



# Axis & Allies<sup>®</sup> PACIFIC

2002年11月Ver1.1 明確化部分を追加

## 目次

1. ゲームのセットアップ、構成	2
2. 国家参照チャート	2
3. 国家支配マーカー	2
4. 国家生産チャート	2
5. 産業生産証書	2
6. ゲーム盤	2
7. 戦闘ユニット	3
8. プラスチックチップ	3
9. 機動艦隊マーカーとカード	3
10. 初期配置	4
11. 戦闘ボード	4
12. ゲームのプレイ方法	4
戦闘ユニット	14
明確化の質議応答	19～29

注意事項：最後の10頁分に2002年10月に発表されたルールの明確化が行われています。ルールを読んだ後で必ず1回は目を通して下さい。

## 1. ゲームのセットアップ、構成

(1) どの国を行うかきめる。

このゲームには3つの国が含まれている。

日本、イギリス（インドとオーストラリアを管理する）、アメリカ（アメリカと中国を管理する）

いずれかの国を選択し、プレイヤーの数だけのその国の基地を選択する。

(2) 3人プレイ

プレイヤー1：日本

プレイヤー2：イギリス

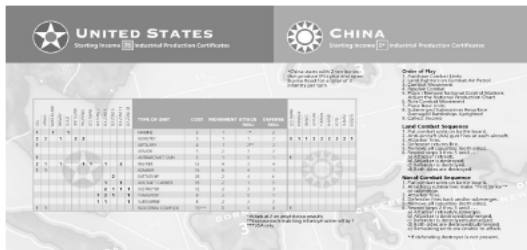
プレイヤー3：アメリカ

(3) 2人プレイ

プレイヤー1：日本

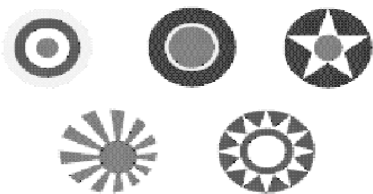
プレイヤー2：イギリスとアメリカ

## 2. 国家参照チャート



プレイヤーは自分の担当する国のチャートを受け取る。これらのチャートはユニットの初期配置、ユニットの移動力、攻撃力、防御能力、ユニットの製造コストが書かれている。それぞれのチャートには自分のターンに行えるおおまかなフェイズの内容が記載されている。陸上と海上の戦闘シークエンスが記載されている。

## 3. 国家支配マーカー（NCM）



慎重にシートからNCMを切り取る。それぞれの国は自分のNCMを受け取る。NCMはエリアをどの国が所持しているかを示すために使用する。それぞれの国の収入を記録するためにNCMに国家生産チャートの上に得点表示として同じく使われる。

## 4. 国家生産チャート

NATIONAL PRODUCTION		43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	VICTORY POINTS FOR JAPAN	
1	80	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	29	30
2	79													57	28	
3	78													58	27	
4	77													59	26	
5	76													60	25	
6	75	74	73	72	71	70	69	68	67	66	65	64	63	62	61	24
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
VICTORY POINTS FOR JAPAN		0	1	2	3	4	5	6	7	8						
		22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	

国家生産チャートの上にそれぞれの国と一致する場所にNCMを置く（但し中国は置かない）。これはゲームのスタート時の収入である。

イギリスの輸送船団マーカーを一致する場所に置く。



日本の勝利得点の欄の0の位置に日本のマーカーを置き、神風特攻攻撃欄の6の位置にも日本のマーカーを置く。1人のプレイヤーに記録員として指名する。それは、エリアが支配が変化するとき、国家の生産チャートの上にマーカーを調整するのが彼の仕事である。

## 5. 産業生産証書

記録員は同じく、一般に、金として知られているIPCを管理している銀行家の役をするべきである。IPCが国のために戦争の取り組みの燃料を供給する。名称によってIPCを区別しなさい。

(1) スタート時の収入

ゲームの初めに、銀行家は、国家の生産チャートにあるように、IPCを分配する。残りのお金は銀行が管理する。IPCの量が、領土が獲得されるか、あるいは失った時、変化する。イギリスプレイヤーは2つの国（インドとオーストラリア）を別々にそれぞれのIPCを管理しなければならない。

(2) イギリスの輸送船

イギリスプレイヤーは海のエリア15、49、52にいる3つのイギリス輸送船団の収入を集めることができる。それらの12のIPCはインドかオーストラリアに与えなければならないかイギリスプレイヤーの望むように2つの国に分割しても良い。これらの輸送船団は分割してはならない。

最初の各国のIPCは、

アメリカ 75

インド 15

オーストラリア 20

日本 19

イギリス輸送船 12

である。

## 6. ゲーム盤

ゲーム盤は1941年の12月7日の大平洋を表している。

5つの有名な経済圏は日本、インド、オーストラリア、アメリカ、中国を表記している。

(1) 識別色

以下に国または勢力範囲がゲーム盤の上に色付けされている。

中国は砂色、日本は茶色、ゲームのスタート時に日本に支配された中国の領域は薄くぼかした中国のマークの茶色である。インドは暗い緑色、オーストラリアは明るい緑色、オランダ領東インドは紫色でオーストラリアの一部として扱う。アメリカは青色である。

ゲーム盤は海のエリアと領域を含む。

### (2) 海のエリア

それぞれの海のエリアは異なる番号が付けられている。それぞれの海のエリアは白い線で分けされる。海のエリアはユニットを好きなだけ置くことができる。

輸送船の進路：

13の海地域が輸送船団ルートを含んでいる。それぞれ薄く書かれた日本のアイコン、隣接した領域の名前と同様、インドあるいは合衆国支配マーカアイコンによって示される。輸送船の進路は後述の輸送船進路の項で説明する。

輸送船船団：

輸送船団を含んだ5つの海域がある。それぞれ、USAあるいは英国の輸送船団アイコンと同様、長方形の区域によって示された。それぞれの輸送船団の出現する白い数字はIPCの数字で表す。輸送船団は世界中からの大太平洋に輸送船の進路でたくさんの補給を表している。全ては日本の潜水艦と攻撃艦から攻撃を受ける。

### (2) 領域

領域は陸地、島、諸島を含む。幾つかの領域は白い数字で表され、そのエリアのIPCの数字がある。

陸地の領域：陸地領域の境界は白い線で示される。陸地の領域はプレイヤーが望むだけ陸上のユニットと航空機を置いて良い。

ソ連とヒマラヤ：これらはゲーム盤で灰色で示す。プレイヤーはこれらの領域に侵入することはできない。

中国：連合軍は自身が支配している領域内は自由に通過して良い。

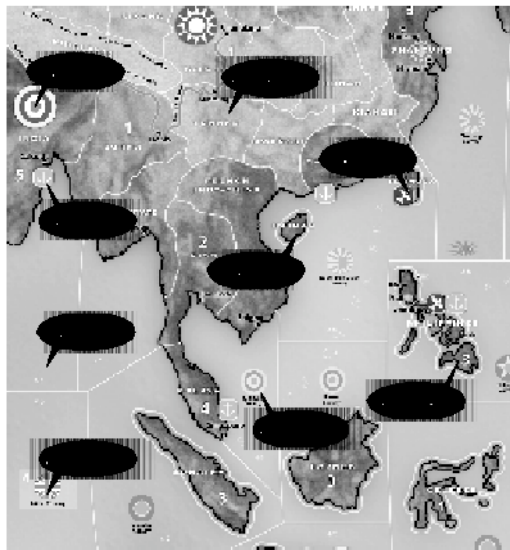
島と島のグループ：島が幾つか大きさの点で異なる。ボルネオとウェイク島は共に島である。幾つかの海の領域には1つ以上の島を含んでいる。分割された領域のあるそれぞれの島は白い色の文字で書かれた白い線で囲まれている。それぞれの島はプレイヤーが望むだけ陸上ユニットと飛行機を置くことができる。

例：海域25は島のグループである、マリアナ諸島とグアム諸島で構成される。これらは陸地の領域としては分割され、両方とも置かれている海域から分割されている。

注記：ルールを通して、領域と海域はスペースのように分類のため参照される。これらのスペースを支配したら、友軍のと称される。

海軍基地と航空基地

幾つかの領域は海軍と/か航空基地を含む。これらの基地は友軍ユニットの移動利点を与える。



## 7. 戦闘ユニット

それぞれの国は異なる色で表現される。

イギリスは黄褐色の色である。アメリカは濃い緑の歩兵ユニットと共に緑のユニットも使用する。中国は茶色のユニットである。日本は赤いユニットである。

注記：対空砲と工場は全てグレーである。全てのプレイヤーはそれらを共有して使用する。

ユニットのタイプ：3つのタイプにユニットに分類される。

陸上ユニット：歩兵、アメリカ海兵隊、戦車、対空砲、砲兵。

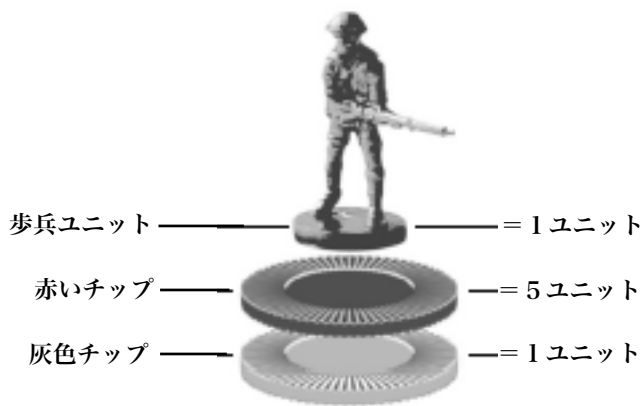
航空ユニット：戦闘機、爆撃機

海上ユニット：駆逐艦、戦艦、空母、潜水艦、輸送艦

## 8. プラスチックチップ

プラスチックチップが戦闘ユニットが過剰な領域と海地域で場所の手間を省くために代用として用いられる。1枚の灰色のチップは1つのユニットを表し、1枚の赤いチップは5つのユニットを表す。

スタックするチップが常に示している戦闘ユニットこまが一番上にならなくてはならない。



図：チップ使用方法

## 9. 機動艦隊マーカとカード



ユニットは自分の国家参照チャートの上に置く。新しいユニットはフェイズ7までゲーム盤の上に置くことができない。ユニットは国家参照チャートのコスト欄の数字で購入する。あなたはあなたのターンに戦闘ユニットを買わなくてもよい。若干数あるいはすべてのIPCが保持され、そして後のターンに使われるかも知れない。それぞれの国のために買われたユニットがプレイヤーの国家参照チャートと並んで置かれるべきである。ただ合衆国だけが海兵隊員と工場を買う。注記：もしあなたが1タイプのプレイコマを使い果たすなら、あなたはまだそのユニットを買ってもよい。簡単にそれを記入した用紙でユニットのタイプの用紙の駒を使用する。

### 各国の概要

イギリス：イギリスはインドとオーストラリアを支配する。紫のオランダ東インドはオーストラリアの収入の一部である。これらの国は移動と戦闘は一緒に行う。しかし、ユニットの購入と配置は別々に行う。

中国：アメリカは全ての中国のユニットを管理する。中国は次のように全ての他の国とは異なっている。

資金：中国はIPCを持ってないがターンのスタート時に中国により支配された領域にそれぞれ1つの歩兵ユニットを置くことができる。中国はもしスタート時にビルマ道路が開いていたら1つの追加の歩兵を受け取れる。新しい中国の歩兵ユニットは四川（Szechwan）に常に置かなければならない。

ビルマ道路：この道路は、次の領域のいずれも日本軍の支配の下でない限り、開いているとする；インド、ビルマ、雲南（Yunnan）、四川（Szechwan）

歩兵ユニット：中国の歩兵ユニットは連合軍の輸送艦で運搬できない以外他の歩兵と同じに扱う。

注記：アメリカのプレイヤーは何個の中国の歩兵隊ユニットを収集するべきか決定するために彼のターンの上にこの時点でゲーム盤をチェックする必要がある。獲得された歩兵隊ユニットがその時置かれて、そしてフェイズ7の間にゲーム盤の上に置かれる。

### フェイズ2：CAP着陸

CAPは戦闘機を伴うこのゲームの特別な特徴である。CAP戦闘機はあなたのターンのフェイズ6の間の「空軍に襲撃」し、そしてCAPがあなたの次のターンのフェイズ2で着陸させなくてはならない。CAPの戦闘機が海の領域に隣接しているどんな自分の陸の領地でもあるいはどんな自分の航空母艦でも、海地域以内にある島あるいは諸島に着陸させる。もしCAP戦闘機が、自分の上陸がないから、着陸させるエリアがないなら、その時戦闘機はプレーから失われ、そして取り除かれている。着陸させたら、戦闘機はその時通常に活動しても良い。

### フェイズ3：戦闘移動

敵の支配したり占めている領域を侵入したり出たりする限りはすでにゲーム盤にあるユニットを移動できる。

## 領域と海域の支配

### 領域

陸上の領域と島、諸島を支配できる。ターンの最後に領域に歩兵ユニットのいたプレイヤーは、その領域を支配できる。支配した領域にはそのプレイヤーのNCMを1つ置く。これは、もし領域が元来あなたの1つであったなら、必要ではない。プレイヤーが、たとえすべてのユニットがスペースから取り除かれるとしても、まだ領土を支配している。

### 海域

海地域がそれら自身、支配されて、あるいは戦闘の結果によって影響を与えられて、獲得されない。しかしながら、海域の一部である輸送船進路と輸送船団はうまく防御者によって維持されるか、あるいは攻撃者によって獲得されることができる。輸送船団はイギリスとアメリカに追加の収入をもたらす。

ユニットを敵によって占領された場所に動かすことは戦闘状況を引き起こす。あなたはあなたがこのフェーズの間に望むだけ多くの戦闘状況の中に動いてもよい。しかしながら、それぞれの攻撃しているユニットがただターン毎に1つの戦闘に巻き込まれるだけである。連合軍の戦力がもう1つの連合軍の戦力を攻撃しない。

重要：すべての戦闘移動が、戦闘状況が解決される前に、完了されなくてはならない。

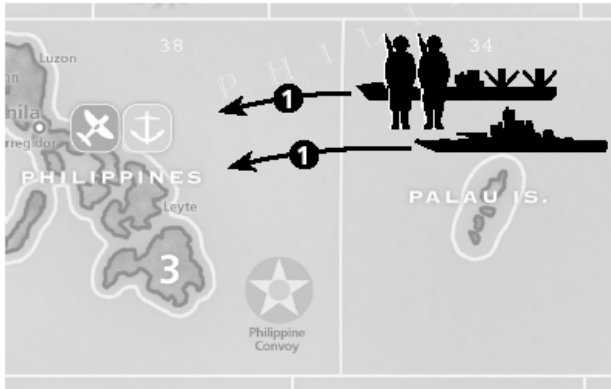
### ゲーム盤での移動

- ・移動がターンの戦闘移動と非戦闘移動の一部で起こる。
- ・幾つかのユニットは隣接する領域だけに移動でき、その他は6つの領域まで移動できる。それぞれのユニットの移動力は国家参照チャートに記載されている。
- ・陸上ユニットは海軍の輸送船により輸送されない限り陸上の領域のみ移動できる。海軍ユニットは海域だけで移動できる。
- ・航空機ユニットは陸上と海域を通過移動できる。
- ・隣接した陸上エリア、島、島のグループか海域から陸上エリア、島、島のグループか海域へ移動するユニットは1つのスペースを移動したとする。
- ・海域から海域内の島か島のグループに移動する航空機は1つのスペースを移動したとする。

例：ビルマからShan Stateまでの移動は1移動力である。



例：海域34から38への移動は1移動力である。



陸上と海軍ユニットは敵のユニットの占めている領域に侵入したら移動を終了しなければならない。

航空機ユニットは航空機の含んだ敵のユニットのいる領域を通過して移動できる。

例：YunanからSumatraまで1ターンで移動する。



## 移動の概要

以下に戦闘移動の概略を示す。

- ・ 戦闘しないそれらの支配を受けた、対空砲と工場以外、戦闘しないユニットのいる敵の領域に移動させても良い。
- ・ これはフェイズ3の戦闘移動であると考えられる、しかしフェイズ4に解決するべき戦闘がない。
- ・ あなたは、たとえ移動が起きることから戦闘を妨げるとしても、あなたの海軍のユニットのいずれでも敵ユニットを含んでいる、海地域から動かしてもよい。
- ・ 浮上した潜水艦を除いて敵がいる海域では輸送船にユニットを載せたり降ろしたりできない。自分の領域か敵の領域に移動して入ったら、輸送船にユニットを載せたり降ろしたりできる。
- ・ このシークエンスで航空機が移動したなら、それらの航空機は戦闘後着陸するために自分の領域か空母に降ろさなければならない。航空機が、もしそれらが着陸させる可能性がないなら、動かないでいる。
- ・ 戦闘移動の間に敵の対空砲の上に飛んできた航空機は

対空砲からの攻撃を受ける。敵の対空砲のある複数の領域を飛行した航空機は、それぞれの領域で対空砲から攻撃を受ける。これは対空砲の攻撃に加えて、航空機は領域からの攻撃にもさらされる。

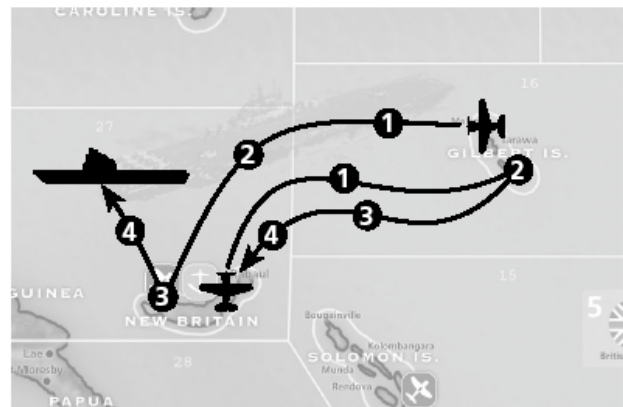
- ・ 強襲上陸に関係しているユニットがこのシークエンスの間に動かされる。
- ・ 戦略爆撃に関係している航空機ユニットがこのシークエンスの間に動かされる。

## 航空基地

以前に述べたように、空軍基地が自分のユニットに移動「ボーナス」を提供する。

航空機が自分の航空基地のある領域から来るか行く場合には基地がある領域から隣接している海域と領域の間を移動するのに1移動力を使わなくても良い。敵の航空機は航空基地のある敵の領域に移動するには1移動力がかかる。

例：ニューブリテン島の戦闘機は海域16に移動する。これには1移動力しかかからない。その後ギルバート島に移動し（1移動力）、戦闘を行い同じ経路で帰還する。



## フェイズ4：戦闘の解決

全ての戦闘移動は戦闘を解決する前に完了しなければならない。戦闘はさいころを振り解決する。これはしばしば発砲と解釈される。新しいユニットがすでに戦闘が始まったことを決定したら増援として戦闘の中に動かされない。それぞれの戦闘は攻撃側による順番で領域毎に解決される。戦略爆撃は最初に解決される。

## 陸上戦闘の解決

陸上と（または）航空機が敵の領域に侵入したら、以下のシークエンスを行う。

1. 戦闘ユニットを取り戦闘ボードへ置く  
1つの領域で解決する戦闘のために攻撃側と防御側のユニットを戦闘ボードの上に置く。戦闘ボードにユニットの置く位置は描かれた絵に沿って置く。攻撃側と防御側の攻撃力は置かれた戦闘ボードに示されている。
2. 航空機に対する対空砲の攻撃  
戦闘を解決する時、通常は攻撃側が最初である。しかし、敵の領域内に対空砲があれば、敵の戦力に航空機が存在するなら防御側は最初に対空砲で攻撃できる。（対空砲は戦闘移動

で領域に飛行してきた敵の航空機に攻撃できる) 輸送せれている対空砲は敵の航空機に攻撃できない。対空砲の攻撃は、

- A. それぞれの航空機に対して1個のさいころを振る。
- B. 1が出るたびに、1機の航空機が撃墜されゲーム盤から取り除かれる。取り除かれる航空機は反撃の機会がない。
- C. 何個の対空砲がひとつの領域であるかにかかわらず、航空機毎にただ1回だけのさいころがその領域で投げられるだけである。もちろん、プレイヤーが、もし敵側航空機が彼が同じく対空砲を存在している他の領域の上を飛行機で飛んだなら、いくつかの対空砲のためにサイコロを振る。

### 3. 攻撃側の攻撃

攻撃側プレイヤーは最初に攻撃を行う。戦闘ボードは4つに区分けされている。攻撃プレイヤーはすべてがセクション1で最初に、それからセクション2などを戦うことを決定することが便利であることが判明する。しかしながら、これは必要とされない。攻撃プレイヤーはそれぞれのユニット毎に1個のさいころを振る。

すべての命中が得点された後、防御者は彼のユニットのいずれが破壊されたか決めて、そして戦闘ボードの上に破壊されたユニットのエリアにそれらを動かす。損害を受けたユニットは取り除く前に攻撃が行える。戦闘が同時であると考えられる、それでヒットされるそれぞれの防御しているユニットが射撃を返す機会を持つ。

重要：対空砲と工場は攻撃で取り除くことはない。

### 4. 防御側の攻撃

攻撃側の攻撃が終了したら、防御側は破壊されたユニットのエリアにいるユニットも含めそれぞれの防御ユニットにつき1個さいころを振る。破壊されたユニットのエリアのユニットは普通の防御の攻撃数値を持つ。

## 日本の最初のターン

日本の第1ターンには、日本軍は普通に攻撃を行う、連合軍はさいころの目が1でのみ防御できる。

例外：中国の領域に対する攻撃は普通に防御できる。

### 5. 全ての破壊されたユニットの除去

防御側の攻撃で命中判定が終了したら、攻撃側は戦闘ボードからそれらの命中を受けたユニットを取り除きプレイから除外しなければならない。防御側の反撃が終了したら、防御側の破壊されたユニットをプレイから取り除く。

### 6. ステップ3から5を繰り返す。

次に状況が起こるまで繰り返し行う。

- A. 攻撃側が撤退する。
- B. 攻撃側が全滅する。
- C. 防御側が全滅する。
- D. 攻撃側、防御側の両方が全滅する。

A. 攻撃側が撤退する。

攻撃側は少なくとも1回は攻撃しなければならない。両方のさいころが振られた後で、攻撃側は撤退できる。攻撃側の陸上ユニットはターンの始めにおいて所有者の支配の下であり、攻撃している陸上ユニットの侵攻して来た隣接した自分の領域にただ後退するだけである。ユニットは全て同じ領域と一緒に後退しなければならない。

航空機はターンの初めに自分の支配した領域に移動力以内で好きな自分の陸上の領域、島、空母に撤退できる。しかしながら、もし敵の領域を通過し対空砲があるなら、対空砲の攻撃を受ける。防御側のユニットは戦闘ボードから領域へ戻る。

注記：撤退は攻撃側だけの特典である。

B. 攻撃側が全滅する。

防御側が攻撃側を壊滅させたら、戦闘は終了する。破壊されたユニットはプレイから除去し、防御側のユニットは領域に戻される。

C. 防御側が全滅する。

攻撃側が防御側に全て命中したら、防御側の反撃後戦闘は終了する。破壊されたユニットをプレイから取り除き、攻撃側のユニットを領域に戻す。攻撃側は領域を支配する。

D. 攻撃側、防御側の両方が全滅する。

全てのユニットが命中を受けたなら、戦闘は終了する。破壊されたユニットをプレイから取り除く。領域の支配は変更されない。

## 海戦の解決

海軍と航空機が敵の海域に侵入したら、以下の手順で戦闘を解決する。

### 1. 戦闘ユニットを取り戦闘ボードへ置く

1つの領域で解決する戦闘のために攻撃側と防御側のユニットを戦闘ボードの上に置く。戦闘ボードにユニットの置く位置は描かれた絵に沿っておく。攻撃側と防御側の攻撃力は置かれた戦闘ボードに示されている。

戦闘ボードの攻撃者陣営の上に攻撃している輸送船のためにポジションがある、しかしそれに割り当てられた攻撃値がない。攻撃者の輸送船は、表されるように、ボードの攻撃者の陣営の底の上に配置されるべきである。輸送が攻撃力を持っていないけれども、もし攻撃している戦力がユニットを除去するように要求されたなら、それは破壊されたユニットとして選択できる。

### 2. 攻撃する潜水艦は先制攻撃をするか潜水できる。

潜水艦はそれぞれの戦闘ラウンドで他のユニットの攻撃の前に先制攻撃ができる。先制攻撃を行う場合、攻撃する潜水艦毎に1個さいころを振る。さいころの目が2以下なら、防御側の船舶に命中を与える。命中を受けた船舶は直ちにプレイから除去される。これらの船舶は反撃ができない。

注記：戦闘に敵の駆逐艦が参加していたら潜水艦の先制攻撃は無効になる。

潜水艦は航空機を攻撃できない、そして航空機は潜水艦による攻撃で損害を受けた場合の除去ユニットにはできない。

潜水艦は攻撃の代わりに潜水できる。水中の潜水艦がこの水中の状態を示すためにその側面に側面を向ける。それは潜水状態のまま、そして攻撃するか、あるいはこのターンに再び攻撃されない。潜水した潜水艦はフェイズ8に浮上する。

### 3. 攻撃側の戦闘

攻撃プレイヤーはそれぞれのユニット毎に1個のさいころを振る。さいころを振った数字が戦闘ボードの攻撃側の数字より少なかったら、命中する（潜水艦は先制攻撃か、潜行状態にあるので攻撃できない）。攻撃側の命中判定の後で、防御側は損害を受けたユニットを戦闘ボードの上で損害欄に移す。損害を受けたユニットは取り除かれる前に反撃ができる。戦闘が同時であると考えられる、それでヒットされるそれぞれの防御しているユニットが射撃を返す機会を持つ。

### 4. 防御側の反撃と／もしくは潜水

攻撃側の攻撃が終了したら、防御側は破壊されたユニットのエリアにいるユニットも含めそれぞれの防御ユニットにつき1個さいころを振る。破壊されたユニットのエリアのユニットは普通の防御の攻撃数値を持つ。

防御側の潜水艦は反撃の代わりに潜水ができる。

潜水艦は潜水した状態を示すために側面を向ける。これはこのターンに攻撃したり攻撃を受けたりしないで潜水した状態である。潜水した潜水艦はフェイズ8に浮上できる。

注記：潜水艦は防御する潜水艦だけが戦闘から離脱できる。

戦艦は2回命中を受ける。

戦闘と防御が強いことを付加するために、戦艦は同じ戦闘で2回命中されなければ取り除かれない。最初の命中で戦艦は命中したことを示すために側面を向ける。もし2回目の命中が戦闘で発生しないなら、損害は修復され元に戻る。

### 5. 全ての破壊されたユニットの除去

防御側の攻撃で命中判定が終了したら、攻撃側は戦闘ボードからそれらの命中を受けたユニットを取り除きプレイから除外しなければならない。防御側の反撃が終了したら、防御側の破壊されたユニットをプレイから取り除く。

### 6. ステップ2から5まで繰り返す

戦闘は次の状況が起こるまで繰り返される。

- A. 攻撃側が撤退するか潜水する。
- B. 攻撃側が全滅するか潜水する。
- C. 防御側が全滅するか潜水する。
- D. 攻撃側と防御側の両方が全滅するか潜水する。
- E. すべての残っているユニットがお互いを攻撃することが不可能である。

- A. 攻撃側が撤退するか潜水する。

両プレイヤーのさいころを振り終わったら、攻撃側は残っている船舶か輸送された部隊か潜水艦は潜水できる。これは領域内に攻撃側のユニットがいなくなり戦闘が終了する。敵のいる海域から撤退できないのは潜水艦だけである。これで、戦闘は終了する。

攻撃側の潜水艦は撤退の代わりに潜水できる。潜水した潜水艦は潜水状態を示すために側面を向ける。側面状態であり、このターンは攻撃したり攻撃を受けたりしない。潜水した潜水艦はフェイズ8に浮上できる。

攻撃側の海軍は攻撃前に通過したかいた領域の自分の海域に撤退できる。撤退する船舶は全て一緒に同じ海域に撤退しなければならない。

攻撃側のユニットは、たとえ彼らがターンの始めにおいてその海地域から来たとしても、敵ユニットのいる海域に撤退できない。

注記：撤退は攻撃側のみできる特典である。しかしながら、両プレイヤーは戦闘に巻き込まれた潜水艦は潜水を選択できる。

B. 攻撃側が全滅するか潜水する。

防御側が攻撃側を全滅させるか、唯一の残された攻撃ユニットは潜水した潜水艦であるなら、戦闘は終了する。破壊されたユニットは取り除き、生き残ったユニットは海域に戻す。

C. 防御側が全滅するか潜水する。

攻撃側が防御側を全滅させるか、唯一防御側のユニットが潜水した潜水艦であるなら、防御側の反撃後戦闘は終了する。破壊されたユニットは取り除き、生き残ったユニットは海域に戻す。

D. 攻撃側と防御側の両方が全滅するか潜水する。

攻撃と繁劇で全てのユニットが破壊されるか、潜水するかなら、戦闘は終了する。破壊されたユニットは取り除き、潜水したユニットは海域に戻す。

E. すべての残っているユニットがお互いを攻撃することが不可能である。

戦闘で潜水艦と航空機が残ったなら、攻撃が続行不可能なので戦闘は終了する。全てのユニットが海域へ戻る。

### 強襲上陸

強襲上陸はフェイズ3で日本の駆逐艦や輸送船で移動させた少なくとも1つの陸上ユニットで敵の沿岸領域や島を攻撃することである。

### 日本の駆逐艦

日本の駆逐艦は1つの歩兵を輸送できる。輸送する歩兵は、輸送艦と同じように上陸、積み込みができる。駆逐艦が沈んだら、輸送している歩兵も除去される。

### 移動

戦闘移動で、攻撃者はどの領域で強襲上陸を行っていると言  
言しなくてはならない。それは中止されることができ  
けれども、フェイズ4の間に違った領域に強襲上陸を向けては行  
けない。それぞれの輸送は1つの領域で上陸できる、2つ  
の違う領域に分けて上陸はできない。しかしながら、同じ海域  
に違う2つの輸送艦があったら、プレイヤーが望めば2つ  
の違う領域に上陸させることができる。ひとつの強襲上陸が同  
様に2つの異なった海域からひとつの領域に対してされる。  
隣接した領域にある陸上ユニットが同じく強襲上陸に参加で  
きる。航空機は上陸したユニットのように同じ海域の戦艦や  
駆逐艦に加えて参加できる。

強襲上陸が、すべての陸上ユニットが彼らの、後退すること  
についての選択を失うこと以外、他のいかなる陸上戦闘のよ  
うに処理される。航空機は少なくとも1回戦闘した後で、普  
通に撤退できる。陸上ユニットを輸送船の中にあるいはから  
動かすことはそのユニットの完全な移動として扱われる。  
戦闘中の輸送船は戦闘後、上陸か搭載するどちらかを行え  
る。強襲上陸で戦闘海域から撤退する輸送艦はそのターンに  
上陸させられない。もっと多くの情報のために輸送船につい  
ては海軍のユニットについて参照しなさい。

### 強襲上陸の解決

戦闘ボードに戦闘員を移動される。以下に手順を示す。

#### 1. 海戦は強襲上陸が先行する。

強襲上陸の間に、強襲上陸の戦力と同じ海域に敵がい  
たら、海戦は陸上ユニットの上陸の前に行わなければならない。輸  
送船を含んだ攻撃側の全ての海軍は輸送船が攻撃側の陸上ユ  
ニットを上陸させる前に同じ海域にいる全ての敵の海軍に勝  
たなければならない。もしプレイヤーが戦闘での損失のため  
に輸送船あるいは日本軍の駆逐艦を除去することを強いられ  
るなら、どんなユニットでも同様に失われる。

1回海域で敵がいなくなったら、輸送船は上陸させること  
ができ陸上戦闘が始められる。海戦に含まれた航空機は同じ  
ターンの陸上戦闘には参加できない。

注記：海戦後、攻撃者は強襲上陸を中止することを認めら  
れる。もう1つの領域に強襲上陸を向け直してはならない。

### 攻撃側の航空機

戦闘移動で、攻撃側プレイヤーは以下のことを宣言しな  
なければならない。

航空機は海戦に参加するか。

(そして)

航空機は陸上戦闘に参加するか。

(移動が可能)

注記：もし海戦で攻撃側がまけるか、艦隊を撤退させたら  
、陸上戦闘に参加した航空機は撤退する前に少なくとも1回は  
戦闘を行わなければならない。

#### 2. 攻撃側の戦艦と駆逐艦が海岸砲撃を行う。

海域で海戦が発生しなかったら、戦艦と駆逐艦は上陸した部  
隊のように同じ海域で海岸砲撃ができる。これは陸上ユニッ

トの攻撃の支援で1回攻撃できる。戦艦はさいころを1個振  
り4以下で命中である。駆逐艦は再k炉を1個振り、2以下で  
命中である。防御側は損害を受けたユニットを選択し戦闘  
ボードの損害を受けたエリアへ移動する。これらのユニット  
は普通に反撃はできる。

攻撃側は戦闘ボードから攻撃した船舶を取り、ゲーム盤へ戻  
す。強襲上陸の前に海戦が発生したら、戦艦と駆逐艦は海岸  
砲撃ができない。歩兵を上陸させた日本の駆逐艦は海岸砲撃  
ができない。

### 3. 対空砲の攻撃

戦闘の前に防御側の対空砲は航空機を攻撃できる。

### 4. 陸上戦闘の解決

攻撃者は陸上の戦闘に必要な全てのユニットで攻撃できる。  
防御側は普通に反撃できる。

5. 両方または片側が全滅するまでステップ4を繰り返す。  
ただ航空機ユニットを攻撃するだけで後退でき、そしてそれ  
らが、少なくとも戦闘の1つのラウンドが戦われた後、ただ  
撤退するだけであってもよいことを覚えていなさい。

### 例：上陸作戦例1

日本のターンに、日本プレイヤーは海域36で輸送艦に戦車  
を乗せる、海域25に移動し、グアムに上陸させた。日本プ  
レイヤーはマリアナ諸島からグアムへ戦闘機を送った。  
海域25の駆逐艦は輸送艦が上陸させている同じ海域でい  
る様に支援攻撃を準備する、そしてこのターンに戦闘には参加  
しなかった。1個ダイスを振る、結果は3-ミス。(海岸の  
砲撃の処理では駆逐艦は2のみが命中)。日本は戦車と戦闘  
機での攻撃でダイスを振る、両方も5でミスする。  
次に、アメリカはグアムの海兵隊で防御するためにダイスを  
1個振る。結果は2-1ヒット。日本は戦車を取り除く。グ  
アムの上陸部隊はなくなり、日本は撤退を決める。戦闘機は  
マリアナ諸島へ移動し、戦闘は終了する。

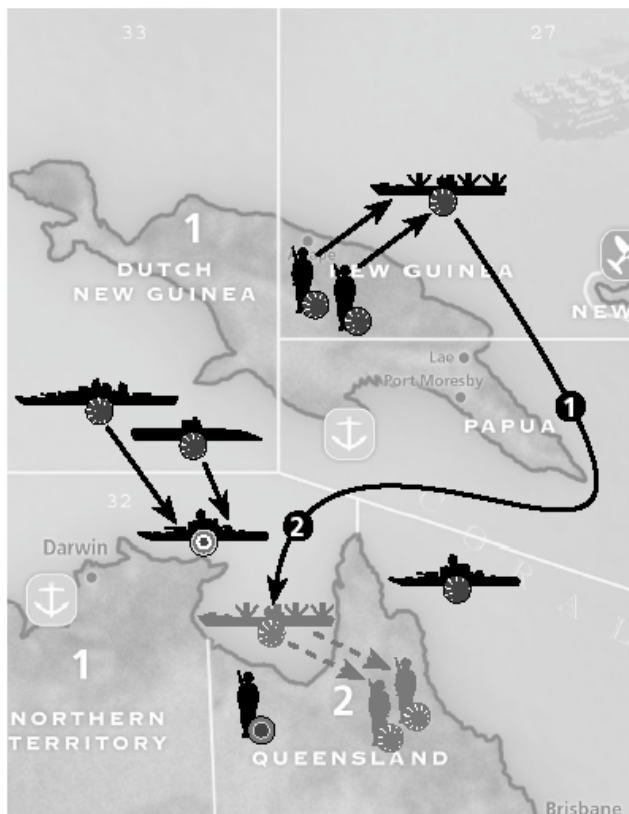


## 例：上陸作戦例2

日本はQueenlandに上陸作戦を行う。日本は海域27で輸送艦に歩兵を2個乗せる、戦艦と潜水艦を伴って、海域27へ移動する。

海戦の最初のラウンドで、日本は潜水艦で4（相手に駆逐艦がいるので先制攻撃はできない）、戦艦で、1ヒットである。イギリスは駆逐艦で1を振り、1ヒットである。日本は戦艦に損害を与え、戦艦を横にする。海域は敵の船舶を一掃し、輸送艦はQueenlandに部隊を降ろした。このターンに攻撃に参加した戦艦は、支援攻撃ができない。また、海域29にいる駆逐艦は輸送艦と同じ海域にいないので支援攻撃はできない。

日本は歩兵の攻撃で、3と4の目を出した。イギリスは2を出し、1ヒットである。日本は歩兵を1個取り除いた。この時点で、日本は撤退したと思ったが、上陸したユニットは強襲上陸から撤退できない。日本は歩兵ユニットで1を出す、1ヒットである。しかしながら、イギリスプレイヤーはダイスで1を出し、両ユニットは取り除かれる。Queenlandは、しかしユニットがいなくなり、日本の地上ユニットがないので、イギリスの手中に残る。



## 2つの戦力

連合軍が同じ領域か海域に複数いたら、複数の戦力が存在することになる。それらの戦力は一緒に防御はできるが、一緒に攻撃はできない。イギリスは一緒に攻撃できる、しかしオーストラリアとインドで防御はできない。

## 共同防御

同じ領域での連合軍のユニットが攻撃される時、防御側は相互にいずれのユニットが破壊されたかとして選ばれるかにつ

いて同意する。もし同意できなければ、攻撃側が選択する。連合軍の駆逐艦が潜水艦の先制攻撃を否定し、そしてすべての防御している航空機に潜水艦を攻撃することを許す。

## 分割攻撃

同じ領域内に攻撃を意図する連合軍がいたら、それぞれの攻撃側は自分のユニットで、自分のターンにのみ攻撃しなければならない。それぞれのプレイヤーは自分のターンに戦闘を行い結果を求める。両連合軍と敵のいる海域での攻撃は1人のプレイヤーで可能である。この場合、連合軍は戦闘に参加していないユニットは損害を受けたとして扱えない。

## 複数の戦力の輸送

戦力は他の連合軍を運んで移送できる。しかしながら、プレイヤーはそれらの個々の自分のターンにのみ移動できる。これは3つのステップで複数の戦力の輸送がされる。

1. 自分のターンに、自分の陸上ユニットを連合軍の輸送船に移動させる。
2. 輸送船は自分のターンに移動できる（自分の陸上ユニットと一緒に）。
3. 自分の次のターンに自分の陸上ユニットを上陸させられる。

この3つのステップは連合軍の輸送船が移動するかしないかに関わらず、正確に行う。すなわち、イギリスの輸送船が移動するかしないかに関わらず、アメリカは同じターンにイギリスの輸送船には載せられないし、輸送船から上陸できない。

注記：中国の歩兵は輸送船に載せられない。

## 戦略爆撃

戦略爆撃（SBR）は敵のIPCを破壊するために、敵の工場に対して行う経済的攻撃である。爆撃機のみが戦略爆撃ができ、防衛のために戦闘機が護衛に付けられる。

## 戦略爆撃の方法：

1. 移動と宣言

自分のターンの戦闘移動フェイズに、工場のある領域内に自分の爆撃機を移動し、戦略爆撃を宣言する。（戦闘ボードは使用しない）

2. 護衛機

護衛機として爆撃機と一緒に戦闘機を送る。これらの戦闘機は目標に爆撃機と一緒に移動できる。戦略爆撃に使用する戦闘機と爆撃機は同じターンに通常の陸上攻撃に使用できない。

3. 防御側は防御する戦闘機を宣言する。

戦略爆撃に対して防御する戦闘機は同じターンの同じ領域内の陸上戦闘に参加できない。

4. 防御側の対空砲射撃

爆撃が始る前に、防御側の領域内にある対空砲は工場を防御するために最初に攻撃する。防御側プレイヤーはそれぞれの

攻撃側航空機に対して1個さいころを振る（爆撃機と護衛戦闘機に対して）。さいころの目1で命中し、命中した航空機は直ちに取り除かれる。

#### 5. 戦闘機戦闘

- A. 戦略爆撃に対して防御戦闘する戦闘機は敵に航空機に戦闘を行える。
- B. 防御プレイヤーは彼の、領域に位置している戦闘機のそれぞれが攻撃されることに関して1つのさいころを投げる。それぞれのさいころの目が2以下であったら命中し、命中した戦闘機を記録しておく。
- C. 護衛戦闘機は戦闘に参加した防御側の戦闘機に対して反撃できる。それぞれの防御側戦闘機に対して1個さいころを振る。さいころの目が1であったら命中し、命中した防御側戦闘機は直ちに取り除かれる。
- D. 攻撃側プレイヤーは戦闘で命中を受けた戦闘機か爆撃機を選択して取り除く。

重要：この戦闘は1ラウンドで終了する。

#### 6. 爆撃開始

対空砲と戦闘機の戦闘に生き残った爆撃機は、1個さいころを振る。さいころの合計は防御側のIPCの数字で直ちに国家生産表から失われる。もし爆撃された領域の所有者がペナルティーをカバーするのに十分なIPCを持っていないなら、所有者は、彼がバンクに持っているように、多数のIPCとして放棄する。

#### 日本の工場の戦略爆撃

連合軍の戦略爆撃により日本のIPCが10ポイント損失するたびに、日本は1勝利点を失う。

注記：日本は中国に対して戦略爆撃はできない。しかしながら、日本が四川 (Szechwan) を支配するか、アメリカの工場を支配したら、連合軍は工場に対して戦略爆撃を実行できる。日本は、上に概説されるように、その時IPCを放棄しなくてはならない。

フェイズ6で攻撃側の戦闘機と爆撃機は移動範囲内の自分の領域（戦闘機は空母か陸地に）に帰還する。

戦略爆撃に対して防御戦闘した戦闘機は工場のある領域内に着陸しなければならない。このターンに爆撃を受けた領域が占領されたら、着陸できないので戦闘機は取り除く。

#### 戦略爆撃の例

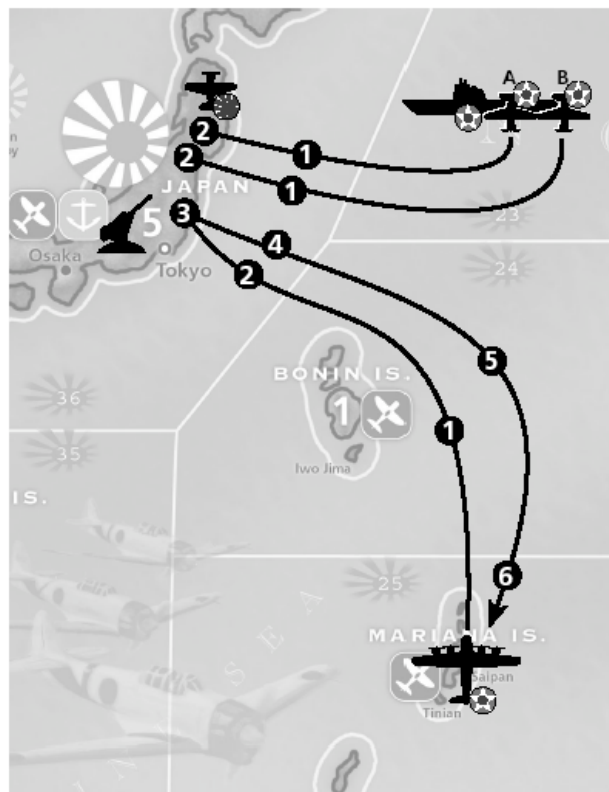
アメリカプレイヤーは日本に対し戦略爆撃を宣言した。マリアナ諸島にいる爆撃機は日本に飛来する、海域23にいる空母から2機の戦闘機を護衛で飛行させる。

最初、日本プレイヤーは日本にある対空砲で攻撃する。3このダイスを振り、それぞれの飛行機に1個振る、1、3、4を出す。対空砲は1ヒットそしてアメリカは戦闘機Aを取り除いた。

次に、日本プレイヤーは戦闘機を送った。2を出し、1ヒットである。アメリカプレイヤーは残った戦闘機で反撃し3を出す。これは普通では命中であるが戦略爆撃は戦闘機は1のみが命中である。アメリカプレイヤーは戦闘機Bを取り除く。

く。

戦闘は終了しその後戦略爆撃戦闘が1ラウンドのみ行う。アメリカプレイヤーはそれぞれの爆撃機につき1個ダイスを振る（この場合、1機である）。日本プレイヤーは銀行の6IPCを直ちに失う。フェイズ6に、非戦闘移動で、アメリカの爆撃機は残りの3移動力でマリアナ諸島へ帰還する。



#### 神風特攻（日本のみ）

日本はゲーム中6回まで神風攻撃ができる。この攻撃はゲーム盤の神風マークのある領域で実施できる。神風攻撃は好きな攻撃フェイズで使用できる。もし連合軍のプレイヤーが船を上記の海地域の1つの中に動かすなら、全ての戦闘移動が完了した後で、神風攻撃を行うことを日本軍のプレイヤーが知らせてもよい。神風攻撃が特定の敵の水上船に目標を定められ、そして敵の艦隊で最も致命的な船を破壊する有用な方法である。日本は幾つ神風攻撃が使われるか、どこかの海域で使われるか、どの船舶に使うのかを宣言する。神風攻撃のさいころを振る前に、幾つの神風攻撃が行われ、敵の目標はどれであるか宣言する。

神風攻撃は潜水艦に対して使用できない。神風攻撃は攻撃値が2である。もし攻撃が成功したら、損害は選択したユニットに適用しなければならない。

日本のマーカーは神風攻撃が幾つ使用されたか記録するために国家生産チャートで記録される。もし日本が連合軍の戦闘フェーズの間に神風攻撃を使ったなら、これは海軍の戦闘として扱われて、そしてどんな戦艦あるいは駆逐艦の海岸攻撃を妨害する。

神風攻撃が同じく通常海軍の戦闘と共にされる、そしてその場合、神風攻撃は戦闘の最初のラウンドの間に使われる。どんなそれにもかかわらず結果として沈められた船でも反撃できる。神風攻撃は攻撃が成功したら破壊されたと思なし、

損害の為に除去するユニットとして使用できない。

## フェイズ5：

### 国籍支配マーカーの設置と撤去、国家生産チャートの調整

戦闘の結果が明らかになった後で、国家支配マーカーは新しい国家が支配したかどうか分かるようにゲーム盤に置いたり取り除いたりする。

## 領域

領域が防御者によって維持されるかあるいは攻撃者によって攻略される。

- ・もし攻撃側が撤退したら、防御側は領域を維持できる。
- ・もし攻撃側が全滅したら、防御側は領域を維持できる。
- ・もし攻撃側と防御側の両方が全滅したら、防御側は領域を維持できる。
- ・もし防御側が全滅したら、攻撃側に生き残った陸上ユニットがいたら領域を支配できる。もし攻撃側の生き残ったユニットが航空機だけなら、攻撃側は領域を支配できない。

航空機ユニット：航空機だけで領域は支配できない。攻撃側の飛行機が戦闘がちょうど起きた場所の陸上の領域や島に残ったり、着陸できない。

## 領域の支配

もし領域が支配できたなら、以下のことができる。

A. もし適用できるなら、防御側のマーカーを取り除く。もし領域が元々敵の領域であるなら、自分のマーカーに変えることができる。

連合軍の領域の解放：もし連合軍が元来支配していた領域を攻略したら、支配が解放者ではなく元の所有者に戻る。

注記：輸送船の進路は敵の支配下に残る。

B. 戦闘ボードから生き残ったユニットを移動させて、そして新たに獲得された領域でそれらを置きなさい。

C. どんな高射砲あるいは工場は残ったままであり、しかし今攻撃側の所属になる。

満州 (Manchuria)、山東 (Shantung) と韓国 (Korea)：もし連合軍がこれらの領域を支配していたら、この領域は中国に支配されている。

シャム (Siam)、フランスのインドシナ：連合軍がどちらかの領域を支配していたら、国家支配マーカーは以下のように決める。

- ・もしイギリスが支配していたら、イギリスはインドの国家支配マーカーを常に置くことができる。
- ・もしアメリカと中国の両方の陸上ユニットが領域を支配していたら、どちらの国に国家支配マーカーを置くか選択する。

## 輸送船進路と輸送船団

以前に述べたように、海域が支配されないか戦闘の結果により影響を受けない。しかしながら、海域内の輸送船進路と輸送船団はうまく防御側によって維持されるか、あるいは攻撃側によって攻略されることができる。

もし戦闘移動で輸送船進路と輸送船団のある空の海域を通過するか侵入した海軍があったら、輸送船進路と輸送船団の支配を得ることができる。

注記：敵の輸送船進路と輸送船団ある空の海域にターンの初めにいる潜水艦は隣の海域に行くために2つ目の移動を行う前に海域で1移動力を使うと海域の支配を得る。

## 戦闘による支配

- ・もし攻撃側が全滅したり、撤退したり、潜水したら、輸送船進路と輸送船団の支配は変更されない。
- ・もし攻撃側と防御側の両方が全滅したり、潜水したら、輸送船進路と輸送船団の支配は変更されない。
- ・もし防御側が全滅したら、攻撃側は生き残った船舶がいるなら輸送船進路と輸送船団の支配を得る。もし攻撃側の生き残ったユニットが航空機、輸送船、潜水した潜水艦なら、輸送船進路と輸送船団の支配はできない。
- ・もしすべての残っているユニットがお互いを攻撃することができないなら、もし潜水艦が潜水していないなら、攻撃側は輸送船進路と輸送船団の支配は得られない。もし航空機だけが残っていたら、輸送船進路と輸送船団の支配は得られない。

## 輸送船進路と輸送船団の支配を得る

もし戦闘後輸送船進路と輸送船団の支配を得るなら、フェイズ5で以下のことができる。

- A. 防御側のマーカーを取り除き、もし可能なら、自分の支配マーカーを1つ置く。
- B. 戦闘ボードで生き残ったユニットを取り、この領域へ置く。
- C. 国家生産チャートを調整する。

## 国家生産チャートの調整

あなたがフェイズ9まで IPC を集めないが、それは収入を監視し、国家生産チャートは戦闘の結果が決まったらすぐに変更しなければならない。NPC の上の支配マーカーは次のように調節される。

## 輸送船団

もし日本がアメリカの輸送船団の支配をしたら、その時アメリカの国家生産チャートのレベルは輸送船団の領域に書かれた数字と同じレベル下げる。もし日本がイギリスの輸送船団の支配をしたら、その時イギリスの国家生産チャートのレベルは輸送船団の領域に書かれた数字と同じレベル下げる。

いずれの場合でも、日本の国家生産チャートのレベルは上昇しない。日本は敵の輸送船団を支配するとIPCの収入は増やせないが、敵の収入は減らすことができる。もし連合軍の

へそユニットが輸送船団を解放するなら、それで日本の NCM は取り去られる、そしてイギリスあるいはアメリカ国家生産のレベルはそれ故に増やされる。

注記：もし輸送船団が防御に成功したら、その時 NPC の調整は重要ではない。

### 輸送船進路

もし輸送船団ルートが攻略され、そして敵が関連づけられた領域を支配しているなら、それで敵の国家生産レベルは減少させられる。支配したプレイヤーの国家生産レベルは上昇しない。

### 領域

もし防御側が戦闘を失い、そしてスペースが IPC 値を持っているなら、国家の生産レベルは領域の支配で今国のために増やされる。しかしながら、以前に述べられるように、連合軍の領域を開放する攻撃者が IPC 値の収入を得ない。IPC 値は元の同盟国に戻る。

### 敵首都を攻略

ゲームの目的の 1 つが 1 ターンの間敵の首都を支配していることである。敵の首都の攻略は他の領域を支配するのと同じ方法で行える。敵の戦力は除去されなければならず、陸上ユニットは領域を占領しなければならない。首都が攻略される時、国家生産チャートは攻略することプレイヤーと負けているプレイヤーのためにそれ故に調整される。さらに、攻略することプレイヤーは即座に負けているプレイヤーが手元にある IPC のすべてをとる。

もし日本が連合軍の首都を攻略するなら、日本軍のプレイヤーは得点された勝利ポイントを計算するためにターンの終わりにおいて集められたそれらにどんなとった IPC でも加えてもよい。

注記：もし四川 (Szechwan) の中国の首都州が攻略されるなら、日本は中国から IPC を徴収しない。それは中国が IPC を持っていないからである。しかしながら、中国は、四川 (Szechwan) が奪還されるまで、新しい歩兵隊ユニットを置かない。もし日本が攻略されるなら、日本軍のプレイヤーは 10 IPC 毎のために 1 勝利点を失う。

ゲームに勝つために、攻略するプレイヤーは次のターンの始めにまだ敵の首都と自分の首都の支配してはならない。

もしあなたがその首都が攻略されたプレイヤーであるなら、あなたはまだゲームは行える。あなたのターンで、あなたはユニットを買ってはならない。ユニットの移動と戦闘はできる。もし自分のターンに自分の首都を取り戻せば、フェイズ 9 に自分の IPC を得ることができる。もし自分の首都を取り戻せなければ、収入はない。

元の連合軍の領域を開放

もしあなたが連合軍の戦力であるなら、そしてあなたが元来もう 1 人の連合軍のプレイヤーによって所有される領域を攻略するなら、あなたは新しい所有者であると考えない、しかし、どちらかと言うと、解放者である。あなたの同盟国は再び所有者になる。領域から日本のマーカーを取り除き、元の所有者の国家生産レベルを変える。

### フェイズ 6：非戦闘移動

#### 航空機の着陸

フェイズ 3 で移動した航空機は飛行していると解釈され、飛行距離内の自分の領域に着陸しなければならない。戦闘機の 4 移動力の一部と爆撃機の 6 移動力の一部はすでに戦闘移動で使用されている。

#### 移動ユニット

戦闘移動で移動しなかったそして戦闘解決で戦闘に参加しなかったユニットはいくつか、すべて、移動しない等の移動ができる。これらの移動はあなたが強力な攻撃的であるか、あるいは防衛的な位置を準備して、攻撃されやすい領土を強固にするか、あるいは正面においてユニットを補強するのを援助する。

陸上ユニットは移動距離内の自分の領域、友軍がいる、占領した友軍がいない領域に移動できる。陸上ユニットは敵に占領された、敵の支配下の、中立の領域には移動できない。対空砲はこの時自分の領域に移動できる。ターンに攻略された領域内の対空砲は同じターンに移動できない。

航空機ユニットは移動距離内の自分の領域、友軍がいる、占領した友軍がいない領域に移動できる。戦闘機（爆撃はできない）は飛行距離以内にどんな自分の航空母艦でも着陸させるために飛行して良い。航空機は敵のいる領域、敵の支配領域、中立領域には着陸できない。自分のターンに支配した領域には着陸できない。対空砲のある領域内を飛行した航空機は非戦闘移動フェイズでは攻撃されない。

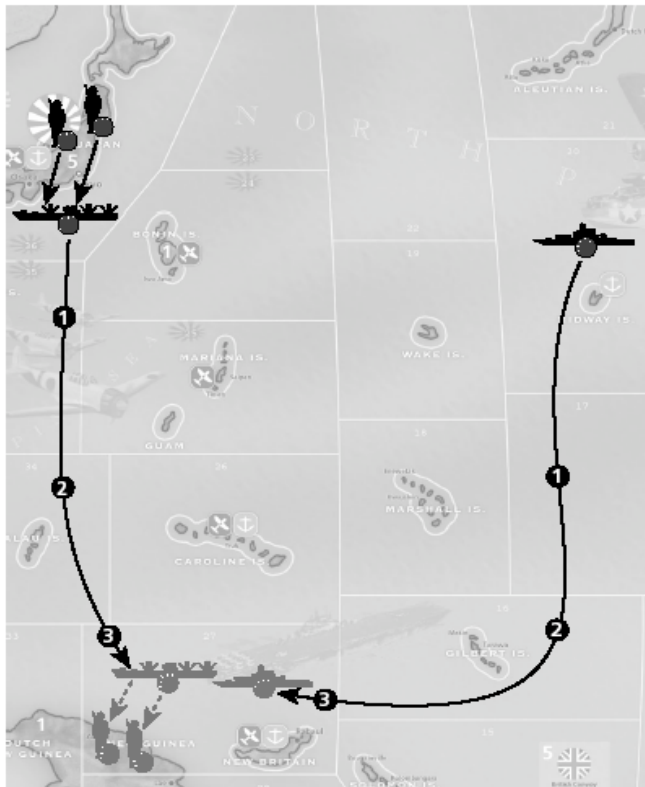
海軍ユニットは海域内に敵の海軍がいなければ（潜水した潜水艦は除く）移動距離内のどんな海域にでも移動できる。輸送船進路と輸送船団の敵の国家支配マーカーはこれらの海域を通過したり、侵入しても非戦闘移動フェイズでは取り除けない。自分の海域から次の自分の沿岸領域へ動かされた輸送船は上陸させたり、積み込んだりできる。

### 海軍基地

非戦闘移動フェイズに、自分の海軍基地のある海域から他の自分の海軍基地のある海域へ移動した海軍は 2 移動力に加えて 3 移動力まで移動できる。

例：ターンのスタート時に、日本プレイヤーは海域 20 に駆逐艦、海域 36 に輸送艦を持っている。日本のターンに、ニューブリテンとミッドウェーは占領している。非戦闘移動フェイズに、日本プレイヤーは海域 27 に 3 移動力で駆逐艦

を移動させる。海域36にいる輸送艦は2個の歩兵を乗せ、海域27へ3移動力で移動し、前のターンで占領されたニューギニアに歩兵を上陸させた。両船舶は非戦闘移動で始めた海域と移動終了した海域に両方に海軍基地のある友軍領域に含まれている海域には3つのスペースを移動することができる。



### CAPの確立

CAPは戦闘機によるこのゲームの特別な特色である。非戦闘移動フェイズにある領域から隣接した海域へこのターンに移動しなかった戦闘機によりCAPに参加できる。しかし、CAPの戦闘機は戦闘を引き起こす敵のいる海域へは移動できない。敵のターンにCAPは海域を通過する敵の全ての海軍（潜水艦を除く）を止めることができる。海域に移動して来た海軍は停止しなければならない、そして戦闘がその時行なわれることになる。敵のプレイヤーはCAPの停止を無視して航空機で海域を通過して移動して良い。敵のプレイヤーは航空機をCAPと戦闘するために戦闘機を海域に移動させるか海域の地上ユニットと戦闘するために島に飛行させて良い。これは陸上支援攻撃の一部として使用したりしなかったりできる。

前に示したように、自分のCAPは自分の次のターンのフェイズ2で着陸しなければならない。CAP中の戦闘機は隣接した友軍の陸地か空母、海域内の島に着陸する。もしCAPの戦闘機は着陸することができないなら、戦闘機は失われ、プレイから除去される。着陸したら、戦闘機は普通に移動できる。

### フェイズ7：新しいユニットの配備

新しいユニットは工場に置かれる。攻略されたかあるいはゲームの間に建てられたどんな工場に置かれることができる

ユニットの最大の数はその領域のIPC収入と等しい。ゲームの最初から支配している工場に置くことのできるユニットの数には制限がない。

フェイズ1に生産された陸上と航空機は工場のある支配された領域に置く。新しく生産された航空機は直接空母には置けない。

フェイズ1に生産された海軍は自分の首都に隣接した海域に置く。もし海域が敵の海軍で占領されていたら、敵のターンの戦闘解決フェイズで戦闘が起こる。（敵が戦闘移動フェイズに移動してきたことを除いて）

アメリカでフェイズ1に生産された工場はターンの初めにアメリカにより支配されたどの領域にでも置くことができる。工場は領域内に1つ以上置くことはできない。

フェイズ8：潜水艦浮上、損害を受けた戦艦の回復  
全ての戦艦と潜水艦はゲーム盤で元の位置に戻される。

### フェイズ9：収入の徴集

これは自分のターンの一部である。国家生産チャートに見せられるように、あなたの現在の所得に基づいて銀行からIPCを集めなさい。このチャートはそれぞれの国のために、英国の輸送船団のために英国のプレイヤーに支払うべき収入を含めて現在の量のIPCを示すために保守されなくてはならない。英国の輸送船団から得られた収入が備蓄されることができない。それはすぐにインドあるいはオーストラリアに与えられるか、あるいは、どんな方法で英国のプレイヤーが望むように、2つの国の間で分けられなくてはならない。

### 勝利点欄の調整

日本軍のターンに勝利点欄の調整する。日本はこのターンに10IPC毎に1勝利点を得る。これは連合軍の首都を攻略した日本に降伏されたかも知れないことに対してどんなIPCでも含む。

## 戦闘ユニット

種々の戦闘ユニットの強さと弱さを理解することは勝利に鍵の1つである。それぞれのユニットの詳細な記述が下にリストアップされる。

注記：攻撃と防御の数字がそれぞれのユニットに記載されているがこれは命中のさいころに関係がある。

### 1. 対空砲



移動力：1

攻撃力：なし  
防御力：1  
購入費：5 I P C

これらは空襲に対して陸領域を防御するのを手伝う特別な陸上ユニットである。対空砲は色はどこにも属さない色で、敵によって攻略する領域に位置している時、支配できる。対空砲は戦闘移動フェイズに領域内に飛行して来た敵の航空機に対し1回攻撃ができる。

対空砲は歩兵、戦車、砲兵の様に攻撃はできない。対空砲は攻撃できる陸上のユニットのように敵のいる領域には移動して入れない。対空砲は友軍の陸上の領域に移動でき、友軍の海岸領域、島に輸送船で輸送できる。連合軍の領域の中に運ばれる対空砲がそれらを動かした国の所有物のままでいる。所有権は対空砲の下に国家の支配マーカーを置くことによって示される。攻略された領域の対空砲は領域が攻略された同じターンに移動できない。

戦闘移動フェイズに対空砲のある敵の領域を飛行する航空機は、対空砲が最初に攻撃ができる。

## 2. 工場



移動力：なし  
攻撃力：なし  
防御力：なし  
購入費：15 I P C (アメリカのみ)

工場は移動も攻撃も防御もできない特別な陸上ユニットである。工場はゲームの間破壊されることはない。工場はゲーム盤上に新しい戦闘ユニットを生産する手段として供給される。

フェイズ1に生産される戦闘ユニットはフェイズ7にゲーム盤上に置かれるが、プレイヤーがターンの初めから支配している工場のある領域にのみ置くことができる。もし日本が四川 (Szechwan) やアメリカにより建設された工場を支配した領域でターンを始めるなら、日本はその場所にフェイズ7でユニットを配置できる。

### 陸上ユニット

これは3つのタイプ、砲兵、歩兵、戦車に別れる。これらのユニットは陸上の戦闘のみ行え、これらのユニットは唯一陸上の領域を攻略できる。陸上ユニットが他の種類のユニットより少しの費用がかかる。それぞれがそれ自身の強さと弱さを持っている。

## 3. 砲兵



移動力：1  
攻撃力：2  
防御力：2  
購入費：4 I P C

砲兵は攻撃力2、防御力2である。

砲兵が攻撃する時、1つの歩兵か海兵隊は1つ攻撃力をプラスする。この組み合わせは1つの砲兵には1つの歩兵か海兵隊しか付けることはできない。例えば、2つの砲兵が6つの歩兵とあれば、2つの歩兵により攻撃力が上昇する。最終的に4の攻撃力になる。サイコロを振る調整は砲兵隊と歩兵隊ユニットと一緒に防御している時にはない。それぞれの砲兵隊ユニットが強襲上陸の間に攻撃する場合、1つの海兵隊は攻撃力が3になる。

## 4. 歩兵



移動力：1  
攻撃力：1  
防御力：2  
購入費：3 I P C

歩兵が一番安く防御力が2であるので守備用としては最適である。

同じ領域を攻撃している砲兵隊ユニットがいるなら1つの歩兵隊ユニットが攻撃力が2になる。

## 5. 海兵隊



移動力：1  
攻撃力：1か2  
防御力：2  
購入費：4 I P C (アメリカのみ)

アメリカのみが海兵隊を所持でき、濃い緑色のユニットである。海兵隊は普通歩兵と同じに扱う。しかしながら、彼らは、以下に示すように、強襲上陸にいつでも有効である。

(1) 強襲上陸で攻撃する海兵隊は攻撃力が2である。1つの陸上の領域から他の陸上の領域に戦闘するために入った海兵隊は強襲上陸するための海域に少なくとも1つの友軍がいたら攻撃力は2である。

(2) 同じ領域に攻撃する時に砲兵がいたら、1つの海兵隊は攻撃力が2である。

(3) 同じ領域に強襲上陸する時に歩兵と一緒にいない砲兵がいたら、1つの海兵隊は攻撃力が3になる。

## 6. 戦車



移動力：2  
攻撃力：3  
防御力：2  
購入費：5 I P C

戦車は歩兵よりコストがかかり、さらに防御力は2である。それ故に、防御的な陸上ユニットとして、戦車はより弱い選択である。しかし、攻撃する陸上ユニットでは、歩兵より強力である。戦車はまた移動力も優れている。戦車は1のより弱い歩兵隊攻撃能力の代わりに攻撃力3で攻撃する。戦車は移動の1つ目の領域が自分の領域であれば2つの領域を移動できる。しかしもし最初に移動する領域が敵の支配下であるが敵がいなければ、戦車は電撃戦を行える。

### 電撃戦

- (1) 戦車が敵のいない領域に移動する。
- (2) 領域に自分の支配マーカーを置く。
- (3) 国家生産チャートを調整する。
- (4) 戦車は2番目の領域に移動できる。2番目の領域は敵のいる領域、敵の支配している領域、自分の領域である。

電撃戦をした戦車は最小の領域に移動し、同じターンにスタートした領域に戻れる。

注記：対空砲だけの敵の支配された領域はまだ敵がいると考え、電撃戦はできない。しかし、戦闘解決フェイズに、領域に侵入した戦車は自動的にさいころを振らないで領域の支配を得る。

### 海軍ユニット

海軍は輸送船、空母、戦艦、駆逐艦、潜水艦の5つがある。海軍は1ターンに1か2つ海域を移動できる。それぞれのタイプの船がそれ自身の強さを持っている。

## 7. 輸送船



移動力：2  
攻撃力：0

防御力：1  
購入費：8 I P C

輸送船は陸上ユニットを領域で積載し、海域を移動し、他の海域の領域降ろす能力がある。輸送船は好きな組み合わせで1つの戦車が2つの陸上ユニットを積める。

輸送船は非戦闘移動フェイズに友軍の領域に降ろすことができる。戦闘移動フェイズに輸送船が敵の領域に降ろすなら、強襲上陸となる。輸送船は0、1、2つの海域を移動でき、同じ移動で陸上ユニット降ろすことができる。輸送船は移動前、移動中、移動後に陸上ユニットを搭載できる。プレイ中に、輸送されているユニットは海域に輸送船と一緒に置かれる。

輸送船は同じ海域に隣接した違う2つの領域から2つのユニットを搭載できる。ユニットはどちらも降ろすことはできない。輸送船は2つの海域まで移動でき船内の荷物と一緒に海域で留まる。しかし1回荷を降ろせば、移動は終了される。たとえ同じ海域で位置を共有したとしても、2つの違う場所には降ろすことはできない。輸送船が、荷を降ろす時、それらのすべての荷を降ろさなくてもよい。輸送船は連合軍の陸上ユニットを運ぶ時3つの条件がある。

(1) 連合軍にユニットは連合軍のターンにゲーム盤上にいる必要がある。

(2) その時、輸送船の所有者のターンに輸送船と一緒に移動する。

(3) 最後に、連合軍の次のターンに降ろすことができる。下記は輸送船と船上のユニットに関して追加のルールである。

(1) もしユニットが同じ戦力に属しているか搭載する前に戦闘に巻き込まれていない場合のみ同じターンに搭載と積み降ろしができる。

(2) 積み込んだり降ろしたりした陸上のユニットはすでに移動したと見なされる。陸上ユニットは荷を積んだ後で追加の領域に動けない、同様にそれは領域を移動させて、そして次に同じターンに輸送船に積み込めない。

(3) 輸送船は他の輸送船へまたは輸送船から直接積み込みはできない。

(4) 戦闘中の輸送船は戦闘終了後積み込みか降ろすことができる。両方はできない。輸送船は移動もできない。

(5) 同じ海域で敵と一緒にターンをはじめた輸送船は強襲上陸をしないなら、積み込みや降ろすことはできない。輸送船は敵のいる海域から出て移動でき、友軍が誰もいない海域へ移動し、そこで普通に積載と荷下ろしができる。この方法で移動した輸送船はこのターンに戦闘はできない。

(6) 輸送船は同じ領域に全てのユニットを降ろさなければならぬ。2つの領域に別けることはできない。

(7) 輸送船は攻撃できないが、防御はできる。

(8) 攻撃されている輸送船の中の陸上ユニットは反撃できない。輸送船が撃破されたら、除去される。

## 8. 戦艦



移動力：2  
 攻撃力：4  
 防御力：4  
 購入費：24IPC

戦艦は海域で攻撃と防御ができる。戦艦は攻撃力と防御力が4の強力な船である。そして、同じ戦闘で2回命中しないと破壊できない。最初の命中で、側面に向ける。1回の命中では普通に戦闘と防御ができる。2回目の命中が起こったら、戦艦は取り除かれる。2回目の命中がないなら、ターンの終わりに修理され元に戻る。

戦艦は強襲上陸で敵のいる海岸領域か島に対して支援攻撃ができる。

注記：もし戦艦が潜水艦から先制攻撃を受け命中したら、戦艦は反撃できる。しかし、もし2回目の命中ならば、反撃はできない。

## 9. 空母



移動力：2  
 攻撃力：1  
 防御力：3  
 購入費：18IPC

空母は防御能力に優れている。空母は海域で攻撃と防御しかできない。空母は攻撃力は1、防御力は3である。

空母は2機の連合軍の戦闘機を搭載できる（または搭載地点で供給される）。連合軍の戦闘機は連合軍のそれぞれのターンに空母から発進したり着艦できる。航空母艦が、戦闘機がさもなければ移動距離外である時、戦闘機に着陸させることを認めるため非戦闘の移動フェーズの間に移動できる。航空母艦と戦闘機がそれが航空母艦のターンであるかどうかによって依存し合って幾分違ってお互いと相互に作用する。

もし空母を所持し自分のターンであったら。

戦闘機を移動させたり、戦闘させたりするために空母に戦闘機を積んでいなければならない。空母が移動する前に戦闘機が発進しないなら、自分のターンの残りは荷物となり、飛行したり、戦闘したり損害を受けたりしない。空母にいる連合軍の戦闘機は連合軍の戦闘機のターンでないと発進できない。

自分のターンに空母に着陸した戦闘機は、ターンの残り、空母は移動できない。

もし空母を所持し敵のターンであったら。

もし空母が攻撃に対して防御していたら、搭載されている戦闘機は防御に割り当てることができ、空母の代わりに損害を吸収させるのに使用できる（例外：潜水艦の命中には使用できない）。空母が破壊されたら、着陸できる友軍の空母、島、領域に1つの領域内で移動できる。着陸地点はターンの初めから自分が支配していなければならない。戦闘機が着陸できる安全な場所が見つからないなら、損失をされる。

## 10. 駆逐艦



移動力：2  
 攻撃力：3  
 防御力：3  
 購入費：12IPC

駆逐艦は海域内で攻撃力3、防御力3である。駆逐艦は海岸領域と島に対して支援攻撃ができる。駆逐艦は潜水艦に対して特に効果がある。駆逐艦は潜水艦の先制攻撃の能力を失わせ、同じく自分の空軍ユニットに敵潜水艦を攻撃することを許す。もし戦闘で全ての駆逐艦を失ったら、戦闘機は潜水艦に対する攻撃ができなくなり、潜水艦は先制攻撃の能力が回復する。

強襲上陸で支援砲撃を行う時、駆逐艦は攻撃力は2になり、通常の3ではない。

### 日本の駆逐艦

日本の駆逐艦は歩兵を1つ搭載できる。日本の駆逐艦は輸送艦と同じに搭載したり降ろしたりする能力がある。

(1) 日本の駆逐艦は他の陸上の領域へ運びそして降ろすことができる。

(2) 駆逐艦は非戦闘移動フェーズに友軍の領域に降ろすことができる。駆逐艦は戦闘移動フェーズに敵の領域に降ろすなら、強襲上陸になる。強襲上陸でユニットを上陸させた日本の駆逐艦は砲撃はできない。それは、しかしながら、強襲上陸の重要な海軍の戦闘に参加できる。

(3) 駆逐艦は0、1、2の海域を移動でき、同じ移動で歩兵を降ろすことができる。歩兵は駆逐艦の移動の前、移動中、移動後に搭載できる。プレイ中、輸送されているユニットは海域に直接駆逐艦と一緒に置かれる。

(4) 日本の駆逐艦は1回歩兵を降ろすと移動は終了する。

(5) 歩兵は同じターンに搭載と降ろすことができる。

(6) 駆逐艦に搭載されたか降ろした歩兵は既に移動したものとす。ユニットは搭載後追加の領域を移動できないし、領域を移動したり、同じターンに駆逐艦に載ったりできない。

(7) 駆逐艦は他の駆逐艦や輸送船に直接載せたり、降ろしたりできない。

(8) 駆逐艦は戦闘中にも搭載したり降ろしたりできるが、

両方はできない。そして移動はできない。

(9) 強襲上陸を行わない限り、同じ海域に敵の船がいる状態でターンをはじめた駆逐艦はこの海域で搭載したり降ろしたりできない。駆逐艦は敵のいる海域から移動したり、自分の海域や誰もいない海域に移動でき、そこでは普通に搭載したり降ろしたりできる。

(10) 攻撃を受けている駆逐艦に搭載された歩兵は反撃できない。もし駆逐艦が沈んだら、歩兵は除去される。

### 11. 潜水艦



移動力：2  
攻撃力：2  
防御力：2  
購入費：8 I P C

潜水艦は海域で攻撃と防御できる。潜水艦は比較的安価であり、しかし攻撃力と防御力が2しかない。

以下に潜水艦のいろいろなルールを示す。

(1) 攻撃する潜水艦は致命的な先制攻撃の能力を持っている。これは駆逐艦だけが無効にできる。防御する潜水艦は先制攻撃はできない。

(2) 航空機は戦闘内で味方の駆逐艦がいないと潜水艦は攻撃できない。潜水艦は航空機を攻撃したり防御したりできない。

(3) 攻撃したり防御したりする潜水艦は戦闘から逃走するために潜水できる。潜水は同じ戦闘で同じ海域で行える。潜水した潜水艦は潜水した状態を示すために側面を向ける。潜水状態ではこのターン、攻撃したり攻撃を受けたりしない。潜水した潜水艦はフェイズ6に浮上する。

(4) 潜水艦は戦闘を避けてもよいゲームで唯一の防御ユニットである。

(5) 潜水した潜水艦は潜水した海域で存在しないと考える。従って、どんな海軍もこの海域を通過したり侵入でき、非戦闘移動フェイズで輸送船は搭載したり降ろしたりできる。

日本の潜水艦対連合軍の船

もし連合軍のプレイヤーが、他の連合軍の海軍のユニットが同じ海地域で存在している間に、日本軍の潜水艦を攻撃するならば、そして日本の潜水艦が反撃に成功すると、連合軍は損害を出すためにどれか1つ船舶を選ぶ。

航空機

航空機は戦闘機と爆撃機の2つがある。航空機は領域を攻略できないが戦闘に参加し友軍の領域に帰還できる。航空機は領域と海域で戦闘と防御ができる。

### 12. 戦闘機



移動力：4  
攻撃力：3  
防御力：4  
購入費：12 I P C

戦闘機はたとえ4つの領域しか飛べないが、防御は最大に強い。戦闘機は攻撃力は3で防御力は4である。戦闘移動フェイズに戦闘するために飛行した戦闘機は非戦闘フェイズに着陸しなければならない。戦闘機は爆撃機の護衛をしたり、戦術爆撃で敵の航空機を攻撃したりする。

注記：ヘルキャットはP-38ライトニングに加えて、アメリカに供給される。これらの2種類の戦闘機は同じものとして扱う。

C A P

戦闘機は非戦闘移動フェイズでC A Pに付くことができる。

以下に戦闘機の追加のルールを示す。

(1) 島の上の戦闘機が隣接、あるいは周囲の、海域での海軍の戦闘に参加しない。

(2) 戦闘機がそれらがその後着陸させるために場所がない戦闘に入る自殺行為の飛行に送れない。しかし、戦闘機はリスクな戦闘には送ることができる。戦闘移動では着陸するために空母が必要である。もし戦闘中に空母が失われたら、戦闘機は移動範囲内の他の安全な領域か空母に着陸することにより移動を終えなければならない。もし着陸できないならば、プレイから取り除く。

(3) 戦闘機を上で述べたリスクの高い戦闘へ送ったら、戦闘が完了後に航空機をどこに着陸させるか事前に宣言しなければならない。例えば、あなたは、近くの航空母艦に生き残るための戦闘機を降ろすのに十分な空領域があるだろうと、損失があると想定しての戦闘機集団を戦闘の中に動かしてはならない。

(4) 空母のある戦闘の中へ着陸するのを意図して4つの移動力を使用して送り込んだら、その時他のユニットと一緒にこの戦闘機を撤退させられない。もし他のユニットが撤退するならば、戦闘機は取り除かれる。これは空母が撤退したため起こる。

(5) 戦闘機のみが空母で着陸と発進ができる。空母は2機以上の戦闘機は搭載できない。もし戦闘機が発進し戦闘を望んだら、ターンのスタート時に空母に置かれた場所から行わなければならない。空母から発進した時、空母のいる海域は移動の数に数えない。

### 13. 爆撃機



移動力：6  
攻撃力：4  
防御力：1  
購入費：15 IPC

爆撃機は攻撃力4で防御力1である。爆撃機は遠方まで飛行できるが、戦闘機より購入にコストがかかる。戦闘移動フェイズに攻撃のために飛行した爆撃機は非戦闘移動フェイズに着陸しなければならない。爆撃機は戦略爆撃ができる。爆撃機は1つのターンに両方できない。

爆撃機は飛行距離内の陸上領域、島に着陸しなければならない。攻略されたばかりの領域にも着陸はできないし、空母にも着陸はできない。爆撃機がそれらがその後着陸させるために場所がない戦闘に入る自殺行為の飛行には送れない。

2002年10月作成

ミドルアース東京支部 高木秀司

オリジナルクレジット

ゲームデザイン：Larry Harris、Stephen Baker、Rob Daviau

リードプレイテスター：Mark McLaughlin

プレイテスター：Michael Sandy、Ray Irwin、Aaron Chamberlain

2002年10月22日

At what point does Japan claim victory on the basis of VPs?

Is it at the end of Japan's turn or the end of the round?

日本は勝利点の基本が何ポイントで勝利するのか？

これは日本のターンの終了時かラウンドの終了時なのか？

Japan wins or loses on VPs at the end of its turn. This always gives the Japan player a turn to squeak out the win or die trying.

日本はターンの終わりに勝利点を失うか勝利する。これは常に勝利をキーキー言うかダイスで挑戦することのターンを日本プレイヤーに与える。

Setup

配置

Experienced players sometimes find that it's too easy for Japan to win. (Beginning players often decide that it's too hard for Japan to win -- it's all a matter of learning the strategy.) If Japan is winning too often, make the following changes to the setup listed on the Japanese Reference Chart:

経験のあるプレイヤーは日本がしばしば勝利することをとても簡単だと発見する。(初級プレイヤーはしばしば日本が勝

利するのは難しいと決心するーこれはすべて戦略の知識の問題である)。もし日本がしばしばとても良く勝利するならば、次の変更を行なう。

French Indochina receives 2 infantry, not 4;

French Indochinaは2個の歩兵を受け取る、4個ではない。

Hainan receives 6 infantry, not 4;

Hainanは6個の歩兵を受け取る、4個ではない。

Sea zone 37 receives 1 transport, not 2;

海域37は1個の輸送艦を受け取る、2個ではない。

The Mariana Islands receive 0 fighters, not 1;

マリアナ諸島は戦闘機を配置しない、1機ではない。

Sea zone 20 receives 0 subs, not 1;

海域20は潜水艦を配置しない、1隻ではない。

Sea zone 22 receives 1 sub, not 0.

海域22は1隻の潜水艦を配置する、0隻ではない。

Victory

勝利

Assume that Japan collects 28 IPCs on a particular turn, gaining two

victory points.

そのターンに日本が28 IPCを集めたと仮定すると、2点勝利ポイントが上がる。

The Allies take away some captured Japanese territory, but Japan retakes it again on his next turn and collects 28 IPCs again.

連合軍は幾つかの占領した日本の領域で効果を減少させることができ、しかし日本は次のターンに奪い返せば、再び28 IPCになる。

He adds two more VPs to his total, correct? (The alternative would be adding 3 VPs for bringing in 28+28=56 VPs.)

2つ以上の勝利点を合計に加えるのは正しいのか？(代わりに28+28=56 VPを生じ3 VPを加える)。

The first example is correct.

最初の例は正しい。

VPs are scored based on IPCs collected turn-by-turn, not cumulatively.

VPはターンからターンへのIPCが基本となる得点で、累積はしない。

If that was the case, Japan would win when it collected 220 IPCs.

もしこの様な場合、日本は220 IPCを集めると勝利する。

Also remember that Japan gets to count the IPCs it captures from an enemy capital as IPC income for that turn.

また、日本はターンのIPCの収入の様に敵の補給源から奪ったIPCをカウントできる。

Do Strategic Bombing Raids against Japan reduce Japan's VPs?

日本に対する戦略爆撃は日本のVPを減少させるのか？

Yes.

はい

Japan's VPs are reduced by one for every 10 IPCs handed over at once.

日本のVPは一度に10IPCを破壊される毎に1点減少する。

A bombing raid that costs Japan 5 IPCs costs it no VPs.

日本の5IPCコストでの爆撃はVPは失わない。

A bombing raid that destroys 15 IPCs also reduces Japan's VP total by one.

15IPCを破壊した爆撃は日本のVPは1点減少する。

Szechwan is the capital of China.

Szechwanは中国の補給源か？

If Japan captures Szechwan and holds it for a turn, does the Japanese player win?

もし日本はSzechwanを占領したら、ターンで保持したら、日本プレイヤーは勝利するのか？

No.

いいえ

Japan wins only by taking and holding India, New South Wales, or USA.

日本はIndia、New South WalesかUSAを占領しなければ勝利しない。

Japan's First Turn

日本の最初のターン

The special rule concerning Japan's first turn is in the section dealing with land combat.

日本の最初のターンに関係ある特別ルールはこのセッションで陸上戦闘として扱う。

Does this rule apply to air and naval combat as well?

このルールは航空機と海上戦闘を扱うのか？

Yes.

はい

It applies to all combat during Japan's first turn, except attacks in Chinese territory.

中国の領域を攻撃するのを除いて、最初の日本のターンには全ての攻撃ルールが適用される。

If Japan conducts Strategic Bombing against India on turn 1, does the defending fighter need a one to hit the bomber?

もし日本は1ターンにインドに対し戦略爆撃を行うなら、防御戦闘機は爆撃の命中は1が必要か？

Yes, during turn 1.

はい、1ターンの間。

Does Japan get its first turn advantage through the entire turn, or only during the first dice exchange of each battle?

日本は完全なターンの間有利な最初のターンを得るか、最初のダイスにそれぞれの戦闘で交換できるのみか？

Japan gets the first turn advantage throughout its

entire first turn.

日本は完全なターンの間最初のターンの有利を得ることができる。

It applies to every defensive combat roll made by the British and US/China players, except those in China. 中国を除いて、イギリスとアメリカ/中国プレイヤーによるそれぞれの防御戦闘のダイスに適用する。

India and Australia

インドとオーストラリア

The British player starts with 20 IPCs for Australia and 15 for India.

イギリスプレイヤーはオーストラリアで20IPCとインドで15IPCで始める。

Does he also get 12 IPCs for the three convoy centers immediately, or must he wait until the end of his first turn to collect this income?

イギリスプレイヤーは3つの輸送艦補給源の12IPCを直ちに受け取るのか？、この収入のため最初のターンの終了まで待つのか？

These 12 IPCs are given at the beginning of the game along with the 20 Australian and 15 Indian IPCs.

これらの12IPCはオーストラリアで20IPCとインドで15IPCをゲームのはじめに受け取る。

The British player must disperse the convoy income between those two powers as he sees fit.

イギリスプレイヤーはきちんと分割できるならこれらの2つの陣営に輸送船の収入を分割しなければならない。

This money is also collected during the usual Collect Income step of every turn, for each convoy center England still controls.

この資金はイギリスの支配しているそれぞれの輸送船団から、ターンの通常の収入ステップに集める。

As at the beginning of the game, the convoy income always must be split immediately between India and Australia.

ゲームの始めに、輸送船の収入はいつもインドとオーストラリアに直ちに分割されなければならない。

How can you tell British, Australian, and Indian troops apart?

イギリス、オーストラリア、インドの部隊を別々に呼ばなければならないのか？

You don't need to.

別々にしなくて良い。

Once the units are placed on the board, they all become "Commonwealth British" troops.

1回ユニットは地図盤に置かれたら、全てイギリス同盟軍になる。

There's no need to tell them apart.

これら個別に識別する必要はない。

How do you adjust the national production chart if the Indians and Australians capture a territory in a combined

attack?

もしインドとオーストラリアが共同攻撃で領域を取ったら、  
国家生産チャートをどのくらい調整するのか？

Which country would take control of the territory?

どちらの国が領域を支配するのか？

See the answer to the previous question.

前の質問の答えを参照のこと。

Once troops are on the board they aren't Indian or Australian, they are just "Commonwealth British" troops.

1 回地図盤置かれた部隊は、インドかオーストラリアではない、イギリス同盟軍である。

If they liberate a former Allied territory from the Japanese, it reverts to the control of its original owner. もし彼等が以前の連合軍の領域を日本から開放したら、それは元の所有者の支配下になる。

If they capture Manchuria, Shantung, or Korea, the IPCs are added to China's total.

もしManchuria, Shantung, Koreaを支配したら、IPCは中国に合算される。

If they capture Siam or French Indochina, the IPCs are added to the Indian total.

もしSiamかFrench Indochinaを支配したら、IPCはインドに合算する。

Similarly, if they capture the Ryukyu Islands, Bonin Islands, or Japan, the IPCs automatically go to the Indian total.

同様に、もしRyukyu諸島、Bonin諸島、日本を支配したら、IPCは自動的にインドに合算される。

Australia never goes above 20 and never claims new territory.

オーストラリアは20以上に決してなれない、決して新しい領域は獲得できない。

## Convoy Centers and Convoy Routes

### 輸送船団と輸送船経路

I just don't get convoys and convoy routes.

輸送船団と輸送船経路を得ることは出来ない。

What's the difference and how do they work?

どのような違いと作用をするのか？

A convoy center is a sea zone that produces IPCs for just one nation.

輸送船団は丁度1つの国家のIPCとして海域にある。

In many respects, it's like a land territory with an IPC value, except that Japan can't ever collect the IPCs. 多くの注意点は、日本はIPCを受け取れない点を除き、IPCのある陸地の領域の様に扱う。

It represents 'off board income' arriving to the war from other parts of the world.

これは世界の他の部分から戦争のために来る地図盤外収入である。

If Japan has ships or subs in a sea zone with a convoy center and there are no Allied ships or surfaced subs

there, than Japan captures the convoy center and the Allied nation subtracts the convoy's value from its Production Chart.

もし日本の船舶か潜水艦が輸送船団のある海域にいて連合軍の船舶か浮上している潜水艦がないなら、日本は輸送船団を占領し連合軍は生産チャートから輸送船団の値だけ減算する。

Japan doesn't get to add that production to its total.

日本は輸送船団の値を加えることは出来ない。

If any Allied ships or subs recapture the convoy center (as described on page 22), then the original Allied owner gets to add the IPCs back to its total income, just like a liberated territory.

もし連合軍の船舶か潜水艦が輸送船団を再度占領したら、領域を開放した様に最初の連合軍の所有者は再び収入をIPCに加えることができる。

A convoy route is different.

輸送船進路は異なる。

Convoy routes don't belong to any particular country.

輸送船進路は個々の国には属さない。

Instead, a convoy route is like an extension of the land territory that it's named after.

代わりに、輸送船進路は名前の後に続く陸上の領域の延長として扱う。

In order to collect the IPCs for that land territory, a player or his allies must control both the land territory and the convoy route.

陸上のIPCとして受け取るために、プレイヤーか連合軍は陸上の領域と輸送船進路の両方を支配しなければならない。

If Japan controls one and the Allies control the other, then no one gets the IPCs.

もし日本が1つを支配し、連合軍はもう1つを支配したら、IPCは受け取れない。

The faded national symbol that marks each convoy route is there only to indicate who controls the route at the start of the game.

輸送船進路のマークが薄く色の国籍マークとしてあるのはゲームのスタート時に誰が進路を支配しているか示しているだけである。

For example, consider the Celebes convoy.

例えば、Celebes輸送進路を考えてみれば。

At the start of the game, Australia has 20 IPCs marked on the Production Chart.

ゲームスタート時に、オーストラリアは20IPCを持っている。

If Japan occupies Sea Zone 39 during its turn, then Australia's IPC total is marked down by 1--Australia can't collect the 1 IPC for the Celebes because it doesn't control both the land territory and the convoy route.

もし日本はターンに海域39を支配したら、オーストラリアのIPCの合計は1つ減る--オーストラリアは陸上領域と

輸送船進路の両方を支配しないとCelebesのIPCは受け取れない。

Japan can't collect it either, for the same reason.

日本は同じ利用の様に、いずれからも受け取ることが出来ない。

If Japan captures the Celebes islands on its next turn and still controls Sea Zone 39, then Japan gets to add the Celebes IPC to its total.

もし日本は次のターンにCelebes諸島を支配したら海域39を支配したら、その後日本はCelebesIPCを得ることができる。

Can a Japanese ship or sub capture two convoy routes and/or centers in one turn?

日本の船舶か潜水艦は1つのターンに輸送船団と／か輸送船進路の2つを支配できるのか？

(It moves into an empty sea zone, takes control of the convoy, then moves on to another sea zone with another convoy center or route.)

(空の海域に移動したら、輸送船の支配を得ることができ、その後他の輸送船団か輸送船進路のある他の海域に移動できる)

Yes, this "navy blitz" is completely legal, as long as the moving ship isn't a transport.

はい、これは「海軍電撃戦」は移動する船舶が輸送船でない限り、正当な行為である。

Kamikazes

神風攻撃

Is a battleship immediately sunk by a kamikaze attack or does it still take two hits to sink?

戦艦は神風攻撃で直ちに沈むのかもしくは2ヒットまで沈まないのか？

Battleships always have two hits.

戦艦は常に2ヒットである。

A kamikaze attack causes one hit.

神風攻撃は1ヒットである。

The advantage is that the kamikaze gets to choose its target.

神風攻撃の長所は目標を選択できる。

Can only aircraft be used for kamikaze attacks?

航空機は神風攻撃だけできるのか？

Or can naval units also make kamikaze attacks?

もしくは海軍ユニットは神風攻撃できるのか？

Kamikaze attacks are only made by planes, but in practice, it doesn't matter.

神風は航空機のみで行われる、しかし実際問題、問題ではない。

Kamikaze attacks aren't made by actual units on the board.

神風攻撃は地図盤上の現在のユニットにより行われない。

Kamikazes are "virtual" units that exist only as a kamikaze marker on the Production Chart.

神風攻撃は生産チャート上の神風マーカーでのみ存在する架空のユニットである。

In effect, they are six "free" attacks that the Japanese player is allowed to make.

事実上、これらは日本プレイヤーが行える6個の自由な攻撃である。

Don't make the mistake of using (i.e, removing from the board) an actual unit after making a kamikaze attack.

神風攻撃をした後で使用している現在のユニットの誤りをするな(例えば地図盤上から取り除く)。

The Japanese player simply declares the target(s), moves the kamikaze marker down the track, and rolls the die.

日本プレイヤーは単に目標を宣言し、トラックで神風マーカーを1つ下げ、ダイスを振る。

The Japanese player wants to use kamikazes in more than one battle.

日本プレイヤーは1つ以上の戦闘で神風攻撃を使用することを望む。

Must all kamikaze attacks be declared for all battles before any are resolved?

全ての戦闘は解決する前に全ての戦闘を宣言しなければならないのか？

All kamikaze attacks are declared before any battles are started.

全ての神風攻撃は戦闘の始まる前に宣言する。

This means that the Japanese player must decide how many Kamikaze attacks he will make in each battle and what their targets will be before any dice are rolled.

この意味は、日本プレイヤーがどのくらいの数の神風攻撃それぞれの戦闘で使用するかとダイスを振る前に目標はどれかを解決しなければならない。

The actual attacks happen during the first round of combat in each battle.

実際の攻撃はそれぞれの戦闘の最初のラウンドで起こる。

Ships hit by kamikaze may fire back.

神風により命中した船舶は反撃できる。

Can the Japanese use Kamikaze in a sea zone that has been under complete Allied control for a whole turn?

日本は連合軍の支配下にある海域で神風攻撃をでいるのか？

Yes. If the sea zone contains a Kamikaze symbol, they are always an option, as long as any remain.

はい、もし海域に神風の印があるなら、残っている限り、選択できる。

Can Kamikaze attack units on an island?

神風は島にいるユニットに攻撃できるのか？

No. They attack only in sea zones.

They can be used regardless of whether the Japanese are attacking or defending, however.

これは日本が攻撃か防御かに関わらず使用できる。

Industrial Centers and Placing New Units  
工場と新しいユニットの配置。

Only the US can buy industrial complexes.  
アメリカのみが工場を購入できる。

Does this mean that once a non-US industrial complex is destroyed, that country can't build or buy any more and is pretty well out of the war?

この意味は非アメリカの工場が1回破壊され、国は再建できず戦争から離脱するのか？

Industrial complexes can't be destroyed, only captured.  
工場は破壊できない、占領できるだけである。

As each country has an industrial complex in its capital, it can't lose all its industrial complexes without losing its capital.

それぞれの国は首都に工場がある、これは首都が失われない限り全ての工場は失わない。

When that happens, it is likely that that country has pretty well had it.

起こったとき、これはこの国はかなり上手に工場を所持していることはありそうだ。

It's also likely that the game will end soon.

これはすぐにゲームが終了することもあり得る。

Where can Industrial Complexes be built?

工場はどこに建てられるのか？

Only the US can build ICs, and they can only be built in territories that are blue (US) or brown (Japanese) AND under US control.

アメリカのみが工場を建設できる、そしてアメリカの支配下の茶色（日本）か青色（アメリカ）の領域のみに建設できる。

Can you place naval units in Hawaii?

ハワイに海軍ユニットは置けるのか？

Page 25 states "Naval units acquired during phase 1 are now placed in sea zones adjacent to your home territory."

「フェイズ1に獲得した海軍ユニットは自分の本国領域に隣接した海域の置く」となっている。

Is Hawaii considered US home territory?

ハワイはアメリカの本国領域として良いのか？

Yes, the US can build all types of units in Hawaii.

はい、アメリカはハワイにユニットの全てのタイプを置くことができる。

“Home Territory” was a poor choice of words.

「本国領域」はうまくない言葉の選択であった。

They are subject to the usual restrictions; units can only be placed in territories (or sea zones adjacent to territories) that were owned since the start of the player turn.

これらは通常の制限に従わなければならない；ユニットはプレイヤーターンの始めから支配している領域（もしくは領域

に隣接した海域）にのみ置ける。

So can the USA spend all 75 IPCs building units in Hawaii if it so chooses?

もし選択できるなら、アメリカはハワイに全て75IPCでユニットを作れるのか？

Yes.

はい、できます。

Is there a limit to how many units can be placed at a particular industrial complex?

個々の工場に置くことができるユニットの数に制限はあるのか？

Sometimes.

時々

Any number of units per turn can be placed at an IC that the player owned at the start of the game.

好きなだけターンにユニットの数はゲームのスタート時に所有している工場に置くことができる。

If the IC was captured or was built during the game, then the number of units placed there per turn can't exceed the territory's IPC value.

もし工場は占領したりゲームで建設したら、ターンにこれらに置けるユニットの数は領域のIPC値を越えることは出来ない。

If the IPC value is 0, then an IC can't be built there.

もしIPCが0なら、工場は製造が出来ない。

(A common house rule, brought over from the original Axis & Allies, is that ICs can be built in 0 IPC territories and one unit per turn can be placed there.

共通のハウスルールでは、オリジナルのA & Aから逸脱して、工場は0IPCの領域でも生産でき、ターンに1個のユニットを置ける。

This is not an official rule, but its use seems to be widespread.

これは正式なルールではない、しかし普及したルールとして使用して良い。

Assume this modified rule is not in effect unless all players agree to it beforehand.)

この修正ルールは前もって全てのプレイヤーの同意がない限り効果はない。

The rulebook states the US marines cost 4 IPCs, but the US reference

card shows them costing 3 IPCs. Which is it?

ルールブックでアメリカの海兵隊は4IPCで生産となっているが、アメリカの参照カードには3IPCとなっている。

どちらが正しいのか？

Marines cost 4 IPCs, not 3.

海兵隊は4IPCで、3ではない。

The book is right, the chart is wrong.

ルールブックが正しく、チャートは間違っている。

Can you build one naval piece in an enemy-controlled sea zone specifically to cause combat and prevent Shore Bombardment?

明確に原因となった戦闘と国に対する爆撃を防止した敵の支配下の海域に1個の海軍ユニットを生産できるか？

Yes. This may seem sneaky, but it's legal.

はい。これは卑劣な手段であるが、正当である。

Sometimes, it's an excellent tactic.

時々、これは優秀な戦術である。

What is the significance of the Burma road?

どうしてビルマロードは重要であるのか？

China receives an additional infantry unit if the Burma road is open at the start of the Chinese turn.

中国はもしビルマロードが中国ターンのスタート時に開いているなら、追加の歩兵ユニットを受け取る。

If Chinese forces capture French Indochina or Siam, can the US build an industrial complex there?

もし中国の戦力がFrench IndochinaかSiamを占領したら、アメリカは工場をそこに建設できるのか？

No, not if all the land forces involved in the capture were Chinese.

いいえ、もし占領した全ての陸上戦力が中国であったとしてもできない。

If a joint Chinese/US land force captures the territory, then it can go to either country.

もし連合した中国/アメリカが領域を占領したら、どちらの国にも移動できる。

If it goes to the US, then an IC can be built there and on the following turn, US units can be placed there.

もしアメリカが移動したら、その後工場はそこに建設でき、次のターンにできる、アメリカのユニットはそこに置くことができる。

There must be US land forces physically in the territory when it is captured for it to be controlled by the US (and the same thing applies to China).

これらはアメリカにより支配された占領された場合に領域に物理的にアメリカの陸上戦力を置かなければならない（そして同じ物事は中国にも適用する）。

If the only US units involved were air units, or all US land units were killed in the battle, then the US can't take possession.

もしアメリカが影響を及ぼしたユニットが航空機ユニットだけなら、もsきは全てのアメリカの陸上ユニットは戦闘でいなくなったら、アメリカは占領できない。

(The territory isn't "captured" until all Japanese units are destroyed, so US units that die before the battle is won are not involved in the "capture.")

領域は全ての日本のユニットが破壊されるまで「占領できない」、戦闘に勝利する前のダイスのアメリカのユニットは「占領」には関係ない。

What can the US build in Szechwan?

アメリカはSzechwanに生産できるか？

Nothing.

決して出来ない。

The US/China player can build only Chinese infantry in Szechwan.

アメリカ/中国プレイヤーはSzechwanに中国歩兵のみ生産できる。

If the Japanese capture Szechwan, however, they can place one unit there per turn, the same as at any captured industrial complex.

もし日本がSzechwanを占領したら、しかしながら、これらは1ターンに1ユニットを置けるだけである、いずれかの占領した工場と同じである。

Movement

移動

Can a transport sail from Japan's naval base (sea zone 36) to the naval base in Malaya and unload troops in Siam?

日本の海軍基地（海域36）からMalayaの海軍基地に輸送艦で移動しSiamに部隊を揚陸できるか？

Yes, during Non-combat Movement.

はい、非戦闘移動フェイズにできる。

Naval bases don't affect Combat Movement.

海軍基地は戦闘移動に影響を及ぼさない。

Even though the naval base is technically in Malaya, the ships are placed in sea zone 46 and can unload into any adjacent land territory: Malaya, Siam, or French Indochina.

海軍基地はMalayaにテクニカルではあるが、船舶は海域46に置けるそして隣接した陸地に揚陸できる（Malaya、Siam、French Indochina）。

Can fighters and bombers fly over the Himalayas?

戦闘機と爆撃機はヒマラヤ山脈を越えて移動できるか？

No. Nothing can enter or cross the Himalayas.

いいえ、ヒマラヤ山脈は進入も越えることも出来ない。

Can armor units move two spaces in order to join an amphibious assault?

装甲ユニットは上陸作戦と連動して2スペース移動できるのか？

Yes. They still can't retreat (no land units are ever allowed to retreat from an amphibious assault, no matter where they came from).

はい、さらに撤退できない。（陸上ユニットは上陸作戦から撤退を許されない、たとえどこから来たとしても）。

Can a fighter move into a sea zone and land at an airbase with its 4th and final move?

戦闘機は4つ目と最終の移動で航空基地のある海域と陸地に移動できるのか？

Yes, as long as that island has been under the fighter owner's (or an ally's) control since the beginning of the turn.

はい、島がターンのはじめから戦闘機の所有者（あるいは同盟）の支配下にある限り。

That's the whole point of an airbase.

これは航空基地の全ての点である。

Consider the situation where a carrier is attacked and sunk, but the

fighters it carried survive the battle.

空母が戦闘で沈んだが、搭載戦闘機は戦闘で生き残った場合。

The fighters are allowed to move one space to reach a friendly carrier or territory.

戦闘機は友軍の空母が領域に届く1つのスペースの移動を許可される。

Does this include an air base in an adjacent sea zone that can be reached with only one movement point?

これには1つの移動力のみで行ける隣接した航空基地は含まれるのか？

Yes. An island with an air base is pretty much the same thing as an aircraft carrier where fighter movement costs are concerned.

はい、航空基地のある島は戦闘機の移動コストに関係のある空母の様に同じとして扱う。

When can Allied planes land in a newly captured territory?

連合軍の航空機は新しく占領した領域に着陸できるのか？

Never. US planes can land in a territory or island that was captured during Britain's turn and vice versa, but if the territory wasn't friendly at the beginning of the air unit's turn, it can't land there, ever.

できない、アメリカの航空機はイギリスのターンに占領した領域か島に着陸できるそして逆も、しかしもし航空機ユニットのターンの始めに領域は友軍のものでないなら、着陸は出来ない。

Can a ship split its movement into Combat and Non-combat Movement?

船舶は戦闘と非戦闘移動フェイズで移動力を分割できるのか？

No.

いいえ

Combat

戦闘

If some pieces were transported into battle and others moved in normally, can the transported units retreat into the friendly territory where other units came from? もし幾つかのコマが戦闘で輸送され他は普通に移動してきたら、輸送されたユニットは他のユニットが来たところかの友軍

の領域に撤退できるのか？

No. Land units cannot retreat from any battle where at least one unit was unloaded from a transport.

いいえ、陸上ユニットは輸送船からすくなくとも1ユニットを揚陸させないと戦闘から撤退できない。

Air units are allowed to retreat, leaving the ground forces to fend for themselves.

航空機ユニットは残った地上ユニットからかわすため、撤退できる。

Is there any way to pursue subs?

潜水艦を追跡できるか？

They simply submerge and then come back next turn to cause more hassles.

これらは単に潜水しその後もっともうさがる理由のため次のターンに戻ってくる。

About the only way around this problem is to destroy all of the enemy subs with overwhelming numbers before they have the chance to submerge.

これらは潜水する機会の前にこの難問は圧倒的な数の敵潜水艦を全て破壊する。

Battleships are tough to sink!

戦艦は沈めるのは困難だ。

My opponent had two BBs in a task force, which let him pretty much ignore the first two hits I inflicted in every battle without losing anything.

私の敵は機動艦隊に2隻の戦艦を持っていた、何も失わない以外それぞれの戦闘で加えた最初の2ヒットを無視した。

How is that fair?

これは正しいのか？

That's fair because battleships cost 24 IPCs, more than any other unit in the game.

これは正しい、なぜなら他のユニットよりも戦艦は24IPCかかる。

This tactic is absolutely legal, and is essentially what battleships are for.

この戦術は完全に正当であり、どんな戦艦であるかは本質的する。

Does artillery give its bonus to infantry in amphibious assaults?

砲兵は上陸作戦で砲兵にボーナスを与えるか？

Yes.

はい

Do marines still attack with a 2 if they join an amphibious assault by

marching in from an adjacent territory?

もし海兵隊が隣接した領域から来て上陸作戦に参加したら、2で攻撃できるのか？

Yes, marines attack with a 2 during any amphibious assault, no matter how they arrive.

はい、海兵隊はどのくらい来ようとも、上陸作戦で2の攻撃力である。

Can artillery that was paired with an infantry unit in one round of a battle be paired with a marine in a different round (and vice versa)?

1つの戦闘のラウンドで歩兵ユニットと一緒にいる砲兵は他のラウンドで海兵隊と合流できるか（そして逆もあるか）？

Yes, the artillery can be paired up with a new unit every round.

はい、砲兵はそれぞれのラウンドで新しいユニットと合流できる。

Does a submarine's First Strike cause one hit?

潜水艦の先制攻撃は1ヒットをもたらすだけか？

Or does a single First Strike attack sink a battleship?

もしくは1回の先制攻撃で戦艦を沈められるのか？

Nothing ever causes more than one hit with a single attack, including a submarine.

潜水艦を含んだ、1回の攻撃で1ヒット以上与えられない。

A battleship hit by a sub's First Attack is tipped on its side and then it gets to shoot back.

潜水艦の先制攻撃を受けヒットされた戦艦は損害で側面を向かせその後反撃を行う。

If two subs hit it, it sinks before getting to make its own attack.

もし2隻の潜水艦から命中があったら、反撃の前に沈没する。

What happens if a carrier with two fighters is attacked and sunk by a sub's First Strike?

2機の戦闘機を搭載した空母が攻撃を受け潜水艦の先制攻撃で沈んだら、何が起きるのか？

Do the fighters go down with the carrier?

戦闘機は空母と一緒に沈むのか？

If there were other enemy ships in the zone, can the fighters stay and fight them?

もし領域内に他の敵艦艇がいたら、戦闘機は留まり、攻撃できるのか？

The fighters are not lost with the carrier.

戦闘機は空母と一緒に失われぬ。

They must participate in the rest of the battle.

戦闘機は戦闘の残りに関与しなければならない。

If there is no battle or the fighters survive it, they can move one space to reach a friendly carrier, land territory, or airbase.

もし戦闘がないか生き残ったら、1スペース以内の友軍の空母か陸上領域か空軍基地に移動できる。

(Of course, if the sub was the only attacker, then the fighters cannot participate in the battle if there is no defending destroyer to spot the subs for them.)

もちろん、もし潜水艦のみが攻撃側であるなら、その後戦闘

機は戦闘機のために発見できる防御する駆逐艦がいなければ、戦闘には関与できない。

A carrier can destroy a sub without the aid of a destroyer (i.e., the carrier itself, not its planes).

空母は駆逐艦の援助なしで潜水艦を破壊できる。

Assume that a carrier with two fighters attacks a sub and a battleship.

2機の戦闘機を持つ空母は潜水艦と戦艦を攻撃できるとすれば。

The carrier and one of the fighters score hits.

空母と戦闘機の1機は命中があった。

Can the defender place one hit on the sub and one on the battleship?

防御側は潜水艦に1ヒットと戦艦に1ヒット与えることができるのか？

Yes, but only a hit that comes from the carrier itself can sink the sub.

はい、しかし空母自身からの命中のみは潜水艦を沈没させられる。

If both hits had come from fighters, both would have to be taken by the battleship.

両方の命中が戦闘機からなら、両方は戦艦に命中する。

Can defending submarines submerge before the attacker attacks?

攻撃側の攻撃の前に防御側の潜水艦は潜水できるのか？

No. The only time subs can submerge is right before they roll the dice for their attacks.

いいえ、潜水できる潜水艦は攻撃のダイスを振る前が正しい。

The attacker always gets to roll his attacks first, so defending subs can't

avoid the first round of combat.

攻撃側はいつも最初に攻撃のダイスを振れる、防御側の潜水艦は戦闘の最初のラウンドには回避できない。

Attacking subs, however, can move into a sea zone and immediately submerge (this is called sub-stalling).

攻撃する潜水艦は、とはいえ、海域に移動した後で、直ちに潜水できる。

Can the attacker retreat at the end of a battle that he just won?

攻撃側は勝利した戦闘の終了時に撤退できるか？

If all defending units are destroyed or submerged, then all attacking units (except aircraft) must remain in that sea zone or land territory.

もし全ての防御側のユニットは破壊したか潜水したら、全ての攻撃ユニットは（航空機を除いて）海域か陸上の領域に残らなければならない。

Is there any way in which battleships and destroyers can bombard without land units making an amphibious

assault?

戦艦と駆逐艦は上陸戦闘で陸上ユニットを伴わないで砲撃できるのか？

No. There must be at least one unit unloading from a transport into the enemy territory in order for a bombardment to happen.

いいえ、砲撃するために敵の領域内に少なくとも1個のユニットを輸送艦から揚陸させなければならない。

The rules state that attacking units can retreat into any one adjacent territory that provided attacking units.

攻撃したユニットは戦闘を行ったユニットに1つの隣接した領域に撤退できる。

Does this also apply to air units?

これは航空機ユニットにも規定できるのか？

No. When air units retreat, they can move to any friendly carrier, land territory, or airbase that is within their remaining range.

いいえ、航空機が撤退するとき、残りの移動距離内の友軍空母、陸上領域か航空機基地に移動できる。

When aircraft move into a sea zone, can they choose whether they want to attack naval targets, land targets, or both?

航空機が海域に移動してきたとき、海軍ユニット、陸上ユニットか両方とも攻撃を選択できる。

Do they have to defeat the naval targets before moving on to the land targets?

陸上の目標に移動する前に海軍ユニットを破壊できるのか？

Aircraft do not get to choose the units they engage.

航空機は交戦するユニットを選択できない。

If it's naval combat, the attacking units engage every enemy ship, sub, and plane in the sea zone.

もし海軍攻撃を選択したら、攻撃ユニットはそれぞれの敵船舶、潜水艦、海域の航空機と交戦できる。

If it's land combat, the attackers engage every land and air unit in the territory.

陸上戦闘を選択したら、攻撃側は陸上ユニットと領域にいる航空機ユニットと交戦できる。

The defender chooses which of his units become casualties.

防御側は損害を受けるユニットを選択できる。

Remember that sea zones and the islands in them are separate spaces.

海域と島は分割されたスペースである。

Units on an island are treated as if they are adjacent to the surrounding sea zone, not in it.

島にいるユニットは海に囲まれて隣接しているかの様に扱い、海の中にはいない。

Air units can fly through an enemy-occupied sea zone to attack the island instead, and in that case units in the sea zone would not be involved the ensuing battle.

航空機は代わりに島を攻撃するために敵の海域を通過して飛行できる、このような場合、海域にいるユニットは次の戦闘に巻き込まれない。

Combat Air Patrol

C A P

A fighter unit that was on CAP lands during phase 2 of the turn.

C A Pの戦闘機はターンのフェイズ2に着陸する。

Does that mean it has only 3 movement points left for Combat or Non-combat Movement?

この意味は戦闘フェイズか非戦闘フェイズに3移動力だけ残っているのか？

No. The fighter has its full, normal movement range for the rest of the turn.

いいえ、戦闘機はゲームの残り完全な移動力で移動できる。

It can also take full advantage of airbases.

これは航空基地の特典を使用できる。

In other words, once Phase 3 begins, you can forget which units were on CAP at the start of the turn; that has no effect on the remainder of the turn.

その他の言葉は、1回フェイズ3が始まったら、ターンの始めにC A Pについてのユニットを忘れることができる；これはターンの残り効果はない。

If a fighter coming back from CAP lands at an airbase, does the

movement bonus apply free movement into the adjacent sea zone?

もしC A Pから戻った戦闘機が航空基地に着陸したら、移動ボーナスで隣接した海域に自由に移動できるのか？

During the upcoming Combat or Non-combat Movement Phase, yes.

今度の戦闘フェイズか非戦闘移動フェイズにできる。

Note, however, that airbases have no effect when CAP units are being positioned or are landing; the air unit performing CAP can only take off from or land on an adjacent land territory or an island inside the sea zone.

注記：しかしながら、航空基地はC A Pユニットが位置しているか着陸しているときには影響はない；C A Pしている航空機ユニットは隣接した陸上領域か海域内の島から離陸するか着陸することができるだけである。

If a CAP fighter lands during phase 2, is that considered movement which prevents that plane from performing CAP later that turn?

もしC A P戦闘機はフェイズ2に着陸したら、その飛行機がそのターン後にC A Pを行うのを阻止するのか？

No. Only Combat or Non-combat Movement prevents CAP.

いいえ、戦闘フェイズか非戦闘移動フェイズでC A Pは妨害する。

If enemy ships or planes move into a sea zone where I have CAP, does

my CAP take part in the battle?

もし敵の船舶か航空機がCAPのある海域へ進入したら、CAPは戦闘の一部にできるのか？

Yes. It doesn't matter what the enemy brought in; fighters, bombers, ships, or subs.

はい、これは敵が戦闘機、爆撃機、船舶、潜水艦が来たかどうかは関係ない。

Your CAP is part of the battle.

CAPは戦闘の一部となる。

Fighters and subs can pass through sea zones occupied only by CAP without stopping, but if they do stop, the CAP gets to fight

戦闘機と潜水艦は停止されないでCAPのいる海域を通過できる、しかしもし止まるなら、CAPは戦闘する。

(there must be a friendly destroyer present in order for CAP to attack subs, of course).

CAPが、もちろん、潜水艦を攻撃するために存在している友好的な駆逐艦がいるに違いない。

Can CAP be put up to protect my own ships, like transports?

CAPは輸送船の様に自分の船舶を護衛できるのか？

Having a transport in a sea zone prevents all the same sorts of movement that CAP prevents, so the CAP is redundant in a blocking role.

海域に輸送艦があることはCAPの妨害のための全ての同じ移動の種類を妨害する、そしてCAPは妨害する役目は余剰である。

But can it be flown simply to get land-based fighters into a defensive role over a sea zone?

しかし海域を越えて防御の役目を行うため陸上の基地にいる戦闘機を得るため単に飛行できるのか？

CAP performs two functions.

CAPは2つの活動ができる。

One is to stop enemy ships from moving through a sea zone where you have no ships.

1つは自分の船舶のいない海域を通過しようとする敵の船舶を停止できる。

This allows you to keep your navy concentrated, instead of parceling it out in penny packets to contain the enemy fleet.

これはあなたにあなたの海軍を集中しているようにしておくこと、少ない小分けでそれを分配する代わりに敵艦隊を含んでいることを可能にする。

The second role is the one described in the question; CAP allows land-based fighters to fight defensively (during the enemy's turn) over sea zones.

2番目の役目は質問内で模写されている；CAPは地上の戦闘機に海地域の上に（敵のターンの間に）防御して戦うことが可能である。

That is certainly allowed.

それは確実に許される。

If I have CAP in a sea zone where I also have ships, can enemy planes or ships choose to attack either my ships OR my CAP, but not both?

もし船舶のいる海域内のCAPは持てるのか、敵の航空機か船舶はCAPか船舶のどちらかを攻撃するため選択できるのか、しかし両方は出来ないのか？

No. Air units flying CAP are in the sea zone, just like everything else.

いいえ、海域にいるCAPの航空機ユニットは他のものと一緒である。

CAP merely allows them to be in the sea zone at the end of your turn without a carrier as a base.

キャップがただ彼等に基地として航空母艦無しであなたのターンの終わりにおいて海地域にいることを可能とした。

If enemy units move into that sea zone for a battle, they must fight everything, ships and CAP, all together.

もし敵ユニットが戦闘のためにその海地域の中に移動するなら、彼等はすべて一緒にすべて、船とCAP、と戦わなくてはならない。

If a naval battle occurs in the same sea zone as an island where the defender has fighters, can those fighters join in the battle?

もし海戦が防御側の戦闘機のある島の同じ海域に起きたら、戦闘機は戦闘に参加できるのか？

Not in the naval battle.

いいえ、海戦には参加できません。

That's what CAP is for.

それはCAPが行う。

If the defender wants those fighters to help defend the sea zone, he needs to place them in the sea zone during Non-combat Movement as CAP.

もし防御側がそれらの戦闘機が海地域を防御するのを手伝うことを望むなら、彼はCAPとして非戦闘移動フェイズの間に海の地域に彼等を置く必要がある。

If they stay on the island, they can help defend it against amphibious assault, but can't fight in the surrounding sea zone at all.

もしCAPが島の上に留まるなら、上陸作戦に対して防御できるが、周囲の海域では戦闘出来ない。

### Fighter Planes and Risky Attacks

#### 戦闘機と危険な攻撃

Can a fighter move into battle in a sea zone or land territory where its only chance to land requires that a carrier retreats from a different battle?

戦闘機が海地域あるいは上陸するその唯一のチャンスが航空母艦が異なった戦闘から撤退することを要求する陸領土で戦闘の中に動くことができるか？

No. It's OK if the carrier is involved in a different battle,

but it must not be required to retreat in order to get within the fighter's range.

いいえ、もし航空母艦が異なった戦闘に関係しているなら、問題がない、しかしそれは戦闘機の移動距離内に撤退するように要求されてはならない。

If a fighter is committed to a battle with a risky move, must the landing condition be accomplished at all costs?

もし戦闘機が危険な移動での戦闘に忠実であるなら、着陸状態はどんな犠牲を払っても達成されていなくてはならないか？

For example, assume that a fighter's only place to land is on a carrier in an adjacent sea zone, and that carrier is also involved in a battle.

例えば、着陸する戦闘機の唯一の場所が隣接した海地域で航空母艦にある、そしてその航空母艦が同じく戦闘に関係していると想定しなさい。

If the carrier retreats, the fighter will have nowhere to land.

もし航空母艦が撤退するなら、戦闘機は着陸しなくても良い。

Can the carrier retreat anyway?

空母はとにかく退去できるのか？

Can it be taken as a loss while other ships survive?

それは、他の船が生き残る間に、損失を負わせることができるのか？

The carrier can retreat or be taken as a loss.

空母は退去するか損害を受けることができる。

No one can predict what will happen during combat, and the fighter pilots take their chances like everyone else.

誰も戦闘の間に起きるであろうことを予言することができない、そして戦闘機パイロットは、ほかの皆のような可能性をとるだろう。

Even if the carrier is in the same sea zone as the fighters, it could be chosen to be lost as a casualty while the fighters are still flying, stranding the fighters with no place to land.

たとえ航空母艦が戦闘機の同じ海地域にいても、それは、戦闘機がまだ飛んで、着陸するために場所がない戦闘機を立ち往生させている間に、死傷者として失われるように選択できる。

I want to send fighters into a combat, but the only way they can land

safely is for my aircraft carrier to move into the adjacent sea zone.

私は戦闘機を戦闘の中に行かせることを望む、しかし彼らが安全に着陸することができる唯一の方法は私の航空母艦が隣接した海地域の中に移動することである。

The adjacent sea zone, however, contains enemy ships. 隣接した海域は、しかしながら、敵の船舶がある。

I don't want to expose my carrier to loss during the battle; instead, I want to send in subs and destroyers to

clear the sea zone and then bring in the carrier during Non-combat Movement.

私は戦闘の間に損失に私の航空母艦を暴露することを望まない；その代わりに、私は海地域をクリアーにするため次の非戦闘移動の間に航空母艦を持って来るために潜水艦と駆逐艦で行かせることを望むだろう。

If the sea zone isn't cleared in the battle, the carrier won't be able to advance.

もし海地域が戦闘できれいにされないなら、航空母艦は進むことが可能ではない。

Is this a legal risky move for my fighters?

私の戦闘機のためにこれは正当な危険な移動であろうか？

Yes. It is essentially the same as sending the carrier into the battle and hoping that it survives.

はい、それは本質的に航空母艦を戦闘の中に送ることと、それが生き残ることを希望することと比べて同じである。

It is legal to hinge the fighters' move on winning a battle elsewhere.

他のところに戦闘に勝つことについて戦闘機の移動の折り返すことは合法的である。

(but not on losing a battle elsewhere; see the first question in this segment).

しかし他のところに戦闘を失うことについて；この部分で最初の問題を見なさい。