1つの戦闘を複数の基地航空隊が支援することも可能です。

9.3 艦隊戦の解決

艦隊戦は同じヘクス内の艦隊同士が行います。そのヘクスと同じまたは隣接している両軍の基地航空隊が支援を行えます。以下の手順で解決します。

1. 両軍の艦隊戦力を計算します。
2. 両プレイヤーは**ダイスを1個振り、出た目**を艦隊戦力にプラスして総戦力を決定します。
3. 総戦力を比較して艦隊戦の勝者を決め、戦闘結果を適用します (9.6参照)。

9.3.1 艦隊戦力の計算

両プレイヤーは以下の数字を合計して艦隊戦力にします。

- そのヘクスにいる自軍空母部隊、水上部隊の戦力合計
- 同じまたは隣接ヘクスにいる自軍基地航空隊の戦力
- **任務部隊ボーナス:** 空母部隊1ユニットと水上部隊1ユニットのペア1つにつき+2戦力

9.4 地上戦の解決

地上戦は同じヘクス内の地上部隊同士が行います。そのヘクスと同

じまたは隣接している両軍の基地航空隊が支援を行えます。以下の手順で解決します。

1. 両軍の地上戦力を計算します。
2. 両プレイヤーは**ダイスを1個振り、出た目の半分 (端数切り捨て)**を地上戦力にプラスして総戦力を決定します。
3. 総戦力を比較して地上戦の勝者を決め、戦闘結果を適用します (9.6参照)。

9.4.2 地上戦力の計算

両プレイヤーは以下の数字を合計して地上戦力にします。

- そのヘクスにいる自軍地上部隊の戦力合計
- 同じまたは隣接ヘクスにいる自軍基地航空隊の戦力

9.5 強襲上陸の解決

強襲上陸は海上輸送された地上部隊と同じヘクスにいる地上部隊同士が行います。そのヘクスと同じまたは隣接している両軍の基地航空隊が支援を行えます。地上戦力の計算と戦闘結果を除き地上戦と同じ手順で解決します。

9.5.1 強襲上陸時の地上戦力の計算

両プレイヤーは以下の数字を合計して総戦力にします。

- そのヘクスにいる自軍地上部隊の戦力合計
- 同じまたは隣接ヘクスにいる自軍基地航空隊の戦力
- 同一ヘクス内の完全戦力の空母部隊1ユニットにつき+1
- **防御ボーナス:** 上陸される側は+1戦力 (この修整は第1ターンの日本軍の上陸に対しては無効です)

9.5.2 地上戦と強襲上陸

敵地上部隊がいるヘクスに自軍地上部隊が陸伝いに進入し、また別の自軍地上部隊が強襲上陸を行う可能性があります。その場合は強襲上陸として解決し、攻撃側 (上陸する側) が戦闘に敗れた時 (9.6.3参照)、陸伝いに移動した地上部隊は地上戦に敗れたものとして、強襲上陸を行ったものは強襲上陸に敗れたものとして、それぞれ戦闘結果を適用します。

9.6 戦闘の解決

最終戦闘力が大きい側が勝利します。同数の時はダイスを振り直します。

9.6.1 ヒットの適用

戦闘に敗れた側は総戦力差に等しい「ヒット」を被ります。勝利した側は敗れた側が実際に被った半分 (端数切り捨て) のヒットを被ります。ただし、**完全戦力の敵ユニット数より多いヒット数を被ることはありません。**

敗者がヒットを適用した後で勝者がヒットを適用します。

- 1ヒットにつき戦闘に参加した自軍艦隊または地上部隊1ユニットを損耗させます。既に損耗していたら除去します。
- どのユニットにヒットを適用するかは自分で決めます。支援を

行っていたとしても、基地航空隊にヒットを適用することはできません（ただし9.6.2を参照）。

- 輸送中の地上部隊にヒットを与えることはできません。地上部隊を輸送中の水上部隊にヒットを与えたら、輸送されている地上部隊にも1ヒットが与えられます。
- 敵ユニットを全滅させても余るヒットは無視します。

9.6.2 航空戦力に対する追加ヒット

戦闘解決のダイス目が修整前で1-4の時、及び敵に戦闘を支援する基地航空隊が存在しない時は以下のルールは適用しません。以下の追加ヒットは9.6.1に加えて与えます。どのユニットに追加ヒットを適用するかはヒットを被ったプレイヤーが決めます。

- 戦闘解決のために振ったダイス目が修整前で【5】なら、戦闘を支援した敵基地航空隊に1ヒットを与えます。
- ダイス目が修整前で【6】なら、戦闘を支援した敵基地航空隊に2ヒットを与えます。ただし艦隊戦で敵に空母部隊がいる場合は、敵空母部隊のみに1ヒットを与えます。

補足：強襲上陸解決時のダイス目が【6】の時、その戦闘を支援した空母部隊が艦載機を失うことはありません。空母部隊に対する追加ヒットは艦隊戦でのみ発生します。

9.6.3 戦闘後の退却

両軍にヒットを適用した後、戦闘に敗れた側は以下に従います。

艦隊戦：

敗れた側は移動可能な隣接ヘクスへ退却します。敵艦隊がいるヘクスへは退却できません。複数のヘクスへ退却可能な場合、敗れた側が退却方向を決めます。退却できない時は壊滅します。

地上戦：

- **総戦力差が1または2：**両軍の生き残った地上部隊は今いるヘクスに留まり、「継続戦闘」になります。継続戦闘マーカーを

置いてそのことを示します。

- **総戦力差が3以上：**敗れた側は移動可能な隣接ヘクスへ退却します。敵地上部隊がいるヘクスへは退却できません。複数のヘクスへ退却可能な場合、敗れた側が退却方向を決めます。退却できない時は壊滅します。

強襲上陸：

- **上陸側が敗れた時：**（ヒットを適用した後）生き残った地上部隊の半数（端数切り捨て）が壊滅し、その残りは損耗面になって水上部隊に「乗船」します。乗船できる水上部隊が残っていない時は壊滅します。
- **防御側が敗れた時（総戦力差1または2）：**両軍の生き残った地上部隊はそのヘクスに留まり、「継続戦闘」になります。継続戦闘マーカーを置いてそのことを示します。次のターンの戦闘は地上戦になります。
- **防御側が敗れた時（総戦力差3以上）：**敗れた側は移動可能な隣接ヘクスへ退却します。敵地上部隊がいるヘクスへは退却できません。複数のヘクスへ退却可能な場合、敗れた側が退却方向を決めます。退却できない時は壊滅します。

9.7 継続戦闘

地上戦、強襲上陸の結果、同じヘクスに両軍の地上部隊が留まることがあります。その場合は「継続戦闘」マーカーを置き、次のターンに地上戦を解決しなければなりません。艦隊戦が継続戦闘になることはありません。

継続戦闘が行われるヘクスには以下の影響が生じます。

- スタック制限が変化します（8.3参照）。
- 艦隊は継続戦闘中のヘクスに進入できません（8.5参照）。
- 継続戦闘中のヘクスにいる地上部隊は再配置（10.0参照）を行えません。しかし継続戦闘中のヘクスへ再配置することは可能です。



例：第1ターン、海南島の水上部隊2が地上部隊2を輸送してシンガポールへ移動しました。戦闘セグメントで連合（イギリス）軍部隊との戦闘を解決します。艦隊戦、強襲上陸の順番で行います。

艦隊戦：日本軍の艦隊戦力は1+1（水上部隊）+2（基地航空隊）=4。連合軍の艦隊戦力は1（水上部隊）+2（基地航空隊）=3。日本軍のダイス目は【6】、連合軍は【5】でした。総戦力は10と8で日本軍の勝利です。連合軍は2(10-8)ヒットを被り、水上部隊を除去します。日本軍も1(2/2)ヒットを被り、水上部隊1ユニットを損耗面にします。さらに追加ヒットが発生し、連合軍は基地航空隊を除去します（日本軍の目が【6】のため）。同様に、サイゴンの日本軍基地航空隊を損耗面にします（連合軍の目が【5】のため）。

強襲上陸：日本軍の地上戦力は1+1（地上部隊）=2（基地航空隊は艦隊戦で損耗したことに注意）。連合軍の地上戦力は1（地上部隊）（基地航空隊は艦隊戦で壊滅、第1ターンなので防御ボーナスなし）日本軍のダイス目は【1→0】、連合軍のダイス目は【6→3】。総戦力は2と4で連合軍の勝利です。総戦力差は2ですが、連合軍の表面地上部隊は1ユニットしかいないので日本軍は1ヒットを受け（地上部隊1ユニット損耗）水上部隊に乗船します。

10.0 再配置・再建フェイズ

全ての戦闘を解決したら作戦フェイズが終了し、再配置・再建フェイズを行います。再配置・再建フェイズでは以下のセグメントを順番に行います。各セグメント、プレイヤーは交互に1アクションずつ行います。最初のアクションはターン開始時のTRPが多いプレイヤーが行います。同数なら連合軍プレイヤーが先に行います。

- a. 艦隊再配置セグメント
- b. 基地航空隊・地上部隊再配置セグメント
- c. スタック制限確認セグメント
- d. 部隊再建セグメント

10.1 再配置の基本ルール

各ユニットは再配置・再建フェイズ中に1回だけ再配置できます。再配置はスタック単位で行えます。各軍が再配置できるスタック数はそのターンのBRPの半分（端数切り捨て）までです。RPを使って再配置することはできません。同じヘクスにいて、同じ目的地へ向かう同じタイプのユニットを1つのスタックとして数えます。損耗ユニットも再配置可能です。

第1ターンの特別ルール: 連合軍プレイヤーは第1ターンにスタック5つまで再配置できます。

10.2 艦隊の再配置

最初に艦隊の再配置を行います。

- 自軍支配下の港湾、補給源にいない艦隊は、自軍支配下の港湾、補給源に再配置しなければなりません。アメリカ軍とイギリス軍は港湾・補給源を共有できます。
- 強襲上陸に敗れて水上部隊に乗船した地上部隊は、艦隊とともに再配置されます。この例外を除き、艦隊の再配置時に地上部隊を輸送することはできません。
- 艦隊の再配置は移動とは異なります。RPの消費は不要です。再配置するスタックを今いるヘクスから取り除き、自軍支配下の任意の港湾、または補給源に配置します。

自分が艦隊を再配置する番をパスしたプレイヤーは、艦隊の再配置を終えたものとして、それ以上の艦隊の再配置は行えません。その後は相手プレイヤーは連続して艦隊の再配置を行います。両軍が艦隊の再配置をパスすると艦隊再配置セグメントは終了します。この時点で自軍支配下の港湾、補給源にいない艦隊をゲームから除去します。

10.3 基地航空隊・地上部隊の再配置

艦隊再配置を行った後で、まだスタックを再配置できる回数が残っていれば、プレイヤーは交互に基地航空隊または地上部隊をスタック単位で再配置できます。基地航空隊と地上部隊を1つのスタックにして同時に再配置することはできません。

- 継続戦闘中の地上部隊は再配置できません。
- 基地航空隊または地上部隊の再配置先は、自軍支配下の港湾・飛行場・補給源または継続戦闘中のヘクスです。
- 基地航空隊スタックを再配置する時は今いるヘクスから取り除き、自軍支配下の港湾・飛行場・補給源または継続戦闘中のヘクスに配置します。
- 地上部隊スタックは「輸送網」内にある自軍支配下の港湾・飛

行場・補給源または継続戦闘中のヘクスへ再配置できます。今いるヘクスから2ヘクス以内（間1ヘクス）にある自軍兵站基地・補給源を経由して達することができるヘクスを目的地にします。以下のヘクスを輸送網に含めることはできません。

- 山地ヘクス
- 敵支配下の港湾・飛行場・補給源
- 無効化されていないAZOC

補足: 海・浅海ヘクスを輸送網に含めることは可能です。これはユニットに表されていない輸送船による輸送を表しています。

自分が再配置する番をパスしたプレイヤーは再配置を終えたものとして、それ以上の再配置は行えません。その後は相手プレイヤーが連続して再配置を行います。両軍が再配置をパスすると基地航空隊・地上部隊再配置セグメントは終了します。

10.4 潜水艦攻撃

浅海・海ヘクスを含む輸送網を用いて地上部隊を再配置すると、敵潜水艦の攻撃を受ける可能性があります（再配置する艦隊・基地航空隊が潜水艦攻撃を受けることはありません）。目的地に着いた後で再配置したスタックごとダイスを2個振って結果を判定します。

潜水艦攻撃表		
	日本軍	連合軍
1941-1943	2-3	2-3
1944-1945	2-5	2-3

出た目の合計が表の値なら、スタック全体で1ヒットを受けます。

10.5 スタック制限確認セグメント

再配置が完了したら全てのヘクスのスタック制限を確認します。制限を超えているユニットがあればそれを取り除きます。

スタック制限:

- **港湾・飛行場のないヘクス:** 地上部隊または基地航空隊のどちらか1個
- **自軍支配下の港湾・飛行場:** 3個までの地上部隊と基地航空隊1個。港湾ならさらに5個までの艦隊（グッチハーバーのみ艦隊1個）
- **パナマと南アフリカ:** 無制限
- **継続戦闘中のヘクス:** 地上部隊は無制限、基地航空隊は2個まで
- 中国軍ユニットと兵站基地はスタック制限の対象外です。

10.6 部隊再建

再配置が完了したら、この時点で残っているRPを使って、**同国籍**支配下の港湾・飛行場・補給源にいる損耗ユニットを完全戦力に再建できます。再建に必要なコストは、空母部隊は2RP、それ以外はユニットごと1RPです。部隊再建セグメントが終わっても残っているRPは失われます。

補足: 部隊再建に関してアメリカ軍とイギリス軍は港湾・飛行場・補給源を共有できません。また支配していても、もともと敵のものだった港湾・飛行場・補給源で再建することはできません。

11.0 増援フェイズ

両プレイヤーはゲーム・ターン記録トラックの「増援ユニット」欄を調べます。増援ユニットがあれば、同国籍の補給源ヘクスに配置します。増援は次のターンから移動や戦闘が可能になります。

補足: スタック制限は確認セグメントのみ適用するので、スタック制限に違反することになる補給源ヘクスにも増援を配置できます。

12.0 特別ルール

12.1 第1ターン

- 第1ターンのTRPを決めるためにダイスは振りません。日本軍は常に20 TRPを受け取ります。連合軍のTRPはゼロです。
- 連合軍基地航空隊は補給線の判定に関してのみ、AZOCを持ちません。
- 日本軍のみ作戦フェイズを行えます。ただし日本軍は第1ターン中にアメリカ本土、オーストラリア、インド（セイロンを含む）、ニュージーランドのヘクスに進入できません。
- 強襲上陸時、防御ボーナスは適用しません（9.6.1参照）。
- 連合軍はTRPを持ちませんが、兵站基地建設フェイズ中に6つまで兵站基地を建設できます（6.6.2の選択ルールを参照）。再配置フェイズ中に5つ以下のスタックを再配置できます。

12.2 中国

中国軍ユニットには以下の制約が課せられます。

- 中国軍ユニットは3つの初期配置ヘクス（0504、0505、0404）にのみ進入できます。それ以外のヘクスへの移動を強制された中国軍ユニットは壊滅します。この3ヘクスには、基地航空隊（下記参照）を除く連合軍ユニットは進入できません。
- 中国軍ユニットは作戦フェイズを行えません。移動はできませんが再配置は可能です（下記参照）。上記3ヘクス以内であれば退却も行えます。
- 中国に補給源はなく、中国軍ユニットは自動的に補給を受けているものと見なします。
- **中国の降伏:** あるターンの終了時に日本軍ユニットが単独で重慶（0404）にいれば中国は降伏し、その時点でマップ上に残っている中国軍ユニットを全てゲームから取り除きます。以後、日本軍は中国戦線の制約（下記参照）を受けません。
- **中国戦線の制約:** 第2ターンからの毎ターン、日本軍は中国軍ユニットに対して1回以上、地上戦闘を行わなければなりません（継続戦闘でも構いません）。この条件を満たせなかったターンの終了時、連合軍プレイヤーは中国にいる日本軍地上部隊1個を選んで除去します。第3ターンからの各ターン終了時、中国にいる日本軍地上部隊が3個未満になると、次のターンで日本軍が使用できるTRPが3減じられます。
- **中国軍の回復:** 毎ターンの終了時、損耗面の中国軍ユニットは全て完全戦力面に回復します（継続戦闘中のものを含む）。壊滅した中国軍ユニットは回復しません。
- **中国軍の再配置:** 毎ターンの終了時、中国軍の回復を行った後で、連合軍プレイヤーは中国軍ユニットを3つのヘクス内での

み再配置を行えます。中国軍の再配置は連合軍が再配置可能なスタック数（10.1参照）には含めません。継続戦闘中のヘクス内のユニットを再配置することはできませんが、継続戦闘中のヘクスへ再配置することは可能です。

- **連合軍基地航空隊の重慶進出:** 第6ターンからの各ターン開始時、ラングーン（0306）が日本軍地上部隊に占領されていなければマップ上の連合軍基地航空隊1つ（前ターンに増援として登場したものを含む）を重慶に配置できます。この判断はターン開始時のみ、ゲーム中1回だけ行えます。重慶の基地航空隊は中国軍ユニットとして扱い、地上戦の支援を行えます。重慶に配置した基地航空隊を別のヘクスへ再配置することはできませんが、以後、重慶に基地航空隊を配置できなくなります。

12.3 南方資源

インドネシアの油田は日本にとって主要な戦略目標でした。ブルネイ（0508）、パレンバン（0408）、スラバヤ（0509）に資源地帯のアイコンがあります。

あるターンの開始時、日本軍地上部隊が単独でブルネイ、パレンバン、スラバヤのうち2つを占領していれば、そのターンの日本軍のTRPが1増えます。3つ全てを占領していれば2増えます。

12.4 連合国の資源

あるターンの開始時、日本軍地上部隊が単独でオーストラリアまたはインド（セイロンを含む）にあるいずれかの飛行場/港湾を1つ以上占領していれば、そのターンの連合軍のTRPが3減少します。両国の基地を占領していたとしても、ペナルティは同じです。

13.0 シナリオ

13.1 標準ゲーム

1941年冬から1945年秋までプレイします。3.3に従って初期配置を行い、3.2に従って勝敗を決めます。

13.2 短縮ゲーム

両プレイヤーは話し合って最終ターンを決めます。次に「入札」を行って日本軍プレイヤーを決めます。両プレイヤーは最終ターン終了時に日本軍が支配している港湾・飛行場の数を同時に入札します。その数が多いプレイヤーが日本軍を受け持ちます。連合軍プレイヤーは3.2を達成する、または最終ターン終了時に日本軍プレイヤーが入札した数の港湾・飛行場を支配していなければ勝利します。それ以外なら日本軍プレイヤーの勝利です。

13.3 1943年シナリオ

第6ターンから開始します。勝利条件は3.2に従います。初期配置はプレイヤー補助カードを参照してください。

13.4 アメリカ参戦遅延シナリオ

日本がイギリス・オランダのみ宣戦布告を行い、かつ何らかの理由でアメリカの参戦が遅延する仮想設定です。詳細はプレイヤー補助カードを参照してください。



兵站基地建設フェイズ:

連合軍は兵站基地の維持と建設に8 RP、日本軍は4 RPを消費しました。また連合軍は(図の外で)日本軍のオーストラリアへの脅威に備え、作戦フェイズでガダルカナル防衛のため1 RPを使用します。連合軍がマニラ戦役で使用できるRPは17 -8 -1ですが、カード#10の効果で+2して計10になります。日本軍は14 -4の10 RPをマニラ戦役で使用できます。

マニラ戦役に参加することになる両軍のユニットは以下のとおりです(左図参照。この例に関連するユニットのみを表示しています)。

日本軍:

- 呉 (0801) : 機動部隊1、水上部隊2、地上部隊1
- パラオ (0707) : 基地航空隊1、機動部隊1、海上部隊2、地上部隊1 (兵站基地)
- 台湾 (0605) : 水上部隊1、地上部隊1
- 海南島 (0506) : 兵站基地
- サイゴン (0507) : 基地航空隊1

連合軍:

- マニラ (0606) : 米基地航空隊1、地上部隊1
- レイテ (0607) : 兵站基地
- シンガポール(0407) : 英基地航空隊1、水上部隊1、地上部隊1
- ポートモレスビー (0909) : 英水上部隊1、地上部隊1

以下は具体的なプレイの実例です。作戦上のアドバイスではなく、ルール理解を助けるための例であることをお断りしておきます。

第4ターン(1942年秋)の開始時。日本軍はマニラ(0606) 侵攻を計画しています。アメリカ軍基地航空隊がインド方面に向かう日本軍の障害になるため、実際にはゲーム序盤にフィリピンを攻略することになるでしょう。

イベント・フェイズ:

日本軍プレイヤーの手札はカード#2(特殊潜航艇シドニー港攻撃)、連合軍プレイヤーの手札はカード#5(連合軍兵士の練度不足)です。

日本軍プレイヤーはカード#3(酸素魚雷)を、連合軍プレイヤーはカード#10(ドーリットル空襲)を引きました。

第9ターンより前であるため、連合軍プレイヤーが先にカードを1枚出します。#10を出し、2 RPを得ることにしました。日本軍プレイヤーは#3を出し、レイテ(0607)にいる連合軍水上部隊1ユニットを除去しました。

リソース・ポイント決定フェイズ:

日本軍プレイヤーは白ダイス【2】、赤ダイス【3】でした。BRPが15なのでTRPは-1して「14」。連合軍は白ダイス【5】、赤ダイス【4】、BRPは16なのでTRPは+1して「17」。連合軍のほうがTRPが多いので日本軍より先に作戦フェイズを行うことになりました。

作戦フェイズ: 移動セグメント

- 1) 連合軍プレイヤーは前述したとおり、ガダルカナル方面で移動を行いました。
- 2) 日本軍プレイヤーは、可能なら呉・パラオ・台湾の艦隊と地上部隊をマニラへ移動させたいと考えています。この場合、必要になるRPは以下のとおりです。

呉: 活性化+3ヘクス移動+AZOCに進入=5 RP消費

パラオ: 活性化+1ヘクス移動=2 RP消費

台湾: 活性化+1ヘクス移動=2 RP消費

合計9 RPで残りは1 RPになります。しかし部隊再建に3 RPは残しておきたいと考え、台湾からの移動は諦めることにしました。目標マーカーをマニラに、呉とパラオに活性化マーカーを置き(2 RP消費)、呉とパラオにいるスタックをマニラへ移動させました(5 RP消費)。日本軍の機動部隊2、水上部隊4、地上部隊2がマニラへ侵攻しました。

- 3) マニラにはアメリカ軍の基地航空隊1と地上部隊1しかいません。連合軍プレイヤーはここを守り抜きたいと10 RP全てを使うことにしました。目標マーカーをマニラに置きます。

シンガポール: 活性化+2ヘクス移動=3 RP消費

注意: サイゴンの日本軍基地航空隊はこの移動を妨害しません。0407から0507は基地航空隊と同じヘクスへの移動になるため、0507から0606はAZOCへの移動になりますが、

0606に連合軍基地航空隊がいるのでAZOCが無効化されるためです。

ポートモレスビー: 活性化+ 4ヘクス移動+ AZOCへの進入 (0708と0607) = 7 RP消費

注意: 艦隊は0909から0908へは移動できません。

目標ヘクスに敵地上部隊はいない(まだ輸送中である)ため、輸送されてきた連合軍地上部隊は直ちに下船します。これでもニラには地上部隊が3ユニットになりました。

作戦フェイズ: 戦闘セグメント

連合軍のほうがTRPが多かったので、連合軍プレイヤーが戦闘を解決する順番を決めます。敵味方のユニットが同じヘクスに存在するのはマニラだけのため、マニラの戦闘を解決することになります。連合軍水上部隊と地上部隊が存在するヘクスに対して日本軍が強襲上陸を行うため、まず艦隊戦を行います。

艦隊戦の解決:

- **日本軍の艦隊戦力**=機動部隊(2戦力×2)+任務部隊ボーナス(2戦力×2)+水上部隊(1戦力×4)+基地航空隊の支援(2戦力×2) = 16 + ダイス目【4】 = 総戦力30
- **連合軍の艦隊戦力**=水上部隊(1戦力×2)+基地航空隊の支援(2戦力) = 4 + ダイス目【5】 = 総戦力9

総戦力差は日本軍+11ですが、日本軍の完全戦力の艦隊は6ユニットなので連合軍に6ヒットを与えます。連合軍の各水上部隊は2ヒットしか吸収できないため、どちらも除去されました。消化しきれなかったヒットは無視します。

日本軍は11の半分、5ヒットを被りますが、連合軍の完全戦力の艦隊は2ユニットなので実際に被るのは2ヒットです。日本軍プレイヤーは水上部隊2ユニットを損耗面にしました。

これに加え、連合軍プレイヤーのダイス目が【5】だったため、日本軍基地航空隊1ユニットが1ヒットを受けます。パラオの基地航空

隊を損耗面にしました。

艦隊戦に勝利したため、日本軍は強襲上陸を行えます。

強襲上陸の解決:

- **日本軍の地上戦力**=地上部隊(1戦力×2)+機動部隊の支援(1戦力×2)+基地航空隊の支援(2戦力) = 6 + ダイス目【3→1】 = 総戦力7

注意: サイゴンの基地航空隊は艦隊戦を支援しましたが、地上戦も支援可能です。

- **連合軍の地上戦力**=地上部隊(1戦力×3)+強襲上陸の防御ボーナス(1)+基地航空隊の支援(2戦力) = 6 + ダイス目【1→0】 = 総戦力6

総戦力差は日本軍+1なので連合軍は1ヒットを被ります。地上部隊1ユニットを損耗面にします。日本軍に損害はありません(1の半分は0になるため)。総戦力差が+2以下のため継続戦闘になります。継続戦闘マーカーを置き、次のターンに地上戦を解決することを明示します。

戦闘セグメント終了時、マニラには以下のユニットが残りました。

- **日本軍:** 地上部隊2、機動部隊2、水上部隊4(2ユニットは損耗面)
- **連合軍:** 地上部隊3(1ユニットは損耗面)、基地航空隊1

再配置・再建フェイズ:

マニラにいる両軍の地上部隊は継続戦闘中のため、再配置できません。日本軍の艦隊は自軍支配下の港湾に帰投しなければなりません。マニラは連合軍支配下のため、マニラには帰投できません。

注意: 日本軍プレイヤーが艦隊戦で損害を受けた水上部隊2ユニットを、残している3 RPのうち2 RPを使って再建するつもりであれば、ゲーム開始時に自軍が支配している港湾に再配置しなければなりません(支配している敵の港湾では修理できません)。

※下図はこの例に関連するユニットのみを表示しています。



デザイナーズ・ノートに変えて：屈辱の日々？

日本軍プレイヤーにとって最初の決断は真珠湾攻撃をするかしないかです。シナリオ13.4をプレイするのでない限り、アメリカは自動的に参戦するので、軍事的・戦略的にその価値があるかどうかを判断する必要があります。

真珠湾攻撃を行うなら呉と横須賀のスタックを真珠湾まで移動させることとなります。そのコストは、

呉：活性化+8ヘクス移動+AZOCへの進入(1405)=計10 RP

横須賀：活性化+7ヘクス移動+AZOCへの進入(1405)=計9 RP

第1ターンに使用できるのは20 RPなので、兵站基地を1つしか建設できません。このため一部の基地航空隊と地上部隊が補給切れになります。第2、第3ターンまでは連合軍はさほど強力でないため、補給切れになった部隊を回復させる余裕が日本軍にはあります。しかし第1ターンに他の方面へ前進するためのRPがないという問題があります。オーストラリア、インド、南方資源地帯に脅威を与えられるのは次のターン以降となるのです。

そこで呉の艦隊とマーシャルの水上部隊で真珠湾を攻撃する、あるいはもっと大胆に、横須賀の地上部隊とマーシャルの地上部隊を輸送して真珠湾に強襲上陸するオプションも考えられます。

呉と横須賀の艦隊を真珠湾に送り込めばボーナス込みで艦隊戦力合計は16。対する連合軍の艦隊戦力合計は9です。ともにダイスの目が【3】だとしたら、総戦力差は7になります。日本軍の艦隊ユニット数は7なので連合軍に7ヒットを与え、水上部隊3ユニットが壊滅、機動部隊1ユニットが損耗します。日本軍の損害は3ヒットで、水上部隊3ユニットが損耗します。大戦果ではありますが、その一方で補給切れにより地上部隊と基地航空隊が損耗します。

真珠湾攻撃は戦略的に正しいのか否か。それは日本軍プレイヤーが太平洋戦争をどのように進めたいのか(終わらせたいのか)というグランド・デザインにかかっているのです。

——スティーブン・ポール

プロダクト・ノート：連合軍視点の太平洋戦争キャンペーン・ゲーム

太平洋戦争をキャンペーン・ゲームとして捉える時の視点は様々で、要素の全てを具体的にルールで表そうとしたもの(SPIの同名ビッグ・ゲーム)から海域支配という目的とその手段としての戦闘に特化したもの(アヴァロン・ヒルの『ヴィクトリー・イン・ザ・パシフィック』)まであります。本作は何をするにもリソースが必要という「兵站」の要素一点突破で太平洋戦争全体を描いたユニークなゲームです。

大規模な軍事作戦を遂行する上で兵站が重要なことは言うに及ばずで、計画を立てて兵站を準備しなければ——本作で言えば、攻勢方向を明確に定めて兵站基地を設置しなければ、貴重なリソースを無駄にすることになり、戦争計画はたちまち停滞してしまいます。最低でも1ターン先の展開を見越して兵站基地を設置する必要があります。

一方で、兵站が重視されるゲーム・システムということは、本作が連合軍視点の太平洋戦争キャンペーン・ゲームであるということです。史実のスケジュール以内に日本を降伏させること、という勝利条件からそれがうかがえます。よってゲームとしても、日本軍が緒戦で収めた大戦果をタイムスケールどおりに再現することは重要ではない、というわけです。

それはそれでひとつの見解ではありますが、日本人としては叶う確率が極めて低かったとは言え、山本五十六が目指した短期決戦による

勝利の芽も欲しいという気持ちもあります。以下のルールは完全な蛇足ですが、序盤の日本軍プレイヤーが指針に困るようであればお試しください。

日本軍のサドンデス勝利条件：

日本軍が、ゲーム開始時に連合軍が支配している港湾／飛行場を支配するたび、短期決戦による勝利(アメリカとの講和)が達成されたかどうか、ダイスを2個振って判定します。出た目の合計が以下の値以下ならアメリカが講和に応じ、その時点で日本軍が勝利します。

ゲーム開始時に連合軍支配下で判定時点で日本軍支配下の港湾数 - (マイナス) 判定時点で完全戦力の連合軍空母部隊のユニット数

例：シンガポール、ブルネイ、ラバウル、ギルバート諸島を日本軍が支配、完全戦力の連合軍空母部隊が3ユニットいます。この状態でミッドウェイで海戦が発生し、連合軍空母部隊1ユニットを除去し、同飛行場を日本軍が支配すれば、ダイスを2個振り出た目の合計が「2」なら日本軍の勝利でゲームは終了します。

この勝利条件はカード#1943-09「ヴェンジェンス作戦(海軍甲事件)」が引かれると、以後は無効になります。

——中黒 靖

ORIGINAL CREDITS



Designer: Steve Pole

Map, Card, and Counter Art: Dan Lamb

Cover: Michael W. Kennedy

Production: Michael W. Kennedy

Play Testers: Rollo, Ruben, Wookey and the Westlake Crew

© White Dog Games and Steve Pole 2016 All Rights Reserved

『ウォー・イン・ザ・パシフィック日本語版』

発行: 2021年10月16日

企画・制作: ボンサイ・ゲームズ

印刷: 盤上遊戯製作所、プリントパック

本作に関するお問い合わせ先: <https://bonsai-games.net/>

© Bonsai Games 2021 All Rights Reserved