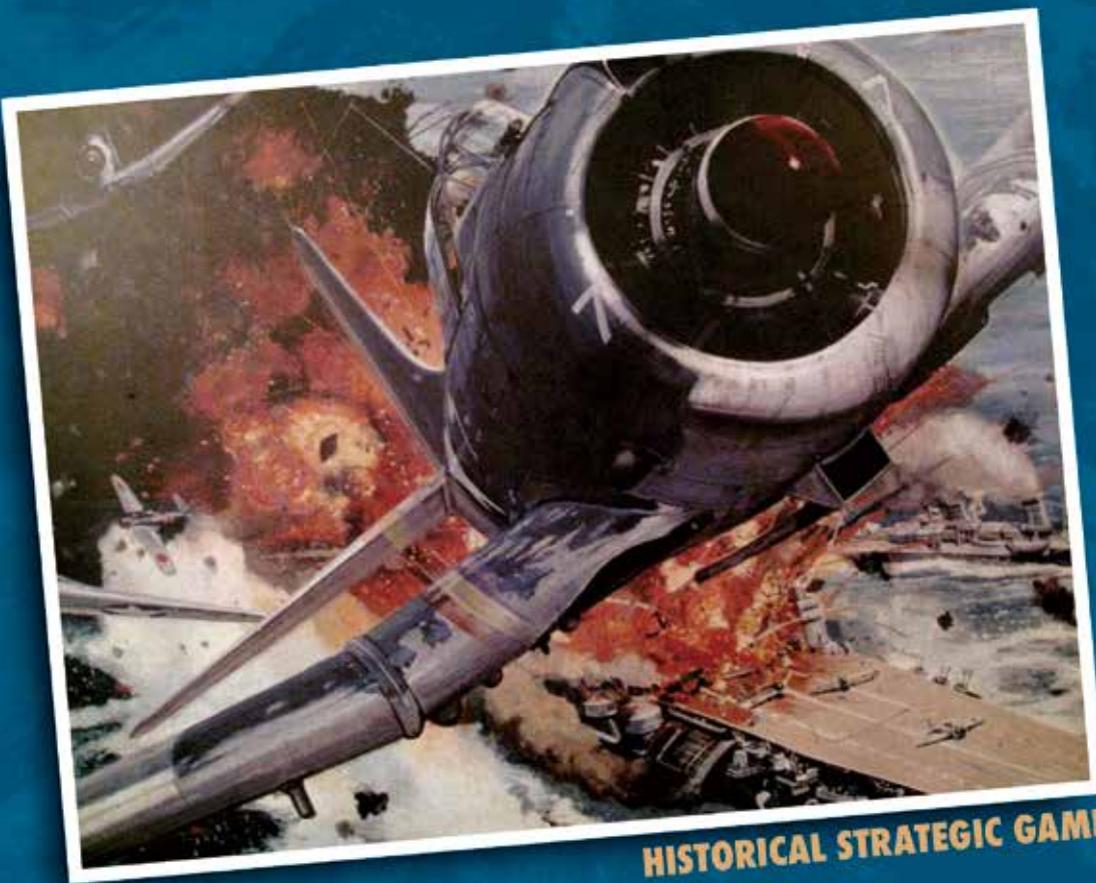


# MIDWAY

*Turning the Tide in the Pacific*



**HISTORICAL STRATEGIC GAME**

**BonSai  
GAMES**  
SS-006

**ミッドウェイ海戦**

GAME DESIGN: YASUSHI NAKAGURO  
© 2019 BONSAI GAMES

**ルールブック**

# 1.0 はじめに

本作は1942年6月4日に起こったミッドウェイ海戦をテーマにした対戦型ゲームです。歴史では日本軍が空母4隻を一挙に失うという大敗を喫し、太平洋戦争の趨勢が一気に変わりました。しかしゲームでは、プレイヤーの決断次第で歴史が変わるかもしれません。1人が日本軍、もう1人が米軍を受け持ちます。1人でプレイする「ソリティア・ルール」も用意されています。ソリティアの時はプレイヤーは日本軍を受け持ちます。

## 2.0 コンポーネント

以下の用具を用いてプレイします。

### 2.1 マップ

テーブルなど平らな場所にマップを広げます。日本軍プレイヤーはマップの左(西)側、米軍プレイヤーはマップの右(東)側に座ります。マップは以下の要素で構成されています。

(1) **作戦海域**: マップの中心、多数の6角形の

マス目(「ヘクス」と呼びます)が印刷された場所です。日本軍艦隊の登場位置と基地攻撃範囲(6.4参照)、ミッドウェイ島の位置が印刷されています。両軍の艦隊と発進した航空機はヘクス内に置きます。全てのヘクスには固有の番号が印刷されています。

(2) **母艦エリア**: 両軍の空母、基地の状態を示す場所で、発進していない航空機と直掩戦闘機の運用をここで行います。

(3) **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。

(4) **航空作戦ポイント記録トラック**: 両軍が保有する航空作戦ポイント(AOP)を記録するために使用します。

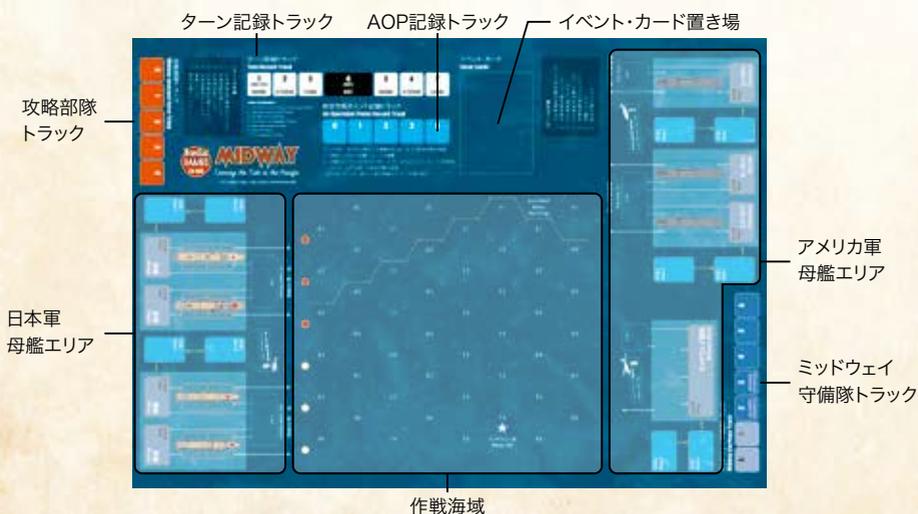
(5) **攻略部隊トラック**: 日本軍の基地攻略部隊の状態を記録します。

(6) **ミッドウェイ守備隊トラック**: ミッドウェイ基地の状態を記録します。

(7) **イベント・カード置き場**: 使用していないイベント・カード(11.0参照)を山にして保管しておく場所です。

### 2.2 駒

艦隊や航空機を表す駒を「ユニット」、ゲーム上の情報を表示したり記録したりするための駒



を「マーカー」と呼びます。赤色のユニットは日本軍、青色または緑色は米軍のユニットです。

**(1) 艦隊ユニット:** 日本軍には

第一航空艦隊 (通称「一航艦」)と攻略部隊の2個、米軍には第16・17任務部隊 (TF16・17) が1個あります。一航艦は4隻の空母を、米軍の艦隊ユニット



は3隻の空母を含んでいます。空母の状態は母艦エリアで管理します。巡洋艦や駆逐艦といった護衛は省略しています。

**(2) 航空機ユニット:** 両軍に様々な航空機ユニットがあります。数字の意味は以下の通りです。

	<b>【表面】</b> 2ステップ	<b>【裏面】</b> 1ステップ	空戦力
タイプ	D3A	D3A	F4F
急降下爆撃機	3	3	3
攻撃力	+3	+3	+3
	移動力		

**(3) 航空機の種類:** 空戦力を持つ航空機ユニットを「戦闘機」、攻撃力を持つ航空機ユニットを「攻撃機」と呼びます。爆弾アイコンを持つ攻撃機を「急降下爆撃機」と呼びます。

**デザイン・ノート:** ミッドウェイ基地所属のSBDには爆弾アイコンがありません。これは搭乗員の技量が未熟だったため、急降下爆撃機を行えなかったことを表しています。

**(4) ステップ:** 航空機ユニットは2または1ステップを持ちます。ステップは戦力の単位になります。表面に何も印刷されていない航空機ユニットは1ステップしか持ちません。両面に印刷された航空機ユニットは2ステップを持ちます。ゲーム開始時、2ステップの航空機ユニットは2ステップを持っています。戦闘で1ステップを失うと

ユニットを裏返して1ステップ面を上に戻します。さらに1ステップを失うと全滅したものととして、ユニットをゲームから取り除きます。

**(5) マーカー:** 以下のマーカーを使用します。

- **ターン・マーカー:** ターン記録トラック上に置いてゲームの進行状況を記録するために使用します。
 
- **AOPマーカー:** AOPトラック上に置いて両軍のAOPを記録するために用います。日本軍用と米軍用があります。
 
- **損害マーカー:** 両軍の空母に対する損害を記録するために使用します。
 
- **攻略部隊マーカー:** 日本軍の攻略部隊トラック上に置き、攻略部隊の状態を記録するために使用します。
 
- **ミッドウェイ守備隊マーカー:** 米軍のミッドウェイ守備隊トラック上に置き、ミッドウェイ基地の状態を記録するために使用します。
 

**2.3 カード**

ランダム・イベントを表すカードが8枚あります。

番号/イベント名	カード使用時期
01 過分中止 <i>Friend is a Friendly Port</i>	カードの効果
使用時期: 第7ターン終了時 Play: The end of Game Turn 7	色=このカードを使用できるプレイヤー
撃沈された空母1隻(撃沈する時は任意の1隻)は大破で免れ、残りの母港まで曳航された。敵の母港にならない。	両軍とも使用可能
One CV lost by combat did not sink!! It's able to be towed to a friendly port. The opponent player does not receive VP from this CV.	日本軍のみ使用可能
	アメリカ軍のみ使用可能

## 2.4 ダイス

6面体ダイスがセットされています。

## 2.5 筆記用具

米軍プレイヤーは艦隊の移動をメモ用紙（または裏表紙をコピーしたもの）などに記録しなければなりません。筆記用具をご用意ください。

# 3.0 ゲームの準備

誰がどの軍を受け持つのかを決めたら、以下の方法でゲームの準備を行います。

### 3.1 日本軍プレイヤーの準備

- (1) **艦隊ユニット**：一航艦ユニットを手元に置きます。第1ターン(後述)に赤い円が印刷されたいずれかのヘクス(A-1からA-3)から移動を開始することになります。攻略部隊は2日目に登場するので、ターン記録トラックの「4」に置きます。
- (2) **航空機ユニットの配置**：各空母はA6M(零戦) x 2、D3A(九九艦爆) x 1、B5N(九七艦攻) x 1、計4個の航空機ユニットを搭載しています。飛行甲板上、格納庫またはCAPボックスに自由に配置できます。各ボックスに配置できるユニットの制限はルール7.0を参照してください。
- (3) **カード**：日本軍プレイヤーはカード8枚を、裏面を上にしてシャッフルして1枚引きます。直ちに表面を確認してください。使用するまで米軍プレイヤーにカードの内容を教える必要はありません。カードは自分の手元に保管しておきます。

### 3.2 米軍プレイヤーの準備

- (1) **艦隊ユニット**：米軍の艦隊はF列、G列またはH列の任意のヘクスでゲームを開始します。ただしF-6(ミッドウェイ島)を選ぶことはできません。ゲームが始まる前にどのヘクスからゲームを開始するのかを

決めます。第1ターンにそこから2ヘクス移動できます(6.0参照)。

**例**：米軍プレイヤーがヘクスF-4で開始するつもりなら、メモ用紙に「F-4」と記入します。

- (2) **航空機ユニットの配置**：各空母はF4F(ワイルドキャット) x 2、SBD(ドントレス) x 2、TBD(デヴァステイター) x 1、計5個の航空機ユニットを搭載しています。飛行甲板上、格納庫またはCAPボックスに自由に配置できます。各ボックスに配置できるユニットの制限はルール7.0を参照してください。
- (3) **基地機**：陸上機ユニット5個を基地の滑走路、格納庫またはCAPボックスに自由に配置できます。滑走路上に配置できるユニットの制限はルール7.0を参照してください。
- (4) **カード**：米軍プレイヤーはカードを1枚引きます。直ちに表面を確認してください。使用するまで日本軍プレイヤーにカードの内容を教える必要はありません。カードは自分の手元に保管しておきます。残ったカード6枚は山にしてマップ外に保管して置きます。

### 3.3 マーカーとカードの準備

- (1) **ターン・マーカー**：ターン記録トラックの「1」に置きます。
- (2) **AOPマーカー**：両軍のAOPマーカーをAOP記録トラックの「0」に置きます。
- (3) **攻略部隊マーカー**：攻略部隊トラックの「4」に置きます。
- (4) **ミッドウェイ守備隊マーカー**：ミッドウェイ守備隊トラックの「6」に置きます。
- (5) **損害マーカー**：使用するまでマップ外に保管しておきます。

以上でゲームの準備は整いました。ルール5.0の手順に従ってゲームを進めてください。

## 4.0 勝利条件

日本軍の目的は、ミッドウェイ島を占領することでした。そのために南雲機動部隊は基地を無力化する必要があります。その後、翌日以降に出撃してくるであろう米空母艦隊との決戦に挑むつもりでした。しかし米艦隊は予想より早く戦闘海域に進出してきました。こうした歴史的背景を下敷きに勝利条件を設定しています。

### 4.1 1日目終了時の勝敗

第3ターンが終了した時点で両プレイヤーは撃沈されていない自軍空母の数を調べます（基地は空母の数に含めません）。その数が敵の3倍以上なら、この時点でゲームに勝利します。両軍ともこの条件を満たしていない時はゲームは2日目（第4-7ターン）に入ります。この時はミッドウェイ基地に対する攻撃の成果は勝敗に影響しません。

**例:** 第3ターンが終了した時点で米軍が日本の空母を3隻撃沈し、日本軍が米軍の空母を1隻も撃沈していなければ、米軍の勝利でゲームは終了します。

### 4.2 2日目終了時の勝敗

第7ターンが終了した時点で両軍の得点を比較します。相手より1点でも多く得点しているプレイヤーが勝利します。同点なら引き分けです。以下の方法で得点します。

- (1) 敵空母を1隻撃沈すると1点を得ます。損害を与えただけでは得点になりません。
- (2) 日本軍がミッドウェイ基地を占領したら日本軍は2点を得ます。占領できなければ米軍が2点を得ます。基地の占領については10.3を参照してください。

### 4.3 自動的勝利

あるターンの終了時にどちらかのプレイヤーが敵空母を全て撃沈したら、その時点でそのプ

レイヤーの勝利でゲームは終了します。両プレイヤーが同時にこの条件を満たした時は引き分けとします。自動的勝利の判定に際しては、カード「処分中止」を用いることはできません。

## 5.0 ゲームの進め方

このゲームは「ターン」を繰り返すことで進行します。毎ターン、以下の手順を行います。

**重要:** 第4ターンは夜間であり、特別な手順を行います。詳細は10.0を参照してください。

1. **日本軍基地攻撃宣言フェイズ:** 日本軍プレイヤーがこのターンにミッドウェイ基地を攻撃するつもりなら、この時点でそのことを米軍プレイヤーに告げます。
2. **米軍移動計画フェイズ:** 米軍プレイヤーは自分の艦隊の移動をルール(6.0)に従って計画します。
3. **日本軍移動フェイズ:** 日本軍プレイヤーは自分の艦隊を移動ルール(6.0)に従って移動させます。
4. **日本軍基地攻撃フェイズ:** 日本軍プレイヤーが基地攻撃宣言フェイズで基地攻撃を宣言していたら、この時点で攻撃を行わなければなりません。
5. **米軍移動実行フェイズ:** 米軍プレイヤーは移動計画を公開し、マップ上で自分の艦隊を移動させます。
6. **索敵フェイズ:** 両軍の艦隊の位置から、両軍がこのターンに使用できる航空作戦ポイントを決めます。AOPマーカーをAOPトラックの適切な位置に置きます。
7. **航空作戦フェイズ:** 両プレイヤーはAOPを使って航空作戦を実行します。

航空作戦フェイズが終わったら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て新しいターンを開始します。第3ターンが終

了したのであれば、4.1に従って勝敗を決めます。両軍とも勝利できなかったら第4ターンに進みます。第7ターンが終了したら4.2に従って勝敗を決めます。

## 6.0 艦隊移動と基地攻撃

第1-3ターンは日本軍の艦隊ユニットは一航艦のみです。第4ターンに攻略部隊が登場します。米軍は艦隊ユニット1個を使用します。以下の移動ルールは第4ターン以外に適用されません。第4ターンの移動に関しては10.0を参照してください。

### 6.1 移動の基本

- (1) **移動距離**: 一航艦と米艦隊は毎ターン2ヘクスまで移動できます。攻略部隊は1ヘクス移動までできます。夜間ターンには一航艦と米艦隊は4ヘクス、攻略部隊は2ヘクス移動できます(10.0参照)。
- (2) **移動の制限**: 移動は任意であり、強制されることはありません。戦闘海域外へは移動できません。両軍の艦隊はミッドウェイ基地と同じヘクス(F-6)に進入・通過できません。日本軍は自軍の2つの艦隊ユニットを、移動終了時に同じヘクスに置くことはできません。
- (3) **艦隊の全滅**: 艦隊に含まれる空母が全滅した時は自動的勝利(4.3参照)が発生します。日本軍の攻略部隊のポイントが1未満になると、攻略部隊は全滅して艦隊ユニットをゲームから取り除きます。
- (4) **水上戦の回避**: 移動の結果、両軍の艦隊ユニットが同じヘクスに存在した時は、米艦隊が水上戦を回避したもとして、直前にいたヘクスに戻します。同一ヘクスで敵味方の艦隊ユニットが移動を終えることはありません。

### 6.2 米軍の移動

- (1) **移動計画**: 米軍プレイヤーは各ターンの開始時、艦隊の移動を計画します。メモ用紙に次のように記入してください。

例: ヘクスF-4で移動を開始して目的地がヘクスD-3なら「F-4→E-3→D-3」と記入します。

- (2) **移動の実行**: 米軍プレイヤーが計画を終えたら、日本軍が艦隊を移動させた後で(必要に応じて基地攻撃を行った後で)米軍プレイヤーは移動計画を公開し、移動を終えたヘクスに米艦隊ユニットを置きます。

### 6.3 日本軍の移動

- (1) **登場ヘクス**: 一航艦は第1ターンに赤い円が印刷された3ヘクス(A-1からA-3)から移動を開始します。攻略部隊は第4ターンに白い円が印刷された3ヘクス(A-4からA-6)から移動を開始します。艦隊は登場ヘクスに登場するのに1ヘクス移動するものと考えます。
- (2) **移動の実行**: 米軍プレイヤーが移動計画を終えたら、日本軍プレイヤーはマップ上で自分の艦隊を移動させます。

### 6.4 日本軍基地攻撃フェイズ

- (1) **基地攻撃の宣言**: 日本軍プレイヤーがあるターン中に基地を攻撃するつもりなら、ターン開始時に基地攻撃を行う旨を宣言しなければなりません。この宣言を行わなかったターン中は基地攻撃を行えません。
- (2) **基地攻撃の強制**: 日本軍プレイヤーは艦隊を移動させた後、米軍の艦隊が移動を行う前に、ミッドウェイ基地(以下、基地)を攻撃しなければなりません。一航艦が基地の5ヘクス以内にいる時(赤い点線より基地寄りのヘクスにいる時)、基地攻撃を行えます。基地攻撃を宣言した時は、必ず基地の5ヘクス以内に一航艦を移動させなければなりません。

**(3) 基地攻撃の実行:** 日本軍プレイヤーは直ちに1回(一航艦が基地から2ヘクス以内にいる時)または2回(一航艦が基地から3-5ヘクスの距離にいる時) 航空作戦を行い、基地を攻撃しなければなりません。航空作戦の詳細は8.0を参照してください。8.0に従う限り、基地攻撃に参加させる航空機の数に制限はありませんが、**1個以上の攻撃機を参加させなければなりません。**

**(4) 基地攻撃の終了:** 日本軍が基地攻撃を宣言しなかった時、また基地攻撃による航空作戦を完了した後で、米軍プレイヤーは移動計画を日本軍プレイヤーに明らかにして艦隊の移動を行います。

**重要:** 日本軍が基地を攻撃できるのはこのフェイズ中のみです。航空作戦フェイズ中に基地を攻撃することはできません。

## 7.0 索敵フェイズ

このゲームでは空母は常に扇状索敵を行っており、一定の距離内にいる敵艦隊を自動的に発見します。彼我の距離により発見までにかかる時間が変化し、時間がかからないほど、即ち敵との距離が近いほどより多くの航空作戦フェイズを行えることとなります。

### 7.1 索敵能力

索敵を行うのは一航艦、米艦隊、基地で、それぞれ以下の索敵能力を持ちます。攻略部隊は索敵能力を持ちません。

- 一航艦: 6
- 米艦隊: 7
- 基地: 8

### 7.2 索敵結果

自分の艦隊または基地から、最も近い敵艦隊(攻略部隊を含む。基地は含めず)の距離を数え

ます。距離を数える時は自分がいるヘクスは含めず、相手がいるヘクスは含めます。索敵能力からその距離(ヘクス数)を引いた値が索敵結果です。

**例:** 米艦隊と一航艦の距離が5ヘクスだとすると、索敵結果は米軍2(7-5)、日本軍1(6-5)になります。

米艦隊と基地の索敵結果が異なる時、最も大きな結果1つを適用します。また日本軍の一航艦、攻略部隊それぞれに対する索敵結果が異なる時、最も大きな結果1つを適用します。

**例1:** 米艦隊と一航艦の距離が5ヘクス、基地との距離が4ヘクスだとすると、索敵結果は米軍4(基地を適用)、日本軍1(基地は対象にならないため、米艦隊との距離を使用)になります。

**例2:** 米艦隊と一航艦の距離が4ヘクス、米艦隊と攻略部隊の距離が3ヘクスの時、米軍の索敵結果は4(攻略部隊との距離3を適用)、日本軍の索敵結果は2になります。

索敵結果は、上記の計算に関係なく最小値は1、最大値は4になります。つまり毎ターン、最低でも1 AOPは受け取れることとなります(7.3参照)。

### 7.3 航空作戦の準備

各プレイヤーは索敵結果と同数(1-4)の航空作戦ポイント(AOP)を受け取ります。自分のAOPマーカーをAOPトラックの索敵結果と同じ数字のマスに置きます。

### 7.4 基地攻撃の影響

日本軍が基地攻撃フェイズに航空作戦を行っていたら、その回数に応じて1または2のAOPを減じます。この結果、日本軍のAOPが「0」になることがあります。日本軍の索敵結果が1で、基地攻撃のために2 AOPを使用した

としても日本軍に罰則はありません (AOPが0になるだけです)。

## 8.0 航空作戦フェイズ

航空作戦フェイズは、両軍のAOPが0になるまで以下の手順を繰り返します。

1. **主導権判定:** 両プレイヤーはダイスを1個ずつ振って主導権プレイヤーを決めます。
2. **主導権プレイヤーの航空作戦:** 主導権プレイヤーはAOPを1使用して航空作戦を行います。

両軍のAOPが0になるまで1と2を繰り返します。両軍のAOPが0になると航空作戦フェイズは終了し、次のターンに進みます。

以下、空母における航空作戦について説明します。基地については9.6を参照してください。

### 8.1 主導権判定

- (1) 両プレイヤーはダイスを1個ずつ振り、出た目にその時点で自軍が有するAOPを加えます (1-4)。より大きな値のプレイヤーが主導権プレイヤーとなり、1 AOPを消費して航空作戦を1回行います (8.2参照)。
- (2) 両プレイヤーの値が同じ時は、以下のルールに従います。
  - その時点で両軍が保有するAOPが同じ時は、ダイスを振り直します。
  - その時点でどちらかの軍のAOPが多ければ、より多くのAOPを持つプレイヤーはデッキからカードを1枚引き、直ちに内容を確認して手元に置きます。カードはカードに記載された時期に使用できます。カードの内容は使用するまで敵プレイヤーに教える必要はありません。その後、そのプレイヤーは1 AOPを消費して航空作戦を1

回行います。

- 8枚のカードが全て引かれていた時はカードは引けません。AOPがより多い側が1 AOPを消費して航空作戦を1回行います。

- (3) AOPが0のプレイヤーはダイスを振ることができません。AOPを持っているプレイヤーは自動的に主導権プレイヤーとなり、航空作戦を1回実行して1 AOPを消費します。

### 8.2 航空作戦

主導権プレイヤーは1 AOPを消費して航空作戦を1回行います。AOPが0になると、そのターンにはそれ以上、航空作戦を行えません。主導権プレイヤーは航空作戦により、自分の全ての航空機ユニットを1回ずつ移動させることができます。移動の結果、戦闘(9.0参照)が発生することがあります。

航空機ユニットは母艦エリア内(8.3参照)または戦闘海域内(8.5参照)のどちらかで1回移動できます。また母艦エリアから戦闘海域へ航空機ユニットを移して移動する「発進(8.4参照)」という特別な移動もあります。

### 8.3 母艦エリア内の移動

母艦エリアでは、航空機ユニットは空母に着艦している状態か戦闘空中警戒 (CAP) による上空直掩を行っている状態です。または発進後にその艦隊を目指して帰還中の状態です。各航空機ユニットは、1回の航空作戦で矢印の方向に1マス移動することができます。移動は任意であり強制はされません(ただし(1)を参照)。

航空機ユニットの移動の順番に制限はありません。プレイヤーが望む順番で動かすことができます。

- (1) **強制的な移動:** 「帰還1」と「帰還2」内の航空機ユニットは、必ず矢印に従って次のマスへ移動しなければなりません。「帰還1」からの移動先に複数の空母が存在する時

は、どの空母へ移動しても構いません。

- (2) **CAPボックス**: このボックスは上空直掩を行う**戦闘機**だけが進入できます。攻撃機をCAPボックスに置くことはできません。CAPボックスにおける戦闘機の数に制限はありません。
- (3) **収容力**: 日本軍も米軍も、1隻の空母が同時に収容できる航空機ユニット数の上限は、ステップ数に関係なく5個までです。ある空母の甲板と格納庫に既に航空機ユニットが5個置かれている時、「帰還1」からその空母の格納庫へ航空機ユニットを移動させることはできません。「帰還1」から移動できる空母がない時、そこにいる航空機ユニットはゲームから取り除かれます。
- (4) **再編成**: 1ステップになった同じ種類の航空機ユニット2個が同じマスにいる時、その航空機ユニットを所有するプレイヤーは任意で2ステップのユニット1個にまとめることができます。片方のユニットはゲームから取り除きます。種類の異なる航空機ユニット(例えば、D3AとB5N)をまとめることはできません。また米軍は、たとえ種類が同じでも艦載機と基地機をまとめることはできません。
- (5) **発進準備**: 甲板上には2個まで(基地は3個まで)航空機ユニットを同時に置くことができます。

## 8.4 発進

- (1) 航空作戦開始時に甲板上にいる航空機ユニットは「発進」できます(戦闘海域へ向かう矢印でそのことを示しています)。発進した航空機ユニットを直ちに対応する艦隊ユニットと同じヘクスに置き、そこから航空機ユニットに印刷された移動力に関係なく**2ヘクス移動**させます。
- (2) **航空隊**: 同じ空母から同時に2個の航空機ユニットが発進した時は、その2個を重ねて1つの「航空隊」とします。戦闘海域内ではこの航空隊単位で移動します。途中で航

空隊の編成を変えることはできません。

- (3) **空中集合**: 日本軍の艦載機搭乗員は練度が高かったため、同時に発進した航空機ユニットなら空母が異なっても1つの航空隊にまとめることができます。このため、米軍の航空隊は航空機ユニットが1個または2個(基地は最大で3個)なのに対し、日本軍は最大で8個の航空機ユニットで航空隊を編成できます。航空隊の編成は任意であり、例えば航空機ユニット4個の航空隊2つを編成することも可能です。
- (4) **航空攻撃**: 発進した空母または基地から2ヘクス以内に敵艦隊または基地があれば、航空隊をそのヘクスへ移動させて航空攻撃(9.0参照)を行います。ただし日本軍は、航空作戦フェイズに基地を攻撃することはできません。基地攻撃フェイズでのみ攻撃可能です。

## 8.5 戦闘海域内の移動

航空作戦開始時に戦闘海域にいる航空隊は、必ず以下の方法で移動しなければなりません。

- (1) **移動力**: 航空機ユニットは発進した時は2ヘクス移動できますが、発進後、戦闘海域で移動を開始する時は移動力以下のヘクス数移動できます。
- (2) **航空隊の移動力**: 米軍の航空隊が移動力が異なる航空機ユニットを含んでいた時は、航空隊全体は小さい移動力しか使用できません。例えば航空隊にSBDとTBDがいる時は、航空隊の移動力は2になります。
- (3) **航空攻撃**: 戦闘海域で移動を開始する航空隊は、移動力の範囲内にいる敵艦隊または基地と同じヘクスへ移動し、**航空攻撃(9.0参照)**を行わなければなりません。移動力の範囲内に敵艦隊または基地が存在しないなら、自分の艦隊を1つ選び、その航空隊を直ちにその艦隊の「帰還2」のマスに置きます(例外: 9.6 (5)参照)。この航空隊はこの航空作戦中の移動を終えたものとし

て、それ以上、移動することはできません。

- (4) **航空隊の移動の順番:** プレイヤーは任意の順番で航空隊を1つずつ移動させます。1つの航空隊の移動を終えてから、次の航空隊の移動を開始します。ある航空隊を移動させたことで航空攻撃が発生したら、その航空攻撃を解決してから次の航空隊の移動を行います。
- (5) **ターンまたぎの移動:** あるターンに発進した航空機ユニットはそのターン中に帰還する必要はありません。最後の1 AOPを消費して発進した航空機ユニットが戦闘海域にいる間にターンが終わることがあります。次のターン最初の航空フェイズで、その航空機ユニットはもう1回移動して航空攻撃を行わなければなりません。または帰還します(上記(3)を参照)。

## 9.0 航空攻撃

敵艦隊または基地と同じヘクスへ移動した攻撃機を含む航空隊は、以下のルールに従って直ちにそれを攻撃します。戦闘機だけで敵艦隊または基地を攻撃することはできません。

### 9.1 攻撃目標の決定

敵艦隊に2つの戦隊(日本軍の場合)または任務部隊(米軍の場合)が存在していたら、どちらを目標に攻撃するのかを決めます。1つの航空隊が目標にできるのは1戦隊/任務部隊のみです。目標にされなかった戦隊/任務部隊は航空攻撃を受けません。航空隊の航空機ユニットを目標の母艦エリアの近く(攻略部隊、基地が目標ならそれぞれのトラックの近く)へ置きます。

**例:** 米軍の航空隊が一航艦を攻撃する時、第一航空戦隊の〈赤城〉〈加賀〉か、それとも第二航空戦隊の〈飛龍〉〈蒼龍〉を目標にするのかを決めます。1つの航空隊が同時に第一、第二航空戦隊の両方を攻撃することはできません。

### 9.2 CAPによる迎撃

航空攻撃を受けたプレイヤー(防御側)は、目標にされた戦隊/任務部隊のCAPボックスに戦闘機がいれば、その全てまたは一部で航空隊を迎撃できます(強制されません)。CAPによる迎撃を行わない時は9.3に進みます。

- (1) **CAPによる迎撃:** 戦闘機の1ステップにつきダイスを1個振り、空戦力以下の目が出るごとに敵航空隊に1ヒットの損害を与えます。**敵航空隊に戦闘機が全くいない時、CAPの空戦力が1増えます。**
- (2) **護衛戦闘機による反撃:** CAPによる迎撃で生じた損害を適用した後((3)を参照)、航空隊に戦闘機がいれば1ステップにつきダイスを1個振り、空戦力以下の目が出るごとにCAPに1ヒットの損害を与えます。
- (3) **損害の適用:** 1ヒットを受けるごとに、自軍の航空機ユニット1個から1ステップを取り除きます。どの航空機ユニットに損害を適用するかは、**ヒットを受けたプレイヤーが自由に決めます。**

### 9.3 対空砲による迎撃

次に、艦船から攻撃機に対する対空射撃を行います。戦隊/任務部隊の空母1隻につきダイスを2個振ります。1損害を受けている空母は1個しかダイスを振れません。撃沈された空母はダイスを振れません。1の目が出るごとに航空隊の攻撃機に1ヒットの損害を与えます。

- (1) **攻略部隊、基地の対空射撃:** トラックの現在の値と同数のダイスを振り、1の目が出るごとに航空隊の攻撃機に1ヒットの損害を与えます。
- (2) **護衛戦闘機:** この時点で攻撃側航空隊に戦闘機が1個もいなければ、対空射撃は1または2の目が出るごとに航空隊の攻撃機に1ヒットの損害を与えます。航空隊に1個でも戦闘機が残っていればこの修整はありません。これは護衛戦闘機による機銃掃射

で対空射撃が妨害されないため、対空射撃の効果が高まることを表しています。

- (3) 損害の適用:** 対空射撃による損害は攻撃機にのみ適用します。戦闘機には適用できません。1ヒットにつき攻撃機ユニット1個から1ステップを取り除きます。どの航空機ユニットに損害を適用するかは、ヒットを受けたプレイヤーが決めます。

#### 9.4 航空攻撃の実施

ここまで生き残った攻撃機は、目標戦隊/任務部隊の空母を攻撃できます。攻撃機と空母がともに複数存在する時は、攻撃機ごと目標にする空母を決めます。目標が攻略部隊、基地の時は目標を決める必要はありません。どの攻撃機がどの空母を攻撃するのかを決めてから航空攻撃を判定します。ある空母に複数の攻撃機を割り当て、最初の1個の攻撃で目標を撃沈したとしても、残された攻撃機を別の空母に割り振り直すことはできません。

- (1) 空母に対する攻撃:** 攻撃機の1ステップにつきダイスを1個振り、攻撃力以下の目が出るごとに目標に1ヒットの損害を与えます。この時、攻撃力には以下の修整があります。複数の修整が適用可能な時はその全てが適用可能です。

- 急降下爆撃機による攻撃時、甲板に攻撃機が1つでもいれば攻撃力に1を加えます。戦闘機しかない、または甲板に攻撃機がない時はこの修整はありません。
- 日本軍による航空攻撃で、**D3AとB5Nが同時に同じ空母を攻撃する**時、B5Nの攻撃力に1を加えます。

- (2) 空母に対する損害の適用:** 1ヒットを受けた空母の甲板ボックスの1つに損害マーカーを置きます。以後、この甲板ボックスは使用不能になります。またこの甲板ボックスに置かれていた航空機ユニットはゲー

ムから取り除かれます。どの甲板ボックスに損害マーカーを置くかはランダムに決めます(ダイスを1個振って1-3なら前、4-6なら後ろの甲板ボックス。残りが1つしかないなら自動的にその甲板ボックスに命中)。既に損害マーカーが置かれている空母が1ヒットを受けると、その空母は撃沈されます。その時点でその空母の甲板、格納庫に置かれている全ての航空機ユニットをゲームから取り除きます。損害マーカーを裏返してこの空母が撃沈されたことを示します。

- (3) 攻略部隊、基地に対する攻撃:** 攻撃機の1ステップにつきダイスを1個振り、攻撃力以下の目が出るごとに目標に1ヒットの損害を与えます。攻撃力に修整はありません。1ヒットにつきトラック上のマーカーを左に1マス動かします。マーカーが「X」に達すると、攻略部隊は壊滅します。攻略部隊が壊滅するとミッドウェイ島への上陸作戦(10.3参照)は中止となり、米軍プレイヤーは2点を得ます(4.2参照)。基地については9.6を参照してください。

#### 9.5 帰還

航空攻撃が終了したら、航空攻撃に参加した両軍の航空機ユニットを以下のルールに従って帰還させます。

- (1) 防御側の戦闘機:** 迎撃した防御側戦闘機はCAPボックスからの矢印に従って空母の甲板または格納庫に置きます。戦隊/任務部隊の全ての空母が撃沈されていたり、収容力の制限(8.3(3)参照)に達していた時は、迎撃しなかったものを含めCAPボックスの戦闘機ユニットは帰還できずにゲームから取り除かれます。
- (2) 航空攻撃を行った航空隊:** 発進した直後に航空攻撃を行った航空隊は任意の自分の戦隊/任務部隊の「帰還1」ボックスに置きます。戦闘海域から移動を開始した後に航空

攻撃を行った航空隊は任意の自分の戦隊/任務部隊の「帰還2」ボックスに置きます。

- (3) **基地航空隊**: 米軍の基地機は空母に帰還できません。しかし艦載機は基地へ帰還できます。帰還1に置くのか帰還2に置くのかは(2)に従って決めます。

### 9.6 ミッドウェイ基地

基地は空母同様に扱いますが、以下の特別なルールが適用されます。

- (1) 基地は空母同様、甲板(滑走路)と格納庫合わせて5個の航空機ユニットを同時に収容できます。滑走路には同時に3個の航空機ユニットを置くことができます。
- (2) 基地を攻撃する時、9.4 (1)の修整はつきません。逆に攻撃力が1少なくなります(2になります)。基地が1ヒット受けるごとに損害マーカーを左に1マス動かすのと同時に滑走路のボックスが1つ失われます。どのボックスが失われるのはアメリカ軍プレイヤーが決めます。失われたボックスに航空機ユニットが置かれていればそれも除去されます。計3ヒットの損害を受けると、基地機能は破壊されます。基地の格納庫に置かれている航空機ユニットは全て除去されます。基地機能が破壊されると、基地の索敵能力は0になります。
- (3) 1回のターン中、**日本軍がどれだけ基地にヒットを与えても2ヒットまでしか適用できません**。3ヒット目以降は全て無効です。さらに日本軍は航空攻撃でどれだけヒット

を与えても、損害マーカーはトラックの2より先へは進みません。1またはXにできるのは攻略部隊のみです(10.3参照)。

- (4) 基地の滑走路に航空機ユニットがいても、日本軍急降下爆撃機が攻撃する時に攻撃力の修整(9.4 (1)参照)は行いません。
- (5) **基地攻撃からの帰還**: 基地を攻撃した航空隊は、基地から一航艦までの距離に関係なく「帰還1」に置きます。3ヘクス以上離れていたとしても「帰還2」ではなく直接「帰還1」に置きます。

## 10.0 夜間の特別ルール

第3ターン終了時に両軍とも勝利条件(4.1参照)を達成できなかった時は第4ターンに進みます。第4ターンは夜間のため、以下の特別ルールが適用されます。

### 10.1 夜間ターンの移動

- (1) 攻略部隊を除く各艦隊は、第3ターンは4ヘクス移動できます。移動距離が伸びる以外は通常のルールに従って移動します。
- (2) **水上戦**: 第4ターンの移動で日米の艦隊が同じヘクスで移動を終えたら、水上戦が発生します(これは6.1 (4)の例外です)。日本軍プレイヤーはダイスを1個振り、出た目から2を引いた値(0-4)のヒット数を米艦隊に与えます。米軍プレイヤーはダイスを1個振り、出た目から4を引いた値(0-2)のヒット数を敵艦隊に与えます。ど



**基地攻撃の例**: 日本軍は6ステップの攻撃機で攻撃を行います。ダイスを6個振り、2以下の目が出ることに1ヒットを与えます。結果、3ヒットを与えました。しかし9.6 (3)により、3ヒット目は無効になります。ミッドウェイ守備隊マーカーを6から4に下げます。同時に損害マーカー2つを滑走路ボックスに置きます。最初の1つは何もないボックスに置きました。2つ目はSB2Uが置かれているボックスに置くことにし、同ユニットを取り除きます。次の攻撃であと1ヒット以上与えると、基地機能が破壊されます。

の空母にヒットを適用するかは、常に日本軍プレイヤーが決めます。攻略部隊は1ヒットにつき1ポイントを失います。

- (3) **攻略部隊の登場**: 第3ターンに日本軍の攻略部隊がヘクスA-4、A-5、A-6のいずれかから登場します。米軍プレイヤーが移動を計画した後、日本軍プレイヤーは攻略部隊を任意のヘクスに置き、そこからさらに1ヘクス移動させます。

## 10.2 夜間ターンの索敵と航空作戦

- (1) **夜間ターンの索敵**: 第4ターンには両軍とも索敵を行えません。また両軍ともAOPを受け取れません。
- (2) **夜間ターンの航空作戦**: 航空作戦フェイズに日本軍、米軍の順番で1回ずつ以下の特別な航空作戦を行います。

- a. 「帰還2」ボックス内の航空機は夜間着艦になるため、損害が出る可能性があります。1ステップごとダイスを1個振り、日本軍なら5-6、米軍なら4-6が出るとそのステップは失われます。生き残った航空機を「帰還1」へ動かします。
- b. aで移動してきた航空機を含め、帰還1内の全ての航空機を矢印の先にある戦隊/任務部隊の空母格納庫へ動かします。移動先の戦隊/任務部隊に空母が1隻も残っていない時は、特別にもう1つの戦隊/任務部隊の空母格納庫へ動かすことができます。
- c. CAPボックス、甲板上に置かれている航空機を全て格納庫へ動かします。
- d. 最後に、格納庫内の航空機を同じ空母の甲板、または同じ船体/任務部隊のCAPボックスに置くことができます。夜間ターンには発進(8.4)できません。

## 10.3 ミッドウェイ島への上陸作戦

第7ターン終了時に攻略部隊がミッドウェイ島に隣接するヘクスにいれば、日本軍プレイヤーは上陸を行います。

- (1) **日本軍の射撃**: 日本軍プレイヤーはダイスを1個振ります。出た目が攻略部隊トラックの現在の値以下なら、ミッドウェイ守備隊トラックの値を1減じます。
- (2) **守備隊の射撃**: 米軍プレイヤーはダイスを1個振ります。出た目がミッドウェイ守備隊トラックの現在の値以下なら、攻略部隊トラックの値を1減じます。

(1)と(2)を繰り返します。先にミッドウェイ基地トラックの値が「X」になれば日本軍は上陸に成功、基地を攻略します。攻略部隊トラックの値が先に「X」になれば上陸失敗です。

# 11.0 イベント・カード

イベント・カードには両軍が使用できるもの、日本軍だけが使用できるもの、米軍だけが使用できるものがあります。日本軍用のイベント・カードを米軍プレイヤーが引いた時、そのカードは使用できません。その代わりに、日本軍プレイヤーの手元にはそのカードがない、または将来的にも来ないことがわかるわけです。

各カードはカードに記載された時期に使用できます。以下はカード説明の補足です。

- (1) **航空隊再編成**: 米軍プレイヤーはこのカードを使って陸上機を再編成できません。
- (2) **偵察機の不調**: このカードは「試作高速偵察機」に優先します。日本軍プレイヤーが「試作高速偵察機」を出した後、米軍プレイヤーが「偵察機の不調」を出せば、「試作高速偵察機」は捨てられ、「偵察機の不調」の効果だけを適用します。索敵フェイズでは、日本軍プレイヤーが先に「試作高速偵察機」を使用するかどうかを決めなければなりません。米軍プレイヤーが「偵察機の不調」を使った後で「試作高速偵察機」を使用することはできないのです。

## 12.0 飛龍奮戦す

『ミッドウェイ海戦』は一人(ソリティア)でも楽しむことができます。以下はソリティア用のルールです。

### 12.1 プレイヤーの立場と状況

プレイヤーは日本軍を受け持ちます。米軍はゲーム・システムによって行動します。判定が必要な時は、プレイヤーが米軍のためにダイスを振る必要があります。

ゲームは第2ターンが終わった状況から始まります。日本軍は第1ターンにミッドウェイ島を攻撃しましたが、大きな戦果をあげられませんでした。第2ターンには米艦載機による奇襲を受け、〈赤城〉〈加賀〉〈蒼龍〉の3隻を失いましたが、〈飛龍〉の第二次攻撃隊が〈ヨークタウン〉に爆弾を命中させています。果たしてあなたは〈飛龍〉艦長・山口多聞として一矢報いることができるのでしょうか？

### 12.2 ゲームの準備

〈赤城〉〈加賀〉〈蒼龍〉は撃沈されました。損害マーカーを裏返して置き、撃沈されたことを示します。

〈飛龍〉の母艦エリアに以下のように航空機を配置します。全て1ステップの状態です。

**CAP:** A6M x 1

**飛行甲板:** A6M x 1、B5N x 1

**格納庫:** A6M x 1、D3A x 1

〈ヨークタウン〉は〈飛龍〉第二次攻撃隊の攻撃を受け、損害が発生しています。甲板上(前後どちらでも可)に損害マーカーを1個置きます。

各空母の母艦エリアに以下のように航空機を配置します。全て1ステップの状態です。TBDは全滅しています。

**飛行甲板:** F4F x 1

**格納庫:** F4F x 1、SBD x 2

基地は2ポイントの損害を受けています。陸上機は全滅したものとして使用しません。

一航艦をヘクスD-3に置きます。米艦隊をヘクスF-3に置きます。

ターン・マーカーをターン記録トラックの「3」に置きます。両軍のAOPマーカーはAOP記録トラックの「0」に置きます。

日本軍はカード#04「潜水艦」を持っています。米軍はカード#07「偵察機の不調」を使用しました。残りの6枚のカードをシャッフルしてデッキをつくります。

### 12.3 ゲームの進め方

ルールに従ってゲームを進めますが、以下の点を変更します。

- (1) 米軍の移動計画フェイズは行いません。
- (2) 米軍の移動実行フェイズでは、デッキからカードを1枚引いて移動結果を決めます。カード番号に従い、以下のように艦隊を動かします。ここで使用したカードはイベントで使ったのと同様に捨て札となりゲームから取り除きます(ただし#08を参照)。

番号	結果
#01-02	一航艦に近づくよう2ヘクス移動します。移動先の候補が複数ある時は、#01なら北寄り、#02なら南寄りのヘクスを選びます。
#03, 05	一航艦に近づくよう1ヘクス移動します。移動先の候補が複数ある時は、#03なら北寄り、#05なら南寄りのヘクスを選びます。
#06	移動しません。
#04, 07	一航艦から遠ざかるように2ヘクス移動します。移動先の候補が複数ある時は、#04なら北寄り、#07なら南寄りのヘクスを選びます。
#08	このカードを除く捨て札とデッキのカードを加えてシャッフルし直して1枚引き直します。

**(3) 航空作戦:** 主導権判定 (8.1 参照) は行いません。AOPが多い軍が航空作戦を1回行います。同数なら米軍が先に航空作戦を行います。主導権判定によってカードを取得することはありません(ただし(7)参照)。

**(4) 航空作戦ポリシー:** 米軍の航空作戦は以下の手順で解決します。

- a. CAPボックス内の戦闘機は動きません。迎撃を行った時はプレイヤーが任意の空母の甲板上に帰還させます。
- b. 甲板上的攻撃機は必ず発進(8.4参照)して一航艦攻撃に向かいます。CAPボックスに戦闘機が全くいない時は、戦闘機ユニット1個(のみ)をCAPボックスへ動かし、それ以外は攻撃機とともに発進します。
- c. 格納庫の航空機は必ず甲板に動かします。攻撃機を優先して甲板に動かしますが、戦闘機も格納庫にある時は、必ず攻撃機と戦闘機を1つずつ甲板に動かさなければなりません。
- d. 帰還1、帰還2の航空機はルールに従って移動させなければなりません。航空攻撃後、航空機は全て第16任務部隊の帰還ボック

スに置きます。

- e. 戦闘海域の航空機は必ず一航艦攻撃に向かいます。
- f. 米軍は再編成(8.3(4)参照)を行いません。
- g. 夜間ターンの航空作戦最後の手順で、各空母の甲板上に戦闘機1つと攻撃機1つを置きます。戦闘機が2つ以上あれば、さらに戦闘機1つをCAPボックスに置きます。

**(5) 夜間の水上戦:** ソリティア・ゲームでは水上戦(10.1(2)参照)は発生しません。夜間ターンに限り、両軍の艦隊が同じヘクスにいることができます。

**(6) 勝利条件:** ルールに従います。第3ターンの終了時に日本軍が米空母を1隻撃沈していないと(さらに〈飛龍〉が生存していないと)敗北することに注意してください。

**(7) 特別ルール:** 日本軍はゲーム中1回だけ、1 AOPを使って航空作戦を行う代わりにデッキからカードを1枚取得できます。

米軍は8.3(4)の再編成を行いません。日本軍プレイヤーは必要に応じて再編成を行えます。

---

## Credits

ゲーム・デザイン: 中黒 靖

テスト・プレイ: 鹿内 靖、羽田 智、川村 直、藤浪智之、桂令夫、佐々木亮

表紙: Alamy Stock Photo

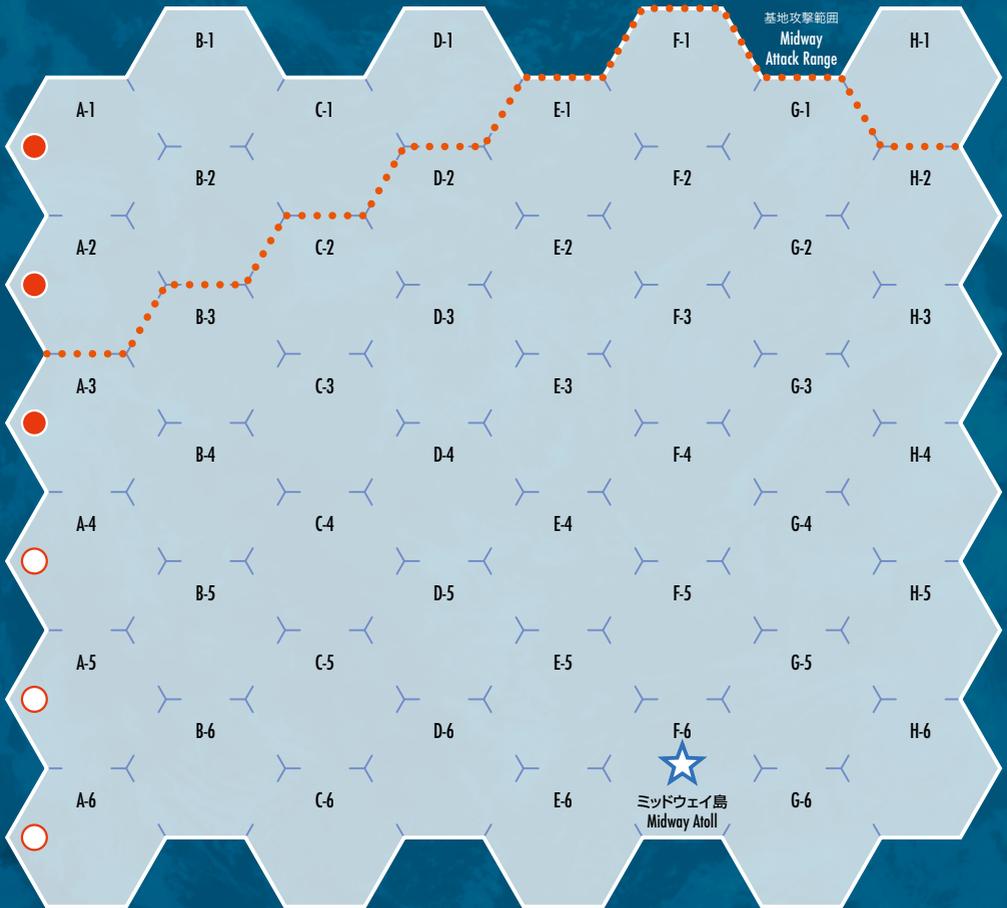
※ルールに疑問がある時は、

[m.strada1000@gmail.com](mailto:m.strada1000@gmail.com)

まで、件名を「ミッドウェイ海戦のルールに関する質問」にしてメールにてお問い合わせください。また本ゲームに関する最新情報は右のQRコード、または以下のアドレスにアクセスしてご確認ください。

<http://bonsai.chips.jp/game/midway/>





## 米軍移動計画シート

コピーしてご利用ください。艦隊の位置と移動先を矢印などで記入します

### 米艦隊の初期配置

F、G、Hの任意のヘクスで開始します。ただしミッドウェイ島がある F-6 は選択できません。

### 米艦隊の移動

毎ターン 2 ヘクス移動可能。夜間ターンは 4 ヘクス移動可能。戦闘海域の外へ移動することはできません。また日本軍の艦隊がユニットが米軍の艦隊ユニットの移動完了予定ヘクスにいた時は、米軍の艦隊ユニットはその直前のヘクスで移動を完了します（夜間ターンはその例外で水上戦が発生。右記を参照してください）。

### 水上戦

日本軍プレイヤーはダイスを1個振り、出た目から2を引いた値のヒット数を米艦隊に与えます。米軍プレイヤーはダイスを1個振り、出た目から4を引いた値のヒット数を敵艦隊に与えます。どの空母にヒットを適用するかは、日本軍プレイヤーが決定。攻略部隊は1ヒットにつき1ポイントを失います。

**MIDWAY**  
Turning the Tide in the Pacific