

Q. 基地攻撃フェイズに行える2回の作戦を利用して航空隊を時間差で発進させ、一部を「戦闘海域への発進」に留める、すなわち「ターンまたぎ」に類する行動は可能か？

A. できません。ルール6.4 (3) が意図するところは、1回の日本軍基地攻撃フェイズ中に基地攻撃を完了せよ、ということです。このフェイズ中に発進した航空機は基地が2ヘクス以内なら1 AOPを使って、3-5ヘクスなら2 AOPを使って、直ちに基地攻撃を実行しなければならないのです。

Q. 基地攻撃を宣言せずに「ターンまたぎ」させた航空隊を、次のターンに基地攻撃を宣言して基地攻撃に向けることは可能か？

A. できません。基地攻撃宣言フェイズ直後に発進した航空隊だけが基地攻撃を行えます。

6.4 (3) 基地攻撃の実行

Q. 日本軍はミッドウェイ基地を攻撃するため1回または2回の航空作戦を行うが、この時に母艦エリアにいる航空機を移動させる（甲板に上げる、格納庫に収容する、CAPに上げる）ことは可能か？

A. 可能です。攻撃制限はあるものの、通常の航空作戦として処理します。

8.1 (2) 主導権判定

Q. 主導権判定でAOPが同じでダイスの目も同じ場合は振り直しか？（マップ上にはB-17の爆撃とある）

A. その通りです。ちなみにこの件に関するエラッタは米軍移動計画シートに書かれています。テストプレイの段階ではB-17のルールがありましたが、万一命中すると米軍必勝になるため、製品版ではオミットしました。

8.3 (4) 再編成

Q. CAPボックスにいる1ステップの戦闘機同士で再編成を実施することは可能か？

A. 可能です。

9.5 (2) 航空攻撃を行った航空隊の帰還

Q. 帰還1/2ボックスにいる段階で戦隊/任務部隊の全ての空母が撃沈された場合は帰還できず除去されるのか？

A. はい、その通りです。先に航空作戦フェイズで敵の空母を叩いたものの、その帰還先の空母を狙われて攻撃隊が帰還できずに壊滅する、という悲劇も起こり得ます。