

MIDWAY シナリオ集

MIDWAY(ミッドウェイ)では、以下にあげるのもを除いて、Second World War at Seaシリーズ共通ルールを用いる。枢軸プレーヤーは全日本軍を、連合軍プレーヤーは全米軍を担当します。

コンポーネント	色
日本海軍機（地上）	ライトグレー
日本海軍機（艦載）	白
米陸軍航空隊	オリーブグリーン
米海兵隊	緑
米海軍機	青

特別ルール

飛行場の対空砲 (13.5)

各飛行場は航空基地カードに記載された対空値を持つ。（シリーズ共通ルールの記載は無視する。）

沿岸砲台

連合軍支配下（シナリオの指示で、アメリカ軍が初期配置される場合）のWake島（AV38）、ミッドウェイ島（AL16）は、小口径砲値3を持つ。Marcus島（BM42）は副砲値1と小口径砲値4を持ち、Pearl Harbor（E11）は主砲値4と副砲値6を持つ。これらの砲台は、それが存在するゾーンで艦砲射撃ないし揚陸を行う敵艦に対し1ターンに1回射撃を行う事が出来る。これらの砲台は、最低4ターンに渡り敵の艦砲射撃を受けた場合、もしくは敵が最低4積載量をそのゾーンに揚陸させた場合に除去される。

天候 (9.8)

天候状態決定のサイの目が1,2の場合、天候は1レベル快晴方向へ回復する。サイの目が6の場合、1レベル大嵐方向へ悪化する。

夕方ターン (2.6)

夕方ターンは、10月から3月にかけてのシナリオでは夜間として扱い、それ以外の時季では昼間ターンとして扱う。

航空機の回収 (14.0)

全てのアメリカ軍陸上基地航空機の補充は、Pearl Harborに配置される。全ての日本軍陸上基地航空機の補充は、Marcus（BM42）に配置される。両軍とも空母艦載機は、各空母につき1ステップずつ、それぞれに均等に行き渡る様に配置する。

航空機

（シナリオに記載されている）航空機の数はステップ単位です。完全戦力面（表）の航空機1ユニットは2ステップである事に注意せよ。

増槽 (15.3)

幾つかの航空機は増槽を使用する事で、航続距離を伸ばす事ができる。

このゲームでは、日本軍の零戦（A6M2）がいつでも増槽を使用できる。その場合、航続距離は19/2に増加する。

航空機の種類

日本海軍の零戦（A6M2）には、同型機であるが空母艦載機と地上機の2種類がある。日本軍プレーヤーは、セットアップ時に地上機「L」を飛行場に、艦載機「C」を空母に配置する。例外は、シナリオに記す。各シナリオで機種の後に「L」とあるのは地上機、「C」とあるのは艦載機である。

アメリカ軍F2A-3、F4F-3、F4F-4、SBD-3、TBD、TBF-1には、海軍機と海兵隊機の2種類がある。これらの航空機については、シナリオに「USMC（アメリカ海兵隊の略）」が無いものは、海軍機として扱う。

移送と索敵距離 (10.65)

戦闘機以外で移送と索敵任務に使用される航空機は、爆装をしない事による滞空時間の向上により、航続距離が4ゾーン分増加する。増加分の航続距離は各航空機が飛行する各ターンにおいて適応可能である（航続距離18/2は、索敵時には22/2になる）。

勝利得点

勝利得点（VP）は、シナリオに記載された条件を達成する事や、敵艦船を撃沈したり損傷させたりする事により、プレイ終了時に与えられる。データシートに各艦船の持つ勝利得点が記載されていて、それが撃沈された場合に敵側にその勝利得点が与えられる。

それに加えて、各プレーヤーは以下についても得点する。

・荷を積載したまま沈没した敵の輸送船（輸送任務の戦闘艦船も含む）の積載する荷の6倍の点数

・沈没しなかった敵艦船の主砲値、飛行甲板値の損害1につき3VP

・沈没しなかった敵BB、BC、CV、CVL、CVE、CVSの船体損害1につき3VP

・沈没しなかった上記以外の敵艦船の船体損害1につき2VP

・プレイ終了時、洋上で燃料切れ状態の敵艦船の勝利得点×1/2

・破壊された敵航空機1ステップにつき6VP、基地に到達できず墜落したものや、悪天候で墜落したものも含む。

審判（選択ルール）

プレーヤーは、作戦シナリオで、緊張感や不確実性を生み出すために、第3の人物を審判として加えても良い。審判のいるゲームでは、シナリオに含まれるバリエント戦ルールを用いなさい。

各ターン、プレーヤーは審判に記録シートと索敵結果の記載を提出する。審判は、移動と索敵を解決して、プレーヤーに接触の結果を報告する。それから、プレーヤーは全ての航空作戦を明確に（記載）する。審判が攻撃を解決します。航空攻撃で目標を攻撃する場合、審判が目標艦船や飛行機を配置して、指示された通りに戦闘を解決します。審判は戦闘解決後、敵によって受けた戦闘後の効果を注記して、プレーヤーにユニットとともに返却します。

戦闘シナリオ

これらのシナリオは、戦術ボードのみを用い、新参プレーヤーを本ゲームのシステムに慣れさせるために用います。上級ルールは、戦闘シナリオを遊ぶのには、必要ありません。

戦闘シナリオ 1 “Air Raid,Pearl Harbor!” 「パール・ハーバー空襲」

1941年12月7日

日露戦争の開始が魚雷攻撃であったのと、まさしく同様に、太平洋戦争もアメリカ太平洋艦隊への奇襲攻撃により開幕した。多くのアメリカ人が、日本とのある種の軍事衝突を予期していながらも、日本軍はパール・ハーバー海軍基地に停泊中の米艦船に対し、終始、完全な奇襲攻撃を成し遂げた。日本軍は一撃をもって、太平洋艦隊の強力な戦艦群を破壊した。しかし同時に、空母による攻撃で、これら巨艦による大洋支配が、もう長くない事をも示したのだ。

時間帯：昼

開始時天候：1（快晴）

枢軸軍

連合軍

shielded(遮蔽された) : シナリオ特別ルール参照

under way: 航行中

シナリオ特別ルール

配置：艦船は戦術ボード上に並べません。その代わり、艦船はテーブル上に並べ、枢軸軍プレーヤーは、好きな様に、それらを攻撃します。目標になっている艦の対空砲のみが、それを攻撃せんとしている航空機を射撃できます。

遮蔽された艦船：shieldedと記入された連合軍艦艇は、乾ドックに入っていたか、他の大きな艦船に隣り合って停泊中で、遮蔽されていました。これらの艦船には、魚雷攻撃はできません。

航空攻撃：航空攻撃は2回からなります。枢軸軍プレーヤーは、最初の航空攻撃には「第一次攻撃隊（First Strike）と書かれた航空機のみを用い、そして2回目の攻撃には「第二次攻撃隊（Second Strike）と書かれた航空機を用います。両攻撃隊は、艦船のみを攻撃します。

枢軸軍プレーヤーは、急降下爆撃値と雷撃値、それぞれを異なる目標に対して、個別に用いることができます。最低2の爆撃値または雷撃値を、AG16Utah(ユタ)の攻撃に用いねばなりません（幾人かの日本軍パイロットは、この老朽目標艦を空母と誤認しました）。

対空戦：連合軍プレーヤーは、第一次攻撃の間は対空砲を射撃できません。そして、第二次攻撃では、目標へ航空機を割り当てる前に、対空射撃としてサイコロ8個を振ります。

特殊な弾薬：停泊中の戦艦をより効率よく攻撃するため、多くの日本軍航空機は、通常の爆弾や魚雷よりも、むしろ艦砲用の改良型装甲貫通弾を装備していた。それゆえ、D3A1は、完全戦力面で円で囲まれた爆撃値6、1ステップ面で3となります。B5N2の15ステップ中、7ステップだけが雷装しており、それらだけが雷撃表で攻撃を加える事ができる。残りの機は、完全戦力面では円で囲われた爆撃値6、1ステップでは3となる。

適用される命中修正値の数に、上限はありません。例えば、円で囲まれているで+1、動いていないで+1、その両方を適用します。それに加えて、BBおよびAGの艦艇に対し、爆撃か雷撃をするのであれば、+1修正を適用します。（このシナリオには、戦闘艦攻撃と同時に行われた、飛行場攻撃を行った日本軍機が含まれていない事に、注意。）

平和時のダメコン（応急修理）：艦艇への損害の決定時、全てのサイの目（爆撃、雷撃とも）に+2する。

機関蒸気圧を上げる：第一次攻撃の後、Nevada、Raleigh、Phoenixは出航を試みることができます。連合軍プレーヤーは、各艦につき1個のサイを振ります。出目1で、その艦艇は第二次攻撃では、移動中と考慮されます。

移動中の艦船：第一次攻撃の間、underway(航行中)と記された艦船、および第一次攻撃後に出航に成功した艦船は、移動目標として扱う（入港中艦船の+1修正はなし）。

航空防御（選択）：アメリカ軍は、第二次攻撃に対抗するため、少ながらも航空機の発進に成功しました。第一次攻撃後、連合軍プレーヤーはサイコロ5個を振ります。各出目5または6につき、P-40B戦闘機1ステップが、日本軍第二次攻撃隊の航空機に対し迎撃が可能です。さらに連合軍プレーヤーはサイコロ1個を振り、出目5か6で、P-36A戦闘機1ステップが、日本軍第二次攻撃隊に対し迎撃ができます。

勝利条件：連合軍プレーヤーの得点を400点を超えて上回れば、枢軸軍プレーヤーの勝利。枢軸軍プレーヤーの得点が400点を下回れば、連合軍プレーヤーの勝利。それ以外は、引き分け。

戦闘シナリオ 2 Revenge 復讐

1942年6月7日

日本軍攻撃部隊の四隻の空母撃沈に引き続いで、ミッドウェイ島への艦砲射撃に取り掛かるために、戦艦二隻、重巡洋艦四隻、駆逐艦七隻が、アメリカ艦隊とその弱点を見付けるべく、東へと進んでいた。米軍はこの移動を回避するために、針路を東に向けるべきだった。しかし、少なくともあと一隻の日本軍空母が存在すると考え、それを捕捉する為に、舵を西に向け続けた。

時間帯：夜

開始時天候：1（快晴）

枢軸軍

ミッドウェイ侵攻援護部隊

連合軍

第16任務部隊

シナリオ特別ルール

配置：枢軸軍プレーヤーが主導権で、戦術マップ西端（左）より進入する。同一ヘックスでは、日本軍艦艇は、四隻までしかプレイを開始できない（それらは、アメリカ艦を探して、分散していた）。アメリカ軍は、戦術マップ北東（右上）から進入。

島：中央のヘックスに島カウンターを置く。この島の隣接ヘックスでは、座礁判定（9.73）は行わない。

勝利条件：ゲーム終了時に、勝利得点の多いプレーヤーの勝ち。

戦闘シナリオ 3 RevengeII 復讐II

1942年6月7日

戦闘に敗北した事を知った山本提督は、空母部隊の指揮官を南雲提督から近藤提督に交代させた。しかしながら、ミッドウェイ艦砲射撃という、巡洋艦四隻に対する南雲提督の命令を、そのままにしておいた。米軍は、この移動を回避するために、針路を東に向けるべきであった。しかしながら、この艦砲射撃阻止のために、急行したのであった。

時間帯：夜

開始時天候：1（快晴）

枢軸軍

ミッドウェイ艦砲射撃群

連合軍
第16.2任務部隊

シナリオ特別ルール

配置：枢軸軍プレーヤーが主導権で、戦術マップ西端（左）より進入する。同一ヘックスでは、日本軍艦艇は、四隻までしかプレイを開始できない（それらは、アメリカ艦を探して、分散していた）。アメリカ軍は、戦術マップ北東（右上）から進入。

島：中央のヘックスに島カウンターを置く。この島の隣接ヘックスでは、座礁判定（9.73）は行わない。

日本軍の準備：日本軍艦艇は、アメリカ軍水上艦艇により防衛されていないミッドウェイ島に対し、榴散弾を準備していた。最初の砲撃の時点では、日本軍の砲撃力は半分になる。最初の雷撃ステップに、日本軍艦艇は雷撃できない。

勝利条件：ゲーム終了時に、勝利得点の多いプレーヤーの勝ち。

戦闘シナリオ 4 The Gun Club 射撃クラブ 1941年12月

1940年11月、イギリス軍空母が、イタリア艦隊を攻撃した。この事は、多くの海軍指導者に、海戦の新たな時代の到来を確信させた。しかし、日米両海軍においては、保守的な提督たちが、海戦の決着は、戦艦同士の対決により決せられる、と言う考え方執着していた。

時間帯：夜
開始時天候：1（快晴）

枢軸軍

連合軍

シナリオ特別ルール

配置：枢軸軍プレーヤーが主導権で、戦術マップ西端（左）より進入する。同一ヘックスでは、日本軍艦艇は、四隻までしかプレイを開始できない（それらは、アメリカ艦を探して、分散していた）。アメリカ軍は、戦術マップ北東（右上）から進入。

鉄の意志：双方の指揮官は、その戦いにそれぞれの国の存亡が掛かっていると信じていた。どの船も、戦術マップを離れる事はできない。

勝利条件：ゲーム終了時に、勝利得点の多いプレーヤーの勝ち。

作戦シナリオ 1 Return to Wake:The February Raid ウェー

ーキ奪還：2月強襲

1942年2月18日から3月7日

日本軍が、資源豊富なマレーおよびジャワを素早くその手に納めている頃、アメリカ太平洋艦隊の艦艇は、日本帝国海軍の向こう見ずな東インド征服から、幾らかでも、その注意をそらす要素となる希望をもって、日本軍が新たに手に入れたウェーキの島に対する強襲揚陸を命ぜられた。海上において、エンタープライズ任務部隊は、その島への攻撃命令を受領した。

時間帯：100ターン。連合軍プレーヤーは、どのターンにプレイを開始するか、任意に選択できる。

開始時天候：1（快晴）

枢軸軍

ウェーキ飛行場（AV38）

マーカス飛行場（BM42）

ウェーキ（AV38）

連合軍

ミッドウェイ飛行場（AL16）

AI23から2ゾーン以内

第16任務部隊

シナリオ特別ルール

燃料消費：全アメリカ軍艦艇は、燃料マス2個を消費しておく。

移動の制限：ウェーキにいる艦艇は、米空母を発見するか、ウェーキまたはマーカス島から15ゾーン以内に、いずれかの米艦艇を発見するまで、ウェーキ島のゾーンを離れてはいけない。

増援：米艦艇を発見するか、あるいは米艦艇または航空機によりウェーキ島又はマーカス島が攻撃された後、3昼間ターンの後、以下の日本軍機がマーカス島に出現する。

これらの航空機が到着後、連続24ターンの間、米空母が発見されない場合、枢軸軍プレーヤーは各日の始め（最初の昼中ターン）にサイコロ2個を振る。結果5以下で、上記航空機の残存機は、取り除かれる（それらの基地へ帰還する命令を受ける）。除去された全ての日本軍機は、まず増援分から除去されたものとみなす。米空母が再度発見された場合、3昼間ターン経過後に、撤収した航空機が、再度戻ってくる。

勝利条件：CV06エンタープライズに、5船体マス以上の損害を与えた日本軍プレーヤーの勝ち。それ以外は、プレイ終了時に勝利得点の多い方のプレーヤーの勝利。

作戦シナリオ 2 Midway ミッドウェイ海戦

1942年6月2~11日

日本軍は、アメリカ太平洋艦隊の空母を引きずり出し、戦闘を強いるために、ミッドウェイ島への侵攻を計画した。アメリカ軍が彼らの計画の細かい部分まで気付いており、そして日本軍を奇襲攻撃する意図をもって、空母群を既に出撃させていた事に気付いた者は、日本軍にはほとんど居なかった。

時間帯：60ターン。連合軍プレーヤーは、どのターンにプレイを開始するか、任意に選択できる。

開始時天候：3（霧）

枢軸軍

ウェーキ飛行場（AV38）

マーカス飛行場（BM42）

BN17から3ゾーン以内

第1航空艦隊

第18ターン、地図西端BO25からBO28の間の任意の海上ゾーンに進入

ミッドウェイ援護部隊

第22ターン、地図西端BO25からBO28の間の任意の海上ゾーンに進入

ミッドウェイ近接支援群

第23ターン、地図西端BO25からBO28の間の任意の海上ゾーンに进入

ミッドウェイ輸送船団群

第23ターン、地図西端BO25からBO28の間の任意の海上ゾーンに进入

水上機群

第23ターン、地図西端BO25からBO28の間の任意の海上ゾーンに进入

掃海群

第24ターン、地図西端BO20からBO24の間の任意の海上ゾーンに进入

主力

指揮官：山本

潜水艦隊

I21から5ゾーン以内

L10から5ゾーン以内

ゾーンU18内（特別ルール参照）

連合軍

ハワイ（B11）、パールハーバー（E11）、オアフ（F10。但し、オアフには10ステップを超えて配置できない。）

ミッドウェイ飛行場（AL16）

AD9から5ゾーン以内

第17任務群

パール・ハーバー（E11）

ミッドウェイ（AL16）から5ゾーン以内

ミッドウェイ給油隊

AD9から5ゾーン以内

第16任務群

AD9から5ゾーン以内

油槽船群

R15から3ゾーン以内

AF15から3ゾーン以内

潜水艦隊

ミッドウェイ（AL16）から5ゾーン以内

パール・ハーバー（E11）から5ゾーン以内

シナリオ特殊ルール

航空機の共同作戦：この時期、攻撃およびCAP飛行隊の協調は、さほど進歩していませんでした。各空母、飛行場から発進した飛行隊は、水上の艦船を攻撃する場合、別々の飛行部隊として扱います。

燃料消費：全ての日本軍艦艇は4燃料マス、アメリカ軍艦艇は2

燃料マスを、あらかじめ消費します。

飛ばした切りの戦闘機：日本軍A6M2[L]の戦闘機は、空母から発艦できます。しかし、それらは空母に着艦はできません。日本軍輸送部隊が、ミッドウェイ島に積載量計10ないしそれ以上の揚陸を成し遂げた18ターン後、ミッドウェイ飛行場は枢軸軍の支配下に入り、それらの航空機はそこに着陸できます。

奇妙な潜水艦：日本軍の潜水艦隊 (Flotilla) #3は、パール・ハーバーを偵察する水上機に、燃料補給を行うという特殊な任務を帯びていた。日本プレイヤーは、その潜水艦隊をそのルート上の船を攻撃せずに、ゾーンR15へと移動させるように計画する。R15の領域に到着後は、全ての移動・攻撃への制限は解除される。

小型潜航艇：枢軸プレーヤーは、小型潜航艇を運んでいる2隻の水上機母艦から、小型潜航艇を発進させる事ができる。小型潜航艇は、どの海上ゾーンで発進してもかまわない。1隻を発進させると同時に丸1ターンがかかる（記録シートに「潜航艇発進Deploy Sub」と記載）。一度発進したら、小型潜航艇は移動できない。海岸ゾーン（あるいは島を含むゾーン）以外で、小型潜航艇を発進させたなら、枢軸プレーヤーは各ターンの終わりに、小型潜航艇一隻につき1回サイコロを振る。サイの目1、2で、その小型潜航艇は失われます。

小型潜航艇による攻撃を解決するには、日本軍プレーヤーは、各潜航艇につき1個のサイコロを振ります。サイの目1から5で、その潜航艇は直ちに除去されます。結果6の目では、枢軸プレーヤーが選択したアメリカ軍艦船1隻に対し、雷撃力1を発射し、出た目6で命中します。目標が空母CV、戦艦BB、雑役艦AGの場合、出た目に1加えます。そして目標が移動していない場合、出た目にもう1を加えます。魚雷発射後、小型潜航艇は除去されます（連合軍プレーヤーには、勝利得点が加算されません）。

暗号解読（選択）：もし両プレーヤーがともに、日本軍の計画を米軍が知っていた事を再現したい場合、日本軍の空母が発見されるか、一方の空母艦載機が敵艦を攻撃するまで、ミッドウェイおよび空母からの連合軍の索敵は、サイコロに追加修正値1を与える。

バリエーション（選択）：両プレーヤーは、相手プレーヤーに見られない様にサイコロ1個を振り、以下に述べられている様に初期戦力を変化させ、また以下の結果数字の処に述べられている様に、開始地点も変更する。

枢軸戦力：・出た目1。もう一度サイコロを振る。この2度目のサイコロの目が1から3なら、CV02空母「赤城」とその艦載機をゲームから取り除く。2度目の出た目が4から6なら、変更なし。

・出た目2から4では、変更なし。

・出た目5、6。以下の戦力を第一航空艦隊に加える。

枢軸開始位置：各部隊につき、それが地図上でプレイ開始する前に、サイコロ1個を振る。

・出た目1から4では、変化無し。

・出た目5と6では、部隊はシナリオに記述されている距離の代わりに、セットアップ・ヘックスから15ゾーン以内に配置できる。

連合軍戦力：

・出た目1で、米軍は日本軍に奇襲攻撃される。第16および第17任務部隊はパール・ハーバー (E11) に配置しなくてはならない。そして、日本軍の水上艦（潜水艦は無効）を何らかの方法（航空、水上、潜水艦による索敵）で発見するか、日本軍の空母艦載機がいずれかの連合軍ユニットを攻撃するまで、移動を試みてはならない。

初期戦力に加え、以下の戦力をオアフ島の任意の飛行場に配置。

・出た目2から4では、変更なし。

・出た目5、6では、以下の戦力を加える。第16または第17任務部隊のいずれかに加える。

連合軍配置：各任務部隊につき、それが地図上で活動開始する前に、サイコロ1個を振る。

・出た目1から4では、変更なし。

・出た目5、6では、米軍が奇襲された場合（上記、連合軍戦力を参照）を除き、部隊はシナリオに記述されている距離の代わりに、セットアップ・ヘックスから15ゾーン以内に配置できる。

勝利条件：枢軸プレーヤーは、ゾーンAL16でミッドウェイ侵攻部隊が揚陸した貨物積載量と同数の勝利得点を受け取る。枢軸プレーヤーは、ミッドウェイに着陸したA6M2[L]の各1ステップにつき6勝利得点を受け取る。ゲーム終了時連合軍プレーヤーより、得点差が100点差を上回っていれば、枢軸プレーヤーの勝利。それ以外は、連合軍プレーヤーの勝利。

作戦シナリオ3 The Big Show:Midway Showdown 巨大ショー：ミッドウェイ作戦開幕

日本軍は、アリューシャン列島へのフェイントを頼りにした、ミッドウェイ島への複雑な侵攻計画をでっち上げていた。本シナリオは、より単純に、日本軍が、その全戦力をミッドウェイ作戦に集中するという、より合理的な計画を仮想する。それゆえに、アリューシャンに展開していた戦力は、両陣営とも戦闘序列に加える。サン・フランシスコから出撃したアメリカ軍戦艦部隊も加える。以下の追加戦力を用いて、作戦シナリオ2の、初期配置、時間帯、天候及び、全てのシナリオ特別ルールを（勝利条件も含め）使用せよ。

枢軸追加戦力
BO2から3ゾーン以内
第五艦隊

第10ターンに、BO01からBO05の間の地図西端任意のゾーン
揚陸部隊

潜水艦
イ号潜水艦3隻を、任意の枢軸軍潜水艦隊へ追加

第12ターンに、BO01からBO05の間の地図西端任意のゾーン
アリューシャン支援部隊

連合軍追加戦力
パール・ハーバー (E11) から10ゾーン以内
第8任務部隊

AD1及び、それに隣接する任意のゾーン
第一戦艦分遣隊
指揮官 パイ (Pye)

作戦シナリオ4 Wake Island Relief ウェーキ島救援 1941年12月20 - 25日

真珠湾攻撃の後、アメリカ太平洋艦隊は、日本軍への反撃の方法を模索していた。艦隊の戦艦群は沈没するか、損傷を受け、ハワイ近海にいた空母レキシントンとエンタープライズ、西海岸からの航海途上であったサラトガの空母だけが、攻撃可能であった。追い詰められたウェーキ島の防衛には、速やかな救援が要求され、12月14日にレキシントンは護衛を伴い出航した。翌日、サラトガはパール・ハーバーに到着し、その後14機の海兵隊戦闘機をウェーキに送り届けるため16日正午に出航した。エンタープライズも同様に、17日にパール・ハーバーに入港し、19日に出航した。3隻の空母戦闘群、それぞれの作戦行動により、ウェーキ周

辺の日本軍基地と、同島を攻撃するために必要充分な距離に接近していた日本軍侵攻部隊に向か、サラトガに搭載されていたVMF-221戦闘機隊が飛行して、攻撃を行った。

ウェーキでは、海兵隊の守備隊が、10日、11日夜間に上陸した日本軍を追い払い、その過程で駆逐艦二隻を沈めた。10日後、日本軍はより大きな戦力、蒼龍と飛龍からの航空機を伴い戻ってきて、21日に同島を攻撃した。

時間：70ターン
開始時天候：4（スコール）

枢軸軍
マーカス飛行場（BM42）

AZ17から3ゾーン以内
空母戦闘部隊

第18ターン、地図南端BB43からBF43の間の任意の海上ゾーンから進入
第3艦隊
ウェーキ攻略支援部隊

第二次ウェーキ侵攻部隊

潜水艦隊
パール・ハーバー（E11）から5ゾーン以内

連合軍
ウェーキ飛行場（AV38）：（USMC）：海兵隊機

AD24から2ゾーン以内
第14任務部隊：（USMC）：海兵隊機

第19ターン、地図南端U43からAE43の間の任意の海上ゾーンから進入
第11任務部隊

パール・ハーバー（E11）から3ゾーン以内
第8任務部隊

潜水艦艦隊
ウェーキから（AV38）から3ゾーン以内

ミッドウェイ（AL16）から3ゾーン以内

シナリオ特別ルール
アメリカ軍の空母運用方針：空母を含む連合軍の部隊は、他の空母を含む部隊に2ゾーン以内に接近しない様に、移動を計画しなければならない。

日本軍増援：ゲーム開始時、5ステップのG4M1がマーカス島にあるが、第1ターンにはいかなる任務も与えてはならない（それらは、到着したばかりである）。

燃料消費：枢軸軍の進行部隊および第3艦隊の各艦艇は、あらかじめ2燃料マスを消費しておく。連合軍第11及び14任務部隊の各艦艇は、あらかじめ4燃料マスを消費しておく事。

フライング・レイザーネックス（訳注：海兵隊航空隊の事）：CV03サラトガに搭載されている海兵隊F2A-3機は、CAP任務で飛行できません、しかし、その他の戦闘機が行う事を許されている任務では、通常通り飛行可能です。加えて、ウェーキに枢軸軍輸送部隊が揚陸を行っていなければ、同島の飛行場に着陸することも可能です。シナリオ開始時にウェーキに配置されるF4F-3も、米空母に着艦可能で、上述されているものと同様に、作戦可能です。

バリエーション（選択）：各プレーヤーは（相手に結果が見えない様にして）それぞれ、サイコロ1個を振り、以下に記述されている様に、その初期戦力を変化させ、それから初期配置位置の変

更を決めるため、以下に述べられている回数サイコロを振る。

枢軸軍：

- 出た目1で、2回目のサイコロを振る。この2度目のサイの目が1から3では、日本軍「空母戦闘部隊」の全ての艦船、航空機をプレイに用いない。2度目のサイの目が4から6では、変更なし。
- 出た目2から4、変更なし。
- 出た目5、6、以下の戦力を「空母戦闘部隊」に加える。

枢軸軍開始位置

各部隊が地図上で活動開始する毎に、サイコロ1個を振り。

- 結果1から4、変更無し。
- 結果5、6では、各部隊はその元々の初期配置ヘックスから、記述されている距離に換えて、15ゾーン以内に配置する。

連合軍：

第11任務部隊には、元々は、日本軍支配下のヤルート島を攻撃する欺瞞作戦任務が与えられていた。20日正午、（一時的に太平洋艦隊司令長官であった）パイ提督は、それに代わって、部隊にウェーキに針路を向けるよう命令した。各ターンの開始時に、連合軍プレーヤーはサイコロ2個を振る。結果12の目で、第11任務部隊はウェーキ行きを命じられ、シナリオ記載の登場位置に5ターン遅れて出現する。他の結果では、変更是生じない。日本軍空母艦載機がウェーキか、いずれかの米艦艇を爆撃するか、米軍機と遭遇して戦闘になった場合、出た目に2を加える。

連合軍開始位置：

各部隊が地図上で活動開始する毎に、サイコロ1個を振り。

- 結果1から4、変更無し。
- 結果5、6では、各部隊はその元々の初期配置ヘックスから、記述されている距離に換えて、15ゾーン以内に配置する。

連合軍任務：

アメリカ軍プレーヤーは、ゲーム開始時の初期配置の前に、サイコロを1つ振る。出た目1で、もう一度サイコロを振る事。2度目のサイの目が、1から3なら、以下の結果を適用せよ。他のサイの目では、変更是生じない。

連合軍の作戦は、ウェーキ島から兵員と装備を撤収する事になる。このために、AV08Tangierは、4ターン以上ウェーキのゾーン（AV38）に留まって居なくてはならない。Tangierがウェーキで過ごした各1ターンに付き30VP（最大で120VP）を、Tangierがゲーム終了までにパール・ハーバーへ帰還する事ができた場合、連合軍プレーヤーは受け取る事ができます。それに加え、ゲーム終了時に、まだ生き残っていた海兵隊F4F-3各1ステップにつき、10VPをも受け取ります。

2度目のサイコロが4から6の場合、連合軍の作戦は、ウェーキからの兵員のみの撤収となります。AV08Tangierを、連合軍初期配置から除きます。最低四隻のアメリカ軍駆逐艦が、それぞれ1ターンの間はウェーキのゾーン（AV38）に留まっていなくてはなりません。これらの各駆逐艦がゲーム終了時までにパール・ハーバーに帰還できたら、1隻に付き20VPを連合軍プレーヤーは受け取ります。それに加え、ゲーム終了時に、まだ残っていた海兵隊F4F-3各1ステップにつき、10VPをも受け取ります。

勝利条件：

TangierがAV38に揚陸できた場合60VP、CV03 Saratogaから発艦したF2A-3（海兵隊）がウェーキ飛行場（AV38）に着陸できた各1ステップに付き10VPを連合軍プレーヤーは受け取る。枢軸軍プレーヤーは、日本軍輸送船団がAV38に揚陸できた積載量の8倍の勝利得点を受け取る。

作戦シナリオ5 Pearl Harbor 真珠湾作戦

1941年12月7～30日

真珠湾で、入港中のアメリカ太平洋艦隊の主要艦艇は攻撃を被ったが、一方、日本軍は艦隊の三隻の空母の発見に失敗した。打撃を受け倒れはしたが、完全にノック・アウトされた訳ではないアメリカ軍は、日本軍の攻撃部隊を捜索した。

時間 : 144ターン
開始時天候 : 2 (曇)

枢軸軍
マーカス飛行場 (BM42) :

K8から1ゾーン以内 :
真珠湾攻撃部隊

AK17から5ゾーン以内 :
ミッドウェイ攻撃隊

AX10から10ゾーン以内 :
艦隊随伴

マーカス島 (BM42)
ウェーキ島攻略部隊

ウェーキ島 (AV38) に、日本軍の輸送船または輸送駆逐艦 (APD) の少なくとも 3 隻が揚陸を行った後、最初の日中ターンに、マーカス飛行場 (BM42) に飛来登場。

第90ターンに、地図西端BO37からBO43の間、任意のゾーンに登場 (シナリオ特別ルール参照)。

増援群

潜水艦艦隊
K8から5ゾーン以内

真珠湾 (E11) から5ゾーン以内 :

真珠湾内 :

連合軍
ウェーキ飛行場 (AV38) :

ミッドウェイ飛行場 (AL16) :

真珠湾 (E11) 及びオアフ (F10) (但し、オアフは4ステップを超えてはいけない)

G15から2ゾーン以内 :
第8任務部隊

AD19から2ゾーン以内 :
第12任務部隊

R25から2ゾーン以内 :
練習艦隊

G21から3ゾーン以内 :
練習任務部隊

真珠湾 (E11) から3ゾーン以内 :

真珠湾 (E11)
アメリカ海軍太平洋艦隊
(shielded / Under Way : シナリオ特別ルール参照)

第1ターン、真珠湾 (E11) に登場 :

第28ターンに地図南端X43とP43の間、任意の海上ゾーンに登場 :
(各艦13燃料マスを消費)

第43ターン、地図東端の任意の海上ゾーンから進入 : (各艦12燃料マスを消費)
第14任務部隊

潜水艦艦隊

ウェーキ (AV38) から3ゾーン以内

ミッドウェイ (AL16) から3ゾーン以内

真珠湾 (E11) から3ゾーン以内

シナリオ特別ルール

アメリカ軍の空母運用方針 : 空母を含む連合軍の部隊は、他の空母を含む部隊に 2 ゾーン以内に接近しない様に、移動を計画しなければならない。

日本軍増援 : ウェーキ島に輸送船が 3 隻かそれ以下まで揚陸した場合に、枢軸軍プレーヤーは、増援群をプレイに登場させるかどうかを選択できます。もし、これらの艦船がプレイに登場する場合、日本軍の合計点から 100VP を引きます。

掩蔽された艦船 : shielded と記入された連合軍艦艇は、乾ドックに入っていたか、他の大きな艦船に隣り合って停泊中で、遮蔽されていました。これらの艦船には、魚雷攻撃はできません。

航行中の艦船 : パール・ハーバーで、Under Way (航行中) と記された艦船は、移動中の目標です。

到着する飛行隊 : 第1ターンに、第8任務部隊からパール・ハーバー (E11) へ、3ステップのSBD-3が、移送任務で飛行しなければなりません。着陸時、連合軍プレーヤーは各1ステップに付きサイコロ1個を振り、味方による誤射を判定しなくてはならない。出た目1で、そのステップは除去されます。

攻撃中、12機のB-17Eが西海岸から到着した。非武装であったが、幸運にもその半数しか、失われずに済んだ。第1ターンに枢軸軍がパール・ハーバーを攻撃した場合、攻撃後、連合軍プレーヤーはサイコロ1個を振る。結果4または5の目で、B-17Eカウンターの1ステップを除去する。結果6の目で、ステップ両面を除去する。結果1から3の目では、2ステップのB-17Eが、第1ターン終了時に到着する。

燃料消費 : 枢軸軍の前衛部隊および第3艦隊の各艦艇は、燃料マスを4つ消費しておく。連合軍の第11および第14任務部隊の各艦艇は、燃料マスを4つ消費しておく。

フライング・レイザーネックス (訳注 : 海兵隊航空隊の事) : CV03サラトガとCV02レキシントンに搭載されている海兵隊の航空機は、CAP任務で飛行できません。しかし、その他の通常許されている任務では、飛行可能です。加えて、その島に対して枢軸軍輸送部隊が揚陸を行っていなければ、パール・ハーバー、ミッドウェイ、ウェーキ島の飛行場に着陸することも可能です。同様に、シナリオ開始時にウェーキに配置されるF4F-3も、米空母に着艦可能で、上述されているものと同様に、作戦可能です。

パール・ハーバー空襲 : パール・ハーバー (E11) に居るアメリカ軍の艦船は、1つの艦隊として、既に発見されているものと見做されます。以下のルールが、日本軍によるパール・ハーバーへの最初の航空攻撃が行われるターン (のみ) には適用されます。:

- ・ 枢軸軍プレーヤーは、自軍の航空機を、同数の2つの航空攻撃任務部隊に分割します。(奇数ステップ数で、余剰のステップは第二派に入れます。) 両攻撃部隊は、艦船及び航空機のみを攻撃できます。

- ・ 戰術ボード上に並べ切らない艦船は、テーブル上に並べて置き、枢軸プレーヤーが望むなら攻撃する事が出来ます。まさにその攻撃を受けている艦艇のみが、その攻撃中の航空機を対空射撃できます。

- ・ 艦船に対する損害判定のサイコロの結果に、全て (爆撃も雷撃も) + 2 されます。

- ・ 第一次攻撃の解決後、Nevada, Raleigh, Phoenix は、出航を試みる事が出来ます。各艦船につき、連合軍プレーヤーはサイコロ1個を振ります。出た目1で、その艦は第二次攻撃では、移動中と見

做されます。

・連合軍プレーヤーは、航空機に割り当てられた攻撃に対し、第一次攻撃では対空射撃が行えず、第二次攻撃では対空火力としてサイコロ8個を振ります。

・停泊中の戦艦をより効率よく攻撃するため、多くの日本軍航空機は、通常の爆弾や魚雷よりも、むしろ艦砲用の改良型装甲貫徹弾を装備していた。それゆえ、D3A1は、完全戦力面で円で囲まれた爆撃値6、1ステップ面で3となります。B5N2の15ステップ中、7ステップだけが雷装しており、それらだけが雷撃表で攻撃を加える事ができる。残りの機は、完全戦力面では「円で囲まれた爆撃値6」、1ステップでは、同じく「3」となる。

適用される命中修正値の数に、上限はありません。例えば、円で囲まれているで+1、動いていないで+1、その両方を適用します。それに加えて、BBおよびAGの艦艇に対し、爆撃か雷撃をするのであれば、+1修正を適用します。（このシナリオには、戦闘艦攻撃と同時に行われた、飛行場攻撃を行った日本軍機が含まれていない事に、注意。訳注：ここでは、含まれています！。編集時のミスでしょう。）

・枢軸軍プレーヤーは、ある1ステップの爆撃または雷撃力を、異なる目標に分割する事ができる。

・第一次攻撃中に航行中であった艦船、ならびに、第一次攻撃の後、航行中となった艦船は、勿論、移動しているものとして扱う。

・アメリカ軍は、第二次攻撃に対抗するため、少数ながらも航空機の発進に成功しました。第一次攻撃後、連合軍プレーヤーはサイコロ5個を振ります。各出目5または6につき、P-40B戦闘機1ステップが、日本軍第二派の航空機に対し迎撃が可能です。さらに連合軍プレーヤーはサイコロ1個を振り、出た目5か6で、P-36A戦闘機1ステップが、日本軍第二派に対し迎撃ができます。

日曜待機：第1ターンの間、連合軍プレーヤーは、エンタープライズからのSBDと本土からのB-17Eの移送任務での飛行以外、捜索任務など他の任務での飛行は命令できない。CAP任務は、アメリカ空母任務部隊上で（のみ）飛行可能。第2ターン開始時、通常通り、全ての飛行任務が可能になる。

特殊潜航艇：日本軍特殊潜航艇による攻撃を解決すには、枢軸プレーヤーは各特殊潜航艇につき、サイコロ1個を振る。出た目1から5で、直ちにその特殊潜航艇は除去。出た目6で、その潜航艇は港に潜入し、枢軸プレーヤーが任意に選んだ一隻のアメリカ艦艇に、雷撃値1で射撃する。6の目で、命中。目標がCV,BB,AGの場合、出た目に1を加え、目標が動いていない場合、さらに1を加える。魚雷発射後、全ての特殊潜航艇は除去される（連合軍プレーヤーに、勝利得点を生じない）。

航空機の共同作戦：この当時、攻撃機とCAP機の協調は、まださほど進歩していませんでした。それぞれの空母、飛行場から発進した攻撃隊は、海上で艦船を攻撃する場合、それぞれ別個の飛行部隊として扱わなくてはなりません。

色々なヴァリエーション（選択ルール）：各プレーヤーは、（相手に結果がわからない様に）サイコロを1個振る。そして、以下に記載した様に、初期戦力を変更する。

枢軸軍

・出た目1で、アメリカ軍は攻撃前に日本艦隊を発見。連合軍プレーヤーは、6ステップの戦闘機をCAPIに、5ステップの航空機を索敵任務に用いれます。枢軸軍第一派は8対空値の、第二派は目標艦船（目標のみ）・施設の通常額面通りの対空値による、対空砲火を被ります。

・出た目2から5では、変更無し。

・出た目6では、以下の戦力をAP30から5ゾーン以内に配置する：

ハワイ揚陸主力

指揮官 小沢

第二次ハワイ侵攻部隊

支援部隊

揚陸部隊

連合軍

・出た目1では、アメリカ軍は、日本軍による完全なる奇襲攻撃を受けます。第8と第12任務部隊を真珠湾（E11）に配置し、第2ターンまで移動不能。二隻の全ての空母艦載機は、真珠湾飛行場（E11）に配置。

・出た目2から5では、変更無し。

・出た目6では、以下の戦力をP26から5ゾーン以内に配置。

勝利条件：連合軍プレーヤーは、いかなる日本軍輸送船も揚陸する以前に、AV38に揚陸した積載量の30倍に等しい勝利得点を受け取り、CV02レキシントンとCV03サラトガから、ウェーキ飛行場（AV38）に着陸したF2A-3（海兵隊）とSB2U（海兵隊）機の各1ステップにつき10VPを受け取る。枢軸軍プレーヤーは、AV38に揚陸させた積載量の12倍に等しい勝利得点を受け取る（最大120まで）。第48,96,144（最後）の各ターンに、枢軸プレーヤーは、地図上にいる各日本軍空母につき50VPを失う。一度地図外に離脱した日本軍艦艇は、マップ上に戻す事はできない。

枢軸プレーヤーが連合軍プレーヤーの勝利得点を200点以上上回り、少なくとも四隻のアメリカ空母および戦艦を沈没した場合、枢軸プレーヤーの勝利。それ以外は、連合軍プレーヤー（訳者注：原文にはAxisとあるが、文脈上Alliedの間違いと思われる）の勝利。

作戦シナリオ 6 The Fleet Return 艦隊帰る

1942年6月

日本軍の作戦立案者は、例えミッドウェイで勝利したとしても、彼らの艦隊が相当の被害を被るであろう事を理解していたが、それでも、それらと引き換えに米空母部隊の破壊を望んでいた。修理と改装のため日本に戻った後、再編された艦隊は、生き残った空母を用いて、米太平洋艦隊に最後の止めを刺すべく、再度攻撃を行うはずであった。

時間：90ターン。枢軸軍プレーヤーは、開始ターンを任意に選択できる。

開始時天候：1（快晴）

枢軸軍

ウェーキ飛行場（AV38）：

ミッドウェイ島（AL16）：

AN10から3ゾーン以内：

第一航空艦隊

指揮官 山本

第15ターン、地図西端BO15からBO20の間、任意の海上ゾーンから進入：
援護群

第19ターン、地図西端BO16からBO21の間、任意の海上ゾーンから進入：
近接支援群

第23ターン、地図西端BO16からBO21の間、任意の海上ゾーンから進入：
輸送群

潜水艦艦隊

J21から5ゾーン以内

P12から5ゾーン以内

連合軍

パール・ハーバー (E11) 及びオアフ (F10 ; オアフには10ステップまで) :

ハワイ (B11) :

パール・ハーバー (E11) から5ゾーン以内 :
第17任務部隊

パール・ハーバー (E11) から12ゾーン以内 :
第16任務部隊

パール・ハーバー (E11) :

潜水艦艦隊
ミッドウェイ (AL16) から5ゾーン以内 :

S15から5ゾーン以内 :

パール・ハーバー (E11) から5ゾーン以内 :

シナリオ特別ルール

米海軍軍艦ペンシルバニア : BB38ペンシルバニアは、あらかじめ主砲値2、小口径砲値1、船体マス2個を消しておきます。枢軸軍プレイヤーは、この損害分の勝利得点は受け取れません。

燃料消費 : 海上で行動開始する全ての日本軍艦艇は4燃料マス、同様に海上で行動開始する全アメリカ軍は2燃料マス、消費しておくこと。

世界の果て : 一旦地図外へ出た艦艇は、地図内に戻って来れません。

勝利条件 : 枢軸軍プレイヤーは、真珠湾 (E11) から5ゾーン以内のあらゆる島、あるいはジョンストン島 (R25) に、攻略部隊が揚陸させた荷物積載量の12倍の勝利得点を、最大300点まで受け取れる (ジョンストン島への揚陸によっては、48点まで) 。ゲーム終了時、勝利得点の多い方が勝ち。

作戦シナリオ 7 Invasion Wake Island ウェーキ島攻略 1942年6月 (仮想戦)

ウェーキ島の英雄的防衛戦は、アメリカに痛々しい出血を強いた。結果的に、米軍はウェーキを迂回し、日本軍守備隊は、1945年9月まで降伏する事はなかった。しかし、1942年夏に、多くのアメリカの指導者が、この象徴的な環礁を奪取する事で、ミッドウェイでの勝利に追随する事を望んでいた。

時間 : 60ターン

開始時天候 : 1 (快晴)

枢軸軍

マーカス飛行場 (BM42)

ウェーキ島 (AV38)

AV38海上ゾーン

潜水艦艦隊

ウェーキ島 (AV38) から5ゾーン以内 :

連合軍

ミッドウェイ飛行場 (AL16) :

AG13から5ゾーン以内 :

第11任務部隊

V18から2ゾーン以内 :
ウェーキ攻略部隊

潜水艦艦隊

ウェーキ (AV38) から3ゾーン以内 :

ミッドウェイ (AL16) から3ゾーン以内 :

シナリオ特別ルール

フライング・レイザーネックス (訳注 : 海兵隊航空隊の事) : CV03サラトガに搭載されている海兵隊F2A-3機は、CAP任務で飛行できません。しかし、その他の戦闘機が行う事を許されている任務では、通常通り飛行可能です。加えて、ウェーキに連合軍輸送艦が最低4隻分の揚陸を行っていれば、同島の飛行場に着陸することも可能です。

日本軍の反応 : 枢軸軍プレイヤーは、アメリカ軍の艦艇が発見されるまで、艦船の移動を計画したり、航空機を飛行場から飛行場へ移送したりしてはいけません。

日本軍増援 : アメリカ軍の (輸送船や油槽船ではなく) 戦闘艦を発見したら、直ちに、枢軸軍プレイヤーは、増援が登場できるかどうかを決めるため、サイコロ1個を振る。サイコロは、ゲーム中最初に、アメリカ軍戦闘艦が発見された時に、一度だけ振られる。結果を連合軍プレイヤーに見せてはいけない。

・出た目1では、増援は登場せず、プレイは通常通り進行する。

・出た目2または3では、以下の航空機が、ウェーキ飛行場 (AV38) に、3ターン後か、それ以降に登場する。

・出た目4では、以下の航空機が、ウェーキ飛行場 (AV38) に、3ターン後か、それ以降に登場する。

・出た目5では、以下の航空機が、ウェーキ飛行場 (AV38) に、3ターン後か、それ以降に登場する。

それと、以下の航空機が、マーカス飛行場 (BM42) に、3ターン後か、それ以降に登場する。

・出た目6では、以下の航空機が、ウェーキ飛行場 (AV38) に、3ターン後か、それ以降に登場する。

それと、以下の航空機が、マーカス飛行場 (BM42) に、3ターン後か、それ以降に登場する。

そして、以下の艦艇が、AN43から2ゾーン以内に進入
第4空母分遣隊

勝利条件 : 連合軍プレイヤーは、AV38に各輸送艦が揚陸させた積載量の5倍の勝利得点を受け取り、ウェーキ飛行場 (AV38) に着陸したF4F-3の1ステップにつき10勝利得点を受け取る。ゲーム終了時に、勝利得点の多いプレイヤーの勝利。

(艦艇データ補注)

P.26 日本軍潜水艦 (表 右上部分)

ロ号潜水艦、一艦の価値は 4 勝利得点
イ号潜水艦、一艦の価値は 8 勝利得点

P.34 アメリカ軍潜水艦 (表 右上部分)

ガトー級、一艦の価値は 6 勝利得点
ノーチラスは、4 勝利得点

P.35

(卷末) 航空機種別表

(訳注 : 連合軍呼称については、翻訳にそぐわないので省略する)

板軸軍航空機	種別	連合軍呼称
D3A1	急降下爆撃機	
A5M4	戦闘機	
A6M2	戦闘機	
A6M2-N	水上戦闘機	
G3M4	爆撃機	
G4M1	爆撃機	
H6K4	偵察機	
B5N2	雷撃機	

連合軍航空機	種別	連合軍呼称
A-24A	急降下爆撃機	
SBD-3	急降下爆撃機	
SB2U	急降下爆撃機	
F2A-3	戦闘機	
F4F-3/4	戦闘機	
P-26A	戦闘機	
P-36A	戦闘機	
P-39D	戦闘機	
P-40B及びC	戦闘機	
B-18A	爆撃機	
A-20A	爆撃機	
B-17D及びE	爆撃機	
B-25A	爆撃機	
B-26B	爆撃機	
PBY	偵察機	
TBD	雷撃機	
TBF-1	雷撃機	

(訳者、注)

以上は、Avalanche Press社発売の海戦ウォー・ゲーム
「MIDWAY」のシナリオ集、和訳である。

尚、実際に本ゲームをプレイするためには、Second World War at Seaシリーズのシリーズ共通ルールが必要である。共通ルールについては、別途、和訳もあるので、そちらを参照して下さい。

また、本シナリオ集にて用いる個別の艦艇、航空機の配置に関する記述は、本和訳中では省略しているので、各自の原典（ゲーム・コンポーネント付属の英文シナリオ集）にて確認して、プレイして下さい。

以上。