

イントロダクション

この CDSS (カードドリブンソリティアシステム) の目的は、プレイヤーに EotS の戦略の基本を教え、素晴らしいソロプレイの機会を提供することにある。このルールの中では、ノンプレイヤー (仮想対戦相手) のことをエラスムスと呼ぶことにする。この名は SF のデュン砂の惑星シリーズに登場する邪悪な感情を持ったロボットから借用したものだ。エラスムスの目的はあなたを打ち負かすことである。だが、彼はたいへん傲慢なロボットなので、彼の戦略的思考は常にあなたに明らかにされている。これはあなたにとって大きな利点ではあるが、それでも十分に楽しめるソロプレイをあなたに提供できることと思う。

しかし、手札にあるカードの組み合わせと、マップ上のユニットの位置の組み合わせは、事実上無限であるということを中心に覚えてほしい。これは、ゲームを繰り返しプレイする上では嬉しいことだが、ゲームロジックを示すフローチャートを作る上では大変なことである。だから、もしフローチャートがその時のゲーム状況に即した論理的な行動を示さないと考えた時は、あなたの常識を優先させて、プレイを続けてほしい。

全体の流れ

ゲーム開始時に、あなたがプレイする陣営を決め、反対側をエラスムスに担当させる。各ターン、あなたは両方の陣営のカードを引く。エラスムスの手番時、フローチャートを見て CDSS のロジックを決定する。あなたの手番の時は、通常通りプレイを行う。どちらの時も、ゲームのルールは全て適用される。CDSS のチャートは、ルールに反することを示すようには指示しない。

エラスムスを相手とするプレイの方法

エラスムスを相手にするゲームは全て 1942 年キャンペーンであり、第 2 ターンから開始される。ルール 17.2 に従いユニットのセットアップを行い、連合軍の緊急海上移動を任意に行う。もし移動先が決められないなら、次のようにするとよい。

- ・ US DD Asia は、Batavia(2018)
- ・ US [CA Asia] は、Biak(3319)
- ・ Dutch CL は Soerabaja(2220)
- ・ Australia CA Kent は Gili-Gili(4024)
- ・ British CA Exeter は Dacca(1905)

もしあなたが 1941 年キャンペーンをやりたいなら、Operation Z をプレイして、その後、日本の空母 3 ユニットと BB Hiei を東京(3706)に戦闘後移動 (PBM) させる。次に、IAI カードをプレイし、第 2 ターンからエラスムスに相手陣営を担当させること。

もう一つの方法としては、あなたが日本軍プレイヤーとしてエラスムスの連合軍相手にゲームを始め、あなたが日本軍の攻勢が終わったと感じたところで陣営をスイッチするというやり方もある。そこからはあなたが連合軍となって中盤から終盤の攻勢を行い、エラスムスに日本軍を担当させるのである。

キーコンセプト

CDSS チャート

CDSS には日本軍と連合軍の 2 つのチャートセットが含まれている。一つのセットは、3 ページの Axis of Determination (AoD: 攻勢方面)、1 ページの Card Selection (カード選択)、1 ページの Task Force Composition (戦力構成)、1 ページの Reaction and PBM (リアクションと戦闘後移動) からなっている。

攻勢方面 (Axis of Determination)

Axis of Determination (AoD) フローチャートは、エラスムスのカードプレイにおける戦略目標決定 (オレンジ/ブルー) に使われる。また、一部の戦略目標ボックスは、具体的な攻撃目標のリスト (イエロー/ライトブルー) で目標の優先順位を表わしている。



CDSS はチェスのように、ゲームを序盤、中盤、終盤に分けてプレイする。そのため、AoD にはそれぞれの盤面に対応するチャートが用意さ

れている。

日本軍のエラスムスは、AoD の Opening Phase シートを用いてゲームを開始し、前のターンの国家状態セグメントでマレーと蘭印とフィリピンが降伏したら、または第 4 ターンになったら、Midgame Phase に移行する。そして、連合軍が東京から 8 ヘクス以内の港湾を占領したら、直ちに (ターン途中でも) Endgame Phase に移行する。

連合軍は、Opening Phase シートでゲームを開始し、第 4 ターンが始まったら (サイパンがまだ連合軍に占領されていなければ) Midgame Phase に変更する。そして、第 9 ターンになるか、あるいは連合軍がサイパンを占領したら Endgame Phase に変更する。

エラスムスがどちらの陣営をプレイしているにしても、盤上の状況によっては、あなたはターン途中で Midgame と Endgame を行ったり来たりする可能性がある。これは意図的なデザインである (訳注: 例として東京から 8 ヘクスの台南 (2909) を連合軍が占領し、それを日本軍が取り返した場合など)

カード選択 (Card selection)

このシートは、攻勢方面 (Axis of Determination) シートで決定した戦略を実行する上で、エラスムスがどのカードを使用するのかを決めるために使われる。

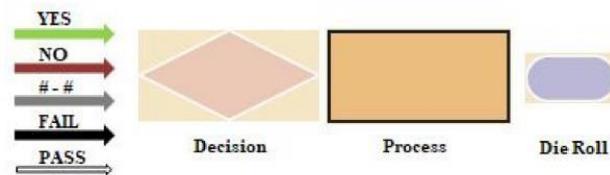
戦力構成 (Task Force Composition)

上記の 2 枚のシートにより戦略と攻撃目標が決まり、使うカードが決まったら、このシートを用いてユニットを活性化し移動させ、目標を達成させる。

リアクション/戦闘後移動 (Reaction/Post Battle Movement (PBM))

このシートを使って、エラスムスは相手の手番の時のリアクションのやり方を決める。また、いずれの手番であっても戦闘後移動を行う時には、PBM の部分のチャートを使用する。

シンボルとチャートコード



CDSS はフローチャートの中で上記のようなシンボルを使用する。

菱形の Decision ボックスの中には 1 つ以上のアルファベットが記載されており、それは左側にある List of Conditions (条件リスト) に対応している。濃い色の長方形のボックスはパスやカード並び替えなどのアクションを表わし、薄い色の長方形は、右側にある目標 (Objective) ボックスに対応している。

略語リスト

- []: ユニットが損耗していることを示す
- #x: ダメージレベル (後述)
- AA: 強襲上陸 (Amphibious Assault)
- ASP: 強襲上陸ポイント (Amphibious Shipping Point)
- AZOL: 航空影響ゾーン (Aircraft Zone of Influence)
- CBI: 中国ビルマインド戦線 (China-Burma-India)
- CF: 攻撃力 (Combat Factor)
- CW: イギリス連邦 (Commonwealth)
- DEI: 蘭印 (Dutch East Indies)
- FOQ: 将来攻撃カード (Future Offensives Queue)
- ISR: 陸海軍競争 (Inter Service Rivalry)
- OOS: 補給切れ (Out of Supply)
- PBM: 戦闘後移動 (Post Battle Movement)
- PoW: 戦争の進展 (Progress of the War)
- PW: アメリカ政治動向 (Political Will)
- SR: 特別リアクション (Special Reaction)
- WiE: ヨーロッパの戦争 (War in Europe)

論理記号

長方形の Decision ボックスの中には、複数のアルファベットが数式で記載されているものがある。これらは、通常の算数計算と同じ優先順位を持っている (カッコ内を先に、And は Or の前に、等)。

And 記号が Yes となるためには、その中の全ての条件が Yes でなくてはならない。

Or 記号が Yes となるためには、その中の 1 つだけの条件が Yes でなくてはならない。その以外の場合は、Or 記号全体は No となる。

例)

A+B+C: Yes となるためには、A も B も C も Yes でなくてはならない。

B or J or L: Yes となるためには、3つのうちのどれか1つだけが Yes でなくてはならない。
A+B or C: まず、A and B が解決される。次に、その結果と or C を解決する。
C+(F or I+J): まず I+J を解決する。次にその結果と or F を解決する。最後に、その結果と and C を解決し、最終的な結果を出す。

常にルールに則した移動を行うこと

フローチャートの戦略目標と攻撃目標は、盤上の状況にかかわらず達成することが可能であると前提しているが、いつもその通りであるとは限らない。したがって、CDSS はあなたにルールに反することをできるように指示することは決してないということを忘れないでほしい。

例として、エラスムスが攻撃を行う予定のヘクスにあなたの海上ユニットがいるならば、あなたはエラスムスの海上ユニットと戦力構成の要求を満たす戦力の陸上ユニットがスタックしている港湾ヘクスを探さなくてはならない。さもないと、敵の海上ユニットがいるヘクスへの強襲上陸時には移動の最初から最後まで自軍海上ユニットによる護衛が必要であるというルールに違反することになる。もしそのような条件を満たすヘクスがないならば、攻撃目標のリストをさらに下に降りて、ルールに則して攻撃可能な目標を探さなくてはならない。

別の例として、地上ユニットは中立化されていない敵 AZOI 内に強襲上陸を行うことはできない。したがって、もし攻撃を支援できる空母や航空ユニットがなければ、リストで次の目標を選ばなくてはならない。

カード2枚のコンビネーション

もしどうしてもルールに則ってチャートが示す目標を攻撃することができない場合は、あなたはカード2枚を使ってその目標を攻撃することができる。最初のカードは戦力の再配置のために使用し、2枚目のカードを使ってリストで最も優先順位が高い攻撃目標をルールに則り攻撃する。

AZOI ネットワーク

AZOI ネットワークとは、マップ上に戦略的に配置された航空ユニットと空母ユニットにより、連続した自軍 AZOI の繋がりを作ったり、または司令部から最終補給源までの補給路を維持するものである。ただし、航空ユニットも空母ユニットも、補給下でなければ AZOI を投射できないことに注意すること。CDSS が航空/空母ユニットを配置するように指示する時 (PBM、増援、補充など) は、できる限り AZOI ネットワークを形成するように心がけること。最適な選択を選ぶには、次のように考えるとよい: エラスムスの AZOI ネットワークに隙間があって、彼の司令部と最終補給源とを結ぶラインをこちらの AZOI で遮断することができるだろうか? もしそれができるならば、エラスムスの AZOI ネットワークは不完全ということになるので、そうならないように彼の航空/空母ユニットを配置すること。

ランダムな選択

ゲーム中にチャートが、ユニットを最寄りのヘクスや港湾に配置するように指示することがある。もし条件を満たす複数の選択肢があるならば、ダイスを振ってランダムに決定する。ただし、ユニットが補給切れにならないように気をつけること。

もう一つの方法として、あなたが自分だったらどうするかを考えて決めても良い。その際は、AZOI ネットワークを維持できる場所、司令部ヘクスと最終補給源との連絡線を守る場所、他のユニットの補給切れを防ぐ場所を優先する。敵の航空/空母ユニットの攻撃範囲は、奇襲のリスクを減らすためにも避けること。このようにして決めた結果は、多くの場合、フローチャート通りの結果よりもエラスムスにとって有利な選択になる事が多い。

エラスムスとプレイする手順

増援・補充フェイズ

増援配置の基本は、出来るだけ敵に近い場所に配置することである。司令部ユニットについては、以下のリストの優先順位に従って配置する。その際は、その司令部が指揮可能な全ての陸上ユニットを指揮範囲に収めているように配置すること。それが不可能な場合でも、できるだけ多くの陸上ユニットを指揮できる場所に配置する。

補充も同様に。エラスムスは補充を、出来るだけ多くのユニットを損耗状態でもプレイに復帰させるために使用する。複数選択肢がある場合は、一番強力なユニットに補充を行うか、ランダムに決定する。

日本軍の優先順位

1. 司令部は、元の位置に最も近い港湾に。
2. 司令部のある港湾には、陸上ユニットと1個の航空/空母ユニット。
3. 航空ユニットは、敵 AZOI に最も近い港湾、次に航空基地。
4. 陸上ユニットは、敵陸上ユニットに最も近い、自軍 AZOI 内の港湾。
5. 補充は可能な限り行う。

連合軍の優先順位

1. SW Pac: オーストラリア。C Pac: オアフ。ANZAC: ポートモレスビー又はオーストラリア。S Pac: ニューギニア、ケンダリー、ヌーメア。SEAC: カルカット。
2. 海上および航空ユニットは、自国の司令部 (なければ統合司令部) を含む、または最も近い港湾、次に航空基地に。
3. 陸上ユニットは、敵に最も近く、自軍海上ユニットを含む港湾に。
4. 補充は、できるだけ多くのユニットを損耗状態でも復帰させるように使用する。あまった分は、完全戦力にするために使用。
5. B29 は、東京から8ヘクス以内の港湾または航空基地に。それができなければ、補給下のチャイナボックス (すでに B29 を含んでいなければ)。それもできなければ、東京に最も近い港湾または航空基地。

攻撃フェイズ

エラスムスの手番時には、CDSS のチャートを参照して行動させる。

攻勢方面 (Axis of Determination)

まず、現在のゲーム状況に該当する Axis of Determination のフローチャートを参照する。チャートに従って進み、最終的な戦略目標を示すプロセスポックスにたどり着く。その戦略目標ボックスを参照し、未達成な中で順位が一番高いものがエラスムスの目的となる。戦略目標が付随する優先順位ボックスを持っている場合は、それを参照して、具体的な攻撃目標を決定する。

選択した戦略、目的、優先順位、攻撃目標に関連した脚注をよく読むこと。

1D10 ダイスロールと戦略の選択

ターン途中で、カードプレイごとにエラスムスの戦略が変わるのは、意図的なデザインである。しかし、ダイスロールによって得られた戦略がゲームボードの状況から見て明らかに以前の戦略よりも劣っている場合は、ランダムに選んだ戦略は無視して、引き続き以前の戦略を達成するまでプレイし続けて良い。または、もしあなたがゲームにランダム性を求めるならば、より有効と思える戦略に近づくようにダイスロールに2を足すか引くかすることもできる。

兵站値評価 (Logistic Evaluation)

日本軍のフローチャートで、兵站値評価を計算するように求められることがある。いったんこの計算を行ったら、そのターン中は、ずっと同じ兵站値評価の値を使用する。兵站値評価を計算するには、まず軍事イベント以外の全てのカードの OC 値を合計する。次に軍事イベントカードについて、以下のように計算を行う。

- ・その軍事イベントカードをイベントとしてプレイすることができるかどうか。(例: カードで指定された司令部が補給切れであれば、イベントとして使用することはできない) もしイベントとして使用できないなら、OC 値を上記に加える。
- ・カードをイベントとして使用可能だとして、何らかの制限があるかどうか (活性化できるユニットの種類や戦闘ヘクスの制限など)。もし制限がなければ、カードに記載された一番大きな兵站値を上記に加える。
- ・カードが制限付きのイベントとしてプレイ可能であれば、カードに記載された一番大きな兵站値-1 と OC 値を比べ、大きい方の数値を上記に加える。

例) 第5ターン、エラスムスが日本軍を担当、カード6枚をドロー
#8: Operation C (軍事:海上ユニットのみ、OC:3、兵站値:4) =3
#13: JN 25 Code Change (リアクション、OC:2) =2
#14: Operation MO (軍事:陸上ユニットは1個のみ、OC:3、兵站値5) =4
#22: Weather (リアクション、OC:2) =2
#74: Tokyo Rose (政治、OC:1) =1
#79: Tinian Raid (軍事、OC:2、兵站値:1) =2
合計=14

カード選択

次にカード選択 (Card Selection) シートを参照する。フローチャートをたどって、エラスムスがどのカードを使用するか決定する。

Unrestricted/Restricted Military Events(非制限/制限軍事イベント):

軍事カードは、活性化できるユニット (地上、航空、海上について。司令部の制限は含まない) または戦闘ヘクスについて条件が設定されていれば、制限カード (Restricted) とする。そのような条件がないカードは、非制限カード (Unrestricted) である。

Sorting Cards (カード並び替え):

カード並び替えの指示があった場合、左から右に、以下の順でカードの種類毎に並び替える。軍事、リアクション、資源、政治。軍事カードは、さらに非制限カード、制限カードの順にして、次にそれぞれを OC 値の順にして、最後に兵站値順に並び替える。

日本軍の軍事以外のカードは、それぞれのカードタイプ (リアクション、資源、政治) の中で以下の優先順位で、1枚を選び、残りは OC 値順に並べる。Tokyo Rose, Tojo, War in Europe, End Japan Inter-Service Rivalry, Start US Inter-Service Rivalry, Replacements, Weather.

連合軍の軍事以外のカードについても同様にする。Doolittle, Bataan, War in Europe, End US Inter-Service Rivalry, Start JP Inter-Service Rivalry, 2nd War in Europe.

例) 先の例のカードを並び替えると以下ようになる。
#14 Operation MO, #8 Operation C, #79 Tinian Raid, #22 Weather, #13 JN 25 Code Change, #74 Tokyo Rose

フローチャートに従わないイベントの使用
エラスムスは手番の最後にイベントを2枚プレイするようにデザインでされている。しかし、もしフローチャートの指示から外れてイベントをプレイしたほうがエラスムスにとって明らかに有利と思われる時は、迷わずにそうすること。その例として、Inter-Service Rivalry, War in Europe, Political Will カードなどがあげられる。また、序盤の連合軍や中盤から終盤の日本軍のように戦略的なオプションが限られているよう場合は、チャートに従わずにイベントを積極的に使用するのも推奨される。

戦力構成 (Task Force Composition)

すでに我々は戦略と目的 (攻撃目標のリストも) を決定し、それに使用するカードも選んだ。次のステップは、そのための攻撃に使用するユニットを決定することである。戦力構成 (Task Force Composition) シートを参照し、全ての活性化ユニットを決定し、ユニットを移動させ、戦闘ヘクスを宣言する。

しかし、タスクフォースを編成する前に、まず司令部を選んで活性化させなくてはならない。通常はこの選択は自明であるが、もし複数の選択肢があり決めかねる時は、これから行う攻撃のサイズについて考慮すること。もし複数のタスクフォースが形成されるならば、選択した目的のリストの下方を見て、攻撃目標のリストまでチェックする。これらの攻撃目標と自軍ユニットの位置を盤上で確認し、それらを活性化することができる司令部を選択すること。

Overland advance/AA Rules(陸上移動/強襲上陸ルール):

地上戦闘を行う際は、自軍の攻撃が x1 あれば目標ヘクスを占領でき、かつ敵の反撃が x2 であっても最低 1 ステップの自軍地上ユニットが残るように計画しなくてはならない。この時は、防御側の強襲上陸や地上移動によるリアクションで追加される可能性がある敵陸上戦力も計算に入れること。

ダメージレベル

投入火力と戦闘結果の積で与えるヒット数が決定されるが、航空/海上戦闘の場合は敵戦力を壊滅させるに十分な、陸戦では目標ヘクスを占領するのに十分な戦闘結果を目標とする。ダメージレベル 1x とは、コンバトリザルトテーブルで x1 の結果を得たら、航空/海上戦闘の場合は敵戦力を壊滅できる、陸上戦闘ならば目標ヘクスを占領できるだけの戦力を投入しなくてはならないことを意味している。通常は、航空/海上戦闘のダメージレベルは 0.5、地上戦闘のダメージレベルは x1 である。

Smothering Attack (阻止攻撃) :

阻止攻撃とは、攻撃目標以外で敵ユニットがいるヘクスを攻撃し、敵のリアクションを妨げることである。したがって、軍事イベントカードによる EC 攻撃の時だけ実行可能となる。

通常は、強襲上陸を成功させるために阻止攻撃は行われる。なぜなら上陸を行うためには攻撃側は航空/海上戦闘に勝利しなくてはならないからである。連合軍プレイヤーは、長距離爆撃機 (LRB) ユニッツを使ってこの阻止攻撃を行いやすい (長い攻撃範囲、毎ターン受け取る多量の航空補充のため)。

エラスムスが EC 攻撃を行う際は、目標ヘクスへの攻撃が成功しやすくなるように、阻止攻撃を行うことを考慮すること。ただし、不必要に強力な (補充が容易でない) ユニッツを使用するのは避けるべきである。阻止攻撃は、上記のダメージレベルルールの例外となる。

リアクション/戦闘後移動 (PBM)

エラスムスが手番プレイヤーとして攻撃を実行したら、PBM シートを用いてユニットを戦闘後移動させる。エラスムスがリアクションプレイヤーの場合は、リアクションシートを参照して、リアクションを実行する。

政治/損耗/ターン終了フェイズ

特にエラスムスに対する指示はない。通常ルールに従って処理する。

エラスムスによる攻撃の例

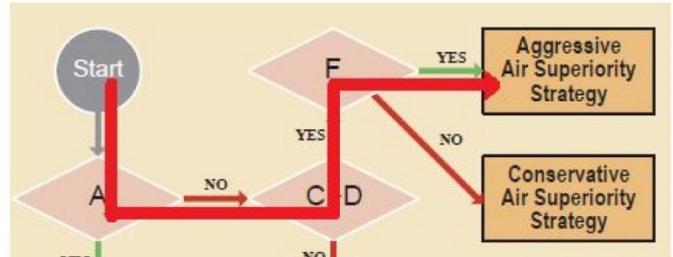
1942 年キャンペーンで、エラスムスが日本軍を担当する。連合軍は前述した緊急海上移動を行っている。

ゲームはエラスムスの手番から始まる。あなたは Opening Phase の Axis of Determination チャートを参照する。

A: 連合軍のフィリピン、マレー、蘭印の司令部は補給切れか? No
C+D: 日本軍は 3 枚以上のカードを持っているか? +日本は 13 カ所未満のリソースヘクスを支配しているか? Yes and Yes = Yes
F: 兵站値評価は 20 以上か? Yes

日本軍は歴史オプションを使用し、他に 4 枚のカードを引いている。
#3: Col. Tsuji (軍事:陸上のみ, OC:2, 兵站値:3)
#47: VADM Kondo (軍事, OC:3, 兵站値:7)
#59: Central Force (軍事, OC:3, 兵站値:5)
#34: US Army/Navy Dispute (政治, OC:2)
#55: War in Europe (政治, OC:3)
#19: Weather (リアクション, OC:2)
#12: Operation MI (軍事:1 ヘクス島のみ, OC:3, 兵站値:8)

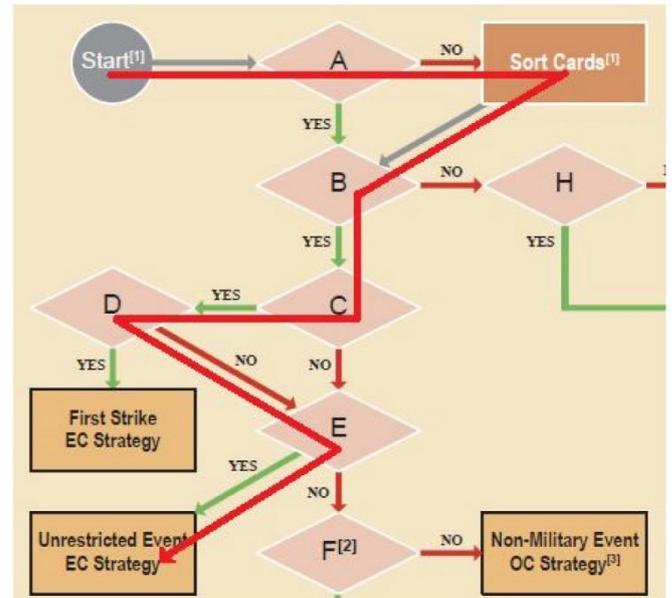
兵站値評価は、3-1, 7, 5, 2, 3, 2, 8-1 の合計で 28 となる。このターン中は、兵站値評価はずっと 28 のままである。



チャートを進むと、Aggressive Air Superiority Strategy (積極的航空優勢戦略) に進む。右の該当するボックスを見ると、最初の目的は Neutralize Allied HQs (連合軍の司令部を中立化) とある。

次にカード選択 (Card Selection) シートを参照する。

A: この攻撃フェイズに、すでにカードはプレイされたか? No



するとチャートは Sort Cards (カードの並び替え) に行くので、脚注に書かれているようにカードを並び替える。上記の例で言えば、エラスムスは次のようにカードを並び替えた。

#47: VADM Kondo (軍事, OC:3, 兵站値:7)
#59: Central Force (軍事, OC:3, 兵站値:5)
#12: Operation MI (軍事:1 ヘクス島のみ, OC:3, 兵站値:8)
#3: Col. Tsuji (軍事:陸上のみ, OC:2, 兵站値:3)
#19: Weather (リアクション, OC:2)
#55: War in Europe (政治, OC:3)
#34: US Army/Navy Dispute (政治, OC:2)

B: 手札に 3 枚以上のカードがあるか? Yes
C: これはこのゲーム始めて以来、最初のカードプレイか? Yes
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? No
E: 手札に非制限の軍事イベントカードがあるか? Yes

チャートは、Unrestricted Event EC Strategy (非制限軍事イベント戦略) にたどり着いた。ボックス内の指示にしたがい、#47: VADM Kondo が選択された。

次に、戦力構成(Task Force Composition)シートを参照する。先に AoD シートで決めたエラスムスの目的は、Neutralize Allied HQs (連合軍の司令部を中立化)であった。その右にあるボックスを見ると、フィリピン(0.25x)、シンガポール(0.5x)、ABDA(0.5x)とあるが、まだ ABDA HQ は登場していないので、マニラとシンガポールを攻撃する。

A: これは航空/海上戦闘か? Yes

AoD シートの脚注 7 を見ると、我々は目標の司令部を覆っている敵 AZOI を除去できるような航空/海上戦闘をしなくてはならないことがわかる。

戦力構成シートは Air Raid (航空攻撃) ボックスに行き着いた。その先のボックスに、「目標ごとにユニットを活性化」とある。脚注の 3 を見ると、我々は目標を達成するために必要な最小限のユニットを活性化しなくてはならない。マニラに設定されたダメージレベルは 0.25x なので、我々はたとえ戦闘の結果が x0.25 であってもマニラの航空ユニットを除去できるだけの戦力を選ばなくてはならない。

すでに我々は、攻撃すべき目標(フィリピン)、攻撃の方法(航空攻撃)、使用するカード(VADM Kondo)について知っている。ここでゲームボードを調べる。フィリピンには、AZOI を投射している航空ユニットが[FEAF]の1つしかない。これを除去するには10ヒットを与える必要があるが、我々は0.25xの結果が出てこれを除去できなくてはならない。つまり、40火力(訳注:37火力)をこの最初のタスクフォースに含めればよいことがわかる。

VADM Kondo カードは、使用できる司令部が South HQ と South Sea HQ に限られている。South HQ の方が戦場に近く、すでに周囲に多くのユニットが展開しているが、日本の最も強力なユニット(特に航空ユニット)は日本本土とその周囲に配置されている。South Sea HQ の指揮範囲は東京と名古屋とフィリピン内の各ユニットに届くので、その後のユニットの移動のことを考えると、South Sea HQ を使った方がよいだろう(しかも South HQ より能力等級が高い)。

VADM Kondo の兵站値7と South Sea HQ の能力等級2を足して9ユニットが活性化できる。シンガポールが次の目標なので、シンガポールに近いところのユニットはそちらにとっておくことにして、マニラから最も遠い東京の1ADと名古屋の3ADを活性化、40火力のタスクフォースとする。これをフォースAと呼ぶことにしよう。引き続き、戦力構成のチャートを進む。

I: Battle Support Criteria (戦闘支援基準)を満たすようにユニットが活性化できたか? Yes

Battle Support Criteria ボックスを見ると、Air Raid の場合は自動的にこれはYesとなる。

J: 目標に対するダメージレベルは達成できたか? Yes

次のボックスは「活性化したユニットを目標に向けて移動させる」とあるので、フォースAをクラークフィールド(2812)に移動させる。

K+L: 敵の海上または陸上ユニットはこの目標に向けてリアクションすることができるか? AND これはEC攻撃か? Yes AND Yes=Yes

次のボックスは、「阻止攻撃を考慮せよ」とある。ボードを見ると、連合軍はマニラにリアクション移動可能なユニットを2つだけ持っている。Biak(3319)の[CA US Asia]と、Batavia(2018)のUS DD Asiaである。[CA US Asia]はすでに損耗しているので、リアクションしてきても[FEAF]の除去には関係ない。したがって、考慮する必要はない。しかし、US DD Asia は完全戦力なので、もしリアクションしてきたら、0.25xの結果が出ると[FEAF]を除去できなくなってしまう。これは活性化をさらに1つ使っても排除すべき脅威と言えよう。

ここで、VADM Kondo のカードボーナスであるCAの攻撃力+2を使うことにしよう。DavaoのCA Nachiを活性化し、Bataviaに突入させる。ここまでで活性化を3個使用した。

M: これが最後の目標か? No

そしてチャートの最後のボックス、「新たな目標のために、新たなタスクフォースを編成する」に移動し、次の目標であるシンガポール(0.5x)のための戦力を同じように活性化させる。

A: これは航空/海上戦闘か? Yes → Air Raid → ユニット活性化

同じ手順を繰り返すが、今回のダメージレベルは0.5xであることが異なる。ボードを見ると、シンガポールにはMA Airユニットがいる。これを除去するには18ヒットを必要とするので、我々は36火力(訳注:33火力)を投入すればよいことがわかる。

そこで、エラスムスは東京のCV Shokakuとクラークフィールド(2812)の5ADを活性化することにしよう。これをフォースBと呼ぶことにしよう。残りの活性化は4個だ。

I: Battle Support Criteria (戦闘支援基準)を満たすようにユニットが活性化できたか? Yes

J: 目標に対するダメージレベルは達成できたか? Yes

CV Shokakuは2214、5ADはKuala Lumpur(1913)に移動させ、シンガポールを戦闘ヘクスに指定する。

K+L: 敵の海上または陸上ユニットはこの目標に向けてリアクションすることができるか? AND これはEC攻撃か? Yes AND Yes=Yes → 阻止攻撃を考慮 → M: これが最後の目標か? No → 次の目標に新たなタスクフォースを編成 ([CA US Asia]はリアクションすることが可能だが、やはり戦闘結果には影響しないので、阻止攻撃を考慮する必要はない)

AoD シートの積極的航空優勢戦略における、連合軍司令部の中立化という目的はこれで終わりなので、次の目的であるDEI Surrender(蘭印降伏)に進む。右のボックスを見ると、最初の目標はBalikpapan, Tarakanとある。

A: これは航空/海上戦闘か? No

B: 目標は沿岸または島ヘクスか? Yes

C: 目標を陸上移動によって占領することが可能か? No

D: 目標には防衛部隊がないか? No

H: 敵の航空/空母ユニットはこの目標に対してリアクションすることが可能か? No

チャートの結果は、Invasion with Naval Support(海上ユニットによる支援)となる。MenadoとTjilatjapに連合軍の航空ユニットがいるのに、なぜHはNoなのだろうか? Menadoの[19LRB]はDavaoの日本軍空母のAZOIに囲われていてOOS、TjilatjapのDutch AirはまだABDA HQが登場していないのでOOS、したがって、リアクションのために活性化させることはできない。

目標にはダメージレベルが設定されていないので、デフォルトの数値(航空/海上戦闘0.5x、陸上戦闘1.0x)を使用する。タスクフォースには海上ユニットを含む必要がある。オランダの連隊は1ステップユニットで防御力は6である。したがって、損耗状態の9-12日本陸軍ユニットは1.0xで防衛部隊を除去することができる。これらの条件を満たし、なおかつSouth Sea HQの指揮範囲を最大限に利用するため、東京のCV Soryuと[18th Army]をTarakanに送ることにしよう。そして2913の[19th Army]とDavaoのCVL ZuihoをBalikpapanに送る。これをフォースCと呼ぶ。

I: Battle Support Criteria (戦闘支援基準)を満たすようにユニットが活性化できたか? Yes

J: 目標に対するダメージレベルは達成できたか? Yes

フォースCの4ユニットを目的地まで移動させる。これでASPを2ポイント使用し、9個の活性化を全て使用した。

フォースA:1AD、3ADがマニラを攻撃。CANachiがBataviaを阻止攻撃。

フォースB:CV Shokaku、5ADがシンガポールを攻撃。

フォースC:CV Soryu、[18th Army]がTarakanを攻撃。CVL Zuihoと[19th Army]がBalikpapanを攻撃。

9個の活性化、2ポイントのASP、戦闘ヘクス5カ所。

戦闘解決に際し、話を単純にするために、連合軍は謀報判定ダイスで9を出して奇襲になったことにする。また、連合軍の攻撃ではダイスが全部0だったことにしよう。日本軍はその反対に、戦闘では航空/海上も陸上も全てx1の結果を得たことにする。連合軍はリアクションカードを何も使わなかったこととする。

戦闘は解決され、全ての連合軍の防御側ユニットは(マニラとシンガポールの陸上ユニット以外)除去された。日本軍ユニットにはまったく損害がなかった。すると、次は日本軍の戦闘後移動となる。PBMチャートを参照する。

A: PBMを行う航空ユニットがいるか? Yes

チャートのAir PBM Strategyを参照する。この攻撃で使用された日本軍の航空ユニットは3個。脚注9-11も参考にしよう。最優先の位置はAZOIを持たない日本本土以外の自軍司令部である。South HQはすでにAZOIに収められている。South Sea HQまで現在位置からPBMできる航空ユニットはいない。したがって、この目標はスキップする。

次の位置は連合軍司令部をAZOIに納めることで、脚注によるともっとも強力なユニットで行うとある。マニラのSW PacとシンガポールのMalaya HQは現在日本のAZOIに収められている。したがって、5ADはKuala Lumpurにとどまる。マニラをカバーしている航空ユニットは2つあるので、3ADをクラークフィールドに残して、1ADをPBMさせよう。

次の目標は連合軍 AZOI 内にある日本軍港湾とある。これはスキップする。次の目標は連合軍 AZOI 内にある日本軍航空基地とある。これもスキップする。次は連合軍 AZOI 内にある日本軍地上ユニットとある。2109 にいる 15th Army は、ラングーンのアVGユニットの非中立化 AZOI 内にある。そこで、1 AD を Bangkok に PBM させて、15th Army を AZOI 内に収めよう。

ここでまたチャートに戻る。

A: PBM を行う航空ユニットがいるか? No

B: PBM を行う海上ユニットがいるか? Yes

Naval PBM Strategy を参照する。該当する海上ユニットは 4 個いる。優先順位毎に見ると、最優先目標の South Sea HQ はトラックで海上ユニットと一緒にいるのでスキップする。次の目標は陸上ユニットだけである日本軍港湾とある。そのような場所は Miri と Hong Kong の二カ所存在するので、CV Shokaku を Hong Kong に、CA Nachi を Miri に PBM させる。

CV Soury と CVL Zuiho は、現在の位置で最後の目標「最寄りの港湾」に当てはまるので、今いる場所にとどまる。

A: No → B: No → C: No → End

これで、エラスムスの最初の手番が終了した。