



Z

Z. SAND AND BLOOD (砂と血):

ガブツ・タナンボゴ作戦

ソロモン海 1942年8月7日～9日



ガブツ島とタナンボゴ島は、ツラギ島の南東に位置し、ハラボ半島との間に挟まれるようにたたずむソロモン海フロリダ諸島の小さなサンゴ礁の島である。この2つの旧イギリス領の島は、ツラギとともに、フロリダ諸島南岸の停泊可能な深水域への入口を俯瞰していた。それぞれの小島には、地表から急に盛り上がった丘がそびえていた。ガブツ島の丘は海拔148フィート（約45m）の高さがあり、Hill148と称されていた。同様に、タナンボゴ島の丘はアメリカ軍の地図にはHill121と記載されていた。戦前のガブツ島には多国籍大企業（Burns-Phillip社）の現地事務所があった。1940年の初頭に、タナンボゴ島はオーストラリア空軍により、水上機基地として開発された。1942年5月に上陸した日本軍は、サンゴを砕いた砂で作った300ヤードの連絡路を整備して2つの島をつなぎ、機械工場、栈橋、いくつかの本格的な建物を建築していた。ガブツ島の島影には、戦前にHill148の頂上に建てられた、コンクリート製無線放送所の網目状の電波塔が高々と浮かび上がっていた。

このちっぽけな2つの島の防衛は、宮崎重敏大佐率いる混成守備隊に任されており、過去3か月の間この地の要塞化に励んでいた。8月7日にアメリカ軍が襲来した時、宮崎大佐の指揮下には、ガブツの水上機基地の運用と拡張に当たっていた横浜航空隊所属の342名と、防衛陣地構築を担っていた第14海軍設営大隊の144名、そして第3呉海軍陸戦隊の50名がいた。この536名の部隊の内、地上戦の訓練を受けていたのは海軍陸戦隊のみであった。しかし、この2つの要塞化された小島の防衛に長い期間の訓練は不要であった。宮崎大佐は、勇気と、義務に対する献身を部下に呼びかけたただけだった。結果的に、作戦開始当日に送り込まれた海兵隊員よりも数で上回っていた日本軍にとっては、それで十分だった。

アメリカ海軍の作戦立案者は、ガブツ島とタナンボゴ島が主要目標とは考えなかったが、そこを確保することを決定した。第1海兵師団の副師団長ウィリアム・ルパートス准将は、バンデクリフト師団長からウォッチタワー作戦——アメリカ軍による太平洋解放の第一歩——のフロリダ諸島方面の指揮を任された。彼はこの“サイドショウ”よりも重要な目標との兼ね合いから、戦闘未経験の第1海兵空挺大隊を雑務遂行役として選んだ。大隊長のロバート・H・ウィリアムズ少佐は、空挺降下可能な高度な訓練を受けている彼の部下に与えられた初任務が、このような限定的な場所だったことに失望した。しかし、彼の少人数（351名）の大隊は任務を得て喜んでた。

同時進行でツラギとフロリダ諸島への上陸作戦があったため、戦闘艦、航空機、上陸用舟艇が不足し、ウィリアムズは明け方の上陸作戦を行えなかった。海兵隊の上層部は、日本軍守備隊を奇襲できるチャンスをあきらめ、日中の4時間の遅延を受け入れた。実際ルパートス准将は、役に立つかわからない戦術的な奇襲効果よりも、例え散発的であっても追加で4時間の艦砲射撃があるからよいだろうと楽観的に考えていた。軍事的な経験則では、より高い土地がいかなる戦場も支配するため、ウィリアムズはより高い丘のあるガブツ島を最初に占領し、次にタナンボゴ島を一掃する計画を立てた。空挺海兵隊は、8月

CG3

7日の作戦開始から4時間後（ほとんど正午）に、3波の中隊規模戦力としてガブツ島に上陸することになった。報告にあった小規模の日本軍設営隊と戦闘部隊を素早く打ち負かした後、海兵隊員たちは連絡路を突進して、タナンボゴ島を占領するはずだった。

ウィリアム・マックナン大尉の率いるA中隊（102名）が第1波の榮譽を担ったが、それはB中隊のディック・ジョンソン大尉とのコイントスで勝ち取ったものだった。わずか75名のC中隊は、大隊司令部とともに第3波に割り当てられた。1000時、海兵空挺隊員たちは上陸方法に悪態をつきながら、彼らを運んできた兵員輸送艦ヘイウッドの側舷から、待機していた上陸用舟艇に乗り移った。実際、彼らのほとんどはこのガブツ島への作戦を、新しい戦闘形態を学び、敵を知るための“実弾火力演習”程度に考え、がやがやと騒いでいた。結果として、彼らの目的は両方とも上陸へ向かう中で達成された。巡洋艦サンファンと、2隻の駆逐艦モンソンとブキャナンが5分間の激しい艦砲射撃を両島に行い、その後空母ワスプから急降下爆撃機が丘の上を叩くために飛来した。

上陸用舟艇が前方に見える2つの点に向かう頃には、緊張しきった若い海兵隊員たちは黙りこんでいた。船酔いにかかり、ずぶ濡れで、酷く惨めな状態で、今まさにアメリカ軍は太平洋の敵に攻勢に転じるのである。

キャンペーンゲーム (CG) 勝利条件: アメリカ軍は、いずれかの突撃波 (Assault Period ; CG4.4 参照) の終了時に、日本軍が獲得した CVP 以上の CVP を獲得しており、かつガブツ島とタナンボゴ島の両島のすべての陸地ヘクス (破壊されていない栈橋を含む) を支配していれば勝利する。

CG バランス調整:

● 1 個の 88 式 75cm 高角機動砲と 2 個の 2-2-8 操作班を、横浜航空隊の OB に加える。

☆ OB 上のすべての DC を削除する。代わりに、アメリカ軍は、第 1 突撃波の前に、装甲部隊でない編制群 (Formation) へ最大 20 個までの DC を自由に配分できる。ただし、配分に際して、構成している分隊数より多くの DC を割り当てることはできない。一旦配分を決定したら、変更することはできない。

CG 特別ルール:

CG1. この“砂と血 (Sand and Blood)” は、2 人、ないしはそれ以上のプレイヤーで複数回の連続したシナリオをプレイすることで、1942 年の 8 月の 3 日間にアメリカ海兵隊によって行われた、太平洋上の 2 つの小島、ガブツ島とタナンボゴ島の占領作戦を描くものである。このシステムでは、実際の戦闘経過を反映させ、10 ターンで構成される突撃波 (Assault Period : それぞれがシナリオとなる) を 4 回プレイする。

CG1.1 チームプレイ: このガブツ・タナンボゴ CG (GT CG) は、簡単にチームプレイを楽しむことができるので、これを推奨する。各プレイヤーは (アメリカ軍なら) 特定の編成軍を指揮するか、(日本軍なら) 特定の島の全部隊を指揮する。必要に応じて、各陣営に全体を統制する指揮官を置くこともできる。指揮官は部隊の最終的な判断を委任され、航空支援や NOBA の割り当てと解決を行い、野戦構築物を配置し、ガオミ島の砲兵隊を指揮し、各突撃波 (Assault Period ; CG4.4 参照) の前に自軍部隊の調節を行うのである。

CG2. 特記事項がなければ、ガブツ・タナンボゴ シナリオ特別ルール (GT SSR) がすべて適用される。

CG3. プレイには、ガブツ・タナンボゴ島のマップ (SSR GT1 を参照) 全域を使用する。ヘクス/区域の支配は最後に獲得した陣営に与えられ、それが次の突撃波まで維持される。日本軍は、第 1 突撃波の開始時には、すべての陸地ヘクス (栈橋や連絡路含む) を支配している。



CG4

CG4. 突撃波 (Assault Period) : この GT CG は、4 回の突撃波から成り立っている。各突撃波は 10 ターンの長さで、すべてアメリカ軍が先攻である。突撃波は、必ず最後までプレイされねばならない。他の HASL CG と違い、終了した突撃波と次の突撃波の間に再編成フェーズ (Refit Phase) が存在しない。ただし、部隊や地形に対するある程度限定的な調整が CG4.4 で構成されている。

CG4.1 第 1 突撃波の開始前に、日本軍が初期配置する。初期配置されなかったユニット／砲は除去されたものとみなし、アメリカ軍が規定の CVP を獲得する。日本軍は、ガオミ島対空砲小隊 (ガオミ島内に初期配置) 以外の全ユニットを、ガブツ／タナンボゴ島の棧橋以外の陸地ヘクスに初期配置する。日本軍の SW／砲は、ゲーム開始時には OB 上の同じ所属部隊の兵士に所有されていなければならない。

CG4.2 第 1 突撃波では、第 1 海兵空挺大隊のみが進入できる。アメリカ軍は、第 2、第 3、第 4 突撃波の開始前に、以下のリストから 2 つまでの編成部隊を選び、何ターンに、どの盤端から進入するかを秘密裏に記録する。

- ・第 1 大隊 B 中隊
- ・第 3 大隊 I 中隊
- ・第 3 大隊 K 中隊
- ・第 2 海兵戦車大隊 B 中隊の一部

一度選択された部隊は、再度選択することができない。選択されたすべての部隊は、指定されたターンに東端または北端のいずれか一方から進入する。[注意: G14.32 に関して、新規の編成部隊がプレイに登場するか否かにかかわらず、アメリカ軍は常に強襲上陸 (G14) を行っていることとみなされる。] 指定した突撃波の期間中に盤上に進入しなかったアメリカ軍海兵隊ユニットは除去されたものとみなし、日本軍は規定の CVP を獲得する。



CG4.3 第 2、第 3、第 4 突撃波のいずれか 1 つは、(アメリカ軍の選択で) 夜間戦闘 (E1.) としなければならない。アメリカ軍は、日本軍の初期配置が完了した後に、夜間戦闘を宣言する。その時点で、日本軍は盤上のユニットの分隊相当数の 25% (切上げ) をそれとスタックしている SMC/SW と共に日本軍の支配している区域に HIP で再配置できる。基本 NVR は 3 で、半月の分散雲となる。E1.91 と G13.83 にも注意せよ。現在の戦況とは関係なく、日本軍が『シナリオ防衛側』となり、アメリカ軍は『シナリオ攻撃側』となる。E1.6 が通常どおり適用される。アメリカ軍の盤上のユニットは、盤外配置と同様に秘匿状態を使用することができる。他の突撃波は、すべて昼間戦闘である。

CG4.4 第 1、第 2、第 3 突撃波の 10 ターン終了時に、(アメリカ軍が勝利していなければ) 以下の調整が実施される。調整の実施順は以下の項目の順でなければならない。以下の手順中に除去されたユニット／砲は CVP としてカウントされる。

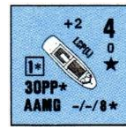


G4.41 混戦中のユニットは、混戦状態が解消されるまで (回数無制限の) CC ラウンドを実施する。最初の CC ラウンドの解決後、隠蔽状態のユニットからは “?” カウンターが失われ、機動中の車両からは Motion カウンターが取り除かれる。

G4.42 以下のマーカー／カウンターを盤上より取り除く: 捕捉、狂暴化、CE/BU、CX、Disrupted、DM、戦意高揚、FFE、Flame、Motion、SMOKE、SR、stun。

G4.43 両軍の混乱状態のユニットは、すべて自動的に回復する。所有されている友軍の故障中の SW／砲／車載兵器は、自動的に修理される; 鹵獲されている故障中の兵器は、除去される。弾薬切れの特殊弾薬は、自動的に利用可能状態となる。ボグ状態のすべての車両は、自動的にボグ状態が解消される。Shock/UK 状態を C7.42 に従って解決し、結果によっては CVP をカウントする。負傷状態の指揮官／ヒーローの各々に dr を行い (アメリカ軍には +1drm)、3 以下の場合には負傷状態でゲームに留まり、4 以上の場合には除去される [例外: CVP は半減 (切上げ) してカウントする; LLMC は不要]。

CG4.44 すべての隠匿／秘匿状態のユニット (およびそれに所有された兵器) [例外: 洞窟および複合洞窟内のユニット] は盤上に隠蔽状態で置かれる。現在隠匿状態の野戦構築物 (とその内容物) は、所有者が望まない限り、この時点で露見させる必要は無い。



CG4.45 盤上のすべての LC は撤収し [例外: 海岸や浅い海の残骸]、続く突撃波では利用できない。いまだ LC に乗船している海兵隊兵士ユニット、SW、車両は、アメリカ軍の選択により、(MP で) 最も近いアメリカ軍支配の海岸ヘクスに、例えオーバースタックになろうとも配置される。そうできない (あるいはそうしようとしな) い場合は、それらのユニットはゲームより取り除かれる。この場合、日本軍は CVP を獲得できない。同様に、浅い海にいる両軍のユニットは (MF で) 最も近い友軍支配の海岸／棧橋ヘクスに置かなければならない; それができなければ除去される。



CG4.46 アメリカ軍の監視下にある日本軍捕虜ユニットは除去 (連行されたものとみなす) され、アメリカ軍は 2 倍の CVP (A26.222) を直ちに獲得する。日本軍は監視しているアメリカ軍捕虜ユニットを所持し続けても良いし、ただちに捕虜ユニットを除去してもよい。除去した場合、次の突撃波の期間中、虐殺 (A20.4) の影響が適用される。日本軍が捕虜ユニットを保持することを選んだ場合、同じ島の中の任意の MMC に捕虜ユニットを受け渡すことができる。



CG4.47 火災 (Blaze) のある各区域は、完全に焼き尽くされたと考える。走行可能な AFV と兵士 (および所有されている SW) は、日本軍ユニットから先に、隣接する友軍支配下の陸上ヘクスに移動させなければならない; それができない場合、そのユニットは除去される (AFV は燃え尽きた残骸となる)。各火災カウンターを取り除き、以下のように適切な地形変化の処理を行う (地形の変化は以降の突撃波においても “永続的” である)。小屋 (Hut)、ジャングル、ヤシ林、木造の棧橋は焼失し、開路地／海岸／水障害のいずれか適切な地形となる。建物は適切な材質の瓦礫となる。野戦構築物は影響を受けない。所持されていない SW／砲は除去される; 放棄された AFV や残骸は、燃え尽きた残骸 (Burnt-Out-Wreck) に置き換えられる。この手順中、火災は隣接する可燃地形に延焼しない。炎上している残骸は、燃え尽きた残骸 (Burnt-Out-Wreck) に置き換えられる。燃え尽きた残骸 (Burnt-Out-Wreck) は、再度炎上することなく、微発もできない。また、D10.4 の方法で取り除かれることもない。それ以外では、通常に残骸 (D10.) と同様に扱われる。

CG4.48 ある島の棧橋以外の陸地ヘクスがどちらか一方の陣営にすべて支配されている場合、その島の陸地ヘクスにいるすべての友軍兵士、SW、砲、走行可能な AFV は再配置できる (日本軍が先に行う)。ただし、その再配置は同じ島に含まれている区域でなければならない。日本軍によりガブツ／タナンボゴ両島全体が支配下であった場合、日本軍は同じ島内という制限を適用せず自由に兵士／SW／砲／捕虜を自由な組み合わせで再配置できる [例外: ガオミ島には再配置できない]。

CG4.481 島の支配と関係なく、日本軍は接続された洞窟／複合洞窟、もしくは複合洞窟にトンネルでつながっているトーチカ内にいる歩兵ユニット (および所有されている SW／砲／捕虜) を、それらの区域間で自由に再配置できる (G11.75 に従う)。

CG4.482 日本軍のみが存在している島では、その島にいる日本軍分隊相当数の 25% (切上げ) をそれ以外の規定による HIP [例外: G1.631] に加えて、(それとスタックする SW／SMC と共に) HIP にすることができる。アメリカ軍が日本軍の配置後に夜間戦闘の宣言 (CG4.3) をした場合、日本軍は、追加で分隊相当数の 25% (切上げ) を HIP にして再配置できる (E1.2 と CG4.3 参照)。

CG4.483 ヘクス／区域の支配と関係なく、所有／操作されている砲／AFV の CA は自由に変更できる。日本軍が先に行う。



Z

結末

CG4.49 最後に、両軍は狙撃兵カウンターをA14.2に従い再配置できる。日本軍が先に行く。

CG4.5 第4突撃波の第10ターンが終了した時点（CG4.4の手順を始める前）でアメリカ軍が勝利していなければ、結果の確定のためだけに以下の手順を行う。すべての混戦を、混戦が解消するまで回数無制限のCCラウンドを行う；混戦からの離脱はできない。すべての隠匿／秘匿ユニット、兵器、野戦構築物を盤上に置く。Blaze内のユニットをすべて除去する。現在統制状態の日本軍MMCが存在していないすべてのヘクス／区域はアメリカ軍の支配下となる。これらの手順実施後にアメリカ軍が勝利条件を満たした場合、このCGは引き分けとなる。

CG5. 照準区域 (Bore Sighting) : 第1突撃波の前に、日本軍は、初期配置時に照準区域 (C6.4 ; G13.45も参照) を設定することができる。第1突撃波が終了したら、次の突撃波より照準区域は使えなくなる。



CG6. 艦砲射撃 (NOBA) : アメリカ軍は、4個のNOBA (G14.6) を受け取る。内訳は、200mm砲撃任務×2個と、120mm砲撃任務×2個である。突撃波の開始前に、アメリカ軍はその突撃波で使用するNOBAを各口径から1個ずつ選択できる。アメリカ軍プレイヤーは、プレイ開始前に、選択したNOBAの種類とそれに伴う艦上砲撃観測員 (SSR GT11) の存在するヘクスを宣言しなければならない。一度選択した砲撃任務は、それ以降の突撃波で使用できない。



CG7. 航空支援 : アメリカ軍は、各々3機の爆装した42年FBからなる“編隊”による航空支援 (E7.) を4つ受けることができる。アメリカ軍プレイヤーは、昼間戦闘の突撃波の開始前に、その突撃波中に進入させる編隊の数 (複数可) と、それぞれの登場ターンを秘密裏に記録する。一度使用した編隊は、以降の突撃波で使用できない。

CG7.1 FB編隊は秘密裏に指定したターンに自動的に進入する。そして、その次のゲームターン終了時に、自動的に帰還 (E7.24) する。

CG7.2 誤爆 (E7.32) が発生した場合、その航空機は当初の目標と同じ島内 (すなわちガブツ／タナンボゴ／ガオミ島のいずれか) の、隠匿状態でないアメリカ軍地上ユニットを攻撃する。そのようなユニットが島内になかった場合、このターンの攻撃は解決されず、アメリカ軍プレイヤーはその航空機に対し、現在のゲームターンを通じて新しい目標を指定することができない。

CG8. 盤外離脱 : いずれのユニット (所有するSWおよび積載物を含む) は、突撃波中に盤外離脱することができる。盤外離脱したユニットはただちにプレイから除外されるが、それにより相手側のCVP獲得は発生しない。これらの離脱したユニットは、現在および以降の突撃波において再進入できない。

CG9. 虐殺 : 突撃波中において、虐殺 (A20.4) が発生した場合、その突撃波中のみその影響が継続する。

CG10. 自己回復 : 通常の自己回復 (A10.63) に加えて、両軍は自軍RPhに、それぞれの島 (すなわちガブツ／タナンボゴ／ガオミ島のそれぞれ；島に隣接する浅い海ヘクスも含む) につき1個の、戦意喪失ではない混乱MMCユニットに対して自己回復を試みることができる。これらの追加の自己回復は、他のMMCの回復の試みに先んじて行わなければならない (A18.11) 。

結末: ガブツ島への艦砲射撃は容易な勝利への序章となるはずだったが、代わりに激しい3日間の戦いの開演を告げるものになった。2つの小島を巡る戦闘が終わった時——ルパートス准将が上官に北方上陸部隊がすべての目標を奪取したと伝えたのは8月9日の午後遅くだった——アメリカ軍は108人の死者／行方不明者と240人の重傷者を出していた。これは投入した部隊の総数 (約1300人) を考慮すると、非常に重い損害であった。海兵空挺兵の5人に1人が打ち倒され、30人が死亡し、45人が負傷した。536人の日本軍防衛隊のうち、捕虜になったのはわずか20人だった (5人は海軍特別陸戦隊で、15人はガダルカナルの同胞と異なり戦闘に積極的に参加した韓国人労働者だった)。他に、30人の日本兵がフロリダ島に泳いで逃げたと考えられている。最後の銃声がやんだ時、ガブツとタナンボゴの両島は、海兵隊員とその装備の重さの下でひどくうめいていた。島の木々や建物はすべて平らにならされ、この小さな南国の楽園は穴だらけの荒れ果てたものになっていた。この島の確保に献身した海兵隊員の数は、最終的には防衛部隊よりも2対1で優勢となっていた。

バンデクリフト将軍は、後にガブツ／タナンボゴの戦闘を「荒れ狂う、決着をつけるためにどちらかが全滅するまで続く、絶え間ない執拗な戦いだ。」と表現した。この2つの小島の激しい闘いは、タラワから硫黄島へと続く中央太平洋の作戦立案に関与する連合軍上層部にとって、注目すべき予告編となった。ガダルカナル、フロリダ諸島、ツラギへの上陸とは異なり、海兵隊員たちは海岸で戦って道を切り開かねばならなかった。日本兵の戦い方、強靭さ、巧妙さ、そして勇気について多くのことが学ばれた。ガブツとタナンボゴの洞窟とサンゴ礁は、海兵隊にとって価値ある“実弾火力演習”となった。

この戦闘は、多くの海兵隊員と数人の海軍士官が過去10年間に賛同し推進してきた、水陸両用作戦のドクトリンが基本的に健全であることを証明した。確かに、過度の損害を避けるためには重要な解決せねばならない問題が残っていたが、教義そのものは受け入れられた。陸、海、空の部隊の戦闘を調節するには厳密な要件があり、それは計画、装備、および訓練に内包されていた多くの弱点を明らかにした。例えば、ルパートス准将は海岸にいる部隊間の連絡の欠如と、著しく低い基準の火力訓練に特に懸念を抱いていた。彼は海兵隊司令部に対して、通信機器は“腐っている”と報告した。連隊から小隊のあらゆるレベルの部隊で、いくつかの深刻な欠点が指導部によって明確化され、多くの部隊がほとんどなくして改善されていった。洞窟や塹壕の防御陣地に対する中口径の艦砲射撃は、弾薬の無駄以上の効果が無いことは明白だった。そうした目標には、短距離での水平直接射撃を正確に命中させた場合のみ破壊する可能性があることがわかっていたのである。海兵隊の専門家たちは、米国海軍の提督や艦長にこの事実を伝えようとしていたが、ガブツへの上陸の後まで成功しなかった。要約すれば、これら2つの湾内島への侵攻は、太平洋における「アメリカのディエップ」としての役割となった。ここで学んだ教訓は、海兵隊がこの後3年にわたり、島伝いに日本帝国の心臓部へ突き進む際に繰り返し語られることになった。

戦略的に言えば、Watchtower作戦は作戦立案者が望んでいたすべてを達成した。連合軍は攻勢に転じ、日本軍の進撃を危険な瀬戸際で押しとどめた。海兵隊員は、サンタクルーズ諸島とニューヘブリディーズ諸島を少なくとも一時的に救い、ソロモン海とサンゴ海で敵の作戦を妨げる拠点を確立した。しかし、ガブツ／タナンボゴで消耗しきった海兵隊員達はその喜びを共有できなかった。彼らの“サイドショー”は、太平洋戦争の縮図と言えた。それは、生き残った者にも戦死した者にも、血と砂は混ざらないことを確かめるには十分なものだった。 訳注

訳注:最後の一文の意味が掴めませんでした。Sand and Blood (あるいはBlood and Sand) は血まみれの地獄を意味します。また、円形闘技場には血を吸う目的で砂が撒かれており、剣闘士や闘牛士の小説や映画のタイトルにも使われています。don't mixにも何か意味がありそうなのですが、はっきりとはわかりませんでした。



GT1

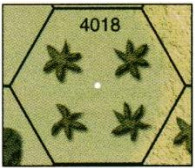
GT SSR：以下のSSRは、ガブツータナンボゴのすべてのシナリオに適用される。

GT1. 水障害以外の地形のヘクスは島ヘクス (G13.15とG13.41) である。タナンボゴ島には6つの海岸ヘクス (B.1 ; B13.) があり、ガブツ島には14個、ガオミ島は3つすべてが海岸ヘクスである。海岸の斜面は緩斜面 (Slight : G13.21) である。珊瑚土壌 (G13.82) が影響する。

明るい青色の大水域ヘクス (例: 4001) は、浅い海 (Shallow Ocean) である。暗い青色の大水域ヘクス (例: 2012) は、深い海 (Deep Ocean) である (G13.4の2つ目の文章による定義は無視する)。隣接した陸地ヘクスが共有するヘクスサイドが、完全に海となっている場所がいくつか存在する (例: 3120-3121, 4040-4041, 2026-4027, 1151-2007)。陸地ヘクスから隣接する陸地ヘクスへ、完全な海ヘクスサイドを通過して移動する際のコストは2+COT MF/MPであり、その他のすべての面で渡渉 (Wading : G13.42) とみなされる。

GT2. ECは湿潤 (Moist) で、無風で開始。

GT3. PTO地形 (G.1) が影響し、疎生ジャングル (G2.1) が存在する。3139の建物だけが石造であり、他の建物はすべて木造である。タナンボゴ島とガブツ島の“波止場” (例: 1148) は木造の栈橋 (G13.7) である。2つの島を結ぶ“連絡路” (例: 2022-2024 [タナンボゴ島] と 2025-2026 [ガブツ島]) は、石造の栈橋とみなす。



GT3A. GTの地図では、3~4の葉状のシンボルのあるヘクス (例: 4018) がヤシ林である。これらはすべての点でヤシ林 (G4.) とみなす。



GT4. オリジナル版ではLCVPカウンターで代用していたが、Rising SunにはLCV (上陸用舟艇特記3参照) カウンターが同梱されている。

GT5. 部隊の多様性のため、日本軍のELRは2つ設定されている。すべての日本軍エリート/1線級ユニットのELRは5であり、2線級/徴収兵ユニットのELRは3である。これらは、そのユニットの元々のクラスに関係なく適用される。日本軍に戦闘継続能力のルールは適用しない。

GT6. アメリカ軍のSANは、第1突撃波開始時には6であるが、第3ゲームターン終了時に3減少する。それ以降の突撃波の開始時のアメリカ軍のSANは3である。他に特記なければ、日本軍のSANは4である。SANの減少は、次の突撃波には持ち越されない。



GT7. Rising Sunには、第1海兵空挺大隊に使用されるパラマリーン (G17.111) MMCカウンターが同梱されているため、記録の必要が無い。

GT8. 日本軍はG14.21の配置制限は受けない (G13.3は適用される)。しかし、両陣営とも大水域ヘクスに初期配置できない。

GT9. 日本軍はガブツ島とタナンボゴ島にそれぞれ1つずつの複合洞窟 (G11.2) を建設できる。

GT10. 鹵獲した車両/砲のCVPは2倍にせず計算する。

GT11. 各シナリオ/突撃波の開始前に、G14.62に従って、盤端の深い海ヘクスのどこに艦上砲撃観測員 (G14.68) が存在するかを宣言せねばならない [例外: すべての後背地から12ヘクス以上離れているという制限は適用されない]。NOBAではIR (G14.672) とWP (G14.67) は使用できない。

GT12. 各シナリオ/突撃波の開始前に、T-Hヒーローの使用可能数を現在プレイに登場している分隊 (のみ) の数で算出する。

GT13. これらの島には民間人は存在していないため、民間人からの情報 (E2.4) は不可である。

GT14. 兵士は、深い海ヘクスを泳ぐ (水泳: E6.) ことができる。隣接する水/陸地/栈橋区域からのみ、水泳で進入できる。水泳に関するあらゆるペナルティは通常どおり適用される。

GT15. 適切な潰走先の地形 (建物かジャングル) が無い場合、アメリカ軍プレイヤーはRtPhにおいて14.41を適用し、接岸 (Beached) しているLCにユニットを潰走させてよい。混乱ユニットは、回復するまでLCに乗船状態でとどまれる。しかし統制状態に回復したら、G14.231に従わねばならない。積載物が無い状態であっても、LCにはG14.232の帰還は適用されず、接岸状態を維持できる。

2017.02.04 今日も6ソロ 協力: 浜甲子園様

