

GAME SUPPLEMENT

# アリュेशन・キャンペーン

The North American Theatre in WW2

ヒストリカル・バリエント



# The Aleutians Campaign

## 1.0 はじめに

### 1.1 概要

『アリユーション・キャンペーン』は第二次世界大戦中、北太平洋で戦われた日米の戦いを戦略級のスケールで再現したゲームです。1942年6月から1943年8月までの期間を扱っています。

日本軍、連合軍(アメリカ軍、カナダ軍、イギリス軍)の二人のプレイヤーによってプレイされます。

### 1.2 スケール

1ユニットは、主力艦は1隻、小型艦船は約5隻を、航空機は10～30機を表しています。地上部隊の規模は中隊～師団です。1ターンは1カ月(冬季は2カ月)を表します。

## 2.0 コンポーネント

### 2.1 概要

このゲームには、ルールブック1冊(本書)、マップ1枚、駒シート2枚(他のゲームの駒を含む)、水上戦解決シート1枚、編成シート2枚(日本軍、連合軍用1枚ずつ)が用意されています。この他、6面体ダイス1個を各自でご用意ください。

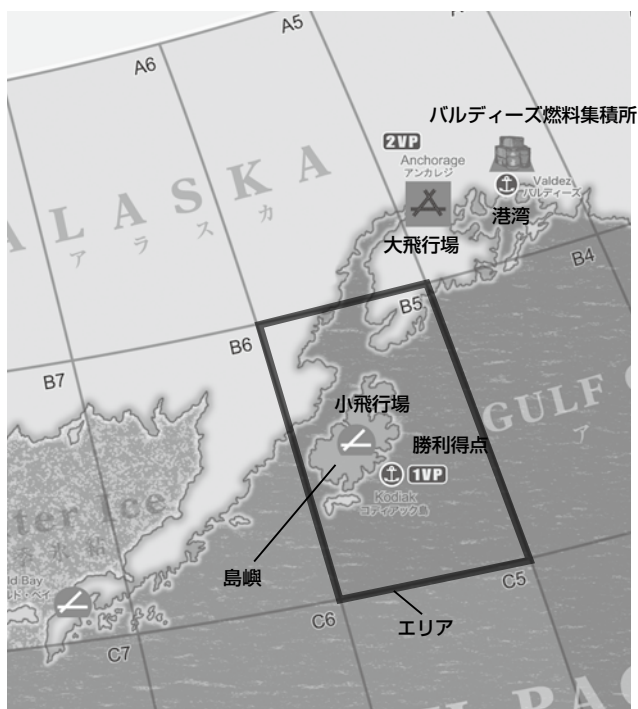
### 2.2 マップ

マップには戦場となった北太平洋が描かれています。一部地域は中立国(ソ連)で、ごく稀にゲームで使用することになります。

緯線と経線で区切られた升目を「エリア」と呼びます。エリアには海だけ、陸地だけが含まれるもの、海と陸地(島嶼)の両方が含まれるものがあります。全てのエリアはアルファベットと数字の組み合わせの固有のIDを持ちます。

灰色の陸地、島嶼はゲームでは使用しません。

港湾、飛行場など地上施設を表す記号がマップ上に印刷されています。



### 2.3 カウンター

カウンター(駒)の大半は戦闘部隊を表す「ユニット」です。ゲーム中の情報を表示する駒を「マーカー」と呼びます。ルールを一読した後で丁寧に台紙から切り離してください。

### 2.5 ユニットの色

ユニットの色で所属を判別できます。

|         | 日本軍 | 連合軍 |
|---------|-----|-----|
| 艦 船ユニット | 赤   | 青   |
| 航空機ユニット | 薄い赤 | 薄い青 |
| 地 上ユニット | 茶   | 緑   |

連合軍のうち、カナダ軍、イギリス軍ユニットにはそれぞれ国旗が印刷されています。

## 3.0 ゲームの準備と支配の定義

### 3.1 ゲームの準備

誰がどの軍を受け持つかを決め、自分が担当する軍の駒を受け取ります。巻末の初期配置表に従い、連合軍～日本軍の順番でマップ上、編成シート上にユニット、マーカーを配置します。

### 3.2 支配の定義

マップ上に印刷された飛行場・港湾・燃料集積基地と言った地上施設は、ベトロパロフスク(C15)にある大飛行場と港湾に、A11エリアの小飛行場と言ったソ連領内のものを除いて、必ず日本軍または連合軍のいずれかが支配しています。

プレイヤーフェイズの開始時点でユニットが置かれていない地上施設(飛行場マーカーを含む)の支配状況は、それが存在する陸地や島嶼の地色で決定します。つまり、赤く塗られた幌筈島(C15)の大飛行場・港湾だけが日本軍支配下とみなされ、それ以外の緑で塗られた場所にある地上施設は、全て連合軍のものとなります。

島嶼の中には日本軍が支配することで勝利得点(VP)を獲得できる場所があります。そのような島嶼に関しては、各ターンの勝利判定フェイズで日本軍ユニットだけが置かれているなら、日本軍が支配しているものとみなします(陸地や海を支配するという概念は存在しません)。

自軍支配下の島嶼が本来は敵の領土であり、なおかつ港湾がなかったとしても、そこに自軍飛行場さえあれば、次のプレイヤーフェイズ開始時点で支配権が敵陣営に移るまでは、自軍ユニットの有無に関係なく、臨時港湾(12.5参照)があるものとみなします。つまり、その島嶼に自軍水上機を帰還させておけば、他の自軍ユニットが全く存在しなくても、その飛行場を含む島嶼自体の支配権を維持できます。また、港湾が描かれている島嶼の場合は、その海エリアに自軍艦隊さえ存在すれば、プレイヤーフェイズの開始時点で島嶼の支配権が自動的に敵へ移ることはありません。

島嶼における日本軍の支配を明確にしておく必要がある時は、フラッグマーカーを用いて表示します。

### 3.3 支配の影響

マップ上に印刷された飛行場(飛行場マーカーを含む)・港湾(臨時港湾(12.5項)は除く)・燃料集積基地と言った地上施設は、そこにスタックしている地上部隊ユニットが敵軍だけになった時点で、敵に占領されたものとみなし、支配しているプレイヤーが利用できます(特別6.4項の燃料集積基地)。

飛行場が敵に支配された時点で、そこに着陸している自軍航空機ユニットは基地変更できずに除去されます。なお、甲標的と魚雷艇に関しては、



# The North American Theatre in WWII

## 2.4 ユニット、マーカーの例

### 艦船ユニット

登場/配置コード 艦種 対空能力  
艦名 龍驤 母艦記号\*  
戦闘力 0-3 -2 防御修正  
航空機収容力\* 雷撃能力

\* .....空母、軽空母のみが持つ値です。

輸送能力 偵察能力 潜水艦を除く裏面

| 艦種記号 | CV    | 空母 | 母艦記号     | ス | 瑞鶴 |
|------|-------|----|----------|---|----|
| CVL  | 軽空母   | シ  | 翔鶴       |   |    |
| CVE  | 護衛空母  | リ  | 龍驤       |   |    |
| BB   | 戦艦    | じ  | 隼鷹       |   |    |
| CA   | 重巡洋艦  | づ  | 瑞鳳       |   |    |
| CL   | 軽巡洋艦  | う  | 雲鷹       |   |    |
| DD   | 駆逐艦   | ひ  | 飛鷹       |   |    |
| AS   | 特設巡洋艦 | E  | エンタープライズ |   |    |
| AK   | 輸送船   | H  | ホーネット    |   |    |
| SS   | 潜水艦   | N  | ナッソー     |   |    |
| PT   | 魚雷艇   | V  | ヴィクトリアス  |   |    |

### 航空機ユニット

機種名 母艦記号 偵察能力  
タイプ 九九艦爆 ス  
配置/登場コード 1  
戦闘力 2 1 航続距離  
大飛行場でのみ運用可能  
水上機(飛行場不要)  
裏面(飛行済み)  
九七艦攻

シルエットが黒……戦闘機以外のタイプ  
戦闘力が黒……陸上機

| タイプ | F      | 戦闘機 |
|-----|--------|-----|
| T   | 雷撃機    |     |
| D   | 急降下爆撃機 |     |
| B   | 爆撃機    |     |
| R   | 偵察機    |     |
| TR  | 輸送機    |     |

### 地上ユニット

指揮官名(ゲームには影響なし) 部隊規模 対空能力  
部隊名 部隊規模  
兵科 6 戦闘力  
要塞守備隊  
工兵  
山岳歩兵  
特殊部隊

| 兵科記号  | 歩兵   | 要塞守備隊 |
|-------|------|-------|
| 海軍陸戦隊 | 工兵   | 山岳歩兵  |
| 設営隊   | 特殊部隊 |       |
| 対空砲   |      |       |

### マーカー

任務部隊 ダミー 飛行場 補給ポイント ターン 上陸作戦

バルデス混乱 ノーム鉄道完成ターン 混乱 損傷 イベント 発見

その配置条件となる場所(6.8項参照)を敵に占領されたとしても、次の敵軍帰還フェイズに帰還できないことが確定するまで、マップ上に留まります。

## 4.0 勝利条件

### 4.1 勝利得点(VP)

勝敗は勝利得点(VP)で判定します。VPを獲得するのは日本軍のみで、連合軍はそのVPを減ずることを目標にします。VPには次のようにゲーム中に何度でも得られるものと、ゲーム終了時に1回だけ得られるものとがあります。

ゲーム終了時に日本軍が以下を支配していると:

|                       |          |
|-----------------------|----------|
| 幌筈島(エリアC15)           | .....2VP |
| アッツ島(エリアC12)          | .....1VP |
| キスカ島(エリアC11)          | .....1VP |
| アダック島(エリアC10)         | .....1VP |
| アネット島(エリアC1)          | .....1VP |
| アンカレジ(エリアA4)          | .....2VP |
| ダッチハーバー(ウナラスカ島:エリアC8) | .....2VP |
| コディアック島(エリアB5)        | .....1VP |
| ノーム(エリアA8)            | .....1VP |

戦略目標によるVP:

|                              |           |
|------------------------------|-----------|
| 最終的な連合軍の戦略が「日本侵攻」の時          | .....1VP  |
| 日本軍の最終的な戦略が「遅滞行動」で、第7ターン終了時に |           |
| 幌筈にのみ自軍地上部隊が存在する時            | .....1VP  |
| 日本軍の最終的な戦略が「アラスカ占領」の時        | .....-1VP |

以下の条件を満たすごとに:

|                       |                   |
|-----------------------|-------------------|
| 連合軍の空母、軽空母、護衛空母を1隻撃沈  | .....1VP          |
| 日本軍の空母、軽空母、護衛空母が1隻撃沈  | .....-1VP         |
| 連合軍が東京空襲に成功したターンごとに   | .....-1VP(16.3参照) |
| 日本軍がシアトル爆撃に成功したターンごとに | .....1VP(16.4参照)  |

### 4.2 勝利段階

日本軍が獲得したVPにより、次の通り勝敗を決めます。

| VP 合計   | 勝利段階         |
|---------|--------------|
| 0 以下    | 連合軍決定的勝利     |
| 1 ~ 2VP | 連合軍勝利(史実の結果) |
| 3 ~ 4VP | 日本軍実質的勝利     |
| 5 ~ 6VP | 日本軍戦略的勝利     |
| 7VP 以上  | 日本軍決定的勝利     |

### 4.3 サドンデス勝利条件

各ターンの終了時点で、サドンデス勝利条件を達成しているか判定します。幌筈島などのように支配することで得られるVPも加算したとして、日本軍が7点以上獲得していたなら日本軍の決定的勝利、0点以下なら連合軍の決定的勝利でゲームは直ちに終了します。

また、ソ連軍が参戦した状況(15.0章参照)で連合軍が幌筈島を占領すれば、ゲームは連合軍の決定的勝利で直ちに終了します。

### 4.4 撤収

初期配置表における両軍の艦隊Dに関しては、「撤収」を指示されているターンの勝利判定フェイズに、艦隊を編成していた全ユニットがゲームから取り除かれます。尚、空母ユニットの撤収によって、VPが変動することはありません。

# The Aleutians Campaign

日本軍の艦隊Dは、ミッドウェイ海戦が日本軍勝利なら第2ターン、それ以外なら第1ターンの勝利判定フェイズに撤収となります。但し、日本軍の戦略がアラスカ占領か攻勢継続になった場合は、ミッドウェイ海戦の結果に関係なく第2ターン終了時に撤収します。

特別:日本軍の戦略が遅滞作戦になった場合、日本軍は輸送船1ユニットを第1ターン終了時点で撤収させなければなりません。

連合軍の艦隊Dは、ミッドウェイ海戦が引き分けもしくは日本軍勝利となった場合、あるいは米軍勝利(史実)でも連合軍の戦略決定が確地作戦か戦線安定化なら、登場判定すらされずにゲームから取り除きます。連合軍の艦隊DがエリアD6に登場した場合、連合軍の戦略決定が領土奪還(史実)となって登場判定に成功したのなら第1ターン、連合軍の戦略決定が日本侵攻なら第2ターンの勝利判定フェイズに撤収となります。

特別:連合軍の戦略が確地作戦になった場合、連合軍は輸送船1ユニットを第2ターン終了時点で撤収させなければなりません。

連合軍は第5ターン終了時点で、インディアナポリス、米軍駆逐艦×2、S級潜水艦、輸送船×1を除く全ての艦船ユニット(カナダ軍を含む)、及び1個以外のPBV全部を撤収させなければなりません。但し、連合軍の戦略が日本侵攻であるなら、連合軍第1作戦フェイズでの撤収が指定されているのと同様に、艦船ユニットであれば撤収する必要がなくなります(PBVや初期配置の艦隊Dは必ず撤収しなければなりません)。

戦略結果表によって撤収が義務付けられた場合も含め、輸送船の撤収が指示されている場合、撃沈されたことで補充(6.14~6.15参照)可能なターンになっていない補給船ユニットを撤収させることにしてもかまいません。

**製作ノート:**この撤収は原版において第4ターンの連合軍第1作戦フェイズで実行されるものですが、史実における撤収時期を考慮して、第5ターンの終了時点で変更しました。とは言え、原版とは違って、史実でもアラスカ方面には派遣されていない4隻の米軍巡洋艦が戦闘序列から抹消されているので、連合軍が有利になったわけではありません。

## 5.0 プレイの手順

### 5.1 概要

このゲームは「ターン」を繰り返すことで進行し、両軍がサドンデス勝利条件を達成できなければ、12回のターンが終わった時点で必ずゲーム終了となり、勝敗を決定します(4.0章参照)。

1回のターンは最大2回の「作戦フェイズ」に分割されます。また作戦フェイズは「ステージ」と呼ばれる手順に細分されます。1ターン中に両軍が最低でも1回ずつの作戦フェイズを行います。

作戦フェイズは毎ターン1回は行われますが、2回目を行うかどうかは各プレイヤーの任意です。どちらかの軍だけが作戦フェイズを2回行うこともあり得ます。

### 5.2 1ターンの手順

毎ターン、以下の手順を順番通りに行います。手順VIが終了したらターン・マーカーを進めて次のターンを開始します。

#### I. 日本軍第1作戦フェイズ

1. 補給/増援ステージ(第1作戦フェイズのみ)
2. 偵察隊配置ステージ
3. 海上移動ステージ
4. 海空戦ステージ
5. 上陸作戦ステージ
6. 地上移動ステージ

#### 7. 地上戦ステージ

#### 8. 帰還ステージ

#### II. 連合軍第1作戦フェイズ(日本軍第1作戦フェイズと同様)

#### III. ミッドウェイ海戦結果判定フェイズ(第1ターンのみ)

#### IV. 日本軍第2作戦フェイズ

#### V. 連合軍第2作戦フェイズ

#### VI. 勝利判定フェイズ

### 5.3 第1ターンの特別ルール

第1ターンは手順I/4(日本軍第1作戦フェイズ海空戦ステージ)から開始します。その後、連合軍第1作戦フェイズ終了時にミッドウェイ海戦の結果と連合軍の戦略目標を確認し、勝利判定フェイズの最初に日本軍の戦略目標を決定します。

### 5.4 ミッドウェイ海戦の結果判定

連合軍プレイヤーはダイスを1個振り、巻末の「ミッドウェイ海戦結果表」を参照し、結果を適用します。ミッドウェイ海戦の結果により、後の増援が登場しなくなったり、戦略目標決定判定のダイスの目に修正が加えられたりします。

### 5.5 戦略目標決定

第1ターン、連合軍は自軍第1作戦フェイズ終了時点でミッドウェイ海戦の結果を判定した後、日本軍は勝利判定フェイズでVPを計算する前に、各プレイヤーはダイスを1個振り、巻末の「戦略目標決定表」を参照し、結果を適用します。ダイスの目はミッドウェイ海戦の結果による修正が加えられます。戦略目標により、増援、毎ターン受け取る補給ポイント(6.0章参照)、VP(4.0章参照)が変化します。

**製作ノート:**戦略目標は秘密裏に決定されます。敵に目標を推察されないために、増援を自発的に遅らせたり、得られるはずの補給ポイントを獲得しないという選択も可能です。また、連合軍プレイヤーは実行できなくても、ノーム鉄道の建設判定自体は行うべきでしょう。

### 5.6 戦略目標の変更

両軍プレイヤーはゲーム中に1回だけ、1VPを失うことで(日本軍が行う時は-1VP、連合軍なら+1VP)、戦略目標の変更を試みることができます。任意の勝利判定フェイズ開始時に戦略目標決定表を用い、再びダイスを振って結果に従います。この結果は覆すことができません。

2回目の戦略目標決定の時には次の修正が適用されます。

日本軍プレイヤーが第5ターン以降に戦略目標を変更する場合、そのターンの戦略目標変更によるVP修正を適用しない状態で、日本軍が6VPを獲得していれば、ダイスから1を差し引きます。

連合軍プレイヤーが第6ターン以降に戦略目標を変更する場合、そのターンの戦略目標変更によるVP修正を適用しない状態で、日本軍が3VPまでしか獲得していれば、ダイスに1を加えます。

### 5.7 ノーム鉄道

連合軍の戦略が「日本侵攻」の時、連合軍プレイヤーはダイスを1個振って出た目に4を加えます。結果が、ノーム鉄道を建設するのに必要なターン数です。ターン記録トラック上の開通するターンを示すマスに、ノーム鉄道マーカーを置きます。

ノーム鉄道開通後は、地上部隊の増援をノーム(エリアA8)に登場させることが可能になります。また、ソ連参戦判定時、ダイスの目に有利な修正が適用されます(15.1参照)。

# The North American Theatre in WWII

## 6.0 補給ポイントと増援

### 6.1 補給ポイント

両軍とも、自軍補給／増援ステージ（第1作戦フェイズにしか行われないうことに注意）に、戦略目標によって決まった補給ポイントを受け取ります。補給ポイントを消費することで、第2作戦フェイズ、混乱からの回復、敵軍地上部隊の守備する地上施設や島嶼に対する上陸作戦を実施できます。

両軍とも使用可能な補給ポイントは、編成シート上の補給ポイント記録トラック上で表示します。補給ポイント・マーカーを適切なマスに置きます。未使用の補給ポイントは次のターン以降に蓄積できますが、両軍とも記録トラックのマスを超えて蓄積することはできません（日本軍の上限＝5、連合軍の上限＝7）。

### 6.2 日本軍の補給ポイント

日本軍プレイヤーはゲーム開始時に1補給ポイントを持ちます。

日本軍は幌筈島が日本軍支配下である限り、補給ポイントを自動的に受け取れます。幌筈島の港湾が混乱状態でも補給ポイントは受け取れますが、幌筈島が連合軍占領下になると、日本軍支配下に戻るまで補給ポイントを受け取ることができません。しかし、蓄積している補給ポイントを使用することは可能です。

### 6.3 連合軍の補給ポイント

連合軍プレイヤーはゲーム開始時に2補給ポイントを持ちます。

毎ターン連合軍に与えられる補給ポイントは、マップ外のシアトル保管ボックスに届きます。ここからマップ内へ補給ポイントを輸送することで、編成シート上の補給ポイントが増えます。ターン終了まで、シアトル保管ボックスに置かれたままになった補給ポイントも次ターン以降にマップ上へ輸送可能です。

シアトル保管ボックスからマップ内へ補給ポイントを輸送するには、次の方法があります。輸送された補給ポイントは直ちに補給ポイント記録トラックに反映されます。シアトル保管ボックス内の補給ポイントは、適当な数字マーカーを置くなどして表示し、輸送されるたびに減らしていきます。

#### 1. 輸送船による輸送

輸送船を含む艦隊をシアトル保管ボックスから、マップ上に描かれた任意の自軍支配港湾まで移動させます。

#### 2. アルカン高速道路

第5ターン開始時にアルカン高速道路が自動的に開通します。連合軍の増援／補給ステージ開始時にアンカレジが連合軍支配下なら、戦略決定表で規定された補給の中から2ポイントがマップ内へ輸送されます（バルディーズ燃料集積基地が混乱状態でも、この輸送は可能です）。アンカレジが日本軍支配下の間はアルカン高速道路を使用できません。

### 6.4 バルディーズ燃料集積基地

日本軍がアンカレジを支配、またはバルディーズ燃料集積基地を混乱状態にすると、直ちに次の影響が生じます。

#### 1. 港湾の基地機能喪失

連合軍艦隊はマップ上に印刷された自軍支配下の港湾を利用できません。つまり、補給ポイントを輸送船によってマップ上へ運ぶことはできなくなります。また、マップ上の港湾エリア内では艦隊の再編成もできず、艦隊はシアトル保管ボックスへ帰還しなければなりません。

#### 2. 輸送機の使用禁止

連合軍は輸送機（TR）を全く使用できなくなります。

バルディーズ燃料集積基地だけは、他の地上施設と同じ方法（6.5項参照）で回復させられません（そのためバルディーズ燃料集積基地が混乱状態

になった時は、混乱マーカーではなく石油基地炎上マーカーをバルディーズ燃料集積基地（を守備する地上部隊ユニットによるスタック）の上に置きます）。連合軍プレイヤーは自軍の補給／増援ステージ開始時にダイスを1個振ります。3以下の目が出れば直ちに回復し、石油基地炎上マーカーをマップから取り除きます。しかし、4以上の目が出ると少なくとも次ターンの連合軍第1作戦フェイズにおける判定機会まで混乱状態が続くことになります。日本軍がアンカレジを支配している間、バルディーズ燃料集積基地が混乱しているのと同じ効果を適用しますが、混乱マーカーが置かれるわけではありません。

### 6.5 補給ポイントの消費

両軍とも、次の方法で補給ポイントを消費できます。

#### 1. 第2作戦フェイズの実行

自軍第2作戦フェイズ開始時、補給ポイント記録トラックから1補給ポイントを消費することで、第2作戦フェイズを実行できます。実行しなかった時は次の手順へ進みます。

#### 2. 上陸作戦の実施

自軍上陸作戦ステージで、敵軍地上ユニットのいる場所へ上陸作戦を行う艦隊1つにつき、1補給ポイントを記録トラックから消費します。

#### 3. 地上部隊、地上施設の混乱状態からの回復

自軍の海空戦ステージ終了時点で、混乱状態にある自軍の地上部隊／施設を含んだエリアに、自軍の輸送船を含む艦隊が存在するなら、1ユニットにつき1補給ポイントの運搬に成功したものとみなすことができます。同時に補給ポイント記録トラックから1補給ポイントを消費することで、1スタックを構成する全地上ユニット、もしくは1ヶ所の地上施設から混乱マーカーを取り除くことができます。尚、島嶼に港湾と飛行場の両方が存在する場合、1補給ポイントを消費するだけで、港湾と飛行場を守備するために分割されている臨時スタックの両方が混乱から回復します（港湾と飛行場を混乱から回復させるためには、地上ユニットとは別に1ポイントずつの補給を消費しなければなりません）。

**製作ノート:** 連合軍のシアトル保管ボックス内の補給ポイントは6.5で使用できないことに注意。使用できるのは補給ポイント記録トラック上の補給ポイントだけです。

### 6.6 増援

「増援」とは、ゲームの途中で登場するユニットのことです。増援ユニットには登場ターンが記載されています。また、ターン記録トラックにも増援に関する情報が記載されています。

増援は自軍第1作戦フェイズの補給／増援ステージに登場します。第2作戦フェイズには補給／増援ステージ自体がありません。

### 6.7 航空機ユニットの増援

両軍とも、マップ上の混乱していない自軍支配下の飛行場に配置します。航続距離が黒丸の航空機ユニットは大飛行場に配置しなければなりません。白丸の水上機は自軍支配下の島嶼または海岸線を含むエリアなら（日本軍が島嶼以外で水上機を配置するためには、自軍地上ユニットが同じ陸地エリアに必要です）、どこでも配置できます。飛行場の収容力（10.3参照）を超えては配置できません。連合軍の航空機ユニットはシアトル保管ボックスにも配置できます。

**特別:** 第7ターンと第9ターンに増援として登場することが指定されているB-25は、どちらも同じターンに撤収が指示されているB-26と交換されることになります。これは史実における装備機種の変更を再現しているため、前ターンに除去されていたB-26と交換する（この場合は通常の増援と同



# The Aleutians Campaign

様、任意の飛行場に配置可能)のでない限り、B-25は撤収させるB-26のいた飛行場に配置しなければなりません。

## 6.8 艦船ユニットの増援

日本軍の修理を終えた艦船や補充された輸送船は、幌筈島が日本軍支配下にあるなら、C15エリアの艦隊(マーカーに余裕があれば、新たな艦隊を編成してもかまいません)に加えるか、マップ外に保管できます。

連合軍の艦船ユニットはシアトル保管ボックスに登場し、そこで艦隊を編成した上で、「連合軍進入ライン」からマップ内に進入します。

甲標的は日本軍地上ユニットのいる海岸線を含む陸地エリアか日本軍支配下の島嶼、魚雷艇は連合軍支配下の飛行場や港湾を含む海エリアに配置します。これらは偵察隊配置ステージにのみ移動できます。甲標的は3エリア、魚雷艇は2エリアの航続距離を持っていますが、帰還できるのは敵軍帰還ステージのみで、それが不可能な場合は除去されます。また、帰還していなければ再び移動することはできません。

## 6.9 地上ユニットの増援

日本軍の地上ユニットは幌筈島に登場するか、艦船ユニット同様、マップ外に保管します。

連合軍の地上ユニットはシアトル保管ボックスに登場します。第5ターンからは、自軍支配下であればアンカレジ(エリアA4)に登場できます。また、ノーム鉄道完成後はノーム(エリアA8)に登場できます(5.7参照)。

## 6.10 日本軍の条件付増援

日本軍には登場する可能性のある「臨戦部隊」が二つあります。それぞれゲーム中1回だけ登場するかどうかの判定を行えます。同時に判定しても、別々の時期に判定しても構いません。臨戦部隊は二つとも第9ターンか第10ターンのどちらか一方でのみ登場可能になります。尚、同時に登場させるとしても、任務部隊マーカーが2個必要です。

日本軍プレイヤーは自軍作戦フェイズ開始時に臨戦部隊の登場判定を行えます。ダイスを1個振り、「横須賀」部隊なら1、「トラック」部隊なら1〜2の目が出れば登場します。連合軍の艦隊がエリアC15にいれば、ダイスの目から2を引きます。また、ソ連参戦後は1を引きます(最大-3)。トラック艦隊は登場した作戦フェイズ終了時、横須賀艦隊は同じターンの終了時にマップから取り除きます。

## 6.11 連合軍の条件付増援

米軍がミッドウェイ海戦に勝利した上で、連合軍の戦略目標が日本侵攻の時、第1ターンに登場した艦隊Dの一部が、英空母ヴィクトリアスやブルックリン、ナッシュヴィルと共に第9ターンで再登場します。但し、それまでに戦闘で撃沈された艦船ユニット及び、ホーネット、ノーザンブトン、アトランタの3隻は登場しません。エンタープライズが撃沈されていなかったら、F4FをF6Fに、またTBDをTBFに置き換えます。撃沈されたSBDは復活します。これらの艦船ユニットはゲーム終了まで使用できます。

## 6.12 補給/増援ステージにおける撤収

連合軍にだけは勝利判定フェイズではなく、連合軍第1作戦フェイズの補給/増援ステージでの「撤収」が指示されているユニットも存在します。B-25と交換されるB-26(6.7参照)を含めて、第7ターン以降に撤収する連合軍ユニットは、全て補給/増援ステージにマップ上から取り除かれます。また、連合軍が撤収させたユニットの中で「復帰」の指示があるものは、増援としてゲームに再登場します。

連合軍の戦略が日本侵攻であるなら、撤収が指定されている連合軍艦船ユニットだけは、ゲームから取り除く必要が無くなります。そのため、連合軍が自軍の艦船を1ユニットでも撤収させずにいた場合は、戦略目標を日本侵攻以外に変更することはできなくなります(5.6参照)。

## 6.13 補充

補充とは、戦闘などで除去されたユニットを復活させることを言います。補充されたユニットは増援と同じ方法で登場します。修理を終えた損傷艦(10.9.3参照)も増援と同じ方法で登場します。

## 6.14 日本軍の補充

第2〜7ターンの毎ターン、二式水戦を1個だけ補充できます。また前ターンに除去された3種類の陸上機(零戦・隼・一式陸攻)は全て補充できます。艦載機も含めて上記以外の航空機ユニットは補充できません。撃沈された輸送船は、1ターンに1個を上限として、5ターン後から補充されます。上記以外の艦船及び全ての地上ユニットは補充されません。

## 6.15 連合軍の補充

連合軍は前ターンに除去された航空機ユニットの中からP-36とB-18及び水上機を除いて、全て補充できます。また、PBVは第10ターンに1個だけ補充可能です。但し、艦載機は母艦が残っていなければなりません。撃沈された輸送船、魚雷艇、潜水艦は2ターン後に補充されます。上記以外の艦船及び全ての地上ユニットは補充されません。

製作ノート:両軍とも地上ユニットは補充できません。

## 7.0 偵察隊の配置

### 7.1 偵察隊

連合軍プレイヤーは自軍作戦フェイズの偵察隊配置ステージ開始時点で、輸送機(TR)を移動させることができます(10.10)。また、全ての偵察隊配置ステージでは、両軍プレイヤーが偵察隊をマップ上の海エリアへ配置あるいは移動させることができます。偵察隊とはユニットの縁が中央部分よりも淡い色で縁取りされている駒を指します。同じ偵察隊でも、潜水艦はマップ外に置かれているユニットをマップ上のエリアへ配置するのに対して、航空機/甲標的/魚雷艇はマップ上で航続距離(7.7)の範囲内で移動することになります。尚、偵察隊として機能する航空機は、偵察機(R)と哨戒任務(P)の2種類に分類されます。偵察機は索敵判定で有利なダイス修正(9.2)を得ることができ、哨戒任務の航空機は潜水艦(甲標的を含む)や魚雷艇と同様に、発見した敵艦隊を直ちに攻撃できます(9.4)。

各偵察隊配置ステージに、次の手順で偵察隊を配置します。

0. 輸送機の移動(連合軍フェイズのみ:10.10参照)
1. 潜水艦の配置/甲標的や魚雷艇の移動
2. 偵察能力を持つ航空機

フェイズプレイヤー、非フェイズプレイヤーの順番で、交互に1個ずつ潜水艦を配置したり、甲標的や魚雷艇を移動させます。パスをしても構いません。両軍プレイヤーが続けてパスをした、または配置可能な潜水艦あるいは移動可能な甲標的や魚雷艇が無くなれば、続いて(最後に潜水艦の配置や甲標的/魚雷艇の移動をどちらのプレイヤーが実行したかに関係なく)非フェイズプレイヤー、フェイズプレイヤーの順番で、交互に1個ずつ偵察能力を持つ航空機ユニットを配置します。パスしても構いません。両軍プレイヤーが続けてパスをした、または全ての偵察能力を持つ航空機ユニットを配置したら、その作戦フェイズにおける偵察隊配置ステージは終了します。

一つのエリアに配置できる偵察隊の数に制限はありません。また両軍が同じエリアに偵察隊を置くこともできます。

配置された偵察隊は戦闘で除去されるか、航空機なら同じ作戦フェイズの帰還ステージ、潜水艦(甲標的を含む)や魚雷艇なら敵軍帰還ステージ

# The North American Theatre in WWII

まで、配置されたエリアから離れることができません。

## 7.2 日本軍潜水艦の行動制限

日本軍の潜水艦は主力艦の攻撃にのみ限定され、連合軍の海上通商路を攻撃する機会を生かせませんでした。そのため、日本軍潜水艦は16.6項の選択ルールを導入しない限り、進入不可エリア(B2などの鮮やかな青で描かれたエリアを指します)に配置することはできません。

## 7.3 日本軍の輸送潜水艦

輸送能力を持つ日本軍潜水艦は尖兵中隊の輸送や、自軍を混乱から回復させるために1補給ポイントを運搬することができます。

### 1. 尖兵中隊の帰還(マップ上からマップ外へ)

輸送能力を持つ日本軍潜水艦でマップ上の尖兵中隊をマップ外へ帰還させる場合、その尖兵中隊が乗船可能な港湾/臨時港湾のある海エリアへ、連合軍作戦フェイズの偵察隊配置ステージに潜水艦を配置しなければなりません。但し、この時点で潜水艦を配置できるのは、そこに敵艦隊が存在していないことを条件とします。続く連合軍海上移動ステージで敵駆逐艦に撃沈されることがなければ、同じ連合軍作戦フェイズの帰還ステージに潜水艦をマップ外へ帰還させる時点で、該当する尖兵中隊も同時にマップ上から取り除きます。

### 2. 尖兵中隊の輸送(マップ外からマップ上へ)

輸送能力を持つ日本軍潜水艦で尖兵中隊をマップ上へ輸送する場合、マップ外にある両方のユニットを日本軍海上移動ステージに自軍支配下の港湾/臨時港湾がある海エリアへ配置します。そして、続く自軍海空戦ステージの終了時点で、尖兵中隊を下船させなければなりません。尚、潜水艦による上陸作戦(12.1)は実行不可能です。

### 3. 補給ポイントの運搬(混乱状態からの回復)

輸送能力を持つ日本軍潜水艦がマップ上に配置されていなければ、日本軍海上移動ステージに自軍支配下の港湾/臨時港湾を含む海エリアへ配置することで、1補給ポイントの運搬に成功したものとみなします。続く自軍海空戦ステージの終了時点で、補給船を含む艦隊の場合と同様に、日本軍プレイヤーは地上部隊のストックか、1ヶ所の地上施設を混乱状態から回復させることができます(6.5.3参照)。

尖兵中隊や補給ポイントを輸送するために日本軍海上移動ステージで配置された日本軍潜水艦は、この時点で索敵を実行することができません。また、その日本軍潜水艦ユニットをマップ上から取り除けるのは敵軍帰還ステージになりますが、連合軍海上移動ステージにおいて、移動してきた敵艦隊に対する索敵を実行することは可能です。

## 7.4 航空機の配置

混乱状態の飛行場にいるものを除いて、偵察能力を持つ航空機ユニットを偵察隊配置ステージで任意の海エリアに配置できます。配置できるのは、航続距離内のエリアです。1エリアに複数の航空機ユニットを配置しても構いませんが、航空機ユニットによる偵察で、他の自軍偵察機(R)による+2の修正を得ることはできません(9.0章参照)。

偵察隊として配置可能な航空機ユニットの中には、両面印刷になっているものがあります。そのような航空機ユニットを偵察隊として配置するか、航空攻撃に用いるのかは担当プレイヤーが自由に選択できます。

**製作ノート:** 空母艦載機が魚雷を抱えて哨戒任務に就くというのは非現実的であるため、英語版における飛行艇の選択ルールを修正した上で通常ルールに組み込んでいます。

## 7.5 日本軍の甲標的

日本軍地上ユニットのいる海岸線を含む陸地、あるいは日本軍支配下の島嶼を含む海エリアにいる甲標的は、偵察隊配置ステージに移動させることができます。その航続距離は3エリアになりますが、移動できるのは自軍が支配している島嶼、あるいは日本軍地上ユニットのいる陸地を含む海エリアに限定されます。

## 7.6 連合軍の魚雷艇

連合軍支配下の飛行場や港湾を含む海エリアにいる魚雷艇は、偵察隊配置ステージに移動させることができます。その航続距離は2エリアになりますが、甲標的のような移動可能エリアに関する制限はありません

## 7.7 航続距離

全ての航空機ユニット、及び偵察隊として移動可能な甲標的と魚雷艇には、航続距離が記載されています。これらのユニットが偵察隊配置ステージや、海空戦ステージの航空移動ステップで行動可能な範囲を計算する場合は、基本的に縦横方向のみでエリア数を計算し、斜め方向のエリアへ直接移動することはできません。例外:移動ボーナス(航続距離のアスタリスク)を持つ航空機ユニットだけは、最初の1エリア目に限って、斜め方向への移動を実行可能です(例えば、幌筈島の九七大艇は、偵察隊配置ステージにA10~B9~C9~D9以西に配置可能となります)。

**製作ノート:** アラスカの米軍主力戦闘機であるP-40の航続距離を考慮した場合、パラノフ島~アネット島、アンカレジ~コディアック島、ノーム~コールドベイ、コールドベイ~ウムナック島といった斜め方向のエリアに位置する飛行場を往復するような迎撃任務に現実味が無いことから、航続距離の計算は基本的に縦横方向のみに限定しました。

## 8.0 海上移動

### 8.1 艦船ユニット

艦船ユニットは海上移動ステージに移動することができます。しかし、ユニット単独でマップ上に存在することはできず、必ず「艦隊」を編成しなければなりません(例:損傷の修理された日本軍艦船ユニットをC15エリアへ配置する場合、そこに日本軍艦隊が存在しなければ、任務部隊マーカーが必要となります)。両軍ともそれぞれ同時に4個の艦隊(A~D)を同時に保有することができます。潜水艦(甲標的を含む)と魚雷艇を艦隊に含めることはできません。

艦隊を編成した艦船ユニットは編成シートの艦隊ボックス内に裏返しに置かれ、マップ上には任務部隊マーカーのみを置きます。

### 8.2 艦隊編成

自軍海上移動ステージ開始時に艦隊を編成できます。艦隊はマップ上に描かれた自軍支配下の港湾を含む海エリアもしくはマップ外にいる艦船ユニットで編成します。その際、同じ海エリアにいる複数の艦隊を統合したり、一つの艦隊を複数の艦隊に分割したりできます。港湾の描かれていない海エリアにいる艦隊を分割したり統合したりすることはできません。

### 8.3 艦隊編成の制限

一つの艦隊ボックスに置ける艦船ユニットは10個までです。この数には輸送される地上ユニットは含まれません(8.4参照)。

1回の自軍海上移動ステージ中に編成できる艦隊の数に制限はありません

# The Aleutians Campaign

んが、混乱状態の港湾では1個の艦隊しか編成できません。同じ海エリア内で既に編成されている艦隊はこの数には含まれません。つまり、そのエリアにいる自軍の艦隊(複数でも可)から幾つかの艦船ユニットを抽出して、新たな艦隊を1個だけ編成する。あるいは、そこにいる自軍艦隊の幾つかを統合して、1個の艦隊に編成し直すことしかできません。

## 8.4 輸送

輸送船あるいは輸送能力を持つ日本軍駆逐艦を含む艦隊は、地上ユニットや補給ポイントを輸送できます。輸送船、輸送駆逐艦ユニット1個につき地上ユニット1個、または1補給ポイントを輸送できます。どの輸送船、輸送駆逐艦が何を輸送するのか、宣言する必要はありません。

### 1. 補給ポイントの輸送

シアトル保管ボックスにいる連合軍艦隊は、輸送船1ユニットにつき1補給ポイントをマップ上の港湾に輸送することで、それを補給ポイント記録トラックの総量に加えることができます。地上ユニットや地上施設を混乱から回復させるために消費される補給ポイントに関しては、それを運ぶ輸送船が帰還しておかなければならない港湾の場所が、具体的に指定されているわけではありません。輸送船を含む艦隊が目的地に到着できれば、補給ポイント記録トラックの総量を減らすことで、回復を実行できます(敵軍地上ユニットのいる場所へ上陸作戦を実行するために消費される補給ポイントを、輸送船で運ぶ必要はありません)。

### 2. 地上ユニットの輸送

自軍海上移動ステージ開始時点で、自軍支配下の港湾を守備しているか、臨時港湾のある場所にいる自軍地上ユニットを、同じエリアにいる艦隊の輸送船(や日本軍輸送駆逐艦)に乗船させることができます。乗船した地上部隊は、輸送中の艦隊が自軍支配下の港湾/臨時港湾がある海エリアで海上移動を終了していたなら、海空戦ステージの終了時点で下船させることができます。また、上陸作戦ステージで上陸作戦(12.1参照)を実行してもかまいません。どちらも選択されなかった場合、その艦隊が自軍帰還ステージに移動した時点で、帰還先の港湾に下船しなければなりません。

シアトル保管ボックスからマップ上の港湾に補給ポイントを輸送する場合を除いて、輸送船(輸送駆逐艦/潜水艦を含む)が撃沈されても、輸送中の補給ポイントが失われることはありません。輸送船、輸送駆逐艦が目的地に到達して初めて補給ポイント記録トラックから補給ポイントが引かれます。しかし、その艦隊から地上ユニットを輸送する十分な輸送船、輸送駆逐艦がいなくなった時は、足りない分の地上ユニットが除去されます。どの地上ユニットを除去するかは艦隊を受け持っているプレイヤーが決めます。

**例**輸送船ユニット3個と地上ユニット2個を含む艦隊が上陸作戦を実施しようと海上移動を行いました。しかし敵軍の航空攻撃によって輸送船ユニット1個が撃沈されました。残る輸送船ユニットは2個なので、地上ユニットに損害を出すことなく、上陸作戦を行えます。

## 8.5 艦隊の移動

艦隊は今いるエリアから隣接するエリア(斜めにも)へとマップ上をどこまでも移動できますが、次の制限があります。

1. 艦隊の移動は1個ずつ行います。ある艦隊の移動を完全に終えてから、次の艦隊の移動を行います。全ての移動させたい艦隊の移動が終わったら、海上移動ステージが終了します。
2. 艦隊は海を含むエリアにしか進入できません。陸地を横切るような移動も行えません。
3. マップ外へ移動することもできますが、同じ海上移動ステージ中に再びマップ内に戻ってくることはできません。
4. 発見(9.0章参照)されたかどうかに関係なく、敵軍艦隊と同じエリアに移動した艦隊は、そこで移動を終えなくてはなりません。

5. 艦隊が敵軍偵察隊と同じエリアに進入しても、そこで移動を終える必要はありません。但し、そのエリアでの索敵判定の結果も含めて、移動中の艦隊が発見されている場合は、偵察隊による攻撃(9.4参照)を解決するため、移動を中断しなければなりません。
6. 冬季ターンには氷結エリアに進入できません。冬季ターン開始時に氷結エリアにいる艦隊ユニットは、次の移動の機会でもマップ外へ移動しなければなりません。
7. 艦隊の移動先は海エリアですが、そこに自軍支配下の港湾が存在するかどうかに関係なく、同じ作戦フェイズの帰還ステージに自軍支配下の港湾を含む別の海エリア、またはマップ外(連合軍の場合はシアトル保管ボックスのこと)へ帰還してもかまいません。自軍作戦フェイズを自軍支配下の港湾が存在しない海エリアで終えることも可能ですが、そのような艦隊は次の自軍作戦フェイズにおける帰還ステージ終了時点までに、必ず自軍支配下の港湾を含む海エリアかマップ外への移動あるいは帰還を実行しておかなければなりません。尚、この項目で述べられている港湾とは、マップ上に印刷されているものだけを指します。

## 8.6 帰還ステージの海上移動

自軍帰還ステージでマップ上にいる自軍艦隊を、マップ上に印刷された自軍支配下の港湾があるエリアまたはマップ外へ移動(帰還)させることができます。帰還ステージでは通常の海上移動とは異なり、マップ上の任務部隊マーカーを、帰還先の海エリアかマップ外へ直接移すことになるので、索敵(9.0章参照)は発生しません。尚、艦隊は臨時港湾(12.5)や混乱状態の港湾しかない海エリアへ帰還できません。

## 9.0 索敵と潜水艦、魚雷艇の邀撃

### 9.1 索敵

敵軍艦隊を攻撃するためには「発見」しなければなりません。敵軍地上施設、地上ユニットに対しては、そのような制限はありません。帰還した場合も含めて、艦隊あるいは潜水艦(甲標的を含む)や魚雷艇は、港湾に停泊しているのではなく、そのエリア内の海上で作戦行動中とみなします。

### 9.2 索敵の時期と方法

以下に挙げる1~3の状況が発生した時点で、直ちに敵艦隊に対する索敵の成否判定を実行できます。また、4の状況が発生した時点で、直ちに敵潜水艦(や甲標的)に対する索敵の成否判定を実行できます(注:魚雷艇に対する索敵は実行できません)。

1. どちらの偵察隊配置フェイズであるかに関係なく、自軍の偵察隊を配置したり、日本軍の甲標的や連合軍の魚雷艇を移動させた時点で、同じエリアに敵軍艦隊が存在する。
2. 敵軍海上移動ステージに、自軍偵察隊あるいは甲標的や魚雷艇のいるエリアへ、敵軍艦隊が進入してくる。
3. 自軍海上移動ステージに敵軍艦隊のいるエリアへ自軍艦隊を進入させる(そのエリアで移動を終了しなければならない)。
4. 自軍海上移動ステージに駆逐艦(DD)を含む艦隊が、敵潜水艦(甲標的を含む)のいるエリアで移動を終了する(注:この場合は、敵潜水艦(SS)による索敵が先に実行され、発見された艦隊が潜水艦から雷撃を受けていれば、その艦隊は索敵判定を実行する必要がなくなります:9.3項参照)。

索敵の対象となる敵艦隊や潜水艦ごとに、ダイスを1個ずつ振ります。前述の条件を満たす限り、1フェイズ中に索敵を受ける回数、あるいは索敵を行える回数自体に制限はありません。



# The North American Theatre in WWII

海上移動セグメントにおいて、複数の艦隊を移動させる場合は、ある艦隊の移動を完全に終了してから、別の艦隊を移動させなければなりません。同様に非フェイズプレイヤーが索敵判定のダイスを振るのは敵艦隊が進入した時点であり、フェイズプレイヤーは索敵結果を確認してから別の艦隊を移動させることができます。

| ダイスの目 | 結果    |
|-------|-------|
| 1-5   | 発見できず |
| 6 以上  | 発見    |

**ダイスの目修正**

- 航空機・艦隊・魚雷艇で索敵する際、同じエリアに他の自軍艦隊が1個いるごとに ..... +1
- 偵察機(R)で索敵する ..... +2
- 艦隊・魚雷艇で索敵する際、同じエリアに自軍偵察機(R)がいる ..... +2
- 航空機・艦隊・魚雷艇で索敵する際、季節が夏または秋(霧が多い時期)である ..... -1

※潜水艦(や甲標的)で敵艦隊を索敵する場合、いかなるダイス修正も適用されません。

発見された艦隊には発見マーカーを置きます。発見された艦隊は、艦隊ボックス内の艦船ユニットを全て表にしなければなりません。また、続く海空戦ステージで攻撃の対象になります。

索敵結果に関係なく、敵艦隊と同じエリアに進入した艦隊は、そこで移動を終えなければなりません。

## 9.3 自動的な発見

潜水艦(や甲標的)や魚雷艇で、発見されている敵艦隊を攻撃した場合、攻撃された艦隊はその潜水艦や魚雷艇を自動的に発見したものとみなします。

## 9.4 偵察隊による攻撃

戦闘力0の偵察機(R)を除いて、索敵に成功した偵察隊(甲標的や魚雷艇を含む)は、発見できた敵艦隊に対して、直ちに攻撃を実行しても構いません。偵察隊として配置可能な航空機の中でP(哨戒任務)に分類されたユニットは、その機体本来の区分とは関係なく1戦闘力を有しており、それを表示するためにアスタリスクが記載されています。但し、同じエリアに存在する別の偵察隊と同時に攻撃することはできません。尚、それが敵軍海上移動ステージであるなら、移動中の敵艦隊は索敵されたエリアでの攻撃を解決するため、一時的に移動を中断します。

発見に成功した敵艦隊から目標となる艦船ユニットを1個だけ自由を選びます。但し、航空機によって攻撃する場合は、海空戦ステージと同様に、敵艦隊からの対空攻撃(10.7)を先に解決しなければならないため、その際の防空戦力は艦隊を編成する艦船ユニットの対空能力が合計されてしまいます。尚、偵察隊として配置された航空機ユニットは、同じフェイズの海空戦ステージにおける航空攻撃に参加できません。

潜水艦(甲標的を含む)や魚雷艇で攻撃する場合は、海空戦結果表の「雷撃」欄を参照してダイスを1個だけ振り(日本軍が雷撃を行う時は、ダイスの目から1を引きます)、結果を直ちに適用します(10.9参照)。

偵察隊は索敵に成功しさえすれば、同じフェイズ中に複数の敵艦隊を攻撃できます。但し、駆逐艦を含んだ敵艦隊に発見された潜水艦(甲標的を含む)や魚雷艇は、その敵艦隊にいる駆逐艦から直ちに攻撃を受けます。

駆逐艦からの攻撃も海空戦結果表を用いますが、複数の駆逐艦ユニットが同じ艦隊に含まれていても、その戦闘力を加算することはいけません。その際、目標がS級潜水艦であれば、ダイスの目に-1の防御修正が適用されます。「撃沈」か「損傷」の結果を受けた潜水艦(甲標的を含む)や魚雷艇はマップから取り除かれ、日本軍の場合がゲームから除去となり、連合軍の場合は2ターン後に補充されます(6.15項)。

駆逐艦による攻撃も発見に成功した時点で直ちに解決します。また、雷撃を実行してきた潜水艦(甲標的を含む)や魚雷艇に対して駆逐艦で反撃するだけならば、雷撃を受けたエリアで移動を終了する必要はありません。潜水艦のいるエリアで移動を終了して試みる索敵に成功した場合は、一方的に攻撃を実行できます。尚、同じエリアに駆逐艦を含む別の自軍艦隊がいても、その艦隊自体が発見に成功しなければ、敵の潜水艦や魚雷艇を攻撃することはできません。

## 9.5 発見マーカーの除去

帰還ステージ終了時に全ての発見マーカーを取り除きます。また表になっている艦隊ボックス内の艦船ユニットを裏返しにします。

# 10.0 海空戦

## 10.1 概要

海空戦ステージで、両軍とも発見した敵軍艦隊に対する攻撃を行えます。たとえ敵軍作戦フェイズであっても、自軍艦隊、航空機ユニットによる攻撃を行える点に注意してください。

各海空戦ステージは次の手順で構成されます。

### 1. 航空移動ステップ

フェイズプレイヤー〜非フェイズプレイヤーの順番で、交互に目標を1個ずつ選んで、それを航空攻撃する全ての航空機ユニットを1グループにまとめて配置します。その際、目標が航続距離の範囲内にあるなら、複数の飛行場や空母から同時に航空機を移動させることになります(つまり、同じ目標に対して、後から別の航空機ユニットを加えることはできません)。パスを宣言することはできますが、両軍プレイヤーが続けてパスしてしまった場合、まだ移動可能な航空機ユニットが残っていたとしても、直ちに航空移動ステップは終了します。

### 2. 航空攻撃ステップ

フェイズ・プレイヤーは任意の順番で航空攻撃を解決します。航空攻撃は目標単位で解決します。各航空攻撃は次の手順で構成されます。

- 制空戦闘
- 航空攻撃

### 3. 水上戦ステップ

全ての航空攻撃が終了したら、フェイズ・プレイヤーは任意の順番で水上戦を解決します。水上戦はエリア単位で解決します。各水上戦は3ラウンドで構成されます。

## 10.2 航空移動

両軍プレイヤーとも、航空移動ステップで、飛行場にいる連合軍輸送機(TR)以外の航空機ユニットによる航空移動を行います。航空作戦は敵軍作戦フェイズの海空戦ステージにも行えるため、各航空機ユニットは最大で1ターンに4回の航空移動を行えます。

## 10.3 飛行場と航空機ユニットの運用

各飛行場、母艦に同時に着陸(艦)できる航空機ユニットの数は次の通りです。これは飛行場、母艦の収容能力を表し、「上空」を飛行している時に、この制限は関係ありません。

|             |        |
|-------------|--------|
| 大飛行場.....   | 10個    |
| 小飛行場.....   | 3個     |
| 空母/軽空母..... | 収容能力まで |

航続距離が黒丸の航空機ユニット(大型機)は大飛行場にしか着陸でき

# The Aleutians Campaign

ません。航統距離が白丸の航空機ユニットは飛行場を必要とせず、自軍支配下の島嶼か、海岸線を含んだ陸地の自軍地上ユニットがいる場所であれば何個でも着陸できます。母艦名を持つ艦載機は、母艦にしか着艦できません。母艦が撃沈、または損傷でマップから取り除かれた時は、その作戦フェイズの帰還ステージにマップから取り除かれます。

一つの島嶼には大きさに関係なく1個の飛行場しか存在できません。陸地エリアの場合、(飛行場マーカーの数を上限とするものの)存在できる小飛行場の数に制限はありませんが、大飛行場に関しては、両軍併せて1個しか存在できません。その島嶼あるいは飛行場そのものを支配しているプレイヤーだけが、それを利用することができます。飛行場にはマップに印刷されているものと、プレイヤーが設営(14.4参照)できるものとありますが、その機能は同じです。また、マップ上に描かれているものも含めて、自軍支配下の小飛行場を大飛行場に拡張(14.4参照)することが可能です。但し、一度建設された飛行場の規模を縮小したり、破壊することはできません。

飛行場は航空攻撃(10.8参照)によって、混乱状態になることがあります。その場合、飛行場の上に混乱マーカーを置きます。

混乱状態の飛行場にいる航空機ユニットは、戦闘機による迎撃を除いて、戦闘任務となる航空移動を行えません。そのことを示すため、戦闘機以外の航空機ユニットは混乱マーカーの下に積んでおきます。しかし、混乱状態の飛行場にいても、自軍帰還ステージには、混乱状態でない自軍飛行場への基地変更(14.3)は行えます。

**特別:** 幌筵島に初期配置されている2個の零戦ユニットは、他の飛行場に帰還することができません。幌筵島に帰還できなければ、自動的に除去されたものとみなします。

## 10.4 航空作戦

海空戦ステージの航空移動ステップでは、フェイズプレイヤー〜非フェイズプレイヤーの順番で交互に目標を選び、そこへ移動する全ての航空機ユニットをまとめて1グループとした航空移動を行います。

航空移動とは、航空作戦における目標へ、自軍航空機ユニットを移動させることです。敵軍の地上施設や艦隊を目標に自軍航空機ユニットを移動させればそれらを攻撃することになり、自軍の地上施設や艦隊を目標に自軍航空機ユニットを移動させればそれらを防衛することになります(後者の場合、戦闘機(F)を移動させなければ無意味です)。

航空作戦の目標には次の種類があります。

1. 飛行場
2. マップ上に印刷された港湾
3. 地上ユニット
4. バルディーズ燃料集積基地
5. 発見された艦隊

地上ユニットは同じ地上施設でスタックしていたとしても、ユニット単位で目標に指定されなければなりません。また、潜水艦や魚雷艇に対する航空攻撃は実行できません。

航空機ユニットは航統距離(7.7参照)の範囲内で移動できます。移動の際、今いるエリアは数えず、目標エリアは数えます。航統距離0の連合軍航空機ユニットは、飛行場もしくは母艦と同じエリアでしか航空作戦を実行できません。一つのエリアに目標となり得るものが複数存在することがありますが、そのうちのどれを目標にするのかを明確にし、目標の上に航空機ユニットを置きます。

異なる飛行場、母艦から移動した航空機ユニットが同じ目標に対して航空作戦を行うことも可能です。

## 10.5 飛行場制圧

敵軍飛行場を目標にした航空作戦が行われた時、その飛行場にいる戦闘機以外の敵航空機ユニットは航空移動ステップでの行動が不可能となります。また、戦闘機(F)に関しても、同じ飛行場上空での迎撃任務しか実

行できません。尚、戦闘力を持たない航空機だけでは敵飛行場を制圧できず、空母が制圧されることはありません。

**製作ノート:** 水上機は飛行場を必要としないため、飛行場制圧を受けることはありません。

## 10.6 航空攻撃ステップ

両軍プレイヤーが連続して航空移動をパスするか、全ての航空機ユニットに航空移動を行わせたら、航空攻撃ステップへ移ります。

フェイズ・プレイヤーは任意の順番で航空作戦を解決します。航空作戦は目標単位で解決します。一つの航空作戦を解決してから、次の航空作戦へ移行します。全ての航空作戦を解決したら、水上戦ステップを行います。各航空作戦は、次の順番で解決します。

- a. 制空戦闘(10.7参照)
- b. 航空攻撃(10.8参照)

## 10.7 制空戦闘

敵軍の飛行場、港湾、燃料集積基地、地上ユニット、艦隊を目標にしているプレイヤーを「攻撃側」、他方を「防御側」と呼びます。

まず、攻撃側の空戦力を計算します。攻撃側の戦闘機は戦闘力と同数の空戦力を、攻撃機(B、T、Dの総称)はユニット1個につき1空戦力を持ちます。

次に防御側の防空戦力を計算します。防御側の航空機ユニットは、迎撃する戦闘機だけが戦闘力と同数の防空戦力を持ちます。その合計値を以下に挙げる目標毎の対空能力と加算します。

両者を比較し、大きい側が先に敵軍航空機に対して攻撃を行います。同数の時は同時に攻撃を行います。相手に航空機ユニットがない時は攻撃できません。各ユニットごと、海空戦結果表を用いてダイスを振り、「撃沈」「損傷」の結果が出るごとに航空機ユニット1個を除去します。どの航空機ユニットを除去するかは防御側が決めます。

1. 目標が飛行場、港湾、燃料集積基地なら、その対空能力は1として計算されますが、そこを対空砲ユニットが守備していれば、対空能力は2とみなされます。
2. 目標が地上ユニットなら、その対空能力は基本的に1ですが、対空砲ユニットとスタックしていれば(対空砲単独の場合も含めて)、対空能力は2とみなされます。

**製作ノート:** 対空砲ユニットの対空能力は、それが混乱状態にあっても低下することはありません。そのため、連合軍の小飛行場設営(14.4参照)を妨害するか、そこに上陸作戦を実行するので無い限り、地上施設を守備する対空砲ユニットを航空攻撃の目標に選択するのは、あまり意味がないでしょう。

3. 目標が艦隊なら、攻撃側プレイヤーが航空作戦に参加している自軍航空機ユニットを、艦隊を編成している個々の艦船ユニットに対して好きなように割り当てます。そして、防御側プレイヤーが、目標に選ばれなかった艦船ユニットを、目標に選ばれた艦船ユニットに対して割り当てます。その上で目標に選ばれた艦船と、それに割り当てられた他の艦船の対空能力を全て合計したものが目標の対空能力となります。

## 10.8 航空攻撃

制空戦闘で除去されなかった航空機ユニットは、目標に対して航空攻撃を行えます。航空攻撃は目標によって解決方法が異なります。

1. 飛行場、港湾、バルディーズ燃料集積基地、地上ユニット(爆撃)

砲爆撃結果表を使用します。B、Dは戦闘力=爆撃力、F、Tはユニット1個=1爆撃力になります。爆撃力を合計してダイスを1回だけ振ります。結果が「混乱」なら目標を混乱状態にします。

# The North American Theatre in WWII

## 2. 艦隊

どの航空機ユニットが、どの艦船ユニットを攻撃するかは制空戦闘を解決するための防空戦力を計算する時点で決定されていなければならない。その結果を確認してから変更することはできません。複数の航空機ユニットが同じ艦船ユニットを攻撃するときは戦闘力を合計します。海空戦結果表を用いて結果を攻撃を受ける艦船ユニットごとに結果を判定します。T、Dは額面通りの戦闘力、F、Bはユニット1個＝1戦闘力です。ダイスの目には次の修正が適用されます。

目標艦船ユニットの防御力 ..... -2～+4

TとDが同じ目標艦船ユニットを攻撃 ..... -1

結果については10.9を参照してください。

## 3. 地上ユニット(地上支援)

敵軍地上ユニットに対する航空作戦を行う航空機ユニットは、1の方法で爆撃を行う代わりに「地上支援」を行えます。地上支援は、同じ島嶼または陸地に自軍地上ユニットがいる場合にのみ効果を発揮します。地上支援は海空戦ステージではなく、上陸作戦ステージや地上戦ステージに実行されるため、その時まで航空機ユニットを目標の上に置きます。

## 10.9 艦船ユニットに対する損害

海空戦ステージにおいて、艦隊に対する航空攻撃を解決した直後、あるいは艦隊が参加する水上戦の第3戦闘ラウンドが終了した時点で、その艦隊に損傷した艦船ユニットが含まれているなら、修理のために損傷している艦船ユニットをマップ上から取り除かなければなりません。つまり、偵察隊配置ステージや海上移動ステージに損傷を受けただけでは、その艦船ユニットを修理することができません。

「損傷」した艦船ユニットは損傷マーカーを載せて損傷したことを示します。損傷艦船ユニットが再び損傷すると、撃沈されます。

損傷艦船ユニットは、以下の罰則を受けます。

### 1. 速力の低下

損傷艦船ユニットを含む艦隊は、水上戦時に「劣速」であると見なされます(11.4参照)。

### 2. 水上戦力の低下

水上戦時、戦闘力が1減少します。対空能力、雷撃能力は変化しません。

### 3. 修理

修理の為にマップ上から取り除いた損傷艦ユニット毎にダイスを振り、出た目のターン後に再び登場します。日本軍の艦船ユニットはこのダイスの目に2を加えます。最終ゲーム・ターンより後に登場することになった艦船ユニットはゲームから取り除かれます(やはり、撃沈されたわけではありません)。修理中の艦船ユニットが撤収(6.12参照)した時はターン記録トラックから取り除かれますが、その艦船ユニットが再び増援として登場する場合は、修理が完了するターンより早く登場することはありません。尚、特別ルールでヴィクトリアスと共に登場する連合軍艦船が、登場ターンまでに修理が完了しなかった場合、ゲームに登場することはありません。

## 10.10 連合軍の輸送機

連合軍の輸送機(TR)は、通常の航空移動を行えません。その代わり偵察隊配置ステージ開始時、輸送機がいる混乱状態でない飛行場を含む島嶼、または陸地にいる自軍地上ユニット1個を、航続距離内の混乱状態でない自軍飛行場へと輸送することができます。この移動後、輸送機ユニットを裏返しにします。空輸された地上ユニットは同じフェイズ中に地上移動(13.2参照)、地上戦(13.3参照)を行えます。混乱状態の地上ユニットも輸送可能です。

**製作ノート:** 自軍支配下の飛行場がない陸地、島嶼へは輸送できません(空挺作戦不可)。米軍の主力輸送機であるC-47は、B-18よりも大きいため、大飛行場でなければ運用できないように変更しました。同様の理由で一式陸攻が大型機扱いになった代わりに、B-26が小飛行場でも運用可能なように修正しています。

## 11.0 水上戦

### 11.1 水上戦

水上戦とは、自軍艦船ユニットで敵軍艦船ユニットを攻撃するタイプの戦闘です。各海空戦ステージの水上戦ステップで解決します。

水上戦は、同一エリアに存在する敵味方の艦隊同士で行われます。複数のエリアで水上戦が発生した時は、フェイズ・プレイヤーが決めた順番で、1エリアずつ水上戦を解決します。

### 11.2 水上戦の宣言

陸地によって分断されていない限り、同じ海エリアに両軍の艦隊が存在して、少なくとも1個以上の艦隊が発見されているのであれば、水上戦の発生する可能性があります。

両軍とも条件を満たしている時は、フェイズプレイヤー〜非フェイズプレイヤーの順番で、水上戦を実行可能な艦隊の組み合わせが残っている限り、交互に宣言を行います。両軍とも水上戦の宣言を行わなかった時は、そのエリアでは水上戦は発生しません。

一つの艦隊が1回の海空戦ステージ中に実行できる水上戦の回数は一度だけで、他の自軍艦隊を同じ水上戦に参加させることもできません。しかし、一つのエリアに両軍の艦隊が2個ずつ以上存在する場合、発見された艦隊と、それを攻撃可能な敵艦隊の両方が水上戦を実行せずに残っているのであれば、水上戦を宣言する権利を持つプレイヤーが望む限り、同じ海エリア内で別の水上戦が宣言され続けることになります。

水上戦を実行することになった艦隊に含まれる全ての艦船ユニットに対して、水上戦解決シートに並べる順番を相手に判らないよう担当プレイヤーが自由に決定し、先頭艦を一番上にして並べる順番と同じスタックを作ります。そして、同時に両軍の艦船ユニットを1マスに1ユニットずつ、自軍の先頭艦と指定されたマスからスタックの順番通りに並べていきます。尚、事前に決められていた順番は、戦闘ラウンド中にも変更できません。

**製作ノート:** 先頭に近いほど、敵軍艦隊と交戦する可能性が高くなります。

### 11.3 戦闘ラウンド

各水上戦は3回のラウンドで構成されます。各ラウンドでは次の手順を行います。

1. 艦隊運動
2. 砲雷撃戦

第3ラウンドの砲雷撃戦を解決したら、その水上戦は終了します。生き残った艦船ユニットを両軍の編成シートの該当する艦隊ボックスに戻します。

### 11.4 艦隊運動

各水上戦ラウンドの開始時に「艦隊運動」を行います。これは両軍の艦隊の相対的な位置関係を表すルールです。

まず、両軍艦隊の速度を比較します。輸送船または損傷艦船ユニットを含



# The Aleutians Campaign

む艦隊は「劣速」です。自軍艦隊が劣速でなく、敵軍艦隊が劣速の時、速力優勢を得られます。これ以外の場合、両軍とも速力優勢を得られません。

両軍プレイヤーはダイスを1個ずつ振ります。速力優勢を得たプレイヤーあるいは好天(16.5項参照)時の第1ラウンドにおける非フェイズプレイヤーは、それぞれダイスの目に1を加えます(最大+2)。

主導権側はダイス目の差を上限として、自軍艦隊を前(敵艦隊に近づく)または後ろ(敵艦隊から離れる)方向へ、少なくとも1マスは移動させなければなりません。その際、一部の艦船ユニットだけを移動させたり、戦闘中に撃沈されたことで空いたマス目を詰めることはできません。また、艦隊運動後も1マスには艦船ユニットを1個しか置けません。両軍の参加艦船ユニット数多く、水上戦解決シートに印刷されたマス目をはみ出してしまう時は、シート外にもマス目があるものとして艦船ユニットを動かしてください。

## 11.5 砲雷撃戦

艦隊運動後、横並びになった両軍の艦船ユニット間で砲雷撃戦が発生します。つまり、砲雷撃戦は必ず艦船ユニット1個対1個で解決されます(例外:選択ルール16.5参照)。砲雷撃戦は、雷撃～砲撃の順番で解決しますが、自軍艦隊の全艦船が雷撃能力を持っているとしても、雷撃を実行するかどうかはプレイヤーの任意です。そして、雷撃を選択したプレイヤーの艦隊は、雷撃を実行できない艦船ユニットが自軍艦隊に含まれていた場合でも、同じラウンドには砲撃を実行できません。両軍が雷撃を選択した場合は、損害が同時に適用されます。一方だけが雷撃を選択するのであれば、その結果を適用した上で、もう一方の砲撃を行うことになります。

雷撃は、雷撃能力を持つ艦船ユニットだけが行えます。また1回のラウンドでは雷撃か砲撃のどちらかしか行えません。この判断は艦隊単位で行います。つまり、雷撃能力を発揮した戦闘ラウンドにおいて、その艦隊に属する全ての艦船ユニットが砲撃する権利を失うことになります。雷撃、砲撃とも海空戦結果表を用いて、個々の敵艦船ユニットに対する攻撃結果を判定します。

### 1. 雷撃

雷撃を行う艦船ユニットの戦闘力に関係なく「雷撃」欄を使用します。日本軍ユニットが雷撃する時はダイスの目から1を引きます。これ以外のダイス修正はありません。

### 2. 砲撃

砲撃を行う艦船ユニットの戦闘力を使用して解決します。ダイスの目には、目標艦船ユニットの防御修正を適用します。

砲撃を解決する場合、陣営を問わず戦闘力の大きな艦船ユニットから順番に、敵艦へ与える損害を判定していきます。その際、損害を受けている艦船ユニットの戦闘力は1低下していることに注意して下さい。同じ戦闘力の艦船ユニットが両軍に存在する場合は、それらの砲撃による損害は全て同時に適用されます。より戦闘力の大きい敵艦からの砲撃で撃沈された艦船ユニットは、同じ戦闘ラウンド中に砲撃することもできません。

**製作ノート:** 雷撃では目標艦船ユニットの防御修正を使用しないことに注意してください。

艦船ユニットが撃沈されることで、水上戦解決シート上に空のマス目が発生したとしても、そこは空けたままにして艦隊運動を実行しなければなりません(長距離砲撃戦(16.5)のルールも参照のこと)。

## 12.0 上陸作戦と艦砲射撃

### 12.1 上陸作戦

上陸作戦とは、海岸線を含む陸地エリアにおける自軍支配下の港湾で

はない場所、あるいは自軍支配下の港湾/臨時港湾が存在しない島嶼に対し、それらを含む海エリアに存在する艦隊が輸送する地上ユニットを上陸させることを言います。上陸作戦は自軍上陸作戦ステージに行くことができます。

### 12.2 上陸作戦の制限

自軍上陸作戦ステージの開始時点で、上陸作戦を実行する自軍艦隊毎に上陸作戦マーカーを置かなければなりません。そのため1回の自軍上陸作戦ステージで実行できる上陸作戦は3ヶ所までに限定されます。尚、1個の艦隊が複数の地上ユニットを輸送中であっても、1回の上陸作戦ステージでは、1ヶ所の島嶼か陸地にしか上陸することができません。その際、同じ場所へ上陸するのであれば、複数の艦隊で同時に上陸作戦を実行できます(艦隊の数だけ上陸作戦マーカーが必要)。

敵地上部隊が守備する島嶼や地上施設に上陸作戦を実行するためには、そこスタックしている敵軍地上ユニットの合計戦力と同数以上の戦力が必要となります。その際、自軍航空機ユニットによる地上支援を計算にいれても構いません。このような敵前上陸作戦を実行するのであれば、上陸作戦マーカーを置く時点で、1補給ポイントを消費しなければなりません(補給ポイントを輸送する必要はありません)。

陸地エリア内に地上施設を守備する敵軍地上部隊が存在したとしても、地上施設から離れた海岸のどこかで上陸作戦を実行する場合は、敵前上陸とはみなされないために補給ポイントを必要とせず、上陸作戦ステージに戦闘が実行されることもありません(アラスカの長大な海岸線を守りきだけの部隊は、連合軍にも存在しないのです)。

**特別:** アンカレジ(A4)への上陸作戦を実行するためには、艦隊がA5エリアを経由してA4エリアに移動しておく必要があります。勿論、その艦隊が帰還ステージではなく、次の自軍海上移動ステージで北太平洋へ移動するのであれば、A5エリアを通過しなければなりません。

### 12.3 艦砲射撃

上陸作戦を実行する島嶼や地上施設に、混乱していない敵軍地上ユニットが存在するなら、上陸作戦を実行中の艦隊を編成している艦船は、そのような敵軍地上ユニットを混乱させるためだけに、艦砲射撃を行えます。その際、同じエリアに存在する他の自軍艦隊が艦砲射撃に参加することはできません。

艦砲射撃は自軍上陸作戦ステージでしか実行できず、地上施設(飛行場・港湾・燃料集積基地)を目標に選べません。但し、直前の海空戦ステージで水上戦闘を行っても、弾薬切れなどの不利な修正を課せられずに、艦砲射撃を実行することができます。艦船毎に目標となる敵地上ユニットを1個ずつ選びますが、複数の艦船ユニットで攻撃する場合は、その砲撃力を合計して1回だけダイスを振ることになります。

戦艦(BB)は戦闘力=砲撃力、それ以外の1戦闘力以上を持つ艦船ユニットは1個=1砲撃力として計算します。砲撃結果表を参照し、ダイスを振って目標に対する損害を判定します。

### 12.4 上陸作戦の実施

(必要場合は艦砲射撃を解決した後で)自軍地上ユニットを島嶼や陸地に上陸させます。上陸した島嶼または地上施設に敵軍地上ユニットが存在したなら、直ちに上陸戦闘を実行しなければなりません。この戦闘は地上戦(13.3)と同様に解決しますが、(12.2項の制限によって)必ず攻撃側となるフェイズプレイヤーには、左1コラムシフトが課せられます。

### 12.5 臨時港湾

地上ユニットを上陸させた島嶼、陸地には自軍の臨時港湾ができたものとします。上陸した陸地エリアや島嶼に港湾が印刷されている場合、その港湾を支配した時点で臨時港湾は意味を無くします。尚、島嶼に飛行場と港

# The North American Theatre in WWII

湾の両方が存在する場合、港湾だけを占領されてしまった陣営は、その島嶼に臨時港湾を保有するものとみなします。

臨時港湾とは部隊や補給を輸送するためのものであって、そこで艦隊を編成したり、そのエリアに艦隊を帰還させることができるわけではありません。つまり、ゲーム開始時点の日本軍艦隊であれば、幌筈島もしくはマップ外(大湊)に帰還しなければなりません。また、臨時港湾は攻撃目標にもなりません。

## 13.0 地上ユニット

### 13.1 地上ユニットのスタック制限

陸地エリアには何個のスタックを置いても構いませんが、一つの島嶼には両軍ともに1スタックずつしか置くことができません。個々のスタックは、兵科や規模に関係なく最大4個の地上ユニットだけで構成されます。尚、陸地エリアに5個以上のユニットが存在する場合、上記の制限を守るように複数のスタックを編成しなければなりません。

島嶼に港湾(臨時港湾は関係無し)と飛行場の両方が存在する場合、島嶼を支配していた陣営は、便宜上2つの臨時スタックに分割することもできますが、地上戦ステージでは1スタックとして戦闘を解決しなければなりません。

### 13.2 地上ユニットの移動

陸地にいる地上ユニットは、同じ陸地に混乱していない敵軍地上ユニットがいらないのであれば、自軍地上移動ステージに縦横方向の隣接エリアへ移動できます。この時、海を渡ることはできません。冬季ターンの間は、連合軍の特殊部隊のみが移動可能です。

島嶼にいるユニットは地上移動ステージには移動できません。

**製作ノート:** マッキンリー山(標高6187m)国立公園を有するアラスカ南部を、歩兵部隊が縦横無尽に移動できるとは思えず、航空機ユニットと同様に、斜め方向への移動は禁止することにしました。

### 13.3 地上戦

自軍地上戦ステージで、自軍地上ユニットと同じ島嶼、陸地にいる敵軍地上ユニットとの間で地上戦を解決できます。陸地エリア内での地上戦はフェイズプレイヤーの任意ですが、島嶼では必ず実行しなければなりません。地上戦は陸地、島嶼ごとにフェイズ・プレイヤーが任意の順番で一つずつ解決します。

地上戦では航空機による地上支援も加えた戦闘力を計算して、合計値の多い方が攻撃側となります(同数の場合はフェイズプレイヤーが攻撃側)。その際、対空砲ユニットの戦闘力は含めずに、どちらが攻撃側になるのかを決定した上で、防禦側に対空砲ユニットが存在すれば、その戦闘力を加算します。

それぞれの地上戦は次の手順で解決します。

#### 1. 地上戦力の計算

攻撃側、防御側それぞれの地上戦力を合計します。地上戦力はその地上戦に参加する地上ユニットの戦闘力+地上支援(10.8.4参照)を行う航空機ユニットの数です。攻撃側は対空砲ユニットの( )つき戦闘力を加算できません。防御時のみ使用できます。

#### 2. 地上戦の解決

攻撃側地上戦力から防御側地上戦力を引き、地上戦結果表で用いる地上戦力差の欄を決めます。地上戦ステージでは「防禦側の混乱状態」と言う1種類の欄修正しかありません。尚、上陸

作戦ステージで両方の欄修正が適用される場合、それは互いに打ち消しあうものとみなします。

防御側に混乱状態のユニットがいる …………… 右1シフト  
上陸作戦ステージでの地上戦 …………… 左1シフト

使用する欄が決まったら、攻撃側はダイスを1個振り、結果を判定します。結果は直ちに適用します。

#### 3. 戦闘結果

Aは攻撃側、Dは防御側に対する損害で、数字は混乱状態になるユニット数を表しています。混乱状態のユニットが地上戦の結果、さらに混乱させられると除去されます。

**製作ノート:** 上陸作戦ステージに発生する敵前上陸での地上戦とは違い、地上戦ステージでは手番プレイヤーが攻撃側になるとは限らない点に注意して下さい。

## 14.0 帰還ステージ

### 14.1 概要

帰還ステージに、次の手順を行います。

1. 艦隊の帰還(8.6参照)
2. 飛行場の設営
3. 航空機ユニットの帰還/基地変更
4. 潜水艦・甲標的/魚雷艇の帰還

### 14.2 航空機ユニットの帰還

フェイズプレイヤー〜非フェイズプレイヤーの順番で、飛行場から移動していた偵察隊を含む全ての航空機を帰還させます。陸上機は航続距離内の自軍飛行場、艦載機は航続距離内の母艦へ帰還します。水上機は航続距離内にあって、自軍の支配している島嶼か、自軍地上ユニットのいる陸地を含む海岸に帰還します(そこに自軍飛行場があってもかまいませんが、飛行場にいるとはみなしません)。帰還できる場所が無い航空機ユニットは直ちに除去されます。尚、帰還した航空機ユニットは、このステージ中に基地変更をすることができません。

### 14.3 航空機ユニットの基地変更

フェイズプレイヤー(のみ)は、このフェイズ中には全く飛行していない自軍航空機ユニットを、混乱状態でない任意の自軍飛行場へ移すことができます。この時、航空機の航続距離は考慮しません。

### 14.4 飛行場の設営

フェイズプレイヤーだけが帰還ステージに小飛行場を設営できます。

陸地あるいは飛行場が無い島嶼に混乱状態でない自軍地上ユニットがいれば、そこに小飛行場を設営できます。連合軍は兵科に関係なく、どの地上ユニットでも小飛行場を設営できますが、日本軍は設営隊のみが小飛行場を設営できます。但し、既に飛行場が存在する島嶼に飛行場を設営することはできません。

自軍支配下の小飛行場を大飛行場に拡張することもできます。設営されたばかりの小飛行場を、同じステージ中に大飛行場へ拡張することはできません。連合軍は混乱状態でない工兵が1個でもいれば自動的に、日本軍は混乱状態でない設営隊が1個でもいればダイスを振り、3以下の目が出れば、小飛行場を大飛行場に拡張できます。マップに印刷されている小飛行場を拡張する場合、シンボルマークの上に大飛行場マーカーを置きます。陸地に設営できる小飛行場の数に上限はありませんが、島嶼に存在できる飛行場の数は1個を上限とします。また、陸地エリア内に存在でき

# The Aleutians Campaign

る大飛行場の数も1個を上限とします。

小飛行場、大飛行場ともマーカーを置いて設営、拡張したことを示します。両軍とも用意されたマーカー以上の飛行場を設営できません。

**マーカーの訂正:** 各陣営がマップ上で同時に設置できる飛行場マーカーの数は、日本軍が大小2個ずつの計4個、連合軍が大小4個ずつの計8個ずつとなります。尚、マップ上に描かれた小飛行場を拡張するためにマーカーを使用しても構いませんし、大飛行場に拡張することで取り除かれた小飛行場マーカーを再使用することもできます。

## 14.5 潜水艦/魚雷艇の帰還

非フェイズプレイヤーはマップ上の自軍潜水艦を取り除き、自軍の甲標的か魚雷艇を、航続距離の範囲内で帰還させます。その際に帰還可能な場所とは、増援として登場した時に配置可能な海エリアを指します(6.8参照)。

## 15.0 ソ連の参戦

### 15.1 概要

連合軍プレイヤーは第7ターン以降各ターンの開始時に、しかしゲーム中1回だけ、ソ連の参戦判定を行うことができます。

ダイスを1個振り、出た目に次の修正を加えて7以上になればソ連が参戦します。

|                       |    |
|-----------------------|----|
| ノーム鉄道が完成している .....    | +1 |
| その時点の日本軍のVPが3以下 ..... | +1 |
| その時点の日本軍のVPが6以上 ..... | -1 |

### 15.2 ソ連参戦の影響

- エリアC15、A11の港湾、飛行場が連合軍支配下になります。また、この2エリア以外にもB14・B15・C14エリアも含めたカムチャッカ半島全体やC13エリアに位置するコマンドル諸島内の島嶼1個も含めた合計6エリアが、緑色の連合軍領土と同様に機能します。
- エリアC15のソ連軍地上ユニットが連合軍指揮下に入ります。但し、この地上ユニットは守備隊であり、C15エリアの地上施設を離れることはできません。
- 日本軍の条件付増援登場判定のダイスの目から1を引きます(6.10参照)。
- 連合軍が幌筵島を支配すれば、直ちに決定的勝利を収めます。
- ゲーム終了時に連合軍が幌筵島を支配していない時、勝利段階が日本軍に有利なほうに1段階修正されます。つまり、勝利判定フェイズで5VP以上獲得していれば、日本軍の決定的勝利でゲームは直ちに終了します。また、獲得VPによる連合軍のサドンデス勝利は無くなります。

### 15.3 ソ連軍の補給ポイント

ソ連軍には専用の補給ポイントがありません。ソ連軍の地上ユニット、地上施設を混乱状態から回復させるには、補給ポイントを輸送する必要があります。

## 16.0 選択ルール

### 16.1 ノーム(日本版オリジナルルール)

陸地伝いにノームへ移動するための鉄道は、現代においても敷設され

ていません。そこで、ノーム鉄道に関するルールを削除し、ノームの小飛行場を大飛行場に拡張することがソ連参戦の判定を行うための必要条件であるものとし、その完成によって+1のダイス修正値が必ず得られるものとみなします。

### 16.2 地上部隊の情報制限

両軍とも、マップ上に置かれている自軍地上ユニットのスタックを、任意の時点で自軍のフラッグマーカーに交換することができます。交換されたスタックは、編成シート上の対応する番号のボックスに移します。尚、フラッグマーカーはスタックの内容を隠蔽するためのものであって、地上ユニットの存在しないダミースタックを作ることはできません。

**マーカーの訂正:** 日本軍フラッグマーカーの個数は4個を上限とします。つまり、5番と6番のボックスは使用されません

敵軍地上ユニットが同じ島嶼、陸地に入ったら。フラッグマーカーを取り除き、該当する地上ユニットをマップに置きます。

**連合軍の強行偵察:** 連合軍は特殊部隊を使って強行偵察を行います。潜水艦ユニット1個を用いて日本軍同様に特殊部隊1個を敵軍支配下の島嶼、陸地へ輸送します(7.3.2参照)。または自軍上陸作戦ステージの開始時(艦砲射撃の前)、輸送中の艦隊から強行偵察を行います。ダイスを1個振り、1〜3の目が出れば日本軍のフラッグマーカーを取り除き、代わりに地上ユニットを置きます。6の目が出た時はフラッグマーカーは取り除けず、特殊部隊が除去されます。4〜5の目は何も起こりません。

除去されなかった特殊部隊ユニットは輸送船または潜水艦に戻ります。輸送船に戻った特殊部隊は同じ作戦フェイズ中に上陸作戦を行うことはできません。潜水艦に戻った特殊部隊は、潜水艦とともにシアトル保管ボックスへ帰還します。

### 16.3 アメリカ軍の長距離爆撃機

第10ターンにB-29が登場します。ターン開始時に自軍支配下の幌筵島またはベトロパブロフスクの大飛行場から日本本土を爆撃できます。ユニットを裏返しにしてダイスを1個振ります。1〜3の目が出れば爆撃成功で、日本軍は1VPを失います。

### 16.4 日本軍の長距離爆撃機

第10ターンに、連山が登場します。ターン開始時にエリアA3以東のエリアに位置する自軍支配下の大飛行場からシアトルを爆撃できます。ユニットを裏返しにしてダイスを1個振ります。1〜2の目が出れば爆撃成功で、日本軍は1VPを得ます。

**製作ノート:** 実戦投入されていない連山に関してはカタログデータで実力を測るしかありません。D1から東へ2エリアの距離にあるシアトルへは、A3からでも爆撃が可能となるため、ルールを変更しました。因みに、原版ではB1とC1の2エリアだけから爆撃可能となっています。

### 16.5 運命の指(ランダム・イベント)

各ターンにつき1回、非フェイズ・プレイヤーは任意の戦闘(航空攻撃、水上戦、地上戦)解決前に「運命の指」チット1枚をランダムに引くことができます。チットはカップなどの容器に入れておき、そこから中身を見ないようにして引きます。結果は巻末の「イベント表」を参照してください。

水上戦で「好天」イベントが発生すると、長距離砲撃戦が発生します。戦闘力3以上の艦船ユニットは、相対するマスに敵艦船ユニットがいなければ、斜め隣の敵艦船ユニットを砲撃できます。この場合、複数の自軍艦船ユニットで同じ敵艦を砲撃できるのであれば、戦闘力を合計できるだけでなく、砲撃を判定する順番も合計戦闘力で判断して下さい。



# The North American Theatre in WWII

## 16.6 日本軍の潜水艦戦術の改善

ルール7.2を無視し、日本軍潜水艦は任意のエリアに配置可能になります。

## 16.7 日本海軍の積極的関与

日本軍の戦略が「アラスカ占領」か連合軍の戦略が「日本侵攻」の時、日本軍の臨戦部隊登場判定の際、ダイスの目から1を引きます。

## 16.8 日本軍艦載機の基地機転用(日本版オリジナルルール)

連合軍の戦略が日本侵攻である場合に限り、日本軍プレイヤーは第9ターン開始時に日本軍艦載機の基地機転用を宣言できます。ゲームで用意されている15個の艦載機ユニット全てを補充の利かない増援として受け取ると同時に、幌筵島にしか帰還できない2個の零戦も、任意の日本軍飛行場に帰還できるものとして扱います。

この選択を実行することで、日本軍プレイヤーは直ちに2VPを失います。また、トラック艦隊を臨戦部隊として登場させることはできなくなります。

## 16.9 連合軍大型艦の登場時期(日本版オリジナルルール)

一部の米軍艦船は、増援(復帰を含む)としての登場時期を、指定されている1ターン前の連合軍第2作戦フェイズに変更します。該当するユニットは、シアトル保管ボックスに登場しますが、その時点で艦隊マーカーに余裕が無かったり、連合軍プレイヤーが第2作戦フェイズの実行を望まなければ、この変更は何の意味もありません。

以下の艦船ユニットが第2作戦フェイズで登場できます。

第6ターン:ローリー

第7ターン:リッチモンド

第8ターン:アイダホ、サンフランシスコ、ルイヴィル(復帰)

## 初期配置表

### 初期配置

連合軍、日本軍の順番でユニットを初期配置します。

#### 連合軍の初期配置

- エリアB5** 艦隊A——ルイヴィル、インディアナポリス、ナッシュヴィル、ホノルル、セントルイス、駆逐艦(1戦闘力)×1
- エリアD1** 艦隊B——輸送船×1、プリンスロバート、プリンスデヴィッド、カナダ軍駆逐艦×1
- エリアC4** 艦隊C——輸送船×2、駆逐艦(1戦闘力)×1
- エリアD6** ミッドウェイ海戦の結果、連合軍の戦略目標の結果により登場しないこともあります(両方で登場指示が矛盾する時はミッドウェイ海戦結果表を優先)。指示がない時は登場判定を行います。第1ターンの連合軍第2作戦フェイズ開始時にダイスを1個振り、1～2の目が出ればエリアD6に登場、3～6の目なら登場しません。  
艦隊D——エンタープライズ(F4F×2、SBD×2搭載)、ホーネット(F4F×2、TBD×1、SBD×1搭載)、ノーザンブトン、ニューオリンズ、アトランタ、ペンサコラ、駆逐艦(戦闘力2)×1、駆逐艦(戦闘力1)×1
- アンカレジ(エリアA4)** 第4歩兵連隊、Alaska Scouts大隊、B-18偵察機×1、輸送機×1、カナダ軍P-40×1
- アネット島(エリアC1)** カナダ軍P-40×1、ボーリングブルック偵察機×1
- ウムナック島(エリアC8)** 第807工兵連隊、B-24偵察機×1、B-26爆撃機×2、P-40×1
- コールドベイ(エリアB7)** P-36×1
- ダッチハーバー(エリアC8)** 防空大隊×1

- コディアック島(エリアB5)** F4F(戦闘力1)×1
- エリアC11** S級潜水艦
- 自軍支配下の任意の島嶼、海岸線を含む陸地エリア** PBY×2、PBY(戦闘力1)×2
- ペトロバプロススク(エリアC15)** ソ連軍歩兵師団×1(15.0章参照)  
補給ポイント:2(以後の補給ポイントは戦略によって決まります)

#### 日本軍の初期配置

- エリアC11**  
艦隊A——那智  
艦隊B(発見マーカー)——多摩、木曾、駆逐艦×1、輸送駆逐艦×1、輸送船×1  
A6M2-N×1、舞鶴第3特別陸戦隊、設営大隊
- エリアC12**  
艦隊C——阿武隈、輸送駆逐艦×1、輸送船×1  
E13A×1、第301歩兵大隊、尖兵中隊×1
- エリアD8**  
艦隊D——隼鷹(A6M2×1、D3A×2搭載)、龍驤(A6M2×1、B5N×2搭載)、摩耶、高雄、駆逐艦×1
- 幌筵島(エリアC15)** A6M3×2、第302歩兵大隊、設営大隊、尖兵中隊
- 任意の海エリア** 潜水艦×2  
補給ポイント:1(以後の補給ポイントは戦略によって決まります)

## 第1ターンの特別ルール

- 第1ターンは日本軍第1作戦フェイズの海空戦ステージから始まります。よって、日本軍の全ての艦隊は移動を終了した状態です。
- 初期配置されている2個の日本軍水上機ユニットは、指定されている艦隊が上陸作戦を実行した島嶼へ、続く自軍帰還ステージに配置されます。つまり、日本軍プレイヤーには艦隊Bと艦隊Cが共に輸送している2個目の地上ユニットを使って、日本軍第2作戦フェイズに別の場所で上陸作戦を実行後に艦隊を帰還させると言う選択肢もあります。
- 日本軍の艦隊Bは発見された状態です。
- 日本軍の艦隊Dは第1作戦フェイズの海空戦ステージでは、ダッチハーバーのみ航空作戦の目標にできます(この時点で日本軍はウムナック島やコールドベイの飛行場を知りませんでした)。
- エリアD6に登場する可能性がある連合軍艦隊Dは、海エリアでフェイズを開始したものとみなされるため、連合軍第2作戦フェイズには必ず港湾へ帰還しなければなりません。

## 増援・補充・撤収

次の情報はマップ上ターン記録トラックにも記載されています。

### 連合軍の増援

#### 第1ターン

増援:B-24×1、B-17×1、P-40×1、P-38×1、OS2U偵察機×1、PBY偵察機×1

撤収:艦隊D(エンタープライズ、ホーネット、ノーザンブトン、ニューオリンズ、アトランタ、ペンサコラ、駆逐艦(2戦闘力)×1、駆逐艦(1戦闘力)×1)  
※ミッドウェイ海戦の結果、または連合軍の戦略目標により、登場していないことがあります。また連合軍の戦略目標により、第2ターン終了時に撤収することがあります。

#### 第2ターン

増援:ガトー級潜水艦×1、OS2U偵察機×1、B-24×1、PBY(戦闘力1)×1

# The Aleutians Campaign

## 第4ターン

**増援:**DD (戦闘力2)×1、第5歩兵連隊、第18工兵連隊、Seabees連隊

## 第5ターン

**増援:**P-39×1

**アルカン高速道路開通:**以後、連合軍は戦略決定表で指定された補給ポイントの内2ポイントを、輸送船を使用せずに、アンカレジ経由でマップ上へ運べます。

**撤収:**インディアナポリス、米軍DD×3、S級潜水艦、輸送船×1を除く全ての艦船ユニット、及び1個以外のPBV全部

## 第6ターン

**増援:**輸送船×1、P-40×1、第7歩兵連隊

## 第7ターン

**復帰:**輸送船×1

**増援:**ローリー、DD (戦闘力1)×1、PBV 偵察機×1

**交換:**B-26×1をB-25×1に取り替える

## 第8ターン

**増援:**ソルトレイクシティ、リッチモンド、輸送船×2、魚雷艇、第17、32、48歩兵連隊(全て第7歩兵師団所属)

## 第9ターン

**復帰:**ルイヴィル、PBV×2

**増援:**ネヴァダ、ペンシルヴァニア、ニューメキシコ、ミシシッピ、アイダホ、サントフェ、サンフランシスコ、ナッソー (F4F×1搭載)、ガトー級潜水艦×1、B-24×1

**特別ルール:**連合軍の戦略が「日本侵攻」なら、初期配置された艦隊D所属のユニットのうち、撃沈されなかったものが登場します。ただしホーネットとその艦載機は登場しません。代わりにヴィクトリアス (F4F×1、TBF×1搭載)が登場します。またエンタープライズが撃沈されていなければ、艦載機はF6F×2、SBD×1、TBF×1に置き換えられます。同様にノーザンブトンとアトランタではなく、ブルックリンとナッシュヴィルが登場します。

**交換:**B-26×1をB-25×1に取り替える

**撤収:**S級潜水艦、B-17×1

## 第10ターン

**増援:**テネシー、ポートランド、P-40×1、A-24×1、第87山岳歩兵連隊、1SSF、第13カナダ歩兵旅団、B-29×1 (選択ルール)

**補充:**PBV×1

**撤収:**ネヴァダ

## 日本軍の増援

### 第1ターン日本軍第1作戦フェイズ終了時

**増援:**瑞鳳 (A6M2×1、B5N×1搭載)、瑞鶴 (A6M2×1、B5N×1、D3A×1搭載)、輸送駆逐艦×1を艦隊Dに追加。但し、ミッドウェイ海戦が米軍の圧倒的勝利で終わった場合は、ゲームに登場しません。

**撤収:**艦隊D (隼鷹、龍驤、瑞鶴、瑞鳳、摩耶、高雄、駆逐艦×1、輸送駆逐艦×1) ※日本軍の戦略目標によって第2ターン終了時に撤収する場合があります。

### 第2ターン

**増援:**A6M2-N×1、E13A×1、H6K×1、高射砲大隊×1

### 第3ターン

**増援:**甲標的

**補充:**A6M2-N×1

### 第4ターン

**補充:**A6M2-N×1

### 第5ターン

**増援:**第303歩兵大隊

**補充:**A6M2-N×1

### 第6ターン

**増援:**北千島要塞歩兵大隊

**補充:**A6M2-N×1

### 第7ターン

**補充:**A6M2-N×1

### 第9ターン\*

**増援:**Ki-43×1、G4M×1、第304歩兵大隊

### 第10ターン\*

**増援:**G8N×1 (選択ルール)

**特別ルール:**第9～10ターンの日本軍作戦フェイズ中にゲーム中1回だけ、「トラック」艦隊と「横須賀」艦隊の登場判定を1回ずつ行えます。それぞれダイスを振り、横須賀艦隊は1、トラック艦隊は1～2の目が出れば登場します。連合軍の艦隊がエリアC15にいればダイスの目から-2、16.7項の条件が達成されていればさらに-1します。

臨戦部隊が登場したら、マップ外で艦隊を編成した上でマップ内へ移動させます。臨戦部隊はトラック艦隊が登場したフェイズの終了時、横須賀艦隊が登場したターンの終了時に撤収します。

**例外 (日本版オリジナルルール):**雲鷹に搭載された零戦は、母艦ではなくマップ上の日本軍飛行場に帰還しなければなりません。その代わり、トラック艦隊の撤収後も、除去されるまではマップ上で行動できます。

●**トラック艦隊** 翔鶴 (A6M2×1、B6N×1、D3A×1)、雲鷹 (A6M2×1)、山城、最上、鈴谷、大淀、熊野、阿賀野

●**横須賀艦隊** 武蔵、金剛、榛名、利根、筑摩、駆逐艦×1

## フリーセットアップ

初期配置をプレイヤーが決定する場合は、相手に内容が判らないように、両軍が別紙に書き留めた上で、日本軍第1作戦フェイズの偵察隊配置ステージからゲームを開始します。

連合軍は初期配置指定されている自軍ユニットの中から、艦隊D及びソ連軍を除いた全てのユニットを、自軍支配下の陸地や島嶼あるいは、それらを含む海エリアであれば、自由に初期配置できます。

日本軍は幌筵島を含むエリアC15に配置するか、マップ外で編成されている艦隊ごとに、進入エリアを決定しなくてはなりません。その際、2個の水上演習ユニットに関しては、通常の初期配置と同様、任意の艦隊に1個ずつ振り分けます。

両軍共に、潜水艦は偵察隊配置ステージまで、マップ外に保管しておくことができます。

## 歴史上のWhat if ?

AL作戦は陸海軍共同でアダック島に上陸し、更に陸軍部隊がアッツ島、海軍陸戦隊がキスカ島を占領すると言うのが当初の計画でした。しかし、第2機動部隊によるダッチハーバー空襲の成果が芳しくなかったことから、アダック島上陸作戦は中止されました。このヴァリエントではA～Cの日本軍艦隊3個だけが、初期配置をアダック島のあるエリアC10に変更されます (艦隊Bも未発見)。それ以外は初期配置を変更せずに、日本軍第1作戦フェイズの海空戦ステージからゲームを開始します。

# ミッドウェイ海戦結果表

| ダイスの目 | 結果       | 特別ルール                                                                                | 戦略決定修正 |
|-------|----------|--------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| 1     | 米軍圧倒的勝利  | 日本軍艦隊Dは第1ターンの増援を全く受け取れません。但し、艦隊Dの撤収自体は第1ターン終了時に行います。                                 | +2     |
| 2-4   | 米軍勝利(史実) | —                                                                                    | —      |
| 5     | 引き分け     | 連合軍艦隊DはエリアD6に配置されることなく直ちにゲームから取り除きます。また、第9ターンの特別ルールで記載された艦隊もゲームには登場しません(他の増援は登場します)。 | —      |
| 6     | 日本軍勝利    | 「引き分け」に加え、日本軍の艦隊Dは第2ターン終了時点で撤収します。                                                   | -2     |

# 日本軍戦略決定表

| ダイスの目 | 結果       | 特別ルール                                                                                                                                               |
|-------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | アラスカ占領   | 連山と臨戦部隊を除いた日本軍の増援は全ての到着が2ターン早まります(ただし、最短でも第2ターン)。<br>日本軍艦隊Dは第2ターン終了時点で撤収します(通常は第1ターン)。<br>補給ポイント: 毎ターン2ポイント                                         |
| 2     | 攻勢継続     | 日本軍艦隊Dは第2ターン終了時点で撤収します(通常は第1ターン)。<br>補給ポイント: 第2〜4の各ターンは2ポイント、以後の各ターンは1ポイント                                                                          |
| 3-4   | 本土防衛(史実) | 増援登場のスケジュールに変更はありません。<br>補給ポイント: 毎ターン1ポイント                                                                                                          |
| 5-6   | 遅滞作戦     | 増援は全く登場しません(補充はルールに従って受け取ることができます)。<br>第7ターン終了時まで、全ての日本軍地上部隊を幌筵島へ移動させていれば1VPを獲得します。<br>撤収: 第1ターン終了時点で日本軍輸送船ユニット1個をゲームから取り除きます。<br>補給ポイント: 毎ターン1ポイント |

# 連合軍戦略決定表

| ダイスの目 | 結果       | 特別ルール                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | 確地作戦     | 第1ターンの艦隊Dの登場判定を行いません(登場しません)。<br>第2ターン以後に登場する連合軍の増援(B-29は除く)は登場時期が3ターン遅くなります。<br>撤収: 第2ターン終了時点で連合軍の輸送船1ユニットを撤収させます。<br>補給ポイント: 第5ターンまで毎ターン1ポイント、以後最大で毎ターン2ポイント                                                                                             |
| 2     | 戦線安定化    | 第1ターンの艦隊Dの登場判定を行いません(登場しません)。<br>第8〜10ターンの登場する連合軍の増援はB-29も含めて全て失われます(登場しません)。<br>補給ポイント: 第5ターンまで毎ターン1ポイント、以後最大で毎ターン2ポイント                                                                                                                                   |
| 3-4   | 領土奪還(史実) | 第1ターンの連合軍第2作戦フェイズ開始時に艦隊Dの登場判定を行います。<br>撤収: 連合軍艦隊Dは第1ターン終了時点で撤収します。<br>補給ポイント: 第5ターンまで毎ターン2ポイント、以後最大で毎ターン3ポイント                                                                                                                                              |
| 5-6   | 日本侵攻     | 第1ターンの連合軍第2作戦フェイズ開始時に艦隊Dが自動的に登場します。<br>第9ターンの艦隊D(特別ルール参照)が増援で登場します。<br>第3ターン以降に登場する連合軍の増援(B-29は除く)は登場が2ターン早まります。<br>ノーム鉄道の建設判定を行います(5.7参照)。<br>撤収: 連合軍艦隊Dは第2ターン終了時点で撤収します。登場判定の必要な艦隊Dを除いて、連合軍艦船ユニットの撤収は全て中止されます<br>補給ポイント: 第5ターンまで毎ターン2ポイント、以後最大で毎ターン4ポイント |

# ランダム・イベント表

| イベント  | 内 容                                                                                                                |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 航空隊帰還 | 攻撃側の航空機ユニット1個を直ちに帰還させます。どのユニットを帰還させるかは防御側が決めます。このイベントは地上施設か艦隊に対する攻撃、あるいは地上支援にのみ有効です。それ以外の戦闘の時は影響ありません。             |
| 鯨を爆撃  | 攻撃側の爆撃機(B)ユニット1個(攻撃側プレイヤーが選択)が間違っって鯨の群を爆撃します。直ちにその航空機ユニットを帰還させます。このイベントはBタイプの航空機が艦船ユニットを攻撃する時のみ有効です。それ以外の時は影響しません。 |
| 好天    | 水上戦が行われているなら、非フェイズプレイヤーは第1戦闘ラウンド(のみ)の艦隊運動の主導権判定のダイスの目に1を加えます。また、長距離砲撃戦が行われます。水上戦以外の時は影響しません。                       |
| 誤射    | 地上戦が行われているなら、攻撃側は自軍地上部隊の1個を選んで混乱状態にします。地上戦以外の時は影響しません。                                                             |
| 補給欠乏  | 地上戦が行われているなら、地上戦結果表で-1DRMが適用されます。地上戦以外の時は影響しません。                                                                   |
| 行方不明  | 航空攻撃が行われているなら、爆撃機が霧のために視界を遮られ、山に衝突もしくは海に墜落します。攻撃側プレイヤーは爆撃機(B)ユニットを1個選んで除去します。航空攻撃以外の時は影響しません。                      |