



大日本帝国の栄光

Glory of the Japanese Empire

August 1942 - August 1945

ルールブック



ボードゲーマーの皆様へ

このたびは本作をお手に取っていただき、誠にありがとうございます。厚く御礼申し上げます。

さて、本作は「プレイヤー協力型、交渉ボードゲーム」となります。「大日本帝国の栄光」なんて勇ましいタイトルがついていますが、何かしらの主義主張や思想などありません。あくまで「交渉メインのプレイヤー協力型ボードゲーム」であり、ゲームクリアを目指していただくゲームです。また、本作のジャンルはいわゆる「ウォーゲーム」というジャンルにはなりますが、あくまで「ウォーゲームの雰囲気」に触れていただきたいという、めちゃ軽いスタンスのゲームです（入門用よりももっと前、お試しとか、仮体験用）。

ウォーゲームといえは「ハードルが高い」「予備知識がいる」「ルールが複雑」というのが通り相場のようなのですが、本作では「予備知識は不要」「ルールかんたん」で「ハードルが低いどころかハードルがない」ように制作しました。

「でも予備知識がないと、戦艦はこう使う、空母はこう使う、とかわからないじゃないですか」

大丈夫です。本作では「戦艦」「空母」などの名称はゲームの雰囲気を盛り上げるだけのフレーバーです。戦艦だろうが空母だろうが駆逐艦だろうが、駒に書いてある数字の数だけサイコロじゃらじゃら振るだけです。

「でも、歴史的知識がないと『ここに、こう攻め込むのが正解』とかわからないじゃないですか」

大丈夫です。まずウォーゲームに定石はあっても正解はありません。それにですね、マップ見てください。でっかいボックスがいくつか。「右に行くか左に行くか、それとも真ん中に行くか」ぐらいの選択肢ですよ、これ。歴史的知識も糞もあったもんじゃありません。そもそも、本作では『攻め込む』という概念はありません。敵に向かって沢山の自軍の駒を送って、サイコロふって得点を稼げばいいだけです。しかし、沢山の駒を動かすにはお金が必要です。そしてお金は無限ではありません。そう、両プレイヤーは沢山の駒を動かすために予算の分捕りあいをしなければなりません。しかし、どちらかが一方的に予算を確保すれば、すぐにゲームオーバーで終わってしまいます。そこでプレイヤーは「交渉」し「協力」しながらゲームクリアを目指す、そんなゲームです。

「でも、ルールブックが厚くて……」

大丈夫です。まず、ルールブックが厚いのは「可能な限り、画像付きで例を載せたから」です。そして1/3が「これはこういうゲームです。駒の種類はこれこれで、この数値は戦闘力です。マップには記号とか色々あります」という内容で、残り2/3がやっとなルール部分になります。ぶっちゃけですね、画像も例もなくせばA4のペラ紙2~3枚で終わってしまうルール量なんです。

「じゃ、なんで『ウォーゲームの雰囲気に慣れる』なのさ？」

1つはウォーゲームのシステム（複数のフェイズを処理して1つのターンが終了）に触れていただきたい、ということ。もう1つはウォーゲーム特有の「勝利の定義」に触れていただきたい、という願いがあります。本作をプレイして、ゲームクリア（勝利）したときに

「これは勝利なのか？勝ったといえるのか？」

と、感じていただければ、と思います。

最後にプレイの指針のようなものを。

最初は「完走できねえじゃん」となるかと思います。ですが、連合軍進行表をよ〜く見てください。連合軍の侵攻にはムラがあります。なので適度なタイミングで後退すると、完走できるようになると思います。

ウォーゲーマーの皆様へ

このたびは本作

「大日本帝国の栄光 "Glory of the Japanese Empire" ~August 1942 - August 1945~」

サブタイトル「海上護衛総隊、大井篤中佐が見た太平洋戦争」

をお手に取っていただき、誠にありがとうございます。厚く御礼申し上げます。「なんかタイトルが増えたぞ？」とお感じでしょうか、まあまあ落ち着いてください。

先の「ボードゲーマーの皆様へ」で「予算の分捕りあい」と申し上げましたが、本作ではその予算の事を「船腹量」という言葉で表しています。勘のいい方ならお察しかもしれませんが、そう、「徴用する船舶の奪い合い」です。あの名著「海上護衛戦」にあった「フネだフネだ、で大騒ぎ」を再現すべくデザインいたしました。ゲームは1942年8月、ガダルカナル戦が始まったところから始まります。スタート時点で総船腹量は630万トン。

第1ターンの時点では「フネが沢山あって余裕じゃないか」と思われるでしょうが、第2ターン以降はまさに「フネが足りん！」そして、本作ではいわゆる勝利ポイント（VP）のことを「栄光ポイント（GP=Glory Point）」と表しています。双方、戦闘を行い、地域を確保し、陸軍/海軍は銃後に誇れる栄光を高めていくのです（え？損害？そのような些細なことは銃後の国民に知らせる必要ございません。輸送船が沈んだ？陸軍/海軍（聯合艦隊）の栄光を高めるといふ目的の前には関係のないことです）。

とはいえ、先のページにてお伝えした「交渉型ゲーム」という言葉にウソ偽りはございません。なぜなら、徴用船腹の割り当てはプレイヤー同士の「交渉」で決めるからです。交渉がまとまらない場合はどうするのか？というためのルールはありません（「推奨方法」はありますが、ルール化はしていません）。なので本作のキャッチコピー「深く考えないなら1時間、長考すれば1日、なりきれば1週間」で体験する太平洋戦争もまた、ウソ偽りはございません。史実でも船腹割り当てで、陸軍・海軍で揉めに揉めたのです。リアルでも「揉めてください」

なお、本作では連合軍はシステムが操作します（要はダイスロールで連合軍の侵攻方面が決まる）。なのでソリティア（1人用ゲーム）にもなります。ただし、その場合は船腹割り当てで（悩むでしょうが）合理的な判断ができるわけですから、その分勝利条件のハードルが高くなっています。

史実でも「海上護衛を強化すれば船腹量に余裕ができて、生産もはかどるし作戦もできる」ことは分かっていました。しかし、実行できませんでした。なぜ実行できなかったのか、なぜ海軍はソロモン諸島に固執したのか、そのあたりを体感いただければと思います。

なお、プレイヤー双方が

「海軍がおっぱじめた戦争だろうが！」

「大元は陸軍が始めた戦争だろうが！」

ぐらいに揉めていただきますとデザイナー冥利に尽きます。でもプレイ後は仲良くしてね。

目次

1. 0	はじめに	4P	12-7	陸軍/海軍 どちらかしかない 両用ボックスでの戦闘	15P
1-1	プレイヤー	4P	12-8	海軍の陸軍支援	15P
2. 0	同梱物と、あれば便利なもの	4P	12-8-1	「陸軍支援」	
3. 0	駒 (カウンター)	4P~6P	13. 0	海上護衛戦フェイズ	15P
3-1	ユニット	4P	13-1	海上護衛方式の決定	15P
3-2	マーカー	5P	13-2	海上護衛戦闘	16P
4. 0	マップ	6P	13-2-1	「海上護衛戦闘の解決」	
5. 0	ゲームの準備	7P	13-2-2	「海上護衛戦闘の損害の出し方」	
6. 0	交渉	8P	14. 0	生産フェイズ	16P
6-1	交渉の禁止事項	8P	14-1	生産の原則	16P
6-2	交渉がまとまらない時	8P	14-2	生産の制限	16P
7. 0	ゲームの進行	8P	15. 0	ターン更新フェイズ	17P
8. 0	連合軍侵攻フェイズ	8P	15-1	GP (栄光ポイント) の獲得	17P
8-1	連合軍侵攻表の見方	8P	15-2	連合軍侵攻の影響確認	17P
8-2	連合軍の侵攻の仕方	9P	15-3	非活性化状態 (No-Active 状態) ユニットの処置	18P
8-2-1	「拠点に連合軍マーカーがある場合」		15-4	非活性化処置 (No-Active 化)	18P
8-2-2	「拠点に連合軍マーカーがない場合」		15-5	ターン更新	18P
8-3	第1ターン	9P	16. 0	陣地マーカー	18P
8-4	侵攻先がなかった場合	10P	17. 0	航空戦艦	18P
9. 0	船腹割り当てフェイズ	10P	17-1	航空戦艦の効果	18P
10. 0	活性化 (Active 化) フェイズ	10P	18. 0	ゲームオーバーとゲームの勝敗	18P
10-1	活性化 (Active 化) の原則	10P	18-1	ゲームオーバー	18P
10-2	連合軍マーカーがいるボックス での活性化 (Active 化)	10P	18-2	勝敗の決定	18P
10-3	船腹量が余った場合	10P	18-2-1	「勝利」	
10-4	常に活性化状態 (Active 状態) なユニット	10P	18-2-1	「勝敗」	
11. 0	移動フェイズ	11P	19. 0	第13ターン	19P
11-1	移動の原則	11P	19-1	発動条件	19P
11-2	移動の制限	11P	19-2	第13ターンの手順	19P
11-3	「海上輸送」と「護衛」	12P	20. 0	選択ルール	19P
11-3-1	「海上輸送」		20-1	「12-2 戦闘の解決」の変更	19P
11-3-2	「護衛」		20-2	「18-1 ゲームオーバー B項」の変更	19P
11-3-3	「護衛の制限」		デザイナーズノート	20P	
12. 0	戦闘フェイズ	12P	大本営発表	22P	
12-1	戦闘の原則	12P			
12-2	戦闘の解決	13P			
12-3	戦闘結果表 (CRT) の見方	13P			
12-4	戦闘結果に「DR」があった場合	13P			
12-5	損害の出し方	14P			
12-6	特殊なユニット	15P			
12-6-1	「空母 (航空母艦) ユニット」	「航空戦艦」			
12-6-2	「航空機ユニット」				
12-6-3	「水雷戦隊ユニット」				

1.0 はじめに

本作は1942年8月から1945年8月までの太平洋戦争を再現した、戦略級のゲームです。プレイヤーは陸軍、海軍を担当し、連合軍はゲームシステムが担当します。そして、栄光ポイント（以降GP）を獲得しつつ、最終ターンまでの完走（ゲームクリア）を目指します。途中、特定の条件を満たすと「ゲームオーバー」となりますので、それを回避しつつ完走を目指してください。なお、2人用ゲームですが、連合軍はゲームシステムが操作するため、1人用ゲームにもなります。ルールにも「ソロプレイの場合」と書いてあるところがソロプレイ用のルール修正箇所となります。また、各所にルールの理解を助ける目的として「Note」が記載してあります。「Note ボードゲーム向け」はウォーゲームに慣れていないボードゲーム向け、「Note ウォーゲーム向け」とあればウォーゲームに慣れている方向けの記述です。単に「Note」とある場合はボードゲーム/ウォーゲーム双方に向けたNoteです。

1-1 プレイヤー

2人でプレイし、1人は海軍、1人は陸軍を担当します。
「ソロプレイの場合」
プレイヤーは陸軍と海軍を担当します。

2.0 同梱物と、あれば便利なもの

本作には以下のものが入っています。

- ・マップ：1枚
- ・駒：カット済みで小分けされています
- ・セットアップ表：1枚
- ・戦闘結果表（CRT）兼ゲーム進行表：1枚
- ・カウンターシート：2枚
- ・ルールブック：1冊
- ・ダイス：六面体サイコロ10個

もちろん同梱物だけで問題なくプレイできますが、次のものがあるとより快適にプレイできます。

- ・透明ゴムマット：マップの折れ目が気にならなくなります
- ・電卓：船腹量割り当ての計算に便利です
- ・メモ用紙：なにかとメモすると便利です

なお、ダイスは10個付属していますが（頑張りました！）、本作は「ダイスヒット」と呼ばれるシステムを採用しているため、プレイ中ダイスが足りない場面が出てくる可能性が高いです。その場合は不足分をご自身でご用意していただくか、付属のダイスを複数回に分けて振ってください。

例) ダイスを12個振る場合、付属のダイス6個を2回振る、または10個振ってから2個振る、など。

3.0 駒（カウンター）

ウォーゲームの世界ではから駒のことを「カウンター」と呼んでいます。カウンターは「ユニット」「マーカー」の2種類があります。また、空白のカウンター（ブランクカウンター）は駒を紛失したので自作したいとか、ゲーム中目印に使いたい、とかのためのものです。

3-1 ユニット

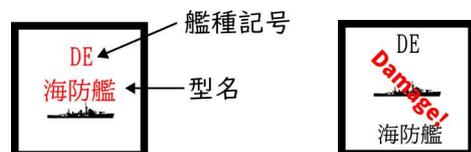
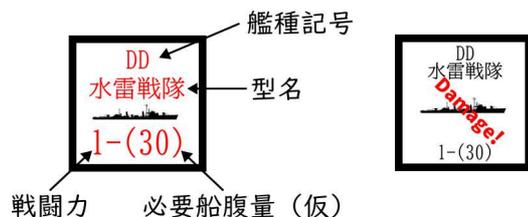
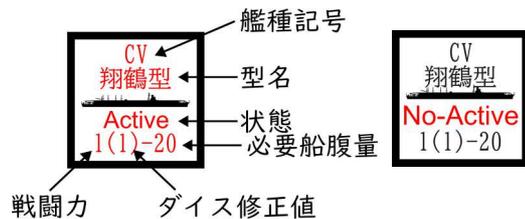
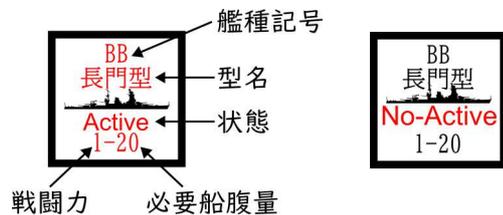
ユニットは陸軍が担当する「陸軍ユニット」、海軍が担当する「海軍ユニット」があります。また「海軍ユニット」は「艦艇ユニット」「航空機ユニット」の2タイプ、「陸軍ユニット」は「地上ユニット」「航空機ユニット」の2タイプがあります。

●海軍ユニット

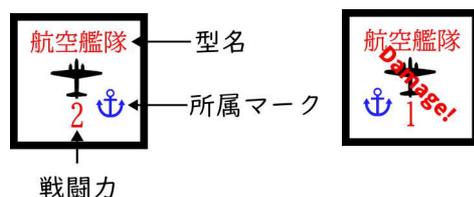
「艦艇ユニット」

オモテ

ウラ



「航空機ユニット」



各項目について。

・艦種記号

BB=戦艦

BCV=航空戦艦

CV=空母（航空母艦）

CA=重巡洋艦

CL=軽巡洋艦

DD=駆逐艦（水雷戦隊）

DE=海防艦

Note ボードゲーマー向け

本作において、艦種記号や型名、兵科記号、部隊規模はゲームの雰囲気盛り上げるフレーバーでしかありません。「海軍の駒」「陸軍の駒」という認識だけでOKです。

Note ウォーゲーマー向け

本来、水雷戦隊の略号はSdですが分かりやすくDDにしています。海防艦も同様です。また、航空機ユニットはユニット規模から「航空戦隊」「飛行戦隊」が正しい表記になると思われませんが、やはり分かりやすさ優先で「航空艦隊」「飛行師団」としています。

・型名

その艦の級名、または名称、または組織名称。

・戦闘力

何個のダイスを振れるか、です（戦闘力1ならダイス1個）。

・ダイス修正値

1つのダイスの目に+1することができます（詳細はP15「12-6 特殊なユニット」を参照）。この能力があるのは「空母（CV）、航空戦艦（BCV）」のみです。

・必要船腹量

そのユニットを活性化（Active化）するのに必要な船腹量です。ただし、水雷戦隊・海防艦・陸軍/海軍航空機ユニットは「常に活性化（Active）状態」です。水雷戦隊ユニットの場合、損害を出す場合にのみ、この「必要船腹量」を使うのでカッコ付き、名称も（仮）が付きます。詳細はP15 12-6-3 「水雷戦隊ユニット」を参照してください。

・状態

そのユニットが「活性状態（Active状態）」なのか、「非活性状態（No-Active状態）」なのかを表します。本作ではオモテ面が「活性状態（Active状態）」、ウラ面が「非活性状態（No-Active状態）」を表します。

ただし、水雷戦隊ユニット・海防艦ユニット・航空機ユニットは「常に活性状態（Active状態）」なので、ウラ面は「1ダメージを受けた状態」を表しています。

・所属マーク

錨マークが海軍、星マークが陸軍のユニットです。

Note

航空機ユニットは海軍・陸軍とも同じシルエットを使っているので、識別しやすいよう所属マークを付けました。何か能力があるとか、専用ルールがあるわけではありません。

●陸軍ユニット

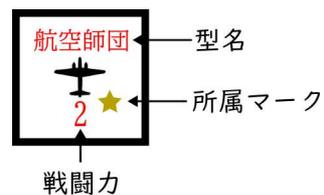
「地上ユニット」

オモテ

ウラ



「航空機ユニット」



各項目について。

基本的に海軍ユニットと同じで「部隊規模」「兵科記号」が陸軍ユニットにのみある項目です。しかし、前述した通りこれは「雰囲気を出すためのフレーバー」でしかありません。

Note ボードゲーマー向け

部隊規模=会社で例えると「営業一課」「営業部」といった違いです。本作では×が4つある「軍」が出てきます。会社でいう「支店」ぐらいの規模だと思ってください。兵科記号=歩兵とか戦車とか砲兵を表すのが兵科記号ですが、「軍」レベルだとただ単に「軍勢」を表しています。

Note ウォーゲーマー向け

日本陸軍は軍団結節を持たないので、2個師団程度から「軍」を編成しました。また、増強連隊レベルから軍レベルまで展開したのが太平洋戦争ですが、大雑把なPoint-to-Pointのマップということもあり、陸軍部隊はまとめて「軍」としています。「連隊なのか軍なのかわからんが、とにかく陸軍部隊が展開してるのだな」程度に思ってください。

3-2 マーカー

マーカーとは、ユニットの状態を表したり、ゲームを進める上で補助となるカウンター（駒）のことです。マーカーはオモテ面のみ印刷があり、ウラ面は全て空白です。



ダメージマーカー

水雷戦隊/海防艦ユニット以外の艦艇/地上ユニットが1ダメージを受けた時に使います



船腹量マーカー

陸軍徴用/海軍徴用/民需用船腹量を表すのに使います。

「+1」は1の位、「+10」は10の位、「+100」は100の位を表すのに使います。陸軍/海軍/民需共用なので全部で9個あります。



GP マーカー

陸軍/海軍の栄光ポイント（GP）を表すのに使います。錨のマークは海軍用、星のマークは陸軍用で、「+1」は1の位、「+10」は10の位を表すのに使います。



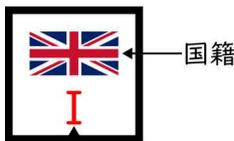
総船腹量マーカー

文字通り「総船腹量」を表すマーカーです。



ターンマーカー

マップ上のターン表示トラックに置いて、今は何ターンなのかを分かるようにするためのマーカーです。



拠点名
連合軍マーカー

侵攻してくる連合軍を表すマーカーです。米国が3個、英国が2個、中華民国が1個の計6個あります。



陣地力
陣地マーカー

陣地を表すマーカーです。陣地は生産しないとマップに登場しません。



輸送船マーカー

船腹を生産する時に使います。



船団護衛方式マーカー

選択している船団護衛の方式を表します。

なお、「輸送船マーカー」「陣地マーカー」「連合軍マーカー」以外のマーカーは約15ミリと小さくなっています。制作の都合とプレイし易さのための意図的なものとなります。

4.0 マップ

A1サイズのマップには、太平洋地域の地図と、各種チャートやトラックが配置されています。なお、マップにある「生産トラック」は「マップ外である」と規定します。

Note

マップに記載されているのに「マップ外」とはこれいかに？と思われるでしょうが、こう規定しておかないと「ルールに『マップ上にある全てのユニットを〜』とあるから生産トラックのユニットも対象であるな」と解釈されかねないためです。



ボックス

ボックスには

青い枠で囲まれた「両用ボックス」と茶色の枠で囲まれた「陸上ボックス」の2種類があります。また、ボックス内はボックス名と注意事項や獲得できるGP数などが記載されています。ボックス内に置けるカウンター数に制限はありません。

—— 連絡線（海上移動）

—— 連絡線（陸上移動）

ボックスとボックスをつないでいるのが「連絡線」です。各種ユニットや陣地マーカーはこの連絡線をたどって移動します。

青い線は海上移動

茶色の線は陸上移動

※本土ボックスと河南省ボックスの連絡線について
マップ記載通り、地上移動で正しいです。ミスではありません
(本土-大陸間航路って末期でもない限りそんなに損害でてないし陸上移動でええやん、というわけです)。



連合軍拠点

連合軍の拠点を表します。枠内にはアルファベットが記載してあり、連合軍マーカーの拠点名に合わせてあります。拠点名は

拠点 Ch=中華民国

拠点 I=英国

拠点 C=英国

拠点 D=米国

拠点 N=米国

拠点 B=米国

があります。

Note

Ch=重慶、I=インパール、C=チッタゴン、D=ダッチハーバー、N=ナウル、B=バヌアツの略だったり。

→ 連合軍侵攻経路

矢印付きの黒線が「連合軍侵攻経路」です。拠点からボックスボックスからボックスをつないでいます。連合軍はこの「連合軍侵攻経路」に沿って、矢印方向に侵攻します。

例外は「湖南省ボックス」から「拠点 Ch」への連合軍侵攻経路で、これは中華民国軍の退却方向を表します。

●ターンの表示トラック

ここに「ターンマーカー」を置いて、今は何ターンなのかを表します。

●護衛方式表示

ここに「船団護衛方式マーカー」を置いて、今はどちらの護衛方式を選んでいるかを表します。なお、「B：大船団方式」から「A：小船団方式」への変更は不可能です。

●海上輸送損害表

ユニットや陣地マーカーを海上移動させたときの海上輸送チェックで使います。

●海上護衛 CRT

海上護衛フェイズにおいて、海上護衛戦闘を解決するのに使います。

●保有総船腹量

ここに「総船腹量マーカー」を置いて、日本が保有する全ての船腹量を表します。単位は万トンです。

●海軍徴用船腹量

ここに「船腹量マーカー」を置いて、海軍プレイヤーに割り当てた船腹量を表します。単位は万トンです。

●陸軍徴用船腹量

ここに「船腹量マーカー」を置いて、陸軍プレイヤーに割り当てた船腹量を表します。単位は万トンです。

●民需用船腹量

陸軍・海軍に船腹量を割り当て、余った船腹量が民需用船腹量となります。ここに「船腹量マーカー」を置いて表します。単位は万トンです。

●海軍栄光ポイント記録トラック / 陸軍栄光ポイント記録トラック

ここに「GP マーカー」を置いて、それぞれが獲得した「栄光ポイント」を表します。

●連合軍侵攻表

「連合軍侵攻フェイズ」で連合軍がどの拠点から侵攻してくるかを判定します。

●生産トラック

兵器や船腹などを生産するのに使います。

●生産表

兵器や船腹などを生産するのに必要な期間・船腹量が記載してあります。護衛方式によって若干数値がことなります。

5.0 ゲームの準備

プレイヤーはどちらが陸軍・海軍を担当するのか決めてください。決め方は話し合い・じゃんけん・ダイスロール、なんでも結構です。決めたら「セットアップ表」に従って、ユニットやマーカーをマップ上に配置してください。

※「ソロプレイの場合」

プレイヤーは陸軍・海軍両方を担当するわけですから、「セットアップ表」に従って、淡々とユニットやマーカーをマップ上に配置してください。

6.0 交渉

本作ではゲーム中いかなる時でも、プレイヤー同士で交渉を行ってかまいません（「例外：P15「13-1 海上護衛方式の決定」）。ただし、禁止次項はあります。

6-1 交渉の禁止事項

A：リアルな事項を基にした交渉

リアルな事項を基にした交渉は禁止です。「この前の貸しを返せ」「この前助けてやったじゃないか」「1000円あげるから」「今度おごるからさあ」など。

禁止事項に触れた場合、直ちにゲーム中断。触れたプレイヤーの敗北とします。交渉はあくまで「ゲームに関連する事柄」で交渉を行ってください。

ただし「時間」に関しては例外とします。「このままでは今日中に終わらない」「〇〇時までには終わらせたいので」など。

B：やり直しの禁止

ユニットの移動や戦闘など「決定を解決」した後や、ダイスを降った後に「それは止めて欲しい」というやり直しを求める交渉はできません。

例) 陸軍プレイヤーは本土ボックスから地上ユニットを1つアリュेशनボックスに移動させようとしていました。ここで海軍プレイヤーが「ちょっと待て。お前はそれをどこに移動させるつもりだ？」と交渉するのはOK。地上ユニットをアリュेशनボックスに「置いた後」で海軍プレイヤーが「それは止めてよ」と交渉するのはNG。

6-2 交渉がまとまらない時

交渉がまとまらない場合のルールは一切ありません。なので本作では「1日かけて数ターンしかできなかった」といったことは十分ありえます。

しかし、それではあんまりだ、というご意見はもっともです。交渉がまとまらない時の解決方法はいくつかあります。例えば「御前会議の開催」です。御前会議とは天皇陛下隣席のもとに開催される会議です。さすがに天皇陛下の前では結論をださなきやなりません。幸い現在の皇室は国民に広く開かれておりますので、誰でも宮内庁にメールなり電話することができます。ただし、できるのは「連絡するところまで」であり、御前会議を行ってくれる可能性は皆無であり、後日身辺調査やら黒い車に尾行されるなど、リアル生活においてたぐいしな困難が生じる可能性が極めて高いことから、御前会議の開催はお勧めできません。

なので、以下の方法をご提案いたします。

- ・ダイスロール
- ・じゃんけん
- ・くじびき

Note

交渉がまとまらない場合のルールがないのには理由があります。まず、史実でも船腹の割り当てで、陸軍海軍ひたすら揉めたのです。まえがきに書いた通り「ひたすら揉めてくれ」がデザイナーの願いです。

もう1つは「プレイスタイルの固定化を避ける」ためです。例えば「じゃんけん決めて」をルールにした場合、じゃんけんして勝った方が優位になる、というゲームになってしまいます。「推奨」であればルールではないので、じゃんけんした後で「わかった、そっちの言い分はできるだけ飲むので、こちらの方も～」と更に交渉が可能です（ルール化してないので6-1のB項には抵触しない）。

また、ウォーゲーム（いや、ボードゲーム全般か？）でよくある「得点が多い／少ない プレイヤーが決定権を有する」の場合「相手より得点を多く／少なく なるようプレイしよう」というプレイに変質してしまうのです。

上記理由により、本作は「交渉がまとまらない場合のルール化」はおこなっておりません。

なお「リアル御前会議の開催」に関する記述はいわゆるジョーク・ルールです。本当にやらないように。宮内庁にメールしてもいいけど、どうなっても知らないよ。

7.0 ゲームの進行

ゲームはターンで分割され、全12ターンで終了します。ターンは以下の順番で進行、処理して次のターンに進みます。

- 1：連合軍侵攻フェイズ
- 2：船腹割り当てフェイズ
- 3：活性化（Active化）フェイズ
- 4：移動フェイズ
- 5：戦闘フェイズ
- 6：海上護衛戦フェイズ
- 7：生産フェイズ
- 8：ターン更新フェイズ

なお、第1ターンだけは「2：船腹割り当てフェイズ」から始まります。

8.0 連合軍侵攻フェイズ

連合軍侵攻フェイズにおいて、ダイスを1つ降り、連合軍侵攻表に照らし合わせ、どの拠点から連合軍が侵攻してくるか、を決定します。ダイスを降るのはどちらのプレイヤーでもかまいません。

8-1 連合軍侵攻表の見方

記載なし：連合軍の侵攻はありません
BF＝「拠点B」から連合軍が侵攻します
CF：「拠点C」から連合軍が侵攻します
DF：「拠点D」から連合軍が侵攻します
IF：「拠点I」から連合軍が侵攻します
NF：「拠点N」から連合軍が侵攻します

複数の記載がある場合は、記載してある全ての拠点から侵攻

します。

例：「BF/CF/NF」拠点B、拠点C、拠点Nから侵攻します。

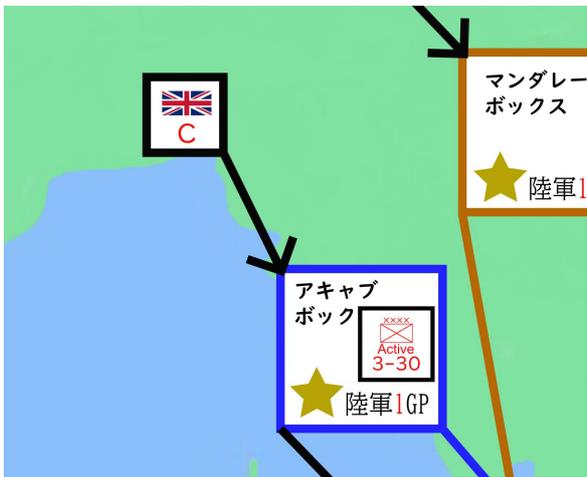
Note

Fは「Forward」前進の意味です。

8-2 連合軍の侵攻の仕方

8-2-1 「拠点到連合軍マーカーがある場合」

拠点到連合軍マーカーがある場合、1つ先のボックスまで進みます。



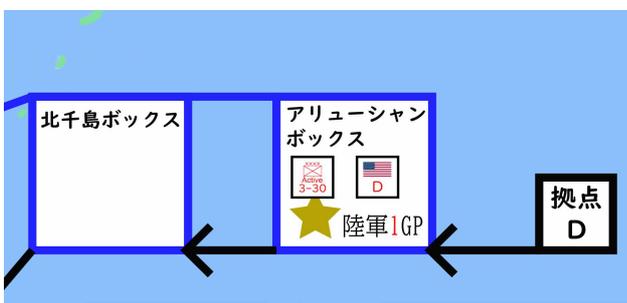
例) 侵攻結果はCFでした。拠点Cに連合軍マーカーがあるのので1つ先のアキャブボックスへ進みます。

8-2-2 「拠点到連合軍マーカーがない場合」

拠点到連合軍マーカーがないということは、すでに前進しているわけで、拠点から進んでどこかのボックスにいるはずですからそのボックスの連合軍マーカーが対象となります。

A：「そのボックスに陸軍/海軍ユニットがいる場合」

連合軍マーカーは動かさず、そのままです。そのボックスにいる陸軍/海軍ユニットの状態 (Active/No-Active) は関係ありません。



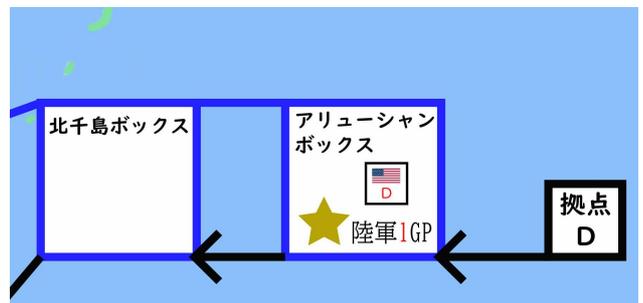
例) 侵攻結果はDFでした。しかし拠点Dには連合軍マーカーがありません。侵攻経路をたどるとアリュージャンボックスにありました。しかし、アリュージャンボックスには陸軍地上ユニットがいるので、連合軍マーカーは動かさずこのまま、となります。

注) 「ボックスに陸軍/海軍ユニットがいる場合」なので、

ボックス内にあるのが「陸軍/海軍の航空機ユニットだけ」であっても動かさずそのままです。

B：「そのボックスに陸軍/海軍ユニットがない場合」

連合軍マーカーは侵攻経路に沿って1つ先のボックスへ進みません。



例) 侵攻結果はDFでした。しかし拠点Dには連合軍マーカーがありません。侵攻経路をたどるとアリュージャンボックスにいました。アリュージャンボックスには陸軍/海軍のユニットがいません。そのため、1つ先の北千島ボックスへ連合軍マーカーを動かします。

C：「そのボックスに連合軍マーカーが2つある場合」

侵攻結果で出た連合軍マーカーのみが対象となります。



例) 侵攻結果はCFでした。ラングーンボックスには連合軍マーカーが2つあります。「侵攻結果で出たマーカーが対象」なので連合軍マーカーCのみが対象となります。

8-3 第1ターン

第1ターンは「連合軍侵攻フェイズ」はありません。次の「船腹割り当てフェイズ」からはじまります。

8-4 侵攻先がなかった場合

連合軍侵攻経路は、北海道ボックス・小笠原諸島ボックス・台湾/沖縄ボックスの先はありません。なので連合軍侵攻フェイズにおいて、侵攻拠点としてDFやNFやBFが出て、連合軍マーカが上記のボックスにいた時はそれ以上の侵攻はありません。

9.0 船腹割り当てフェイズ

陸軍プレイヤー・海軍プレイヤーは話し合っ「保有総船腹量」からどれだけの船腹を陸軍・海軍に割り当てるのか決定します（徴用）。単位は5万トン刻みです。

陸軍・海軍それぞれに割り当てた船腹量は「陸軍徴用船腹量」「海軍徴用船腹量」のマスに「船腹量マーカ」を置いて表します。

余った船腹量が「民需用船腹量」となり、「民需用船腹量」のマスに「船腹量マーカ」を置いて表します。この時点では「保有総船腹量」は動かない事に注意してください。

例) 第1ターン、「保有総船腹量」は630万トン。陸軍・海軍プレイヤーは話し合っ「陸軍120万トン」「海軍180万トン」に決定しました。余りは330万トンなので「民需用船腹量」は330万トンになります。総船腹量マーカの位置は630万トンのままです。

「ソロプレイの場合」
プレイヤーは陸軍・海軍両方を担当するわけですから、存分に考えて振り分けしてください。

Note ボードゲーマー向け
「船腹量」と聞くとなにやら難しそうですが、要は「お金」です。「陸軍に120億円、海軍に180億円」と考えて。

10.0 活性化（Active化）フェイズ

陸軍プレイヤー、海軍プレイヤーは割り当てられた船腹量を消費して、希望するユニットを活性化させることができます。（活性化はプレイヤーの任意です）。

10-1 活性化（Active化）の原則

ユニットに記載の「必要船腹量」船腹量を消費し（「陸軍/海軍徴用船腹量」のマスで「船腹量マーカ」を動かして減らしてください）、活性化したユニットをオモテ面にします。



例) 翔鶴型空母ユニットの「必要船腹量」は20なので「海軍徴用船腹量」から20万トン減らし、翔鶴型空母ユニットをひっくり返してオモテ面にします。

10-2 連合軍マーカがいるボックスでの活性化（Active化）

連合軍マーカがいるボックス内の陸軍・海軍ユニットを活性化（Active化）する場合、必要船腹量は2倍となります。



例) ソロモン諸島ボックスに非活性（No-Active）状態の地上ユニットと艦艇ユニット（戦艦 長門）がいます。連合軍マーカがいるボックス内での活性化（Active化）になるため、必要船腹量は2倍の、地上ユニットが60万トン、艦艇ユニット（戦艦 長門）は40万トンになります。

Note
海軍は戦線を後退させる感覚で1つ後ろのボックスに移動させると、そのボックスに連合軍が侵攻してきたとき、活性化（Active化）させるのに必要船腹量が2倍になってしまうので、後退するなら本土ボックスに移動させる方がお得です（その都度、本土から出撃するスタイル）。
陸軍も基本同じではありませんが、後述する「海上輸送チェック」があるので、損害を避けるなら1つ後ろのボックスに移動させた方がお得？ではあります。

10-3 船腹量が余った場合

陸軍/海軍に割り当てた「徴用船腹量」が余ったとしても、持ち越し・譲渡・その分民需用船腹量を増やす、はできません。ただ失われてゼロになるだけです。

10-4 常に活性状態（Active状態）なユニット

海軍の「水雷戦隊ユニット」「海防艦ユニット」、陸軍・海軍の「航空機ユニット」は常に活性状態（Active状態）です。活性化させる必要はありません。

11.0 移動フェイズ

移動フェイズにおいて、プレイヤーは活性状態（Active 状態）のユニットのみと、陣地マーカーを移動させることができます。移動するしないはプレイヤーの任意です。ユニット、陣地マーカーの移動は次の手順で行います。

1：海軍プレイヤーが、移動させたい活性状態（Active 状態）の海軍ユニットを1つずつ移動します。移動したいユニットをすべて移動させたら「海軍の移動終了」を宣言します。

2：次に陸軍プレイヤーが同様に移動させたい活性状態（Active 状態）の陸軍ユニット、陣地マーカーを1つずつ移動します。陣地マーカーの移動は陸軍プレイヤーが担当します。

3：移動したいユニットをすべて移動させたら「陸軍の移動終了」を宣言します。

以上で移動フェイズが終了します。

11-1 移動の原則

移動はユニット毎に移動します。

ボックスからボックスまで、連絡線をたどって移動します。

移動できるボックス数に制限はありません。下記の「移動の制限」に触れなければ、どこまでも移動できます。ボックス内に置けるカウンター数に制限はありません。

11-2 移動の制限

移動には次の制限があります。

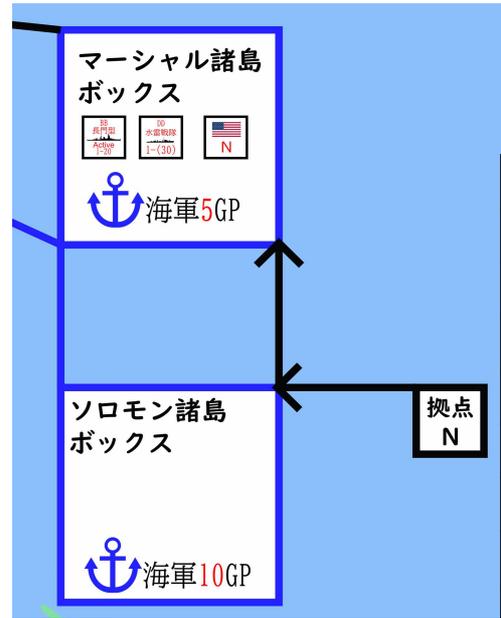
- A：艦艇ユニットは陸上ボックスへ移動できません。
- B：連合軍マーカーがいるボックスに入ったら、そこで移動は終了します。
- C：連合軍マーカーが存在するボックスにいる陸軍・海軍のユニットは、そのボックスの先にある拠点方向へは移動できません。
- D：連合軍拠点へは移動できません。
- E：海上護衛ボックスに移動できるのは「水雷戦隊ユニット」「海防艦ユニット」「海軍航空機ユニット」のみです。それ以外のユニットは移動できません。また「水雷戦隊ユニット」と「海防艦ユニット」で合計4ユニットまで、海軍航空機ユニットが1ユニットまで移動できます。また、海防艦ユニットは海上護衛ボックスにしか移動できません。

Note ボードゲーマー向け

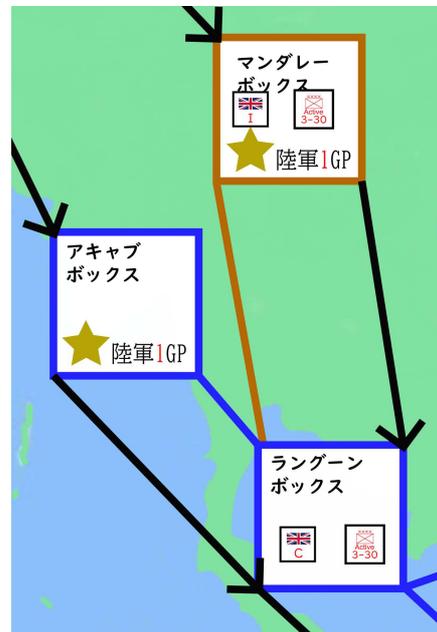
Active なユニットだけ動けるよ、1ユニットずつ動かしてね。連合軍がいるボックスに入ったらそこでストップ。そこから先へは行けないよ。海軍が先に移動してね。船は陸上に行けないよ。海軍の移動が全部終わったら陸軍の番だよ。陸軍は陣地マーカーも動かしていいよ。陸軍が動かし終わったら移動フェイズは終了だよ。

Note ウォーゲーマー向け

海軍航空機ユニット（航空艦隊）は大陸へ展開可能ですし、陸軍航空隊ユニット（飛行師団）もソロモン諸島やマーシャル諸島へ展開可能です。ヒストリカルではないのは承知しておりますが、なにぶん本作は初心者向けでして、ルール簡略化のための処置です。なにとぞご了承くださいませ。



例1) マーシャル諸島ボックスに海軍の艦艇ユニットが活性状態（Active 状態）で存在します。連合軍マーカーが存在するので、そのボックスの先にあるソロモン諸島ボックスへは移動できません。



例2) マンダレーボックスに連合軍マーカーと陸軍地上ユニットがいます。ランゲーンボックスにも連合軍マーカーと陸軍地上ユニットがいます。マンダレーボックスの地上ユニットはランゲーンボックスへ移動可能ですが、ランゲーンボックスまで（連合軍マーカーがいるボックスに入ったら、そこで移動は終了）です。

一方、ラングーンボックスの地上ユニットは「連合軍マーカ―が存在するボックスにいる陸軍・海軍のユニットは、そのボックスの先にある拠点方向へは移動できません」なのでマンダレーボックスへは移動できません。

1 1-3 「海上輸送」と「護衛」

1 1-3-1 「海上輸送」

地上ユニット・陣地マーカ―の移動時、青い連絡線をたどったところを「海上輸送」と呼びます。海上輸送を行った場合、1ユニット／1マーカ―につき1回「海上輸送チェック」を行います。

陸軍プレイヤーはダイスを1個降り、マップ上にある「海上輸送損害表」と照らし合わせて結果を確認してください。結果がDとなった場合、

- ・地上ユニットは1ダメージを受けます。
- ・陣地マーカ―はマップから除去されます。

1 1-3-2 「護衛」

海上輸送を行う際に、海軍プレイヤーの同意が得られれば、移動させる地上ユニット・陣地マーカ―に「護衛」を付けることができます。手順は以下の通りです。

1：海上輸送を開始する両用ボックスまで移動したら、陸軍プレイヤーは海軍プレイヤーに「護衛」を依頼します（両用ボックスから移動開始なら移動前に）。

2：海軍プレイヤーは護衛に同意したら、マップ上にある「水雷戦隊ユニット」を1つ、陸軍プレイヤーに渡します。

3：陸軍プレイヤーは「海上輸送チェック」を行いますが、使用する欄は「護衛あり」を使用します。

4：地上ユニット・陣地マーカ―と護衛の水雷戦隊ユニットと一緒に、海上輸送が終わる両用ボックスまで移動させます。

5：地上ユニット・陣地マーカ―の目的地が、その先の陸上ボックスだった場合、護衛に使った水雷戦隊ユニットを両用ボックスに置いたまま、さらに移動を続けます。

「ソロプレイの場合」

もちろん同意は必要ないのでプレイヤー判断になります。

例) 河南省ボックスにいる地上ユニット1つを、マンダレーボックスに移動させる場合。

1：「河南省ボックス」から「本土ボックス」へ移動。ここで海軍プレイヤーに護衛を依頼。

2：海軍プレイヤーは護衛に同意し「マーシャル諸島ボックス」にいた水雷戦隊ユニットを陸軍プレイヤーに渡しました。

3：陸軍プレイヤーは「海上輸送チェック」を行います。

4：地上ユニットと水雷戦隊ユニットは「本土」―「台湾/沖縄」―「フィリピン諸島」―「ラングーンボックス」へ移動。

5：水雷戦隊ユニットは「ラングーンボックス」に置き、地上ユニットは「マンダレーボックス」へ移動で終了。

1 1-3-3 「護衛の制限」

・護衛ができるのは、水雷戦隊ユニットだけです（海防艦ユニットは護衛できません）。

・「マップ上にある」なので、マップ上のどのボックスにいても、そのボックスに連合軍マーカ―があったとしても、護衛として使用できます（生産トラックはマップ外扱いなのに注意!）。

・水雷戦隊ユニット1ユニットにつき、護衛ができるのは地上ユニット1個、または陣地マーカ―1個のみ。

・すでに護衛を行った水雷戦隊ユニットは、その移動フェイズで護衛はできません（使いまわし禁止）。

Note

「護衛済み」といったマーカ―はありません。覚えていただくか、blankカウンターでも乗せて区別するなどしてください。

1 2. 0 戦闘フェイズ

1 2-1 戦闘の原則

A：活性状態（Active 状態）の陸軍ユニットか海軍ユニット、またはその両方が存在するボックスにおいて、連合軍マーカ―が存在する場合は、そのユニットを担当するプレイヤーは必ず戦闘を1回行います。連合軍マーカ―が複数あっても1回です。

B：戦闘は活性状態（Active 状態）のユニットだけが行えます。戦闘はボックス毎に解決します。

C：海軍プレイヤーが先にボックス毎に戦闘を解決し、戦闘を行う全てのボックスの戦闘が終わったら、続いて陸軍プレイヤーがボックス毎に戦闘を解決します。

Note ボードゲーマー向け

先に海軍がボックス毎に戦闘し、次は陸軍がボックス事に解決しますので、陸軍・海軍双方がいるボックスでは戦闘を2回行うこととなります。

Note ウォーゲーマー向け

要はマスト・アタックです。ユニットがActiveならマストアタック。DDと航空機は常時Activeだぞー。

1 2 - 2 戦闘の解決

ボックス内の戦闘を行うユニットの戦闘力を合計し、その数だけダイスを降り、5か6が出たダイスの数がHit数になります。Hit数を数え、同梱の戦闘結果表（CRT）を参照して戦闘を解決します。

1 2 - 3 戦闘結果表（CRT）の見方

戦闘を行ったターンによって、どの欄を使うか異なります。また、相手の連合軍の国籍によっても使用する欄が異なります。戦闘を行ったターンと相手の国籍と、Hit数が交差したところが戦闘結果になります。戦闘結果に書いてあるのは

評価／損失船腹量（単位：万トン）

になり、評価によって得られる栄光ポイント（GP）が決まります。戦闘結果（CRT）の下に、評価によって得られるGP数が記載してあります。

評価E=1GP
 評価D=2GP
 評価C=3GP
 評価B=4GP
 評価A=5GP
 評価S=10GP
 評価SS=15GP

得られたGPは即座にマップ上の「栄光ポイント記録トラック」に反映します（得点は累積していきます）。

なお、評価に対応した「大本営発表」が22Pにあります。ゲームには影響しない雰囲気を出すためのちょっとしたお遊びですが、相手のプレイヤーに向かって朗朗と読み上げますと雰囲気が出るかと存じます。



例) 第8ターン。マンダレーボックスが「活性状態（Active状態）」の陸軍ユニットがあり、連合軍マーカが存在するので陸軍プレイヤーは戦闘を必ず行わなければいけません。

戦闘力の合計は10。ダイスを10個降ったら5か6が出たダイスは3個でした。戦闘結果表（CRT）のターン数が「7～9」の「対英」の欄とHit数3の交差するところ「C/10」が戦闘結果になります。

評価Cは3GPなので「陸軍栄光ポイント記録トラック」で3GPを反映します。

Note ウォーゲーマー向け

本作は「海上護衛総隊目線」なので連合軍というモヤっとしたものが侵攻してきて、戦果もよくわかりません。ちなみに評価SSの大本営発表は「台湾沖航空戦」が元ネタです。なお、1942年1月以降は「大本営発表」になっているので「陸軍部/海軍部発表」はおかしいのですが、陸軍/海軍に分かれてプレイするゲームなのであえてこの表現にしています。

1 2 - 4 戦闘結果に「DR」があった場合

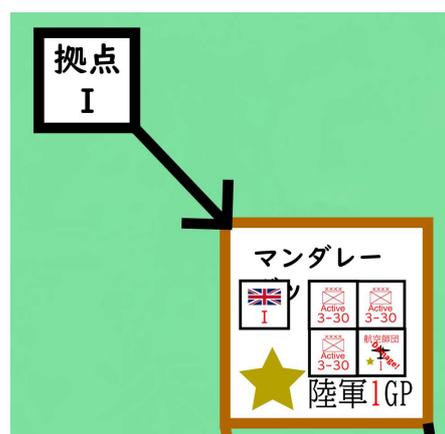
戦闘結果が

評価／DR

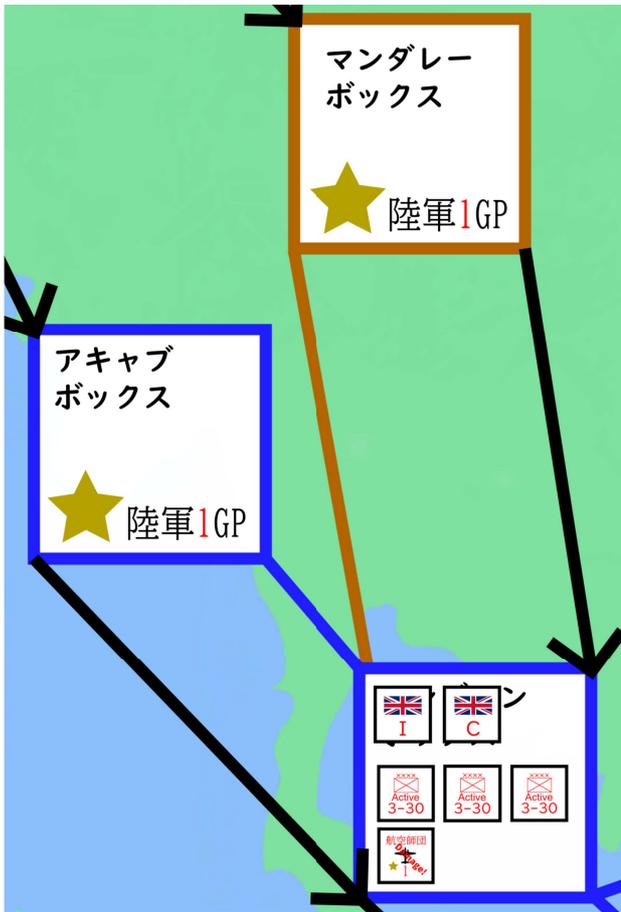
だった場合、評価は「1 2 - 3」と同じですが、海軍プレイヤーの戦闘だった場合はDRを無視してください。評価によりGPを得るだけです（損失船腹量はゼロ）陸軍プレイヤーの戦闘だった場合、DRは「防衛側後退」を表します。次の手順で処理してください。

1：連合軍マーカはそのマーカに記載の拠点方向にボックス1つ分移動します。ボックスが無く拠点だった場合は拠点のマスに移動します。

2：陸軍プレイヤーはダイスを1個降り、出た目の数だけ栄光ポイント（GP）を得ます。評価と合わせた分を「栄光ポイント記録トラック」に反映してください。



例1) 左の例で5か6が出たダイスは4個だった場合は「C/DR」になります。連合軍マーカはボックス1つ分拠点方向へ移動しますが、ボックスがないので拠点マスに移動します。そしてダイスを1個振って、評価とは別に獲得できるGP数を決めます。



例2) 第6ターン、ラングーンボックスに連合軍マークが2つあります (IとC)。5か6が出たダイスは2個でした。戦闘結果表 (CRT) のターン数が「3~6」の「対英」の欄とHit数2の交差するところ「E/DR」が戦闘結果になります。連合軍マーク (I) は拠点I方向のマンドレーボックスへ、連合軍マーク (C) は拠点C方向のアキャブボックスへ移動します。

Note
連合軍マークが2つあっても、戦闘は1回です。何か特別な処理とかはありません。

12-5 損害の出し方

「損失船腹量 (単位: 万トン)」は全て消費しなければなりません。方法は3つあります。

A: 「保有総船腹量で消費する」

保有総船腹量から損失船腹量分を減らして消費します。減らした分だけ総船腹量マークを動かしてください。

B: 「ユニットにダメージを与えて消費する」

「必要船腹量を書いてあるユニット」にダメージを与える事により損失船腹量を消費できます。1ダメージで「必要船腹量まで」を消費できます。ユニットにダメージマークを乗せてください。

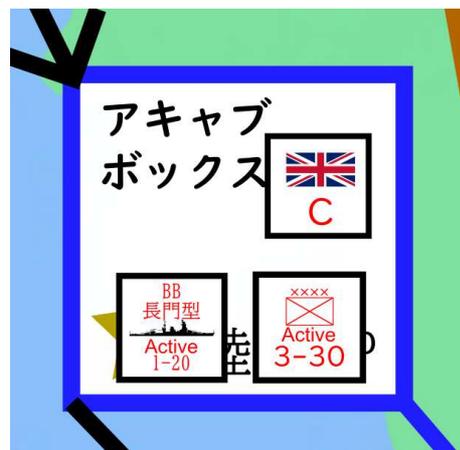
陸軍プレイヤーは陸軍ユニットに、海軍プレイヤーは海軍ユニットにダメージを与えて消費します (例外: P15 12-8-1 「陸軍支援」)。

複数のユニットがある場合、それぞれに1ダメージを与えてもOKですし、1ユニットに2ダメージを与えてもOKです。なお、2ダメージを受けたユニットはマップから除去します (撃破)。

※「必要船腹量まで、できます」なので、損失船腹量が5万トンだったとして、ユニットにダメージを与えて消費するなら、必要船腹量が20でも、ダメージマークを乗せます。当然ですが「必要船腹量」と「損失船腹量」が同じ場合で、ユニットにダメージを与えるのが一番効率がいいことになります。また、ユニットを除去する場合はそのユニットの「必要船腹量×2」までを消費できるわけです。

C: 「AとBの合わせ技」

「必要船腹量を書いてあるユニット」にダメージを与え、余りを保有総船腹量から減らして消費する、または、保有総船腹量からいくらか減らして、残りをユニットにダメージを与えて消費することもできます。



例) 海軍プレイヤーの戦闘で、損失船腹量が10万トンだったと仮定します。この10万トンを消費する方法は3つです。

- 1: 保有総船腹量を10万トン減らす
- 2: 長門型戦艦 (必要船腹量が20万トン) に1ダメージを与える
- 3: 保有総船腹量を5万トン減らし、長門型戦艦 (必要船腹量が20万トン) に1ダメージを与える (残り5万トン消費)

Note

B項について誤解のないよう再度書きます。「必要船腹量まで、できます」は「そのユニットの必要船腹量を消費したら1ダメージ」ではありません!。要は「保有総船腹量を減らしたくないなら、ダメージを与えない。ただし1ダメージで必要船腹量までだよ」ということです。

上の例の2は「保有総船腹量から10万トン減らしたくないので、1ダメージで20万トンまでカバーできるのに10万トンで1ダメージを与えた」

上の例の3は「1ダメージで20万トンまでカバーできるのに5万トンで1ダメージを与えた」

という、どちらももったいない例ということになります。

1 2 - 6 特殊なユニット

1 2 - 6 - 1 「空母（航空母艦）ユニット」「航空戦艦」

「ダイス修正値」を持つユニットは、1 ユニットにつきダイス1つにだけ+1します。

1 2 - 6 - 2 「航空機ユニット」

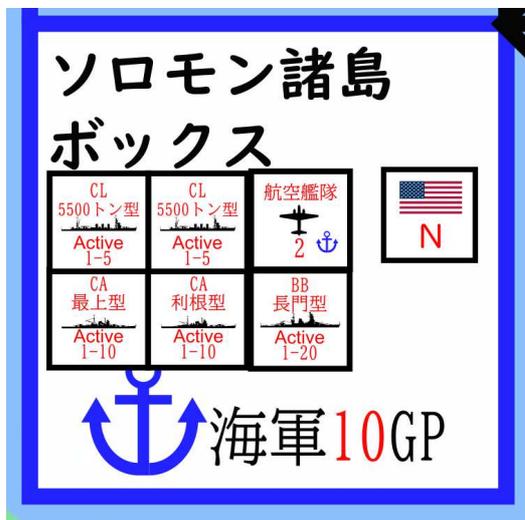
陸軍・海軍に関係なく、戦闘を行った航空機ユニットは必ず、1 ダメージを受けます。即時にユニットをウラ面にしてください。すでに1ダメージを受けてる航空機ユニットはマップから除去します（撃破）。

1 2 - 6 - 3 「水雷戦隊ユニット」

水雷戦隊ユニットは常に活性状態（Active 状態）ですが、ダメージを与えて損失船腹量を消費することができます。水雷戦隊ユニットに書いてある「必要船腹量（仮）」の数字がそれです。1ダメージを受けたら裏返します。さらに1ダメージを受けたらマップから除去します（撃破）。

1 2 - 7 陸軍/海軍 どちらかしかいない両用ボックスでの戦闘

両用ボックス（枠が青色）内に、活性状態（Active 状態）のユニットが陸軍ユニットしかいない、または海軍ユニットしかいない、場合は損失船腹量が2倍になります。



例) 第3ターン、ソロモン諸島ボックスに海軍ユニットだけがあります（Active 状態）。戦闘力の合計は7。ダイスを7個降りましたが、5か6が出たダイスは1つもありませんでした。戦闘結果表（CRT）の対象ターンが「3～6」の「対米」、Nの欄を確認すると、結果は「E/50」でした。しかし活性状態（Active 状態）の陸軍ユニットがないため、損失船腹量は2倍の100万トンになります。

1 2 - 8 海軍の陸軍支援

両用ボックス内に活性状態（Active 状態）の海軍ユニットが2ユニット以上いる場合、その一部を陸軍支援に回すことができます。陸軍支援を行うユニットは海軍プレイヤーの攻撃を行う必要はありません。支援に回すユニット数に制限はありませんが、最低1ユニットは海軍プレイヤーの攻撃に使用しなければなりません。

※活性状態（Active 状態）の陸軍ユニットが同じボックス内にいるのが前提です。

※陸軍の海軍支援はありません

1 2 - 8 - 1 「陸軍支援」

陸軍プレイヤーの攻撃の時、陸軍支援を行う海軍ユニットの戦闘力を加えます。ダイス修正値を持つユニットがいれば、修正もできます。損害の出し方も陸軍プレイヤーが決めます。海軍ユニットにダメージを与えて消費してもOKです（P 14

1 2 - 5 損害の出し方 B項の例外です）。

Note

攻撃フェイズは海軍が終わってから陸軍という順番のため「陸軍支援」を行う場合は「陸軍プレイヤーが海軍プレイヤーに交渉して、前もって海軍ユニットを確保しておく」「海軍プレイヤーが陸軍プレイヤーに押し付ける」のどちらかです。ソロプレイの場合はプレイヤー判断ですが。

また、戦闘を必ず行わなければいけないルールなので「なんか攻撃していないユニットがあったわ」「これ、まだ攻撃していないから使っていいよ」という状態はありえません。「戦闘を行う海軍ユニットと、陸軍支援としてこれから戦闘を行う海軍ユニット」が正しい状態です。

なお「どれが陸軍支援を行うユニットだっけ?」とならないよう、ボックス内で分けておく事をお勧めします。

1 3 . 0 海上護衛戦フェイズ

海上護衛戦フェイズは次の手順で行います。

- 1：護衛方式の決定
- 2：海上護衛戦闘

ただし、1「護衛方式の決定」はゲーム中に1回だけです。

1 3 - 1 海上護衛方式の決定

ゲーム開始時点では護衛方式が「A：小船団方式」ですが、ゲーム中1回だけ「B：大船団方式」に変更することができます。「B：大船団方式」に変更したら「A：小船団方式」には戻せません。変更する・しないはプレイヤー同士で協議してかまいませんが、最終決定権は海軍プレイヤーにあります（P 8 「6. 0 交渉」唯一の例外）

※「ソロプレイの場合」はもちろんプレイヤー判断です。

1 3-2 海上護衛戦闘

海上護衛戦闘は次の手順で解決します。

1 3-2-1 「海上護衛戦闘の解決」

1：海上護衛戦ボックス内の艦艇ユニットの数を数えます。航空機ユニットは数えません。（海上護衛ボックスに入れるのは「水雷戦隊ユニット」と「海防艦ユニット」で合計4ユニット、「海軍航空機ユニット」が1ユニットまで。P11 「11-2 移動の制限」のE項）。

2：海軍プレイヤーはダイスを1個振ります。もし、航空機ユニットがいる場合はダイスに+1して修正します。

3：マップ上にある「海上護衛CRT」を参照して結果を求めます。1で数えたユニット数（護衛ユニット数）と護衛方式、出た目が交差したところが結果です。

1 3-2-2 「海上護衛戦闘の損害の出し方」

数字は失う船腹量（単位：万トン）です。「保有総船腹量」をその分減らします。

D1、D2はダメージ数です。海上護衛ボックスにいる艦艇ユニットにダメージを与えます。「水雷戦隊ユニット」「海防艦ユニット」は常に活性状態（Active 状態）なので、ダメージマーカーを載せるのではなく、裏返して1ダメージ、2ダメージでマップから除去（撃破）です。すでに1ダメージを受けていたら、もう1ダメージでマップから除去（撃破）です。複数の艦艇ユニットがいてD2だった場合、1ユニットを除去するのか、1ダメージずつ受けるのか選んでかまいません。

また、航空機ユニットは戦闘フェイズと異なり、ダメージを受けることはありません（ひっくり返す必要なし）。

1 4. 0 生産フェイズ

生産フェイズでユニットやマーカーを作ることができますが生産できるのはマップにある「生産表」にある「種類」の項目のユニット/マーカーだけを生産できます。

- ・水雷戦隊ユニット＝DD
- ・海防艦ユニット＝DE
- ・空母ユニット＝CV
- ・陸軍/海軍航空機ユニット＝航空機
- ・地上ユニット＝地上軍
- ・輸送船マーカー＝輸送船
- ・陣地マーカー＝陣地
- ・航空戦艦への改装＝BCV

これ以外は生産できません。ただし、ゲーム開始時点から生産トラックにあるユニットは生産を続けてOKです。

1 4-1 生産の原則

A：1ユニット・1マーカーずつ処理します。

B：生産表に書いている「必要船腹量」を「民需用船腹量」から消費して生産します。生産で消費したら「民需用船腹量」をその都度減らしてください。「民需用船腹量」が余っても転用や繰り越しはできません。

C：生産トラック上のユニット・マーカーは「必要船腹量」を消費してマス1つ分左に動かします。

D：これから生産するユニット・マーカーは「必要船腹量」を消費して、生産表の「生産期間数」と同じ数字の生産トラックに置きます。護衛方式によって生産期間数が若干異なるので注意してください。

E：生産トラックの「完成」のマスに到達したら、各種ユニットと陣地マーカーは本土ボックスに、輸送船マーカーは書いてある数字（50万トン）分だけ保有総船腹量を増やします。輸送船マーカーそのものはマップには置きません。

Note

Bについて

「民需用船腹量」がゼロになれば生産できないのは当然ですが、中途半端に余ることは十分にありえます（10万トン余ったとか、35万トンあるけど生産できるユニットがない、など）。余っても次ターンに持ち越したり、保有総船腹量を増やしたりはできません。余った分はただ消えるだけです。

1 4-2 生産の制限

A：1つのターンに生産を開始できるのは各種類から1つずつです。ただし、航空機ユニットは「陸軍」「海軍」でそれぞれ1種類とします。

B：1つのターンに生産トラック上のユニット・マーカーを左に動かせるのは1マスだけです。

C：除去（撃破）されたユニットは生産できませんが、「水雷戦隊ユニット」「海防艦ユニット」「航空機ユニット」「陣地マーカー」は除去（撃破）されても生産できます。

D：生産するユニット・マーカーがなくなったら、それ以上生産できません。

E：輸送船マーカーを何個も完成させても、保有総船腹量は730万トンを超えることはありません。

Note

CとDについて

例えば、海防艦ユニットは4ユニットありますので、4ユニット以上の生産はできません。しかし除去されて余ったユニットが出たら、それを使って生産ができます。要は「除去したら使いまわしてOK」ってことです。

Eについて

「沢山フネ（輸送船）があるんだから生産する必要ないじゃん」ということです（実際、1942年8月までは想定より船腹被害が少なく「輸送船作る必要ねーなあ」だったのが、8月以降は輸送船が沈みまくりで大量に減ったものだから、慌てて輸送船を作り始めました）

生産の順番について

「生産トラック上の、生産を進めたいユニット・マーカーの生産を進めてから、新規ユニット・マーカーの生産を開始」の順番を推奨します。でないと「あれ？このユニットはいま生産開始したやつ？前から生産トラックにあったやつ？」となる可能性があるからです。「いや、記憶力がいいから大丈夫だ！」という方は、ごっちゃに進めてもかまいません。

なお、あえて「プレイヤーがどのユニット・マーカーの生産を担当するか」を決めていません。プレイヤー同士、存分に話合って（揉めて）ください。

15.0 ターン更新フェイズ

ターン更新フェイズは必ず次の順番で処理します。

- 1: GPの獲得
- 2: 連合軍侵攻の影響確認
- 3: 非活性状態ユニットの処置
- 4: 非活性化処置 (No-Active化)
- 5: ターン更新

15-1 GP (栄光ポイント) の獲得

ターン更新フェイズにおいて、いくつかのボックスで次の条件を満たせば、陸軍/海軍プレイヤーはGPを獲得できます。

- ・海軍プレイヤー
活性状態 (Active状態) の艦艇ユニットが存在する
- ・陸軍プレイヤー
活性状態 (Active状態) の地上ユニットが存在する

いくつかのボックスには、どちらのプレイヤーが何ポイント獲得できるか書いてあります（錨マークが海軍、星マークが陸軍）。獲得したGPを合計し、栄光ポイント記録トラックに反映します。

なお、ユニットがダメージを受けている受けていない、連合軍マーカーが存在するしない、は関係ありません。

参考)

海軍

- ソロモン諸島ボックス: 10 GP
- マーシャル諸島ボックス: 5 GP
- マリアナ諸島ボックス: 2 GP

陸軍

- マンダレーボックス・江西省ボックス・
- 湖南省ボックス・アリューシャンボックス: 各1 GP
- 東ニューギニアボックス・アキヤブボックス: 各2 GP

Note ボードゲーマー向け

海軍が圧倒的に優位に見えますが、実は淡々とGPを稼げる陸軍が優位です。しかも、戦闘結果で後退が出れば（後退の結果が利用できるのは陸軍のみ）さらに優位です。

Note ウォーゲーマー向け

海軍はソロモン諸島ボックスでがっつりGPを稼いでから後退。ターン中盤でGP数が逆転したら「艦隊決戦をさせろーっ！」となる・・・かな。一応そうなるようデザインしたつもり。

15-2 連合軍侵攻の影響確認

次のボックスに連合軍マーカーが存在した場合、保有総船腹量を減らします。

- A: マリアナ諸島ボックス=50万トン喪失
- B: フィリピン諸島ボックス=100万トン喪失
- C: ジャワボックス=300万トン喪失

次の拠点に連合軍マーカーが存在する場合、保有総船腹量が増え、陸軍はGPを得ます。

拠点Ch=50万トン増加、陸軍10GP獲得

※拠点Chに連合マーカーが存在する場合、というのは、連合軍マーカー (Ch) が後退 (DR) してきた場合のみです。

Note ウォーゲーマー向け

拠点Chに連合軍マーカーが存在する場合、というのは所謂「大陸打通作戦」です。本作ではマンダレーやラングーンまでつながっていませんが、史実でも確保できたのは「点と線」どころか「点」だけで、南方との交通はほぼ不可能だったためです（あと移動ルールがめんどくさくなる）。それに大陸打通作戦の主目的は飛行場の破壊でしたから、50万トン増加はファンタジーもいいところですが、陸軍プレイヤーに大陸打通作戦をやってもらいましょう、という動機付けとロマンにより設定しました（実際のところ、陸軍が「海上護衛強化ー！」騒ぐ裏には大陸での作戦を優先したい考えがあったそうで）。

15-3 非活性状態（No-Active 状態）ユニットの処置

ターン更新フェイズにおいて、連合軍マーカーが存在するボックス内に、非活性状態（No-Active 状態）の地上ユニット、艦艇ユニットがあれば、そのユニットは1ダメージを受けます。
※「航空機/水雷戦隊/海防艦」ユニットは常時 Active なことに注意。この3ユニットには関係ないルールです。

15-4 非活性化処置（No-Active 化）

マップ上にある全ての活性状態（Active 状態）のユニットを裏返して非活性状態（No-Active 状態）にします。
※「航空機/水雷戦隊/海防艦」ユニットは常時 Active なことに注意。この3ユニットには関係ないルールです。

15-5 ターン更新

ターンマーカーを1つ進めます。それだけです。

16.0 陣地マーカー

・陸軍プレイヤーの戦闘時に限り、陣地マーカーがあれば、戦闘結果の損失船腹量を、書いてある陣地力（20）分まで消費できます。消費したらマップから除去します。

・ボックス内に置ける陣地マーカーの数に制限はありません。

・本土ボックスを除いて、移動フェイズ終了時、ボックス内に陸軍ユニットがない場合は陣地マーカーは即座に除去します。

・移動は単独で移動してかまいません。

17.0 航空戦艦

伊勢型戦艦を航空戦艦に改装することができます。生産フェイズにおいて、マップ上の伊勢型戦艦ユニットがダメージを受けていない状態なら、マップから取り除き、代わりに艦種記号がBCVの伊勢型ユニットを生産トラックに置きます。「必要船腹量」と「生産期間数」とは生産表の「BCV」の項目を参照してください。

Note

「マップ上の」なので、本土ボックスでなくとも、連合軍マーカーが存在するボックスでも大丈夫です。

17-1 航空戦艦の効果

伊勢型戦艦を航空戦艦に改装したら、BCVと書かれたユニットに変えます。ゲーム中全ターンを通して1回だけ、他の空母ユニットと同じように、戦闘の際ダイス1個に+1をすることができます。使ったら元のBBと書かれた伊勢型ユニットに戻してください（そのままでもいいけど、+1はもうできない事に注意）。

18.0 ゲームオーバーとゲームの勝敗

18-1 ゲームオーバー

本作では、ゲームオーバーとなった場合、プレイヤーを

「惨めな敗北者」

と規定します。次のどちらかの条件を満たすとゲームオーバーとなります。

A：第11ターンまでに（第11ターン含む）、ターン更新フェイズの「2：連合軍侵攻の影響確認」で「北海道ボックス」「小笠原諸島ボックス」「台湾/沖縄ボックス」の3つのボックスの内、どれか2つのボックスに連合軍マーカーが存在する

B：保有総船腹量が100万トンを下回る（100万トン丁度はOK）

ゲーム中、上記のAかBを満たすと即座にゲームオーバーとなります。

※「ソロプレイの場合」ソロプレイであれば、プレイヤー同士のいがみ合いもなく、合理的に判断できるわけなので代わりにゲームオーバーのハードルが上がります。ソロプレイの場合、Bの条件は「保有総船腹量が150万トンを下回ったら」になります。

Note

第12ターンにAの条件を満たすのはセーフです。また「惨めな敗北者」と表現したのは「なれ合いプレイ防止」「投げやりなプレイの防止」のためです。誰だって「惨めな敗北者」になるのは嫌でしょう？

Note ウォーゲーマー向け

本作はウォーゲームしたことがないボードゲーマーがプレイできるように、という主旨がありますので「ゲームオーバー」という表現にしています。

18-2 勝敗の決定

本作はウォーゲームしたことがないボードゲーマーや、ウォーゲーム初心者向けに制作しました。そのため、複雑な勝利条件ではなく、勝利と勝敗を分けて2段階構成としました。

18-2-1 「勝利」

ゲームオーバーにならずに、第12ターンまで完走したなら「勝利（ゲームクリア）」とします。

まずルールを覚えるためなど初めての場合や、ウォーゲーム初心者は栄光ポイントなど考えず、まず完走を目指しましょう。

18-2-2 「勝敗」

第12ターン、もしくは第13ターンまで完走した場合、栄光ポイントが10ポイント以上多いプレイヤーを勝者とします。

10ポイント未満は引き分けです。

せっかく2人でプレイしたのだから、きっちり勝敗を付けたい場合は上記の条件で争ってください。

「ソロプレイの場合」

18-2-1については練習プレイ用

18-2-2については

「完走したうえで、陸軍、海軍それぞれ65GPを超えていること」で勝利とします。

19.0 第13ターン

条件を満たせば第13ターンを行うことができます。第13ターンの手順はこれまでと完全に異なります。

19-1 発動条件

第12ターン終了時において

- ・陸軍栄光ポイントと海軍栄光ポイントの差が15ポイント以上ある
- ・北海道ボックス、小笠原諸島ボックス、台湾/沖縄ボックスの内、1つ以上のボックスに連合軍マーカーが存在する

この2つの条件を満たした場合、栄光ポイントが少ないプレイヤーは「第13ターンの開始」を宣言できます（任意）。

「ソロプレイの場合」条件を満たせば、プレイヤー判断で可能です。

19-2 第13ターンの手順

第13ターンは次の手順で行います。

- 1：本土ボックス内の地上ユニットの戦闘力を合計します。
- 2：本土ボックスと海上護衛ボックスの海軍ユニット（艦艇ユニットと航空機ユニット）、陣地マーカーの数を数えます。

3：「第13ターンの開始を宣言したプレイヤー」がダイスを2個降ります。

4：1の合計戦闘力と、2で数えたカウンター枚数と、3で出たダイスの数を全部足して、その数だけダイスを降ります。

5：5か6が出たダイスの数を数えて、3倍します。3倍した数が「第13ターンの開始を宣言したプレイヤー」に栄光ポイントとして与えられます。

6：最後に、本土ボックスと海上護衛ボックスにあるカウンターは全てマップから取り除きます。

※「ソロプレイの場合」得られた栄光ポイントは、発動条件（19-1）の栄光ポイントが少ない方に与えられます。

Note

第13ターンは所謂「本土決戦」です。何も無くなった本土ボックスを見て、何を思うかは貴方次第。

20.0 選択ルール

以降はプレイヤー同士が同意したならば、ソロプレイの場合はプレイヤーが望んだ場合、採用されるルールです。

20-1 「12-2 戦闘の解決（13P）」の変更

1944年以降、日本は連合軍に対し、科学的・技術的に劣勢であり、戦果を上げることは困難になっていました。それを再現するためのルールです。

・第10ターン～第12ターンについては「6が出たダイスの数がHit数」とします。※「第13ターン」の場合も。

20-2 「18-1 ゲームオーバー B項（P18）」の変更

「即座にゲームオーバー」だと「このターン、生産トラックにある輸送船が完成して50万トン追加、100万トン超えるのに」といった場面が出る可能性はありますので、それを回避するルールです。

・「ターン更新フェイズの『連合軍侵攻の影響確認（P17 15-2）』を行った結果、100万トンを下回ったらゲームオーバー」とします。

ただし、100万トンより下のマスはないので、一時的にメモするなりしてください。

デザイナーズ・ノート

(あとがき)

ここからは、ルール書くのに疲れ果てた作者が、ただただと書き連ねていきますので何卒ご容赦をお願いします。

1: 何故このようなゲームを作るのに至ったのか

「国をあげての戦争に、水上部隊の伝統が何だ。水上部隊の栄光が何だ。馬鹿野郎」

名著「海上護衛戦」の有名な一節です。本作のタイトルはここからとりました……ということではなく、後で「あ、引っ掛けられるじゃん」と気が付いた次第。

本作はこの「海上護衛戦」の世界を再現してえーなあ、という動機から始まりました。

と、その前に「海上護衛戦」について。戦時中、海上護衛総隊司令部参謀を務めた大井篤氏の著作でして、「南方を占領できたからといって、物資を本土に運ばなきゃ意味ねーだろ。それができてねーから日本は負けたんすよ」という、海上護衛総隊から見た太平洋戦争の本です。80~90年代以降は「これ読まずして太平洋戦争語る奴はニワカ」的な必読の書でございました。近年は「いや、あれはあれで大井氏のバイアスかかってるから一次資料として扱うは危険」とか、資料の掘り起こしが進みまして「実は、戦争指導部もできるだけ手を打ってるんですよ」とか批判もあるんですが、改めて読みますと「本書はあれこれと資料を供給しようというのではなく、当時の総体的な状況、事情、関係、雰囲気といったものを説明するに重きをおいたもの」と書いてありまして、要は「太平洋戦争というものは、海上護衛総隊からはこんな風に見えてましたよ」という、これはこれでやっぱり貴重な資料なんじゃねえの、と思う次第であります。

で、この海上護衛戦の世界感を再現したいな、と。「ノンフィクション作品で世界感とはこれいかに」と思われるでしょうが、歴史上の戦いを再現するウォーゲームって作るのって大変なんです。だって資料読み漁って戦闘序列だとか参加兵力だとか、作戦目的とか作戦が構想されるに至った経緯とか調べ、理解しなきゃならない。戦史叢書読破とかアジ歴で資料漁りとか神保町で〇万円の資料購入とか、無理（かの司馬遼太郎先生は「坂の上の雲」執筆にあたり、トラックで神保町に乗りつけ、片っ端から日露戦争関連の本を買い漁った結果、神保町から日露戦争関連本が消えたそうぞで）。

というわけで世界観。

「船だ船だ戦争指導部はてんやわんやの大騒ぎ」

「陸軍も海軍も戦果（栄光）を得ることしか考えてねえ」これをゲームにしたいな、と。約2年ほど前のことです。

2: 初期構想

「プレイヤーは陸軍と海軍に分かれ、栄光ポイント獲得して勝敗を競う」「何をしても船舶（船腹）が必要」「ウォーゲーム未体験者でもプレイできる簡単なものにする」

これがベースとなりまして、初期案では

「陸軍プレイヤーは大陸戦線とビルマ戦線を担当する一方、米軍を動かして海軍を妨害する」

「海軍プレイヤーは太平洋戦域を担当する一方、大陸戦線とビルマ戦線の中国軍と英軍を動かして陸軍を妨害する」

「船舶建造や兵器生産などは二者協議だが、これを「政府担当」とすることによって、3人プレイも可能なようにする」

てなゲームでした。

でまあ、暇なときにあれこれ考えたんですが、どうしても「なれ合いプレイというか八百長プレイというか、お互い得になるようにプレイされたらどうすんの？」が解決できませんで。

また、資料的にもビルマ戦線あたりならなんとかかなるかもしれませんが、中華民国軍の戦闘序列とか編制とかはもう「どうやって調べるの？」状態。

この辺りから「もうヘクスマップじゃなく Point-to-Point システムにしよう」「中国軍はざっくりでいい、ざっくりで」に変わります。

そして前回「<RSBC>カリブの死闘」を制作した際、ユニットカットで軽く地獄を見まして（ウチのゲームはカット済みがウリなのです）量産性を考えなきゃいけませんでした。それを考えると米軍艦隊が偉い数になります。それを回避するにはゲームスケールを上げる、つまり戦略級にするしかありません。しかしですね、太平洋戦争は海軍の戦争でもあります。そして海軍をテーマにしたウォーゲームは「キャラクター・ゲーム」の一面を持っています。「第1艦隊」なんて書かれた駒ではプレイヤーは萌えんのです。「大和」「翔鶴」「愛宕」といった名前がないと嫌なのです（昨今は艦これなどのゲームで個艦名も知られてますし）。それにユニットに艦名があれば、プレイヤーはその脳内にありありと状況を思い浮かべてくれます。

「第一艦隊」なんてマーカーが除去されても「ありゃー」ですが

「大和」と書かれたユニットが除去されれば「や、大和が、我らが大和が、沈む……」

のめり込み具合が違ってくるわけで。

さて、どうしたもんだべ。

ここで私は原点に帰りました。

「本作は『海上護衛戦』の世界を再現するものである」

それはつまり「海上護衛総隊からみた太平洋戦争」じゃね？
ということ
「だったら、連合軍はユニット化しなくてよくな？」
これが突破口になりました。

3：原型がこうだったぞ

ここからはパタパタと組みあがりまして
「連合軍はマーカーにして、システムが操作」
「簡単にするためでっかい Point - to - Point」
「海軍は級名（型名）でユニット化」
「海軍ユニット1つでダイス1個降れるダイスヒット」
「陸軍はざっくり『軍』という名の『軍勢』」
「船舶量（船腹量）は国力・燃料なども含めた抽象的なもの」
「1ターン3カ月。完走が勝利」
「A2マップでコンパクト」
「3人プレイも、とか欲かくな。2人プレイで」
と、原型ができます。

艦名は無理でも級名ならなんとかなるし、それに戦前は漸減作戦構想（侵攻してくる戦力に勝る米海軍を、チマチマ削って対等になったらところで艦隊決戦）において、
「航空艦隊で戦艦2隻ぐらいやれたらいいな」
「水雷戦隊1個で戦艦2隻ぐらいやれたらいいな」
「重巡4隻で戦艦2隻ぐらいやれたらいいな」
と考えていたわけなので、じゃ戦艦2隻＝重巡4隻＝水雷戦隊1個＝1個航空艦隊というわけで1ユニットでダイス1個降れるよ、というシンプルなゲームにできるぞ、と（利根型は沢山水上機積んでるからCA4隻分だ！と自分を納得させた）。
で、手書きマップや手作りユニットでテストすると・・・絶対完走できないか、余裕で完走できるかの2つになってしまいました。

なぜなのか？

問題は艦船ユニットの「必要船腹量」にありました。

初期は「BB=30、CV=25、CA/CL=20、DD=10、DE=5」
だったんですな。

ついでにいうと、陸軍も大陸（中支戦線）に展開しているのは「戦闘力 - 必要船腹量」が「4 - 50」というユニットだったり。

つまり、ユニットを余裕で Active 化できるか、全然 Active 化できないか（海軍に400万トン必要とかになった）のどちらか。

「両用ボックスに連合軍マーカーがいて、陸軍/海軍だけなら、損失船腹量は2倍」は両プレイヤーを嫌でも協調させるしかけですから、外すわけにはいきません。

もう一つ頭を悩ませたのが「プレイヤーは正しい判断をする」問題。これは歴史カル・ウォーゲームに共通の問題でもあるのですが、プレイヤーは歴史を知っているわけですから当然問題点も知っているわけです。なので太平洋戦争をテーマにしたゲームの場合

「開戦と同時に海防艦と輸送船を全力生産」

「駆逐艦は全艦船団護衛」

「潜水艦は通商破壊に全力投入」

「陸軍は大陸から撤兵」

なんてプレイががでてきたりします。そりゃ正しい戦略判断なんですけど、そもそもそんな判断ができてたら戦争なんて起らんわけで。なので所謂「陰謀ルール」とか「強制ルール」とか呼ばれるルールがぶち込まれるわけです。

本作ですとこの問題は「開戦と同時に海防艦と輸送船を全力生産」「駆逐艦は全艦船団護衛」がこれに当たります。

この問題を X（旧 Twitter）でつぶやいたところ「いや、現場からの戦訓がフィードバックされるにはタイムラグがあるから、ルール化して問題ない」というご意見をいただきました目から鱗だったんですが、本作の場合「可能な限りルールはシンプル簡単に＝ルール化の項目数を押さえる」という至上命題がありました。

で、色々悩んだ結果「もう、DDとDEは常時 Active いいや」と。そして「『プレイヤーは正しい判断＝全DDを海上護衛に投入、DEと輸送船の全力生産』をするであろう。だったら、DDを戦線に投入したくなるような魅力あるものにしよう」という事に。

それが現行の「常時 Active で、最大で60万トンまで損害吸収可能な水雷戦隊ユニット（DD）」です（それ以外にも海上護衛 CRT をいじったりしてますが）。「どう？使いたくない？海上護衛もいいけどさ、戦線に投入したくない？」というわけです。

輸送船やDEの全力生産についても、所謂「お値段」を上げました。考えてみりゃ海上護衛は数がいます。700トンで乗員100名程度の海防艦でも100隻作ったら70000トン・乗員10000名です。戦艦2隻分以上ですよ。だったら、お値段高くしてもいいや、と。

で、結果出来上がったのが本作です。テストプレイしてみると、ちょっと以外なことが。海軍優位だと思ったら全然違って、陸軍が優位。海軍はソロモンでGP稼いだら、必要船腹量に堪えかねて撤退。しばらく引きこもって余った船腹は民需に回す。しばらくすると陸軍が地道にGP稼いでいくので中盤でGP数が逆転。そうすると海軍は「一度でいいから艦隊決戦をさせる」と。おー、歴史カルやんw

マップもA2だとユニット置く場所が足りない+色々なチャート類を広げると結局A1マップ程度になるので、A1マップにして、隙間に可能な限りチャート類を押し込みました。

できるだけバグは潰したつもりですが、なにぶん同人ゲームですから、どこにバグが潜んでるかわかったもんじゃありません。それでもまあ、簡単に楽しめるゲームになったんじゃないかな、とは思っております。ゲームバランスにしても、問題ありとなれば、勝敗決定となるGP数を弄ってください。簡単に弄れるのがアナログなゲームのいいところなので。

大本営発表

ゲームには何の影響もありませんが、相手に向かって朗朗と読み上げると雰囲気が出るかもしれません。

※〇〇には戦闘を行ったボックス名を入れてください。

評価 E=1GP

海軍：大本営海軍部発表。帝国海軍は〇〇方面において連合国海軍部隊と交戦、これを果敢に攻撃す。戦果詳細不明なり。

陸軍：大本営海軍部発表。帝国陸軍は〇〇方面において連合国陸軍部隊と交戦、これを果敢に攻撃す。戦果詳細不明なり。

評価 D=2GP

海軍：大本営海軍部発表。帝国海軍は〇〇方面において有力なる連合国艦隊を補足、これを攻撃す。戦果詳細不明なれど、多大なる損害を与えるは確実なり。

陸軍：大本営陸軍部発表。帝国陸軍は〇〇方面において有力なる連合国地上部隊と会敵、これを攻撃す。戦果詳細不明なれど、多大なる損害を与えるは確実なり。

評価 C=3GP

海軍：大本営海軍部発表。帝国海軍は〇〇方面において有力なる連合国艦隊と交戦、これを撃退す。判明せる戦果、次のごとし。戦艦1隻撃沈、巡洋艦1隻轟沈、駆逐艦3隻炎上大破。我が方の損害軽微なり。本海戦を〇〇沖海戦と呼称す。終わり。

陸軍：大本営陸軍部発表。帝国陸軍は〇〇方面において連合国〇〇方面軍と交戦、これを果敢に迎撃、多大なる損害を与え、また多数の捕虜を得たり。本会戦を〇〇会戦と呼称す。終わり。

評価 B=4GP

海軍：大本営海軍部発表。〇〇方面海軍部隊は有力なる連合国艦隊を発見、直ちに攻撃しこれを攻撃、ニューメキシコ型戦艦1隻及び新型戦艦1隻撃沈、ヨークタウン型空母2隻轟沈せしめたり。本戦闘に於て我が方駆逐艦1隻沈没、巡洋艦1隻大破。航空機15機未帰還。本海戦を〇〇沖海戦と呼称す。終わり。

陸軍：大本営陸軍部発表。〇〇方面陸軍部隊は正面に展開する連合国〇〇軍を果敢に攻撃、これを撃退す。現在まで判明したる戦果は次のごとし。遺棄死体約2万2千800、俘虜約2万9千。本戦闘を〇〇会戦と呼称す。終わり。

評価 A=5 GP

海軍：大本営海軍部発表。〇〇方面海軍作戦部隊は空母戦艦を含む有力なる敵艦隊を発見、攻撃す。戦果次のごとし。メリーランド型戦艦2隻轟沈。レキシントン型空母1隻、ヨークタウン型空母1隻、新型空母1隻、大型巡洋艦2隻を撃沈。巡洋艦2隻、駆逐艦5隻炎上大破。本戦闘に於て我が方巡洋艦1隻、駆逐艦3隻沈没、巡洋艦1隻大破。航空機45機未帰還。本海戦を〇〇沖海戦と呼称す。終わり。

陸軍：大本営陸軍部発表。〇〇方面陸軍部隊は正面に展開する連合国〇〇軍を果敢に攻撃、勇猛果敢なる皇軍兵士と、精強無比なる戦車部隊との共同を得て、これを撃退、総追撃中なり。現在まで判明したる戦果は次のごとし。遺棄死体約7万8千200、俘虜約3万2千、飛行機約100機主なる鹵獲品各種火炮100門。以後、本戦闘を〇〇会戦と呼称す。終わり。

評価 S=10 GP

海軍：大本営海軍部発表。〇〇方面海軍部隊は空母戦艦を含む有力なる連合艦隊を発見、同部隊は直ちに攻撃しこれを攻撃、戦果次のごとし。以下撃沈。ノース・カロライナ型戦艦1隻、ウォースパイト型戦艦1隻、新型戦艦1隻、ワズプ型空母1隻、ヨークタウン型空母2隻、新型空母1隻。ポートランド型巡洋艦1隻、大型巡洋艦2隻。以下炎上大破。大型巡洋艦5隻、空母2隻、駆逐艦8隻以上。我が方の損害、空母1、巡洋艦2、駆逐艦2沈没。戦艦1大破。航空機75機未帰還。本海戦を〇〇沖海戦と呼称す。終わり。

陸軍：大本営陸軍部発表。〇〇方面軍は〇〇に侵攻した敵〇〇方面軍を迎撃、陸空共同よろしくこれを撃滅し、〇〇方面の確保に成功せり。戦果は次のごとし。遺棄死体約7万5千200、俘虜約3万2千、飛行機約100機 主なる鹵獲品 各種火炮300門。以後、本戦闘を〇〇会戦と呼称す。終わり。

評価 SS=15 GP（陛下の御嘉尚）

海軍：大本営海軍部発表。連合艦隊は〇〇方面に侵攻せる敵艦隊を発見直ちに迎撃、これを撃滅潰走せしめたり。戦果、戦艦5隻、空母6隻、大巡8隻、駆逐艦11隻、艦種不詳6隻を撃沈。戦艦3隻、空母4隻、大巡6隻、駆逐艦8隻炎上大破。我が方損害戦艦1隻、空母1隻、巡洋艦2隻、駆逐艦4隻沈没。空母1隻、巡洋艦1隻大破。航空機125機未帰還。

また、大元帥陛下には本日海軍幕僚長を召させられ

聯合艦隊司令長官に対し次の勅語を賜りたり。

『勅語 聯合艦隊ハ今次「〇〇」方面ニ於テ勇戦奮斗大ニ之ヲ撃破セリ。朕深く之ヲ嘉尚ス。惟フニ同方面ノ戦局ハ益多端ヲ加フ。汝等協心戮力以テ朕カ信倚ニ副ハンコトヲ期セヨ』

（ちんふかくこれをかしようす。おもうに どうほうめんのせんきょくはますます たたんをくわう。なんじら きょうしんりくりよくをもつてちんがしんいにそはんことをきせよ）

陸軍：大本営陸軍部発表。

一、帝国陸軍部隊は〇〇方面に於いて戦車部隊及び航空機部隊との緊密なる協同の下に敵の頑強なる抵抗を粉碎し、七日間敢闘し、昨夜ついに敵の猛射を冒して連合軍〇〇方面陸軍部隊の包圍撃滅に成功するとともに、目下着々戦果拡張中なり。将兵の志気極めて旺盛、意気天を衝く。

二、帝国現地陸軍最高指揮官は肇国（ちょうこく）の武士道精神に基き連合軍〇〇方面陸軍部隊司令官に対し、曩（さき）に二回に及びてその降伏を懇請（しょうよう）したるも頑迷之を拒絶したるを以て、已むを得ず断乎鉄槌の打撃を加ふるに決したるものなり。

三、現在までに判明せる戦果及我が軍の損害は以下の如し

（一）敵に与へたる損害

人員 約12万4千名

俘虜 約6万2千名

火炮 各種火炮 1, 122門

飛行機 337機

（二）我方の損害 人員 戦死及戦病死 6, 224名

四、大元帥陛下には本日帝国陸軍幕僚長を召させられ

参謀総長に対し次の勅語を賜りたり。

『勅語 帝国陸軍ハ今次「〇〇」方面ニ於テ勇戦奮斗大ニ之ヲ撃破セリ。朕深く之ヲ嘉尚ス。惟フニ同方面ノ戦局ハ益多端ヲ加フ。汝等協心戮力以テ朕カ信倚ニ副ハンコトヲ期セヨ』

ページに余裕があるので予想される FAQ を。

Q：「海上護衛ボックスに入れるユニットは、水雷戦隊ユニットが4つか海防艦ユニットが4つ、の意味？」

A：水雷戦隊ユニット、海防艦ユニット、合計しても最大で4ユニットまでの意味です（例：水雷戦隊ユニットが1ユニット、海防艦ユニットが3ユニット）。

Q：ダメージを受けた水雷戦隊ユニット・海防艦ユニット・航空機ユニットは海上護衛戦闘を行う際に、何かペナルティはあるのか？

A：ありません。ダメージ受けていようが受けていまいが、1ユニットとして数えます。

Q：ダメージを受けたユニットの戦闘力は？

A：ダメージを受けても戦闘力は変わりません。

Q：陸軍の戦闘において、損失船腹量の消費は「陣地マーカー除去で消費」を先に行うのか？

A：優先順位はありません。保有総船腹量を消費して陣地マーカーは残しても OK です。

Q：連合軍マーカーがいるので Active 化に必要な船腹量2倍になるのは、両用ボックス？

A：陸上・両用関係なく全ボックスが対象です

Q：5500トン軽巡の数多くね？

A：実は天龍型や夕張も含めてます。

Q：型名のないCVLユニットは何？

A：祥鳳型とか千歳型とか、艦隊型軽空母を4～5隻ほどまとめてユニット化してます。

Q：海防艦ユニットで損失船腹量を消費する場合は？

A：海防艦ユニットは海上護衛ボックスにしか入れません。なので損失船腹量を消費する事はありません。海防艦ユニットがダメージを受けるのは、海上護衛戦闘でD1やD2が出たときだけです。

Q：生産トラック内の横線なに？

A：上を生産中、下を生産開始、と分けておくと便利です、とうもので、特にルールはありません。

Q：「交渉ルール」の禁止事項に書いてないから、殴り合いで決着つけていい？

A：いいわけねえだろ。

本書の無断複写、複製、転写、webへのアップロードを禁じます。（※悪質と判断した場合、相応の金額と慰謝料と費用を請求します）

奥付

ボードウォーゲーム

大日本帝国の栄光 Glory of the Japanese Empire —August 1942 - August 1945—

海上護衛総隊、大井篤中佐が見た太平洋戦争

発行日 2024年11月16日（第2版）

印刷

・マップ 東京カラー印刷株式会社 様

・ルールブック 有限会社 ねこのしっぽ 様

発行人 へくすとだいす

著者 ulysses

blog ぶんかん。（ボードウォーゲームの事を書いているとは限らない。むしろ無い）

<http://hms-ulysses.at.webry.info/>

X（旧 Twitter）

<https://x.com/ulysses012000>（ボードウォーゲームの事を呟いているとは限らない。むしろ無い）

メールアドレス：hms-ulysses@mte.biglobe.ne.jp

