

ゲームの手順

[1] イニシアティブ決定フェイズ

両軍プレイヤーはダイスを2個振って出た目を合計します。大きい目を出したプレイヤーは、そのターンの第1プレイヤー（先攻）か第2プレイヤー（後攻）かを選べます。出た目が同じ時は、連合軍プレイヤーが第1プレイヤーか第2プレイヤーを選べます。台風のターンには、第2プレイヤーはダイスを1個振って台風の位置を判定します。

[2] 第1プレイヤーの移動フェイズ

第1プレイヤーのすべて、もしくは一部の自軍ユニットは移動できます。ユニットの移動には、作戦移動(4.11)と戦略移動(4.12)の2種類があります。戦略移動には司令部の命令が必要です。ユニットを移動させる順番は自軍プレイヤーが決めてかまいません。

[3] 第2プレイヤーの移動フェイズ

第2プレイヤーが[2]の手順を行います。ピンされているユニットは移動できません。第1プレイヤーが戦闘を始めるヘクスに送り込まれた第2プレイヤーの増援ユニットは最初の戦闘ラウンドには参加できません。

[4] 戦闘フェイズ

第1プレイヤーの望む順番で戦闘を解決します。

[5] 兵站フェイズ

- 1. ユニットの補給判定。** 非補給のユニットは損耗により1戦力減ります（1戦力の陸軍ユニットを除く）。
- 2. 生産ポイント（PP）の算出。** アメリカ軍とイギリス軍のPPは別々に管理されます。
- 3. 本拠地でユニットを生産。** 補給下の自軍基地にいるユニットの戦力を回復します。小基地では1戦力、大基地では2戦力（ユニット1個×2ステップまたはユニット2個×1ステップ）を回復することができます。

ユニットデータ表

	ユニット	移動	戦闘 A-N-G	ステップ コスト	
空軍	NA 海軍航空隊	1	2-3-1	3PP	
	AF 陸軍航空隊	1	2-2-2	2PP	
	CV 空母	2	2-3-1	4PP	
	SS 潜水艦	2	0-2-0	2PP	
	BB 戦艦	2	1-3-2	3PP	
	CA 巡洋艦	2	1-2-1	1PP	
海軍	上陸フェイズ そのヘクスに敵海軍ユニットがいなければ上陸できます。				
	AR 戦車 (日本軍のみ)	1	1-1-3	2PP	
	MA US 海兵隊	2	2-1-3	2PP	
	MA SNLF	2	1-1-2	2PP	
	IN 歩兵	1	1-1-2	1PP	
	GA 守備隊	1	1-2-1	1PP	
	SHQ 司令部	1		2PP	
陸軍					

スタック制限一覧表

基地	空軍	海軍	陸軍 ²
小基地	1	4	1
大基地	1	4	2
海	1 ¹	4	0 ³

1 CAP または戦闘時の空軍ユニット。
2 SHQ はスタック制限に数えません。
3 上陸作戦時の海ヘクスにいる歩兵と海兵隊ユニットは海軍ユニットです。上陸するまで海軍ユニットとしてヒットを受けます。海兵隊ユニットは海ヘクスで移動を終了できます。

ユニットデータ表の注意：

戦闘力は状況によって増減します。攻撃時に必ず確認してください。

本ルールブックはコロムビアゲームズ社の承諾を得て翻訳、制作されたものです。無断転載や違法コピー、その他営利目的に基づいた使用は一切禁止します。ルール上でわからない点や不明な点があれば、書面にて下記連絡先までお問い合わせ下さい。もし、内容物が不足している場合は下記まで連絡して下さい。

〒564-0004
大阪府吹田市原町3丁目26-1-103
サンセットゲームズ
E-mail : support@sunsetgames.co.jp

2018年12月31日
VERSION 2.5

