T. BLOOD REEF : TARAWA

目次：

1. 上陸誘導員 (Pathfinder)
2. BRT 大水域&岩礁 (Ocean & Reef)
3. BRT 砂地 (Sand)
4. BRT ヤシ林 (Parm Tree)
5. 印刷された瓦礫 (Printed Rubble)
6. 掩蔽壕&トーチカ (Bunker & Pillbox)
7. BRT 塔 (Tower)
8. 砲座 (Gun Emplacement)
9. ベティオ港 (Port of Betio)
10. 防波堤 (Betio Seawall)
11. 採掘坑 (Excavation Ditch)
12. 小峡谷 (Gullie)
13. 飛行場 (Airfield)
14. 盤外地形 (Off-Map Terrain)
15. BRT キャンペーンゲーム (Campaign Game)

1. 上陸誘導員(Pathfinder)

1.1 上陸誘導員は、ベティオ島の岩礁を通過できるよう、海兵隊の戦車と非水陸両用車両を個別に誘導するように設けられた兵士である。上陸誘導員は、0-0-9 の能力値を持つ SMC で表される。上陸誘導員の MC 失敗は負傷とみなされ、裏面の 0-0-8 の負傷面を上にし、負傷程度判定の dr(A17.11)を行わねばならない。負傷した上陸誘導員が再度負傷したら、除去される；上陸誘導員は決して混乱せず、戦渦(A15.)やユニット置き換え(A19.)の対象にもならず、釘付けの結果も無視する［例外：負傷(15. 22)］。上陸誘導員の士気値は、現在の面の印刷された値より低下することはないが、様々な理由(A.18)により 10(裏面なら 9)まで上昇し得る。

1.2 通常、アメリカ海兵隊では、渡渉状態で進入あるいは初期配置される各非水陸両用車両に 1 人上陸誘導員が割り当てられる。(CG)シナリオの初期配置時に、各上陸誘導員が誘導する 1 両の車両（その車両のみを誘導できる）を決定する。上陸誘導員は、自身が誘導する車両と『AFV による援護(D9.31)』によってのみ移動する（車両が AFV でなくとも同様の移動を行い、TEM は得られない）。上陸誘導員は、急速歩移動ができない。

1.3 上陸誘導員は、自身が誘導する車両と別の区域に存在することになった場合、敵ユニットと同じヘクスを占めた場合、誘導している車両が海岸(Beach)か後背地(Hinterland)に進入するか、もしくは走行不能／除去となった場合、直ちに除去される。

1.4 立ち往生(Mired)状態の車両が自身に割り当てられた上陸誘導員と同行している場合、『大水域ボグ』解消 DR(2.31)の色付き dr に－2drm が適用される。

2. BRT 大水域&岩礁 (Ocean & Reef)

2.1 中心点が海の青色におおわれているヘクスは、すべて BRT 大水域ヘクスである(例:ヘクス W11、V15)。全ての大水域ヘクスには、海面下の岩礁(G13.431)が存在する［例外：ヘクス Y11 と Z10 は露出岩礁(G13. 431) である］。

2.2 BRT **大水域-後背地妨害：**大水域区域から／への LOS が、後背地ヘクスのイラストにかかる毎に、＋1LV 妨害修整が加算される。この妨害修整は、他のヘクス内の妨害と加算されることもないし、火線に影響を与えることもない。

例:右の図を参照。4-4-8 から 6-6-8 への攻撃には＋2 妨害 DRM(R36 と R37 のヤシ破片による＋1 妨害)が適用される。同様に、7-6-8 への攻撃にも＋2 妨害 DRM(Q37 の＋1 後背地妨害＋R37 の＋1 ヤシ破片妨害)が適用される。Q37 から S39 にかけて存在する頂点方向の火線が 6-6-8 を攻撃する場合、1FP のコラムが用いられ、ヤシ破片の妨害修整のみが用いられる。7-6-8(ヘクス S40)には、火線が影響しない(2.4)。

2.3 渡渉中の車両：大水域を渡渉中の車両に対して車体命中が生じた場合、その TK 判定 DR には＋1DRM が適用される。

2.31 大水域における浸水(G13.4222)は、判定しない。代わりに、非水陸両用車両が大水域ヘクスに進入した場合、以下の DRM を適用して『大水域ボグ』判定DRを実施せねばならない（他のDRMは適用されない）。

＋1 完全装軌式でない
＋2 鉄条網に進入
＋3 上陸誘導員が存在しない
＋1 上陸誘導員が負傷している

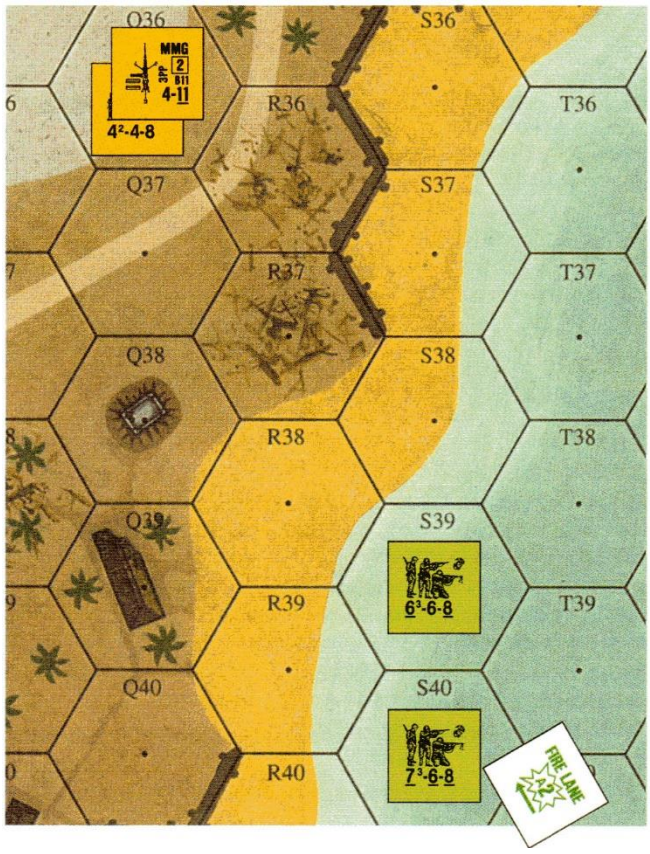
大水域ヘクスでボグとなった車両は、自動的に立ち往生(Mired)状態となる。大水域ボグ解消DRの色付きdrに対する立往生drmは＋2である。ただし、CE AFV であれば－1drm、上陸誘導員がいれば－2drmが追加で加算される。

2.4 残留火力と火線：大水域ヘクスに置かれる残留火力は、1コラム分減衰される。火線は最初に進入した大水域ヘクスまでしか伸びず、その先には影響しない。また、大水域区域に対する火力は左に1コラム分減衰される。2.2項の例を参照。

2.5 BRT **阻止杭**(Tetrahedron)**：**以下のルールは、G14.51に追加して阻止杭に対して用いられるものである。大水域－阻止杭ヘクス内に車両が進入したり、そこでVCAを変更した場合、阻止杭側のプレイヤーは（VCA変更の場合、ヘクスの足ごとに1回）drを行う。修整後drが1以下の場合、その車両はA-T地雷の攻撃(B28.52)を受ける。FPP表に従って追加のA-T地雷戦力を購入することができ、その場合、阻止杭とそこに追加されたA-T地雷戦力を秘密裏に記録しておく。追加されたA-T地雷戦力につき、上記のdrに－1drmが適用される。

3. BRT 砂地(Sand)

3.1 大半が砂地の色で覆われているヘクスは、海岸ヘクスである。全ての海岸ヘクスは、『固い砂地』である。全ての後背地ヘクスは『柔らかい砂地』とみなす［例外：建物、瓦礫、滑走路、桟橋、橋、（それに沿った移動に関してのみ）道路］。後背地の砂地に進入する度に砂地ボグ判定DRが要求されることはなく、代わりに柔らかい砂地区域に進入したMPhにつき1回だけ、あたかも泥濘(D8.23)であるかのようにDRを行う。陸地ヘクスにおける全てのボグ解消DRには、色付きdrに－1drmが適用される。柔らかい砂地区域に進入する際のペナルティ(F7.3)は、日本軍歩兵に対しては＋1ではなく＋1/2が適用される［例外：砲を人力移動している場合］。F7.3を含む、砂地のMF/MPペナルティは、道路を利用する場合と、以下の地形への進入には適用されない；トーチカ、建物［例外：迂回］、瓦礫、滑走路、桟橋、橋区域。



3.2 設置された砲が受けるTEMは、通常の+2である。後背地ヘクスに対しては、野戦構築物の制限(F7.42)は適用されない［**例外：OBA／事前砲爆撃に対する『壕』のTEMは+2となる**］。加えて、建物、トーチカ、司令部掩蔽壕(6.1)、防空壕(6.5)にいる非装甲目標に対する砲兵器／OBAの火力は半減(F7.4)されない［**例外：トーチカ、司令部掩蔽壕、防空壕そのものとその中身は、F7.4にあるように、事前砲爆撃MCに対して－2DRMが適用される**］。

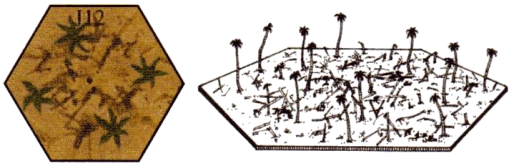
4. BRT ヤシ林（Parmtree）

4.1 BRTのマップでは、ヤシ林は2～4の葉のシンボルが描かれたヘクスである(例：ヘクスR10)。ヤシ林のルール(G4.1)は、以下のように修正される。ヤシ林は、航空LOS/LOF/視認TCに関して、季節外(B14.2)とみなされる。『タラワ事前艦砲射撃』に関して、ヤシ林（ヤシ破片も含む）は、士気値8でNMCを被る［**例外：建物ーヤシは、通常の建物としてNMCを被る(4.3)**］。事前艦砲射撃のMCに失敗したら（もしくは弾痕カウンターが置かれるような攻撃結果を被ったら；B2.1およびC1.823）、破片が生じる。『ヤシ破片』カウンターをヘクスに置く。ヤシ林（ヤシ破片も含む）は、可燃地形ではない。

4.2 ヤシ破片(Palm Debris)：ヤシ破片(例：ヘクスS35)は、全域地形(B.6)かつ隠蔽地形(A12.12)である。+1TEMをもつ、1/2レベルのLOS妨害である。ヤシ破片は、視認TCに対し+1DRMを生じる。

4.21 MF/MP：歩兵がヤシ破片区域に進入するには、1MF+COT(砂地ペナルティも含む)が必要である。車両は、完全装軌式AFVのみが自身のMPの1/4(FRU)を消費して進入でき、かつ+1DRMを加えたボグ判定を必要とする。道路がヤシ破片におおわれた場合、TBを経由していない限り、ダッシュ(A4.6)、道路移動ボーナス(B3.4)、1/2-MP道路移動率は利用できない。

4.22 野戦構築物：『壕』にヤシ破片カウンターが置かれることになった場合、壕内部に対する攻撃をすべて解決した後、壕カウンターを取り除く（内部のものは除去しない）。それ以外では、ヤシ破片区域における野戦構築物は、その他の地形／野戦構築物に関する制限が無ければ存在し得る。ヤシ破片は、落下した瓦礫と同様の方法(B24.71)で撤去できる。



4.23 ヤシ破片-ヤシ林：ヤシ林とヤシ破片のイラストが両方描かれたヘクス(例：ヘクスJ12)がいくつか存在する。このようなヤシ破片-ヤシ林ヘクスは1レベルのLOS妨害である。このようなヘクスにヤシ破片カウンターが置かれた場合、それは通常のヤシ破片ヘクスとなる。

4.3 建物-ヤシ林：建物とヤシ林のイラストが両方描かれているヘクスは建物－ヤシ林ヘクス(例：ヘクスQ10)である。

4.31 建物－ヤシ林は、B.1にあるように両方の地形の影響が加算される。ゆえに、歩兵の進入COTは（各種の修正前に；砂地ペナルティは無い）3MFであり、車両は1MP+建物COTを必要とする。

4.32 ユニットは建物－ヤシ林ヘクスの建物障害物を（他の制限に抵触しない限り；A4.3、D2.3-.31）迂回できる。これは建物－ヤシ林ヘクスのヤシ林の部分を移動していると考え、ヤシ林区域(4.1)にいるとみなす。

4.33 建物－ヤシ林ヘクスを通過した（すなわち、LOSが建物に遮断されなかった）LOSは、通常のヤシ林のLOSルールが適用される。

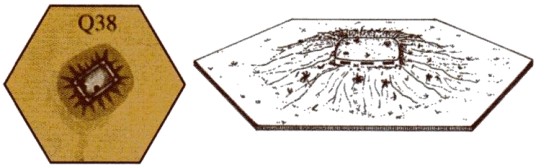
4.34 建物－ヤシ林ヘクスのTEMは、建物の構造物（石造か木造か）によって、+3もしくは+2となる。

4.35 建物－ヤシ林ヘクスの火災ナンバーは建物と同様である。

5. 印刷された瓦礫（Printed Rubble）

5.1 BRTのマップには、印刷された瓦礫区域(例：ヘクスK13)が描かれている。これはあらゆる点で、瓦礫カウンターが置かれた区域と同等とみなす。隣接ヘクスにわずかにはみ出て描かれた瓦礫のイラストは無視する。

5.2 撤去：印刷された瓦礫は、落下したものではなく、ゆえに撤去(B24.71)の対象とならない。



6. 掩蔽壕&トーチカ（Bunker & Pillbox）[1]

6.1 司令部掩蔽壕(Command Bunker)：司令部掩蔽壕は特殊なタイプの1階建て石造建物であり、BRTのマップでは、茶色い輪郭（より暗い茶色が放射状に描かれている）で囲われた石造建物として描かれている(例：ヘクスQ38)。司令部掩蔽壕は要塞化建物とみなし、周囲の茶色の輪郭はLOSに関して建物の一部と考える。司令部掩蔽壕内にいる全ての日本軍兵士は戦意高揚(A10.8)状態とみなす［**例外：この戦意高揚状態はCGシナリオ終了時には解消される**］。外から司令部掩蔽壕に入ったユニットは、そこで臨機射撃を受ける前に即座に戦意高揚状態となる。すでに戦意高揚状態の日本軍ユニットは追加の影響を受けない。司令部掩蔽壕からの射撃は、全て地域射撃とみなす［**例外：屋上区域(6.12参照)からの射撃、もしくは捕獲されていない日本軍MGによる射撃**］。司令部掩蔽壕のどの区域にも、砲と車両は進入／配置ができない。司令部掩蔽壕は非可燃地形であり、事前砲爆撃(C1.8)に対して12の士気値を持つ。

6.12 司令部掩蔽壕の屋上(Command Bunker Rooftop)：司令部掩蔽壕には、レベル1の高さで、直接射撃に対して+2TEMを有する屋上区域(B23.8)が存在する。司令部掩蔽壕の屋上区域は、初期配置に関してのみ隠蔽地形とみなす。最初のRPhが完全に終了した時点で、B23.8項が影響する。司令部掩蔽壕の屋上区域は、勝利条件に関して建物区域ではない。歩兵ユニットは、隣接ヘクスから直接屋上区域に進入でき、そのコストは海兵隊で4MF、日本軍で3MFである［**例外：ヘクスサイドL44-M45を通過しての進入はできず、その部分の輪郭線が途切れていることでこれを示している**］。

6.2 ベティオ島司令部掩蔽壕(Island Command Bunker)：ヘクスM45にあるのはベティオ島司令部掩蔽壕（ICB）であり、+5TEMを有する司令部掩蔽壕である。この建物に対するFT攻撃は、FTが同一ヘクスから射撃するのでない限り、TEMが適用される。ICBは破壊／瓦礫化することはいかなる場合（事前砲爆撃を含む）であってもあり得ない。

6.21 ICB地下室(Underground)：ICBの下には、通常の『建物の下の階』のように地下室区域が存在する［**例外：この区域は建物の支配に関しては無視される**］。ICB地下室区域のスタック制限は2個分隊相当である。ICB地下室区域は、（固有の階段によって）ICBの地上レベルとのみ繋がっており、LOSもICBの地上レベルとしか通じない。ICB地下室区域は要塞化されており、そのTEMは+4である。歩兵／SWのみがICB地下室区域に配置／進入でき、それらはICB地下室カウンターの下に置くことで表す。6.32にあるように、ICBに隣接する塹壕はその地上レベルとのみ接続されている（すなわち、地下室区域とはつながっていない）；しかし、抜け穴(6.4)はICB地下室区域につなげることができる。

6.3 BRTトーチカ(Pillbox)：ベティオ島のトーチカに関し、G1.632にあるHIPと「無料の」トンネルは認められない。

6.31 1+4+6トーチカ：1+4+6トーチカを表すため、洞窟カウンターを用いる。これはあらゆる点でトーチカとみなされる。

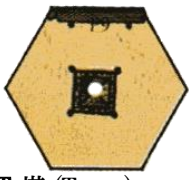
6.32 掩蔽壕：日本軍は、自身のOBに与えられた／購入したトーチカ2個につき(FRU)、塹壕か抜け穴(6.4)を1つ自動的に受け取る。この塹壕は必ず掩蔽壕(B30.8)を構成することに使用せねばならず、塹壕の元になったトーチカと同じ初期配置エリアに配置されねばならない。

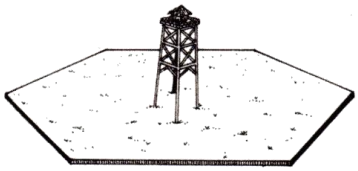
6.33 損害：全ての塹壕は、それに『隣接』する全ての建物と「接続(B30.8)」されている（通過ではない）。歩兵が塹壕区域から接続された建物区域に進入する場合、塹壕から出るための追加MFは不要であるが、建物のCOTは必要である。歩兵が建物区域から接続された塹壕区域に進入する場合、塹壕に入るための追加MFは不要である。歩兵は迂回中に接続された塹壕部分に入ることはできないし、塹壕の中から建物を迂回することもできない；その際には一度塹壕を出なければならない。接続された塹壕を用いて建物から出入りするユニットは、即応射撃の対象とならない。車両が塹壕と接続されたヘクスサイドでVBMを行う場合、塹壕のMPコスト／ペナルティが必要となる；ゆえに、車両のタイプによってはVBMそのものができない場合がある。歩兵が、要塞化建物区域に、そこに接続された塹壕から進入する場合、その建物区域は要塞化ではないとみなされる。

6.4 抜け穴(Passage)：抜け穴は野戦構築物の一種であり、塹壕の代わりに得られる1ヘクスの長さのトンネル(B8.6)である。出入り口は、建物、トーチカ、防空壕、司令部掩蔽壕のいずれかでなければならない。抜け穴は出入り口区域の両方が除去／瓦礫化した場合と、B8.63によって除去される。

6.5 防空壕(Bombproof)[2]：防空壕は野戦構築物カウンターであり、海岸に／海岸に隣接して配置できない。いくつかの例外を除き、防空壕はトーチカと同様である。防空壕のスタック制限は通常と同じ(A5.)であり、CAを持たない。

6.51 TEM／攻撃：防空壕のTEMは+4であり、事前砲爆撃(C1.822)に対して10の士気値を持つ。防空壕からの射撃は、全て地域射撃とみなす［**例外：捕獲されていない日本軍MG／砲による射撃**］。





7. BRT 塔（Tower）

7.1 塔は高くて細い、建物と似た建造物である。塔は上のレベル区域を有しているが、地上の塔区域は存在しない（ただし、塔ヘクスには地上レベル区域が存在する）。BRTのマップでは、塔は大きな中心点を持つ、1ヘクスの茶色く四角い建造物として描かれている(例：ヘクスF7、P9、L49)[3]。他に特記の無い限り、塔は（そのヘクスの地上レベル区域は含まない）木造建物として扱われる。

7.2 BRTの塔は、2 1/2レベルのLOS妨害である。各塔は、レベル2に唯一の区域を有している。全ての塔は、瓦礫の生成dr(B24.11)に関して−2drmが適用され、瓦礫が生じる結果となった場合には代りに倒壊(G5.5)が生じて塔区域内の全ユニットが除去される(7.41も参照)。この塔には倒壊（Collapse）カウンターが置かれ、G5.51が適用される。倒壊が起きた時に、塔ヘクスの地上レベルにいたユニットは、G5.5のPTCの対象となる。

7.21 スタック：塔ヘクスの地上レベルのスタック制限は、塔の存在により変化しない。塔区域の通常スタック制限(A5.1)は1個HS+5PPである。塔には屋上区域が無く、決して要塞化できない。

7.3 TEM：塔ヘクスの地上レベル区域にいるユニットは、そのヘクスの塔以外の地形にいるとみなされ、その地形のTEMを受ける。塔区域のTEMは0だが、高度優位性の+1TEMを受ける資格がある。塔ヘクス／区域に進入するユニットは、自身と同じかより上の高度から射撃を受けたとしても決してFFMOの対象とならない。

7.4 移動とTEM：BRTの塔ヘクスの地上レベル区域は、『柔らかい砂地(3.)』である。砲は、塔ヘクス／区域に配置／進入できず、dm状態からの組み立てを行うこともできない。

7.41 車両が塔ヘクスに進入するには、VBMを用いねばならない。BU状態の密閉型完全装軌式AFVであれば、B23.41に従って塔そのものに進入を試みられる［**例外：塔に地下室は無く、AFVは1階建ての木造建築物への進入としてボグ判定を行うが、追加の−1drmを色付きdrに適用する。色付きdrが0以下の場合、7.2に従って塔が倒壊する**］。

7.42 歩兵は塔の階段を利用し、1レベルにつき1MPを消費することで、塔区域へ／からの昇降ができる。ユニットは、途中の階段区域で自身のMPhを終えることはできない（すなわち、塔ヘクスでMPhを終える時は、必ず塔区域か、塔ヘクスの地上レベル区域のどちらかで終えねばならない）。

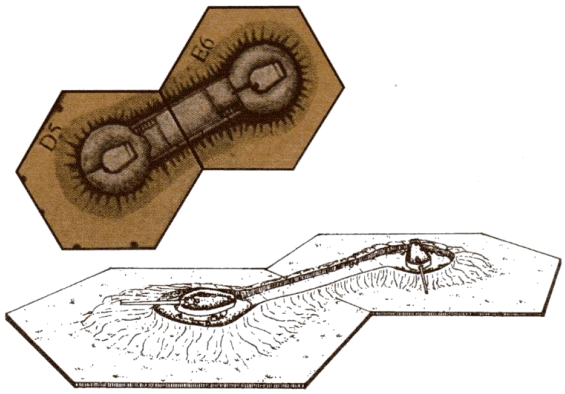
7.43 塔の階段を利用して塔区域へ／からの昇降をしている歩兵は、地上（降りた場合）あるいは塔区域（昇った場合）で通常と同じく攻撃を受ける。また、レベル1の疑似的な『途中区域』でも、その区域にLOSのあるユニットから攻撃を受けうる。途中区域は開豁地ではないが、TEMを持たない。途中区域で釘付け、もしくは混乱の結果となったら、もといた区域に戻される（臨機射撃に関して1MFを消費したとみなす；そしてそこに残留火力があればその攻撃を受ける）。途中区域に対する攻撃もそこに残留火力を残し（レベル1カウンターの上に残留火力カウンターを置く）、同じMPhにその途中区域に引き続き進入するユニットを攻撃する。

7.5 隠蔽：塔ヘクスの地上レベル区域が隠蔽地形かどうかは、地上レベルの地形によって決まる。塔区域は、隠蔽／隠匿に関してのみ、建物の屋上(B23.82)と同様とみなす。

7.6 潰走：塔ヘクス／区域は、潰走に関しては建物とみなさない。

7.7 塔ヘクスの地上レベル区域は、勝利条件上建物区域とみなさないが、塔区域は建物区域である。

7.8 塔は事前砲爆撃(C1.8)に関して、士気値7を持つ。日本軍ユニットは、塔区域で視認兵(C9.3)となり、そこから3ヘクス以内の迫撃砲、120L AA、140L ART、8インチ砲に対し、あたかも隣接する迫撃砲であるかのように利用できる［**例外：迫撃砲以外の砲が視認兵による射撃を行う際の最小射程は、7ヘクスである；そうでなければ、通常の最小射程が適用される**］。視認兵による射撃は、間接射撃とみなされる。



8. 砲座（Gun Emplacement）

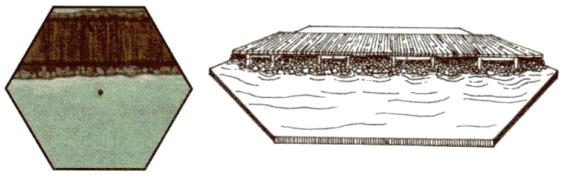
8.1 ベティオ島の西端には、日本軍によって2門の8インチ砲[4]の砲座が据え付けられていた。これは、BRTのマップでは、ヘクスD5とE6にまたがって、茶色い輪郭（より暗い茶色が放射状に描かれている）で囲われた2ヘクスの大きさの、灰色の建物に似た建造物として描かれている。砲座は、茶色の輪郭も含め、1/2レベルのLOS障害物である。野戦構築物、砲、車両カウンターは、砲座ヘクスに配置／進入できない。砲座ヘクス内の歩兵は+1TEMを受ける。各砲座ヘクスは、8インチ砲塔(8.2)を有する。

8.2 8インチ砲塔：ベティオ島のビッカース8インチ沿岸防御砲塔は、特別な装甲キューポラカウンターで表される。各8インチ砲塔は、上部開放型の装甲キューポラ(D9.5、SSR BRT12)で、目標サイズ大(−1)、正面および側面AF2、後面AF0、回転速度STで車両操作班に操作されている。主砲は200Lで、最小射程12、最大射程は500ヘクスである(日本軍車両ノート19を参照)。操作班は（例え

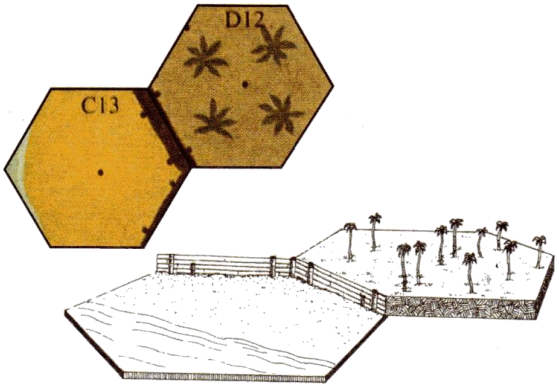
麻痺しても）決してBUにはならず、＋3のCE DRMを受ける。8インチ砲塔はCCに関して、走行不能の上部開放型AFVとみなす［例外：PAATCは不要］。スタック制限に関して、8インチ砲塔は2個分隊相当である。ヘクスE6の砲塔はより高い位置にあるため、ヘクスE6の砲塔から／への攻撃に関して、ヘクスD5の砲座は存在しないものとみなす（すなわち、D5の砲座を完全に無視する）。CC攻撃以外の原因で装甲キューポラが除去された場合、そのヘクス内の兵士全てが除去される。

9. ベティオ港（Port of Betio）

9.1 ベティオ島の小さな港は、BRTのマップではS33後背地ヘクスにつながる大水域ヘクス(T32)で表されている。港は2つの石造突堤ヘクスサイド(T31-T32とU32-T-32)で守られている。突堤は1レベルのLOS障害物であり、いかなる地上ユニットもこれを通過できない。

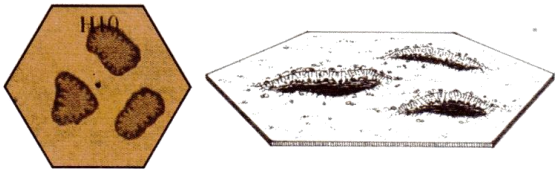


9.2 ベティオ桟橋(Betio Pier)**：**BRTのマップには、2箇所にレベル0の木製桟橋が印刷されている(例：ヘクスX33)。以下に述べる例外を除き、木製桟橋カウンターのすべてのルール(G13.7)が適用される。桟橋区域は開豁地とみなさない。T33、U33、V33には、桟橋の下の区域が存在しない。桟橋区域に野戦構築物を配置できない。桟橋の下の区域の**最大**スタック制限は1個分隊相当と3PPまでである。桟橋区域上の残留火力／火線は桟橋の下の区域には影響しない。日本軍は、日本軍の配置エリア内であれば桟橋の下の区域に初期配置ができる。砂地ヘクスサイドを通過して桟橋への出入りをする場合は、G13.73に従う。



10. 防波堤（Betio Seawall）

10.1 後背地と海岸ヘクス間のヘクスサイドに描かれた茶色い壁（例：C13-D12)は、『低い防波堤(G13.6)』である。シナリオ開始時に、同一の防波堤ヘクスサイドを共有した隣接ヘクスをユニットが占めている場合、海岸ヘクスにいる側のユニットが『石垣の確保』を得ている。丘陵斜面の壁(B9.6)は形成していない。



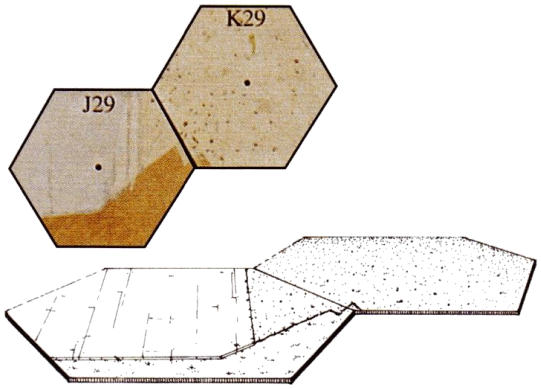
11. 採掘坑（Excavation Ditch）

11.1 採掘坑は、BRTのマップ上では、より明るい茶色を暗い茶色で取り囲んだイラストで描かれている(例：ヘクスH10)。採掘坑は弾痕(B2.)と同様に取り扱うが、車両の進入とVCAの変更に関し、採掘坑は＋3DRMのボグ判定の対象となる。

12. 小峡谷（Gully）

12.1 BRTのマップには5つの小峡谷がある。2つの細い小峡谷(A62-D60とD11-T7)には、車両は進入できない。その他の3つのより幅広の小峡谷(C55-D54、D52-G54、I10-M20)では、車両はそこがワジであるかのようにクレスト状態を獲得できる(F5.42-.426)。車両が小峡谷から峡谷地ヘクスサイドを通過せずに退出しようとする場合、小峡谷の底で＋3DRMのボグ判定を必要とする。

12.2 塹壕：塹壕は全ての『隣接』する小峡谷区域に「連結(B30.8)」されているとみなす。歩兵が塹壕からそのような小峡谷区域に進入する場合、塹壕から出るための追加のMF消費は必要ではない。逆に、小峡谷区域から「連結された」塹壕に進入する場合、その塹壕が該当歩兵と同じ陣営のOBで与えられたもの／現在その陣営が支配しているものであった場合、進入のための追加MF消費は必要ではない。



13. 飛行場（Airfield）[5]

13.1 BRベティオ島の飛行場には、2種類の滑走路(B7.)がある。灰色の滑走路ヘクス(例：ヘクスJ29)は舗装されており、より明るい色の滑走路ヘクス(例：ヘクスK29)は誘導路である。支配的な地形(B.1)が開豁地ではあるが、明確に滑走路地形が描かれているヘクス(例：L39、M40、H51など)は、飛行場ヘクスとみなされないにもかかわらず道路移動率を利用できる。誘導路ヘクスでは築壕が可能だが、＋2DRMが適用される。石垣TEMが適用されるような間接射撃に関しては、滑走路の－1DRM(B7.3)は適用されない。飛行場ヘクスにいるか、それに隣接するユニットは、夜間の移動DR(E1.531)を必要としない。

14. 盤外地形（OFF-Map Terrain）

14.1 A63から盤外に出ている道路は、A2.51に従って盤外のヘクスナンバー63のヘクスへと続いている。A59-E64の間からNW→SEの方向への盤外ヘクスは、全て開豁地かつ砂地(3.)の後背地である。その他の盤外地形はすべて大水域である。一方、シナリオでプレイエリア外に指定された盤上の地形は、「盤外」移動や進入に関して影響し続ける。

15. BRTキャンペーンゲーム（Blood Reef:TARAWA Campaign Game）

15.1 序：タラワのキャンペーンゲーム（CG）は、2人ないしはそれ以上のプレイヤーが複数回のシナリオを連続してプレイすることで、タラワ環礁のベティオ島での戦いを描くものである。各シナリオはこの上陸作戦の決定的な瞬間を切り取ったものであり、以下に述べるシステムを用いて不特定回数のシナリオをプレイする。

15.11 シナリオの接続：キャンペーンゲーム(CG)シナリオと次のCGシナリオは、再装備フェイズ(RePh)とよばれる特別なCG用フェイズを使って接続される。各陣営は、このフェイズにおいて今回のシナリオの戦闘で生じた出来事を処理し、次のCGシナリオの戦闘に備える。

15.12 チームプレイ：3つのCG（15.51-.53）は、簡単にチームプレイで楽しむことができるので、これを推奨する。各プレイヤーが特定の種類のユニットを指揮する（例：あるプレイヤーが車両と砲を指揮し、もう一人が残りの歩兵を指揮するなど）、あるいは地図で指揮範囲を決める（例：ヘクスナンバー31以北と

32以南に分ける）といった方法がある。必要に応じて、全体を統制する指揮官がそれぞれのプレイヤーに戦力を分配するということも可能である。

15.13　CG記録表および購入記録紙：同梱のBRT海岸防御記録表（Beach Defense Record）と上陸計画表（Landing Schedule Record）、および状況記録表（Miscellaneous Status Record）は、同梱の縮小サイズの地図と同様、コピーして各種のCGの記録に使用してよい。

15.2 定義と略語：以下の用語集で、BRT CGシステムでよく使われる略語や重要な用語を説明する。

強襲波(Assault Wave)：同一ゲームターンに、同じ上陸海岸から進入する同じBLTから抽出された1、ないしは2個のフォーメーション。

海岸防御記録表(Beach Defense Record)：CG日本軍の購入や減少戦力部隊、指揮官等の記録をする表。

海岸名の定義(Beach Deinition)：　W=Water(水域)　L=Land(陸上)

グリーン・ビーチW(進入)：M1-Z7

グリーン・ビーチL(日本軍初期配置エリア)：U10-E4

レッド・ビーチ1W(進入)：Z12-Z21

レッド・ビーチ1 L(日本軍初期配置エリア)：V10-N21

レッド・ビーチ2W(進入)：Z22-Z33

レッド・ビーチ2 L(日本軍初期配置エリア)：O22-T33

レッド・ビーチ3W(進入)：Z34-Z50

レッド・ビーチ3 L(日本軍初期配置エリア)[6]：U34-D63

ブラック・ビーチ1 L(日本軍初期配置エリア)：D4-E32

ブラック・ビーチ2 L(日本軍初期配置エリア)：E33-A58

海岸初期配置エリア(Beach Setup Area)：名称のつけられた海岸の海岸ヘクス、およびそこから3ヘクス以内の後背地ヘクスの全て。阻止杭の配置に関しては、その海岸から外側に延長した大水域ヘクス。

大隊上陸チーム(Battalion Landing Team)：完全な、あるいはフォーメーションを追加された全てのアメリカ海兵隊大隊。

CAPP(Covered Arc Purchase Point)：日本軍が、RePhの手順15.6142でトーチカを購入するためのポイント。CAPPは海岸ごとに与えられ、指数（CAPP指数という用語で呼ばれる）が付随している。この指数は、日本軍がその海岸に設置するトーチカの内、1個分隊を超えるスタック制限のトーチカを置くことができる上限を表している(15.6142)。

CG：キャンペーンゲーム。3つのCGが15.51-53に示されている。

CG日(CG day)：各CG日は、暦上の日付に加えて、AM、PM、夜間の時間帯が付随する(例：“22AM”)。それぞれのCG日に1回のシナリオがプレイされる可能性がある。すなわち、暦上の1日に3つのシナリオ―朝(AM)、午後(PM)、夜間(NT)―がプレイされうる。

CG終了：11月22日PMのCG日におけるRePhの手順15.6032が終了したときか、どちらかの陣営がCG勝利条件を達成した場合CGが終了する。

除去(Eliminated)：CGにおいて「除去」されたユニット／装備は、その陣営のOBから除かれる。

進入可能(Enterable)：問題となっているユニットが、現在MPh／APhだと仮定した場合に（敵ユニット／野戦構築物を無視して）進入可能なヘクス／区域のこと。配置／進入エリア（およびそれらから／それらへ／それらの間に設けられるヘクス列の『経路』）を明確にする場合、その『経路』に沿ったヘクス／区域は進入可能でなければならない。地形火災ヘクスは進入可能ではない。

進入エリア(Entry Area)：色（赤か緑）の付いたマップ端で、海岸の名称に対応している。

装備(Equipment)：その陣営のOBの一部となるSW／砲／車両。地図盤上で、運搬／運転／人力移動できるカウンター。

前線区域(FLL ;Flont Line Location)：RePhの手順15.607で標示される境界線に属する各区域。海兵隊FLLは、他の海兵隊FLLと共に『ループ』を構成する。海兵隊の境界線の一部であるヘクスは、海兵隊FLLである。海兵隊境界線に隣接しているがその内部にない、大水域ではないヘクスは、日本軍FLLである。

フォーメーション(Formation)：BLTの一部。

FPP(Fortification Purchase Points)：野戦構築物購入ポイント。RePhの手順15.6143で野戦構築物を購入するのに使う。

GPP(Gun Purchase Points)：砲購入ポイント。日本軍が、RePhの手順15.6141において、砲／SWを購入できるポイント。

初回シナリオ(Initial Scenario)：CGの最初のシナリオ。CGの初回シナリオでは、両陣営に初期配置／進入制限、初回シナリオの勝利条件、開始時OB情報、初回シナリオだけに適用するSSRが与えられる。

ISSR(Initial Scenario Special Rule)：初回シナリオだけに適用するSSR。

孤立(Isolated)：初期配置エリア画定(15.6071)の後、海兵隊初期配置エリアの外にある全ての海兵隊ユニットと、エリアの中にいる全ての日本軍ユニットは孤立している(15.6072)。

上陸計画表表(Landing Schedule Record)：海兵隊プレイヤーが、強襲波の割り当てと指揮官を記録するための表。

指揮官決定(Leader Determination)DR：ほとんどの指揮官の能力は、CG19の指揮官決定表にてDRを行うことで決定される。OBで割り当てられた「指揮官」1人につき1回のDRを実施する。

マップセクション(Map Section)：2枚あるBRTマップの内の1枚。

OB(Order of Battle)：戦闘序列。次のCGに参加する資格のある、どちらかの陣営のユニット、装備、野戦構築物の全て。

残存(Retained)：次回のCGシナリオで初期配置／進入可能な、一方の陣営のOBに含まれる全ユニット／装備。すなわち、初回シナリオにおけるOBで与えられた／購入した全ユニット／装備（もしくは前回のCGシナリオから引き続き使用できる全ユニット／装備）、および以前のCGシナリオで進入した全ての増援。BRTにおいては、これらのユニット／装備は、それが残存した初期配置エリアへの配置を要求される(RePh 15.6081)；例えば、CGシナリオを友軍初期配置エリア“X”で終えたユニットは、次回のCGシナリオを初期配置エリア“X”で開始せねばならない。LVTは、盤外に進入のために残存できる。

記録用紙(Roster)：一方の陣営がCGで利用できるユニットリスト。

配置エリア(Setup Area)：海兵隊の配置エリアは、支配している戦略区域に加え、日本軍が支配していない戦略区域を繋いだ『ループ』境界線の内側の事である。非戦略区域を配置エリアに含めるには、配置エリア内のどこかの戦略区域から歩兵が『進入可能』である必要がある。日本軍の配置エリアは、海兵隊の配置エリアではない全ての後背地区域である。 自軍の配置エリアが、他の自軍配置エリアと接した／重なった場合、単一の配置エリアを構成することになる。

戦略区域(Strategic Location)：+2以上のTEM（クレストを除く）を有するヘクスの地上レベル区域、海岸ヘクス、後背地の盤端ヘクス、および桟橋区域が戦略区域である。加えて、CGシナリオ終了時に海兵隊MMC／ヒーローが存在している全てのヘクスは、海兵隊にとっての戦略区域となる。CGの開始時、全ての戦略区域は日本軍が支配している［**例外：CG-Iの海兵隊は、シナリオ開始時に海兵隊が占めている全ての戦略区域を支配している**］。各「地形」戦略区域を海兵隊が支配した場合、海兵隊区域マーカー(15.606)を置く。

15.3　CGシナリオ：各CGの初回シナリオの情報は15.51-.53に記されている。CGに追加されるその後のシナリオは、BRT CGシナリオ表とCG 10によって生成される。各シナリオの長さは、BRT CGシナリオ表に載っている(15.6205)。CGは、どちらかの陣営がCG勝利条件を満たすか、最後のCG日が終了するまで続けられる。初回シナリオ以外のCGシナリオでの『スタートライン』（ゲーム用語でいうところのFLL）は、直前のCGシナリオ終了時点での両陣営が支配している区域によって決定される。

15.31　CGバランス規定：両プレイヤーが同じ陣営のプレイを希望した場合(A26.5)、CG全体に以下のバランス規定を適用してもよい。

●：要塞化建物、防空壕、トーチカ内の日本軍歩兵は、戦意高揚状態とみなす。

：海岸ヘクスに隣接している海兵隊歩兵は、戦意高揚状態(G14.32；SSR BRT4)とみなす。

15.4　キャンペーンゲーム特別ルール：以下のBRT CG SSRは、全てのCGシナリオに適用される。

CG1. BRT SSR：以下で修正の無い限り、全てのBRT SSRが影響する。

CG2. 海兵隊部隊編成

CG2.1 大隊上陸チーム(BLT)：海兵歩兵大隊とそれに追加された部隊は、BLTを形成する(SSR CG2.2)[7]。1つのBLTは、初回シナリオの初期配置前に

（あるいは、増援のBLTであれば、そのBLTの最初のフォーメーションが盤上に進入することになるCGシナリオに先立つ直前のRePhにおいて）特定の進入エリアを割り当てられる。BLTの全てのユニットは、割り当てられた進入エリアから進入せねばならない(15.2 海岸名の定義参照)。1CG日につき、1個のBLTに1つの進入エリアが割り当てられる［例外：増援BLT］。

CG2.2 フォーメーション：BLTを構成する各部隊はフォーメーションと呼ばれ、番号が割り当てられている(例：F1、F2など)。これらのフォーメーションは強襲波(CG2.3)に割り当てられ、上陸計画表に適切に記録される。標準的な海兵隊大隊は、以下のフォーメーションで構成される：司令部(HQ)中隊、3個小銃中隊、重火器(HW)中隊。タラワ・キャンペーンで利用可能な各海兵隊BLTは、フォーメーション表で示されている。1つのフォーメーションから別のフォーメーションへと部隊を移すことはできない［例外：前哨狙撃兵小隊、HQ中隊、HW中隊（CG2.3参照）］。

第2海兵師団　フォーメーション表

BLT #1 第2海兵連隊　第3大隊		BLT #2 第2海兵連隊　第2大隊	
F1	HQ中隊 a l *	F1	HQ中隊 a m *
F2	小銃中隊 b	F2	小銃中隊 b
F3	小銃中隊 b	F3	小銃中隊 b
F4	小銃中隊 b	F4	小銃中隊 b
F5	HW中隊 c **	F5	HW中隊 c **
F6	工兵小隊 d	F6	工兵小隊 d
F7	師団対戦車部隊 e	F7	師団対戦車部隊 e
F8	砲兵中隊 f	F8	砲兵中隊 f
F9	連隊対戦車部隊 g	F9	連隊対戦車部隊 g
F10	軽戦車小隊 h	F10	軽戦車小隊 h
F11	中戦車小隊 i	F11	中戦車小隊 i
F12	海軍建設小隊 j	F12	海軍建設小隊 j
Sp.	前哨狙撃兵小隊 k ***		

BLT #3 第8海兵連隊　第2大隊		BLT #4 第8海兵連隊　第1大隊	
F1	HQ中隊 a *	F1	HQ中隊 a *
F2	小銃中隊 b	F2	小銃中隊 b
F3	小銃中隊 b	F3	小銃中隊 b
F4	小銃中隊 b	F4	小銃中隊 b
F5	HW中隊 c **	F5	HW中隊 c **
F6	工兵小隊 d		
F7	師団対戦車部隊 e		
F8	砲兵中隊 f		
F9	連隊対戦車部隊 g		
F10	軽戦車小隊 h		
F11	海軍建設小隊 j		

BLT #5 第6海兵連隊　第1大隊		BLT #6 第6海兵連隊　第2大隊	
F1	HQ中隊 a l *	F1	HQ中隊 a m *
F2	小銃中隊 b	F2	小銃中隊 b
F3	小銃中隊 b	F3	小銃中隊 b
F4	小銃中隊 b	F4	小銃中隊 b
F5	HW中隊 c **	F5	HW中隊 c **
F6	砲兵中隊 f	F6	工兵小隊 d

フォーメーション表　特記

*	所属ユニットを、同一BLT内の他のフォーメーションに追加可能［CG2.3］
**	所属MG小隊(と1人までの指揮官)を、同一BLT内の他の小銃中隊フォーメーションに追加可能
***	どのBLTのフォーメーションにも追加可能。
a	4×指揮官　2×SFCP（艦砲射撃統制班；G14.61）
b	9×6-6-8　6×2-4-8HS　4×指揮官　3×dmMMG　3×dm60mmMTR
c	3×指揮官　3×MG小隊［3×2-4-8　2-2-8cr.　3×dmMMG　dmHMG(.50cal)］ 4×2-2-8cr.　4×dm81mm MTR
d	8×7-6-8　3×指揮官　8×DC　3×FT
e	3×上陸誘導員　3×M3 GMC
f	3×2-2-8cr.　3×M1A1 75* ATR
g	3×2-2-8cr.　3×M3A1 37LL AT（Z33から桟橋区域に進入する場合、3両の非武装ジープが追加される）
h	6×上陸誘導員　6×M3A1　2×戦車指揮官
i	7×上陸誘導員　7×M4A2　3×戦車指揮官
j	3×上陸誘導員　3×装甲ブルドーザー
k	10-3指揮官　3×7-6-8　3×DC　FT
l	最初の指揮官決定DRに−2 DRM
m	最初の指揮官決定DRに−3 DRM

CG2.3 強襲波(Assault Wave)[8]：日本軍の配置を確認した後、プレイが開始される前に、海兵隊プレイヤーは『開始』BLT(CG2.4)の全てのフォーメーションを用いて強襲波を編成する。各強襲波は、海兵隊OBから1個、ないしは2個のフォーメーションを割り当て、これに下記の部隊を自由に追加できる（すなわち、追加の部隊は2個目のフォーメーションとは考えない）。

- HW中隊のMG小隊（および1人までの指揮官）は、同一BLT内の他の小銃中隊に追加できる（追加されなかったMG小隊は元のHW中隊に残存している）。
- HQ中隊のユニットは、同一BLT内の他のフォーメーションに追加できる［**例外：十分な輸送能力があるなら、HQ中隊からの追加ユニットは第1強襲波に組み込まれねばならない**］。
- 前哨狙撃兵小隊は、どのBLTのどのフォーメーションにも追加できる。追加したフォーメーションとともに進入することもできるし、Z33から日本軍ユニットに隣接していない桟橋区域に小隊単独で進入することもできる。

各強襲波を構成するフォーメーションの組み合わせと、各強襲波の進入ターンは、上陸計画表（Landing Schedule Record）に記録する。第1強襲波に属する全ての海兵隊の兵士［**例外：前哨狙撃兵小隊**］は、LVTの乗車兵として進入せねばならない。各LVTは、その輸送能力の1/2以上の（2/3以上ではなく；G14.21）積載物を積まねばならない；その後の強襲波のユニットは、（残っている）LVTの乗車兵としてか、もしくは渡渉(G13.42)によって進入する。強襲波の一部として進入する砲とSWは、可能なら分解状態でなければならない。強襲波として進入する全てのユニットは、大水域ヘクスから進入せねばならない［**例外：前哨狙撃兵小隊、ジープに牽引されたM3A1 37LL ATは、Z33から日本軍ユニットに隣接していない桟橋区域に進入可能；隠蔽状態での進入とはならない**］。強襲波は、CGシナリオの第1、第3、第5海兵隊プレイヤーターンにのみ、進入できる。同一プレイヤーターンに、同一の進入エリアを2つの強襲波が使うことはできない。あらかじめ指定されていたターンに進入しなかった全てのユニット／フォーメーションは除去され、日本軍プレイヤーにCVPが献上される。

CG2.4 海兵隊増援タイプ：『増援タイプ』に属さないBLTは、『開始』BLTと呼ばれる。海兵隊のOBには、いくつかのBLTが以下のいずれかの『増援タイプ』として指定されている場合がある：『後続大隊』、『連隊予備』、『師団予備』。海兵隊の開始BLTに属する全ユニットが完全に盤上に進入しない限り、増援タイプBLTは使用できない［**例外：後続大隊BLTは、開始BLTに属するF1-F5のフォーメーションが全て進入し終えていたら、進入可能となる。ただし、開始BLTに属するフォーメーションよりも先に後続大隊BLTが進入した場合、後続大隊BLTの全ユニットが進入を終えない限り、開始BLTの残りのフォーメーションは進入できない**］。連隊予備BLTは、開始BLTと後続大隊BLTの全ユニットが進入を終えていなければ進入できない。師団予備BLTは、連隊予備BLTの全ユニットが進入を終えていなければ進入できない。上記の条件が満たされた場合、増援タイプBLTは、それが進入するCGシナリオの直前にあるRePhにおいて、上陸計画表に進入予定を記入できるようになる。

CG3. タラワ艦砲射撃

CG3.1 タラワ艦砲OBA：G章の艦砲射撃ルール(G14.6)は、全てのBRTシナリオにおいて以下の修正を受ける[9]。

CG3.11 艦砲射撃統制班(Shore Fire Control Party)：SFCPに関する全てのルール(G14.61)が、以下の修正を除いて適用される。米軍SFCPには、独、露、英軍のいずれかの2-2-8歩兵操作班カウンターを用いる。CGシナリオの開始前に、各SFCPはいずれかのNOBA中隊に割り当てられ（SFCPが複数のNOBAに割り当てられることはないが、同じNOBAが他のSFCPにも割り当てられることはあり得る）、そのCGシナリオ期間中その割り当てに従う(CG3.22)。各SFCPは、1プレイヤーターンに1回、割り当て中隊に対する無線接触を試みることができるが、砲撃権を得る試みは各NOBA中隊につき1プレイヤーターンに1回許可されるのみである（すなわち、無線接触の確立はSFCP毎に行えるが、砲撃権獲得はNOBA中隊毎である）。砲撃権の獲得が一度試みられたら、そのNOBA中隊に割り当てられている別のSFCPは、そのプレイヤーターンでは無

線接触の確立／維持ができるのみである。SFCP（とその無線機）は、CGシナリオ中に除去されたとしても次のCGシナリオに自動的に残存（修理）されるが、次のCGシナリオの第1突撃波に加わって進入せねばならない。日本軍の対艦砲射撃(CG3.4)がNOBAへの砲撃権獲得に影響する場合がある。無線接触が獲得／維持されていなくとも、各NOBAは直接射撃(CG3.21)を実施できる。無線接触が成功したら、海兵隊プレイヤーは直ちに攻撃タイプ(直接射撃か通常のOBAか)を宣言せねばならない。

CG3.12 艦上砲撃観測員(Shipboard Observer)：各CGシナリオの開始時に、NOBA中隊のそれぞれに艦上砲撃観測員(G14.68)を記録しておかねばならない。艦上砲撃観測員は、着弾地域(G14.65)の決定と、無線接触が無い場合の直接射撃任務のLOS判定にのみ用いられる。

CG3.13 LOF：120＋mmのNOBA中隊のLOF(CG3.12)は、プレイに用いられている大水域ヘクスの北、南、もしくは西端から引かれる；200＋mmのNOBA中隊ではこれが南もしくは西端となる。BRTのNOBA LOFは、(G14.62と異なり)後背地ヘクスから12ヘクス以内であってもかまわない。

CG3.2 NOBA中隊：CGシナリオでは、海兵隊に自動的にNOBAが与えられる。CG-IとCG-IIでは、海兵隊は120＋mmNOBA（HE、WP、IR）を1個、CG-IIIでは2個を受け取る。CG-IIでは1CG日、CG-IIIでは2CG日において、海兵隊は120＋mmNOBAを200＋mmNOBA（HE、IR）に変更できる。どのCG日に200＋mmNOBAに交換するかは、初回シナリオの開始前（日本軍の初期配置を見てから）に秘密裏に記録しておく。200＋mmNOBAは20AM CG日では使用できない。

CG3.21 直接射撃：海兵隊プレイヤーは、NOBA中隊（120＋mmのみ）による直接射撃任務の遂行を宣言できる。艦砲による直接射撃の手順は、ここで述べる例外を除いて盤上砲と同様に扱う。SFCPが無線接触を確立していて砲撃権を得ている場合、通常のAR/SR/FFEの任務の代わりに直接射撃を実施できる。無線接触が得られていない場合は、艦上砲撃観測員を使って、同様の方法で直接射撃を実施できる。どちらにせよ、プレイヤーターン毎に砲撃権を得ていなければならない。LOSは、SFCPのいる区域か、艦上砲撃観測員の記録ヘクスから引かれる（どちらの観測員を利用しているかによる）。SFCPによる直接射撃は、ROF2を有する（追加射撃は不可）。水障害でない目標ヘクスに艦砲直接射撃が命中した場合、結果を判定した後に拡散した白い煙幕カウンターを置く。NOBA中隊は、FFE:2カウンターが盤上にある時［例外：SFCPが無線接触を確立している］と、航空支援機が盤上にある時は直接射撃を行えない。

CG3.22 目標の選定：艦砲直接射撃でROFが維持された場合、次の目標は元の目標と同じヘクスか、あるいは隣接ヘクスでなくてはならない。

CG3.23 命中判定：直接射撃に先立ち、該当艦砲のAR/SR/FFEカウンターは取り除かれる。艦砲直接射撃は、どの目標タイプを用いてもよい。艦砲直接射撃の基本命中ナンバーは、射程に関わらず、ITT=6、VTT=7、ATT=8である。基本TH#修整(C4)と射撃側DRM(C5)は適用しないが、目標側DRM(C6)は通常どおり適用する（捕捉は砲撃権を失った場合に喪失する）。SFCPを利用しての直接射撃の場合、SFCPから目標までのLOS妨害を適用する。そうでなければ、艦上砲撃観測員からのLOS上のLOS妨害を適用する。直接射撃では、HEとWPのみが利用できる。ただし、WPを利用する場合、海兵隊プレイヤーは追加の砲撃権獲得チットを引かねばならず、これが赤だった場合はHE弾による射撃任務のみ可能となる。

CG3.3 艦砲射撃と航空支援の到着：航空支援drが成功し、航空機の飛来が決定したら、艦砲によるSR/AR/FFEカウンターは直ちに盤上から取り除かれ、砲撃権が失われる。航空機が盤上にある限り、砲撃権獲得の試みはできない。

CG3.4 日本軍の対艦砲撃：日本軍は、以下の砲をシナリオ開始時に盤上に有していた場合、それが操作されていて機能しているなら、対艦砲射撃を実施したとみなす：120L AA、140L ART、200L(8インチ砲塔)。対艦砲射撃の効果は、砲の口径により、海兵隊のNOBAチットから黒が除かれる／赤が追加されることで表現される。

海兵隊　NOBAチット		
兵器	黒	赤
120L	−1	
140L		+1
200L（8インチ砲）	−1	+1

対艦砲射撃の効果は盤上で機能している砲の分、累積する。CG-IIIで海兵隊が複数のNOBA中隊を得ている場合、海兵隊プレイヤーはそれぞれの対艦砲射撃の効果をどのNOBA中隊に振り分けるか決定せねばならない(下の例を参照)。対艦砲射撃に使用した砲は、その結果にかかわらず通常と同じく射撃できる。対艦砲射撃の効果は、該当の砲が破壊されるか捕獲されるまで、シナリオの間継続する。

例：海兵隊が120＋mmと200＋mmのNOBAを有している。日本軍は2つの120L砲と、1つの200L砲を有している。海兵隊プレイヤーは、全ての対艦砲射撃の効果を120＋mm中隊に適用することにした。その結果このNOBA中隊は黒2、赤3のチットを使うことになり、200＋mmは通常の黒5、赤2のチットを使う。

CG4. タラワ事前艦砲射撃：CGの初回シナリオでは、海兵隊に事前艦砲射撃が与えられる場合がある。事前艦砲射撃のルール(G14.7-.72；F7.4参照)が、以下の修正を加えて適用される。ISSRでは、事前艦砲射撃の数に加え、その効果範囲も与えられている。日本軍の初期配置を確認した後、海兵隊プレイヤーは与えられた各事前艦砲射撃につき、1個のARをいずれかの陸上ヘクスに置く。全てのARを置き終えたら、それぞれに着弾drを実施してその結果となるヘクスにFFE:2を置き、効果範囲の中心を示す。事前艦砲射撃の着弾drは修整前2以下で正確に着弾する。誤差が生じた場合、C1.31に従って偏差を確認するが、距離drは半分になる。事前艦砲射撃の効果は、効果範囲の全てのヘクスに及ぶ［例外：G14.73の二次攻撃は行われない］。タラワ事前艦砲射撃のMCを全て解決した後、射撃の影響があった各地上ヘクスに煙幕カウンターを置く（これらのカウンターは、最初の海兵隊PFPhの初めに拡散面に裏返される）。

CG4a 防波堤の突破口：防波堤は事前艦砲射撃に対して士気値10を持ち、NMCに失敗した場合、突破口(G13.624)が作られる。複数の防波堤ヘクスサイドを含むヘクスであっても、防波堤に対するNMCは1回しか実施せず、砂地の−2DRM(F7.4)は適用しない。突破口が空いた場合、どのヘクスサイドに生じたのか無作為選択で決定する。

CG5. 海兵隊の秘匿：海兵隊プレイヤーは、盤外から大水域区域を通って進入するSMC／SW［例外：上陸誘導員］を、付随して進入するMMCのIDを秘密裏に記録し、秘匿ボックスに拘置しておくことができる（この秘匿はG14.23の権利に追加されるものである；秘匿SMCは狙撃の対象とならない）[10]。この秘匿は、以下の場合に喪失する；地上区域に進入した、SWが所有されない状態になった、付随したMMCと異なる区域となった、SWが組み立てられた、射撃した、何らかの状況で指揮修整を使った。秘匿された指揮官は、付随MMCがMCを受けることになった場合、自身の指揮修整を用いないことにするのであれば、自分のMCを行わなくてよい；しかし、付随MMCがMCに失敗したら、その指揮官は損耗（負傷判定）する。大水域ヘクスから盤内に進入する全ての歩兵MMCは“?”カウンターの下に置かれる。この隠蔽は、水の中にいる限り移動に関する事由では喪失しないが、その他は通常と同じ事由で喪失する。大水域の中の秘匿／隠蔽状態の海兵隊ユニットは、攻撃を受けた際に地域射撃とみなされない。

CG6. 航空支援：昼間CGシナリオ［例外：CG-Iの初回シナリオ］の海兵隊は、現在地図上に航空機がいなければ、毎ターンdr2以下で無作為航空支援(E7.2)を受け取る。登場する航空機は爆弾搭載の44年FBである。航空支援drに成功したら、その時盤上にある全てのSR/AR/FFEカウンターは直ちに取り除かれる[11]。航空支援が到着したら、全ての航空機が除去／帰還／自発的な離脱を終えない限り、NOBAは使用できない。FBは自軍DFPhの終わりに、帰還と同様に自発的に離脱できる。海兵隊プレイヤーは航空支援を拒むことができず、適正なRPhごとに必ず航空支援drを実施せねばならない。全ての修正に加えて、視認TCには+2DRMが適用される。

CG7. 日本軍の予備と増援(Japanese Reserve & Reinforcement)：

CG7.1 予備兵力(Reserve Pool)[12]：日本軍カウンターは、CGの配置制限、あるいはISSR、もしくは日本軍の指定により予備兵力となる。予備兵力は盤外に拘置され、増援として、あるいは日本軍がRePhにおいて残存ユニットに加えることでゲームに登場する。このルールにおいて、予備兵力からの進入／配置に関してのカウンターの数、もしくは割合（%）が指定された場合、各MMC／SMC／SW／車両は別個のカウンターとして［例外：戦車指揮官］考える。また、全てのSWは必ず歩兵ユニットと共にゲームに登場する。20AMのCG日以降における各AMもしくはPMシナリオの初期配置で、日本軍プレイヤーは予備兵力カウンターの20%以下(切上げ)を盤上に配置できる［例外：CGにおける最後のCGシナリオでは、残りの予備兵力の全てを盤上初期配置できる］；夜間CGシナリオでは、日本軍プレイヤーは予備兵力の30%以上(切上げ)のMMCを盤上初期配置せねばならない。予備兵力カウンターは、各海兵隊のFLLから3ヘクス以上離れ

たヘクスに配置せねばならない；それが不可能な場合、予備兵力に戻され、増援dr(CG7.2)に成功したらそのシナリオに登場させることができる。予備兵力からの部隊を上記制限に抵触せずに配置できない場合、夜間シナリオの生成は認められない。CG7.2による予備兵力からの増援受領に加えて、初回シナリオより後の日本軍プレイヤーは予備兵力補充表上で補充DRを実施し、予備兵力にカウンターを追加することができる。補充DRは、CGシナリオの第1、第5日本軍プレイヤーターンのRPhに実施する。

予備兵力補充表

DR	予備兵力追加ユニット	
2	3×4-4-8	2×指揮官
3	2×4-4-8	2×指揮官
4	3×4-4-7	2×指揮官
5	3×4-4-7	1×指揮官
6	3×3-4-7	
7	3×3-4-7	1×指揮官
8	3×3-4-7	
9	2×4-4-7	1×指揮官
10	3×4-4-8	1×指揮官
11	2×4-4-8	1×指揮官
12	2×4-4-8	1×指揮官

CG7.2 増援：日本軍プレイヤーは、第2ターン以降の日本軍プレイヤーターンのRPhにおいて増援drを実施し、予備兵力から増援が進入可能かどうか決定する。drが現在のターン数以下であれば、日本軍の増援が地図の東端（CG-IIIであれば東端／南端）の自軍支配下地上ヘクスから進入することができる。増援の登場が決定したら、DR(CG-Iはdr)を実施し、その数以下のカウンターが今回増援として登場可能となる。盤上に進入しなかった増援は、そのプレイヤーターンの最後に予備兵力に戻される。

CG8. 狙撃兵：各陣営はCGシナリオにつき、2個の狙撃兵カウンターを使用できる。各狙撃兵カウンターを最初に配置される際は、A14.2の制限に従い、かつ互いに15ヘクス以上離して(不可能な場合にはできる限り離して)配置せねばならない。狙撃兵攻撃が発生したとき、直ちに追加のdrを行い、どちらのカウンターが実際に攻撃を行うか決定する(どちらも等しい確率になるようにする)。複数の狙撃兵カウンターを使うことで、SANが変化することはない。狙撃兵カウンターに何か影響(例えば釘づけ)が起きた場合、両方の自軍狙撃兵カウンターにその効果が及ぶ。15.6122も参照。1か2のSAN drをキャンセルして狙撃兵の再配置を行う場合、一方、あるいは両方の狙撃兵カウンターをA14.2に従って置き直してよい。CGシナリオ期間中、どちらの陣営のSANも2を下回ることはない。

CG9. バンザイ突撃：日本軍は、複数区域によるバンザイ突撃(G1.5)を宣言できない［例外：CG10.］。

CG10. 夜間バンザイ突撃[13]**：**11月22日より前のPMシナリオ終了後のRePhの手順15.616において、日本軍プレイヤーは密かに夜間バンザイ突撃敢行の試みを記録できる。海兵隊プレイヤーが次のCGシナリオの配置を終えた時点で、日本軍プレイヤーはその意思を明らかにし、drを実施する。修整後drが1以下であれば、夜間シナリオが生成される。そうでなければ、日本軍プレイヤーは通常のAMシナリオの初期配置を行う。

夜間シナリオが生成されたら、そのシナリオの期間中はCG2.とCG7.は凍結される。夜間シナリオの基準NVRは3である：日本軍が『シナリオ攻撃側』となり（秘匿は使用不可）、海兵隊が『シナリオ防御側』となる［**例外：E1.2は適用されず、代わりに全てのユニットを自由に隠蔽することができる**］。日本軍プレイヤーは、予備兵力の30%以上のMMCと、盤上に残存しているMMCの25%以下に加え、1人以上の指揮官を夜間バンザイ突撃の参加部隊として指定せねばならない。盤上、あるいは予備兵力内のSW／SMCは自由に参加部隊に加えてよい。参加部隊の全てのユニットは、海兵隊のFLLから3ヘクス以上離して配置せねばならず、1ヘクスにつき1個以上のMMCを含み、1個以上の他の参加スタックと隣接するような連鎖を1個以上組まねばならない；各連鎖には、少なくとも1人の指揮官が含まれていなければならない。配置を終えたら、参加部隊の全てのユニットの上にBANZAIカウンターを置く。これらのユニットは日本軍第1プレイヤーターンのMPhまで何の行動もとれない；夜間バンザイ突撃に参加しない残存ユニットには、こうした制限はない。日本軍第1プレイヤーターンのMPhが開始したら、参加部隊の全てのユニットは、直ちに単独の（すなわち、全ての「連鎖」が同時に）バンザイ突撃(G1.5)を実施する。日本軍プレイヤーは、この最初の包括的バンザイ突撃の「目標」(A25.23)として、1個の海兵隊ユニットのみを選択する。これはLOSや距離にかかわらず、盤上のどこにいるものであってもよい。その後のMPh(APh)では、参加ユニットが混乱HSになるか敵の存在するヘクスにいるのでない限り、通常のMF、LOS、指揮官の存在要求に関わらず、再びバンザイ突撃を実施せねばならない；ただし、これらのユニット／スタック／連鎖は、ここから独自のバンザイ突撃を行う。APhにおいては、指定の進行方向(A25.231)に向けて突撃する。夜間バンザイ突撃参加ユニットは、混乱HSになるか敵の存在するヘクスにいるのでない限り、全てのフェイズで人海戦術(A25.23)の一部とみなされ、距離カウンター(A25.2321)が取り除かれることはなく、常にFFNAM（要件を満たせばFFMOも）の対象となる；RPh／PFPhでは何の行動も行えない；複数区域FGを組むことができない；防御臨機射撃／最終射撃では（他の要件に加えて）地域射撃となり、阻止も実施できない。バンザイ突撃をしているユニットは、隠蔽地形に進入する際の追加MF(E1.51)を消費しないが、代わりにMPhに隠蔽地形区域に入ったMMCは、進入する度にDRを実施する。修整前DR12の場合、攻撃による消耗(G1.12)が生じたとみなす。

CG11. 隠蔽とHIP：隠蔽地形に配置される日本軍／朝鮮軍歩兵ユニット（およびその所有装備）は、敵のLOSに関わらず隠蔽配置できる。隠蔽地形に配置される日本軍車両は、最も近い海兵隊初期配置エリアから6ヘクス以上離れていれば隠蔽配置できる。これに用いられる“?”は購入の必要が無い；すなわち、無料であり、海兵隊プレイヤーが配置を見る前に置くことができる。野戦構築物に関してはSSR BRT1を、砲に関してはCG13.とBRT5を参照せよ。その他に関しては、A12.2とA12.34が通常どおり適用される。日本軍に通常与えられるG1.631のHIPに加え、日本軍プレイヤーはFPPを用いてHIPの購入ができる。ただし、盤上配置可能な分隊相当の5%(夜間であれば10%)までの（切上げ）分隊相当を上限とする。FLLにHIPで配置することはできない。

CG12. 朝鮮人労働者(Korean Labor)部隊：ベティオ島に駐在していた朝鮮人労働者部隊は、中国軍3-3-6カウンターで表す。G1.とG18.は適用されない。朝鮮人労働者は日本軍のSWを捕獲兵器(A21.11-.12)として用いねばならないが、日本軍指揮官の指揮能力が「同盟軍」に対するもののように低下することはない。HIPの分隊相当数(G1.631、SSR CG11.)に関して、朝鮮人労働者は日本軍OBの一部と考える。朝鮮人労働者は常に徴収兵とみなされ、戦渦DRでは修整後8以下で戦意高揚となり、9以上で戦意喪失する。ELRは3である。

CG13. 砲：SSR BRT5を参照せよ。AA砲、トーチカ内の砲、口径76mm以上の砲は、CGシナリオを終えた時点で存在していた区域と同じ区域で次のCGシナリオを開始せねばならない。その他の盤上に配置される非車載砲は、CGシナリオを終えた時点で存在していた区域から3ヘクス以内の区域に配置することができ、連結状態(hooked)か否かも選択できる［**例外：81mm迫撃砲は、初期配置開始時（RePhの手順15.6202）に走行可能車両に連結されているなら自由に配置できる**］。前回のCGシナリオ終了時と異なる区域に初期配置される砲は、他の要件が満たされるなら全てHIPで配置できる。兵士と同じ配置エリアに配置される砲は、連結／非連結状態、着荷／非着荷状態、分解／組み立て状態を自由に選択できる。M1A1 75 ARTは、81mm迫撃砲のように分解できる。その分解／組み立てはPFPhにのみ行える[14]。M3A1 37LL ATを大水域ヘクスに人力移動する際には+2DRMが適用される。この砲は大水域区域で所有状態でなくなったとしても除去されないが、人力移動DRが修整前に12の場合は除去される[15]。M3A1はLVTにLVT4の特記ルール(H章 車両特記51)を用いて乗車できる。降車はLVTの乗車兵が人力移動として押し動かし（人力移動DRに+2DRMを適用）、LVT自身の区域に降車する。CG-IIとIIIにおいて、Z33-U33の桟橋区域が海兵隊の支配下であれば、M3A1はZ33の桟橋区域から進入可能である（海兵隊プレイヤーの選択により、非装甲ジープに牽引された状態で登場することも可能）。

CG14. 自己回復：両陣営は、(A18.11による)自軍非戦意喪失MMCの自己回復の試みを、2個以下（1個のみではなく）のMMCに実施できる。どちらの試みも、他の自軍MMCの回復の前に行わねばならない。

CG15. トーチカの支配：武装した敵地上ユニットがトーチカの中にいない場合、そのトーチカは同じヘクス内の非トーチカ区域を支配している陣営が支配する。

CG16. 防波堤の突破：CG-IIとCG-IIIの初回シナリオにおいて、海兵隊の統制状態歩兵MMCは、防波堤(10.)を越えて海岸から後背地ヘクスに入るためには

4TCに成功せねばならず、失敗したらその海岸ヘクスで釘付けとなる。CG-IIとIIIの初回シナリオのMPhでは、海兵隊MMCは警戒移動を用いてのみ、海岸ヘクスから別の海岸ヘクスへ移動できる［**例外：指揮官と共に移動する場合**］[16]。壁を越えるための4TCには、以下のDRMが適用される：

−1　ヒーローとスタックしている。
−2　突破口のある防波堤ヘクスサイドを越えようとしている。
+X　同じヘクスにいる、現在移動可能な統制状態の指揮官の指揮修整。

CG17. ELR：海兵隊のELRは5。日本軍の4-4-8／2-3-8HSのELRは5。その他の日本軍歩兵(操作班を除く)のELRは4。朝鮮人労働者のELRは3である。

CG18. CGシナリオの基本準備：以下の手順は、各CGシナリオの事前準備である。この手順は、RePhの手順15.601-.6139の後に実施する。RePhの手順15.614-.6205の詳細に言及している。初期配置と移動の順序については、15.6205を参照。

CG18.1 初期配置前の手順

CG18.11 指揮官決定：両プレイヤーは、能力未決定の指揮官に関して指揮官決定表(SSR CG19.)上でDRを実施する。決定した指揮官の能力は、海岸防御記録表(日本軍)と上陸計画表(海兵隊)に記入する。

CG18.12 砲と野戦構築物の購入：各海岸／配置エリア毎に、砲と野戦構築物（トーチカを含む）を購入する。

CG18.2 ユニットの配置

CG18.21 夜間バンザイ突撃計画：可能であるなら、日本軍プレイヤーはSSR CG10.に従っての夜間バンザイ突撃の試みを行うかどうか決定し、記録しておく。

CG18.22 第1プレイヤー配置：最初に配置する陣営（初回シナリオとPMシナリオは日本軍、夜間、およびAMシナリオ［**例外：初回シナリオ**］は海兵隊）は、孤立および非孤立ユニットを15.620-.6205に従って配置する。

CG18.23 夜間バンザイ突撃の試み：日本軍プレイヤーが夜間バンザイ突撃の計画を立てているなら、この時点でdrを実施する(SSR CG10)。

CG18.24 第2プレイヤー配置：2番目に配置する陣営（初回シナリオとPMシナリオは海兵隊、夜間、およびAMシナリオ［**例外：初回シナリオ**］は日本軍）は、孤立および非孤立ユニットを15.620-.6205に従って配置する。

CG18.3 事前砲爆撃の実施：海兵隊プレイヤーは事前砲爆撃を宣言し、解決する。終了後、プレイが開始される。

CG19. 指揮官決定：指揮官決定DRが要求されるごとに、下の表でDRを実施する。適用される全てのDRMは、適用されるCG ISSRに記載されている。

指揮官決定表

	日本軍		海兵隊	
DR	歩兵	戦車	歩兵	戦車
≦2	10-2	9-2	10-3	10-2
3	10-1	9-1	10-2	9-2
4	10-0	8-1	9-2	9-1
5	10-0	−	9-1	8-1
6	9-1	−	9-1	−
7	9-1	−	8-1	−
8	9-0	−	8-0	−
9	9-0	−	8-0	−
10	8-0	−	7-0	−
11	8-0	−	7-0	−
12	8+1	†	6+1	−

† 全ての日本軍戦車が未熟操作班(D3.45)となる。

15.5 初回シナリオ：最初に、以下のCGリストから1つを選択する（CG-Iが4〜5CG日で、最も短い）。各CGの項目には、その初回シナリオのプレイに必要な情報も記されている。各初回シナリオは、RePh手順15.614(野戦構築物と砲の購入)から開始され、続いてSSR CG19の指揮官決定を終わらせた後、RePh手順15.620-.6204までを完全に終了させる。

BRT CGの初回シナリオは、どれも日本軍が先に配置し、海兵隊が先攻である。加えて、全てのAMおよびPMシナリオに関して、海兵隊は『シナリオ攻撃側』で日本軍は『シナリオ防御側』である。夜間シナリオ(CG10.)では、日本軍が『シナリオ攻撃側』で海兵隊は『シナリオ防御側』である。

15.51　BRT CG-I：地獄の死に様 [A Hell of a Way to Die]

CG日：21AM−22PM

1943年11月21日、タラワ環礁、ベティオ島：月曜の朝と共に、ベティオ島の闘いの2日目が始まった。この小さな島から頑強な日本軍を追い払おうとする海兵5個大隊の試みは、成功していなかった。海軍特別陸戦隊は、この島の90％以上を確保していた。海岸の海兵上陸部隊の指揮官であるデヴィッド・シャープ大佐にとって、状況は厳しいものに見えた。2個大隊は、2,000ヤードのサンゴ礁を渡って海岸にたどり着こうとするmubouな試みの中で、すでに切り裂かれていた。相互の連絡はまばらで、部隊の完全な掌握はできていなかった。同様に、陸戦隊も劣悪な連絡調整状況だったため、効果的な反撃を組織できなかった。夜が明けたため、陸戦隊は侵攻部隊を海に追い落とす絶好の機会を失った。とはいえ、シャープ大佐にとっても状況は劣悪だった。海兵たちはいまだ海岸にへばりついていたが、やる事は一つだけだった―攻撃である。シャープ大佐は命令を下した。突撃が開始され、第8海兵連隊の第1大隊が、恐るべき死のサンゴ礁を渡り始めた。いまだ頑健な日本軍は、彼らに向かってくる海兵隊を引き裂くのに時間を無駄にしなかった。乏しい情報の中、上陸用舟艇で18時間過ごした後、第1大隊は防御の歯の間でかみ砕かれた。島にいた海兵隊員は、誇りある大隊が次々と兵士を海中に失っていく様を、恐怖と共に眺めていた。何かをしなければならなかった。小さな集団の中で、この虐殺を食い止めようという兵士たちの勇気に火が付いた。

プレイエリア：ヘクスナンバー32以下のみ使用する。

CG-I　**勝利条件：**海兵隊は、日本軍の獲得CVPを204以下に抑えつつ、地図上から非混乱状態の日本軍／朝鮮人労働者ユニットが存在しなくなった時点で直ちに勝利する。

初回シナリオ勝利条件：海兵隊は、シナリオ終了時に以下の条件のいずれかを満たしていれば勝利する。P22-P32列以北に日本軍ユニットが存在しない；N21-V11の海岸ヘクスとそれに隣接するヘクスに日本軍ユニットが存在しない；V10-D4の海岸ヘクスとそれに隣接するヘクスに日本軍ユニットが存在しない。

初回シナリオ配置手順：日本軍が先に配置。海兵隊の配置後、日本軍プレイヤーはdrを行う。1−3で海兵隊が先に移動し、それ以外では日本軍が先に移動する。

日本軍 OB［ELR：SSR CG17参照］

ベティオ島司令部の一部　海岸から3ヘクス以上離れた後背地ヘクスに配置：
75FPP

第3特別根拠地隊　海兵隊の配置エリアではない後背地ヘクスに配置：｛SAN：4｝
4-4-8×8　4-4-7×20　3-4-7×14　3-3-6(朝鮮人労働者)×6　指揮官×9
50mmMTR×6　9-2AL×1　95式戦車×4

第3特別根拠地隊の一部　レッド・ビーチ1／2のヘクスから4ヘクス以内の後背地ヘクスに配置。適正な野戦構築物は、ヘクスナンバー11以上の海岸／大水域ヘクスに配置してよい：
27^4CAPP　46GPP　60FPP

第111設営隊の一部　グリーン・ビーチのヘクスから4ヘクス以内の後背地ヘクスに配置：
31^3CAPP　43GPP　50FPP

佐世保第7特別陸戦隊小銃中隊の一部　予備兵力として拘置：
4-4-8×10　MMG×6　2-2-8×4　LMG×6　指揮官×6　50mmMTR×3

15.51

海兵隊 OB［ELR：5］

第2海兵連隊 第3大隊の一部 Q14-V11の海岸ヘクスまたは／およびQ列以北のヘクスナンバー13以下の後背地ヘクスに配置：｛SAN：4｝

7-6-8×4　6-6-8×14　2-2-8 SFCP×1
10-2×1　9-2×1　9-1×2　8-0×2
MMG×2　DC×4
M4A2×2　LVT2(m)×3　9-2AL×1

第2海兵連隊 第2大隊および前哨狙撃兵小隊 ヘクス列R22-R31以北に配置：

7-6-8×5　6-6-8×12
10-3×1　9-2×1　9-1×1　8-1×1　8-0×2
MMG×3　60mmMTR×2　DC×3　FT×2
LVT2(m)×3

第10海兵砲兵連隊の一部 Q列以北のヘクスナンバー13以下の後背地ヘクスか、もしくはヘクス列R22-R31以北に配置：

M1A1 75mm ART×2　2-2-8×3

第8海兵連隊 第1大隊の一部 第3ターン以降に、北端から進入：

6-6-8×6　2-4-8HS×3　2-2-8SFCP×1　指揮官×4
dm .50cal×1　dm MMG×2

連隊予備 指定の時期以降に進入：

第6海兵連隊 第1大隊 BLT#5 21PM CG日のターン3以降に、ゴムボート(E5.12)もしくは渡渉を用いてレッド・ビーチ1、2、もしくはグリーン・ビーチのいずれか1つから進入：

第2戦車大隊A中隊 22AM CG日の第1ターン以降に、レッド・ビーチ1、2、もしくはグリーン・ビーチのいずれか1つから進入：

M3A1×6　AL-DR×2　0-0-9×6

第18海兵工兵連隊 第2大隊 22AM CG日のターン1以降に、レッド・ビーチ1、2、もしくはグリーン・ビーチのいずれか1つから進入：

7-6-8×4　指揮官×2（－1DRMをそれぞれに適用）
DC×3　FT×2　装甲ブルドーザー×3

対戦車部隊 22AM CG日の第1ターン以降に、レッド・ビーチ1、2、もしくはグリーン・ビーチのいずれか1つから進入：

M3GMC 75×3　0-0-9×3

初回シナリオ特別ルール（ISSR）

1. ECは湿潤（Moist）、無風で開始。BRT SSR参照。
2. 海兵隊は120＋mmNOBAを1個受領する。第6海兵連隊の第1大隊は、強襲波を編成(CG2.3)して進入する。
3. 日本軍は、最初の2人の指揮官決定DRに－2DRMを適用する。
4. 海兵隊は、無作為航空支援（登場判定はE7.2による；SSR CG6ではない）を受け取る。爆弾搭載の44年FBで編成される。
5. 以下のヘクスに燃え尽きた残骸カウンターを置く；V12、W11、R17、Q19、O20、S24、T28。
6. U10-T10の防波堤ヘクスサイドに突破口を置く(SSR CG4a)。

結末：レッド・ビーチ2の小集団が、一度に1つずつ、機関銃座と重砲に狙いを定めたのが始まりだった。ディーン・ホーキンス中尉は、突撃に突撃を重ねた。彼はトーチカによじ登り、内部を射撃した後で手榴弾を放り込んでいった。ホーキンスが示した、『危険に対する冷静な尊大さ』は海兵達に勇気を与えた。しかし、ホーキンスは日本軍の猛火の中を生き残ることができなかった。彼は4つのトーチカを破壊したところで致命傷を受けた。彼の行動は、前哨狙撃兵小隊の英雄的な24時間の中でも、頂点に立つものだった。マイク・ライアン大佐は、『くちばし』の戦いでの勝利に大いに貢献した。彼は自分の指揮下の残存兵と、周辺の海岸にいる他の大隊を再集結させた。彼は2両のシャーマンに先導された攻撃を組織し、海軍のトーマス・グリーン中尉の指揮による艦砲がその口火を切った。連絡の欠如により、航空支援に砲撃が干渉しそうになった。ライアン大佐は伝令を送って戦闘爆撃機をキャンセルさせ、彼らは南に進んだ。掩蔽壕から掩蔽壕への激しい戦いの後、グリーン・ビーチは確保された。ライアンの行動により、第6海兵連隊第1大隊は、その日の夕刻に無傷で上陸を果たした。これは完全戦力で上陸できた初めての大隊であった。

15.52 BRT CG-Ⅱ：特別な勇気 [A Special Valor]

CG日：20AM－22PM

1943年11月20日、タラワ環礁、ベティオ島：レッド・ビーチ1と2で見られた、敵前上陸による水陸両用作戦特有のトラブルは、かつてないほどに深刻なものだった。レッド・ビーチ3とは中央の桟橋によって物理的に隔てられており、この地域は日本軍が侵攻軍に対して殺人的な十字砲火を可能とする入り江があった。この海岸は、いくつかの偶然もあって非常によく防御されていた；重対空砲は滑走路への航空機の進入路をカバーするように、『鳥のくちばし』の『下あご』に備え付けられており、長距離砲がタラワ環礁の他の島に向けて準備されていた。日本軍の砲手は対空砲弾の信管を高めの高度に対応するよう設定していたため、当初目標と考えて航空機には効果が低かったが、岩礁に傾斜路を下ろしたLCVPに命中したときの効果は完璧だった。水に飛び込んだ海兵隊員はすぐに、穴でおぼれ死ぬか、あるいは足をおおう程の水に立ち上がって猛烈な射撃を受けるかの避けられぬ選択に直面した。勇猛な防御者は、長い中央桟橋の下や、海兵の後ろに位置する朽ち果てた廃船から、対空砲、重火器、機関銃を撃ちこんだ。海岸への道は、酷くゆっくりとしたものだった。

プレイエリア：ヘクスナンバー35以下のみ使用する。

CG-II 勝利条件：海兵隊は、日本軍の獲得CVPを449以下に抑えつつ、全ての要塞化建物区域、トーチカ、防空壕、司令部掩蔽壕を支配した時点で直ちに勝利する。

初回シナリオ勝利条件：海兵隊は、シナリオ終了時に日本軍より多くの勝利ポイントを獲得していれば勝利。通常のCVPに加え、海兵隊は破壊／支配したトーチカの収容力と同数のVPを獲得する。

日本軍 OB［ELR：SSR CG17参照］

第3特別根拠地隊 指定の通り配置／予備兵力として拘置：｛SAN：4｝

ベティオ島司令部の一部 海岸から3ヘクス以上離れた後背地ヘクスに配置するか、予備兵力に拘置［例外：FPPは*地図上のいずれか*に配置］：

4-4-8×4　3-3-7×4　3-3-6（朝鮮人労働者）×12　指揮官×5（ISSR 5参照）
95式戦車×4　AL×2（ISSR 5参照）　150FPP

第3特別根拠地隊の一部 指定された海岸ヘクスから3ヘクス以内に配置；適正な野戦構築物は、ヘクスナンバー11以上の海岸／大水域ヘクスに配置してよい：

レッド・ビーチ1、2、および／もしくはグリーン・ビーチ：
4-4-7×30　指揮官×5　LMG×10　MMG×8

レッド・ビーチ1：
27^4CAPP　52GPP　50FPP

レッド・ビーチ2：
27^6CAPP　52GPP　75FPP

第111設営隊の一部 グリーン・ビーチのヘクスから3ヘクス以内の後背地ヘクスに配置(ISSR 3参照)；適正な野戦構築物は、ヘクスナンバー10以下の海岸／大水域ヘクスに配置してよい：

3-4-7×22　指揮官×4　LMG×4　50mmMTR×6
31^3CAPP　46GPP　50FPP

佐世保第7海軍特別陸戦隊 小銃中隊 予備兵力として拘置。および／もしくは特定の海岸に隣接したヘクスに配置(ISSR 3参照)［例外：防空壕はブラック・ビーチのヘクスから2ヘクス離れたところに配置できる。このビーチに配置されるユニットは、この防空壕内に配置できる］：

ブラック・ビーチ1、および／もしくはブラック・ビーチ2：
4-4-8×22　指揮官×4　LMG×7　MMG×7　50mmMTR×6

ブラック・ビーチ1：
31[5]CAPP　15GPP　20FPP

ブラック・ビーチ2：
15[3]CAPP　12GPP　20FPP

予備兵力　自軍支配下の東端陸上ヘクスから進入。および／もしくは海兵隊ユニットから3ヘクス以上離れたブラック・ビーチのヘクス上／隣接したヘクスに配置：
4-4-8×12　4-4-7×8　3-3-6(朝鮮人労働者)×8
指揮官×12（ISSR 5参照）　LMG×6　MMG×6　50mmMTR×4
95式戦車×8

海兵隊 OB［ELR：5］

第2海兵師団 上陸チーム2の一部　レッド・ビーチ1、もしくはレッド・ビーチ2から進入。各BLTにつき、利用できる進入エリアを1つ割り当てる：｛SAN：5｝

第2海兵連隊 第2大隊　BLT#2
第2海兵連隊 第3大隊　BLT#1
LVT2(m)×20　LVT(A)2×20

後続大隊

第8海兵連隊 第1大隊　BLT#4　レッド・ビーチ1～3のどれか1つから進入

連隊予備

第6海兵連隊 第1大隊　BLT#5　ゴムボート(E5.12)もしくは渡渉を用いてレッド・ビーチ1、2、もしくはグリーン・ビーチのいずれか1つから進入

初回シナリオ特別ルール（ISSR）

1. ECは湿潤（Moist）、無風で開始。BRT SSR参照。

2. 海兵隊は4個の事前艦砲射撃(SSR CG4)を受領する。そのうち2つは2ヘクスの、残り2つは3ヘクスの効果範囲を持つ。

3. 第111設営隊と第7海軍特別陸戦隊の配置エリアに配置される、全てのトーチカ／防空壕／司令部掩蔽壕は、可能な限りその許容範囲の兵員を含めなければならない。これらの部隊でトーチカ／防空壕／司令部掩蔽壕に配置されないユニットは、予備兵力となる［**例外：砲とその操作班**］。第7海軍特別陸戦隊の盤上配置(HIPも含む)されたユニットは、第3日本軍ターンになるまで初期配置の区域から離れられない。

4. 各防空壕には、ゲーム開始時にNo Moveカウンターが置かれる。防空壕に配置されたユニットは、現在のゲームターン以下のdrを出すことで移動の自由を得られる。このdrは、日本軍プレイヤーが自身のRPhに、防空壕ごとに実施する。No Moveカウンターが取り除かれた防空壕内の全てのユニットは、通常の移動／潰走／突撃が可能となる［**例外：ISSR 3**］。移動の自由drには、以下のdrmが適用される。

－1　防空壕内の全てのユニットがエリートである
＋X　防空壕内の最も優秀な指揮官の指揮修整

5. ベティオ島司令部の指揮官決定DRには、以下のDRMを適用する；1人目＝－3DRM、2，3人目＝－2DRM、4，5人目＝－1DRM。また、戦車指揮官に関しては2回の*dr*を実施して決定する。予備兵力の指揮官決定DRには、1人目にのみ－2DRMが適用される。

6. 海兵隊プレイヤーは、鉄条網除去フック［米軍車両ノート 59］を装備したLVT2(m)を10両指定できる。

結末：日本軍は、不活発な射撃によって海兵第2連隊第3大隊のLVTを多数上陸させてしまった。これは日本軍が初めて見る奇妙な車両で正体がわからなかったことに加え、環礁の外に上陸用舟艇が見えていたことが主な原因だった。日本軍の射手たちは、海兵隊員が思いがけずLVTから現れた時に失敗を犯したことに気付いた。日本軍は、LVTに対して対舟艇用の砲弾と機関銃の猛烈な放火を浴びせかけるようになった。海岸の海兵隊員は完全に釘づけ状態となり、日本軍は再び2,000ヤードを渡渉中の海兵達に射撃を浴びせた。海兵隊司令部に絶望感が忍び寄ってきた。入り江での猛烈な射撃は、第2連隊第2大隊と後続の第3大隊を散り散りにさせた。第3大隊指揮官のシェテル少佐は、シャープ大佐に絶望的なメッセージを送った。「我々は誰も上陸していない。」これは、第3大隊の全滅を意味した。第2大隊の指揮官は戦死した。機能しているものは何も見えなかった。K中隊指揮官のマイク・ライアン少佐は、『鳥のくちばし』で一人の海兵隊員が無警戒に立ち上がって手を振っているのを見た時、突破不能の鉄のカーテンの中を渡渉中だった。ライアンはその方向に向かうとともに、できる限りの海兵を率いていった。やがて彼は、あらゆる部隊の生き残りをかき集めた小部隊を組織した。ライアンは、シャープ大佐に、自分がまだ生きていることと、信じられないことに前進していることを伝えた。

15.53　BRT CG-Ⅲ：究極の蛮行［Utmost Savagery］

CG日：20AM－22PM

1943年11月20日、タラワ環礁、ベティオ島：1943年11月20日の払暁、アメリカ合衆国海兵隊の全てを突き破る矛と、大日本帝国海軍陸戦隊の何物も通さぬ盾が、タラワと呼ばれる小さな場所で激突した。170年近くに渡って海上輸送を経験していたが、海兵隊は周到に要塞化された防御拠点へ上陸したことなどなかった。ベティオ島は、そうした防御拠点の一つである。サンゴ礁に囲まれたベティオ島は、天然の要塞だった。長さにして3マイル（約5km）、最も広いところで800ヤード（約700m）の幅しか持たぬこのベティオ島は、世界で最も入念に陣地化された土地だった。この島の防衛施設の建設指揮は、友成佐市郎少将が執っていた。彼は、長年訓練した工兵隊を使い、コンクリートと鋼鉄でできた銃座を、息をのむような配列で建設した。ヤシの丸太で作られた防波堤、二重の有刺鉄線、地雷、そしてテトラヘドロンが混在して配置された。コンクリートが尽きた後は、ヤシの丸太で掩蔽壕が作られた。こうした拠点がおよそ500か所、相互支援ができる位置に建設され、中には自動火器が配置された。ベティオ島は、8インチ海軍砲、長砲身の対空砲、対戦車砲、そしておびただしい数の機関銃とそれらを操作するよく訓練された4000名の陸戦隊によって、ハリネズミのように武装された。駐留部隊の指揮官である柴崎恵次少将は、彼の部下に「たとえ、100万の敵をもってしても、この島をぬくことは100年間不可能であろう」と訓示した。合衆国第2海兵師団の18,000人が、この言葉に挑戦する。

プレイエリア：BRTマップ全域を使用する。

CG-Ⅲ　**勝利条件：**海兵隊は、日本軍の獲得CVPを804以下に抑えつつ、全ての要塞化建物区域、トーチカ、防空壕、司令部掩蔽壕を支配した時点で直ちに勝利する。

初回シナリオ勝利条件：海兵隊は、シナリオ終了時に日本軍より多くの勝利ポイントを獲得していれば勝利。通常のCVPに加え、海兵隊は破壊／支配したトーチカの収容力と同数のVPを獲得する。

日本軍 OB［ELR：SSR CG17参照］

第3特別根拠地隊　指定の通り配置／予備兵力として拘置：｛SAN：4｝

ベティオ島司令部の一部　海岸から3ヘクス以上離れた後背地ヘクスに配置するか、予備兵力に拘置［例外：FPPは***地図上のいずれか***に配置］：
4-4-8×4　3-3-7×8　3-3-6（朝鮮人労働者）×14
指揮官×8（ISSR 5参照）
95式戦車×8　AL×2（ISSR 5参照）
250FPP

第3特別根拠地隊の一部　指定された海岸ヘクスから3ヘクス以内に配置；適正な野戦構築物は、ヘクスナンバー11以上の海岸／大水域ヘクスに配置してよい：

レッド・ビーチ1、2、3、および／もしくはグリーン・ビーチ：
4-4-7×42　指揮官×8
LMG×14　MMG×8　50mm MTR×6

レッド・ビーチ1：
27[4]CAPP　52GPP　50FPP

レッド・ビーチ2：
27[6]CAPP　52GPP　75FPP

レッド・ビーチ3:
24^{3}CAPP　50GPP　50FPP

第111設営隊の一部　グリーン・ビーチのヘクスから3ヘクス以内のヘクスに配置(ISSR 3参照)：

3-4-7×22　指揮官×4
LMG×4　50mmMTR×6
31^{3}CAPP　46GPP　50FPP

佐世保第7海軍特別陸戦隊 小銃中隊　予備兵力として拘置。および／もしくは特定の海岸に隣接したヘクスに配置(ISSR 3参照)［例外：防空壕はブラック・ビーチのヘクスから2ヘクス離れたところに配置できる。このビーチに配置されるユニットは、この防空壕内に配置できる］：

ブラック・ビーチ1、および／もしくはブラック・ビーチ2:
4-4-8×32　指揮官×8
LMG×10　MMG×10　50mmMTR×10

ブラック・ビーチ1:
31^{5}CAPP　15GPP　20FPP

ブラック・ビーチ2:
45^{5}CAPP　24GPP　35FPP

予備兵力　自軍支配下の東端陸上ヘクスから進入。および／もしくは海兵隊ユニットから3ヘクス以上離れたブラック・ビーチのヘクス上／隣接したヘクスに配置：

4-4-8×22　4-4-7×14　3-3-6(朝鮮人労働者)×12
指揮官×15（ISSR 5参照）
LMG×10　MMG×10　50mmMTR×4
95式戦車×2

海兵隊 OB［ELR：5］

第2海兵師団 上陸チーム2、および8の一部　レッド・ビーチ1、2、もしくは3から進入。各BLTにつき、利用できる進入エリアを1つ割り当てる：｛SAN：5｝

第2海兵連隊 第2大隊　BLT#2
第2海兵連隊 第3大隊　BLT#1
第8海兵連隊 第2大隊　BLT#3
LVT2(m)×40　LVT(A)2×20

後続大隊

第8海兵連隊 第1大隊　BLT#4　レッド・ビーチ1～3のどれか1つから進入

連隊予備

第6海兵連隊 第1大隊　BLT#5　ゴムボート(E5.12)もしくは渡渉を用いてレッド・ビーチ1、2、もしくはグリーン・ビーチのいずれか1つから進入：

師団予備

第6海兵連隊 第2大隊　BLT#6　レッド・ビーチ1～3、もしくはグリーン・ビーチのいずれか1つから進入：

初回シナリオ特別ルール（ISSR）

1. ECは湿潤（Moist）、無風で開始。BRT SSR参照。

2. 海兵隊は4個の事前艦砲射撃(SSR CG4)を受領する。そのうち2つは2ヘクスの、残り2つは3ヘクスの効果範囲を持つ。

3. 第111設営隊と第7海軍特別陸戦隊の配置エリアに配置される、全てのトーチカ／防空壕／司令部掩蔽壕は、可能な限りその許容範囲の兵員を含めなければならない。これらの部隊でトーチカ／防空壕／司令部掩蔽壕に配置されないユニットは、予備兵力となる［例外：砲とその操作班］。第7海軍特別陸戦隊の盤上配置(HIPも含む)されたユニットは、第3日本軍ターンになるまで初期配置の区域から離れられない。

4. 各防空壕には、ゲーム開始時にNo Moveカウンターが置かれる。防空壕に配置されたユニットは、現在のゲームターン以下のdrを出すことで移動の自由を得られる。このdrは、日本軍プレイヤーが自身のRPhに、防空壕ごとに実施する。No Moveカウンターが取り除かれた防空壕内の全てのユニットは、通常の移動／潰走／突撃が可能となる［例外：ISSR 3］。移動の自由drには、以下のdrmが適用される。

－1　防空壕内の全てのユニットがエリートである
＋X　防空壕内の最も優秀な指揮官の指揮修整

5. ベティオ島司令部の指揮官決定DRには、以下のDRMを適用する；1人目＝－3DRM、2，3人目＝－2DRM、4，5人目＝－1DRM。また、戦車指揮官に関しては2回の*dr*を実施して決定する。予備兵力の指揮官決定DRには、1人目にのみ－2DRMが適用される。

6. 海兵隊プレイヤーは、鉄条網除去フック［米軍車両ノート 59］を装備したLVT2(m)を10両指定できる。

結末： 最初の強襲波は、環礁の突破に関してよく計画が練られていたが、後続の部隊は海岸から2,000ヤード余りのところで停止を余儀なくされた。海岸まで渡渉する間、彼らは地下に潜った日本兵から浴びせられる破壊的な射撃の目標であり続けた。夜が来るころまでに、海兵隊は1,500名以上の損害を出していた。侵攻部隊は、海岸のわずかな区画しか確保していなかった。防衛部隊の熱狂的な抵抗により、2個大隊が完全に破壊された。海兵隊にとっての最初の転機は、D+1日目の夕刻に、第6連隊第1大隊が無傷で上陸したことである。翌朝には、集中的な攻撃が組織された。各掩蔽壕は個々に排除されていった。日本軍は練度と強い意志を頼りに戦い続けており、防御兵力を削るには高価な代償を必要とした。抵抗の中心は、レッド・ビーチ1と2の間にある『ポケット』だった。陸戦隊は最後の一人まで戦い、ここでの戦闘の勝利はD+2日目の日本軍による最後のバンザイ突撃の終焉によってもたらされた。400名以上の日本兵が飛行場沿いに何度か正面攻撃をかけ、戦闘の流れを変えようとした。激しい近接戦闘の末、最終的に海兵隊が日本軍を粉砕し、飛行場を確保した。タラワで流された血の量は、想像をはるかに超えるものだった。陸戦隊の勇気と決意は、一握りの砂ごとに海兵隊に出血を強いた。しかし、海兵隊の勇気と練度、そして柔軟性が勝利の日をもたらした。ホーランド・スミス少将は、一人の若い海兵隊員を見た。「彼の片腕は、自分の体重に支えられて今だ宙を示していた。防波堤の上には、ちょうど彼が挙げている腕の後ろに、青と白の旗が置かれていた。それは、後続の上陸部隊へ向けての浜辺の標識だった。」スミス少将は、涙を浮かべながら言った。「一体、どうしてあのような男たちが撃ち斃されたのだろう？」

15.6 再装備フェイズ(RePh)：以下の手順(15.601-.6143)は、RePhに各陣営が同時に実施する。RePhは、どちらの陣営もCGの勝利条件を満たしていない場合、CGシナリオとCGシナリオの間に行われる。各手順（と付随する手順）は、数字／アルファベット順に行うこと。現状に適合しない手順は省く（例：盤上に火災が無い場合、RePhの手順15.610は飛ばす）。

RePh の手順

15.601	**混戦の完了**
15.602	**マーカー除去**
15.603	**回復、降車、勝利の確定、CVP の総計**
15.604	**包囲、ボグ&衝撃**
15.605	**渡渉ユニットの生存判定**
15.606	**包囲カウンターの除去**
15.607	**海兵隊境界線の画定**
15.608	**残存ユニット&隠匿野戦構築物**
15.609	**捕虜**
15.610	**鎮火と火災**
15.611	**統合、クラス上昇&昇進**
15.612	**新たな CG 日&SAN 調整**
15.613	**装備修理と補充**
15.614	**野戦構築物と砲の購入**

MELEE **15.601 混戦の完了：**敵ユニットが同一区域にいる場合、そこは混戦状態となる。混戦区域のユニットは、CC攻撃が不可能となるまで、CCの解決を無制限に繰り返す。これらのユニットは、混戦に伴う通常のCCPhに行われる行動を自由にできる（捕獲の試み、離脱、攻撃など）。そのシナリオの先攻側をフェイズプレイヤーと考える。RePhの混戦では、最初のラウンドが完了したら、その区域でまだ隠匿／隠蔽状態にあるユニットは露呈

し、釘づけユニットは釘付けではなくなり、CXカウンターは除去される。機動状態の車両からはMotionカウンターが取り除かれる。麻痺状態の車両のStunカウンターは適切な“+1”の面に裏返され、望むならばCE状態になってもよい。

15.602 マーカー除去：この時点で、地図上にある以下のマーカー／カウンターを除去する(露呈したスタックに対する視察の権利はない)。全ての隠匿／秘匿ユニットと装備は現在いる区域に盤上配置される［**例外：隠匿されている日本軍のユニットと装備は、次のCGシナリオでも同じ区域に配置するのであれば露呈させる必要は無い；そのようなユニットと装備は、次のCGシナリオでFPPのコスト無しでHIPを用いて配置できる**］。

a) FFE、SRマーカー

b) IR、『煙幕』カウンター

c) 目標捕捉マーカー

d) DM、DISRUPTED、BANZAI、FANATIC、BERSERK、WA、Crest、ダミースタック、ダミー秘匿カウンター、“？”

e) CX、MOTION、CE、BU、Labor

f) 現状で隠匿／秘匿されているユニットと装備は、現在の区域で盤上配置する［**例外：孤立していない日本軍HIP**］。

g) 狙撃兵

h) FBカウンター

15.603 回復、降車、勝利の確定、CVPの総計

15.6031 回復と降車：両陣営の現在混乱中のユニットは、たとえ戦意喪失状態であっても、すべて自動的に回復する。DRは行わない。すべての乗車兵／跨乗兵は、装備とともに車両の区域に降車する。全ての走行可能なLVTは盤上から取り除かれ、盤外に残存する。しかし、そのLVTの内部に未所有の状態で残されたSW／砲は除去される。連結され、牽引されている砲はその状態を維持する(現時点で；SSR CG13参照)；RePh内で砲を牽引している車両が除去されたなら、牽引されている砲も除去される。手順15.6031の完了をもって、CGシナリオの終了とみなす。

15.6032 CGシナリオの勝利確定：この時点で最終的なヘクス／建物／トーチカの支配と、CVP総計を確認する。初回シナリオであれば15.51-.53、それ以外のCGシナリオであれば15.615の勝利条件に照らし合わせ、終了したCGシナリオの勝者を確定する。これ以降のRePh手順で除去されるユニット／装備はCGシナリオの勝利確定には全くカウントされない（しかし、CGそのものの勝利条件にはカウントする）。CG終了時（15.2）の捕虜のCVPに関しては15.609を参照。孤立状態の海兵に監視されている日本軍捕虜は無視する。両陣営とも、CG記録表の“CVP総計”欄に、現在のCVP総計を記録する。

15.604 包囲、ボグ&衝撃

15.6041 包囲：包囲されている各ユニット［**例外：捕虜**］は、海兵隊なら1TC、日本軍ならNTCを行わねばならない（指揮官DRM適用可能）。このTCに成功したユニットはその場に残る（包囲マーカーは、15.606まで除去されない）。TCに失敗すれば即座に除去となる［**例外：包囲されている走行不能車両の露出したPRCは除去され、その車両は走行不能かつ放棄状態でその場に残る**］。除去となった被包囲ユニットが監視していた捕虜は、可能であれば、同一区域にいる除去された監視ユニットの友軍ユニットが受け取らねばならない。捕虜が受け取られない場合、捕虜は自動的に除去となった監視兵が落としていった装備を所有し、なおかつ再武装(A20.551)したものとする。

15.6042 ボグ：放棄されてないボグ／立ち往生状態の各車両は、ボグでなくなるか走行不能となるまで、(大水域) ボグ解消（D8.3；2.31）を行わねばならない（MP消費は無視し、CE状態とみなしてよい）。

15.6043 衝撃：衝撃／UKの各AFVは、衝撃／UKから回復するか、撃破が確認されるまでdrを行う(C7.42)。

15.605 渡渉ユニットの生存判定：

大水域ヘクス内にいる歩兵MMCと走行可能な車両は、（MF/MPで数えて）最も近い自軍支配下の海岸ヘクスに進入できるかどうか、渡渉ユニット生存判定DRを行わねばならない。各ユニットは個別にDRを行う。DRの前に所有しているSW／砲を落としてもよい。

渡渉生存判定表

修整後DR	歩兵	車両
≦7	生存 a	生存 a
8-9	損耗 a	立往生 b
10	損耗 a d	走行不能 b
≧11	除去	除去 c

特記

a 最も近い自軍海岸ヘクスに置く
b 現在の区域で立ち往生／走行不能となる
c CS/cs判定を実施；生存したPRCは再度渡渉生存判定を実施
d 所有していた全てのSW／砲は除去

DRM

+2 包囲下の歩兵
+1 海岸までの距離2（車両は3）ヘクスごとに（FRD）
+x 指揮修整（同一区域の1個のMMCにのみ適用）
+1 IPCを超過した1PP毎に(スタックしている指揮官のIPCを、1個のMMCに加算可能；砲は5PPとみなす
+1 非装甲車両 ＊
+1 上陸誘導員が負傷 ＊
+2 上陸誘導員がいない ＊
+x 戦車指揮官修整 ＊
-1 最も大きな装甲値5AF毎に（FRD）＊

＊ 歩兵には適用しない

15.606 包囲カウンターの除去：全ての包囲カウンターを除去する。

15.607 海兵隊境界線の画定：ゲーム中、各陣営は現在自分が支配している(A26.16に従って支配しているとみなされる)自軍戦略区域(15.2参照)に、自軍支配マーカー（BRTに同梱されている)を置く。この区域の支配は、勝利判定だけでなく境界線の画定にも影響する。支配マーカーは、支配陣営が変わるたびに除去される（あるいは裏返される）。非戦略区域も支配の対象であるが、支配マーカーは置かれない。この時点で、海兵隊プレイヤーは、一度に1つずつ、2ヘクス以内の距離にある海兵隊支配下の地上レベル戦略区域をつなげて『ループ』を作るように境界線マーカーを置いていく；各ループは海岸ヘクスから始まり、それに隣接する海岸ヘクスで閉じる。2つ目以降の境界線マーカーは、2ヘクス以内の別の境界線マーカーを指し示すように置き、その2つをつなぐ（頂点方向；E12.11）ヘクス列には、武装した日本軍ユニット／日本軍支配下戦略区域／大水域ヘクスが存在してはならない。境界線マーカーの配置は、海兵隊プレイヤーがヘクス列を接続して1つもしくはそれ以上の『ループ』を、可能な限り彼が望む最大の大きさに囲うように閉じるまで続けられる。全てのマーカーが適正に置かれている限り、海兵隊プレイヤーは境界線マーカーを取り除いたり再配置して、境界線を望む形に近づけて構わない。海兵隊の境界線を形成するヘクスは、海兵隊前線区域（FLL）と呼ばれる。海兵隊境界線に隣接しているがループの内部ではない、非大水域ヘクスは、日本軍のFLLである。

15.6071 配置エリア：各海兵隊境界線は、海兵隊の配置エリアを明確にする。海兵隊の配置エリア内にないヘクスは、日本軍配置エリアである［**例外：大水域ヘクス**］。海兵隊が完全に日本軍防御部隊を分断しない限り、日本軍の配置エリアは一つである。BRTには、縮小版のBRTマップが付属している。各陣営は、これのコピーに自軍の配置エリアを記入する。記入が終わったら、複数の配置エリアがあるならそれぞれにIDを付ける。

15.6072 孤立ユニット：海兵隊配置エリア外にいる海兵隊盤上ユニットと、その中にいる日本軍盤上ユニットは孤立ユニットである。孤立ユニットとその装備は、現在の区域／ヘクスを記録しておく。次のCGシナリオの配置は、その区域／ヘクスによって制限される(15.6201)。

15.608 残存ユニット&隠匿野戦構築物

15.6081 残存ユニット：全ての兵士、装備、走行可能車両（塹壕内にあったとしても）は、この時点で盤上から取り除き、それが存在した配置エリア／孤立区域内に残存する。各ユニットが存在した配置エリアと、FLL内にあった全ての砲／車両のいた区域、走行不能車両のいた区域、突破口の無い防波堤を通過せずに後背地までの『経路』を引けない車両のいた区域をそれぞれ記録しておく。『経路』とは、連続した、進入可能な自軍支配下区域のことである。これに加えて、日本軍プレイヤーは減少戦力ユニットの種類と数、および隠匿を維持している非孤立状態のユニット／装備を記録しておく。

15.6082 隠匿野戦構築物：いまだ隠匿状態の野戦構築物のうち、要塞化建物区域とトンネル（抜け穴）の出入り口区域は、現在その野戦構築物を隠匿した陣営の敵陣営に支配されている場合、露呈する［**例外：トンネルと抜け穴は、出入り口の*両方の*区域が敵陣営に支配されているときのみ露呈する**］。盤上の野戦構築物は、その区域を支配している陣営か、もしくはその野戦構築物が存在している支配エリアの陣営に支配されている。

15.609 捕虜：非孤立の海兵隊に監視されている日本軍捕虜は除去され、捕虜としての通常のCVPが、日本軍の獲得CVPから差し引かれる。日本軍プレイヤーは、海兵隊の捕虜をそのままにしておくか（同じ配置エリアに残存した別の歩兵に譲渡し、監視兵を変更してもよい）、直ちに虐殺(A20.4)による除去をするか選択できる；虐殺の影響はその後の全てのCG日で適用される。CVPは加算される（捕虜としての2倍換算は不可）。日本軍が保持している捕虜のCVP（2倍換算）は、CG終了まで加算されない。監視されていない非武装分隊／HSは、日本軍であれば同サイズの徴収兵と、海兵隊であれば2-4-8HS（分隊であれば2個の2-4-8HS）に取り換えられる。そして最も近い（最も短い連続した進入可能な『経路』で）自軍配置エリアに残存する（複数ある場合には該当プレイヤーが選択する）。

15.610 鎮火と火災

15.6101 炎上した残骸：炎上した残骸からBlazeカウンターを取り除き、炎上済みの残骸（SSR BRT15)と取り換える。その残骸が建物か瓦礫内にあったなら、建物／瓦礫にBlazeカウンターが移され、地形火災となる。

15.6102 車両／残骸：車両／残骸が、Blaze/Flameカウンターの置かれた建物／瓦礫／倒壊した塔にある場合、炎上済みの残骸に取り換えられる。

15.6103 木造瓦礫／倒壊した塔／繁み：Blaze/Flameカウンターと共に、瓦礫（印刷された瓦礫であればBlaze/Flameカウンターのみ）／倒壊カウンターも取り除き、代わりに弾痕カウンターを置く。その区域の元の地形は消失する。

15.6104 石造瓦礫：Blaze/Flameカウンターを取り除く。瓦礫はそのまま残り、その区域は後のシナリオで再び炎上する可能性がある。

15.6105 建物：いずれかの区域にBlaze/Flameカウンターが置かれていた建物は、Blaze/Flameカウンターを取り除き、地上レベルの瓦礫に取り換える［**例外：塔は倒壊カウンター**］。これらの瓦礫／倒壊した塔は、後のシナリオで再び炎上する可能性がある。

訳注: 繁みについての言及がありません。他のHASLでは、弾痕に取り換えられています。

15.611 統合、クラス上昇&昇進

15.6111 統合：同一の配置エリアに残存した同一クラスの同一能力値を持つHSは、残り1個になるまで統合(A1.32)せねばならない［**例外：海兵隊2-4-8HS；突撃工兵の3-4-8HSは、突撃工兵のHSとのみ統合される**］。

15.6112 負傷指揮官：両陣営は、以下の表でdrを行い、負傷指揮官の残存を判定する。

負傷指揮官判定表

修整後dr	歩兵	drm
≦1	非負傷状態で残存	+1 日本軍
2-3	負傷状態で残存	+1 孤立状態
≧4	除去	−1 ヒーロー

15.6113 ヒーローとMMC：両陣営とも、残存したヒーローを除去する［**例外：指揮官**］。ただし、除去されたヒーローと同じ配置エリアに残存している、操作班ではないMMCを、ヒーローが除去された数だけクラス上昇させる。どのMMCがクラス上昇するかはそのプレイヤーが選択する［**例外：クラス上昇に該当するMMCがその配置エリアに残存していない場合、ヒーローは残存する**］。

15.6114 指揮官：両陣営とも、ヒーロー指揮官をクラス上昇させ、ヒーローカウンターを取り除く［**例外：10-3指揮官はヒーローではなくなるだけで、クラス上昇しない**］。加えて、終了したばかりのCGシナリオに勝利した陣営は、孤立していない指揮官1人をクラス上昇させるか、もしくは7-0（日本軍なら8-0）指揮官を1人追加で受領する。

15.612 新たなCG日&SAN調整

15.6121 新たなCG日：これ以降のRePhの手順は、新たなCG日のためのものである。海兵隊は、CG勝利条件を満たすまで、AM／PM CGシナリオの攻撃側となる。夜間CGシナリオの生成についてはSSR CG10を参照。

15.6122 SAN調整：終了したばかりのCGシナリオで敗北した陣営のSANは、現在の値よりも1減少する。ただし、3を下回ることはない。

15.613 装備修理と補充

15.6131 車両：両陣営は、自軍配置エリア内の各車両について、以下の手順を実施する。

a) **放棄**：放棄された車両はそのままの状態でもよいし、同じ配置エリアに残存した兵士（車両操作班を含む）によって操作された状態(A21.22もしくはD5.42/D6.631)にしてもよい。

b) **走行不能の修理**：捕獲車両でも、放棄状態でもなく、大水域区域にもいない走行不能車両は、以下の表でdrを行い、修理されたか否かを判定せねばならない。

走行不能修理判定表

修整後dr	結果
≦1	走行可能 ＊
≧2	走行不能継続

drm
+1 不正規使用
+1 日本軍／FLL内／孤立状態（累積）
+x 戦車指揮修整

＊ 記録された区域ではなく、残存した配置エリア内に配置可能となる。

C) **麻痺**：麻痺カウンターが置かれている各車両／操作班は、以下の表でdrを行い、最終的な影響を判定せねばならない。

麻痺回復判定表

修整後dr	結果
≦2	回復
3-6	麻痺状態継続
≧7	除去 ＊

drm
+1 日本軍／孤立状態（累積）
-1 盤外に残存

＊ 操作班が除去される；車両は放棄状態で現在の区域に残る。

d) **帰還**：SSR BRT12を参照

15.6132 兵器の修理：両陣営は、自軍配置エリア／盤外に兵士とともに（車載兵器であれば操作班が車内にいる状態で）残存した、故障した非捕獲兵器の各々にdrを実施し、以下の表で修理できたかどうかを判定する。

兵器修理判定表

修整後dr	結果
≦1	修理成功
≧2	除去 ＊

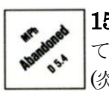
drm
+1 不正規使用
+1 孤立状態
-x 兵器の修理ナンバー
-2 車載兵器
-1 海兵隊

＊ 車載壁の場合、使用不能となる。

15.6133 FT／DC：終了したばかりのCGシナリオのプレイ中に喪失した、海兵隊のFT／DCは残存する［**例外：喪失の理由が、大水域で非所有状態となった／使用したときの修整前DR12／SWの破壊(A9.73-.74)**］。これにより残存したSWは、海兵隊プレイヤーのT章デバイダーにある『残存（Retained）』ボックスに置かれる。ただし、この方法によって残存できるFT／DCの数は、各配置エリア内の7-6-8分隊の数までに限られる。

15.6134 捕獲兵器：両陣営は、自軍配置エリアに兵士とともに残存した捕獲兵器の各々にdrを実施する：4以上であれば除去（車載兵器であれば使用不能）

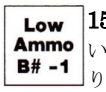
となる。すでに故障している捕獲兵器は、自動的に除去（車載兵器であれば使用不能）となる。MAが使用不能になった車両に関してはSSR BRT11を参照。捕獲車両は、機能している兵器があるなら（例えMAが使用不能でも）そのまま残しておくことができる；捕獲側のプレイヤーが望むなら（あるいは機能する兵器が無ければ）残骸／炎上済みの残骸に置き換えられる。



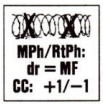
15.6135 放棄、兵器の徴発：自軍配置エリア内にある帰還を被っていない車両は、それを支配している陣営の選択により、放棄したり、(炎上済みの)残骸にできる。同様に、自軍配置エリア内のLVTではない車両／炎上済みではない残骸から、徴発(Scrounge；D10.5)を試みることができる［例外：該当の配置エリアに、兵士ユニットが残存していない場合はこれらの行為は不可能である；この兵士ユニットには、放棄した操作班を含めてよい］。

15.6136 特殊弾薬：捕獲兵器でなく、孤立状態でもない海兵隊配置エリアにあるアメリカ軍兵器は、欠乏した種類の弾薬があれば、自動的に通常の状態に戻る。同様の状態の日本軍兵器は、個別にdrを行い、dr4以下の場合に該当の欠乏弾薬が元の状態に戻る。各陣営は調節後の状態を記録しておく。

15.6137 SW／砲の分解と除去：支配している陣営の選択により、兵員を含む自軍配置／進入エリアに残存したSW／砲は、除去(破壊)、分解、組み立てを行うことができる。



15.6138 弾薬欠乏(Low-Ammo)解消：両陣営は、孤立状態でないユニットに置かれている弾薬欠乏(Low - Ammo)カウンターを取り除く。



15.6139 野戦構築物と残骸の撤去：自軍支配化区域にある、(炎上済み)残骸、走行不能車両、その他野戦構築物の撤去(除去)を試みられる。(炎上済み)残骸／走行不能車両の撤去を試みる数は、同じ配置エリアに残存している30t以上の走行可能なドーザーおよび装軌式車両の数を超えてはならない。

1つの対象物につき、この手順で行える撤去drは1回のみである(Laborカウンターは置かれない)。1つの区域に撤去対象物が2つ以上ある場合、何を対象にしてのdrなのかを宣言してから、個別にdrを行う。各工兵分隊、朝鮮人労働者分隊、ブルドーザーは、自身のいる配置エリアでの1度の撤去の試みにしか参加できない。

野戦構築物／残骸撤去判定表

撤去対象	撤去dr
残骸／走行不能車両、トンネル／抜け穴	≦3
鉄条網、防波堤の突破口	≦2
瓦礫、トーチカ、防空壕、壕	≦1

drm

+2　撤去対象が敵のFLLに隣接している
+1　撤去対象が敵のFLLから2ヘクスの距離にある
-2　ブルドーザーが参加するごとに
-1　突撃工兵／朝鮮人労働者分隊が参加するごとに

FLLに存在する野戦構築物／残骸の撤去drが修整前に6だった場合、その配置エリア内にあるMMCが1つ損耗する（どのタイプのMMCが損耗するか、ランダムに決定する）。

15.614 野戦構築物と砲の購入：日本軍プレイヤーは、この時点で秘密裏にGPP、CAPP、FPPを消費して、それぞれ砲／機関銃、トーチカ、野戦構築物を購入する。初回シナリオ以降、海兵隊プレイヤーは15.6143に従って与えられたFPPによって野戦構築物を購入する。全ての種類の購入ポイントは、次のCG日の開始時に使い切るか、さもなければ失われる。購入ポイントの消費と、購入した砲／機関銃、トーチカ、野戦構築物はCG終了まで秘密にしておいてよい。ただし、海岸防御記録表と野戦構築物区域記録表には記録しておかねばならない。購入した対象物のID(および消費した購入ポイント)を、海岸防御記録表と野戦構築物区域記録表の適切な欄に記入する。各海岸の配置エリアで利用可能な購入ポイントは、各CGの日本軍OBに記載されている。各海岸で与えられた購入ポイントは、その海岸配置エリアでのみ利用でき、他の海岸に譲渡することはできない［例外：司令部に与えられたFPPは、海岸配置エリアに与えられたFPPと合算して後背地ヘクスに配置する野戦構築物の購入に充てることができる］。海岸配置エリアは各CGの初回シナリオOBで指定されており、それは大水域まで広がっている。

15.6141 砲購入ポイント(GPP)：GPPは、日本軍プレイヤーが以下の表に従って砲と機関銃を購入するために用いる。GPPの消費は海岸防御記録表に記入する。全ての兵器のGPPコストには、2-2-8歩兵操作班も含まれている。

砲／機関銃購入表

兵器	GPPコスト	海岸最大	CG 最大 CG-I	CG-II	CG-III
HMG	4	4	8	2	16
.50cal HMG	5	4	8	12	14
連装12.7AA	6	4	4	6	8
37* INF	3	6	8	12	14
37L AT	4	4	6	9	12
92式 70* INF	3	6	12	14	16
41年式 75*INF	5	4	6	10	12
38年式 75*ART	4	4	6	8	12
10式 76L AA	5	4	6	8	10
88式 75 AA	6	6	4	6	8
10式 120L AA	7	2	2	2	4
3年式 140L ART	8	2	2	2	2
8インチ砲†	8	2	2	2	2

†グリーン・ビーチには配置不可　D5-E6の2門は無償で与えられる。

15.6142 トーチカ購入ポイント(CAPP)：CAPPは、日本軍プレイヤーがトーチカを購入するために用いる。トーチカのCAPP換算での価値は、そのCA内TEMに等しい。CAPPの消費は海岸防御記録表に記入する。日本軍は以下の3タイプのトーチカを購入できる；1+3+5、1+4+6(6.31)、1+5+7。全てのCGシナリオにおいて、CAPPで購入したトーチカは海岸ヘクスに隣接した区域に、少なくとも1個の海岸ヘクスをCA内に含むように配置されねばならない。初回シナリオにおいては、日本軍の各トーチカはその許容量を満たす内容物を含むように配置せねばならず、余ったユニットのみが非トーチカ区域に配置できる。日本軍が購入するトーチカは、基本的に1個分隊相当の許容量のものである。各海岸に割り当てられているCAPPには指数（CAPP指数）が付いており、日本軍プレイヤーはCAPP指数の分だけ、その海岸に配置されるトーチカの許容量を増加させることができる。

例：“26^2CAPP”が与えられた場合、日本軍プレイヤーは26CAPP分のトーチカを購入し、その後、2個のトーチカの許容量を1つずつ増加させる（2個分隊相当とする）か、1個のトーチカの許容量を2つ増加（3個分隊相当とする）させる。

15.6143 野戦構築物購入ポイント(FPP)：FPPは、両陣営がそれぞれの配置エリアに野戦構築物を購入するために用いる。FPPの消費は、海岸防御記録表および／もしくは野戦構築物区域記録表に記入する。RePhにおいて、日本軍は配置エリア内の朝鮮人労働者1個分隊相当(切上げ)につき、2FPPを受領する。海兵隊は、配置エリア内の突撃工兵分隊につき、1FPPを受領する。ヘクス列Y以北には、野戦構築物を配置できない。

野戦構築物購入表

野戦構築物	FPPコスト	特記
防空壕	10	a f ●
要塞化建物区域	8	h ●
塹壕、抜け穴	4	a ●
阻止杭	8	a n ●
鉄条網付阻止杭	10	a n
防波堤の突破口	4	—
鉄条網	5	a ●
単独壕	3／2／1	d k
HIP	3／2／2／1	e m ●
“?”	1	g k l
SAN増加	8	c
トンネル	30	a ●
A-T地雷戦力	4	a b ●
トーチカ	(容量+CA+NCA)×2	a ●

a 初回シナリオでのみ購入可能

b 各海岸配置エリアに、最大で10戦力；阻止杭の地雷戦力増強にのみ用いる(1.1参照)

c RePhにつき、1のみ増加可能

d それぞれ、3S、2S、1Sの許容量のコスト

e それぞれ、分隊、HS、操作班、SMCのコスト；SWは所有するHIPユニットのIPC以内であれば（指揮官によるIPC増加可能）同時にHIPで配置可能

f 海岸ヘクスに隣接しての配置不可

g 海兵隊は、AMあるいは夜間CG日の前のRePhにのみ購入可能

h 初回シナリオでのコスト；以降のCG日では倍のコストとなる

k 孤立区域にも配置可能

l FLLにも配置可能

m 日中シナリオでは、盤上の日本軍分隊相当の5%以下（夜間では10%以下）まで購入可能；SSR CG10とCG11参照

n 大水域ヘクスにのみ配置可能；各海岸配置エリアにつき阻止杭は(どのタイプであっても)最大4つまで配置可能

● 日本軍のみ購入可能

15.615 CGシナリオ勝利条件：海兵隊は、ゲーム終了時に日本軍よりも多くのCVPを獲得していれば勝利。通常のCVPに加え、海兵隊は除去、あるいは支配したトーチカにつき、その許容量と同数のVPを得る。

15.616 バンザイ夜間攻撃の計画：CGが終了しているのでなければ、各PM CG日の終了時に、日本軍プレイヤーは夜間バンザイ攻撃の試みをするかどうか、秘密裏に記録する(SSR CG10)。

15.620 ユニットの配置：初回シナリオと各PMシナリオでは、日本軍が先に配置する。各AM／PMシナリオでは、海兵隊が先に移動する。夜間シナリオに関しては15.6203を参照。

15.6201 孤立ユニットの配置：先に配置する陣営(15.615)は、孤立区域に残存したユニットと装備、および購入した野戦構築物を配置する。その後、もう一方の陣営も同様の配置を行う。孤立状態の海兵隊ユニットは、記録した区域(15.6072)か、あるいはその区域に『隣接』した自軍支配下の戦略区域に配置する。孤立状態の日本軍ユニットは、記録したヘクス内の自軍支配下区域か、そこから最も近い日本軍配置エリアのヘクスに配置する。どちらの陣営も、孤立状態ユニットは包囲状態での開始となる。［例外：要塞化建物区域／トーチカ内にあった砲／AFVと、走行不能／放棄状態の車両は記録した区域にのみ配置できる］。

15.6202 非孤立ユニットの配置：先に配置する陣営は、残りの残存したユニットと装備、および購入した野戦構築物を、自軍配置エリアの適正な区域に配置する；

- 走行不能車両、AA砲、およびトーチカ／要塞化建物区域に配置された砲は、前回のCGシナリオ終了時と同じ区域に配置される。
- 突破口の無い防波堤(15.6081)を介さずに配置エリア内の後背地ヘクスに到達できる車両のみが、後背地ヘクスに配置できる。
- 野戦構築物の配置制限に関しては、15.6143を参照（新しい野戦構築物の配置区域は、野戦構築物区域記録表に記入する）。
- 全ての5/8インチサイズのカウンターと、50口径HMG（及びそれらの操作班）は、必ず盤上に配置せねばならない［例外：砲の再配置；SSR CG13参照］。
- 5/8インチサイズのカウンターは、FLLに配置できない［例外：前回のCGシナリオを終えた区域である場合］。
- HIPユニットはFLLに配置できない(CG11参照)。
- 日本軍の予備兵力を盤上配置する場合、海兵隊FLLから少なくとも3ヘクス以上離して配置せねばならない；不可能な場合は、増援での登場(CG3.2)しかできない。
- 夜間シナリオの場合、日本軍のバンザイ参加ユニットは、海兵隊FLLから少なくとも3ヘクス以上離して配置せねばならない。
- 限定的な配置エリアのため（15.605の影響で）オーバースタックとなってしまう海兵隊ユニットは、15.605で到達した海岸ヘクスに隣接する大水域ヘクスに配置してもよい。これは、残存ユニットが大水域ヘクスに配置が許される唯一の事例である［例外：走行不能車両］。
- 盤外に残存したユニット／装備は、増援として登場せねばならない。SSR CG2とCG7、およびSFCPに関してはCG3.11、LVTに関してはBRT11を参照せよ。

一方の陣営が配置を終えたら、もう一方の陣営が同様に配置する。

15.6203 バンザイ夜間シナリオ生成の試み(SSR CG10)：日本軍プレイヤーは、初回シナリオから後のAM CGシナリオ開始前に、夜間シナリオ生成を試みるかどうかを明らかにする。試みを計画していたのであればdrを行い、修整後1以下で成功し、夜間シナリオが生成される。夜間シナリオ生成drには、以下のdrmが適用される：

−1 これまでCGシナリオが生成されなかった夜間CG日ごとに（CG-Iはそのような夜間を1回過ごしているとみなす）。

−1 日本軍が予備兵力を投入しなかった、初回シナリオから後のAM／PM CGシナリオごとに［例外：すでに夜間シナリオが生成されている場合は適用しない］。

15.6204 シナリオの開始：この時点で、CGシナリオの開始準備を終えたことになる。両陣営は、開始時のSANを宣言する。

15.6205 CGシナリオのターン数、および配置／移動順序表

CG日	先に配置	先攻	ターン数
20AM	日本軍	海兵隊	7.5
20PM	日本軍	海兵隊	7
20NT	海兵隊	日本軍	6
21AM	海兵隊	海兵隊	7
21PM	日本軍	海兵隊	7
21NT	海兵隊	日本軍	6
22AM	海兵隊	海兵隊	7
22PM	日本軍	海兵隊	7

BRT専用 車両と砲兵器ノート

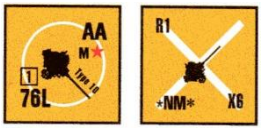
日本軍砲兵器ノート

19. ビッカース8インチ沿岸防衛砲塔：1943年11月の侵攻時、ベティオ島にはこの砲塔が4つあった。これらは、島の両端にそれぞれ2つ並んで配置されていた。島の東端の2門は、コンクリート製の円形台座に据え付けられており、360°の旋回が可能だった。南西の2門は、段差のあるコンクリートと砂、そして珊瑚でできた台座に設置された。上方の1門は360°、下方の1門は270°の旋回ができた。これらの砲は、シンガポールを占領した際の戦利品であるという理由から、かつては「シンガポール砲」と呼ばれていた。しかし実際には、この砲は1905年に日本がビッカースから購入契約を取り付けていた12門のうちの一部だった。砲口初速は、同等の砲よりも遅めである。1919年以降、この砲の弾薬は生産されておらず、侵攻前の演習ではむらのある性能しか示せなかった。各8インチ砲の砲塔は、上部開放型の装甲キューポラ(D9.5)とみなし、CCに関しては走行不能の上部開放型AFVと考える［例外：PAATCIは不要］。操作班は（例え麻痺しても）BUになることはなく、常に+3のCE DRMを受ける。

† カウンターに記載されている3つ目のAFは後面装甲の値である。

† 最小射程12ヘクス、最大射程500ヘクス。

追記：日本軍200L砲のAP弾破壊ナンバーは“19”である。

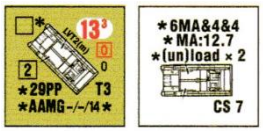


25. 40口径3年式8cm高角砲：この砲は、主に沿岸防衛のために用いられた。対舟艇射撃の有効性を生かすように設置されたため、いくつかの島での配置は対空射撃の有効性が低下していた。8cmと呼称されていたが、実際の砲口径は76.2mmであり、ロシアの同等の砲と比べて初速が遅かった。対空砲弾の威力は十分

であったが、タラワでの砲手は信管の設定を高めに設定しすぎていた。16門の砲によって、海軍特別陸戦隊の第3中隊が構成されていた。この砲は1921年から1945年まで使用可能である。日本軍多用途砲兵器の特記DとEを参照。

追記：日本軍76L砲のAP弾破壊ナンバーは“13”である。
※英語では“Type10”との表記があるが、3年式が正式名称である。

アメリカ軍車両ノート



59. LVT2(m)：タラワ侵攻に向けて、第2海兵師団は多くの改良型LVT1(75両)とLVT2(48両)を有していた。その改良とは1インチ厚の圧延鋼板をボルト止めしたことだった。野戦改良型のLVT1は、ゲームではLVT(A)2と同等とみなされる。これら野戦改良型の車両には、1丁、もしくは2丁の50口径重機関銃と、両側面に1丁ずつの30口径ブローニング機銃が搭載されていた。これらの機銃は様々な方向に向けられるよう、軌道上に設置された。侵攻にあたり、15両のLVTの船尾側面にフックが溶接された。このフックは、車両が上陸海岸へ向けて前進すると鉄条網をひっかけて除去できるようにデザインされていた。日本軍多用途車両の特記D、H、Q、およびTを参照。

† 鉄条網除去フックを装備していると指定された車両は、鉄条網に進入した際にボグ判定を行う必要が無い。代わりにdrを行い、2以下で鉄条網が除去される（鉄条網付阻止杭の場合は、単なる阻止杭に取り換えられる）。

脚注

1. 6.0 掩蔽壕：様々な司令部掩蔽壕、トーチカ、そして防空壕が、主にヤシの木の幹で作られ、砂、もしくはコンクリートで覆われていた。ベティオ島に、より多くのコンクリートを輸送する試みが2度行われたが、どちらの輸送船も沈められてしまった。そうではあったが、これらの防御施設は非常によくできていた。いくつかの掩蔽壕は射撃口まで続く隠蔽された塹壕でつながっており、他の地点を相互支援するように配置されていた。映画や写真でおなじみの、多くの砂山と巨大なコンクリート製の建築物は、この島にあるいくつかの司令部掩蔽壕のうち最大の物を映したものである。ベティオ島の日本軍司令官、柴崎恵次少将は、この最も有名な掩蔽壕を負傷兵の救護所とするべく、司令部の移設を決意。より海岸に近い掩蔽壕に移り、そこで戦死した。これらのルールは、ベティオ島の防御陣地構築にあたった友成佐市郎少将の才能に、日本軍プレイヤーが挑戦する機会を与えるものとなっている。

2. 6.5 防空壕：これらの施設は、もとは弾薬と補給物資貯蔵のために島中に作られたものだったが、歩兵の防御陣地としても有効であることが証明された。

3. 7.1 塔：日本軍は、ベティオ島の長射程対艦砲の観測のために、物見用の塔を建設した。

4. 8.1 8インチ砲：これらの砲は、「シンガポール砲」と呼ばれることもある。長年、幾人かの歴史家たちは、これらの砲は日本軍がシンガポール包囲戦を戦っていたときに、イギリス軍から鹵獲したものだという誤った考えを持っていた。実際には、1905年の日露戦争のさなかに、日本軍がイギリスから購入したビッカース8インチ砲だった。ベティオでの戦いでは、この砲が米軍艦艇に命中弾を与えたことはなかった。島の南西の端に据え付けられた2門は、艦砲が弾薬庫を直撃したため、両方とも破壊された。残りの2門は、島の東端にあった。

5. 13. 飛行場：ベティオの主要滑走路は、4インチの厚さのコンクリートで舗装されていたが、誘導路は砕かれた珊瑚が敷き詰められていた。

6. 15.2 レッド・ビーチ3：レッド・ビーチ3は、その一部しかプレイに使用しない。残りの追加にはさらに地図が必要となるが、それによって大きくプレイが変わることはないだろう。

7. 15.4 CG2.1 大隊上陸チーム：海岸への敵前上陸は、軍事部隊にとってもっとも複雑な作戦の一つである。海兵隊の作戦計画の大半は、特定の侵攻海岸にどの歩兵連隊を割り当てるのかの調整である。割り当てられた連隊には他の支援部隊が追加され、その結果「連隊コンバット・チーム(RCT)」と呼ばれる諸兵科連合部隊となる。上陸作戦の期間中、RCTは「連隊上陸チーム(RLT)」と呼ばれる。連隊指揮官は、自身の連隊に割り当てられた海岸を細分し、それぞれに連隊を構成する大隊を割り当てる。支援部隊が追加されたこれらの大隊は「大隊上陸チーム(BLT)」となる。

8. 15.4 CG2.3 強襲波：各CGで初回に与えられるBLTは正確に歴史に基づいた部隊であるが、増援は必ずしもそうではない。第2連隊第1大隊と、第8連隊第3大隊の2個大隊は、BRTのOBから除外されている。この2個大隊分の歩兵を追加した場合、海兵隊が強力になりすぎてしまうことに加え、第2連隊第1大隊—第2連隊第2大隊のそばに上陸した—は、海岸への渡渉中に完全に壊滅してしまっていた。このルールの意図は、海兵隊プレイヤーに強力に防御された海岸への攻撃計画を立てる気分を味わってもらうことにある。水陸両用作戦では、しばしば計画中の決断が戦いの勝敗を決める。例えば、BLT司令部はどのタイミングで上陸すべきか？第8連隊第2大隊司令官のクロウ大佐は、最初の強襲波に参加した。シェテル少佐は3番目の強襲波だった。クロウ大佐は海岸に上陸すると同時に自分の部隊を掌握できたが、シェテル少佐はD+1日の夜まで不可能だった。2番目の強襲波に参加したアメイ大佐は、上陸中に戦死した。

9. 15.4 CG3.1 艦砲射撃：ベティオ島における艦砲射撃は、一般的に言って自然災害のようなものだった。島の地形が低かったため、大口径砲弾の大半は島を飛び越えてしまい、最小限の損害しか与えられなかった。肯定的な点としては、2 隻の駆逐艦、USS リングゴールド(DD500)と USS ダッシュエル(DD659)の乗組員の勇気である。この 2 隻は、日本軍の防御施設に直接射撃を加えるべく、礁湖の中に進入した。指揮統制が確立した後は、これらの艦船の砲は日本軍に大混乱を与えた(SSR CG3.21)。

10. 15.4 CG5 秘匿：このルールがなければ、日本軍は指揮官と SW に攻撃を集中し、第 1 ターンにそのほとんどを除去してしまうだろう。

11. 15.4 CG6 航空支援：ベティオ島における航空支援の主要な問題点は、そのタイミングだった。海軍の機動部隊と上陸部隊は、夜明けの「航海薄明」と「市民薄明」を混同していた。その結果、搭乗員の時計通りに到着した航空支援機は、上陸部隊がそれを必要としていた時刻よりも 1 時間遅れとなった。この不具合により、艦砲射撃の 30 分間中断という致命的な結果を招き、日本軍はその間に部隊の再調整を行うことができた。同様に重要なのは、「リトルスカイ、ビッグブレット」のドクトリン（タラワの後、大きく信用を失墜した）であった。これは航空機が飛行中に、艦砲を停止することで、自軍の航空支援機に砲弾が当たらないようにするものだった。

12. 15.4 CG7.1 予備兵力：日本軍に「予備」など存在していなかった。予備兵力が表しているのは、別方面の海岸に配備されていた特別陸戦隊の一部が、アメリカ軍の進行とともに配置転換してきたものなのである。この予備兵力は、CG における 2 つの大きく異なったパートをつなぐのにも役立つ。1 つは序盤の、海兵隊が海岸に上陸しようとする試み。もう 1 つは、その後の海兵隊の大火力に対する日本軍の闘いである。

13. 15.4 CG10 夜間バンザイ突撃：ベティオ島の防御計画には、不意を打った反撃も含まれていたが、作戦当日に柴崎少将を失ったために実現されなかった。このルールは、日本軍プレイヤーにリスクを伴う反撃を決断する余地を与えている。

14. 15.4 CG13 M1A1：この 75mm 野砲は、他の装備と同じく、岩礁を越えて運ばねばならなかった。

15. 15.4 CG13 M3A1：37mm対戦車砲の大半は、桟橋を通って海岸に到着したが、いくつかは岩礁に沿って転がることになった。一般的な水深は、泥地を行くよりも運搬に困難を生じるものではなかったが、散在する深い穴はその継続を困難なものにした。

16. 15.4 CG16 防波堤の突破：海兵隊員は、初日の大半を防波堤の後ろに釘づけにされた状態で過ごした。遮蔽効果が大きいほど、大規模な部ループがそこを通過する可能性は低くなった。少人数の海兵のみが、前進を妨げている防御陣地の破壊を開始した。指揮官の喪失と威圧的な防御が、「より大きな勇気」を必用とさせたのであった。

17. 15.607 戦略区域：このルールの目的は、次のCG日の初期配置のためのシステムを提供することである。前線区域の概念は、実際のベティオ島の状況に合致していない。例えば、第8連隊第2大隊は飛行場の奥まで浸透して完全な遮断を目論んだが、それによる事実上の悪影響はない。

18. BRT SSR8 MMGの使用：ベティオ島の陸戦隊司令官、菅井武雄中佐と柴崎少将は、両者とも全ての利用可能な火器を射撃可能とすべく、部隊に交差訓練をすべきとの信念を持っていた。彼らは、島にある中機関銃を分隊の防御位置に統合した。日本軍の1線級とエリート分隊にペナルティ無しでのMMG使用を許

脚注 18

可することは、この事実の再現を助け、加えて必要な操作班カウンターの数を減らすことができた。

19. BRT SSR11 LVT TC：作戦では、攻撃時にLVTは海岸の海兵隊員に直接火力支援を与えるよう要求されていた。そのため、多くのLVTが海岸や、危険な内陸にとどまった。ある1両などは、飛行場の中央にまで進出していた。しかしながら、後続のボートでは岩礁を通過できないことがすぐに明らかになった。多くの勇敢なLVTの操作員は、LVTを礁湖まで戻して渡渉中の海兵隊員を拾い上げ、往復輸送を行った。タラワの戦いの後、海兵隊のドクトリンは変更された。海兵隊の上陸海岸を近接支援するための、専用のLVTが開発されたのである。

20. BRT SSR13 dm SW：分解されたアメリカ軍の兵器は、パーツごとに個別に防水梱包がなされていた。元の操作員が撃ち斃された後、他の海兵隊員による全てのパーツの回収は、しばしば不可能だった。

BRTシナリオ特別ルール（BRT SSR）

特記事項の無い限り、以下のSSRがCGであるか否かを問わず、全てのBRTシナリオに適用される。

BRT1. 地形：BRTにおける全ての後背地ヘクスの高度はレベル0である。海岸の傾斜は緩斜面（Slight；G13.21）である。ゆえに、後背地ヘクスから海岸／大水域ヘクスへ（又はその逆）のLOSにかかる残骸は、たとえ海岸／大水域ヘクスにあるものでもLOS妨害となる(G13.21)。全ての橋は、一車線の木造であり、その許容重量(B6.42)は8トンである。放火の試み(B25.11)は不可。野戦構築物はHIPで配置できない［例外：要塞化建物区域、A-T地雷、抜け穴（6.5）］。地下室(B23.41)は存在しない。PTO地形は適用されない。後背地ヘクスに置かれた塹壕は、そこに隣接する海岸ヘクスに／から直接出入りできない(B27.6は適用されない)。後背地に置かれたトーチカにDCを配置する際の消費MFは、1MFである（砂地ペナルティは適用されない）。

BRT2. EC、風、および天候：ECは湿潤(Moist)。無風で開始。天候は晴天。

BRT3. 白兵戦：海兵隊も格闘戦(J2.31)を宣言できる。トーチカ内の日本軍操作班に対するCC攻撃には、＋1DRMが適用される。

BRT4. 強襲上陸：海兵隊が強襲上陸中(G14.3)とみなされるのは、全てのCGの全期間と、1943年11月20日のシナリオである。G14.32の効果は、露出した岩礁上の海兵隊員にも適用される。

BRT5. ヒーロー：海兵隊が戦渦DRで修整後に7以下を出したら、ヒーローが誕生する（5 - 7であれば、クラス上昇も同時に生じる）。日本軍のT-Hヒーローの許容量(G1.421)は、(CG)シナリオ開始時に盤上にある日本軍分隊のみを合計し、その20%までとする。

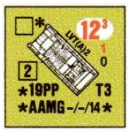
BRT6. 砲：全ての兵器に対し、照準区域は不可。砲／車両はHIP不可［例外：再配置された砲；CG13］。日本軍の75mm以上のART［例外：38年式 75*ART］と、全ての口径のAAは、建物／トーチカ内への配置不可。

BRT7. ブービートラップ：日本軍はBRTマップ全域にわたって、レベルCのブービートラップを有している（渡渉中のユニットにも適用される）。

BRT8. 日本軍ユニット：エリートおよび1線級の日本軍MMCは、日本軍MMGを射撃する際、G1.611にあるペナルティを被らない[18]。日本軍のT-Hヒーローによる ATMM判定drに、1943年以前であることの＋1drmは適用しない(G1.4231)。

BRT9. 海兵隊ユニット：海兵隊の7-6-8分隊とその3-4-8HSは、前哨狙撃兵小隊のユニットも含め、突撃工兵(H1.22)とみなす。突撃工兵のHSはIDを控えておき、その他の3-4-8HSと区別しておく。海兵隊2-4-8HSは統合できない。M2 60mm迫撃砲をOBAに転換することはできない。

BRT10. シャーマン：戦車指揮官の搭乗を指定する前に、海兵隊プレイヤーは各M4A2に対して秘密裏drを行い、H1.42の表に従って(＋1drm)ジャイロスタビライザーが機能しているかどうか判定する（訳注：修整前dr1で機能）。M4A2は、混乱状態の海兵隊MMCが存在する海岸ヘクスには進入できない。



BRT11. LVT：除去されたLVTのCVPは常に1であり、操作班の生存(D5.6)は判定しない。ただし、乗車兵の生存(D6.9)は通常どおり判定する。操作班が放棄したLVTは除去されるが、CVPには換算しない。LVT（とその残骸）は、徴発(D10.5)の対象とならない。LVTに複数のユニットが乗車している場合、同じMPhに降車するのであれば全て同じヘクスで降車せねばならない。大水域ヘクスで乗車兵を降車させようとする場合、それが走行可能なLVTの非混乱乗車兵であるなら、その乗車兵はG14.232にある乗車兵TCを行わねばならない。このTCは、停止MPを消費し、降車を宣言してからそのMPを消費する直前に行う。このNTCに失敗した場合、LVTは帰還とならず、そのMPhに降車ができなくなるだけである。大水域ヘクスにいないLVTは、全ての乗車兵を降車させても自動的な帰還とならない[19]。大水域ヘクスにいないLVTが自身のMPhを始める際には、必ずG14.232の乗車兵TC（非混乱の乗車兵がいない場合には、操作班の士気値8を用いる）を行わねばならない（このTCはブービートラップの対象とならない）。このNTCに失敗した場合、全ての非混乱乗車兵は現在のヘクスで降車せねばならず、その後LVTは帰還となる。積載物の無いLVTは、マップの北、西、東端のいずれかの大水域ヘクスから盤外に退出できる；CGであれば、退出したLVTは盤外に残存し、次のCGシナリオで使用できる。G13.731に従い、桟橋区域に直接乗車兵を降車させてもよい。CG-IIとCG-IIIの初回シナリオにおいてのみ、LVTにG13.46が適用される（他の車両には適用されない）。LVTの乗車兵はそのLVTのAAMGとFGを組むことができるが、その場合乗車兵指揮官の指揮修整は適用できない。

BRT12. 『麻痺』と帰還：LVTではない車両は、いかなる理由でも「帰還」の結果を被らない。“+1 Recall”カウンターが置かれる事態となった場合、その車両には帰還ではなく以下のペナルティが課せられる。そのような車両は、あたかも小隊移動を行わない無線機非装備車両であるかのように、移動に当たってTCを行わねばならない。また、あたかも走行不能車両であるかのように、D5.5にあるような攻撃を受けた場合、走行不能TCを行わねばならない。CGの場合、“+1 Recall”カウンターは、車両（MA使用不能の場合）もしくは操作班（『麻痺』によるものの場合）にCG期間中影響し続ける。

BRT13. 分解されたSWの除去：海岸ヘクスで非所有状態となった分解状態のSWは直ちに除去される[20]。

BRT14. トンネル：要塞化建物区域はトンネルに変換できない。

BRT15. 炎上済みの残骸：炎上済みの残骸は挑発の対象とならず、炎上することもなく、D10.4によってプレイから取り除かれることもない。炎上済みの残骸は、通常の残骸と同じLOS妨害である。

※下線の引かれている箇所は、Q&Aやエラッタ等を反映し、原版と異なっています。
※原版と異なり、カウンター図版や写真を追加しています。

訳：今日も6ゾロ 2019.8