

## はじめに

これまでに発表された本誌付録ゲームと比較すると、『沖縄』は長期間に及ぶ孤島の攻防戦を扱う作戦戦略的要素と陸上戦闘における戦術的側面を併せ持った異色作といえます。それだけに、一般の作戦級ゲームには見られない特殊な概念や約束事も多く、初めてプレイするときには戸惑いを感じることもあるでしょう。中にはルール・ブックの厚さを見ただけでしり込みされる方がいるかもしれませんが、狭い島という特殊な戦場地形と参加ユニット数が限られていることもあって、いったんルールに慣れてしまえば、プレイ自体は想像されるほど困難なものではありません。

ただし、オリジナルの英文ルール・ブックには、やや冗長で曖昧な表現や明らかに説明不足と思われる箇所も散見されます。我々テスト・プレイヤーは、数回に及ぶキャンペーン・ゲームのプレイ経験を通して、極力ルールの明確化と整合を図るとともに、合理的なルール解釈を盛り込むべく腐心しました。しかし、想定される様々なケースをすべてルール・ブック中に反映させることは、不可能とはいえないまでも困難です。そこで、少しでもプレイ

ヤーの皆さんのお役に立つように、『沖縄』の核心ともいえる海空戦と陸上戦のルールについて、具体的な例を挙げつつ概観してみました。お手元にルール・ブックとチャートを置き、実際にユニットをマップ上に並べて対照しながら読み進めていただければ、より理解が深まると思います。

## 連合軍の日本軍航空基地攻撃

沖縄侵攻に先だって行われた、連合軍の日本軍航空基地に対する事前空襲です。連合軍プレイヤーは図1のように750航空機値を5つのサブ・グループに分割して、各日本軍航空基地に配分しました。連合軍はもっとも戦果が望める九州と四国にB-29を含む各200航空機値を割り当て、残りを台湾に200航空機値、奄美諸島に100航空機値、先島諸島に50航空機値としました。

次に日本軍プレイヤーは5枚の「空中退避マーカー」を裏返して無作為に3枚を取り出し、九州、四国、台湾に配置しました。事前空襲なので、日本軍は「空中退避マーカー」を3枚までしか置けないことに注意してください。マーカーを表に戻すと、順番に「2」「1」「0」でした。

ここで日本軍プレイヤーは、防空戦闘を解決します。航空基地毎にダイスを1つ振り、「日本軍防空体制表」で結果を判定します。九州を例に採りますと、ダイスの目は「4」でしたが、連合軍200航空機値が攻撃しているために+1のダイスの目修正（以下DRM）がついて、最終結果は「5」となります。これを九州のコラムで照合すると「3\*」となり、連合軍3航空機値が失われ、しかも連合軍の航空攻撃時に有利なDRMが無効になることを意味します。

続いて連合軍プレイヤーはダイスを2つ振り、「連合軍の航空攻撃表」の九州のコラムで照合します。ダイスの目の合計は「7」でしたが、九州に置かれた「空中退避マーカー」の「2」が-2DRMとなり、最終結果は「5」です。日本軍10航空機値が失われ、25航空機値が混乱したことになるので、日本軍プレイヤーは航空損失/混乱記録欄の各マーカーを調整します。もしも、日本軍の防空戦闘結果に「\*」が付いていなければ、連合軍の航空攻撃に有利なDRMが適用され、最終DRMは「+1」になっていました。すなわち、100航空機以上が攻撃（+1）、200航空機以上が攻撃（+

1）【以上は重複適用】、B-29の参加（+1）から、空中退避マーカー（-2）を差し引き、 $1+1+1-2=1$ となります。また、日本軍の防空戦闘で連合軍3航空機値が失われたにもかかわらず、初期の200航空機値を使って米軍の結果を判定していることにも注意してください。

上記の手順で各航空基地の結果を判定した後、長期間に渡った「事前攻撃」の効果をあらわすために、日本軍の合計損害を3倍にします。日本軍航空機値の損失と混乱の合計は235でした。この結果を「日本軍遅延表」に当てはめると、航空攻撃が2ゲーム・ターン遅延され、日本軍は4月7日（第3ゲーム・ターン）から菊水作戦を実行できることとなります。

## 日本軍の菊水作戦

史実では、4月6日から3日間にわたって第一次航空総攻撃が実施されました。日本軍プレイヤーは稼動機を全機投入する菊水一号作戦を発動し、これに呼応して水上特攻隊の戦艦大和を出撃させました。このため、米軍は同じゲーム・ターンに航空攻撃を実施しなければなりません。米軍の航空攻撃終了後、日本軍は生き残った335航空

## イントロダクション・リプレイ

太平洋陸戦ゲーム・プレイ委員会

# これが『沖縄』の戦いだ!

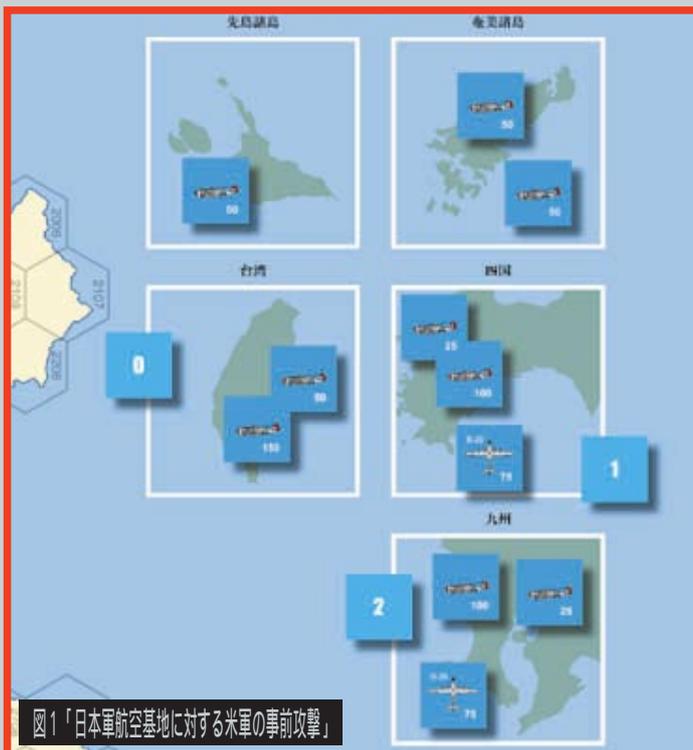


図1「日本軍航空基地に対する米軍の事前攻撃」

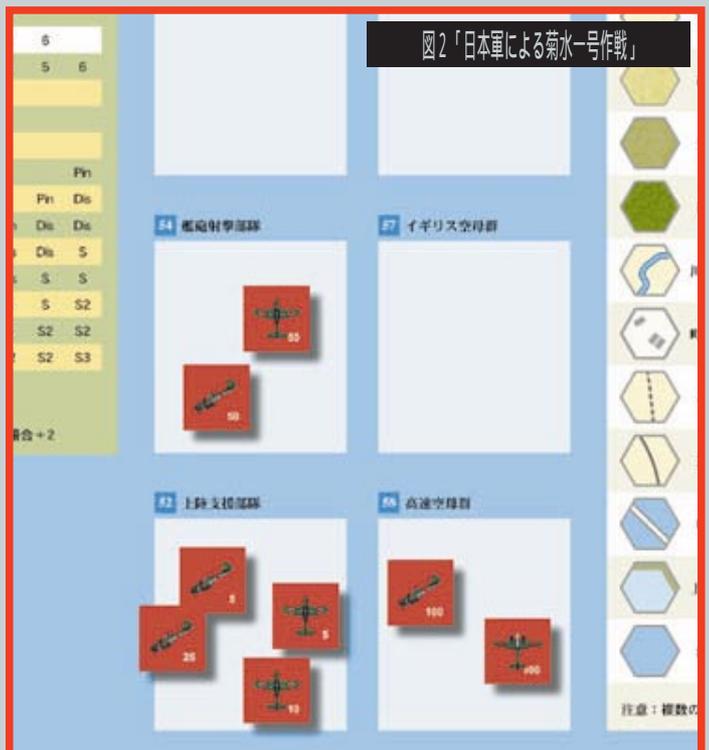


図2「日本軍による菊水一号作戦」

機値を3分割し、図2のように、高速空母群に200(うち特攻機100)、艦砲支援部隊に100(同50)上陸支援部隊に35(同20)を振り分けました。この場合、もしも日本軍がピケット駆逐艦を目標にすると、最低80航空機値(全体の4分の1、5未満の端数切捨て)を攻撃に振り向けなければなりません。

連合軍には「空中退避」がないので、直接防空戦闘に移行します。ここでは、高速空母群の解決を例に見ていきます。連合軍プレイヤーは、「連合軍防空体制表」でダイスを1つ振ります。DRMは、100航空機値で攻撃(+1)、200航空機値で攻撃(+1)【以上は重複適用】、同一ターンに大和が出撃(-1)、同一ターンに連合軍が航空攻撃を実施(-1)で「0」となります(1+1-1-1=0)。米地上軍は沖縄本島の飛行場2箇所(読谷と嘉手納)を占領していますが、どちらも日本軍砲兵の射程内に位置するため、「沖縄の複数の飛行場が機能している」という条件を満たしていません。海上特攻隊が出撃したために米軍の防空体制が手薄になるなど、「大和」出撃が単なる顔見せセルールではないことに気がつかれたでしょう。

「連合軍防空体制表」上における連合軍プレイヤーのダイスの目は「6」で、この結果をそのまま高速空母群のコラムに当てはめると60/35となり、残された日本機は40/65となります(スラッシュの左側が特攻機、右側が通常攻撃機)。日本軍プレイヤーは生き残った航空機値を「命中」表で対比させ、特攻機と通常攻撃機の欄でそれぞれダイスを2つ振ります。特攻機のダイスの目は「10」で、「3」の命中ナンバーが得られました。一方、通常攻撃機のダイスの目は「7」で「4」の結果でした。両者の数字を合計すると「7」(3+4)となり、「艦隊損害」表の高速空母群のコラムで自動的にSと3Dの結果が得られます。この記号は、沈没艦1隻と損傷艦3隻の被害が出たことを意味します。

次に、日本軍プレイヤーは「目標別艦隊表」の高速空母群を用いて、獲得したSとDの数だけダイスを2つ振って命中艦種を決定します。Sはダイスの目「7」でDD(駆逐艦)、3つのDはダイスの目「5」「8」「9」で「軽空母」「軽巡」「駆逐艦」各1隻が損傷しました。「軽空母」については、「空母の致命的命中」表でさらにもう一度ダイスを振り「4」の目を出しました。しかし、軽空母の+1DRMにより致命的命中が発生しました。「空母の致命的損傷」表でダイスを振ると「5」で、再び軽空母の+1DRMのために「致命的内部火災、誘爆、動力停止」の結果となりました。高速空母群に対する攻撃で日本軍が獲得した勝利ポイントは、駆逐艦1隻撃沈(+2)、軽空母1隻損傷(5+12【致命的損傷】)、

軽巡1隻損傷(+2)、駆逐艦1隻損傷(+1)の合計22ポイントでした。

最後に、日本軍プレイヤーは攻撃に参加して失われた全航空機値を計算して、損害の合計を航空損失/混乱記録欄に反映させます。その際に、失われた特攻機の10%を復活させることができます(これらは体当たりせずに中途で引き返した特攻機を表します)。

### 射撃戦闘

『沖縄』の地上戦闘は、大きく「射撃戦闘」と「突撃戦闘」の二つに分けられます。射撃戦闘はいわゆるファイアー・パワーで行われ、隣接して互いにZOCを及ぼす敵味方ユニット間で

強制的に発生します。射撃戦闘は米軍の移動終了時のみ行われます。ただし、基本的に日本軍の射撃は対応射撃となるので、射撃戦闘における主導権は終始米軍プレイヤーが握ることになります。

図3は、あるターンの米軍移動時の状況です。天候は晴天で、両軍が選択している戦術チットは「準備」(米軍)と「温存」(日本軍)です(このため、このターン中に行われる日本軍の射撃には、常に不利な1コラム・シフトが適用されます)。また、全米軍ユニットの疲労レベルは です。日本軍の陣地マーカーは、ヘクス2229、2329、2430、2530、2932、3033に存在し

ます。ヘクス2632は交戦状態、ヘクス2832の日本軍機関銃大隊(4-5)は混乱しています。

上で述べたように、射撃戦闘フェイズにおける日本軍の戦闘は基本的に対応射撃となり、ルール10.31項の例にあるように、米軍ユニットが単独のヘクスから複数の日本軍ヘクスを同時に射撃することで日本軍側に他ヘクスへの対処が可能な変動ヘクスが生じるか、又は米軍が砲兵や戦車の長射程射撃のみで牽制攻撃を行った場合を除き、日本軍ユニットの射撃は自らを攻撃した同一グループの相手ユニットを目標にしなければなりません。

射撃戦闘結果は、戦闘一箇所毎に同



時適用しますが、便宜的に米軍が射撃戦闘の組み合わせを逐次宣言します（後述するように米軍砲兵の前進観測の可否いかんによっては、射撃の組み合わせが変更される可能性があります）。図3のように、米軍は合計9箇所射撃戦闘を行うことにしました。交戦ヘクス（2632）の内外にはZOCが及ぼされないで、射撃戦闘では無視され得ます。ここでは、Aグループから順番に解決していきます。

3/306（8-5-5）がヘクス2229（牧港）を射撃します。同じヘクス内の第706戦車大隊（6-8-6）も一緒に射撃します。火力の合計は14。米軍プレイヤーはダイスを1つ振り、「射撃戦闘結果」表を調べます。防御側の地形は町ですが、陣地マーカーが存在するので最上段の稜線、陣地、首里のコラムを使用します。14火力の射撃は「12」火力の欄で解決され、ダイスの目「4」で効果なしでした。通常では、米軍戦車が射撃に参加していると-1DRMが適用されるのですが、陣地マーカーの下に日本軍速射砲ユニット（2-5）が隠れていたため、この有利なDRMは付きません。

射撃戦闘は同時適用なので、次の射撃戦闘グループの解決に移る前に日本軍の応射が行われます。ヘクス2229には15/16（6-4-6）と速射砲の2ユニットが存在します。日本軍はヘクス2228に対して2ユニットによる射撃を宣言し、後方の迫撃砲や砲兵の火力は以後の射撃解決のために取っておくことにしました。このケースでは、米軍の射撃目標となったヘクスは2229だけなので、同ヘクス内の2ユニットは攻撃してきたヘクス2228以外の米軍ユニットに対して射撃できないことに注意してください。例えば、日本軍プレイヤーは対戦車砲でヘクス2228を牽制射撃し、残りの歩兵大隊でBグループのヘクス2328を射撃するといったことはできません。

町ヘクス2228に対する射撃には、最低でも6火力を集めないと効果はありません。射撃戦闘結果表では、破碎地、町の地形コラムは最低4火力から始まるのですが、先述したように、両軍の戦術チットの組み合わせにより、日本軍の射撃に-1コラム・シフトが課せられているためです（ただし、隣接ヘクスからの射撃では、6火力未満で牽制射撃を行うことができます）。破碎地、町コラムでの火力6の欄における射撃ダイスの目は「3」。通常では効果なしのところですが、日本軍は陣地から（-1DRM）速射砲が米軍戦車を含むヘクスを射撃（-1DRM）しているので、合計-2DRMが適用されて最終結果は「P」（麻痺）となります。ヘクス2228に麻痺マーカーが置かれます。どちらの陣営も退却しなかったため、Aグループの射撃戦では両軍ともに戦闘後前進はありません。

続いて、Bグループの射撃戦に移行

します。ヘクス2328の2個大隊（どちらも8-5-8）が計16火力でヘクス2329の嘉数高地を射撃します。ここにも陣地があるので、最上段のコラムが使用されます。米軍のダイスの目は「3」で、結果は「R」（退却）となりました。射撃は同時解決なので、退却する日本軍ユニットは応射できます。日本軍はヘクス2329の2個大隊（1個は機関銃）と、先に射撃を控えたヘクス2230の迫撃砲大隊に加えて仲間（ヘクス2231）の砲兵ユニットに前進観測による砲兵支援を要請しました（成功率50%）。ダイスの目「2」で前進観測に成功し、第64旅団砲兵の2火力と迫撃砲大隊の3火力を加算して日本軍の合計火力は16です。日本軍の迫撃砲ユニットは、射程こそ限られているものの（2ヘクス）前進観測チェックなしで常に最大火力で射撃可能です。突撃戦闘も支援できる重宝な存在です。戦術チットによる-1コラム・シフトは機関銃大隊の射撃（常に+1コラム・シフト）で相殺されて、破碎地、町コラムの16火力を使用します。陣地からの射撃なのでDRMは-1。ダイスの目は「2」で、結果は「S」（ステップ・ロス）です。米軍は1/306を1ステップ・ロスさせてその場に留まり、日本軍はヘクス2329の2ユニットを先の米軍射撃結果に従って後方のヘクス2330に退却させました。

日本軍はいったん嘉数高地ヘクスを明け渡したものの、米軍も不利な射撃戦闘結果を被ったために戦闘後前進ができず、嘉数高地は日本軍移動フェイズに再び日本軍ユニットに占拠される可能性が高いでしょう（日本軍ユニットがヘクス2329に存在しないので、米軍がこの後の突撃フェイズに攻撃したくてもできないことに注意して下さい）。

Cグループの射撃戦では互いに有効打を与えられず、米軍2ユニットが「R」の結果を受けて1ヘクス退却し、日本軍ユニットはその場に無傷で残りました。Dグループのヘクス2530に対する攻撃は、このターンにおける米軍戦闘の目玉ですが、戦闘後前進でヘクス2530の日本軍ユニットの背後に回り込むために、米軍プレイヤーはヘクス2531（棚原）に対するEグループの射撃戦闘を先に解決することにしました。

ヘクス2632の稜線が交戦状態となっているため、ヘクス2631の海兵2個大隊（10-5-5と9-4-5）はヘクス2632を無視して棚原に対して全力で射撃できます。師団固有の砲兵部隊は全て他の戦闘グループで使用するので、戦線後方にある他師団の1個砲兵連隊（図3には含まれず）を間接射撃で使用し（1火力）、合計20火力でダイスを振り「2」の目が出ました。結果は「P」（麻痺）で、一方日本軍歩兵大隊（6-4-6）の応射は効果なしで

した。

Dグループでは、米軍が持てる火力を総動員しました。ヘクス2529と2630の2ヘクスから4個大隊（合計29火力）が、ヘクス2528の2個砲兵連隊（計12火力）に対する前進観測チェックに成功し、計41火力でヘクス2530の陣地を攻撃します。しかし、ダイスの目は不運にも「6」で、効果なしでした。一方、ヘクス2530の日本軍1個大隊（6-4-6）の応射は、ヘクス2529と2630の2ヘクスに対して同時に行われます。単一ヘクスから同時に複数ヘクスを射撃する場合、射撃戦闘結果表では最も防御効果が高い地形コラムを使用することになります。日本軍はヘクス2432の320mm臼砲と後方の砲兵間接射撃（1火力）とを合わせて10火力で射撃を行い（陣地による-1DRM）、ダイスの目「3」で両ヘクスを混乱状態に置きました。このため、続く突撃フェイズに、米軍はこの4個大隊を白兵戦に投入できなくなってしまいました。このように、日本軍陣地からの射撃に-1DRMが付く効果は絶大で、米軍はせっかく自軍の射撃で日本軍ユニットを退却させるか何らかの損害を与えても、しばしば戦闘後前進や突撃が阻止される結果になります。

Fグループでは、米軍プレイヤーはヘクス2729の砲兵単射撃による牽制攻撃を意図しています。防御側の地形が荒地なので、砲兵ユニットの長射程射撃で牽制攻撃の要件を満たすためには最低6火力が必要です（隣接ヘクスから射撃する場合には、最低1火力あれば可能であることに注意して下さい）。このため、米軍砲兵は、先に前進観測チェックに成功しなければなりません（このチェックは、射撃グループの組み合わせを決定するときに行う必要があります）。もしもチェックに失敗した場合には、ヘクス2731のユニットで射撃戦を解決する必要が生じます。米軍は前進観測に成功し、砲兵ユニット単独（火力7）でヘクス2732を射撃しました。

ヘクス2731の米軍ユニットは、先の牽制射撃によりヘクス2732に対する射撃要件を満たしているため、ヘクス2831のユニットと共同してヘクス2832を射撃するGグループを構成できます。この場合、ヘクス2732の日本軍ユニット（4-2-6）は、Gグループの戦闘の一環として、単独で唯一の隣接ヘクスである2731を射撃できます。これは、日本軍ユニットが自らを射撃した同一グループ以外の敵ユニットを射撃できる例外です。Gグループでは、ヘクス2832の日本軍ユニットが混乱状態なので、ヘクス2731と2831の米軍ユニットが一方向的に射撃を行います。この場合、ヘクス2832の日本軍ユニットは混乱状態でZOCを及ぼさないで、2831の米軍ユニットは敢えてこれを射撃せずに無視す

ることも可能でした。

Hグループの射撃戦闘はどちらの陣営も戦果なしとして、最後に、1グループについて説明しましょう。米軍はヘクス3032の2個大隊（火力19）に加えて、後方のヘクス3031から戦車大隊が2ヘクスの射程で射撃し（6火力）、さらにヘクス3030の砲兵（火力7）の前進観測チェックにも成功しました。ヘクス3033の日本軍陣地に対する合計火力は32。米軍のダイスの目は「2」で日本軍ユニットは1ステップ・ロスし、日本軍ユニットの応射は効果なしでした。

このフェイズには、全戦闘を通して米第77師団の1個歩兵大隊が1ステップを失ったので、同師団の疲労ポイントが1増加し、記録欄のマーカーを調整します。また、Cグループの戦闘で2個歩兵大隊が退却したのでさらに1ポイントが追加され、米第77師団はフェイズ全体で疲労ポイントが2増加したことになります。上記の例で、疲労ポイントの増加が、ステップ損失の場合には1ステップにつき1ポイントであるのに対し、部隊が退却した場合にはユニットやヘクスの数にかかわらず退却という行為全体で1ポイントであることに注意して下さい。例えば、もしも3箇所（グループ）の戦闘で退却すると、疲労ポイントは3増加します。しかもこの場合、1箇所の戦闘に複数師団のユニットが混在する場合には、各師団がそれぞれ疲労ポイントを増加させなければなりません。

## 突撃戦闘

突撃戦闘は、1ゲーム・ターン中に2度行われます。射撃戦闘フェイズ後の米軍突撃フェイズと、日本軍移動フェイズ後の日本軍突撃フェイズです。射撃戦闘は米軍ユニットの移動後のみ行われるため、日本軍ユニットは移動した後に相手の防御射撃を受けずに突撃を実施できます。ここでは、上記の射撃戦闘に続く米軍突撃フェイズを例に説明します。突撃戦闘では、もはや先の射撃フェイズに便宜的に決められた射撃グループの組合せはまったくの白紙に戻されます。

突撃フェイズには、敵ユニットが存在する隣接ヘクス内に自軍の指揮良好ユニットを進入させることができます。この場合、突撃ヘクス内には、両陣営ともに最大2ユニットまでスタックできます。ただし、この例では、米軍が「準備」戦術チットで日本軍が「温存」戦術チットを選択しているので、米軍は同一突撃ヘクス内への進入を意図する2番目のユニットについては、進入成功の可否を判定しなければなりません（すでに自軍の1ユニットが存在している「交戦状態」ヘクスに2個目のユニットを進入させる場合には、この判定は必要ありません）。

米軍は戦線東部で第6海兵師団による突撃を行うことにしました（図4）。

突撃戦闘の対象ヘクスは、2832、2932（和宇慶）、3033と以前のターンから交戦状態にある2632の4箇所、最初の3ヘクスには、それぞれ前面のヘクス2831、2931、3032から米軍ユニットが突撃し、交戦ヘクス2632には2631から1ユニットが突撃に加わります。突撃は「移動」とは見なされないで、米軍ユニットは敵ZOCから直接敵ZOCに進入しています。1ユニットだけが進入するヘクス2932と交戦状態のヘクス2632を除く他の2ヘクスについては、米軍プレイヤーがダイスを振って1～3の目を出さないと2番目のユニットを進入させることができません。ヘクス3032の米軍1ユニット（10-5-5）は進入チェックに失敗し、ヘクス3033に進入できませんでした。そこで、米軍プレイヤーは失敗したユニットを隣のヘクス2932（和宇慶）に突入させることとして再度ダイスを振り、今度は2の目で成功しました。また、ヘクス2832に対する2番目のユニットの進入チェックにも成功しました。

突撃戦闘は1ヘクス単位で解決しますが、射撃戦闘とは異なり結果は同時適用ではありません。米軍はヘクス3033から突撃戦闘を解決することにしました。ここで、日本軍はヘクス2833の迫撃砲による支援射撃を宣言しました。この迫撃砲ユニット（射程距離2）は、4つの突撃戦闘ヘクスを全て射程内に含みますが、1フェイズに射撃できるのは1度のみです（通常の砲兵ユニットは、突撃戦闘は一切寄与できません）。日本軍は迫撃砲/白砲精度表でダイスを振り5の目を出したために誤爆し、迫撃砲の3火力は米軍の突撃戦力に加えられることになりました。両軍の突撃戦力を計算すると、日本軍は3（1ステップ損失状態）で米軍は7（4突撃戦力+3誤爆迫撃砲火力）となり、両者合わせて10戦力なので、「突撃戦闘」表で部隊密度「9～14」の横列を使用して解決することになります。

両軍の戦力を比較すると差は4ですが、陣地マーカーがあるので左に2コラム・シフトします。次に、日本軍の「防御支援」をチェックします。ただし、突撃戦闘ヘクスから1ヘクス以内に米軍戦車ユニットが存在すると、米軍プレイヤーは先に「戦車連携」チェックを行うことができます。これに成功すれば、日本軍の「防御支援」を一切無効にできます。この例では、戦車ユニットを後方のヘクス3031に置いて長射程射撃を行なったので、米軍は「戦車連携」を試みることはできません。ただし、ヘクス3033に隣接する日本軍ユニットはヘクス2932の1個大隊のみであり、このユニット（ヘクス）自体も米軍の突撃を受けているため、ヘクス3033の日本軍に「防御支援」を与える資格を有しません。したがって、コラム・シフトは当初の地形

による左への2列のみとなり、突撃戦闘の解決には「2」の縦列が用いられます。ダイスの目は「3」で、結果は「Eng」（交戦）でした。最後に、米軍プレイヤーは第1海兵師団の疲労マーカーを1ポイント増加させます（1ユニットが突撃に参加したことによる）。これで1箇所の突撃戦闘が完了しました。

ヘクス2932（和宇慶）内の突撃戦闘に移ります。米軍は2個大隊（どちらも10-5-5）を投入し、防御側の日本軍ユニットは11/63（7-4-6）です。もはや日本軍の迫撃砲ユニットが支援射撃をできないので、部隊密度は14で戦力差が6（10-4=6）です。「突撃戦闘表」で「9～14」の横列を使用し、本来の地形である町は陣地マーカーのために「+5」から左に2コラム・シフトして「3」の縦列を使用します。ここでも、米軍の「戦車連携」と日本軍の「防御支援」はありません。米軍のダイスの目は「5」で、結果は「D2」（防御側は2ステップを失って退却）でした。日本軍は全滅を避けるために退却オプションの使用を宣言し、11/63ユニットを1ステップ・ロスさせてヘクス2934まで2ヘクス退却させました。ヘクス2932の陣地マーカーは、自動的に取り去られます（いったん米軍ユニットが進入して確保したヘクスは、たとえ日本軍が奪回しても陣地マーカーを置けないことに注意して下さい）。米軍プレイヤーは追撃を決意し、日本軍ユニットの退却路に従って1ユニットをヘクス2933に戦闘後前進させました。このため、ヘクス3033内で交戦状態にある日本軍ユニットは孤立してしまいました。

次に、ヘクス2832内の突撃戦闘について解説します。突撃戦力を持たない機関銃ユニットは、突撃に対する防御のみが可能です。米軍2個大隊（どちらも10-5-5）の計10突撃戦力に対して、日本軍機関銃大隊（4-5）は混乱状態にあるために戦力が半減しています（4÷2=2）。部隊密度12、戦力差8で「突撃戦闘表」の「9～14」の横列、「+5」の縦列を使用します。隣接ヘクス（2732）には、「防御支援」に参加する資格を有する日本軍ユニット（6-4-6）が存在しますが、「突撃戦闘」表の「+5」の縦列では支援ラインが最上段（ダイスの目1の上）を走るため、「防御支援」は自動的に失敗となります。攻撃のダイスの目は「2」で、日本軍の機関銃大隊が防御しているために-1DRMが適用されて結果は（米軍プレイヤーにとって信じられないことに）「Eng」（交戦）に終わりました。

最後に、米軍プレイヤーは、増援を得た混戦状態ヘクス2632で再度突撃戦闘を行ないます。初期における米軍の合計突撃戦力は9、日本軍は2です。日本軍はヘクス2432にある320mm臼砲の精度チェックに成功し、合計戦力は5となりました。部隊密度は14（9+5=14）戦力差は4（9-5=4）です。これを「突撃戦闘表」に当てはめると、日本軍の「防御支援」はダイスの目「1」のみで成功することが分かります。米軍戦車ユニットが1ヘクス以内に存在しないので、日本軍はヘクス2732とヘクス2531の2ユニットによる「防御支援」チェックの手順に直接進むことができます。ダイスの目は順に「1」と「2」で、日本軍は1ユニット（ヘクス）から「防御支援」を受けて、自軍に有利な1コラム・シフトを獲得することに成功しました。地形は稜線なので左に2コラム・シフトが適用され、「防御支援」の1コラム・シフトを加えて合計で左に3コラム・シフトし、最終的には「1」の縦列を使用して結果を判定します。DRMはないので、ダイスの目がそのまま有効となります。結果は「DDis」で、防御側の日本軍ユニットは混乱して1ヘクス退却しました。

一連の突撃戦闘で、米軍は7個歩兵

大隊を参加させたので、第6海兵師団の疲労を合計で7ポイント増加させます。この結果、疲労ポイントが12になったので、同師団の疲労レベルはに移行しました。第6海兵師団は疲労ポイントを回復させるまでの間は、射撃や突撃戦闘で不利な修正を受けることとなります（疲労ポイントの蓄積による影響は、戦闘の瞬間に判定されることに注意してください）。

## おわりに

1986年に発表されてから、海外誌上で「雑誌付録ゲームとは信じられない内容」と高く評価された「沖縄」は、その後登場した太平洋戦争はおろか欧州大陸戦線をテーマにした数々の作戦戦術級ゲームと比較しても、決して遜色がない優れた作品です。

以来十数年の月日を経て、ようやくこの傑作を日本語版でプレイできるようになりました。我々日本人としては、一種複雑な気持ちにさせられる重いテーマではありますが、陸、海、空の立体的な三軍統合作戦を扱う「究極」の「沖縄戦」の魅力をじっくり味わっていただきたいと思います。



図4「突撃戦闘の例」