

「パシフィック・タイフーン」 ルール和訳

ゲーム付属のルールブックから訳出

(C) 2008 GMT Games, LLC
Ben Knight

1 献辞

Atlantic Storm のファンへ： ラウンドの勝敗ごとにゲームテーブルから上がる笑い声を聞くのは私の最良の喜びでした。Atlantic Storm の続編を長年待ってくれたことに感謝します。

Atlantic Storm を出版してくれた Don Greenwood と 1997 年の AH 社に特別の感謝を。

2 導入

「パシフィック・タイフーン」は 10 歳以上を対象とした 3~7 人でプレイ可能な戦略カードゲームであり、Atlantic Storm と多くの共通点がある。

「パシフィック・タイフーン」は第二次大戦中の太平洋戦域における 1941 年 12 月 7 日の真珠湾奇襲から 1945 年 9 月 2 日の日本の降伏までの海空の戦闘を扱っている。(訳注：米国では開戦日は真珠湾における現地時間の 12/7、終戦日は戦艦ミズーリでの降伏文書への調印式の 9/2 とするのが一般的。) 当時の日本はすでに枢軸国の一員で、米国と英連邦の一部に対する宣戦布告時には、極東と中国の一部を占領していた。日本は島国なので固有の資源に乏しく、その開発と発展には輸出入と安全なシーレーンの影響が大である。それゆえ、太平洋における日本の軍事的野心は、海軍軍人とその艦船・航空機の活躍に大いに依存していた。

太平洋における戦争とは島嶼の支配をめぐる闘争であったが、島の支配そのものは、周囲の海域の支配なしではほとんど意味がなかった。また、海域を確固として支配するには、その上空を支配すること

が必要だった。敵の航空優勢下では艦船はそう長くは生き残れなかった。海上兵器としては隠密性の高い潜水艦にとっても、航空機は脅威だった。しかし、航空機は夜間にはあまり効果的ではなかった。このため、海上砲魚雷戦の多くは島嶼に囲まれた水域で夜間に奇襲的に行われた。

日本は戦争初期に多くの勝利を収めたが、連合国の科学者が日本の暗号の解読に成功したため、米国は 1942 年のミッドウェイ海戦において日本を奇襲し、その拡大を食い止めることができた。日本を無条件降伏させるにはさらに 3 年の流血と 2 発の原子爆弾が必要だった。この期間、日本は大きな被害をこうむったが、連合国も (特に日本の占領下にあった地域は) 多くの人命を失った。

「パシフィック・タイフーン」は第一にはゲームであるが、この戦争と双方の勇敢な兵士達についての歴史を学ぶことができる。カードは多くの艦船と航空機と、実際に起きた有名な海空戦のほとんどを表している。

3 ルールの要約

以下はこのゲームのルールを要約したものである。個々のルールに関する詳細は対応する項を参照せよ。

3.1 ゲームの開始

- スタートプレイヤーをランダムに決める
- スタートプレイヤーは戦力カードをよく切って各プレイヤーに手札として 6 枚を配る。残りは裏向きにして山札にする。
- 戦場カードをよく切って裏向きにして山札を作る。「戦闘再開 (Renewed Battle)」カードは山札の下半分に入るようにする。ルール 6.3 を参照。
- 交渉は推奨されるが、使用したり捨てたりするとき以外に自分のカード内容を他人に公開してはならない。

3.2 ゲームラウンド

- 各戦闘は一巡のプレイの間継続する。最初のラウンドはスタートプレイヤーから始める。次のラウンドはその左隣のプレイヤーから開始し、以下同様となる。
- ラウンドの開始プレイヤーは戦場カードを上から 2 枚引き、1 枚を選んで残りを表向きにして捨てる。
- ラウンドの開始プレイヤーは戦闘の時間 (昼か夜) と戦闘のスート (空戦・海戦・潜水艦戦・総力戦) を宣言する。ルール 7.4 参照。
- ラウンドの開始プレイヤーから順に、各プレイヤーは時計回りに手番を行い、以下のいずれかを行わなければならない (パスはできない)。
 - 少なくとも 1 枚の適当なカードを使用する。ただし、
 - * 通常カードを複数使用することはできない
 - * ボーナスカード (+ 戦力) を何枚でも使用できる
 - * イベントカード (戦力なし) を何枚でも使用できる
 - または、1 枚のカードを使用せずに捨てる
 - または、手札すべてを使用せずに捨てる
- 各プレイヤーはどちらの側で参戦するか決める。いかなるプレイヤーも連合国と日本のカードを同時に使用することはできない。
- 台風 (Typhoon)・霧 (Fog)・グレムリン (Grem-lins)・昼と夜 (Day or Night) のイベントカードはどちらの側でも使用できる。ルール 13 を参照。
- 使用するカードはすべて年代が一致していなければならない。
- 使用するカードは戦闘の時間に一致していなければならない。昼のカードは夜には使用できず、逆も同じである。“両用”の背景色のカードは昼でも夜でも使用できる。
- 宿敵のカードの後に運命カードを使用し、対象のカードが戦場カードでなければ、直ちに宿敵

を撃破する (自分の戦果に加える)。対象のカードが戦場カードならば、この戦闘の間は戦力値が 2 倍になる。対象のカードが戦力カードなら ✓、戦場カードなら ✖ のマークがついている。

- ボーナスカードは親カードと種類 (航空機・艦船・潜水艦) を一致させるか、単独で使用しなければならない。
- 指揮官のイベントカードを使用したときは、宣言されたスートを総力戦に変更するか、もしくは 2 枚めの通常カードを使用することができる。
- 適切でないカードを使用したときは、次のプレイヤーがカードを使うか捨てるかする前なら、それを手札に戻すことができる。さもなくば、そのカードは捨てられる。

3.3 ラウンドの終了

- 各プレイヤーは、自分の使用したカードの戦力値を計算する。宣言されたスートの値のみが使用される。
- カードの戦力値を計算するときは、“?” ごとにダイスを 1 個振する。?1 のカードはダイスの出目に 1 を加える。?2 はダイス +2、以下同様である。
- 太陽のシンボル (☀) は昼の戦闘で戦力値に 1 を加える。
- 月のシンボル (🌙) は夜の戦闘で戦力値に 1 を加える。
- 連合国と日本の宣言されたスートの戦力値を合計する。合計の大きい側が勝利する。
- 勝った側で戦力値の最も大きいプレイヤーは、戦果を分配する。同じ側の他のプレイヤーと同点の場合は、カードを先に使用したプレイヤーが戦果を分配する。
- 連合国と日本で戦力値が同点だった場合は、戦闘で使用されたカードを戦場カードの下に置き、手札を補充して、同じ戦場で次のラウンドを行う。次のラウンドの開始プレイヤーは戦闘のスートの宣言等を行う。
- 宣言されたスートで誰も戦力値が 1 以上のカー

ドを使用しなかった場合は、勝者は存在せず、戦場カードと使用されたすべての戦力カードを捨てる。

- 戦闘の勝者は戦場カードと敗北側のカードを取り、これらの戦果カードを勝利した側で1以上の戦力カードを使用したすべてのプレイヤーに分配する。
- 勝利した側のカードと○(再使用)マークのあるすべてのカードは捨て札山に置かれる。
- 戦果は自分の前に置いておく。このとき戦力カードは裏向きにするが、戦場カードはリソース値とVPが分かるように表向きに置く。
- 全員手札を6枚になるように補充する。戦果として持っている完全なリソース1つにつき1枚、半分のリソース2つにつき1枚だけ手札枚数が増加する。ただし、手札は9枚以上にはならない。
- 山札がなくなったら、捨て札山をよく切って新しい山札を作成する。
- 次のプレイヤーが新しいラウンドの開始プレイヤーとなる。

3.4 ゲームの終了

- 戦場カードの山札がなくなるまでゲームを続ける。最後に各プレイヤーは戦果として得た勝利得点(VP)を合計する。
- 2人以上のプレイヤーが同点トップだったときは、戦場カードのVPの多い側が勝利する。
- それでも同点なら、より小さいカード番号の戦場カードを持っている側が勝利する。

4 戦場カード (Battle Card)

Pacific Typhoon には 40 枚の戦場カードがある。戦場カードには以下の情報が記載されている。(訳注：原文の図を参照してください。)

- 1) 戦場名：その戦闘の歴史上の名称
- 2) 場所、もしくは作戦名：最寄りの島や諸島、もしくは海域や作戦の名前。歴史的な情報のみで

ありゲームには影響しない。

- 3) 宿命ステータス：戦力カードの宿命の対象である戦場カードには✳のシンボルが記載されている。この戦場ではその戦力カードの戦力値が倍になる。
- 4) 戦闘の発生年：1941 から 1951 年。戦場の年号に一致する戦力カードしか使用できない。この年号より後に登場する戦力カードは使用できない。
- 5) 戦闘の発生日：歴史的な情報のみ
- 6) 時刻：戦場カードの背景は戦闘の発生時刻を表している。
昼：晴天と青い海の背景
夜：闇夜と黒い海の背景
任意：薄暮と灰色の海の背景(ラウンドの開始プレイヤーが昼か夜かを選択する)
- 7) リソース (Resource)：獲得したリソースによって手札枚数が増加する。
R：完全なリソース(カード1枚追加)
日：半分のリソース(カード0.5枚追加)
口：リソースなし(追加カードなし)
- 8) 勝利得点：戦場カードの勝利得点は0~8。ゲームの勝敗は各プレイヤーの獲得した戦果のVPによって決まる。
- 9) 写真：多くはその戦闘中に実際に撮影されたものの。
- 10) 解説：歴史的な情報のみ
- 11) 戦場カード番号：戦場は史実の発生順に1~40まで番号付けられている。これはゲーム終了時の同点決着以外には影響しない。

5 戦力カード (Force Card)

Pacific Typhoon には 110 枚の戦力カードがある。戦場カードには以下の情報が記載されている。

- 1) カード名：カードの固有名
- 2) 陣営：カードの国籍によって陣営が決まる。
枢軸：日本
連合：アメリカ・イギリス・オーストラリア・

オランダ

任意: 連合国でも日本でも使用できる

- 3) 宿命ステータス: 敵カードの宿命の対象である戦力カードには✓のシンボルが記載されている。
- 4) 空戦の戦力値
- 5) 海戦の戦力値
- 6) 潜水艦戦の戦力値
- 7) 使用可能な年代: 戦力カードはここに示された年代にしか使用できない。例えば、アイオワ (Iowa) は 44 年か 45 年の戦闘にしか使用できず、41 年から 43 年までは使用できない。
- 8) 時刻: 戦力カードの背景はその時刻を示している。戦力カードは宣言された時刻に一致していなければ使用できない。
昼: 晴天と青い海の背景
夜: 闇夜と黒い海の背景
任意: 薄暮と灰色の海の背景 (昼でも夜でも使用できる)
- 9) タイプ: 写真の形はそのカードのタイプを表している (原文 p6~7 下段の図を参照)。ボーナスカードは同じタイプの親カードにのみ付属させることができる。「任意」のボーナスカードは任意のタイプのカードに付属させられる。
航空機 (空母を含む): 風防の形
艦船: 双眼鏡の形
潜水艦: 丸い形
任意: 四角い形
- 10) 写真: 多くは戦闘中の写真
- 11) 制限もしくは歴史: いくつかのカードには使用時の効果が記載されている。
ボーナス (BONUS): ボーナスカード
イベント (EVENT): イベントカード
レスキュー (RESCUE): 特殊能力
- 12) 宿命: 対象のカード名
- 13) 勝利得点: 0~6 点。もしくは○ = 再使用マーク (破壊されない)。

6 ゲームの開始

他のゲームと同様に、Pacific Typhoon はテーブルの周りに座ってプレイする。これは 4~6 人でのプレイに最も適する。3 人もしくは 7 人でもプレイできるが、慣れたプレイヤーを満足させることはできないだろう。

6.1 スタートプレイヤーの決定

ランダムにスタートプレイヤーと (望むなら) 座り順を決定する。これはダイスを振って決めてもよいし、全員で 1 枚ずつ戦場カードを引いてカード番号の昇順に座ることにしてもよい。最も小さい番号のカードを引いたプレイヤーがスタートプレイヤーとなる。(引いたカードは山に戻す)

6.2 戦力カード

スタートプレイヤーは戦力カードをよく切り、各プレイヤーに手札として 6 枚を配る。残りのカードは山札として裏向きに置く。

6.3 戦場カード

スタートプレイヤー (もしくは指名した誰か) は「戦闘再開 (Renewed Battle)」を戦場カードの山から抜き、戦場カードを 20 枚と 19 枚の山に分ける。「戦闘再開」カードを 19 枚の山に混ぜ、両方とも 20 枚にする。それぞれの山をよく切り、「戦闘再開」カードが上半分にならないように両者を積み重ねる。これによって「戦闘再開」カードはゲームの後半まで登場しない。

6.4 エチケット

カードを使用するときと捨てるとき以外は自分のカードを他人に見せてはならない。プレイヤー間の交渉は可能であり、推奨されるが、公開で行なわなければならない。テーブルの全員に対してであれば自分の手札の内容を話すことはできる (ただし見せてはならない)。秘密交渉をするためにテーブルを離れてはならず、他のプレイヤーに囁いたり秘密のメモを送ったりしてはならない。そうでなければ、最も得点の高いプレイヤー (常にゲーム中盤に登場

するとは限らないが) に対抗したりあなた自身を支援させるために他のプレイヤーを説得するべきである。たとえ自分の手番であっても、他のプレイヤーとの約束を守る必要はない。以前の約束に関わらず、自分の望む行動をとることができる。

7 ゲームラウンド (Round)

このゲームは複数のラウンド(「戦闘」とも呼ばれる)でプレイされる。各プレイヤーはラウンドの開始プレイヤーから時計回りでラウンド中に1回ずつプレイできる。開始プレイヤーはラウンドごとに交代する。

7.1 ラウンドの開始プレイヤー (Leader)

スタートプレイヤーが第1ラウンドの開始プレイヤーとなる。ラウンドが終了したら、左隣のプレイヤーが第2ラウンドの開始プレイヤーになる。第2ラウンドが終了したら、次の左隣のプレイヤーが第3ラウンドの開始プレイヤーになる。同様にゲームを通じて時計回りに開始プレイヤーが移動する。

7.2 戦場の選択

ラウンドの開始プレイヤーは戦場カードの山から2枚を引き表向きにする。開始プレイヤーは一方を選び、もう一方を表向きに戦場カードの捨て札山に捨てる。前の戦闘が続いているときは戦場の選択ステップは飛ばされる(戦闘結果の同点の項を参照)。開始プレイヤーは選択したカードの戦闘年を宣言しなければならない(戦場カードの年はカードに記載されており、使用できる戦力カードを制限する)。

戦闘再開 (Renewed Battle): 開始プレイヤーが「戦闘再開」を戦場カードとして選択した場合は、「戦闘再開」カードを他のプレイヤーの戦果の戦場カードの1枚と交換する。そしてその戦闘の年か別の年を宣言する。ただし、カードに記載された年より前にはできない。

7.3 時間の選択

ラウンドの開始プレイヤーは「昼」か「夜」を選択し、これを全員に宣言する。宣言された時間によって、使用できる戦力カードが制限される。背景が昼の戦力カードは昼の戦闘でしか使用できない。背景が夜の戦力カードは夜の戦闘でしか使用できない。背景が薄暮の戦力カードは昼でも夜でも使用できる。戦闘時間として「両方」を宣言することはできない。

7.4 スートの選択

時間を選択した後で、ラウンドの開始プレイヤーは戦闘のスート(作戦の種類)を選択して宣言する。以下の4種類から選択する。

- 空戦 (Air)
- 海戦 (Surface)
- 潜水艦戦 (Sub)
- 総力戦 (Combined)

スートによって戦闘結果にどの戦力値を適用するかが決まる。スートの合わない戦力値は戦闘中は0として扱われる。総力戦の場合は、3種類すべての戦力値を使用する。ラウンドの開始プレイヤーは、たとえ自分がカードをプレイせず捨て札するときでも、戦闘の時間とスートを決めなければならない。

7.5 カードのプレイ

年代・時間・スートが決まったら、ラウンドの開始プレイヤーから時計回りの順に各プレイヤーは以下のいずれかを行う。

- 少なくとも1枚の通常カードを表向きに使用する。以下のカードを使用できる。
 - － 1枚の通常カード(ボーナスカードでもないカード)を表向きに使用する。「提督」イベントカードを使用しない限り、通常カードを複数使用することはできない。
 - － 使用可能なボーナスカード(戦力値に+のあるカード)を何枚でも使用できる。ボー

ナスカードは通常カードに付けて使用する(このとき通常カードが「親 (Parent)」になる)か、単独で使うことができる。

- それ自身の制限の範囲内で使用可能なイベントカード (戦力値のないカード) を何枚でも使用できる。
- もしくは、カードを使用する代わりに手札から1枚のカードを捨て札山に捨てる。
- もしくは、カードを使用する代わりに手札をすべて捨て札山に捨てる。

7.6 陣営は混在できない

プレイヤーの手札には通常は連合国と日本のカードが混在しているだろう。戦闘中はどちらの陣営のカードでも自由に選択して使用できるが、両方の陣営のカードを一緒に使用することはできない。例えば、連合国の通常カードを使用したら、日本のボーナスカードやイベントカードをそれとともに使用することはできない。連合国の場合は、実際の国籍は関係ない。例えば、アメリカのボーナスカードをオーストラリアの親カードに付けることができる。

7.7 パス禁止

自分の手番を「パス」することはできない。たとえ戦闘の年や時間に一致するカードを持っていたとしても、自分の手番にカードを使用する必要はない。ただし、カードを使用しないなら、捨て札の選択肢のいずれかを選ばなければならない。

7.8 不正なプレイ

次のプレイヤーがカードを使用するか捨てるかする前に不正なカードの使用を指摘されたら、不正なカードを手札に戻して自分の手番をやり直す。次のプレイヤーがカードを使用するか捨てた後に不正なカードの使用を指摘されたときは、不正なカードは捨てられて戦闘には影響しなくなる。不正なカードの使用となるのは以下のような場合である。

- 連合国のカードと日本のカードを一緒に使用する。(この場合、両方のカードが不正となる)

- 戦力カードの年代が戦場カードの年代より前である。
- 戦力カードの時間が宣言された戦闘時間と一致しない。
- ボーナスカードのタイプが親のタイプと一致しない。(この場合、ボーナスカードが不正となる)
- (カードに記載された) カードの使用制限に違反する。

宣言されたスートでは戦力値が0になるカードを使用することは可能である。

8 宿命 (Fate) の犠牲者 (Victim)

他のカードの名前が記載されたカードは宿命カードである。そのカードは指定されたカード (犠牲者) に対抗することが運命づけられている。これは歴史的な出来事に由来している。例えば、日本の伊 26 潜水艦は現実で USS ジュノーを撃沈しているので、このゲームでも「伊 26 (I-26)」カードは「ジュノー (Juneau)」カードを撃破することを運命づけられている。宿命カードが他の宿命カードの犠牲になっていることもある。これらは排他的な関係ではない。

8.1 宿命の宣言

宿命カードは同じラウンドで犠牲者のカードより後に使用されたときにしか影響しない (以前のラウンドのものは不可)。宿命カードを先に使用し、犠牲者が同じラウンドでより後に使用されたときは、宿命の犠牲にはならない。宿命カードを公開するときは、犠牲者を宣言しなければならない。戦闘結果を決定する前に宣言を忘れていた場合は、宿命は発生しない。

宿命カードの戦力値が宣言されたスートでは0の場合でも、宿命は犠牲者を撃破できる。例えば、ラウンドの開始プレイヤーが「昼の空戦」を宣言して「ジュノー」が使用されたときは、それより後のプレイヤーは空戦の戦力値は0であるが「伊 26」を使用して直ちに「ジュノー」を撃破できる。

8.2 犠牲者の種類

犠牲者は「0～6VPの戦力カード」「再使用の戦力カード」「0～8VPの戦場カード」の3種類のいずれかである。宿命カードの効果はカードの種類によって若干異なる。

- VPのある戦力カード(✓)：直ちに犠牲者を撃破する。戦闘からそのカードを取り除き、戦果として自分の前に裏向きに置く。
- 再使用の戦力カード(✓)：VPの代わりに○マークがある場合は、犠牲者を直ちに捨て札にする。戦闘からそのカードを取り除き、捨て札山に表向きに置く。
- 戦場カード(✕)：この戦闘において、宿命カードの戦力値を2倍にする(“?”を2倍にするときはダイスを2個振るのではなく、ダイスの出目を2倍にする)。運命カードが親でも、それに付けられたボーナスカードの戦力値は2倍にはならない。ボーナスカードが運命カードの場合も、親のカードの戦力値は2倍にはならない。

8.3 犠牲者と親カード

犠牲者がボーナスカードの親になっていた場合、ボーナスカードを捨て札にする(撃破はされない)。例えば、ラウンドの開始プレイヤーが「摩耶(Maya)」にボーナスカードとして「93式酸素魚雷(Long Lance)」と「洋上偵察(Ocean Patrol)」を付けたとする(「摩耶」が親カード)。2番のプレイヤーが「デイス(Dace)」を使用して「摩耶」に対する「宿命」を宣言した場合、「摩耶」は2番のプレイヤーの戦果となる。このとき「93式酸素魚雷」と「洋上索敵」は親が必要なカードなので捨て札になる。

9 ボーナス(Bonus)とイベント(Event)

9.1 ボーナスカード

戦闘力に「+」が付いているカードがボーナスカードである。この戦闘力を使用した通常カードの戦闘力に加算する。ボーナスカード「神風(Kamikaze)」

は、「+」の代わりに「*」が付いている。通常カードの戦闘力は「神風」の戦闘力で置き換えられる。ほとんどのボーナスカードは通常カードと組み合わせて使用することしかできない。このとき、通常カードをボーナスカードの親と呼び、ボーナスカードは「親に付属している(attach to the parent)」とされる。「震洋(Shinyo)」「甲標的(Ha-10)」「人間ロケット‘桜花’(Ohka)」「PT 109」は親なしで使用できるが、通常カードと一緒に使用するときは通常カードのタイプと一致していなければならない。他のプレイヤーの使用しか通常カードにボーナスカードを加えることはできない。

9.2 親のタイプ

写真の枠によって親カードは以下の3種類のタイプに分けられる。

航空機(空母を含む)： 風防形の枠

艦船： 横長の楕円の枠

潜水艦： 丸枠

ボーナスカードは親のタイプと一致していなければならない。例えば、「七面鳥撃ち(Turkey Shoot)」は航空機タイプの連合国の親カードにしか付けられない。「洋上索敵(Ocean Patrol)」と「コーストウォッチャー(Coast Watchers)」は特定のタイプに限定されず、3種類の親タイプのいずれにも付けることができる。ボーナスカードは他のボーナスカードやイベントカードには付けられないが、同じ親に複数のボーナスカードを付けることは可能である。

9.3 イベントカード

戦闘力のないカード(およびマイナスの戦闘力を持つ「グレムリン(Gremlins)」)はイベントカードである。自分の手番にはイベントカードを単独もしくは通常カードやボーナスカードに加えて何枚でも使用できる。イベントカードは自分の使用した他のカードと同じ陣営でなければならないが、連合国であれば個々の国籍は一致していなくても構わない。「台風(Typhoon)」「昼か夜か(Day or Night)」

「霧 (Fog)」「グレムリン (Gremlins)」はどちらの陣営でも使用できる。

イベントカードの効果はカードに記載されている。この効果は通常のルールより優先する。各イベントカードの詳細については「カードの注」の項を参照せよ。

9.4 再使用 (Recycle)

ほとんどのボーナスカードとイベントカードは勝利得点の代わりに○のマークが記載されている。○は「再使用」を表している。これらのカードは、戦闘の結果に関わらず使用されたラウンドの終了時に捨てられる。

10 戦闘結果

ラウンドの最後のプレイヤーがカードを使用するか捨てるかすると戦闘が終了する。戦闘の終了時に、宣言されたスートに含まれる「?」ごとにダイスを1個振る。?1はダイス目+1、?2はダイス目+2等である。宣言されたスートに太陽マーク(☀)があるなら、昼の戦闘に限り戦闘力に1を加える(つまり、0☀は昼は1になるが夜なら0である)。月マーク(🌙)は夜戦の戦闘力に1を加える(つまり、2🌙は夜は3になるが昼なら2である)。

各陣営(連合国対日本)で使用されたカードの戦闘力の合計する。ただし、宣言されたスートの戦闘力のみを計算する。スートが総力戦なら、すべての戦闘力を合計する。戦闘結果には、戦闘なし・引き分け・一方の勝利の3通りがある。

10.1 戦闘なし

ラウンドの終了時に戦力カードが使用されていないか、宣言されたスートで戦闘力が0の戦力カードか戦闘力のない戦力カード(イベントカード)しか使用されていなかった場合は、戦闘の結果は「戦闘なし(no combat)」となる。戦場カードを戦場カードの捨て札山に捨て、使用されたすべての戦力カード(前のラウンドで交戦したカードを含む)を捨て札山に捨てる。

戦闘なしの例: 4人プレイゲームにおいて、「珊瑚海(Coral Sea)」で昼の海戦が行われた。ラウンドの開始プレイヤーは「レパルス(Repulse)」を使用した。次のプレイヤーは「一式陸上攻撃機(Betty)」を使用して「レパルス」に対する宿命を宣言し、それを直ちに撃沈した。3番目のプレイヤーはカードを使用せず捨て札にした。4番目のプレイヤーは「F4F ワイルドキャット(Wildcat)」を使用して「一式陸上攻撃機」に対する宿命を宣言し、それを撃墜した。宿敵カードとその犠牲者の間では戦闘が行なわれたが、宣言されたスートである海戦については、残っている唯一のカード(「ワイルドキャット」)の戦闘力が0である。このため戦闘結果は戦闘なしとして扱われ、「珊瑚海」と「ワイルドキャット」は両方とも捨てられる。

10.2 引き分け

連合国の戦力値の合計が日本の戦力値の合計と同じだったなら、「引き分け」となる。戦力カードは「交戦中」となり、以下のように戦闘を継続する。

交戦中の戦力カード(再使用のものを含む)を戦場カードの下に置き、同じ戦場カードで次のラウンドの戦闘を行う。プレイヤーは手札を補充し、次のプレイヤーがラウンドの開始プレイヤーとして新しいラウンドの時間とスートを宣言する。時間とスートは同じでもよいし変えてもよい。プレイヤーは陣営を変えることができ、以前のラウンドと同じ陣営のカードを使うよう強制されることはない。戦場カードの下に置かれた交戦中の戦力カードは新しいラウンドの結果には影響を与えず、新しいラウンドで出されら宿命カードの犠牲になることもない。同様に、「台風(Typhoon)」「昼か夜か(Day or Night)」「東京ローズ(Tokyo Rose)」の効果も新しいラウンドには継続しない。連合国と日本が引き分け続ける限り、何ラウンドでも戦闘を継続できる。

あるラウンドが引き分けであっても、「リトルボーイ(Little Boy)」によって戦場カードが獲得されたら、交戦中のカードは戦闘なしの場合と同様に捨て

札にされる。

10.3 一方の勝利

戦力値の合計の大きい陣営が戦闘に勝利する。敗北した陣営のカードは(再利用でない限り)破壊され、勝利した陣営のカードは捨てられる。勝利した陣営で最も大きな戦力値を出したプレイヤーがその戦闘の勝者となる。そのプレイヤーは戦果を分配する。勝利した陣営に最も戦力値の大きいプレイヤーが複数いる場合は、カードを最も早くに出したプレイヤーが戦果を分配する。(これは「先出し優先」として覚えておくといよい。)

一方が勝利する戦闘の例: 4人プレイゲームにおいて、「コロバンガラ島 (Kolombangara)」で夜の海戦が行われた。ラウンドの開始プレイヤーは「暗号解読員 (Cryptanalysts)」をプレイした。これによって、このプレイヤーはラウンドの最後に連合国としてカードを使用できる。次のプレイヤーは「ヘンリー (Henley)」(戦力値 1) を使用し、3 番目のプレイヤーは手札を捨てた。4 番目のプレイヤーは「ABDA 連合艦隊 (ABDA Strike Force)」(戦力値?) を使用した。(「暗号解読員」によって手番を遅らせていた) 開始プレイヤーは、ここで「サンタフェ (Santa Fe)」と「コーストウォッチャー (Coast Watchers)」を使用した。戦力値は (2+1 で) 3 である。4 番目のプレイヤーは「ABDA 連合艦隊」の戦力値を決めるためにダイスを振り、出目は 3 だった。(日本のカードが使用されなかったの) 見かけ上は戦闘は起きなかったが、7 対 0 で連合国が勝利した。開始プレイヤーの「サンタフェ」と「コーストウォッチャー」は最後に使用されているので、これらが戦闘に参加するより先に、4 番目のプレイヤーが「ABDA 連合艦隊」で戦闘に参加しているため、4 番目のプレイヤーが戦果を分配する。どちらのプレイヤーも戦力値は 3 で、勝利した側で最大である。よって先に 3 戦闘力を参加させたプレイヤーが勝者となり、この場合は「コロバンガラ島」カードだけで

あるが、この戦果を分配する。

11 戦果 (Spoil)

プレイヤーは戦闘で戦果を獲得することによって勝利得点 (VP) を得る。より多くの戦果を獲得すること以外にゲームに勝利する方法はない。

11.1 戦果になるカード

戦果には戦場カードそれ自身と、敗北した陣営の再使用でないすべての戦力カードが含まれる。(再使用のものを除き) 敗北した陣営に属するすべての交戦中のカードも戦果として扱われる。戦果はそれぞれのカードに記載された値の VP となる。戦場カードは 0~8VP で、戦力カードは 0~6VP である。

勝利した陣営のすべての戦力カードと、敗北した陣営のすべての再使用カードは捨て札山に置かれる。これらは戦果にはならない。

11.2 戦果の配分

戦闘の勝者は、自分自身とラウンドの終了時に勝利した陣営で 1 以上の戦力値を持っていたすべてのプレイヤーに戦果を分配しなければならない。勝利した陣営のカードを使用していても、戦力値が 0 だったり、使用したカードが宿命の犠牲となったり「台風 (Typhoon)」やその他の効果の影響で取り除かれた場合は戦果を得る権利を失う。

勝利した陣営のいずれかのプレイヤーに 2 枚めの戦果を受け取る前に、すべてのプレイヤーに 1 枚めの戦果カードを与えなければならない(同様に 3 枚めを得る前に全員が 2 枚めを得ていなければならない)。勝者は VP が均等になるように分配する必要はない。単に戦果カードの枚数を均等に配らなければならないだけである。このため、一般的には最も VP の高いカードを自分自身のために取っておき、低い VP のカードを他の勝利した陣営のプレイヤーに分配することになるだろう。

戦果の分配について他のプレイヤーとの約束を守る必要はない。魅力的な戦果を誰かに約束して自分

を助けさせたとしても、勝利した後で戦果を分配するときにはその約束を履行する義務はない。

「PBY カタリナ (Catalina)」と「天霧 (Amagiri)」は戦果を救出するために使用できる。これは戦果を分配する前に行う (13.10 参照)。

11.3 戦果カードの置き方

戦果を獲得したら、それらを自分の前に並べて置く。リソースのある戦果 (戦場カードと「リベット工員ロージー (Rosie the Riveter)」) は、他のプレイヤーからリソース値と VP が見えるように表向きに置く。他の戦果カードは裏向きに置くべきである。この場合、VP は他のプレイヤーからは分からなくなる。ゲームが終了するまで、他のプレイヤーの隠された戦果の VP を記録したり覗き見たりしてはならない。

11.4 配分以外の戦果

宿命カードを使用して犠牲者を撃破したら、犠牲者を自分の戦果置き場に置く。ただし、この戦果は戦闘終了時に得られる戦果には算入しない。「リベット工員ロージー (Rosie the Riveter)」を使用して連合国が勝利しても、このカードは戦果の分配には数えない。同様に「リトルボーイ (Little Boy)」を使用して戦場カードを獲得しても、そのカードは戦果の分配には数えない。

11.5 ゲームの終了

ゲームは 20 回の戦闘を行なったら (戦場カードがなくなって) 終了する。終了時に各プレイヤーが獲得した戦果の VP を合計する。合計の最も多いプレイヤーが勝利する。複数のプレイヤーが同点で勝利している場合は、より VP の大きい戦場カードを持っているプレイヤーの勝利とする。それでも同点なら、より小さいカード番号の戦場カードを持っているプレイヤーの勝利とする。

戦果の例: (訳注: 原文 p15 の図を参照) 4 人プレイゲームにおいて、「ミッドウェイ (Midway)」で昼の空戦が行われた。ラウンドの開始プレイヤー (❶) は「エンタープライズ (Enterprise)」

を使用した。2 番のプレイヤー (❷) は「飛龍 (Hiryu)」を使用した。3 番のプレイヤー (❸) は「赤城 (Akagi)」を使用した。4 番のプレイヤー (❹) は「ドントレス (Dauntless)」を使用し、宿命によって「飛龍」を直ちに撃沈した。ラウンドの終了時に 1 番と 3 番のプレイヤーは戦力値を決定するためにそれぞれダイスを 1 個振る。1 番のプレイヤーは 3 を振り、「エンタープライズ」の空戦戦力値は 1 なので 1 番の戦力値は (3+1) で 4 となった。3 番のプレイヤーは 2 を振り、「赤城」の空戦戦力値は 2 である。4 番のプレイヤーは連合国で空戦戦力値は 2 である。よって連合国が 5 対 2 で勝利し、1 番のプレイヤーが連合国で最大の戦力値を提供したので、この戦闘の勝者となった。戦果のカードは 2 枚あり、1 番のプレイヤーと 4 番のプレイヤーに分配しなければならない。4 番のプレイヤーに「赤城」を与えることにし、1 番のプレイヤーは「ミッドウェイ」を取った。

12 手札の枚数

各ラウンドの終了後、戦闘結果を解決した後で次のラウンドを開始する前に、各プレイヤーは山札から手札が最大枚数まで回復するようにカードを引く。

12.1 リソース (Resource) による手札の増加

基本の手札枚数は 6 枚であるが、戦果のリソースによってこれは最大 9 枚まで増加する。完全なリソースの戦果カード 1 枚につき、手札の枚数が 1 枚増加する。半分のリソースの戦果カード 1 枚につき、手札の枚数が 1/2 枚増加する (つまり追加のカードを引くためには半分のリソースが戦果に 2 枚なければならない)。リソースのない戦果によって手札の枚数が増えることはない。

12.2 手札の上限

手札の枚数が最大枚数と同じか越えているときは、ラウンドの終了時に新しいカードを引くことは

できないが、カードを捨てる必要はない。例えば、他のプレイヤーに「戦闘再開 (Renewed Battle)」を使用されてリソースを失ったときは、手札の枚数が最大枚数を越えることがある。これは問題なく、そのままゲームを続ける。いずれかの時点で、手札の枚数が最大枚数を下回ったら、再度カードを引くことができるようになる。

12.3 新しい山札

山札がなくなったら、捨て札山をよく切って裏向きにし、新しい山札にする。

13 カードの注

13.1 山本五十六 (Yamamoto) とハルゼー (Halsey)

これらは「提督」イベントカードである。提督カードは単独か、他のカードと一緒に使用することができる。提督を使用するときは、以下のいずれかを選択する。

- 宣言されたスートを総力戦に変更する。これはこのラウンドのすべてのプレイヤーに影響する。スートを空戦から潜水艦戦にするような変更はできず、総力戦にしかできない。戦闘が終了する前に提督カードが「台風 (Typhoon)」によって取り除かれてもスートは総力戦のままであり、元に戻ることはない (これは Atlantic Storm からルールが変更されている)。
- もしくは、通常カードを 1 枚ではなく 2 枚使用できる。可能ならば、これらの通常カードのそれぞれにボーナスカードを付けることができる。

13.2 トラ・トラ・トラ! (Tora, Tora, Tora!) と暗号解読員 (Cryptanalysys)

奇襲は日本による真珠湾攻撃の成功の主要な要素であった。アメリカの暗号解読は、ミッドウェイ海戦における連合軍の勝利や、山本五十六の暗殺、その他の勝利に貢献した。

自分の手番にこれらのカードを使用することで、ラウンドの最後にカードを使用できるようになるが、このときはその陣営のカードを使用するか、このカードを捨てなければならない。通常、最後にカードを使用するときは (「霧 (Fog)」の下にあるものを除き) 他の全員の使用したカードを見ることができる。おそらくは、宿命によってそれらを撃破したり、犠牲者になるカードを安全に使用したりできるだろう。ただし、他の全員より後にカードを使用したことになるので、同点のときは勝者にはなれない。「暗号解読員」を使用した後で、誰かが「東京ローズ (Tokyo Rose)」を使用してその対象に指定されたときは、「東京ローズ」の効果によって連合国のカードが使用できず、「暗号解読員」の効果によって日本のカードが使用できなくなっているのが、「暗号解読員」を捨てることしかできない。「トラ・トラ・トラ!」と「暗号解読員」は相互に宿命カードになっているので、同じラウンドで両方が使用されたときは最初のカードが捨て札となり、そのプレイヤーは手番を失う。そのプレイヤーはこのラウンドには何もできない。

13.3 シャングリ = ラ (Shangri-La) と決戦 (Decisive Battle)

ドゥーリットル空襲の出撃地点を記者に質問されたルーズベルト大統領は、当時の有名な小説と映画の「失われた地平線」に登場した理想郷に因んで「シャングリ = ラ」と答えた。日本の帝国海軍軍令部は、しばしば決戦に自らの戦力を集中して強大なアメリカ海軍を撃滅する計画を立てていた。

これらのイベントカードを使用するときは、1 枚目のカードとして使用しなければならない。これにより、手札を任意の枚数捨てて、手番を終了する前に手札を最大枚数まで補充できるが、同じ陣営のカードしか使用できなくなる。その陣営でカードを使用できないか使用したくないときは、「シャングリ = ラ」や「決戦」を捨てて手番を終了しなければならない。「シャングリ = ラ」と「決戦」の使用後に手札を補充するときは、これらのカードは手札の枚数には数えない。例えば、「シャングリ = ラ」を

使用して他に何もカードを捨てなくても、手番を終了する前に「シャングリ＝ラ」の分の補充を引くことができる。ラウンドの開始プレイヤーは、これらのカードを使用する前に戦闘の時間とスートを選択して宣言しなければならない。

13.4 リベット工員ロージー (Rosie the Rivetter)

このイベントカードは単独か他の連合国のカードと一緒に使用することができる。これはアメリカの工業力を表している(アメリカの造船と航空機の生産は日本のそれをはるかに凌駕していた)。連合国がこの戦闘(このラウンドか引き分けの場合は次以降のラウンド)で勝利したら、「ロージー」を表向きに自分の戦果のリソースに加える。連合国が敗北するか戦闘がなかったなら、「ロージー」を捨てる。「ロージー」は戦闘後の戦果の配分の枚数には数えない。

13.5 リトルボーイ (Little Boy)

最初の原子爆弾「リトルボーイ」は1945年8月6日に広島に投下された。2番目の原子爆弾「ファットマン」は3日後に長崎に投下された。アメリカは早期の戦争終結を図り日本本土への侵攻を避けるために原爆を使用した。

戦闘の結果にかかわらず「リトルボーイ」は戦果として獲得される(つまり、世界に核兵器を解き放ったことにより3VPを失う)。戦闘の結果は通常通り決定されるが、戦闘の終了時にダイスを1個振って1~5が出たら、戦闘の勝敗にかかわらず、たとえ日本軍が勝っていたとしても戦場カードを無償で獲得できる。連合国が勝った場合、これは戦闘後の戦果の配分の枚数には数えない。戦場カードを獲得したときは、戦闘が引き分けに終わっても戦闘は次のラウンドに継続しない。このとき他のカードは交戦中とならずに捨てられる。

13.6 東京ローズ (Tokyo Rose)

ラジオ・トウキョウ放送の英語アナウンサーは実際には「東京ローズ」の名前を使わなかったが、これは連合国側の報道で有名になった。アイヴァ・ト

グリは戦後この放送のため罪に問われたが、その後恩赦を受けている。

このイベントカードは単独か他の日本のカードと一緒に使用することができる。このラウンドで自分より後のプレイヤーを2人指名し、連合国のカードを使用できなくする。それらのプレイヤーが手番を行う前に「台風 (Typhoon)」カードによって「東京ローズ」が取り除かれても、この制限は適用される。

13.7 台風 (Typhoon)

1944年以前の戦闘のほとんどは過酷な天候の影響を受けにくいところで発生したので、このイベントカードは1944年以前には使用できない。

このイベントカードは単独か他のどちらかの陣営のカードと一緒に使用できる。効果を発揮するか、現在のラウンドが終了したら、どちらにせよそこで停止する。これを渡されたプレイヤーが「トラ・トラ・トラ! (Tora, Tora, Tora!)」か「暗号解読員 (Cryptanalysis)」を使用したときも、そのプレイヤーはダイスを振らなければならない。そして効果を発揮せずにラウンドが終了したら、そのプレイヤーは再度ダイスを振らなければならない。戦闘が引き分けでも、このカードは次のラウンドには継続しない。「台風」カードによって手番を失ったプレイヤーは「昼か夜か (Day or Night)」が回ってきてもダイスは振らず、次のプレイヤーに渡す。

13.8 昼か夜か (Day or Night)

このイベントカードは単独か他のどちらかの陣営のカードと一緒に使用できる。効果を発揮するか、現在のラウンドが終了したら、どちらにせよそこで停止する。これを渡されたプレイヤーが「トラ・トラ・トラ! (Tora, Tora, Tora!)」か「暗号解読員 (Cryptanalysis)」を使用したときも、そのプレイヤーはダイスを振らなければならない。そして効果を発揮せずにラウンドが終了したら、そのプレイヤーは再度ダイスを振らなければならない。戦闘の時間が変更されたことによって、このラウンドで以前に使用されたカードが不正になった場合、それら

のカードは捨てられる。戦場カードは時間の変更によって戦場カードの時間と合わなくなっても捨てられることはない。時間の変更は、その後で「台風 (Typhoon)」が使用されて「昼か夜か」が捨てられても継続する。何らかの理由で手番を失ったプレイヤーは「昼か夜か」が回ってきてもダイスは振らず、次のプレイヤーに渡す。

13.9 霧 (Fog)

このイベントカードはどちらの陣営のカードでも一緒に使用できる。「霧」の下には通常カード 1 枚と任意の数の適切なボーナスカードのみを置くことができる。同じ手番に適切な他のカードを追加で使用することはできるが、それらを「霧」で隠すことはできない。例えば、「赤城 (Akagi)」を「霧」の下に裏向きで置き、加えて「山本五十六 (Yamamoto)」と「九九式艦上爆撃機 (Val)」を表向きに使用することができる。

「霧」の下に隠されたカードはすべてのプレイヤーがカードを使用してから公開する。このため、ラウンドの終了時まで自分の陣営を隠すことができる。最後にカードを公開することは、他の全員より後にカードを使用することとは違う。手番順は「霧」を使用しなかったときと同じである。これにより、たとえラウンドの終了時までカードを明かさないとしても、自分より後の手番のプレイヤーと同じ陣営になったときは優先される。同じ理由で、「霧」によって宿命を逃れることはできない。

- 犠牲者のカードを「霧」の下で使用し、その後で宿命カードが使用され、カードを公開するときに宿命のカードが存在していたら、犠牲者は宿命によって撃破される。
- ただし、宿命カードが犠牲者より後に使用されても、犠牲者がラウンドの終了時に公開されるまでに宿命カード自身が擬戦になるか何らかの理由で捨て札になったら、犠牲者は宿命の影響を受けない。
- 宿命カードを「霧」の下で使用したときに犠牲者が既に使用されていた場合は、ラウンドの終

了時に宿命カードを公開するまで犠牲者は撃破されない。何らかの理由で犠牲者が先に捨て札になってしまったら、それを撃破する機会は失われる。

- 犠牲者が宿命カードより後で使用されたなら、宿命カードを先に使用したことになるので犠牲者は影響を受けない。

13.10 PBY カタリナ (Catalina) と天霧 (Amagiri)

PBY カタリナ飛行艇は数えきれないほどのパイロットを海上から救出し、彼らは再度戦場に帰ることができた。天霧はソロモン作戦において 2 度も航行不能になった味方艦を港まで曳航して、その喪失を阻止した。

イベントカードと異なり、これらの 2 枚のカードは戦力値として使用するか特殊能力を使用することができるが、戦力値を発生させるために使用した場合は特殊能力は使用できない。特殊能力を使用するときは手札から使用しなければならない。このカードと「救助」されたカードを捨て札にして、他のプレイヤーがそれらを戦果にすること、つまり破壊されてしまうことを防ぐ。救助は (宿命のときは) 犠牲者の撃破が宣言されたときか、(戦闘で敗北したときは) 戦果が分配されるときに発生する。条件を満たす戦果カードが複数あるときは、「PBY カタリナ」や「天霧」を使用したプレイヤーが救助されるものを 1 枚選ぶ。これらのカードはその戦闘に敵対陣営として参加する (もしくは既に参加している) ときでも使用できる。

13.11 グレムリン (Gremlins)

グレムリンは戦争中に連合国の飛行士が機械の故障を引き起すとして恐れられた想像上の生物である。これは 1943 年に出版されたロアルド・ダールの子供向けの書籍と、同年に公開されたワーナーブラザーズのいくつかのアニメで有名になった。

このイベントカードは単独か他のどちらかの陣営のカードと一緒に使用できる。そのプレイヤーがカードを使用済みかどうかやその陣営にかかわ

らず、任意のプレイヤーに対して使用する。これによって戦力値が減少するが、それぞれのスートについて 0 未満にはならない。例えば、総力戦で空戦 1・海戦 2・潜水艦 0 (合計 3) の巡洋艦を使用したプレイヤーに「グレムリン」を使用したとき、その巡洋艦は空戦 0・海戦 1・潜水艦 0 (合計 1) になる。潜水艦に対する -1 には効果がない。

13.12 航空機の連合軍コードネーム

連合国と日本の航空機のカード名は、公式名称ではなく連合国のコードネームになっている (例えば、F6F ではなくヘルキャット)。連合国は日本の戦闘機と偵察水上機には男性名を、日本の爆撃機と偵察機には女性名をつけていた。零戦 (零式艦上戦闘機) のコードネームはジーク (Zeke) であったが、ほとんどの連合国の水兵達は単にゼロと呼んでいた。

14 史実ゲーム

歴史的な順番で戦闘を行いたいときは、通常ゲームに以下の変更を加える。

- 「レンネル島 (Rennell Island)」「レイテ島輸送作戦 (Ormoc Bay)」「戦闘再開 (Renewed Battle)」を戦場カードの山札から取り除き、残りの 37 枚だけを使用する。
- 戦場カードの山札を「真珠湾 (Pearl Harbor)」が上で「日本本土 (Home Islands)」が底になるよう番号順に積む。
- 戦力カードを年号別に 5 つの山に分ける。
- 1941 年の戦力カードをよく切り、各プレイヤーに手札として 3 枚ずつ配る。1941 年の残りのカードは裏向きにして山札にする。
- 通常通り、ラウンドの開始プレイヤーは戦場カードを 2 枚引き、1 枚を選んで残りを捨てる。
- 次の年の戦場カードが引かれたら、以下の処理を行う。
 - － その年の戦力カードを山札に混ぜる。
 - － 1945 年以外、全員の手札枚数を 1 増やす。
- 基本の手札枚数は現在の年によって決まる。
- 山札がなくなるまで捨て札を切り直さない。

- 最後の戦闘は「本土」である。

年	手札枚数
1941	3 枚、1 リソースにつき +1
1942	4 枚、1 リソースにつき +1、上限 7
1943	5 枚、1 リソースにつき +1、上限 8
1944～	6 枚、1 リソースにつき +1、上限 9

15 短縮ゲーム

短縮バージョンをプレイするときは、13 回の戦闘で終了するように以下の変更を加える。

- 「戦闘再開 (Renewed Battle)」を戦場カードの山札から取り除き、残りの 39 枚だけを使用する。
- ラウンドの開始プレイヤーは戦場カードを (2 枚ではなく) 3 枚引き、1 枚を選んで残りの 2 枚を捨てる。

短縮ゲームの史実バージョンを行うときは、以下の変更を行い 13 回戦闘する。

- 「レンネル島 (Rennell Island)」「レイテ島輸送作戦 (Ormoc Bay)」「戦闘再開 (Renewed Battle)」ではなく、「ウェーク島 (Wake Island)」「サヴォ島沖夜戦 (Cape Esperance)」「戦闘再開 (Renewed Battle)」を戦場カードの山札から取り除き、残りの 37 枚だけを使用する。
- ラウンドの開始プレイヤーは戦場カードを 3 枚引き、1 枚を選んで残りの 2 枚を捨てる。これ以外は通常の史実ゲームのルールに従う。

訳注: カードタイトルの日本語訳で「Savo Island」が「第 1 次ソロモン海戦」で、代わりに「Cape Esperance」が「サヴォ島沖夜戦」となっているのは誤りではない。これは日米で一般的な戦役名称が異なっていることを反映したためである。

16 チームプレイ

通常ゲームに以下の変更を加える。

- プレイヤーを同数のチームに分ける。各チームのプレイヤーが交互に並ぶようにテーブルに着席する。
- 戦力カードから「霧 (Fog)」「昼か夜か (Day or Night)」「グレムリン (Gremlins)」「台風 (Typhoon)」を取り除く。
- 残りの戦力カードを連合国のカードと日本のカードに分け、各チームの山札とする。
- VP の多いチームの勝利とする。

史実ゲームのチームプレイや、短縮ゲームのチームプレイも可能である。

17 デザイナーノート

Atlantic Storm の太平洋バージョンのアイデアはかなり初期からあった。オリジナルのゲームが 1998 年に出版される前から、Atlantic Storm のテストプレイヤーは太平洋の拡張セットの要望を口にしていた。Mark McLaughlin は Atlantic Storm のシステムをベースにしてデザインした太平洋版のプロトタイプを持ち込んだ最初の 1 人だった。次に John Coussis が同じ話をし (以下のデベロッパーノートも参照)、Stephane Laulhere と Steve Cuyler も同じようにプロトタイプを作って持ってきた。

このアイデアについて考えると、様々な異なった方法があることが分かる。Atlantic Storm で U ボートに注目したのと同じように、米国の潜水艦隊による対日作戦に注目することもできるし、ミッドウェイやレイテ湾のような有名な戦闘に注目した海戦バージョンにすることもできる。または、海空同様に地上軍にも注目した飛び石作戦バージョンにしてもよい。

最後のアプローチが最も魅力的だったので、我々は 2003 年まではそのバージョンのテストをしてい

た。スートは空戦・陸戦・海戦で、最初は太平洋の全戦線を含んでおり、戦場は真珠湾からインパールまで、さらには珊瑚海から満州まで広がっていた。いくつかの戦場には艦船は登場せず、いくつかの戦場には地上軍は登場しなかったが、ほとんどの戦場は島嶼部だったので、この空・陸・海システムに完璧にあてはまっていた。さらにラウンドの親が昼戦か夜戦かを選択できた。戦力カードはエセックス級空母から第 5307 臨時混成部隊 (メリルズ・マローダー、訳注：ビルマ戦線に投入された特殊部隊) まで、日本は空挺部隊から大和までから選ばれたもので構成されていた。太平洋戦争にはたくさんのエピソードがあり、私はできるだけ多くを盛り込みたかったのだ。だがこのゲームは少し野心的すぎたので、私は何もかもを徹底的に取り払ってみた。このゲームは面白かったが、Atlantic Storm にあったようなスート相互作用による良好なバランスが欠けていたので、私はこれを置いておいて、オリジナルゲームに近い海戦バージョンを作成した。これはうまく動き、これを注意深くデベロッップしたものが、現在のゲームである。

Atlantic Storm もパシフィックタイフーンもプレイしたことのない人は、最初はこの特異なゲーム構造に混乱するかもしれない。通常バージョンでは、プレイヤーは陣営には割り当てられず、戦闘は明確な時代順には発生しない。これには簡単な理由が二つある。

第一には、我々は戦争の不確実さと混沌を再現したかった。つまり、あなたは常に自分の背後 (比喩的な意味で) を確認するべきということだ。敵はどこにいるのか、そして敵には何ができるのか? 味方の援軍は間に合うのか? 誰が勝利の栄誉を受け、誰が敗北の責任を取るのか? 次にはどんな戦闘が起きるのか、そしてそのために力を蓄えておくべきなのか? この不確実性はカードマネジメントと意思決定をより重要なものにする。次の戦闘が今のよりマシかもしれないれば恐怖と躊躇が忍び寄ってくるし、自分の後のプレイヤーがどれだけ信じられるかは全く分からない。

第二には、我々はこのゲームを会話ゲームにしたかった。会話を増やす最良の方法は交渉を必要にすることである。すべてのプレイヤーは潜在的に敵であり味方でもあるので、自分より後のプレイヤーと状況について話し合うのには十分な理由がある。誰か他のプレイヤーが勝っているなら、それを指摘し宣言せよ。将来の戦闘で援助を与えること提案し、助力を求めよ。自分の野望は友好的な支援の後に隠しておくこと。経験豊富なプレイヤーは戦闘中も双方の戦力が宣言されるごとにコメントするのを欠かさず、誰が勝っているのかを教えてくれるだろう。例えば、「今は連合国の空軍が7で日本が4だ。日本で最低でも3を出して同点にできるか? さもなくば Roy が勝ってしまい、それは望ましくない!!」のようにである。

以上が標準バージョンにおえる我々の意図である。ただし、少くないプレイヤーがチーム戦や歴史的な順番での戦闘を望むであろうことは分かっている。彼らのためにはチーム戦バージョンと史実バージョンが用意されている。また、史実バージョンをプレイするとカードを覚えやすくなるだろう。これは競技レベルのプレイでは重要な優位となるはずだ。

歴史純粋主義者は、いくつかの艦船がカードの記された年代以前から使用可能だったことを指摘するかもしれない。例えば、山城は44年以降のカードとして扱われているが、本来は開戦時から現役だった。これはどちらが一方的にならないように年代をバランスするためのデザイン上の選択によるものだ。ただし、このような選択にあたっては歴史を無視しないよう注意した。この場合も、山城の戦歴は1944年以前にはほとんどないのである。

歴史純粋主義者は、歴史的には既に沈んでいる艦船がより後の戦場で戦ったり、後の時代に戦った船がゲーム中のその後のプレイでより前の時代の戦闘で破壊されてしまうことに不満を覚えるかもしれない。これは1945年にすべてのカードを使用可能にするためのデザイン上の選択によるものだ。これは戦闘の進行に伴う戦力の拡大を表現している。ま

た、戦闘で失われた船の多くにはカード化されていない同型艦があったし、沈んだ船のいくつかはその名前を新しい船に与えている。例えば、空母レキシントン (CV-2) は1942年に失われたが、新しい空母レキシントン (CV-16) が1943年に艦隊に加わっている。

楽しくプレイして欲しい。運があなたを見放したなら、カードをシャッフルした人を恨むように。

18 デベロッパーノート

Atlantic Storm は、すぐにシカゴの我々のゲームグループで一番人気のゲームになった。我々はその歴史的な設定と同様にゲームのメカニズムを気に入った。数ヶ月プレイした後で、シカゴ大の Lou Tokarz と私はこのゲームの太平洋版のアイデアを交換しはじめた。我々は護送船団の代わりに、多数の島嶼群 (ハワイ・ミッドウェイ・硫黄島・沖縄など) をめぐって戦うゲームを考えていた。島嶼戦では3種類の戦闘が可能で (Atlantic Storm の潜水艦戦の代わりに陸上戦があるのが違いだった)、我々は海兵隊が航空機や艦船と戦うのは不自然だとは考えていなかった。実際にカードやルールを作成する段階に進むことはなかったが、アイデアの交換はとても楽しかった。

Ben Knight と Atlantic Storm の太平洋バージョンの可能性について最初に話し合ったのは1999年のことだったはずだ。嬉しいことに、Ben はデザインを始めておりすでに一組の戦場と戦力カードを用意していると言った。私は自分と Lou のアイデアの一部について彼に話し、Ben は我々の言及したことにたいそう興奮した。我々の最も重要な (そして私の意見では最もクールな) アイディアで、Ben が現在のデザインに組み入れたものは「戦闘再開」カードである。我々の島嶼戦のアイデアの検討によると、日本が戦争の初期に征服した島を連合国が後で取り返したことが何度もあった (アイシャルリターン)。当然それはゲームのメカニズムに導入されなければならない。我々は、新しい戦闘を行う代わりに、すでに戦果になった戦場で再戦することに

到達した。すばらしいコンセプトだ！戦闘再開カードがいつ現れるかは分からないので（最初は 60 枚の戦場カードの中に 3 枚もあった）、不確実さが加えられた。これによって、先行者を追いつけるチャンスという、マルチプレイヤーゲームとして面白い要素がつけ加えられることにもなった！もはや、高 VP のカードは全く安全ではなかった。これはパシフィックタイフーンで私が最も気に入っているところであるが、単に私と Lou のアイデアだからというだけでなく、ゲームに新しい次元を加えてくれるからである。もちろん、あなたが自分 8VP の戦場カードを奪われたなら、あなたはこの新しい次元を憎むことになるだろうけれど :-)。

私がパシフィックタイフーンの公式なデベロッパーになったのは 2005 年の WBC の後だった。何を依頼されたのかよく注意すべし。それから 2 年間以上、私とシカゴのグループはプレイテスターとしてこのゲームの修正と強化のために働いた。我々の行った重要な変更は、昼と夜の戦場カードを混ぜたことだ。元々は、40 枚の戦場カードはすべて、親が昼か夜かを決められていた。しかしながら、各種の戦力カードの特長と弱点が明らかになってくるにつれ、強力な水上艦を持つ親が強力な空母を戦闘に参加させないようにするのが明らかになり、昼の戦闘が開始されることがほとんどなくなってしまった。大型空母が登場しなくなってゲームがどんどん太平洋戦争らしくなくなってしまった。これを修正するため、我々はいくつかの戦場を「昼のみ」とし、いくつかを「夜のみ」に変更し、いくつかは昼と夜を選択できるままにしておいた。空母と航空機がより活躍できるようになった。

最終的な結果には私はとても満足している。Atlantic Storm と比べると「その根は同じ」ゲームであるが、新しいゲームには独特の傾向が追加されている。8 年前の初期のアイデアとはかなり異なるものになったが、今ここにあるものがあなたにとって、私（とシカゴとコロンビアのプレイテスターの友人たち）が感じたのと同じくらい楽しくプレイできるものであって欲しいと願っている。

クレジット

Design: Ben Knight

Development: John Coussis

Design Assistance: Mark McLaughlin, Rob Eastman, Roy Gibson, Stepgane Laulhare, Louie Tokarz, Don Greenwood

Art Director, Cover Art and Package Design:

Rodger B. MacGowan

Cards Art: Mark Simonitch

Rules Layout: Neil Randall

Production Coordination: Tony Curtis

Producers: Tony Curtis, Rodger B. MacGowan,

Andy Lewis, Gene Billingsley, Mark Simonitch

Playtesters: Tim Ardoin, Joe Birch, Jesse Boomer, Scott Buckwalter, Don Chappell, Steve Cole, Dan Crenshaw, David Cross, Steve Cuyler, Chris Esko, Matt Evinger, Nick Evinger, Ruth Evinger, Tim Evinger, Bruce Fischer, Chuck Frascati, Jim Gutt, Eric Haas, Jonathan Hamel, Nathan Heazlett, Dan Henry, Katie Hirsch, Keith Hunsinger, Jon Izer, Chad Jensen, Steve Katz, Charlie Kibler, Christopher Lawrence, Brendan McGuire, Patrick McGuire, Kurt Miller, Bruce Monnin, Tim Murray, Scott Nerney, Dan Plojez, Jim Pyle, Mike Rea, Betsy Reynolds, Steve Reynolds, Kevin Rohrer, Martin Sample, Greg Schmittgens, Rich Shipley, Peter Stein, Bob Sucking, Jamie Tang, Craig Taylor, Robert Water, Paul Weintraub, Doug Whatley, Mark Yoshikawa

GMT Games, LLC
P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

訳注: 訳バージョン 1.1 (2008-08-15)

日本語訳ルールに関する指摘・問い合わせは以下までお願いします。

宮西裕司 <miya@bug.co.jp>