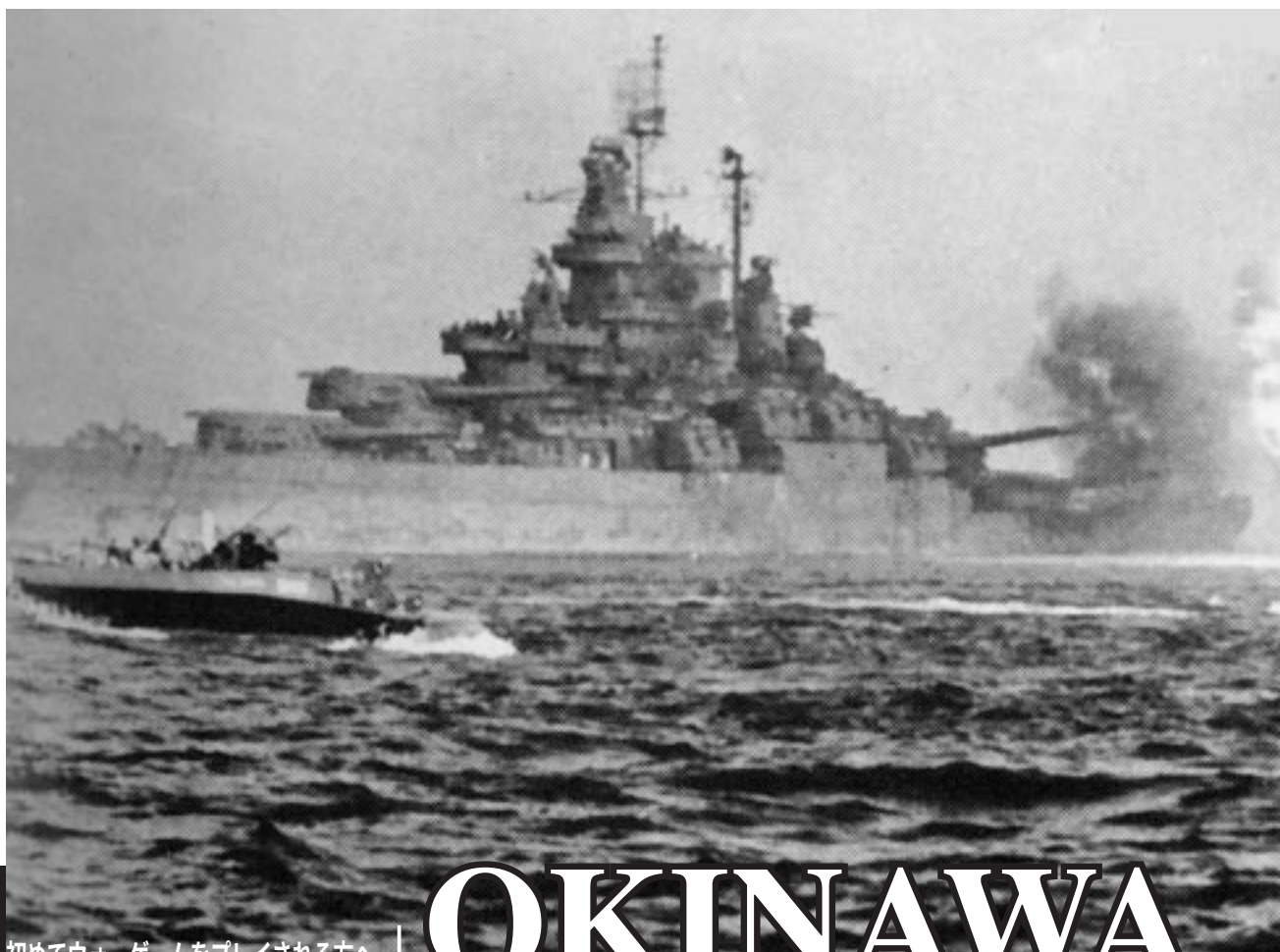




OKINAWA

——『沖縄』ルールブック——

初めてウォーゲームをプレイされる方へ

「ウォーゲームはルールが難しい」といわれることがありますが、そんなことはありません。一度にルールを完璧にマスターしようとするのではなく、まずルールをざっと一読して流れを掴み、実際に駒を動かしてみてください。「ターンの手順」に従って駒を動かしてゆくと、わからないことが出てくるかも知れません。その時は再びルールブックに目を通し、疑問点を解消すれば良いのです。こうして2〜3度プレイしてみれば、ルールを掴むことができます。その後、改めてルールを最初から読めば、見落としていたことや忘れていたことに気づくでしょう。

またウォーゲーム（シミュレーション・ゲーム）は、実際に起こった戦いをもとに制作されています。そこで、まずその戦いに関する記述（本誌記事）に目を通しておくと、ルールが意図することを理解しやすいでしょうし、ゲームに対する興味も深まると思います。

殆どのウォーゲームは一人でも楽しむことができますが、対戦相手を見つけ、一緒にプレイするのがベストです。対戦相手が見つからない時は、本誌ホームページの掲示板 <http://www.kokusaig.co.jp/cgi-bin/RIVAL/fantasy.cgi> をご活用ください。

1 はじめに

1.1 「沖縄」は、第二次世界大戦中の沖縄本島における戦闘を扱う詳細な大隊規模作戦戦術級シミュレーションである。一人のプレイヤーが侵攻する連合軍部隊（米軍と英軍）を操り、他方のプレイヤーが防御側の日本軍を指揮する。ゲームには、様々なオプションを伴うフル・キャンペーンといくつかの短期シナリオが含まれている。キャンペーンは、緒戦の航空攻撃から沖縄陥落までの全体を扱う。

CREDIT

Design: Roger Nord

Development: Henry Milanski

Playtesters: Henry Milanski, Northern Ohio Wargamers Association, Larry Franks, Scott Frizen, Stewart Johnson, Kevin Nealon, Mike Ryan, Ed Taborek

Map: Randy Thompson, Rodger MacGowan

Rules Layout and Graphics: Karen Gunter, Joyce Gunsner

Counters: Joyce Gunsner

Production: Larry Hoffman

2 ゲームのプレイ方法

How to play the game

「沖縄」は、手順が固定された11のフェイズから成るゲームターンを使用してプレイされる。いくつかのフェイズは1人のプレイヤーのみが行い、他のフェイズは両プレイヤーの行動を必要とする。

プレイは神風攻撃を含む航空攻撃で開始し、次に両プレイヤーはそのターンにおける自軍の砲爆撃解決、天候の決定、地上戦術の選択、移動の実施、射撃戦闘の解決と突撃を行う。

各シナリオは、様々な勝利条件によって勝利者が決定される。ルールは、通常のゲームターンのフェイズとほぼ同一の順序で述べられている。

OKINAWA

3 ゲームの備品

Game Equipment

3.1 ゲーム・マップ

ゲーム・マップは、本州の南西約350マイルに位置する琉球諸島最大の島である沖縄の南部を表している。ゲーム・マップ上には、沖縄の横に伊江島も描かれている。マップ上の地形は、当時における2つの島の地勢を描写している。移動を標準化するために、六角形の格子がマップ上を覆っている。マップ・スケールは、ほぼ各ヘクス約0.8kmである。

3.2 ゲームターン・チャートと表

「沖縄」のプレイ中にプレイヤーの便宜を図るために、ゲームにはいくつかの図表類が含まれている。これら「プレイ補助」のいくつかはマップ上に位置し、他はルール・ブック中にある。「沖縄」では、個々のルールでこれら図表類について説明されている。

3.3 カウンター

「沖縄」に含まれているカウンターは厚紙のボール紙に印刷されており、プレイを開始する前に切り離すこと。

これらのカウンターはこの戦役に参加した様々な地上、航空、戦闘ユニットを表している。疲労、損失、勝利ポイント等を管理するために使用する様々な情報マーカーも含む。

3.3.1 戦闘ユニット

戦闘ユニットは、戦役に参加した史実上の部隊を表す。“1”射撃戦力ポイントは、ほぼ実際の280名を表す。機関銃や砲兵等の戦闘支援ユニットの戦力は、兵員の数よりもむしろ火力を反映している。通常、戦闘ユニットは完全戦力の表面と減少戦力の裏面の2ステップを有す。裏面を持たないユニットは1ステップのみを有す。日本軍第六十二師団の2個独立歩兵大隊ユニットは3ステップを有すため、代替サブ・ユニット・カウンターが用意されているので注意すること。

3.3.2 情報マーカー

その機能に応じて、情報マーカーがマップやマップ外のチャート上に置かれる。いくつかのマーカーは両プレイヤーによって使用さ

れ、米軍疲労マーカー等は米軍プレイヤーによってのみ使用される。

3.3.3 ユニット・マーカーの識別

ユニット並びにマーカーを識別するために、以下のごとく色分けがなされている：

米国軍

濃青色＝米軍マーカー
濃緑色＝第96歩兵師団
淡緑色＝第7歩兵師団
緑色＝第27歩兵師団
灰緑色＝第77歩兵師団
青色＝第1海兵師団
淡青色＝第6海兵師団

日本軍

赤色＝日本軍マーカー
濃茶色＝第六十二師団
黄褐色＝第二十四師団
灰褐色＝独立混成第四十四旅団
薄黄褐色＝第五海上挺身基地隊
濃黄褐色＝伊江島守備隊
濃黄褐色＝その他の日本陸軍ユニット
煉瓦色に白文字＝海軍沖縄方面根拠地隊
薄緑色＝沖縄県民防衛隊
赤色＝陣地マーカー

3.3.4 ユニット規模のシンボル

…＝小隊
I＝中隊
II＝大隊
III＝連隊〔聯隊〕
XX＝師団
XXXX＝軍

3.3.5 航空機ユニット

航空機は、以下のシンボルで表される：
濃青色に白文字＝連合軍戦闘機
濃青色に白文字＝米軍B-29
赤色に白文字＝日本軍通常攻撃機
赤色に白文字＝日本軍特別攻撃機

OKINAWA



＝歩兵



＝砲兵



＝戦車



＝機関銃



＝迫撃砲／白砲



＝速射砲（対戦車砲）



＝遊撃隊



＝船舶工兵



＝補給



＝司令部

3.3.7 マップ上の情報マーカー

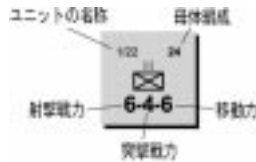
	= 砲爆撃
	= 混乱
	= 麻痺
	= 日本軍地雷原
	= 日本軍地雷原（偽）
	= 日本軍陣地
	= 交戦

3.3.8 マップ外の情報マーカー：

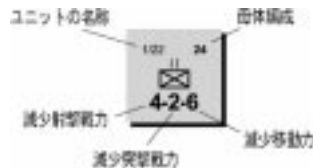
	= 航空機損失
	= 航空機混乱
	= 日本軍空中退避
	= 米軍疲労
	= 勝利ポイント
	= 戦術

3.4 戦闘ユニットの読み方

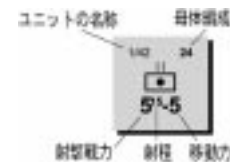
A. 地上ユニット（表）



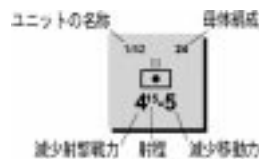
A. 地上ユニット（裏）



A. 地上ユニット（表）



A. 地上ユニット（裏）



B. 航空ユニット



3.5 用語の定義

- ◇ **万歳**：特別な日本軍の突撃で、有利なダイスの目修正が認められるものの、突撃部隊は長期間混乱する。
- ◇ **航空基地ボックス**：沖縄以外の日本軍飛行場。これらの飛行場から連合軍艦艇に対し

て航空攻撃が実施される。

◇ **防衛隊**：日本陸軍に労働力と補給を提供するために編成された沖縄県民部隊。彼らの戦闘能力は、限定されたものである。ルールでは、特別な目的のために識別される場合を除き、防衛隊は日本軍として扱われる。

◇ **艦隊ボックス**：沖縄近海の連合国海軍の任務部隊と艦艇グループ。これらは、航空攻撃と艦砲射撃を実施する。

◇ **指揮良好**：麻痺又は混乱マーカーを伴わない、地上ユニットの通常状態。

◇ **浸透**：敵の支配地域から直接他のそれへと移動すること。

◇ **菊水作戦**：神風特攻隊の波状攻撃のこと。キャンペーン・ゲームでは7次（様々なシナリオではより少ない数）まで航空攻撃が飛来する。

◇ **航空機値**：航空ユニット上に戦力数として表現された実際の航空機の倍数。連合軍は、数値ごとに5機を持ち、日本軍は2機を有する。

◇ **大和オプション**：戦艦大和に率いられた呉の海軍部隊を出撃させることに決定する。大和の出撃は、全ての航空作戦に影響する。

◇ **砲兵**：砲兵とは、砲兵シンボルを持つユニットを指す。迫撃砲／臼砲と速射砲（対戦車砲）は砲兵と見なされない。

◇ **日本陸軍ユニット**：県民防衛隊を除く、日本軍地上ユニットを指す（陸軍・海軍の区別ではない）。日本軍ユニットという場合は、県民防衛隊を含む全ての日本軍地上ユニットを指す。

◇ **沖縄の飛行場が機能している**：マップ上に存在する2箇所以上の飛行場（伊江島を含む）を米軍が占領し、しかもそこが日本軍砲兵、迫撃砲／臼砲の射程外にある状況を指す。

3.6 ゲームの長さ

各ゲームターンは実際の3日間をシミュレートする。キャンペーン全体を行うには28ゲームターンを要する。シナリオは28ゲームターンのキャンペーンを4つに分割し、より短い戦いの時期を扱う。

4 プレイの手順

Sequence of play

開始時に、両プレイヤーはキャンペーンとシナリオのどちらのプレイを望むのかを選択する。便宜的に、米軍プレイヤーはマップの西側に座り、日本軍プレイヤーは東側に座ること。選択したシナリオに従ってユニットとマーカーをセットアップした後にプレイを開始し、定められたゲームターンの数まで進める。

各ゲームターンは、常に同一の順序で実施される11のフェイズから成る。5つのフェイズは単一のプレイヤーで、他の6つのフェイズは両プレイヤーが相互に行う。

単一プレイヤー・フェイズは同時に一人のプレイヤーが行い、相互プレイヤー・フェイズは両プレイヤーが行う。これは、他のゲームとは異なり、「プレイヤー・ターン」がないためである。

4.1 ターンの手順

特定のゲームターン内で、単一プレイヤー・フェイズは「米軍」又は「日本軍」と表記され、相互プレイヤー・フェイズは特別な方法で識別されない。ゲームターン内のフェイズは以下の通りである：

1) 海空戦フェイズ

米軍プレイヤーは日本軍航空基地に対して航空攻撃を実施することができ、日本軍プレイヤーは航空損失と混乱についてチェックす

る。次に日本軍プレイヤーは、連合国海軍に航空攻撃を実施することができる。

2) 天候フェイズ

天候は、ダイスを1つ振ってその結果を天候決定表上で比較することにより決定される。各プレイヤーは各ターンの天候について交互に決定するが、どのシナリオでも米軍プレイヤーが最初に行う。

3) 戦術フェイズ

両プレイヤーは現在のゲームターンにどの戦術を選びだすのかを決定するために、戦術射撃表と戦術表を調べる。それぞれ密かにチップを1枚選び出して同時に明らかにする。

4) 砲爆撃フェイズ

両プレイヤーは、砲爆撃マーカーを自身を選択する地上ヘクスに置き、各ヘクスについてダイスを振って結果を砲爆撃表上で比較する。あるいは、敵の移動を妨害するために空白（ユニットが存在しない）のヘクス内にマーカーを置くことができる。

5) 米軍移動フェイズ

米軍プレイヤーは、そのターンに使用可能な増援を受け取り、指定された位置に登場させる。次に沖縄と伊江島の自軍部隊を移動させる。

6) 射撃戦闘フェイズ

敵対する地上ユニットと射撃支援ユニットは、射撃戦闘を実施する。隣接する敵ユニットが支配地域を自軍ユニットに及ぼす場合、

OKINAWA

射撃戦闘は隣接ユニット間で強要される。

7) 米軍突撃フェイズ

米軍プレイヤーは、自軍ユニットに隣接する日本軍ユニットに対して突撃を実施することができる。

8) 日本軍移動フェイズ

日本軍プレイヤーは、予備戦区から移動について解放され得るユニットについてチェックする。次に、他の自由に移動できるユニットと共にそれらを望むだけ移動させる。全く移動させなくても良い。

9) 日本軍突撃フェイズ

日本軍ユニットは米軍が占める隣接ヘクス内に前進して突撃を実施することができる。

10) 日本軍補充フェイズ

日本軍プレイヤーは、沖縄補充ボックスから補充ユニットを取り出し、一定のマップ・エリア内に配置することができる。

11) 回復フェイズ

両陣営は、指揮良好状態にするために混乱又は麻痺ユニットを回復させる。（日本軍の万歳ユニットを除く）日本軍プレイヤーは損失並びに混乱した航空機を回復することによって、自軍航空戦力を再建する。米軍プレイヤーは、突撃に参加しないか又は完全に戦線の外に留まった師団についての疲労ポイントを減少させる。完全に回復した米軍師団は、補充を受けることができる

5 海空戦

Air-Naval

ルールの概要：

各陣営の航空戦力は、敵の目標に対して航空攻撃を実施する。米軍航空機は、日本軍航空基地又は日本本土奥地を航空攻撃する場合には空母と地上基地から飛来する。日本軍航空機は、沖縄近海にある連合軍艦艇に航空攻撃を行うために、これらの同一の位置から飛来する。事実上、全ての艦艇と航空機は米軍であるが、何隻かの英軍艦艇が米軍艦隊と共に作戦を行っている。ゲームの目的においては、「米軍」という用語はこれら米英両部隊について述べている。

手順：

各プレイヤーは、自軍航空ユニットを出撃させて脇に置く。航空ユニットは、連合軍艦隊ボックスや日本軍航空基地ボックスを「基地に」するわけではなく、これらの基地は航空機の襲来のためにのみ使用される。キャンペーン・ゲーム開始時に、米軍は事前航空攻

撃 [5.1項を参照] を実施する（これは実際の侵攻の前に数日間実施された、先行した空母群による航空攻撃を表している）。これらの攻撃の結果、日本軍の航空攻撃は「遅延」され得る。

キャンペーン・ゲーム終了時まで、米軍プレイヤーは更に4回の航空攻撃を実施することができる。日本軍航空部隊は、飛行が可能であれば「菊水作戦」と呼ばれる7次の航空攻撃を実施することができる。各菊水作戦は、体当たり特攻機に加えて一般的な通常攻撃機から構成される。シナリオはキャンペーン・ゲームよりも短期間を扱うことになるので、日本軍の菊水作戦の回数は減少する。

キャンペーン・ゲームにおいては、日本軍航空部隊が遅延を強いられた期間が終了するまでは、米軍プレイヤーのみが航空攻撃を実施することができる。日本軍が飛来できる場合の完全な航空攻撃手順は以下の通りであ

る：

1) 米軍プレイヤーは、航空攻撃を行うかどうかを宣言する。航空攻撃を行う場合には、米軍航空ユニットが日本軍防空体制に対して少なくとも3つの航空基地目標を攻撃する。それらは日本軍航空部隊に損失を与え、飛行能力を麻痺させる。米軍プレイヤーが航空攻撃を行わないことを選択すると、主導権は日本軍に移行する。

2) 日本軍プレイヤーは、ここで航空攻撃を行うか否かを宣言する。これを行う場合は、日本軍は損失又は混乱していない航空機値のみを使用することができる。菊水作戦は、連合軍防空体制に迎撃され、かつ生き残った航空機によって少なくとも3つの艦隊目標を攻撃しなければならない。菊水作戦は、それらがどれだけ多くの損害を与えたかによって勝利ポイントを獲得する。海空戦フェイズは、日本軍の攻撃が終了するか、あるいは攻撃を

OKINAWA

選択しなければ終了する。

3) 大和オプションが宣言された場合には、特別な手順が適用される。日本軍が「大和出撃」を宣言（4月に宣言しなければこのオプションは失われる）することにより、日本軍プレイヤーは両陣営に航空攻撃の実施を強制する。これは、米軍の航空攻撃と防空体制に若干の不利を与えることになる。[5.22項を参照]

5.1 米軍の事前航空攻撃

キャンペーン・ゲームで事前航空攻撃を実施するために、米軍プレイヤーはまず自軍航空ユニット・プールから750航空機値を選択する。合計グループの一部として、1つ又は両方のB-29を含めることができる。次に、グループを3～5個のサブ・グループに分割する。サブ・グループの組合せでは、米軍プレイヤーは異なる数値の航空ユニットを「小銭」として自由に使用することができるが、B-29ユニットはそれら単体として飛行しなければならない。サブ・グループは、様々な規模に組み合わせることができる。

5.1.1 次に、サブ・グループは日本軍航空基地ボックス上にボックスごとに1つずつ置かれる。日本軍航空基地ボックスはマップの北端に表示されている。

5.1.2 米軍プレイヤーが自身のサブ・グループを日本軍航空基地ボックスに配置し終えたら、日本軍プレイヤーは直後の航空攻撃から自軍航空部隊の救出を試みる。日本軍プレイヤーは全5枚の退避マーカーを裏返し、これを混ぜ合わせてから3枚を取り出す。無作為に3枚を選択したら、米軍航空機を含んでいるいずれか3つの航空基地ボックスに表を伏せて置く。各ボックスにつき、取り出された退避マーカーが1枚ずつ置かれる。

a) 裏返された退避マーカーを表にして、退避ナンバーを表示する。

b) 4～5枚目のマーカーは、この時点では使用されない。後の一般的な航空攻撃に対する場合とは異なり、米軍の事前航空攻撃に対しては、日本軍の航空基地は適切に対応することができないのである。

5.1.3 次に日本軍プレイヤーは、航空攻撃を行っている米軍航空機に対して防空戦を行う。基地ボックス目標ごとに存在する退避マーカーを裏返し、日本軍防空体制表上でダイスを振る。200航空機値以上の大規模な米軍サブ・グループに対してダイスを振る時には、“+1”の有利なダイスの目修正がある。

a) 修正後の最終的なダイスの目を表上の航空基地ボックス・コラムと交差させて読み、表記されている数の米軍航空機を撃墜する。勝利ポイントの目的における最新の損失を反映させるために、「航空損失／混乱記録欄」上の列に沿って米軍航空機損失マーカーを移動させる。損失マーカーは

“1”と“10”の航空機値の組合せが与えられている。

b) 一定の航空機損失数が“*”を有する時には、常に米軍プレイヤーはその航空基地ボックスに向けて飛来する航空攻撃の全ての正（+）のダイスの目修正を失う。負（-）のダイスの目修正への影響はない。

c) 明らかにされた退避マーカーは、続く米軍航空攻撃を更に修正する。ゼロ以外のいかなる数も、マーカー上に記載された数だけ米軍のダイスの目を減少させる。例えば、“2”のマーカーは、ダイスの目を“-2”だけ減少させる。この退避修正は、他の全てのダイスの目修正に累加する。

d) 日本軍の防空体制は取るに足らないものであったので、表上の損失は米軍サブ・グループの戦力を減少させることはない。

5.1.4 日本軍の防空戦が完了した後に、米軍プレイヤーは航空攻撃を実施する。1度に1目標航空基地ボックスを宣言し、米軍航空攻撃表上でダイスを2つ振る。

a) 表上で攻撃している航空機値、日本軍退避マーカー、B-29の参加をダイスの目修正に適用させる。全ての修正は累加する。例えば、25値のサブ・グループは、50未満の攻撃値についての“-1”、更に100未満の攻撃値についての“-1”で“-2”の合計修正を受けることになる。反対に、200値の大規模なサブ・グループは、“+2”の修正を受けることになる。サブ・グループの規模にかかわらず、参加しているB-29は“+1”の修正を加える。ただし、B-29ユニットが複数参加していても、修正は“+1”のみである。

b) 航空攻撃の結果を調べるために、米軍プレイヤーは適切な航空基地目標コラムで最終的に修正されたダイスの目を交差照合する。斜線の左の数は失われた日本軍航空機値に相当し、右のそれは混乱した値である。例えば、四国コラム上での7のダイスの目は10値を撃破して20値を混乱させる。c) ひとつ目標航空基地についての損失と混乱が判明したら、日本軍プレイヤーは「航空損失／混乱記録欄」上で各項目のマーカーを上方に移動させることによってそれらを記録する。

5.1.5 全ての航空攻撃ダイス振りの終了時に、先行した空母による長期的な航空攻撃をシミュレートするために、日本軍プレイヤーは自軍航空損失／混乱記録欄上の損失と混乱航空機値の数を3倍にする。

5.1.6 日本軍プレイヤーは、次に自軍航空攻撃が遅延してしまったかどうかを決定する。結果が遅延となるか否か、並びにゲームターンに換算してどれだけの期間続くのかを「日本軍遅延表」で調べる。

a) 遅延が発生しなかった場合、日本軍は第1ゲームターンに菊花作戦を行うことが

できる。大和オプションも使用可能である。

b) 遅延の結果では、日本軍プレイヤーは遅延が終了するまで航空攻撃の実施や大和オプションを宣言することはできない。なお、航空損失と混乱は、回復ルールに従って遅延の間でも回復され得る。[15.2項を参照]

5.2 米軍の航空攻撃継続

事前航空攻撃に続いて、米軍プレイヤーはキャンペーン・ゲーム中に4回まで（シナリオでは減少）新たな航空攻撃を実施することができる。ただし、大和オプションは、第1ゲームターンに再び米軍プレイヤーに航空攻撃を強制し得る。

5.2.1 米軍航空攻撃の継続は、事前航空攻撃と同様の方法で起きるが、以下の2つの変更点がある：

a) 日本軍プレイヤーは、各航空基地ボックスに1枚ずつ全5枚の退避マーカーを配置する。

b) 日本軍プレイヤーはこの航空攻撃からの自軍の航空損失と混乱を3倍にしない。

5.2.2 大和オプション

日本軍プレイヤーが大和オプションを使用することに決定した場合は、常に以下の規定が適用される：

a) 日本軍の航空攻撃が遅延していない4月のいずれかのゲームターンに、日本軍プレイヤーは大和オプションを宣言することができる。この宣言は、両陣営に航空攻撃の実施を強制し、しかも米軍プレイヤーが自軍航空攻撃のダイスを振る前に行わなければならない。b) 大和オプションが宣言された場合は、米軍プレイヤーは自軍375航空機値のみを使用することができ、残り半分の航空機は大和を攻撃しているものと見なされる。減少した防空体制により、「連合軍艦隊防空表」上のダイス振りについて特別な“-1”修正が適用される。なお、仮に米軍プレイヤーがまさに自軍の航空攻撃を実行しようとしていたのであれば、使用可能な航空機を上記と同様に減少させる。[米軍が使用できるのは750航空機値である：5.1項を参照]

c) 大和オプションは4月に使用されなければならない。さもなければこの機会は失われる。このオプションはゲーム中に1度だけ使用することができる。

5.3 日本軍の航空攻撃

遅延が解けた後には、日本軍プレイヤーは自由に連合軍艦艇に対して航空攻撃を行うことができる。菊花作戦を行うためには、自軍の使用可能な航空機値を最低3つのサブ・グ

グループに編成する。米軍プレイヤーと同様に、自軍航空ユニットを「小銭」としてサブ・グループの割り当てを代行するために使用することができる。

5.3.1 日本軍は、最大で700航空機値の航空部隊を有する。損失と混乱によって、この戦力は「航空損失／混乱記録欄」上で表示されたごとく使用可能値が減少する。損失と混乱は、最後の米軍航空攻撃（同一ゲームターンのそれを含める）の後に項目ごとに最新の数字が記録される。

5.3.2 日本軍プレイヤーは、自軍航空機値の一定数を予備として保持することができる。例えば、300の使用可能な値から75を投入し、残りの225を予備として控置しておくことができる。

a) いうまでもなく、連合軍の防空体制に対する大規模な菊水作戦として少なくとも100航空値を投入すると、防空戦の損失に生き残る可能性が高くなる。

b) 1回の菊水作戦は、少なくとも30航空値で実施されなければならない。すなわち、各々が10の値で構成された3つのサブ・グループである。

5.3.3 航空機値をサブ・グループ内に割り当ての際、日本軍プレイヤーは2つの制限を守らなければならない。第1に、サブ・グループ内に特攻機と通常機を均等に収容しなければならない。第2に、ビケット駆逐艦を攻撃する場合には、少なくとも菊水作戦の1/4をそれらに投入しなければならない。

a) 各サブ・グループは同一の規模である必要はない。グループが奇数の規模である場合、日本軍プレイヤーは最後の5航空機値を特攻機として割り当てることができる。

b) ビケット駆逐艦の攻撃のために必要とされる1/4は、至近の1/4航空機値まで端数を切り捨てる。例えば、195航空機値の菊水作戦では、最小45の値でビケット駆逐艦を攻撃することができる。この割り当ては、日本軍がビケット駆逐艦を攻撃する場合にのみ適用される。また、他の艦隊に対する攻撃を優先するために、ビケット駆逐艦を完全に無視してもよい。

5.3.4 自軍の目標を選択してサブ・グループを割り振った後に、日本軍プレイヤーは自軍サブ・グループ・カウンターを連合軍艦隊ボックス上に配置する。サブ・グループは、指定された目標ボックス上に置かれる。配置に続いて、米軍プレイヤーは攻撃される各艦隊ボックスについてダイスを1つ振り、「連合軍艦隊防空体制表」上で結果をチェックする。次に米軍プレイヤーは、どれだけ多くの特攻機と通常機が失われたのかを調べるために、艦隊防空表の特定の目標コラム上でそのダイスの目を照合する。

a) ダイスの目修正は、累加して相殺され

得る。例えば、米軍が同一のゲームターンに航空攻撃を行った後に225航空機値が高速空母群を攻撃し、しかも沖縄の飛行場が機能しているとする。その修正は――

- ・100航空機値についての“+1”
- ・200航空機値についての“+1”
- ・沖縄の飛行場についての“+1”
- ・米軍の航空攻撃についての“−1”

――である。最終的なダイスの目修正は、“+2”である。なお、6を超えるいかなる修正後のダイスの目も6として扱われる。

b) 防空体制が損失を与えるので、日本軍プレイヤーは自軍航空機値を「両替」し、各目標ボックスから失われた特攻機と通常機を取り去る。彼は自軍航空損失記録欄に損失数を加え、記録欄に沿ってマーカーを上方に調整する。全ての損失が行われた後には、各目標ボックスに実質的な攻撃部隊が残されるか又は完全に航空機値が存在しなくなる。

5.3.5 艦隊ボックスから全ての損失を取り去った後に、日本軍プレイヤーは菊水作戦の効果を決定する。未だに航空ユニットを含んでいる艦隊ボックスごとに、「特攻機／通常機命中表」上でダイスを2つ振る。1つは生き残った特攻機について、もう1つは生き残った通常機についてである。ダイスの目を生き残った航空機値の適切なコラムと照合し、両航空機タイプについての命中を合計して「艦隊損害表」を照合する。ダイスの目修正は、獲得された命中の数を変更し得る。

a) 命中表の最右端と最左端のコラムは、航空機値の最小・最大についての限度を決める。例えば、生き残っている5通常機は、命中についてチェックする場合には少なくとも10航空機値が必要となるので、完全に失敗することになる。同様に、50値を超過する特攻機と70を超過する通常機は、最右端のコラムでチェックされることになる。

b) 生き残っている通常機の実数がコラムとコラムの間となる時には、いつでも至近の最低コラムを使用する。例えば、30の通常機は25のコラムを使用することになる。

c) 連合軍の防空体制により、航空機タイプの1つが全滅するかもしれない。この場合には、日本軍プレイヤーは艦隊目標上に存在する“生き残っているタイプ”について1度のみダイスを振る。

d) 艦隊損害表は、目標ボックス内への命中数を重大な命中に転換する。その際にダイスを振る必要はない。これがどのように機能するのかを説明すると、日本軍の生き残った航空機が攻撃部隊で合計8命中を与えたと仮定した場合、これらの8命中は、表の攻撃部隊のラインで交差照合すると、

2隻の沈没と3隻の損傷に変換される。

5.3.6 沈没と損傷艦艇の総数が決定された後に、日本軍プレイヤーはその目標ボックスに一致する「目標別艦隊表」を照合する。次にどの艦艇に命中したのかを調べるために、沈没又は損傷ポイントごとにダイスを2つ振る。各艦艇命中は、勝利ポイント・スケジュールに従って日本軍勝利ポイントに加算される。

a) 空母群を伴う艦隊目標は、表に列記された「CV」又は「CVL」としての空母命中を受け得る。それらのどちらかが損傷する事態になると、日本軍プレイヤーは損傷勝利ポイントを受け取り、致命的命中を得られるか否かを見るために、「空母致命的命中表」上で再びダイスを振る。致命的命中が得られた場合は「空母致命的損傷表」上で更にダイスを振り、結果から得たポイント数を勝利ポイント総数に加算する。致命的命中を獲得できなかった場合、その空母は致命的命中を免れ、日本軍に与えられる追加の勝利ポイントはない。

「空母致命的命中表」及び「空母致命的損傷表」には、CVLと英軍空母に関するダイスの目修正がある。この修正は、英軍CVLに命中した場合は無効となる。(±0)

b) ビケット駆逐艦ボックスは駆逐艦のみで構成されるので、それ専用の艦隊表はない。ひとたびこのボックスに対してどれだけ多くの“S”と“D”の結果が獲得されたかが判明したら、日本軍プレイヤーはポイント・スケジュールの駆逐艦勝利ポイントを直接加算させる。

c) 日本軍プレイヤーは、自軍勝利ポイントを記録するために、勝利ポイント記録欄に沿って日本軍勝利ポイント・マーカーを移動させる。

5.3.7 菊水作戦終了時には、日本軍プレイヤーは生き残っている通常機を保持することになるが、連合軍防空体制に生き残った特攻機の大部分を失うことになる。

a) 艦隊目標ボックス上に残った特攻機の90パーセントは、航空損失／混乱記録欄上の損失として扱う。他の10パーセントは、任務を中止して帰還したものと見なす。

b) この10パーセントは、端数を切り上げる。例えば、160の特攻機が防空体制に生き残ると、総数160の十分の一の16が20に切り上げられて生き残り、他の140が失われる。端数は、常に次に高い5の値まで切り上げる。

5.3.8 天候は海空戦フェイズには何ら影響しない。ゲームターンの間隔は、西太平洋海域上空における通常の航空攻撃の発生に充分な期間と範囲を有するからである。

ルールの概要：

天候フェイズにおいて、各プレイヤーは現在のゲームターンの天候状況を決定するために「天候決定表」と「天候影響表」を調べる。その状況は、次のゲームターンまで続くことになる。

手順：

まず一人のプレイヤーがダイスを1つ振って天候決定表をチェックし、ダイスの目と表上のゲームターン・コラムを交差照合する。同表により天候が決定されたら各プレイヤーは次にそのターンの移動、戦闘、補給に影響する可能性を天候影響表でチェックする。

6.1 プレイの開始

キャンペーン・ゲームとシナリオ1の第1ゲームターンの天候は、自動的に晴天となる。この時には天候についてチェックしない。

6.2 降雨

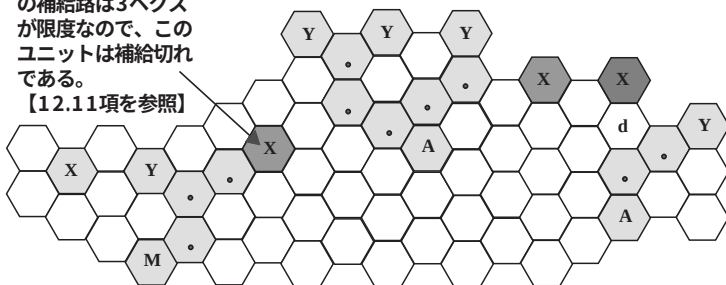
両陣営の全ての陸上ユニットに、許容移動力から1移動ポイントの減少が適用される。この減少は、ユニットに記載された許容移動力から行われる。例えば、5の通常許容移動力を有する米軍歩兵大隊は、戦術移動については4、戦略移動 [9.3項を参照] については8のみを有することになる。

6.3 泥濘

米軍ユニットの補給が制限され、両軍部隊

海兵隊補給ユニットの補給路は3ヘクスが限度なので、このユニットは補給切れである。

【12.11項を参照】



の許容移動力が減少する。米軍プレイヤーは、補給ユニットから射撃又は突撃する各ユニットまで、切れ目なく（友軍ユニットによって）占められた補給路をたどらなければならない。補給路内の各ヘクスには、補給を維持するために少なくとも1つの「指揮良好」状態のユニットも含まなければならない、交戦、混乱、麻痺状態のユニットはこの要件を満たさない。[12.1項を参照]

6.3.1 天候が泥濘の場合、全てのユニット（補給下と非補給下の米軍並びに日本軍のユニット）について、突撃のダイスの目に他の修正に加えて“－1”修正を伴うことに注意する。

6.3.2 泥濘の天候の間には、両軍の全ユニットの顔面許容移動力が半減し、端数は切り捨てられる。例えば、5の許容移動力を有する米軍歩兵大隊は、戦術移動については2

に、戦略移動 [9.3項を参照] については4となる。

6.3の続き——

【泥濘時の補給】

上図の例では、Mは海兵隊補給ユニット、Aは陸軍補給ユニット、ドット（・）が付いたヘクスは1つ又は複数の米軍「指揮良好」ユニットが占め、dはそのヘクス内に単独で存在する混乱ユニットである。Yユニット群は補給下だが、Xユニット群は非補給下である。

6.4 砲爆撃

悪天候は、両陣営の使用可能な砲爆撃マーカー数を減少させる。天候影響表には、各陣営が使用できるマーカー数について列記されている。

ルールの概要：

戦術フェイズの間に両プレイヤーは密かに現在のゲームターンについての地上戦術を決定する。各プレイヤーはそれぞれ使用可能な4つの異なる戦術手段の中から1つを選択する。その大きな影響は「戦術射撃表」に詳述されているように射撃戦闘にもたらされることになる。その他の影響は「戦術表」上でお互いが相手の戦術を比較するマトリクスに現れる。一旦プレイヤーの戦術が選択されたら当該ゲームターンの終了時まで継続される。

手順：

各プレイヤーは、そのゲームターンにおける戦術的優位性を決定するために「戦術射撃表」と「戦術表」を調べる。各プレイヤーは密かに自軍の4枚の戦術チットから1枚を選択し、次に両プレイヤーは同時に自軍のチットを明らかにして、2つのチャート上で比較

する。

7.1 射撃戦闘上の影響

戦術射撃表上の結果は斜線によって分割された数字の組で表示されている。各組は各プレイヤーが射撃戦闘に従事する際の射撃戦闘表上のコラムシフトを表す。各プレイヤーは選択したチットと交差照合して、自軍のコラムシフトを見つける。

7.1.1 チャート上の正の数は、射撃戦闘表のコラムを右にシフトさせ、負の数は左にシフトさせる。ゼロは「影響なし」を示す。

7.2 副次的な影響

選択された戦術は、突撃戦闘、移動、砲爆撃に追加の影響を持ち得る。いくつかのチットはお互いのチットを無効にし、いくつかは一方のプレイヤーのチットのみを無効にする

ことになる。

7.2.1 突撃戦闘に影響するチットは、戦術表上で説明される。[11.0項も参照]

7.2.2 米軍プレイヤーが「準備」チットを選択した場合は、砲爆撃効果を増大させる。[砲爆撃表を参照]

7.2.3 「浸透」チットは、米軍ユニットに日本軍支配地域から他のそれへの移動を認める。[9.83項を参照]

7.2.4 特定のチットは、相手側の戦術を無効にする。米軍の「迂回」と日本軍の「撤退」チットは互いを無効にし、米軍の「突撃」チットは日本軍の「温存」チットを無効にするが、逆もまた同様ではない。あるチットが敵のチットを無効にする時には、いつでもそのゲームターンについて敵の副次的な影響がなくなる。ただし、戦術射撃表上のシフトは無効とはならない。

8 砲爆撃

Bombardment

ルールの概要：

地上ユニットを支援するために戦術砲爆撃を使用することができる。砲爆撃マーカーは、日本軍又は米軍の地上砲兵、米軍の艦砲射撃、戦術航空支援を表す。敵が占めるヘクス又は敵の移動妨害を試みる際に空白ヘクスに対する砲爆撃を表すためにこれらのマーカーを使用する。一定の制限が砲爆撃の効果を減少させる。

手順：

砲爆撃フェイズにおいて、両プレイヤーはダイスを2つ振って砲爆撃判定表上で結果をチェックすることにより、同時に砲爆撃を解決する。使用可能な砲爆撃マーカーの数が減少するかどうかを調べるために「天候影響表」をチェックする。敵の移動中に可能な妨害を解決するために、使用可能なマーカーを空白又は敵が占めるヘクスに置き、これに占められたヘクスでの砲撃を実施する。

8.1 砲爆撃判定表

砲爆撃判定表は、様々な目標地形を表している縦のコラムで構成されている。これらのコラムは、最も損害を受け易い段階（平地）から最も強固なもの（稜線、日本軍陣地）まで異なる。各コラムには、当該ヘクスに含まれている特定の地形に打撃を与えるために最低限必要とされる砲爆撃マーカーの数が記載されている。

8.1.1 混合地形の場合には、砲撃について最も高いコストの地形が使用される。例えば、荒地、破砕地、町を伴うヘクスは、荒地地形として扱われる。

8.1.2 日本軍陣地は、常に陣地コラム上でチェックされる。これは、平地地形内であっても適用される。稜線上の陣地は、稜線が同一のコラムを与えるので、砲爆撃についての違いはない。

8.1.3 プレイヤーが砲爆撃に要求される最小数未満のマーカーを配置する場合は、左端コラムを超過して表示されるので、常にその砲爆撃は効果なしとなる。例えば、荒地は砲爆撃するために少なくとも3枚のマーカーを必要とし、それ未満では無効と見なされる。もちろん、米軍プレイヤーは、砲爆撃判定表上で命中の可能性を増加させるために、いかなるヘクス上でも3枚を超えるマーカーを使用することができる。なお、日本軍がこのフェイズに使用できるマーカーは最大で3枚である。[8.21項を参照]

8.2 天候の影響

晴天の天候は砲爆撃には影響を及ぼさない。ただし、悪天候は砲爆撃の効果を減殺さ

せることになる。

8.2.1 晴天の天候では、米軍プレイヤーは6枚の砲爆撃マーカーを持ち、日本軍プレイヤーは3枚を有する。

8.2.2 降雨と泥濘は、どちらも使用可能なマーカーの数を減少させる。[天候影響表を参照]

8.3 砲爆撃の実施

両陣営は、同時に自軍マーカーを目標ヘクス上に置く。ユニットが占めている全てのヘクスについて2つのダイスを振ってその結果を「砲爆撃判定表」でチェックすることにより、直ちに砲爆撃を解決する。プレイヤーが空白ヘクスを目標とする場合には、敵の移動フェイズに敵ユニットが当該ヘクス内に移動する瞬間にのみ砲爆撃についてダイスを振る。妨害 [8.33項を参照] は友軍ユニットにも適用される。

8.3.1 地形コラム [8.13項を参照] に表示されたごとく、命中させるために必要となる最小枚数のマーカーを含む敵が占有するヘクスごとに、砲爆撃を行っているプレイヤーは「砲爆撃判定表」を参照してダイスを2つ振る。ダイスの目は、表の下部に表示されたように様々な修正を被る。

a) 修正は累加する。砲爆撃を行っているプレイヤーは、適用可能な全ての数字を組み合わせて実質修正を導き出す。例えば、米軍砲撃マーカーが戦車ユニットを含む日本軍が占めるヘクスを砲撃し（-1）、米軍プレイヤーは直前の海空戦フェイズに航空攻撃を行っており（-2）、米軍プレイヤーが突撃チットを選択している（+1）場合、これらの修正を組み合わせた“-2”が実質的な修正値となる。

b) 米軍の戦車や砲兵に対する日本軍の砲爆撃に負の修正が適用されないのは、意図的な操作である。史実では、これらのユニットは日本軍ほど地形を有効利用できなかったため、損害を免れなかった。

c) ユニットが占めた目標ヘクスは、配置されたマーカーの数にかかわらず、あるフェイズに1度のみ砲爆撃され得る。

8.3.2 ユニットが占めるヘクスについては修正後のダイスの目を使用し、目標となったプレイヤーは直ちに砲爆撃表上で与えられた結果を適用させる。様々な結果は、以下の通りである：

a) 麻痺 [Pin]：目標ヘクスの最上部に麻痺マーカーを置く。これはそのヘクス内に存在する全てのユニットに適用される。

b) 混乱 [Disrupt]：目標ヘクスの最上部に混乱マーカー置く。これはそのヘクス

OKINAWA

内に存在する全てのユニットに適用される。

c) “S”、“S2”、“S3”の結果では、目標となったプレイヤーがどのユニット又は複数のユニットに要求された数のステップ・ロスを行わせるのかを選択する。目標となったユニットが全滅してそのヘクスが空白になると、砲爆撃を行っているプレイヤーは、隣接する自軍「指揮良好」ユニットを目標ヘクス内に前進させることができる。混乱又は麻痺状態のユニットは前進することはできない。砲爆撃を行っているプレイヤーは前進するか否かを直ちに決定しなければならない。砲爆撃後の前進では、スタッキング限度が守られなければならない。この前進は、通常の移動の一部とは見なされない。

d) 生き残っている目標ユニットは、決して砲爆撃されたヘクスから退却できない。

8.3.3 空白ヘクス内への砲爆撃マーカーの配置は、「妨害」と呼ばれる。妨害の成功は、ユニットの更なる移動を停止させる。

a) 各妨害ヘクスは、砲爆撃判定表上でその地形について指示された最小枚数のマーカーを含まなければならない。この数未満である場合には、自動的に無効となる。[8.13項を参照] もちろん、砲爆撃を行っているプレイヤーは、より高いコラムで砲爆撃を解決することによって敵に損害を与える可能性を増加させるために、最小枚数以上のマーカーを置くことができる。

b) 妨害ヘクスに進入して目標となった各ユニットは、砲爆撃を行っているプレイヤーがそのユニットの妨害を試みるために、一時的に停止しなければならない。いかなる不利な結果でも、ユニットはそのヘクス内で移動を中止してその移動フェイズにはそれ以上移動できない。

c) プレイヤーが妨害された目標ヘクスを通り抜けてユニットの移動を望む場合、これらは1度に1ユニットずつ当該ヘクスを通り抜けて移動しなければならない。仮に「効果なし」の結果であると、そのユニットは、移動を司るルール内でこれを継続することができる。[9.0を参照] 妨害のために1つのユニットが停止し、他は通り抜けて移動する可能性がある。ただし、ひとたびスタッキング限度に到達したら、他のユニットはそのヘクス内に進入することはできない。[注意：これは、一般ルールの友軍ユニットを通り抜けての無制限な移動の例外である；9.43項を参照]

d) 妨害ヘクスに進入する全てのユニットは、砲爆撃判定表上で妨害が成功するか否

かにかかわらず、追加の1移動ポイントを消費しなければならない。ただし、仮に当該ユニットが上記で要求される追加の移動ポイントを有さなければ、そのヘクス内へは進入できない。

e) 日本軍の砲爆撃マーカーは、自軍地雷原を保護するために、裏返された日本軍地雷原（本物であれ偽であれ）を含んでいる空白ヘクス内には配置できない。米軍の砲爆撃マーカーは、地雷原に関し何ら効果を持たない。

f) プレイヤーは、自軍砲爆撃マーカーを含んでいる空白ヘクス内に自軍ユニットを移動させることができ、追加の1移動ポイントを罰則として消費する。自軍ユニットを単に妨害目標として扱い、砲爆撃判定表上でダイスを振ってチェックする。

g) 両陣営は、自軍マーカーを同一の空白ヘクス内に置くことができる。この場合には、移動しているプレイヤーは、表上で互いのプレイヤーによって1度ずつ2回ダイスを振ることになる。追加の移動コストは1ポイントのままで、ステップ・ロスを除いて不利な結果は累加しない。

h) キャンペーン・ゲーム及びシナリオ1の開始時には、米軍の地上部隊は上陸のためにマップ外でゲームを開始する。よって、日本軍プレイヤーの唯一の選択は、空白ヘクスへの妨害のみである。

8.3.4 ユニットの占める目標ヘクスに対する全ての砲爆撃は、砲爆撃フェイズに同時に発生する。結果は、全てのヘクスの砲爆撃が解決された後に有効となる。一方、妨害は、現行ゲームターンの移動フェイズ中のいかなる瞬間でも、目標ユニットが同時に1つずつ妨害ヘクスに移動して入る時にいつでも発生する。

8.4 地理的制限

両陣営は、沖縄（本島）で自由に砲爆撃や妨害を実施することができる。伊江島に関しては制限がある。

8.4.1 米軍による砲爆撃と妨害は、近接ルールの遵守を条件に沖縄のどこでも発生し得る。[8.5項を参照]

伊江島を砲撃する際は、上記の近接ルールの他に、更なる特別ルールを条件とする。

a) 伊江島の砲爆撃は、4月16日ゲームターンの米軍ユニットが上陸する前に開始することができる。砲爆撃は、日本軍地上部隊が島に存在する限り継続することができる。

b) 米軍プレイヤーは、伊江島に砲爆撃マーカーを配置しない。その代わりに日本軍が占める1ヘクスを選択し、砲爆撃判定表の最低のコラム上で砲爆撃を行う。目標ヘクス内の地形は考慮されない。この単純な攻撃は、沖合からの限定された支援を表す。

なお、「砲爆撃判定表」上のダイスの目修正は適用する。[8.31項を参照]

c) 伊江島における空白ヘクスに対する米軍の妨害は禁止される。

8.4.2 沖縄での日本軍の砲爆撃は、近接ルール [8.5項を参照] を遵守しなければならない。加えて、日本軍の地上砲兵は米軍艦砲のごとく機動力のある攻撃射程を欠き、しかも戦術航空支援は皆無であったので、その射程が制限される。日本軍は、第六十二師団戦区の北側境界線以南のどこでも砲爆撃や妨害を実施することができる。この境界線の北では、目標ヘクスが友軍砲兵の射程内にある場合に限り、砲爆撃や妨害を実施することができる。

a) 日本軍の砲兵は、同ユニットが「指揮良好」状態で、砲兵ユニット（含まず）から目標ユニット（含む）まで計ったヘクスがそのユニットに記載された砲兵射程（砲兵カウンターの射撃戦力の右に記載された数字）内である場合にのみ目標を砲撃することができる。

b) 指揮良好状態で第六十二師団戦区の北のヘクスに射程が到達できる砲兵が存在しない場合には、日本軍は当該ヘクスを砲撃することができない。

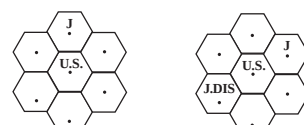
8.4.3 伊江島においては、日本軍が砲爆撃や妨害を実施することはできない。

地形のスケールのために、砲爆撃と妨害はどちらも友軍部隊に損害を与える危険性がある。一定の事例では、友軍ユニットの近接がプレイヤーをして、目標ヘクスに対する砲爆撃や妨害の実施を妨げることになる。

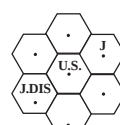
8.5 友軍ユニットの近接

8.5.1 砲爆撃と妨害は、現在交戦マーカーを有するヘクスを含め、友軍が占めるヘクスに対しては実施できない。[11.51項を参照] たとえプレイヤーが直後の移動フェイズに交戦を解くことを意図していたとしても、砲爆撃はやはり禁止される。

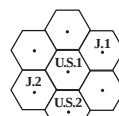
8.5.2 自軍ユニットがその支配地域で完全に目標ヘクスを包囲している場合、プレイヤーは砲爆撃や妨害を実施することはできない。[9.8項を参照] 以下の例は、日本軍の砲爆撃と妨害、並びに目標となった米軍を表示し、米軍が占めるヘクスは“U.S.”、指揮良好の日本軍のヘクスは“J.”、混乱した日本軍が占めるヘクスは“J.DIS”として示されている。例3は、番コードを有する様々な占有ヘクスを表示する。例えば“U.S.2”という様である。全ての例における他の全てのヘクスについては、空白であると見なされる。



例1



例2



例3

a) 例1では、どちらの陣営も友軍ユニットに隣接する敵の目標ヘクスに砲爆撃や妨害を実施することができる。

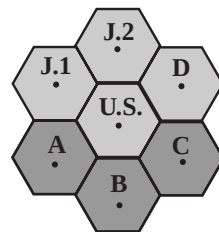
b) 例2に関しては、日本軍は J.DIS が支配地域を及ぼさないので、米軍のヘクスに砲爆撃を実施することができる。ただし、J.DIS が指揮良好の日本軍ユニットとスタックしていると、日本軍による砲爆撃は妨げられる。なお、日本軍ユニットは空白ヘクスへの妨害を妨げない。

c) 例3では、日本軍は U.S.1 を砲爆撃することはできない。日本軍は、J.2 の反対面で他の日本軍の支配地域が U.S.2 を包囲していないという条件で、U.S.2 を砲爆撃することができる。日本軍は、空白ヘクスに妨害を行うことができる。

d) 仮に米軍が占めているヘクスが空白で、日本軍プレイヤーがそれらのヘクスの妨害を望むと、全ての例で同一の結果が適用される。

e) これらの結果は、仮にユニットの名称が逆であると米軍の砲爆撃と妨害の試みについて全ての例が適用されることになる。

8.5.3 プレイヤーは、その状態がどうであれ、自軍ユニットによって完全に包囲されている目標ヘクスに対する砲爆撃や妨害を行うことはできない。通過不可能な水面ヘクスは友軍が占める地形としてカウントするが、友軍の支配地域とは見なさない。



例えば：上の例では、A、B、Cが海洋ヘクスでDが空白の沿岸ヘクスである。Dが空白なので、日本軍は“敵が占めるヘクス”として米軍を砲爆撃することができる。ただし、仮にDが日本軍ユニットによって占められていると、包囲されていることになるので米軍を砲爆撃することはできない。

9 移動

Movement

ルールの概要：

各プレイヤーはゲームターンの自軍移動フェイズに移動を実施するが、先ず米軍が移動し、両軍の射撃戦闘と米軍の突撃が解決された後、続いて日本軍が移動する。自軍移動フェイズの間に、プレイヤーは地形と移動ポイントの制限内で、自軍地上ユニットをマップ上のどこにでも移動させることができる。同時にユニットを移動させるプレイヤーは一人のみである。

手順：

移動は常に任意で行われる。自軍移動フェイズ中に、プレイヤーは自軍ユニットのいずれかを静止したままにしておくことを選択できる。ユニットを移動させる際に、プレイヤーは「地形効果表」（マップ上に記載されている）を参照し、適用可能な場合にはユニットの移動路に沿って地形の移動コストを消費する。移動しているプレイヤーは後述する諸制限（地形コスト、制限地形、スタッキング限度、ユニットの状態、支配地域、離脱）に従わなければならない。ユニットは戦略移動を実施することもできる。陣地と沿岸移動に関する特別ルールがいくつか存在する。

9.1 地形コスト

各地上カウンターの右下に記載された数字は、そのユニットの許容移動力である。ユニットがマップを横切って移動するにつれて、進入する各ヘクスについてその許容移動力まで一定数の移動ポイント（「地形効果表」に列記されている）を消費する。

9.1.1 プレイヤーは、自軍ユニットを1度につき1つずつ移動させ、地形のタイプとユニットの国籍により、進入する各ヘクスについて移動ポイントを消費する。ユニットが道路や小径ヘクスに沿って移動していない場合、両陣営は常に混合地形ヘクス内の最も高いコストを消費する。

a) 道路や小径に沿って移動することにより、ユニットは周囲の地形を無視して、高速度での移動を行うことができる。

b) 道路や小径による効率的な移動を行うためには、ユニットは道路や小径を含んでいるヘクスサイドを通してヘクスに進入しなければならない。さもなければ、ユニットはそのヘクスについての最も高い地形コストを消費する。

c) ユニットの同一の移動フェイズに、通常の地形移動と共に自由に道路や小径の移動を組み合わせることができる。重車輻ユニットについては、道路や小径を外れての移動が制限される。[9.24を参照]

9.1.2 進入のために必要な移動ポイント

を所持していない限り、ユニットは当該ヘクスに進入できない。例えば、5ポイントの許容移動力を有する米軍大隊がその移動フェイズに4ポイントを消費しており、米軍プレイヤーはその大隊を荒地地形に移動させることを望んだとしても、2移動ポイントが必要とされるのに1移動ポイントしか残されていないので、これを進入させることはできない。

9.1.3 未消費の移動ポイントは、後のために取って置くことも、他のいかなるユニットに転送することもできない。

9.1.4 地雷原

日本軍の地雷原マーカーは、米軍ユニットに特別な地形コストを課す。

a) キャンペーン・ゲーム並びにシナリオ1と2で指定された場所に、本物と偽の地雷原マーカーが表面を伏せて1ヘクスにつき1つ設置される。

b) 裏返された地雷原マーカーを含んでいるヘクスに米軍ユニットが進入する際には、米軍プレイヤーはその地雷原が本物か偽かを調べるために裏返す。仮に偽マーカーであれば効果はなく、ユニットはそのヘクスについての通常の移動コストを消費する。ただし、本物の地雷原であったならば、米軍プレイヤーは直ちにダイスを2つ振って「砲爆撃判定表」の最左端のコラムで命中判定を行う。「効果なし」の結果では、ユニットはこれを通り抜けてあたかも地雷マーカーがなかったかのごとく移動を継続するか、あるいは同ヘクス内に留まることができる。ダイスの目が10以上であると、地雷がユニットに「命中」したことを意味し、そのヘクス内で停止しなければならない。加えて、米軍プレイヤーは砲爆撃判定表に列記された結果を実行する。地雷原に関して砲爆撃判定表を参照する際は、全ての砲爆撃修正は無視される。

c) 第2、第3の米軍ユニットが本物の地雷原に進入する度に、砲爆撃判定表での同一コラムでの新たなダイス振りが誘発される。地雷が「命中」するか、あるいは任意で停止することを選択したために当該ヘクス内に2ユニットが停止してしまうと、スタッキング限度のために、それ以上のユニットが同フェイズ中に当該ヘクスへ進入することはできない。[9.41項を参照]

d) 米軍プレイヤーは、地雷原が発見された移動フェイズの終了時に、マップから本物の地雷原マーカーを取り去る。

e) 日本軍の地雷原は、友軍ユニットの移動には影響を与えない。日本軍ユニットは、裏返されたマーカーの上を通過又はそこで移動を終了することができる。

OKINAWA

9.1.5 悪天候は、許容移動力を減少させることによって移動に影響を及ぼす。[天候影響表を参照]

9.2 制限地形

マップ上の一定の地形は、地上ユニットが通過不能である。他の点では、通過は特定のユニット又は特定の師団に所属する米軍ユニットが制限される。

9.2.1 ヘクス1536に位置する明治橋は、那覇入江の唯一の渡河点である。

a) ユニットは、橋が健在である限り入江を渡河することができる。ヘクス1536内に留まるいかなるユニットも、入江の南岸に存在するものと見なされる。

b) どちらの陣営も、入江を通過不能とするために橋の爆破を試みることができる。橋を爆破するためには、プレイヤーは少なくとも1つの非混乱ユニットをヘクス1536に有していなければならない。移動の終了時に、爆破を試みるためにダイスを1つ振る。1～4のダイスの目で橋は爆破されたものと見なされ、そのヘクス内に橋梁爆破マーカーを置く。ヘクス1536の北ヘクスサイドは、今や通過不能である。ただし、5、6のダイスの目では爆破の試みが失敗したことを意味し、同一又は異なるユニットによって後のゲームターンに再びこれを試みることができる。

c) ひとたび明治橋が破壊されると、ゲーム終了まで橋は除去されたままとする。

d) ヘクス1536又は1737を占めているいかなるユニットも、入江の南岸に位置している。これらのユニットは、隣接する北岸ヘクスへ突撃することはできず、かつ突撃を受けることはない。

9.2.2 ユニットは、移動によって敵が占めるヘクスや交戦ヘクスへ進入することはできない。交戦ヘクスは「交戦」マーカーによって覆われている。なお、友軍突撃フェイズ中に自軍ユニットが敵の占めるヘクスへ進入することに注意すること。この隣接ヘクスからの前進は、移動ではなく、突撃の一部と見なされる。[11.0項を参照]

9.2.3 いくつかの沿岸ヘクスは、非常に狭い陸地面積を含んでいる。ユニットはこれらを占めることができ、進入ヘクスサイドが海岸沿いに連続した陸上線を有する場合に限り、これを通過することができる。

9.2.4 最初の渡具知（とぐち）海岸に対する米軍の上陸箇所は、師団ごとに指定された一連の海岸ヘクス列に限定される。キャンペーン・ゲームとシナリオ1では、最初に上陸する師団は上陸を実施すべきヘクス列が個

別に割り当てられている。[18.15項a参照]
最初の上陸ターン以後は、後続ユニットは渡
具知海岸ヘクスの米軍プレイヤーが配置を望
む場所に自由に上陸することができる。

9.25 重車輛ユニットについて

a) 重車輛ユニットとは、戦車、砲兵、米
軍補給ユニットを指す。司令部ユニットは
除外され、いかなる荒地、稜線、首里ヘク
スにも進入することができる。

b) 仮に重車輛ユニットが道路や小径を含
まないヘクスサイドから偶発的に荒地や首
里のヘクス内に進入した場合、フェイスプ
レイヤーは直ちにユニットを後戻りさせ、
本来認められた正しい移動を継続すること。

c) 重車輛ユニットは、荒地、稜線、首里
の地形を含まない破砕地地形ヘクスへ自由
に進入することができる。

9.3 戦略移動

許容移動力から移動ポイントを消費するこ
とにより、ユニットは地形コスト [9.1項を
参照] と地形制限 [9.2項を参照] の範囲内
でどこにでも移動することができる。このタ
イプの移動は戦術移動と呼称され、ユニット
の敵支配地域への進入が認められる。

これとは別に、友軍ユニットは敵ユニット
から十分な距離を保って移動を実行すること
で、その額面許容移動力を増大させることが
できる。これを戦略移動と呼称する。

9.3.1 戦略移動の資格を得るためには、
開始時からその移動フェイス全体を通して、
当該ユニットは少なくとも敵ユニットから4
ヘクス離れていなければならない。いかなる
ユニットについても、この条件を破る戦略移
動は禁止される。

a) 戦略移動の目的のために両ユニット間
の距離を決定する際には、敵ユニットが存
在するヘクスは含めないが、移動している
ユニットは含める（間を3ヘクス空ける）。

b) 友軍ユニット又はその支配地域によ
って完全に包囲されている敵ユニットは、友
軍ユニットの戦略移動を妨げることができ
ない。通過不可能な海洋ヘクス、敵ユニ
ットの隣は、友軍支配地域と同一に扱われる。
両方の状況では、友軍ユニットは包囲され
た敵ユニットから4ヘクス以内で開始又は
近づくことができ、戦略移動を実行できる。
他の全てのユニットは、移動フェイスの終
了時に、最大で1ヘクスに2つまでスタッ
クできる。[9.4項を参照]

9.3.2 戦略移動の資格を有するユニット
がこれを実行する際、その使用可能な額面許
容移動力が2倍になる。この移動特典は、天
候効果による減少の後に計算する。例えば、
日本軍歩兵ユニットは“6”の通常移動力を
持ち、天候フェイスに降雨の結果が導き出
れると、同ユニットの実質的な許容移動力は

今や“5”（6マイナス1）であるので戦略移
動を使用すると“10”に増加することになる。

9.3.3 全ての米軍ユニットは、戦略移動
を実行するために先ず道路や小径を「クリア
ー」にしなければならない。

a) 道路や小径ヘクスをクリアーにするた
めには、少なくとも1つの米軍ユニットが
同一の道路や小径で連結した隣接ヘクスか
ら、道路や小径ヘクスに進入しなければならない。
ユニットは、いかなる天候効果によ
る調整後にも、道路又は小径のどちらか
の移動率を使用してその許容移動力を消費
する。

b) 司令部ユニット、補給ユニット、混乱
ユニット、麻痺ユニットは、道路や小径を
クリアーにすることはできない。

c) ひとたびヘクスがクリアーにされれば、
米軍ユニットは以後のゲームターンにおい
て自由に戦略移動による当該道路/小径ヘ
クスへの移動や通過を実行することができ
る。日本軍ユニットは、いかなる方法によ
ってもヘクスがクリアーになった状態を覆
すことはできない。

d) 戦略移動を実行するためには、米軍ユ
ニットのはその移動をクリアーにされた道路
や小径ヘクス上でのみ開始し、継続し、終
了しなければならない。仮に米軍ユニット
がその移動のいずれかの地点で道路や小径
を離れると、いかなる天候効果による調整
後にも、通常の額面許容移動力を使用する
ことになる。つまり、戦略移動として移動
を開始した米軍ユニットが途中で道路や小
径ヘクスを外れると、その移動全体を戦術
移動としてカウントし直す。

9.3.4 日本軍ユニットは、道路や小径並
びにそれ以外の全ての通過可能な地形を通
して戦略移動を実行することができる。地形を
「クリアーにする」必要はない。ただし、“4
ヘクスの距離”のルールは遵守しなければ
ならない。[9.31項を参照]

9.4 スタッキング限度

ユニットは、地形ごとの特記事項を遵守し、
当該地形コストを消費しており、地雷原
[9.14項を参照] の「命中」を受けていない
限り、自軍移動フェイス中は自由に友軍ユ
ニット上を通過することができる。移動フェ
イズの終了時に、あるヘクス内へ同時に配置
することができるユニットの数は本項「スタッ
キング限度」により決定される。

9.4.1 スタック限度の適用時期

日米の司令部と日本軍速射砲ユニットは、
その数を考慮することなく、いかなるヘク
ス内にも自由にスタックすることができる。

それ以外のユニットは、移動フェイスの終
了時に規模に係らず1ヘクスにつき最高2個
までスタックすることができる。

9.4.2 沖縄県民防衛隊

沖縄県民防衛隊は、他の日本軍ユニットと
共に、あるいは単独でヘクスを占めることが
できる。ただし、たとえ交戦ヘクスであって
も、米軍ユニットの占めるヘクスに隣接する
場合には、防衛隊は正規の日本陸軍ユニ
ットと共にスタックしなければならない。また、
防衛隊は正規の日本陸軍ユニットと一緒にで
なければ突撃を行うことができない。

a) 時として、敵の砲爆撃、射撃戦闘、突
撃の結果として、あるヘクス内に防衛隊が
単独で生き残る場合があり得る。仮に防衛
隊ユニットが米軍ユニットの占めるヘクス
に隣接して留まっていた場合、日本軍プレ
イヤーは可及的速やかに防衛隊を日本陸軍
ユニットと共にスタックさせなければならない。

b) 上記の例外：防衛隊ユニットが日本軍
ユニットから切り離されて米軍ユニットや
その支配地域によって包囲されている場合
は、日本軍プレイヤーはいつでも防衛隊を
放棄できる。

9.4.3 あるヘクス内の友軍ユニットの存
在は、そのヘクス内への、あるいは通り抜
けての移動には何ら影響を及ぼさない。

9.4.4 いかに少ない陸地しか存在しな
くても、全ての沿岸ヘクスは通常のスタッ
キング限度で使用可能である。

各ユニットの状態はターンからターンへと
変化し、その移動能力に影響し得る。

9.5 ユニットの状態

9.5.1 「指揮良好」ユニットとは、その
移動フェイス開始時に混乱、麻痺していない
全てのユニットである。指揮良好ユニットは、
移動フェイス中に自身の通常許容移動力を消
費することができる。ただし、地雷原ルール
には従うこと。[9.14項を参照]

9.5.2 混乱 [Disrupted] ユニットの
は、砲爆撃や射撃戦闘のいずれかにより「混
乱」[Disrupted]の結果を受けたユニットである。
それらは、自軍移動フェイスをその状態を示
す「混乱」[Disrupted] マーカーの下で開始
する。混乱ユニットは通常どおり移動でき、
スタッキング限度内で指揮良好ユニットと共
にスタックでき、地雷原への進入によりい
かなる不利な結果も被り得る。[9.14項を参照]

9.5.3 麻痺 [Pinned] ユニットの
は、以前の砲爆撃や射撃戦闘から「麻痺」
[Pinned]の結果を受けたユニットである。それらは、
自軍移動フェイスをその状態を示す「麻痺」
[Pinned] マーカーの下で開始する。麻痺ユ
ニットは全く移動できない。ユニットは、地
雷原に進入することによっても麻痺状態にな
り得る。[9.14項を参照]

9.6 陣地

日本軍の「陣地」マーカーは入念に構築さ
れた防御施設を表し、日本軍が米軍の射撃と

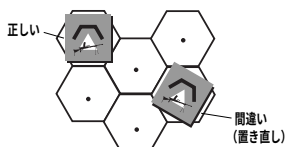
突撃に抵抗することを手助けするために、日本軍の移動フェイズの間に友軍ユニットの上に置かれる。米軍プレイヤーは決して陣地マーカーから恩恵を得ることはない。

沖縄（本島）には6枚、伊江島には1枚の陣地マーカーが配置される。キャンペーン・ゲーム：フリー・ヴァリエント [18.3項を参照] で使用することを両プレイヤーが合意しない限り、残りの1枚は無視する。

9.6.1 キャンペーン・ゲームといくつかのシナリオでは、日本軍プレイヤーは第六十二師団戦区内に6枚のマーカーを配置する。その初期セットアップの後では、いずれかの友軍移動フェイズ終了時に再配置することができる。

a) 陣地マーカーは、常に日本軍ユニット又はスタックの上に置かれる。空白ヘクス内では使用できない。

b) 1ヘクス内には、1枚の陣地マーカーのみ配置することができる。



c) 各マーカーは、特定のヘクスサイドに向けなければならない。この向きは、射撃戦闘の解決等に重要である。[10.24項cを参照]

d) ひとたび配置されたマーカーは、以後のターンの友軍移動フェイズ終了時に再配置されない限り、異なるヘクスサイドに向きを回転することはできない。陣地マーカーは、2つの方法でヘクスから取り去ることができる：

①米軍の砲撃や戦闘のためにマーカーが空白のままに残され、少なくとも1つの米軍ユニットが前進して陣地を破壊する場合。仮に米軍ユニットが前進しなければ、日本軍ユニットが日本軍移動フェイズ中に再占拠するという条件で、マーカーはそのヘクス内に留まることができる。仮に日本軍ユニットが継続移動フェイズにこれを再占拠しなければ、マーカーは再配置されなければならない。

②日本軍ユニットは自発的に陣地を放棄することができ、従って、再配置のためにマーカーを自由にすることができる。ただし、陣地ヘクスの内外でユニットを交替させることは「陣地の放棄」とは見なされず、マーカーは、現在あるヘクスにそのまま留め置かれる。

e) 米軍ユニット（その種類を問わない）が1度でも進入してしまったヘクスには陣地マーカーを再配置することはできない。マーカーは、米軍ユニットが存在したこと

がなく、1つ以上の友軍ユニットが存在する場所にのみ再配置することができる。

※注意：戦線が入り組んで米軍ユニットが進入したかどうか区別し難くなる場所では、「米軍支配マーカー」を置いておくとういだろう。

f) 自軍移動フェイズ終了時に、日本軍プレイヤーは再配置が可能な全ての陣地マーカーを回収する。次にそれらを、特定のヘクスサイドの1つに向くように注意して、資格を有するヘクス上に再配置する。

9.6.2 キャンペーン・ゲーム：フリー・ヴァリエント [18.3項を参照] を除き、日本軍プレイヤーは第六十二師団戦区の北に陣地マーカーを配置できない。ただし、戦区の南に再配置することはできる。いずれかの友軍移動フェイズの開始時に、日本軍プレイヤーは陣地マーカーを南部に移送する考えを宣言する。次にダイスを1つ振り、その結果が以後のゲームの間に南部で再配置することが可能なマーカーの数となる。この時以降、ターンごとに少なくとも1枚の陣地マーカーを南部に再配置しなければならない。上記で振られたダイスの目を超える数のマーカーは、第六十二師団戦区内に配置場所が制限される。

9.6.3 ひとたび陣地マーカーがセットアップ又は再配置されると、米軍プレイヤーはそのヘクスに突撃するまでマーカーの下にユニットを見ることはできない。日本軍が移動、反撃射撃、突撃を実施する際に記憶しておくことはできるが、マーカーの下を自由に見ることはできない。

9.6.4 7番目の陣地マーカーは伊江島でのみ使用される。このマーカーは、決して沖縄（本島）には配置できない。伊江島のマーカーについてのルールは、沖縄のマーカーのそれと同一である。[9.62項の例外を参照]

9.7 日本軍の沿岸移動

キャンペーン・ゲーム並びに特定のシナリオでは、2つある日本軍の船舶工兵部隊は、沖縄本島の沿岸ヘクス沿いに北方への特別な沿岸移動を実施することができる。

9.7.1 これらのユニットは、「反攻」が実施されるゲームターンに、海岸ヘクス沿いに沿岸移動することができる。船舶工兵は、当該ゲームターンの日本軍移動フェイズ中に航行して上陸しなければならない、さもなければ沿岸移動の機会は失われる。

a) 移動フェイズ中に、船舶工兵は東及び西側の沿岸に沿ったヘクスで移動を開始するか、あるいはそこへ移動する。次に日本軍プレイヤーは、それらが存在する位置より北方への上陸を試みることを宣言する。

b) 出撃する船舶工兵ごとに日本軍プレイヤーはダイスを2つ振る。そのダイスの目はユニットがいるヘクス（含めない）から目的地（含める）まで同一の沿岸線に沿っ

て北方に移動する沿岸ヘクスの数となる。移動先のヘクスが決定されたら、ユニットはそこに上陸する。ユニットが出航並びに上陸するための移動コストはない。

c) 船舶工兵が空白ヘクス内に上陸する際、仮に同ユニットが当該移動フェイズ中に行った上陸以前の地上移動後にも移動ポイントを残していた場合、更に1ヘクス移動できる。移動して進入するヘクス内の米軍ユニットの存在有無は関係ない。仮に米軍ユニットが存在すると、その船舶工兵は直後の突撃フェイズ時に当該ヘクスに対して突撃を実施しなければならない。[11.0項を参照]

d) 船舶工兵が直接米軍ユニットの占めるヘクスに上陸する場合には、必ずそこで停止して、続く突撃フェイズ中に同ヘクスを占めている米軍ユニットに対する突撃を実施しなければならない。

e) スタッキング限度は沿岸移動にも適用される。もしも、スタッキング限度を超過するヘクスに上陸することになったなら、スタッキング限度を満たせる隣接ヘクスへ上陸させなければならない。

9.7.2 時として、船舶工兵は沿岸移動によって友軍の戦線の背後に上陸することができる。

a) 船舶工兵以外の日本軍ユニットの上に上陸すると、同ヘクス内でその船舶工兵の移動は停止する。仮に沿岸移動で進入したユニットのためにスタッキング限度が超過することになると、日本軍プレイヤーは以前にヘクス内にいたユニットの1つを隣接するいずれかのヘクス内に移す。その際、当該ヘクスの地形がこの移し替えを認めなければ [地形効果表を参照]、上陸するユニットは除去される。

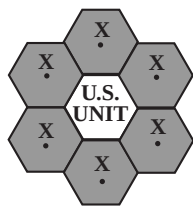
b) 交戦ヘクスの上に上陸すると、その船舶工兵はいずれかの隣接ヘクスに移されることになり、ユニットはそこで移動を停止する。（ただし、当該ユニットが進入可能な地形であること）繰り返すが、仮に地形が移し替えを認めなければ、上陸するユニットは除去される。

9.7.3 個々の船舶工兵ごとの沿岸上陸は、日本軍プレイヤーがそれらのためにダイスを振るまでは任意である。しかし、ひとたびダイスを振り、目的地のヘクスが決定されたら、そこへユニットを送らなければならない。

9.8 支配地域

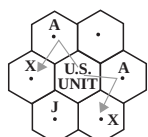
地上ユニットは、地形と敵支配地域の条件下でどこへでも移動させることができる。ユニットの浸透能力が効果を有しているか否かにより、ユニットは1つの敵支配地域から別のそれへと直接移動でき、あるいはできない。（以後、本項では支配地域を“ZOC”と略記する。）

9.8.1 指揮良好状態のすべてのユニット
は、兵科や規模にかかわらず、地上地形を含む全ての周囲のヘクス内にZOCを及ぼす。
例えば――

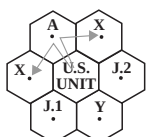


――全ての「X」のヘクスはZOCである

9.8.2 米軍ユニットは、「浸透」戦術で作戦していない場合、その移動フェイズ中に日本軍のZOCに進入すると直ちに停止しなければならない。米軍ユニットが日本軍のZOC内で移動フェイズを開始する際には、直接他の日本軍のZOC内へは移動できず、他の支配ヘクスに進入する前に先ず日本軍のZOCから解放されたヘクスに移動しなければならない。[9.83項を参照] 以下の例は、米軍ユニットが浸透戦術を使用できない時に、これがどのように機能するのかを表示するものである：



例1

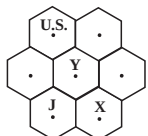


例2

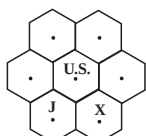
例1と2共に、米軍ユニット [U.S.UNIT] は「X」のヘクスのいずれかに進入する前に、自身のヘクスから後戻りして「A」とマークされたヘクスに進入しなければならない。例2では、米軍ユニットは直接ヘクス「Y」へ移動することはできない。

9.8.3 浸透移動

全ての日本軍ユニット並びに浸透戦術で作戦している米軍ユニットは、1つの敵ZOCから直接他のそれへと移動でき、そこで移動を停止する。この種の移動を浸透移動と呼称し、2つの方法のどちらかでこれを行うことができる：



例1



例2

上の例はどちらも、日本軍が占めるヘクス「J」に対する米軍の浸透を表示している。例1では、全ての日本軍のZOC外で移動を開始するので、「U.S.」は「Y」に移動して同所で停止でき、又は「X」に浸透してそこで

停止する。例2では、「US」は「J」が及ぼすZOC内で移動を開始して直接「X」に浸透でき、そこで移動を停止しなければならない。上の例で「US」と「J」を逆にしても同一の結果となる。

9.8.4 臨機射撃

前項の例は、2番目の敵ZOCへの浸透の発生を表示している。2番目の敵ZOCに移動しているユニットは、仮に一定の条件が満たされると、敵の臨機射撃を被る場合がある。臨機射撃は移動の一形態であり、戦闘ではない。

a) 米軍が浸透で進入した2番目のZOCに隣接するヘクス内の全ての指揮良好日本軍ユニットは、次の要件を満たしている場合に限り、当該ZOCに米軍ユニットが進入する度に1回射撃することができる。日本軍プレイヤーは、浸透ユニットに隣接している全友軍ユニットの射撃戦闘値を組合せ、「射撃戦闘表」上で米軍ユニットが存在している地形コラムを使用してダイスを1つ振る。

b) 日本軍が米軍の浸透ユニットを射撃するためには、そのゲームターンについての適正な戦術の組合せが必要とされる。それは、米軍の「浸透」と日本軍の「隠蔽」である。さもないと、日本軍ユニットからの臨機射撃はない。

c) 米軍ユニットは、選択した戦術にかかわらず、常に日本軍の浸透ユニットに対して臨機射撃を実施することができる。

d) 臨機射撃は、浸透ユニットに対して強制的になされるものではない。ただし、非移動プレイヤーは、浸透移動が行われた瞬間に浸透ユニットを射撃しなければならない。さもないと射撃の機会を喪失する。

e) 浸透ユニットに臨機射撃するユニットは、同一ゲームターンの射撃戦闘フェイズでも射撃を実施することができ、同様に離脱しているユニットに対しても臨機射撃を行うことができる。[9.9項を参照]

9.8.5 日米両軍のユニットは、同一のヘクスにZOCを及ぼし得る。この場合には、両陣営がそのヘクスを「支配」する。友軍ユニットや友軍ZOCの存在は、敵のZOCを無効にすることはない。

9.8.6 戦車と砲兵を除き、通過不能ヘクスサイドを越えてZOCを及ぼすことはできない。戦車及び砲兵ユニットは、道路や小径の存在に関係なく、自身のヘクスに隣接する荒地、稜線、那覇入江、首里ヘクス内（いずれも戦車や砲兵の通過不能地形である）にZOCを及ぼす。

9.8.7 混乱、麻痺、交戦状態のユニットは、決してZOCを及ぼさない。ZOCを失ったユニットに対する射撃戦闘は強制されず、任意で射撃を行うかどうか選ぶことかできる。離脱 [9.9項を参照] する指揮良好ユニットは、いかなる敵隣接ユニットに対しても

ZOCを及ぼす。

9.8.8 敵のZOCに出入りすることにより、移動ポイントを余分に追加する必要はない。

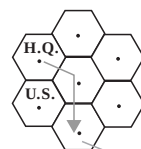
9.9 離脱

交戦状態のユニットは、友軍移動フェイズ中に「離脱」することができる。交戦ヘクス内に残された敵部隊は離脱しているユニットに対して臨機射撃を実施することができる。

9.9.1 離脱は移動の一形態であり、戦闘ではない。自軍移動フェイズに、当該プレイヤーは特定のヘクスから離脱する意図を宣言する。次にダイスを1つ振り、離脱している部隊に対して敵が臨機射撃を実施することができるか否かを判定するために「離脱表」をチェックする。

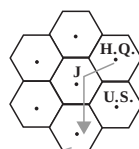
a) 離脱表には、プレイヤーごとに2つのコラムがある。それらは離脱しているユニットにのみ適用され、残されたいかなる敵ユニットにも適用されない。

b) 離脱している日本軍ユニットは指揮良好状態の日本軍司令部が離脱ヘクスの2ヘクス以内（そのヘクス列は交戦ヘクスを含まないが司令部ヘクスは含む）に存在する場合、-1の有利なダイスの目修正を受ける。下記の例に表示された通り、米軍ユニットやその支配地域の存在は友軍が占めるヘクスを通り抜けたとどられない限り、上記の「2ヘクスの列」を妨げるものとする。



例1

司令部は遮断されている



例2

司令部は遮断されていない

c) 混乱ユニットは、ダイスの目に「+1」の不利な修正を加えることで離脱することができる。たとえ同一ヘクス内に指揮良好状態のユニットが存在していても、この修正を無効にはできない。

d) 麻痺ユニットは離脱できない。[9.53項を参照]

9.9.2 臨機射撃を被ることなく離脱するためには、米軍プレイヤーは離脱表上で「煙幕」の結果を獲得しなければならない。日本軍プレイヤーは「脱出」の目を出さなければならない。離脱している複数のユニットは敵支配地域の制限下 [9.8項を参照] で移動するが、これらは最初に同一のヘクスに進入する。最初のヘクスに進入した後に、離脱している複数のユニットは自由に異なる方向へ移動することができる。

a) 交戦ヘクス内に残された敵ユニットは離脱している部隊に支配地域を及ぼさない。しかし、他の指揮良好で非交戦状態にある全てのユニットは通常どおり支配地域

を及ぼす。

b) 離脱している部隊は、離脱中には浸透移動を使用できない。

9.93 「離脱表」上で臨機射撃の結果が導き出された場合、当該ヘクス内に残っている敵ユニットは「射撃戦闘表」を使用して射撃する。射撃するためには1つ以上の敵ユニットが指揮良好でなければならず、麻痺や混乱状態のユニットは射撃できない。

a) 臨機射撃を解決するためには、離脱している全てのユニットは進入する最初のヘクス内で一時停止する。次いで敵プレイヤーは同ヘクスに残された自軍指揮良好ユニットの全射撃戦力値を合計し、射撃戦闘に係る全コラムシフトと修正を適用させ、射撃戦闘表上で射撃戦力値に一致するコラムを見つけ、ダイスを1つ振って同表による結果を適用させる。

b) 射撃戦闘表上の様々なコラムとダイスの目修正は、射撃戦闘のルールで説明される。[10.0項を参照] 臨機射撃においては、離脱ユニットは離脱するヘクス内の最も防御に適した地形を使用する。ただし、例外として米軍ユニットが日本軍の陣地から離脱する場合には、陣地からの恩恵を受けられない。[9.6項を参照]

c) 臨機射撃は、完全に交戦ヘクスからのみ行われる。いかなる種類の支援射撃も認められない。

d) 臨機射撃による不利な修正は、離脱しているユニットにのみ影響を与え、直ちに適用される。射撃戦闘結果のルールが適用される。[10.3項を参照] いかなる不利な結果でも離脱しているユニットは当該フェイズ中の移動を停止しなければならない。

e) 「効果なし」の結果では、離脱してい

るユニットは通常どおり自身の移動を継続することができる。離脱している複数のユニットはこの時点で分離できる。

9.94 離脱しているユニットのヘクス列内の妨害マーカーや地雷原は、各々のルールに従って扱われる。[8.33項と9.14項を参照] ただし、臨機射撃は常に最初に解決される。

9.95 離脱しているユニットは、離脱した同一のゲームターンに突撃を実施することはできない。ただし、残された敵ユニットは、突撃を実施している際に指揮良好である場合に限り、これを行うことができる。

9.96 交戦ヘクスからユニットが離脱した後に、フェイズプレイヤーはそのヘクスから交戦マーカーを取り去る。複数のユニットが離脱する場合は、これら全てが交戦ヘクスから離れなければならない、部分的な離脱は認められない。

10 射撃戦闘

Fire Combat

ルールの概要：

射撃戦闘フェイズは、米軍プレイヤーが自軍移動フェイズを終えた後に発生する。隣接して互いにZOCを及ぼす（いくつかの事例では互いに離れたままで）敵対するユニットは、射撃戦闘表で射撃戦闘を解決する。

手順：

射撃戦闘は同時に実施され、互いのZOCを占める敵対するユニット間で強制される。最初に、米軍プレイヤーが目標と望む敵占有ヘクスに対して友軍の射撃戦力値を合計する。これには全ての直接射撃、前進観測、間接射撃が含まれる。適用可能なコラムシフトとダイスの目修正を考慮し、射撃戦闘表上の適切な地形コラムを照合し、ダイスを1つ振って同表の結果をチェックする。米軍が終了した後に、日本軍プレイヤーが自身の射撃戦闘を実施する。ヘクス間の射撃戦闘が全て行われてから、当該ヘクス内のユニットに対する結果が適用される。便宜的に、米軍プレイヤーが常に最初にダイスを振る。

10.1 射撃戦力値

戦闘ユニット・カウンター上の左下方の数字は、敵ユニットに対する射撃戦闘能力を表す。これらの値の合計は、射撃戦闘表上の適切な地形列を指定する際に「命中」についての可能性を決定する。射撃は、射撃ユニットから敵ユニットへの距離により、額面値又は減少戦力で実施される。

10.1.1 指揮良好状態の友軍ユニットは、常に隣接する敵ユニットを射撃することができる。それらは、大火力を達成するために組み合わせることができる。例えば、9-4-5と7-3-5の戦力を有する2個米軍大隊が、隣接す

る日本軍ユニットを射撃するとする。アメリカ軍は“16”の値（9+7）の合計額面値で射撃することになる。

10.1.2 目標ヘクスを射撃する合計射撃戦力値は、表上に列記された適切な地形に適合させなければならない。例えば、上記の16の米軍値が荒地ヘクス内に位置する敵ユニットを射撃すると、米軍プレイヤーは“荒地”ラインを調べて、“16”のコラム上で16値を指定する。

a) 複合地形を含んでいるヘクスでは、そこを占めるユニットは同ヘクス内に存在する最も防御側に有利な地形の恩恵を得る。表示されているように、横の列が高いレベルにあるほど防御効果が増大し、地形が険峻であればあるほど同一の結果を達成するために必要な射撃戦力値の数が大きくなる。陣地内の目標の場合には、陣地マーカーの下がいかなる地形であろうとも、米軍プレイヤーは最上列「稜線、陣地、首里」を使用する。

b) 射撃戦力値は、時には表上のコラム数の間に位置することが生じることになる。この場合には、射撃プレイヤーは2つのコラムのより低い方を使用する。例えば、11の値は“10”のコラム上で射撃する。

c) 目標ヘクスに命中させるためには、少なくとも最左端に表示されているごとく、最小の数字が要求される。プレイヤーがより少ない値で射撃を実施すると、敵ユニットに命中させる可能性を減少させる。仮に最小の射撃戦力値未満で実施した場合、その結果は自動的に失敗となる。ただし、これによって10.0項の強制的な射撃の要件は満たすことができる。[10.23項の2を参照]

OKINAWA

d) 表の最右端のコラムは、実施可能な最大の射撃戦力値の数を設定する。仮に射撃プレイヤーが当該地形について表示されている数よりも高い値で射撃すると、超過した値は失われる。

10.1.3 戦車と速射砲

戦車と速射砲に限り、照準線の状態いかなるで、複数ヘクス離れた目標に直接射撃を実施することができる。

a) 戦車と速射砲ユニットは、2ヘクスまで離れた目標に直接射撃を実施することができる。その射程は、射撃するヘクス（含まない）から目標ヘクス（含む）までである。

b) 戦車又は速射砲は、射撃するヘクスの中心から目標ヘクスの中心までの想像上のラインを走る照準線を目標ヘクスまで設定しなければならない。これらの2ヘクスの間に横たわる地形は、照準線を妨害し得る。ユニットの存在は、決して照準線を妨害しない。

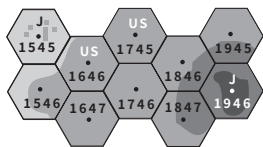
c) 荒地、稜線、町ヘクスを妨害地形と呼称する。仮に、射撃するヘクスと目標ヘクスとの間のヘクスが部分的又は完全に1つ以上の妨害地形を含んでおり、照準線がそのヘクスのいずれかの部分を横切るか、又はいずれかの妨害地形を含んでいるヘクスのヘクスサイドに沿って引かれると、その照準線は妨害されているものと見なされて射撃は実行できない。

d) 目標ヘクス並びに射撃ヘクス内の地形が射撃の実施を妨げることはない。戦車と速射砲は、荒地、稜線、町のヘクスの内外に射撃することができる。

e) 平地、破砕地、海上ヘクスを非妨害地

形と呼称する。戦車と速射砲は、これらの種類の地形のみを含んでいるヘクスに照準線を通すのであれば、無制限で射撃を実施する。

f) 以下は、沖縄での射撃戦闘の状況である。ヘクス1745内の米軍戦車は、ヘクス1646内の米軍ユニットを通して町ヘクス1545内の日本軍を射撃することができるが、ヘクス1846内の荒地地形がその照準線を妨害するので、ヘクス1946の日本軍には射撃できない：



10.14 指揮良好状態の日本軍迫撃砲／白砲は、砲の口径により複数ヘクス離れた目標ヘクスを射撃することができる。

- a) 81mm迫撃砲は2ヘクス離れた目標を、320mm白砲は3ヘクスまで離れた目標を射撃することができる。この場合の射程は、射撃している迫撃砲／白砲（含めない）から目標ヘクス（含める）までを数える。
- b) 迫撃砲／白砲は、ユニットやあらゆる種類の地形でもこれを越えて射撃を行うことができるが、かつ照準線を設定する必要はない。[10.13項を参照] これらのユニットは、単独で又は他のユニットと組み合わせて射撃を実施することができる。

10.15 間接射撃

指揮良好状態の砲兵は、隣接する敵の占有ヘクスに対して額面値で射撃を実施することができる。砲兵が選択された目標から3ヘクスよりも遠くに位置していた場合、同ユニットは1戦力で間接射撃を実施する。2～3ヘクスの距離での射撃については10.16項を参照のこと。

- a) 間接射撃を実施するためには、砲兵ユニット自体に記載された射程内に敵ユニットが存在していなければならない。野戦軽砲兵は15ヘクスまでの目標を、野戦重砲兵は20ヘクスまでの目標を射撃することができる。この場合の射程は、射撃している砲兵ユニット（含めない）から目標ヘクス（含める）までを数える。
- b) 間接砲兵射撃に関しては、照準線を設定する必要はない。[10.13項を参照] 砲兵は他のユニットやあらゆる種類の地形でもこれを越えて射撃を行うことができる。間接射撃に関しては、友軍ユニットが砲兵のために前進観測を行う必要はない。[10.16項を参照]
- c) 間接射撃を実施している全ての砲兵は、ユニットごとに「1」の値で砲撃することになる。これらのユニットが射撃する際に

は、各プレイヤーは射撃を完了したユニットを容易に管理するために、砲撃済みマーカーを載せて識別するとよい。

d) 砲兵による間接射撃は、他の友軍ユニットによる直接射撃と共に組み合わせてこれを実行することができる。

10.16 前進観測

砲撃目標への距離が2～3ヘクスである場合、砲兵ユニットは前進観測による恩恵を受ける可能性がある。

- a) この目標までの射程は、砲兵ユニットを含まないが、目標ヘクスは含む。砲兵ユニットから観測ユニットまでたどることができるヘクス列は、交戦ユニット、敵ユニット、敵支配地域が存在するヘクスから外れていなければならない。仮にこのヘクス列が上記ヘクスを含んでいる場合、前進観測は認められない。ただし、ヘクス列内に存在する友軍ユニットは、敵支配地域を無効にするものとする。
- b) 前進観測の資格を得るためには、射撃プレイヤーは少なくとも1友軍ユニットを観測ユニットとして行動させなければならない。観測ユニットは、指揮良好状態で目標ヘクスに隣接していなければならない。仮に観測ユニットが存在しなければ前進観測は失敗であり、砲兵は額面値で射撃を行うことはできない。この場合、間接射撃で目標ヘクスに対する射撃を実行することができる。
- c) 前進観測が成功すれば、砲兵から目標までの照準線を設定する必要はない。前進観測が有効である場合、観測ユニットが目標上への射撃を誘導できる。

10.17 目標ヘクスが砲兵の射程内にあり、かつ観測ユニットを有する場合は、射撃プレイヤーは前進観測の資格について判定することができる。砲兵と目標ヘクスを示し、ダイスを1つ振って「前進観測表」を判定する。目標ヘクス内の地形が平地のみである場合、ダイスの目に「-1」の有利な修正を受け取ることになる。

- a) 「成功」の結果では、射撃ヘクス内の全ての砲兵ユニットは目標ヘクスに対して額面値で射撃を実行することができる。それらはまた、他の友軍ユニットと共に射撃を組み合わせることができる。
- b) 「失敗」の結果では、砲兵は前進観測を得ることに失敗する。この場合、射撃プレイヤーが取り得る選択肢は次の3つである：
- ① 目標ヘクスに対して間接射撃を実行する。
 - ② 射撃を控えて他のどこかで前進観測の獲得を試みる。
 - ③ 他のどこかに間接射撃を実施する。
- 他の砲兵ユニットの前進観測について判定する前に、これら3つの選択肢の中から1

つを選択しなければならない。

10.18 ひとたび砲兵が前進観測の恩恵を獲得すると、同ユニットは指定された目標ヘクスを射撃しなければならない。射撃プレイヤーは前進観測を異なる目標へ次々に転送することはできず、砲兵は先に宣言したヘクスに指向される。

注意：異なるヘクスに存在する複数の砲兵ユニットは、同一の目標ヘクスに対して前進観測の可否を判定することができ、それに成功した砲兵ユニットは、間接射撃を実施している他の砲兵と射撃戦力を統合して当該目標に対する射撃を行うことができる。

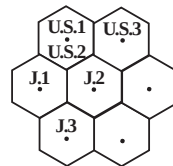
10.2 射撃の実施

米軍プレイヤーは、自軍のどの指揮良好状態のユニットが敵のヘクスを射撃するのかを決定し、投入された射撃戦力値を合計し、ダイスを振って射撃戦闘表上で結果をチェックする。ダイスの目はコラムシフトとダイスの目修正によって変化し得る。日本軍プレイヤーが反撃射撃を実施した後に、その結果を目標ユニットに適用する。

10.21 混乱、麻痺、交戦状態のユニットは射撃を実施することができない。非交戦状態であり、かつ指揮良好状態にあるユニットに限り、射撃フェイズにおいて射撃を実施することができる。射撃戦闘は同時に行われたものと見なすため、当該フェイズ中に敵の射撃によって混乱や麻痺状態になった指揮良好ユニットは、反撃射撃を行うことができる。

10.22 ユニットの、友軍ユニットに隣接する全ての敵ユニットが友軍から射撃を受けている限り、1つの敵目標ヘクスに対して共同で射撃することができる。

以下の例で、射撃プレイヤーが自身の戦闘射撃を振り分けることができるいくつかの方法を表示する。



- a) 上記の例では、U.S.1又はU.S.2（両方ではない。）は、U.S.3と合同してJ.2を射撃することができる。他の方法としては、U.S.1及びU.S.2は両方共J.1を射撃することができる。この場合、U.S.3はJ.2のみを射撃することができる。
- b) 日本軍の場合、J.1とJ.2はそれぞれ独自に米軍が占めるヘクスを射撃しなければならない。迫撃砲ユニット（J.3）は、その射撃によりJ.1又はJ.2を支援することができる。
- c) 仮にこれらの前線ユニットのいずれかが10.1項の下に長射程射撃の能力を有していたとしてもこれを実施することはできず、その

唯一の選択肢は自身に隣接する敵ユニットへの射撃に限定されることに注意すること。
[10.15、10.16、10.17、10.18項を参照]

10.23 射撃プレイヤーは「射撃戦闘表」でダイスを振る前に、自軍射撃ユニットを指定しなければならない。射撃実施の資格を有する各ユニットは1フェイズにつき1度だけ射撃することができ、その全ての使用可能な射撃戦力値を使用する。ユニットは、他の友軍ユニットに射撃戦力値を貸し与えたり、異なるヘクス間に固有の射撃戦力値を分割できない。敵が占める各ヘクスは、1フェイズにつき1度だけ射撃を受け得る。

上記の制限内で、射撃プレイヤーは「射撃戦闘表」に表示された最小値を満たす十分な射撃戦力値を持たぬ隣接する友軍ユニットにより、特定のヘクスに対して「牽制射撃」を行うことができる。例えば、5-3-6の日本軍歩兵は、荒地地形を含んでいる隣接する米軍目標ヘクスを射撃することができる。最小の荒地地形コラムでダイスを振るためには“6”射撃戦力値が必要なので、当該ユニットの射撃は自動的に失敗するが、これにより他の日本軍ユニットが別のヘクスを射撃することが可能となる。

a) 長射程射撃 [10.13 - 10.17項を参照]を実施しているユニットは、単独で射撃するかあるいは隣接するユニットと組み合わせることによって表上のコラムで命中させるために必要とされる最低限の値に達するために十分な射撃戦力値を以て射撃できない限り、牽制射撃を行うことはできない。

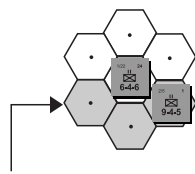
10.24 コラムシフトとダイスの目修正は、射撃戦闘に影響を及ぼし得る。例えば、疲労レベルⅡの状態にある2個の6-8-6米軍戦車ユニットが、破砕地形内の日本軍歩兵ユニットを射撃したとする。米軍の“12”射撃戦力値は、それらの疲労のために“12破砕地”コラムから“10破砕地”コラムにシフトし、戦車が歩兵を射撃しているのでダイスの目から“1”を引く。[14.4項及び「射撃戦闘表」を参照]

a) 異なる疲労レベルの複数のユニットを組み合わせる射撃する場合には、米軍プレイヤーはコラムシフトを決定するために最も高い(悪い)疲労レベルを使用する。
[14.4項の1を参照]

b) 1つ以上の日本軍速射砲ユニットが目標ヘクス内に存在する場合は、常に米軍戦車の射撃は“－1”修正を失う。ただし、米軍戦車に対して射撃している日本軍速射砲は、目標ヘクス内に他の米軍ユニットが存在していても、“－1”修正が失われることはない。

c) 陣地内の日本軍ユニットは、1つ以上の米軍ユニットによって陣地に隣接する「側背」ヘクスからの射撃を受けると、自身の射撃時に“－1”修正を失う [9.61項c

を参照]：



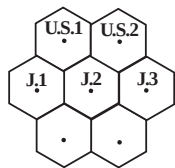
(これらグレーで表示してあるのが「側背」ヘクスである)

d) 日本軍の機関銃ユニットは、たとえそれらが射撃戦闘表における最小コラムの要件を満たしていなくとも、射撃結果を1コラム右にシフトさせる。例えば、4-5機関銃ユニットが稜線上の米軍目標ヘクスを射撃する場合、その機関銃は最小の「8稜線」コラムに射撃をシフトさせることになる。どれだけ多くの機関銃ユニットが射撃を組み合わせても、機関銃についての最大シフトは右への1コラムである。

10.3 射撃戦闘結果

射撃戦闘は同時に行われるので、両陣営が当該ヘクスにおける射撃を完了するまでその結果は適用されない。退却の結果は友軍ユニットを当該ヘクスから強制退去させるものであるが、日本軍ユニットに限り、ステップ・ロスの代わりに退却することが認められる。前進するユニットは、退却するユニットを追撃できる。

10.3.1 敵対するユニットがその射撃を終了し、プレイヤー諸氏が他の関係のない射撃に移行する前に効果を発揮するので、射撃結果は複数ヘクス内において実行される可能性がある。下記は射撃グループの例である。



a) 上図のユニットの射撃は、左と右のグループに分けることができる。

b) 左のグループでは、U.S.1とJ.1、J.2が射撃を交え、J.1の反撃射撃で、U.S.1がステップ・ロスしてJ.1は退却する。

c) 左のグループが終了した後に、右のグループが射撃することができる。U.S.2とJ.3が射撃を交えてその結果を実行する。

d) J.2は右又は左のグループに合同できる変動ユニットであることに注意。J.1が左のグループを射撃するので、J.2は左のグループに反撃射撃を行う必要はなく、日本軍プレイヤーの判断で自由にU.S.2を射撃することができる。

10.3.2 麻痺、混乱、退却の結果は、目標ヘクス内の全てのユニットに影響することに

なる。ステップ・ロスの結果では、所有するプレイヤーはどのユニットがロスを被るのかを選択する。

a) “S”の結果は、1つのユニットがステップ減少を受けることを意味する。“S2”の結果は、プレイヤーの判断で、1つか2つのユニットが合計で2ステップ減少を被ることを意味する。ユニットが1ステップのみを残しており、所有しているプレイヤーがそれをステップ・ロスさせることを選択すると、そのユニットは除去される。

b) “S2”の結果を被る日本軍はそれらが2ステップを失ってそのヘクス内に留まるか、あるいは1ステップを失って1ヘクス退却するか追加の選択肢を有する。

c) すでに麻痺や混乱状態にあるユニットは、更に麻痺や混乱の結果を受けてもそのままの状態に留まり、追加の罰則はない。

10.3.3 退却ユニットは可能な限り敵の支配地域ではない空白ヘクスに撤退しなければならない。前記の条件を満たす空白ヘクスが存在しない場合に限り、スタッキング限度 [9.41項を参照] に従い、友軍が占めるヘクスに進入することができる。しかしながら、当該ヘクスがすでにスタッキングの上限に達していた場合、退却しているユニットは従前から当該ヘクスにいたユニットを後方に置き直す。スタッキング限度を満たす必要があれば、置き直されたユニットの全てがスタッキング限度を満たすまで順次「置き直し」を行うこと。

10.3.4 手近な敵ユニットや禁止地形のために、退却しているユニットは時としてステップ・ロスを被ることになる。

a) ユニッツは、他のヘクス内に進入することができない場合に限り、敵支配地域内の空白ヘクスに進入することができる。その代償として1ステップ・ロスが課せられるが、複数のユニットが当該ヘクスへ退却した場合、所有するプレイヤーはどのユニットが損失を吸収するのかを決定する。

b) 海洋ヘクス以外に退却すべきヘクスが存在しないユニットは、(部隊全体で)1ステップ・ロスしてその場に留まる。複数のユニットが当該ヘクスへ存在した場合、所有するプレイヤーはどのユニットが損失を吸収するのかを決定する。

c) 退却可能なヘクスが、移動が禁止されている稜線、首里、荒地地形しかない重車輻ユニット [9.24項a参照] は、1ステップ・ロスを被ってその場に留まる。たとえ2つのユニットが含まれていたとしても、合計で1ステップのロスである。重車輻と共にスタックした他のユニットは10.33項並びに10.34項aで規定された退却の優先度に従って退却しなければならない。なお、道路や小径ヘクスサイドを通して禁止地形に進入することができるのであれば重車輻

は単にその道路や小径に沿って退却する。

10.3.5 退却の無視

稜線ヘクスや首里ヘクスに存在する日本軍ユニットは、退却の結果を無視することができる。陣地だけではこの恩恵は与えられない。稜線や首里における「退却の無視」は、日本軍プレイヤーに限りこれを選択できる。

10.3.6 前進

退却する敵ユニットに隣接し、これを射撃した友軍ユニットは、友軍ユニットがいかなる不利な戦闘結果も被らなかった場合に限り、空け渡されたヘクス内に前進する選択肢を有する。

a) たとえ隣接していたとしても、退却す

るユニットを射撃していない友軍ユニットは、当該ヘクスへ前進することはできない。b) 1つ又は複数の前進資格を有するユニットは、空け渡されたヘクス内へ移動することができ、そこで停止する。前進は直ちに実施されなければならない、さもなければこの機会は失われる。空け渡されたヘクス内の敵支配地域は、前進するユニットには何ら影響を及ぼすことはない。なお、スタッキング限度は全ての時点で適用される。

10.4 共同射撃

複数の友軍ユニットが1つの目標ヘクスを射撃する際には、所有するプレイヤーは

それらを「射撃戦闘表」上での1度のダイス振りに組み合わせることができる。これを共同射撃と呼称する。射撃実施の資格を有するとの条件の下に、以下のいずれかのユニットが共同射撃を実施することができる：

- ① 隣接ユニット
- ② 2ヘクス以内の戦車や速射砲
- ③ 2～3ヘクス以内に位置した砲兵（前進観測と共に）
- ④ 間接射撃を使用している砲兵
- ⑤ 日本軍については、2～3ヘクスからの迫撃砲／臼砲の射撃

11 突撃戦闘

Assaults

ルールの概要：

突撃戦闘は1ゲームターン内に2度起こり得る。各陣営は、自軍の突撃フェイズを有する。敵に突撃するためには、フェイズプレイヤーが、自軍突撃フェイズ開始時に突撃するユニットに隣接する敵の占有ヘクス内に友軍ユニットを前進させるか、又はすでに交戦状態のユニットで突撃を実施することができる。次に突撃戦闘表上で攻撃を解決する。突撃は、米軍の「突撃」戦術や日本軍の「反撃」戦術が選択されていてこれを強制されていない限り、常に自発的なものである。なお、日本軍プレイヤーについての「反攻」時にも突撃は強制される。

手順：

フェイズプレイヤーは、1度に1つの突撃を実施する。各突撃ヘクスについて、全ての突撃ユニットと防御ユニットの突撃戦力を足すことによって部隊密度を調べ、そのヘクスに投入された日本軍迫撃砲／臼砲の射撃戦力の数を合算する。次に攻撃側の突撃戦力から防御側のそれを差し引くことにより、戦力差を求める。[11.2項を参照] その結果を突撃戦闘表の適切な列に設定し、適用される全てのコラムシフトとダイスの目修正について調整する。表に列記された適切なプラスやマイナスの修正によってダイスの目を変更し、自身が選択する次の突撃を解決させる前に、直ちに最終的な表の結果を実行する。そのフェイズにおける自軍の全ての突撃を解決するまで、この手順を繰り返す。

11.1 突撃の資格を有するユニット

突撃を実施できるのは、突撃戦力値を有する指揮良好状態のユニットに限る。それらは、全てのスタッキング限度 [9.4項を参照] も遵守しなければならない。突撃ヘクスを射程内に収める日本軍迫撃砲／臼砲は、支援とし

てその射撃戦力値を投入することができる。

11.1.1 混乱又は麻痺状態のユニットは突撃を実施することはできない。それらは突撃に対して半減戦力で防御する。この場合、突撃戦力値を最初に合計し、次に半分ににする。（端数切り上げ）例えば、5-3-6の日本軍混乱ユニットが3-1-6の日本軍混乱ユニットと共に防御しているとする。合わせて2戦力値で防御する。（4を2で割る）

11.1.2 突撃戦力値を持たないユニットは、突撃を実施することはできない。これらのユニットは、砲兵、迫撃砲／臼砲を除き、指揮良好状態である場合はその射撃戦力値で防御し、麻痺又は混乱状態である場合には半減戦力（全ての端数は切り上げ）で防御する。砲兵、迫撃砲／臼砲は、指揮良好状態であるか否かにかかわらず、常にユニットごとに1戦力値で防御する。

突撃防御に関しては、戦車と速射砲は、自身の射撃戦力値で防御する。

11.1.3 突撃戦力値を有する指揮良好状態の交戦ユニットは、同一ヘクスを共有している敵部隊に対して突撃を実施することができる。この突撃は、フェイズプレイヤーが元々突撃戦闘を始めたプレイヤーであるか否かにかかわらず発生し得る。

a) 日本軍は迫撃砲／臼砲による支援を要請することができるが、他の増援は認められない。両陣営は指揮統制のルールに従う。[13.0項を参照]

b) 交戦ユニットについての突撃戦闘は自発的に行われる。（強制ではない）

11.1.4 突撃戦闘時のスタッキング限度は、敵が占めるヘクスへ進入し突撃を実施する2つの友軍ユニットまで認められる。複数のユニットは、米軍の「突撃」を含む特定の戦術状況を除いて、同時にヘクス内へ進入することができる。

OKINAWA

突撃戦闘

a) 米軍プレイヤーが当該ゲームターンに「迂回」、「準備」、あるいは「浸透」戦術を選択しており、かつ日本軍プレイヤーが自身の戦術選択として「温存」を選択していた場合、米軍プレイヤーは突撃ヘクス内に2番目のユニットを進出させる前に、以下のチェックにパスしなければならない。

最初に、米軍プレイヤーは1ユニットを突撃ヘクス内へ前進させる。（チェックはない）次に、突撃を実施する資格を有する他のユニットを指定し、その2番目のユニットの投入を試みる旨を宣言する。続いて、米軍プレイヤーはダイスを1つ振り、結果を決定するために「戦術表」で「温存」の表題の右欄を参照する。結果が「成功」であれば、先刻突撃を宣言されたユニットは前進し、1番目の突撃ユニットに合流しなければならない。

b) 突撃を宣言された2番目のユニットが前の前進チェックに失敗すると、米軍プレイヤーは同一の手順を繰り返すことにより、別のユニットの使用を試みることができる。この手順は、突撃の資格を有するユニットが使用可能であり、しかも以前の全ての試みが失敗している場合に限り、継続することができる。

c) あるヘクスに対する第2の突撃ユニットとしての前進チェックに失敗したユニットは、別のヘクスに対する2番目のユニットとして突撃への参加を再度試みることができる。あるいは未だ突撃が実施されていないヘクスに対する1番目の突撃ユニットとして突撃戦闘を開始することができる。ひとたびユニットが突撃に投入されると、他のヘクスへ前進する資格は失われる。

d) 前述の2番目のユニットに係るチェックは、米軍プレイヤーが「突撃」戦術を選択していた場合は適用されない。2番目の

ユニットは、自由に突撃ヘクスへ進入することができる。

11.1.15 全ての手番ユニットが突撃に投入されたら、日本軍プレイヤーは友軍ユニットを支援するために、直ちに支援実施の資格を有する迫撃砲／臼砲を投入することができる。迫撃砲／臼砲は日本軍突撃フェイズでは攻撃を支援することができ、米軍突撃フェイズには防御を支援することができる。迫撃砲／臼砲は、支援に供される前に以下の条件を満たさなければならない。

a) 条件1 迫撃砲／臼砲ユニットは、1個以上の友軍ユニットを含んでいる突撃ヘクスを射程に収めていなければならない。射程は、射撃戦闘と同じ方法で計算される。[10.14項を参照]

b) 条件2 迫撃砲／臼砲ユニットが友軍ユニットに支援を与えるためには指揮良好状態でなければならない、さもなくば突撃戦闘（の支援）に投入することはできない。なお、ある突撃戦闘に従事させられるか、あるいは麻痺又は混乱状態の迫撃砲／臼砲ユニットは、他の友軍ユニットを支援することはできない。

c) 前記a、bの規定により資格を有すると認められた迫撃砲／臼砲ユニットは、1度に1つの突撃に投入される。特定の迫撃砲／臼砲ユニットを投入するに際し、日本軍プレイヤーは突撃ヘクス内のユニットを射撃することを宣言する。日本軍プレイヤーは、突撃戦闘が解決される前に迫撃砲／臼砲の射撃を宣言しなければならない。日本軍プレイヤーは、支援への投入を宣言された各ユニットについて、迫撃砲／臼砲の射撃が命中したのは敵ユニットであるか、それとも友軍ユニットであるかを判定するために、「日本軍迫撃砲／臼砲精度表」上でダイスを1つ振る。ダイスの目に従って、日本軍プレイヤーは日米どちらかの陣営の突撃戦力に迫撃砲／臼砲の射撃戦力値を加える。

d) 上記の制限内で、複数のユニットが特定の突撃ヘクスを支援できる。ただし、資格を有する各迫撃砲／臼砲ユニットは1つの突撃フェイズに1度のみ支援射撃を行うことができることに留意する。

11.2 突撃戦力の比較

突撃の結果は2つの方法で比較される。すなわち、その部隊密度についてと、その突撃戦闘値による戦力差についてである。

11.2.21 「突撃戦闘表」の上部にある4つの横列は、突撃に参加している両陣営の戦闘ユニットの部隊密度に当てはまる。1つの突撃に含まれた一定の密度を決定するために、フェイズプレイヤーは存在する全ユニットの実際の部隊密度を合計し、投入された日本軍の迫撃砲／臼砲の射撃戦力値を加え、表上で

正確な合計戦力を見つける。例えば、2つの米軍海兵ユニットが日本軍の混成部隊に突撃したとする。米軍は10-5-5と9-4-5海兵ユニットを以って日本軍の2-5速射砲ユニット、4-5砲兵ユニット、混乱した5-3-6歩兵ユニットを攻撃する。米軍が突撃戦闘についてダイスを振る前に、日本軍プレイヤーは3-5迫撃砲ユニットを投入させる自身の意図を宣言する。迫撃砲を含む合計部隊密度は“17”（＝米軍突撃戦力値の9、日本軍突撃戦力値の8、正確な迫撃砲射撃の3、速射砲の2、砲兵の1、混乱状態の歩兵ユニットの2）である。突撃戦闘表上で“17”の部隊密度の合計は、“部隊密度15－20”列上で解決される。

11.3 コラムシフト

突撃に関する調整済みの戦力差を見つけたら、フェイズプレイヤーは戦力差の縦列が左や右にシフト（移し替え）するか否かを判定する。仮に自身の突撃が「突撃戦闘表」の下に表示されたいずれかの事例に適用されると、上記の縦列を移し替える。（以下“コラムシフト”と呼称する。）敵の突撃を受ける場合、日本軍は何らかの防御支援シフトを得る前に、規定のチェックにパスしなければならない。

11.3.1 シフトは累加可能であり、その効果は互いに相殺される。例えば、平地地形内の突撃（右に1シフト）が米軍の疲労レベルIIのユニットによって実施されている（左に2シフト）場合、この突撃の最終的なシフト結果は左に1コラムということになる。

11.3.2 複合地形が存在するヘクスでは、防御側は最も有利な地形の恩恵を得る。例えば、稜線上の陣地内の防御側は、左に2コラムシフトを受け取ることになる。シフトを決定する際には、陣地は地形の一種としてカウントされる。

11.3.3 防御支援

米軍ユニットの突撃を受ける場合、日本軍は防御支援による別の恩恵を受けることができる。この恩恵を受けるためには、以下の3段階の手続きが必要とされる。

第1段階の手続き

まず、資格（本項aを参照）を有する日本軍ユニットが突撃ヘクスに少なくとも1個隣接しているか否かを判定する。日本軍が「撤退」戦術を使用している場合は、資格を有するユニットが突撃ヘクスから1ヘクス離れていても構わない。

a) 防御支援の資格を有するユニットとは、指揮良好状態にある日本軍ユニット（防衛隊は資格を持たない）のことである。当該ユニットは防御支援の可否が判定される瞬間に「交戦」や「突撃」から解放されていなければならない。仮に当該ターンに「撤退」戦術が使用されている場合、ユニットと突撃ヘクスの間にあるヘクスはいかなる米軍ユニット

やその支配地域からも解放されていなければならない、さもなくば支援は自動的に取り消される。ただし、件の間にあるヘクス内に日本軍ユニットが存在していれば、支援目的に関して米軍の支配地域を無効にする。

b) 指揮良好状態にある迫撃砲／臼砲は、「日本軍迫撃砲／臼砲精度表」で判定する際に、突撃している米軍ユニットに射撃を命中させていたという条件の下に、この資格を有することができる。

11.3.4 第2段階の手続き

11.3.3項a及びbに規定された資格を有する日本軍ユニットが1個以上存在すると、プレイヤー諸氏はここで防御支援に関する第2の手続きを解決することになる。米軍プレイヤーは、米軍戦車が自軍突撃ユニットと共に連携できるか、そして件の突撃ヘクス内に関する防御支援を無効にすることができるか否かを判定する。

a) 連携を試みるためには、米軍プレイヤーは予め少なくとも1個の指揮良好状態にある米軍戦車ユニットを突撃ヘクス内、又はそれに隣接させていなければならない。次にダイスを1つ振って「米軍戦車連繫表」上で結果を照合することにより、連繫について判定することができる。

b) 同表を使用するために、米軍プレイヤーはどれだけ多くの資格を有する戦車ユニットが含まれているのかを数え、ダイスを1つ振って連繫表上の適切なヘクス位置の列を照合する。指揮良好状態にある1つ以上の戦車ユニットが突撃ヘクス内に存在する場合には「同一ヘクス」列が適用され、さもなくば「隣接ヘクス」列が使用される。1つ以上の防御ユニットが麻痺か混乱状態だと、“－1”のダイスの目修正がある。

c) 最終的な修正後のダイスの目が表上の数字の1つに一致する場合、その戦車隊が連繫を取って件の突撃ヘクス内へのいかなる防御支援も禁止させることを意味する。「1+」のダイスの目は、戦車隊が炎放射戦車の投入に成功することを意味し、直後の突撃でダイスの目に“+1”の修正を加える。

d) 最終的な修正後のダイスの目が表上の数字を上回っている場合、戦車隊は連繫に失敗し、防御支援が未だに可能であることを意味する。仮に戦車隊が突撃ヘクス内に存在していると、連繫に失敗しても突撃に投入されているものと見なされる。

e) 突撃ヘクスに隣接する戦車隊は、複数の突撃に連繫させることができる。突撃ヘクス内に位置する戦車隊は、自身の突撃ヘクス以外とは連繫できない。

f) 戦車隊は、進入が禁止されている地形内に対する連繫の試みを行うことはできない。例えば、戦車隊は小径や道路の存在しない荒地地形内の突撃に隣接するかもしれ

ないが、その連繋は禁止される。

単純で大雑把なやり方：戦車隊が隣接するヘクスサイドを通して突撃ヘクスに進入できなければ、突撃には連繋できない。

11.35 第3段階の手続き

米軍の戦車連繋が完全に失敗するか、あるいは件の突撃ヘクスに対しては当初からこれが不可能である場合は、各プレイヤーは次に防御支援に関する第3の手続きへ進むことになる。日本軍プレイヤーはここで、隣接するユニットが突撃ヘクス内の友軍ユニットを支援することができるか否かを判定する。この時点で、米軍プレイヤーは防御支援を除く全てのコラムシフトをすでに実施している。

a) 防御支援についてチェックするために、日本軍プレイヤーは「突撃戦闘表」を照合する。同表には太い線が左下から右上へこれを横切る形で描かれている。この太線（以下「支援ライン」と呼称する。）は防御支援についての限度を設定するものであり、太線より上のダイスの目が「成功」で下が「失敗」である。突撃戦力の差の列と支援ラインを照合させ、日本軍プレイヤーは防御支援を獲得するために必要となる数字を設定する。

b) 資格を有する日本軍支援ユニット[11.33項a及びbを参照]を含む各ヘクスについて、日本軍プレイヤーはダイスを1つ振る。ダイスの目が支援ラインの上であれば、その突撃差のコラムは左に1シフトする。ラインより下のダイスの目は効果なしで、防御支援は失敗したことになる。米軍プレイヤーが当該ゲームターンに「迂回」戦術を選択していた場合、日本軍プレイヤーは常にダイスの目に“+1”を加えなければならない。

c) 突撃に係る防御支援についての全てのチェックは、突撃戦闘力差の列の上で発生する。いかなる防御支援のコラムシフトも、その突撃についてのチェックが完了するまで遅滞される。

d) 最右端の差のコラムで発生する突撃では、全てのダイスの目が支援ラインより下となるので、防御支援は実行不可能である。

e) 資格を有する日本軍ユニットは、支援を要請している突撃ヘクスに隣接しているか、又は「撤退」戦術が使用されている際に1ヘクス以内にあるという条件の下で、複数の突撃防御を支援することができる。

11.4 突撃のダイスの目修正

フェイズプレイヤーはダイスを1つ振り、突撃戦闘表上で結果をチェックすることで突撃戦闘を解決する。表の下部には、ダイスの目を修正し得る様々な修正要素が記載されている。特定の日本軍の修正は、日本軍プレイヤーが適用させる前に事前の宣言を必要とする。

11.41 フェイズプレイヤーが突撃についてチェックする前に最終的な実質修正を決定しなければならない。個々の修正は累加し得る。例えば、日本軍機関銃部隊は米軍の突撃に対し“-1”の修正、泥濘で“-1”（追加の-1）修正、混乱状態の歩兵ユニットの“+1”であり、この突撃の実質修正“-1”が米軍プレイヤーのダイス目に適用される。

a) どれだけ多くの機関銃ユニットが存在していても、修正は“-1”のみである。

b) どれだけ多くの麻痺又は混乱状態のユニットが含まれていても、修正は“+1”のみである。

11.42 日本軍司令部ユニットは1ゲームターンに1度のみ特別な変動修正を与えることができる。米軍突撃フェイズに実施される突撃の1つに対し、米軍のダイス目に“-1”の修正をもたらすか、又は日本軍突撃フェイズに実施される突撃の1つに対する支援で日本軍のダイス目に“+1”を加えることができる。突撃や防御のどちらに司令部を使用するのかどうかの選択権は日本軍プレイヤーにあり、突撃についての最終的なダイス振りの前にこれを宣言しなければならない。

a) 突撃や防御を支援するためには、司令部は指揮良好状態で突撃ヘクスの2ヘクス以内に存在していなければならない。この範囲は、日本軍の「離脱」と同一の方法で計算される。[9.92項を参照]

b) 司令部が突撃ヘクスを占めている場合、同ユニットが退却や敵ユニットの除去によって突撃や防御から解放されていない限り、自身のヘクス内における突撃や防御以外は支援することができない。

c) 司令部による修正は自身のヘクスではない限り、交戦ヘクスには使用不能である。

11.43 「万歳」突撃修正の“+1”は、常に日本軍の突撃において使用可能である。この修正を使用するためには、日本軍プレイヤーはダイスを振る前に万歳を宣言する。

a) 万歳修正は状況にかかわらず、いかなる日本軍の突撃についても宣言され得る。

b) 生き残っている攻撃側ユニットは、突撃の結果が何であれ、完全な1ゲームターンの間は混乱状態となる。万歳ユニットは、次のゲームターンの回復フェイズになるまで「回復」することができない。[15.0項を参照]

11.5 突撃戦闘結果

フェイズプレイヤーは、望む順番で自軍の突撃を実行する。各突撃が終了するごとに、突撃戦闘の結果が直ちに実行される。射撃戦闘とは異なり、突撃戦闘は同時であるとは見なされない。

11.51 突撃戦闘表上の大部分の結果は、攻撃側に影響を有する「A」又は防御側に影響を有する「D」の結果である。時には

「Eng」[交戦]の結果も現れ、これは当該ヘクス内に存在する両陣営の全てのユニットに適用される。この場合、フェイズプレイヤーは「交戦」マーカーをユニットの最上部に置き、全てのユニットはそのヘクス内に留まる。

11.52 退却する際には、退却しているプレイヤーは自軍の部隊全てを突撃ヘクスから撤退させる。射撃戦闘と同一の退却優先度と敵支配地域に進入することによるステップ・ロスの適用を守らなければならない。[10.33項及び10.34項を参照] 退却は、日本軍がステップ・ロスを控えるために退却するのではない限り、その距離は1ヘクスのみである。

a) 日本軍ユニットに対するA1やD1の結果では、日本軍プレイヤーは次の退却オプションを持たない。その部隊はステップ・ロスを行って1ヘクス退却しなければならない。

b) 日本軍ユニットに対するA2やD2の結果では、2番目のステップ・ロスを行うことを避けるために、日本軍プレイヤーは1ヘクス余分に退却することで、ステップ・ロスを“1”に抑えることができる。

c) 日本軍ユニットに対するD3の結果では、日本軍プレイヤーは以下を行うことができる：

1ヘクス退却する——3ステップ損失

2ヘクス退却する——2ステップ損失

3ヘクス退却する——1ステップ損失

d) 日本軍プレイヤーが自身のユニットに複数ヘクス退却させることを選択すると、次の突撃が実行される前にそれを行わなければならない。米軍の突撃から退却する場合は、米軍は1つ以上の突撃ユニットを、日本軍の支配地域を無視して、1ヘクス前方に前進させることができる。前進のヘクスは、空白かつ退却の道筋に従わなければならない。突撃後の前進は直ちに行わなければならない。さもなければその機会は失われる。米軍の戦車隊は、小径や道路に沿ってではない限り、進入が禁止された地形内には前進できない。[地形効果表を参照]

11.53 「退却」の結果が生じた場合、稜線ヘクスや首里ヘクスを含む全てのタイプの地形からユニットが退却する必要がある。日本軍の退却又はユニットの除去によって空白の状態に残されたいかなる日本軍陣地も、後の再配置のために取り去られる。[9.6項を参照]

11.54 日本軍プレイヤーが第三十二軍司令部を突撃に参加させる場合には、常に他のいかなる突撃ユニットとも同様に、司令部を退却又は除去することができる。ただし、司令部が突撃に対して防御している場合には、その結果は異なる。

a) 防御に成功した場合（米軍ユニットが退却するか交戦状態になる）は、司令部には何ら影響はない。

b) 防御に失敗した場合（日本軍の退却）は、日本軍ユニットが1つでも司令部と共に生き残っている限り、司令部は被害を受けない。仮に他に生き残っているユニットがなければ、日本軍プレイヤーは更なるステップ・ロスはここでは全て無視し、第三十二軍司令部が「自決」を行うか否かを調べるために直ちに以下の判定を行う。日本

軍プレイヤーはダイスを1つ振り、ダイスの目1～4でその司令部は自決を行ったものと見なされ、日本軍プレイヤーは直ちにブレイからこれを取り去る。5～6のダイスの目では、司令部は「脱出」して突撃ヘクスから3ヘクスまで退却する。退却の間に司令部が米軍の支配地域に進入することによるステップ・ロスは無い。仮に可能で

あれば、司令部はその退却を友軍が占めるヘクス内で終了しなければならない。米軍ユニットと通過不能地形はそれらの方向への退却を妨げ、仮に他に退却する方法がなければ、当該司令部は除去される。突撃している米軍ユニットは、11.52項に従って1ヘクス前進することができる。

12 補給 Supply

ルールの概要：

補給の必要性は、陣営と状況によって異なる。日本軍に関する限りユニットは常に補給下で、いかなる補給制限もなしに作戦することができる。米軍の場合、「準備」戦術が選択されていたゲームターンについても、やはり自動的に補給下にあるものと見なされる。他のいかなる米軍の戦術でも、米軍ユニットは非戦闘状況である限りは補給される。しかし、仮に射撃並びに突撃戦闘において「非補給下」とであると、罰則を被ることになる。泥濘の天候ターンの間には、米軍の補給はこれを確立することがより困難になる。[6.3項を参照]

12.1 米軍の戦闘補給

米軍プレイヤーは戦闘において米軍ユニットの補給源として機能する補給ユニットを有する。米軍ユニットが射撃や突撃を実施する時には戦闘の瞬間に補給ユニットまで補給の道筋をたどらなければならない、さもないとそのユニットは非補給下による罰則を受ける。

12.1.1 指揮良好状態の補給ユニットは、仮にこれが陸軍ユニットであれば4ヘクス離れた位置まで補給を供給できるが、海兵ユニットであると3ヘクスまでである。補給のヘクス列（以下「補給線」と呼称）は、受け取るユニットのヘクス（含まない）から補給ユニット（含む）までを数える。この補給線は、日本軍ユニット並びにその支配地域から解放されていなければならない。なお、補給線は、補給の目的に関する限り日本軍の支配地域内にある米軍ユニットを通してたどることができる。

- a) 車輛の移動を禁止する地形が補給を妨害することはない。例えば、戦車隊は小径や道路を持たない荒地地形ヘクスを通して自身の補給をたどることができる。
- b) 補給線は、通過不能ヘクスサイド（那覇入江のような）を越えてたどることはいない。
- c) 混乱、麻痺、交戦状態にある補給ユニットは、自身のヘクス内のユニットについての補給源としてのみ機能する。

d) 補給線は交戦ヘクスから外部にたどることはできるが、通り抜けることはできない。

12.1.2 その補給範囲内に存在する限り、特定の補給ユニットが補給できる米軍ユニットの数に制限はない。陸軍の補給ユニットは海兵を補給でき、逆もまた同様で、異なる師団のユニットも同一の補給ユニットから補給され得る。

12.1.3 必要とされる範囲内で補給ユニットに補給をたどることができない米軍ユニットは、非補給下であると見なされる。当該ユニットが射撃や突撃を実施すると、罰則を受ける。射撃戦闘では、そのダイスの目に“+1”の不利な修正を加える。突撃を実施する場合は、左に1コラムシフトの罰則を被る。

- a) 補給下と非補給下のユニットによる共同射撃には、“+1”の修正が適用される。
- b) 射撃であれ突撃であれ、防御戦闘には補給の罰則は発生しない。

13 指揮統制 Command Control

司令部ユニットは、国籍と行動のタイプに従って異なる役割を果たす。日本軍ユニットは、自軍司令部からの支援を受け取ることができるが、司令部なしで作戦することにより罰則が課されることはない。米軍ユニットが罰則なしで突撃するためには自軍司令部を必要とするが、指揮統制範囲外である場合でも自由に射撃することができる。

13.1 日本軍の指揮統制

日本軍の司令部は、沖縄県民防衛隊を含む陸軍の全体を統率する。有利なダイスの目修正を与えることで、友軍ユニットの離脱、突撃での攻防を支援することができる。[9.92項及び11.42項を参照] 司令部が支援できない場合には上記の修正は失われるが、それ以

外に日本軍ユニットに対する罰則はない。

13.2 米軍の指揮統制

各師団は自身の司令部を持ち、突撃での師団ユニットに対する指揮統制を確立するために使用される。

13.2.1 特定の司令部は、当該師団に属するユニットのみを支援することができ、他の米軍ユニットには突撃の指揮統制を与えることができない。

13.2.2 突撃を支援するためには、司令部は突撃している各ユニットに4ヘクスまでの指揮統制のヘクス列（以下「指揮統制網」と呼称）をたどらなければならない。ヘクスの距離は、突撃ユニットが防御側の日本軍ヘクス内に前進する前に数える。これには司令部

のヘクスを含まないが、突撃ユニットの跳躍ヘクス（突撃ヘクスの手前）は含む。

- a) 米軍プレイヤーは交戦ヘクス並びに敵ユニット（種類は問わない）が存在するヘクスを通して指揮統制網をたどることはいない。
- b) 当該ヘクス内を米軍ユニットが占めている場合に限り、指揮統制網に関して敵の支配地域の効果は打ち消される。この場合、その米軍ユニットが指揮良好状態である必要はない。
- c) 時には指揮統制網の1つの方向が妨害されて他はクリアーである場合が生じるが、ユニットにたどるために必要なヘクス列は1つだけクリアーであれば良いので問題ではない。

13.23 突撃の指揮統制網は、車輛についての禁止地形を含むいかなる通過可能な地形でも進入し、通過し、退出することができる。[9.26項を参照] ただし、このヘクス列は通過不能水面や通過不能ヘクスサイド（那覇入江のような）によって停止させられる。

13.24 交戦状態の米軍ユニットは、罰則なしに突撃するためには指揮統制を要求されることになる。その指揮統制の道筋は、司令部（含まない）から交戦ヘクス（含む）まで

である。

13.25 2つの異なる師団からの突撃ユニットは、両方とも自身の各司令部まで指揮統制の道筋をたどらなければならない、仮に1つのユニットがたどれない場合、双方が指揮統制範囲外（非補給下）と見なされる。

13.26 突撃時に指揮良好状態で支援の瞬間に突撃から解放されている限り、母体の司令部が支援することができる師団の突撃数には制限がない。交戦、混乱、麻痺状態の司令

部は、自身のヘクス内を除き指揮統制を提供できない。

13.27 米軍戦車ユニットは、隣接する突撃に連携を試みるためには指揮統制を必要としない。[11.34項を参照]

13.28 指揮統制なしでの米軍の突撃は、突撃戦闘表上で左に1コラムシフトの罰則に従うという条件下でこれを実行することができる。

14 米軍の戦闘疲労 Fatigue

ルールの概要：

陣地に籠もる日本軍とは異なり、攻撃している米軍部隊は「疲労」を体験することになる。最初は、米軍師団は疲労などなく通常どおり戦闘を行う。しかし、次第に疲れ（疲労ポイント）が蓄積し、戦闘効率の喪失を被ることになる。

手順：

最初にプレイに登場する米軍師団は、「米軍戦闘疲労表」上に「0」の師団疲労マーカーを配置して開始する。師団に属する各ユニットが戦闘に参加するにつれて疲労表の下に表示された発生原因に従って疲労ポイントを消費する。疲労ポイントの消費に伴い、米軍プレイヤーは疲労マーカーを疲労表に沿って上方に動かす。

14.1 ポイント・コスト

疲労ポイントの発生原因は、ポイント・コストを2つのカテゴリーに分類し、どちらもある種の戦闘への参加に伴うものである。1つのカテゴリーはイベントごとに、もう1つはユニットごとに適用される。

14.1.1 列記された最初の3つの原因はイベントごとに適用されるものである。それらは「退却」、「交戦」、「継続交戦」である。米軍ユニットのスタックは、たとえ複数のユニットが影響を受けるとしても、そのイベントの結果によって1疲労ポイントを消費する。例えば、2つの米軍ユニットが一緒にスタックしており、射撃戦闘から退却しなければならぬと、それらはその退却について1疲労ポイントを消費することになる。

14.1.2 前項で述べられた以外は、ユニットごとのコストで、「〜ごとに」の言葉で示されている。そのコストは「ステップ・ロス」、「突撃」、「突撃の防御」である。ステップ・ロスごとにコストがかかる。

14.1.3 戦闘結果は、しばしばイベントごととユニットごとのコストが組み合わされることになる。例えば、日本軍の突撃に対して防御しているスタックした2つの米軍ユニ

ットが「D2」を被るとする。その疲労ポイント・コストの合計は5で、以下のように細分される：

- a. 突撃の防御についての2ポイント
- b. ステップ・ロスについての2ポイント
- c. 退却についての1ポイント

14.2 継続離脱オプション

自軍移動フェイズの間に、米軍プレイヤーは交戦状態の各ヘクスをどうするかを決定する。すなわち、自軍ユニットを離脱させてできる限り疲労ポイントを避けるか、あるいは交戦を継続して疲労ポイントを消費するか、のいずれかである。

14.2.1 離脱しているユニットは、日本軍の臨機射撃により疲労ポイントを被る場合がある。[9.93項を参照] 例えば、2個の米軍大隊が交戦から離脱して臨機射撃を受け、「DR」の結果を被るとする。それらは混乱して退却し、退却についての1疲労ポイントを消費する。

14.2.2 現在位置で交戦状態を継続するユニットは、交戦状態ごとに1ポイントを消費する。それらは、突撃や突撃の防御による追加の疲労ポイントは消費せず、一定の不利な結果についてのみ消費する。なお、仮にこれらが後に交戦状態からの退却を強制されると、2疲労ポイントを消費することになる。（交戦の継続による“1”と退却による“1”）

14.3 混在する師団のコスト

異なる師団に属する複数のユニットによってスタックを形成することができる。それらが疲労ポイントを消費する際は、いつでも米軍プレイヤーの自由裁量で師団間に疲労ポイント・コストを割り当てることができる。

14.3.1 どのユニットがステップ・ロスを行うかを選択することにより、プレイヤーは疲労コストの割り当ても行ふ。除去ユニットは、除去される瞬間に有していたステップと同数の疲労ポイントが割り当てられるものとする。

OKINAWA

14.3.2 米軍プレイヤーは、常にイベントごとに疲労コストを割り当てる。

14.3.3 突撃や突撃の防御等に含まれたユニットについての割り当てはない。それらは、それぞれ1ポイントを消費する。

14.4 疲労レベル

米軍の戦闘疲労表は、3つの疲労レベルで構成されている。レベルIは最も士気旺盛な状態にあり、ユニットに影響はない。ただし、当該師団の疲労がレベルIIかIII（米軍プレイヤーにとっての危険信号レベル）に到達した場合には、ユニットは戦闘で不利なコラムシフトを被る。仮に異なる師団に属するユニットが同一の戦闘に組み合わせられると、長射程射撃を除き、最も高い師団疲労レベルで戦うことになる。

米軍の戦闘疲労表のレベルIIとIIIは、プレイヤーに注意を促すために、間隔を置いて別々に配置されている。

14.4.1 射撃戦闘は同時に解決されるので、米軍プレイヤーは日本軍の反撃射撃が効果を及ぼす前の、最も高い師団疲労レベルを使用する。[10.31項を参照] その結果は、次の射撃ヘクスのグループに効果を及ぼす。例えば、レベルIとレベルIIのユニットが射撃を組み合わされると、米軍プレイヤーはその結果として射撃を左に1コラムシフトさせる。（疲労レベルII）日本軍の反撃射撃はステップ・ロスをもたらす、米軍プレイヤーはレベルIIのユニットをステップ・ロスさせることを選択する。レベルIIの師団マーカーは「15」の位置にあり、それは疲労表上で「16」まで動かすことになる。各プレイヤーが次の射撃ヘクスのグループからなる戦闘を解決する際には、同じ師団に属するユニットは今や疲労レベルIIIで射撃を行う。

14.4.2 疲労レベルの例外

戦車隊と砲兵は、その実際の師団疲労レベルにかかわらず、常に疲労レベルIで長射程射撃を実施する。しかし、これらのユニットが隣接する目標を射撃するのであれば、

米軍プレイヤーはこの優位性を失い、それらが含まれるスタック中の最も高い疲労レベルを使用しなければならない。

14.43 疲労レベルの適用時期

突撃戦闘では、米軍プレイヤーは攻撃や防御についての疲労ポイント・コストを消費し

た後に、当該スタックに含まれる最も高い疲労レベルを使用する。例えば、レベルⅠの1個米軍大隊とレベルⅡ（「15」）の別の師団に属する大隊の組合せが日本軍の突撃に対して防御しなければならないとする。レベルⅡの大隊が防御のために1疲労ポイント

を受けなければならない、実際の戦闘の前にマーカーを「15」から「16」に動かすので、レベルⅢで防御する。

15 回復 Recovery

ルールの概要：

「回復」によって、両陣営はその損失のいくらかの再建とユニットの指揮良好状態への回復が認められる。米軍プレイヤーは、突撃戦闘や前線からの撤収によって師団を「休息」させることができる。

手順：

プレイヤー諸氏は、回復を同時に行う。それらは自軍の混乱並びに麻痺状態ユニットの両方を同時に回復させる。指定されたゲームターンには、日本軍プレイヤーは航空部隊の損失と混乱状態のいくらかを再建することができる。米軍プレイヤーは、師団を突撃や前線から離しておくことにより、疲労ポイント記録欄上で疲労ポイントを減少させ、回復させることができる。完全に回復した師団は、ステップ・ロスも回復することができる。

15.1 混乱と麻痺状態のユニット

両プレイヤーは、自軍ユニットから混乱と麻痺のマーカーを取り去る。その手順は自動的に行われるものであり、ダイスを振る必要はない。重要な例外はその回復フェイズと同一のゲームターンに混乱した万歳ユニット[11.43項を参照]である。これらの万歳ユニットは、完全な1ゲームターンについて混乱状態のまま留まらなければならない、次のゲームターンの回復フェイズになるまで回復できない。

15.2 日本軍航空戦力の再建

ゲームターン記録欄には、「日の丸」を有する特定のゲームターンが表示されている。これらの指定されたターンごとに、日本軍プレイヤーは自軍の航空機損失の1/3と混乱状態の航空機の1/2を回復することができる。「日の丸」の記載がないゲームターンでは、航空戦力の再建はない。

15.2.1 損失や混乱状態の航空機の回復するために、日本軍プレイヤーは回復する数を計算し、損失や混乱状態のマーカーを事情に応じて「航空損失／混乱記録欄」上で若い数字のマスへ動かす。

15.2.2 航空機の回復は、最も近い5の値まで端数を切り上げて計算される。例えば「航空損失／混乱記録欄」が、現在の損失を

110と表示しているとする。110を3で割って得られた数36.67を40まで切り上げ、最新の損失レベルを反映させるために記録欄上の損失マーカーを70（110マイナス40）へ動かす。

15.2.3 損失や混乱状態の航空機の回復は、常に回復が起きる瞬間に計算される。同一ゲームターンの最初に起きた米軍の航空攻撃や日本軍の菊水作戦も含まれる。

15.2.4 日本軍の航空部隊は、米軍の事前航空攻撃によってもたらされた当初の遅延の間に、損失と混乱状態の航空機を回復することができる。

15.2.5 損失や混乱状態の航空機の最大回復は、常にトラック上の“0”で終了する。日本軍の航空戦力は、決して元の700値の戦力を超過することはない。

15.3 米軍の疲労回復

以前の突撃行為と日本軍ユニットからの距離により、米軍の師団は疲労ポイントを回復することができる。これら師団別のマーカーは、マップ上に記載された「米軍戦闘疲労表」上で若い数字のマスへ動かされる。

15.3.1 1つ以上のユニット（砲兵を除く）を有する師団が日本軍ユニットの3ヘクス以内にあり、かつその師団に属する全てのユニットが当該ゲームターン中は攻撃や防御共に突撃戦闘を避けている場合、当該師団はゲームターンごとに3疲労ポイントを回復することができる。

a) ヘクスの距離は、米軍ユニットを含まないが日本軍ユニットは含む。米軍ユニットや支配地域で完全に包囲されている日本軍ユニットは、この条件に関しては無視される。通過不能水面ヘクスは、日本軍ユニットを包囲しているユニットの一部と見なすことができる。

b) 以前のゲームターンから継続交戦の状態であっても、回復の機会が失われることはない。しかし、仮にどちらかの陣営が同一のターンに突撃を実施しており、その結果が交戦であったら、その師団は突撃に参加していたことになり回復できない。

c) 1ユニットでも突撃（攻撃、防御共）に参加していれば、当該師団に係る疲労ポ

イントの回復は禁止される。

d) 師団ユニットは、疲労ポイントを回復するための機会を失うことなく、射撃戦闘に自由に参加することができる。

15.3.2 疲労表上に少なくとも10疲労ポイントを蓄積させた師団は、全ての所属ユニット（砲兵を除く）を敵から4ヘクス以上撤収させることで、ゲームターンごとに5疲労ポイントを回復することができる。

a) ヘクスの距離は、米軍ユニットを含まないが日本軍は含む。仮に4ヘクス以内に日本軍ユニットが存在していても、それらが完全に包囲されていれば、上記の制限は無視される。[15.31項aを参照]

b) たとえ師団砲兵ユニットが4ヘクスの範囲に留まっても、それが所属する師団は疲労ポイントの回復のための機会を失うことなく射撃戦闘に参加することができる。ただし、突撃に対して防御しているゲームターンには、回復は禁止される。

c) マップのスペースをクリアーするために、米軍プレイヤーはマップから師団（砲兵を除く）を取り去り、その師団を休息させることができる。師団をマップ上に戻す際には、日本軍ユニットから4ヘクス以上離れた米軍戦線背後のいずれかに配置することができる。この場合、完全に包囲されている日本軍ユニットの存在は無視される。[15.31項aを参照] 当該師団は米軍移動フェイズの間に再出現することができる。ユニットをマップ上に展開するために移動ポイントを消費する必要はない。

d) 米軍プレイヤーは同時に複数の師団を撤収させることができる。地図上に再配置する際に疲労が“0”である必要はなく、いかなる疲労レベルでも師団を戻すことができる。

15.3.3 師団が回復できる最大限度は、疲労ポイント“0”までである。回復に費やされたいかなる超過ポイントも失われ、蓄積することはできない。また、師団は疲労ポイントを他の師団に移送あるいは回復させることができない。

15.4 米軍のステップ・ロスの回復

米軍プレイヤーは、戦闘から撤収しており、

かつ疲労ポイントが“0”まで低下している師団について、その損失ステップを回復することができる。1ゲームターンに陸軍師団は3ステップ回復し、海兵師団は4ステップ回復する。

15.41 回復をどのように割り振るかによって、米軍プレイヤーは半減戦力ユニットを完全戦力に、除去ユニットを半減戦力に、除去ユニットを完全戦力に回復させることがで

きる。

15.42 ステップの再建は直ちに行われなければならない。後の使用のために取っておくことはできない。

15.43 再建されなかったステップ減少ユニットは、そのままマップ上に戻らなければならない。

15.44 除去ユニットは、米軍プレイヤーが回復フェイズに半減又は完全戦力のいずれ

かに再建するまでプレイの外に留まらなければならない。再建されてからマップ上に再配置される。

15.45 損失ステップの再建は、師団が戦闘から撤収する際に行われる。[15.32項を参照] ステップが減少した砲兵ユニットは、完全戦力に回復するために4ヘクスの範囲よりも離れて位置していなければならない。[15.31項a及び15.32項を参照]

16 日本軍の補充

Japanese Replacement

ルールの概要：

キャンペーン・ゲーム又はシナリオの開始時に、日本軍プレイヤーは「補充」として指定された若干数の中隊規模ユニットを受け取る。他の日本軍ユニットが除去されるにつれて、補充を配置させることが可能になる。日本軍は大きな補充能力を持たず、全ての大規模部隊はすでに沖縄防衛戦に投入されている。これら「補充」中隊は、集成された小規模な二線級戦闘部隊を表す。

手順：

セットアップの間に、日本軍プレイヤーは前もって決定された数の補充を「沖縄補充ボックス」内に配置する。射撃又は突撃戦闘で正規の陸軍ユニットを失ったら、損失を管理するためにそれらを沖縄補充ボックス内に置く。続く補充フェイズに、日本軍プレイヤーは除去ユニット1個につき補充ユニット1個と交換することができる。

16.1 使用可能なユニット

キャンペーン・ゲームやシナリオの配置の指定には、それぞれ沖縄補充ボックスに配置可能な集成中隊の数が列記されることになる。ゲームによって最大で10個中隊が認められる。これら補充ユニットを、いくつかのゲームの開始時にマップ上に配置される第六十二師団の前哨部隊と混同しないようにすること。

16.2 マップ上への出現

補充を得るために、日本軍プレイヤーは沖縄補充ボックスから除去ユニットを取り去り、「除去パイル（16.22項を参照）」に置く。次いで沖縄補充ボックスから補充ユニットを取り出し、マップ上に5つある首里ヘクスの1つに置く。

16.21 補充ユニットもスタッキング限度は守られなければならない。仮に首里ヘクスがすでに限度までスタックされていると、補充ユニットを配置することはできない。

16.22 補充ユニットと交換したユニットは「除去パイル」（編註＝除去ユニットを置くための任意のスペースのこと）に置かれる。時として、日本軍の損失が使用可能な補充を上回ることがあるが、その際には余分な補充がないため、除去ユニットは直接除去パイルに置かれる。

16.23 ひとたび首里が米軍によって「占領（いかなる日本軍ユニットも首里ヘクス内に存在しないか、あるいはいかなる首里ヘクスも米軍の支配地域から解放されていない場合）」されてしまったら、日本軍プレイヤーは補充ユニットを自軍司令部から2ヘクス以内に配置させなければならないが、その司令部は指揮良好や非交戦状態である必要はない。なお、仮に司令部が除去されていると、日本軍プレイヤーは米軍ユニットやその支配地域によって包囲されていないいずれかの友軍ユニットから2ヘクス以内に補充ユニットを配置することができる。友軍ユニットは、補充ユニットの配置に関しては敵の支配地域

OKINAWA

日本軍の補充

を無効にする。

16.24 原則として、補充ユニットは全米軍ユニットよりも南側に出現しなければならない。それらは米軍戦線の背後には配置され得ない。首里は唯一の例外で、1つ以上の通常陸軍ユニットが都市の一部を占めているのであれば、同所に補充ユニットを出現させることができる。

16.3 補充の資格を持たないユニット

いくつかのユニットは、除去されても補充されることはない。それらは――

沖縄県民防衛隊

集成中隊

第六十二師団前哨部隊

伊江島守備隊

北部部隊（宇土支隊）（マップ北端に出現する）

――である。これらのユニットは全て、戦闘で失われた際には除去パイルへ直行する。

16.4 選択配置

上記指針の範囲内で、日本軍プレイヤーはいずれかの補充フェイズに1つ以上の補充ユニットを配置することができる。補充ユニットを投入する時期は、日本軍プレイヤーが任意に選択することができる。日本軍プレイヤーが望む限り、それらを沖縄補充ボックス内に保持しておくことができる。ただし、ひとたび補充ユニットを配置すると、沖縄補充ボックスに戻すことはできない。

17 幕僚会議

Command Appeal

ルールの概要：

キャンペーン・ゲームの指定された時期に、日本軍プレイヤーは以後の戦略に関する幕僚間の討議進行を反映させるために「幕僚会議」を実施しなければならない。その結果は特定の行動を強制し、かつ日本軍の勝利ポ

イントが消費されることになる。なお、シナリオには幕僚会議はない。

手順：

ゲームターン記録欄に「幕」とマークされた各ゲームターンに日本軍プレイヤーは「幕僚会議表」上でダイスを1つ振る。このダイ

OKINAWA

幕僚会議

ス振りは、日本軍移動フェイズの開始時にユニットを移動させる前に実施する。次に幕僚会議ごとに勝利ポイントのコストを決定するために「会議コスト表」上でダイスを振る。

17.1 幕僚会議の結果

幕僚会議表の下部に記載された記は、各結果が何を意味するのかを説明している。いくつかの結果（2～4のダイスの目）は、次の会議が行われるまで適用される。他の結果（ダイスの目1、5、6）は、ゲーム終了まで適用される。

17.1.1 随意反攻

「随意反攻」は、少なくとも次の会議が行われるまでは「5月反攻」[18.16項gを参照]に優先する。日本軍プレイヤーは、すでに「反攻」を実施していない場合に限り、新たな会議の前に自発的に反攻を実施することができる。各ゲームでは、それが発生する際に1度だけ反攻を行うことができる。

17.1.2 総反攻

「総反攻」は、たとえ4月のターンであっても、次の会議が行われる前に反攻の実施が強制される。仮にこの結果が4月に発生すると、「5月反攻」[18.16項gを参照]の必要性は消える。

17.1.3 補充の回復

「補充の回復」は、日本軍プレイヤーがゲームに指定された数の集成中隊に加えて、5つの除去ユニットを復帰できることを意味する。これらの特別な補充ユニットは、その最低のステップ減少戦力で、補充ユニットが出現可能ないずれかの首里ヘクス内に出現する。[16.2項を参照] 沖縄県民防衛隊、北部部隊（宇土支隊）、伊江島守備隊は、追加の

補充ユニットとしての資格を持たない。追加の補充ユニットは、会議が行われた後のいかなる補充フェイズにも出現することができる。[16.4項を参照]

17.1.4 一斉転進

「一斉転進」の場合、移動開始時に米軍ユニット（交戦状態のものを含む）に隣接している（又は自身が交戦状態にある）全ての日本軍ユニットは可能な限り、米軍ユニットから1ヘクス以上離れて移動を終えなければならない。

17.1.5 5月4日の会議

5月4日の会議については、日本軍最高司令部の意向がより攻勢に傾いたので、特別に

17.2 結果の重複

ダイスの目に一時的な修正が適用される。

時として、ダイスの目の結果がすでに幕僚会議表で得られたものと重複する場合がある。そのような場合には重複の結果は効果を持たず、会議の手順は完了したものと見なされる。よって、会議コスト表上でもダイス振

17.3 勝利ポイント・コスト

りは実施されない。

幕僚会議表で得られた結果が前回までのゲームターンですでに得られたものとは異なる場合、日本軍プレイヤーは会議コスト表上で再びダイスを振ることになる。ダイスの目は、それまで蓄積された「勝利ポイント記録欄」

の合計から差し引く勝利ポイント数へ直ちに交換される。

17.3.1 勝利ポイントは、たとえ記録欄上に減少に見合う充分に蓄積されたポイントがなくても差し引かれる。負の差し引き分は、記録欄上で“0”以上に返るために新たな勝利ポイントが得点されるまで記録しておく。例えば、日本軍プレイヤーが会議表上で20ポイントのコストを振る際に記録欄上には10勝利ポイントしか蓄積させていなかったとする。この場合、記録欄マーカーを“0”に移し、残りの“－10”ポイントを記録しておく。マーカーは、日本軍が新たに10勝利ポイントを超えて得点するまでは、“0”に留まることになる。

17.3.2 キャンペーン・ゲームやシナリオで指定されているゲームターンまでプレイが実際に続けられるか否かにかかわらず、“ゲームターンごとに消費される勝利ポイント”[会議コスト表で5～6のダイスの目が出た場合：17.3項を参照]は、それ以降にプレイされる全てのゲームターン終了時までの分まで合算するものとする。

「会議コスト表」には“ターンごとの勝利ポイント・コスト”を導く結果としてダイスの目“5”と“6”があるが、ゲーム中にこれら双方の結果が生じることがある。この場合、ゲーム終了時まで双方のコストをターンごとに消費すること。

18 シナリオ Scenarios

18.1 キャンペーン・ゲーム

18.1.1 ゲームの長さ

4月1日～6月19日の28ゲームターン。

18.1.2 日本軍のセットアップと増援

10個の集成中隊と4個の防衛隊ユニットを除く全ての地上ユニットをマップ上に配置する。集成中隊は「沖縄補充ボックス」内に置かれる。

a) 沖縄の北端：独立混成第四十四旅団の2/2大隊（宇土支隊）。又はいずれかの北端陸地ヘクスに。

b) 伊江島：3個の第五十飛行場大隊（ユニット）、独立混成第四十四旅団の1/2大隊、1個の防衛隊、1枚の陣地、2枚の本物の地雷原と2枚の偽マーカー。全ての地雷原マーカーは裏返される。地上ユニットと陣地マーカーは、稜線ヘクス4533の5ヘクス以内に置かれる。

c) 沖縄：マップは、以下のように特定のユニットが配置される戦区に分割されている。

1) ▲▲▲＝第六十二師団戦区

戦区の北のヘクス2819内に特設第一聯隊。裏返した3枚の本物と3枚の偽の地雷原並びに陣地なしの前哨部隊をヘクス列2228～3032の対角線以北のどこかに。3個の防衛隊大隊、戦車ユニット、司令部を首里に。「残りの日本陸軍ユニット」からのいずれかの8ユニットと第六十二師団をヘクス列2028～3033の対角線以南に。戦区内の全ての海岸ヘクス（牧港〔まちなど〕、与那原〔よなばる〕）には、日本軍ユニットの支配地域が及ばなければならない。陣地にはユニットが配置されていなければならない。

2) ■■■＝独立混成第四十四旅団戦区

独立混成第四十四旅団の残りのユニット、2個の防衛隊大隊、「残りの日本陸軍ユニット」からのいずれかの8ユニットを戦区内のどこかに。湊川〔みなとがわ〕の全海岸ヘクスには、日本軍ユニットの支配地域が及ばなければならない。

3) ◆◆◆＝第二十四師団戦区

2個の防衛隊大隊、「残りの日本陸軍ユニッ

ト」からの残り、第五海上挺身基地隊、第二十四師団を戦区内のどこかに。湊川〔みなとがわ〕の全海岸ヘクスには、日本軍の支配地域が及ばなければならない。

4) ……＝海軍沖縄方面根拠地隊戦区

海軍沖縄方面根拠地隊ユニットを戦区内のどこかに置く。

18.1.3 日本軍の増援

4月16日の移動フェイズに4個の防衛隊大隊が首里に出現する。遅延は認められない。

18.1.4 米軍のセットアップ

プレイの開始時にマップ上にある米軍ユニットはない。

18.1.5 ユニットの増援

全てのユニットは、米軍移動フェイズの間に沖縄の渡具知〔とぐち〕海岸と伊江島の南部海岸に上陸する。それらは、上陸するヘクス内で通常の地形コストを消費する。

a) 4月1日に、これらの師団は以下のごとく登場する：

第1海兵師団：2215、2315、2316、2417

第6海兵師団：2111、2112、2113、2214

第7歩兵師団：2418、2419、2519

第96歩兵師団：2520、2521

- b) 4月13日ターンに、米軍第27師団が渡具知〔とぐち〕海岸のどこかに上陸する。
- c) 4月16日ターンに、米軍第77師団が伊江島の南部海岸に上陸する：305／1、305／3、306／1、306／2、306／3、307／2、307／3並びに1ステップ減少した砲兵ユニット。2個の307大隊は2の許容移動力で上陸し、4月16日ターンの後には通常に移動することができる。
- d) 4月19日ターンに、第706戦車ユニットが伊江島の南部海岸に上陸する。
- e) 4月28日ターン又は伊江島の全日本軍ユニットが除去された後、直ちに米軍第77師団の全体が渡具知〔とぐち〕に上陸する。
- f) 米軍ユニットは、マップ上への当初の登場を遅延させることはできない。

18.16 特別ルール

- a) 航空攻撃：米軍は、事前航空攻撃プラス4回。日本軍は、いかなる遅延の後にも7回。
- b) 沖縄の日本軍は、特設第一聯隊又は砲爆撃か地上射撃を受けたユニットを除き、4月1日には移動できない。移動は、以下の指針内で4月4日に通常どおりとなる：
- 1) 第二十四師団戦区内のユニットは、4月13日には歩兵第二十二聯隊の3個大隊が離れることができる。4月22日から5月1日の間には、各ゲームターンに2ユニットずつが離れることができる。5月4日には、部隊全体が離れることができる。
- 2) 4月28日には、独立混成第四十四旅団戦区内のユニットは戦区を離れることができる。
- 3) 5月4日には、海軍沖縄方面根拠地隊はその戦区を離れることができる。
- 4) 牧港〔まちなど〕、与那原〔よなばる〕、湊川〔みなとがわ〕の海岸は、5月4日にその制限が撤回されるまで日本軍の支配地域に留めておかなければならない。仮に5月4日の前に米軍ユニットが海岸ヘクスに進入すると、日本軍ユニットはその海岸から解放される。
- 5) 第六十二師団戦区のユニットは、自身の戦区海岸に関する支配地域のルール〔18.12項cの1を参照〕を遵守している限り、自由に移動することができる。
- 6) 常に同一のユニットが海岸ヘクスに支配地域を及ぼす必要はなく、他のユニットと交代することができる。
- 7) 米軍ユニットが第六十二師団戦区の南へ進入すると、当該戦区のユニットは実際のゲームターンにかかわらず、自由に戦区から離れることができる。ただし、戦区海岸の支配地域に関するルールは、米軍の進入や時期によって解放されるまではやはり適用される。〔18.12項cの1を参照〕

- c) 第6海兵師団は、マップの北端に進撃してその日本軍ユニットを除去し、北端の全てのヘクスを完全な1ゲームターンの間、自身の支配地域に置くことによって、北部地域を「掃討」しなければならない。5月10日のターンより、同師団は敵の4ヘクス以内に移動して南部での戦いに合流することができる。〔15.31項aを参照〕5月10日の前であっても師団砲兵は南部への間接射撃に使用できる。
- d) 北端の日本軍ユニット（土士支隊）は移動できないが、戦闘から退却することはできる。仮にいかなる退却も妨害されると、ユニットはステップ・ロスを行ってその場に留まることができる。
- e) 第1海兵師団は、3409、3509、3217、4017、4322、4423（マップ上には錨マークで表示されている）の村ヘクスを2ゲームターンに渡って同時に占領することにより、中部地域を「掃討」しなければならない。5月1日のターンより、同師団は第6海兵師団と同様の方法で南部での戦いに合流することができる。5月1日の前であっても、師団砲兵は南部への間接射撃に使用することができる。
- f) 伊江島の第77歩兵師団は、司令部や補給を考慮することなく、何ら罰則を課されずに戦うことができる。師団は現在の疲労レベルで渡具知〔とぐち〕に上陸する。
- g) 日本軍プレイヤーは5月のいずれかのターンか、あるいは幕僚会議で総反攻のダイスの目が最初に振られた場合に「反攻」を宣言することができる。反攻では日本軍突撃フェイズにおいて少なくとも4つの突撃が要求される。「継続戦」は本項で要求された突撃数に参入できない。
- h) 6月13日のターンより、仮に日本軍司令部が除去されてマップ上に日本軍ユニットが10個未満しか残っていないければ、生き残りユニットは北方に「浸透」しなければならない。北部への浸透移動は可及的速やかに行わなければならない。それらは、その北部への道程で射撃戦闘や突撃戦闘を実施することができる。
- i) 米軍海兵隊は、6月の晴天又は雨天の天候ターンに水陸両用作戦を1回行うことができる。これを行うことができるのは、移動開始時に補給下で指揮良好状態にあり、指揮統制範囲内にある歩兵に限る。これらを送り込むに際し、米軍プレイヤーは6月のあるゲームターンを選び、上記の目的のために1～3個大隊を乗船させることを宣言する。各水陸両用作戦は、友軍の背後で日本軍ZOCから解放された同一の海岸線に沿ったヘクス内で米軍移動フェイズを開始しなければならない。米軍プレイヤーは最高8ヘクスまで大隊を移動させることができる。（その際、移動を開始するヘ

クスは数えず、移動先の上陸ヘクスは数える）これらは日本軍ユニットの存在するヘクスには上陸できないが、日本軍ZOCには上陸することができる。上陸後、敵ユニットと戦術の許しがあれば、海兵隊ユニットは隣接ヘクスへ移動してそこで停止することができる。上陸したユニットは、当該ターンに限っては無条件に補給下かつ指揮統制範囲内にあるものとする。なお、泥濘ターンには海兵隊の水陸両用作戦を行うことはできない。

18.17 勝利条件

- a) 日本軍の勝利：
- ポイントで勝利し、かつ沖縄の「陥落」を妨げること。「陥落」は以下の全ての条件が満たされた場合に発生する：
- 1) 首里、那覇、知念半島の稜線ヘクス（2742、2842、2843）、与座岳〔よさだけ〕頂上（ヘクス1946）、八重瀬岳〔やえすだけ〕頂上（ヘクス2145と2146）に日本軍ユニットが存在せず、米軍がそれらを最後に占領した場合。なお、日本軍の北方浸透ユニットはカウントしない。
- 2) 日本軍の司令部が除去されている。
- 3) マップ上に日本軍ユニットが10個未満しか残っていない。
- b) 米軍の勝利：沖縄を陥落させること。
- c) 引き分け：日本軍が勝利ポイントで勝利しているが、沖縄が陥落した場合。
- d) 日本軍の勝利ポイント：勝利ポイント表を参照。
- e) 米軍の勝利ポイント：勝利ポイント表を参照。

18.2 ヒストリカル・ヴァリエント

18.21 ゲームの長さ

4月1日～6月19日の28ゲームターン。

18.22 セットアップと増援

これらは、米軍の沖縄への二次上陸を除き、通常のキャンペーン・ゲームと同様である。

18.23 日本軍プレイヤーが自軍セットアップを行った後に、米軍プレイヤーは密かに沖縄の二次上陸の海岸名を紙片に書いておき、後まで脇に置いておく。海岸は、牧港〔まちなど〕、与那原〔よなばる〕、湊川〔みなとがわ〕のいずれかに限り、渡具知〔とぐち〕は選択できない。海岸名の隣に2個の米軍師団名を書いておく。

- a) 選択した2個の米軍師団は、2番目の海岸に上陸することになる。以下のうちいずれか2個師団が上陸することができる：

第1海兵師団

第6海兵師団

第27歩兵師団

第77歩兵師団

選択されなかった師団は、通常の場合と同じ場所に出現することになる。例えば、米軍陸軍師団は渡具知に、海兵師団は北部か

ら陸地を越えて現れる。

b) 上記で選択された2個師団は、両方の師団が揃って使用可能 [1815項を参照] になると直ちに2番目の海岸に上陸することになる。このルールについての目的のみ、最初に使用可能となった師団の登場は2番目の師団が到着するまで遅延させることができる。例えば、第27及び第77歩兵師団が選択されたとする。第27歩兵師団は、第77歩兵師団が4月28日ターンに使用可能になるまでマップ外で待機する。[1815項eを参照]

c) 海兵師団が選択された場合、米軍プレイヤーは当該師団の上陸予定ターンにこれをマップ上から取り去り、代わりに2番目の海岸に配置する。

d) 米軍プレイヤーが二次上陸を行う際には、以前に書いた海岸の選択と選択したユニットを日本軍プレイヤーに明らかにすること。

18.2.4 日本軍の戦略を再現する上で、日本軍プレイヤーは自軍ユニットを牧港、与那原、湊川の全ての海岸ヘクスに支配地域を及ぼすようにセットアップする。海岸ヘクス自体には、いかなるユニットも配置しない。

18.2.5 特別ルール

a) 日本軍の移動上の制限は、米軍の二次上陸までは通常のキャンペーン・ゲームと同様である。その時から、全ての海岸と戦区の制限が取り去られ、日本軍部隊は海岸と戦区から移動して離れることができる。[1816項bを参照]

b) 日本軍ユニットは、米軍の二次上陸の次のゲームターンになるまで牧港、与那原、湊川の海岸ヘクスに進入できない。

c) 海岸ヘクスにある米軍スタックは、海洋へは退却できない。その代わりに、当該スタックは本来退却しなければならないヘクス数につき1ステップを失う。

d) 師団が二次上陸地域から撤退して休養を行うために、米軍プレイヤーはそれをあたたか海上に出港したかのごとく2番目の海岸から取り去ることができる。師団が休養した後に、15.31項aの制限内で2番目の海岸に戻して再配置することができる。2番目の海岸に上陸した師団のみが、疲労を回復した後に同所へ戻ることができる。師団は、休養から戻る際に完全に回復している必要はない。

e) 上陸に続く3番目のゲームターンより、米軍プレイヤーは2番目の海岸を「撤収」することができる。その決定は米軍の移動フェイズの間に行われ、全ての米軍ユニットが去ることを要求される。ユニットを海岸ヘクスに移動させ、渡具知の沖合に置くことによって撤収することができる。全てのユニットが撤収してしまった際には、その師団は回復や又は次のゲームターンに渡具知に上陸することができる。たとえそれらが休息しても、師団は渡具知に再上陸しなければならない。

f) ひたとび撤収してしまったら、2番目の海岸に対する再侵攻は実施できない。

g) 注記されたものを除き、通常のキャンペーン・ゲームにおける全ての特別ルールが適用される。

18.2.6 勝利条件

a) 日本軍勝利：通常のキャンペーン・ゲームと同様。

b) 米軍勝利：ポイントで勝利して、沖縄を陥落させる。

c) 引き分け：どちらの陣営も勝利しない。

d) 日本軍勝利ポイント：勝利ポイント表を参照。

e) 米軍勝利ポイント：勝利ポイント表を参照。

18.3 フリー・ヴァリアント

18.3.1 ゲームの長さ：

4月1日～6月19日の28ゲームターン。

18.3.2 セットアップと増援

18.3.2.1 日本軍のセットアップ

10個の集成中隊を除く全ての地上ユニットと4個の防衛隊ユニットをマップ上に配置する。集成中隊は補充ボックス内に置かれる。

a) 集中防御：同一の「母体編成」に属する全てのユニットは、互いに15ヘクス以内にセットアップされなければならない。母体編成とは次の5つである：

第六十二師団

独立混成第四十四旅団

第二十四師団

第五海上挺身基地隊

海軍沖縄方面根拠地隊。

b) 前で指示された以外の日本陸軍ユニットと防衛隊は、上記母体編成と共に、あるいは隣接させてセットアップされなければならない。

c) 重要地点防御：沖縄本島は、日本軍ユニット又はその支配地域に入れておかなければならない11個の重要地点に分割される。その地点は、以下のとおりである。

1) 尾根のライン：ヘクス4004と4005

2) 尾根のライン：ヘクス2909と2912

3) 北〔読谷〔よみたん〕〕飛行場の全ヘクス

4) 中〔嘉手納〔かでな〕〕飛行場の全ヘクス

5) 中城〔なかぐすく〕城跡：ヘクス3227

6) 前田〔まえだ〕高地：ヘクス2331

7) 首里〔しゅり〕

8) 那覇〔なは〕

9) 知念〔ちねん〕半島の後線ヘクス2742、2842、2843

10) 与座岳〔よざだけ〕：ヘクス1946

11) 八重瀬岳〔やえすだけ〕：ヘクス2145と2146

d) 自身のユニットを沖縄本島に配置した後に、日本軍プレイヤーは前述の11箇所の中から密かに「死守」することを決意している8つの重要地点の名称を紙片に書き留める。さらに第三十二軍司令部がどこで自身の死守を行うのかを指定するために、書き留めた8つの重要地点名の1

つにアンダーラインを引いておくこと。

e) 8つの陣地マーカーを、全ての重要地点の上か、或いはその重要地点に隣接させて配置する。6枚の裏返された地雷原マーカー（3枚が本物で3枚がダミー）を海岸ヘクスを除くいずれかに配置する（注意……ヴァリアントを示すVが記載された8つ目の陣地マーカーは、このシナリオでのみ使用される）。

f) 伊江島のユニットを、通常のキャンペーン・ゲームと同様にセットアップする。

18.3.2.2 米軍のセットアップと増援

これらは18.22項と同様である。ただし、米軍プレイヤーは、日本軍プレイヤーが沖縄にセットアップする前に、自軍の二次上陸情報を書いておくこと。

18.3.2.3 日本軍の増援

4個防衛隊大隊は、キャンペーン・ゲームと同様に、あるいは日本軍司令部に隣接させて出現する。

18.3.3 特別ルール

a) 日本軍プレイヤーは、通常のキャンペーン・ゲームとは異なり、南部への陣地の再配置についてのダイスを振らない。日本軍プレイヤーは、陣地マーカーを重要防御地点の上か、あるいは隣接させてのみ再配置することができる。なお、再配置しなくても良い。

b) 米軍師団は、休息して回復するために4ヘクスの距離を必要とする。[1531項aを参照]

c) 日本軍プレイヤーは、自軍ユニットをマップの北端から退出させることで勝利ポイントを得点する。ユニットは6月18日と6月21日の日本軍移動フェイズの間に退出でき、それよりも前ではない。射撃/突撃戦闘や砲撃によってマップ外へ退却するユニットは除去される。

d) 日本軍プレイヤーがキャンペーン・ゲームにおける元々の第六十二師団戦区内で砲撃を行う際には、有利な「+2」のダイスの目修正はない。

e) 通常のキャンペーン・ゲームの1816項“特別ルール”の内、b、c、d、eは適用されない。他の特別ルールは使用される。

18.3.4 勝利条件

a) 日本軍の勝利：ポイントで勝利し、かつ「米軍による沖縄の大部分の占領」を妨げることで勝利する。以下の全ての条件が満たされる時に、「大部分の占領」が発生する：

1) 米軍部隊が8つ全ての重要防御地点 [18321項dを参照] を同時に占領する。米軍プレイヤーは、同所を最後に占めるか単独で支配地域を及ぼすか、あるいは全てのヘクスを占めていることによって地点を占領する。

2) 日本軍の司令部が除去されている。

3) 15個未満の日本軍地上ユニットしかゲームに残っていない。

b) 米軍の勝利：沖縄の大部分を占領する。

c) 引き分け：日本軍がポイントで勝利し、かつ沖縄の大部分が占領される。

d) 日本軍の勝利ポイント：勝利ポイント表を参照。

e) 米軍の勝利ポイント：勝利ポイント表を参照。

18.4 シナリオ1：死闘の幕開け

18.4.1 ゲームの長さ：

4月1日～4月13日の5ゲームターン。

18.4.2 セットアップと増援

18.4.2.1 日本軍のセットアップと増援は、通常のキャンペーン・ゲームと同様に第六十二師団戦区に配置する。第二十四師団／歩兵第二十二聯隊の3個大隊は同師団戦区に配置し、4月13日ターンには自由に退出することができる。3個の集成中隊は、沖縄補充ボックス内に置かれる。特設第一聯隊は、ヘクス2819内に配置される。他の全ての地上ユニットは割愛される。

18.4.2.2 米軍第7、第96歩兵師団は、キャンペーン・ゲームと同様に4月1日に渡具知〔とぐち〕の指定されたヘクスに上陸する。米軍第27歩兵師団は、4月13日ターンに渡具知のいずれかに上陸し、他の全てのユニットは割愛される。

18.4.3 特別ルール

a) 米軍の事前航空攻撃はない。日本軍の航空損失は200で混乱は275である。米軍プレイヤーは通常の航空攻撃を1回行うことができ、日本軍プレイヤーは2回（1回目は4月10日で2回目は4月13日）である。仮に大和オプション〔5.22項を参照〕が米軍の航空攻撃の後に使用されると、米軍は更に1回の航空攻撃の機会を得る。

b) 日本軍ユニットは、牧港〔まちなど〕と与那原〔よなばる〕の全ての海岸ヘクス内に支配地域を及ぼすようにセットアップする。海岸は、米軍ユニットがそれらの1ヘクスに進入するまでは、支配地域に覆われたままで留まらなければならない、その後には両海岸は更なる支配地域を及ぼす必要性から解放される。

c) 日本軍の「沿岸移動」と「反攻」は割愛される。

18.4.4 勝利条件

a) 米軍の勝利：米軍プレイヤーは、勝利するために以下の全てを行わなければならない：

- 1) 全ての前哨部隊を退却させるか又は除去する。
- 2) 4つ以上の陣地の再配置を強いる。
- 3) 米軍と日本軍の射撃戦力ポイントの比率で、最低でも7：1の損失を与える。回復した米軍のポイントはカウントしない。
- 4) シナリオ終了時に、疲労レベルIIIの師団が1つを超えて存在しない。

b) 日本軍の勝利：米軍の勝利条件を妨げるか、又はシナリオ終了時に7米軍ステップを除去するか、又はシナリオ終了時に2個米軍師団を疲労レベルIIIに押しやる。

c) 引き分け：両プレイヤーが自軍勝利条件を達成するか、又は米軍プレイヤーが達成している一方で、日本軍プレイヤーが損傷や沈没した艦艇又は撃墜した航空機につ

いて45ポイントを得点する。

18.5 シナリオ2：牛島の防衛戦

18.5.1 ゲームの長さ：

4月16日～5月10日の9ターン。

18.5.2 セットアップと増援

18.5.2.1 日本軍のセットアップ

沖縄と伊江島戦区は、以下の例外を除き、通常のキャンペーン・ゲームと同様にセットアップされる。

- a) 特設第一聯隊、宇土支隊ユニット、全ての地雷原と前哨部隊は割愛される。
- b) 損失を反映するために、日本軍プレイヤーは以下の第六十二師団戦区のユニットの戦力を減少させる：

◇ 第六十二師団／独立歩兵第十二大隊

◇ 第六十二師団／独立歩兵第二十三大隊を最低ステップの4-2-6へ

◇ 第六十二師団／歩兵第六十三旅団／砲兵中隊

◇ 第二十四師団／歩兵第二十二聯隊／第一大隊

◇ 1個81mm迫撃砲ユニット

◇ 1個速射砲ユニット

迫撃砲ユニットと速射砲ユニットは、8つの「残りの日本陸軍ユニット」として事前を選択されてこの戦区に配置された部隊である。

c) 第六十二師団戦区内のユニットは、第二十四師団歩兵第二十二聯隊の他の2個大隊と共に、ヘクス1928、2029、2030、2130、2231とヘクス列2330から2933の対角線の以南に配置する。全ての陣地マーカーは、記述されたヘクス・ライン上に置かれる。

d) 5個の集成中隊は、沖縄補充ボックス内に置かれる。

18.5.2.2 米軍のセットアップ

第7、第27、第96師団のユニットを、沖縄の日本軍の北にセットアップする。全ての師団は、日本軍部隊に隣接して開始する。第1海兵師団は、中部地域の自軍占領ヘクス内又はそこに隣接して開始する。〔18.15項eを参照〕第6海兵師団は、北端か又はそこに隣接して開始する。米軍プレイヤーは以下のとおりステップ・ロス並びに疲労ポイントを割り振ること。

師団名	ステップロス	疲労
第1海兵師団	—	0
第6海兵師団	—	3
第7歩兵師団	2個大隊	10
第27歩兵師団	1個大隊	5
第96歩兵師団	2個大隊	12

18.5.2.3 日本軍の増援

キャンペーンゲームと同様に、4月16日に4個の防衛隊が登場する。

18.5.2.4 米軍の増援

キャンペーン・ゲームと同様に、第77歩

兵師団は伊江島に上陸する。第1、第6海兵師団、第77歩兵師団（渡具知に上陸した後に）は、全てキャンペーン・ゲームで予定された日付で沖縄の前線の背後に出現する。

18.5.3 特別ルール

a) 米軍プレイヤーは航空攻撃を1回行うことができ、日本軍プレイヤーは3回行うことができる。仮に大和オプションが米軍の航空攻撃の後に使用されると、米軍は更に1回航空攻撃の機会を受け取る。日本軍は250の航空損失、300の混乱で開始する。

b) セットアップでは、日本軍ユニットはいかなる海岸ヘクス内にも支配地域を及ぼす必要はない。移動制限はない。

c) 日本軍の沿岸移動は「反攻」を実施している場合に認められるが、それは5月に発生しなければならない。

18.5.4 勝利条件

a) 米軍の勝利：米軍プレイヤーは以下の要件を全て満たさなければならない：

- 1) 全ての陣地に日本軍開始線背後への再配置を強いる。
- 2) シナリオ終了時に、少なくとも1つの首里ヘクスを占領して保持している。
- 3) 独立混成第四十四旅団戦区内に、2ヘクス以上進入する。
- 4) シナリオ終了時に、疲労レベルIIIの師団が2個まで。

b) 日本軍の勝利：シナリオ終了時までには米軍の勝利条件を妨げるか、米軍のステップを10以上除去するか、少なくとも3個米軍師団を疲労レベルIIIに押しやる。ステップ・ロスと疲労ポイントは、最後の米軍回復フェイズの後に計算される。

c) 引き分け：両プレイヤーが自軍の勝利条件を達成するか、又は米軍プレイヤーが達成している一方で、日本軍プレイヤーが損傷や沈没した艦艇又は撃墜した航空機について65ポイント以上を得点する。

18.6 シナリオ3：沖縄の落日

18.6.1 ゲームの長さ：

5月13日～5月31日の7ゲームターン。

18.6.2 セットアップと増援

18.6.2.1 日本軍のセットアップと増援

日本軍プレイヤーは、伊江島のユニットとマーカーを割愛する。沖縄のユニットには、以下の損失を反映させる：

a) 特設第一聯隊、宇土支隊ユニット、全ての地雷原、1枚の砲爆撃マーカー、全ての前哨部隊は割愛される。

b) 以下の部隊はゲームより除去される。

◇ 第六十二師団／独立歩兵第十三大隊

◇ 第六十二師団／独立歩兵第十四大隊

◇ 第六十二師団／独立歩兵第十五大隊

◇ 第六十二師団／独立歩兵第二百七十二大隊

◇ 第六十二師団／歩兵第六十三旅団／砲

兵中隊

- ◇ 第五海上挺身基地隊/独立第二十九大隊
- ◇ 戦車第二十七聯隊
- ◇ 2個の遊撃隊
- ◇ 2個の船舶工兵聯隊
- ◇ 5個の防衛隊大隊

c) 以下の部隊はステップ減少戦力で開始する。

- ◇ 第六十二師団/独立歩兵第十一大隊
- ◇ 第六十二師団/独立歩兵第十二大隊
- ◇ 第六十二師団/独立歩兵第二十三大隊を中間ステップの646へ
- ◇ 第六十二師団/独立歩兵第十二大隊を最低ステップの426へ
- ◇ 第六十二師団/歩兵第六十三旅団/砲兵中隊
- ◇ 第六十二師団/歩兵第六十四旅団/砲兵中隊
- ◇ 4個の第五砲兵団ユニット
- ◇ 第二十四師団/野砲兵第四十二聯隊/第二大隊
- ◇ 第二十四師団/歩兵第三十二聯隊の3個大隊
- ◇ 全ての迫撃砲/臼砲ユニット
- ◇ 全ての速射砲
- ◇ 2個の機関銃ユニット

日本軍ユニットは、ヘクス1634、1734、1834、1933、2033、2132、2233、2333、2434、2533、2634、2734、2835の以南に配置する。全ての陣地マーカーは、このヘクス・ライン上に置かれる。2個の集成中隊は、沖縄補充ボックスに置かれる。増援はない。プレイ開始時に、4月16日の4個の防衛隊大隊を首里に配置する。

18.622 米軍のセットアップと増援

全ての師団を、日本軍開始線の北に配置する。それらは、日本軍部隊に隣接して開始することができる。米軍プレイヤーは以下のとおりステップ・ロス並びに疲労ポイントを割り振ること。

米軍プレイヤーは、最大の疲労ポイントの回復を達成するために、いずれか1個師団を戦線の背後で開始させることができる。なお、増援はない。

師団名	ステップロス	疲労
第1海兵師団	2個大隊	8
第6海兵師団	2個大隊	8
第7歩兵師団	—	5
第27歩兵師団	—	5
第77歩兵師団	3個大隊	12
第96歩兵師団	3個大隊	12

18.63 特別ルール

- a) 各陣営は航空攻撃を1回行う。日本軍は、250の航空損失と350の混乱で開始する。
- b) 日本軍プレイヤーは、プレイを開始する前に南部の陣地の配置についてダイスを

振る。[9.62項を参照]

c) 日本軍の反攻と沿岸移動は割愛される。

d) 日本軍ユニットは、いかなる海岸ヘクス内にも支配地域を及ぼす必要はない。移動制限はない。

e) 日本軍プレイヤーは、2枚の砲爆撃マーカーを有する。それらを晴天の天候では2枚、雨天では1枚使用でき、泥濘では使用できない。

18.64 勝利条件

a) 米軍の勝利：以下の全ての領土を掃討し、条件を達成させる：

- 1) 首里と那覇の全ての日本軍ユニットとその支配地域を掃討する。
- 2) 全ての陣地に日本軍開始線背後への再配置を強いる。
- 3) シナリオ終了時までに、日本軍を30ユニット未満に減少させる。

b) 日本軍の勝利：シナリオ終了時までに米軍の勝利条件を妨げるか、米軍のステップを15以上除去するか、少なくとも3個米軍師団を疲労レベルIIIに押しやる。ステップ・ロスと疲労ポイントは、最後の米軍回復フェイズの後に計算される。

c) 引き分け：両プレイヤーが自軍勝利条件を達成するか、又は米軍プレイヤーが達成している一方で、日本軍プレイヤーが損傷や沈没した艦艇又は撃墜した航空機について35ポイント以上を得点する。

18.7 シナリオ4：追い詰められて

18.7.1 ゲームの長さ：

6月3日から6月21日の7ゲームターン。

18.7.2 セットアップと増援

18.7.2.1 日本軍のセットアップと増援

日本軍プレイヤーは、伊江島のユニットとマーカーを割愛する。日本軍ユニットは、以下のごとくヘクス列1235から3144までの対角線の以南に配置する：

- a) 3枚の陣地マーカーのみ。
- b) 以下はステップ減少ユニットである：
- ◇ 第六十二師団/独立歩兵第二十一大隊
 - ◇ 第六十二師団/独立歩兵第二十二大隊
 - ◇ 第二十四師団/歩兵第三十二聯隊の3個大隊
 - ◇ 第二十四師団/歩兵第二十二聯隊/第二大隊
 - ◇ 第二十四師団/野砲兵第四十二聯隊/第一大隊
 - ◇ 独立混成第四十四旅団/独立混成第十五聯隊/第一大隊
 - ◇ 独立混成第四十四旅団/独立混成第十五聯隊/第三大隊
 - ◇ 独立速射砲第三大隊

c) 司令部、独立機関銃第十七大隊は完全戦力、3個の防衛隊大隊と3個の集成中隊。

d) 3個の海軍沖縄方面根拠地隊ユニット。2個がステップ減少で1個が完全戦力。他の

全ての地上ユニットと地雷原は除去されている。集成中隊と増援はない。

18.7.2.2 米軍のセットアップと増援

米軍プレイヤーは、第27を除く全ての師団を日本軍開始線の北に配置する。第27歩兵師団は予備状態にあり、戦線の北へ4ヘクス以上離して配置する。米軍プレイヤーは以下のとおりステップ・ロス並びに疲労ポイントを割り振ること。なお、米軍に増援はない。ゲーム開始後、第27歩兵師団は戦闘に合流することができる。

師団名	ステップロス	疲労
第1海兵師団	1個大隊	10
第6海兵師団	2個大隊	14
第7歩兵師団	2個大隊	5
第27歩兵師団	—	0
第77歩兵師団	1個大隊	12
第96歩兵師団	2個大隊	8

18.7.3 特別ルール

a) 各陣営は、航空攻撃を1回行う。日本軍は400の航空損失と225の混乱で開始する。

b) 北部に向けての日本軍の浸透移動は、残った日本軍ユニットが5個以下になり、しかも日本軍司令部が除去されている時に開始する。[浸透移動に関しては18.16項hを参照] 北部に移動中の浸透ユニットは、通常どおり射撃/突撃戦闘を実施することができる。

c) 日本軍の砲爆撃マーカーはない。

d) 米軍海兵隊は、18.16項iに記載されているとおり、水陸両用移動を行うことができる。

18.7.4 勝利条件

a) 米軍の勝利：日本軍の抵抗を終わらせる。米軍プレイヤーは、以下の全てを達成しなければならない。

- 1) 日本軍の司令部を自決や戦闘を通して除去しなければならない。
- 2) 残っている日本軍ユニットを北方浸透者に転換させなければならない。
- 3) シナリオの終了までに、複数の米軍師団が疲労レベルIIIであってはならない。疲労ポイントは、最後の米軍回復フェイズの後にカウントされる。

b) 日本軍の勝利：米軍の勝利条件を妨げるか、シナリオの終了時までに15以上の米軍ステップを除去するか、シナリオの終了時までに少なくとも2個米軍師団を疲労レベルIIIに押しやる。ステップ・ロスと疲労ポイントは、最後の米軍回復フェイズの後にカウントされる。

c) 引き分け：両プレイヤーが自身の勝利条件を達成するか、又は米軍プレイヤーが達成している一方で、日本軍プレイヤーが損傷や沈没した艦艇又は撃墜した航空機について40ポイント以上を得点する。

「勝者なき戦場」 沖縄戦 OKINAWA

【5.1】連合軍の航空攻撃

ダイス	先島諸島	奄美諸島	台湾	四国	九州
0	0/0	0/0	0/5	0/5	5/10
1	0/0	0/5	0/5	0/5	5/10
2	0/5	0/5	5/10	5/10	10/15
3	0/5	0/5	5/10	5/10	10/15
4	0/5	5/5	5/10	10/15	10/20
5	5/5	5/5	10/15	10/15	10/25
6	5/5	5/10	10/15	10/20	15/30
7	5/10	5/10	10/20	10/20	15/35
8	5/10	5/10	10/20	10/25	20/40
9	5/10	5/10	10/25	15/30	25/45
10	5/10	10/15	15/30	15/35	30/50
11	10/15	10/15	15/35	20/40	40/60
12	10/15	10/15	20/40	20/45	45/70
13	10/15	15/20	20/45	25/50	45/90
14	15/20	15/20	25/50	25/55	50/110

結果の記号：

左の数字=失われた日本軍航空機値

右の数字=混乱した日本軍航空機値

ダイスの目修正：

(-1) 50 航空機値未満が攻撃

(-1) 100 航空機値未満が攻撃

(+1) 100 航空機値以上が攻撃

(+1) 200 航空機値以上が攻撃

(+1) B-29 が参加

(-#) 目標上の回避マーカー

【5.3】連合軍防空体制表

ダイス	ビケット駆逐艦	攻撃部隊	艦砲支援	英国空母群	上陸支援	高速空母群
1	5/0	15/5	20/5	25/10	25/10	30/15
2	10/5	20/5	25/10	30/15	30/15	30/15
3	15/5	25/10	30/15	30/15	35/20	35/20
4	15/10	30/15	35/20	35/20	40/25	45/25
5	20/10	40/20	40/20	40/25	45/25	50/25
6	25/15	40/25	40/25	40/25	50/30	60/35

結果の記号：

左の数字=失われた神風特攻機の数

右の数字=失われた通常攻撃機の数

6 を超える修正後のダイスの目は、

6 として扱われる

1 未満の修正後のダイスの目は、

1 として扱われる

ダイスの目修正：

(-1) 同一ターンに大和が出撃

(-1) 同一ターンに連合軍の航空攻撃

(+1) 沖縄の複数の飛行場が機能している

(+1) 100 航空機値以上で攻撃

(+1) 200 航空機値以上で攻撃

【5.1】日本軍防空体制表

ダイス	先島諸島	奄美諸島	台湾	四国	九州
1	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	1	1
4	—	1	1	2	2
5	1	1	2	2*	3*
6	2*	2*	2*	3*	4*

結果の記号：

「—」=効果なし

「#」=失われた米軍航空機値の数

「*」=目標航空攻撃での有利なダイスの目修正が失われる

ダイスの目修正：

(+1) 200 航空機値以上が攻撃

【5.1】日本軍遅延表

損失と混乱の合計	遅延期間
100 未満	遅延はなし
100 ~ 200	1 ゲームターン遅延、4 月 4 日に飛行可能
201 ~ 400	2 ゲームターン遅延、4 月 7 日に飛行可能
401 ~ 700	3 ゲームターン遅延、4 月 10 日に飛行可能

【5.3】目標別艦隊表

〈北部/南部攻撃部隊〉

〈艦砲支援〉

〈英国空母群〉

ダイス	損傷	沈没	ダイス	損傷	沈没	ダイス	損傷	沈没
2	BB		2	BB	BB	2	CV	CVL
3	T	T	3	BB	CA	3	CV	CA
4	T	T	4	CA	CL	4	CVL	CL
5	T	T	5	CA	CL	5	BB	CL
6	G	G	6	CL	DD	6	CA	DD
7	LST	LST	7	CL	DD	7	CL	DD
8	LST	LST	8	DD	DD	8	DD	DD
9	DD	DD	9	DD	DD	9	DD	DD
10	DD	DD	10	DD	DD	10	DD	DD
11	DD	DD	11	DD	DD	11	DD	DD
12	DD	DD	12	DD	DD	12	DD	DD

〈高速空母群〉

〈上陸支援〉

ダイス	損傷	沈没	ダイス	損傷	沈没
2	CV	CV	2	CVL	CVL
3	CV	CVL	3	CVL	G
4	CV	CA	4	G	G
5	CVL	CL	5	G	DD
6	BB	CL	6	DD	DD
7	CA	DD	7	DD	MS
8	CL	DD	8	MS	MS
9	DD	DD	9	MS	MS
10	DD	DD	10	MS	MS
11	DD	DD	11	MS	MS
12	DD	DD	12	MS	MS

艦船の略号：

BB=戦艦 DD=駆逐艦

CA=重巡 G=砲艦

CL=軽巡 LST=揚陸艦

CV=正規空母 MS=掃海艦

CVL=軽空母 T=輸送艦

【5.3】神風特攻機/通常攻撃機の命中

神風特攻機の数		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
通常攻撃機の数		10	20	25	35	40	45	50	60	65	70
ダイスの目	2	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8
	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
	4	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7
	5	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6
	6	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6
	7	—	1	2	2	3	3	4	4	5	5
	8	—	—	1	2	2	3	3	4	4	5
	9	—	—	—	1	2	2	3	3	4	4
	10	—	—	—	—	1	2	2	3	3	4
	11	—	—	—	—	—	1	2	2	3	3
	12	—	—	—	—	—	—	1	2	2	3

結果の記号：

「—」＝失敗または取るに足らない被害
「#」＝目標上の命中の数

ダイスの目修正：

(－1) ピケット駆逐艦
(＋2) 英国空母群

【5.3】艦隊損害表

目標艦隊	命中	ナン	バー						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ピケット駆逐艦	D	2D	2D	2D	2D	3D	3D	4D	5D
高速空母群または上陸支援	D	D	2D	2D	2D	3D	3D	3D	4D
英国空母群	D	D	D	2D	2D	3D	3D	3D	4D
攻撃部隊	D	D	D	2D	3D	3D	3D	3D	5D
艦砲支援部隊	D	D	D	2D	2D	3D	4D	4D	4D

結果の記号：

D＝損傷艦船、複数の場合には前に数字を持つ
S＝沈没艦船、複数の場合には前に数字を持つ

【5.3】空母の致命的命中/損傷表

1～4	なし
5～6	致命的命中

ダイスの目修正：

(＋1) 全てのCVL目標
(－1) 英国艦

結果の記号：

なし＝損傷は致命的ではない

致命的命中＝損傷は致命的。致命的損傷についてダイスを振る

ダイス	空母の致命的損傷	VP
1	飛行甲板、航空機が失われる	2
2	飛行甲板、火災	4
3	喫水線、燃料タンク	6
4	格納甲板、誘爆	8
5	飛行甲板、火災、誘爆	10
6	致命的内部火災、誘爆、動力停止	12

ダイスの目修正：

(＋1) 全てのCVL目標
(－1) 英国艦

【7.1】戦術射撃表

日本軍	撤退	温存	隠蔽	反撃
米軍/準備	2/1	0/－1	1/0	－1/2
米軍/浸透	0/2	2/1	1/－1	－1/0
米軍/迂回	1/－1	－1/0	0/1	2/1
米軍/突撃	2/0	0/2	－1/2	1/－1

結果の記号

ゼロの数字＝射撃戦闘でシフトなし

正の数字＝射撃戦闘のコラムで与えられた数字の右へのシフト

負の数字＝射撃戦闘のコラムで与えられた数字の左へのシフト

左の数字＝斜線の左、米軍のシフト

右の数字＝斜線の右、日本軍のシフト

【7.1】戦術表

米軍/準備	砲爆撃のダイスの目、自動的補給。指揮範囲に有利
米軍/浸透	敵の支配地域から直接、他の支配地域に移動
米軍/迂回	日本軍の防御支援のダイスの目に影響を及ぼし、撤退チットを打ち消す
米軍/突撃	米軍は少なくとも2つの突撃を実施しなければならない(交戦状態を除く)
日本軍/撤退	防御支援は非隣接ヘクスからも可能。迂回チットを打ち消す
日本軍/温存	米軍の突撃を妨げることができ、突撃での2番目のユニットはヘクスに進入するためにダイスを振らねばならず、1～3で成功、4～6で失敗。突撃チットを打ち消す
日本軍/隠蔽	米軍の浸透ユニットへの臨機射撃
日本軍/反撃	日本軍は少なくとも2つの突撃を実施しなければならない(交戦状態を除く)

【8.0】砲爆撃判定表(マップの補足)

結果の記号

Pin＝麻痺

Dis＝混乱

S＝1ステップ喪失

S2＝2ステップ喪失

S3＝3ステップ喪失

米軍のダイスの目修正：

(－2)＝同一ターンに米軍の航空攻撃

(－2)＝砲兵目標

(－1)＝戦車目標

(＋1)＝突撃チット

(＋2)＝準備チット

日本軍のダイスの目修正：

(－1)＝隠蔽チット

(＋1)＝温存チット

(＋2)＝第六十二師団戦区内の目標

【10.0】射撃戦闘表

火力	【稜線・陣地・首里】											
	8	10	12	16	20	24	28	32	36	40	44+	
	【荒地】											
	6	8	10	12	16	20	24	28	32	36	40+	
ダイスの目	【破碎地・町】											
	4	6	8	10	12	16	20	24	28	32	36+	
	【平地】											
	2	4	6	8	10	12	16	20	24	28	32+	
1	P	P	S	S	S	S	S	S	S2	S2	S2	
2	—	D	D	D	DR	P	S	S	S	S	S2	
3	—	—	—	R	R	DR	DR	DR	DR	S	S	
4	—	—	—	—	—	—	R	R	P	DR	DR	
5	—	—	—	—	—	—	—	—	R	P	P	
6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	D	

結果の記号：
D＝混乱
DR＝混乱して1ヘクス退却
P＝麻痺
R＝1ヘクス退却
S＝1ステップ損失
S2＝2ステップ損失

ダイスの目修正：
－1…米軍戦車隊の射撃
（速射砲への射撃を除く）
－1…速射砲の米軍戦車隊への射撃
－1…日本軍の陣地からの射撃
（浸透された時を除く）
＋1…米軍が非補給下で射撃

コラムシフト：
右に1＝機関銃隊の射撃
左に1＝米軍が疲労レベルIIの射撃
左に2＝米軍が疲労レベルIIIの射撃

注意：
日本軍は、稜線や首里に存在する時には退却を無視できる

【11.3】米軍戦車連繋表

戦車の位置		
戦車隊の数	同一ヘクス	隣接ヘクス
1	1*～2	1*
2+	1*～3	1*～2

結果の記号：
「#」＝連繋して日本軍の防御支援を打ち消すために必要なダイスの目
「*」＝火炎放射戦車の効果。突撃のダイスの目修正（＋1）を使用する

注意：
戦車隊は禁止地形内へは連繋できない。防御側が麻痺または混乱状態であると（－1）

【11.1】日本軍迫撃砲/臼砲精度表

ダイスの目	
1～4	目標に着弾、日本軍に加える
5／6	目標を外れる、米軍に加える

【11.0】突撃戦闘表

部隊密度 2 ～ 8												
	－6	－5	－4	－3	－2	－1	0	1	2	3	4+	
部隊密度 9 ～ 14												
	－5	－4	－3	－2	－1	0	1	2	3	4	5+	
部隊密度 15 ～ 20												
	－4	－3	－2	－1	0	1	2	3	4	5	6+	
部隊密度 21+												
	－3	－2	－1	0	1	2	3	4	5	6	7+	
ダイスの目	1	A2	A2	A1	A1	A1	ADis	ADis	AR	AR	Eng	Eng
	2	A1	A1	A1	ADis	ADis	Eng	Eng	Eng	Eng	DR	DR
	3	A1	ADis	ADis	Eng	Eng	Eng	Eng	Eng	DR	DR	D1
	4	ADis	Eng	Eng	Eng	Eng	Eng	DDis	DR	D1	D1	D2
	5	Eng	DR	DDis	DR	D1	D1	D2	D2	D2	D2	D2
	6	DR	DDis	D1	D1	D1	D2	D2	D2	D2	D3	D3

結果の記号：
A2＝攻撃側は、2ステップを失って退却する
A1＝攻撃側は、1ステップを失って退却する
ADis＝攻撃側は混乱して退却する。混乱マーカーを置く
AR＝攻撃側は退却する
Eng＝両部隊は交戦状態となる。交戦マーカーを置く
DR＝防御側は退却する
DDis＝防御側は混乱して退却する。混乱マーカーを置く
D1＝防御側は1ステップを失って退却する
D2＝防御側は2ステップを失って退却する
D3＝防御側は3ステップを失って退却する

コラムシフト：
右に2コラム＝米軍が疲労レベルIIIで防御
右に1コラム＝平地地形、米軍が疲労レベルIIで防御
左に1コラム＝荒地地形、米軍が非補給下で攻撃
米軍が指揮範囲外で攻撃、日本軍の防御支援（支援しているヘクスごとに）
左に2コラム＝首里、稜線、陣地をもつ地形
米軍が疲労レベルIIで攻撃
左に3コラム＝米軍が疲労レベルIIIで攻撃

注意：
1. 混合地形では、防御側に最も有利な地形を使用する
2. シフトは累加し、互いに相殺しうる
3. 米軍は1ヘクス退却し、日本軍はより遠くまで退却できる（ルール11.53項を参照）
4. 日本軍の防御支援は、表上の太線の上を走る

突撃のダイスの目修正：
－1 日本軍の機関銃部隊が防御
－1 泥濘
＋1 米軍の火炎放射攻撃
＋1 防衛隊が単独で防御
＋1 防衛側が混乱又は麻痺状態
＋1 万歳突撃
＋1 日本軍司令部の支援（1ターン1回、交戦ヘクス使用不可）

防御支援のダイスの目修正
＋1 米軍が迂回チャットを使用
－1 日本軍司令部の支援

【17.0】幕僚会議表/会議コスト表

ダイスの目	ダイスの目	会議のコスト
1 総反攻	1	5ポイント
2 万歳反撃	2	10ポイント
3 一斉転進	3	15ポイント
4 随意反攻	4	20ポイント
5 補充回復	5	1ポイント/ゲームターン
6 予備解放	6	2ポイント/ゲームターン

ダイスの目修正：

5月4日の会議（－1）

注意：各ゲームターンごとのポイント

は、会議からゲーム予定終了時まで合計される。

結果の記号：

総反攻=2ゲームターン継続し、少なくとも各ゲームターンに4つの突撃を実施すること。次の会議が行われる前に開始して完了すること。

万歳反撃=次の会議が行われるまで、いかなる突破にも万歳ルールが使用される。

一斉転進=全ての友軍ユニットは交戦から離脱し、米軍ユニットから1ヘクス以上離れて移動フェイズを終える。米軍の支配地域のみがこれを妨害でき、次の会議が行われるまで継続する。

随意反攻=もしもいまだに実施されていなければ、次の会議が行われるまでに反攻を選択できる。

補充回復=除去ユニットを最低ステップで使用し、補充ボックスに5ユニット増加させることができ、いずれかのゲームターンに出現させることができる。

予備解放=特別ルールが要求する限り、海岸ヘクスに日本軍支配地域が留まるとの条件の下に、友軍ユニットをどこにでも移動させることができる。

【9.9】離脱表

ダイスの目	米軍	日本軍
1	煙幕	脱出
2～3	煙幕	臨機射撃
4～6	臨機射撃	臨機射撃

ダイスの目修正：

（－1）2ヘクス以内に日本軍HQ
（＋1）混乱状態

【10.0】前進観測表

ダイスの目	米軍	日本軍
1～2	可	可
3	否	可
4～6	否	否

ダイスの目修正：

（－1）平地ヘクス内の目標

◆勝利ポイント表

【米軍】

第6海兵師団が沖縄の北端を掃討	+5
第1海兵師団が沖縄の中央部を掃討	+5
第77師団が伊江島を掃討	+5
4月25日の前に第77師団が伊江島を掃討すると追加	+10
嘉手納（かでな）飛行場を占領（一度のみ）	+5
読谷（よみたん）飛行場を占領（一度のみ）	+5
那覇（なは）を占領（北部浸透ユニットを除き	
日本軍ユニットが都市ヘクス内に存在しない）	+10
日本軍の航空攻撃を4月10日まで遅延させる	+10
知念（ちねん）半島（ヘクス2742、2842、2843）を占領	+10
与座岳（よざだけ）（ヘクス1946）を最後に占領	+15
八重瀬岳（やえすだけ）の両ヘクス（ヘクス2145と2146）	
を最後に占領	+15
日本軍のHQを除去	+20
首里（しゅり）を占領（北部浸透ユニットを除き、	
日本軍ユニットが都市ヘクス内に存在しない）	+40
6月21日より前に、沖縄が陥落したとみなされた	
各ゲーム・ターン毎に	+15
米軍ユニットが2番目の橋頭堡を撤収しない	
（シナリオ18.2のみ）	+15
占領された各重要防御地点毎に（シナリオ18.3のみ）	+15
6月21日ターンより前の、沖縄の大部分を占領する	
各ゲーム・ターン毎に（シナリオ18.3のみ）	+10

【日本軍】

嘉手納（かでな）飛行場を奪回（一度のみ得点）	+5
読谷（よみたん）飛行場を奪回（一度のみ得点）	+10
疲労ポイントがレベルIである毎に	+1
疲労ポイントがレベルIIである毎に	+2
疲労ポイントがレベルIIIである毎に	+3
各米軍歩兵または砲兵大隊のステップが除去される毎に	+3
各米軍戦車、補給、司令部のステップが除去される毎に	+5
米軍の各5航空値が除去される毎に	+1

米軍の艦船	損傷	沈没
CV	+8	+20
BB, CVL	+5	+8
CA	+3	+6
CL, T	+2	+4
DD, MS, G, LST	+1	+2

空母への致命的損傷、空母致命的損傷表を参照（可変）

幕僚会議のダイス振り（可変）

米軍が2番目の橋頭堡を撤収（シナリオ18.2のみ） +15

6月18日または20日のゲーム・ターンにマップ北端

から退出した各日本軍ユニット毎に（シナリオ18.3のみ） +3

未占領の書き記した重要防御地点毎に（シナリオ18.3のみ） +10

日本軍HQが生き残る（シナリオ18.3のみ） +10

日本軍HQが重要防御地点内で生き残る（シナリオ18.3のみ） +15