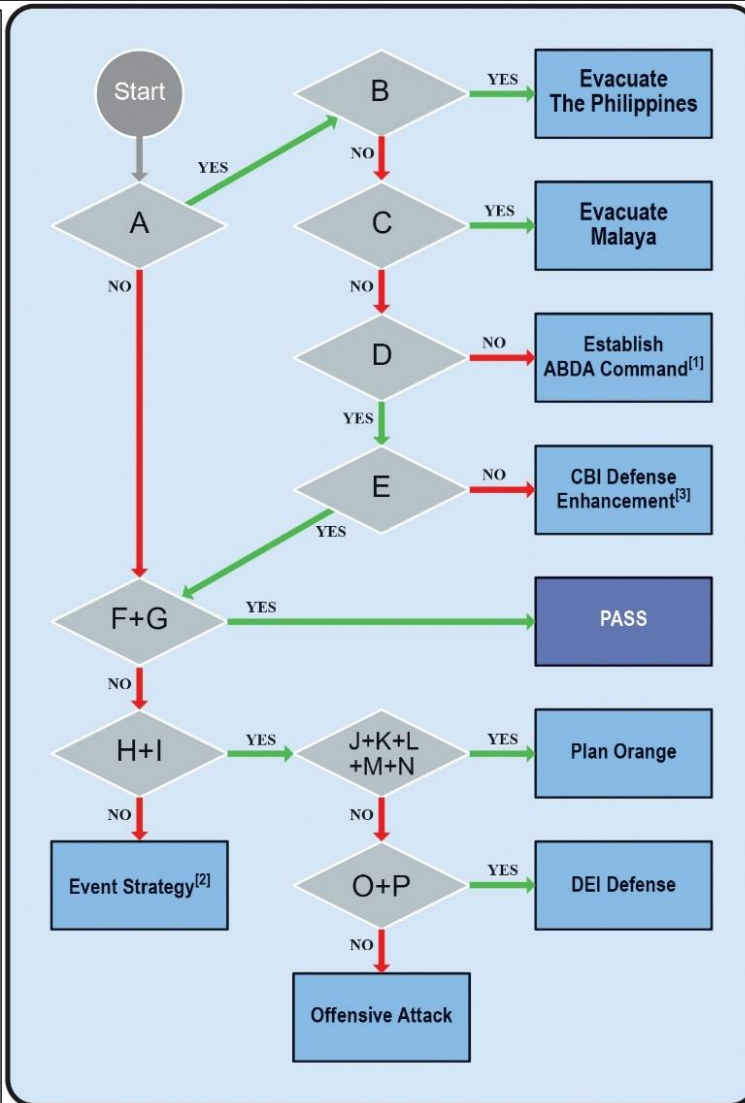


連合軍エラスムス 序盤 (Opening Phase) - 攻勢方面 (Axis of Determination)

条件リスト

- A: 連合軍はカードを 3 枚以上持っているか?
- B: フィリピン内に補給下にある連合軍司令部は存在するか? [4]
- C: マレーに補給下にある連合軍司令部は存在するか? [4]
- D: アルカディア会議イベントは既にプレイされたか?
- E: CBI (中国・ビルマ・インド) 防衛体制は整えられたか?
- F: 連合軍は 1 回以上のパスをすることが可能か?
- G: 連合軍の残りカードは 1 枚か?
- H: これはこのターン最後のカードプレイか?
- I: 今は第 3 ターン以降か?
- J: フィリピンはまだ降伏していないか?
- K: 米軍は陸海軍合意状態か?
- L: マップ上に米軍の空母は 2 個以上あるか?
- M: 1 個の米軍空母と 1 個の米陸軍軍団 (Corps) が、連合軍支配のフィリピン港湾から 15 ヘクス以内でスタックしているか?
- N: オーストラリアとポートモレスビーに、日本軍の陸上ユニットは存在しないか?
- O: 蘭印はまだ降伏していないか?
- P: ABDA HQ はプレイ済みで、補給下か?



CBI 防衛強化 (CBI Defense Enhancement)

1. I Ind Corps がラングーンへ
2. B Ind Div がアキャブへ
3. China 66 Army がラシオへ
4. China 6 Army がマンダレーへ
5. China 5 Army がミートキーナへ
6. Burma Division がインパールへ

蘭印防衛 (DEI 防衛)

英連邦が米陸軍の軍団ユニット 1 個を、ABDA HQ のある港湾に送る。

ABDA 司令部の確立 (Establish ABDA Command) [1]

1. チラチャップ
2. ケンダリー
3. バリクパパン
4. スラバヤ
5. タラカン

マレー脱出 (Evacuate Malaya)

1. 8 Aus Div がケンダリーへ
2. MA air がパレンバンへ

フィリピン脱出 (Evacuate Philippines)

1. P Bde がピアクへ
2. R Corps がケンダリーへ
3. [SL] Corps がマニラへ
4. [FEAF] がマニラへ
5. [19 LRB] がチモールへ

イベント戦略 (Event Strategy) [2]

1. WiE をイベントとして
2. End US ISR (米軍陸海軍競争終了)、さもなければ FOQ へ
3. カードドロウのために、日本軍陸海軍競争 (すでにならなくても)
4. Doolittle Raid.
5. Bataan (条件が合えば)、さもなければ FOQ へ
6. その他: FOQ がなければ、現在プレイできないイベントを FOQ に。
- 7: カードによる OC 攻撃

プランオレンジ (Plan Orange)

1. 空母の護衛をつけて、米陸軍軍団ユニット 1 個をレイテに戦略輸送。空母はそのままレイテに留まる。
2. レイテが日本軍支配なら、上記をマニラに対して施行。

攻撃 (Offensive Attack)

1. どの目標も達成できそうになければ、ダメージレベル 1x で、最も弱い日本軍ユニットに対する航空/海上攻撃を行う。使用するユニットの優先順位は、航空ユニットのみ、航空/海上ユニット、海上ユニット、の順。
2. もし日本軍のリアクションによって最後の米空母ユニット (またはすでに空母が全滅している場合は最後の米海上ユニット) が除去される可能性があるなら、空母 (または海上ユニット) 1 個は攻撃に参加しないこと。

CBI 防衛基準 (CBI Defense Criteria)

CBI 防衛は、CBI 防衛強化戦略のリストにある全ユニットが目標ヘクスに移動し終えたら完了する。除去されたユニットに関しては無視すること。

[1] アルカディア会議イベントをプレイし、ABDA HQ をリストの優先順位に従って配置する。

[2] リストの優先順位にしたがい、条件がそろったイベントをプレイする。
(WiE=ヨーロッパの戦争、ISR=陸海軍競争、FoQ=将来攻撃カード欄)

[3] できるかぎり多くのユニットを優先順位にしたがって活性化し、指定された地点まで移動させる。

[4] 全てのユニットが目的の地まで移動していたら、この条件を No として判定する。

連合軍エラスムス 中盤 (Midgame Phase) - 攻勢方面 (Axis of Determination)

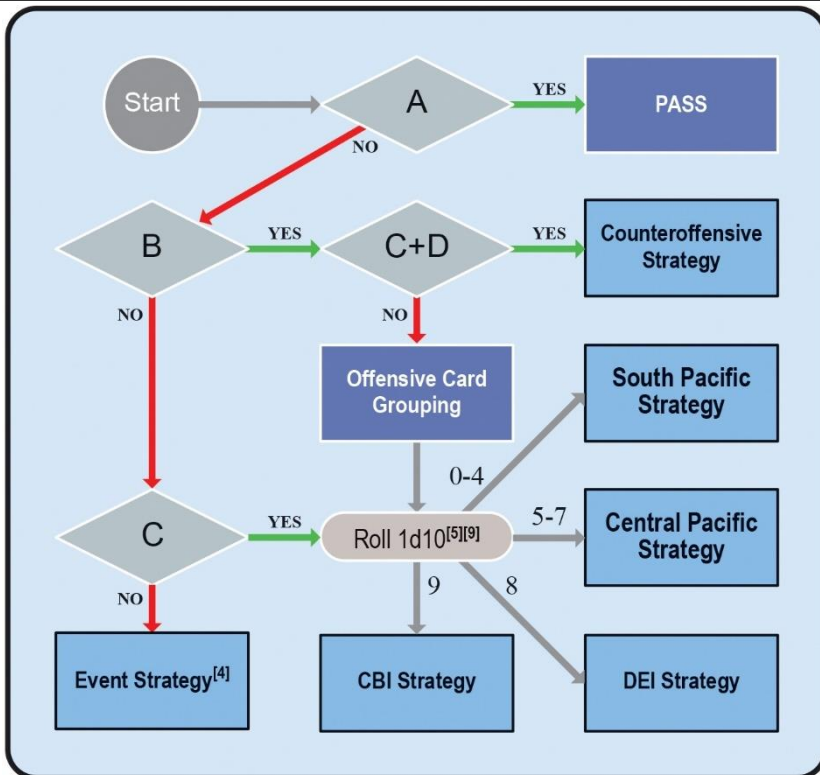
第4ターンから第8ターンまでで、かつサイパンをまだ占領していない場合のみ使用すること。さもなければ序盤チャートを使用

条件リスト

- A: 連合軍はパスを行うことができるか?
 B: 連合軍は戦争の進展 (Progress of War: PoW) のこのターンのノルマをまだ達成していないか?
 C: 連合軍はカードを3枚以上持っているか?
 D: 日本軍は少なくとも1カ所以上の反撃目標地点を支配しているか?

南太平洋戦略 (South Pacific Strategy)

- 司令部: 目的達成に英連邦ユニットが必要なら ANZAC、さもなければ SW Pac HQ。
 1. ガダルカナル
 2. ギリギリ
 3. ポートモレスビー
 4. プナ
 5. ラエ
 6. ニュージョージア
 7. プーゲンビル
 8. ガスマタまたはラバウル[6]
 9. マダン
 10. ウェワク
 11. アイタベ
 12. アドミラル諸島
 13. ホランジャヤ
 14. ビアク
 15. サロング
 16. ボーゲルコップ



[1] 連合軍支配のオーストラリア港湾にまずユニットを送り、次に陸上ユニットにより陸上移動攻撃を行う。それが不可能なら、強襲上陸による直接攻撃を検討する。

[2] 連合軍が陸上移動攻撃の起点となる港湾を支配していない場合は、目標ヘクスにできるだけ近く、かつ味方の AZOI 内のヘクスに陸上ユニットを強襲上陸させ、次に陸上移動攻撃を行う。

[3] 目標が島嶼の場合、目標に近い自軍拠点に戦力を移動させることを意味する。ASP やユニットが不足して目標を適切に攻撃できない場合は、次の目標にスキップする。陸上移動攻撃の際は、航空ユニットと陸上ユニットを最寄りの自軍拠点に移動させ、次に陸上ユニットを進撃させる。

[4] リストの優先順位に従い、条件があうイベントをプレイする。

[5] すでに**攻撃カードのグルーピング**をしているなら、ダイスを振って司令部と攻撃目標を決定した後、通常のカード選択手順ではなく、**攻撃カードのグルーピング**リストでその司令部に合致するカードを、リストの優先順位にしたがって決定する。攻撃を行い PoW ヘクスを占領する。もし PoW ヘクスをどれも占領できない場合は、OC 攻撃を行い、将来の EC 攻撃のための戦力再配置を行う。

[6] 日本陸軍 2 ステップ以上により防衛されていない場合に限る (海軍陸戦隊旅団のステップは考慮に入れない)

[7] WiE 値が 0 かマイナスの時に限る。さもなければ、OC として使用のこと。

[8] 米軍が ISR か、レンジ内に空母がないか、使用可能な陸上ユニットが 10 ヘクス以上離れているなら、この目標はスキップする。

[9]ダイスを振って決めた戦略がカードの関係で実行不可能なら、次の戦略をダイスで決める。(or 任意選択)

反撃戦略 (Counter-Offensive Strategy)

- 反撃: リストの地点を上から順に占領する。
- 一部の目標は、(残 ASP にかかわらず) 陸上移動攻撃によってのみ占領すること。その他は、陸上移動攻撃を優先するが、要すれば強襲上陸も可とする。
- 戦力構成 (Task Force Composition)** チャートを使い、目標が占領可能かどうかを判断する (十分な ASP を使った強襲上陸が、隣接ヘクスからの**陸上移動攻撃**で、ダメージレベルをクリアできるかどうか)。不可能な場合は、その目標をスキップする。
- もしリストにある日本軍の拠点をどれも攻撃できないなら、優先度が一番高い目標の近くにユニットを移動させる。[3]
- 余剰の活性化は連合軍航空ユニットに使い、日本軍航空ユニットを攻撃する (ただし、x1 の結果で最低でも 1 ステップロスを与えられること)

イベント戦略 (Event Strategy) [4]

- 使用可能なイベントカードを以下の優先順位で使用する。
- War in Europe (ヨーロッパの戦争) [7]
 - End US ISR (米軍陸海軍競争終了)、さもなければ FOQ へ
 - カードドローのために、日本軍陸海軍競争 (すでにならなくても)
 - Doolittle Raid.
 - Bataan (条件が合えば)、さもなければ FOQ へ
 - その他: FOQ がなければ、現在プレイできないイベントを FOQ に。
 - カードによる OC 攻撃

攻撃カードのグルーピング (Offensive Card Grouping)

- カードを以下のグループに分ける
- 1つの司令部に限定された軍事イベント
 - 2つの司令部に限定された軍事イベント
 - 特定の司令部の場合にボーナスが与えられる軍事イベント
 - 任意の司令部で使用可能な軍事イベント
 - OC として使用する非軍事イベント

蘭印戦略 (DEI Strategy)

- 目的達成に英連邦ユニットが必要なら ANZAC、さもなければ SW Pac HQ
- チモール
 - ケンダリー
 - スラバヤ
 - バリクパパン
 - タラカン

反撃(Counter-Offensive)

- ミッドウェー
- ダッチハーバー
- ダッカ (陸上移動攻撃のみ)
- デスマスール
- ジャラート
- レド
- インバール/コヒマ
- オーストラリア港湾 (可能なら陸上移動攻撃、だめなら強襲上陸) [1]
- オーストラリア航空基地 (可能なら陸上移動攻撃、だめなら強襲上陸) [1]
- ガダルカナル
- アッツ/キスカ [8]
- ポートモレスビー (陸上移動攻撃のみ) [2]
- ギリギリ (陸上移動攻撃のみ) [2]
- ニューヘブリデス (強襲上陸)
- ヌーメア (可能なら強襲上陸、だめなら陸上移動攻撃) [2]
- 1d10 を振る [5][9]

CBI 戦略

- 司令部: SEAC (SEAC がインド内にはない場合は、任意の Joint HQ)
- ダッカ
 - アキャブ
 - デスマスール
 - ジャラート
 - インバール/コヒマ
 - レド
 - ミートキーナ
 - ラシオ
 - マンダレー
 - ラングーン

中部太平洋戦略 (Central Pacific Strategy)

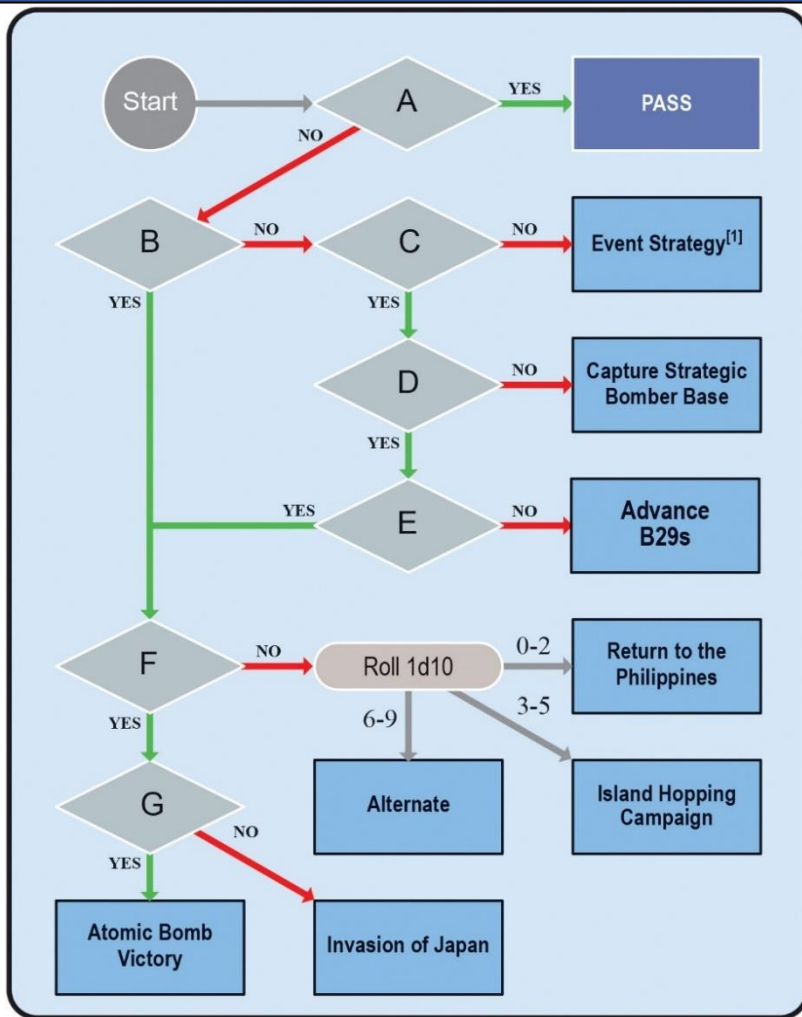
- 司令部: 目標占領に必要なユニットが指揮範囲内にあるなら C Pac HQ、さもなければ SW Pac HQ
- ウェーク島
 - タラワ
 - クエゼリン
 - エニウェトク
 - パラオ
 - ウルシー
 - サイパン (終盤チャートへ)

連合軍エラスムス 終盤 (Endgame Phase) - 攻勢方面 (Axis of Determination)

連合軍がサイパンを支配しているか、第9ターン以降である場合に限って、このチャートを使用すること。さもなければ中盤チャートを使用

条件リスト

- A: 連合軍はパスを行うことができるか?
 B: 今は第12ターンか?
 C: 連合軍はカードを3枚以上持っているか?
 D: 連合軍は**戦略爆撃基地**を持っているか?
 E: マップ上の全てのB29ユニットは**戦略爆撃基地**に配置されているか?
 F: 連合軍は東京から8ヘクス以内の港湾を支配しているか?
 G: 連合軍は**原子爆弾戦略基準**を満たしているか?



戦略爆撃基地占領 (Capture Strategic Bomber Base)

兵站値が最大のカードを使って、**戦略爆撃基地**を1つ占領する。候補が複数あるなら、以下の優先順位。

1. サイパン
2. グアム
3. マーカス島
4. 硫黄島
5. 沖縄
6. 台南[3]
7. 台北[3]

B29s 前線配備 (Advance B29s)

1. 十分な OC 値をもつカードを使い、B29s を戦略爆撃基地に前進させる。もしそれが不可能なら、活性化を使って B29s をタートフックに送り、次のターンの増援として戦略爆撃基地に配置できるようにする (CDSS 参照)。
2. 残りの活性化を使い、日本軍の航空/空母ユニットを攻撃する。

フィリピン帰還 (Return to the Philippines) [4]

1. SW Pac HQ からレイテまでをつなぐ、4 ヘクスずつ離れた航空基地を占領する。
2. レイテ
3. ダバオ
4. ヘクス 2912 (マニラに隣接)
5. マニラ
6. 蘭印解放 (ルール 13.1 と 13.42 参照)
7. マレー解放 (ルール 13.1 と 13.32 参照)

両面戦略 (Alternate Strategies)

1. 初めて戦略決定のためにダイスを振るのであれば、フィリピン帰還 (Return to the Philippines) と島伝い作戦 (Island Hopping Campaign) のいずれかをランダムに選択する。
2. さもなければ、1つ前のカードプレイでとった戦略と異なる戦略を、今回は選択する。

イベント戦略[1]

1. ヨーロッパの戦争イベント[2]
2. ソ連の満州侵攻
3. 連合軍が ISR (陸海軍競争) なら陸海軍競争終了、さもなければ FOQ へ。
3. 米軍が陸海軍競争でないなら米軍陸海軍競争、さもなければ FOQ へ。
4. カードドローのために、日本軍陸海軍競争 (すでにならなくても)。
5. Doolittle Raid
6. Bataan (もし可能なら)。さもなければ FOQ へ。
7. その他: FOQ がなければ、現在プレイできないイベントを FOQ に。
- 8: カードによる OC 攻撃

島伝い戦略 (Island Hopping Campaign) [5][6]

1. フェセラン
2. エニウェトク
3. サイパン
4. 硫黄島
5. 沖縄
6. 日本上陸

原子爆弾勝利 (Atomic Bomb Victory)

1. 可能なら、ソ連の満州侵攻をプレイする。
2. 日本に残された資源ヘクスのうち2カ所を占領する。

日本上陸 (Invasion of Japan)

1. 佐世保
2. 東京
3. 大湊
4. ヘクス 3606
5. 名古屋
6. 京都
7. 呉
8. 大阪

原子爆弾戦略基準 (Atomic Bomb Strategy Criteria)

1. 戦略爆撃が一度も失敗していないこと[7]
2. ソ連の満州侵攻がプレイ済み、または現在手札に持っている
3. 日本の資源ヘクスが3カ以下 (連合軍がソ連の満州侵攻を持っていてイベントとして使用できるなら、5カ以下)

[1] イベント戦略の優先順位にしたがい、条件がそろったイベントをプレイする。第12ターンには FOQ にはカードセットしないこと。

[2] WiE 値が 0 かマイナスの時に限る。さもなければ、OC として使用のこと。

[3] フィリピンが解放されている場合のみ。

[4] 基本的には SW Pac HQ を使用する。目的占領に必要であるなら、SEAC や Joint HQ に変更も可能。

[5] 基本的には C Pac HQ を使用する。

[6] 優先度が上の目標が全て占領されるまで、次の目標に移ってはならない。

[7] 第9ターンから現在ターンまで、連合軍は毎ターン少なくとも一回は戦略爆撃に成功している、ということの意味している (ルール 16.2)。

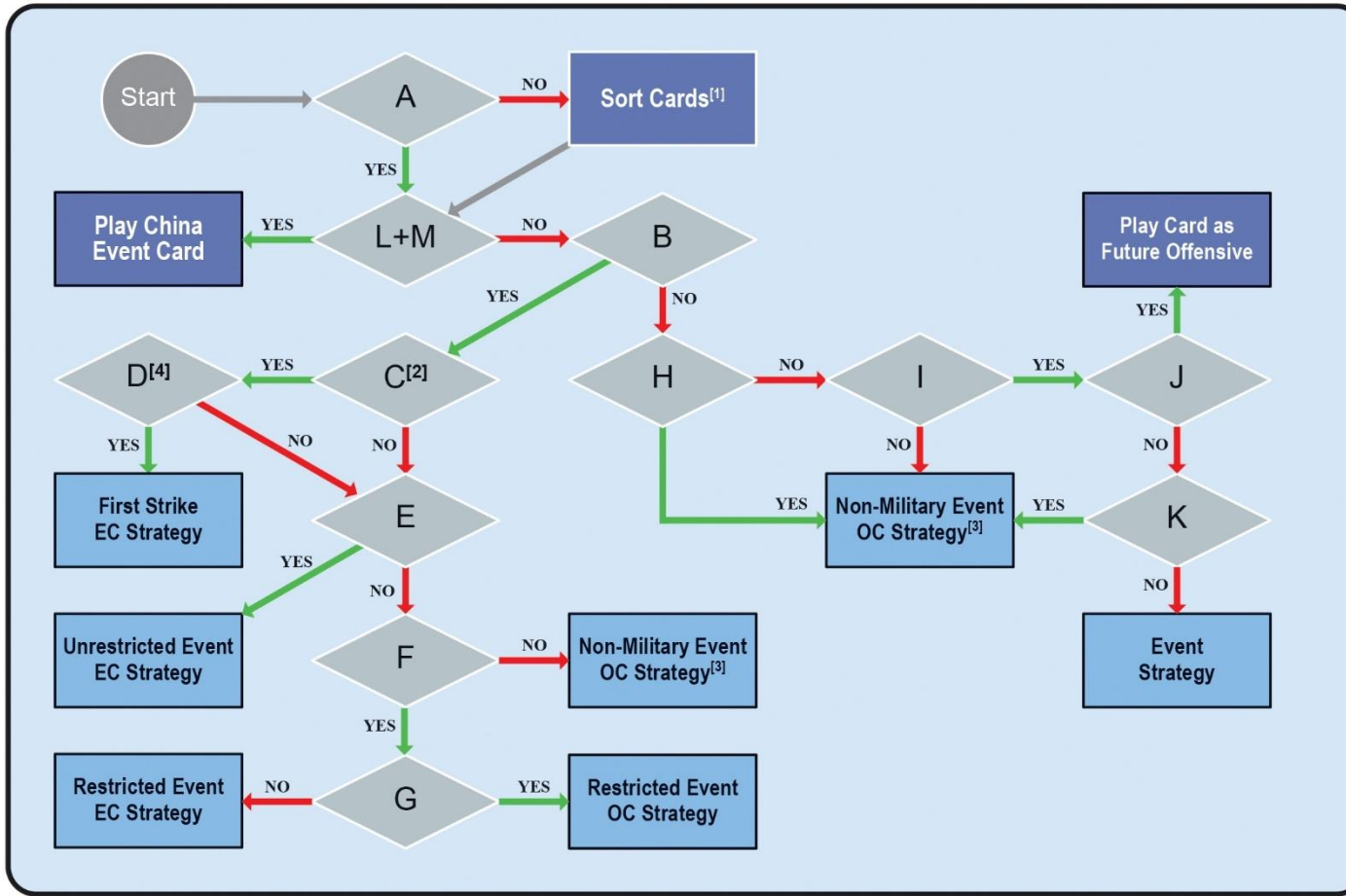
戦略爆撃基地 (Strategic Bomber Base)

東京から 8 ヘクス以内の航空基地のこと

連合軍エラスムス 全フェイズ カード選択

条件リスト

- A: この攻撃フェイズに他のカードはプレイされたか?
- B: 手札には3枚以上のカードがあるか?
- C: これはこのゲームで一番最初にプレイされるカードか?
- D: 手札に Operation Flintlock か Operation Toenails 軍事イベントカードが含まれているか?
- E: 手札に制限なし軍事イベントカードでプレイ可能なものはあるか?
- F: 手札に制限付き軍事イベントカードでプレイ可能なものはあるか?
- G: 全ての軍事イベントカードの制限は、選択された目標への攻撃/占領を妨げるか?
- H: このターン、将来攻撃カード(FO)に指定するためのカードをすでに取り分けたか?
- I: CBI 防衛は実施済みか(AoD 序盤のみ)?
- J: 手札の残りは1枚だけか?
- K: 残っている唯一のカードはリアクションカードか?
- L: 中国戦線は、中国崩壊から2スペース以内か?
- M: 中国イベントはプレイ可能か?



先制攻撃 EC 戦略 (First Strike EC Strategy)
以下の優先順位で、いずれかのカードを選択する。
1. Operation Flintlock
2. Operation Toenails

制限なし軍事イベント EC 戦略 (Unrestricted Military Event EC Strategy)
基準: 最も高い兵站値のカードを選択する。もしボーナス付きのイベントがあれば、以下の順で選択。
1. Reinforcement Bonus
2. Other Bonus
3. No Bonus

制限付き軍事イベント EC 戦略 (Restricted Military Event EC Strategy)
基準: 最も高い兵站値のカードを選択する。同じ兵站値のカードが複数ある場合、攻撃ボーナスのあるものを優先にする。それ以外はランダムに選択。

イベント戦略 (Event Strategy)
使用可能なイベントカードを以下の優先順位で使用する。
1. War in Europe (ヨーロッパの戦争)
2. Replacements (補充)
3. End US ISR (米軍陸海軍競争終了)
4. Create Japan ISR (日本軍陸海軍競争)
5. Other (Random) (その他、ランダムに)

制限なし軍事イベント (Unrestricted Military Event)
活性化できるユニットに制限がなく、かつ戦闘ヘクスの制限もない軍事イベントカード。司令部の指定は考慮しない。

制限付き軍事イベント (Restricted Military Event)
活性化できるユニットに制限があるか、または戦闘ヘクスの制限がある軍事イベントカード。司令部の指定は考慮しない。

制限付き軍事イベント OC 戦略 (Restricted Event OC Strategy)
基準: 軍事イベントで軍事以外のイベントオプションがあるものでないかぎり、最も OC 値が高いカードを選択する。OC カードとして無作為に選択する。

非軍事イベント OC 戦略 (Non-Military Event OC Strategy)
基準: 最も OC 値が高いカードを選択する。

[1] カードを左から右に、以下の順で並べる:
軍事イベント、リアクションイベント、資源イベント、政治イベント。
手札の最後の2枚について、以下の順で最良のイベントを選択する:
Doolittle, Bataan, War in Europe, End US ISR, Start Japan ISR, 2nd War in Europe, Reaction。
それ以外については、ランダムに選択する。

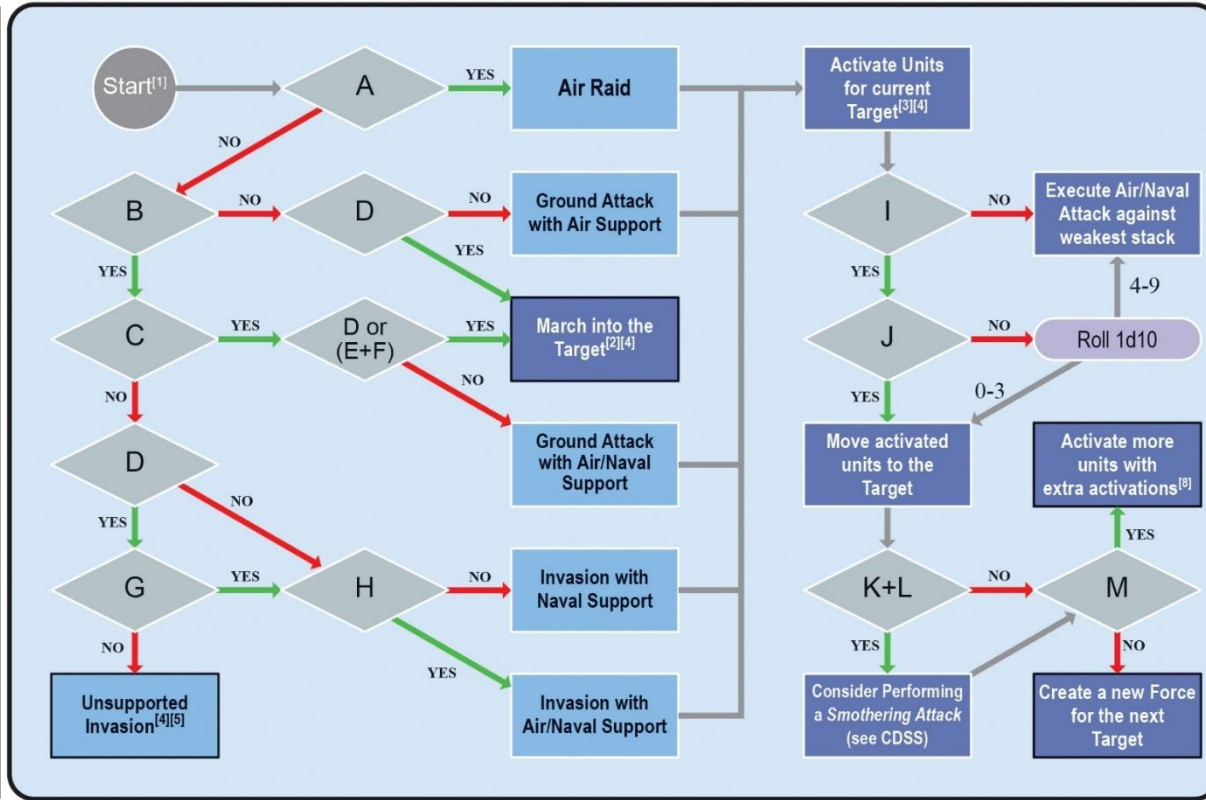
[2] この状況は、1943年か1944年キャンペーンにおける連合軍をエラスムスがプレイする時を想定したもので、それ以外の場合は無視すること。
[3] 攻撃フェイズの最初に実施したカードの並び替えて、一番左側のカードを選択する。

[4] Flintlock カードも Toenails カードも OC 値が不十分なためにユニットの移動力が不足していて適切に戦略を遂行できない場合は、D を Yes ではなく No としてチャートを利用する。

連合軍エラスムス 全フェイズ 戦力構成 (Task Force Composition)

条件リスト

- A: これは航空/海上戦闘か?
 B: 目標は沿岸または島嶼ヘクスか?
 C: 目標を陸上移動攻撃によって占領することができるか?
 D: 目標に敵ユニットがないか?
 E: 目標には敵海上ユニットだけしかないか?
 F: 自軍陸上ユニットは目標ヘクスに侵入して、すぐにそこを離れることができるか?
 G: 目標ヘクスは特別リアクションの対象となりえるか?
 H: 敵の航空/空母ユニットがこの目標ヘクスにリアクションすることは可能か?
 I: 支援戦力基準を満たすだけの活性化の余裕はあるか?
 J: 目標に対するダメージレベルはクリアできるか?
 K: 敵の海上または陸上ユニットはこの目標にリアクション可能か?
 L: これはEC攻撃か?
 M: これはリストにある最後の攻撃目標か?



航空攻撃 (Air Raid)
 戦力: 航空、海上、そして空母ユニット。
 ユニットを選ぶときは、できるだけ、敵の航空海上戦力以上の戦力を含むようにする。

航空支援付き陸上攻撃 (Ground Attack with Air Support)
 戦力: 陸上、航空、そして空母ユニット。(レンジ内)

航空/海上支援付き陸上攻撃 (Ground Attack with Air/Naval Support)
 戦力: 陸上、海上、航空、そして空母ユニット。

航空/海上支援付き侵攻 (Invasion with Air/Naval Support)
 戦力: 航空、海上、陸上ユニットによる強襲上陸、空母。

海上支援付き侵攻 (Invasion with Naval Support)
 戦力: 海上、陸上ユニットによる強襲上陸、空母。

支援なしの侵攻 (Unsupported Invasion)
 戦力: 陸上ユニットによる強襲上陸。

[1] AoD チャートで決定された目標ごとに、このチャートに基づき派遣戦力を決める。もしこれが OC 攻撃で既に戦闘ヘクスが 1 つ決まっているなら、敵ユニットがない目標についてのみ検討し、つぎに 2 カードコンビネーションで次の優先目標の近くに陸上、航空、海上ユニットの順で配置するように移動させることを検討する。

[2] 陸上ユニット 1 個をこのヘクスに陸上移動させる。もし敵海上ユニットが存在するなら、戦闘ヘクスを作らないために、陸上ユニットを目標から外に出すように移動継続させる。もし必要なら、この陸上ユニットはさらに陸上移動攻撃を続けて複数の目標を占領することに注意。

[3] 選択した戦略のための戦力構成にしたがい、レンジ内にいる最小限のユニットを、ダメージレベル基準を満たすように活性化する (もし基準を満たせない場合は、できるだけ多くのユニットを活性化する)。もし敵がリアクション可能ならば、目標に到達可能な敵のリアクション戦力を考慮して必要戦力を計算する。

陸上攻撃移動/強襲上陸ルール

陸上攻撃の計画は、こちらの陸上攻撃の結果が 1x で、敵の反撃が 2x であっても、最低 1 ステップの自軍陸上ユニットが生き残り、かつ目標ヘクスを占領[6][7]できるようにたてること。敵の強襲上陸と移動力が足りている隣接ヘクスからの移動リアクションを考慮に入れること。

ダメージレベル

目標ヘクスの敵戦力を壊滅させるのに必要な、投入火力と戦闘結果の積で得られるヒット数。ダメージレベル 1x とは、戦闘結果が 1x だった時に敵を壊滅させるだけの火力を必要とすることを示す。陸上戦闘については、陸上移動/強襲上陸ルールを参照。もし目標に特に指定されていなければ、陸上戦闘は 1x、航空/海上戦闘では 0.5x を用いる。

支援戦力基準

航空攻撃: なし。自動的に Yes
 陸上攻撃: 最低 1 個の航空または海上ユニット
 海上侵攻: 最低 1 個の海上ユニット
 航空/海上侵攻: 最低 1 個の航空と海上ユニット、または 1 個の空母ユニット

[4] インド以外の連合軍司令部ヘクスにいる陸上ユニットについては、1 個は活性化させずに、司令部の防衛にあてること。

[5] 陸上ユニット 1 個を活性化し、目標ヘクスにたいして強襲上陸を行う。ASP がなければ、この目標はスキップする。

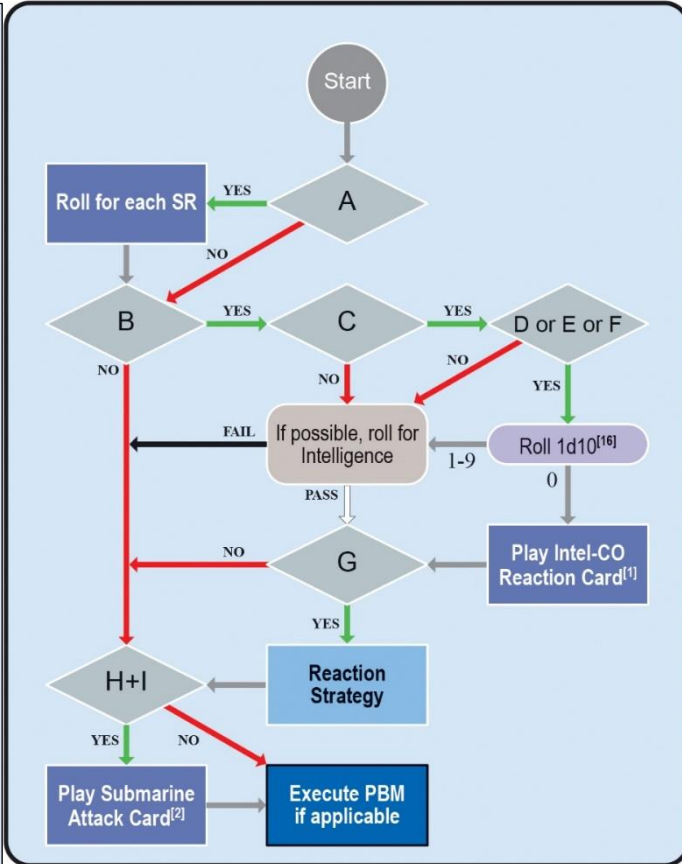
[6] ここで言う占領とは、上記の戦闘結果が出た時にも敵により多くのステップロスを与えるということである。つまりエラスムス (攻撃側) は 1x 以上の結果を得て、防御側は 2x 以下の結果を得るということを意味している。

[7] エラスムスが相手ユニットを退却させる場合は、退却ルールに則って、防御側の弱いユニットから強いユニットの順で退却を行う。

[8] リアクションが可能ならば、AoD チャートの優先度が一番高い目標に対して、海上ユニットと航空ユニットを交互に活性化させる。さもなければ、敵の航空ユニットを攻撃するためにこちらも航空ユニットを活性化する。次の優先目標は海上ユニットで、最後は陸上ユニット。

連合軍エラスムス 全フェイズ リアクション

- 条件リスト**
 A: 特別リアクション (SR) を行える可能性がある場所はあるか?
 B: 戦闘ヘクスは宣言されているか?
 C: 補給下の自軍司令部の指揮範囲内に戦闘ヘクスが存在するか?
 D: 諜報リアクションカードをプレイできるか?
 E: 反撃リアクションカードをプレイできるか?
 F: アンブッシュ (邀撃) カードを持っていて、邀撃基準を満たしているか?
 G: 少なくとも1箇所の戦闘ヘクスで、リアクション戦力基準を満たしているか?
 H: 潜水艦攻撃カードをプレイできるか?
 I: 潜水艦攻撃カードの特殊条件を満たす敵ユニットは存在するか?



- [1] 複数の選択肢があるなら、諜報(Intel)リアクション、反撃(CO)リアクション、邀撃(Ambush)リアクションの順でプレイする。
 [2] 目標に複数の選択肢があるなら、以下の順で攻撃する: CV, BB, CA, DD。クラス内に複数の選択肢があるなら、防御力が高いユニットを優先する。
 [3] 複数の戦闘ヘクスが候補にあるなら、リアクション戦略の優先順位に従い1カ所を選択する。
 [4] 2ステップの損害を与えられる時は、以下の順でクラスを選択する: CV, BB, CA, DD。クラス内に複数の選択肢があるなら、防御力が高いユニットを選択する。
 [5] 同じ優先度に複数の戦闘ヘクスがある

- なら、ランダムに選択する。
 [6] 優先度が最も高い戦闘ヘクスに対して、まずリアクション戦力基準を満たす戦力を選択する。次に2番目の戦闘ヘクスに対してこれを繰り返す。以下同様。
 [7] ある戦闘ヘクスに対してリアクション戦力基準を満たすことができない場合、それを飛ばして次の優先度の戦闘ヘクスに移る。
 [8] もし戦略的に必然となるPBM先が存在するならば、このチャートは無視して、そちらを優先すること。
 [9] リストにあるヘクスが全て連合軍AZOIを持っているならば、その優先度はスキップする。
 [10] 複数の航空基地が条件に該当するならば、複数の優先度を満たす基地を優先する。

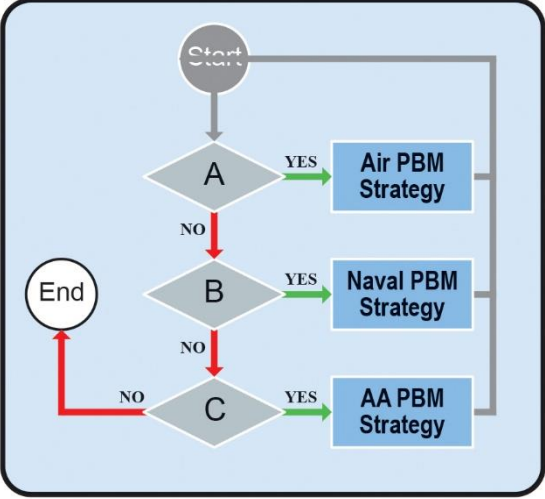
- リアクション戦略**
 以下の箇所を含む戦闘ヘクスに対して、この順にリアクションを行う。[5][6][7]
1. 連合軍司令部
 2. 資源ヘクス
 3. 港湾
 4. 航空基地
 5. その他

- リアクション戦力基準**
 以下を満たすように、最低限のユニットを活性化させる。
1. 敵航空/海上ユニットの火力と同数以上の航空/海上火力を持つ。
 2. 敵の航空/空母ユニットの数と同数以上の航空/空母ユニットを持つ。
 3. 1D10を振る。
 - 0-4: 陸上ユニットは、2.0xの結果で敵地上ユニットを破壊させることができる。
 - 5-9: 特に基準はなし。

- 邀撃 (アンブッシュ) 基準**
 カード#12: 日本軍は航空/海上戦闘[14]に空母(CVのみ)を1個以上参加させていて、連合軍はダメージレベル 1xでリアクションできる。
 カード#26: 日本軍が陸上ユニット[15]を参加させていて連合軍はダメージレベル 1xでリアクションできる、または、日本軍のカード#3 (辻大佐) に対するリアクションとして。

- [11] 1つの航空基地に1つの航空ユニットをPBMさせる。
 [12] 最も強力な航空ユニットを選択する。
 [13] 複数の資源ヘクスが該当するならば、まず最寄りの資源ヘクスを選択する。次のユニットはその次に近い資源ヘクスをAZOIに収めるようにPBM。
 [14] 日本軍正規空母が外から、またはヘクス内で攻撃を行っている戦闘ヘクス。
 [15] 航空海上戦闘の結果にかかわらず陸上戦闘が発生するのが確実な戦闘ヘクス。
 [16] リアクションカードがボーナスカードドロワーを持っているならば、ダイス目に-4の修正をする。アンブッシュカードなら-4修正。カード#12なら、戦闘に参加している日本軍正規空母1ユニットごとに-1。カード#26なら、戦闘に参加している日本陸軍1ステップごとに-1。

連合軍エラスムス 全フェイズ 戦闘後移動[8]



- 条件リスト**
 A: PBMを行う航空ユニットがいるか?
 B: PBMを行う海上ユニットがいるか?
 C: 強襲上陸に失敗してPBMを行う陸上ユニットがいるか?

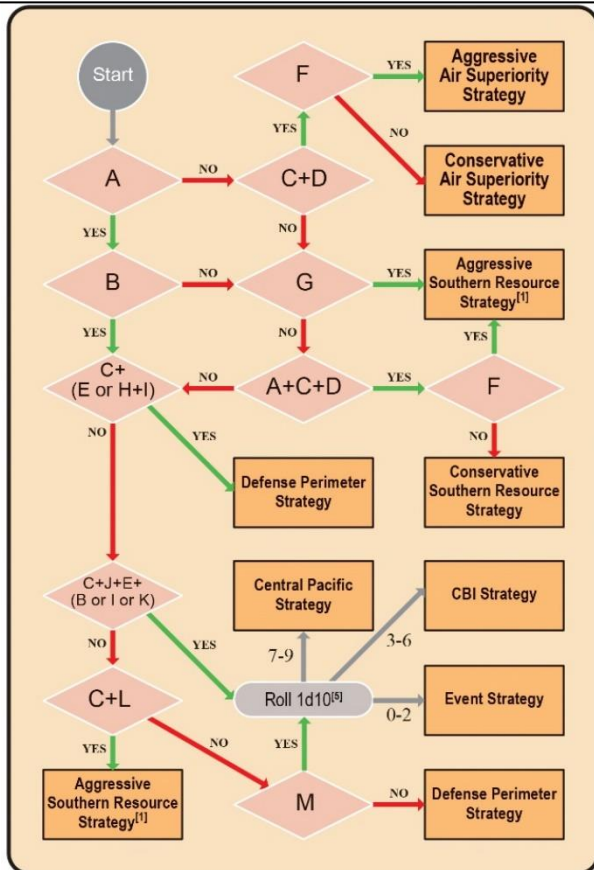
- 海上ユニット PBM 戦略**
 以下の優先順位で、海上ユニットを自軍港湾にPBMさせる。
 1. 海上ユニットとスタックしていない、移動範囲内の自軍司令部に。
 2. 陸上ユニットだけがいる自軍港湾に。
 3. 最寄りの自軍港湾に。

- 航空ユニット PBM 戦略**
 航空ユニットを、以下の優先順位でAZOIを投射できるように、自軍航空基地にPBMさせる。
 [9],[10],[11]
 1. AZOIを持たない連合軍司令部
 2. 日本軍の司令部[12]
 3. 日本軍のAZOI内にある連合軍港湾
 4. 日本軍のAZOI内にある連合軍航空基地
 5. 日本軍のAZOI内にある連合軍地上ユニット
 6. 最寄りの資源ヘクス (どちらの支配であれ) [13]

- 強襲上陸 PBM 戦略**
 強襲上陸に失敗した地上ユニットを以下の優先順位で自軍港湾にPBMさせる。
 1. 海上ユニットを含む港湾
 2. 最寄りの港湾

日本軍エラスムス 序盤 (Opening Phase) - 攻勢方面 (Axis of Determination)

- 条件リスト**
- A: フィリピンとマレーと蘭印の連合軍司令部は、全て補給切れか?
 - B: 蘭印降伏のための目標は全て占領済みか?
 - C: 日本軍はカードを3枚以上持っているか?
 - D: 日本支配の資源ヘクスは12カ所以下か?
 - E: 日本支配の資源ヘクスは13カ所以上か?
 - F: 兵站値評価は20以上か?
 - G: 今は第3ターンかそれ以降か?
 - H: 兵站値評価は19以下か?
 - I: 日本軍は蘭印の全ての港湾をAZOIに収めているか?
 - J: 日本軍はラバウルとガダルカナルを支配しているか?
 - K: 日本軍はニューギニアの6つの港湾のうち4カ所を支配するかAZOIに収めているか?
 - L: マレー、蘭印、フィリピンのいずれかは、降伏するまであと1ヘクスを残すのみか?
 - M: 絶対国防圏戦略の目標#1は達成されたか?



積極的航空優勢戦略 (Aggressive Air Superiority Strategy)
 1. 連合軍司令部を全て中立化
 2. 蘭印降伏
 3. マレー降伏

積極的南方資源戦略 (Aggressive Southern Resource Strategy)
 1. 蘭印降伏
 2. マレー降伏
 3. フィリピン降伏
 4. 1d10を振る[5]

CBI戦略
 1. ペルマ降伏
 2. 中国降伏

中部太平洋戦略 (Central Pacific Strategy)
 1. 北西ニューギニア
 2. アッツ/キスカ[2]
 3. マーシャル諸島防衛
 4. ミッドウェー[2]

消極的航空優勢戦略 (Conservative Air Superiority Strategy)
 1. 連合軍司令部を全て中立化
 2. 蘭印の中立化

オーストラリア委任統治領 (Australian Mandates)
 1. ラバウル (連合軍支配なら)
 2. ガダルカナル

ビルマ降伏
 1. ランゲーン
 2. マンダレー
 3. ラシオ
 4. ミートキーナ

中国降伏
 1. ラシオ
 2. 中国攻撃カード
 3. 中国イベント

消極的南方資源戦略 (Conservative Southern Resource Strategy) [1]
 1. 蘭印の中立化
 2. マレー降伏
 3. フィリピン降伏
 4. 1d10を振る[5]

絶対国防圏戦略 (Defensive Perimeter Strategy)
 1. オーストラリア委任統治領
 2. ニューギニア

イベント戦略[3]
 1. 連合軍のWiE値がプラスならWar in Europe、ゼロ以下ならFOQへ。
 2. 日本軍がISR (陸海軍競争) なら陸海軍競争終了、さもなければFOQへ。
 3. 米軍が陸海軍競争でないなら米軍陸海軍競争、さもなければFOQへ。
 4. 東京ローズをFOQへ。
 5. 補充イベントをFOQへ。
 6. 天候カードをFOQへ。
 7. イベントとして東条の辞任を使えば米軍政治動向がゼロになるなら東条イベント、さもなければ1OCとしてプレイ。
 8. その他: FOQにカードがなければ、なにかをセット。

マーシャル諸島防衛
 1. ウェーク島
 2. タラワ

蘭印中立化
 1. ジョロ[4]
 2. マカッサル[4]
 3. テロクベトン (Telokbetoeng)[4]
 4. バンジエルマシン[4]

蘭印降伏
 1. バリクパバン、タラカン
 2. バタビア (ジャワ島に他の日本軍陸上ユニットが存在しなければ) [6]
 3. チラチャップ、スラバヤ
 4. バンカ、パレンバン、メダン

マレー降伏
 1. クアンタン
 2. シンガポール

ニューギニア
 1. ホランジア
 2. ラエ
 3. プナ
 4. ビアク
 5. ボーゲルコップ
 6. ウェーク
 7. ギリギリ
 8. ポートモレスビー

連合軍司令部の中立化[7]
 1. フィリピン(0.25x)
 2. シンガポール(0.5x)
 3. ABDA(0.5x)

北西ニューギニア
 1. サロン
 2. ボーゲルコップ
 3. ビアク

フィリピン降伏
 1. マニラ
 2. ダバオ

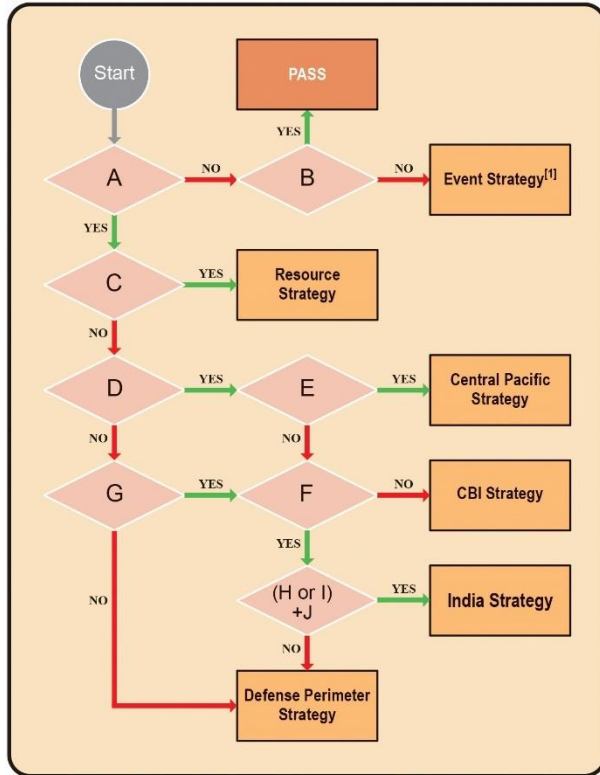
[1] ユニットを活性化して移動させることで連合軍司令部が補給下にならないように、注意すること。
 [2] 目標ヘクスでの補給切れ損耗に耐えることができる陸上ユニット1個により強襲上陸を行う。
 [3] 状況が許すなら、リストの順にイベントをプレイする。
 [4] できるかぎり、航空ユニット1個を戦闘後移動させる。航空ユニットが使えなければ、空母1個を戦闘後移動。
 [5] もし連合軍のWiE値がプラスで、手札にWiEカードがあるなら、ダイスを振らずにイベント戦略。
 [6] バタビアがすでに占領されているなら、陸軍ユニット3ステップまで増援する。さもなければ、無視する。
 [7] 連合軍司令部のAZOIを維持している航空ユニットを除去できるだけの十分な戦力で、航空/海上戦闘を行う。戦力の計算には、指定されたダメージレベルを使用する。必要ならば、敵司令部を戦闘後移動でAZOIに収められるように、航空基地1個も占領すること。

日本軍エラスムス 中盤 (Midgame Phase) - 攻勢方面 (Axis of Determination)

マレー、DEI、フィリピンが全て降伏しているか、第4ターン以降である場合に限って、このチャートを使用すること。さもなければ序盤チャートを使用

条件リスト

- A: 日本軍はカードを3枚以上持っているか?
- B: 日本軍はパスを行うことができるか?
- C: 日本支配の資源ヘクスは12カ所以下か?
- D: 兵站値評価は20以上か?
- E: アメリカ政治動向は3以下か?
- F: ビルマは降伏しているか?
- G: 兵站値評価は15以上か?
- H: Gandhiカードは使用可能か?
- I: 日本軍はビルマ/北部インドにおいて、連合軍よりも多くの正規陸軍ステップを持っているか?
- J: 兵站値評価は18以上か?



CBI 戦略

1. ビルマ降伏
2. 中国降伏
3. 港湾に増援
4. インド降伏
5. イベント戦略

中部太平洋戦略 (Central Pacific Strategy)

1. アッツ/キスカ [2]
2. ウェーク島
3. ミッドウェー
4. 米艦隊攻撃

絶対国防圏戦略 (Defensive Perimeter Strategy)

1. 南太平洋側面
2. 中国降伏
3. 港湾に増援
4. CBI 戦略

イベント戦略 (Event Strategy) [1]

1. 連合軍の WiE 値がプラスなら War in Europe、ゼロ以下なら FOQ へ。
2. 日本軍が ISR (陸海軍競争) なら陸海軍競争終了、さもなければ FOQ へ。
3. 米軍が陸海軍競争でないなら米軍陸海軍競争、さもなければ FOQ へ。
4. 東京ローズを FOQ へ。
5. 補充イベントを FOQ へ。
6. 天候カードを FOQ へ。
7. イベントとして東条の辞任を使えば米軍政治動向がゼロになるなら東条イベント、さもなければ LOC としてプレイ。
8. その他: FOQ にカードがなければ、なにかをセット。

インド戦略

1. インド降伏
2. 中国降伏
3. 港湾に増援

資源戦略

1. 資源ヘクスの占領
2. ニューギニア降伏
3. ビルマ降伏
4. 中国降伏
5. 港湾に増援

ビルマ降伏

1. ラングーン
2. マンダレー
3. ラシオ
4. ミートキーナ

中国降伏

1. ラシオ
2. 中国攻撃カード
3. 中国イベント

インド降伏

1. アキャブ
2. インパール
3. デイマースール
4. ジャラート
5. レド
6. ダッカ

ニューギニア降伏

1. ビアク
2. ボーゲルコップ
3. ホランジア
4. ラエ
5. プナ
6. ウェワク
7. ギリギリ
8. ポートモレスビー

港湾に増援 [5]

1. トラック
2. ラバウル
3. サイパン
4. ダバオ
5. サイゴン
6. エニウエトク
7. クウェゼリン
8. パラオ諸島
9. チモール
10. ケンダリー
11. スラバヤ
12. バリクパパン
13. タラカン
14. ラングーン
15. マンダレー
16. ラシオ

資源地帯の占領 [3]

1. ソウル
2. マニラ
3. クアンタン
4. 全ての蘭印の資源ヘクス
5. ボーゲルコップ
6. ラングーン

南太平洋側面 [4]

1. ホランジア
2. ラエ
3. プナ
4. ウェワク
5. ブイン

正規陸軍ステップ

防御力が12以上の陸上ユニットだけの総ステップ数のこと

[1] 状況が許すなら、リストの順にイベントをプレイする。

[2] 目標ヘクスでの補給切れ損耗に耐えることができる陸上ユニット1個により強襲上陸を行う。

[3] 13箇所到達するまで、できるだけ多くの資源ヘクスを占領する。リストの優先順位にこだわらず、占領が最も容易な目標から次の順にしたがい攻撃を行う。1. 敵ユニットがない場所、2. 敵の航空/海上ユニットしかいない場所、3. 敵地上ユニットが守っている場所 (敵地上ユニットの戦力が少ない場所を先に)。複数が同時に候補となる場合、リストの優先順位に従う。

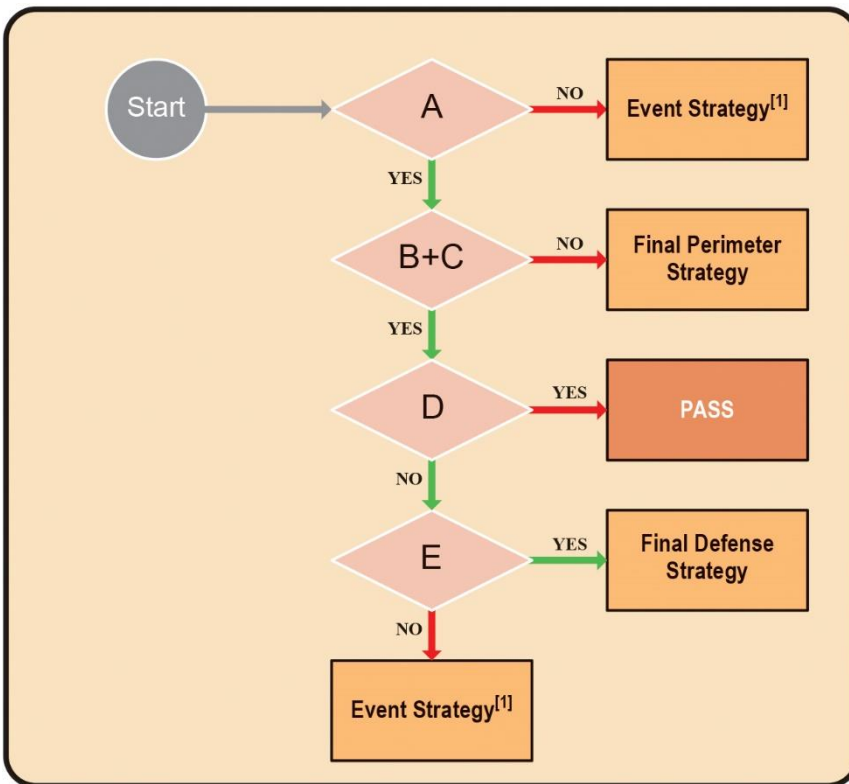
[4] できるかぎり、目標地点を AZOI に収めるようにする。もしある地点を AZOI に入れるのが不可能であれば、リストの優先順位に従って次の目標地点を AZOI で覆う。

[5] リスト上の地点に、最低1ステップの陸上ユニットか航空ユニットを配置する。どちらかを選択する時は、航空ユニットを優先する。可能であれば、陸上と航空と両方を配置。

日本軍エラスムス 終盤 (Endgame Phase) - 攻勢方面 (Axis of Determination)

連合軍が東京から 8 ヘクス以内の港湾を支配している場合に限って、このチャートを使用すること。さもなければ中盤チャートを使用

- 条件リスト**
- A: 日本軍はカードを 3 枚以上持っているか?
 - B: 東京から 8 ヘクス以内で中国以外の全ての港湾は、陸上ユニットで防衛されているか? [2]
 - C: 東京から 5 ヘクス以内で中国以外の (港湾を持たない) 航空基地は、全て陸上ユニットで防衛されているか? [2]
 - D: 日本軍はパスをすることができるか?
 - E: 連合軍の陸上ユニットが本州にいるか?



イベント戦略 (Event Strategy) [1]

1. 資源イベント [3]
2. 米軍陸海軍競争 (まだならば)
3. 日本軍陸海軍競争終了 (あれば)
4. 東京 ローズ
5. 東条の辞任 (強制的イベント)
6. もし最終ターンでないなら、天候カードを将来攻撃カード (FOQ) へ
7. その他: FOQ にカードがないならば、カード 1 枚をセット

航空基地に地上軍配置 [2]

1. 硫黄島
2. 京都

港湾に地上軍配置 [2]

1. 沖縄
2. ソウル
3. 釜山
4. 台南
5. サイパン/テニアン

本土決戦戦略 (Final Defense Strategy)

1. 陸上ユニットの集結 [4]
2. 航空/海上支援 [5]
3. 万歳突撃 [6] [7] [8]

本土の港湾に地上軍配置 [2]

1. 佐世保
2. 呉
3. 東京
4. 大阪
5. 名古屋
6. 大湊
7. 函館

最終防衛線戦略 (Final Perimeter Strategy)

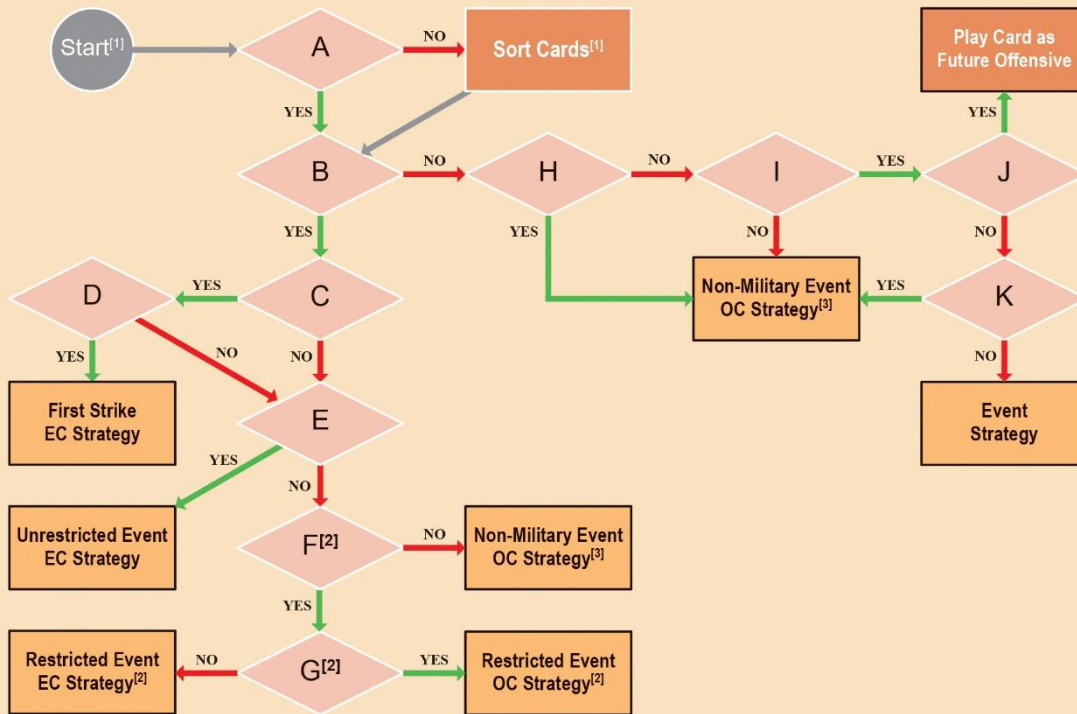
1. 港湾に地上軍配置
2. 航空基地に地上軍配置
3. 本土の港湾に地上軍配置

- [1] 状況が許すなら、リストの順に従ってイベントをプレイする。第 12 ターンには FO にカードセットはしないこと。
- [2] 地上軍配置を考慮するのは日本支配のヘクスのみ。
- [3] 全ての航空/海上ユニットを本州に配置する。航空ユニットは、本州の日本軍司令部から日本支配の資源ヘクスまでの連絡線をできるだけ維持できるように配置すること。
- [4] 日本軍地上ユニットを、本州に上陸した連合軍地上ユニットの全隣接ヘクスが埋まるように移動させる。
- [5] 自軍地上ユニットがいる本州の全ヘクスに、できるかぎり航空か海上ユニット 1 個ずつを配置するよう試みる。
- [6] 本州の連合軍地上ユニットの隣接ヘクスが全て日本軍地上ユニットで占められているなら、できる限り多数の地上ユニットで攻撃を行う。選択の余地があるならば、最も強力なユニットから先に使用する。
- [7] 全ての本州の戦闘ヘクスに、航空/海上ユニット 1 個を送り、支援を行うように試みる。
- [8] 最後の 1 地上ステップまで戦う。

日本軍エラスムス 全フェイズ カード選択

条件リスト

A: この攻撃フェイズで他のカードはプレイされたか？
 B: 手札には3枚以上のカードがあるか？
 C: これはこのゲームで一番最初にプレイされるカードか？
 D: 手札に Operation I-Go か 2nd Operational Phase 軍事イベントカードが含まれているか？
 E: 手札に**制限なし軍事イベントカード**でプレイ可能なものはあるか？
 F: 手札に**制限付き軍事イベントカード**でプレイ可能なものはあるか？
 G: 全ての軍事イベントカードの制限は、選択された目標への攻撃/占領を妨げるか？
 H: このターン、将来攻撃カード(FO)に指定するためのカードをすでに取り分けたか？
 I: DEI 目標はすでに達成されたか？(AoD の序盤 Opening Phase のみ)
 J: 手札の残りは 1 枚だけか？
 K: 残っている唯一のカードはリアクションカードか？



先制攻撃 EC 戦略 (First Strike EC Strategy)
 以下の優先順位で、いずれかのカードを選択する。
 1. Operation I-Go
 2. 2nd Operational Phase

制限なし軍事イベント EC 戦略 (Unrestricted Military Event EC Strategy)
基準: 最も高い兵站値のカードを選択する。もしボーナス付きのイベントがあれば、以下の順で選択。
 1. Paratrooper Bonus
 2. Non-Paratrooper Bonus
 3. No Bonus

制限付き軍事イベント EC 戦略 (Restricted Military Event EC Strategy)
基準: 最も高い兵站値のカードを選択する。同じ兵站値のカードが複数ある場合、攻撃ボーナスのあるものを優先にする。それ以外はランダムに選択。

イベント戦略 (Event Strategy)
 使用可能なイベントカードを以下の優先順位で使用
 1. War in Europe (ヨーロッパの戦争)
 2. Replacements (補充)
 3. End Japanese ISR (日本軍陸海軍競争終了)
 4. Create US ISR (米軍陸海軍競争)
 5. Other (Random) (その他、ランダムに)

非軍事イベント OC 戦略 (Non-Military Event OC Strategy)
基準: 最も OC 値が高いカードを選択する。

制限付き軍事イベント OC 戦略 (Restricted Event OC Strategy)
基準: 軍事イベントで軍事以外のイベントオプションがあるものでないかぎり、最も OC 値が高いカードを選択する。OC カードとして無作為に選択する。

制限なし軍事イベント (Unrestricted Military Event)

活性化できるユニットに制限がなく、かつ戦闘ヘクスの制限もない軍事イベントカード。司令部の指定は考慮しない。

制限付き軍事イベント (Restricted Military Event)

活性化できるユニットに制限があるか、または戦闘ヘクスの制限がある軍事イベントカード。司令部の指定は考慮しない。

[1] カードを左から右に、以下の順で並べる:
 軍事イベント、リアクションイベント、資源イベント、政治イベント。
 手札の最後の 2 枚について、以下の順で最良のイベントを選択する:
 Tokyo Rose, Tojo, War in Europe, End Japan Inter-Service Rivalry, Start US Inter-Service Rivalry, Replacements, Weather Reaction.
 それ以外については、ランダムに選択する。

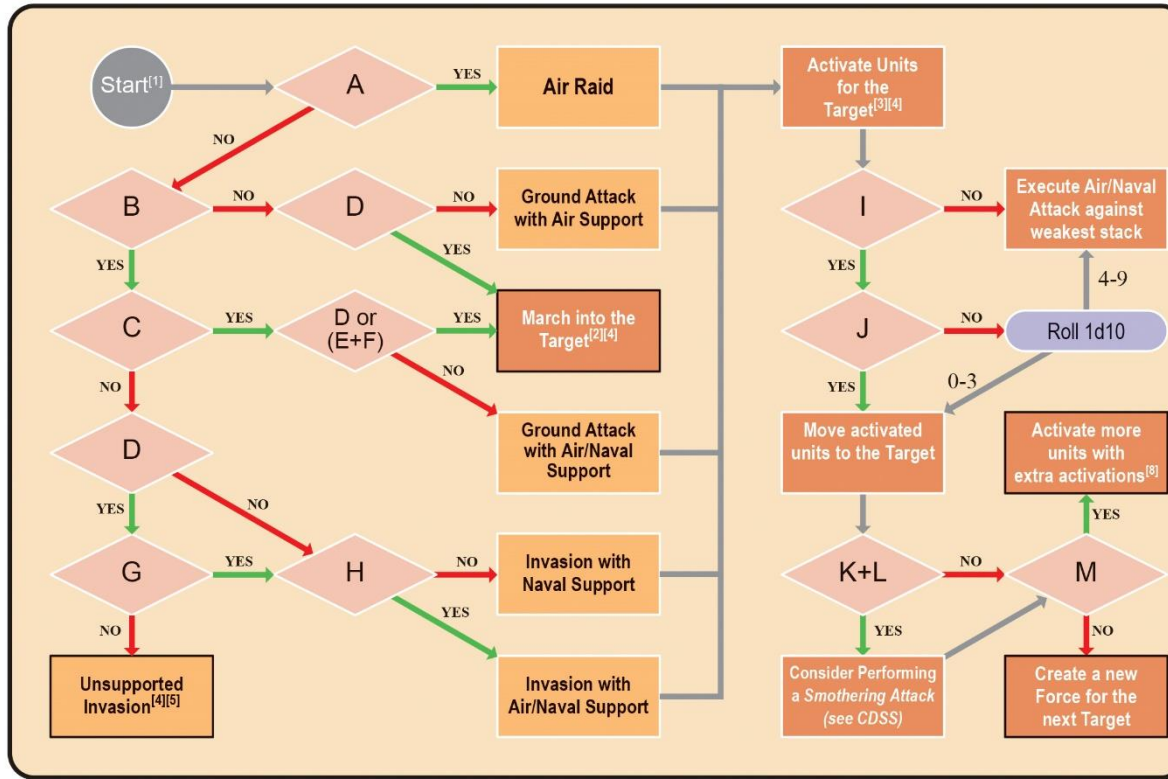
[2] エラスムスがまだ AoD の序盤で、選択した戦略が Central Pacific か Defensive Perimeter の場合か、これが目標を達成できる唯一の残された軍事イベントでないかぎり、このカード選択で Operation MI を選んではいけない。

[3] 攻撃フェイズの最初に実施したカードの並び替えで、一番左側のカードを選択する。

日本軍エラスムス 全フェイズ 戦力構成 (Task Force Composition)

条件リスト

- A: これは航空/海上戦闘か?
- B: 目標は沿岸または島嶼ヘクスか?
- C: 目標を陸上移動攻撃によって占領することができるか?
- D: 目標に敵ユニットがないか?
- E: 目標には敵海上ユニットだけしかないか?
- F: 自軍陸上ユニットは目標ヘクスに侵入して、すぐにそこを離れることができるか?
- G: 目標ヘクスは特別リアクションの対象となりえるか?
- H: 敵の航空/空母ユニットがこの目標ヘクスにリアクションすることは可能か?
- I: 支援戦力基準を満たすだけの活性化の余裕はあるか?
- J: 目標に対するダメージレベルはクリアできるか?
- K: 敵の海上または陸上ユニットはこの目標にリアクション可能か?
- L: これはEC攻撃か?
- M: これはリストにある最後の攻撃目標か?



航空攻撃 (Air Raid)
戦力: 航空、海上、そして空母ユニット。
ユニットを選ぶときは、できるだけ、敵の航空海上戦力以上の戦力を含むようにする。

航空支援付き陸上攻撃 (Ground Attack with Air Support)
戦力: 陸上、航空、そして空母ユニット。(レンジ内)

航空/海上支援付き陸上攻撃 (Ground Attack with Air/Naval Support)
戦力: 陸上、海上、航空、そして空母ユニット。

航空/海上支援付き侵襲 (Invasion with Air/Naval Support)
戦力: 航空、海上、陸上ユニットによる強襲上陸、空母。

海上支援付き侵襲 (Invasion with Naval Support)
戦力: 海上、陸上ユニットによる強襲上陸、空母。

支援なしの侵襲 (Unsupported Invasion)
戦力: 陸上ユニットによる強襲上陸。

- [1] AoD チャートで決定された目標ごとに、このチャートに基づき派遣戦力を決める。もしこれが OC 攻撃で既に戦闘ヘクスが1つ決まっているなら、敵ユニットがない目標についてのみ検討し、つぎに2カードコンビネーションで次の優先目標の近くに陸上、航空、海上ユニットの順で配置するように移動させることを検討する。
- [2] 陸上ユニット1個をこのヘクスに陸上移動させる。もし敵海上ユニットが存在するなら、戦闘ヘクスを作らないために、陸上ユニットを目標から外に出すように移動継続させる。もし必要なら、この陸上ユニットはさらに陸上移動攻撃を続けて複数の目標を占領できることに注意。
- [3] 選択した戦略のための戦力構成にしたがい、レンジ内にいる最小限のユニットを、ダメージレベル基準を満たすように活性化する (もし基準を満たさない場合は、できるだけ多くのユニットを活性化する)。もし敵がリアクション可能ならば、目標に到達可能な敵のリアクション戦力を考慮して必要戦力を計算する。
- [4] 日本本土以外の日本軍司令部ヘクスにいる陸上ユニットについては、1個は活性化させずに、司令部の防衛にあてること。

陸上攻撃移動/強襲上陸ルール
陸上攻撃の計画は、こちらの陸上攻撃の結果が1xで、敵の反撃が2xであっても、最低1ステップの自軍陸上ユニットが生き残り、かつ目標ヘクスを占領[6][7]できるようにたてること。敵の強襲上陸と移動力が足りている隣接ヘクスからの移動リアクションを考慮に入れること。

ダメージレベル
目標ヘクスの敵戦力を壊滅させるのに必要な、投入火力と戦闘結果の積で得られるヒット数。ダメージレベル1xとは、戦闘結果が1xだった時に敵を壊滅させられるだけの火力を必要とすることを示す。陸上戦闘については、陸上移動/強襲上陸ルールを参照。もし目標に特に指定されていなければ、陸上戦闘は1x、航空/海上戦闘では0.5xを用いる。

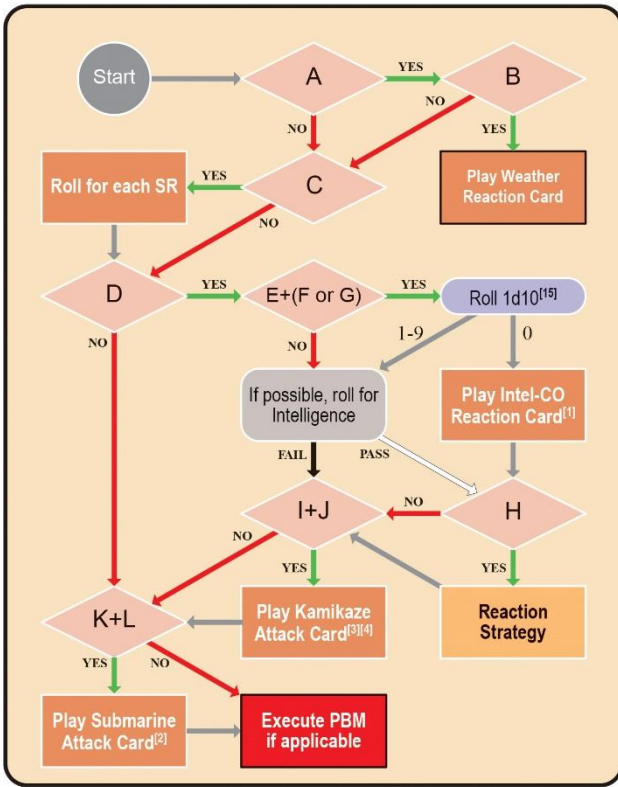
支援戦力基準
航空攻撃: なし。自動的に Yes
陸上攻撃: 最低1個の航空または海上ユニット
海上侵襲: 最低1個の海上ユニット
航空/海上侵襲: 最低1個の航空と海上ユニット、または1個の空母ユニット

- [5] 陸上ユニット1個を活性化し、目標ヘクスにたいして強襲上陸を行う。可能であれば、組織的の海軍ユニット輸送を使用し、必要な海上ユニットも活性化する。組織的の海上輸送ができないなら、ASPを使用する。ASPがなければ、この目標はスキップする。
- [6] ここで言う占領とは、上記の戦闘結果が出た時にも敵により多くのステップロスを与えるということである。つまりエラスムス (攻撃側) は1x以上の結果を得て、防御側は2x以下の結果を得るということを意味している。

- [7] エラスムスが相手ユニットを退却させる場合は、退却ルールに則って、防御側の弱いユニットから強いユニットの順で退却を行う。
- [8] リアクションが可能ならば、AoD チャートの優先度が一番高い目標に対して、海上ユニットと航空ユニットを交互に活性化させる。さもなければ、敵の航空ユニットを攻撃するためにこちらも航空ユニットを活性化させる。次の優先目標は海上ユニットで、最後が陸上ユニット。

日本軍エラスムス 全フェイズ リアクション

- 条件リスト**
- A: 天候カードは使えるか?
 - B: 天候カード使用基準を満たしているか?
 - C: 特別リアクション(SR)を行っている場所があるか?
 - D: 戦闘ヘクスが宣言されているか?
 - E: 補給下にある司令部1つの指揮範囲内に戦闘ヘクスがあるか?
 - F: JN-25 リアクションカードは使用可能か? [8]
 - G: 反撃リアクションカードは使用可能か? [8]
 - H: 少なくとも1カ所の戦闘ヘクスでリアクション戦力基準を満たすことは可能か?
 - I: 蘭印降伏と防衛圏戦略の目標(オーストラリア委任統治領とニューギニア)は達成されたか?(序盤のみ)
 - J: 神風リアクションカードを持っていて、神風攻撃基準を満たしているか? [8]
 - K: 潜水艦攻撃カードを使用可能か? [8]
 - L: 潜水艦攻撃の使用条件を満たす敵ユニットが存在するか?



- [1] 選択肢があるならば、反撃リアクションカードの前に JN-25 諜報カードを使用する。
- [2] 複数の敵海上ユニットが選べるならば、以下のクラス優先順位で攻撃する: CV, BB, CA, DD。同一クラス内に複数の選択肢があるならば、防御力が一番高いユニットを攻撃する。
- [3] 複数の戦闘ヘクスが候補にあるならば、リアクション戦略にあるリストの優先順位で選択する。
- [4] 2ステップのダメージを与えられる場合、クラス優先順位は以下の通り: CV, BB, CA, DD。そのクラスの中で、防御力が一番高いユニットにダメージを与える。
- [5] 優先順位が同じ戦闘ヘクスが複数ある場合は、ランダムに選択すること。
- [6] まず最優先度のヘクスについてリアクション戦力基準を満たすようにする。次の優先度のヘクスに対して、また戦力基準を満たす。以下同様。

- [7] ある戦闘ヘクスに対してリアクション戦力基準を満たすことができない場合、次の優先度の戦闘ヘクスへのリアクションについて検討する。以下同様。
- [8] 「使用可能」とは、手札に該当カードを持っているだけに留まらず、この攻撃フェイズでボーナスカードドロウの上限である3枚にまだ達していないことも含む。
- [9] もし戦略的に必然となる PBM 先が存在するならば、このチャートは無視して、そちらを優先すること。
- [10] リストにあるヘクスが全て日本軍 AZOI を持っているならば、その優先度はスキップする。
- [11] 複数の航空基地が条件に該当するならば、複数の優先度を満たす基地を優先する。
- [12] 1つの航空基地に1つの航空ユニットを PBM させる。
- [13] 最も強力な航空ユニットを選択する。

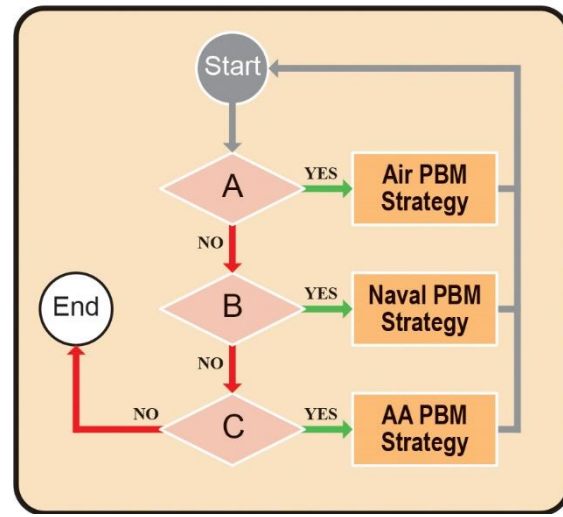
- リアクション戦略**
以下を含む戦闘ヘクスに対して、優先順位に従いリアクションを行う。
1. 日本軍司令部
 2. 資源ヘクス
 3. 港湾
 4. 航空基地
 5. その他

- リアクション戦力基準**
以下を満たすように、最低限のユニットを活性化させる。
1. 敵航空/海上ユニットの火力と同数以上の航空/海上火力を持つ。
 2. 敵の航空/空母ユニットの数と同数以上の航空/空母ユニットを持つ。
 3. 1D10を振る。
0-4: 陸上ユニットは、2.0xの結果で敵地上ユニットを壊滅させることができる。
5-9: 特に基準はなし。

- 神風攻撃基準**
- 神風攻撃を使用可能な戦闘ヘクスが存在するとして、以下の条件を満たすならプレイする。
1. 1隻以上の連合軍 BB または CV が損害を受ける可能性がある。
 2. 戦前ユニットではない航空ユニットがいて、1ステップを失うことが可能である。

- [14] 複数の資源ヘクスが該当するならば、まず最寄りの資源ヘクスを選択する。次のユニットはその次に近い資源ヘクスを AZOI に収めるように PBM。
- [15] リアクションカードがボーナスカードドロウを持っているならば、ダイス目に-4の修正をする。

日本軍エラスムス 全フェイズ 戦闘後移動[9]



- 条件リスト**
- A: PBMを行う航空ユニットがいるか?
 - B: PBMを行う海上ユニットがいるか?
 - C: 強襲上陸に失敗してPBMを行う陸上ユニットがいるか?

- 航空ユニット PBM 戦略**
航空ユニットを、以下の優先順位で AZOI を投射できるように、自軍航空基地に PBM させる。[9],[10],[11]
1. 日本本土以外の、AZOI を持たない日本軍司令部
 2. 連合軍の司令部[13]
 3. 連合軍の AZOI 内にある日本軍港湾
 4. 連合軍の AZOI 内にある日本軍航空基地
 5. 連合軍の AZOI 内にある日本軍地上ユニット
 6. 最寄りの資源ヘクス(どちらの支配であれ) [14]

- 海上ユニット PBM 戦略**
以下の優先順位で、海上ユニットを自軍港湾に PBM させる。
1. South Sea HQ が海上ユニットとスタックしておらず、移動範囲内にあるならば、そこに。
 2. 陸上ユニットだけがある自軍港湾に。
 3. 最寄りの自軍港湾に。

- 強襲上陸 PBM 戦略**
強襲上陸に失敗した地上ユニットを以下の優先順位で自軍港湾に PBM させる。
1. 海上ユニットを含む港湾
 2. 最寄りの港湾

- 天候カード使用基準**
1D10を振る。出目が活性化された連合軍ユニット数x2未満であれば、カードをプレイする。
- もし連合軍のカードが奇襲の場合、出目に-2する。