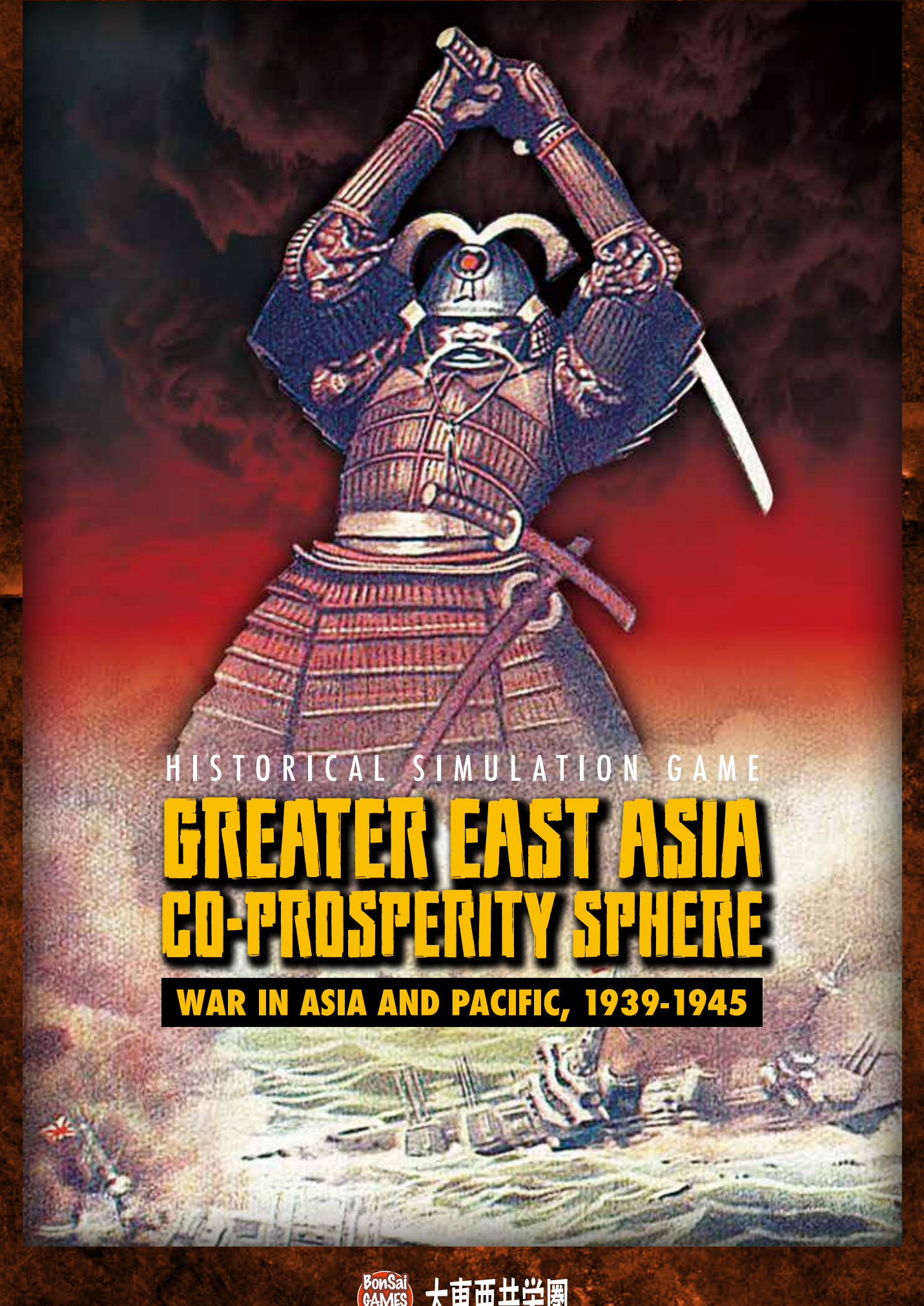




HISTORICAL SIMULATION GAME

GREATER EAST ASIA CO-PROSPERITY SPHERE

WAR IN ASIA AND PACIFIC, 1939-1945



大東亞共榮圈

GREATER EAST ASIA CO-PROSPERITY SPHERE ©2021, 2017 BONSAI-GAMES

大東亜共栄圏

GREATER EAST ASIA CO-PROSPERITY SPHERE

索引

- 1.0 はじめに
- 2.0 コンポーネント
- 3.0 ゲームの準備と支配
- 4.0 勝利条件
- 5.0 プレイの手順
- 6.0 生産フェイズ
- 7.0 宣戦布告
- 8.0 作戦
- 9.0 帰還フェイズ
- 10.0 プレイの例

CREDITS

ゲーム・デザイン: 中黒 靖

テスト・プレイ: 鹿内 靖、羽田 智、野
浪純生

ルールの疑問点につきましては、件名を「大東亜共栄圏のルールに関する疑問」にして、以下のアドレスまでメールをお送りください。本文にはルールの項目番号も併せてお書き添えください。

info@bonsai-games.net

2021年4月9日第2版発行

©2021, 2017 BonSai Games

このゲームはミニボックス・シリーズとして発売されていた『大東亜共栄圏』の第2版です。コンポーネントのデザインが変更され、ルールブックの明確化がなされた以外は初版と同じ内容です。

右のQRコードはルールブックのPDFへのリンクです。
ルールがアップデートされた時は、このPDFに反映されます。



1.0 はじめに

『大東亜共栄圏』はドイツ第三帝国がポーランドに侵攻した1939年から始まる太平洋戦争のキャンペーン・ゲームです。しかし、史実のように1941年12月に太平洋戦争が始まるとは限りません。日本とアメリカの政治的、軍事的駆け引きによって新たな歴史を刻むことになります。

日本軍プレイヤーは日本軍を指揮します。連合軍プレイヤーはアメリカ軍、中国軍、イギリス軍（まとめて連合軍と呼びます）を指揮します。日本軍と連合軍は敵同士ですが、ゲーム開始時、日本と戦争状態にあるのは中国だけです。アメリカとイギリスは参戦していません。詳細は8.0を参照してください。

2.0 コンポーネント

本ルールブックの他、A3判マップ、駒シート(50個)、カード24枚、A4判のサマリーが含まれています。他に6面体ダイス1個以上をご用意ください。

2.1 マップ

マップにはアジア・太平洋地域が描かれており、全部で24のスペース（正方形）があります。スペース同士は青色または白色の実線で結ばれています。その他、ゲーム・ターン記録トラック、生産トラック、日本軍と連合軍の未生産ユニット・ボックス、退却ユニット・ボックス、ウラジオストック・ボックスが印刷されています。

2.1.1 スペース

ゲームで使用する部隊駒（ユニットと呼びます）はスペース内に置きます。スペースの色はゲーム開始時に支配（3.3参照）している国を示します。

日本
支配

アメリカ
支配

イギリス
支配

中国
支配

2.1.2 本拠地



円形のアイコンがついているスペースは各国の本拠地です。生産したユニットは自国の本拠地に置きます（6.3.1 参照）。中国、アメリカ、イギリスにはそれぞれ2つ本拠地があります。

2.1.3 港湾



錨のアイコンが印刷されているスペースは港湾です（9.0 参照）。

2.1.4 資源地帯

ボルネオの南には空白のボックスがあります。日本軍がボルネオを支配するとこのボックスに資源カウンターを置き、生産フェイズ開始時に敵支配下のスペースを通らずに日本～ボルネオ間をパスでたどることができれば、日本軍プレイヤーは資源ポイントを使用できます（6.4）

2.1.5 生産ポイント



日本、旅順、上海のスペースには工場のアイコンが印刷されています。生産フェイズ開始時にこれらのスペースを日本軍が支配している時、日本軍は支配しているスペースに印刷された正方形の数と同数の生産ポイントを受け取ります。連合軍が支配しても生産ポイントは得られません。連合軍のうち生産ポイントを得られるのはアメリカ軍だけで、マップ外にあるアメリカ本土の決められた生産ポイントを使用できます（6.2 参照）。

2.1.6 パス



スペースを結ぶ直線をパスと呼びます。青色は海上パス、白色は地上パスです。原則として海軍ユニットは海上パスだけ、陸軍ユニットは地上パスだけ移動できます。しかし戦略移動（8.1 参照）を使えば、陸軍ユニットも海上パスを移動できます。航空ユニットは戦略移動でのみ移動でき、その際は海上パス、地上パスどちらも移動できます。

2.1.7 長距離パス

パスの途中にドットが印刷されている時（例えば日本～ミッドウェイ間のパス）、両スペース間の距離は「2」と数えます。それ以外は「1」です。

例外： 昆明～カルカッタ間のパスにある山アイコンは8.3.1を参照してください。

2.1.8 ゲーム・ターン記録トラック

ゲームの進行状況を表示するために使用します。マーカーを置いて現在のターン数を表示します。

2.1.9 生産トラック

両軍の生産中のユニットを置く場所です。

2.1.10 ボックス

マップにはユニットやマーカーを一時保管するボックスが印刷されています。

2.2 駒

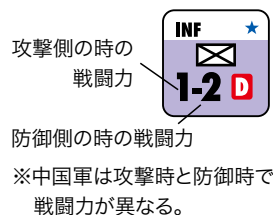
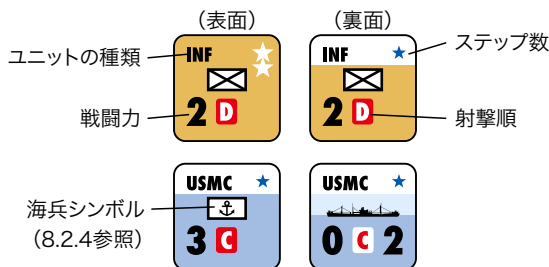
戦闘部隊を表す駒を「ユニット」、ゲーム上の情報を表示・記録するための駒を「マーカー」と呼びます。

2.2.1 ユニットの例

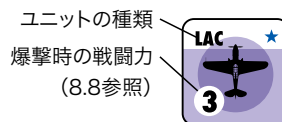
海軍ユニットの例:



陸軍ユニットの例:



航空ユニットの例:



2.2.2 ステップ

ユニット右上のドットはステップ（戦力段階）を表します。多くのユニットは表面の時に2ステップを持ち、裏面になると1ステップになります。2ステップ・ユニットが1ステップを失うと裏面（減少戦力面）にします。1ステップ・ユニット、または減少戦力になった2ステップ・ユニットが1ステップを失うとマップから除去され、未生産ユニット・ボックスに移します。

- 海兵隊は両面に印刷されていますが1ステップしか持ちません。
- 日本軍とアメリカ軍の航空ユニットは2ステップを持ちますが、中国軍とイギリス軍の航空ユニットは1ステップしか持ちません。

2.2.3 ユニットの種類

ユニットは「海軍」「陸軍」「航空」の3種類に分けられます。

海軍： 空母 (CV)、戦艦 (BB)、海兵* (SNLF/USMC)

陸軍： 海兵* (SNLF/USMC)、歩兵 (INF)、関東軍** (KA)

航空： 航空 (LAC)

* 日本軍は海軍特別陸戦隊 (SNLF)、アメリカ軍は海兵隊 (USMC) の略号がついていますが、どちらも「海兵」と呼びます。裏面は海軍ユニットとして、表面は陸軍ユニットとして用います。

** 関東軍は戦闘力の高い日本軍の歩兵です。

2.2.4 国籍

ユニットの国籍ごと色分けされています。1ステップ面は区別しやすいように上段に白いストライプが印刷されています。

日本軍: 橙色

アメリカ軍: 青色

中国軍: 紫色

イギリス軍: 薄茶色

2.2.5 マーカー

ターン・マーカーと支配、資源マーカーがあります。関連するルールの中で使い方を説明します。

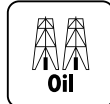
マーカー:



ターン



支配



資源

2.3 作戦カード

【表面】



カード名称

このカードを使うことで
実行できるアクション
(6.3参照)

【裏面】



全部で24枚の作戦カードがあり、日本軍用とアメリカ軍用とで分かれています。詳細はカードの内容と6.3を参照してください。

2.4 ルール・サマリー

ルールの要点をまとめたサマリーが用意されています。

2.5 ダイス

戦闘などの判定のために6面体ダイスが1個以上必要になります。複数個 (6個程度) 用意しておくとう便利です。

3.0 ゲームの準備と支配

誰がどちらの軍を受け持つかを決めたら、テーブルの上にマップを置き、両プレイヤーは自分が受け持つ軍のユニットを手元に置きます。以下の順番に従ってゲームを準備します。

3.1 ユニットの配置

指示がない限り全てのユニットは完全戦力で配置します。(*)がついているユニットは1ステップ面を上にして配置します。

日本軍の配置

- 日本: 海兵×1、歩兵*×1、空母×2、戦艦×3、航空×1
- 旅順: 歩兵×1
- 上海: 歩兵×1
- 生産トラック: 「2」に空母×1、「1」に戦艦×1

アメリカ軍の配置:

- 真珠湾またはサモア (配分は連合軍プレイヤーの任意): 歩兵*×1、空母×2、戦艦×2、航空×1

中国軍の配置:

- 重慶: 歩兵×1、歩兵*×1
- 桂林: 歩兵*×1

イギリス軍の配置:

- カルカット: 歩兵*×1
- ラングーン: 歩兵*×1
- タウンズヴィル: 歩兵*×1
- シンガポール: 戦艦*×1

配置されなかったユニットは両軍の未生産ユニット・ボックスに置きます。ゲームが始まってから、生産 (7.0参照) によってゲームに登場できます。

3.2 作戦カード

両プレイヤーは自軍の作戦カード全て (日本軍8枚、アメリカ軍16枚) を受け取り、手元に置きます。

3.3 マーカー

ゲーム・ターン・マーカー (以下、ターン・マーカー) を日本軍の面を上にしてターン記録トラックの「1939」のマスに置きます。資源マーカーをターン記録トラック横のボックス (使用済みボックス) に置きます。

以上でゲームの準備は完了です。プレイの手順 (5.0参照) に従って第1ターン (1939年) からゲームを始めます。

3.3 支配の定義

全てのスペースは日本軍または連合軍 (アメリカ軍、中国軍、イギリス軍のいずれか) が支配しています。連合軍は国籍に関

係なく連合軍としてスペースを支配します。以下の優先順位でスペースの支配者を決めます。

1. あるスペースに自軍ユニット（種類を問わず）を置いていれば、そのスペースは自軍支配下です。
2. 両軍のユニットが存在しないスペースが自軍航空ユニットの制空圏内（3.4参照）であれば、そのスペースは自軍支配下です。両軍の制空圏内の時は下記3に従います。
3. 上記以外のスペース（両軍のユニットが存在しないスペース、または両軍の制空圏が及んでいるスペース、または両軍の制空圏が及んでいないスペース）は、ゲーム開始時に支配している国が支配しています。

スペースをどちらの軍が支配しているかは、必要な時にその都度、判断します。そのため1回のゲーム中、また1回のターン中、あるいは1回の作戦フェイズ中にあるスペースの支配者が何度も入れ替わることがあります。

3.4 航空ユニットの制空圏

航空ユニットは、自身が置かれているスペース、及びそこから距離1でパス（地上及び海上）がつながっている全てのスペースを制空圏とし、敵ユニットがいないスペースを支配できます（3.3）。必要に応じて支配マークを置いて支配状況を示してください。

- 距離2の海上パスでつながっているスペースを制空圏にすることはできません。
- 宣戦布告（7.0参照）していない相手国が支配するスペースには制空圏は及びません。宣戦布告をした瞬間に制空圏が及びます。

注意：航空ユニットが戦略移動（6.3.3参照）を行う時、移動開始時の制空圏は移動終了時まで有効です。また移動中は自身の制空圏は考慮しません。移動を終えたスペースで、距離1で隣接するスペースに制空圏を及ぼします。



支配の例：上海には日本軍の航空ユニット、重慶には中国軍の歩兵ユニットがいるので、上海は日本軍、重慶は中国軍の支配下です。桂林にはユニットはいませんが、上海の日本軍航空ユニットの制空圏内なので日本軍が支配します。

もし重慶に中国軍の航空ユニットがいれば、桂林は中国軍支配下になります。

4.0 勝利条件

ゲームは1944年ターンを終えると終了し、勝敗を判定します。または、両軍のどちらかがサドンデス勝利条件（下記参照）を達成すると、その時点でゲームは終了します。

4.1 日本軍のサドンデス勝利

あるターンの終了時、日本軍が**2色以上の連合軍本拠地**を支配していると、その時点で日本軍の勝利でゲームは終了します。同じ色の本拠地2カ所（例えば、**重慶と昆明**）を支配してもサドンデス勝利にはなりません。

4.2 アメリカ軍のサドンデス勝利

あるターンの終了時、アメリカ軍が日本を支配していると、その時点でアメリカ軍の勝利でゲームは終了します。

両軍同時に4.1と4.2の条件を満たした時は連合軍の勝利でゲームは終了します。

4.3 最終ターン終了時の勝敗

両軍がサドンデス勝利を得られなかった場合、最終ターンが終了した時点で日本軍が日本を含む8つ以上のスペースを支配していれば日本軍の勝利、7つ以下なら連合軍の勝利です。

5.0 プレイの手順

『大東亜共栄圏』はゲーム・ターン（以下、ターン）を繰り返すことで進行します。

5.1 1ターンの手順

1. **生産フェイズ：**両プレイヤーはこのターンの自軍の生産ポイント（PP）を調べ、PPと同数の自軍作戦カードを選んで手札とします。選ばなかったカードはこのターンに使用できません。
2. **宣戦布告フェイズ：**日本軍プレイヤーはゲーム中1回だけ宣戦布告を行うことができます。日本軍プレイヤーが宣戦布告を行わなかったターンの宣戦布告フェイズでは、連合軍プレイヤーがゲーム中1回だけ宣戦布告を行います。宣戦布告を行ったプレイヤーは、直ちに特別作戦（7.3参照）を2回行えます。
3. **作戦フェイズ：**通常は日本軍、連合軍の順番で交互に1回ずつ作戦を行う、またはパスをします。両プレイヤーが続けてパスすると作戦フェイズは終了します。
4. **帰還フェイズ：**日本軍、連合軍の順番で自軍ユニットの再配置を行います（9.0参照）。

以上で1ターンが終了します。ターン・マーカーを次のマスに進め、新しいターンの生産フェイズを開始します。

5.2 北進

日本軍は1941年ターンまたは42年ターンのどちらかで北進（ソ連に対する攻撃）を行えます。**北進は旅順に完全戦力の関東軍がいる時のみ行えます。**北進を行った作戦フェイズに、旅順にいる完全戦力の関東軍をウラジオストックのマスに置きます。以後、この関東軍はそこから動くことができません。また北進カードをゲームから取り除きます。

北進は40年かそれ以前、または43年かそれ以降には行えません。

北進を行った次のターンから、日本軍プレイヤーは地上移動を1回、ウラジオストックの精鋭のために費やさなくてはなりません。この地上移動はカードまたはボルネオの資源（6.4参照）を使用することで行います。実際には移動は行わず、ソ連軍との戦闘を継続するために必要な兵站の消費であると考えます。地上移動を行わなかった時、または北進中のターン終了時に旅順が敵支配下になると北進は失敗に終わり、そのターンの終了時に関東軍をゲームから取り除きます（再生産はできません）。ウラジオストックは以後、存在しないものとして扱います。

最終ターン終了時に勝敗を判定する時、ウラジオストックに関東軍がいれば、日本軍はそのスペースを支配スペースに数えます。サドンデス勝利の判定時には影響しません。北進以外の方法ではウラジオストックを支配できません。

6.0 生産フェイズ

このゲームにおける生産、作戦カードをデッキから得ることです。あるターンに得た作戦カードはそのターン中のみ使用できます。使う前にターンが終わった時は、未使用のカードは捨てなければなりません（次のターンに再生産できます）。両プレイヤーは生産フェイズにまず自軍の生産ポイント（PP）を調べ、それと同数の作戦カードを密かに**選んで**手札にします。手札にしたカード、選ばなかったカードは、使用するまで敵プレイヤーに明かしません。

6.1 日本軍のPP

日本軍は生産フェイズ開始時に支配しているスペースからPPを受け取ります（最大4）。

6.2 連合軍のPP

開戦前、連合軍は自動的に6PPを受け取ります。開戦後は、

- 日本がアメリカに宣戦布告したなら+4PP（計10PP）
- アメリカが日本に宣戦布告したなら+2PP（計8PP）

を受け取ります。

6.3 作戦カード

作戦フェイズ中に作戦カードを使用することで、そこに記されているアクションのうち**いずれか1つ**を行えます。使用した作戦カードは捨てられますが、次のターンに再生産可能です。アクションには以下の種類があります。

6.3.1 開発



未生産ユニット・ボックス内の任意の自軍ユニット1個を生産トラック上、ユニットのタイプ名が印刷されているマスに完全戦力で置きます。開発した歩兵と関東軍は生産トラックではなく、自軍支配下の任意の自国本拠地に配置します。（使用できるカードさえあれば）1ターン中に開発できるユニットの種類と数に制限はありません。

6.3.2 補充（陸軍または海軍）



海軍/陸軍/任意補充があります。「海軍補充」なら海軍が航空ユニット、「陸軍補充」なら陸軍が航空ユニット、「任意補充」なら海軍か陸軍、または航空ユニットいずれか1個を補充できます。マップ上の（このスペースにいても構いません）減少戦力の自軍ユニット1個を完全戦力に戻します（8.4.1参照）。または生産トラック上の自軍ユニット1個を1つ右のマスに動かします。「0」に達したユニットは、直ちに自軍支配下の自国本拠地に配置します。

6.3.3 戦略移動



自軍部隊1つを戦略移動させます（8.1参照）。

6.3.4 海上移動



自軍部隊1つを海上移動させます（8.2参照）。

6.3.5 地上移動



自軍部隊1つを地上移動させます（8.3参照）。

6.3.6 北進



5.2参照。このアクションは1941年か1942年にのみ実行できます。

6.3.7 CBI戦線



中国軍またはイギリス軍の作戦を行います。詳細は8.5を参照。

6.3.8 リアクション



アメリカ軍のみが実行可能なアクションです。詳細は8.6.1を参照。

6.3.9 爆撃



通常は直接的な戦闘を行わない航空ユニットを用いて敵を攻撃します（8.8参照）。

6.3.10 大西洋からの回航



詳細は8.9参照。

6.4 資源ポイント (RP)

日本軍が生産フェイズ開始時にボルネオを支配していると、作戦フェイズ中にボルネオの資源ポイント (RP) を2回まで使用できます。連合軍はボルネオを支配してもRPを使用できません。

生産フェイズ開始時に日本軍支配下のボルネオから日本まで、日本軍が戦略移動 (8.1 参照) できる状態であれば、日本軍プレイヤーはボルネオの資源マーカーを手元に置き、それを作戦フェイズ中に使用できます。作戦フェイズの途中でボルネオが日本軍の支配下になっても、そのターン中は資源マーカーを使用できません。また作戦フェイズの途中でボルネオから日本までの戦略移動が不可能になったとしても、受け取った資源マーカーはそのターンの間、使用できます。

自軍作戦フェイズ中、作戦カードを使用する代わりにRPを1回使用することで、日本軍プレイヤーは海上移動 (8.2 参照) か戦略移動 (8.1 参照)、または地上移動 (8.3 参照) のいずれかを1回行えます。RPを1回使用したら資源マーカーを裏面にします。さらにRPを1回 (計2回) 使用すると、そのターン中はそれ以上RPを使用できなくなります。資源マーカーをターン記録トラック横の使用済みボックスに置いてそのことを示します。なお、1回の自分の手番ではRPは1回しか使用できません。

使用しなかったRPは失われます。帰還フェイズ終了時に使用済みボックスにある、または日本軍プレイヤーの手元にある資源マーカーをボルネオに戻します。

7.0 宣戦布告

各ターンの宣戦布告フェイズに、まず日本軍プレイヤーが宣戦布告するかどうかを決めます。しないのであれば連合軍プレイヤーが宣戦布告するかどうかを決めます。両プレイヤーとも宣戦布告しないのであれば作戦フェイズに移行します。

あるターンに宣戦布告できるのは日本軍または連合軍プレイヤーのどちらかだけです。また両プレイヤーともゲームを通じて1回だけ宣戦布告を行えます。

ゲーム開始時、日本と中国は戦争状態です。アメリカとイギリスは非参戦国であり、日本またはアメリカの宣戦布告によって参戦国になります。

7.1 日本による宣戦布告

日本軍プレイヤーは(1)アメリカだけ、(2)イギリスだけ、(3)アメリカとイギリスの両方に宣戦布告できます。宣戦布告された相手は直ちに参戦国になります。

7.2 アメリカによる宣戦布告

連合軍プレイヤーは日本に宣戦布告できます。日本から宣戦布告された場合と自国からした場合とで、参戦後に受け取るPPが変化します (6.2 参照)。宣戦布告することでアメリカは参戦国になります。**イギリスは日本に宣戦布告された時のみ参戦国になります。**

アメリカが宣戦布告すると、そのターン以降の作戦フェイズ及び帰還フェイズでは、日本軍から先に作戦を行うのではなく、連合軍から作戦を行うことになります。アメリカが先に日本に宣戦布告した後、日本がイギリスに宣戦布告したとしても、アメリカによる宣戦布告後は連合軍が先に作戦を行います。

7.2.1 宣戦布告のコスト

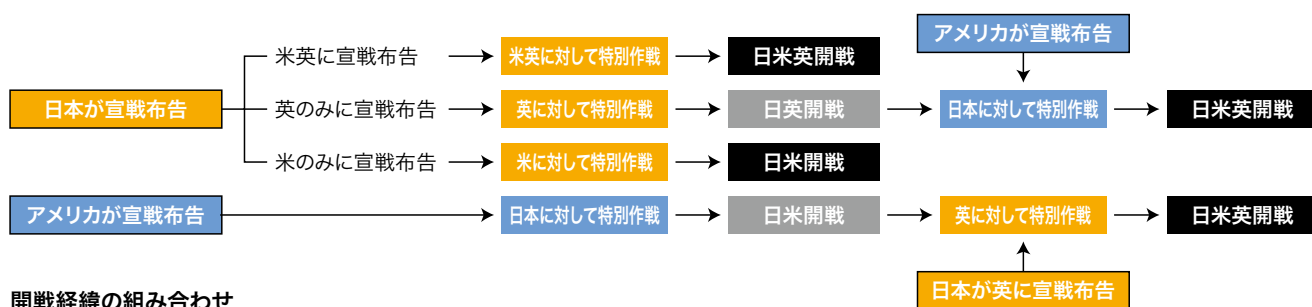
アメリカが宣戦布告するためには議会工作が必要です。そのためのコストは【6 マイナス現在のターン数】です。**例えば第1ターンのコストは5、第2ターンのコストは4になります。**コストと同数の手札を捨てる (そのターンには使用しない) ことで宣戦布告できます。捨てたカードの内容を敵プレイヤーに明かす必要はありません。

7.2.2 イギリス参戦後の宣戦布告

日本がイギリスにのみ宣戦布告した次のターン、アメリカの宣戦布告コスト (7.2.1 参照) は通常より1少なくなります。なお、この場合でもアメリカは日本に対して特別作戦 (7.3 参照) を2回行えます。

7.3 特別作戦

宣戦布告を受けた国 (アメリカ、イギリス、日本) は、マップ上に自軍航空ユニットがあれば、直ちにそれを自軍退却ボックスに移します。その後、宣戦布告したプレイヤーは、直ちに戦略移動 (8.1 参照)、海上移動 (8.2 参照)、地上移動 (8.3 参照) を合わせて2回まで行えます (行わなくても構いません)。海上移動、地上移動を行うのであれば、宣戦布告の相手国が支配するスペースで必ず移動を終えなければなりません。また海上移動では、敵支配下のスペースに進入しても停止する必要があ



りません（8.2.1 参照）。敵ユニットがいるスペースは停止しなければなりません。この時の移動で発生した戦闘（8.6 参照）では、アメリカ軍はリアクション（8.6.1 参照）を行えず、また射撃の順番も変化します（8.6.4 参照）。

例：日本がイギリスに宣戦布告しました。この時、日本軍プレイヤーは特別作戦を使って中国軍が支配するスペースを攻撃することはできません。

あるターンにアメリカが日本に宣戦布告しました。次のターン、日本はイギリスに宣戦布告できます。日本は特別作戦を使ってイギリス支配下スペースを攻撃できますが、特別作戦を使ってアメリカ支配下スペースを攻撃することはできません。

7.4 非参戦国の制約

7.4.1 非参戦国の作戦

- **アメリカ**は非参戦国であっても生産フェイズに作戦カードを受け取り、作戦フェイズ中に作戦を行えます。
- **中国**はゲーム開始時から参戦国であり、CBI戦線カードを使って作戦を行えます。
- **イギリス**は非参戦国の間、CBI戦線カードを使ってユニットの開発（8.5.1 参照）と補充（8.5.2 参照）は可能ですが、初期配置されているスペースからユニットを動かすことはできません（帰還フェイズ中も移動できません）。開発したユニットは、非参戦国の間、配置したスペースから離れることができません。

参戦連合軍ユニットは、非参戦連合国支配下のスペースを通過できますが、そこで移動を終えることはできません。

7.4.2 非参戦国と作戦

日本軍プレイヤーは、参戦していない連合国が支配するスペースへ自軍ユニットを移動させることができません。また自軍航空ユニットの制空範囲は参戦していない連合国が支配するスペースには及びません。

連合軍プレイヤーは、参戦するまでアメリカ軍ユニットを日本支配下のスペースへ移動させられません。参戦していないアメリカ軍ユニットは、本来のアメリカ支配下スペース（青色のスペース）以外では移動を終えられません（通過は可）。参戦していない連合国の航空ユニットの制空圏は、日本支配下のスペースに及びません。

8.0 作戦

作戦フェイズになると、まず日本軍プレイヤーが1回作戦を行い、その後で連合軍プレイヤーが1回作戦を行います（アメリカが宣戦布告すると連合軍、日本軍の順番に変わります）。

作戦を行う代わりにパスすることもできますが、両プレイヤーが連続してパスすると、未使用の作戦カードがあったとしても直ちに作戦フェイズは終了します。作戦を行えない時はパスしなければなりません。一度パスした後でも、作戦カードが残っていれば（または、日本軍の場合はRPが残っていれば）自分の番が回ってきたら、作戦を再開できます。

重要：連合軍プレイヤーがイギリス軍と中国軍の作戦（開発や移動）を行いたい時は、CBI戦線カードを生産する必要があります。それ以外のカードではアメリカ軍の作戦しか行えません（8.5 参照）。なお、CBI戦線カードには爆撃のアイコンも印刷されています。CBI戦線カードを使って爆撃アクションを実行する時は、そのアイコンが示す国籍の航空ユニットのみ使用できます。

8.1 戦略移動

自軍ユニットがいるスペースを1つ選びます。そこにいる3個以下（日本軍）または5個以下（連合軍）の任意の自軍ユニットをまとめて任意の1スペースへ移動させます。距離は無制限ですが、移動の途中、また移動の終了時に進入できるのは自軍支配下のスペースのみです。全てのユニットは海上パスを通過できますが、海軍は地上パスを通過できません。戦略移動を終えた後、1スペースに留まっていられる自軍ユニットの数に制限はありません。

8.1.1 航空ユニット

航空ユニットは戦略移動でのみ移動できます。

8.1.2 退却ユニット・ボックス

退却ユニット・ボックスを自軍本拠地にパスでつながっている港湾を有する自軍支配下スペースと見なし、そこにいる自軍ユニットを戦略移動させることが可能です。マップ内の自軍ユニット（陸軍を含む）を退却ユニット・ボックスへ戦略移動させることもできます。

8.2 海上移動

自軍の海軍がいるスペースを1つ選びます。そこにいる3個以下（日本軍）または5個以下（連合軍）の海軍ユニットをまとめて1つのスペースへ移動させます。移動できる距離はユニットの移動力以内です。移動するユニットの移動力が異なる時は、最も小さな移動力で移動します。海上移動では海上パス沿いのみ移動できます。

8.2.1 海上移動の制限

敵支配下スペースに進入すると、移動力が残っていてもそこで移動を終えなければなりません。

8.2.2 敵航空ユニット

敵航空ユニットが置かれているスペースに進入するためには余分に1移動力を消費します。移動力が足りない時（**移動力2のユニットが距離2のパスを経由して敵航空ユニットが置かれたスペースへ移動する時など**）、そのような移動は行えません。

8.2.3 戦闘の発生

敵ユニットと同じスペースに進入したユニットはそこで移動を終え（8.2.1 参照）、戦闘を解決しなければなりません（8.6 参照）。

8.2.4 海兵

海兵は陸軍ユニットですが海上移動が可能です。通常は表面（陸軍面）を上に出しますが、海上移動する際には裏面（海軍面）を上に出します。海上移動後に戦闘が発生した時は、自身が射撃する順番の開始時に、戦闘が発生しなかった時は移動終了後に陸軍面を上に出します。

8.3 地上移動

自軍の陸軍がいるスペースを1つ選びます。そこにいる1個または2個（中国軍は1個のみ）の陸軍ユニットをまとめて地上パスでつながっている次のスペースへ移動させます。海上移動と異なり、敵航空ユニットの存在は影響しません。海兵（8.2.4 参照）は陸軍面のまま地上パスを移動します。敵ユニットと同じスペースに進入したら戦闘（8.6 参照）が発生します。

8.3.1 レド公路（選択ルール）

昆明～カルカッタ間は峻険な地形のため、距離2のパスと見なし、以下のルールを適用します。

- 昆明～カルカッタ間を地上移動した陸軍ユニットごと、移動後にダイスを1個振ります。【1-3】なら影響ありません。【4-6】なら移動失敗となり、直ちに（戦闘が発生した時は、その前に）元いたスペースに戻らなければなりません。
- 距離2のパスと見なすため、昆明～カルカッタ間は陸上機の制空圏が及びません。
- 戦略移動の際は上記ルールを適用しません。

8.4 補充

8.4.1 損耗ユニットの補充

マップ上の減少戦力になっている自軍ユニット1個を選びます。そのスペースから自軍の本拠地まで戦略移動が可能なら、そのユニットを完全戦力に戻します。カードにより補充できるユニットの種類が限定されます。海兵は補充できません。

注意：戦略移動が可能であれば補給が通じており、補充も可能ということです。本拠地まで戦略移動できない状態なら孤立しており、兵員や装備を補充することはできません。

8.4.2 生産トラック上のユニットの建造

生産トラック上の自軍ユニット1個を1つ右のマスへ移動させます。「0」に達したユニットは、直ちに自軍支配下の自軍本拠地に配置します。同じターンに生産トラックに置かれたユニット、及び既に生産トラック上を移動したユニットはこの「建造」を行えません。該当するユニットの向きを90度換えることで、そのターンには建造できないことを示します（空母はどんなに急いでも戦力化するまでに3年かかるわけです）。

8.5 CBI戦線

中国軍またはイギリス軍ユニットを用いて作戦を行う時はCBI戦線カードを使います。それ以外のカードでは中国軍、イギリス軍ユニットを用いた作戦は行えません。1枚のCBIカー

ドで作戦を行えるのは、中国軍またはイギリス軍のどちらかだけです。このカードにより以下のいずれか1つを行えます。

8.5.1 ユニットの開発

未使用ユニット・ボックス内の中国軍またはイギリス軍ユニット1個を1ステップの状態それぞれの本拠地に配置します。本拠地全てが敵支配下の時は開発できません。イギリス軍の場合、歩兵が残っている時は必ず歩兵を開発しなければなりません。海軍、航空ユニットを開発した時、生産トラックに置かず減少戦力で本拠地に配置します。

注意：海軍ユニットは実際に建造するのではなく、本国からの艦隊派遣を表しています。

8.5.2 補充

8.4.1 同様、マップ上の中国軍またはイギリス軍損耗ユニット1個を完全戦力にできます。8.4.1 と異なり、開発したユニットを同じターン中に補充しても構いません。

8.5.3 戦略移動

8.1 に従います。移動できるのは一国（中国またはイギリス）の1スペースにいる5個以下のユニットです。

8.5.4 海上移動

8.2 同様です。移動できるのはイギリス軍戦艦ユニット1個だけです。

8.5.5 地上移動

8.3 同様です。移動できるのは一国（中国またはイギリス）のユニットだけです。また中国軍ユニットは1個しか移動できません。なお、中国軍、イギリス軍とも、移動ルール（8.1-8.3 参照）に従う限り、進入できるスペースに制限はありません。
例えば中国軍ユニットでもラングーンへ移動できます。

8.6 戦闘

海上移動または地上移動により自軍ユニットを敵ユニットがいるスペースへ移動させると戦闘が発生します。移動後、直ちに戦闘を解決します。移動した側を攻撃側、もともとそのスペースにいた側を防御側と呼びます。

8.6.1 リアクション

日本軍の海上移動によって発生した戦闘解決前、連合軍プレイヤーは、退却ボックス内の2個までのアメリカ軍海上ユニット（のみ）を、戦闘が発生したスペースへ直ちに移動させることができます。このリアクションを行うためにはリアクションのアイコンを持つカード（海上作戦カード）1枚を使用しなければなりません。リアクションしたアメリカ軍海上ユニットは、もともとそのスペースにいたものとして戦闘に参加します。

8.6.2 射撃

戦闘は、戦闘に関与する各ユニットが1回ずつ「射撃」する

ことで解決します。射撃するユニットごとステップ数と同数ダイスを振り、ユニットの戦闘力以下の目が出るごとに敵に1ヒットを与えます。

中国軍の歩兵は、攻撃時は戦闘力が「1」、防御時は戦闘力が「2」になります。

8.6.3 射撃の順番

全てのユニットはAからDまでの射撃順を持ちます。戦闘を解決する際、まず両軍のAユニットが射撃を同時に行い、その結果を適用した後でB、C、Dユニットが順番に射撃を行います。両軍のDユニットが射撃を終えたら戦闘は終了します。射撃する順番に該当する射撃順を持つユニットが両軍にいない時、次の順番へ移行します。

8.6.4 特別作戦

宣戦布告に伴う特別作戦中に発生した戦闘は奇襲攻撃になります。射撃順に関係なく、移動を行った軍のユニット全てが射撃を行い、その結果を適用した後で、相手のユニット全てによる射撃を解決します。また奇襲攻撃を受けた側のユニットのうち実際に射撃できるのは、奇襲攻撃を行った側のユニットの中で最も速い射撃順かそれ以上のものだけです。**例えば日本軍の空母（射撃順A）がアメリカ軍の空母と戦艦（射撃順B）を奇襲攻撃してアメリカ軍の空母を先に除去し、アメリカ軍の戦艦が残ったとしても、射撃順が日本軍の空母よりも遅いために射撃できません。ただしこの場合、アメリカ軍の戦艦が生き残っているため日本軍の空母は退却しなければなりません（8.7参照）。**

8.6.5 ヒットの適用

両軍の同じ射撃順のユニットが射撃を終えると、その結果を日本軍プレイヤー、連合軍プレイヤーの順番で敵に対して適用します。どの敵ユニットにヒットを適用するか、以下の制限に従って**射撃側**が決めます。

1. ヒットは必ず同じ射撃順を持つ敵ユニットに適用しなければなりません。割り振りの方法は射撃したプレイヤーの任意です。**例えば2ヒットを与えた時、1個のユニットに2ヒットを与えても、2個のユニットに1ヒットずつ与えても構いません。**
2. 同じ射撃順の敵ユニットを全滅させてもヒットが残る時は、海軍の射撃なら敵海軍のその他のユニット、陸軍の射撃なら敵陸軍のその他のユニットに残ったヒットが及びます。この時は射撃を受けたプレイヤーの任意でヒットを割り振ります。
3. 上に該当する敵ユニットを全滅させてもヒットが残る時は、射撃を受けたプレイヤーの任意で残っているユニットにヒットを割り振ります。ただし下記4と6に注意。
4. 海軍ユニットが与えるヒットでは陸軍ユニットを減少戦力にはできませんが除去はできません。同様に陸軍ユニットが与えるヒットでは海軍ユニットを減少戦力にはできませんが除去はできません。この制限のために適用できな

いヒットが残ったとしたら、それは失われます。

5. 敵ユニットを全滅させてもヒットが残った場合、そのヒットは失われます。
6. 敵航空ユニットにヒットを与えられません(8.6.7参照)。

8.6.6 戦闘力の修整

以下のいずれかの場合、自軍の全ユニット（海軍ユニットも陸軍ユニットも）の戦闘力が1増えます（両方の条件を満たしていても戦闘力のプラスは1だけです）。両軍が条件を満たしていれば両軍の全ユニットの戦闘力が1増えます。

- 戦闘を行っているスペースに自軍航空ユニットがいる。
- 戦闘を行っているスペースを制空圏に収めている自軍航空ユニットがいる。連合軍の場合、国籍が異なる航空ユニットがこの条件を満たしていても修整がつきます。

8.6.7 航空ユニット

敵航空ユニットしかいないスペースで移動を終えたら、戦闘は発生せず、直ちに敵航空ユニットを除去します（ただしリアクションが行われると戦闘が発生します）。また移動してきた軍が戦闘によって進入したスペース内の全ての敵ユニットを除去し、自身のユニットが1つでも戦闘に生き残った時、そのスペースにいた敵航空ユニットは除去されます。航空ユニットは戦闘力を持たず、射撃できません（ただし8.8参照）。

8.6.8 空母艦載機の陸上転用

戦闘開始時、日本軍プレイヤー、連合軍プレイヤーの順番で、戦闘に参加する自軍の完全戦力の空母1個（のみ）を、その戦闘において航空ユニットとして用いるかどうか（転用するかどうか）を決めます。転用した場合、その空母はその戦闘中は航空ユニットとして扱われ、敵からヒットを受けず、射撃はできませんが、他の自軍ユニットの戦闘力を修整します。自軍航空ユニットによる修整（8.6.6参照）が使える時、空母を転用しても追加の効果はありませんが、その空母は敵のヒットを受けずに済みます。ただし同一スペース内の他の全ての自軍ユニットが除去され、敵ユニットが1つでも生き残ると、航空ユニット同様、自動的に除去されます。

8.7 戦闘の終了

両軍の全てのユニットが1回ずつ射撃を終えると戦闘は終了します。防御側が全滅して攻撃側に1ステップでも残っていれば攻撃側の勝利となり、そのスペースを支配します。防御側が1ステップでも残っていれば防御側の勝利となります。海上移動によって発生した戦闘であれば、攻撃側の生き残った全てのユニット（海兵を含む）を退却ユニット・ボックスに置きます。地上移動によって発生した戦闘であれば、攻撃側の生き残った全てのユニットを移動前にいたスペースに戻します。

8.8 爆撃

自軍航空ユニット1個（のみ）を用い、制空圏内のスペースにいる敵ユニットを攻撃します。この時、航空ユニットは戦闘

力3の空母（つまり海軍ユニット）として1回射撃を行います。戦闘力の修整（8.6.6）は行いません。日本軍とアメリカ軍の航空ユニットは最大で2ステップ、中国軍とイギリス軍の航空ユニットは1ステップを持ちます。

8.8.1 爆撃の効果

航空ユニットは海軍ユニットの扱いなので、敵海軍ユニットを除去できますが、敵陸軍ユニットは減少戦力にすることはできても、除去することはできません。

8.8.2 爆撃機の損耗

爆撃を受けた側は爆撃を行う航空ユニットに対して射撃できません。爆撃解決のダイスの目で【6】が出るたびに、爆撃した航空ユニットは1ステップを失います。爆撃したスペースに航空ユニットまたは空母が1ステップでもいれば、【5-6】が出るたびに爆撃した航空ユニットは1ステップを失います。

8.9 大西洋からの回航

連合軍プレイヤーが自軍作戦手番にこのカードを使用すると、未生産ユニット・ボックス内の自軍空母ユニットと戦艦ユニット1個ずつを直ちに自軍支配下の真珠湾またはサモアに置きます。これは大西洋艦隊からの戦力抽出を表しています。その結果、ヨーロッパでの戦況に影響することを反映して、ゲーム終了時に勝敗を判定する時、日本軍は7スペース以上を支配していれば勝利するものとします。

「大西洋からの回航」を行うと、「大戦略」カードをゲームから取り除きます。「地上移動」を行った時はカードは再使用可能です。

9.0 帰還フェイズ

作戦フェイズが終わったら、日本軍、連合軍の順番で戦略移動を行います（アメリカが先に宣戦布告した時は、連合軍、日本軍の順番）。帰還フェイズ中の戦略移動は作戦フェイズ中の戦略移動と以下の点が異なります。

- 作戦カードを使用せずに戦略移動を行えます。
- 戦略移動はユニット1個ずつ行います。各ユニットは1回の帰還フェイズ中に1回だけ戦略移動を行えます。
- 帰還フェイズ終了時、港湾以外のスペースには海軍ユニットを1個しか置けません。このルールに違反しないように戦略移動を行わなければなりません。
- 中国軍、イギリス軍も帰還フェイズ中の戦略移動が可能ですが、イギリス軍は参戦していない間は帰還フェイズ中に移動できません。

注意：帰還フェイズ中の戦略移動はユニット1個ずつ行うため、航空ユニットの移動順に気をつけてください。航空ユニットが先に移動したために制空圏が及ばなくなり、後から戦略移動するユニットの移動範囲が狭くなったり、逆に航空ユニットを移動させることで移動範囲を広げたりできます。

プレイの例

以下は第1ターンのプレイの例です。ルールの説明として例示するだけで、この方法がベストの戦略というわけではありません。初期配置の状況は次の頁を参照してください。

生産フェイズ

第1ターンの日本軍のPPは4、連合軍のPPは6です。両プレイヤーは同時に、このターン中に使用する作戦カードを密かに選んで手札にします。

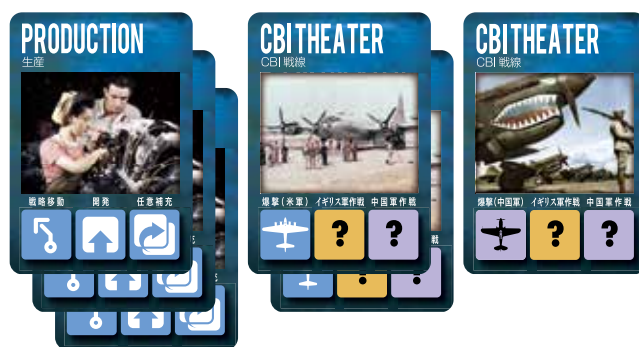
日本軍プレイヤーは生産カード1枚と地上作戦カード2枚、海上作戦カード1枚を選びました。連合軍プレイヤーは生産カード3枚とCBI戦線カード3枚を選びました。

日本軍が生産フェイズ開始時にボルネオを支配していれば、資源マーカーを手元に置き、このターン中にその資源を用いて2回までの戦略移動、海上移動、地上移動を行えることを示します。なおゲーム開始時、ボルネオはイギリスの支配下であり、イギリスに宣戦布告しない限り日本軍はボルネオを支配できません。

日本軍プレイヤーが選択したカード：



連合軍プレイヤーが選択したカード：



宣戦布告フェイズの例

まず、日本軍プレイヤーから宣戦布告を行うかどうかを決めますが、宣戦布告を行いませんでした。

次に連合軍プレイヤーが、（アメリカが）日本に対して宣戦布告するかどうかを決めます。もしするのであれば、議会工作にかかるコストとして連合軍が選択したカード6枚のうち5枚を捨てなければなりません。その代わり直ちに2回の作戦を実行できるので、真珠湾に配置した空母を用いて日本本土に奇襲



攻撃を行えます。さらに日本軍の航空ユニットを退却ボックスに送ることができます。連合軍プレイヤーは日本の出方がわからないため、このターンの宣戦布告は見送りました。

作戦フェイズ

連合軍プレイヤーが宣戦布告を行っていないため、日本軍から先に作戦を行います。

日本軍作戦 (1)

海上作戦カードを使って戦略移動を行います。日本にいる航空、海兵、戦艦ユニットを沖縄経由で上海へ移動させました。

連合軍作戦 (1)

日本軍が上海に戦力を集めたことで、重慶への攻撃が予想されます。連合軍プレイヤーはCBI戦線カードを使って中国軍の航空ユニット (1 ステップ) を開発、昆明に置きました。

日本軍作戦 (2)

日本軍プレイヤーは地上作戦カードを使い、上海にいる海兵、歩兵ユニットを地上移動で重慶へ移動させます。

重慶には中国軍ユニットがいるので戦闘が発生します。まず射撃順Cの日本軍海兵が射撃を行います。重慶は自軍航空ユニットの制空圏なので戦闘力は4に修整されます。ステップ数は1なのでダイスを1回振ります。出た目は4でヒット、1ステップの中国軍歩兵ユニットを除去しました。

次に日本軍と中国軍の歩兵が同時に射撃します (便宜上、日

本軍が先に射撃を解決します)。戦闘力は修整して3。2ステップなのでダイスを2個振ります。出た目は1と5で1ヒットを与えました。2ステップの中国軍歩兵ユニットを裏面にします。

中国軍歩兵の戦闘力は、攻撃側の時は1、防御側の時は2です。この戦闘は防御側なので戦闘力は2になります。また昆明の中国軍航空ユニットの制空圏内なので修整して戦闘力は3になります。射撃は同時に行うのでこの歩兵ユニットは2ステップを有しています。ダイスの目は2と4で1ヒット。同じ射撃順の敵ユニットにヒットを与えなければならないため、日本軍歩兵を裏面にします。



以上で戦闘は終了です。防御側が生き残ったので防御側の勝利となり、攻撃側である日本軍は海兵と歩兵 (裏面) を上海に戻します。

連合軍作戦 (2)

CBI戦線カードを使い、重慶の歩兵を補充しました。表面 (完

全戦力面)に戻します。

日本軍作戦 (3)

日本軍は地上作戦カードを使います。このカードで上海の歩兵を補充することもできましたが、再び地上移動を行って重慶を攻撃することにしました。

日本軍海兵の射撃は外れ。日本軍歩兵は1ヒットを与え、中国軍歩兵を裏面にしました。中国軍歩兵は2ヒットを与えました。最初の1ヒットは同じ射撃順の日本軍歩兵に適用してこれを除去。残る1ヒットは射撃順の異なる他の陸軍ユニットに適用しなければならないため、日本軍海兵が除去されます。戦闘は防御側の勝利で終了しました。



連合軍作戦 (3)

生産カードを使い、アメリカ軍の海兵ユニットを生産トラック上に置きました。

日本軍作戦 (4)

生産カードを使い、生産トラック上の空母を1つ右のマスに動かしました。日本軍プレイヤーは無駄な地上作戦を行ったことを悔いていることでしょう。

連合軍作戦 (4) (5)

連合軍プレイヤーは生産カードを連続して使いアメリカ軍空母2つを生産トラック上に置きました。

連合軍作戦 (6)

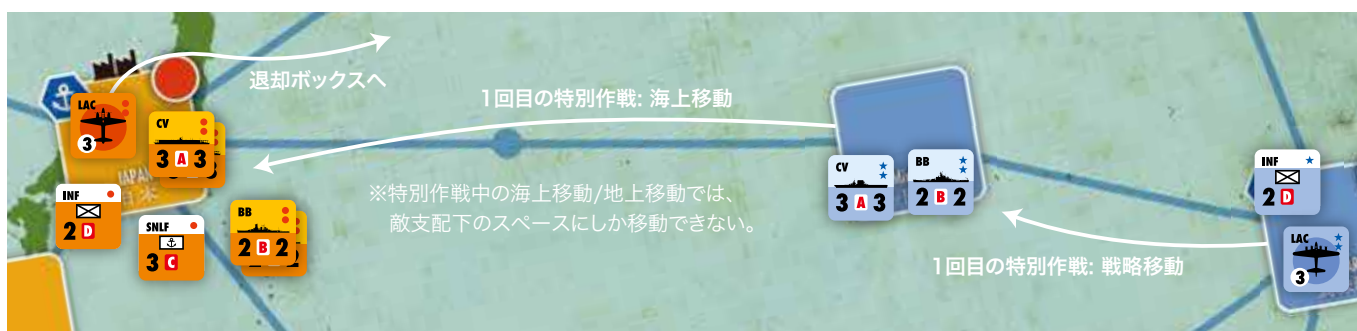
連合軍プレイヤーは最後に残ったCBI戦線カードを使用します。仮に桂林の中国軍歩兵を上海へ移動させたとすると、1/6の確率で日本軍戦艦ユニットを減少戦力にできます。海軍ユニットでは陸軍ユニットを除去できないため、中国軍はノー・リスクです（ただし戦闘に勝利できないため桂林に退却することになります）。連合軍プレイヤーは戦力の回復を優先し、重慶の中国軍歩兵を補充しました。

帰還フェイズ

日本軍は何も行いません。

連合軍は、昆明の中国軍航空ユニットを重慶へ戦略移動させました。これで中国軍航空ユニットによる上海の日本軍戦艦に対する爆撃 (8.8) が可能になります。

以上で第1ターンは終了です。ターン・マーカを次のマスに進め、第2ターンを始めます。



7.3 特別作戦の例

第1ターンの宣戦布告フェイズにアメリカが日本に宣戦布告したものとしします。連合軍プレイヤーは手札のうち生産カード1枚を残して5枚を捨てました。日本軍の航空ユニットを直ちに退却ボックスに置きます。

連合軍プレイヤーは1回目の特別作戦で戦略移動を行い、真珠湾の空母2と戦艦1をミッドウェイに移動させました（空母だけでなく直接日本へ行くことが可能）。

2回目の特別作戦で空母2と戦艦1を日本へ移動させます。この移動により奇襲攻撃 (8.6.4) が発生します。通常なら射撃順Aの空母同士が射撃し、次に射撃順Bの戦艦同士が射撃しますが、奇襲攻撃のため、先にアメリカ軍の空母と戦艦が射撃し、その結果を適用した後で日本軍の空母（生き残っていれば）のみが射撃します。

アメリカ軍空母の射撃: 戦闘力は3、総ステップ数は4です。2ヒットを与え、日本軍空母1を除去しました。

アメリカ軍戦艦の射撃: 戦闘力は2、総ステップ数は2です。

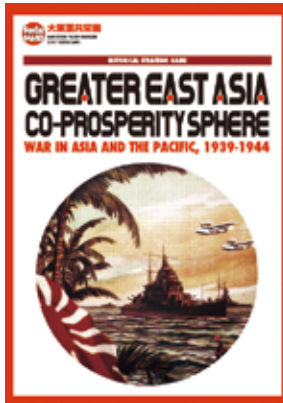
ヒットしませんでした。

日本軍空母の射撃: 戦闘力は3、総ステップ数は2です。幸運にも2ヒットし、アメリカ軍空母1を除去しました。

生き残ったアメリカ軍の空母1と戦艦1は退却ボックスへ移動します。

連合軍が宣戦布告を行ったため、続く作戦フェイズでは連合軍から先に作戦を行います。カードが1枚しかないためできることが限られます。日本軍プレイヤーの手札に海上作戦カードが2枚あれば、海兵を真珠湾に上陸させることもできるでしょう。また先の例のように大陸重視策を採っていた場合、連合軍プレイヤーの手札にCBI戦線カードが残っていないため、中国軍の補充ができず、重慶が占領されることになるかもしれません。

ユニットの生産には時間がかかるため、プレイヤーは毎ターンの作戦だけではなく、数ターン先を見越して、どのように戦争を導くのかを考慮する必要があります。



『大東亜共栄圏』デザイナーズ・ノート

以下の文章は『このシミュゲがすごい！ 2018年版』に掲載した内容に加筆したものです。

上は順にオリジナル、MMP版、戦旗工作室版のパッケージ

敗戦から70年が過ぎた2015年頃から、太平洋戦争とは何だったのか、プレイを通じてプレイヤーに考えてもらえるゲームができないかと思案を始めた。それから2年が経過し、2017年3月に、下のマップを用いるプロトタイプが完成した。

プレイヤーは日本、アメリカ、中国（及びイギリス）の3人。それぞれが史実よりましな状態で戦争を終わらせることを目的とする。ゲームは日米開戦前から始まり、外交はカード・プレイ、軍事はマップとユニットを用いて解決するという仕組みだった。

ところが、これがうまくいかない。

アメリカと開戦すると勝ち目がないことがわかっている日本軍プレイヤーは大陸志向になる。中国が脱落しては困るアメリカ軍プレイヤーは蒋介石を支援する。ここまではいい。そこで中国との戦争に勝つためにやむを得ずアメリカと開戦するという、よくわからないロジックが働く。

もちろん中国でも勝てない戦なのに、それより広い太平洋に進出してどうにかなるものではない。そこで一縷の望みとなるのが日独伊三国同盟ということになる。アメリカとの直接の戦

争で勝てなくても、ドイツがヨーロッパを征服してくれれば、同盟国である日本も戦争に負けなくて済む。イギリスが降伏すればアジア植民地の権益が転がり込んでくる（かもしれない）。

意志よりダイス運

マップの上部にトラックが印刷されているのがわかりだろうか。各種ポイントを記録するためのものだが、最も大事なのはヨーロッパの戦況である。基本的にダイスで判定するが、ドイツが頑張ったり、頑張らなかつたりしている様がポイントで表される。日本軍の行動も多少、ダイスの目に関与する。日本軍がイギリス植民地を占領すればドイツは有利になるはずだ。北進すればソ連は困った事態に追い込まれるだろう。

何となくうまく働きそうに思えるが、テストプレイの結果は散々であった。

まず、日本が勝つにはドイツに欧州大戦に勝ってもらう必要があり、戦況を判定するダイスの目がゲーム全体の流れを決めた。プレイヤーが下す決断の価値を低くしてしまったのである。これはよろしくない。そもそもドイツが欧州の戦争に勝利するというのが無理筋であるが、それはさておく（ヒトラーの暗殺が成功、西側とは講和し、全力でソ連に向き合って休戦に持ち込んだという設定のゲームがあったが、連合国が総力をあげて日本を潰しにかかる）。

それ以前に、誰も日独伊三国同盟を結びたがらないのである。このオプションは前述したようにヨーロッパでのドイツの勝利を大いに活用できるものだが、日本にとってもペナルティが大きい。あらゆる講和の道を閉ざすものであり、アメリカとの開戦が不可避となる（アメリカに開戦の口実を与えることにもなる）。三国同盟を締結すればどのような事態に発展するのか、歴史も（ルールも）知っているプレイヤーは、同じ轍を踏まないのだった。

「史実よりましな展開なら日本の勝利とする」という勝利条件がいかに空虚な設定なのか思い知らされた。欧州大戦の結果



をプレイヤーが知っている以上、三国同盟は結ばないし、戦争をすると負けるのがわかっているのでハル・ノートに従って中国から撤兵する（満州は手放さないとして）。

3人でプレイするという枠組みもうまく働かなかった。特に日米が開戦すると大陸は完全にサイド・ショウ化してしまい、中国プレイヤーにできることはあまりない。ヨーロッパの米英とソ連のように、太平洋のアメリカと中英が同じくらい力を持っていないと状況の面白さにはつながらなかった。駒数が限られているミニ・ゲームならなおさらである。

やはり、太平洋戦争の戦略級ゲームをつくるのは困難なのだろうか。決められた大枠の中で、軍事的課題に取り組む作戦級ゲームとしてつくり直したほうがよいのだろうか——いやいや、それでは『太平洋戦史』の縮小版になってしまう。戦略的要素を盛り込みたい。

何か妙案はないものだろうか？

課題を明確に

アルファ版が失敗した理由は明確で、プレイヤーに提示する課題が曖昧だったから。つくっている本人も課題を絞り切れていなかったのかもしれない。そここのところを再度検討してみよう。

プレイヤーに何をさせたいか？ 戦争のグランド・デザインである。史実の日本にそれがあつたかなり疑わしいが、歴史とルールを知っているプレイヤーは戦争を設計できる。しなければ必ず負けるゲームにしたい。

その意味において、日本の課題は中国との戦争を終わらせることである。そこで勝利条件として、中国の重要拠点1つ（重慶または昆明）と、中国を支援する国（アメリカまたはイギリス）の重要拠点1つを支配することとする。または1944年が終わった時点で一定数のスペースを支配していること。戦前から支配しているスペース全てに加えて中国の2スペースを支配すればこの条件を満たす。有利な状態で手打ちできたと見なす。

アメリカの課題は中国の権益を日本に奪われないこと。何もしなければ日本は勝利条件を満たすので、どこかで開戦しなければならない。あるいは、開戦させなければならない。

そこでの意志決定に関わるのは「プロスペクト理論」となる。このゲームでは先に開戦するプレイヤーは必ず奇襲の特典を得られることにした。日本が宣戦布告するならアメリカやイギリスを奇襲できるし、アメリカが先手を打てば呉や横須賀に停泊している日本の機動部隊を有利な条件で先制攻撃できるのである。プロスペクト理論とは、同じ価値のものなら、得るより失うほうの影響が大きいと感じること。不確実性下における意思決定モデルの一つで、ダニエル・カーネマン氏たちが提唱した。史実で得た奇襲効果を手放すという心理的負担を日本軍に課すのだ。

同じような負担をアメリカ軍プレイヤーにも課す。改訂版では日本と

アメリカの2人のプレイヤーで対戦することとし、中国やイギリスもアメリカ軍プレイヤーが受け持つ。しかし中英は主体的にアクションは行えず、アメリカのリソースを使って作戦を行う。アメリカは史実以上に中国のためにリソースを割けるが、そうすることで得られるはずだった空母や戦艦を手放さなければならない。日本が大陸に野心を燃やしてくれるなら問題ないが、アメリカとの決戦に備えて海軍を増強するようであれば、序盤の海軍力に差がつくことになりかねない。海軍の整備には時間がかかるので、本格的な反攻に転じるのに1年または2年の遅れが生じるリスクにつながるのだ。

ここまで課題がはっきりすると、その課題を解決させるためにどんなシステムを用いるかを検討するだけでいい。テストプレイを経て微調整を行ったが、基本的にこの後、思いついたルールがそのまま採用された。

ところで、先日訪台した際に、台湾のウォーゲーマーから「ゲーム・デザインにおいて何が一番大事なのか」と尋ねられた。4Gamerのインタビューでも答えた通り、テストプレイである。プレイして、何を感じ、何が駄目だったか、あるいは良かったのかを厳しく意見してくれるテストプレイヤーの存在は貴重である。「ここをこうすれば良くなるのではないか」というアイデアも大歓迎だ。

自分がテストプレイに向いていないと思うのは、最初のうちはNGを出せても、手直したものを何度もプレイするうちに「このくらい修正したから大丈夫なはずだ」「もしかすると自分の感性のほうの間違ってはいないか」と迷い始めることである。その点、『大東亜共栄圏』のメイン・テストプレイヤーの鹿内氏と羽田氏は、最後まで厳しい意見を出してくれ、本当に助かった。

しかし、それだけにテストプレイをお願いする時はいつも緊張する（本当ですよ。その時点で失礼のないよう、コンポーネントやルールは製品版に近いものにしないといけないので、非常に気を遣います）。『大東亜共栄圏』の場合、アルファ版が無惨な結果に終わったのでなおさらである。

アルファ版のテストプレイを行った2017年3月から2カ月後、前述したコンセプトをもとに作り直したベータ版が完成した。何度ソリティアを行ったのが、システムは回りそうである。しかしルールとゲームの勘どころに癖があるので、最初の対戦テストプレイは自分が関与したほうがいい——ということで東京のゲームバーに持ち込んで鹿内氏にテストプレイをお願いした時の写真が下である。



この時点では第7ターン（1945年）までプレイしたが、最終的にオミットされた。

発売後に研究が進み、日本軍の打通作戦がかなり有効であることが明らかになった。その点は改訂するとして（今回、選択ルールを追加しました）、それだけ様々な検証をしていただけたことはデザイナー冥利に尽きるというものである。

いつ、どのように開戦するのか／しないのか？ 第二次世界大戦アジア・太平洋戦域キャンペーン



『大東亜共栄圏』は1939年から始まる第二次世界大戦のアジア・太平洋戦域のキャンペーン・ゲームです。プレイヤーは連合軍と日本軍に分かれ、どのような計画のもとに戦争を始め、そして遂行するのか、戦略的な判断を競うことになります。例えば日本軍であれば、アメリカとイギリスに同時に宣戦布告することも、イギリスだけに宣戦布告することも、あるいは大陸の戦争に専念することも可能です。アメリカ軍も、議会の説得して日本に先制攻撃をしかけることもできます。海軍、特に空母の建造には時間がかかります（そして失うのは一瞬です）。長期的な計画で臨まなければ戦争には勝てません。

プレイ時間は60-90分間。その間、あなたはゲームを通じて様々な歴史的可能性を検証できるでしょう。

『大東亜共栄圏』コンポーネント:

- ★ 駒50個(14mm角丸カウンター)
- ★ カード24枚
- ★ A3判ゲームボード1枚
- ★ ルール(A4判16頁: デザイナーズ・ノートを含む)
- ★ 6面体ダイス1個が別途必要です。

TIME プレイ時間:
90分
PLAYERS プレイヤー数:
2人
DIFFICULTY 難易度: 12歳以上
★★★★☆