

**Second World War At Sea**

SOPAC (ソロモン海戦キャンペーン) シナリオ集

## 序

SOPACすなわちソロモン海海戦キャンペーンでは、以下に記載されている場合を除いてSecond World War At Seaシリーズ共通ルールを用います。

枢軸プレイヤーは日本軍、連合軍プレイヤーは全アメリカ、オーストラリア、ニュージーランド軍を受け持ちます。

## コンポーネント

### 航空機カウンターの色

日本陸軍航空隊：茶色  
日本海軍航空隊（艦載機）：白  
日本海軍航空隊（地上機）：ライトグレー

米陸軍航空隊：オリーブグリーン  
米海兵隊航空隊：緑色  
米海軍航空隊：青  
米海軍水上機・飛行艇：濃い青  
オーストラリア空軍：明るい黄褐色

（訳者参考）：航空機カウンターは、機種が型式番号で記載されています。航空機に詳しくないプレイヤーには分かり難いので、日本流のより一般的名称を以下に記載します。（日本軍機のみ）

A6M2：零戦（零式艦上戦闘機）21型

A6M3：零戦22型

A6M2-N：二式水上戦闘機

A5M4：96式艦上戦闘機

D3A1：99式艦上爆撃機

B5N2：97式艦上攻撃機

H6K4：97式飛行艇

G4M1：一式陸上攻撃機

G3M2：96式陸上攻撃機

Ki-43：一式陸上戦闘機「隼」

## 特別ルール

### 天候 (9.8)

天候の状態は、サイの目1と2で、快晴の方へ1段階好転します。出た目が6の場合もう一度サイコロを振り、2度目のサイコロが3～5の場合、大嵐の方へ1段階天候が悪化します。結果6の目では、2段階悪化します。

### 夕方ターン (2.6)

SOPACの地図上では、夕方ターンは常に「夜」として扱います。1日は昼間ターン3ターンと夜間ターン3ターンからなります。

### サボ島 (9.7)

サボ島を含むゾーン(L22)で戦闘を行う場合、戦闘ボード上で島(A1)の隣接ヘックスに進入しても、座礁判定(9.73)はしません。

### 鳥海の幸運：選択ルール

日本海軍重巡洋艦「鳥海」は日本海軍で最も幸運な艦として評判でした。そして、しばしば実際に幸運に恵まれました。ソロモン海の諸海戦においても、繰り返し「鳥海」は損害やその他の不運から逃れる事ができました。それ故「鳥海」が損害を蒙る結果を受けた場合や、座礁(9.73)、応急修理の失敗(8.3)では、日本軍プレイヤーは「鳥海の幸運」に祈願しサイコロを1個振ります。結果1～5で、不利な影響は無視されます。結果6では、鳥海の幸運伝説は終わりを告げ、直ちに爆沈します。

(訳注：以下、非公式エラッタからこの部分のルール明確化)

戦闘で被った損害結果の扱いについて「鳥海の幸運」を如何にして適用するのか、しばしば誤解されています。この説明は、その点を明確にします。

鳥海が砲・雷・爆撃により命中弾を受けた場合、日本軍プレイヤーはそれぞれ個別の命中に対し「鳥海の幸運」でサイコロを振る事が出来ます。

例：あるインパルスに鳥海は主砲弾3、副砲弾2、魚雷1の命中を受けたとします。この例では各命中弾1につき「鳥海の幸運」により合計6回サイコロを振れます。サイの目1～5では命中弾が「はずれ」となり無視します。サイの目6では、その命中弾は弾薬庫に達し爆発を生じ沈没します。

このサイコロを振るのは命中を受けた後で、損害判定より前でなくてはなりません。命中弾による損害発生がすでに解決された後、日本軍プレイヤーは「鳥海の幸運」のサイコロを振ってはいけません。言い換えるなら、幸運により命中を免れるのであって、損害発生を無効にするわけではありません。日本軍プレイヤーは被った全ての命中弾について、「幸運」判定を要求されません。日本軍プレイヤーは、彼が望む幾つかの命中弾についてのみ「幸運」を用いれば良いのです。

座礁の場合、座礁が発生した後にサイコロを振って構いません。サイの目1～5では、鳥海は危うく座礁を回避した事になります。サイの目6では、鳥海はその艦内スペースに浸水が生じ、沈没する事になります。

本来の応急修理のサイの目が1又は2で、鳥海が「応急修理の試み」に失敗した場合、その先、将来のラウンドに応急修理を行う能力の回復をするために、日本軍は「鳥海の幸運」でサイコロを振れます。この直前に実行した「応急修理の試み」の失敗回避のためではないのです。

サイの目1～5は、今後のラウンドにおいて応急修理が完遂されるであろう事を示す。サイの目6では、水上機用ガソリン貯蔵タンクが破損している事にダメコン・チームが気付かず、漏れたガソリンと艦内に充満したガスに電氣的火花が引火し、大爆発と火災を発生させて沈没します。

### 航空機の回収 (14.0)

オーストラリア空軍の補充は、ポート・モレスビーに配置します。米海兵隊の補充は、ヘンダーソン飛行場に配置します。米海軍と陸軍航空隊は、エスピリッツ・サントに配置します。枢軸(日本)の全補充は、ラバウルに配置します。航空基地に帰還するための航続距離・滞空時間が不足したため除去された航空機(10.65)は、回収できません。

### ヘンダーソン飛行場

ヘンダーソン飛行場へ艦砲射撃または揚陸を行おうとする艦艇は、両陣営ともゾーンL22において実施します。飛行場南方の山脈が、島の南(ゲームマップではゾーンM22)からの容易な接近を阻んでいます。

### 増槽

ある種の航空機は増槽タンクを用いる事で、航続距離/滞空時間を延長することが出来ます。増槽はCAP航空機(10.8)の航続距離は延長しません。増槽タンクはSOPACのシナリオで、以下の航空機で常に有効です。

日本	航続距離/滞空ターン
A6M2 零戦21型	26/1
A6M3 零戦22型	20/1

アメリカ海軍  
F4F-4 ワイルドキャット 17/1 (1942年7月以降)

### 増槽の特殊使用

ラバウルからヘンダーソン飛行場に飛行した日本軍A6M2零戦のパイロットは、空中戦に際しても増槽を捨てない勇敢な者達でした。

日本軍プレイヤーは、ラバウルからL22へ飛行する飛行部隊に18/2の航続距離/滞空ターンで指令を出す事ができます。この飛行部隊のA6M2(零戦21型)は全て、空中戦ではその空中戦値から1を引きます。

### 航空機の種類

日本軍のA6M2(零戦21型)とD3A1(99艦爆)は艦載機と陸上機とで、両方同種のカウンターが含まれています。セット・アップ時に枢軸プレイヤーは、陸上機(L)は飛行場に、艦載機(C)は空母に配置できます。例外は各シナリオに記載されています。シナリオのリストに(L)と記載されているのは陸上機で、陸上基地機カウンターを用います。(C)と記されているのは艦載機で、空母搭載機カウンターを用います。アメリカ軍F4F-4、SDB-3、TBF-1は、海軍と海兵隊で同じ種類のカウンターを用います。シナリオでこれらの機を記述する際、連合軍プレイヤーはシナリオのリストで「海兵隊(Marine)」の指示が無い場合、海軍機のみをプレーに用います。

### 橋頭堡

両陣営ともに橋頭堡マーカーを有します。侵攻(揚陸)が生じている、勝利得点を獲得しえる揚陸地点で、港湾施設が無い沿岸ゾーンに置かれます。

### 勝利得点

勝利得点(VP)はシナリオで指示されている目的を達成したプレー終了後と、敵艦への損害発生と沈没によって与えられます。各艦艇はデータシートに記載されている勝利得点を有しており、それが沈んだ時に相手プレイヤーが得点します。これに加え、各プレイヤーは以下の場合に勝利得点を受け取ります。

- 撃沈した敵輸送船(輸送を行っている戦闘艦も含める)が、輸送していた積載量の6倍に等しいVP。
- まだ沈んでいない敵戦闘艦の1主砲マス破壊につき3VP。
- まだ沈んでいない艦艇(BB)、巡洋戦艦(BC)、空母(CV, CVL, CVE, CVL)の1船体マス破壊につき3VP。
- まだ沈んでいない上記以外の戦闘艦の1船体マス破壊につき1VP。
- ゲーム終了時、燃料欠乏状態で海上にいる敵各艦艇につき1/2VP。
- 破壊された敵航空機各1ステップの各防御値1(損耗ボーナス値)(12.5)につき6VP。プレイヤーは、それらが基地へ帰還できなかったり悪天候で破壊された場合も、得点を計上します。
- シナリオで指定された地点へ揚陸させた積載量の12倍に等しいVP。

プレイヤーは、艦砲射撃で以下の得点を受け取ります。(航空機破壊による得点に加えて)

ゾーンL22への艦砲射撃で、そこに敵飛行場または水上機基地がある場合  
戦艦(BB)で20VP  
重巡洋艦(CA)で10VP  
軽巡洋艦(CL)駆逐艦(DD)で1VP

ゾーンL22以外で敵港湾、飛行場、水上機基地がある地点への艦砲射撃

戦艦(BB)で5VP  
重巡洋艦(CA)で1VP

(訳注：以下、非公式エラッタから、この部分のルール明確化)

味方の艦艇が沈没する毎に、それが敵の活動によるものであれ、艦底に穴を開けた沈没(自沈)であれ、浸水での沈没であれに関わらず、敵プレイヤーは勝利得点を満額受け取ります。

## 戦闘シナリオ

以下のシナリオは、戦術ボードのみを用い、新規プレイヤーがゲームシステムに慣れるためのものです。  
上級ルールは、戦闘シナリオでは用いません。  
進行方向（針路）は、選択ルール18「水上戦闘 選択ルール」を用いる場合にのみ使用します。

訳注：以下、各シナリオに登場する個々の艦艇等戦力については、省略。原典（英文シナリオ集）を参照して下さい。

### 戦闘シナリオ1 The Contest Continues（戦いは続く）

1942年8月21日  
ガダルカナルへの再補給というありふれた任務を継続中、小規模戦力の遭遇による小さな戦闘が生じた。島へ将兵を輸送中の日本軍駆逐艦と、輸送船を護衛中の2隻のアメリカ軍駆逐艦の間の遭遇戦は数分で終了した。

時間：夜  
開始時天候：1（快晴）

枢軸軍（ヘックスB5、針路SE）  
DD71 かわかぜ（江風）  
連合軍（ヘックスC1、針路W）  
DD387 Blue（ブルー）  
DD391 Henley（ヘンリー）

#### シナリオ特別ルール

1. 枢軸プレイヤーが主導権で、突然の遭遇。
2. 第2インパルスにゲーム開始。第5インパルス解決後にゲーム終了。
3. バリエント：プレイヤーは主導権決定のサイを振り、突然の遭遇は無視しても良い。

#### 勝利条件

連合軍プレイヤーは、連合軍艦艇が沈まなければ勝利。それ以外では、勝利得点を多く獲得したプレイヤーの勝利。

### 戦闘シナリオ2 Savo Island（サボ島）

1942年8月9日  
アメリカ軍のガダルカナル島とツラギ島への最初の上陸に対し、日本軍は迅速に反応した。空母艦載戦闘機が、ラバウルからの大量の航空攻撃部隊を妨害した。出撃可能全戦力を集結し、侵攻部隊との会敵のため「入り口（Slot）」へと南下針路を三川軍一中将はとつた。

時間：夜  
開始時天候：3（雨）

枢軸軍（ヘックスC4とC5、針路E） 指揮官：三川  
（シナリオ参加の艦艇については、英文シナリオ集参照の事。以下同様。）  
連合軍  
北方部隊（Z24、針路W）  
南方部隊（C1、針路W）  
独立駆逐艦

#### シナリオ特別ルール

1. ヘックスA1は島（サボ島）。艦艇はヘックスA1へは進入不可。但し、周辺ヘックスでは座礁判定は生じません。
2. プレー前に、ジャービスの雷装BOXと小口径砲BOX1個を消去しておきます。この損害分については、枢軸プレイヤーは勝利得点を獲得しません。
3. 第4インパルスにゲーム開始。日本軍プレイヤーが主導権をとり、突然の遭遇。
4. 両軍艦艇はヘックスZ5～Z9から地図外に退去出来ません。日本軍艦艇はヘックスZ10～Z21からのみ地図外に退去できます。
5. 選択ルール18.1では、日本軍部隊は単縦陣にあるものとする。

#### シナリオ選択ルール

連合軍南方部隊は、攻撃を受けた事を北方部隊に伝えるのに失敗しました。この歴史的な状況を表現するために、北方部隊は攻撃を受けるか、日本軍の内少なくとも1隻が2ヘックス以内に接近したインパルスまで移動、攻撃を許されません。  
また日本軍艦艇の内少なくとも1隻が北方部隊の2ヘックス以内に入った最初の砲雷撃インパルスには、連合軍部隊は突然の遭遇の効果を受けて射撃する事になります。

#### バリエント・ルール

よりシナリオの均衡をとる為に、プレイヤーは突然の遭遇を省き、またかつ（And/Or）、ルール6.3に従い部隊をセット・アップしても良いです。  
枢軸軍部隊は西から進入。連合軍北方部隊は北東から、南方部隊とジャービスは南東から進入。ブルーとラルフ・タルボットは除外。サボ島はありません。

#### 勝利条件

枢軸プレイヤーは、連合軍プレイヤーより100VP多く得点する。選択ルールを用いる場合は、枢軸プレイヤーは連合軍プレイヤーより150VP多く得点しなければならぬ。  
どちらの場合でも、地図上から退去した連合軍艦艇分の勝利得点は、要求されるVPから差し引かれます。  
連合軍プレイヤーは、最小25VPを得点すれば勝利します。

### 戦闘シナリオ3 Attack On The Transport（輸送部隊を攻撃せよ） 仮想シナリオ

1942年8月9日  
サボ島の戦闘で日本軍は、1812年以来最悪の敗北をアメリカ軍に与えた。しかし日本軍は、戦術的大勝利と共に、戦略的な誤りをも同時に犯した。部隊を再集結させ、アメリカ軍輸送隊を追撃するには時間が足りないと、三川は判断した。アメリカ軍は非常な窮地にあったにも関わらず、その任を成し遂げた。輸送隊は攻撃されずに済んだ。

本シナリオでは、日本軍プレイヤーにガダルカナル島上陸部隊を阻止する機会を与える。

時間：夜  
開始時天候：3（雨）

枢軸 指揮官：三川  
連合  
北方部隊（ヘックスZ18、針路W）  
南方部隊（C5、針路W）  
直衛部隊（Z24、針路SE）  
輸送部隊

#### シナリオ特別ルール

1. 第4インパルスにゲーム開始。
2. 枢軸軍プレイヤーが主導権をとり、突然の遭遇。
3. いかなる艦艇もヘックスZ1～Z9から地図外に退去出来ません。枢軸軍艦艇はヘックスZ10～Z17からのみ地図外に退去できます。
4. 輸送部隊は移動、荷降ろし不可。枢軸プレイヤーは、各輸送船撃沈につき勝利得点を獲得します。
5. 選択ルール18.1では、枢軸部隊は単縦陣にあるものとする。

#### バリエント・ルール

よりシナリオの均衡をとる為に、プレイヤーは突然の遭遇を省き、またかつ（And/Or）ルール6.3に従い部隊をセット・アップしても良い。  
枢軸軍は西から進入。連合軍北方部隊は北東から進入。南方部隊は南東から進入。直衛部隊と輸送部隊は東から進入。

#### 勝利条件

ゲーム終了時に勝利得点が多いプレイヤーの勝ち。

### 戦闘シナリオ4 Small Fry（小バエ）

1942年9月5日  
サボ島への海兵強襲大隊の無益な上陸作戦の後、輸送駆逐艦リトルとグレゴリーはその乗客をガダルカナル島へと帰還させていた。特別に暗い夜の闇の中、2隻の高速輸送艦は錨泊地へと戻るより、むしろツラギの停泊地に留まるべきであった。悪い事に、島の西方に上陸する将兵と補給の援護のため、3隻の駆逐艦による海兵隊への小規模な艦砲射撃が計画されていた。

時間：夜  
開始時天候：3（雨）

枢軸軍部隊（A1、針路NW）  
連合軍部隊（C7、針路E）

#### シナリオ特別ルール

1. 枢軸プレイヤーが主導権。
2. 第1インパルスにゲーム開始、第5インパルス解決でゲーム終了。
3. バリエント：主導権はサイコロを振る。

#### 勝利条件

両方のAPDを撃沈すれば枢軸プレイヤーの勝利。それ以外の結果では連合軍の勝利。

### 戦闘シナリオ5 Cape Esperance（エスペランサ岬）

1942年10月11日  
中国、オランダ領東インド、フィリピンから兵団を移送した日本軍は、ガダルカナル、ツラギ、サン・クリストバルからアメリカ軍を駆逐するために反抗上陸を望んだ。  
飛来する航空部隊に加え、毎夜の如く「東京急行」がヘンダーソン飛行場を艦砲射撃した。アメリカ軍もまた、補充を注ぎ込んだ。  
この夜、アメリカ師団第164連隊と、日本軍第2歩兵師団の将兵をそれぞれの船団が運んでいた。護衛の巡洋艦部隊はお互いを捜索し合い、そして出会った。

時間：夜  
開始時天候：3（雨）

枢軸軍（ヘックスD13、針路SE）  
連合軍（C7、針路NE）

#### シナリオ特別ルール

1. ヘックスA1は島（サボ島）。艦艇はA1には進入不可。しかし周辺ヘックスでは座礁判定は行いません。
2. 第4インパルスにゲーム開始。
3. 連合軍プレイヤーが主導権をとり、突然の遭遇。
4. いかなる艦艇もヘックスZ5～Z9からは地図外退去不可。枢軸軍艦艇はヘックスZ10～Z21からのみ地図外退去可能です。

## バリエント

よりシナリオの均衡をとる為に、プレイヤーは突然の遭遇を省き、またかつ(And/Or) ルール6.3に従い部隊をセット・アップしても良い。

枢軸部隊は北西より進入。連合軍部隊は東または北東より進入可能。これはルール6.3の例外です。サボ島はありません。

## 勝利条件

連合軍プレイヤーは、枢軸軍プレイヤーより30VP多く得点すれば勝利。連合軍プレイヤーが、枢軸軍プレイヤーより20〜29VP多く得点している場合、引き分け。それ以外は枢軸プレイヤーの勝利。

## 戦闘シナリオ6 Guadalcanal 1 (ガダルカナル1)

1942年11月13日

昼間中、ヘンダーソン飛行場からの航空機による援護の下、ガダルカナル島の海兵隊への連合軍船舶による補給が繰り返されていた。日本帝国海軍との「死の夜戦」を回避するため、日没にはアメリカ海軍は出港した。ガダルカナル島の海兵隊は毎夜の如く、艦砲射撃に曝された。

一方、田中頼三少将の「東京急行」は日本軍第38師団将兵をこの島に上陸させるため、阿部弘毅少将の比叡と霧島は艦砲射撃のため、真っ直ぐアメリカ艦隊に向け接近していた。たった15分間の混乱した接近戦で、アメリカ艦隊の半数が沈み、残りの半数が重大な損害を被った。日本軍駆逐艦2隻も沈み、戦艦1隻も帰還不能の大損害を被った。この戦闘はたぶん、この戦争において最も激しい水上戦闘だったろう。

時間：夜

開始時天候：3 (雨)

略

## シナリオ特別ルール

1. 第8インパルスにゲーム開始。連合軍プレイヤーが主導権。
2. 枢軸軍部隊は艦砲射撃任務中。ルール9.1参照。
3. 両陣営とも艦艇は、ヘックスZ5〜Z13から地図外に退去不可。枢軸軍艦艇はヘックスZ14〜Z21からのみ地図外に退去できる。
5. 選択ルール18.1では、枢軸部隊は単縦陣にあるものとする。

## バリエント

両プレイヤーはルール6.3に従って、それぞれの艦隊をセット・アップしても良い。枢軸軍部隊は北西から進入。連合軍部隊は南東から進入。

## 勝利条件

枢軸プレイヤーは、連合軍プレイヤーより多く勝利得点をあげ、両戦艦のどちらも沈没しなければ勝ち。連合軍プレイヤーは、枢軸プレイヤーより多く得点すれば勝ち。

## 戦闘シナリオ7 Guadalcanal 2 (ガダルカナル2)

1942年11月15日

アメリカ軍の爆撃が比叡に止めをさしたが、既にそれ以前の戦闘で30発以上の命中弾を受けていた。日本軍は第38師団の残りを上陸させる事に決め、霧島は現場へ戻った。

14日早朝、重巡隊はガダルカナル島の海岸橋頭堡へ1300発以上の8インチ砲弾を注ぎ込み、一方で兵団を上陸させた。

15日にも、日本軍はもう一度艦砲射撃を計画した。しかしこの時には、アメリカ軍は交戦のために空母戦闘群から戦艦を引き抜いていた。

時間：夜

開始時天候：1 (快晴)

枢軸軍

連合軍 指揮官 リー

## シナリオ特別ルール

1. 第4インパルスにゲーム開始。連合軍が主導権。
2. 両陣営のいかなる艦艇もヘックスZ1〜Z9からは地図外に退去不可。枢軸軍艦艇はヘックスZ10〜Z21からのみ地図外に退去可能。
3. この交戦中、戦艦サウス・ダコタには電気系統の故障が生じていた。これを表すため、サウス・ダコタはその射程内に敵主力艦が入ってきた最初の射撃時は攻撃不可能です。次の射撃インパルスには、サイコロ1個を振り結果1〜3で射撃不可能。それ以降のインパルス(フェイズ)には砲撃可能になります。
4. 選択ルール18.1では全連合軍艦艇は、単縦陣であるとする。

## バリエント

両プレイヤーはルール6.3に従い部隊をセット・アップしても良い。連合軍プレイヤーが主導権。枢軸部隊は北西から進入。連合軍部隊は東から進入。

## 勝利条件

ゲーム終了時、より多くの勝利得点を獲得した方の勝ち。

## 戦闘シナリオ8 Guadalcanal 3 (ガダルカナル3) : 仮想戦

1942年11月15日

猛烈な砲撃の応酬で霧島は沈み、一方サウス・ダコタも40発以上の14インチ・8インチ弾の命中を受け、修理のためにカリフォルニアへと戻らざるをえなかった。近藤信竹中将の支援部隊は戦闘海域の直ぐ北方にあったが、弱体化した攻撃部隊を援護する命令は受けて

いなかった。

以上の枢軸軍部隊に加え、前シナリオの「シナリオ特別ルール3 (サウス・ダコタの電氣的故障)」を除いた全てのシナリオ特別ルールを用いて、何がどうなるであろうか試してみよう。

## 追加枢軸軍部隊

BB01b こんごう (金剛)

BB04b はるな (榛名)

CA17 とね (利根)

## シナリオ特別ルール

1. 追加枢軸軍部隊は、第2ラウンドの第1又は第2インパルスにヘックスZ17 (方位SW) に進入。

## 勝利条件

ゲーム終了時に勝利得点を多く獲得したプレイヤーの勝ち。

## 戦闘シナリオ9 Tassafaronga (ルンガ沖)

1942年11月30日

特にウイリアム・ハルゼーから「不屈の田中」の打倒を命じられた第67.4任務群が「東京急行」部隊に遭遇した時、田中頼三少将はもう一方の「東京急行」に座乗していた。カールトン・ライト少将は「東京急行」を発見した。しかし説明のつかない事に、彼は駆逐隊からの射撃開始要請に対し、許可を与えるのに4分も待ってしまった。それ以降の混乱した行動で、アメリカ軍は2隻の巡洋艦を失い、さらに3隻が行動不能に陥った。田中は1隻の駆逐艦を失っただけで、ヒーローとして帰還した。日本にとっては不幸な事に、この有能な司令官は軍の上層部に対し致命的な間違いを犯し、解任されてしまう。戦争終結までずっと、彼は埠外に置かれたままであった。

(非公式エラッタより)

アメリカ軍はこの戦闘で、巡洋艦2隻ではなく、1隻だけを失いました(ノーザンプトン)。大破した3隻はペンサコーラ、ニューオリンズ、ミネアポリスです。巡洋艦ホノルルは被害を受けずに逃走しました。

時間：夜

開始時天候：3 (雨)

枢軸軍 (ヘックスA1、針路SE) 指揮官 田中

連合軍

## シナリオ特別ルール

1. 第4インパルスにゲーム開始、連合軍が主導権。
2. 両陣営のいかなる艦艇も、ヘックスZ5〜Z13から地図外に退去不可。枢軸軍艦艇は、Z14〜Z21からのみ地図外に退去できる。
3. 日本軍艦艇は魚雷の再装填不可。
4. 選択ルール18.1では、連合軍は単縦陣。

## 勝利条件

勝利得点の多い方の勝ち。

## 戦闘シナリオ10 Battle of the Titans (巨人達の戦い) 仮想戦

1942年11月

両陣営は、ともに近くの海域により多くの戦艦を配していた。第1任務群の旧式戦艦2隻は、11月8日にパール・ハーバーからエスピリッツ・サントへと向け蒸気を上げていた。あと2、3週間後には2隻は当然辿り着いていたであろう。任務群の第5の戦艦は、兵装試験のためハワイ海域にあった。しかし、同様に容易に送り出せたであろう。3隻の新造戦艦は空母群を護衛していた。しかし、その内1隻(ノース・カロライナ)は9月に雷撃を受け損傷していた。北方では数隻の日本の巨大戦艦がトラック島锚地で、静かに波に揺られていた。

本シナリオでは、もし両陣営が敵をノックアウトするため、鉄底海峡により重装甲の艦隊を参戦させていたらどうなったかを探求します。

時間：夜

天候：1 (快晴)

枢軸軍部隊

連合軍部隊

## シナリオ特別ルール

1. 選択ルール18.1では、両陣営の全戦力は単縦陣である。

## バリエント

両プレイヤーはルール6.3に従い、それぞれの艦隊をセット・アップする。枢軸軍は西から進入。連合軍は東から進入。

## 勝利得点

より多く得点したプレイヤーの勝利。

## 作戦シナリオ

「1/2」と記されている減少戦力カウンター以外は、完全戦力（2ステップ）の航空機カウンターの数です。

### 作戦シナリオ 1 Coral Sea（珊瑚海海戦）

1942年5月1～8日

オーストラリアをアメリカから孤立させる計画の一環として、ソロモン諸島のツラギとニューギニアのポート・モレスビーの占領を、日本軍は計画した。連合軍情報機関は日本軍の通信を解読し、チェスター・ニミッツ提督は、迎撃のために空母部隊を送る事にした。

時間：48ターン。枢軸プレイヤーは、どのターンにゲームを開始するか選択出来ます。  
開始時天候：3（雨）

（配置内容については英文ルールを参照、以下同様）

#### 枢軸軍

ラバウル飛行場（E10）  
ラエ飛行場（i3）  
ツラギ（L23） 枢軸軍水上機基地  
第7ターンにゾーンA1～A15に登場 空母戦闘群  
ラバウル（E10）に入港中 ポート・モレスビー攻略部隊（特別ルール参照）  
ラバウル（E10）から6ゾーン以内 ツラギ攻略部隊（特別ルール参照）  
ゾーンF13から2ゾーン以内 水上機偵察部隊  
潜水艦隊

#### 連合軍

ポート・モレスビー（L3）飛行場  
エスピリッツ・サント（U32）入港中  
エスピリッツ・サント（U32）から5ゾーン以内 第17任務部隊  
エスピリッツ・サント（U32）から5ゾーン以内、但し第17任務部隊と同一ゾーンは不可 第17.6任務群  
第12ターン、ゾーンU15～U25（を含む）間の任意ゾーンに進入 第44任務部隊  
潜水艦隊

#### シナリオ特別ルール

- ヘンダーソン飛行場（M22）は使用不可
- 補充。  
第20ターンにラバウルに追加。A6M2[L]×4 D3A1[L]×2 G4M1×2
- 当時、航空攻撃やCAPにおける、戦術調整はさほど進歩していませんでした。それぞれ空母、飛行場から発進した攻撃機は、別個の飛行部隊として扱います。（10,54）
- 上級ルール15.1を用いる場合、枢軸軍「空母戦闘群」と連合軍「第44任務部隊」の所属各艦艇の燃料マスを2つ、予め消去しておきます。さらに、レキシントンの燃料マスを5つ消去しておきます。
- 枢軸軍ポート・モレスビー侵攻部隊は、プレー開始以前にポート・モレスビー（L3）への揚陸するよう事前に計画しておきます。ツラギ侵攻部隊も、プレー開始以前にL23に揚陸するように計画しておきます。

#### 勝利条件

前述の勝利得点ルールを参照。これに加え、枢軸プレイヤーは「ポート・モレスビー侵攻部隊」がゾーンL3に揚陸させた「荷物積載量」と同数分の勝利得点と、ツラギ侵攻部隊がゾーンL23に揚陸させた「荷物積載量」と同数分の勝利得点を獲得します。枢軸プレイヤーがL3またはL23に揚陸を行わなかった場合、連合軍プレイヤーが勝利します。ゾーンL3へ少なくとも9（合計値）の積載量を揚陸させた場合、枢軸プレイヤーの勝利。  
上記以外では、より多く勝利得点を獲得したプレイヤーの勝利。

### 作戦シナリオ 2 Operational Shoestring（シューストリング（靴紐）作戦 訳注：第一次ソロモン海戦）

1942年8月6～15日

7月、連合軍偵察機は、ガダルカナル島で日本軍工兵隊が飛行場を建設しているのを発見した。ソロモン諸島の底部を基地とする地上機航空戦力は、ハワイとオーストラリアを繋ぐニュー・カレドニア、フィジーを脅かす危機であった。「その島々は東京への幹線道路であり、ガダルカナル島はその料金所である。」  
「もし我々が料金を支払わないなら、日本軍は別な方向へと・・・」とキング提督は語った。  
ウォッチ・タワー（望楼）作戦は、慌しく動き始めた。この作戦は、利用可能な資源の不足のため、シューストリング（靴紐）作戦として、より広く知られるようになる。その動きは日本軍に気付かれる事無く、8月11日まで連合艦隊は南太平洋に出かけ、島々の海域を離れていた。

時間：60ターン。連合軍プレイヤーはゲーム開始ターンを自由に選べる（昼か夜かを）。  
開始時天候：1（快晴）

#### 枢軸軍

カヴェナ飛行場（C9）  
ラバウル飛行場（E10）  
ラエ飛行場（i3）  
ブナ（K5） 枢軸軍飛行場（枢軸軍プレイヤーが望む場合）  
ツラギ（L23） 枢軸軍水上機基地  
ラバウル（E10）入港中 指揮官 三川

#### カヴェナ（C9）入港中

ラバウル（E10）から2ゾーン以内 輸送船団  
地図外 前衛部隊（シナリオ特別ルール参照）  
地図外 第3艦隊（シナリオ特別ルール参照）  
潜水艦隊

#### 連合軍

ポート・モレスビー飛行場（L3）  
ヌデニ（O31）  
エスピリッツ・サント飛行場（U32）  
T23から3ゾーン以内 南太平洋両用部隊  
T21から3ゾーン以内 火力支援群  
T21から3ゾーン以内 航空支援部隊  
潜水艦隊

#### シナリオ特別ルール

- 日本の参戦。アメリカ空母または主力艦を、潜水艦または航空機による索敵か水上戦闘で発見するまで、各ターン開始時に枢軸軍プレイヤーはサイコロ1個を振ります。この結果は連合軍プレイヤーには知らせません。結果5、6で連合艦隊は活動開始します。5、6の目が出た6ターン後に「前衛部隊」は地図北端の任意のゾーンに登場します。5、6の目が出た10ターン後に「第3艦隊」は地図北端任意のゾーンに登場します。枢軸プレイヤーは初めてサイコロを振ってから最少6ターン以降に、四部隊を進入させて構いません。
- ヘンダーソン飛行場（M22）は使用不可。
- 補充。  
第13ターン、ラバウル：G4M1×2+1/2  
第55ターン、エスピリッツ・サント：B-17E×1 PBV×2。
- 枢軸軍「前衛部隊」「第3艦隊」の各艦艇は、燃料マス2つを消去しておきます。連合軍の各艦艇は、燃料マス1つを消去しておきます。
- 枢軸軍はラバウル（E10）とカヴェナ（C9）でのみ積載可能。連合軍はエスピリッツ・サント（U32）でのみ積載可能。

#### 勝利条件

前述の勝利得点ルールを参照。これに加え、連合軍はゾーンL22に各輸送船が揚陸させた積載量と同数の勝利得点を受け取ります。枢軸軍も各輸送船がゾーンL22かK5へ揚陸させた積載量と同数の勝利得点を受け取ります。枢軸軍はアメリカ軍の各空母に損害を与えるか、撃沈する事で受け取る得点が通常の倍になります。ゲーム終了時に勝利得点の多い方が勝ち。

### 作戦シナリオ 3 Eastern Solomons（東部ソロモン海戦 訳注：第二次ソロモン海戦）

1942年8月24～31日

侵襲開始からの1週間、海兵隊をガダルカナル島から駆逐する最良の機会を、日本軍は逃してしまった。彼らは制海・制空権で優位に合った。そして早過ぎた侵襲部隊輸送隊の出発は、海兵隊の補給を非常に不足させていた。ニュー・ギニア戦線での戦闘に注意を奪われた帝国大本営は、ガダルカナル島への補充にほんの一隊を送っただけであった。ガダルカナルへの第38旅団の輸送船団を援護するには数が足りなかった日本の連合艦隊は、この戦域での日本の支配権を引き続き維持するために、海上決戦を望んでいた。同じ頃、ニュー・ギニア東端部のミリン湾を攻撃するための兵団を他の部隊が輸送していた。

時間：48ターン。枢軸プレイヤーが、どのターンにゲームを開始するか選択可能。  
開始時天候：1（快晴）

#### 枢軸軍

ラバウル飛行場（E10）  
ラエ飛行場（i3）  
ブナ（K5） 枢軸軍飛行場（枢軸プレイヤーの任意）  
以下7つの部隊は、それぞれ別々のゾーンから開始しなければならない。ゾーンA16～A26の任意のゾーンに配置する。  
司令部直属部隊 指揮官：山本  
攻撃部隊本隊  
支援部隊本隊  
空母部隊  
空母部隊外周援護  
牽制部隊  
ガダルカナル補給部隊 指揮官 田中  
カヴェナ（C9）から6ゾーン以内 輸送船団援護部隊 指揮官 三川  
ラバウル（E10）入港中 ミリン湾侵襲支援部隊（シナリオ特別ルール参照）  
第14ターン、ゾーンA1～F2の地図西端から進入 ミリン湾侵襲後続部隊（シナリオ特別ルール参照） 全艦艇が積荷搭載中  
潜水艦隊

#### 連合軍

ポート・モレスビー（L3）  
ヘンダーソン飛行場（M22）  
マライタ（M24） 連合軍水上機基地  
ヌデニ（O31） 連合軍水上機基地  
ミリン湾（N9） 連合軍飛行場  
エスピリッツ・サント飛行場（U32）  
ポート・モレスビー（L3）入港中  
地図南端の任意ゾーン  
L23から2ゾーン以内

M27から3ゾーン以内 第61.1任務部隊  
M27から3ゾーン以内 (但しTF61.1と同一ゾーンに配置してはならない) 第61.2任務部隊  
S27から2ゾーン以内 第61.3任務部隊  
潜水艦隊

#### シナリオ特別ルール

1. 補充。  
第19ターン、ヘンダーソン飛行場に追加：P-39D-400×1/2  
第37ターン、ヘンダーソン飛行場に追加：F4F-4 (海兵) ×1 + 1/2、SBD-3 (海兵) ×1 + 1/2、  
第43ターン、ラバウル：A6M2[L]×1
2. 地図北端から開始する各日本軍艦艇は、予め燃料マスを2つ消去。ガダルカナル補給部隊の枢軸軍艦艇は、予め燃料マスを4つ消去しておきます。  
地図南端から開始する連合軍艦艇は、予め燃料マスを2つ消去。それ以外の連合軍艦艇は、予め燃料マスを1つ消去しておきます。
3. ミリン湾侵攻支援部隊とミリン湾侵攻後続部隊はゾーンN9でのみ揚陸可能。
4. 枢軸軍はラバウル (E10) とカヴェナ (C9) でのみ積荷可能。連合軍はエスピリッツ・サント (U32) でのみ積荷可能。

#### 勝利条件

前述の勝利得点ルールを参照。これに加え、連合軍はゾーンL22に各輸送船が揚陸させた積載量と同数の勝利得点を受け取ります。枢軸軍も各輸送船がゾーンL22かK5へ揚陸させた積載量と同数の勝利得点を受け取ります。  
枢軸軍はアメリカ軍の各空母に損害を与えるか、撃沈する事で受け取る得点が通常の倍になります。ゲーム終了時に勝利得点の多い方が勝ち。

#### 作戦シナリオ4 Gathering Force (戦力集結)

1942年9月1~9日  
損傷を被ったサラトガと交代するため空母ホーネットが当該戦域に到着した。時に日米両軍は東ソロモン海海戦の後、数週間に渡り船団輸送継続のため努力を続けていた。  
「The Slot (挿入口)」として知られる海峡にむけ、日本軍はラバウルから駆逐隊を夜間に南下させた。日中には、島の南方に展開する1ないし2隻の空母からの航空支援の下、アメリカの輸送船団がガダルカナルへと送られた。

時間：54ターン。連合軍プレイヤーはゲーム開始ターンを任意に選んで良い。  
開始時天候：1 (快晴)

#### 枢軸

ラバウル飛行場 (E10)  
ラエ飛行場 (i3)  
ブイン (i16) 枢軸水上機基地  
ブナ (K5) 枢軸水上機基地 (枢軸プレイヤーの任意)  
ラバウル (E10) 入港中  
潜水艦隊

#### 連合軍

ポート・モレスビー飛行場 (L3)  
ヘンダーソン飛行場 (M22)  
マライタ (M24) 連合軍水上機基地  
ヌデニ (O31) 連合軍水上機基地  
エスピリッツ・サント飛行場 (U32)  
M28から2ゾーン以内  
エスピリッツ・サント入港中 (U32)  
P22から2ゾーン以内 援護部隊  
潜水艦隊

#### シナリオ特別ルール

1. 補充。第8ターン、ラバウルに追加：A6M2 (L) ×1、G4M1×1、H6K4×1/2。  
第25ターン、ミリン湾に追加：連合軍飛行場マーカー×1、P-40F (オーストラリア) ×2、P40-F×1、Hudson×1/2。
2. エスピリッツ・サントにあるものを除き、連合軍艦艇は燃料マスを1つ消費して置く。
3. 枢軸軍はラバウル (E10) とカヴェナ (C9) でのみ積荷可能。連合軍はエスピリッツ・サント (U32) でのみ積荷可能。

#### 勝利条件

前述の勝利条件ルールを参照。これに加え、両プレイヤーはそれぞれの輸送船団が、ゾーンL22に揚陸させた積載量と同数の勝利得点を獲得する。ゲーム終了時、勝利得点の多い方のプレイヤーが勝利。

#### 作戦シナリオ5 Renewed Effort (新たなる努力)

1942年9月9~18日  
ガダルカナル島の戦況は、互いに互いをすり潰し合う消耗戦に陥った。両陣営とも、その島により多くの陸上兵力を送り届けるため、より強大な海軍力を注ぎ込んだ。  
この時アメリカ軍首脳部は、脆弱な輸送船団を防衛するために、単に航空兵力だけに頼るのではなく水上部隊にも命を下した。日本軍の潜水艦によって空母ワスプ、駆逐艦オプライエンが沈み、戦艦ノース・カロライナが損傷を受け、その決断は高い代償を払うことになった。

時間：60ターン。枢軸プレイヤーは、どのターンにゲーム開始するか任意に選んで良い。  
開始時天候：1 (晴)

#### 枢軸

ラバウル飛行場 (E10)  
ラエ飛行場 (i3)  
ブイン (i16) 枢軸水上機基地  
ブナ (K5) 枢軸飛行場 (枢軸プレイヤーの任意)  
地図北端の任意の海上ゾーン 第2艦隊  
地図北端の任意の海上ゾーン、但し上記第2艦隊とは別のゾーンに配置 第3艦隊  
ラバウル港 (E10) 入港中  
潜水艦隊

#### 連合軍

ポート・モレスビー飛行場 (L3)  
ヘンダーソン飛行場 (M22)  
マライタ (M24) 連合軍水上機基地  
ミリン湾 (N9) 連合軍飛行場カウンター  
ヌデニ (O31) 連合軍水上機基地  
エスピリッツ・サント飛行場 (U32)  
ゾーンS23から2ゾーン以内に任意の海上ゾーン 第18任務部隊  
エスピリッツ・サント (U32) 入港中 第17任務部隊  
エスピリッツ・サント (U32) 入港中 第65任務部隊  
潜水艦隊

#### シナリオ特別ルール

1. 補充  
第13ターン、ラバウルに追加：A6M3×1  
第19ターン、ラバウルに追加：G4M1×1 + 1/2  
第25ターン、ヘンダーソン飛行場に追加：SBD-3×1 (海兵) TBF-1×1/2 (海兵)  
第37ターン、全P-40F航空機ユニットをゲームより取り除く。ミリン湾：P39D×3  
第43ターン、カヴェナ：G4M1×1  
第43ターン、ラバウル：A6M2[L]×1 G3M2×2  
第49ターン、ラバウル：A6M2[L]×2  
第49ターン、ポート・モレスビー：P-40F×1 + 1/2 ペアファイター×1
2. 地図北端より進入する枢軸艦艇は、予め燃料マスを2つ消費しておく。
3. 枢軸はラバウル (E10) かカヴェナ (C9) でのみ積載可能。連合軍はエスピリッツ・サント (U32) でのみ積載可能。

勝利条件：前述の勝利条件ルールを参照。これに加え、両プレイヤーはそれぞれの輸送船団が、ゾーンL22に揚陸させた積載量と同数の勝利得点を獲得する。ゲーム終了時、勝利得点の多い方のプレイヤーが勝利。

#### 作戦シナリオ6 Lone Hornet (孤高のホーネット)

1942年10月2日~9日  
南太平洋における空母航空兵力は、飛行甲板にして1つ分に減少したが、アメリカ海軍の積極策が縮小する事は無かった。日本軍はガダルカナル島の兵団を維持するために、島への補給と補充に、その英雄的努力を継続した。空母ホーネットは、その補給線を大胆にも襲撃するために出航した。

時間：48ターン。連合軍プレイヤーはゲーム開始ターン (昼か夜か) を自由に選択できる。  
開始時天候：3

#### 枢軸軍

ラバウル飛行場 (E10)  
ラエ飛行場 (i3)  
ブイン (i16) 枢軸水上機基地  
ブナ (K5) 枢軸飛行場 (枢軸プレイヤーの任意)  
ラバウル入港中 (E10)  
潜水艦隊

#### 連合

ポート・モレスビー飛行場 (L3)  
ヘンダーソン飛行場 (M22)  
マライタ (M24) 連合水上機基地  
ミリン湾 (N9) 連合飛行場  
ヌデニ (O31) 連合水上機基地  
エスピリッツ・サント飛行場 (U32)  
エスピリッツ・サント入港中 (U32) 第17任務部隊  
潜水艦隊

#### シナリオ特別ルール

1. 補充。31ターン、ラバウル：A6M3×2 + 1/2追加。
2. 枢軸はラバウル (E10) とカヴェナ (C9) でのみ、連合はエスピリッツ・サント (U32) でのみ積載可能。

勝利条件：前述の勝利条件ルールを参照。これに加え、両プレイヤーはそれぞれの輸送船団が、ゾーンL22に揚陸させた積載量と同数の勝利得点を獲得する。ゲーム終了時、勝利得点の多い方のプレイヤーが勝利。

#### 作戦シナリオ7 Drowned Hope (ついでた希望)

1942年10月10日~19日

ホーネットの任務遂行と海兵隊の継続的抵抗が、ガダルカナル島を巡る戦いにもう一度主力を投入する事を、日本連合艦隊に決断させた。10月11日と12日の夜、アメリカ軍巡洋艦・駆逐艦部隊は、エスペランサ岬海戦（サボ島沖海戦）として知られる遭遇戦で、ほぼ同数の日本軍部隊を打ち負かした。しかし日本軍を思い留まらせる事は出来なかった。二晩後、一組の戦艦がヘンダーソン飛行場を打ちのめし、次の晩には2隻の巡洋艦が752発の5インチ砲弾を飛行場に命中させ、三夜目にはさらに2隻の巡洋艦が飛行場に1500発以上の砲弾を発射した。

時間：60ターン。連合軍プレイヤーはゲーム開始ターン（昼か夜か）を自由に選択できる。  
開始時天候：2（曇り）

枢軸  
ラバウル飛行場 (E10)  
ラエ飛行場 (i3) 枢軸水上機基地  
ブナ (K5) 枢軸飛行場 (枢軸プレイヤーの任意)  
ラバウル入港中 (E10) 輸送部隊  
ラバウル入港中 (E10) 援護部隊  
地図外 第2艦隊 シナリオ特別ルールを参照  
潜水艦隊

連合  
ポート・モレスビー飛行場 (L3)  
ヘンダーソン飛行場 (M22)  
マライタ (M24) 連合水上機基地  
ミリン湾 (N9) 連合飛行場  
ヌデニ (O31) 連合水上機基地  
エスピリッツ・サント飛行場 (U32)  
地図南端の任意の海上ゾーン、必ず1個の水上部隊に編成して登場  
R22から3ゾーン以内 第17任務部隊  
R22から3ゾーン以内 指揮官リー  
R22から3ゾーン以内 第64任務部隊  
エスピリッツ・サント入港中 (U32)  
潜水艦隊

シナリオ特別ルール

1. 補充。第31ターン、エスピリッツ・サント：ハドソン×1追加  
第37ターン、ブイン：日本軍飛行場×1  
第37ターン、ヘンダーソン飛行場：F4F-4×1+1/2（海兵隊）
2. 連合艦隊。日本軍プレイヤーは第2艦隊のためにサイコロを2個振ります。結果出た目は、第2艦隊が地図北端任意の海上ゾーンから進入開始するターン数となります。日本軍プレイヤーは、アメリカ軍プレイヤーにサイの目を見せてはいけません。また第2ターン以降、地図北端から四部隊を進入させる事ができます。
3. 枢軸第2艦隊の各艦艇は、予め燃料マスを2つ消費。連合軍の艦艇は、エスピリッツ・サントに入港中の艦艇を除き、予め燃料マスを1つ消費しておきます。
4. 枢軸はラバウル (E10) とカヴェナ (C9) でのみ、連合はエスピリッツ・サント (U32) でのみ積載可能。

勝利条件：前述の勝利条件ルールを参照。それに加え、両プレイヤーはそれぞれの輸送船団が、ゾーンL22に揚陸させた積載量と同数の勝利得点を獲得する。ゲーム終了時、勝利得点の多い方のプレイヤーが勝利。

作戦シナリオ8 Santa Cruz Islands（サンタ・クルーズ諸島海戦 訳注：南太平洋海戦）

1942年10月22日～30日  
立て続く戦闘により、米空母は高い代償を支払った。エンタープライズは東ソロモン海海戦で3発の爆弾を被弾、行動不能に陥った。サラトガは潜水艦により雷撃され、修理に数ヶ月必要になり、一方ワスプは別の潜水艦の攻撃により撃沈された。意地の悪い事に、最後の攻勢のための日本軍第2および第17歩兵師団は、ガダルカナル島への上陸に成功した。戦艦、巡洋艦による夜間の艦砲射撃は、海兵隊の作戦を非常に困難にした。しかし、日本軍は補給における悲惨な問題に直面し、その兵士達は文字通り餓死した。ガダルカナルでの帝国陸軍捕虜の予測では、山本が連合艦隊を伴って出撃するという事だった。同時期、新たに修理を終えたエンタープライズが、高速航行の末、ホーネットと合流した。

時間：54ターン。枢軸軍プレイヤーはゲーム開始ターンを自由に選択できる。  
開始時天候：1（快晴）

枢軸  
ラバウル飛行場 (E10)  
ラエ飛行場 (i3)  
ブイン (i16) 枢軸飛行場 枢軸水上機基地  
ブナ (K5) 枢軸飛行場 (枢軸プレイヤーの任意)  
ラバウル (E10) 入港中  
F18から2ゾーン以内の海上 第3艦隊  
F18から2ゾーン以内の海上 第2艦隊上級部隊

連合軍  
ポート・モレスビー (L3)  
ヘンダーソン飛行場 (M22)  
マライタ (M24) 連合軍水上機基地

ミリン湾 (N9) 連合軍飛行場  
ヌデニ (O31) 連合軍水上機基地  
エスピリッツ・サント飛行場 (U32)  
031から2ゾーン以内の海上  
エスピリッツ・サント (U32) 入港中 第64任務部隊

シナリオ特別ルール

1. 連合軍第64任務部隊は、日本軍の主力艦が（潜水艦、航空機による搜索か、水上艦艇による接触により）発見されたターンまでは、移動してはいけない。
2. 補充  
第19ターン、ミリン湾：A-20G×1、P-40F×3  
第31ターン ラバウル：G4M1×2+1/2。
3. 枢軸軍の第2及び第3艦隊各艦艇は、燃料マスを2つ消費しておく。
4. 枢軸はラバウル (E10) とカヴェナ (C9) でのみ、連合はエスピリッツ・サント (U32) でのみ積載可能。

勝利条件：前述の勝利条件ルールを参照。それに加え、両プレイヤーはそれぞれの輸送船団が、ゾーンL22に揚陸させた積載量と同数の勝利得点を獲得する。ゲーム終了時、勝利得点の多い方のプレイヤーが勝利。

作戦シナリオ9 NON-STOP EXPRESS（超特急）

1942年10月28日～11月6日  
隼鷹の卓越したパイロット達の激しい航空攻撃により（彼らが目標に投下した爆弾の内、少なくとも3発が破壊をもたらし）、ホーネットは破壊され、エンタープライズは重大な損害を蒙った。空母艦載機による援護の不足にもかかわらず、両陣営のガダルカナルの兵団は補給を必要とし続け、それゆえ巡洋艦と駆逐艦からなる艦隊は危険な海域へと突入し続けたのである。

時間：60ターン。枢軸軍プレイヤーはゲーム開始ターンを自由に選択できる。  
開始時天候：1（快晴）

枢軸軍  
ラバウル飛行場 (E10)  
ラエ飛行場 (i3)  
ブイン (i16) 枢軸軍飛行場 枢軸軍水上機基地  
ブナ (K5) 枢軸軍飛行場 (枢軸軍プレイヤーの任意)  
ラバウル (E10) 入港中

連合軍  
ポートモレスビー飛行場 (L3)  
ヘンダーソン飛行場 (M22)  
マライタ (M24) 連合軍水上機基地  
ミリン湾 (N9) 連合軍飛行場  
ヌデニ (O31) 連合軍水上機基地  
エスピリッツ・サント飛行場 (U32)  
エスピリッツ・サント (U32) 入港中

シナリオ特別ルール

1. 補充  
30ターン 全てのP-40Fをゲームから取り除き、ポート・モレスビー飛行場にP-39D×1+1/2追加する。
2. 枢軸はラバウル (E10) とカヴェナ (C9) でのみ、連合はエスピリッツ・サント (U32) でのみ積載可能。

勝利条件：前述の勝利条件ルールを参照。それに加え、両プレイヤーはそれぞれの輸送船団が、ゾーンL22に揚陸させた積載量と同数の勝利得点を獲得する。ゲーム終了時、勝利得点の多い方のプレイヤーが勝利。

作戦シナリオ10 NAVAL BATTLES GUADALCANAL（ガダルカナル海戦 訳注：第三次ソロモン海海戦）

1942年11月11日～16日  
エンタープライズは、彼女を修理する民間人作業員を載せたまま留まった。日本軍の空母戦闘群も酷いありさまで、苦心して作り上げた交代が来るまでには、かなりの時間が必要であった。日本軍は諦める事無く、田中の東京急行は第38歩兵師団をその島に移動させる準備が出来た。有効な空母機による支援のないまま、両軍艦隊は再び出会った。

時間：36ターン。枢軸軍プレイヤーはゲーム開始ターンを自由に選択できる。  
開始時天候：1（快晴）

枢軸軍  
カヴェナ飛行場 (C9)  
ラバウル飛行場 (E10)  
ラエ飛行場 (i3)  
ブイン (i16) 枢軸飛行場、枢軸水上機基地  
ブナ (K5) 枢軸飛行場 (枢軸プレイヤーの任意)

プレー最初のターン、地図北端の任意の海上ゾーンから進入。攻撃部隊  
プレー最初のターン、地図北端の任意の海上ゾーンから進入。露払い部隊  
プレー最初のターン、地図北端の任意の海上ゾーンから進入。外南洋部隊  
プレー最初のターン、地図北端の任意の海上ゾーンから進入。輸送船団部隊 指揮官：田中



プレー最初のターン、地図北端の任意の海上ゾーンから進入。支援部隊  
プレー最初のターン、地図北端の任意の海上ゾーンから進入。機動部隊

#### 連合軍

ポートモレスビー (L3)  
ヘンダーソン飛行場 (L22)  
マライタ (M24) 連合軍水上機基地  
ミリン湾 (N9) 連合軍飛行場  
ヌデニ (O31) 連合軍水上機基地  
エスピリッツ・サント (U32) 飛行場  
L22から2ゾーン以内 第67任務群  
U32から5ゾーン以内 第62任務群  
U32から5ゾーン以内 第16任務部隊  
第16任務部隊と同一ゾーン 第64任務群

#### シナリオ特別ルール

1. 日本軍の配置。地図北端から進入する6つの枢軸軍部隊は、それぞれ別個のゾーンから開始する。
2. 補充  
第7ターン ヘンダーソン飛行場 (M22) F4-F (海兵隊) ×1/2  
P-38F×1/2 SBD-3 (海兵隊) ×1 TBF-1 (海兵隊) ×1/2  
第13ターン ラバウル A6M2-N ×1/2  
第13ターン ヘンダーソン飛行場 (M22) P-38F×1  
第19ターン ヘンダーソン飛行場 (M22) TBF-1 (海兵隊) ×1
3. 枢軸軍各艦艇は燃料マス2つ、連合軍第67任務群の各艦艇は燃料マスを1つ、あらかじめ消費。
4. 枢軸はラバウル (E10) とカヴェナ (C9) でのみ、連合はエスピリッツ・サント (U32) でのみ積載可能。

勝利条件：前述の勝利条件ルールを参照。それに加え、両プレイヤーはそれぞれの輸送船団が、ゾーンL22に揚陸させた積載量と同数の勝利得点を獲得する。ゲーム終了時、勝利得点の多い方のプレイヤーが勝利。

#### シナリオ・エラッタ (非公式)

P. 14 L  
G u a d a l c a n a l R e i n f o r c e m e n t F o r c e  
誤：3 × s m a l l A P  
正：3 × s m a l l T R

P. 14 R  
A n y s e a z o n e o n t h e S o u t h e d g e  
o f t h e m a p  
誤：C L 4 7 P h o e n i x  
正：C L 4 6 P h o e n i x