

# TYPHOON OVER THE PACIFIC

Designed by Luc Oliver

Translated by Jim Mehl

*Typhoon* は 1941 年 12 月から 1945 年 8 月までの太平洋での戦争全体をシミュレートする。基本バージョンでは、ゲームは日華事変、ソビエトの 1945 年攻勢、真珠湾への攻撃は扱わない。この場合、真珠湾は連合軍初期配置に含まれている。*Typhoon* は基本的にソリティアゲームである。現実には、ある時点でイニシアティブを持つのは片方の陣営だけなのだ。日本軍が先に攻撃してエリアの大半を占領するが、ソロモンのは攻勢の継続が不可能となる。それから連合軍が、破滅的なスタートの後、再征服と日本の降伏を目指し攻勢をかけるのだ。

プレイヤーはアクティブ側の役割を与えられ、非アクティブ側の行動はルールで決定するよう単純化してある。プレイヤーは日本帝国を指揮してゲームを開始し、勝利してゲームを終えるか、成功と地理的拡大が終われば、プレイヤーは陣営を交代して連合軍司令官となる。勝利はゲームの終了時に 2 つの陣営が獲得したポイントを合計して決定される。ゲームをプレイヤー 2 人でプレイすることも可能である。各プレイヤーが自分の作戦フェイズに行動するが、対応ルールと日本軍兵站ルールは守らなければならない。

## 戦闘ユニットの数値説明

水上ユニット (UNITES NAVALES)

表 (RECTO)

左: 空母艦隊 右: 水上艦隊

Zone de Placement... 初期配置ゾーン、または登場ターン

Valeur d'attaque aerienne/Valeur d'defense...

航空攻撃値/防御値

Bombardment terrestre 地上爆撃ボーナス

Cout d'activation 活性化コスト

Valeur d'attaque navale 水上攻撃値

Type de navire 艦船の種類

裏 (VERSO)

Denomination 艦隊名

Indique une flotte aeronavale 空母航空艦隊保有表示

Capacite de transport 輸送可能能力

La bande blanche indique la face reduite de l'unité  
白帯はユニットの減少戦力面を表す。

航空ユニット (UNITES AERIENNE)

Bombardment terrestre et naval 2 zones/1 zone

隣接ゾーン / 存在ゾーンでの、地上 / 水上爆撃ボーナス

Valeur d'attaque-defense 攻撃 / 防御値

陸上ユニット (UNITES TERRESTRE)

Nationalite 国籍

Valeur de combat 戦闘値

Efficacite 戦術能力

## 0 概則

### 0.1 規模

各陸上ユニットは 5 千から 3 万人の間で、日本は 1 個軍、連合軍は 1 個軍団を表している。各航空ユニットは 100 から 600 機の間で、1 戦力ポイントは 50 機を表し、両陣営の 1 個航空艦隊 (Air Force または航空軍) を表している。各水上ユニットは 30 ~ 300 隻の間の水上艦隊または空母艦隊を表す。1 ターンは 3 ヶ月を表している。

### 0.2 マップ

マップは地理上の区域に分割されている。

**日本:** 日本列島は生産基地及び補給源として機能する Honshu, Kyushu 及び Hokkaido の 3 つのゾーンで表されている。

**合衆国とオーストラリア間の海上ルート:** これはマップ上に記されており、Australia, New Caledonia, New Hebrides, Fiji, Samoa, Palmyra, 及び Hawaii を通っている。

**Alaska と Pearl Harbor 間の海上連絡:** 連合軍は、これらの 2 つのゾーンを隣接したものととして直接行き来することができる。

### 0.3 用語集

CV / CVL: 航空母艦; BB / CA: 水上艦艇;

LP: 兵站ポイント; AP: 行動ポイント (7 参照);

LOC: 連絡線 (15 参照); SNLF: 日本軍の海軍分遣隊 (特別陸戦隊); NAF / AAF: 日本軍の母艦

または基地航空隊; Fleets or Task Forces (TF): これらの名前は取り替えて用いることができる。

; 競合ゾーン: 13 章参照。

ランダムロールは偶然で決定される。サイコロを振る際にはユニットやゾーンごとに別の数字を割り振ること。出目は選ばれたユニットやゾーンに対応する。例えば、3つの艦隊の中から選ぶ場合、最初の艦隊が1か2の目に対応し、2番目が3と4に、3番目が5と6に対応する。出目が4なら、2番目の艦隊を選択すること。

## 1 プレイの手順

- A. 両陣営が戦略戦闘を行う。
- B. 両陣営に増援が到着する。
- C. 連合軍戦略行動  
連合軍が非アクティブの陣営ならセクション4の手順に従い、そうでなければ、プレイヤーは再建、再編、戦略再配置を実行できる。
- D. 日本軍生産
- E. 日本軍戦略行動  
この陣営がアクティブなら、プレイヤーはLPの消費、海軍の再編、ユニットの再配置が行える。そうでない場合、プレイヤーはセクション7の手順に従うこと。
- F. アクティブ側作戦
  - 空襲
  - 水上作戦及び両用作戦
  - 活性化した艦隊の移動
  - 非アクティブ側の水上対応行動
  - 海上航空戦闘
  - 水上戦闘
  - 統合作戦
  - 基地への帰還
  - 陸戦
- G. 非アクティブ側作戦
- H. ゾーン支配の変更
- I. 勝利ポイントの計算、陣営変更チェック、降伏チェック

## 2 戦略戦闘

戦略戦闘フェイズには、プレイヤーは連合軍用にサイコロを1つ振り(ターン1を除く)、必要な修正をすべて適用して戦略戦闘表で結果を探す。日本陣営がアクティブなら、プレイヤーは2LPを支払って表でサイを振ることもできる(5参照)。陣営変更後は、日本軍の計画内に含まれているとみなし、連合軍の戦略行動には表は使われない。

## 3 増援と補充

### 3.1 増援

それぞれの陣営が、増援として水上、陸上及び航空ユニットを受け取る。これらの増援は厳密に史実に従ったものであり、ターン記録トラック上に記されている時期に登場する。指定された増援ゾーンがもはや味方支配ではない場合、LOC内の最寄りの味方ゾーンを代わりに使用する。大半の水上、陸上、航空の増援は減少戦力サイドで登場する。これらは補充を用いて完全戦力サイドに再建する必要がある。

### 3.2 補充

補充とは、水上、陸上及び航空ユニットを、減少戦力状態から完全戦力サイドに裏返すか、減少戦力状態でユニットをゲームに復帰させることである。再建されたユニットは、競合状態のゾーンに配置してもよい。

日本軍は、セクション5に述べられているようにLPを支払って減少戦力の陸軍や航空艦隊を補充するが、撃破された軍は補充されるとプール内に戻る。また、完全に撃破された航空艦隊は再建できない。艦隊は、使用可能な特定のポイントに基づき、海上航空と水上の種別に従って補充される。

連合軍は、決められた数のUS及びUK水上補充ポイント、US及びUK陸上ポイント、ターン記録トラックに記された数に基づく水上ポイントの共通補充を受け取る。これらは戦略行動フェイズに減少戦力となったり撃破されたりした水上、陸上及び航空ユニットの補充に用いることができる。連合軍は、非アクティブ陣営であれば、セクション4のルールに従うこと。

注: 2つの海兵軍団(第3及び第5海兵)と、第53,58の任務部隊は補充の際に1ステップにつき2ポイントがかかり、1ステップユニットは補充することはできない。

受け取ったものの、そのターン中に使用されなかった航空または陸上補充ポイントは失われる。欧州に送られたのだ。水上及び海上航空ポイントは蓄積が可能である。水上補充は戦略行動フェイズか、攻勢または対応行動の際に艦隊の活性化中に使用できる。この対応行動は、そのポイントが非アクティブ陣営の対応行動中に使用できるなら、自動的に発生する。対応行動への対応行動は、非アクテ

イブ陣営の対応行動中にポイントが使用可能であれば自動的に発生する。

### 3.3 再編成

両陣営共に混乱状態の艦隊がゲームに復帰するまで待つことができる。これに2ターン以上かかる場合、艦隊の種別に従って1補充ポイントを支払って補充することもできる。再編成された艦隊は減少戦力のままであるが、所属陣営に従い、Honshuまたは Pearl Harbor のどちらかに即座に配置される。

### 3.4 統廃合

両陣営ともに、同種の減少戦力状態の艦隊を統廃合できる。弱い側の艦隊が除去され、強い側の艦隊は完全戦力サイドに復帰する。

### 3.5 日本陸軍プール

このプールは、まだゲームに登場していないが、既に撃破されたすべての陸軍と分遣隊のユニットからなっている。これらの陸軍は購入(5参照)または特定の計画で要求される配置によって利用可能となる。購入されたり、プールから選ばれたりする陸軍ユニットはランダムに選択される(これによって軍の代わりに分遣隊が選ばれることもありうる)。

## 4 非アクティブ連合軍陣営

陣営変更までは、ゲームターン毎に、プレイヤーは下記のルールに厳密に従って非アクティブ連合軍陣営を行動させること。

### 4.1 戦略行動フェイズ

#### 4.1.1 陸上

**陸上補充ポイントの使用** 最初に減少戦力ユニットを再建する。それが無い場合、撃破されたユニットを減少戦力に再建する。優先順位は、まず競合状態のゾーン、次に LOC 内で敵に最も近いゾーン、要件を満たすものが複数あるならランダムに選択すること。完全に再建されたユニットは、守備隊として味方基地に配置される。

--U.S.:海上輸送線の最重要ゾーンにいる守備隊は維持する:最低でも1つの Australian ゾーンに敵部隊が存在するか、もしくは Australian ゾーンが敵ゾーンに隣接しているなら、Pearl Harbor 及び New South Wales に(常に)減少戦力状態の軍団2個または完全戦力の軍団1個。加えて Samoa, Fiji, New Hebrides, New Caledonia にランダムに1ゾーンにつき最大1個軍団。Australian 及び New Zealand 軍団は合

衆国所属とみなされるが、Australian 軍団は敵ユニットが隣接するまでは当初の場所に留まる。

--**英国:**英国は India を死守しなければならず、日本陸軍の存在する Burma または India ゾーンに隣接するすべてのゾーンに1個軍団を配置しなければならない。

--**中国:**競合状態のゾーンにそれぞれ3個陸軍を維持するように必要な移動を行い、それからすべての中国陸軍を回復させる(17参照)。連合軍がアクティブなら、中国陸軍は味方エリア内で再建され、それから競合状態のエリアに移動してかまわない。初めて日本軍が Burma に進入したら、隣接する味方ゾーンから Burma に移動させる1個中国陸軍がランダムに選ばれる。

#### 4.1.2 水上

TF64 は、2つの空母群の1つ(ランダムに選択)と一緒に New Caledonia を母港とし、もう1つの空母群は Pearl Harbor を母港とする。New Caledonia が競合状態であるか敵支配であれば、新しい母港は New Hebrides, Fiji, Samoa の順に移っていく。Pearl Harbor が競合状態であるか敵支配であれば、その TF は合衆国本土を防衛する必要があるため、蓄積されているすべての水上及び海上航空補充ポイントと一緒にゲームから脱落する。

英国東洋艦隊は India を母港とする。India ゾーンが占領されたら、艦隊はアフリカへ退却し、ゲームからいなくなる。

ABDA 艦隊は Java を母港とし、対応行動以外では移動を行えない。Java が占領されたら、艦隊はゲームから除去される。

**水上及び海上航空補充ポイントの使用** 順番として、合衆国は最初に混乱状態の艦隊を、次に撃破されたり損害を受けたりした艦隊を修理する。

#### 4.1.3 航空

**航空補充ポイントの使用** 撃破されたユニットの再建が優先される。航空艦隊は、可能な限り史実上の HQ に配置される:5<sup>th</sup> AF 及び RAAF は New South Wales、7<sup>th</sup> AF は Pearl Harbor、RAFFE 及び 10<sup>th</sup> AF は India、11<sup>th</sup> AF は Alaska、13<sup>th</sup> AF は New Caledonia、14<sup>th</sup> AF は Southern China である。それができない場合は、味方支配または競合状態のゾーンにランダムに配置される。撃破された航空艦隊がない場合、減少戦力状態のユニットを完全戦力に再建すること。競合状態のゾーンにいる

ユニットが優先され、もし必要なら LOC 内でランダムに選択すること。

必要なら、味方支配または競合状態にある隣接ゾーン、つまり最も近い敵支配または競合状態のゾーンへと移動させて戦闘中のゾーン内の航空艦隊を統合させる。複数存在する場合はランダムに選択する。

#### 4.2 非アクティブ陣営の作戦フェイズ中の行動

ターン 2 の開始時以降、プレイヤーは作戦フェイズ中に反撃が発生するかどうかサイコロを振る。反撃は、出目がそのターン以下であれば発動される。下記の修正を適用すること： -1 Alaska、Australia のゾーン、敵支配または競合状態となった隣接ゾーン、または、海上輸送線に隣接するゾーンが日本軍支配なら、-2：海上輸送線ゾーンが日本支配の場合例：ターンは 4、Solomons は日本支配とすると、5 以下で連合軍は反撃を行う。ターンで 4、海上輸送線に隣接する日本支配のゾーンで出目に -1

反撃が発生したら、連合軍は 1 ヶ所以上の味方ゾーンに隣接する敵ゾーンに侵攻するか、増援で競合状態のゾーンに再攻撃を行う統合作戦及び / または陸上作戦の侵攻準備を行う。攻撃されるゾーン数は、守備隊に使用されている以外の、利用可能な陸上ユニット次第となる。

連合軍は競合状態のゾーン内にすべてのユニットを維持し、Hawaii の完全戦力軍団 1 個と同様に、敵支配ゾーンに隣接するゾーンには少なくとも 1 ユニットの維持しなければならない。残った部隊が使用可能なものであり、ランダムに選択される。使える部隊がない場合、反撃は行われない。

統合作戦は、可能な限り完全戦力ユニットで行う。必要ならば、連合軍は Pearl Harbor 以外の守備隊を輸送してきてよい。目標決定時には、プレイヤーはオーストラリア = 合衆国間の海上輸送線に最も近いゾーンか Australia に最も近いゾーン、または敵が存在し、天候が許すなら、Alaska か Aleutians をランダムに選択する。

陸上攻勢を行う場合、航続距離内に最低 1 航空ユニットが存在し、目標が存在するなら、攻勢に先立って 1 回以上の航空攻撃が行われる。連合軍はゾーンをスタックの許される最大値で占領する。複数の味方ユニットがいる

なら、ユニットは一緒に最弱の敵ユニットを攻撃する。

統合作戦の場合、これもまた可能であれば航空攻撃が先立ち、輸送を行う TF と護衛の空母 TF を伴う。最寄りの TF が選ばれる。護衛の TF は隣接する味方支配ゾーンに配置され、輸送を行う TF は侵攻を受けたゾーンに配置される。反撃は日本軍の対応行動(12 参照)を伴う可能性がある。陸上ユニットは下船し、複数の敵ユニットがいれば、最も弱いものを攻撃する。戦闘終了時に、そのゾーンが競合状態であるか味方支配であれば、第 13AF は新たに占領したゾーンを基地とする。最後に、反撃に用いられた任務部隊は侵攻されたゾーンに最も近い味方基地に配置される。同じ距離のものがいくつかある場合、ランダムに選択すること。

#### 4.3 陣営変更

陣営変更の次のターンには、連合軍は攻勢を発動できない。つまり、敵ユニットだけが占領しているゾーンへの進入や、競合状態のゾーンへの増援ができないのだ。ただし、既に競合状態のゾーンであれば航空攻撃や攻撃を行ってもかまわない。この休止は、統合された戦略に達するよう召集された、一連の連合軍内での戦略会議を表している。連合軍の勝利条件を決定すること(19 参照)。陣営変更後は、連合軍はアクティブ陣営となるため、守備隊や反撃のルールはもはや使用しない。また、戦略戦争表も使用しなくなる。

## 5 日本経済

### 5.1 兵站ポイント

ゲーム中の大半の行動で、日本軍陣営は資源ポイントから生み出される兵站ポイント(LP)を消費しなければならない。そのゾーンが競合状態であっても、LOC 内で日本軍に占領されている資源ゾーン 1 つにつき 1 資源ポイントが供給される。

資源ゾーンは 8 つある: Manchuria, Northern China, Southern China, Malaysia, Sumatra, Borneo, Java 及び Celebes である。これを LP に変換するには、有効な LOC に沿って日本まで海でつながっている必要がある。

その時点での海上商船レベルが日本に輸送可能な資源ポイント数を決定する。このレベルを超過した資源ポイントは無視される。

**例:** 1943年春、海上商船レベルは7で、8資源ポイントが利用可能だった。日本でLPに変換されるのは7ポイントだけで、余ったポイントは失われる。

当初のレベルは6であり、増援や征服で増加したり、連合軍の損耗戦略によって減少したりする可能性もある。連合軍艦隊1個の捕獲で+2、Malaysiaの占領で+1、Javaの占領で+1のボーナスがある。1ターンに使用できるLP数は、輸送されてきた資源ポイントの数に等しい。

## 5.2 兵站ポイントの使用

LPはターン中に使用することもできるし、将来使うために取っておくこともできる。日本軍がアクティブ陣営なら、LPはプレイヤーが最善と思うものに使ってかまわない。日本軍が非アクティブ陣営なら、LPの使用法は発動中の特定の計画が決定する。

別記されていない限り、下記の各行動のコストは1LPである。

**戦略戦闘表でサイを振る:**日本軍は、ターンの開始時に、蓄積していた2LPを消費することで戦略戦闘表を使用することができる。

**日本で1個軍を新編する:**使用可能陸軍プールから、ランダムに陸軍ユニットを1つ選択する。日本軍がアクティブ陣営である場合のみ有効。

**LOC内の陸上ユニット1個のステップを補充する:**セクション3参照。

**LOC内の1個軍を戦略再配置する:**セクション6参照。

**1個陸軍ユニットで攻撃を行う:**各陸軍ユニットは、上陸の場合であっても、1回の戦闘につき1LPを消費しなければならない。

**航空攻撃を1回行う:**航空攻撃1回には1LPがかかる。

**LOC内の1個航空艦隊を移動させる:**セクション6参照。

**LOC内の航空艦隊1個のステップを補充する:**セクション3参照。

**1個艦隊を活性化させ、移動させる:**移動を行う艦隊による。1<sup>st</sup>艦隊及び1<sup>st</sup>空母艦隊は各2LPかかる。その他はすべて1LPがかかる。このコストには陸上ユニットの海上輸送も含まれる。

**LOC内に要塞を建設する:**セクション14参照。

### コスト不要の行動

--陸軍の陸上での移動

--SNLF分遣隊の陸上での移動、または艦隊を用いての海上移動

--分遣隊の要塞への改編。その分遣隊はゲームから取り除かれる。

--水上の対応行動

## 6 戦略再配置

戦略再配置によって、両陣営は作戦を実行したり、対応行動や迎撃のリスクを冒すことなく、戦闘ゾーンでない場所から部隊、物資、航空機を呼んでくることができる。戦略再配置は両陣営の戦略行動フェイズ中に行われる。

### 陸上ユニット

LOC内の味方ゾーンで移動を開始し、終了するならば、部隊はゾーンを変更することができる。日本軍は、陸上ルートや島嶼間の通路を通らずに海ゾーンを通過する再配置1回につき1LPがかかる。これにはユニットの規模は無関係で、戦略輸送範囲(15参照)内である必要がある。

### 航空ユニット

両陣営の航空ユニットは、競合状態のゾーン内に再配置や登場が可能である。日本軍は、再配置1回につき1LPがかかる。

### 水上ユニット

すべての艦隊及び任務部隊は、LOC内の味方ゾーンを通っていく場合に限り、2つの味方基地の間で自由に再配置できる。

## 7 非アクティブ日本陣営

陣営変更が発生し、プレイヤーが連合軍陣営の役割になったら、非アクティブの日本軍陣営の行動は下記のルール及び計画に従って実行される。陣営変更後のターンには、日本軍陣営はZ計画に基づく防御を構築するために、作戦は行わない。

### 7.1 日本軍戦略行動フェイズ中の行動

戦略戦闘表はもはや使用されず、日本経済ルールも使用されない。その代わりに、実行される行動の基本セットが使用される。日本軍LOCは、その時点で発動中の計画によってターン毎に与えられるAP数と同数となる。

**Action 1:防御用に、ゾーンの上限までスタックする:**まず、日本軍はLOC内でユニットのいない外周防御陣の味方エリアに送り込む。

そのエリアにスタックの最大値までプールから送り、そのエリアに基地があれば、さらに1個航空軍と要塞1個を再配置する。環礁(Atolls)エリアは分遣隊の代わりに要塞が配置される特殊な場合であるが、基地用の分遣隊1個が追加される(Carolines 及び Palau)。各エリアをうめるには1 APがかかる(エリアの規模は無関係)。次に、外周防御陣内で上限までスタックしていないエリアに増援を行う。陸上ユニットのスタックを上限まで行い、外周防御陣内のどこかで使用できる航空軍があるが、要塞はない場合は、基地用としてさらに1個航空軍をスタックさせる。これにも、1エリアにつき1 APがかかる。

**Action 2:2 ステップを再建する:**航空または陸上ユニットを2ステップ再建する。これはセクション3で説明されている。水上補充ポイントは1<sup>st</sup>水上艦隊及び1<sup>st</sup>空母艦隊の再建に用いられる。

**Action 3:アジアで1ゾーンを攻撃する:**非アクティブ陣営作戦フェイズ中の行動は、セクション7.2を参照。

#### 7.1.1 Plan Z

この計画は陣営変更後、敵がJapanエリアから3ゾーン(間が2つ)以内のゾーンを支配するまで発動されている。プレイヤーは外周防御圏上の各ゾーンに最大までスタック(Action 1 参照)させてJapanの防御を組織する。外周防御圏とは、敵支配ゾーンに隣接するすべての味方支配または競合状態のゾーンとする。残存空母艦隊はHonshuに配置され、残りの日本軍艦隊はCaroline Islandsに配置される。日本軍陣営は1ターンの4行動ポイントを使用する。本国陸上守備隊3個軍をJapanに配置すること。

##### 陸上及び航空:

--毎ターン、日本軍陣営は、ルールどおりに、外周防御圏(Actions 1 及び 2)の各ゾーンに最大限のスタックを行うのに必要な行動ポイントを消費する。

--次に、残ったポイントで、外周防御圏に隣接するゾーンがAction 1に従って増強される。基地が優先され、それ以外はランダムに選択される。

--次に、残ったポイントで、競合状態のゾーン1つにつき1行動ポイントのコストでAction 3に従って任意の競合状態のゾーンに攻撃を1回行う。最後に、まだ残っている行動ポイントは将来のために蓄積される。

#### 7.1.2 Plan A (あ号作戦)

Plan Aは連合軍がJapan地域から2ゾーン以内(間が1ゾーン)のゾーンを1つ支配するまで有効である。残存全艦隊は、Marianas, Northern Philippines, または Formosa をランダムに基地とする。陸上及び航空行動はPlan Zに従う。日本軍陣営は1ターンの3行動ポイントを使用する。

#### 7.1.3 Plan SHO (捷号作戦)

Plan SHOは連合軍がJapan地域に隣接するゾーンを支配するまで有効である。残存艦隊はOkinawaに配置される。陸上及び航空行動はPlan Zに従う。また、航空艦隊はKamikaze(セクション12参照)として行動する。日本軍陣営は1ターンの2行動ポイントを使用する。

#### 7.1.4 Plan TEN (天号作戦)

Plan TENはゲーム終了時まで有効である。残存艦隊はKyushuに配置される。陸上及び航空行動はPlan SHOに従い、さらに連合軍の上陸(セクション12参照)に対しては自動的に対応行動としてKamikazeを行う。日本軍陣営は1ターンの1行動ポイントを使用する。同一ゾーンまたは隣接するゾーンへの上陸は、水上部隊が自動的に即時の対応行動を発動する。1個艦隊がランダムに活性化され、上陸ゾーンに移動し、どちらかの陣営が全滅するまで戦闘を継続する。これは水上戦闘が複数ラウンド継続する唯一の場合である。

#### 7.2 非アクティブ陣営の作戦フェイズ中の行動

Action 3が実行されたら(7.1参照)、日本軍はアジア大陸で攻勢を発動する。日本軍は、(全部で)1 APのコストで、航続距離内の任意の航空ユニットに支援され、使用可能なすべてのユニットを用いて競合状態のゾーン1つを攻撃しなければならない。日本軍は、攻撃を行うために守備隊と最強の軍ユニットを取り替えることもできる。それぞれの軍ユニットは、弱い敵ユニットから順に攻撃を行う。

競合状態のゾーンがないなら、日本軍は連合軍航空ユニットの存在するゾーンへ侵攻する。そのようなゾーンが存在しないか、複数存在する場合は、侵攻するゾーンを決定するために、隣接するすべてのAsianゾーンを対象にサイを1つ振る。攻撃したゾーンが味方支配になったら、最寄りの敵支配ゾーンに対して突破(セクション10の陸上戦闘参照)が発生する。対象が複数ある場合、ランダムに決

定すること。Action 3 に基づいて侵攻部隊を決定する際、外周防衛圏の守備隊の最大スタックは維持されなければならない、さらにその他の Asian ゾーンのそれぞれを 1 個軍が占領していなければならない。その残りが決定されたゾーンに侵攻する。

新しいゾーンを攻撃する場合、最低でも 1 個陸上航空艦隊がその攻勢を支援しなければならない。範囲内に航空艦隊が存在しない場合、可能であれば、Asia に駐留中の航空艦隊を移動させる。すべての攻撃後に LP や AP が残っていたら、それらは後の使用のために蓄積される。

## 8 スタック及び任務部隊

スタックとは、同一ゾーン内に複数ユニットを配置する能力のことである。これはゾーンの種類、ユニット及び陣営に従って変化する(スタック表参照)。スタック制限は各移動の終了時には従われている必要があるが、移動中や同一フェイズ中に 2 ゾーン間でユニットを交換する際には無視してかまわない。

### 陸上スタック

軍団や軍は常に 1 ユニットとして数えられ、完全戦力であるか、減少戦力であるかは問われない。日本軍 SNLF 分遣隊や要塞はスタック制限には含まれないが、1 ゾーン内にそれぞれ 1 つずつまでしか存在できない。

## 9 作戦

作戦フェイズは 3 ヶ月分の軍事作戦を表し、プレイヤーの希望順に活性化された航空、水上、陸上のユニットの行動に柔軟な構造を用いている。唯一の制限は、ユニットはフェイズ中に 1 回しか作戦が実行できないということである。また、同時に 2 つの作戦を発動してはならない(つまり、部隊上陸の統合作戦と陸上攻勢を同時に並行しては行えないのだ); 作戦は 1 つずつ発動する必要がある。

### 9.1 航空攻勢

航空ユニットは作戦フェイズ中には移動できない。航空ユニットは攻撃は行えるが、実際にコマを動かすわけではないのだ。各航空艦隊は、1 ターンに 1 回航空攻勢を発動できる。同一ゾーンを基地とする複数のユニット

は一緒に行動してもよいが、隣接するゾーンにいるユニットとは別個に行動する必要がある。攻撃を行う航空ユニットは、自分のいるゾーンか隣接ゾーンにいる目標を選択して、攻撃を行う。

目標は艦隊でも航空ユニットでもかまわないが、陸上ユニットは目標にできない。敵航空ユニットが目標ゾーンに存在したら、その敵航空ユニットは攻撃側の戦力を減殺するために対応行動を行ってもよい。母艦航空ユニットは、水上作戦中(セクション 11 参照)に行われる特殊なタイプの航空攻勢を表している。

### 9.2 陸上攻勢

1 個以上の陸上ユニットは、自分のゾーンから陸上ゾーンでつながっている(長さに制限は無い)敵支配または競合状態のゾーンに配置されることで、陸上攻勢を発動することができる。(移動開始時に)味方支配ゾーンや、別の競合状態ゾーンに進入するために競合状態のゾーンを離脱することは許されるが、敵ゾーン進入のための離脱は許されない。

陸上ユニットは、エリア間交通の矢印が存在し、かつ移動元のゾーンが味方支配で、進入先のゾーンが味方支配か競合状態であれば、2 つの島嶼ゾーン間を移動することができる。陸上ユニットが敵航空または艦隊ユニットだけが占領しているゾーンに進入(または、そこで戦闘を終了)したら、アクティブ側艦隊が存在しているなら、海戦の可能性を解決した後、その敵航空または艦隊ユニットは、隣接する味方支配ゾーンに即座に押し出される。隣接する味方支配ゾーンが存在しないなら、隣接する競合状態のゾーンに移動してもよい。どちらのゾーンもないなら、ユニットは撃破される。

### 9.3 水上及び統合攻勢

選択された艦隊は、移動する前に再建や修理を行ってもよい(セクション 3 参照)。

1 個以上の艦隊は、水上作戦または統合作戦を発動できる。プレイヤーは艦隊を選択し、それを味方単独支配のゾーン経由で移動させる。艦隊は、カウンター上の輸送可能能力の最大値までの陸上ユニットを下船させることが可能である: 1 または 2 は軍または軍団の数; D は SNLF 分遣隊である。

最終目的ゾーンでは、合衆国艦隊は Kamikaze による航空迎撃の対象にされる可能性がある(12.3 参照)。艦隊の移動終了時に、そのユニットは、隣接する味方支配ゾーンと

海でつながった競合状態または敵支配のゾーン内に配置される。

敵艦隊が対応行動を取った場合、水上戦闘が発生する(セクション 10 参照)。すべての戦闘の終了時に、プレイヤーは両陣営の水上ステップの損害を数える。1ステップにつき1ポイント、混乱状態となったマーカー1つにつき1/2ポイントとする。攻勢側の陣営の損害が、航空対応行動を含め、アクティブ陣営がこの作戦用に活性化した全艦隊のすべての戦闘を合計して損害の少ない側であれば、上陸を行ってから基地に帰還する。攻勢側プレイヤーが相手以上の損害を被ったら、任務は中止され、その艦隊は最寄りの基地に帰還して、輸送中のすべての陸上ユニットと一緒に活性化が解除される。これらのユニットは、そのターンの残りの間は使用することができない。損害が同数の場合、日本軍は任務を中止するが、連合軍は任務を継続する(これは戦争中の連合軍の非常な粘り強さをシミュレートしている)。

作戦が終了してしまったら、艦隊は LOC 内の味方基地に帰還する。艦隊は1ターンに1回の作戦と1回の対応行動にしか参加できない。列島や環礁のゾーンにいる陸上ユニットを援護する水上作戦を発動させることもできる。

同時に活性化した複数の艦隊を用いて水上作戦を発動することも可能である。例えば、1個艦隊がゾーンに部隊を上陸させている間、別の艦隊が空母航空隊で援護を提供するなど。これを行うには、艦隊の全部を、1つずつ競合状態のゾーンや敵支配ゾーンに進入しないように移動させ、希望する順に競合状態のゾーンや敵支配ゾーン内に移動させるだけでよい。

移動の終了時には、艦隊のすべてが同一または隣接するゾーンに存在していなければならない。また、1回の作戦について侵攻できるのは敵ゾーン1つだけである。ある味方ゾーンから別の味方ゾーンへの部隊輸送のために水上作戦を発動することもありうるが、単なる味方基地間での艦隊の再配置(セクション 6 参照)としてのこのような行動には、戦略再配置ルールが割り当てられている。作戦開始時の日本軍艦隊の活性化には1または2のLPがかかる(セクション 5 参照)。

**特別ケース:** Japan ゾーンに侵攻するためには、連合軍基地の存在する隣接味方支配ゾーン(Okinawa または Korea)を保持していなければならない。

## 10 戦闘

作戦実行中、対応行動からのものであれ、作戦目標としてであれ、別種の戦闘が発生する可能性がある。個々の戦闘は、特定の時期に特定の種類のユニット間で解決される。奇襲の場合を除き、どの戦闘も同時の攻撃と反撃で構成される。非アクティブ陣営が防御側であり、常に最弱の攻撃側ユニットを攻撃する。

戦争の時期や特定のゲームターンに基づく修正がある(戦闘結果表参照)。これは戦争中の両陣営に影響を与えたドクトリンの変更、技術の進歩、練度の相違を表したものである。修正は常に攻撃を行う陣営に適用され、防御側陣営には一切適用されない。同じ原則が即時の反撃にも適用される。反撃を行うユニットにだけ修正が適用されるのだ。

ゲームの最初のターンには戦闘時に日本軍陣営に、防御側は水上対応行動表上で奇襲を得られれば、有利な奇襲修正が適用される。このボーナスは防御側の被るステップロスが2倍になり、しかも損害は同時適用ではないことで構成されている。つまり、奇襲を受けたプレイヤーで攻撃を行えるのは、生き残ったものだけなのだ。

### 10.1 陸上対陸上

陸上ユニット間の戦闘は、競合状態で、アクティブ陣営が自発的に侵攻したゾーン内で発生する。ゾーンは LOC 内でなければならない。非アクティブ陣営は、作戦フェイズ(セクション 4 及び 7 を参照)中にある種の行動が発生した際に攻撃を行う可能性がある。攻撃側は戦闘の組み合わせの順を決定する。また、ゾーン内の防御側すべてを攻撃する必要も、ゾーン内に存在する自分の全ユニットで交戦する必要もない。

防御側ユニットは異なるユニットから複数の攻撃を受ける可能性があるが、攻撃側ユニットは1ターンに1回しか攻撃を行えない。各戦闘は攻撃側ユニットの総攻撃力から防御側ユニットの防御力を差し引き、戦闘表上で解決する。その後、この合計は、攻撃側陣営の、時期に基づく数値で修正される。

地形、航空支援、海軍支援、強襲上陸及び戦術値に伴うその他の修正はサイの目に適用される。表上に数値があれば、戦闘が堅固な



地形で発生していない限り、ステップロスが発生する。堅固な地形なら、最初のステップロスは無視される（まず奇襲が適用され、無視されるのは最初の1ステップだけである）。この堅固な地形の効果は反撃時には適用できない。

片方の陣営が損害を被り、もう一方に損害がない場合、損害を受けた側は退却しなければならない。敗北側陣営の全部隊は、列島間の交通路の矢印をわたることなく、陸地につながっている隣接味方支配ゾーンに退却しなければならない。これができない場合、連合軍ユニットはゲームから除去されるが、日本軍ユニットは1ステップロスを被ったあと、攻撃を行った陸軍ユニットに1ステップロスを与える。上陸時に敗北した場合は、ユニットは再乗船させられ、最寄りの海軍基地で活性化状態を解除される。

戦闘終了時、ゾーンに敵陸上ユニットが一切存在しなければ、攻撃側は突破を実行し、即座に陸地経由でつながっている隣接の敵支配または競合状態のゾーンに進入することができるが、再度の攻撃は行えない。戦闘終了時に、片方の陣営が敵の水上または航空ユニットしか存在しないゾーンを占領したら、それらの敵ユニットは陸上移動のセクションで説明されているように退却を行わなければならない。突破も実行される可能性がある。攻撃側の日本の軍ユニットは、1個につき1LPを消費しなければならない。撃破された日本の陸軍ユニットは、マップ外の日本陸軍プール内に配置される。

## 10.2 航空対陸上

この種の戦闘は直接にはシミュレートされていないが、各陣営はゾーン内に存在する航空艦隊1つにつき+1及び、非混乱状態の空母の航空隊ボーナスをサイの目に加えることで、陸上戦闘に抽象的に含まれている。各陣営のボーナスを合計し、合計のサイの目修正が+2/-2の範囲内で攻撃と反撃に適切に適用すること。

## 10.3 水上対水上

水上対応行動が実行されたら、すべてのアクティブ艦隊間で、それぞれのゾーン内で戦闘が自動的に発生する。おのおのの艦隊は敵艦隊1個を攻撃する。

艦隊には空母と水上の2つの種類があり、戦闘には2形態がある。空母艦隊は空母も水上艦隊も攻撃できるが、水上艦隊は水上艦隊しか攻撃できない。敵に空母艦隊しかない場

合、水上艦隊は反撃できないまま攻撃を受けることになる。空母艦隊はどの艦隊でも攻撃できるが、水上艦隊は別の水上艦隊にしか攻撃できない。水上艦隊は、一度に1つの水上艦隊しか攻撃できない。いかなる場合であれ、プレイヤーがアクティブ陣営の攻撃を選択する。非アクティブ陣営の優先目標は最強の空母または水上の艦隊である。

### 10.3.1 空母戦

各艦隊が自分の航空攻撃力から敵艦隊の航空防御力を差し引き、時期の修正をしたその結果が、使用する戦闘表上のコラムを表す。プレイヤーはサイを1つ振り、結果（効果なし、敵混乱、敵の1以上のステップロス）を適用すること。

結果が混乱なら、攻撃を受けた艦隊の上に混乱マーカーを配置する。奇襲でない限り、防御側は当初の攻撃力で即座に反撃を行う。奇襲なら、反撃は損害適用後の攻撃力で行う。

### 10.3.2 水上戦闘

水上戦闘は、両陣営がその海戦力を攻撃と防御の両方に用いることを除けば、空母戦と全く同様に解決される。水上戦闘には奇襲はないが、島嶼ゾーンでの戦闘にはサイの目に+1のボーナスが加えられる。

### 10.3.3 航空艦隊の行動

航続距離内（つまり、隣接ゾーンまで）の全航空艦隊（隣接ゾーンであればそこでの爆撃力が1以上であるか、同一ゾーン内であれば全航空艦隊）は、水上戦闘や空母戦に自分の爆撃ボーナスを加えることができる。

海戦が終了したら、それが防御側の対応行動によるものなら、対応行動を行った艦隊は、出港した基地に帰還する。アクティブ陣営によって開始された戦闘なら、次のステップは被った損害次第となる（陸上及び統合作戦の段落を参照）。最大の損害を被った陣営は、まだ混乱状態ではない自分の艦隊を混乱状態にする。戦闘の中で艦隊がすべて撃破されてしまったら、輸送中の陸上ユニットも撃破される。

### 10.3.4 混乱

作戦の終了時に、混乱マーカーのついている全艦隊は即座にターン記録トラック上の2ターン先のターンに配置される。これらの艦隊は再装備と再編を行っていると思なされる。セクション3の補充の段落で説明されているように、補充ポイントを消費して再装備を促進することも可能である。混乱状態の艦隊は

陸上の目標を砲撃する能力を失う。2回目の混乱には効果はない。

#### 10.4 航空対水上

陸上を基地とする航空艦隊は、自分の隣接ゾーンでの爆撃力が1以上であれば、隣接ゾーン内での航空攻勢中に艦隊を攻撃することができる。爆撃力が足りない場合、自分のいるゾーン内にしか攻撃できない。空母艦隊は、自分が活性化されている間は基地内の艦隊を攻撃できる。航空艦隊は1航空ユニットにつき最大で1個艦隊までの目標を選択すること。航空ユニットは1つの艦隊に対して共同で攻撃を行ってもよい。攻撃力を合計し、艦隊の航空防御力を差し引く。この値を時期修正で修正すること。プレイヤーは戦闘表でサイを振り、下記の修正を適用する：艦隊が基地内にいれば-2。航空艦隊は空戦時に対応行動を行ってもよい(セクション 12 参照)。

#### 10.5 航空対航空

航空ユニットは、航空攻勢を取ることで他の航空ユニットを攻撃できる。攻撃側の陣営は攻撃相手を選択し、自分の航空ユニットを敵ユニットの向かいに配置する。ただし、防御側すべてへの攻撃を強制されるわけではない。攻撃側戦力から防御側戦力を差し引き、時期修正を適用し、サイを振ること。それぞれの数字がステップロスを表す。防御側は、攻撃を受けたユニットで、攻撃を受けていない他の航空ユニットからは支援を受けることなく最弱の攻撃側ユニットに反撃を行う。

#### 10.6 水上対陸上

各艦隊には、上陸作戦時や、列島や環礁ゾーンでの陸上攻撃の支援砲撃に用いることのできる砲撃値がある。このボーナスを適用できるのは1ゾーンにつき最大で1個艦隊で、非混乱状態でなければならない。

### 11 航空艦隊及び空母

空母航空艦隊は、搭載されている艦船を通じて機能を発揮する。独立した航空ユニットではないのだ。空母航空艦隊は、母港内に停泊中の敵艦隊を攻撃したり、移動中に自分のゾーンまたは隣接ゾーンに存在しているか、最終目的ゾーンにいる航空艦隊を攻撃できる。その移動に対する敵の対応行動の場合でも攻撃可能である。最後に、混乱状態でないなら、上陸時に爆撃ボーナスを与えられる。航空艦

隊に対して空襲を行った空母航空艦隊は、航空反撃によるすべての影響を被る。

## 12 対応行動

ゲーム中、アクティブ陣営ユニットであるか、非アクティブであるかにかかわらず、ユニットの中には別ユニットの行動に対して対応行動が行えるものがある。攻撃側ユニットが移動すれば、必ず防御側の対応行動を誘発する可能性がある。

どんな対応行動の際でも、ゾーンの距離を数える際には、競合状態であるか、敵支配ゾーンであるか、外洋であるかを問わず、最も近い経路を使用する。

### 12.1 航空対応行動対水上

この規模のシミュレーションでは、海戦の支援としての迎撃しか意味はない。攻撃力が4以上の航空艦隊は自分の存在するゾーンか隣接ゾーンに対応行動できる。攻撃力が3以下なら、自分の存在するゾーン内にしか対応行動できない。

航空艦隊は、攻撃側、防御側に関わらず、すべての水上戦闘及び海上航空戦闘の攻勢の解決には、距離に基づく自分の爆撃ボーナスで対応行動を行う。航空ユニットは1ターン中に何回でも対応行動が可能だが、1回の味方または敵の行動については1回に限られる。

例え別々のゾーンからのものであろうと、複数の航空ユニットで同一艦隊を迎撃できる。一緒に迎撃を行い、戦力を合算すること。1ユニットの航空対応行動は、1ユニットの敵航空対応行動で相殺される(下記の段落参照)。

### 12.2 航空対応行動対航空

航空艦隊は自分の存在するゾーンに進入した他の敵航空ユニットでも、そのユニットが攻撃を行うかどうかに関わらず、迎撃することができる。航空ユニットは1ターン中に何回でも対応行動が可能だが、1回の味方や敵に作戦については1回だけしか行えない。

水上ユニットに対する対応行動中は、各航空艦隊が、最強のものから順に対応行動を行う敵航空艦隊1個の攻撃を無効化する。

航空攻撃に対しては、迎撃を行う全ユニットの防御側の戦力が攻撃を行うユニットの攻撃力から差し引かれる。迎撃が損害を与えることはないが、迎撃を行うユニット自体が航

空攻撃の目標である場合には、反撃を行って損害を与える可能性がある。

### 12.3 Kamikaze 対応行動

有名な日本の自殺任務は、Plan SHO(7 参照)が発動されたら実行される。Plan SHO の発動中は、水上ユニットに対応行動を行った航空艦隊は自動的に 1 ステップを失い、戦闘表の Kamikaze のコラムで攻撃を行う。Plan TEN が発動中は、日本軍航空艦隊は Plan SHO と同様に対応行動を行い、さらに、上陸が行われるたびに、各上陸艦隊は Kamikaze コラムで kamikaze による先制攻撃 (カウンターでは表されていない) を受ける。

### 12.4 水上対応行動

活性化状態のすべての艦隊が移動を終了し、少なくともその内の 1 つが、たとえユニットが存在していなくても、基地が存在するか、防御側の LOC 内の敵基地に隣接する敵支配または競合状態のゾーンに配置されていたら、水上対応行動が実行される可能性がある。対応行動表でサイを 1 つ振り、適用できるすべての修正を適用する。対応行動時の距離は、可能な限り短い距離を使用する。

非アクティブ連合軍陣営(4 参照)が発動する反撃は、日本軍の水上対応行動を誘発する可能性がある。連合軍の防御は米軍戦区と英軍戦区に分けられる。各々が、自らの対応行動ルールに従い、自国の海軍で対応を行う。

英国海軍は英軍基地 (味方支配である Ceylon, India, 及び Malaysia) があるか、それに隣接したゾーンで行われるすべての攻撃に対応行動が可能である。表でサイを振るが、対応できるのは東洋艦隊だけである。

合衆国海軍は英軍戦区外のすべての攻撃に、英軍以外の任務部隊で対応行動を取れる。対応する艦隊は攻撃を受けたゾーンに配置され、セクション 9 に説明されているように、攻撃を実行する。対応行動が終了したら、可能であれば、艦隊は出港した基地に帰還する。それができない場合、最寄りの味方基地に帰還する。

## 13 ゾーン支配

完全に海であるゾーンはどちらのプレイヤーにも支配される可能性はないが、それを除けば、マップ上の残りのゾーンは味方支配、敵支配、競合状態のいずれかである。

片方だけの陣営の陸上部隊がゾーンを占領している場合、ゾーンはその陣営に支配されているとみなす。その他のユニットが存在しなければ、その陣営の旗の支配マーカーをゾーンに配置すること。

競合状態のゾーン(両陣営の陸上ユニットに占領されているゾーン)はどちらの陣営にも支配されているとみなす。支配マーカーだけが存在する敵ゾーンに陸上ユニットが進入したり上陸したりした場合、ユニットはそのゾーンで移動を停止し、移動を終了しなければならない。作戦中にゾーンの陣営が変更された場合、たとえそのゾーンを奪回したり争奪したりするための敵の対応行動がなくても、そのゾーンはターンの終了時まで味方支配とはならない。戦闘中に両陣営のユニットが完全に除去されてしまったら、支配は前から支配していたプレイヤーのままとなる。

## 14 基地及び要塞

### 14.1 海軍基地

2 つの作戦や対応行動の間、艦隊は常に味方海軍基地を母港としていなければならない。海軍基地はマップ上に記されており、新しい基地を創設することはできない。基地を使用できるのは、そこを支配している陣営だけである。競合状態となった味方ゾーン内にいる艦隊は、そこに 1 つでも味方陸上ユニットが存在する限り、そのゾーンを去る必要はない。ただし、その艦隊が任務実行中であった場合は、その艦隊は競合状態のゾーンに帰港することはできない。

### 14.2 要塞

日本軍は要塞を構築できる。要塞は戦闘には参加できるが、移動できず、スタックにも含まれない。要塞は ILP を消費して直接建設するか、海軍分遣隊をコストなしで改変することで建設できる。日本軍陣営はアクティブ陣営であるときは建設を選択でき、非アクティブ陣営(7 参照)のときは計画の結果として選択を行う。

## 15 補給及び LOC

LP の消費、攻撃、部隊の再配置を行うためには、ゾーンが補給下でなければならない。つまり連絡線が設定できなければならないのだ。

連合軍は、マップ東端から LOC が設定できなければならない(英軍は Pakistan から)。日本軍は、Japan に LOC が設定できなければならない。

連合軍は LOC の長さはいくらでもよいが、競合状態や外洋ではない、隣接する味方ゾーンを通過してしか設定できない。

日本軍は、そのゾーンが戦略輸送範囲内である必要がある。この範囲はその時点での海上商船レベルに等しいゾーン数まで及ぶ。これは味方支配であり、外洋ではない海に直接接しているゾーンでなければならない。Asia のユニットの補給範囲は、味方支配の陸上ゾーンまたは味方支配の島嶼間交通を通じてのみ補給を受けているゾーンと LOC でつながっている味方基地まで設定できなければならない。よって、Asia から Korea 経由で Japan に補給を引くことも可能である。

## 16 天候

マップは 3 つの天候ゾーンに分割されている:

--東南アジアは、毎年夏期と秋季にはモンスーンとなる。これらのゾーンはマップ上で表現されている。

--極北は、毎年夏期と秋季には嵐、霧、厳しい寒さに見舞われる。これらのゾーンはマップ上で表現されている。

--アジア大陸及び熱帯のゾーンでは台風と嵐がある。これは、上述の 2 タイプのどちらにも属さないゾーンすべてに当てはまる。

東南アジアでのモンスーンや、極北での嵐、霧、寒気の間、そのゾーンではすべての戦闘及び、そのゾーンに移動する進入や離脱も禁止される。再建は可能である。

## 17 国別特殊ルール

### China

Burma が味方ゾーンでないなら、中国ユニットは China で攻撃を行ったり China を離れたりすることができず、撃破された軍は 1 ターンに 1 個しか戻ってこない。それ以外の場合は再建された 2 個軍を自動的に受け取る。China は、Formosa を除く 4 つの中国本土ゾーンで構成されている。

### Japan 及び China

ゲーム全期間に渡って、日本軍は味方支配の中国ゾーンに各 2 個軍の守備隊を維持しなければならない。これができない場合、そのゾーンは競合状態となり、隣接するゾーン内の 1 個中国軍が即座にそのエリアに移される。

### ANZAC

日本軍が Australia に上陸したら、New South Wales に即座に Australian 民兵 2 個軍団が配置される。2 個民兵軍団用に自動的に 1 ターンにつき 1 補充ステップを受け取るが、Australia を離れることはできない。

AUS 及び NZ 軍団は非アクティブ陣営行動時には米軍とみなすが、再建は US と UK のどちらの補充ポイントでも可能である。

### India

India は Bengal, India, Pakistan 及び Ceylon の 4 つのゾーンで構成されている。日本軍陸上ユニットがこれらのゾーンの 1 つに進入したら、RAFFE 航空艦隊及び第 33 軍団(減少戦力状態)が即座に India ゾーン内に配置される。それ以外の場合は、ターン 9 に登場する。複数の日本軍陸上ユニットが India ゾーンの 1 つを占領していたら、連合軍は同様に 1 UK 陸上補充ポイントを受け取る。

### USSR 及び Manchuria

戦争中、日本と USSR 双方が、奇襲攻撃に対する守備として国境沿いに大規模な守備隊を維持していた。このような政治的、戦略的行動を簡略化するため、両陣営の守備隊は、ゲーム全期間の進入禁止ゾーンで表されている。

## 18 日本軍分遣隊

侵攻の第 1 フェイズ中に、天然資源や防御の弱体な島嶼を占領するため、日本地上部隊は空挺部隊や陸戦隊を使用した。これらの行動には LP はかからない。

### 陸戦隊

第 1 ターンに限り、日本軍の各 SNLF 分遣隊は、支配マーカーしか存在しない隣接する敵ゾーンを占領することができる。この移動には艦隊は必要なく、対応行動を誘発することもないが、陸戦隊の 1 回の行動として数えられる。この水陸両用移動は作戦フェイズ中に実行される。

### 空挺部隊

ゲームの最初の 2 ターン中は、日本軍は味方ゾーンに隣接し、敵支配マーカーだけで占領さ

れているゾーンの支配を奪取することができる。この空挺作戦は作戦フェイズ中に実行される。

## 19 勝利条件

プレイヤーは日本軍陣営でゲームを開始し、ランダムに選択するかゲーム開始時に選んだ勝利条件を満たすべく試みる。

ターン終了時に日本軍勝利条件が満たされたら、ゲームは終了して日本軍が勝利する。米軍の反撃が発生したら、プレイヤーはそのターンの開始時に陣営を変更する。

即座に勝利ポイントを計算すること:陣営変更の時点での日本軍の味方ゾーン1つにつき1、さらに占領した目標の勝利ポイント数を加える。陣営変更のすぐ次のターンの連合軍戦略行動フェイズに、連合軍は自分の勝利条件を選択するか、ランダムに決定する。

プレイヤーはターン15の終了時か日本の降伏まで合衆国陣営のままである。SHO Plan宣言以降の各ターンの終了時、日本が降伏するかどうか決定するためにプレイヤーはサイを1つ振る。

6以上なら降伏が発生し、勝利を決定する(降伏が早すぎるようなら、これを7以上に変更してかまわない)。サイの目修正は下記のとおりである:

- +1 Japan に隣接するゾーン1つの占領につき
- +2 Japan ゾーン1つの占領につき
- +1 Plan TEN が発動されたら
- +1 ターン15になったら 原子爆弾の投下を表す

ゲームが終了したら、プレイヤーは連合軍の勝利レベルを算出する。まず、陣営変更ターンの時点での日本軍勝利ポイントと、日本支配ゾーン1つにつき1を差し引く。次に、勝利ボーナス(連合軍間の協議の結果として)としての降伏倍数に味方ゾーンを掛け合わせることで連合軍ポイントを算出する。この倍数は16から降伏ターンを差し引くことで求められる(降伏が発生しなければ0である)。例:降伏がターン13に発生したら、16-13で3となる。最後に、勝利レベルを決定するために日本軍と連合軍の勝利ポイントを合計する。  
--合計が25以下(敗北):どのみち勝利はするだろうが、投下を必要とした原爆の数の多さから、勝利には驚くべき殺人者のリストを伴う

だろう。これはあなたの経歴にはよくないものになるだろう...

--合計が25から30の間(勝利):勝利がもたらされるまで多くの月日がかかり、多数の連合軍兵士の命が費やされた。あなたは、勝利による名声にもかかわらず、著名な英雄となり自分のニックネームが「太平洋の人殺し」になつたりしないようにしている。

--合計が31以上(大勝利):勝利は容易なものではなかったが、あなたは偉大な戦略家であり、敵は最終的に屈服するだろう。あなたは国民的英雄となり、未来の大統領にさえなれるかも知れない。おめでとう!

注:勝利の希望があればプレイヤーがゲーム全体の間日本軍陣営のままでもできるが、15ターンの終了時に勝利を達成できなければ大敗北となる。唯一の選択はHara-kiriだけだ!

## 20 キャンペーンゲーム

### 20.1 日本

**初期生産ポイント:** 3, Manchuria, North China, 及び South China (競合状態のゾーン)

**蓄積 LP:** 6

**海上商船レベル:** 6

**初期支配ゾーン:** 16

**水上補充ポイント (NP):** 1

### 20.2 連合軍

**水上補充ポイント (NP):** 1

**初期支配ゾーン:** 日本軍に支配されていないすべてのゾーン

注:配置ゾーンはマップ上とコマに示されている。数字だけが記されているコマは増援として、指示されたターンに登場する。エラッタ: Indochina の日本軍艦隊は、希望するなら Formosa でゲームを開始してもよい。

### 20.3 ゲームの長さ

ゲームは15ターンまで続くが、日本軍が勝利するか降伏すれば早く終了する可能性もある。

--Siam は日本側とみなし、味方ゾーンとして扱う。

--Manchuria (または満州国)にはゲーム中は進入することはできず、日本軍が支配し、日本に常に1資源ポイントを供給する。

--USSR 及び Mongolia (Siberia, Mongolia, Sakhalin, 及び Kamchatka)は進入禁止ゾーンである。どちらの陣営も占領や通過は行えない。  
--日本軍は 2 海上商船ポイントを捕獲できる: 1 つは Malaysia、1 つは Java である。  
--ゲームの第 1 ターンには、連合軍は戦略戦闘の効果を得ることはできず、日本軍は奇襲ルールの効果を得る。

## エラッタ

日本軍 2AAF は Southern China に初期配置される。  
日本軍 4AAF はターン 8 に登場する。  
US 11AF は半減戦力でターン 2 に登場する。  
Australian 1M 及び 2M militia は Australia が侵攻されたときのみ登場する。  
US 14 軍団はターン 3 に登場する。  
UK 33 軍団はターン 9 に登場する。  
US 3 Marines はターン 9 に登場する。

**日本軍勝利条件、降伏及び陣営変更表**

出目	日本軍の目標	勝利条件	勝利ポイント
1	全力でオーストラリアを	Australia 全域を確保し、さらに5つのゾーン各々に LOC のつながった1個軍を維持する。	Australia 内の支配下ゾーン1つにつき2 VP
2-4	陸軍は中国、海軍は合衆国 - オーストラリア間の LOC の切断	4つの China ゾーンのうち3つと、LOC 内にある下記の1エリアを非競合状態で支配する。 New Caledonia, Fiji, New Hebrides, Samoa	海上輸送線内であるか、中国にある支配下のゾーン1つにつき3 VP
5-6	陸軍はインド、海軍は Micronesia 及び Pearl Harbor	4つの India ゾーン、及び LOC 内での Pearl Harbor, Gilberts, Marshalls, Nauru, Carolines, Midway 及び Wake の非競合状態での支配	Pearl Harbor は4 VP、4つの India ゾーンの各々につき2 VP

**連合軍勝利条件、降伏及び陣営変更表**

出目	連合軍間の協議結果	勝利ボーナスゾーン
1	チャーチルが横車を押す: 「極東は解放されなければならない。」	Burma, Malaysia, Indochina, Sumatra, Java, Borneo, Celebes
2-4	マッカーサーは宣言する: 「I Shall Return」。	Solomons, Bismarck Archipelago, New Guinea, Halmahera, Southern Philippines, Northern Philippines
5-6	ニミッツは説き伏せた:日本軍の防御は中部太平洋で突破しなければならない。	Nauru, Gilberts, Marshalls, Carolines, Palau, Marianas, Formosa

**スタック表**

	環礁 Atolls	島嶼 Islands	沿岸 Coastal	大陸 Continental	外洋 Open Sea
連合軍陸上	1個軍団	2個軍団	3個軍団	5個軍団	不可
連合軍航空	1個航空艦隊	1個航空艦隊	2個航空艦隊	2個航空艦隊	不可
日本軍陸上	1 SNLF	1個軍 + 1 SNLF	2個軍 + 1 SNLF	3個軍	不可
日本軍航空	1個航空艦隊	1個航空艦隊	1個航空艦隊	2個航空艦隊	不可

**戦略戦闘表**

出目	日本軍損害	出目	連合軍損害
1-4	なし	1-3	なし
5+	1海上商船ポイント	4-6	1航空補充ポイント
		7+	1陸上補充ポイント

**サイの目修正:**

+/- 時期修正

日本軍(連合軍損害判定時):連合軍の海上輸送線と最寄りの味方基地の間のゾーンでの距離

連合軍(日本軍損害判定時):日本軍の海上輸送線と最寄りの味方基地の間のゾーンでの距離

+2 1以下なら

+1 2ゾーンなら

0 3-4ゾーンなら

-1 5以上のゾーンなら

## 対応行動表

### Die 対応行動

- 1-2 **無反応:**対応行動は起こらず、作戦は妨害なく継続される。
- 3-6 **即時対応行動:**防御側の陣営は、2ゾーン以内に位置する艦隊で対応する。範囲内に艦隊が存在しない場合、対応行動は発生しない。防御側はランダムに、(水上または空母の)同一種類の敵艦隊1個につき、最大でも1個艦隊を活性化させる。敵が空母艦隊単独で構成され、範囲内に空母の対応行動艦隊が存在しない場合は、対応行動は発生しない。空母艦隊が水上艦隊に対応行動することは可能である。
- 7+ **奇襲対応行動:**偵察、諜報活動及び軍事情報によって敵の計画が暴露された。非アクティブ陣営は空母艦隊または最良の水上艦隊で敵の移動に対し精力的に対応する。可能なら、空母艦隊単独であっても、距離の制限なく、アクティブ陣営と同数の艦隊が活性化される。さらに、非アクティブ陣営は空母戦でのボーナスを受け取り、戦闘も同時実行ではなくなる。
- 連合軍修正**  
ターン1の奇襲: -2  
敵艦隊が Pearl Harbor ゾーンに存在するか、隣接している: +3  
敵艦隊が India ゾーンに存在するか、隣接している。または、オーストラリア - 合衆国間の海上輸送線上に存在するか、隣接している: +1  
敵艦隊が Australia ゾーンに存在する: +1  
3つ以上の敵艦隊が活性化している: +1  
連合軍航空艦隊の存在するゾーン内の敵艦隊に: +1
- 日本軍修正**  
Japan ゾーン:即時の自動的対応行動  
Japan に隣接するゾーン: +1  
Japan ゾーンから2ゾーン離れている: +4 (事実上の日本軍絶対防衛圏)  
Japan ゾーンから3ゾーン離れている: +1  
基地の存在するゾーンが攻撃されたが、そのゾーンが Japan から4ゾーン以上離れている: +1  
3つ以上の敵艦隊が活性化している: +1  
Z計画発動中: -2  
日本軍航空艦隊の存在するゾーン内の敵艦隊に: +1

## 戦闘結果表修正

### 攻撃側の修正(コラムシフト)

#### 時期による修正

- 日本軍: ターン1及び2: +2 (1941~1942の開始時)  
日本軍: ターン3から5: +1 (1942~1943の開始時)  
日本軍: ターン6から9: 0 (1943~1944の開始時)  
日本軍: ターン10から13: -1 (1944~1945の開始時)  
日本軍: ターン14及び15: -2 (1945)
- 連合軍: ターン1: -1 (1941)  
連合軍: ターン2から5: 0 (1942~1943の開始時)  
連合軍: ターン6から9: +1 (1943~1944の開始時)  
連合軍: ターン10から13: +2 (1944~1945の開始時)  
連合軍: ターン14及び15: +3 (1945)

#### 奇襲

防御側の損害は2倍になり(0はD、Dは1、1は2、2は4になる)、反撃の前に適用される。

### サイの目修正

#### 陸上戦闘

堅固な地形: 防御側の最初の損害は無効となる(1かDは0、2は1、4は3になる)。防御側の最初の損害は無視される(1とDは0に、2は1に、4は3になる)。

航空支援: 航空艦隊または非混乱状態の空母艦隊の爆撃力ボーナス。最大で+2まで。

海軍の支援: 艦隊ボーナス。1ゾーンにつき非混乱状態の艦隊1個を最大とする。

強襲上陸: 攻撃時は-2。また、反撃時は+2

能力差: +/- 各陣営の最良のユニット間の差

#### 水上ユニットとの戦闘

島嶼ゾーン内での戦闘: +1

港湾内の艦隊への航空攻撃: -2

#### 航空ユニットとの戦闘

防御側の航空防御力を、攻撃側の戦力から差し引く。



ゾーン内のすべての航空ユニットを攻撃力から差し引く。

#### マップ解説

Competeur general 一般記録用トラック

日本側、連合国側の海上商船、生産、海空補充ポイントの記録に使用。

#### マップ凡例

Placement allie 連合軍配置指定エリア

Placement japonais 日本軍配置指定エリア

Liaison USA/Australie 合衆国 = オーストラリア間連絡線

Passage inter-archipels 列島間交通路

Zone de mousson モンスーン発生ゾーン

Grand Nord 極北

Archipels 列島

Cotier ou grandes iles 沿岸、または大型島嶼

Plaine mer 外洋

Atolls 環礁

Continental 大陸

Base navale 海軍基地

Zone de resource 資源生産ゾーン

Terrain difficile 堅固な地形

#### ボックス内の解説

Toutes les unites detruites avec deux pas de pertes sont placees la.

Toutes les unites detruites ou non placees sur la carte sont placees la.

#### ターン記録トラックの凡例

GN = 極北 M = モンスーン

Jap +/-X, US +/-X 時期修正(赤字で表記)

RN 水上艦隊補充

RCV 空母艦隊補充

RT US 合衆国陸上補充

RT UK 英国陸上補充

RA 航空補充

Les troupes et les navires US arrivent a Pearl Harbor.

合衆国の陸上ユニット及び水上ユニットは Pearl Harbor に登場する。

Les troupes et les navires UK arrivent en Inde.

合衆国の陸上ユニット及び水上ユニットはインドエリアに登場する。

Les navires japonais arrivent a Honshu.

日本の水上ユニットは Honshu に登場する。

(hiver:GN) 冬：極北に天候制限

(printemps) 春

(ete:M) 夏：モンスーン発生ゾーンに天候制限

(automne:M+GN) 秋：モンスーン発生ゾーンと極北に天候制限

## Rules Typhon sur le Pacifique (説明、訂正等)

### 航空支援

ルールをより簡便に、一貫したものにするため、両陣営所属の全航空軍は、周囲で発生するすべての海戦及び陸戦にボーナスを提供できることとしてもよい。このボーナスはカウンター上に自分のいるエリアと周囲のエリアについて表示されている。航続距離内の全航空軍が自分のボーナスを提供できる。プレイヤーはその陣営に従い、正負の総合計を計算すること。これは、そのエリア内のすべての攻撃と反撃について、どちらの陣営にも用いられる。

### 日本陸軍プール

日本軍本国守備隊 3 つを除き、マップ上にない日本軍の軍及び分遣隊ユニットすべては、プール内に配置される。プレイヤーが 1 LP(兵站ポイント)を消費するか、その時点の作戦計画が守備隊を要求すれば、1 個以上がプールからランダムに引かれる。引いたユニットはプレイヤーの選択がない場合、軍である可能性も、分遣隊の可能性もある。

### 陣営変更後の日本軍の行動

陣営変更後、日本軍側はもはや兵站ポイントも、資源ポイントも、船舶(海上商船)ポイントも使用せず、それを単純化した行動ポイント(AP)システムを使用する。使用できる AP 数はその時点の作戦計画によって示されているものに加え、(もしあれば)以前のターンから蓄積されてい

るポイントとなる。作戦計画によってもたらされる AP 数は、日本軍の連絡線(LOC)の長さでもある。AP の消費は機械的なものであり、下記のロジックに従うものでなければならない。まず、日本軍はユニットが配置されておらず、かつ LOC 内の外周防衛圏の味方支配エリアにユニットを配置する。プールからユニットをそのエリアの最大スタックになるまで配置し、さらにそこに基地があれば、1 個航空軍と要塞 1 個を配置すること。環礁は特別なケースであり、ここでは分遣隊の代わりに要塞が配置されるが、基地(Carolines and Palau)があればさらに 1 個分遣隊を加えること。ただし、各エリアに 1 個分遣隊を加えるには(エリアの規模に関係なく)1AP がかかる。次に、外周防衛圏内でスタックが最大に達していないエリアに増援を行う。陸上のスタックを最大まで配置し、加えて外周防衛圏上以外の場所で利用可能なものがあれば、基地用に 1 個航空軍を配置する。ただし、要塞はそれ以上配置されない。これにもエリア 1 つにつき 1AP がかかる。続いて、減少戦力状態の陸上または航空軍ユニットのうち、マップ上の任意の場所にいる LOC 内の 2 ユニットの、1AP かけることで再建できる。さらに、外周防衛圏に隣接し、スタックの上限に達していない 1 エリアに、1AP かけて 1 ターンに最大 1 エリアまでユニットを配置できる。最後に、AP が残っていれば、日本軍行動フェイズにアジアの競合状態エリアの 1 つに攻撃を行うことができ、攻撃するエリア 1 つにつき(軍 1 個につきではなく)1AP を消費する。そのエリアから攻撃を行う各々の軍ユニットは、最弱な者から順に敵ユニット 1 個を攻撃する。アジアに競合状態のエリアがない場合、日本軍はランダムに、または敵航空軍の存在する敵支配エリアに攻撃を行うことができる。いくつかでも AP が残ったら、以後のために蓄積される。

## エラッタ

ルール 0.3 及びマップ – 増援チャートの NM とは何を意味するのか？

NM とは *Navires Marchands (Shipping)* を意味する。プレイヤーが日本側のままなら 1 商船ポイントが加えられ、プレイヤーが連合軍であれば、NM ポイントは無視される。

ルール 4.1.1 - ルールでは、日本軍が Burma に侵攻したら、中国軍 1 個軍も Burma に進入できるとある。これは陸上攻勢なのか、それとも自動で行われるのか？この場合、進入した軍が撃破されても、再度この条項が発動されるのか？

移動は次の連合軍行動フェイズに自動的に行われるが、発動は始めて日本軍が進入したときに限られる。

ルール 4.1.1 – 連合軍が非アクティブプレイヤーである間、中国軍は味方支配エリア内で再建されるが、次の連合軍行動フェイズに競合エリア内に移動できる。

ルール 5.2 – 日本艦隊による日本の軍または分遣隊の輸送には、LP は一切かからない。LP は艦隊の活性化のために使用される。

ルール 7.1 – 日本軍が非アクティブ陣営である間、日本軍水上補充ポイントは第 1 水上艦隊と第 1 空母艦隊の再建にのみ使用される。

ルール 7.1 – 日本軍の計画変更の際、日本本土からの距離は LOC と同じルールに従うこと。つまり、Wake は日本から 3 エリア先となる。2 ではない。

ルール 7.1.2 – 明確化: A Plan に従って日本軍艦隊が基地を選ぶ際、ランダムに選択はするが、全艦隊は同じ基地に帰港すること。

ルール 7.11 – 日本の本国守備隊はゲーム開始時から使用可能なのか？

本国守備隊は陣営変更時に本国に配置されるため、使用できない。

ルール 9.2 – 陸上ユニットは競合状態エリアを通過できるのか？つまり、(味方支配の)片方のエリアから入ってきて、別の側(これも味方支配)に出て行くことが可能なのか？

可能である。ただし2ターンがかかる。最初のターンにユニットは競合状態のエリア内で停止し、2番目のターンにその競合状態エリアを離脱し、隣接する味方支配または競合状態のエリアに入ることができる。

ルール 9.2 – あるユニットが列島間交通路でつながっている陸上エリアに隣接しており、この陸上エリアは敵支配ではあるが敵ユニットが存在しない場合、ユニットは艦隊輸送を使って移動しなければならないのか？

そのとおり。敵ユニットがないことは支配下でないことを意味しないためである。

ルール 10.1 – 初期配置では日本軍1個艦隊が基地外(Indochina)にいる。これは誤りなのか？  
そのとおり。これは間違いである。当初はここに基地があったが、なくなってしまったのだ。希望するなら艦隊を *Formosa* に配置してもいいし、例外として *Inochina* に配置したままでもよい。

ルール 10.1 – 奇襲の適用は堅固な地形の前なのか、それとも後なのか？また、最初の損害の免除は奇襲の損害2倍化の前なのか、それとも後なのか？  
奇襲は最初に適用される。2倍の損害を被った後、最初の損害を無視すること。

ルール 10.3.3 – 海戦の結果に過ちがある。敗北側の艦隊は自動的に混乱状態にはならない。

ルール 12.4 – 表中では、Z Plan 発動中には日本軍の対応行動に -2 がつく。他計画発動中にも同様なのか？  
他計画では-2 はつかない。Z Plan は主導権喪失後の日本艦隊の再編成を表しているためである。

ルール 12.4.1 – 対応行動時に距離のエリアを数える際、その距離は最短のものを用いる。たとえ全海ゾーンを通過していてもかまわない。

ルール 15 – UK ユニットは Pakistan から補給を引くことができる。

ルール 17 – 中国エリアはどこになるのか？  
下記の4つのゾーンである：*Chine du Nord*, *Chine du Sud*, *Chine Centrale* 及び *Bassin du Tarim*。