

Simulation Game & Column

# Si-phon Game Club

別冊



# 太平洋決戦

— 全軍突撃せよ —

発売記念号

# ミッドウェーとソロモンを制し

## 米国との戦いに終止符を打て！

日本機動部隊とラバウル航空隊と共に  
ソリティアで綴る戦略級空母戦がここに

エポックで区切られた各作戦を戦う為に艦隊を編成し攻撃する為の航空隊を編成そして敵の襲撃を予測し配置を考えるこのルーティン作業が重要であり

時として結果を大きく左右するだろう八つという海域の数は決して多くないだが各海域は大きな役割を持っている日本軍の四空母を沈めたミッドウェー両軍艦船の墓場アイアンボトムサウンドガダルカナル島が何故重要視されたのかこのゲームマップから感じて欲しい

### エポック内のシーケンス

- ① 補充 戦力の補充
- ② 編成 艦隊の編成と配置
- ③ 第一ターン 日本軍の移動攻撃  
米軍の移動攻撃
- ④ 第二ターン 日本軍の移動攻撃  
米軍の移動攻撃
- ⑤ 第三ターン 日本軍の移動攻撃  
米軍の移動攻撃
- ⑥ 追撃戦 大破艦船の処理
- ⑦ 撤収 エポックの終了

- 【ターンの手順】
- 1) 陸上基地の航空隊攻撃
    - a. 空戦
    - b. 対空砲火
    - c. 爆撃 / 雷撃
  - 2) 艦隊チャート内の艦載機と艦船の配置決定
  - 3) 艦隊マーカー移動
  - 4) 第一次航空隊攻撃
    - a. ~c. を繰り返す
  - 5) 第二次航空隊攻撃
    - a. ~c. を繰り返す
  - 6) 艦隊戦
  - 7) 別艦隊の行動がある場合は 2) へ戻る
  - 8) 日本軍の行動が終了すると米軍が 1) ~ 7) の行動
  - 9) 両軍攻撃隊の格納と移動した航空隊の配置換え

太平洋決戦は、各作戦毎にエポックと呼ばれる区切りで分けられる。それを続けてプレイする事でキャンペーン化を図っている。

## ■艦隊の編成と配置

エポックが開始すると最初に戦力を受け取り、艦隊をチャートへ編成する。そしてマップには、該当する艦隊マーカーを配置する。これは艦船ユニットのスタック代わりに、マーカーを配置するのである。

艦隊を編成するチャートには、艦船と航空機を配置する。艦隊側には六個のマスがあり、それぞれに特徴がある。また航空機側には五個のマスが設定されている。

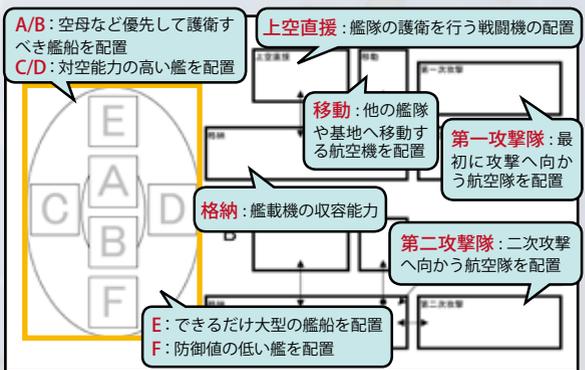
後攻を決定する。攻撃をかけた側が先攻とは限らない。同格の場合は攻撃側が先攻となる。

- ・優先順位① B B / B C
- ・優先順位② C A
- ・優先順位③ C L / C L A / D D

ここで米軍側が後攻となった場合、被害を受けると撤退する。受けなければ反撃を加える。反撃を行うと、規模の小さい艦が攻撃してきた事で、次の攻撃では先攻側も同クラスの艦が攻撃に参加できるシステムである。

(詳しくはP5、P6参照)

航空攻撃は、第一次と第二次に配置された航空隊毎に、攻撃を加える艦隊を決定する。空戦あり、爆撃あり、雷撃ありと、作戦・戦術級並の処理が続く。戦略級といえど、空母戦ゲー



## ■三ターンで表現される戦闘

エポック内のターン数は三ターンムである以上、ここは流石に省略していない。

## ■フェイズ化された潜水艦

悩んだ末に、潜水艦処理はフェイズ化した。実際には潜水艦の活躍が大きかったのだが、このゲームのフォーカスは、そこではないという判断である。

航空隊の攻撃で相手の空母を沈められなくても、被害を与える事で、潜水艦が沈めてくれるかもしれない。そうした願いを込めて、ポイント稼ぎの為に手を抜く行動を阻止したかった理由もある。

航空隊は半壊のままユニットを残ると、次のエポックで補充される。それとの対比判断となるだろう。

である。数だけみると少ない様な気もするが、戦略級としての表現ではこれで十分であると判断した。この間に移動と攻撃を行う。

移動は各艦隊、一ターンで1つのエリアを動く。正規空母を含む日本軍の艦隊のみ、第一ターンに2つのエリアを進む事ができる。艦隊チャート内の配置は、この艦隊移動の前に行う。移動を終えた後は、後出しジャンケンになるので禁止した。

攻撃は主に、艦隊による攻撃と航空機による攻撃とに分かれる。攻撃はユニット毎に判定を行い、被害はその場で適用される。

艦隊による攻撃は、[E]のマスに配置された艦同士の大きさで、先攻と

## ■キャンペーンを支えるシステム

日本軍ユニットは、概ね用意されたユニットを使用する。排除されると、特別に補充されない限り、減る一方なので、次第に苦しくなる。

米軍側の航空隊は、容易に補充される事とした。艦船に関しては、太平洋配備の空母がなくなると、大西洋から派遣されるシステムを取った。史実のワスプ然り、場合によってはレンジャーや戦艦戦力もやってくる。

真珠湾ありきで進む為、突然登場する戦艦には苦勞するだろう。金剛級より強く、対空値も高い。重巡でも勝てず、航空機の消耗も激しくなる。これまでの空母とは違う、この新戦力との対決も嗜んで欲しい。

**【勝利条件】** 敵艦隊を全滅させる。

**◆日本軍【第一艦隊】**  
CA- 妙高・那智 CL- 水雷戦隊 x2  
DD- 防空戦隊

**◆日本軍【第二艦隊】**  
CVL- 龍嶺 (艦攻 x1)  
DD- 防空戦隊 x1

**◆連合軍【TF-1】**  
CA 中破 (裏面使用)  
CL- 軽巡艦隊 x2

**【両軍のセットアップと行動】** ゲームは日本軍先攻で開始。  
日本軍は【第一艦隊】を[CoralSea]へ移動。ここで艦隊戦が発生。決着がつかない場合【第二艦隊】を[CoralSea]へ移動させて航空攻撃を行う。米軍は艦隊が残っている場合に日本軍【第一艦隊】を攻撃します。

このエポックは、艦隊戦と航空攻撃の練習エポックである。実際に戦闘が発生したインドネシア・スラバヤ沖がマップに無い為、別のエリアを用いる。

### ■プレイ準備

#### ○補充と編成

日本軍は重巡中心の「第一艦隊」と軽空母を持つ「第二艦隊」を編成し、続いて米軍の艦隊を編成し、艦隊マーカーをマップへ配置する。

#### ○第一ターンの移動と攻撃

日本軍「第一艦隊」を[CoralSea]エリアへ移動させると、「TF-1」との艦隊戦が発生する。

ここで、両軍の艦隊チャート[E]に

**初弾攻撃**

重巡は2隻で1ユニットとしている為ここでは1隻が登場

初弾攻撃で被害が出なかったので二次攻撃へ移る事に

**日本軍CA[E]↓連合軍CL[E]への攻撃**  
CA対艦値[6] | CL防御値[3] || [3]  
ダイス[2]+奇襲[1]+CL補正[-2] || [1] ↓ (表の1)  
被害結果 ↓ 無し

**連合軍CL[E]↓日本軍CA[E]への攻撃**  
CL対艦値[4] | CL防御値[5] || [1]  
ダイス[3]+補正[-1] || [3] ↓ (表の2)  
被害結果 ↓ 無し

**二次攻撃**

**日本軍CA[E]↓連合軍CL[E]への攻撃**  
CA対艦値[6] | CL防御値[3] || [3]  
ダイス[6]+CL補正[-2] || [4] ↓ (表の3)  
被害結果 ↓ 中破

**日本軍CL[A]↓連合軍CL[E]への攻撃**  
CL対艦値[6] | CL防御値[1] || [5]  
ダイス[4]+CL補正[-2] || [2] ↓ (表の4)  
被害結果 ↓ 撃沈

**日本軍CL[B]↓連合軍CA[A]への攻撃**  
CL対艦値[6] | CA防御値[5] || [1]  
ダイス[4]+補正[-なし] || [4] ↓ (表の5)  
被害結果 ↓ 小破

### ■対艦攻撃判定

(攻撃側対艦値)-(防御側防御値)

ダイス	~-4	-3~-1	0	1	2	3~4	5~7	8~10	11~
8	●	●●	●●●	●●●●	●●●●●	●●●●●●	●●●●●●●	●●●●●●●●	●●●●●●●●●
7	●	●●	●●●	●●●●	●●●●●	●●●●●●	●●●●●●●	●●●●●●●●	●●●●●●●●●
6	●	●●	●●●	●●●●	●●●●●	●●●●●●	●●●●●●●	●●●●●●●●	●●●●●●●●●
5	●	●●	●●●	●●●●	●●●●●	●●●●●●	●●●●●●●	●●●●●●●●	●●●●●●●●●
4	●	●●	●●●	●●●●	●●●●●	●●●●●●	●●●●●●●	●●●●●●●●	●●●●●●●●●
3	●	●●	●●●	●●●●	●●●●●	●●●●●●	●●●●●●●	●●●●●●●●	●●●●●●●●●
2	●	●●	●●●	●●●●	●●●●●	●●●●●●	●●●●●●●	●●●●●●●●	●●●●●●●●●
1	●	●●	●●●	●●●●	●●●●●	●●●●●●	●●●●●●●	●●●●●●●●	●●●●●●●●●
0	●	●●	●●●	●●●●	●●●●●	●●●●●●	●●●●●●●	●●●●●●●●	●●●●●●●●●
-1	●	●●	●●●	●●●●	●●●●●	●●●●●●	●●●●●●●	●●●●●●●●	●●●●●●●●●

(ダイス補正: 攻撃側→奇襲攻撃最初のユニット+1, TF-1がレキシントンブリットガへ攻撃+2, 水雷戦隊+1)  
(ダイス補正: 防御側→大破+1, CA-A-1, C / DD-2)

**対空砲火判定**

ダイス	4
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●
0	●

**日本軍DD[F]↓連合軍CA[A]への攻撃**  
DD対艦値[2] | CA防御値[5] || [3]  
ダイス[6]+補正[-なし] || [6] ↓ (表の6)  
被害結果 ↓ 撃沈

**日本軍艦攻↓連合軍CL[B]への攻撃**  
(対空判定)  
連合軍CL対空値[4]+支援艦[-なし] || [4]  
ダイス[3]+補正[-なし] || [3] ↓ (表の7)  
被害結果 ↓ [なし]

**(対艦攻撃)**  
艦攻対艦値[6] | CL防御値[3] || [3]  
ダイス[4]+CL補正[-2] || [2] ↓ (表の8)  
被害結果 ↓ 撃沈

**日本軍CA[E]↓連合軍DD[B]への攻撃**  
CA対艦値[6] | DD防御値[1] || [5]  
ダイス[5]+DD補正[-2] || [3] ↓ (表の9)  
被害結果 ↓ 沈没

# エポックⅠ 激突！珊瑚海

このエポックは、ポートモレスビー飛行場上空で、大空のサムライ・坂井三郎の編隊が三回転宙返りを行った空襲から、珊瑚海海戦が発生した時期を扱ったものである。

本格的な空母戦としては、このエポックが最初である。敵の空母戦力は意外と手強く、キャンペーン時、ここでの被害は後々に大きな影響を与えるだろう。

またレキシントンとサラトガは装甲空母と位置づけられており、実は雷撃に弱い設定としている。(このエポックにサラトガは登場しない)  
これは、史実でも大鳳やレキシントン

トンが、雷撃後の誘爆で沈んだ様に、その機密性の高さから下からの攻撃に弱い設定とした。  
そこでキャンペーンシナリオならば、このエポックでレキシントンだけは確実に沈めておきたい。

ヨークタウンは、同じ型のエンタープライズが最後まで残った様に、やはり頑丈な空母である。このエポックの日本軍戦力は、二隻の正規空母と一隻の軽空母であり、やや有利だが、ほぼ対等の戦力である。ここでは沈めやすいレキシントンに集中し、残った戦力でヨークタウンへ被害を与え、追撃フェイズの潜水艦攻撃に期待をつなげよう。



# エポックⅡ 運命のミッドウェー

史実での日本軍は、ここで虎の子四空母を失った。そのミッドウェー海戦の時期である。このエポックで勝利を収めないと、キャンペーンでの勝利は厳しくなる。というのも、勝利条件において、○型エリア二つを保持する必要があるからだ。

このエポックの難点として、日本軍は待ち伏せを受ける。  
米軍が後攻である為、日本軍は侵入後に襲撃を受ける。ここで空母を失うか、エリアの制圧を優先するか、歴史を知ってゲームをする者にとつての悩みの種とした。

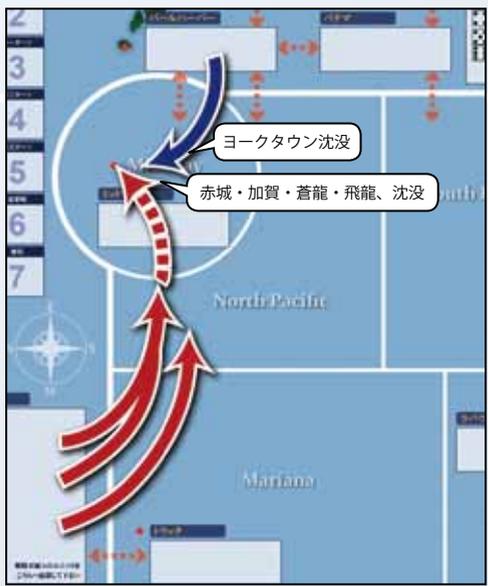
キャンペーン時は、日米とも戦力

の変動がある。エポックⅠ勝利時に、翔鶴と瑞鶴を参戦できなくしているのは、残った航空隊を南方エリアに取られる事を想定しての処理である。  
米軍空母も減っているので、ミッドウェーは史実の四空母で決行されたとした。

断である。  
よって珊瑚海エポックにおいて、米軍の二空母が共に残った場合は、このサラトガ航空隊を双方に割り振る事とした。

逆に米軍は二空母が沈んだ時は、サラトガを投入する事とした。ヨークタウンが参加できたのも、サラトガの航空隊を収容したからとの判

断である。



# エポックⅢ 緊迫のソロモン

ミッドウェーで勝利した米軍は、濠軍の支援を受けガダルカナル島へ上陸。飛行場を日本軍から奪取する。そうしたソロモンの攻防は続いており、艦隊戦や空母戦も発生した。このエポックはそうした第一次ソロモン海戦や、第二次ソロモン海戦の時期を扱うエポックとなる。

このエポックより、マルチエリアでの戦闘が発生する。

第一次ソロモン海戦に相当するのは、ガダルカナル島のエリアで発生する艦隊戦である。また違うエリアでは、第二次ソロモン海戦に相当する空母戦が発生するだろう。

米軍も太平洋での空母戦力が不足

しており、大西洋から空母ワスプが派遣される。だがこの戦力は派遣されたばかりで、護衛の艦船が少なく、発見できていれば、艦隊を突入させるのも手であろう。

主力とは別に、軽空母を含む空母部隊が存在し、これをどちらの戦域へ投入するかに迷う事となる。

キャンペーンシナリオの日本軍は、この頃より航空隊の消耗が目立ち始めるだろう。

# エポックⅣ 激闘！南太平洋

第二次ソロモン海戦後も、この地域の戦闘は続く。日本機動部隊が、総力をあげて米空母の撃滅を図った南太平洋海戦と、ガダルカナル島をめぐる戦いとして、戦艦の艦砲射撃も発生した第三次ソロモン海戦の時期となる。

このエポックでも、前エポック同様、マルチエリアでの戦闘となるだろう。シチュエーションとしても似ており、日米とも苦しい戦いが続いている。

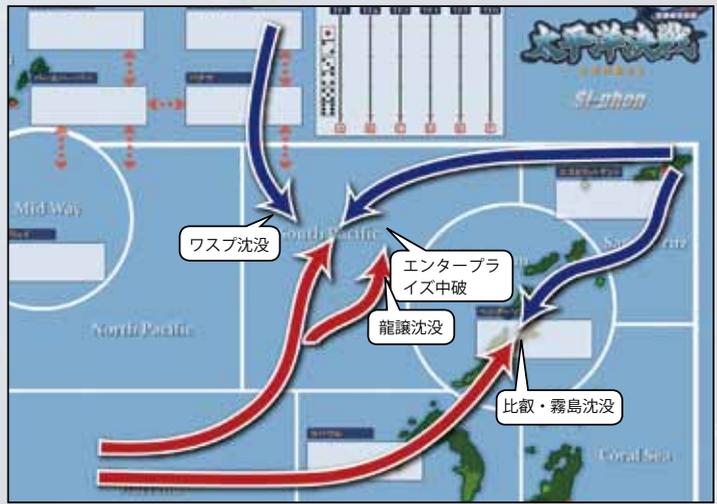
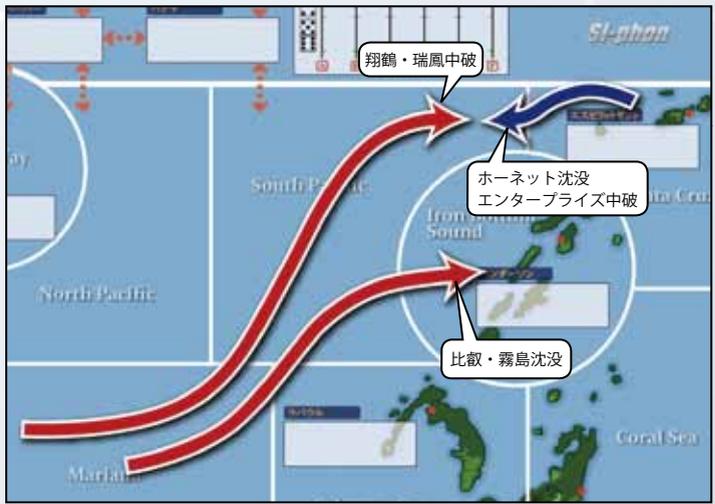
キャンペーンシナリオの展開によつては、大西洋から空母レンジャーが派遣される事もある。

日本軍としては空母が残っていて

も、航空戦力が枯渇している可能性もある。陸上基地の航空隊も活用して、なるべく敵の戦力を減らす努力を行おう。

レンジャーが派遣される理由としては、ワスプと同様の理由とした。余程の消耗がないと派遣されないが、逆に言つと派遣される様な展開であれば、勝利が近いのかも知れない。

次の決戦エポックで、優位に展開できる様にしておこう。



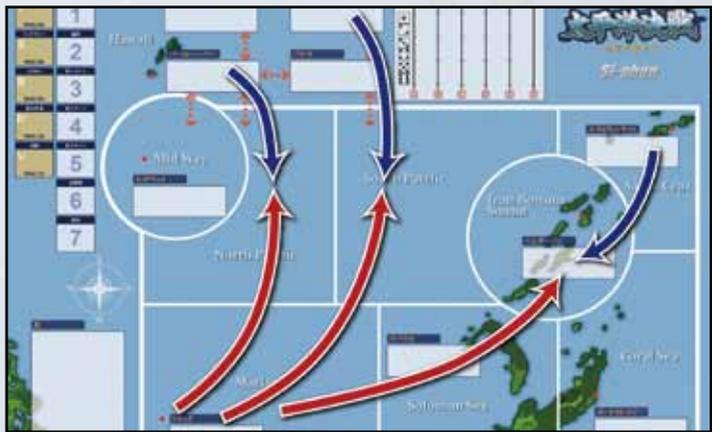
# エポックV ガダルカナル決戦

このエポックは、太平洋決戦の決戦舞台として設定したエポックである。これまでの内容により、様々な展開の可能性がある。

まずミッドウェーエポックでの日本軍が、空母の消耗戦を避けた場合。その後のエポックの展開にもよるが、ここで一大空母決戦となるだろう。

この場合の日本軍の勝利は厳しいかもしれないが、純粋に大空母決戦も、ゲームとしての魅力のひとつである。

ちょっと早いマリアナ沖海戦の様なものであるが、早い分、こでの「マリアナの七面鳥」は起こらないだろう。思う存分、空母戦を楽しんでも



raitai.

またこれまでの展開にて、空母戦力というよりは、航空戦力が枯渇している可能性も高い。敵も同様であろうが、敵の航空戦力は補充性が高い為、消耗戦となると日本軍に分が悪いのだ。

この場合、連合艦隊の総力をあげた作戦として、空母部隊を囮とし、戦艦を主力とした艦隊のガダルカナル島突入も発生し得る。

これまたちょっと早いレイテ沖海戦といった所だろう。ここでは謎の反転は起こらない。最期のエポックとして、存分にこ

れまでのストレスを発散させて欲しい。

太平洋決戦は、このようなエポックで締めくくられる。

今回、1942年に絞ってゲーム化した理由は、日米が一番ホットな戦いを展開していたこの時期を切り取る事で、データをレポート化してユニットへ使い、アナログゲームとしてまとめあげて、太平洋戦争を表現したからである。この最終エポックは、そうした表現の総括部分である。

今回は戦力比ではなく、レポート差による戦闘解決システムを採用したので、時代が変わるとレポートも変わる。同じレポートを用いた表現に拘

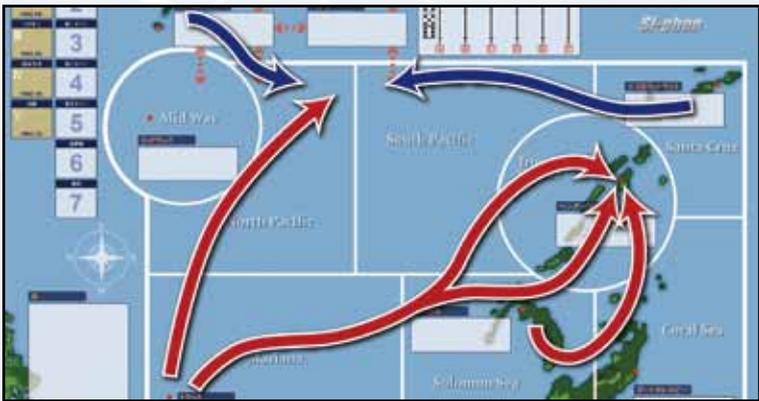
り、この年で勝負する事にした。

戦略級という言葉から、1945年まで引きずる気は最初からなかった。

「戦略級空母戦」というキャッチコピーは、この決戦エポックまで持ち込む戦略を組み立てて欲しい、という願いも込められている。

ミッドウェーで勝利し、そのまま押し切れるのか。マリアナ型の決戦に持ち込むのか。史実同様、戦力を消耗してレイテ型のラストギャンブルに賭けるのか。

戦略級の空母ゲームとして、そうした決戦への持ち込み方を組み立てながら、ソリティア戦史を締めくくって欲しい。



今回も、信玄上洛に続いてソリティアシステムを採用した。

実は、ソリティアシステムの空母戦ゲームというのは、ムック『ゲーム視点から見た空母の戦い』の制作直前からのスタートであった。とは言っても、この太平洋決戦とは似つかぬ代物であったが。

当初は、作戦級ゲームの空母戦ゲームとして構想していた。空母決戦のグッズみたいな位置付けだったが、震災の後でデジタルゲームの販路は更に萎み、弊社もアナログへの回帰を目論む事となる。

そこで最初に登場を予定したが、当時はポリウム感が薄く、ゲームブックの粋を出なかつたので見送り、

るのはルールで設定している。

航空隊の攻撃は、二次に渡る攻撃隊を編成し、攻撃隊毎に敵の艦隊へ攻撃を可能とした。上空直援と他の艦隊や基地へ移動するものと合わせて、行動の設定を行う。一応、これを空母のエレベーターアクションに代わるものとした。敵の艦隊にはダメージカーもあるのですが、攻撃が空振りに終わる事もある。これを索敵の代わりとした。

攻撃処理は「線」と「面積」で行うものに分けた。

前者は、通常の艦隊戦や航空隊の攻撃を指し、ユニット毎に処理を行う。ユニットを戦隊や中隊規模にしている事と処理を合わせた。

後者は、基地攻撃に適用する。艦

信玄上洛を先に販売した。

## ■戦略級空母戦ゲームへ

その信玄上洛が一息ついた正月休みで構想を練り直し、大幅にシステムを入れ替えて、戦略級空母戦ゲームとして再設計する事となる。

ここで、アナログ古参のゲームの方々へ、信玄上洛のデジタル風のシークエンスが、意外と受け入れられた事も後押しとなり、今回はターンは少ないものの、戦闘処理には少し手を入れさせて貰った。

特に艦隊戦への思いは、空母決戦でやり残していた事のひとつでもあり、その事から第一次ソロモン海戦や、第三次ソロモン海戦が再現でき

砲撃は艦隊毎、航空隊による攻撃は機種毎に打撃力を算定し、被害を適用する。

## ■マリアナ・レイテの可能性

解説に悩んでいた問題から、発売直前に「エポック0」というチュートリアルシナリオを追加した。ここでも上手く動いていたので、マリアナやレイテでも、当時のレートのユニットを留意すると動くかもしれないが、今回は手が回らなかつた。システム重視で設計した為、時代によってレートの変動が発生するからだ。機銃の数も違うので、艦船のレートも異なってくる。

但し、中隊、戦隊規模のユニット毎の処理としているので、ここを弄

なかつた思いからの入れ込みとなる。

だがメインは空母戦。戦略級としていたのは、ユニットの規模からそうしたのであって、戦略級だからサイコロ一回振って終わる戦闘処理では、折角のソリティアシステムが台無しである。相手との場持ちの無い分、思い入れが発生する戦闘処理や、そのシチュエーション設定は必要だと感じた。

## ■思い入れのある表現へ

艦隊戦に関しては、艦のクラスを三分割し、その規模までの戦力が登場する。米軍の行動としては、攻撃を受けた場合は被害があれば撤退なければ反撃とした。攻撃をしかけ

ると試せるだろう。可能性があれば将来試してみたいと思う。

1942年のレートで大戦を繰ろうという事を、今回のフォーカスとした。マリアナやレイテに近い決戦の場を、最後に用意したのはその為である。

これにて、ソリティア太平洋戦史を綴って頂けると幸いです。





**好評発売中!**

価格 **5,880円(税込)**

JANコード: 4560326385015

品番: SIPH-5015



企画・制作  
Si-phon 編集部

編集  
谷村勝一郎

デザイン  
福島寿里

イメージ画像  
板倉宗春

無断複製を禁ず

Si-phonBoardGame公式サイト <http://si-phon.jp/board/>

© 2012 Si-phon