



FLEET COMMANDER NIMITZ

ニミッツの決断: 太平洋戦争ソリテア戦略ゲーム



© 2015 Dan Verssen Games (DVG)
© 2016 Kokusai-Tsushin Co., Ltd.
Box Cover: Paul Hoefener



1.0はじめに

『ニミッツの決断』は、DVG社の「コマンダー」シリーズ最新作です（2016年8月現在）。コマンダー・シリーズは戦史に名高い司令官の足跡を描くソリテア（一人用）ゲームであり、シンプルでプレイしやすいルールで構成されています。ソリテアである理由は、副官や作戦参謀の意見はあるものの、最終的には司令官個人の決断が、戦役の、ひいては国家の運命を左右するのであり、その決断の重さをプレイヤーに味わってもらうためです。

このゲームでも、プレイヤーはアメリカ軍部隊を運用する上で多くの決断を迫られます。日本軍部隊はゲーム・システムによって行動します。

1.1 ニミッツ提督

1941年12月31日、チェスター・ニミッツは米太平洋艦隊参謀総長に就任しました。前任のキンメル提督は真珠湾空襲の責を負って解任されました。

ニミッツの成功した戦略の一つに、情報を持つ人材をできるだけ多く登用したことにあります。多くの情報を持つからこそ、指揮官は戦場で即断を下せるのです。彼は戦場と戦闘に投入する艦船、主要な目標を決めましたが、戦術的な決定は現場の指揮官に任せました。この点が多く部の下に好まれ、慕われただけではなく、戦闘の勝利につながったのです。

1945年、ニミッツは海軍作戦本部長に昇進、1947年に退役するまでその地位にありました。

1.2 キャンペーン

プレイヤーはニミッツ提督の立場となり、アメリカ軍部隊と同盟国軍を指揮し、ゲーム・システムによって動かされる日本軍部隊と戦います。ゲーム上、アメリカ軍及びオーストラリア軍部隊をまとめて「アメリカ軍」と表記します。

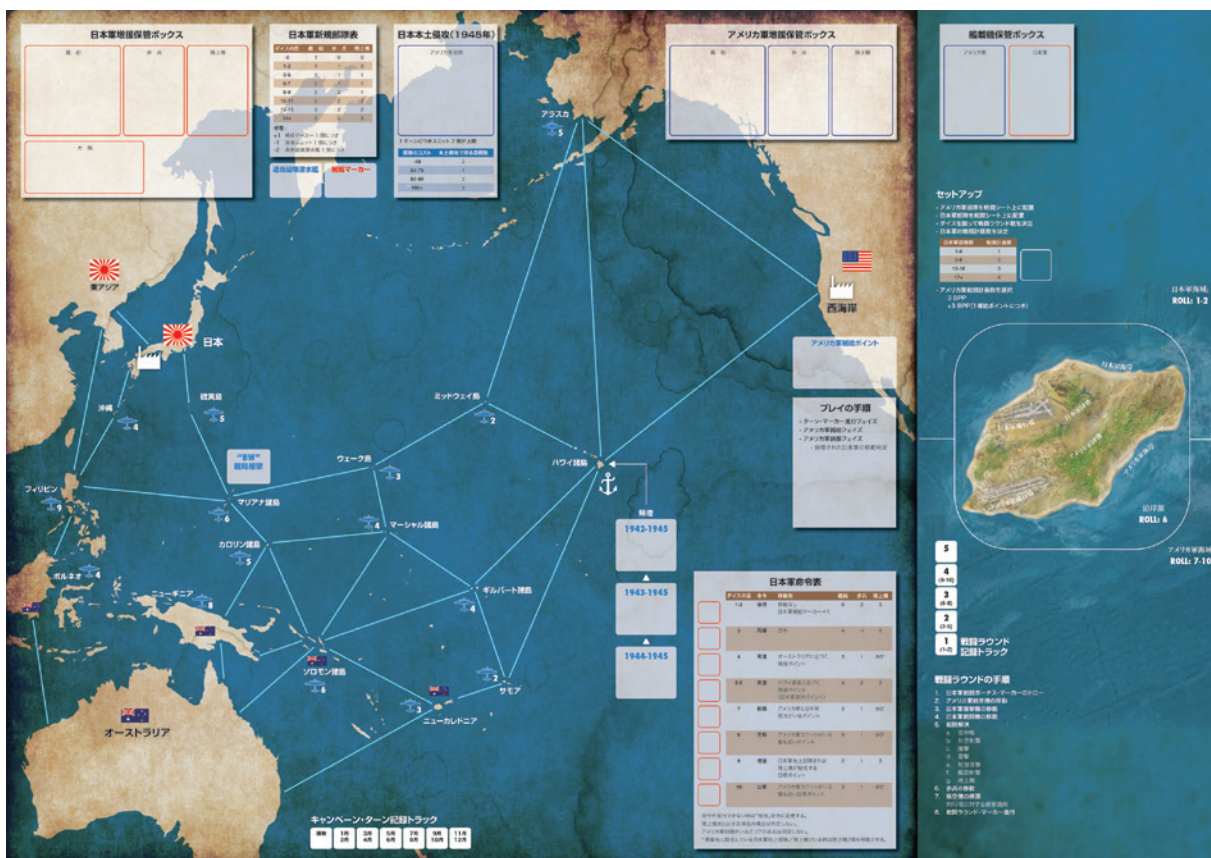
ゲームでは「キャンペーン」と呼ばれるシナリオをプレイすることになります。キャンペーンごとにセットアップ・シートが用意されており、それぞれで異なる目標が定められています。その目標を占領し、保持するため、部隊を動かすのです。

1.3 プレイヤーの決定事項

ゲーム中、プレイヤーは敵部隊に関して何かを決めなければならないことがあります。ルールでは、その決定のガイドラインが定義されています。複数の選択肢があり、それぞれ同じ条件であれば、**ランダムに選ぶと書かれていない限り**、プレイヤーはその中から好きなものを選ぶことができます。

例：プレイヤーが戦闘で日本軍艦船に1ヒットを与えました。通常、最もコストの小さな艦船にそのヒットを適用しますが、該当する艦船が2隻以上いる場合、そのうちのどの艦船にヒットを与えるかはプレイヤーが任意で決められます。

ランダムに選ぶ必要がある時は、選択肢に対してできるだけ均等にダイスの目を割り振り、ダイスを振って選択する内容を決めます。



2.0 コンポーネント

本作には以下の用具がセットされています。

- キャンペーン・マップ（戦闘シートを含む）1枚
- セットアップ・シート2枚（両面印刷）
- ルールブック1冊
- ダイス1個
- 駒シート6枚

2.1 キャンペーン・マップ

マップには太平洋戦争の主要な戦場が描かれています。水色の線を「ルート」と呼び、ルートの両端に位置する大陸や島嶼を「ポイント」と呼びます。各ポイントには名称と、アメリカ軍陸上機の収容力が印刷されています。またマップにはゲームで使用する表、ユニットを保管する「ボックス」が印刷されています。

2.2 戦闘シート

マップ右側約4分の1のスペースを戦闘シート（以下、「シート」）と呼びます。マップ上で発生した戦闘を解決する時に使用します。シートには戦闘時に使用する情報が記載されています。

2.3 セットアップ・シート

プレイするキャンペーンの年に応じたセットアップ・シートを使用します。初期配置、増援、アメリカ軍が毎ターン受け取る増援ポイントと補給ポイント、両軍の空母艦載機の数、目標ポイントと勝利条件など、プレイに必要な情報が記載されています。

2.4 ダイス

ゲーム中、ダイスを振る必要がある時は10面体ダイスを1個振ります。ダイスの目は1から10を取ります（0の目は10と見なします）。

2.5 駒

駒には艦船や航空機、地上部隊を表す「ユニット」と、情報の表示や記録に使用する「マーカー」の2種類があります。ユニットには特定のキャンペーンでのみ使用されるものと、全てのキャンペーンで使用されるものがあります。マーカーは全てのキャンペーンで使用します。

2.5.1 国籍とキャンペーン年

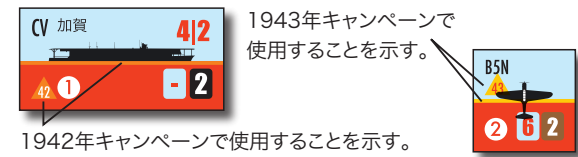
地色が青色のユニットはアメリカ軍、赤色は日本軍です。黄土色のユニットはオーストラリア軍で、特別な指示がない

限り、アメリカ軍同様に扱います。

特定年のキャンペーンで使用するユニットには帯が印刷されています。

- オレンジ色……………1942年
- 黄色……………1943年
- 緑色……………1944年
- 濃い赤色……………1945年

帯が印刷されていないユニットは全てのキャンペーンで使



2.5.2 両面印刷

ユニットの表面は完全戦力、裏面は損傷状態を表します。損傷面は上端の一部が白くなっています。

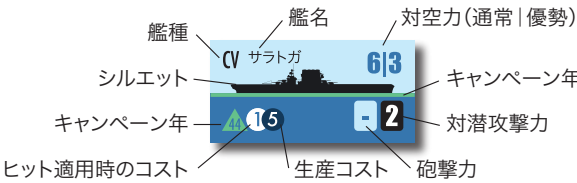
通常、ユニットが新規で登場する時は（初期配置時を含めて）完全戦力面で登場します。

1ヒットを受けたユニットは損傷面になります。損傷面で1ヒットを受けたユニットは撃破（撃沈／墜落／壊滅）され、ゲームから取り除かれます。

マーカーは表面と裏面で異なる情報が印刷されているものがあります。必要に応じて使い分けてください。

2.6 艦船ユニット

特別な指示がない限り、水上艦も潜水艦も同じ「艦船」として扱います。



2.6.1 艦種

艦船ユニットには艦種を示す記号が印刷されています。

- CV ……………艦隊空母
- CVL ……………軽空母
- CVE ……………護衛空母
- BB ……………戦艦
- CAまたはCL ……………巡洋艦
- DD ……………駆逐艦
- SS ……………潜水艦
- TR ……………輸送船

「空母」と表記する時は、艦隊空母、軽空母、護衛空母の全てを指します。

2.6.2 艦名

1隻を表す艦船ユニットはその艦名が、2隻なら2隻分の艦名が印刷されています。駆逐艦や潜水艦は部隊名が印刷されています。

2.6.3 コスト

ユニットの購入、修理、ヒット割り当ての時に使用します。空母は2つの値を有しますが、購入や修理の時は右側の値（紺色の円内の値）、ヒット割り当ての時は左側の値（白色の円内の値）を使用します。

2.6.4 攻撃力

艦船は3つの攻撃力を有しており、目標に応じて使い分けます。ダイスを1個振り、出た目が攻撃値以下なら敵に1ヒットを与えます。

- (1) 敵航空機を攻撃する時は対空力を使用します。一部の空母には対空力に2つの数値が印刷されており、左側の対空力（通常対空力）以下の目が出れば1ヒット、右側の対空力（優勢対空力）以下の目が出れば2ヒットを与えます。

例：対空力4/2の空母が対空射撃を行う時、ダイスの目が5以上なら0ヒット、3か4なら1ヒット、1か2なら2ヒットを与えます。

- (2) 艦砲射撃を行い、敵艦船、地上部隊、飛行場を攻撃する時は砲撃力を使用します。潜水艦は敵地上部隊、飛行場を攻撃できません。敵艦船を攻撃する時は雷撃力（砲撃力と同じ位置に印刷されている値）を使用します。



- (3) 敵潜水艦を攻撃する時、対潜攻撃力を使用します。

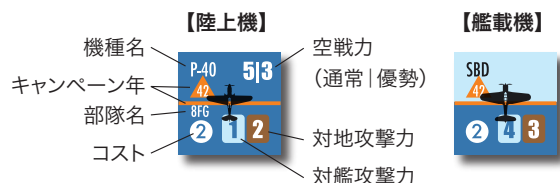
例：コロラド／メリーランドが日本軍航空機に対して対空射撃を行った時、ダイスの目が3以下なら1ヒットを与えます。日本軍艦船、地上部隊、飛行場を攻撃する時は、ダイスの目が4以下なら1ヒットを与えます。敵潜水艦を攻撃する時は対潜攻撃力を使用し、2以下の目が出ればヒットします。

2.7 航空機ユニット

2.7.1 陸上機と艦載機

航空機のうち、ユニット上半分が水色のものは空母艦載機を表します。艦載機はリサイクル可能であり、戦闘が終了す

ると生き残ったものも、損傷したものも、撃破されたものも戦闘シート上の保管ボックスに置き、以降の戦闘で再使用が可能になります。戦闘解決時、戦闘に参加する空母が搭載する艦載機をボックスから取り出します。



2.7.2 部隊名と機種名

航空機ユニットには部隊名と装備している機種の名称が印刷されています。

実際の機種に関係なく、対艦／対地攻撃力を有する航空機を「爆撃機」、空戦力しか有さない航空機を「戦闘機」と呼びます。なお、爆撃機の中には空戦力を有するものも有さないものもあります。

部隊名の略号は以下の意味を持ちます。

日本軍

空：航空隊（海軍航空隊）

戦：戦隊（陸軍航空隊）

アメリカ軍（連合軍）

BG: 爆撃機隊（Bomber Group）

FG: 戦闘機隊（Fighter Group）

MAG: 海兵隊航空隊（Marine Air Group）

RAAF: オーストラリア空軍

BW: 爆撃航空団

2.7.3 コスト

ユニットの購入、修理、ヒット割り当て時に使用します。

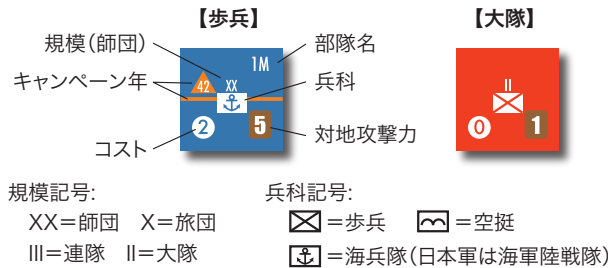
2.7.4 攻撃力

爆撃機は2つまたは3つ、戦闘機は1つ（空戦力のみ）の攻撃力を有します。

- (1) 敵航空機を攻撃する時は空戦力を使用します。左側の空戦力（通常空戦力）以下の目が出れば1ヒット、右側の空戦力（優勢空戦力）以下の目が出れば2ヒットを与えます。
- (2) 敵艦船を攻撃する時は対艦攻撃力（青色の四角内の値）を使用します。航空機は潜水艦を攻撃できません。
- (3) 敵地上部隊または飛行場を攻撃する時は対地攻撃力（茶色の四角内の値）を使用します。

2.8 地上部隊

地上部隊には「歩兵」と「大隊」があります。ルール上、両方を指す時は「地上部隊」と表記します。



2.8.1 部隊名と兵科

歩兵には部隊名と兵科、規模を示す記号が印刷されています。大隊には部隊名が印刷されていません。

部隊名の略号は以下の意味を持ちます。

日本軍

SNLF: 特別海軍陸戦隊

6B: 第6根拠地隊

アメリカ軍(連合軍)

M: 海兵師団

A: アメリカル師団

UAFSSE: アメリカ極東陸軍

C: 騎兵師団

Aus: オーストラリア師団

2.8.2 コスト

ユニットの購入、修理、ヒット割り当ての時に使用します。

2.8.3 攻撃力

地上部隊は対地攻撃力のみに有します。敵地上部隊または飛行場に対してのみ攻撃できます。

2.8.4 日本軍の大隊

キャンペーン開始時、初期配置されない日本軍大隊は全て大隊ボックスに置き、必要に応じてそこから出して使用します。また戦闘で除去された大隊はゲームから取り除かれることなく、大隊ボックスに戻します。

2.9 マーカー

2.9.1 アメリカ軍補給／増援ポイント・マーカー



マーカーの数値を組み合わせることでアメリカ軍の補給／増援ポイントを表示します。使用可能な補給／増援ポイント・マーカーはマップ上の補給／増援ポイント・ボックスに置きます。

2.9.2 日本軍補給マーカー



移動判定の結果、日本軍は補給マーカーを受け取ります。受け取った日本軍補給マーカーを日本軍補給マーカー・ボックスに置きます。

2.9.3 アメリカ軍偵察マーカー

アメリカ軍による偵察を表します。偵察を受けたポイント



の日本軍はアメリカ軍より先に移動判定を行います。

2.9.4 キャンペーン・ターン・マーカー



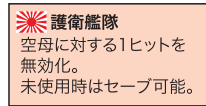
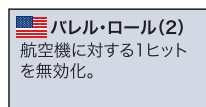
ゲームの進行状況を示すため、キャンペーン・ターン記録トラック上で動かします(以下、「ターン・マーカー」)。

2.9.5 戦闘ラウンド・マーカー



戦闘ラウンド記録トラック上で時間経過を表示します(以下、「ラウンド・マーカー」)。

2.9.6 アメリカ軍／日本軍戦闘ボーナス・マーカー



戦闘時にアドバンテージを与えます。日本軍は戦闘に参加しているユニット数に応じて毎ラウンド、ランダムに引きます。アメリカ軍は戦闘開始時に、その戦闘で使用する戦闘ボーナス・マーカーを任意で購入します。

2.9.7 日本軍戦闘計画数マーカー



日本軍が各戦闘ラウンド開始時に引ける戦闘ボーナス・マーカーの数を表示します。

2.9.8 日本軍移動命令マーカー



実行中の日本軍の命令を示すため、日本軍命令表の上に置きます。

2.9.9 日本軍移動中マーカー



通常、アメリカ軍が移動を終えた後で日本軍が移動を行います。偵察された日本軍ユニットは先に移動します。先に移動した日本軍ユニットにこのマーカーを置きます。

2.9.10 日本軍移動完了マーカー



移動できない、または移動を完了した日本軍ユニットの上に置きます。

2.9.11 戦闘地点マーカー



マップ上で戦闘が発生したポイントを記録するために使います。

2.9.12 飛行場収容力マーカー



戦闘中、両軍が島に持つ飛行場の収容力を示すために使用します。戦闘によりこの値が減少します。

注意: この収容力は戦闘時のみ影響します。マップ上に印刷された収容力には影響しません。

2.9.13 目標マーカー



キャンペーンにおける目標ポイントを表示するために使います。アメリカ軍が保持している時は青色の面を、アメリカ軍が保持していない、または日本軍が保持している時は赤色の面を上にします。

3.0 セットアップ

プレイしたいキャンペーンを選び、セットアップ・シートを取り出します。最初は1942年キャンペーンをプレイするとよいでしょう。

どのキャンペーンもセットアップの方法は同じです。セットアップ・シートのセットアップ情報に従ってユニットをマップ上に配置します。

各キャンペーンで使用するユニットは決まっています。マーカーは全てのキャンペーンで使用します。

CL: セントルイス/ヘレナ、フェニックス/ボイシ DD: 第4、12駆逐戦隊 SS: 第2、4潜水艦群
西海岸- DD: 第2駆逐戦隊
増援ボックス- CV: ホーネット、ワスプ BB: ノースカロライナ/シントン、コロラド/メリーランド、サウスダコタ/インディアナ、ニューメキシコ/ミシシッピ CA: ヴィンセンス/クインシー

例: 1942年キャンペーンでは、アメリカ軍第2駆逐戦隊を西海岸に配置します。

3.1 キャンペーン・ターン

ターン・マーカーをターン記録トラックの「開始」のマスに置きます。

3.2 戦闘ボーナス

日本軍戦闘ボーナス・マーカーをマグカップなどの広口の容器にまとめて入れます。必要に応じてそこからランダムに引きます。

アメリカ軍戦闘ボーナス・マーカーは戦闘シートの横に保管しておきます。

3.3 ユニット

セットアップ・シートの指示に従い、ユニットをマップ上に初期配置します。マップに配置されるもの、増援ボックスに置かれるものとも、タイプ（艦船、地上部隊、陸上機）ごとランダムにユニットを重ねてください。この重ねたものを「スタック」と呼びます。スタックが高くなる時は複数に分

けても構いません。

大隊には使用年の記載がありません。全てのキャンペーンで必要に応じて使用します。初期配置されなかった日本軍大隊は大隊ボックスに置きます。

3.4 目標マーカー

セットアップ・シートの指示に従い、マップ上の指定ポイントに目標マーカーを置きます。

例: 1942年キャンペーンではアラスカ、ハワイ諸島、ミッドウェイ島、ギルバート諸島、サモア、ソロモン諸島、ニューギニア、ニューカレドニアに目標マーカーを置きます。



目標ポイントにアメリカ軍だけが地上部隊または陸上機を置いている時、目標マーカーを青色の面を上にして、アメリカ軍が保持していることを示します。



それ以外の場合（日本軍だけが地上部隊または陸上機を置いている、両軍とも置いていない、両軍とも置いている場合）、赤色の面を上にして目標マーカーを配置します。

4.0 勝利条件

キャンペーン終了時、プレイヤーがどれだけの目標（重要地点）を保持しているかで勝利レベルが決まります。

例: 1942年キャンペーンの場合、ゲーム終了時に7つの目標を保持していたら「史実以上の勝利」となります。

4.1 ポイントの保持

以下の3つの条件全てを満たせば、ポイントを保持していることになります。

- 1) アメリカ軍地上部隊または陸上機が置かれている。
- 2) 日本軍地上部隊または陸上機が存在しない。
- 3) そのポイントが補給下である。

この3つの条件全てを満たしていないと、プレイヤーはそのポイントを保持していないことになります。

5.0 プレイの手順

各ターンでは、次の手順（フェイズ）を行います。順番を入れ替えたり、既に行った手順をやり直したりすることはありません。11/12月ターンが終わればキャンペーンは終了し、勝敗を判定します。

5.1 1 ターンの手順

1. ターン・マーカー進行フェイズ: ターン・マーカーをターン記録トラック上で右に1マス進めます。
2. アメリカ軍補給フェイズ
3. アメリカ軍偵察フェイズ
4. アメリカ軍移動フェイズ
5. 日本軍移動フェイズ
6. 戦闘フェイズ
7. 日本軍増援フェイズ
8. 日本軍修理フェイズ
9. アメリカ軍帰港フェイズ
10. アメリカ軍補給判定フェイズ
11. アメリカ軍敗北判定フェイズ

6.0 アメリカ軍補給フェイズ

6.1 増援ポイントと補給ポイント

アメリカ軍の初期配置

補給ポイント: 20 増援ポイント: 7

プレイヤーは毎ターン、セットアップ・シートに記載されている増援／補給ポイントを受け取ります。使わなかったポイントは次のターン以降に使用するために蓄積できます。**増援ポイントは増援ボックス内のユニットを購入するためだけに使用できます。**補給ポイントは、増援ポイントとしても使用できますし、以下に説明するそれ以外のアクションを取るためにも使用できます。

受け取ったポイントを示すため、補給／増援マーカーをアメリカ軍補給／増援ポイント・ボックスに置きます。ポイント消費したらボックスからマーカーを取り除きます。

6.2 増援の購入

プレイヤーは増援ボックス内の自軍ユニットを自由に購入できます。購入したいユニットのコストに等しい増援／補給ポイントを消費します。日本軍と異なり、プレイヤーの任意でユニットを選んで購入できます。**購入したアメリカ軍ユニットは西海岸、オーストラリア軍ユニットはオーストラリアに置きます。**

空母には2つのコストが記載されています。購入する時は右側の値（紺色の円内の値）を使用します。

例: レキシントンの購入コストは「5」です。「1」は戦闘でのヒット割り当て時に使用します。

注意: 日本軍と異なり、プレイヤーはシナリオの初期配置で与えられた数までしか大隊を使用することができません。

6.3 ユニットの修理

損傷したアメリカ軍ユニット（艦船、陸上機、地上部隊）の修理を行えます。ユニットごとコストの半分（端数切り下げ、最低1）の補給ポイントを消費して完全戦力に戻します。帰港ボックス内の損傷したアメリカ軍艦船も修理可能です。**補給切れ(11.4参照)のユニットも修理することが可能です。**



例: コスト5のユニットの修理コストは2です。レキシントン（コスト5）を修理するためには2補給ポイントを消費します。

7.0 アメリカ軍偵察フェイズ

通常、アメリカ軍は日本軍より先に移動します。しかし偵察マーカーを使うことで、アメリカ軍が移動する前に、一部の日本軍の移動先を確認できます。

7.1 偵察マーカー



プレイヤーはアメリカ軍偵察フェイズ中、1補給ポイントを支払うことで偵察マーカー1個を購入できます。購入した偵察マーカーはそのターンのうちに使用しなければなりません。偵察マーカーを1個以上の日本軍ユニットが置かれているポイントに置きます。**購入できる偵察マーカーはゲームにセットされている数で制限されます。**各偵察マーカーは1ターンに1つのポイントの偵察に使用できます。1ポイントに複数の偵察マーカーを置いても構いません。また1ターンに複数のポイントに対して偵察を行っても構いません。

7.2 日本軍移動中マーカー

購入した偵察マーカー全てをマップ上に配置したら、偵察マーカーが置かれたポイントにいる日本軍の移動を判定します。マーカー1個につき判定を1回行います（詳細は9.1参照）。

偵察マーカーを裏返して日本軍移動中の面にして、移動判定を行った日本軍ユニットの上に置きます。

8.0 アメリカ軍移動フェイズ

偵察を判定したらアメリカ軍の移動を行います。

8.1 移動の原則

プレイヤーは全てのアメリカ軍艦船、地上部隊、陸上機を移動させることができます。全く移動しなくても構いません。**アメリカ軍ユニット1個を移動させるために1補給ポイント**

を消費します。

各ユニットは1ターンに1回だけ移動できますが、移動できる距離に制限はありません。また敵ユニットの存在が移動に影響することはありません。

例：艦船×3、地上部隊×2をハワイ諸島からソロモン諸島へ移動させると、5補給ポイントを消費します。

8.2 移動の制限

アメリカ軍ユニットは日本と東アジアには進入できません。それ以外の全てのポイントへ移動できます。

オーストラリア軍ユニットは、オーストラリアの国旗が印刷されたポイントにしか進入できません。

例：オーストラリア軍ユニットはニューギニアへは移動できますがミッドウェイ島へは移動できません。

8.2.1 アメリカ軍陸上機の移動制限

アメリカ軍の陸上機は、アメリカ軍移動フェイズ開始時にアメリカ軍地上部隊または陸上機がいるポイントへしか移動できません。

例：アメリカ軍移動フェイズ開始時にミッドウェイ島にアメリカ軍地上部隊がいました。プレイヤーはこの移動フェイズ中、ミッドウェイ島へアメリカ軍陸上機を移動させることができます。

例：アメリカ軍移動フェイズ開始時に硫黄島に日本軍陸上機のみが置かれていました。この移動フェイズ中、プレイヤーはアメリカ軍陸上機を硫黄島へ移動させることはできません。

例：アメリカ軍移動フェイズ開始時、ウェーク島にアメリカ軍と日本軍双方の地上部隊がいました。この移動フェイズ中、プレイヤーはアメリカ軍陸上機をウェーク島へ移動させることができます。

各ポイントには陸上機の収容力が印刷されています。プレイヤーはその数を超えるアメリカ軍陸上機を置くことはできません。



例：ソロモン諸島には最大6個のアメリカ軍陸上機を置くことができます。

西海岸、ハワイ諸島、オーストラリアには無制限のアメリカ軍陸上機を置けます。

日本軍は収容力に関係なく、1ポイントにいくらかでも陸上機を置くことができます。

8.2.2 アメリカ軍地上部隊の移動制限

同じポイントに日本軍ユニット（タイプを問わず）がいる時、アメリカ軍地上部隊はそのポイントから移動することができません。

例：アメリカ軍地上部隊、艦船、陸上機がソロモン諸島にいます。日本軍もソロモン諸島に艦船を置いている時、プレイヤーはアメリカ軍地上部隊（のみ）をソロモン諸島から移動させることができません。

8.3 地上部隊の移動



アメリカ軍地上部隊が別のポイントへ移動するためには、輸送船に乗船することになります。輸送船ユニットの上に地上部隊を置いてそのことを示します。

輸送船ユニットは地上部隊が海上を移動中であることを示す時に使用します。常にマップ上に置き続ける必要はなく、必要な時だけマップ上に置き、使わない時はマップ外に保管します。輸送船を購入するために増援／補給ポイントを消費する必要はありません。地上部隊が移動するために消費した補給ポイントに、輸送船の使用コストも含まれています。

戦闘開始時、移動中の地上部隊は輸送船上にいます。戦闘後に上陸します。地上部隊が上陸した輸送船ユニットはマップから取り除かれます。

8.4 潜水艦による通商破壊

プレイヤーはアメリカ軍潜水艦を通商破壊潜水艦ボックスへ移動させることができます。このボックス内の潜水艦ユニット1個につき日本軍の増援判定時のダイスの目が2減少します。

通商破壊潜水艦ボックスへ移動する潜水艦ユニット1個につき1補給ポイントを消費します。

9.0 日本軍移動フェイズ

アメリカ軍の移動が終わったら、以下の順番で日本軍の移動を行います。

- (1) 日本軍陸上機または地上部隊どちらか1個しかいないポイントに移動済みマーカーを置きます。このポイントでは移動を判定しません。ただし日本、東アジアはこの例外で、最後の1個のユニットも移動を判定します。移動

判定によりこのポイントに別のユニットが移動してきたとしても、最初に移動済みマーカーが置かれたユニットはこのターン中は移動しません。

- (2) 日本軍移動中マーカーを取り除き、移動完了マーカーに置き換えます。
- (3) 1個でもアメリカ軍ユニットがいるポイント内の日本軍地上部隊全てに移動完了マーカーを置きます（つまり、移動しません）。同ポイント内の地上部隊以外の日本軍ユニットは移動判定を行います。

例：あるポイントに日本軍地上部隊と艦船、アメリカ軍ユニットがいます。日本軍地上部隊は移動できませんが、日本軍艦船について移動判定を行います。

- (4) 移動可能な日本軍ユニットがいる全てのポイントで移動判定を行います。どのポイントから判定するかを決めます。そのポイントにいる全ての日本軍ユニットの移動が完了したら、次のポイントを決め、判定を行います。
- (5) 日本軍ユニットの中から移動するユニットをランダムに決める時は、都度、移動対象のユニットをカップの中に入れて、そこから無作為に必要な数のユニットを引いても構いませんし、艦船の場合は次のようにすることもできます。

ポイントごと、(1) CA/CL/DD、(2) BB、(3) CV/CVL/CVE、(4) SSという艦種ごと4つのスタックをつくり、そこから艦船ユニットが移動する時は、(1) から順番に1個ずつユニットを選んでいきます。(4)までいったら再び(1)に戻ってユニットを選びます。また該当する艦種がなければそのグループを飛ばして次のグループからユニットを1個選びます。こうすることで無作為に選ばれた空母だけが護衛なしで移動するといった不自然さを軽減することができます。

9.1 日本軍の移動の原則

日本軍ユニットの移動を判定する時は、マップに印刷された日本軍命令表を使用します。ダイスを1個振り、そのポイントにいるどの日本軍ユニットがどこへ移動するかを決めます。1回の判定で全ての日本軍ユニットの移動が完了しなかった時は、まだ移動していない残りの日本軍ユニットに対してさらにダイスを振ります。全ての日本軍ユニットの移動が完了するまでダイスを振り続けます。スタックの一番上のユニットから順番に移動を行います。

命令に関係なく、そのポイントにおける最後の1個になった日本軍地上部隊または陸上機は移動しません。例外は日本と東アジアで、最後のユニットでも移動可能です。移動は艦船、地上部隊、陸上機の順番で行います。

例：艦船×1、地上部隊×1、陸上機×2がいるポイントに増援命令が出ました。プレイヤーは艦船×1、歩兵×1、陸上機×1を日本軍ユニットがいる目標ポイントへ移動させます。

そのポイントにおける最後の地上部隊または陸上機になるため、2個目の陸上機ユニットは移動できません。

日本軍地上部隊がアメリカ軍ユニットがいるポイントへ移動した時は、アメリカ軍同様に地上部隊を輸送船に乗せます。

日本軍も輸送船を購入するのにコストは不要です。必要な時以外は輸送船はマップ外に保管しておきます。

日本軍の各ユニットは1ターンに1回だけ移動できます。別のポイントへ移動した日本軍ユニットには移動完了マーカーを置き、既に移動したことを示します。

命令を実行できない時は、判定で待機命令が出たものと扱います。

例：ニューギニアのユニットに対して命令判定を行ったところ、「南進」命令が出ました。しかしその命令は実行できません。そこで「待機」命令として扱います。

命令の結果、移動するユニットがない時も待機命令が出たものとします。

例：目標ポイントにいる地上部隊、陸上機に対して、増援命令が出ました。自身がいるポイントを含む、地上部隊、陸上機が駐屯する目標ポイントは全部で3つありました。ランダムに移動先を決めたところ、自身がいるポイントへ移動することになりました。結果、移動は行われなかったため、待機命令が出たものとします。

日本軍部隊がアメリカ軍ユニットがいるポイントへ移動する時、命令に指示された数の歩兵を伴えないことがあります。その時は足りない歩兵1個につき、大隊ボックスから大隊1個を使用します。

例：あるポイントから地上部隊2個を移動させる命令が出ました。そのポイントには地上部隊が2個います。この場合、地上部隊のうち1個だけが移動可能なので、その1個と大隊ボックスから大隊1個を取り出して移動させます。

もしそのポイントに地上部隊が1個しかなければ（陸上機がない場合）、そもそもその地上部隊は移動できないので、大隊ボックスから大隊が引かれることはありません。

例：アメリカ軍ユニットと同じポイントにいる日本軍に対し、歩兵1個の移動命令が出ました。アメリカ軍ユニットがいるので日本軍歩兵ユニットは移動できません。そこで大隊ボックスから1個を取り出し、移動可能な日本軍部隊（艦船と陸上機）とともに大隊1個を移動させます。

多くの場合、移動先の候補は複数あります。その時は均等にダイスの目を割り振り、ダイスを振ってランダムに移動先を決めます。

例：カロリン諸島にいる部隊に南進命令が出ました。そこ

からニューギニアまたはソロモン諸島へ移動できます。ダイスを振り、1-5ならニューギニアへ、6-10ならソロモン諸島へ移動します。

例：戦闘命令が出ました。その時点でアメリカ軍と日本軍双方のユニットがいるポイントは4つ（A-Dとします）ありました。ダイスを振り、1-2ならポイントA、3-4ならポイントB、5-6ならポイントC、7-8ならポイントDへ移動し、9-10なら振り直しとします。

9.1.1 日本軍の移動制限

日本軍ユニットは西海岸とオーストラリアには進入できません。それ以外の全てのポイントへ移動できます。

9.1.2 日本軍の移動距離

日本軍もアメリカ軍同様、移動距離に制限はありません。「南進命令」なら今いるポイントから移動ラインでつながったひとつ南側のポイントまで移動しますが、「戦闘命令」なら条件に該当するポイントへ、距離に関係なく移動します。

9.2 日本軍の移動命令

9.2.1 待機命令

そのポイント内の日本軍艦船×6、歩兵×2、陸上機×3をスタックの上から選び、移動完了マーカーを置きます（移動しません）。

例：待機命令が出されたポイントに艦船×5、歩兵×3がいました。艦船5個全てと歩兵のうち2個が移動できません。スタック一番下の歩兵1個について命令を判定します。

日本軍が1回待機命令を受けるごとに、再補給ボックスに補給マーカー1個を置きます。

9.2.2 再編成命令

艦船×4、歩兵×1をスタックの上から選び、日本へ移動させます。日本にいるユニットに対して再編成命令が出た時は、この命令は待機命令になります。

9.2.3 南進命令

艦船×3、歩兵×1をスタックの上から選び、オーストラリアへ近づくように1ポイント移動させます。目的地の陸上に日本軍地上部隊または陸上機がある時は、最大で2個の陸上機も一緒に移動します。

オーストラリアに隣接するポイントにいるユニットに対して南進命令が出た時は、この命令は待機命令になります。

9.2.4 東進命令

艦船×4、歩兵×2、陸上機×2をスタックの上から選び、ハワイに近づくように1ポイント移動させます。その移動先は日本軍が保持するポイントでなければなりません（アメリ

カ軍が地上部隊、陸上機を置いているポイントは日本軍が保持しているポイントとは見なしません）。

日本軍が保持しており、ハワイに近づく隣接ポイントがない時はこの命令は実行できません。

9.2.5 戦闘命令

艦船×2、歩兵×1をスタックの上から選び、アメリカ軍と日本軍の両方のユニットがいる1ポイントへ移動させます。移動先のポイントに駐屯*している日本軍地上部隊または陸上機が1個以上あれば、最大で2個の陸上機も一緒に移動します。

アメリカ軍と日本軍の両方のユニットがいるポイントがない時、この命令は実行できません。

* 駐屯とは、輸送船に乗船していない状態の地上部隊を指します。このターン中に輸送船とともに移動してきた地上部隊は対象外です。

9.2.6 交戦命令

艦船×3、歩兵×1をスタックの上から選び、最も近いアメリカ軍ユニットがいるポイントへ移動させます。移動先に駐屯している日本軍歩兵または陸上機があれば、最大で2個の陸上機も一緒に移動します。

9.2.7 増援命令

最低1個の日本軍地上部隊または陸上機が駐屯している目標ポイントへ、スタックの上から選んだ艦船×2、歩兵×1、陸上機×2ユニットが移動します。

日本軍地上部隊または陸上機が駐屯する目標ポイントがない時、この命令は実行できません。

9.2.8 出撃命令

艦船×3、歩兵×1をスタックの上から選び、アメリカ軍ユニットがいる最も近い目標ポイントへ移動させます。移動先に駐屯している日本軍地上部隊または陸上機があれば、最大で2個の陸上機も一緒に移動します。

例：最も近いアメリカ軍ユニットがいる目標ポイントに日本軍地上部隊、陸上機がない時、日本軍は最大で艦船×3、歩兵×2を移動させます。陸上機は移動できません。移動できなかった陸上機について、命令判定を行います。

9.2.9 移動の完了

全ての日本軍ユニットが移動を終えたら、全ての移動完了マーカーをマップから取り除きます。

10.0 戦闘

戦闘フェイズでは、アメリカ軍と日本軍双方がユニットを置いてある全てのポイントについて、戦闘を解決しなければなりません。



例：アメリカ軍と日本軍双方がソロモン諸島にユニットを置いていたら、プレイヤーはそのポイントにおける戦闘を解決しなければなりません。

戦闘は1ポイントずつ解決します。どのポイントの戦闘から解決するかはプレイヤーの自由です。全ての戦闘を解決したら日本軍増援フェイズへ移行します。

各ポイントの戦闘は以下の手順で解決します。

10.1 アメリカ軍ユニットの配置

10.1.1 戦闘シートへの移動

戦闘解決ポイントにいる全てのアメリカ軍ユニットを戦闘シート上に置きます。また戦闘が発生したポイントに戦闘地点マーカーを置きます。

戦闘シートは「日本軍海域」「沿岸部」「島内（両軍の陣地、

海岸、飛行場を含む）」「アメリカ軍海域」の4エリアに分割されます。

10.1.2 アメリカ軍ユニットの配置

一度戦闘シート上に配置された艦船は戦闘が終わるまで移動できません。アメリカ軍の全ての空母をアメリカ軍海域に置きます。アメリカ軍の空母を配置できるのはアメリカ軍海域だけです。空母以外の艦船はアメリカ軍海域または沿岸部のどちらかに自由に配置します。

アメリカ軍潜水艦は日本軍艦船と同じエリアに配置します。日本軍艦船がない時は、アメリカ軍潜水艦は戦闘に参加できません。

アメリカ軍陸上機をアメリカ軍飛行場に置きます。陸上機のユニット数に等しい値の収容力マーカーをアメリカ軍飛行場に置きます。

例：アメリカ軍陸上機が6個ある時は、値6の収容力マーカーを置きます。

アメリカ軍地上部隊が駐屯していた時は、その地上部隊をアメリカ軍陣地に置きます。

輸送船は沿岸部に置きます。輸送船はどの地上部隊が移動してきたのかを便宜的に示すために用いるマーカーなので、1個の輸送船の上に複数の地上部隊を置いても構いません。

10.1.3 艦載機の配置

各空母の横に艦載機を置きます。ユニットが足りない時は別のユニットを代用してください。ゲームにセットされているユニットの数で利用できる艦載機数が制限されるわけではありません。

どの空母がどれだけの艦載機を収容しているかはキャンペーン・シートを参照してください。





例: 1942年キャンペーンのレキシントンの横には、F4F×1、SBD×2、TBD×1を置きます。

各空母が収容している艦載機は戦闘開始ごとにリセットされます。例えばあるターンに全ての艦載機を失った空母でも、次のターンの戦闘開始時には、定数の艦載機を使用できます。

10.2 日本軍ユニットの配置

陸上機を日本軍飛行場に置きます。日本軍陸上機ユニットと同数の値になる収容力マーカーを飛行場に置きます。

日本軍地上部隊が駐屯していた時は、それを日本軍陣地の上に置きます。移動してきた日本軍地上部隊は、輸送船とともに沿岸部に置きます。

10.2.1 日本軍艦船の配置 (空母+上陸部隊)

日本軍に空母がいて、さらに以下のいずれかに該当する時はこのルールを適用します。

- 1) 輸送船に乗った日本軍地上部隊がいる。
- 2) 島内に日本軍地上部隊がいる。
- 3) 島内に日本軍またはアメリカ軍の陸上機がいる。

全ての日本軍空母を日本側海域に置きます。続いて

- ステップ #1** 最も低い砲撃力を持つ日本軍護衛艦 (BB、CA/CL、DD) 1個を日本軍海域に置きます。
- ステップ #2** 最も高い砲撃力を持つ日本軍護衛艦を沿岸部に置きます。

上記手順を、日本軍海域に空母と同数の護衛艦が置かれるまで繰り返します。空母と同じ数の護衛艦が置かれたら、残りの艦船全てを沿岸部に置きます。

例: 日本軍海域に日本軍の空母が3個ありました。日本軍は駆逐艦、巡洋艦、戦艦合わせて8個を持っています。護衛艦のうち3個は日本側海域に、5個は沿岸部に置かれることになります。

10.2.2 日本軍艦船の配置 (空母のみ)

日本軍に空母があり、輸送船に乗船した日本軍地上部隊がない、または陸上に日本軍地上部隊がない、または島内に両軍の陸上機がない時、全ての日本軍艦船を日本軍海域に置きます。

10.2.3 日本軍艦船の配置 (上陸部隊のみ)

日本軍に空母がない時、全ての日本軍艦船を沿岸部に配置します。

10.2.4 日本軍潜水艦の配置

日本軍に潜水艦がある時、このルールを使用します。

アメリカ軍に空母がある時は、日本軍潜水艦全てをアメリカ軍海域に置きます。

アメリカ軍に空母がなく、沿岸部にアメリカ軍艦船がある時は、日本軍潜水艦を全て沿岸部に置きます。

アメリカ軍に空母がなく、沿岸部にもアメリカ軍艦船がない時は、全ての日本軍潜水艦を日本軍海域に置きます。

10.2.5 艦載機の配置

各空母の横に艦載機を置きます。ユニットが足りない時は別のユニットを代用してください。ゲームにセットされているユニットの数で利用できる艦載機数が制限されるわけではありません。

どの空母がどれだけの艦載機を収容しているかはキャンペーン・シートを参照してください。

例: 1942年キャンペーンの加賀の横には、A6M×1、D3A×1、B5N×1を置きます。

10.3 戦闘ラウンド数の決定

ダイスを1個振り、戦闘ラウンド記録トラックの表示を見て、戦闘ラウンドがどれだけ続くのかを判定します。

例: ダイスの目が9なら戦闘ラウンド数は4です。戦闘ラウンド・マーカーを戦闘ラウンド・トラックの4のマスに置きます。

10.4 日本軍の戦闘ボーナス数の決定

毎戦闘ラウンドに日本軍がどれだけの戦闘ボーナス・マーカーを引けるのかを決定します。キャンペーン・マップから戦闘シートへ移されたユニットの数を数えます。輸送船に乗っている歩兵はこの数に含まれますが、艦載機、輸送船は含まれません。

例：日本軍に艦船×3、歩兵×2、陸上機×1、艦載機×3、輸送船×1があった時、戦闘計画数を決める対象ユニットは6個です。よって毎戦闘ラウンドに戦闘ボーナス・マーカー2個を受け取ります。

戦闘計画数マーカーを戦闘計画数横のボックス内に置きます。戦闘中に日本軍が損害を出したとしても、戦闘計画数は変化しません。

10.5 アメリカ軍戦闘ボーナスの選択

各戦闘の開始時、プレイヤーはアメリカ軍の戦闘ボーナスを選択します。各戦闘ボーナス・マーカーは、1回の戦闘中に1回だけ使用できます。

アメリカ軍戦闘ボーナス・マーカーの詳細は22頁の表を参照してください。

例：プレイヤーは「乱戦」を購入しました。このマーカーは戦闘中1回だけ、空中戦で追加1ヒットを与えるために使用できます。

戦闘ボーナス・マーカーの購入に必要なコスト（戦闘計画ポイント）はマーカーに印刷されています。

例：「防空システム」のコストは2戦闘ボーナス・ポイントです。

各戦闘で、プレイヤーは無償で3戦闘計画ポイント（BPP）を使用できます。さらに1補給ポイントを消費するごとに3BPPが使用可能になります。

例：プレイヤーが2補給ポイントを使えば、全部で9BPPを使用できます。

選択した戦闘ボーナス・マーカーは戦闘シート上、邪魔にならない場所に保管しておきます。それ以外の戦闘ボーナス・マーカーは、この戦闘では使用しません。

10.6 戦闘ラウンドの手順

各戦闘ラウンドでは以下の手順を行います。

1) 日本軍戦闘ボーナス・マーカーのドロー

- 2) アメリカ軍航空機の移動
- 3) 日本軍爆撃機の移動
- 4) 日本軍戦闘機の移動
- 5) 戦闘
 - a. 空中戦
 - b. 対空射撃
 - c. 爆撃
 - d. 雷撃
 - e. 対潜攻撃
 - f. 爆撃・艦砲射撃
 - g. 地上戦
- 6) 地上部隊の移動
- 7) 航空機の帰還
- 8) 戦闘ラウンド・マーカー進行

10.7 日本軍戦闘ボーナス・マーカーのドロー

戦闘計画数と同数の戦闘ボーナス・マーカーをカップから引きます。カップ内のマーカーがなくなった時は、使用済みのマーカーをカップに戻してから引きます。引いてきたマーカーは戦闘シートの横に置き、すぐに使用できるようにしておきます。

日本軍戦闘ボーナス・マーカーの詳細は23頁の表を参照してください。

10.8 アメリカ軍航空機の移動

アメリカ軍航空機を戦闘シート上の好きなエリアへ移動させます。

10.9 日本軍航空機の移動

日本軍の航空機をグループに分けます。

- 1) 陸上機の全てで1グループ
- 2) 1隻の空母に搭載された爆撃機全てで1グループ
- 3) 1隻の空母に搭載された戦闘機全てで1グループ

10.9.1 日本軍航空機の移動

グループごとダイスを振り、移動先を決めます。

例：加賀爆撃機隊の移動先を決めるためにダイスを振ります。また加賀戦闘機隊（戦闘機1個）の移動先を決めるため、別にダイスを振ります。

ダイスの目	移動先
1-2	日本軍海域へ移動
3-5	島内へ移動
6	沿岸部へ移動
7-10	アメリカ軍海域へ移動

例：ダイスの目が5なら島内へ移動します。

移動先に目標になるアメリカ軍ユニットがない時は、次に位置番号の大きいポイントへ移動します。

例：日本軍爆撃機隊に対して振ったダイスの目が2でした。日本軍側海域にアメリカ軍艦船がないため、爆撃機隊は島内へ移動することになります。

例：ダイスの目が6なら沿岸部へ移動します。アメリカ軍艦船がない時はアメリカ軍海域へ移動します。

例：ダイスの目が6、沿岸部にもアメリカ軍海域にもアメリカ軍艦船はいませんでした。この場合、爆撃機隊は島内へ移動します。

グループの移動先がない時は、日本軍航空機は空母または飛行場に留まります。

例：全てのアメリカ軍航空機と日本軍爆撃機ユニットが除去されたら、日本軍戦闘機は空母または飛行場に留まります。

10.9.2 日本軍爆撃機の移動

日本軍爆撃機移動手順で爆撃機隊を移動させます。爆撃機隊は以下いずれかのポイントへ移動します。

- 1) アメリカ軍艦船（潜水艦を除く）がいるエリア、または
- 2) アメリカ軍陸上機がいる島内、または
- 3) アメリカ軍地上部隊がいる島内、ただし日本軍地上部隊か陸上機も島内にいる場合に限る。

例：ダイスの目が6で沿岸部にアメリカ軍艦船がない時、日本軍爆撃機隊は沿岸部へ移動できません。

例：島内にアメリカ軍地上部隊がいて、日本軍地上部隊または陸上機がない時、日本軍爆撃機隊は島内へ移動できません。

例：島内にアメリカ軍地上部隊と陸上機がいて、日本軍地上部隊または陸上機がない時、日本軍爆撃機隊は島内へ移動できます。

10.9.3 日本軍戦闘機の移動

日本軍戦闘機は日本軍航空機またはアメリカ軍航空機がいるエリアにのみ移動できます。

10.10 戦闘の解決

10.10.1 エリアごとの戦闘解決

日本軍戦闘機の移動が終わったら、両軍のユニットが存在する全てのエリアについて、

- a. 空中戦
- b. 対空射撃
- c. 爆撃
- d. 雷撃
- e. 対潜攻撃
- f. 艦砲射撃
- g. 地上戦

の順番で1エリアずつ戦闘を解決します。

10.10.2 戦闘解決とヒットの適用

戦闘にはa～gの種類がありますが、基本的にはどれも同じ方法で解決します。攻撃可能なユニットが攻撃を行い、ダイスを振り、攻撃力以下の目なら敵に1ヒットを与えます。

プレイヤーが攻撃した時は、**そのエリア内の最もコスト値の小さい日本軍ユニットに対して優先的にヒットを適用します。同じコスト値で完全戦力と損傷状態のものがあれば、損傷状態のものを優先しなければなりません。**

日本軍の攻撃がヒットし、アメリカ軍に損害を適用する時は、コスト値の小さいものを優先するのであれば、どのユニットに損害を適用しても構いません。

例：島内にいる日本軍に対し、アメリカ軍は爆撃で7ヒットを与えました。最初の2ヒットでコスト0の大隊を損傷、撃破します。大隊の他にはコスト1の歩兵（地上攻撃力4）と、同じくコスト1の飛行場（収容力5）があります。プレイヤーは歩兵を撃破し、残る3ヒットで飛行場収容力を3低下させることにしました。

空母のコストは全て1であり、エリア内において優先的にヒットが適用される艦船となります。

例：日本軍海域の日本軍艦船に対して爆撃で3ヒットを与えました。CV（コスト1）が1個、DD（コスト2）2個あります。最初の2ヒットでCVが損傷、撃破され、残る1ヒットはプレイヤー任意のDDに適用します。

輸送船に対する1ヒットは、乗船している歩兵1ユニットに対する1ヒットになります。

例：沿岸部に歩兵3個を輸送する日本軍輸送船1個があります。他に日本軍艦船はいません。アメリカ軍が爆撃で3ヒットを与えたら、歩兵1個を損傷、撃破、別の歩兵1個を損傷させます。輸送船そのものにはヒットを適用しません。

10.11 空中戦

両軍が同じエリアに航空機を有し、どちらかに空中戦力を持つ航空機があれば、空中戦力を持つ航空機による攻撃が行われます。空中戦力を持つ航空機ごとにダイスを振る、出た目が空中戦力以下なら敵に1ヒットを与えます。優勢空中戦

力以下なら2ヒットを与えます。

空中戦では敵航空機に対してのみヒットを与えます。

両軍に空中戦力を持つ航空機がある時は、同時に攻撃を行ったものとして、両軍が敵に与えるヒット数を確認した後で実際にヒットを適用します。

例：先制攻撃を行う戦闘ボーナス・マーカーにより、先制攻撃を行った航空機は空母に帰還しました。そのエリアに対して航空機の攻撃が行われた時、空母に帰還した航空機に対して空中戦を行えません。

ヒットを適用する際は、**そのエリア内の最もコストの低いものを優先**します。1ヒットを与えることで完全戦力の航空機は損傷し、損傷状態の航空機が1ヒットを受けると除去されます。

例：沿岸部にアメリカ軍と日本軍の戦闘機と爆撃機があり、アメリカ軍の攻撃は2ヒット、日本軍の攻撃は3ヒットしました。両軍にヒットを適用します。両軍ともこのエリア内のコストの小さいものから高いものの順番にヒットを適用していきます。コストが同じなら損傷状態のものを優先することに注意。

例：アメリカ軍は空中戦で島内の日本軍に4ヒットを与えました。島内には日本軍航空機が1個しかありませんでした。日本軍航空機は撃破され、余った2ヒットは無視されます。島内の日本軍地上部隊、飛行場にはヒットを適用しません。

10.12 対空射撃

敵対する艦船と航空機が同じエリアにいる時、艦船による航空機に対する対空射撃が行われます。艦船ごとダイスを振り、対空射撃力値以下の目が出れば1ヒット、優勢対空射撃力以下なら2ヒットを与えます。

10.12.1 護衛艦

エリア内の艦船を空母（CV、CVL、CVE）と護衛艦（BB、CA/CL、DD）に分けます。護衛艦と空母をそれぞれ一列に並べます。まず護衛艦による対空射撃を行い、その後で空母の対空射撃を解決します。

各列にいる各艦船は敵航空機1個に対して対空射撃を1回行えます。また各航空機は各列にいる艦船のうち1個からのみ対空射撃を受けます。列内の艦船のほうが航空機より多い時は、より大きな対空射撃力を有する艦船から優先的に対空射撃を行います。

例：空母×1、護衛艦×2（BBとDD各1）の日本軍艦船と同じエリアにアメリカ軍航空機×3がいます。まず日本軍BBとDDが対空射撃を行い（アメリカ軍航空機1個は対空射撃を受けない）、その後、日本軍CVがアメリカ軍航空機1個に対して対空射撃を行います。

例：アメリカ軍航空機×1が上と同じ日本軍艦船と同じエリアにいます。護衛艦のうち対空射撃力の大きなBBが対空射撃を行います。その後、CVが対空射撃を行います。

例：沿岸部にいる艦船×6と敵対する航空機×3がいます。艦船のうち3個だけが対空射撃を行います。

10.12.2 艦船以外の対空射撃

地上部隊及び飛行場は対空射撃力を持ちません。

10.13 爆撃

対空射撃解決後、爆撃機は同一エリア内の敵ユニットを攻撃します。海域、沿岸部にいれば敵艦船を、島内にいれば敵地上部隊、飛行場（収容力）が目標です。各爆撃機につきダイスを1個振り、攻撃力以下の目が出れば1ヒットを与えます。海域、沿岸部なら対艦、島内なら対地攻撃力を使用します。ただし10.18の例外に注意してください。

10.14 雷撃

敵艦船と同じエリアにいる潜水艦による攻撃を行います。ダイスを振り攻撃力以下の目が出れば敵水上艦に1ヒットを与えます。**潜水艦は敵艦船のみ攻撃できます**。島内の敵地上部隊や飛行場にヒットを与えることはできません。

10.15 対潜攻撃

敵潜水艦と同じエリアにいる艦船と潜水艦による攻撃を行います。各潜水艦は1個の敵艦船からしか攻撃を受けません。艦船のほうが潜水艦より多い時は、対潜攻撃力が大きなものから優先的に攻撃を行います。

例：アメリカ軍艦船×6と日本軍潜水艦×1が同じエリアにいる時、アメリカ軍艦船のうち最も対潜攻撃力の大きな1個だけが攻撃を行います。

10.16 艦砲射撃

沿岸部に艦船を置いている軍は艦砲射撃を行います。艦船ごとダイスを振り、砲撃力以下の目が出ると敵に1ヒットを与えます。この艦砲射撃によりヒットを受ける可能性があるのは、同一エリアにいる敵艦船、及び島内にいる敵地上部隊、飛行場（収容力）です。コストの低いものから高いもの、同じコストなら損傷状態のものに優先してヒットを適用します。ただし10.18の例外に注意してください。

例：沿岸部に両軍の艦船があります。島内にも両軍の地上部隊があります。アメリカ軍艦船が艦砲射撃で敵にヒットを与えたら、日本軍の艦船、地上部隊、飛行場のうち、コストの低いものから損害を適用していきます。

10.17 地上戦

島内に地上部隊がいれば、敵地上部隊または飛行場に対する攻撃を行います。ダイスを振り攻撃力以下の目が出れば1ヒットを与えます。

地上戦手順では、その時点で自軍陣地にいる地上部隊のみが攻撃を行えます。海岸、沿岸部（輸送船上）の地上部隊は攻撃できません。

10.18 島内に対する攻撃

10.18.1 敵地上部隊

島内の自軍爆撃機及び沿岸部の自軍艦船は、島内（自軍陣地または海岸）に自軍地上部隊がいる時のみ、島内（敵陣地または海岸）の敵地上部隊に対してヒットを与えられます。

例：戦闘第1ラウンド、島内に日本軍の歩兵と陸上機が置かれています。沿岸部には輸送船に乗船したアメリカ軍地上部隊が置かれています。島内にはアメリカ軍地上部隊は存在していません。アメリカ軍が島内の目標にヒットを与えたとしても、日本軍地上部隊に損害を適用することはできません。飛行場収容力を低下させることはできません。

例：両軍の艦船が沿岸部に置かれています。島内には日本軍の地上部隊がいます。アメリカ軍艦船による艦砲射撃がヒットしたら、沿岸部の艦船または日本軍の飛行場に（コストの低いものから優先して）適用します。

10.18.2 敵飛行場

ヒット適用時、飛行場のコストは1です（優先的に適用）。1ヒットにつき収容力が1低下します。マーカーを置き換えて損害を表示します。

例：収容力5のアメリカ軍飛行場に3ヒットが与えられたら収容力は2に低下します。

10.19 地上部隊の移動

地上部隊の移動手順では両軍の地上部隊に関して以下のことを行います。

まず、海岸にいる地上部隊を自軍陣地へ移動させます。

次に、輸送船上の地上部隊を島内の自軍海岸へ移動させます。この時、乗船しているのが海兵隊であれば、海岸ではなく直接自軍陣地へ移動させます。

陣地にいる地上部隊は移動しません。

10.20 航空機の帰還

10.20.1 陸上機

陸上機を島内の自軍飛行場に戻します。

10.20.2 艦載機

艦載機を母艦に帰還させます（空母の横に置きます）。各空母には、もともとその空母が収容していたのと同数の艦載機しか帰還できません（機種に関係なく数だけ考慮します）。**損傷状態の空母には帰還できません。**空母が損傷または撃破されることで、全ての艦載機が帰還できないことがあります。その時は超過した艦載機をこの戦闘から取り除きます（10.20.3及び10.20.4参照）。

10.20.3 日本軍の艦載機の除去

空母の収容力を超える艦載機が帰還した時は、(1) 損傷状態の艦載機、(2) コストの低い艦載機、の優先順位で除去するものを決めます。

10.20.4 アメリカ軍の艦載機の除去

空母の収容力を超える艦載機が帰還した時は、プレイヤーの任意で除去するものを決めます。

10.21 飛行場に対する損害

自軍飛行場の収容力と着陸した自軍陸上機の数と比較します。陸上機の数が多いなら、収容力以内に収まるよう、ユニットを除去しなければなりません。

例：戦闘開始時、日本軍は陸上機×7を有していました。そこで7の値を持つ飛行場収容力マーカーを島内に置きます。第1ラウンド中に陸上機×1を失い、飛行場は3ヒットを受けて収容力が4に低下しました。収容力4に対して陸上機は6個なので、陸上機2個を除去しなければなりません。

10.21.1 日本軍陸上機の除去

陸上機数が収容力を上回ったら、まず損傷状態の陸上機のうち、コストの低いものから高いものを除去します。次に完全戦力の陸上機のうち、コストの低いものから高いものを除去します。

10.21.2 アメリカ軍飛行場の損害

陸上機数が収容力を上回ったら、プレイヤーの任意でアメリカ軍陸上機を除去します。

10.22 戦闘ラウンド・マーカーの進行

戦闘ラウンド記録トラック上でマーカーを1マス下げます。

戦闘シート上にアメリカ軍または日本軍どちらかのユニットしかいなくなるか、戦闘ラウンド・マーカーがトラックの外へ出ると戦闘は終了します。生き残った全てのユニットをマップの元いた（戦闘位置マーカーが置かれた）ポイントに戻します。

日本軍ユニットをマップ上に戻す時は、初期配置時同様、タイプごとランダムにスタックをつくります。

10.22.1 艦載機と日本軍の大隊

除去された日本軍の大隊は全て大隊ボックスに戻します。必要に応じて再利用が可能です。

除去されたものも含め、戦闘が終了すると全ての艦載機はマップ外に取り除きます。必要に応じて再利用が可能です。

上記以外のユニットが戦闘で除去されるとゲームから取り除かれます。

11.0 戦闘終了後のプレイ

11.1 日本軍増援フェイズ

マップ上に印刷された日本軍増援表を使用してダイスを1個振ります。待機命令によって得た補給マーカースの数を目に加え。その後、補給マーカースをマップ外に移します。

この時点でマップ上にある損傷状態の日本軍1ユニットにつき出た目から1を引き。アメリカ軍ユニットと同じポイントにある損傷状態の日本軍歩兵ユニットはこの数に含めません。

アメリカ軍移動フェイズ中に通商破壊ボックスに置いたアメリカ軍潜水艦1個につき2を引き。

指示された数の艦船、歩兵、陸上機ユニットをスタックの上から選び、増援ボックスから日本へ移します。必要なユニット数が足らなかった時は、**足らない1個につき大隊2個を登場させます。**

例：ダイスの目は7でした。補給マーカースは6個、通商破壊を行っている潜水艦が2個あれば、結果は9になります。日本軍は艦船×2、歩兵×2、陸上機×1を受け取ります。判定したのがキャンペーンの終盤で、陸上機が増援ボックスになかったら、代わりに大隊×2を受け取るようになります。

11.2 日本軍修理フェイズ

損傷状態の全ての日本軍ユニットをマップから取り除き、完全戦力状態にして増援保管ボックスの同じタイプのスペースに置きます。この時、スタックの一番下に置きます。修理されたユニットは次のターン以降に増援として登場します。

アメリカ軍ユニットと同じポイントにいる損傷状態の日本軍地上部隊は修理できません。地上部隊以外の損傷状態の日本軍ユニットは、全て増援保管ボックスに戻されます。

たとえ損傷状態であっても、そのポイントにおける最後の1個となる日本軍地上部隊または陸上機は修理できません。

11.3 アメリカ軍帰港フェイズ

ハワイ諸島と西海岸以外のポイントにいる全てのアメリカ軍艦船を、ハワイ諸島の横に印刷された帰港ボックスに戻します。また、敵ユニットと同じポイントにいるアメリカ軍艦船も帰港しなければなりません。通商破壊ボックス内の潜水

艦も帰港ボックスに移します。帰港ボックスは3つあります。

1942年キャンペーンをプレイしているなら1942-45年のボックスのみ使用できます。1943年キャンペーンをプレイしているなら1942-45年と1943-45年ボックスを使用します。1944年または1945年キャンペーンをプレイしているなら3つ全てのボックスを使用します。

帰港フェイズ中、帰港ボックス内の全ての艦船を矢印に従って1ボックス動かします。1942-45年ボックスの艦船はハワイ諸島へ動かし、次のキャンペーン・ターンから行動可能であることを示します。

例：1943年キャンペーンのプレイ中です。1942-45年ボックスの艦船をハワイ諸島へ動かし。1943-45年ボックスの艦船を1942-45年ボックスへ動かし。

マップから艦船を帰港ボックスへ移動させる時は、必ず使用できる最後のボックスに置かなければなりません。

例：1943年キャンペーンをプレイ中です。ウェーク島、ミッドウェイ島、ボルネオ島、ソロモン諸島の艦船を1943-45年ボックスへ帰港させます。

11.4 アメリカ軍補給判定フェイズ

プレイヤーはアメリカ軍の地上部隊と陸上機が補給を受けているかどうかを判定しなければなりません。米西海岸から対象ポイントまで、アメリカ軍保持ポイントのみを通してルートが通れば補給を受けられます。

補給が受けられなかった時、そのポイントにいる全てのアメリカ軍地上部隊と陸上機ユニットは1ヒットを受けます。

例：アメリカ軍はハワイ諸島とミッドウェイ島を保持しています。ウェーク島には両軍のユニットがいます。またアメリカ軍はマリアナ諸島に歩兵×3、陸上機×1を置いています。マリアナ諸島へはウェーク島を通じてのみルートが通ります。アメリカ軍はウェーク島を保持していませんが、その直前のポイントを保持しているため、補給を受けることができます。しかしマリアナ諸島直前のウェーク島はアメリカ軍が保持していないため、マリアナ諸島の歩兵×3と陸上機×1は全て1ヒットずつ受けます。

11.5 敗北判定フェイズ

11.5.1 提督の解任

ターンの終了時、アメリカ軍が保持する目標ポイント数が「解任」レベルに達したら、その時点でキャンペーンの敗北が決まります。

例：1942年キャンペーンをプレイ中です。ターンの終了時にアメリカ軍が保持する目標ポイント数が3以下になると直ちにキャンペーンは終了、敗北します。

11.5.2 ハワイ諸島

日本軍ユニットがハワイ諸島へ移動した時、戦闘は通常通り解決します。しかし、戦闘第1ラウンド中に日本軍の全ユニットを除去できなければ、直ちにキャンペーンに敗北することになります。

以上で1回のターンが終了します。次のターンに移行し、プレイの手順の最初に戻ります。キャンペーンが終了するまでターンを繰り返します。

移動または増援により、日本軍ユニットが置かれていたスペースに別の日本軍ユニットが追加された時は、そのスペース内の全ての日本軍ユニットをタイプごとにシャッフルし、スタックをつくり直します。

12.0 特別ルール

12.1 1944年の日本軍歩兵

1944年キャンペーンでは、日本軍は通常の増援に加えて追加で2個の歩兵を得ます。

12.2 アメリカ軍の戦略爆撃

1944年、45年のキャンペーンでは、アメリカ軍にB-29が登場します。このユニットには名称に「BW（爆撃隊）」が記載されています。マリアナ諸島以外では、BWは他の陸上機同様に扱います。マリアナ諸島では、通常の戦闘に用いることも、日本本土に対する戦略爆撃に用いることも可能です。

戦略爆撃に使用する場合、移動手順開始時にマリアナ諸島にいるBWを、マリアナ諸島の横に印刷されている「BW戦略爆撃」ボックスに移します。BW1個の移動に1補給ポイントの消費が必要です。

日本軍移動フェイズ開始時、戦略爆撃を行うBWと同じ数だけ、日本にいる艦船、歩兵または陸上機を増援ボックスに移します。なお大隊は、増援ボックスではなく大隊ボックスへ移します。

例：プレイヤーはBW×3をマリアナ諸島に置いていました。3補給ポイントを消費して3個全てを戦略爆撃ボックスに移します。日本軍移動フェイズ手順開始時、プレイヤーは日本軍艦船×1、歩兵×1、最後に別の艦船×1を増援ボックスに移すことにしました。

戦闘フェイズ終了後、BWをマリアナ諸島に戻します。

マリアナ諸島で戦闘が発生した時、飛行場収容力を計算する際に戦略爆撃ボックス内のBWも数えます。戦闘により収容力が低下したら、BWも除去の対象になります。

12.3 1945年の日本本土侵攻

このルールは1945年キャンペーンでのみ使用します。日本本土侵攻のため、アメリカ軍は上陸部隊を準備できます。

アメリカ軍移動フェイズ開始時、ハワイ諸島及び西海岸にいるユニットを日本本土侵攻ボックスへ移すことができます。1個につき1補給ポイントの消費が必要です。1回の移動フェイズ中にこのボックスへ移動できるユニット数の上限は7個です。一度このボックスに置かれたユニットはマップ上に戻ることができません。

キャンペーン終了時、日本本土侵攻ボックス内に置かれたユニットのコストを合計し、日本本土に上陸侵攻したことで得られる目標数を決めます。

例：日本本土侵攻ボックス内のユニットのコスト合計は82でした。この場合2つの目標を保持したものと見なされます。マップ上にある16目標のうち13を保持していた場合、合計で15の目標を保持したものと見なされ、「史実同様」の結果を得たことになります。

12.4 1945年の沖縄と硫黄島

1945年キャンペーンでは、沖縄と硫黄島にいる日本軍ユニットに対して移動判定は行いません。

12.5 1945年のキャンペーン早期終了

1945年キャンペーンは「7/8月」ターンで終了します。

12.6 連結キャンペーン

キャンペーンを個々にプレイするのではなく、1942年から1945年まで通してプレイすることができます。

1942年から順番にキャンペーンをプレイし、各キャンペーンが終わるとプレイヤー・ログに保持した目標数を記録します。保持目標数が解任レベルに達した、または戦闘第1ラウンド終了時にハワイ諸島に日本軍ユニットがいると、プレイヤーの敗北でゲームは終了します。

1945年までプレイが続けば、4回のキャンペーンにおける保持目標数の総計で勝敗が決まります。

保持目標数総計	勝敗
50-51	偉大な勝利
45-49	歴史的快挙
35-44	史実同様の結果
26-34	残念な結果
25 以下	無様な敗北

Credits

Game Design: Dan Verssen

Game Development: Holly Verssen

Map Artwork: Cloud Quinot

Box Artwork: Paul Hoefener

Research: Dave Schueler

Playtesters: Chris Richardson

Rulebook Proofing: Hans Korting

Copyright: 2015 ©Dan Verssen Games (DVG)

プレイの例

以下の1942年キャンペーンに基づくプレイの例です。ルールの理解のためにご活用ください。

セットアップ

1942年キャンペーンのセットアップ・シートの指示に従って両軍のユニットを置きます。日本軍ユニットはタイプごと（艦船、地上部隊、陸上機）にシャッフルし、ランダムに順番を決めてスタックにします。

続いて目標マーカーを置き、両軍の1942年の艦載機を艦載機保管ボックスに置き、全ての日本軍大隊を大隊保管ボックスに置きます。

以上でゲームの準備は完了です。

第1ターン

ターン・マーカーを「開始」から「1/2月」に進めます。

アメリカ軍補給フェイズ

補給ポイント（SP）マーカー7ポイント分をアメリカ軍増援保管ボックス内に、20SPをアメリカ軍補給ポイント・ボックスに置きます。増援保管ボックス内に置いたSPマーカーは増援ポイントを表します。

CVホーネット（コスト5）と第1海兵師団（同2）、RAAFのBG2（同2）を購入することにしました（コスト合計9）。7増援ポイント全てと2SPを消費します。SPの残りは18です。

ホーネットと第1海兵師団は西海岸に、RAAFまBG2はオーストラリアに置きます。

偵察フェイズ

フィリピンに日本軍に対して1回、日本に対して2回、偵察を行うことにしました。3SPを消費します。

フィリピンのダイスの目は4、「南進」命令でした。スタック上から3個の艦船、妙高／羽黒、足柄／那智、第6水雷戦隊と第16歩兵師団をボルネオへ移動させます。このフェイズ開始時に日本軍はボルネオに地上部隊または陸上機を有していたため、フィリピンにいる陸上機2個（第14戦隊と第3

航空隊）もボルネオへ移動しました。移動した6個のユニットに「移動中」マーカーを置きます。なお、第16歩兵師団は戦闘が発生した際、開始時には沿岸部にいることを示すため、輸送船マーカーと一緒に置きます。

日本に対する最初の目は2、「保持」命令でした。スタックの上から6個の艦船、蒼龍、祥鳳、長門／陸奥、利根／筑摩、第1水雷戦隊、第1潜水艦隊と歩兵2個（＝大隊2個）が選択されました。陸上機3個にも命令が出ますが、日本には陸上機がありません。選択された8個のユニットに移動中マーカーを置き、補給マーカー1個を日本軍の補給マーカー・ボックスに置きます。

日本に対する次の目は10、「出撃」命令でした。アメリカ軍ユニットが存在する最も近い目標ポイントへの移動命令です。この条件を満たすポイントが3つありました——ミッドウェイ島、ソロモン諸島、ニューギニアです（全て日本から4ポイントの距離にあります）。1-3ならミッドウェイ島、4-6ならソロモン諸島、7-9ならニューギニアへ移動し、10なら振り直すことにしてダイスを振ったところ2が出ました。ミッドウェイ島へ移動することになりました。スタックの上から3個の艦船、加賀、赤城、比叡／霧島と歩兵1個が移動します。日本に歩兵がなかったため、大隊ボックスから1個を取り出し、ミッドウェイ島へ移動させます。このフェイズ開始時にミッドウェイ島に日本軍地上部隊、陸上機が存在しなかったために陸上機は移動しません。移動する4個のユニットをミッドウェイ島の横に置き（さらに大隊のために輸送艦を置き）、移動中マーカーを置きます。

アメリカ軍移動フェイズ

ミッドウェイ島防衛のため、レキシントン、チェスター／ルイヴィル、第1駆逐戦隊と11BGをハワイ諸島からミッドウェイ島へ移動させます。この移動に4SPを消費します。さらに西海岸の2個大隊をミッドウェイ島へ移動させます（2SP消費、輸送船を配置）。

エンタープライズ、シカゴ／ノーザンブトン、第2駆逐戦隊、18FG、28BGを日本軍の侵攻に備えてソロモン諸島へ移動させます（5SPを消費）。

MAG21とRAAF BGをボルネオへ移動させました（2SP消費）。

日本軍移動フェイズ

移動中マーカー3個を取り除き、代わりに移動完了マーカーを置きます。

また、単独でポイントにいる日本軍地上部隊または陸上機にも移動完了マーカーを置きます（沖縄、硫黄島、マリアナ諸島、ギルバート諸島、ウェーク島）。

日本軍の移動判定を開始します。まずカロリン諸島から判定することになりました。ダイスの目は4、「南進」です。ニューギニアかソロモン諸島が移動先になるため、再度ダイスを振ってソロモン諸島へ移動することになりました。古鷹／加古、第5水雷戦隊、大隊1個がソロモン諸島へ移動します。命令では歩兵1個が移動しますが、カロリン諸島には大隊が

1個しかなく、陸上機が存在しないため、大隊ボックスから大隊1個を取り出し、輸送船とともに移動することになります。このスタックに移動完了マーカーを置きます。

カロリン諸島の残ったユニットに対してダイスを振ったところ、出た目は7、「戦闘」命令です。対象ポイントはボルネオ、ニューギニア、ソロモン諸島、ミッドウェイ島の4つです。ダイスを振って決めた結果、ミッドウェイ島へ移動することになりました。第4水雷戦隊、第3潜水艦隊、1個大隊(大隊ボックスより)をミッドウェイ島へ移動させます。以上でカロリン諸島における移動判定は終了です。

以降、移動完了マーカーが置かれていない日本軍ユニットがいる全てのポイントにおいて移動判定を行います。その結果、飛龍がソロモン諸島へ移動しました。

戦闘フェイズ: ソロモン諸島

最初にソロモン諸島の戦闘から解決することになりました。ソロモン諸島の両軍のユニットを戦闘シートへ移します。

エンタープライズと第2駆逐戦隊をアメリカ軍海域に、シカゴ／ノーザンブトン沿岸部へ、大隊をアメリカ軍陣地に、18FGと28BGをアメリカ軍飛行場に置きます。また飛行場に収容力マーカー2を置きます。

次に日本軍の配置です。飛龍を日本軍海域に置きます。最も砲撃力の小さい第5水雷戦隊を日本軍海域に、最も砲撃力の大きい青葉／衣笠を沿岸部に置きます。次に砲撃力の小さい艦船を日本軍海域に置きますが、空母は1個しかないので、古鷹／加古は沿岸部に置きます。輸送船も沿岸部に置きます。

艦載機の準備を行います。A6M×1、D3A×1、B5N×1を飛龍の横に置きます。同様にF4F×1、SBD×2、TBD×1をエンタープライズの横に置きます。

戦闘ラウンド数を決めるためにダイスを振ったところ出た目は4で、戦闘は2ラウンド行われることになりました。

日本軍のユニット数は5個なので、戦闘計画数は2になります。マーカーを置いてそのことを表示します。

アメリカ軍の戦闘計画ポイント(BPP)は3、さらに1SPを消費して6BPPにしました。以下の戦闘計画を選択します。以下のマーカーを選びました。

- 乱戦(1)
- VT信管(2)
- 防空システム(1)
- シービーズ(2)

日本軍の戦闘ボーナス・マーカー2個を無作為に選びます。

- 索敵失敗
- 水上艦の活躍

アメリカ軍の航空機を移動させます。索敵失敗マーカーがあるため日本軍海域に送ることはせず、28BGとSBD×2、TBDを沿岸部に移動させました。18FGは島内、F4Fはアメリカ軍海域に移動させます。

飛龍の爆撃隊に対して振ったダイスの目は2、日本軍海域ですが、ここに目標はないため、次にダイスの目の大きな目標である島内に移動することになります(アメリカ軍飛行場を爆撃可能)。飛龍の戦闘機に対して振ったダイスの目は6

で沿岸部。アメリカ軍航空機がいるので移動可能です。

両軍の航空機がいる沿岸部の空中戦を解決します。A6Mのダイスの目は2で2ヒット。コスト1の航空機2個がありますが、艦載機は戦闘のたびに無料で復帰するので、TBDを除去することにしました。

島内では18FGが攻撃しましたが外れました。

沿岸部の対空射撃を解決します。艦船は2個とも対空射撃力は2です。しかし戦闘ボーナスにより「5/2」に増えています。ダイスの目は6と3。28BGが損傷面になりました。

シカゴ／ノーザンブトンがA6Mに対して対空射撃を行いました。外れです。

沿岸部の爆撃を解決します。対艦攻撃力4、4、1に対してダイスの目は2、3、9。2ヒットなので青葉／衣笠を撃破します。

島内の日本軍航空機の対地攻撃力4と2、ダイスの目は2と1で2ヒット。島内にいるアメリカ軍の最低コスト値ユニットは大隊ですが、島内に日本軍陸上機または地上部隊がないため、守備隊にヒットを適用することはできません。よって飛行場の収容力が2低下します。シービーズ・マーカーを消費することで1ヒットを無効にしました。

両軍に潜水艦がないため、雷撃と対潜攻撃は省略します。

シカゴ／ノーザンブトンの艦砲射撃を行います。砲撃力4でダイスの目は2、1ヒットを与えます——古鷹／加古が損傷しました。古鷹の砲撃力も4ですが、戦闘ボーナスにより「7/2」になっています。ダイスの目は1で2ヒット。1ヒットは飛行場に適用しなければならず(収容力0に低下)、残りの1ヒットでシカゴ／ノーザンブトンが損傷しました。

日本軍は島内に地上部隊、陸上機を有していないため、歩兵攻撃手順は省略します。

歩兵前進手順で日本軍大隊を日本軍海岸へ移動させ、輸送船を取り除きます。

SBD×2をレキシントンに、18FGと損傷状態の28BGを島内のアメリカ軍飛行場に帰還させます。A6M、D3A、B5Nを飛龍に帰還させます。飛行場の収容力は0になっているので、18FGと28BGは除去されることになります。

戦闘ラウンド・マーカーを2から1に進めます。以上で最初の戦闘ラウンドが終了します。

第2ラウンドを開始します。日本軍の戦闘ボーナス・マーカーは以下の2つでした。

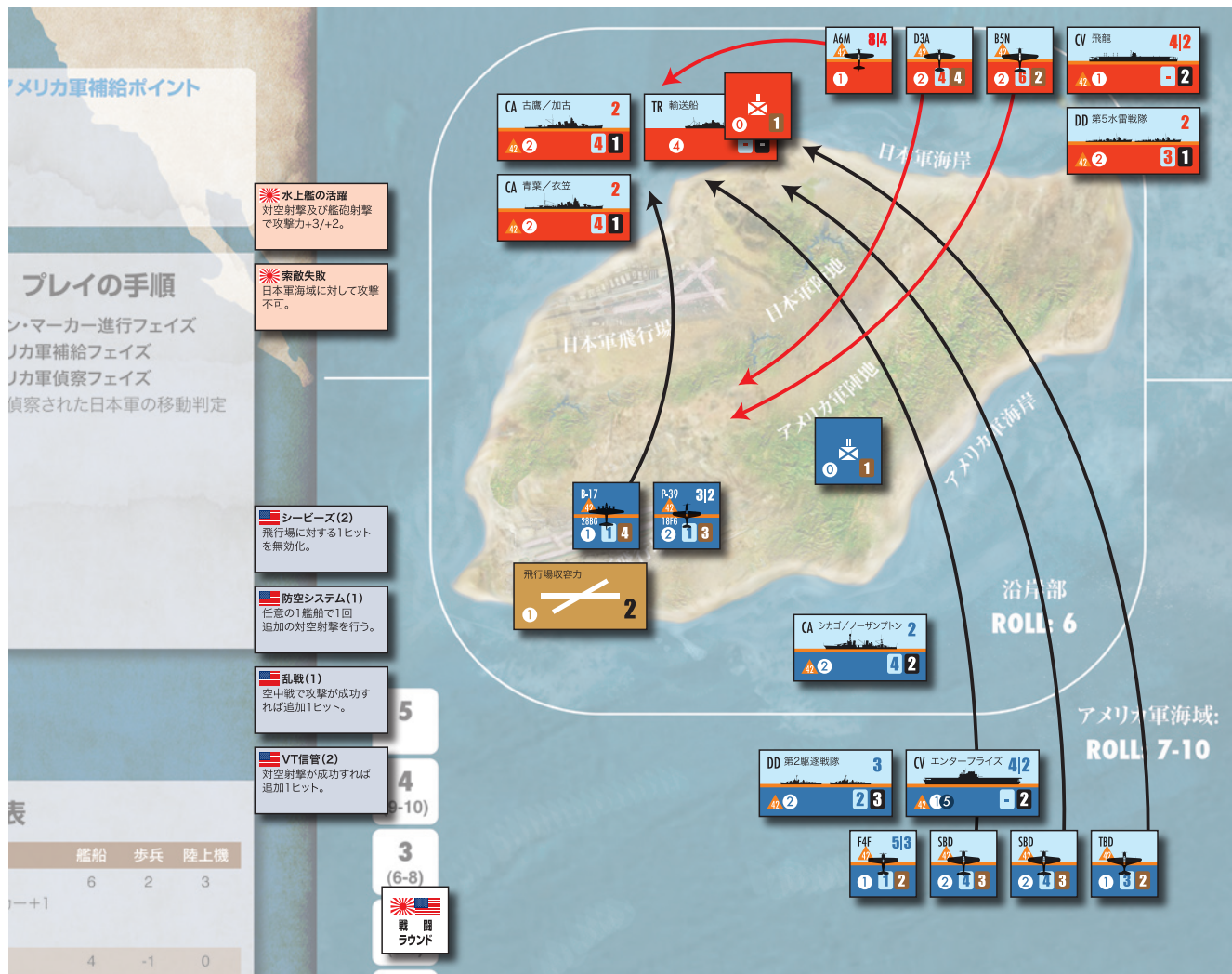
- 歩兵戦闘
- 空母攻撃

SBD×2を日本軍海域に移動させます。F4Fはアメリカ軍海域に置きました。

日本軍の爆撃機の移動はダイスを振る必要はなく、自動的に「10」が出たものとしてD3AとB5Nをアメリカ軍海域に置きます。A6Mのダイスの目は8、アメリカ軍海域です。

アメリカ軍海域の空中戦を解決します。A6Mのダイスの目は7で1ヒット、F4Fが損傷しました。F4Fのダイスの目は4で1ヒット、乱戦マーカーを使用して追加1ヒットを与え、A6Mを撃破しました。

日本軍海域で対空射撃を解決します。第5水雷戦隊のダイスの目は6、飛龍は9でともに外れです。



アメリカ軍海域の対空射撃は、第2駆逐戦隊のダイスの目は7、エンタープライズは5でともに外れました。防空システム・マーカーを使用してエンタープライズで追加1回の対空射撃を行ったところ、ダイスの目は3で1ヒットを与えました。VT信管マーカーを消費して追加1ヒットを与えます。D3Aに2ヒットを与えて撃破しました。

日本軍海域で爆撃を行います。対艦攻撃力4×2、ダイスの目は6と1で1ヒット。飛龍が損傷しました。

アメリカ軍海域で爆撃を行います。対艦攻撃力は6、ダイスの目は3で1ヒット。エンタープライズが損傷しました。

艦砲射撃。古鷹/加古はダイスの目9で外れ、シカゴ/ノーザンブトンはダイスの目2で1ヒット、日本軍大隊が損傷状態になりました。

地上戦。日本軍大隊は海岸にいるため攻撃できません。よって歩兵戦闘マーカーも無効です。陣地にいるアメリカ軍大隊の攻撃はダイスの目1、日本軍大隊に1ヒットを与えて撃破します。

飛龍とエンタープライズは損傷しているため、B5NとSBD、F4Fは着艦できずに除去されます。

以上でソロモン諸島における戦闘は終了です。以降、ボルネオ、ニューギニア、ミッドウェイ島の戦闘を解決していきます。

日本軍増援フェイズ

ダイスを1個振り出した目に3（受け取った補給マーカー数）を加え、2（損傷状態のユニット数。飛龍と古鷹/加古）を引きます。結果は9、日本軍は艦船×2、歩兵×2、陸上機×1を受け取ります。日本軍増援ボックス内のスタックから指定された数のユニットを日本へ移動させます。

日本軍修理フェイズ

飛龍と古鷹/加古を完全戦力に戻して増援ボックス内、艦船スタックの一番下に置きます。

アメリカ軍帰港フェイズ

ハワイ諸島以外のスペースにいる全ての艦船（ソロモン諸島、オーストラリア、ミッドウェイ島）を「1942-45年」と印刷された帰港ボックスへ移動させます。

アメリカ軍補給判定フェイズ

全てのアメリカ軍ユニットは補給下でした。

アメリカ軍敗北判定フェイズ

保持目標ポイント数は6で解任されませんでした。次のキャンペーン・ターンに移行します。

10.5 アメリカ軍の戦闘ボーナス・マーカー

戦闘ボーナス名	効果
VT 信管	アメリカ軍艦船による対空射撃が 1 ヒットを与えた時にこのマーカーを使用。同じエリア内の任意の日本軍航空機 1 個に 1 ヒットを与えます。
防空システム	任意の戦闘ラウンドの対空射撃手順中に使用。任意のアメリカ軍艦船の対空力を使用して追加 1 回の対空射撃を行えます。
ASW	通常、潜水艦が雷撃した後で対潜攻撃を行うところ、このマーカーを使用することで先に対潜攻撃を解決してから潜水艦の雷撃を行います。
砲兵支援	島内にアメリカ軍歩兵がいる時のみ使用可能。地上戦手順中にこのマーカーを使用することで、敵地上部隊／飛行場に 1 ヒットを与えます。
バレル・ロール	空中戦または対空射撃でアメリカ軍航空機にヒットした時、このマーカーを捨てることでその 1 ヒットを無効にします。
突撃	任意の戦闘ラウンドの地上戦手順中に使用。任意のアメリカ軍地上部隊の対地攻撃力を使用して追加 1 回の地上攻撃を行えます。
ダメージ・コントロール	ヒットを受けた時点でこのマーカーを使うことで、任意の自軍ユニットに対する 1 ヒットを無効にします。
急降下爆撃	アメリカ軍航空機による爆撃でヒットを与えた時、このマーカーを使うことで、同じエリア内の敵に追加 1 ヒットを与えます。
戦闘拘束	任意の戦闘ラウンドの終了時に使用。1 戦闘ラウンド延長または短縮します。
包囲戦	アメリカ軍地上部隊による攻撃時に使用。ダイスを振り直し、その結果を適用します。
先制攻撃	戦闘ラウンド開始時にダイスを振ります。 7 以上なら、日本軍が航空機を移動させる前に、任意の 1 アメリカ軍空母から艦載機を発進させ、対地または対艦攻撃を行い帰還させます。先制攻撃を行わなかったアメリカ軍航空機は、通常のアメリカ軍航空機の移動手順で移動・攻撃を行います。 ダイスの目が 6 以下なら、マーカーは手元に残し、後のターンで使うことができます。7 以上の目が出た時のみマーカーを消費します。 攻撃隊は日本軍による空中戦攻撃を受けませんが、対空射撃は通常通り解決します。 先制攻撃の後、日本軍、アメリカ軍の航空機による通常の手順を行います。日本軍も先制攻撃の戦闘ボーナス・マーカーを引いた時は、両方のマーカーは効果を発揮する前に取り除かれます。
乱戦	アメリカ軍航空機が空中戦でヒットを与えた時に使用します。同エリア内の日本軍航空機に追加 1 ヒットを与えます。
レーザーネックス	島内にアメリカ軍海兵隊（海兵師団）がいる時に使用できます。日本軍による攻撃でアメリカ軍地上部隊または飛行場に与えられた 1 ヒットを無効にします。
レーダー射撃	艦砲射撃でヒットを与えた時に使用できます。攻撃対象の日本軍ユニットに追加 1 ヒットを与えます。
シービーズ	アメリカ軍飛行場にヒットが与えられた時に使用。1 ヒットを無効にします。
ソナー	アメリカ軍ユニットによる対潜攻撃または雷撃時に使用。ダイスの振り直しを行い、その結果を適用します。

10.7 日本軍の戦闘ボーナス・マーカー

戦闘ボーナス名	効果
航空優勢	日本軍航空機全ての空中戦力が3（優勢空中戦力が2）、爆撃力が3増加します。優勢空戦力を持たない場合は2を持つことになります。空中戦または爆撃を行えない航空機が空中戦や爆撃ができるようになるわけではありません。 例：空中戦力4/2の航空機は、この戦闘ラウンドの間、7/4の空中戦力を持ちます。 例：対艦攻撃力4の航空機は、この戦闘ラウンドの間、7/2の対艦攻撃力を持ちます。
砲兵支援	地上攻撃手順に日本軍が島内に地上部隊を有していた時、アメリカ軍歩兵または飛行場に1ヒットを与えます。
攻撃計画	全ての日本軍の攻撃力が1増えます。 例：砲撃力4の日本軍艦船は、この戦闘ラウンドの間、砲撃力が5になります。
空母攻撃	全ての艦載機、陸上機の攻撃エリアは、ダイスの目10が出たものとしします（アメリカ軍海域）。
応急修理	日本軍に対して与えたこの戦闘ラウンド最初の1ヒットが無効になります。
戦闘期間	戦闘ラウンドの終了時、戦闘シート上の日本軍ユニットの数がアメリカ軍より多い時は戦闘ラウンドが1ターン延長されます。アメリカ軍ユニットのほうが多い時は1ターン短縮されます。ユニット数が同数ならこのマーカーは効果ありません。ユニット数を数える時、艦載機、輸送船に乗っている歩兵の数を含めます。輸送船は含めません。
先制攻撃	最も多くの艦載機を持つ日本軍空母1隻の攻撃隊が先制攻撃を行います。攻撃隊の目標エリア判定ではダイスの目10が出たものとしします。この攻撃で損害を受けたアメリカ軍空母は、発進させる前に全ての艦載機を失います。飛行場にヒットして収容力が低下し、アメリカ軍陸上機の数を下回った時は、直ちに（アメリカ軍陸上機を移動させる前に）収容力と同数まで陸上機を除去しなければなりません。 攻撃隊はアメリカ軍の空中戦攻撃は受けませんが、対空射撃は通常通り受けます。 先制攻撃解決後は、通常通り日本軍とアメリカ軍航空機による行動を処理します。
歩兵戦闘	全ての日本軍歩兵の対地攻撃力を3、優勢攻撃力を2増やします。 例：攻撃力2の歩兵は5/2になります。
大隊抽出	大隊ボックスから大隊1個を日本軍陣地へ移動させます。
神風攻撃	1942年または43年キャンペーンでは効果ありません（引き直しもしません）。全ての艦載機、陸上機の攻撃目標はダイスの目10が出たものとしします（アメリカ軍海域）。対艦攻撃の際、全ての爆撃機は追加1ヒットを与えます。この戦闘にアメリカ軍艦船が参加していない時は、この戦闘ボーナスは効果を持ちません。 対艦攻撃を行った航空機を除去します。 例：対艦攻撃値4を持つ爆撃機が3ユニットありました。このターンに航空優勢マーカーも引いていました。対艦攻撃力は7/2になります。ダイスの目8-10なら1ヒット、3-7なら2ヒット、1-2なら3ヒットを与えます。ただし攻撃した爆撃機3個全ては除去されます。
索敵失敗	この戦闘ラウンド中、アメリカ軍は日本軍海域に航空機を送ることができません。この戦闘ラウンド中、日本軍海域にいるアメリカ軍潜水艦は攻撃できません。
護衛艦隊	日本軍空母に対する最初の1ヒットを無効にします。日本軍に空母がない時、この戦闘ボーナス・マーカーは無効になります。 日本軍空母に対するヒットが発生しなかった時は、このマーカーはそのまま残り、日本軍空母が最初の1ヒットを受けた時に、それを無効にします。このマーカーが残ったとしても、日本軍が毎ターン引く戦闘ボーナス・マーカーの数は変わりません。
水上艦の活躍	全日本軍艦船の砲撃力及び対空力が3、優勢攻撃力が2増加します。 例：水上攻撃値4の艦船ユニットは7/2になります。 例：対空射撃力4/2の空母は7/4になります。 この戦闘ボーナス・マーカーは潜水艦による攻撃、また潜水艦に対する攻撃には影響しません。
潜水艦戦	全ての日本軍潜水艦の雷撃力、及び水上艦または潜水艦の対潜攻撃力が4、優勢攻撃力が2増加します。

FLEET COMMANDER NIMITZ

ニミッツの決断: 太平洋戦争ソリテア戦略ゲーム

[illegible]