Operational Combat Series

Burma (v2.2)　私家版和訳ルール

©2014. Multi-Man Publishing, LLC. All Rights Reserved.

和訳：松浦豊（DSSSM）2022/04/14

【】内は、より分かりやすくするために訳者が補った部分です。】

はじめに

1944 年の春、ビルマ北部のジャングルと山岳地帯で、２つの列強国が対峙していました。そこでは春から夏にかけて、３つの戦いが別々に、しかし同時進行で劇的に展開されたのです。西側では日本軍がインパール攻略のための大攻勢を開始し、中央ではチンディット部隊が日本軍の後方地域にグライダー降下します。東側では、アメリカ軍の訓練と装備を受けた中国軍がミイトキーナを目指して進み、日本軍の頑強な抵抗にぶつかっていました。これらはいずれも過酷な地形、想像を絶する困難な条件の下で戦われましたし、また部隊の質も世界最高から世界最低までの幅広いものだったのです。

1.0　共通の特別ルール

このアップデートされたルールブックは、これまでのエラッタを適用し、v4.x のシリーズルール用に書き直されています。重要な変更点には、識別しやすいように「√」印を付けています。

1.1　天候

各ターンの天候決定セグメントに、天候表を使用して天候を決定します。天候、地面の状態、および飛行条件の表の結果に従って下さい。マップ A 北端にある天候トラックを使用して、そのターンの天候等を記録しておいて下さい。

1.2　ラバと象

ラバと象は輸送ユニットです。捕獲判定表においては輸送ワゴンとして扱います。積載、および荷降ろしのコストは 1 移動力です。セットアップでは「ラバ（Mule）」のみが記載されていますが、プレイヤーはそれらを象ユニットに変換できます。象とラバは、以下の点が異なる以外はユニットの絵が異なるだけです。

- ラバ（象ではなく）は航空ユニット、グライダー、輸送トラックで輸送できます（パラシュート降下はできません）。各ラバポイントは 1 RE 相当です。SP を積載している状態のラバは輸送できません。
- ラバと象を捕獲判定表の結果で再配置することになった場合、ワゴンと同じように処理します。象は捕獲されることはなく、捕獲の結果になった場合には除去されます。

ラバと象はエクステンダーを構成することができないことに注意して下さい。

1.3　鉄道

このゲーム上の鉄道はすべて標準軌で単線です。支配した鉄道線のゲージを変換する必要はありません。

鉄道輸送については、連合軍はマップ A の北西隅にある鉄道線のみを使用可能で、その他の鉄道網は日本軍のみが使用可能です。

1.7b により、このゲームでは航空阻止は鉄道輸送コストに影響を与えません。

デザインノート：この戦争では両軍とも、敵の鉄道輸送を妨害することが非常に困難でした。日本軍には鉄道妨害のための手段がありませんでしたし、連合軍は鉄道妨害しようにも地形が悪く、また日本軍の鉄道工兵が優秀だったのです。ただし、地上部隊が鉄道線の周辺にいるのであれば、妨害は容易でした。特に、ジャングルに入って巡回中の敵パトロール部隊から隠れられる場合には、その傾向が顕著でした。

1.4　特殊な地形

1.4a　渡河点　「渡河点（Crossing）」は、連絡船や浅瀬があり、川を簡単に渡れる場所を表しています。

1.4b　道路　このゲームには一級道路は存在しません。一方で二級道路には、全天候道路と良天候道路の２種類が存在しています。

デザインノート：ビルマでも、良く整備されていた道路は一級道路に値していたという意見もあるでしょう。しかしすべてを二級道路にした方が実際の移動をより良くシミュレートできたため、私はそうすることにしました。また、ビルマで勾配を登り降りするためにはジグザグの道を行かねばならなかったのですが、私は地図から道路形状を詳細に分析し「カーブ」部分をすべて

描くのではなく、1/3 移動力の一級道路を設けずに、1/2 移動力の二級道路のみを使用することにしました。これにより、描く道路の長さを半分にすることができました。

1.4c　小道　ビルマ北部での小道は、ヨーロッパにおける「道路」に相当するものだと言えるでしょう。しかし本質的には、少しましな程度の細い道です。

デザインノート：ビルマの奥深いジャングルの神話にもかかわらず、実際にはこの戦場にも、まったく道のないジャングルの山というような地域はほとんどありませんでした。ただし、地図がないままこれらの細い道に実際に分け入っていくのは困難そのものだったのです。このゲーム上の小道は、良く知られていたものだけを描いています。決然たる（あるいは絶望的な）軍隊は、山の中の未知の道を通っていくということが良くありました。

1.4d　山岳道路　道路（小道は不可！）が存在する山岳ヘクスは、戦闘および砲爆撃において、中障害となります。そうでなければ山岳ヘクスは重障害であることに注意して下さい。

デザインノート：一見すると、このようなカテゴライズは奇妙に思えるかもしれません。しかし、これらの道路が建設された時に、周囲の多くの木が伐採されたわけです。これらのヘクスでの戦闘のほとんどは道路上、またはその近辺で行われるため、この調整は適切であろうと思われます。

1.4e　河港　イラワジ（Irrawaddy）川とチンドウィン（Chindwin）川沿いのいくつかの村には「錨」のマークがあります。これらは日本軍の一般補給のための「降車可能」ヘクスとして機能します。それ以外の点では、通常の村として扱います。これらは他のいかなる意味においても「港湾」とは見なしません。2.5b 参照。

1.4f　距離表示　バーモ（Bhamo）、マンダレー（Mandalay）、インパール（Imphal）、ディマプール（Dimapur）を結ぶ主要道路には、距離表示が記載されています。記載されている距離は、インパールまたはマンダレーからそのヘクスの間のヘクス数です。これらの距離表示は、距離を表す以外にはプレイに何ら影響を与えません。

1.4g　イラワジ鉄道橋　B38.01 にある鉄道橋は 1942 年に破壊されたままの状態で放置されていましたが、２つの鉄道ヘクスを結ぶ連絡船が運航されていました。ゲーム上、このヘクスサイドの鉄道線は繋がっているものとして扱います。

1.5　燃料補給

燃料を必要とするユニットは、移動するフェイズ毎に 1T を消費しなければなりません（OCS 12.5c の C、個別ユニット方式）。A（フォーメーション方式）と B(司令部方式）は使用できません。

デザインノート：ビルマにおいては、すべての部隊、特に機動部隊への補給が非常に困難でした。このルールは、A と B の方式によって提供される効率的な燃料供給を排除し、その困難さをシミュレートするものです。

1.6　食糧入手表

一般補給路（またはマップ上の SP による一般補給）が利用できない場合、食糧入手表を使用し、補給切れと損耗の結果を軽減できる可能性があります。損耗判定を行う際に、ヘクス毎にこのルールを適用します。スタック内のいくつかのユニットがその資格を有し、他のユニットがそうでない場合でも食糧入手表は使用できますが、各グループについて個別に補給切れと損耗の判定を行います。

食糧入手表の使用条件
（個別のユニット毎に、すべてを満たさなければなりません）

1）そのヘクスに道路か小道が存在する、または隣接ヘクスに道路か小道が存在する。
2）混乱、**あるいは**戦略移動モードであっては**ならない**。
3）徒歩移動タイプである。【このゲームには、戦闘モードと移動モードで移動タイプが異なっているユニットはありません】
4）日本軍かチンディット部隊（3.6 参照）である。下記のデザインノートにあるオプションの使用を両軍プレイヤーが合意した場合には、ガラハッド部隊もその資格を持ちます。

食糧入手表を使用する資格のあるユニットは、表にあるように、ステップロスや補給切れになることを回避できる可能性があります。「マップ上の補給ポイントによる一般補給」に使用可能な SP が存在する場合でも、食糧入手表は使用できることに注意して下さい。

デザインノート：このルールの意図は、部隊を維持するのに必要な補給物資を最小限に抑え、食糧入手の活動をシミュレートするということです。日本軍は特に、わずかな食糧配給と、その土地で得られる食糧のみで何とかやっていくことに長けていました。ただしほとんどの場合、それは現地の住人から食糧を買う／盗むということに限られていました。道路か小道にいる、あるいはそれらに隣接していなければならないという制限は、人がいる場所の周辺であるということです。ガラハッド部隊は通常、ラバによる輸送と空中補給に依存していたため、食糧入手表の使用は許可**されません**。オプションとしてガラハッド部隊に、チンディット部隊のようにこのルールを適用することもできます。

√1.7　航空任務の制限

航空作戦は、この戦域の険しい地形によって以下のように制限されます。

1.7a　航空砲爆撃　通常の砲爆撃表によって判定する航空任務は常に、「適切な観測ユニット」を必要とします。

1.7b　対施設砲爆撃　対施設砲爆撃表で判定する航空任務は通常どおりですが、一つだけ重要な例外があります。航空阻止マーカーは、鉄道輸送に影響を与えません。

1.8　工兵能力

司令部と工兵ユニットは、OCS 13.8 による工兵能力をすべて有します。**例外：**日本軍の師団司令部とアメリカ軍第 823 工兵大隊は、2.4a と 3.9b によりその工兵能力が制限されます。

1.8a　滑走路　滑走路（AirStrip：OCS 15.2）を建設できる工兵能力を持つのは、連合軍の軍団司令部、日本軍の軍司令部、それにアメリカ軍第 823 工兵大隊**のみ**です。通常その建設コストは 1T ですが、ジャングル、荒地、山岳ヘクスでは 2T となります（シリーズルールの例外です）。

1.8b　道路　道路建設工兵は特別な工兵能力を持ちます。3.9a 参照。

1.8c　日本軍師団司令部　2.4a 参照。
1.8d　アメリカ軍第 823 工兵大隊　3.9b 参照。

1.9　再備蓄

内部備蓄が備蓄減少（Low）、あるいは備蓄欠乏（Exhstd）になっている大隊は、通常の 2T ではなく、1 つの段階につき 1T で再備蓄を行えます（OCS 12.10e の例外です）。その他のユニットは通常のコストを支払います。

デザインノート：このゲームには大隊の数が多いので、このようにしました。そうでなければ、日本軍にとってのペナルティが厳しすぎます。それに、私はロッド・ミラーを怒らせるためなら何でもするつもりです【ロッド・ミラー氏は OCS『KOREA』のデザイナーで、他にも多くの OCS ゲームでテストプレイヤーを務めています。】。

1.10　再建不能ユニット

OCS 13.5c を参照して下さい。また、再建不能マークの中が白く塗られているガラハッド部隊ユニットに関しては、3.3b を参照して下さい。

1.11　補給源

日本軍：B25.01（河川による補給用。2.5b 参照）、B37.01 と B39.01（鉄道による補給用）、B39.02（河川による補給用）。
英連邦軍：A1.24 と、3.8 によりレド公路も補給源となります。

1.12　ユニットの色と所属

日本軍プレイヤー：

- 日本軍ユニット（淡黄色）
- INA（インド国民軍）（灰色）
- 日本陸軍航空ユニット（淡緑色）

連合軍プレイヤー：

- イギリス軍ユニット（茶色）
- インド軍ユニット（暗褐色）
- 中国軍ユニット（草緑色：2 つの色があり、片方は雲南方面（YEF）のもの）
- ネパール軍ユニット（淡青色）
- 西アフリカ軍ユニット（薄灰色）
- ビルマ軍ユニット（緑色）
- アメリカ軍ユニット（オリーブドラブ）
- イギリス空軍ユニット（からし色）
- アメリカ陸軍航空軍ユニット（オリーブ）

1.13　細かいユニット仕様

a)「Gar」は守備隊（Garrison）ユニットで、「LOC」は連絡部隊（Line of Communications）ユニットです。両方とも実質的には歩兵ですが、より正確な部隊名称を反映するためにこのような兵科マークを使用しました。

b)　このゲームの旅団は **1 ステップ**しか持っていません（『**DAK**』の旅団のような 2 ステップは持ちません）。

1.14　輸送時の RE 換算値

このゲームでは OCS 4.7b【移動モード時の移動力が 1 ～ 6 の徒歩タイプのユニットは、輸送時の RE 換算値が半分になる】は適用しません。
例外：チンディット部隊（3.6a 参照）。

2.0　日本軍の特別ルール

2.1　増援

日本軍の増援は 2 ヶ所から登場します。マンダレー（Mandalay）と指定されている場合、マンダレーのどちらかの都市ヘクス、またはマップ南端の道路、小道、鉄道ヘクスに登場させることができます。バーモ（Bhamo）と指定されている場合、バーモの都市ヘクス、またはマップ B の東端の道路、鉄道ヘクスに登場させることができます。到着する SP はマンダレーのどちらかのヘクスに置きます。

2.2　航空ユニットの制限

2.2a　ヒップシュート　日本軍の航空ユニットはヒップシュートを行えません。
2.2b　観測ユニット　日本軍のすべての戦闘ユニット、あるいは司令部ユニットは観測ユニットになることができます。インド国民軍（INA）ユニットは観測ユニットになれません。

2.3　補充

日本軍は補充において、以下のような特別な処理を行います。デッドパイルを、「大隊デッドパイル」と「その他のデッドパイル」の 2 つに分けておきます。除去された日本軍の歩兵大隊（NATO 式兵科マークが歩兵であるもの）と守備隊の大隊（「Gar」）ユニットは「大隊デッドパイル」に置き、**その他のすべての戦闘ユニットと航空ユニット**は「その他のデッドパイル」に置きます（ラバ、輸送ワゴン、輸送トラックは決してデッドパイルに置きません）。毎ターン、補充表でダイスを振ります。この表の結果に従って、日本軍は「大隊」や「その他」のユニットを得ます。「大隊」の結果が出た場合、「大隊デッドパイル」からユニットを 1 つランダムに引きます。「その他」の結果が出た場合、「その他のデッドパイル」からユニットを 1 つランダムに引くか、**あるいは**マップ上の減少戦力面の航空ユニット 1 つを完全戦力面に表返します。該当するデッドパイルにユニットが存在しなかった場合には、補充は行われません。

「その他のデッドパイル」から航空ユニットが引かれた場合、減少戦力面で自軍の航空基地に配置します。

補充として登場することになったすべての戦闘ユニットは、以下の場所に置かれま

す（優先順位の高い順に）：
1）そのユニットの師団司令部
2）軍司令部
3）マンダレー、またはバーモ

最後の方法を使用する場合、第 18、56 師団のユニットはバーモに、他のすべてのユニットはマンダレー（のどちらかのヘクス）に登場させます。

デザインノート：日本軍は基本的に補充要員を受け取りませんでした。新たに編成された部隊が麾下に多く組み入れられはしたものの、新鋭部隊というものはありませんでした。それにもかかわらず、ビルマにおける日本軍は多大な損失を被った後でも、ほぼ終戦に至るまで指揮下にまとまった部隊を維持することができました。これを考慮して日本軍のユニットを大隊規模にしましたが、それだけでは、OCS の戦闘結果のブラッディさのため、日本軍の耐久力を十分にシミュレートすることができなかったのです。この補充法により、比較的継続的に新たな戦闘ユニットが投入されることになりますが、そのランダムな性質上、あまり計画を立てることができず、うまく日本軍の状況をシミュレートしています。

2.4　司令部の制限

2.4a　師団司令部　日本軍の師団司令部

にはいくつかの制限があります。航空基地を建設することはできず、自動車化移動タイプと装軌移動タイプに対しては架橋効果を及ぼせません（徒歩移動タイプのユニットは架橋効果を使用できます）。その受給と支給は（自動車化移動タイプではなく）徒歩移動タイプで数えます。師団司令部の戦闘モードでの防御力は 5 ではなく、2 です。それ以外は通常どおりです。

2.4b　ポーター　師団司令部ユニット（モードにかかわりなく）の下にスタックしている日本軍の移動モードの歩兵大隊は、ポーター（荷物運搬役）として活動できます。その大隊ユニットは移動フェイズ**開始時**にその司令部とスタックしていなければなりません。大隊 1 つにその活動を担わせる毎に、司令部の支給（受給は不可）範囲を **1 移動力分**増加させます。それらの大隊ユニットの戦闘力とアクションレーティングは 0 となりますが、ステップロスと砲爆撃の密集度修正に対しては存在していると見なします。

2.4c　軍司令部　第 15 軍と第 33 軍の軍司令部ユニットは、OCS における通常の司令部ユニットとして扱います。

2.5　補給関係

2.5a　指揮の柔軟性　日本軍（INA を含む）は、一般補給やその他の補給活動において、師団の縛りを無視できます【12.6f、13.1d】。補給ポイントによる一般補給（OCS 12.6c）を行う時、日本軍（および INA）は通常のコストではなく、10 個の**ユニット**に対して 1T を支払います。端数は切り上げ、ユニット 1 個のみに対してであっても 1T、ユニット 11 個に対しては 2T を消費します。

2.5b　河川による補給　日本軍は、チンドウィン川（南端からタマンティ（Tamanthi）まで）とイラワジ川（南端からバーモまで）を、それらが鉄道であるかのように使用して補給源から一般補給を繋ぎます。他の川は、河川による補給はできません。「錨」のシンボルのある村だけが「降車可能」ヘクスとして扱われます。河川に敵の攻撃可能ユニットが隣接している場合、そこより上流の一般補給がブロックされます。

2.5c　直接受給　徒歩移動タイプの日本軍ユニット【このゲームには、戦闘モードと移動モードで移動タイプが異なっているユニットはありません】は、自動車化移動タイプではなく徒歩移動タイプで直接受給を行えます。（連合軍プレイヤーはチンディット部隊とガラハッド部隊の直接受給において自動車化移動タイプを使用しなければならないことに注意して下さい）

2.5d　歩く食糧　日本軍は、キャンペーンシナリオ 1 と 2、ショートシナリオ 2 において、セットアップにある SP のうち最大 2.5SP（10T）を水牛に変更できます。水牛は「自分で移動する SP」であり、部隊の維持のためにのみ使用できます【「補給ポイントによる一般補給」(OCS 12.6c) の為にしか使用できないということです】。水牛は敵ユニットがそのヘクスに進入した場合、自動的に除去されます（捕獲や再配置はできません）。

2.6　日本軍の戦闘能力

2.6a　大規模戦闘　日本軍がユニット 6 個以上で**攻撃**をかける場合、それらのアクションレーティングは－1 されます。

2.6b　バンザイアタック　日本軍の同じ連隊に所属している 3 個以下の大隊ユニットがスタックしている状態で同じ攻撃に参加する場合、日本軍プレイヤーはバンザイアタックを宣言できます。この宣言は任意であり、通常の攻撃だけでなくオーバーランにおいても行えます。

バンザイアタックが宣言された場合、日本軍プレイヤーは連合軍プレイヤーにそのユニットをすべて見せて、条件が満たされていることを明らかにします。

バンザイアタックにおいては、通常どおり奇襲判定を行いますが、コラムシフトの数はダイスの代わりに日本軍が用いたアクションレーティング値を使用し、右（攻撃側奇襲）、または左（防御側奇襲）へのシフト数を決定します。

バンザイアタックを宣言した戦闘において除去された日本軍のユニットは、通常のデッドパイルには置きません。それらのユニットは再建不能であり、プレイから永久に取り除きます。

【facebook 上で詳細について質問したところ、以下のようでした。

バンザイアタックは、3 ユニット、2 ユニット、1 ユニットのいずれかで行えます。2 ユニット以上の場合には同じ連隊所属でなければなりません。1 ユニットである場合には独立ユニットでも可能で、例えば 2-5-3 の「33 Eng 33」ユニットや「4 Eng」ユニットでもバンザイアタックを行えます。

ただし、2-2-4 の戦車大隊ユニットや、1-1-2 の守備隊（Gar）ユニットは、万歳攻撃を行えません。つまり、歩兵の兵科マークを持ったユニットのみ（Eng は工兵という意味ですが、兵科マークは歩兵です）がバンザイアタックを行えます（これは OCS 副班長のサルツマン氏が、とりあえずそのように裁定しよう、という感じであるようです）。】

2.6c　陣地構築能力　日本軍の戦闘モードの歩兵大隊は、移動フェイズの間ずっと移動しなければ（リアクションフェイズや突破フェイズには不可）、SP を消費することなくそのヘクスにレベル 1 の陣地を建設できます。1 つのヘクスにいくつのユニットがいたとしても、建設に従事できるユニットは 1 つだけです。日本軍がこのレベル 1 の陣地を放棄した場合、それは除去されます。守備隊ユニットはこのルールを使

用できません。

デザインノート：日本軍ユニットのアクションレーティングは非常に高く、彼らの装備の質、戦術の洗練度や訓練度から予想されるものよりも遙かに良い評価であるのは確かです。このレーティングの理由はドクトリンにあります。日本軍は第二次世界大戦時のどの参戦国よりも、数で勝る敵を倒すために局地的な奇襲と浸透戦術に重きを置いていました。また、防御面では、これほど粘り強い兵士達はいませんでした。ただし、大兵力を用いなければならなくなった時には、それぞれの部隊を連携させることに困難さを抱えていたのです。

2.6d　物資の不足　日本軍は局所的で比較的簡単な防御陣地を迅速に作ることにおいては長けていましたが、それらをより堅固なものにするための建築資材はほとんど持っていませんでした。このため、日本軍はレベル 2 以上の陣地を建設**できません**。連合軍は自由に陣地をレベルアップできます。

2.7　インド国民軍（INA）

2.7a　活動地域の制限　INA はチンドウィン川の西側（ないしはチンドウィン東岸の、川に隣接するヘクス）でしか活動できません。この地域外への退却を強いられた場合、そのユニットは除去されます。

INA のユニットは、ルール上特に言及されていない限り、「日本軍」に適用されるルールを適用されないことに注意して下さい。

デザインノート：インド国民軍（INA）は、インパール作戦における興味深い部隊の内の一つです。その名が示すように、彼らは基本的に反英の民族主義的なインド人兵士達でした。この部隊の兵士達のほとんどは元々は英印軍の兵士で、日本軍の捕虜となって収容所に閉じ込められたままでいるよりは、日本側に寝返ることを選択した者達でした。彼らの質には議論の余地があり、残忍さに関する風評は不当とは言えませんでした。しかし、チャンドラ・ボース（INA のリーダー）と日本は、この部隊が彼らの祖国へと侵入して武力解放することへの直接関与は、政治的な利益になると考えたのです。そのため、日本軍はこれらの部隊を攻撃の最前線に立たせるためにあらゆる努力をしなければなりませんでした。

2.8　緊急増援

連合軍の攻撃可能ユニットがマンダレーの 20 ヘクス以内に入った場合、日本軍プレイヤーはそのターン以降にマンダレーに登場すると指定されている増援ユニットすべてを、カップに入れます。その後の増援フェイズ毎にダイスを 2 個振り、その目と同じ数のユニットをカップからランダムに引いてマンダレーに配置します。さらに、通常の補給と補充のダイスを振る時、それぞれ＋2 の修正を受けます（12 以上のダイス目は 12 として扱います）。

同様に、連合軍の攻撃可能ユニットがバーモの 10 ヘクス以内に入った場合、「マンダレー」を「バーモ」に読み替えて上記を実行します。前述の＋2 のダイスの修正は適用しません。

両方の状態が存在する場合、2 つの別々のカップを用意し、ダイス振りも別々に行います。

3.0　連合軍の特別ルール

3.1　増援

3.1a　原則　英連邦軍の増援部隊は、マップ外のシルチャール（Silchar）ホールディングボックスに登場します。中国軍／アメリカ軍の増援部隊は、マップ外のレド（Ledo）ホールディングボックスに登場します。すべての連合軍の増援部隊と SP は、マップ外ホールディングボックスに登場するのです。それらはそこから通常どおり、マップ上に移動することができます（例外：3.4c により、補充ユニットはホールディングボックスから移動させられません）。

3.1b　中国の軍閥　マップ外のレドホールディングボックスからレド公路へと SP を移動させるたびに、SP の半分を除去します（端数は切り上げます）。つまり、レド公路の「鉄道輸送力」の最大値である 3SP をマップ上へ移動させた場合、1SP ＋ 2T が到着するわけです。

デザインノート：連合軍がレド公路を南下する際に直面した、非常に不可解で困難な問題の一つが、一部の中国軍司令官達の職業倫理に反する行為でした。様々な軍閥が私腹を肥やし、私兵を養うために、物資や装備が消えてしまっていたのです。

3.1c　アラカン戦域からの空輸　第 5、第 7 インド歩兵師団の 2 個師団は、アラカン戦域（約 400km 遠方）から空輸されてきました。これらの部隊が増援として登場する場合、連合軍プレイヤーはその空輸に必要なだけの活動状態の航空ユニットを使用するか、あるいはハンプディバージョン（3.10）を使用して、マップ上またはシルチャールボックスへと「飛来」させなければなりません。その飛行距離は常にアラカン戦域から 50 ヘクスと見なします（空輸能力への影響の点で重要です）。

それらのアラカン戦域にいたユニットは航空輸送（空挺降下ではなく）で運ばなければなりません。この航空輸送のために XYZ 輸送任務（OCS 21.12a）を使用します。積載と荷降ろしにおける航空基地レベルによる制限は、マップ上の航空基地には適用しますが、シルチャールボックスには適用しません。この輸送任務でレドボックスには航空輸送できません。

それらのアラカン戦域にいたユニットがすぐに空輸できない場合、空輸できるまでマップ外（マップ外のホールディングボッ

クスではなく）で待機します。

3.2　航空ユニットの制限

3.2a　ヒップシュート　連合軍の航空ユニットはヒップシュートを行えます。

3.2b　観測ユニット　連合軍のすべての戦闘ユニット、あるいは司令部ユニットは、観測ユニットになることができます。

3.3　補充

3.3a　司令部の制限　連合軍の司令部はユニットを再建できません。3.4c 参照。

3.3b　スティルウェルとメリルズ・マローダーズ　それぞれのメリルズ・マローダーズ【メリル指揮下の襲撃者達】の部隊（このゲーム上ではその通称「ガラハッド部隊」でも呼ばれます。正式名称は「第 5307 臨時混成部隊」でした。）の為に、1 つの部隊に 2 つのユニットが用意されています。元々の完全戦力のマローダーズのユニットはアクションレーティングの背後が「白い円」となっており、減少戦力となったマローダーズのユニットはそれが「黄色い円」となっているのです。

「白い円」のマローダーズのユニットが（理由の如何を問わず）除去された場合、そのユニットをターン記録トラック上の次のターンのマスに置きます。それらのユニットが置かれているターンの自軍の増援フェイズの開始時に、それぞれのユニットに対してダイスを 1 つ振ります。1 ～ 3 の場合、そのユニットを次のターンのマスに移動させます（その後も、置き換えが起こるまで続けることになります）。4 ～ 6 の場合、その「白い円」のユニットをプレイから取り除き、減少戦力である「黄色い円」のユニットをレドホールディングボックスに置きます。

すべてのシナリオにおいて、セットアップに「(repl)」（置き換え済み）という表記がない限り、マローダーズのユニットは「白い円」のユニットを配置します。

デザインノート：この戦役での出来事で大きく心がかき乱されることの内の一つに、「辛辣なジョー」と呼ばれたスティルウェル将軍の、自分の指揮下にあったマローダーズ（後にはチンディット部隊も）達に対する態度がありました。彼は、この勇敢な男達に対して、ほとんど信じられないほどの思いやりのなさを見せたのです。彼は文字通り、この部隊にもっともっとと要求し続けることで、この部隊を消耗させました。あらゆる好ましくない任務、あらゆる困難な任務が、彼らに課されました。疲労困憊し、負傷しながら帰ってきた勇者達をスティルウェルは駐機場で出迎え、その模範的な勇気を称えた後、まだライフルを握れる者を戦場へと送り返したのです。

伝説的とはいえ、マローダーズとスティルウェルの関係を示すミイトキーナ包囲戦でのエピソードが一つあります。部隊を訪れたスティルウェルが、マローダーズの状態と体裁に悪態をつきました。というのは、赤痢のため、多くの者がズボンに穴を開け、下着を降ろす手間を省いていたのです。スティルウェルの叱責を聞いたマローダーズの兵士の一人が、ライフルで将軍を狙いました。しかし、戦友に止められ、引き金は引けなかったのです。

3.4　マップ外ホールディングボックス

連合軍は、2 つのマップ外ホールディングボックスを持っています。レドボックスはマップ A の北端に、シルチャールボックスはマップ A の北西端にあります。この 2 つは、以下のような特質を持ちます。

- 増援の登場に使用されます。
- 常に一般補給下にあります。
- 2 つのレベル 2 航空基地を有します。
- ユニットを再建するための司令部を有していると見なします（3.4c 参照）。

マップ A 北西端にある鉄道の両端は、それぞれシルチャールとレドのマップ外ボックスに繋がっています。マップ上のレド公路は、レドボックスと繋がっています。

また、マップ上の特定のヘクスを代替する為のマップ内ホールディングボックスもいくつか存在しています。これらはマップ外ボックスとは全く異なり、スタックが過密になるのを防ぐためだけのものです。

3.4a　マップ外ボックスからの移動　マップ外ホールディングボックス内で移動フェイズを開始したユニットは、鉄道輸送力を使用してマップ上の降車可能ヘクス（あるいは他のマップ外ホールディングボックス）へ移動させることができます。レドボックスで移動フェイズを開始したユニットも、レド公路を鉄道と見なして鉄道輸送できます（3.8 参照）。

他の方法として、ユニットは通常の航空輸送の手順でマップ上に移動することもできます。ユニットをずっとマップ外ホールディングボックスに置いていても構いません。上記の手順を逆にして、マップ上のユニットをマップ外ホールディングボックスの中に移動させることもできます。

例外：輸送トラックとラバは、レド公路を通ってマップ外に出ることはできません。

3.4b　マップ外航空基地　それぞれのマップ外ホールディングボックスには、2 つのレベル 2 航空基地があります。それらは、それぞれのホールディングボックスに近いマップ A のマップ端から 13 ヘクス離れているものとします。日本軍はこれらの航空基地を攻撃できません。それぞれのマップ外ホールディングボックスでは、2 つの航空基地を合計して最大 9 個までのグライダーを同時に置いておけます。シルチャールとレドの 2 つのマップ外ホールディングボックスの間で航空輸送を行う場合には、27 ヘクスの距離があると見なします。マップ外の航空基地はノーコストで航空ユニットを整備できます。

3.4c　補充の拠点　装備補充ユニット（Eq）と人員補充ユニット（Pax）はマップ上に移動させることはできず、またマップ外ボックス間で移動させることもできません。つまり、補充ユニットは到着を指定されたマップ外ホールディングボックスに留まらなければならないのです。それぞれのマップ外ホールディングボックスには、再建のための司令部があると見なします。英連邦軍ユニットはシルチャールボックスでしか再建できず、中国軍／アメリカ軍ユニットはレドボックスでしか再建できません。グライダーやその他の航空ユニットは、どちらのボックスででも再建できます。

3.4d　マップ外の予備　マップ外ボックスにいるユニットは、予備モードになることができます。1 枚の予備マーカーで、マップ外ホールディングボックスにいるユニットをいくらでも予備モードにできます。（これは、マップ外ボックスのあるすべての OCS ゲームにおいても同様です）

デザインノート：これらのマップ外ホールディングボックスは、この戦役中に連合軍がインド北東部に置いていた大規模な後方兵站地域のごく一部を表しています。シルチャールからレドに及ぶ地域全体に、航空基地や大きな補給拠点が点在していました。これらの施設のほとんどは、中国に物資を送り届けるための「ハンプ越え」作戦

を支えるためのものでした。そのため、この地域の航空戦力の多くはこれらの活動を防護するために充てられ、これらの施設を守るための努力を連合軍は惜しみませんでした。

3.5　航空輸送

3.5a　航空輸送判定表　空挺降下／空中投下を解決する際には、下記のルールを追加して OCS 14.10d に従って処理します。

a) チンディットクリーニングマーカーが置かれたヘクスは航空輸送判定表上の「クリア」と見なしますが、連合軍ユニットによって占領された次のフェイズの開始時までは「自軍の支配」とは見なしません。

b）パラシュート降下とグライダー降下の成否の判定は、シリーズチャートの航空輸送判定表に従って処理します。ダイスは、個々のユニット、トークン（T）、ラバ毎に振ります。

c) 航空輸送判定表によって定義される「敵の支配」ヘクスへの降下に成功した戦闘ユニットは、自動的に混乱モードになります。

3.5b　グライダー　グライダーに関して、シリーズルール（OCS 14.10e）に下記を追加します。

a）グライダーを牽引する時の C-47 の航続距離は、【150 から】100 へと減少します。

b）再建コストはグライダー 1 個につき装備補充ユニット 1 個です（通常は装備補充ユニット 1 個でグライダー 2 個を再建できます）。

c）グライダーは、シルチャールボックスかレドボックスの航空基地からしか航空任務を行えません（ですから、マップ上の航空基地を目的地として基地移動任務を行うことはできません）。

例：C-47 が 50 ヘクス（航続距離の半分以内）離れた航空基地に航空輸送を行う場合、2T を空輸できます【C-47 の輸送能力は 1T ですが、OCS 14.9e の c）により航続距離の半分以内であれば、目的地との間を 2 往復したとして 2 倍を輸送できます】。C-47 が同じ航空輸送でグライダー 2 個を使用した（2 往復中の各往復で 1 個ずつ）場合、4T を空輸できます。あるいは、2 往復の内の 1 往復でグライダーを牽引し、もう 1 往復ではグライダーを使用しないことにして、計 3T を空輸することもできます。

3.5c　積み荷の制限　OCS 14.10a【SP と小さな " パラシュート " マークが付いている戦闘ユニットだけが、空挺降下できます。（例外：14.10e により、航空輸送を行えるすべての戦闘ユニットはグライダー降下できます）】に従い、連合軍の戦闘ユニットは（チンディット部隊も含めて！）空挺降下【パラシュート降下】を行えません。ですから、SP 以外のすべての積み荷の空挺降下任務は、グライダーを使用してグライダー降下しなければなりません。

OCS 14.9c【補給ポイント、及び移動モードでの移動力が 10 以下の徒歩タイプのユニットだけを航空輸送できます。】に従い、通常の航空輸送の積み荷への制限は小さいですから、ほとんどの連合軍の徒歩移動ユニットは航空基地間をグライダーを使用せずに輸送できます。

3.5d　砲兵ユニットの輸送　連合軍の砲兵ユニットは徒歩移動タイプでなくても、航空輸送できます（オプションの 5.5 インチ砲は除きます）。それらは航空輸送においてそれぞれ 1RE と見なします。これは OCS 14.9c【移動モードでの移動力が 10 以下の徒歩タイプのユニットだけを航空輸送できます】の例外です。

デザインノート：この戦域で連合軍が使用していた大砲のほとんどは山砲や軽砲で、険しい地形でも移動させることが容易でした。これらの砲は空輸も可能であり、実際に空輸されていたのです。

3.6　チンディット部隊

ゲーム上で第 3 インド歩兵師団となっているのが「チンディット部隊」です。アメリカ軍の第 823 工兵大隊も、いくつかの点でチンディット部隊であると見なします（3.9b 参照）。

3.6a　縦隊（Column）　チンディット部隊の部隊規模の多くが「Col」となっています。これらのユニットは輸送時には 1/2RE（2T）と見なし、それ以外の時には 1 RE と見なします。1.14 も参照して下さい。

3.6b　活動　チンディット部隊は、連合軍がレド公路をミイトキーナへと延長させるまで、Bxx.30 以南に進入できません。チンディット部隊がグライダー降下しようとするヘクスは、自軍の滑走路／航空基地であるか、自軍ユニットが存在するか、あるいはチンディットクリーニングされていなければなりません。

√チンディット部隊は基本的に、チンドウィン川の東側にいなければなりません（チンドウィン川の上流においては、Singkaling Hkamti（A33.26）から、Lahe（A30.30）を経由してマップ北端まで引いた線上とそれより東を「チンドウィン川の東」と見なします。その範囲にいてこそ、チンディット部隊はレド公路を保護することができるのです）。チンディット部隊は**4 月 8 日ターン以降**にチンドウィン川の西側に入ることができますが、その最初の 2 ユニットはそれぞれ 3 VP を、3 個目以降のユニットはそれぞれ 6 VP を、日本軍に与えることになります。この VP はチンディット部隊ユニットがその領域に移動した瞬間に与えられます。

いずれかのマップ外ホールディングボックスに帰還するチンディット部隊ユニットは、マップ上から取り除きます。

デザインノート：チンディット部隊（第 3 インド歩兵師団）の具体的な任務は、第 15 軍の後方連絡線を混乱させ、中国軍／アメリカ軍を支援することでした。彼らは中隊を基幹とする「縦隊」に編成され、独立して移動し、攻撃や防御が必要な時には集結するように計画されていました。彼らは軽装備で、現代の「light fighter」と同じ様な訓練を受けていました。さらに、彼らは皆特別な訓練を受けていて、ジャングルの中で最低限の補給で長期間活動できるようになっていたのです。

北東地域だけでの作戦からチンディット部隊を解き放つとどうなるか、興味深いところではありますが、それは政治的には絶対にあり得ないことでした。プレイヤーは 3.6b を無視することによって、どのような結果になるか試してみることもできるでしょう。

3.6c　時間制限　キャンペーンシナリオ 1 においては、チンディットが最初にプレイに登場した時に、ターン記録トラック上の 4 ヶ月後の月のマスに「Chindits Decimated（チンディット部隊補給枯渇）」マーカーを置きます（3 月に登場したならば、7 月のマスに置くということです）。他のシナリオでは、このマーカーは 7 月のマスに置きます。

その指定の月の最初のターンから、毎ターンの増援フェイズにダイスを 1 個振り

ます。１が出た場合、チンディット部隊は「補給枯渇」状態となり、その後ダイス振りは行いません。１以外の結果では何も起こらず、その次のターンにもダイスを振ります。

「補給枯渇」となった後は、チンディット部隊は食糧入手表を使用できず、補給切れになった場合には自動的に除去されます。また、戦闘であるチンディット部隊ユニットのアクションレーティングが使用されたならば、戦闘結果にかかわらずそのユニットは**自動的に**除去されます。その自動的に除去されたユニットは、戦闘結果における損失にカウントしません。

デザインノート：チンディット部隊の指揮官達は、限度を越えた長期間の作戦行動は、戦闘の困難さ、食糧の乏しさ、水の不足、医薬品の欠乏等により、この優秀な部隊の機能を完全に破壊してしまうと考えていました。このため、第 77 旅団を撤退させるべきであったのに、その活動を継続させるようにスティルウェルが主張したことに対して、悪感情を抱くようになったのです。

3.6d　チンディットクリーニング　チンディットクリーニングとは、グライダー降下や空中投下用の即席の小さな滑走路を作るためにジャングルを切り開くことです。

ショートシナリオ１とキャンペーンシナリオ１では、連合軍プレイヤーは日本軍がセットアップを行う前にチンディットクリーニングを行うヘクスを２箇所、密かに記録しておく必要があります（史実ではこのような整地場所は３箇所計画されていたので、オプションとして連合軍は３箇所指定することもできます）。日本軍のセットアップが完了した後に、チンディットクリーニングマーカーをマップに置きます。

チンディットクリーニングマーカーは、

a）A46.01 の６ヘクス以内に置かなければなりません。
b）鉄道か道路（小道は除く）のあるヘクス、あるいはそれらに隣接するヘクスには置けません。
c）山岳ヘクスには置けません。
d）セットアップ時にしか置けません（ゲーム開始後には置けないということです）。
e）上記の制限内でマップ上に置くだけです。工兵等で「建設」する必要はありません。

チンディットクリーニングの機能は、3.5a に従ってパラシュート降下とグライダー降下のダイスの成功値を改善することのみです。いったんチンディットクリーニングマーカーが置かれると、除去や移動はできません。マップ上から取り除かれるのは、それらが滑走路／航空基地へとレベルアップされた時のみです（航空輸送判定表において、依然としてクリアと見なされるわけです）。その後のシナリオでは、実際にチンディットクリーニングマーカーの内の１つが滑走路へとレベルアップされていることに注意して下さい。

デザインノート：チンディット部隊の最初の仕事の一つは、計画されている後方への侵入作戦のための拠点候補地を決めることでした。計画立案者達は、ピカデリー（Piccadilly:A46.03）、チョーリンギー（Chowringhee:B44.30）、ブロードウェイ（Broadway:A46.07）の３箇所に決定しました。最初の降下の数時間前に行われた航空偵察（奇襲効果が失われることを恐れたウィンゲートは承認していませんでしたが）でピカデリーに倒木が散乱していることが判明したため、降下計画は変更され、作戦は２箇所の降下地点のみで進められたのです。

3.7　連合軍の指揮能力

3.7a　協同作戦　このゲーム上の連合軍は、１）中国軍／アメリカ軍、および、２）英連邦軍（中国軍／アメリカ軍以外のすべて）の２つの大きな集団に分けられます。この２つの集団が一緒に作戦することには困難がありました【つまり、ゲーム上で協同作戦はできないということです】。ゲーム上で「一緒に作戦する」とは、スタック（マップ外ホールディングボックス上を除きます）、同じ攻撃への参加、別の集団の予備マーカーの使用、同じ司令部を使用しての補給などを指します。

チンディット部隊（第３インド歩兵師団）は特別です。この部隊は英連邦軍に所属していますが、アメリカ軍部隊とは一緒に作戦できます（中国軍とは一緒に作戦**できません**）。

共同作戦における制限は、航空ユニット、輸送トラック、輸送ワゴン、ラバには適用しません。

3.7b　英連邦軍の旅団システム　補給において、すべての英連邦軍ユニットは独立ユニットと見なします。OCS 12.6f と 13.1d による、複数ユニットフォーメーションの一般補給の縛りと、師団司令部の縛りは無視します。

デザインノート：英連邦軍の旅団システムは、状況に応じて非常に柔軟に、効率よく上位の編成に割り当てることができました。この戦いでは、多くの旅団や大隊が異なる師団に何度も配属されたのです。このルールは、柔軟な編成に必要な補給を最小限にすることで、このシステム固有の効率性をシミュレートすることを目的としています。

3.8　レド公路

レド公路（A35.35 に繋がっている全天候道路）は、鉄道輸送力が３の「鉄道」として扱います（これは通常の連合軍の鉄道輸送力とは別の、追加のものです）。レド公路のすべてのヘクスは「降車可能」です。

レド公路は延伸が可能で（3.9a 参照）、セットアップ時点での延伸の「先端」がシナリオ毎に記載されています。レド公路の延伸は、A59.03 のバーモ周辺の全天候道路との連結を目標に行われます。これは、勝利条件の重要な要素となっています。

注：レド公路が鉄道として機能する（そして、一般補給源となる）ためには、マップ外で A13.35 と接続し、そこからの鉄道線が A1.24 まで繋がっているという前提が必要です。つまり、もし日本軍ユニットが A1.24 から A13.35 までの鉄道の上、または隣接ヘクスにいる【かつ、ZOC が打ち消されていない】場合、その鉄道自体が遮断されるだけでなく、レド公路も使用不能となるのです。

デザインノート：レド公路は忙しい場所でした。延伸作業（道路だけでなく、パイプラインも作られていました）には、大規模なサポートが必要でした。この努力の一部を戦闘作戦の支援に振り向けることもよくありました。

3.9　工兵部隊

すべての工兵ユニットと司令部ユニットは、OCS 13.8 で述べられている工兵能力を持ちます。

3.9a　全天候道路の延伸　既存の道路や小道を全天候道路に改良するための道路建設を行えます。延伸は、

・すでに存在している全天候道路に隣接する、道路／小道を含むヘクスでのみ行え

ます。

・「Road」と記載されている工兵連隊ユニットが少なくとも 1 個いるヘクスでのみ行えます。

・52 ページにある「レド公路延伸表」を使用して延伸の成否を判定します。1 ヘクスの延伸を試みるのに、2T を消費します。

全天候道路へと延伸されている道路／小道の端に「延伸(Improved Road)」マーカーを置きます。

延伸を試みるためには、「Road」工兵はそのフェイズ中に移動できません。1 つの移動フェイズ中に複数のレド公路ヘクスを延伸するのは可能ですが、それぞれが延伸の際の既存の全天候道路（同じフェイズ中に先に延伸されたのでも良い）に隣接している必要があることに注意して下さい。

例：天候が洪水のターンに、中障害地形ヘクスにすべてのアメリカ軍工兵ユニット（2 個連隊と 3 個大隊）が存在しています。通常ならば 5 以上の目で成功ですが、工兵ユニットが 5 つあるので＋5、天候のために－2、修正されます。最終的な成功値は 2 以上となりました。

√3.9b　第 823 工兵大隊

第 823 工兵大隊には以下の特別なルールが適用されます。

・滑走路／レベル 1 航空基地の建設と、レド公路延伸のための修正には使用できますが、他の工兵能力は**持ちません**。

・損耗、あるいはグライダー降下の失敗によって除去された場合には「直ちに」補充され、レドホールディングボックスに戻ります。また、その場合は VP には数えません。

・チンディット部隊と見なします（3.6）が、1 つ重要な例外があります。このユニットは食糧入手表を使用できません。

・このユニットは**すべての**連合軍ユニットと「一緒に作戦する」ことができます（3.7a）。

デザインノート：この部隊の主な任務は、飛行場を建設してチンディット部隊を支援することでした。この部隊の小さな分遣隊が飛行機で現地に送られ、飛行場を建設しては撤退していったのです。これらの分遣隊を処理するためにいくつものルールを作るよりも、上記のようなルールで処理した方が簡単でしょう。

3.10　ハンプ・ディバージョン

連合軍は、輸送機を中国への補給という任務から、ビルマへの輸送任務に転用することができます。これは日本軍ユニットが、チンドウィン川の西、かつインパールかディマプールから 14 ヘクス以内に存在する場合にのみ行えます。この転用は通常、（プレイヤーが通常得られる SP に加えての）「追加の」SP を獲得するため、またはアラカン戦域からユニットを輸送するために使用されるでしょう（3.1c）。

増援フェイズに、連合軍プレイヤーはハンプ・ディバージョンを宣言し、ダイスを 1 個振ります。その出目の RE 分を、そのターンに転用して輸送できます。

√転用による輸送は抽象的に処理し、実際の航空ユニットは使用しません。

a）移動フェイズか突破フェイズ中（あるいはその両方に分けて）に行えます（リアクションフェイズ中には行えません）。

b）マップ外からの「追加の」SP か、アラカン、レド、シルチャールからの陸上ユニットを輸送できます。

c）敵の警戒空域内には輸送できません。

d）航続距離のルール（OCS 14.9e）は適用しません。

e）積み荷は通常どおり荷降ろしし、航空基地の荷降ろし制限（OCS 14.9f）に数えます。SP はマップ上の任意のヘクスにパラシュート降下で空中投下することもできます（1T ずつ、航空輸送判定表で判定します）。

3.10a　制限と代償　ショートシナリオでは、シナリオ特別ルールにハンプ・ディバージョンを行える回数が記されています。キャンペーンゲームでは、1 回のハンプ・ディバージョン毎に日本軍は 2 VP を獲得します。ハンプ・ディバージョンは 1 ターンに 1 回のみ行えます。

デザインノート：日本軍がインパール作戦を開始した時、連合軍が使用可能な輸送機のほとんどは、主にチンディット部隊の作戦などの進行中の戦闘活動に補給を運ぶために投入されていました。このゲーム中にインパール戦域へと運ばれた増援の多くと物資の大半は、空輸で運ばれたものでした。これらの任務のための輸送機の多くは、中国への補給物資の空輸【ハンプ越え】任務から転用されたものだったのです。

また、歴史に詳しい方ならお気付きでしょうが、よく話題に出される C-46 輸送機（全 20 機）はこのゲーム上の通常の戦闘序列には含まれていません。これらの輸送機はハンプ・ディバージョンの一部となっているのです。C-46 は、連合軍が中国へ補給物資を送り届ける上で注目に値する主力機で、その輸送能力は C-47 の約 3 倍でした。しかし、空中投下を行う上では最悪の機体でした。

連合軍プレイヤーズノート

山岳の防御　日本軍が山岳地帯へ侵攻し、それを連合軍が防御するシナリオでは、連合軍プレイヤーは作戦を立てる前に地形に充分注意しなければなりません。自動車化移動タイプの移動コストを調べてみると、連合軍の司令部は山岳地帯にあまり支給範囲を届かせられないことが分かるでしょう。SP を積んだラバを定期的に往復させて一般補給を入れられるように時間をかけて配置すべきです。司令部が一般補給を入れられることを前提にしてはいけません。

4.0　オプションルール

以下のヴァリアントルールは、キャンペーンゲームにのみ適用できます。

4.1　ランダムの増援

このオプションでは、史実の増援スケジュールを無視します。増援フェイズにダイスを２個振って到着するユニットの数を決定するのです。その出た目を下記の表で参照します。

連合軍プレイヤーはこのプロセス中に別の師団を混在させることはできません。いったんある師団が増援としての到着を開始し始めたら、その師団のすべてのユニットが、他の師団の到着が開始される前に到着しなければなりません。非師団ユニットはこの制限に影響を与えませんし、影響されません。中国軍ユニットはレドに到着し、他のすべてのユニットはシルチャールに到着します。「3.1c　アラカン戦域からの空輸」ルールは依然として第５インド歩兵師団と第７インド歩兵師団に対して適用されます。

日本軍プレイヤーは増援のすべてを一つのカップに入れます。そのターンに増援が到着する場合、到着する数に等しい数のユニットを引きます。2.1 に従いつつ、ユニットが第 56 師団所属であった場合にはバーモ（またはマップ B の東端）に、そうでない場合にはマンダレー（またはマップの南端）に到着します。

このオプションを使用する場合、2.8 項は用いません。

日本軍増援表

ユニット	３月	４月	5-7 月
0	≦ 8	≦ 6	≦ 9
1	9	7-8	10
2	10	9-10	11
3	11 ≦	11 ≦	12 ≦

修正：

＋１：マンダレー～ミイトキーナ間の鉄道が切断されている

＋３：連合軍の陸上ユニットがマンダレーの 20 ヘクス以内にいる

＋１：連合軍の陸上ユニットがミイトキーナの 10 ヘクス以内にいる

＋２：連合軍の陸上ユニットがバーモの 10 ヘクス以内にいる

連合軍増援表

ユニット	３月	４- ５月	６- ７月
0	≦ 7	≦ 8	≦ 9
1	8	9	10
2	9	10	11
3	10 ≦	11 ≦	12 ≦

修正

＋１：日本軍のユニットがインパールの８ヘクス以内にいる

＋１：日本軍のユニットが北西の鉄道の８ヘクス以内にいる（コヒマ、あるいはその隣接ヘクス以外で）

デザインノート：このオプションの使用を強く推奨します。この戦役における増援の到着は、兵力の有無よりも緊急度の高さに遙かに強く関係していたからです。前線の状況によってどれだけ早く増援が到着するかが決まる傾向がありました。これは特に日本軍に当てはまります。

4.2　イギリス第 14 軍の解放

このオプションは英連邦軍が、日本軍がインパールとコヒマで進退窮まるであろうことを予想するよりも、モンスーン前に攻勢に出ることを決定した場合を想定するものです。すべての英連邦軍の増援スケジュールを１ヶ月早めます（中国軍／アメリカ軍はそのままです）。３月中に到着する予定のものは、インパールの４ヘクス以内に配置します。インパールに追加の 10SP を配置します。補給表と補充表のダイス目を＋１修正します。このオプションを使用する場合、連合軍は 15VP を失います。

デザインノート：当時のインドは政治的、社会的に非常に不安定な状態にあり、連合軍の戦力の多くがインド国内に縛り付けられていました。前線に送られていた部隊も、不承不承のものだったのです。このオプションは、インドの政治状況が安定し、より躊躇うことなく兵力が前線に送られた可能性を探るものです。この場合、（インパール作戦が始まる前の）アラカン戦域で日本軍は簡単に撃退され、ビルマ中央部でより多くの部隊が使えるようになったかもしれません。

デザイナー自身は「仮想戦」ゲームが大好きだというわけではないのですが、この戦役に絡んで大きな興味を感じるのは、ビルマ戦に投入されていた蒋介石の部隊（第 38 軍と第 22 軍は中国軍において非常な精鋭部隊だったのです）が 18 ヶ月早く毛沢東の軍と戦えていたなら、どうなっただろうということです。その場合、社会主義中国は成立したでしょうか？　朝鮮戦争は 1951 年に韓国によって統一されて終わることになったでしょうか？　ベトナムからフランスが去った後、ベトナム戦争は起こったでしょうか？　誰にも分からないことですが。

4.3　日本第 15 軍の抑制

このオプションは、1943 年に日本軍がビルマで戦略的防衛態勢を選択した場合を想定するものです。セットアップを下記のように変更します。第 18 師団の第 12 工兵大隊（12 Eng）と第 22 偵察大隊（22 Rec）が使用可能になります。第 18 師団のセットアップ地域を、Axx.25 以南、A45.xx 以東に変更します。中国軍／アメリカ軍のセットアップ地域は、Axx.27 以北、A45.xx 以東へと変更します。通常のセットアップに加え、計 15SP を任意の日本軍ユニットのあるヘクスに置くことができます。2.6d の制限は**無視します**。このオプションを使用する場合、日本軍は 6 VP を失います。

デザインノート：1944 年にビルマで攻勢的な作戦を行うことについて、日本軍上級司令部の全員が熱狂的に支持していたわけではありませんでした。1944 年２月のアラカン戦域での戦い【第２次アキャブの戦い】の前に、今あるものを守るべきだとする論者達と、さらなる勝利に賭けるべきだとする論者達との間で、多くの議論が交わされました。アラカン戦域での戦いの後、日本軍は攻勢計画を見直すべきだったのにそうせず、結局、ギャンブラー達が勝利しました。このオプションを使用して、より保守的な日本軍の計画の可能性を試すことができます。

4.4　雲南遠征軍の攻勢

このオプションは、サルウィン川沿いの中国軍が、日本軍の第 56 師団に対して積極的な攻勢を取った場合を想定するものです【雲南拡張マップの範囲内の話であり、通常のキャンペーンではマップ外での話になります】。日本軍のサ号作戦（すぐ後の 4.5a 項のオプション）が開始されていなければ、連合軍は自分のターンに、中国

雲南遠征軍が攻勢に出ることを宣言できます。日本軍には直ちに 10VP が与えられます。また、第 56 師団の増援部隊は到着しなくなります（このオプションの最終結果が出るまで保留されます）。

宣言後、毎ターンの開始時にダイスを２個振ります。日本軍がサ号作戦の開始を宣言していた場合、ダイスの目に＋２修正します。

結果が９以下ならば、攻勢が継続します。

10 の場合、攻勢は頓挫して通常の状態に戻ります。攻勢中に到着しなかった増援の第 56 師団ユニットそれぞれについてダイスを１つ振ります。5-6 の場合、それらは次のターンに登場します。1-4 の場合、それらは失われます（ただし、ゲーム中での「損失」にはカウントしません）。

11 の場合、中国軍は大勝利を収めます。ゲーム中の残りの期間、第 56 師団ユニットを増援として受け取ることはありません。連合軍は 5VP を獲得します。

12 以上の場合、日本軍の勝利となります。この攻勢中に保留されていた第 56 師団の増援はすべて直ちに解放され、その後の増援もすべて通常どおり到着します。

デザインノート：連合軍側にとって、この戦役中に最も不満であったのは、中国軍の無気力さでした。この戦役中、中国軍を戦闘に投入する際に、蒋介石が足を引っ張っている（そして部下達にもそうするように命じている）ことが明白になった点が数多くありました。特に雲南遠征軍についてそうでした。中国軍は、日本軍の１個師団に対抗するために大軍を編成していましたが、依然として消極的であり続けたのです。

4.5a　サ号作戦

このオプションは、サルウィン川沿いでの日本軍側の攻勢作戦を想定するものです。このオプションを使用する場合、日本軍は第 56 師団のユニットを１個までしかプレイに使用できません。その状態であれば、日本軍は自分のターン中いつでも、サ号作戦の開始を宣言できます。このオプションはゲーム中に１回だけ使用できます。

「雲南遠征軍の攻勢」がすでに開始されていた場合には、サ号作戦はそのダイス目を修正します。そうでなかった場合、次のターン【の開始時】からダイスを２個振り、下記の結果を適用します。

結果が９以下の場合、サ号作戦が継続します。次のターンの開始時に再度チェックします。

10 の場合、サ号作戦は頓挫して終了します。日本軍はその後の第 56 師団の増援を通常どおり使用できますが、これまで保留していた増援を投入することはできません。

11 の場合、日本軍は大勝利を収めます。これまで保留されていた増援はすべて、次のターンに通常どおりマップに投入でき、その後の増援もすべて通常どおり到着します。連合軍がその後の２ターン以内に中国軍のユニット４個をレドホールディングボックスに移動させない限り、日本軍は 10VP を獲得します。これらのユニットをプレイから取り除きますが、ゲーム中での損失にはカウントしません。

12 の場合、中国軍が大勝利を収めます。連合軍は 10VP を獲得します。その後の第 56 師団の増援はすべて失われます。

デザインノート：日本軍は 1944 年５月に、サルウィン川沿いでの攻勢作戦を計画していました。この作戦はインパール作戦の成功と連携して、中国での大規模な攻勢を開始するというものでした。しかし、それは実現しませんでした。

【この「サ号作戦」はインパール作戦によってディマプールに脅威を与えた後に、大陸打通作戦（一号作戦）と呼応して中国領内に攻め入り、要衝の大理や保山を攻略するというものでした。資料によっては「サ号作戦」ではなく、「大理（保山）作戦」「怒江作戦」（怒江はサルウィン川の中国名）という名前で記述されています。】

4.5b　頑強な反攻

ゲーム開始時の連合軍に、輸送トラック×５、５SP、「RE」建設工兵連隊ユニットを追加します。これらはすべて、インパールから５ヘクス以内の任意の場所に配置します。このオプションにより連合軍は５VP を失います。

デザインノート：史実では、英連邦軍はウ号作戦【インパール作戦】の開始前や開始時に、戦闘に直接関わらない多くの要員や資源をインパール周辺から待避させました。これらのユニットはゲームに登場しません。このオプションは、より攻撃的な態勢がイギリス第４軍団に残っていると想定するものです。連合軍プレイヤーがマンダレーに到達することを臨むのであれば、このオプションは必須でしょう。

4.6　ラングーンへの轍

連合軍の機甲ユニットまたは機械化ユニットを含む攻撃で攻撃側奇襲となった場合、通常の奇襲シフトに加えて＋２コラム修正します。攻撃側奇襲が成立せず、攻撃側の損失が必要となった場合には、機甲／機械化ユニットが最初の損失とならなければなりません。このオプションの使用で VP を失うことはありません。

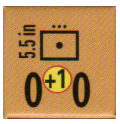
デザインノート：機甲部隊の登場（特に、旧式であった M3 リー／グラントの到着）がこの戦役に及ぼした影響については数多くの言及があります。

4.7　ビルマ方面軍の援助

このオプションは、日本軍のインパール作戦に充分な援助が行われていた場合という、ちょっとありそうもないケースを想定するものです。通常のセットアップに加え、以下のユニットをフリーセットアップに追加します。ラバ×３、輸送ワゴン×２、輸送トラック×２、Sally ×３、Oscar II ×１、Oscar I ×１、Tony ×１。輸送ユニットはすべて満載状態です。このオプションで日本軍は 15VP を失います。このオプションが使用された場合、連合軍は 5VP を失うことによって、P-51 ×２と B-24 ×２を戦力に加えるという選択肢を得ます。

デザインノート：ビルマ方面軍は第 15 軍の攻勢を援助すると口では言っていたものの、実質的な援助をほとんどしませんでした。第 15 軍に関する資料に、援助要請と実際に援助のために送られた増援を比較した、非常に興味深い表がありますが、本当に哀れなものです。尤も、ビルマ方面軍の手持ちが特に豊富であったわけはないことにも、留意する必要があるでしょう！

4.8　5.5 インチ砲



日本軍ユニットがディマプール～インパール間のいずれかの道路ヘクスに入った後、いつでも好きなターンに、連合軍プレイヤーは 5.5 インチ砲ユニット（0-+1-0/0-0-6）を導入できます。このユニットはアクションレーティングに＋１修正を与えます（戦闘モードで、攻撃、あるいは防御時）。戦闘補給は必要です。戦闘でステップロスが要求された場合、このユニットは失われます（アクションレーティングを提供したユニットの一部であると見なします）。日本軍プレイヤーは、英

連邦軍がこのユニットを使用して戦闘に影響を与えるたびに 1/2VP を獲得します。

デザインノート：これは「ペリーの 5.5 インチ砲」として知られているものに関するルールです。この戦役中、連合軍はこの「大砲」を何とか 2 門、手に入れて運用したのでした。これらの大砲は日本軍の陣地に対して有効な数少ない兵器の内の一つでした。戦後、この大砲は大きく報道されました。

4.9　戦略爆撃機

7 月の最初のターンに、連合軍はビルマに戦略爆撃機を投入できます。連合軍プレイヤーは用いられていない B-24 と B-29 のユニットを好きなだけ、ゲームに追加できます。これらのユニットはマップ西端から 100 ヘクスの距離に航空基地があると見なし、そこだけを使用できます。日本軍は投入された戦略爆撃の航空ユニット 1 個につき、1/2VP を獲得します。

デザインノート：これは「ディーンの B-29」ルールとも呼ばれています。ボス【OCS シリーズデザイナーのディーン・エスイグ氏】が B-29 の出てくるゲームをプレイしたがっていて、「やろう！」と言ったので、私は「途方もないですね！」と答えました。ビルマ戦域司令官にはこのような戦略資産を要請する大胆さはないでしょうが、承認される可能性はさらに低いでしょう。それでも、お望みなら「アークライト作戦」【ベトナム戦争時の B-52 による爆撃作戦】の実行を開始することができます。

4.10　大型輸送機

この戦役で使用された C-46 輸送機が戦局を連合軍側に有利にしたと主張する人は、このオプションを使用することができます。ゲーム開始時の連合軍の航空ユニットに、減少戦力面の C-46 を追加します。その後プレイヤーは（オプションの OCS ルールを使用し）、装備補充を使用してこのユニットを完全戦力面にすることができます。

このユニットは空挺降下／空中投下に使用することはできません。また、1 レベル以上の航空基地からしか活動できません。

このオプションで VP を失うことはありません。

デザインノート：この戦役初期のほとんどの期間、連合軍は作戦を支援するために 20 機の C-46 大型輸送機を自由に使用することができました。これらの輸送機を手に入れる（そして維持する）ために、多大な努力が払われました。この輸送機は驚くべき積載量（C-47 のほぼ 3 倍）を持っていましたが、積載物のバランスを取らねばならなかったため、空挺降下や空中投下にはほとんど役立ちませんでした。

4.11　大きな賭け

このオプションは、連合軍のビルマ東部での攻勢に対して、史実で日本軍が試みたよりも柔軟な対応ができた場合を想定したものです。ゲーム中のどの時点でも、雲南遠征軍の攻勢（4.4）とサ号作戦（4.5a）が宣言されていない限り、日本軍はサルウィン川沿い【雲南方面】から撤退して第 56 師団のすべてのユニット（オプションのユニットも含めて）をバーモへと撤退させることを宣言できます。バーモに、第 56 師団のユニットすべてに加え、ラバ×2、輸送ワゴン×1、輸送トラック×1（すべて満載状態）を置きます。その後のバーモへのすべての増援（第 56 師団以外）は、1 ターン早くマンダレーに登場します。また、日本軍はそれ以降、B62.29 の 2 ヘクス以内にユニットを置くことができません。

次のターンの開始時から毎ターン、連合軍プレイヤーはダイスを 2 個振ります。色の付いた方のダイスの目が 1 か 2 であった場合、連合軍は B62.29 に YEF のユニットを増援として登場させることができます。登場できるユニットの数は白のダイスの目の数か、それ以下です。ユニットはランダムに選択します（YEF 司令部や YEF の砲兵も含めて）。ユニットを引いた後、連合軍がその一部または全部を登場させないことにした場合、登場させなかったユニットは YEF のプールに戻され、将来登場する可能性を持ちます。

YEF の増援のチェックで色付きのダイスの目が 1 か 2 であった最初のターンに、B62.29 は連合軍の補給源となります。この時点で予備マーカー 1 枚と輸送トラック 1 個（満載状態）を使用することができるようになります（YEF ユニットが保留された場合、これらも保留できます）。さらに、YEF が登場し始めた後は、B62.29 には毎ターン 2T が到着します。

このオプションで VP を失うことはありません。

デザインノート：このヴァリアントは最も興味深いものの一つですが、実現性を考えると、最も可能性の低いシナリオの一つです。日本軍が阻止部隊を置くのではなく、「機動防御」を採用するようなことがあったならば、中国軍／アメリカ軍に対して勝利を収めることができたかもしれません。もし日本軍が遠方に投入していた部隊（第 18 師団と第 56 師団）を撤退させ、それらを集中させて予想外の方向から攻撃を仕掛けていれば、中国軍が日本軍の撤退によって得られたかもしれない利益を保持し続けることは、困難だったでしょう。

5.0　シナリオ

ほとんどのシナリオには、「ヒストリカル」セットアップと、オプションの「フリー」セットアップが用意されています。オプションのフリーセットアップはプレイヤーに無限の自由を与えることを意図しているわけではなく、むしろ、決められた範囲内でユニットを配置する自由を与えることを意図しています。

キャンペーンシナリオは３つで、開始時期がそれぞれ異なっており、プレイヤーはこの広い領域における複数の作戦がお互いに与える影響を体験してみることができます。

・キャンペーンシナリオ１はチンディット部隊の降下前の、インパール作戦の早期の攻勢の時期から始まります。
・キャンペーンシナリオ２はチンディット部隊の第一陣が降下した後、史実でインパール作戦の主攻勢が開始された時期から始まります。
・キャンペーンシナリオ３は日本第 15 軍がインパールで英第 14 軍と、チンディット部隊が鉄道沿いで日本軍部隊とそれぞれ激しくぶつかり合い、中国軍／アメリカ軍がミイトキーナを伺って進撃している時期から始まります。

また５つのシナリオで、この戦役中の一部の局面をそれぞれ扱っています。ショートシナリオはすべて、マップ内の限定された領域のみを使用します。

・ショートシナリオ１は、チンディット部隊の第一陣の降下から始まります。ソリティアシナリオとして、チンディット部隊を支援した航空作戦をいかに行うかを体感することを意図しています。
・ショートシナリオ２は、ウ号作戦（インパール作戦）の初期段階のみを扱っています。シナリオの長さは短めですが、他のショートシナリオよりもユニット数が多くなっています。「練習シナリオ」はこのシナリオの一部で、日本軍の重要な戦術を学ぶことができますので、すべてのプレイヤーにお奨めします。
・ショートシナリオ３は、チンディット部隊と在インド中国第１軍による日本軍に対する作戦を扱います。ターン数は長いですが、使用するユニット数は少なくなっています。
・ショートシナリオ４は、この戦役のターニングポイントの一つである、佐藤中将がコヒマ方面から南方へ部隊を回すようにという命令を拒否した時期から始まります。多くの日本側の戦史家は佐藤中将の不服従がインパール作戦の失敗の原因となったとしていますが、欧米の研究者達は、この戦力の転用命令はコヒマ方面の崩壊を早めて南方のインパール方面での努力をを破滅させるものであり、佐藤中将の行動は合理的であったと考えています。
・ショートシナリオ５は興味深い仮定を試すことのできるシナリオです。日本軍がビシェンプールへの最後の攻撃を開始し、連合軍がインパール～ディマプール道を掃討し始める時点から始まります。

デザインノート：ショートシナリオでは、補給や連合軍の航空部隊の配分はかなり固定されたものになります。キャンペーンシナリオでは、それらは必要性に基づいて大いに動的に割り振ることができます。

【明確化：様々なヘクス周辺で「補給下」の日本軍ユニットがいれば VP を獲得することになっていますが、「補給切れマーカー」が乗せられていないユニットは「補給下」であるとみなします。】

【「w/i # ヘクス番号」は、「ヘクス番号のヘクスから # ヘクス以内にセットアップする」という意味です。】

練習シナリオ

黒猫 vs 白虎

このシナリオは、インパール作戦開始時のティディム道沿いでの戦闘を切り取ったものです。この戦域で、第 33 師団は果敢に前進して第 17 インド歩兵師団を包囲し、インパールへ繋がる改修済み道路を遮断しました。第 17 インド歩兵師団は激闘の末包囲環を脱出し、インパール平原で英第４軍団と合流したのです。

デザインノート：このシナリオを作ったのは、テストプレイヤーであった Perry Andrus と Scott Johnstone の 2 人です。彼らは、このビルマ戦域での基本的な戦い方はヨーロッパ戦域のそれとは非常に異なっており、プレイヤーがその違いを簡単に試してみることができるように、非常に小さく、すぐにプレイできるような（ショートシナリオよりもとっつきやすい）シナリオが必要だと考えたのです。プレイヤーはこの練習シナリオで、ヨーロッパとは全く異なる地形と部隊による「作戦のコツ」を学ぶことができるでしょう。

多くの OCS ゲームシナリオと異なり、基本的に戦闘は少なめで、戦術レベルでの浸透作戦と補給線の切断が重要なので、注意が必要です。１つ１つのユニットが貴重であり、気をつけていないとあっという間に敗北してしまう可能性もあります。

マップの範囲：フルマップ 1 枚の 1/8 程度【マップ B のみを使用】－マップ B の北西部分－ B15.xx 以西、Bxx.18 以北
最初のターン：3 月 15 日ターン
最後のターン：3 月 29 日ターン
ゲームの長さ：5 ターン
ゲーム開始時の地面の状態：通常

シナリオ特別ルール：

1）補給源：日本軍の補給源はカレワ（Kalewa:B12.21）です。このシナリオでは、マンダレーではなくカレワが補給源となります。チンドウィン川にある河港はカレワに繋がっている限り、降車可能ヘクスとして使用できます。連合軍の補給は B3.35 からの良天候道路上に（インパールに司令部があると見なして）繋がっています。

【暫定解釈：なので、この良天候道路の隣接ヘクスであれば、＋１（隣接していれば充分）のルールにより、一般補

給が届くと見なして良いでしょう。】

2）SP：日本軍は毎ターン２Tがカレワに到着します。連合軍は毎ターン２SPが B3.35 に到着します。

3）連合軍が先にセットアップします。

4）日本軍が先攻です。

5）増援：日本軍は補充も増援も受け取りません。連合軍はシナリオ上のスケジュールに従って増援を受け取ります。

6）連合軍は１回だけ「ハンプ・ディバージョン」を宣言できます。

7）連合軍はレドボックスは使用できませんが、シルチャールボックスの航空基地は使用できます。

8）連合軍はシナリオ開始時に予備マーカーを置くことはできません。

日本軍の情報

ヒストリカルセットアップ：

B2.23:
2x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2-215-33)

B2.22:
2-4-3 Infantry Bn (3-215-33)
3-3-1-1 Artillery Bn (3-33-33)
1x Mule Point
1 SP

B4.21:
2-5-3 Infantry Bn (33 Eng-33)

B5.21:
2-5-3 Infantry Bn (4 Eng)

B5.27:
2-5-3 Infantry Bn (1-214-33)

B6.26:
2-5-3 Infantry Bn (2-214-33)

B7.26:
3-3-1-1 Artillery Bn (1-33-33)

B9.25:
33 Div HQ
2x 6-2-2-1 Artillery Bn (1, 3-18H)
2-5-3 Infantry Bn (3-214-33)
2T Mule Points
5 SP

B10.27:
6-2-2-1 Artillery Bn (2-18H)
9-2-2-1 Artillery Bn (1-3H)

B12.21:
2-4-3 Infantry Bn (1-213-33)

任意のユニットと：
1T Truck Point

鉄道輸送力：なし
航空基地：なし
航空ユニット：なし
予備マーカー：2
デッドパイル：なし

連合軍の情報

ヒストリカルセットアップ：

B3.23:
2-3-3 Infantry Bn (4-12 FF-17)

B3.24:
2-3-3 Infantry Bn (1 Wy-17)

B3.25:
24-2-2-4 Artillery Bn (17-17)
2-4-3 Infantry Bn (7-10 Ba-17)
6 SP
1x Mule Point

B3.26:
6-4-3 Infantry Bde (48-17)

B3.27:
6-4-3 Infantry Bde (63-17)

B1.30:
3-4-2 Infantry Bn (9 Ja MG)

B2.34:
4-4-8 Tank Bn (7 Cav)
2T

鉄道輸送力：なし

航空基地：なし
航空ユニット：
1x Vengence
1x Beaufighter
1x B25
5x Hurricane
2x C-47

予備マーカー：3（シナリオ特別ルールの第８項を参照）
デッドパイル：なし

増援：
第１ターン移動フェイズに B3.35 に：
6-4-3 Infantry Bde (37-23) [1.5 MPs]
5-4-6 Tank Bn (3 Ca) [7 MPs]
18-2-3-4 Artillery Rgt (6) [5 MPs]
2-2-3 Infantry Bn (2-19 Hy-23) [3.5 MPs]

括弧内は各ユニットが**すでに**使用した移動力です。すべて移動モードで登場します。

勝利条件

壊滅した連合軍ユニットの数によって勝敗を決定します。シナリオ終了時に B3.35 から一般補給を引くことのできない連合軍ユニットは「壊滅」していると見なします。日本軍の損失は勝敗に関係しません。

連合軍の勝利：壊滅ユニットが０～２個
引き分け：壊滅ユニットが３個
日本軍の勝利：壊滅ユニットが４個以上

ショートシナリオ１：
サーズデイ作戦

このシナリオは、チンディット部隊の第一陣の降下と増強、インドウへの最初の攻撃、それにホワイトシティへの撤退の時期を切り取っています。このシナリオの意図は、プレイヤーに「降下」から始まるプレイの機会を提供するというものです。このサーズデイ作戦シナリオは OCS のシナリオ中でもかなり特殊なもので、戦力、補給、支援（飛行場の建設工兵や SP）の間の絶妙なバランスを取ることが必要です。

シナリオをプレイするのにかかる時間は非常に短く、理想的なソリティアシナリオです。

マップの範囲：フルマップ 1 枚の 1/4 程度【両方のマップが必要です】－ 31.xx 以東、Bxx.25 以北、48.xx 以西、Axx.18 以南
最初のターン：３月５日ターン
最後のターン：４月１日ターン
ゲームの長さ：９ターン
ゲーム開始時の地面の状態：通常

シナリオ特別ルール：

１）補給源：日本軍の補給源は B33.26 です。連合軍ユニットはマップ上の SP（か食糧入手表）からのみ一般補給を引けます。
２）SP: 日本軍は増援が到着する予定のないターン毎に 2 T を受け取り、シナリオ範囲南端の道路ヘクス、あるいは降車可能ヘクスに配置することができます。連合軍はシルチャールボックスかレドボックスに、ターン毎に 1 SP を受け取ります。
３）日本軍が先にセットアップします（シナリオ開始時にマップ上にユニットを持っているのは日本軍だけです）。
４）連合軍が先攻です。
５）日本軍はマンダレーに到着する予定の増援を、その 1 ターン後に受け取ります。それらに加えて、第 3 ターンに 2-146-56 歩兵大隊を受け取ります。これらは任意の降車可能ヘクスに配置できます。増援が到着したターンには SP は到着しません。

　連合軍は第 4 ターンに第 16 歩兵旅団（A と B）、ラバ× 1（満載状態）をシナリオ範囲北端の任意の小道ヘクスに配置できます。

　両軍とも補充は受け取りません。
６）連合軍プレイヤーはレドとシルチャールのマップ外ホールディングボックスを使用できます（ただし、シルチャールボックス内の航空基地は 1 つだけしか使用できません）。
７）連合軍プレイヤーは、日本軍のセットアップの前に、秘密裏にチンディットクリーニングを行うヘクスを 2 つ（あるいはオプションでもう 1 つ）決めておきます。
８）日本軍の A49.17 と A51.16 にセットアップされているユニットは、第 1 ターン中にシナリオ範囲内に入らなければなりません。

日本軍の情報

ヒストリカルセットアップ：

A49.17:
2-4-3 Infantry Bn (3-114-18)

A51.16:
2-4-3 Infantry Bn (2-114-18)

B40.34:
1-1-2 Garrison
2 SP

B33.30:
1-1-2 Garrison
2 SP

B42.34:
1-1-2 Garrison

A33.05:
15 Army HQ
5 SP

任意のユニットと：
1x Mule Point
2T Wagon Points

****

フリーセットアップ：
任意の自軍鉄道線、航空基地、都市ヘクスに：
15 Army HQ
3x 1-1-2 Garrison
2x 2-4-3 Infantry Bn (3-114-18, 2-114-18)
1x Mule Point
2T Wagon Points
9 SP
****

どちらのセットアップにおいても：
鉄道輸送力：０（ただし鉄道線は一般補給を引くために使用できます）

航空基地：
レベル１：B40.34
レベル２：B42.34

航空ユニット：
Mixed Bomber（減少戦力面）

予備マーカー：1
デッドパイル：なし

連合軍の情報

セットアップ：

シルチャールボックス：
4-4-3 Columns (A-14-3, A-23-3, B-23-3, A-77-3, A-3 WA-3, B-3 WA-3)
4-5-3 Columns (B-14-3, B-77-3, A-111-3, B-111-3)
2-5-3 Infantry Bn (3-9 Gu-3 Ind)
8-3-2-1 Artillery Bn (3-2 Pun)
2x Mule Points
1 SP

レドボックス：
1-2-3 Engineer Bn (823 Eng)
1 SP

鉄道輸送力：なし

航空基地：
なし（マップ外ボックス上の３つのみ）

航空ユニット：
1x P-40
5x C-47
9x Glider Points

予備マーカー：1
デッドパイル：なし

勝利条件

両軍の獲得した VP 数によって勝敗を決定します。ターン毎に得られる VP は、各ゲームターンの終了時に条件を満たしているかどうかチェックします。獲得できる VP は下記の通りです。

連合軍：

1 VP：日本軍がシナリオ範囲内のすべての鉄道線を支配できていないターン毎に。

1 VP：壊滅した日本軍のユニット毎に。

日本軍：

3 VP：日本軍がシナリオ範囲内のすべての鉄道線を支配できているターン毎に。

4 VP：壊滅した連合軍のユニット毎に。

日本軍の戦略的勝利：日本軍が連合軍の 2 倍以上の VP を獲得した。
日本軍の戦術的勝利：日本軍が連合軍よりも多い VP を獲得した。
引き分け：両軍の VP が同じであった。
連合軍の戦術的勝利：連合軍が日本軍よりも多い VP を獲得した。
連合軍の戦略的勝利：連合軍が日本軍の 2 倍以上の VP を獲得した。

ショートシナリオ 2：
ウ号作戦

このシナリオは、日本軍によるインパール作戦の攻勢初期を扱っています。英連邦軍は広範囲に分散しており、日本軍部隊は浸透によって敵部隊の多くを補給切れにしようとする態勢にあります。

このシナリオは比較的ターン数が短いですが、ユニット数が多くて移動が活発に行われるため、プレイに必要な時間は長めになるでしょう。

マップの範囲：フルマップ 1 枚の 3/4 程度【両方のマップが必要です】－ 33.xx 以西、Bxx.18 以北
最初のターン：3 月 15 日ターン
最後のターン：4 月 15 日ターン
ゲームの長さ：10 ターン
ゲーム開始時の地面の状態：通常

シナリオ特別ルール：

1）補給源：日本軍の補給源はカレワ（Kalewa：B12.21）です。このシナリオでは、マンダレーではなくカレワが補給源となります。チンドウィン川にある河港はカレワに繋がっている限り、降車可能ヘクスとして使用できます。

2）SP：日本軍は補給表を振って出た結果の SP の半分を受け取ります。その SP はカレワか、プレイエリアの南端／東端のいずれかの道路ヘクスに置くことができます。連合軍は補給表を振って出た結果の SP の半分を受け取り、その SP はシルチャールボックスに到着します。

3）連合軍が先にセットアップします。

4）日本軍が先攻です。

5）増援：日本軍は補充表による補充を受け取りますが、ダイス目の 6-7 の欄は「なし」として扱います。日本軍はこのシナリオでは増援を受け取りません。連合軍はシルチャールに到着する増援と補充（装備補充も含めて）のみを受け取ります。

6）連合軍が「ハンプ・ディバージョン」を宣言する毎に、日本軍は 2 VP を獲得します。

7）連合軍はレドボックスを使用できません。

8）連合軍はセットアップ時に、インパールから 2 ヘクス以上離れているユニットを予備モードにすることはできません。

日本軍の情報

ヒストリカルセットアップ：

B2.23:
2x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2-215-33)

B2.22:
3-3-1-1 Artillery Bn (3-33-33)
2-4-3 Infantry Bn (3-215-33)
1x Mule Point
1 SP

B4.21:
2-5-3 Infantry Bn (33 Eng-33)

B5.21:
2-5-3 Infantry Bn (4 Eng)

B5.27:
2-5-3 Infantry Bn (1-214-33)

B6.26:
2-5-3 Infantry Bn (2-214-33)

B7.26:
3-3-1-1 Artillery Bn (1-33-33)

B9.25:
33 Div HQ
2x 6-2-2-1 Artillery Bn (1, 3-18H)
2-5-3 Infantry Bn (3-214-33)
5 SP

B11.30:
3-3-1-1 Artillery Bn (2-33 33)
2-4-3 Infantry Bn (2-213-33)
2-2-4 Tank Bn (1-14)

B10.29:
2-4-3 Infantry Bn (3-213-33)
2x 2-2-4 Tank Bn (2, 3-14)

B10.28:
2x 9-2-2-1 Artillery Bn (2, 3-3H)

B10.27:
9-2-2-1 Artillery Bn 1-3H)
6-2-2-1 Artillery Bn (2-18H)

B12.21:
2-4-3 Infantry Bn (1-213-33)

A21.02:
2-5-3 Infantry Bn (15 Eng-15)

A21.03:
15 Div HQ
2x 2-4-3 Infantry Bn (2-60-15, 3-51-15)
4 SP

A20.03:
3-3-1-1 Artillery Bn (3-21-15)

A19.04:
2-4-3 Infantry Bn (1-60-15)

A20.04:
2-4-3 Infantry Bn (1-51-15)

A20.05:
2-4-3 Infantry Bn (3-60-15)

A19.06:
3-3-1-1 Artillery Bn (1-21-15)

A19.07:
3-3-1-1 Artillery Bn (2-21-15)

A20.07:
2-4-3 Infantry Bn (3-67-15)

A22.08:
2-5-3 Infantry Bn (1-58-31)
3-3-1-1 Artillery Bn (2-31-31)

A23.09:
2x 2-5-3 Infantry Bn (2, 3-58-31)

A23.10:
2-4-3 Infantry Bn (3-124-31)

A22.10:
2-4-3 Infantry Bn (2-124-31)

A22.11:
2-4-3 Infantry Bn (1-124-31)

A23.12:
2-5-3 Infantry Bn (31 Eng-31)
3-3-1-1 Artillery Bn (3-31-31)

A24.12:
2-5-3 Infantry Bn (2-138-31)
3-3-1-1 Artillery Bn (1-31-31)

A24.13:
31 Div HQ
2-5-3 Infantry Bn (1-138-31)
4 SP

A27.16:
2-5-3 Infantry Bn (3-138-31)

第 31、15 師団の任意のユニットと：
3x 4-0-3 Infantry Rgt (1-INA, 2-INA, 3-INA)

任意のユニットと：
2x Mule Points
2T Truck Points
1x Wagon Point

****
フリーセットアップ：
w/i 6 B11.24:
33 Div HQ
3x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2, 3-213-33)
5x 2-5-3 Infantry Bn (1, 2, 3-214-33; 33 Eng-33; 4 Eng)
2x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2-33-33)
3x 9-2-2-1 Artillery Bn (1, 2, 3-3H)
3x 6-2-2-1 Artillery Bn (1, 2, 3-18H)
3x 2-2-4 Tank Bn (1, 2, 3-14)
5 SP

w/i 3 B2.20（ただし B3.23 を除く。スタックは最大２ユニットまで）：
3x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2, 3-215-33)
3-3-1-1 Artillery Bn (3-33-33)
1x Mule Point
1 SP

チンドウィン川の東、Axx.01 以北、Axx.08 以南、A34.xx 以西：
15 Div HQ
6x 2-4-3 Infantry Bn (1, 3-51-15; 1, 2, 3-60-15; 3-67-15)
2-5-3 Infantry Bn (15 Eng-15)
3x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-21-15)
4 SP

チンドウィン川の東、Axx.07 以北、Axx.16 以南、A34.xx 以西：
31 Div HQ
3x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2, 3-124-31)
7x 2-5-3 Infantry Bn (1, 2, 3-58-31; 1, 2, 3-138-31; 31 Eng)
3x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-31-31)
4 SP

第 31、15 師団の任意のユニットと：
3x 4-0-3 Infantry Rgt (1-INA, 2-INA, 3-INA)

任意のユニットと：
2x Mule Points
1x Wagon Point
2T Truck Points
****

どちらのセットアップにおいても：
鉄道輸送力：なし
航空基地：なし
航空ユニット：なし
予備マーカー：7
デッドパイル：なし

連合軍の情報

ヒストリカルセットアップ：
B3.23:
2-3-3 Infantry Bn (4-12 FF-17)

B3.24:
2-3-3 Infantry Bn (1 Wy-17)

B3.25:
24-2-2-4 Artillery Bde(17-17)
2-4-3 Infantry Bn (7-10 Ba-17)
6 SP

B3.26:
6-4-3 Infantry Bde (48-17)

B3.27:
6-4-3 Infantry Bde (63-17)

B11.32:
6-3-3 Infantry Bde (100-20)

B12.31:
6-3-3 Infantry Bde (32-20)

A15.01:
6-3-3 Infantry Bde (80-20)

A13.01:
24-2-2-4 Artillery Bde (20-20)
2-2-3 Infantry Bn (4-3 Ma-20)
6 SP

A13.02:
6-2-3 Infantry Bde (1-23)

A4.03:
6-4-3 Infantry Bde (37-23)

A8.05:
6-2-3 Infantry Bde (49-23)

A7.08:
24-2-2-4 Artillery Bde (23-23)
2-2-3 Infantry Bn (2-19 Hy-23)
1 SP

B1.30:
3-4-2 Infantry Bn (9 Ja MG)

B2.34:
4-4-8 Tank Bn (7 Cav)

A6.02:
2-2-3 Infantry Bn (Ka)

A7.09:
4 Corps HQ
2-2-3 Infantry Bn (15-11)
18-2-3-4 Artillery Rgt (6)
5 SP
レベル 1 陣地

A7.10:
レベル 1 陣地

A7.12:
5-4-6 Tank Bn (3 Ca)

w/i 1 A14.13:
2-4-3 Infantry Bn (152 Para)
2-5-3 Infantry Bn (153 Gu Para)

A10.21:
2-3-3 Infantry Bn (3 As)
2-2-3 Infantry Bn (Ch)
3 SP

w/i 2 A15.21:
4x 2-2-3 Infantry Bn (Sh, Mah, 1 As, 1 Bu)

A4.24:
(3)-1-0 LOC Bn (a-202 LOC)
5 SP

A7.30:
(3)-1-0 LOC Bn (b-202 LOC)

A13.35:
(3)-1-0 LOC Bn (c-202 LOC)

任意の他の連合軍ユニットと：
7x Truck Points
2x Mule Points

****

フリーセットアップ：
任意の B3.23 から B3.27 への道路上に（支配しているヘクスにのみ）：
2x 6-4-3 Infantry Bde (48-17, 63-17)
2x 2-3-3 Infantry Bn (1 Wy-17, 4-12 FF-17)
2-4-3 Infantry Bn (7-10 Ba-17)
24-2-2-4 Artillery Bde (17-17)
6 SP

w/i 3 B12.34:
3x 6-3-3 Infantry Bde (100-20, 32-20, 80-20)
2-2-3 Infantry Bn (4-3 Ma-20)
6-2-3 Infantry Bde (1-23)
24-2-2-4 Artillery Bde (20-20)
6 SP

w/i 5 A6.07:
4 Corps HQ
6-4-3 Infantry Bde (37-23)
3x 2-2-3 Infantry Bn (2-19 Hy-23, 15-11, Ka)
6-2-3 Infantry Bde (49-23)
18-2-3-4 Artillery Rgt (6)
24-2-2-4 Artillery Bde (23-23)
5-4-6 Tank Bn (3 Ca)
6 SP
2x レベル 1 陣地

w/i 3 A13.23:
5x 2-2-3 Infantry Bn (Sh, Mah, Ch, 1 As, 1 Bu)
2-3-3 Infantry Bn (3 As)
3 SP

w/i 1 A14.13:
2-4-3 Infantry Bn (152 Para)
2-5-3 Infantry Bn (153 Gu Para)

任意の自軍鉄道線ヘクスに：
3x (3)-1-0 LOC Bn (a, b, c-202 LOC)
5 SP

B1.30:
3-4-2 Infantry Bn (9 Jat MG)

任意の他の連合軍ユニットと：
7x Truck Points
2x Mule Points
****

どちらのセットアップにおいても：
ホールディングボックスに：
シルチャール：
1 SP

鉄道輸送力：6

航空基地：
レベル 1 ：A9.09, A8.07, A6.08
レベル 2 ：A5.24, A6.10, A8.06

航空ユニット：
5x Hurricane
1x Spitfire V
1x P-40N
1x Vengence
1x Beaufighter
1x B-25
2x C-47

予備マーカー：6（シナリオ特別ルールの第 8 項を参照）
デッドパイル：なし

勝利条件

両軍の獲得した VP 数によって勝敗を決定します。ターン毎に得られる VP は、各ゲームターンの終了時に条件を満たしているかどうかチェックします。獲得できる VP は下記の通りです。

連合軍：
２VP：インパール～ディマプール間の全

天候道路上か、その隣接ヘクスに日本軍ユニットが存在しないターン毎に。

日本軍：

4 VP：インパール～ディマプール間の全天候道路上か、その隣接ヘクスに日本軍ユニットが存在するターン毎に。

2 VP：連合軍の鉄道線上か、その隣接ヘクスに日本軍が存在するターン毎に。

30VP：ゲーム中いつでも、どちらかのインパールヘクスを支配した時（一度のみ）。

30VP：ゲーム中いつでも、ディマプールを支配した時（一度のみ）。

50VP：ゲーム終了時に、どちらかのインパールヘクスか、ディマプールを支配している。

2 VP：連合軍がハンプ・ディバージョンを宣言する毎に。

両軍：

ゲーム終了時に、下記のヘクスを支配している。

Kohima (A10.21) - 20VP
Ukhrul (A14.13) - 10VP
Bishenpur (A5.07) - 10VP
Palel (A8.05) - 5VP
Jessami (A15.21) - 5VP
Kharasom (A13.17) - 3VP
Tamu (A13.01) - 3VP
Shuganu (A6.02) - 3VP

日本軍の戦略的勝利：日本軍が連合軍の2倍以上の VP を獲得した。
日本軍の戦術的勝利：日本軍が連合軍よりも多い VP を獲得した。
引き分け：両軍の VP が同じであった。
連合軍の戦術的勝利：連合軍が日本軍よりも多い VP を獲得した。
連合軍の戦略的勝利：連合軍が日本軍の2倍以上の VP を獲得した。

ショートシナリオ3：
メリルズ・マローダーズ

このシナリオは、日本の第 33 軍に対する中国軍／アメリカ軍、それにチンディット部隊の作戦を扱っています。連合軍が中国への陸上補給路として開通させようとしているレド公路を中心とした軍事作戦となります。

期間は長いですが、ユニット数の比較的少ないシナリオです。

マップの範囲：フルマップ 1 枚の 3/4 程度【両方のマップが必要です】－マップ A と B の 31.xx 以東、Bxx.25 以北
最初のターン：3月 15 日ターン
最後のターン：6月 1 日ターン
ゲームの長さ：24 ターン
ゲーム開始時の地面の状態：通常

シナリオ特別ルール：

1）補給源：日本軍の補給源はプレイエリア南端の鉄道線（B33.26）、およびバーモです。連合軍の補給源は A35.35 です。

2）SP：連合軍は補給表を振って出た結果の SP の半分（端数切り捨て【暫定解釈：このシナリオにおいては連合軍は端数を 1 T 単位にはできず、SP 単位でしか受け取れないということか】）を受け取ります。日本軍は補給表を振って出た結果の SP の半分を受け取り、いずれかの降車可能ヘクス、あるいは B52.26 に配置します。

3）連合軍が先にセットアップします。

4）通常どおりイニシアティブのダイスを振って、どちらか先攻になるのかを決めます。

5）連合軍はレドへの到着が予定されている増援を受け取ります。補充は、レドに割り当てられる人員補充のみを受け取り、装備補充を受け取ることはありません。日本軍はバーモに割り当てられている増援すべてを受け取ります。【暫定解釈：このシナリオでは日本軍は補充（Variable Reinforcement）は受け取れないのかもしれません。なぜなら、同時期のインパール作戦（前のシナリオ）に補充が基本的に割り当てられていると思われるからです。ただし、前のシナリオでは補充表の 6-7 は「なし」として扱うため、この「6-7」の結果をこのシナリオでは受け取るという案もありかもしれません。】

6）レド公路の先端は A45.33 です。

7）セットアップ時にチンディット部隊（第3インド歩兵師団）のいるヘクスに追加の SP や輸送ユニットを配置することはできません。

8）連合軍プレイヤーはレドとシルチャールのマップ外ホールディングボックスを使用できます（ただし、シルチャールボックス内の航空基地は 1 つだけしか使用できません）。

9）連合軍が「ハンプ・ディバージョン」を宣言する毎に、日本軍は 2 VP を獲得します。

日本軍の情報

ヒストリカルセットアップ：

A47.22:
18 Div HQ
4 SP

A47.24:
3x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-18-18)

A46.25:
2-5-3 Infantry Bn (1-56-18)

A47.26:
2-5-3 Infantry Bn (2-56-18)

A48.25:
2-5-3 Infantry Bn (3-56-18)

A49.25:
2-5-3 Infantry Bn (1-55-18)

A50.25:
2-5-3 Infantry Bn (2-55-18)

A51.25:
2-5-3 Infantry Bn (3-55-18)

B33.30:
15 Army HQ
2x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2-67-15)
1-1-2 Garrison
6 SP

B40.34:
2-4-3 Infantry Bn (2-51-15)

1-1-2 Garrison

B42.34:
1-1-2 Garrison

A41.06:
2-4-3 Infantry Bn (3-114-18)

A46.11:
2-5-3 Infantry Bn (2-146-56)

A51.16:
2-4-3 Infantry Bn (2-114-18)

A58.17:
2-4-3 Infantry Bn (1-114-18)
4 SP

任意の他のユニットと：
2x Mule Points
2T Truck Points
1x Wagon Point

****

フリーセットアップ：
A45.xx 以東、Axx.19 以北、Axx.27 以南、A52.xx 以西：
18 Div HQ
6x 2-5-3 Infantry Bn (1, 2, 3-55-18; 1, 2, 3-56-18)
3x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-33-33)
4 SP

任意の自軍鉄道線、都市ヘクスに：
15 Army HQ
3x 1-1-2 Garrison
2-5-3 Infantry Bn (2-146-56)
6x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2, 3-114-18; 2-51-15; 1, 2-67-15)
10 SP

任意の他のユニットと：
2x Mule Points
2T Truck Points
1x Wagon Point

****

どちらのセットアップにおいても：
鉄道輸送力：なし

航空基地：
レベル 1 ：B40.34
レベル 2 ：B42.34, A57.17

航空ユニット：
Oscar
Mixed Bomber（減少戦力面）

予備マーカー：2
デッドパイル：なし

連合軍の情報

ヒストリカルセットアップ：
A38.17:
4-4-3 Column (B-16-3)

A38.18:
4-4-3 Column (A-16-3)
1x Mule
1 SP

A44.04:
4-4-3 Column (A-77-3)

A44.03:
4-5-3 Column (B-77-3)

A44.02:
4-5-3 Column (A-111-3)

A44.01:
4-5-3 Column (B-111-3)

A46.07:
2-5-3 Infantry Bn (3-9 Gu-3)
1-2-3 Engineer Bn (823 Eng)
Airstrip
1x Mule Point
2 SP

A41.35:
1 Chi Army HQ

A45.33:
2x 3-1-3 Engineer Rgt (330 Eng, 45 Eng)
2x 2-3-3 Engineer Bn (236 Eng, 209 Eng)

A47.30:
3-1-2-1 Artillery Bn (Chi)

A47.29:
6-2-3 Infantry Rgt (65-22)

A48.29:
6-2-3 Infantry Rgt (64-22)

A48.28:
6-3-3 Infantry Rgt (66-22)
3x 4-3-8 Tank Bn (1, 2, 3-1 Chi)

A49.29:
6-2-3 Infantry Rgt (114-38)

A50.29:
6-3-3 Infantry Rgt (112-38)

A50.28:
6-3-3 Infantry Rgt (113-38)
3-5-3 Infantry Bn (1-Gal)

A53.28:
2x 3-5-3 Infantry Bn (2, 3-Gal)

任意の中国軍／アメリカ軍ユニットと：
1x Truck Point
3x Mule Points
4 SP

****

フリーセットアップ：
w/i 4 A48.04:
4-4-3 Column (A-77-3)
3x 4-5-3 Column (B-77-3; A, B-111-3)
2-5-3 Infantry Bn (3-9 Gu-3)
1-2-3 Engineer Bn (823 Eng)
1x Mule Point
2 SP
Airstrip

w/i 1 A38.18:
2x 4-4-3 Column (A, B-16-3)
1x Mule Point
1 SP

Axx.28 以北、A54.xx 以西、A40.xx 以東に：
1 CAI HQ
3x 6-3-3 Infantry Rgt (112-38, 113-38, 66-22)
3x 6-2-3 Infantry Rgt (64-22, 65-22, 114-38)
3x 3-5-3 Infantry Bn (1, 2, 3-Gal)
2x 3-1-3 Engineer Rgt (330 Eng, 45 Eng)

2x 2-3-3 Engineer Bn (236 Eng, 209 Eng)
3x 4-3-8 Tank Bn (1, 2, 3-1 Chi)
3-1-2-1 Artillery Bn (Chi)
1x Truck Point
3x Mule Points
4 SP
****

どちらのセットアップにおいても：
シルチャールボックス：
3x 4-4-3 Column (A-14-3; A, B-3 WA-3)
4-5-3 Column (B-14-3)
8-3-2-1 Artillery Bn (3-2 Pun-3)
1 SP

レドボックス：
1 SP

鉄道輸送力：レド公路の３のみ

航空基地：
レベル１：A47.30
レベル２：A41.35（およびマップ外ボックス上の３つ）

航空ユニット：
1x P-40
1x B-25
2x P-51
3x C-47
2x Glider Points

予備マーカー：
1x 英連邦軍
1x 中国軍／アメリカ軍

デッドパイル：なし

勝利条件

両軍の獲得した VP 数によって勝敗を決定します。ターン毎に得られる VP は、各ゲームターンの終了時に条件を満たしているかどうかチェックします。獲得できる VP は下記の通りです。

連合軍：
１VP：日本軍がシナリオ範囲内のすべての鉄道線を支配できていないターン毎に。
５VP：ゲーム終了時に、レド公路が Kamaing まで延伸している。

日本軍：
３VP：日本軍がシナリオ範囲内のすべての鉄道線を支配できているターン毎に。
１VP：ゲーム終了時の、レド公路の先端とミイトキーナの間のヘクス数毎に（可能な限り最も短い小道／道路で）。
２VP：連合軍がハンプ・ディバージョンを宣言する毎に。

日本軍の戦略的勝利：日本軍が連合軍の２倍以上の VP を獲得した。
日本軍の戦術的勝利：日本軍が連合軍よりも多い VP を獲得した。
引き分け：両軍の VP が同じであった。
連合軍の戦術的勝利：連合軍が日本軍よりも多い VP を獲得した。
連合軍の戦略的勝利：連合軍が日本軍の２倍以上の VP を獲得した。

ショートシナリオ４：
佐藤中将のジレンマ

インパール作戦が膠着状態に陥る中、佐藤中将（第 31 師団長）は戦力の３分の１を南方へ転用させるように命じられました。コヒマで苦境に立たされていた彼は、あえてその命令に背き、コヒマ・インパール街道の師団戦区を死守したのです。日本側の資料の中にはインパール作戦が失敗したのは彼のせいだという非難を浴びせているものもありますが、イギリス側の資料ではこの攻勢を継続させたのは彼の行動であったと評価する傾向にあります。

マップの範囲：フルマップ 1 枚の 1/3 程度【マップ A のみを使用】－ A18.xx 以西
最初のターン：４月 19 日ターン
最後のターン：５月 22 日ターン
ゲームの長さ：11 ターン
ゲーム開始時の地面の状態：通常

シナリオ特別ルール：
１）補給源：日本軍の補給源は A18.01 であり、チンドウィン川のすべての「河港」に対して機能します。連合軍の補給源は A1.24 です。
２）SP：日本軍は毎ターン 2T を、マップ南端のいずれかの道路／小道ヘクスに受け取ります。連合軍は補給表上でダイスを振って得た結果の 1/2 の SP（端数は切り上げます）を受け取り、それはシルチャールボックスに到着します。
３）連合軍が先にセットアップします。
４）日本軍が先攻です。
５）連合軍はシルチャールに到着する増援、補充表でシルチャールに到着する人員補充、それに装備補充を通常どおり受け取ります。

日本軍は補充表による補充を受け取りますが、ダイス目の 6-7 の欄は「なし」として扱います。デッドパイルは下記の状態で開始します。
【暫定解釈：日本軍はこのシナリオでは増援を受け取りません（増援スケジュールで、シナリオの範囲外にしか増援が到着しないため）】

大隊デッドパイル：1-128-53,
3-128-53, 1-151-53, 2-151-53,
3-151-53 Infantry Bn

その他のデッドパイル：1-53-53 Artillery Bn

【VASSAL 上では、これらのユニットはすべて、「Japanese Offboard Boxes」の「Madalay Reinforcements」 に 置かれています。しかし、補充表で「大隊」「その他」を区別して受け取るため、これらをいったんすべて出し、「Japanese Dead Pile」 の「Battalion」「Other」に分けて入れ直す方が良いと思われます。】

5 月 8 日ターンからは毎ターン、ダイスを 1 個振り、出た目が 1 か 2 であった場合は、その目の数の分だけデッドパイルからユニットを引き、マップ南端のいずれかの道路ヘクスに置きます。

【暫定解釈：5 月 8 日ターンからは補充表を通常どおり使用するのではなく、ダイスを 1 個振った結果により補充が得られるかどうかを決めます。ただ、「大隊デッドパイル」と「その他のデッドパイル」のどちらから引くのかが不分明であるため、以下のように処理することにします。補充として得られるユニット毎に、ダイスを 2 個振って補充表を参照し、補充表にあるように 6 ～ 10 であれば「大隊」、11 であれば「その他」から引きます。2 ～ 5 と 12 の場合は振り直します。】

6）日本軍は特別なマップ外移動を行えます。どのユニットでも、マップ南端の道路ヘクスからマップ外へと移動できます。そのユニットはその後 2 ターンマップ外に留まり、3 ターン目にいずれかの道路ヘクスからマップ内へと移動して戻ることができます。マップ外に留まっている間、ユニットは戻るつもりのマップ内の道路ヘクスの隣に置いておかなければなりません。

【暫定解釈：尼崎会のポリシーに従い、可能な限り緩く解釈します。マップ外では一般補給は不要で、マップ内に戻る時に燃料は不要、またモードも自由に選べます。】

7）連合軍が「ハンプ・ディバージョン」を宣言する毎に、日本軍は 2 VP を獲得します。

日本軍の情報

ヒストリカルセットアップ：

A4.06:
2x 2-5-3 Infantry Bn (1, 3-214-33)
2-4-3 Infantry Bn (3-213-33)

A4.05:
2x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 3-33-33)

A5.06:
3x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2, 3-215-33)

A5.05:
2x 6-2-2-1 Artillery Bn (1, 3-18H)
9-2-2-1 Artillery Bn (1-3H)

A5.04:
33 Div HQ
2-5-3 Infantry Bn (4 Eng)
1x Wagon Point

A5.03:
2-4-3 Infantry Bn (2-213-33)

A6.01:
2-5-3 Infantry Bn (2-214-33)

A10.03:
2-5-3 Infantry Bn (33 Eng-33)
2-2-4 Tank Bn (3-14)

A11.03:
2x 2-2-4 Tank Bn (1, 2-14)

A12.02:
3-3-1-1 Artillery Bn (2-33-33)
6-2-2-1 Artillery Bn (2-18H)

A13.01:
2x 9-2-2-1 Artillery Bn (2, 3-3H)

第 33 師団の任意のユニットに：
4 SP

A11.05:
2-4-3 Infantry Bn (1-60-15)

A13.08:
2-5-3 Infantry Bn (15 Eng-15)

A12.11:
2x 2-4-3 Infantry Bn (1, 3-51-15)

A12.12:
3-3-1-1 Artillery Bn (3-21-15)

A13.12:
15 Div HQ
3-3-1-1 Artillery Bn (1-21-15)
1x Mule Point

A9.13:
2-4-3 Infantry Bn (2-60-15)
3-3-1-1 Artillery Bn (2-21-15)

A7.13:
2x 2-4-3 Infantry Bn (3-60-15; 3-67-15)

第 15 師団の任意のユニットに：
2 SP

A9.21:
2-5-3 Infantry Bn (1-58-31)

A10.20:
2x 2-5-3 Infantry Bn (2-58-31; 31 Eng-31)

A11.20:
2-5-3 Infantry Bn (3-58-31)

A12.20:
2-4-3 Infantry Bn (3-124-31)
2x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 3-31-31)

A13.20:
31 Div HQ
3-3-1-1 Artillery Bn (2-31-31)
1x Mule Point

A12.21:
2-4-3 Infantry Bn (2-124-31)

A11.22:
2-5-3 Infantry Bn (2-138-31)

A10.22:
2-5-3 Infantry Bn (1-138-31)

A9.23:
2-5-3 Infantry Bn (3-138-31)

A11.24:
2-4-3 Infantry Bn (1-124-31)

第 31 師団の任意のユニットに：
1 SP

任意のユニットと：
2T Truck Points
1 Mule Point

****

フリーセットアップ：
w/i 2 A12.02 および／または w/i 2 A3.05 および／または w/i 2 A4.01:
33 Div HQ
5x 2-4-3 Infantry Bn (2, 3-213-33; 1, 2, 3-215-33)
5x 2-5-3 Infantry Bn (1, 2, 3-214-33; 33 Eng-33; 4 Eng)
3x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-33-33)
3x 9-2-2-1 Artillery Bn (1, 2, 3-3H)
3x 6-2-2-1 Artillery Bn (1, 2, 3-18H)
3x 2-2-4 Tank Bn (1, 2, 3-14)
4 SP

A6.xx 以東、Axx.04 以北、Axx.15 以南の任意の山岳上の小道／道路ヘクスに：
15 Div HQ
6x 2-4-3 Infantry Bn (1, 3-51-15; 1, 2, 3-60-15; 3-67-15)
2-5-3 Infantry Bn (15 Eng-15)
3x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-21-15)
2 SP

w/i 3 A12.21（ただしディマプール～コヒマ道上を除く）：
31 Div HQ
7x 2-5-3 Infantry Bn (1, 2, 3-58-31; 1, 2, 3-138-31; 31 Eng-31)
3x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2, 3-124-31)
3x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-31-31)
1 SP

任意のユニットと：
3x Mule Points
2T Truck Points
1x Wagon Point
****

どちらのセットアップにおいても：
鉄道輸送力：なし
航空基地：なし
航空ユニット：なし
予備マーカー：6
デッドパイル：なし

連合軍の情報

ヒストリカルセットアップ：

A5.07:
6-3-3 Infantry Bde (32-20)
4-4-8 Tank Bn (7 Cav)
2-3-3 Infantry Bn (4-12 FF-17)

A5.08:
2-5-3 Infantry Bn (153 Gu Para)

A7-08:
3-4-6 Motorized Infantry Bn (3-4 Bo)

A7.09:
4 Corps HQ
6-2-3 Infantry Bde (49-23)
18-2-3-4 Artillery Bde (6)
3 SP
レベル 2 陣地

A7.10:
6-4-3 Infantry Bde (48-17)
2-4-3 Infantry Bn (7-10 Ba-17)
24-2-2-4 Artillery Bde (17-17)
3 SP
レベル 2 陣地

A7.04:
6-3-3 Infantry Bde (100-20)

A8.04:
2-2-3 Infantry Bn (15-11)

A8.05:
24-2-2-4 Artillery Bde (20-20)

A9.04:
6-3-3 Infantry Bde (80-20)

A9.05:
2-2-3 Infantry Bn (Ka)

A10.05:
2-2-3 Infantry Bn (4-3 Ma-20)

A10.07:
3-4-2 Infantry Bn (9 Ja MG)

A10.08:
2-2-3 Infantry Bn (2-19 Hy-23)

A11.10:
6-2-3 Infantry Bde (1-23)

A10.10:
24-2-2-4 Artillery Bde (23-23)

A11.11:
6-4-3 Infantry Bde (37-23)
5-4-6 Tank Bn (3 Ca)

A6.11:
6-4-3 Infantry Bde (63-17)
24-2-2-4 Artillery Bde(5-5)

A7.12:
6-5-3 Infantry Bde (9-5)
5-4-6 Tank Bn (149)

A8.11:
2-5-3 Infantry Bn (3-2 Pun-5)

A9.12:
6-5-3 Infantry Bde (123-5)

A4.24:
33 Corps HQ
6-4-3 Infantry Bde (4-2)
(3)-1-0 LOC Bn (a-202 LOC)
8 SP

A7.30:
(3)-1-0 LOC Bn (b-202 LOC)

A13.35:
(3)-1-0 LOC Bn (c-202 LOC)

A10.21:
2-5-3 Infantry Bn (RWK-5)
2-3-3 Infantry Bn (3 As)

A9.22:
4-5-3 Infantry Bde (161-5)
4-4-8 Armored Car Bn (11 Cav)
6-4-3 Infantry Bde (5-2)

A8.22:
6-4-3 Infantry Bde (6-2)
4-5-6 Motorized Infantry Bn (2-2)
4-4-8 Tank Bn (45 Cav)

A7.23:
2-2-3 Infantry Bn (1 Bu)

3-4-2 Infantry Bn (2 Man MG-2)
24-2-2-4 Artillery Bde (2-2)

A11.25:
4-4-3 Column (A-23-3)

A12.25:
4-4-3 Column (B-23-3)
1x Mule Point
1 SP

A12.27:
6-3-3 Infantry Bde (Lu)

任意の連合軍ユニットと：
7x Truck Points
2x Mule Points

****

フリーセットアップ：
w/i 2 A8.05:
2x 6-3-3 Infantry Bde (80-20, 100-20)
3x 2-2-3 Infantry Bn (15-11, Ka, 4-3 Ma-20)
24-2-2-4 Artillery Bde (20-20)

w/i 1 A10.10 および／または w/i 1 A9.08:
3-4-2 Infantry Bn (9 Ja MG)
2-2-3 Infantry Bn (2-19 Hy-23)
6-2-3 Infantry Bde (1-23)
6-4-3 Infantry Bde (37-23)
24-2-2-4 Artillery Bde (Arty-23)
5-4-6 Tank Bn (3 Ca)

w/i 2 A7.08:
4 Corps HQ
6-2-3 Infantry Bde (49-23)
6-3-3 Infantry Bde (32-20)
6-4-3 Infantry Bde (48-17)
2-3-3 Infantry Bn (4-12 FF-17)
2-4-3 Infantry Bn (7-10 Ba-17)
2-5-3 Infantry Bn (153 Gu Para)
3-4-6 Motorized Infantry Bn (3-4 Bo)
18-2-3-4 Artillery Rgt (6)
24-2-2-4 Artillery Bde (17-17)
4-4-8 Tank Bn (7 Cav)
2x レベル 2 陣地
6 SP

w/i 1 A7.09 および／または w/i 1 A9.11:
6-4-3 Infantry Bde (63-17)
2x 6-5-3 Infantry Bde (9-5, 123-5)
2-5-3 Infantry Bn (3-2 Pun-5)
24-2-2-4 Artillery Bde (5-5)
5-4-6 Tank Bn (149)

ディマプール～コヒマ（それぞれを含む）間の任意の道路ヘクスに：
3x 6-4-3 Infantry Bde (4-2, 5-2, 6-2)
4-5-6 Motorized Infantry Bn (2-2)
3-4-2 Infantry Bn (2 Man MG-2)
2-5-3 Infantry Bn (RWK-5)
4-5-3 Infantry Bde (161-5)
2-3-3 Infantry Bn (3 As)
2-2-3 Infantry Bn (1 Bu)
24-2-2-4 Artillery Bde (2-2)
4-4-8 Tank Bn (45 Cav)
4-4-8 Armored Car Bn (11 Cav)

任意の自軍鉄道線／都市ヘクスに：
33 Corps HQ
3x (3)-1-0 LOC Bn (a, b, c-202 LOC)
8 SP

w/i 2 A11.27:
2x 4-4-3 Column (A, B-23-3)
6-3-3 Infantry Bde (Lu)
1x Mule Point
1 SP

任意の連合軍ユニットと：
7x Truck Points
2x Mule Points
****

どちらのセットアップにおいても：
シルチャールボックス：
3x 6-3-3 Infantry Bde (89-7, 33-7, 114-7)
2-2-3 Infantry Bn (1-11 Si-7)
24-2-2-4 Artillery Bde (7-7)
1 SP

航空基地：
レベル 1：A9.09, A8.07, A6.08
レベル 2：A5.24, A6.10, A8.06

航空ユニット：
5x Hurricane
1x Spitfire V
1x P-40N
1x Vengence
1x Beaufighter
1x B-25

鉄道輸送力：6
予備マーカー：7

デッドパイル：
4x 2-2-3 Infantry Bn (Mah, Sh, Ch, 1 As)
2-3-3 Infantry Bn (1 Wy-17)
2-4-3 Infantry Bn (152 Para)

勝利条件

両軍の獲得した VP 数によって勝敗を決定します。ターン毎に得られる VP は、各ゲームターンの終了時に条件を満たしているかどうかチェックします。獲得できる VP は下記の通りです。

両軍：
20VP：ゲーム終了時にコヒマを支配している。
５VP：ゲーム終了時にパレル（Palel）を支配している。

連合軍：
10VP：ゲーム終了時に、ディマプール～インパール間に補給線が設定できる。
10VP：ゲーム終了時に、ディマプール～インパール間の全天候道路から２ヘクス以内に、日本軍の攻撃可能ユニットが存在しない。

日本軍：
1/2VP：ディマプール～インパール道の補給線を遮断しているターン毎に。
50VP：ゲーム中のいつでも、日本軍ユニットがインパールに入ったら。
10VP：ゲーム終了時に、ディマプール～インパール間の全天候道路上か、その隣接ヘクスに日本軍がユニットが存在する。
１VP：ゲーム終了時に、インパールの４ヘクス以内かコヒマの２ヘクス以内に存在する補給切れでない日本軍の攻撃可能ユニット１個毎に。
２VP：連合軍がハンプ・ディバージョンを宣言する毎に。

日本軍の戦略的勝利：日本軍が連合軍の２倍以上の VP を獲得した。
日本軍の戦術的勝利：日本軍が連合軍よりも多い VP を獲得した。
引き分け：両軍の VP が同じであった。

連合軍の戦術的勝利：連合軍が日本軍よりも多い VP を獲得した。
連合軍の戦略的勝利：連合軍が日本軍の 2 倍以上の VP を獲得した。

ショートシナリオ５：
インパール

このシナリオは、日本軍のインパールへの攻撃が完全に停止している状態で始まります。英連邦軍の戦力は、反撃が可能な状態に達しています。史実では、英連邦軍は日本の第 15 軍を攻撃するより先にインパール～ディマプール道を開通させるという、非常に保守的なアプローチをとっていました。このシナリオでは、そのアプローチに対する代替案を試してみることができます。

マップの範囲：フルマップ 1 枚の 1/3 程度【マップ A のみを使用】－ A18.xx 以西
最初のターン：5 月 1 日ターン
最後のターン：6 月 26 日ターン
ゲームの長さ：17 ターン
ゲーム開始時の地面の状態：泥濘

シナリオ特別ルール：

1）補給源：日本軍の補給源は A18.01 であり、チンドウィン川のすべての「河港」に対して機能します。連合軍の補給源は A1.24 です。
2）SP：日本軍は毎ターン 2T を、マップ南端のいずれかの道路／小道ヘクスに受け取ります。連合軍は補給表上でダイスを振って得た結果の 1/2 の SP（端数は切り上げます）を受け取り、それはシルチャールボックスに到着します。
3）日本軍が先にセットアップします。
4）通常どおりイニシアティブのダイスを振って、どちらか先攻になるのかを決めます。
5）連合軍はシルチャールに到着する増援、補充表でシルチャールに到着する人員補充、それに装備補充を通常どおり受け取ります。

日本軍は補充表による補充を受け取りますが、ダイス目の 6-7 の欄は「なし」として扱います。日本軍プレイヤーは 5 月 12 日ターンに下記のユニットを受け取ります。

2x 2-4-3 Infantry Bn (1-213-33, 2-51-15)
2x 2-3-3 Infantry Bn (2, 3-151-53)

これらは南端のいずれかの道路ヘクスに登場します。
【暫定解釈：日本軍はこのシナリオでは上記以外の増援を受け取りません（増援スケジュールで、シナリオの範囲外にしか増援が到着しないため）】
6）日本軍は特別なマップ外移動を行えます。どのユニットでも、マップ南端の道路ヘクスからマップ外へと移動できます。そのユニットはその後 2 ターンマップ外に留まり、3 ターン目にいずれかの道路ヘクスからマップ内へと移動して戻ることができます。マップ外に留まっている間、ユニットは戻るつもりのマップ内の道路ヘクスの隣に置いておかなければなりません。
【暫定解釈：尼崎会のポリシーに従い、可能な限り緩く解釈します。マップ外では一般補給は不要で、マップ内に戻る時に燃料は不要、またモードも自由に選べます。】
7）連合軍が「ハンプ・ディバージョン」を宣言する毎に、日本軍は 2 VP を獲得します。

日本軍の情報
ヒストリカルセットアップ：

A10.19:
2x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2-124-31)
2-5-3 Infantry Bn (2-58-31)
（すべて備蓄減少状態）

A11.20:
2-5-3 Infantry Bn (3-58-31)
（備蓄減少状態）

A11.21:
2-5-3 Infantry Bn (1-138-31)

A11.22:
3-3-1-1 Artillery Bn (3-31-31)
2-4-3 Infantry Bn (3-124-31)

A10.22:
2-5-3 Infantry Bn (2-138-31)

A13.20:
31 Div HQ
2x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2-31-31)
1x Mule Point

A6.12:
2-4-3 Infantry Bn (3-67-15)

A7.12:
2-4-3 Infantry Bn (2-60-15)

A8.12:
2-4-3 Infantry Bn (3-60-15)

A11.11:
3-3-1-1 Artillery Bn (3-21-15)
2x 2-4-3 Infantry Bn (1, 3-51-15)

A13.12:
15 Div HQ
2-5-3 Infantry Bn (15 Eng-15)

A13.08:
2-4-3 Infantry Bn (2-67-15)

A12.06:
2-4-3 Infantry Bn (1-60-15)

A12.03:
2x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2-21-15)

A10.03:
2-5-3 Infantry Bn (33 Eng-33)
2-4-3 Infantry Bn (3-213-33)

A11.03:
3x 9-2-2-1 Artillery Bn (1, 2, 3-3H)
1x 6-2-2-1 Artillery Bn (2-18H)
2x 2-2-4 Tank Bn (1, 2)

A4.06:
3x 2-5-3 Infantry Bn (1, 2, 3-214-33)

A4.05:
2-5-3 Infantry Bn (4 Eng)
2x 6-2-2-1 Artillery Bn (1, 3-18H)
3-3-1-1 Artillery Bn (1-33-33)

A3.03:
33 Div HQ
3-3-1-1 Artillery Bn (2-33-33)
4 SP

A5.06:
4x 2-4-3 Infantry Bn (1-213-33; 1, 2, 3-215-33)

w/i 1 A6.02:
3-3-1-1 Artillery Bn (3-33-33)
2-4-3 Infantry Bn (1-67-15)

任意のユニットと：
1 Wagon Point
2 Mule Points
2T Truck Points

****
フリーセットアップ：
w/i 2 A11.21（ただし、A10.20 と、ディマプール〜コヒマ道上を除く）：
31 Div HQ
3x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2, 3-124-31)
4x 2-5-3 Infantry Bn (2, 3-58-31; 1, 2-138-31)
3x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-31-31)
1x Mule Point

上記の内、Axx.20 以南にセットアップしたユニットは備蓄減少状態です。

w/i 1 A7.13
3x 2-4-3 Infantry Bn (2, 3-60-15; 3-67-15)

w/i 1 A12.11:
15 Div HQ
3-3-1-1 Artillery Bn (3-21-15)
2x 2-4-3 Infantry Bn (1, 3-51-15)
2-5-3 Infantry Bn (15 Eng-15)

w/i 4 A16.05 の小道か道路ヘクスに（チンドウィン川の東に 2 ユニットを置かなければなりません）：
2x 2-4-3 Infantry Bn (2-67-15; 1-60-15)
2x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2-21-15)

w/i 1 A11.03:
2-5-3 Infantry Bn (33 Eng-33)
2-4-3 Infantry Bn (3-213-33)
3x 9-2-2-1 Artillery Bn (1, 2, 3-3H)
1x 6-2-2-1 Artillery Bn (2-18H)
2x 2-2-4 Tank Bn (1, 2-14)

w/i 2 A4.04:
33 Div HQ
4x 2-5-3 Infantry Bn (1, 2, 3-214-33; 4 Eng)
5x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2, 3-215-33; 1-67-15; 2-213-33)
3x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-33-33)
2x 6-2-2-1 Artillery Bn (1, 3-18H)
4 SP

任意のユニットと：
1 Wagon Point
2 Mule Points
2T Truck Points
****

どちらのセットアップにおいても：
航空基地：なし
航空ユニット：なし
鉄道輸送力：なし
予備マーカー：7
デッドパイル：
3x 2-5-3 Infantry Bn (3-138-31; 1-58-31; 31 Eng-31)
2-2-4 Tank Bn (3-14)

連合軍の情報

ヒストリカルセットアップ：

A4.24:
33 Corps HQ
6-3-8 Motorized Infantry Bde (268)
(3)-1-0 LOC Bn (a-202 LOC)
10 SP

A7.30:
(3)-1-0 LOC Bn (b-202 LOC)

A13.35:
(3)-1-0 LOC Bn (c-202 LOC)

A7.23:
2-2-3 Infantry Bn (1 Bu)
4-5-6 Motorized Infantry Bn (2-2)

A8.22:
2-3-3 Infantry Bn (3 As)
2-5-3 Infantry Bn (RWK-5)

A9.22:
3-4-2 Infantry Bn (2 Man MG-2)
4-5-3 Infantry Bde (161-5)
6-4-3 Infantry Bde (4-2)
24-2-2-4 Artillery Bde (2-2)

A10.21:
4-4-8 Tank Bn (45 Cav)
6-4-2 Infantry Bde (5-2)

A10.20:
4-4-8 Armored Car Bn (11 Cav)
6-4-2 Infantry Bde (6-2)

A6.11:
6-3-3 Infantry Bde (89-7)
5-4-6 Tank Bn (149)

A6.10:
24-2-2-4 Artillery Bde (5-5)
2-5-3 Infantry Bn (3-2 Pun-5)

A7.11:
2-2-3 Infantry Bn (1-11 Si-7)

A7.10:
6-2-3 Infantry Bde (1-23)
レベル 2 陣地

A7.09:
4 Corps HQ
2-5-3 Infantry Bn (153 Gu Para)
4 SP
レベル 2 陣地

A8.10:
6-5-3 Infantry Bde (9-5)

A8.09:
18-2-3-4 Artillery Rgt (6)

A6.08:
4-4-8 Tank Bn (7 Cav)
2-3-3 Infantry Bn (4-12 FF-17)
24-2-2-4 Artillery Bde (17-17)

A4.07:
6-3-3 Infantry Bde (32-20)
2-4-3 Infantry Bn (7-10 Ba-17)

A5.07:
6-4-3 Infantry Bde (63-17)
3-4-6 Motorized Infantry Bn (3-4 Bo)

A9.10:
6-4-3 Infantry Bde (48-17)

A10.11:
6-5-3 Infantry Bde (123-5)

A10.10:
6-2-3 Infantry Bde (49-23)
6-4-3 Infantry Bde (37-23)
5-4-6 Tank Bn (3 Ca)

A11.08:
3-4-2 Infantry Bn (9 Jat MG)
2-2-3 Infantry Bn (2-19 Hy-23)

A10.05:
2-2-3 Infantry Bn (4-3 Ma-23)

A9.04:
2-2-3 Infantry Bn (Ka)
6-3-3 Infantry Bde (80-20)

A8.05:
24-2-2-4 Artillery Bde (20-20)

A8.04:
2-2-3 Infantry Bn (15-11)
6-3-3 Infantry Bde (100-20)

A11.24:
4-4-3 Column (B-23-3)

A11.25:
4-4-3 Column (A-23-3)

A12.27:
6-3-3 Infantry Bde (Lu)
1x Mule Point
2 SP

任意のユニットと：
7x Truck Points
2x Mule Points

****

フリーセットアップ：
A10.20 とディマプール～コヒマ道の道路ヘクスの内の任意のヘクスに：
3x 6-4-3 Infantry Bde (4-2, 5-2, 6-2)
6-3-8 Motorized Infantry Bde (268)
2-2-3 Infantry Bn (1 Bu)
2-3-3 Infantry Bn (3 As)
2-5-3 Infantry Bn (RWK-5)
4-5-6 Motorized Infantry Bn (2-2)
3-4-2 Infantry Bn (2 Man MG-2)
4-5-3 Infantry Bde (161-5)
24-2-2-4 Artillery Bde (2-2)
4-4-8 Tank Bn (45 Cav)
4-4-8 Armored Car Bn (11 Cav)

任意の自軍鉄道線／都市ヘクスに：
33 Corps HQ
10 SP
3x (3)-1-0 LOC Bn (a, b, c-202 LOC)

w/i 2 A6.09:
4 Corps HQ
6-2-3 Infantry Bde (1-23)
6-3-3 Infantry Bde (89-7)
6-5-3 Infantry Bde 6-5-3 (9-5)
2x 2-5-3 Infantry Bn (3-2-Pun-5, 153 Gu Para)
2-2-3 Infantry Bn (1-11 Si-7)
24-2-2-4 Artillery Bde (5-5)
18-2-3-4 Artillery Rgt (6)
5-4-6 Tank Bn (149)
4 SP
2x レベル 2 陣地

w/i 1 A5.07:
Infantry Bde 6-3-3 (32-20)
6-4-3 Infantry Bde (63-17)
4-4-8 Tank Bn (7 Cav)
2-3-3 Infantry Bn (4-12 FF-17)
2-4-3 Infantry Bn (7-10 Ba-17)
3-4-6 Motorized Infantry Bn (3-4 Bo)
24-2-2-4 Artillery Bde (17-17)

w/i 1 A10.10（A11.11 を除く）：
6-2-3 Infantry Bde (49-23)
2x 6-4-3 Infantry Bde (48-17, 37-23)
6-5-3 Infantry Bde (123-5)
5-4-6 Tank Bn (3 Ca)

w/i 2 09.07 および／または w/i 2 A9.06:
6-3-3 Infantry Bde (100-20)
3-4-2 Infantry Bn (9 Jat MG)
4x 2-2-3 Infantry Bn (2-19 Hy-23, 4-3 Ma-23, Ka, 15-11)
24-2-2-4 Artillery Bde (20-20)

w/i 2 A11.26:
2x 4-4-3 Column (A, B-23-3)
6-3-3 Infantry Bde (Lu)
1x Mule Point
2 SP

任意のユニットと：
7x Truck Points
2x Mule Points
****

どちらのセットアップにおいても：
航空基地：
レベル１：A46.07, A9.09, A8.07, A6.08, A47.30, A40.03, A38.06
レベル２：A6.10, A8.06,

航空ユニット：
5x Hurricane
1x Spitfire V
1x P-40N
1x Vengence
1x Beaufighter
1x B-25

鉄道輸送力：6
予備マーカー：7

デッドパイル：
4x 2-2-3 Infantry Bn (Mah, Sh, Ch, 1 As)
2-3-3 Infantry Bn (1 Wy-17)
2-4-3 Infantry Bn (152 Para)

勝利条件

英連邦軍が「開通」させた道路の本数で、勝敗を決定します。「開通」とは、その道路上に日本軍ユニットが存在しない、または隣接していないということを意味します。VP 獲得のためには、下記の道路の両端のヘクスが必要です。下記の道路が対象となります。

ディマプール～コヒマ
インパール～コヒマ
インパール～フミネ（Humine）
インパール～タム（Tamu）
インパール～ヘンタム（Hengtam）

連合軍の戦略的勝利：連合軍が４つ以上の道路を開通させた。
連合軍の戦術的勝利：連合軍が３つの道路を開通させた。
引き分け：連合軍が２つの道路を開通させた。
日本軍の戦術的勝利：連合軍が１つの道路を開通させた。
日本軍の戦略的勝利：連合軍が１つの道路も開通させられなかった。あるいは、日本軍がインパールかディマプールのヘクスに入った（どの時点でも。連合軍が開通させた道路の数にかかわらず）。

キャンペーンシナリオ１：
３月５日から

３月に入ると、ビルマでは両陣営による攻勢が再開されました。このシナリオは、チンディット部隊の第一陣の降下、チンドウィン川沿いの日本軍の増強、日本軍第 33 師団の進撃、そして北部での中国軍／アメリカ軍によるミイトキーナへの断続的な前進で幕を上げます。

連合軍はチンディット部隊で様々な戦略を試すことができ、日本軍はインパール作戦を早めに開始することもできるため、興味深い開始時期と言えるでしょう。

マップの範囲：マップ A と B
最初のターン：３月５日ターン
最後のターン：８月１日ターン
ゲームの長さ：45 ターン
ゲーム開始時の地面の状態：通常

シナリオ特別ルール：
１）補給源：日本軍の補給源は B37.01 と B39.01 です。連合軍の補給源は A35.35（レドが補給源であるための条件が満たされている限りにおいて）と A1.24 です。
２）両陣営とも、通常どおり補給表の結果によって SP を受け取ります。連合軍は SP を２つのマップ外ボックスに配置します。日本軍の SP はマンダレーに到着します。
３）連合軍が先にセットアップします。
４）日本軍プレイヤーが、どちらの陣営がイニシアティブを持つか選択します。
５）増援は通常どおり到着します。
６）レド公路の先端は A43.35 です。
７）連合軍プレイヤーは、日本軍のセットアップの前に、秘密裏にチンディットクリーニングを行うヘクスを２つ（あるいはオプションでもう１つ）決めておきます。
８）連合軍はセットアップ時に、インパールから１ヘクス以内のユニットしか予備モードにすることはできません。

日本軍の情報
ヒストリカルセットアップ：
B3.17:
2-5-3 Infantry Bn (3-214-33)

w/i 1 B5.20:
2x 2-5-3 Infantry Bn (33 Eng-33, 4 Eng)

w/i 1 B9.20:
2x 2-5-3 Infantry Bn (1, 2-214-33)
3x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2, 3-215-33)
2x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 3-33-33)
2x 6-2-2-1 Artillery Bn (1, 3-18H)

w/i 1 B11.21:
33 Div HQ
3x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2, 3-213-33)
3-3-1-1 Artillery Bn (2-33-33)
3x 9-2-2-1 Artillery Bn (1, 2, 3-3H)
6-2-2-1 Artillery Bn (2-18H)
5 SP

w/i 1 B14.20:
3x 2-2-4 Tank Bn (1, 2, 3-14)

A30.04:
15 Div HQ
3 SP

w/i 1 A27.02:
2x 2-4-3 Infantry Bn (1, 3-51-15)
2x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 3-21-15)

A21.03:
2-4-3 Infantry Bn (1-60-15)

A20.04:
2-4-3 Infantry Bn (3-60-15)

A22.04:
3-3-1-1 Artillery Bn (2-21-15)

A20.05:
2-5-3 Infantry Bn (15 Eng-15)

A19.06:
2-4-3 Infantry Bn (2-60-15)

A19.08:
2-4-3 Infantry Bn (3-67-15)

A31.05:
31 Div HQ
2-5-3 Infantry Bn (31 Eng-31)
3 SP

w/i 1 A24.09:
3x 2-5-3 Infantry Bn (1, 2, 3-58-31)
3-3-1-1 Artillery Bn (2-31-31)

w/i 1 A23.11:
3x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2, 3-124-31)

A24.12:
3-3-1-1 Artillery Bn (1-31-31)

A24.13:
3-3-1-1 Artillery Bn (3-31-31)

A24.14:
2-5-3 Infantry Bn (1-138-31)

A25.15:
2-5-3 Infantry Bn (2-138-31)

A27.16:
2-5-3 Infantry Bn (3-138-31)

A46.28:
2-5-3 Infantry Bn (1-56-18)

A47.24:
18 Div HQ
2-4-3 Infantry Bn (3-114-18)
3 SP

A47.28:
2x 2-5-3 Infantry Bn (2, 3-56-18)

A47.29:
2x 2-5-3 Infantry Bn (1, 2-55-18)

A48.27:
3x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-18-18)

A48.29:
2-5-3 Infantry Bn (3-55-18)

A51.16:
2-4-3 Infantry Bn (2-114-18)

A58.17:
2-4-3 Infantry Bn (1-114-18)
3 SP

B40.34:
1-1-2 Garrison
3 SP

B33.30:
15 Army HQ
1-1-2 Garrison
8 SP

B42.34:
1-1-2 Garrison

B39.02:
1-1-2 Garrison
4 SP

B39.03:
1-1-2 Garrison
4 SP

A56.01:
2-5-3 Infantry Bn (2-146-56)

第 31、15 師団の任意のユニットと：
3x 4-0-3 Infantry Rgt (1-INA, 2-INA, 3-INA)

任意のユニットと：
5x Mule Points
2x Truck Points
3x Wagon Points

****
フリーセットアップ：
B15.20 と B3.17 の間の道路／小道ヘクスに（スタックは 2 ユニットまで）：
33 Div HQ
6x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2, 3-213-33; 1, 2, 3-215-33)
5x 2-5-3 Infantry Bn (1, 2, 3-214-33; 33 Eng-33; 4 Eng)
3x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-33-33)
3x 9-2-2-1 Artillery Bn (1, 2, 3-3H)
3x 6-2-2-1 Artillery Bn (1, 2, 3-18H)
3x 2-2-4 Tank Bn (1, 2, 3-14)
5 SP

チンドウィン川の東で、A20.01, B30.30, A30.04, A19.08 に囲まれた領域に：
15 Div HQ
6x 2-4-3 Infantry Bn (1, 3-51-15; 1, 2, 3-60-15; 3-67-158)
2-5-3 Infantry Bn (15 Eng-15)
3x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-21-15)
3 SP

チンドウィン川の東で、A22.10, A31.05, A31.14, A27.16 に囲まれた領域に：
31 Div HQ
7x 2-5-3 Infantry Bn (1, 2, 3-58-31; 1, 2, 3-38-31; 31 Eng)
3x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2, 3-124-31)
3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-31-31)
3 SP

A46.28, A48.27, A48.29 に囲まれた三角形の領域に（A48.28 は除く）。各ヘクスに少なくとも 1 ユニットが必要です：
6x 2-5-3 Infantry Bn (1, 2, 3-55-18; 1, 2, 3-56-18)
3x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-33-33)

A47.24 と A58.17 の間の任意の道路／鉄道線ヘクスに：
18 Div HQ
3x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2, 3-114-18)
6 SP

第 31、15 師団の任意のユニットと：
3x 4-0-3 Infantry Rgt (1-INA, 2-INA, 3-INA)

任意のユニットと：
5x Mule Points
2x Truck Points
3x Wagon Points

任意の自軍鉄道線／都市ヘクス（ただし Indaw 以北は除く）：
15 Army HQ
3x 1-1-2 Garrison
11 SP

バーモ：
2-5-3 Infantry Bn (2-146-56)

マンダレー：
2x 1-1-2 Garrison
8 SP
****

どちらのセットアップにおいても：
航空基地：
レベル 1 ：B40.34
レベル 2 ：B36.01, B36.03, B42.34, A57.17

航空ユニット：
Oscar
Mixed Bomber（減少戦力面）

鉄道輸送力：2
予備マーカー：9
デッドパイル：
Mixed Fighter Unit
2-5-3 Infantry Bn (12 Eng-18)
2-5-4 Cavalry Bn (22 Recon-18)

連合軍の情報

ヒストリカルセットアップ：

w/i 1 B3.23:
2x 6-4-3 Infantry Bde (48-17, 63-17)
2-4-3 Infantry Bn (7-10 Ba-17)
2x 2-3-3 Infantry Bn (1 Wy-17, 4-12 FF-17)
24-2-2-4 Artillery Bde (17-17)
6 SP

B11.32:
6-3-3 Infantry Bde (100-20)

B12.31:
6-3-3 Infantry Bde (32-20)

A15.01:
6-3-3 Infantry Bde (80-20)

A13.01:
24-2-2-4 Artillery Bde (20-20)
2-2-3 Infantry Bn (4-3 Ma-20)
6 SP

A14.02:
6-2-3 Infantry Bde (1-23)

A7.08:
24-2-2-4 Artillery Bde (23-23)
2-2-3 Infantry Bn (2-19 Hy-23)
3 SP

A11.11:
6-2-3 Infantry Bde (49-23)

A8.13:
6-4-3 Infantry Bde (37-23)
5-4-6 Tank Bn (3 Ca)
4-4-8 Tank Bn (7 Cav)

w/i 1 A7.10:
4 Corps HQ
3-4-2 Infantry Bn (9 Ja MG)
2x 2-2-3 Infantry Bn (15-11, Ka)
18-2-3-4 Artillery Rgt (6)
5 SP

A10.21:
2-3-3 Infantry Bn (3 As)
2-2-3 Infantry Bn (Ch)
3 SP

w/i 2 A15.21:
4x 2-2-3 Infantry Bn (Sh, Mah, 1 As, 1 Bu)

w/i 1 A12.20:
2-4-3 Infantry Bn (152 Para)
2-5-3 Infantry Bn (153 Gu Para)

A4.24:
(3)-1-0 LOC Bn (a-202 LOC)
5 SP

A7.30:
(3)-1-0 LOC Bn (b-202 LOC)

A13.35:
(3)-1-0 LOC Bn (c-202 LOC)

A36.25:
2x 4-4-3 Columns (A, B-16-3)
1 SP
1x Mule Point

任意の他の連合軍ユニットと：
7x Truck Points
3x Mule Points

A48.28:
3-5-3 Infantry Bn (3-Gal)

A49.29:
2x 3-5-3 Infantry Bn (1, 2-Gal)

A50.29:
6-3-3 Infantry Rgt (113-38)
1x Mule Point
1 SP

A48.30:
6-2-3 Infantry Rgt (114-38)

A47.30:
6-3-3 Infantry Rgt (66-22)
2x 4-3-8 Tank Bn (1, 2-1 Chi)

A46.29:
6-2-3 Infantry Rgt (64-22)
4-3-8 Tank Bn (3-1 Chi)

A45.30:
6-2-3 Infantry Rgt (65-22)

A45.33:
6-3-3 Infantry Rgt (112-38)
3-1-2-1 Artillery Bn (Chi)

A41.35:
1 CAI Army HQ
4 SP
1x Truck Point
2x Mule Points

A43.35:
2x 3-1-3 Engineer Rgt (330 Eng, 45 Eng)
2x 2-3-3 Engineer Bn (236 Eng, 209 Eng)

****

フリーセットアップ：

w/i 1 B3.23:
2x 6-4-3 Infantry Bde (48-17, 63-17)
2-4-3 Infantry Bn (7-10 Ba-17)
2x 2-3-3 Infantry Bn (1 Wy-17, 4-12 FF-17)
24-2-2-4 Artillery Bn (17-17)
6 SP

w/i 3 B12.34:
3x 6-3-3 Infantry Bde (100-20, 32-20, 80-20)
2-2-3 Infantry Bn (4-3 Ma-20)
6-2-3 Infantry Bde (1-23)
24-2-2-4 Artillery Bde (20-20)
6 SP

w/i 4 A7.10:
4 Corps HQ
3x 2-2-3 Infantry Bn (2-19 Hy-23, 15-11, Ka)
6-2-3 Infantry Bde (49-23)
6-4-3 Infantry Bde (37-23)
3-4-2 Infantry Bn (9 Ja MG)
5-4-6 Tank Bn (3 Ca)
4-4-8 Tank Bn (7 Cav)

24-2-2-4 Artillery Bde (23-23)
18-2-3-4 Artillery Rgt (6)
8 SP

w/i 3 A13.21:
5x 2-2-3 Infantry Bn (Ch, Sh, Mah, 1 As, 1 Bu)
2-3-3 Infantry Bn (3 As)
2-4-3 Infantry Bn (152 Para)
2-5-3 Infantry Bn (153 Gu Para)
3 SP

任意の自軍鉄道線／都市ヘクスに：
3x (3)-1-0 LOC Bn (a, b, c-202 LOC)
5 SP

A36.25:
2x 4-4-3 Column (A, B-16-3)
1x Mule Point
1 SP

任意の他の連合軍ユニットと：
8x Truck Points
6x Mule Points
34 SP

w/i 3 A48.31（A47.29 と A48.29 は除く）：
3x 6-3-3 Infantry Rgt (112-38, 113-38, 66-22)
3x 6-2-2 Infantry Rgt (64-22, 65-22, 114-38)
3x 3-5-3 Infantry Bn (1, 2, 3-Gal)
3x 4-3-8 Tank Bn (1, 2, 3-1 Chi)
3-1-2-1 Artillery Bn (Chi)

A41.35:
1 CAI Army HQ
4 SP

A43.35:
2x 3-1-3 Engineer Rgt(330 Eng, 45 Eng)
2-3-3 Engineer Bn (236 Eng, 209 Eng)

任意の中国軍／アメリカ軍ユニットと：
2 SP
****

どちらのセットアップにおいても：
シルチャールボックス：
6x 4-4-3 Column (A-14-3, A, B-23-3, A-77-3, A, B-3 WA-3)
4x 4-5-3 Column (B-14-3, B-77-3, A, B-111-3)
2-5-3 Infantry Bn (3-9 Gu-3)
8-3-2-1 Artillery Bn (3-2 Pun-3)
1 SP

レドボックス：
1-2-3 Engineer Bn (823 Eng)
1 SP

航空基地：
レベル１：A9.09, A8.07, A6.08, A47.30
レベル２：A5.24, A6.10, A8.06, A41.35

航空ユニット：
5x Hurricane
1x Spitfire V
1x Vengence
1x Beaufighter
2x P-40
2x B-25
2x P-51
5x C-47
9x Glider Points

鉄道輸送力：6（＋3 レド公路）
予備マーカー：7x 英連邦軍（シナリオ特別ルールの第 8 項参照）、1x 中国軍／アメリカ軍

デッドパイル：なし

勝利条件

日本軍のサドンデス勝利：ゲーム中のいつでも、日本軍がインパールのどちらかのヘクス、あるいはディマプールを支配したならば、日本軍が勝利します。
連合軍のサドンデス勝利：日本軍プレイヤーターンの終了時に、以下のどちらかの条件が成立している場合。
1）全天候道路が A35.35 からマップ東端まで延伸している（レド公路が完成している）。
2）連合軍がマンダレーの２つのヘクスを支配しており、かつマンダレーに一般補給を引くことができる。
【明確化：このゲームの時間内でレドロードを完全に延伸しきることは実際上不可能です。また、オプション 4.5b 項の輸送トラックなしでマンダレーの状況を満たすことは不可能でしょう。】

プレイヤーノート：連合軍はバーモ付近で全天候道路に接続しようとしていました。A62.18 や A62.22 でマップ東端までレド公路を延伸しても、連合軍の勝利にはなりません！

その他の勝利条件：
ゲーム終了（第 45 ターン、またはモンスーンによるゲーム終了）までにどちらの陣営も勝利できなかった場合、VP によって勝敗を決定します。獲得合計 VP の多い方が勝利します（ただし、－５～＋５ポイントの範囲の時は引き分けです）。獲得できる VP は下記の通りです。

両軍：
20VP：ゲーム終了時にミイトキーナ（A51.16）を支配している。
５VP：ゲーム終了時にインドウ（A40.35）を支配している。
５VP：ゲーム終了時にコヒマ（A10.21）を支配している。
５VP：ゲーム終了時にモガウン（A51.16）を支配している。
５VP：ゲーム終了時にカレワ（B12.21）を支配している。

日本軍：
1/2VP：英連邦軍がディマプール～インパール道に一般補給を通せないターン毎に。
１VP：ゲーム終了時に、インパール、コヒマ、ディマプールから６ヘクス以内にいる日本軍の一般補給下の戦闘ユニット毎に。
１VP：ゲーム終了時の、レド公路の先端とミイトキーナの間のヘクス数毎に（可能な限り最も短い小道／道路で）。

連合軍：
３VP：ゲーム終了時の、バーモ～ミイトキーナの間の良天候道路でレド公路になっているヘクス数毎に（ミイトキーナのヘクスは数えません）。
1/2VP：日本軍がミイトキーナ～マンダレー間の鉄道線に一般補給を通せないターン毎に。

キャンペーンシナリオ２：
３月 15 日から

このシナリオは、インパールに対する日本軍の主攻勢が始まるところから開始します。第 17 インド歩兵師団は日本軍の第 33 師団に包囲されそうになっており、第 15 師団と第 31 師団はチンドウィン川を越えようとしています。チンディット部隊は日本軍戦線の後方に２個旅団を降下させ、メリルズ・マローダーズは第 18 師団を側面から攻撃する態勢を整えているのです。

もしあなたが史実上のこの戦いを試してみようとするならば、この開始タイミングがベストでしょう。

マップの範囲：マップ A と B
最初のターン：３月 15 日ターン
最後のターン：８月１日ターン
ゲームの長さ：41 ターン
ゲーム開始時の地面の状態：通常

シナリオ特別ルール：

１）補給源：日本軍の補給源は B37.01 と B39.01 です。連合軍の補給源は A35.35（レドが補給源であるための条件が満たされている限りにおいて）と A1.24 です。
２）両陣営とも、通常どおり補給表の結果によって SP を受け取ります。連合軍は SP を２つのマップ外ボックスに配置します。日本軍の SP はマンダレーに到着します。
３）連合軍が先にセットアップします。
４）日本軍が先攻です
５）増援は通常どおり到着します。
６）レド公路の先端は A45.33 です。
７）連合軍はセットアップ時に、マップ上のチンディット部隊（第３歩兵師団）ユニットか、インパールから１ヘクス以内のユニットしか予備モードにすることはできません。

日本軍の情報

ヒストリカルセットアップ：

B2.23:
2x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2-215-33)

B2.22:
3-3-1-1 Artillery Bn (3-33-33)
2-4-3 Infantry Bn (3-215-33)
1x Mule Point
1 SP

B4.21:
2-5-3 Infantry Bn (33 Eng-33)

B5.21:
2-5-3 Infantry Bn (4 Eng)

B5.27:
2-5-3 Infantry Bn (1-214-33)

B6.26:
2-5-3 Infantry Bn (2-214-33)

B7.26:
3-3-1-1 Artillery Bn (1-33-33)

B9.25:
33 Div HQ
2x 6-2-2-1 Artillery Bn (1, 3-18H)
2-5-3 Infantry Bn (3-214-33)
5 SP

B11.30:
3-3-1-1 Artillery Bn (2-33-33)
2-4-3 Infantry Bn (2-213-33)
2-2-4 Tank Bn (1-14)

B10.29:
2-4-3 Infantry Bn (3-213-33)
2x 2-2-4 Tank Bn (2, 3-14)

B10.28:
2x 9-2-2-1 Artillery Bn (2, 3-3H)

B10.27:
6-2-2-1 Artillery Bn (2-18H)
9-2-2-1 Artillery Bn (1-3H)

B12.21:
2-4-3 Infantry Bn (1-213-33)

A21.02:
2-5-3 Infantry Bn (15 Eng-15)

A21.03:
15 Div HQ
2x 2-4-3 Infantry Bn (2-60-15; 3-51-15)
4 SP

A20.03:
3-3-1-1 Artillery Bn (3-21-15)

A19.04:
2-4-3 Infantry Bn (1-60-15)

A20.04:
2-4-3 Infantry Bn (1-51-15)

A20.05:
2-4-3 Infantry Bn (3-60-15)

A19.06:
3-3-1-1 Artillery Bn (1-21-15)

A19.07:
3-3-1-1 Artillery Bn (2-21-15)

A20.07:
2-4-3 (Infantry Bn 3-67-15)

A22.08:
2-5-3 Infantry Bn (1-58-31)
3-3-1-1 Artillery Bn (2-31-31)

A23.09:
2x 2-5-3 Infantry Bn (2, 3-58-31)

A23.10:
2-4-3 Infantry Bn (3-124-31)

A22.10:
2-4-3 Infantry Bn (2-124-31)

A22.11:
2-4-3 Infantry Bn (1-124-31)

A23.12:
2-5-3 Infantry Bn (31 Eng-31)
3-3-1-1 Artillery Bn (3-31-31)

A24.12:
2-5-3 Infantry Bn (2-138-31)
3-3-1-1 Artillery Bn (1-31-31)

A24.13:
31 Div HQ
2-5-3 Infantry Bn (1-138-31)
4 SP

A27.16:
2-5-3 Infantry Bn (3-138-31)

A47.22:
18 Div HQ
4 SP

A47.24:
3x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-18-18)

A46.25:
2-5-3 Infantry Bn (1-56-18)

A47.26:
2-5-3 Infantry Bn (2-56-18)

A48.25:
2-5-3 Infantry Bn (3-56-18)

A49.25:
2-5-3 Infantry Bn (1-55-18)

A50.25:
2-5-3 Infantry Bn (2-55-18)

A51.25:
2-5-3 Infantry Bn (3-55-18)

B39.02:
1-1-2 Garrison
4 SP

B39.03:
1-1-2 Garrison
4 SP

B33.30:
15 Army HQ
2x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2-67-15)
1-1-2 Garrison
6 SP

B40.34:
2-4-3 Infantry Bn (2-51-15)
1-1-2 Garrison

B42.34:
1-1-2 Garrison

A41.06:
2-4-3 Infantry Bn (3-114-18)

A46.11:
2-5-3 Infantry Bn (2-146-56)

A51.16:
2-4-3 Infantry Bn (2-114-18)

A58.17:
2-4-3 Infantry Bn (1-114-18)
4 SP

第 15、31 師団の任意のユニットと：
3x 4-0-3 Infantry Rgt (1-INA, 2-INA, 3-INA)

任意の他のユニットと：
2x Truck Points
3x Wagon Points
4x Mule Points

****
フリーセットアップ：
w/i 6 B11.24:
33 Div HQ
3x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2, 3-213-33)
5x 2-5-3 Infantry Bn (1, 2, 3-214-33; 33 Eng-33; 4 Eng)
2x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2-33-33)
3x 9-2-2-1 Artillery Bn (1, 2, 3-3H)
3x 6-2-2-1 Artillery Bn (1, 2, 3-18H)
3x 2-2-4 Tank Bn (1, 2, 3-14)
5 SP

w/i 3 B2.20（B3.23 は除く。スタックは 2 ユニットまで）：
3x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2, 3-215-33)
3-3-1-1 Artillery Bn (3-33-33)
1 SP

チンドウィン川の東、Axx.01 以北、Axx.08 以南、A34.xx 以西：
15 Div HQ
6x 2-4-3 Infantry Bn (1, 3-51-15; 1, 2, 3-60-15; 3-67-15)
2-5-3 Infantry Bn (15 Eng-15)
3x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-21-15)
4 SP

チンドウィン川の東、Axx.07 以北、Axx.16 以南、A34.xx 以西：
31 Div HQ
7x 2-5-3 Infantry Bn (1, 2, 3-58-31; 1, 2, 3-138-31; 31 Eng)
3x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2, 3-124-31)
3x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-31-31)
4 SP

A40.xx 以東、Axx.19 以北、Axx.27 以南、A52.xx 以西：
18 Div HQ
6x 2-5-3 Infantry Bn (1, 2, 3-55-18; 1, 2, 3-56-18)
3x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-33-33)
4 SP

第 31、15 師団の任意のユニットと：
3x 4-0-3 Infantry Rgt (1-INA, 2-INA, 3-INA)

マンダレー：
2x 1-1-2 Garrison
8 SP

任意のユニットと：
5x Mule Points
2x Truck Points
3x Wagon Points

任意の自軍鉄道線、都市ヘクスに：
15 Army HQ
3x 1-1-2 Garrison
2-5-3 Infantry Bn (2-146-56)
6x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2, 3-114-18; 2-51-15; 1, 2-67-15)
10 SP
****

どちらのセットアップにおいても：
航空基地：
レベル 1：B40.34
レベル 2：B36.01, B36.03, B42.34, A57.17

航空ユニット：
Oscar
Mixed Bomber（減少戦力面）

鉄道輸送力：2
予備マーカー：9

デッドパイル：
Mixed Fighter Unit
2-5-3 Infantry Bn (12 Eng-18)
2-5-4 Cavalry Bn (22 Recon-18)

連合軍の情報

ヒストリカルセットアップ：

B3.23:
2-3-3 Infantry Bn (4-12 FF-17)

B3.24:
2-3-3 Infantry Bn (1 Wy-17)

B3.25:
24-2-2-4 Artillery Bde (17-17)
2-4-3 Infantry Bn (7-10 Ba-17)
6 SP

B3.26:
6-4-3 Infantry Bde (48-17)

B3.27:
6-4-3 Infantry Bde (63-17)

B11.32:
6-3-3 Infantry Bde (100-20)

B12.31:
6-3-3 Infantry Bde (32-20)

A15.01:
6-3-3 Infantry Bde (80-20)

A13.01:
24-2-2-4 Artillery Bde (20-20)
2-2-3 Infantry Bn (4-3 Ma-20)
6 SP

A13.02:
6-2-3 Infantry Bde (1-23)

A4.03:
6-4-3 Infantry Bde (37-23)

A8.05:
6-2-3 Infantry Bde (49-23)

A7.08:
24-2-2-4 Artillery Bde (23-23)
2-2-3 Infantry Bn (2-19 Hy-23)
1 SP

A38.17:
4-4-3 Column (B-16-3)

A38.18:
4-4-3 Column (A-16-3)
1x Mule Point
1 SP

A44.04:
4-4-3 Column (A-77-3)

A44.03:
4-5-3 Column (B-77-3)

A44.02:
4-5-3 Column (A-111-3)

A44.01:
4-5-3 Column (B-111-3)

A46.07:
2-5-3 Infantry Bn (3-9 Gu-3)
1-2-3 Engineer Bn (823 Eng)
1x Mule Point
2 SP
Airstrip

A41.35:
1 Chi Army HQ

A45.33:
2x 3-1-3 Engineer Rgt (330 Eng, 45 Eng)
2x 2-3-3 Engineer Bn (236 Eng, 209 Eng)

A47.30:
3-1-2-1 Artillery Bn (Chi)

A47.29:
6-2-3 Infantry Rgt (65-22)

A48.29:
6-2-3 Infantry Rgt (64-22)

A48.28:
6-3-3 Infantry Rgt (66-22)
3x 4-3-8 Tank Bn (1, 2, 3-1 Chi)

A49.29:
6-2-3 Infantry Rgt (114-38)

A50.29:
6-3-3 Infantry Rgt (112-38)

A50.28:
6-3-3 Infantry Rgt (113-38)
3-5-3 Infantry Bn (1-Gal)

A53.28:
2x 3-5-3 Infantry Bn (2, 3-Gal)

任意の中国軍／アメリカ軍ユニットと：
1x Trcuk Point
3x Mule Points
4 SP

B1.30:
3-4-2 Infantry Bn (9 Ja MG)

B2.34:
4-4-8 Tank Bn (7 Cav)

A6.02:
2-2-3 Infantry Bn (Ka)

A7.09:
4 Corps HQ
2-2-3 Infantry Bn (15-11)
18-2-3-4 Artillery Rgt (6)
5 SP
レベル 1 陣地

A7.10:
レベル 1 陣地

A7.12:
5-4-6 Tank Bn (3 Ca)

w/i 1 A14.13:
2-4-3 Infantry Bn (152 Para)
2-5-3 Infantry Bn (153 Gu Para)

A10.21:
2-3-3 Infantry Bn (3 As)
2-2-3 Infantry Bn (Ch)
3 SP

w/i 2 A15.21:
4x 2-2-3 Infantry Bn (Sh, Mah, 1 As, 1 Bu)

A4.24:
(3)-1-0 LOC Bn (a-202 LOC)
5 SP

A7.30:
(3)-1-0 LOC Bn (b-202 LOC)

A13.35:
(3)-1-0 LOC Bn (c-202 LOC)

任意の他のチンディット部隊以外の英連邦軍ユニットと：
7x Truck Points
2x Mule Points

****

フリーセットアップ：
B3.23 から B3.27 の間の任意の道路ヘクスに（自軍支配下ヘクスにのみ）：
2x 6-4-3 Infantry Bde (48-17, 63-17)
2-4-3 Infantry Bn (7-10 Ba-17)
2x 2-3-3 Infantry Bn (1 Wy-17, 4-12 FF-17)
24-2-2-4 Artillery Bde (17-17)
6 SP

w/i 3 B12.34:
3x 6-3-3 Infantry Bde (100-20, 32-20, 80-20)
2-2-3 Infantry Bn (4-3 Ma-20)
6-2-3 Infantry Bde (1-23)
24-2-2-4 Artillery Bde (20-20)
6 SP

w/i 4 A48.04:
4-4-3 Column (A-77-3)
3x 4-5-3 Column (B-77-3, A, B-111-3)
1-2-3 Engineer Bn (823 Eng)
2-5-3 Infantry Bn (3-9 Gu-3)
1x Mule Point
2 SP
Airstrip

B2.34:
4-4-8 Tank Bn (7 Cav)

w/i 5 A6.07:
4 Corps HQ
6-4-3 Infantry Bde (37-23)
3x 2-2-3 Infantry Bn (2-19 Hy-23, 15-11, Ka)
6-2-3 Infantry Bde (49-23)
18-2-3-4 Artillery Rgt (6)
24-2-2-4 Artillery Bde (23-23)
5-4-6 Tank Bn (3 Ca)
6 SP
2x レベル 1 陣地

w/i 3 A13.23:
2-3-3 Infantry Bn (3 As)
5x 2-2-3 Infantry Bn (Sh, Mah, Ch, 1 Bu, 1 As)
3 SP

w/i 1 A14.13:
2-4-3 Infantry Bn (152 Para)
2-5-3 Infantry Bn (153 Gu Para)

任意の自軍鉄道線ヘクスに：
3x (3)-1-0 LOC Bn (a, b, c-202 LOC)
5 SP

B1.30:
3-4-2 Infantry Bn (9 Jat MG)

w/i 1 A38.18:
2x 4-4-3 Column (A, B-16-3)
1x Mule Point
1 SP

任意のチンディット部隊以外の連合軍ユニットと：
8x Truck Points
5x Mule Points

Axx.28 以北、A54.xx 以西、A40.xx 以東：
1 CAI HQ
3x 6-3-3 Infantry Rgt (112-38, 113-38, 66-22)
3x 6-2-3 Infantry Rgt (64-22, 65-22, 114-38)
3x 3-5-3 Infantry Bn (1, 2, 3-Gal)
2x 3-1-3 Engineer Rgt (330 Eng, 45 Eng)
2x 2-3-3 Engineer Bn (236 Eng, 209 Eng)
3x 4-3-8 Tank Bn (1, 2, 3-1 Chi)
3-1-2-1 Artillery Bn (Chi)
4 SP
****

どちらのセットアップにおいても：
シルチャールボックス：
5x 4-4-3 Column (A-14-3, A, B-23-3, A, B-3 WA-3)
4-5-3 Column (B-14-3)
8-3-2-1 Artillery Bn (3-2 Pun-3)
1 SP

レドボックス：
1 SP

航空基地：
チンディットクリーニング：B44.30
レベル 1 ：A9.09, A8.07, A6.08, A47.30
レベル 2 ：A5.24, A6.10, A8.06, A41.35

航空ユニット：
5x Hurricane
1x Spitfire V
1x Vengence
1x Beaufighter
2x P-40
2x B-25
2x P-51
5x C-47
2x Glider Points

鉄道輸送力：6（＋3 レド公路）
予備マーカー：7x 英連邦軍（シナリオ特別ルールの 7 項参照）、1x 中国軍／アメリカ軍

デッドパイル：なし

勝利条件

日本軍のサドンデス勝利：ゲーム中のいつでも、日本軍がインパールのどちらかのヘクス、あるいはディマプールを支配したならば、日本軍が勝利します。
連合軍のサドンデス勝利：日本軍プレイヤーターンの終了時に、以下のどちらかの条件が成立している場合。

1）全天候道路が A35.35 からマップ東端まで延伸している（レド公路が完成している）。
2）連合軍がマンダレーの 2 つのヘクスを支配しており、かつマンダレーに一般補給を引くことができる。

【明確化：このゲームの時間内でレドロードを完全に延伸しきることは実際上不可能です。また、オプション 4.5b 項の輸送トラックなしでマンダレーの状況を満たすことは不可能でしょう。】

プレイヤーノート：連合軍はバーモ付近で全天候道路に接続しようとしていました。A62.18 や A62.22 でマップ東端までレド公路を延伸しても、連合軍の勝利にはなりません！

その他の勝利条件：
ゲーム終了（第 41 ターン、またはモンスーンによるゲーム終了）までにどちらの陣営も勝利できなかった場合、VP によって勝敗を決定します。獲得合計 VP の多い方が勝利します（同点の時は引き分けです）。獲得できる VP は下記の通りです。

両軍：

20VP：ゲーム終了時にミイトキーナ（A51.16）を支配している。

5 VP：ゲーム終了時にインドウ（A40.35）を支配している。

5 VP：ゲーム終了時にコヒマ（A10.21）を支配している。

5 VP：ゲーム終了時にモガウン（A51.16）を支配している。

5 VP：ゲーム終了時にカレワ（B12.21）を支配している。

日本軍：

1/2VP：英連邦軍がディマプール～インパール道に一般補給を通せないターン毎に。

1 VP：ゲーム終了時に、インパール、コヒマ、ディマプールから 6 ヘクス以内にいる日本軍の一般補給下の戦闘ユニット毎に。

1 VP：ゲーム終了時の、レド公路の先端とミイトキーナの間のヘクス数毎に（可能な限り最も短い小道／道路で）。

連合軍：

3 VP：ゲーム終了時の、イラワジ川の東のバーモ～ミイトキーナの間の良天候道路でレド公路になっているヘクス数毎に。

1/2VP：日本軍がミイトキーナ～マンダレー間の鉄道線に一般補給を通せないターン毎に。

キャンペーンシナリオ 3：
4月 19 日から

このシナリオは、この戦役のクライマックスから始まります。日本軍はビシェンプールとパレルで大規模な攻撃を開始する態勢にありますが、英第 33 軍団はコヒマに向かって進撃中です。マローダーズはヌフム（Nhpum Ga）で日本軍の攻撃を退け、ミイトキーナに進撃する態勢を整えているところでした。一方、チンディット部隊は第 18 師団に対する中国軍の攻撃を支援するために北上しています。

上記の興味深い状況から開始するというのがこのシナリオの主たる目的で、フルキャンペーンよりもいくぶん短くなっています。

マップの範囲：マップ A と B
最初のターン： 4 月 19 日ターン
最後のターン： 8 月 1 日ターン
ゲームの長さ：31 ターン
ゲーム開始時の地面の状態：通常

シナリオ特別ルール：

1）補給源：日本軍の補給源は B37.01 と B39.01 です。連合軍の補給源は A35.35（レドが補給源であるための条件が満たされている限りにおいて）と A1.24 です。

2）両陣営とも、通常どおり補給表の結果によって SP を受け取ります。連合軍は SP を 2 つのマップ外ボックスに配置します。日本軍の SP はマンダレーに到着します。

3）連合軍が先にセットアップします。

4）日本軍が先攻です

5）増援は通常どおり到着します。

6）レド公路の先端は A48.27 です。

日本軍の情報

ヒストリカルセットアップ：

A4.06:
2x 2-5-3 Infantry Bn (1, 3-214-33)
2-4-3 Infantry Bn (3-213-33)

A4.05:
2x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 3-33-33)

A5.06:
3x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2, 3-215-33)

A5.05:
2x 6-2-2-1 Artillery Bn (1, 3-18H)
9-2-2-1 Artillery Bn (1-3H)

A5.04:
33 Div HQ
2-5-3 Infantry Bn (4 Eng)

A5.03:
2-4-3 Infantry Bn (2-213-33)

A6.01:
2-4-3 Infantry Bn (2-214-33)

A10.03:
2-5-3 Infantry Bn (33 Eng-33)
2-2-4 Tank Bn (3-14)

A11.03:
2x 2-2-4 Tank Bn (1, 2-14)

A12.02:
3-3-1-1 Artillery Bn (2-33-33)
6-2-2-1 Artillery Bn (2-18H)

A13.01:
2x 9-2-2-1 Artillery Bn (2, 3-3H)

第 33 師団の任意のユニットに：
4 SP

A11.05:
2-4-3 Infantry Bn (1-60-15)

A13.08:
2-5-3 Infantry Bn (15 Eng-15)

A12.11:
2x 2-4-3 Infantry Bn (1, 3-51-15)

A12.12:
3-3-1-1 Artillery Bn (3-21-15)

A13.12:
15 Div HQ
3-3-1-1 Artillery Bn (1-21-15)

A9.13:
2-4-3 Infantry Bn (2-60-15)
3-3-1-1 Artillery Bn (2-21-15)

A7.13:
2x 2-4-3 Infantry Bn (3-60-15; 3-67-15)

第 15 師団の任意のユニットに：
2 SP

A9.21:
2-5-3 Infantry Bn (1-58-31)

A10.20:
2x 2-5-3 Infantry Bn (2-58-31, 31 Eng-31)

A11.20:
2-5-3 Infantry Bn (3-58-31)

A12.20:
2-4-3 Infantry Bn (3-124-31)
2x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 3-31-31)

A13.20:
31 Div HQ
3-3-1-1 Artillery Bn (2-31-31)

A12.21:
2-4-3 Infantry Bn (2-124-31)

A11.22:
2-5-3 Infantry Bn (2-138-31)

A10.22:
2-5-3 Infantry Bn (1-138-31)

A9.23:
2-5-3 Infantry Bn (3-138-31)

A11.24:
2-4-3 Infantry Bn (1-124-31)

第 31 師団の任意のユニットに：
1 SP

A36.01:
2-4-3 Infantry Bn (2-67-15)

A39.02:
2-2-3 Infantry Bn (141-24)
2x 2-3-3 Infantry Bn (1, 2-4-2)

A40.02:
2x 2-2-3 Infantry Bn (138, 139-24)
2-4-3 Infantry Bn (2-51-15)

B40.34:
1-1-2 Garrison
2 SP

B42.34:
2-3-3 Infantry Bn (2-29-2)
1-1-2 Garrison

A58.01:
3-3-1-1 Artillery Bn (2-56-56)

A58.08:
2-5-3 Infantry Bn (2-148-56)

A58.17:
2-4-3 Infantry Bn (1-114-18)
2-5-3 Infantry Bn (1-148-56)
3 SP

A47.13:
2-4-3 Infantry Bn (3-114-18)
2-5-3 Infantry Bn (3-113-56)

A49.18:
18 Div HQ
2x 2-5-3 Infantry Bn (2, 3-146-56)
2-4-3 Infantry Bn (2-114-18)

A51.23:
2-5-3 Infantry Bn (1-55-18)

A49.22:
2-5-3 Infantry Bn (3-55-18)

A48.22:
2-5-3 Infantry Bn (2-55-18)

A48.21:
3-3-1-1 Artillery Bn (1-18-18)

A47.22:
2x 2-5-3 Infantry Bn (1, 3-56-18)

A47.21:
2x 3-3-1-1 Artillery Bn (2, 3-18-18)

A46.21:
2-5-3 Infantry Bn (2-56-18)

第 18 師団の任意のユニットに：
4 SP

B39.02:
1-1-2 Garrison
2 SP

B39.03:
1-1-2 Garrison
2 SP

B33.30:
15 Army HQ
1-1-2 Garrison
6 SP

任意のユニットと：
5x Mule Points
2x Truck Points
3x Wagon Points

****

フリーセットアップ：
w/i 2 A12.02 および／または w/i 2 A3.05 および／または w/i 2 A4.01:
33 Div HQ
5x 2-4-3 Infantry Bn (2, 3-213-33; 1, 2, 3-215-33)
5x 2-5-3 Infantry Bn (1, 2, 3-214-33, 33 Eng-33, 4 Eng)
3x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-33-33)
3x 6-2-2-1 Artillery Bn (1, 2, 3-3H)
3x 9-2-2-1 Artillery Bn (1, 2, 3-18H)
3x 2-2-4 Tank Bn (1, 2, 3-14)
4 SP

A06.xx 以東、Axx.04 以北、Axx.15 以南の山岳ヘクス上の任意の小道／道路ヘクスに：
15 Div HQ
6x 2-4-3 Infantry Bn (1, 3-51-15; 1, 2, 3-60-15; 3-67-15)
2-5-3 Infantry Bn (15 Eng-15)
3x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-21-15)
2 SP

w/i 3 A12.21（ただしディマプール〜コヒマ道上を除く）：
31 Div HQ
7x 2-5-3 Infantry Bn (1, 2, 3-58-31; 1, 2, 3-138-31; 31 Eng-31)
3x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2, 3-124-31)
3x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-31-31)
1 SP

w/i 3 B39.34:
2x 2-4-3 Infantry Bn (2-67-15, 2-51-15)
3x 2-2-3 Infantry Bn (138, 139, 141-24)
3x 2-3-3 Infantry Bn (1, 2-4-2, 2-29-2)
2x 1-1-2 Garrison
2 SP

バーモ～ミイトキーナ道上で、１ヘクスには１ユニットまで、少なくとも３ヘクスに分けて：
3x 2-5-6 Infantry Bn (1, 2-148-56, 1-114-18)
3-3-1-1 Artillery Bn (2-56-56)
3 SP

w/i 4 A50.14:
18 Div HQ
2x 2-4-3 Infantry Bn (2, 3-114-18)
3x 2-5-3 Infantry Bn (3-113-56; 2, 3-146-56)

w/i 2 A48.20 および／または w/i 1 A51.22:
6x 2-5-3 Infantry Bn (1, 2, 3-55-18; 1, 2, 3-56-18)
3x 3-3-1-1 Artillery Bn (1, 2, 3-33-33)

第 18 師団の任意のユニットに：
4 SP

任意のユニットと：
5x Mule Points
2x Truck Point
3x Wagon Points

Indaw とマップ南端の間の任意の鉄道線ヘクス、あるいはマンダレーヘクスに：
15 Army HQ
3x 1-1-2 Garrison
10 SP
****

どちらのセットアップにおいても：
航空基地：
レベル１：B40.34
レベル２：B36.01, B36.03, B42.34, A57.17

航空ユニット：
Oscar（減少戦力面）
Mixed Bomber（減少戦力面）

鉄道輸送力：2
予備マーカー：9

デッドパイル：
Mixed Fighter Unit
2-5-3 Infantry Bn (12 Eng-18)
2-5-4 Cavalry Bn (22 Rec-18)
2x 2-4-3 Infantry Bn (1-67-15; 1-213-33)
2-2-4 Infantry Bn (140-24)

連合軍の情報

ヒストリカルセットアップ：
A5.07:
6-3-3 Infantry Bde (32-20)
4-4-8 Tank Bn (7 Cav)
2-3-3 Infantry Bn (4-12 FF-17)

A5.08:
2-5-3 Infantry Bn (153 Gu Para)

A7-08:
3-4-6 Motorized Infantry Bn (3-4 Bo)

A7.09:
4 Corps HQ
6-2-3 Infantry Bde (49-23)
18-2-3-4 Artillery Rgt (6)
3 SP
レベル２陣地

A7.10:
6-4-3 Infantry Bde (48-17)
2-4-3 Infantry Bn (7-10 Ba-17)
24-2-2-4 Artillery Bde (17-17)
3 SP
レベル２陣地

A7.04:
6-3-3 Infantry Bde (100-20)

A8.04:
2-2-3 Infantry Bn (15-11)

A8.05:
24-2-2-4 Artillery Bde (20-20)

A9.04:
6-3-3 Infantry Bde (80-20)

A9.05:
2-2-3 Infantry Bn (Ka)

A10.05:
2-2-3 Infantry Bn (4-3 Ma-20)

A10.07:
3-4-2 Infantry Bn (9 Ja MG)

A10.08:
2-2-3 Infantry Bn (2-19 Hy-23)

A11.10:
6-2-3 Infantry Bde (1-23)

A10.10:
24-2-2-4 Artillery Bde (23-23)

A11.11:
6-4-3 Infantry Bde (37-23)
5-4-6 Tank Bn (3 Ca)

A6.11:
6-5-3 Infantry Bde (63-17)
24-2-2-4 Artillery Bde (5-5)

A7.12:
6-5-3 Infantry Bde (9-5)
5-4-6 Tank Bn (149)

A8.11:
2-5-3 Infantry Bn (3-2 Pun-5)

A9.12:
6-5-3 Infantry Bde (123-5)

A4.24:
33 Corps HQ
6-4-3 Infantry Bde (4-2)
(3)-1-0 LOC Battalion (a-202 LOC)
8 SP

A7.30:
(3)-1-0 LOC Bn (b-202 LOC)

A13.35:
(3)-1-0 LOC Bn (c-202 LOC)

A10.21:
2-5-3 Infantry Bn (RWK-5)
2-3-3 Infantry Bn (3 As)

A9.22:
4-5-3 Infantry Bde (161-5)
4-4-8 Armored Car Bn (11 Cav)

6-4-3 Infantry Bde (5-2)

A8.22:
6-4-3 Infantry Bde (6-2)
2-5-6 Motorized Infantry Bn (2-2)
4-4-8 Tank Bn (45 Cav)

A7.23:
2-2-3 Infantry Bn (1 Bu)
3-4-2 Infantry Bn (2 Man MG-2)
24-2-2-4 Artillery Bde (2-2)

A11.25:
4-4-3 Column (A-23-3)

A12.25:
4-4-3 Column (B-23-3)
1x Mule Point
1 SP

A12.27:
6-3-3 Infantry Bde (Lu)

A36.02:
4-5-3 Column (B-111-3)

A37.03:
4-5-3 Column (A-111-3)

A38.03:
4-4-3 Column (A-14-3)

A39.04:
4-5-3 Column (B-14-3)

A40.03:
2x 4-4-3 Column (A-77-3, A-3 WA-3)
1 SP

A37.07:
2x 4-4-3 Column (A-16-3, B-3 WA-3)
1 SP

A41.06:
2-5-3 Infantry Bn (3-9 Gu-3)
8-3-2-1 Artillery Bn (3-2 Pun-3)
2x Mule Points
2 SP

A46.12:
4-5-3 Column (B-77-3)

任意の他の連合軍ユニットと：
7x Truck Points
1x Mule Point

A48.28:
1 CAI Army HQ
3x 5-1-3 Infantry Rgts (88-30, 89-30, 90-30)

A48.27:
2x 3-1-3 Engineer Rgt (330 Eng, 45 Eng)
2x 2-3-3 Engineer Bn (236 Eng, 209 Eng)

A46.23:
6-2-3 Infantry Rgt (64-22)

A47.24:
6-3-3 Infantry Rgt (66-22)
3-1-2-1 Artillery Bn (Chi)
4-3-8 Tank Bn (1-1 Chi)

A47.23:
6-2-3 Infantry Rgt (65-22)
2x 4-3-8 Tank Bn (2, 3-1 Chi)

A48.23:
6-3-3 Infantry Rgt (113-38)
6-2-3 Infantry Rgt (114-38)

A49.24:
6-3-3 Infantry Rgt (112-38)
3-5-3 Infantry Bn (1-Gal)
2-4-3 Infantry Bn (3-Gal) (Repl)

A50.24:
2-4-3 Infantry Bn (2-Gal) (Repl)

任意の中国軍／アメリカ軍ユニットと：
1x Truck Point
3x Mule Points
3 SP

****

フリーセットアップ：

w/i 2 A8.05:
2x 6-3-3 Infantry Bde (100-20, 80-20)
3x 2-2-3 Infantry Bn (15-11, Ka, 4-3 Ma-20)
24-2-2-4 Artillery Bde (20-20)

w/i 1 A10.10 および／または w/i 1 A9.08:
3-4-2 Infantry Bn (9 Ja MG)
2-2-3 Infantry Bn (2-19 Hy-23)
6-2-3 Infantry Bde (1-23)
6-4-2 Infantry Bde (37-23)
24-2-2-4 Artillery Bde (23-23)
5-4-6 Tank Bn (3 Ca)

w/i 2 A7.08:
4 Corps HQ
6-3-3 Infantry Bde (32-20)
2-3-3 Infantry Bn (4-12 FF-17)
2-5-3 Infantry Bn (153 Gu Para)
3-4-6 Motorized Infantry Bn (3-4 Bo)
6-2-3 Infantry Bde (49-23)
6-4-3 Infantry Bde (48-17)
2-4-3 Infantry Bn (7-10 Ba-17)
18-2-3-4 Artillery Rgt (6)
24-2-2-4 Artillery Bde (17-17)
4-4-8 Tank Bn (7 Cav)
2x レベル 2 陣地
6 SP

w/i 1 A7.11 および／または w/i 1 A9.11:
6-4-3 Infantry Bde (63-17)
2x 6-5-3 Infantry Bde (9-5, 123-5)
2-5-3 Infantry Bn (3-2 Pun-5)
24-2-2-4 Artillery Bde (5-5)
5-4-6 Tank Bn (149)

ディマプール～コヒマ道の任意の道路ヘクス（スタックは３ユニットまで）：
3x 6-4-3 Infantry Bde (4-2, 5-2, 6-2)
4-5-6 Motorized Infantry Bn (2-2)
3-4-2 Infantry Bn (2 Man MG-2)
2-5-3 Infantry Bn (RWK-5)
4-5-3 Infantry Bde (161-5)
2-3-3 Infantry Bn (3 As)
2-2-3 Infantry Bn (1 Bu)
24-2-2-4 Artillery Bde (2-2)
4-4-8 Tank Bn (45 Cav)
4-4-8 Armored Car Bn (11 Cav)

任意の自軍鉄道線／都市ヘクスに：
33 Corps HQ
3x (3)-1-0 (a, b, c-202 LOC)
8 SP

w/i 2 A11.27:
2x 4-4-3 Column (A, B-23-3)
6-3-3 Infantry Bde (Lu)

1x Mule Point
1 SP

w/i 2 A36.04 および／または w/i 2 A40.05 および／または w/i 2 A45.11:
4x 4-5-3 Column (A, B-111-3; B-14-3; B-77-3)
5x 4-5-3 Column (A-14-3; A-77-3; A, B-3 WA-3; A-16-3)
2-5-3 Infantry Bn (3-9 Gu-3)
8-3-2-1 Artillery Bn (3-2 Pun-3)
2x Mule Points
4 SP

任意の連合軍ユニットと：
8x Truck Points
4x Mule Points

レド公路上 および／または w/i 2 A48.25 および／または w/i 1 46.24：
1 CAI Army HQ
3x 5-1-3 Infantry Rgt (88-30, 89-30, 90-30)
3x 6-2-3 Infantry Rgt (64-22, 65-22, 114-38)
3x 6-3-3 Infantry Rgt (112-38, 113-38, 66-22)
3-5-3 Infantry Bn (1-Gal)
2x 2-4-3 Infantry Bn (2, 3-Gal) (Repl)
2x 3-1-3 Engineer Rgt (330 Eng, 45 Eng)
2x 2-3-3 Engineer Bn (236 Eng, 209 Eng)
3-1-2-1 Artillery Bn (Chi)
3x 4-3-8 Tank Bn (1, 2, 3-1 Chi)
3 SP
****

どちらのセットアップにおいても：
シルチャールボックス：
3x 6-3-3 Infantry Bde (33-7, 89-7, 114-7)
2-2-3 Infantry Bn (1-11 Si-7)
24-2-2-1 Artillery Bde (7-7)
1 SP

レドボックス：
1-2-3 Engineer Bn (823 Eng)
4x 5-1-3 Infantry Rgt (42-14, 41-14, 150-50, 149-50)
1 SP

航空基地：
チンディットクリーニング：B44.30
レベル 1 ：A46.07, A9.09, A8.07, A6.08, A47.30, A40.04, A37.07
レベル 2 ：A5.24, A6.10, A8.06, A41.35

航空ユニット：
5x Hurricane
1x Spitfire V
1x Vengence
1x Beaufighter
2x P-40
2x B-25
2x P-51
5x C-47

鉄道輸送力：6（＋3 レド公路）
予備マーカー：7 x 英連邦軍、
1 x 中国軍／アメリカ軍

デッドパイル：
4x 2-2-3 Infantry Bn (Mah, Sh, Ch, 1 As)
2-3-3 Infantry Bn (1 Wy-17)

勝利条件

日本軍のサドンデス勝利：ゲーム中のいつでも、日本軍がインパールのどちらかのヘクス、あるいはディマプールを支配したならば、日本軍が勝利します。
連合軍のサドンデス勝利：日本軍プレイヤーターンの終了時に、以下のどちらかの条件が成立している場合。
1）全天候道路が A35.35 からマップ東端まで延伸している（レド公路が完成している）。
2）連合軍がマンダレーの 2 つのヘクスを支配しており、かつマンダレーに一般補給を引くことができる。
【明確化：このゲームの時間内でレドロードを完全に延伸しきることは実際上不可能です。また、オプション 4.5b 項の輸送トラックなしでマンダレーの状況を満たすことは不可能でしょう。】

プレイヤーノート：連合軍はバーモ付近で全天候道路に接続しようとしていました。A62.18 や A62.22 でマップ東端までレド公路を延伸しても、連合軍の勝利にはなりません！

その他の勝利条件：
ゲーム終了（第 31 ターン、またはモンスーンによるゲーム終了）までにどちらの陣営も勝利できなかった場合、VP によって勝敗を決定します。獲得合計 VP の多い方が勝利します（ただし、－5～＋5 ポイントの範囲の時は引き分けです）。獲得できる VP は下記の通りです。

両軍：
20VP：ゲーム終了時にミイトキーナ（A51.16）を支配している。
5 VP：ゲーム終了時にインドウ（A40.35）を支配している。
5 VP：ゲーム終了時にコヒマ（A10.21）を支配している。
5 VP：ゲーム終了時にモガウン（A51.16）を支配している。
5 VP：ゲーム終了時にカレワ（B12.21）を支配している。

日本軍：
1/2VP：英連邦軍がディマプール～インパール道に一般補給を通せないターン毎に。
1 VP：ゲーム終了時に、インパール、コヒマ、ディマプールから 6 ヘクス以内にいる日本軍の一般補給下の戦闘ユニット毎に。
1 VP：ゲーム終了時の、レド公路の先端とミイトキーナの間のヘクス数毎に（可能な限り最も短い小道／道路で）。

連合軍：
3 VP：ゲーム終了時の、イラワジ川の東のバーモ～ミイトキーナの間の良天候道路でレド公路になっているヘクス数毎に。
1/2VP：日本軍がミイトキーナ～マンダレー間の鉄道線に一般補給を通せないターン毎に。

略語一覧

Arm - Armored（機甲）
As - Assam（アッサム）
Ba - Baluch（バローチ人）
Bde - Brigade（旅団）
Bn - Battalion（大隊）
Bo - Bombay Grenadiers（ボンベイ擲弾兵）
Bu - Burma Rgt（ビルマ連隊）
CAI - Chinese Army of India（在インド中国軍）
Ca - Carabiniers（騎銃兵）
Cav - Cavalry（騎兵）
Ch - Chin Hill Bn（チン丘陵大隊）
Chi - Chinese（中国軍）
Div - Division（師団）
Eng - Engineer（工兵）
FF - Frontier Force（国境部隊）
Gal - Galahad or Merrill's Marauders（ガラハッド部隊／メリルズ・マローダーズ）
Gar - Garrison（守備隊）
Gu - Gurka（グルカ人）
H - Heavy（重）
Hy - Hyderabad（ハイデラバード）
Inf - Infantry（歩兵）
Ja - Jat（ジャート族）
Ka - Kalibahadur（Nepal）（？（ネパール））
LOC - Line of Communication（連絡部隊）
Lu - Lushai Bde（ルシャイ旅団）
Ma - Madras（マドラス）
Mah - Mahindra Dal Rgt（Nepal）（？連隊（ネパール））
Man - Manchester（マンチェスター）
MG - Machine Gun（機関銃）
Para - Parachute（空挺）
Pun - Punjab（パンジャーブ）
Rgt - Regiment（連隊）
RWK - Royal West Kents（ロイヤル・ウェスト・ケント）
Sh - Shere Rgt（Nepal）（？連隊（ネパール））
Si - Sikh（シク教徒）
WA - West African（西アフリカ）
Wy - West Yorkshire（ウェスト・ヨークシャー）

参考文献

この戦いに関しては多くの優れた資料があり、極めて有用です。かなりの数のこの戦役に参加した指揮官や兵士達が、ビルマのジャングルでの経験について回想録を書いています（その中には非常に価値の高いものも含まれています）。以下は、このビルマでの戦役についてより多くの情報を提供する資料に関する、ごく少数のリストです。

『The Longest War』 ルイ・アレン著【和訳は『ビルマ　遠い戦場』上・中・下巻】：ビルマ・インド戦争に関する古典的な一冊本です。古い本ではありますが、この戦いについて詳細に書かれた良書です。地図も多く入っており、素晴らしいものです。

『Stilwell's Command Problems by Romanus and Sunderland』：この作戦に関するアメリカ軍の公式記録です。中国第１軍の作戦、メリルズ・マローダーズ、スティルウェルとその麾下の指揮官たちとの関係性（またはその欠如）に焦点を当てています。地図も充実しています。

『Official History of the Indian Armed Forces in WWII, 1939-45: Reconquest of Burma』 プラサド・ビシェシュワル著：これは特に、公式記録としては例外的に優れた本です。インパール周辺の戦闘を中心に書かれていて、優れた地図が多数掲載されています。

『The War Against Japan, vol 3: The Decisive Battles』 カービー・ウッドバーン著：この戦役をカバーする、イギリス軍の公式戦史書です。非常に詳細な戦況説明、優れた地図、戦闘序列などがあります。この本は素晴らしい書物ではありますが、ウィンゲートに対しては手厳しい評価で、彼の破天荒な態度に対するイギリス軍の消え去らない敵意が含まれているのが難点です。

『Monograph 148: Burma Operations Record- 33 Army Operations』 アメリカ軍：この資料は戦後、米軍の依頼で日本軍の生存者が作成したものです。非常に詳細な戦闘序列、良い地図（多少分かりにくいですが）、そして通常欧米の情報源からは得られない見方を提供してくれます。

『Monograph 134: Burma Operations Record- 15 Army Operations』 アメリカ軍：この資料も戦後、米軍の依頼で日本軍の生存者が作成したものです。この資料は、著者が反佐藤派であるため、インパール作戦の失敗を彼のせいにすることに多くの紙幅を費やしているのが難点です。

『The Unforgettable Army, Slim's 14th Army in Burma』 マイケル・ヒッキー著：これはかなり最近の著作で、第14軍の数々の戦闘に関するものです。ビルマ戦全体をカバーしていますが、特にインパール作戦を詳しく扱っています。地図はありませんが、インパール作戦開始時の連合軍と第31師団との最初の接触の時期についての記述が優れています。

『Not Ordinary Men: The Battle of Kohima Reassessed』 ジョン・コルヴィン著：コヒマの戦闘、包囲、救援について非常に詳細に記述されています。この本は最近のもので、地図が不足しているのは難点ですが、この戦いに関する精密で詳細な記録です。

『Merrill's Marauders』 エドワード・ホイト著：この作品はマローダーズの戦いを扱ったものです。少しぞっとするような内容もありますが、非常に詳細な本です。

『Galahad』 ハンター著：これは大隊長の一人（メリルが心臓発作を起こした時には連隊長でした）が書いた、自伝的な著作です。

『The Chindit War』 シェルフォード・ビッドウェル著：この戦役におけるチンディット部隊の作戦行動を非常に詳細に記述しています。地図も多く、叙述も優れています。

『Defeat Into Victory』 ウィリアム・スリム著：スリム将軍の自伝です。多くの将軍の作品とは異なって、この作品は非常によく書かれており、平易で、この戦いの詳細な記述となっています。

デザイナーズノート

『Hube's Pocket』のプロジェクトをディーンに提出した直後、私は彼に「今後、何かぜひやりたいプロジェクトはあるかい」と尋ねました。当時、私は北方軍集団について調べ始めたばかりでしたが、東部戦線の公文書記録に戻るという考えには、あまり気乗りがしていませんでした。

ディーンは、「1944 年のビルマ戦線を調べてみたらどうか」と言いました。私の最初の反応は、このようなものでした。「ビルマだって？？？　ビルマで一体何が起こったっていうんだ？」 ところが、週末を利用してこの戦役について読んでみて、私は確信しました。この戦役は本当にユニークで興味深い複数の作戦が含まれており、是非ともゲーム化すべきだと思ったのです。

当初から２つの基本的な難問がありましたが、我々は幸運にも（そして OCS の緻密なデザインポリシーに照らしても）、どちらも同じ解決策に辿り着きました。

一つ目の問題は、日本軍の師団でした。彼らは損害を受けても受けても、信じられないほど、まだ戦い続ける能力を維持し続けました。OCS に当てはめれば、これをシミュレートするためには 10 ステップ以上を持たねばならないでしょう。

二つ目の問題は、日本軍とチンディット部隊（そしてより狭い範囲とは言え、米軍と英連邦軍も）は非常に広大な領域で活動し、激戦を戦うというよりは、浸透作戦を行っていたことです。解決策は明らかでした。基本的な行動単位となるユニットを、師団規模ではなく、連隊／旅団／大隊規模とするということです。師団をどこまで分解するかが、その親部隊がどの程度損失を受けても活動し続けられるかの決め手となります。最終的に、この方法によって歴史的に見ても正確な戦いが繰り広げられ、また戦闘序列に大きな彩りと特色が加えられることになりました。

次に大きな問題であったのは、日本軍の師団の攻撃戦闘能力についてでした。小部隊で戦う場合、彼らほど優秀な部隊は世界でも稀なほどでした。しかし、より大きな編成での運用を求められると、特に攻撃においてはバラバラになってしまう傾向があったのです。これを解決したのが、大規模戦闘ではアクションレーティングが下がるというルールでした（元のルールはもっと厳しいものでしたが）。

日本軍プレイヤーは、１つの師団の使い方について多くの選択肢を与えられています。史実でそうであったように、戦闘力より浸透力を重視することもできますし、戦力を集中することによってアクションレーティングは下がるものの、戦闘力を大きくすることもできます。例えば、日本軍の精強な師団（アクションレーティングは５や４）を 10 個ほどの行動単位（ユニット）にわざとばらけさせ、浸透作戦を行うことができます。ただし、師団全体で戦った場合には、22-4-3 師団だということになってしまうでしょう（ただしそれでも、連合軍の師団ならば完全に崩壊してしまうほどの損害を受けても、依然として戦闘部隊としての機能を維持し続けることができます）。

このゲームのリサーチ作業は（東部戦線に比べれば）比較的容易でした。このテーマに関する優れた書籍が何十冊もあり、多くの部隊史、数十冊の回想録、若干の学術的な著作、そして戦後の優れた研究論文もいくつかありました。にもかかわらず、相互に矛盾する部分もたくさんありました。そのため、何が本当に真実であったのかという判断は、しばしば私に委ねられることになりました。そのため、いかなる作為的な、あるいは不作為的な過失も、その責任は私にあります。

このような状態であったため、戦闘序列は比較的容易に組み立てることができました。資料間での情報の齟齬は多くありましたが、広範で多様な情報源があったため、確認は簡単でした。

唯一かなり面倒であったのは、英連邦軍と共に戦っていた「旅団に所属しない」大隊の数々でした。コヒマとジェッサミの周辺やその後方地域に、多数の部隊が散在していたのです。それらは、202a LOC【連絡部隊】やアッサム連隊【実質的には大隊規模】などのユニットになっています。

いくつかの部隊は、主にその性質ゆえに、戦闘序列から除外されました。いくつもの大規模な部隊が、基本的にゲリラ部隊として活動していたのです。これらの部隊には、V-force、Chin Levees、Dah Force、Morris Force などが含まれます。これらの部隊が通常の歩兵として戦うように求められたこともありましたが、いずれの場合も悲惨な結果に終わりました。彼らは確かに連合軍の勝利に貢献したのですが、偵察、前哨、情報収集、破壊工作といった役割は、このゲームの規模では扱うのが難しいのです。一時期、私は連合軍プレイヤーが、これらの部隊が活動していた地域の敵スタックの中身を見られるようにしてみようかとも考えたのですが、その案は採用しないことにしました。

この戦役が終わりに近づいた頃に、いくつかの部隊が戦場に到着していました。特に、第 11 東アフリカ師団がそうでした。しかしその到着は戦闘には間に合わなかったので、このゲームには含めませんでした。

最後に、いくつもの部隊が統合されました。この方法は、戦闘序列を「整理」するために用いられたものです。例えば、戦闘タイプが機械化である自動車化歩兵大隊ユニットが数個あります。これらの部隊には、小さな機甲（戦車）分遣隊が半永久的に配属されていました。我々はそれらの戦車中隊を自由にさせるのではなく、一緒に行動していた大隊の方にその戦力と特性を組み込むことにしたのです。厳密に正確な戦闘序列からのもう一つの大きな逸脱は、英連邦軍の師団所属のもろもろの砲兵部隊をまとめて１つにしたことです。もちろん、これらの砲兵部隊はそのように編成されてはいなかったのですが、この戦場で砲兵を配置する時の制約の問題（柔軟な運用は、よくて困難というところでした）や、ゲームプレイから「余分な手間」を省きたいという考えから、この方法が必要だと考えたのです。

ユニットの能力値には特異なものが多数あるので、プレイヤーは注意する必要があります。その大部分は、困難な地形とそれが作戦に与える影響をより良くシミュレートするために採用されました。

まず、これまでの OCS ゲームでは多くの場合徒歩移動タイプであったユニットが、自動車化移動タイプにされています。例えば、大規模な砲兵ユニットや輸送ワゴンなど。これは、このゲームにおける山岳地帯での移動を困難にするために、意図的にそのようにカテゴライズされました。

第二に、砲兵（特に日本軍のもの）の射程の短さに目を奪われるかもしれません。これも意図的なものです。地形の厳しさが、その使用の柔軟性を大きく制限していたのです。さらに、日本軍の大砲のほとんど、特に師団砲兵は、直接照準射撃で使用されていました。日本軍の間接照準射撃は、よくいって粗末なものでした。このことは、日本軍のすべての砲兵ユニットが移動モード時に１の射程しか持たないという風に反映されています。しかし、これらのユニットの多くは良好なアクションレーティングを持ち、また防御力１というのもこのレベルでは無視できないものです。彼らは一歩も引かずに、防御態勢を強化することができるのです。

もう一つ大きな違和感を与えるのは、連

合軍の機甲ユニットのアクションレーティングが異常に高いことでしょう。この戦場における様々な戦闘の回想録の数々は、これらの戦車部隊が連合軍の戦闘力にプラスの影響を及ぼしたことを継続的かつ一貫して示しています。日本軍側に有効な対戦車兵器がほぼ完全に欠如していたことが、連合軍の戦車兵達を大胆にさせていました。このことにより、高いアクションレーティングになっているわけです。

今回のプロジェクトで意外と苦労したのが、マップの作成でした。基本的にマップは、縮尺5万分の1のTPC地図から作成しました。もちろん、これは現代の地図であり、各種の地点や地形の特徴などは当時の地図や様々な資料から導き出さなければなりませんでした。また、異なる言語間での地名やスペルなどを確認するのにも苦労しました。それは控え目に言っても悪夢そのものでした。しかし今回も、ジ・ゲーマーズのネットワークが役に立ちました。ジ・ゲーマーズのウェブとメーリングリストの管理者であるスティーブン・グラハムは、ビルマ研究におけるある種の上級学位を持っていたのです。彼は快く、場所や地名を確認し、私の誤ったスペルや口語表現を直してくれました。その最中、私はスティーブに、ビルマの「良い地図」はないかと尋ねたのです。彼の答は「本当の問題は、調査団がアッサム州に向かっても、原住民が盛んに首狩りを行っており、ほとんどの人が帰ってこないことだ」というものでした。

このゲームは意外なことに、4人プレイに適しています。実際のキャンペーンの緊張感を、以下のように指揮を分割することで大きく向上させることができるのです。

連合軍プレイヤー1……第14軍(インパール戦域)
連合軍プレイヤー2……空軍、チンディット部隊、ガラハッド部隊（メリルズ・マローダーズ)、中国軍
日本軍プレイヤー1……第33師団、第15師団
日本軍プレイヤー2……第31師団、第18師団、独立混成第24旅団

連合軍側は、航空ユニットと補給の量、それにチンディット部隊の任務と割り当てについてのギブアンドテイクを常に争い、ダイナミックに調整していくことになります。日本軍側プレイヤーの分割は、インパール以外の作戦の要求が佐藤の第31師団に直接影響されうるという点で、さらにダイナミックなものになります（実際にはもう少し不確定要素が大きいですが)。さらなる争点を作り出すために、勝利条件を分割したり、各プレイヤーに何らかの合意したポイント数の責任を負わせるのも良いでしょう。

プレイヤーノート

このゲームは、これまでのOCSゲームとは大きく異なっています。これまでは、『Tunisia』のような小さなゲームであっても、激しい流動的な戦闘状況が発生するような広い領域がありました。しかしこのゲームが扱う戦いは、驚異的な機動の可能性を秘めてはいても、実際にはむしろ峠道における浸透移動が多く、それは砂漠で夜間装甲部隊がライトを付けたまま突っ走るというようなものではありません。プレイヤーは峠道やジャングルの小道に目を配り、どこに行っては良いが、どこに行ってしまってはいけないかを見極めなければ、まともに戦うこともできないのです。

ジャングルや山中を走る道は移動が厳しいため、敵の進軍に忍び足で近づくのは実は容易です。一方で、峰を越えてしまい、山中を並走する道へと出てしまえば、敵に追いつかれる可能性は非常に少なくなります。この目的を達成するための戦術の一つが、予備マーカーをうまく使うことです。徒歩移動ユニットを予備にして、道のない山岳へクスに移動させるのです。突破フェイズにそれらのユニットは再び移動することができます。一見したところ、これはゲーム的なトリックに思えるかもしれません。しかしこのようなことがこの戦いで何度も繰り返されたのです。この戦いにおける両軍のモットーは「注意深く道を見よ」です。道は、あなたの軍の心臓に向けられた短剣なのです。

日本軍プレイヤーノート

このゲームに登場する日本軍は、その軍の戦闘序列から正確にユニット化されています。しかしこのゲームにおいては、史実において日本軍がその指揮系統において途方もないほどの軋轢を抱えていたことを再現するルールは何も用意されていません。ところがインパール作戦においては、3人の師団長がその作戦中に全員解任されたのです。この前代未聞の指揮官交代劇は、日本陸軍の分裂の一例に過ぎません。

史実において、この戦いで日本軍が勝てる見込みはほとんどありませんでした。近代戦においては、有刺鉄線、戦車、機関銃の前では、意志や精神に頼るだけの戦法は通用しないのです。佐藤【幸徳。第31師団長】はもちろんのこと、柳田【元三。第33師団長】や田中【信男。柳田の後任】もそのことに気付いていました。しかしゲームではプレイヤーが一人で日本軍を指揮するという単純な事実によって、日本軍はより統一された、より健全な戦い方をすることができます。このこと自体が、日本軍が史実で持っていた能力以上のものを与えてくれるでしょう。それに加えて、戦術的なレベルで日本軍を著しく阻害するような多くのルールが含まれていません。ゲーム上のルールは、日本軍によって実行される万歳突撃が信じられないほど破壊的（質の劣る部隊であれば、自分自身にとっても）であることを中心に組み立てられています。このため、日本軍プレイヤーは自身の行動を慎重に検討する必要があります。盲目的に1944年の史実の日本軍と同じ進撃路を進む必要はないのです。このような利点と柔軟性を利用することで、チャレンジングではありながら、成功する可能性のあるキャンペーンを戦うことができるでしょう。

もう一つ留意すべき点は、史実で日本軍が行ったような不手際を、プレイヤーに実行させるのは難しいということです。特にインパールにおいては。史実でインパール作戦終了時にマップ上に残っていた日本軍の戦闘ユニットは1ダース程度でした。もしあなたが、自軍のすべての部隊が名誉の戦死を遂げるという考えで戦いに臨めば、異なった展望が開けるのかもしれません。

作戦上、日本軍は山やジャングルにいることになります。SPを受給したり一般補給を引くために徒歩移動タイプを使用できること、ラバによる輸送に頼れること、そして食料入手表を使用できることなどがそれを可能にしています。これは連合軍が火力と部隊規模で勝っていることに対する最大の利点です。この利点を最大限に活かさなければなりません。

攻勢における基本戦術は、敵戦線後方への浸透です。敵戦線の背後に出たならば、

無防備な敵後方へと突進することを躊躇してはなりません。敵の背後の山中に大隊ユニットによる道路封鎖の長いラインを作ることほど、魅力的なことはありません。敵はそのラインに穴を穿つことはできるかもしれませんが、その過程で自分自身を焼き尽くすことになるでしょう。

防御においては、縦深が重要です。敵に背後を取られないようにして下さい。一般補給上はそれほど問題ではありませんが、戦闘補給の上では致命的になり得ます。日本軍プレイヤーが一番避けたいのは、敵ZOCに退却することによって戦闘部隊を失うことです。日本軍のユニットの数は多く、また素早く戻って来られるように見えるかもしれませんが、日本軍プレイヤーは不必要にユニットを失うことが許されません。道路や峠は、縦深でもって保護して下さい。

このゲームにおける日本軍の恐ろしさは、その積極性にあります。あらゆる機会を捉えて連合軍部隊を包囲し、その動きを封じるべきです。直接向き合っての大規模戦闘は避けなければなりません。連合軍の旅団は攻撃対象として厄介です。しかし、アクションレーティングの低いユニットと接した場合、日本軍は躊躇することなくバンザイアタックを選択し、攻撃する必要があります。

戦略的には、日本軍の状況はかなり固定されています。日本軍はインパール方面に戦力のほとんどを集中させており、勝利条件上この地域を無視することが許されません。史実を鑑みても、ビルマ方面軍がこの戦いに「豊富な」戦力を配分したのは、インパールの占領を確約していたからに他なりませんでした。この町を占領することは、間違いなく非常な難事です。しかし、不可能ではありません。日本軍プレイヤーはディマプールという選択肢を無視してはいけません。史実でイギリス第14軍が最も恐れていたのは、第31師団がコヒマを無視してディマプールへと進撃することだったのです。

日本軍が作戦計画を立てる上でワイルドカードとなり得るのは、第15師団です。史実でこの師団は、非常に受動的な役割を担っていました。しかし、3つの軸のいずれかに使用することで、大きな効果を得ることができます。第一に、第31師団をディマプールに向かわせる間、コヒマを封鎖するために使用するという選択肢があるでしょう。第二に、第33師団を強化するために使用することができ、第15師団をタム（Tamu）道に沿って前進させつつ、第33師団をティディム（Tiddim）道に集中させることが可能です。最後に、第15師団を撤退させてチンディット部隊を攻撃し、第18師団を強化して中国軍を粉砕するという選択肢もあり得ます。これらの選択肢は真剣に検討されるべきです。

最後に、チンディット部隊に対処するのは、最高にフラストレーションが溜まることでしょう。日本軍プレイヤーがチンディット部隊に降下して欲しくない場所があれば、そこに守備隊を置いた方がいいでしょう。チンディット部隊はグライダー降下してくるため、その降下位置は非常に柔軟です。しかし、いったん地上に降りてしまえば、日本軍よりも移動力があるわけではありません。殲滅よりも封じ込めの方が、おそらくより現実的な行動方針でしょう。しかし、インパールへの攻勢からある程度の戦力を撤退させることを厭わないのであれば、前者の選択肢も実行可能です。

連合軍プレイヤーノート

連合軍の戦力は大きく、強力です。すでに航空優勢を取っており、大規模な爆撃をあらゆる望む場所に実行できます。チンディット部隊によって、敵支配地後方に深く侵入することもできます。しかしこれらの部隊はほとんどの場合、道路に縛られることになります。これが連合軍の「アキレス腱」です。道路から2ヘクス以上離れて活動することは（チンディット部隊を除いて）異常に困難で、そのため日本軍は大きな行動の自由を持っているのです。

戦術的には、小規模な部隊であれば山間部で維持することができます。ただしラバを往復させて補給物資を運ばなければならず、通常の補給源から一般補給を引くことはできません（連合軍の補給は、小道を通してはほとんど支給できないのです）。ラバのユニットが非常に少ないのは、連合軍プレイヤーにとって残念なことです。これらの重要なユニットが無駄にならないように注意する必要があります。連合軍プレイヤーが真剣に検討すべき項目の一つは、チンディットの1個旅団をインパール・コヒマ方面の第14軍で使用するために保持しておくことです。史実でも、チンディット部隊の第23歩兵旅団はコヒマの北東方面で作戦活動を行い、大きな影響を与えました。チンディット部隊は日本軍と同様に、山岳地帯で食糧を入手できるからです。

また、忘れてはならないのが、航空阻止を活用することです。【以下、対施設砲爆撃も観測ユニットなしではできないかのようにして書かれていますが、現状の『Burma II』のルールでは対施設砲爆撃は観測ユニットなしで実行できます。】このゲームの観測ユニットのルールで大きく制限されていますが、自軍ユニットがいるヘクスの隣接ヘクスであるが、自軍ユニットを置くことのできていないヘクスを航空阻止で移動妨害することは、完全に合理的です。この方法で、連合軍プレイヤーは補給路から2ヘクス離れた場所の移動に対しても影響を与えることができます。

戦略的には、連合軍の状況はかなり単純です。インパールの第4軍団は、かなりの広範囲に分散しているというひどい状況でスタートします。最初の仕事は、前方にあるSPをすべて移動させ、使用し、あるいは破壊しながら秩序正しく撤退することで、この地域を守るのに充分な兵力が到着するまで日本軍のインパール平原への侵入を許さないことです。初期の中国軍の作戦もかなりシンプルです。第18師団を直接相手にできるだけの戦力はありません。増援が到着するまでは、間接的アプローチが最も効果的です。

チンディット部隊は、連合軍プレイヤーにとってのワイルドカードです。史実では、日本軍は後方地域の兵站システムにほとんど依存していなかったので、彼らはやや無駄になってしまっていました。しかしチンディット部隊を、第18師団を壊滅に追い込むために非常に効果的に使用することができます。最初の目標は、作戦のための拠点を確保することです（恐らく中央部の回廊から離れた場所に）。準備ができたら、この部隊を有効に活用するのです。

ゲーム後半の主要な目標は2つです。最も重要なのは、ディマプールとインパールの間の道路を開通させることです。天候が悪化すると、物資の輸送は不安定になります。連合軍プレイヤーは、7月からは航空輸送に頼るべきではありません。第二に、レド公路の延伸を進める必要があります。すべての行動はそのための努力に振り向けられるべきです。増援が到着すれば、特に中国軍との戦線では、日本軍プレイヤーは大きな圧力を受けることになるでしょう。

ヒストリカルノート

このプロジェクトで苦労したのは、このゲームで扱う戦役の全体像がかなりマニアックであったことです。基本的に３つの別々の、しかし関連した戦闘行動が、OCSのフルマップ２枚のエリアに詰め込まれています。両陣営ともが、攻勢と防勢の両方を行っていました。これは非常に混乱しやすい状況です。私はこのキャンペーンについて、普通の記述方式ではなく、日記形式を選択することにしました。その利点は、史実の行動を相互に関連して記述し、それをゲーム上の構成要素に反映させることがはるかに容易であることです。

日本軍のユニットはイタリック体で記述しました。【和訳ではイタリックにしていませんが、日本軍の師団名には「歩兵」を付けず、英連邦軍の部隊名は「インド」「イギリス」「歩兵」などを逐一付けているので判別できると思います。】

ビルマ戦時日誌

３月５日ターン

コヒマ～インパール軸：大きな動きはありませんでした。

インパール～ティディム軸：第 33 師団第 215 連隊の第 1 と第 2 大隊がマニプール川を渡り始め、第 17 インド歩兵師団の包囲に取りかかりました。他の部隊は第 17 インド歩兵師団を動けないようにするため、北へと回り込みます。連合軍の反応は、事前に攻勢に対する計画を立てていたにもかかわらず、鈍いものでした。

中央軸：チンディット部隊（イギリス第 77 歩兵旅団と第 111 歩兵旅団）が「ブロードウェイ」と「チョーリンギー」への降下作戦を開始します。３番目の降下地点であった「ピカデリー」は、倒木によって塞がれてしまっていることが分かったため、離陸の数時間前に使用中止とされました。

サズップ（Shadzup）～ミイトキーナ軸：マローダーズの第２大隊がワローバン（Walawbum）に入り、ナンビュー（Nambyu）川の北にいる第 18 師団の一部を切断。第 18 師団の第 55 連隊と第 56 連隊はワローバンへ反撃しました。この攻撃は成功し、そのマローダーズ第２大隊は押し出され、新たな戦線が川の南側に構築されます。中国軍の第38師団の追撃は遅々として進みませんでした。

３月８日ターン

コヒマ～インパール軸：大きな動きはありませんでした。

インパール～ティディム軸：第 33 師団第 215 連隊の一部がマニプール川の東岸に沿って北上。第 33 師団第 214 連隊の一部がティディム道の東側の山を通って前進。第 33 師団の他の部隊（山本支隊）は Malu【マップ上に地名なし】を占領しつつタム（Tamu）へ向かって前進。第 17 インド歩兵師団は遅ればせながら撤退を開始しました。

中央軸：第 15 軍はチンディット部隊の降下を知ったものの、その作戦規模についての情報はありませんでした。9.250 名のチンディット部隊の最初の降下作戦は成功。「ブロードウェイ」に降下したイギリス第 77 歩兵旅団の大部分はインドウ（Indaw）へ向けて前進。第 111 歩兵旅団も降下した「チョーリンギー」を出発しました。

ザスップ～ミイトキーナ軸：第 18 師団が Jambu Bum（サズップの北５マイル）の防衛線に入ることに成功しました。

３月 12 日ターン

コヒマ～インパール軸：大きな動きはありませんでした。

インパール～ティディム軸：マイルストーン 100【シンゲル（Shinggel）のすぐ北】と 109【その南東約４マイルの距離】の間で第 215 連隊の一部が、さらに Tuitum【ナップ上に地名なし。トンザン（Tonzang）のすぐ北】で第 214 連隊の一部が道路を封鎖して、第 33 師団が第 17 インド歩兵師団（マニプール川南岸のトンザン周辺に位置していた）の後退路を塞ぐことに成功しました。

中央軸：最初の降下が完了。イギリス第 77 歩兵旅団と第 111 歩兵旅団は事故なく降下。日本軍は「ブロードウェイ」に対する航空攻撃を開始。第 16 旅団はレドから行軍してきた後、インドウの北の「アバディーン」に拠点を確立することを命じられました。

サズップ～ミイトキーナ軸：マローダーズがサズップ周辺地域への迂回行軍を開始しました。

３月 15 日ターン

コヒマ～インパール軸：第 15 師団と第 31 師団がチンドウィン川の渡河を開始。第 20 インド歩兵師団（第 32、第 80、第 100 旅団）はタム地域への撤退を開始。

インパール～ティディム軸：日本軍の道路封鎖に対して、北から第 37 インド歩兵旅団と第７騎兵大隊が攻撃。第 17 インド歩兵師団の第 63 インド歩兵旅団がティディムとマニプール川の渡河点の間で激しく戦い、道路封鎖を突破。第 17 インド歩兵師団の第 48 インド歩兵旅団はこの道路の残りの一掃を割り当てられました。

中央軸：独立混成第 24 旅団がチンディット部隊に対する共同作戦を命じられ、インドウ周辺への移動を開始。小規模な部隊がマウル（Mawlu）（「ホワイトシティ」）周辺を偵察。第 16 歩兵旅団がインドからの長い行軍の末にインドウ周辺に到着。

サズップ～ミイトキーナ軸：戦車の支援を受けつつ、中国軍第 22 師団が Jambu Bum を攻撃。激しい戦いの末この尾根は確保できたものの、大きな損害を受けたため３月 21 日まで進軍は開始できませんでした。

３月 19 日ターン

コヒマ～インパール軸：第 15 師団の一部がミンタ（Mintha）に入りました。シェルドンズ・コーナーでは第 50 インド空挺旅団隷下の第 152 インド空挺大隊との間で激しい戦いが起こります。第 31 師団の左翼はウクルル（Ukhrul）に到着し、第 50 インド空冷旅団の一部を攻撃。その右翼グループはジェッサミ（Jessami）周辺に接近。

インパール～ティディム軸：第 33 師団は（マイルストーン 82 への）浸透を継続し、第 23 インド歩兵師団隷下の第 37、第 49 インド歩兵旅団に撤退を余儀なくさせます。第 33 師団の山本支隊はタムへ迫りました。アラカン戦域から第５インド歩兵師団がこの戦域へと到着し始めました。

中央軸：第 18 師団の第 114 連隊第３大隊による「ホワイトシティ」への攻撃は失敗。日本軍は損害がかさんだため、チンディット部隊の拠点への航空攻撃を断念。

サズップ～ミイトキーナ軸：中国軍第 38 歩兵師団第 113 連隊によって支援されたマローダーズ第１大隊が、迂回の試みに失敗した後、結局サズップの東の丘陵地帯で戦闘になりました。

３月 22 日ターン

コヒマ～インパール軸：第 31 師団の左翼と第 15 師団の右翼がサンジャック

（Sangshak）で第 50 インド空挺旅団を攻撃。激戦となりました。
インパール～ティディム軸：激戦の末に、第 17 インド歩兵師団は第 33 師団の包囲環を抜け、インパール方面との連絡線を再確立しました。第 33 師団はタムの南では後衛部隊（第 20 インド歩兵師団隷下の第 32 インド歩兵旅団）を、ティディム鞍部では第 17 インド歩兵師団隷下の 1/10 グルカライフル大隊【ユニット上は第 63 インド歩兵旅団の一部】を攻撃。
中央軸：第 18 師団第 114 連隊第 3 大隊は「ホワイトシティ」での偵察活動を継続。チンディット部隊の第 14 旅団は「アバディーン」への降下を開始。独立混成第 24 旅団の多くがインドウへ到着し始めます。ウィンゲート将軍は乗っていた爆撃機が墜落して死亡し、チンディット部隊の計画が混乱。
サズップ～ミイトキーナ軸：インカンガタウン（Inkangatawng）（サズップの南約 15 マイル）周辺の山中にマローダーズ第２大隊が姿を現し、第 18 師団第 114 連隊の一部が反撃。マローダーズの第２、第３大隊は Manpin【マップ上に地名なし。インカンガタウンの南東約 10 マイル】へと撤退。

3月 26 日ターン

コヒマ～インパール軸：第 50 インド空挺旅団はいくらか混乱しつつサンジャックから退却。第 31 師団第 138 連隊はジェッサミ周辺でアッサム連隊と交戦し、混乱状態でのコヒマへの退却を余儀なくさせました。第 5 インド歩兵師団は隷下の第 161 インド歩兵旅団にディマプール～コヒマ道を守備させることにし、残りのインパール平原への配置を完了。イギリス軍第２歩兵師団はディマプール周辺への移動を準備中。
インパール～ティディム軸：第 33 師団はモーレ（Moreh）を攻撃。インパール～ティディム道での戦闘は継続しており、引き続き第 17 インド歩兵師団が撤退中。
中央軸：「ブロードウェイ」が攻撃を受け、保持はされたものの航空作戦が３日間不可能となりました。「ホワイトシティ」のイギリス第 111 歩兵旅団はマウル（Mawlu）を占領。イギリス第 77 歩兵旅団は Kadu【マップ上に地名なし。モーハン（Mawhun）の北東約 10 マイル】と Pinwe【マップ上に地名なし】（インドウの北 10 マイル）の間のミイトキーナ～マンダレー鉄道上の 30 マイルを支配。
サズップ～ミイトキーナ軸：第 18 師団第 114 連隊とマローダーズ（１個大隊欠）との間の激しい戦いがヌフム（Nhpum Ga）（Manpin【前出】の北北東 10 マイル）で行われました。日本軍はその守備隊を包囲。マローダーズを支援するために救出部隊が送られます。中国軍第 22 師団第 65 連隊がサズップに向け、日本軍の左翼の迂回行軍を開始。

3月 29 日ターン

コヒマ～インパール軸：第 161 インド歩兵旅団がコヒマに到着するも、その守備隊が包囲される前に到着したのは先頭部隊（4 Royal West Kents）だけでした。第 33 師団（第 58 連隊第 1 大隊）が Tuphema【マップ上に地名なし】（コヒマのすぐ南）でコヒマ～インパール道を切断。
インパール～ティディム軸：第 17 インド歩兵師団は依然としてインパール～ティディム道で激しい戦いを続けていました。第 20 インド歩兵師団の一部がテグノパール（Tengnoupal）で道路封鎖を排除しようとして激戦が起こります。第 20 インド歩兵師団の第 32 インド歩兵旅団はモーレを放棄してパレル（Palel）へと移動。
中央軸:第 16 インド歩兵旅団が、約 2,000 名にのぼる日本軍守備隊が守るインドウを攻撃。
サズップ～ミイトキーナ軸：中国軍第 22 師団第 65 連隊がサズップを占領。ヌフムでの包囲を解くための攻撃が開始され、その支援に部隊が送られます。その結果、激戦が起こりました。

4月１日ターン

コヒマ～インパール軸：コヒマ～ディマプール道が第 31 師団の一部によって封鎖されており、第 161 インド歩兵旅団も切断されています。
インパール～ティディム軸：第 20 インド歩兵師団隷下の第 80 インド歩兵旅団はシボン（Sibong）【マップ上に地名なし。タムの北西の橋梁（A12.01）】を放棄し、シェナン鞍部（Shenam Pass）からテグノパールの周辺にいた同師団隷下第 100 インド歩兵旅団に合流。第 5 インド歩兵師団隷下の第 123 インド歩兵旅団はインパール～ウクルル道に投入され、Yaingangpokpi【マップ上に地名なし。カメン（Kameng）の北東１ヘクスの場所】の南西への攻撃に対して防御しました。
中央軸：レンテーニュ（新しいチンディット部隊の指揮官）は「ホワイトシティ」を、阻止のための場所から拠点へと強化することを決定しました。
サズップ～ミイトキーナ軸：ヌフム周辺の丘陵地帯での激しい戦いが続いていました。

4月５日ターン

コヒマ～インパール軸：第 15 師団の一部（第 60 連隊第 1 大隊）がカングラトンビ（Kanglatongbi）（セングマイ（Sengmai）の近く）に到達。【第 15 師団隷下の】第 51 連隊は Kamenu【マップ上に地名なし。位置不明】周辺を攻撃しました。第 15 師団の基幹部隊はチンダイ（Chingdai）【前出 Yaingangpokpi の北の山中】周辺に到達し、そこでその後の１ヶ月を戦うことになります。第 31 師団はコヒマにおいて、その守備隊の小さな外周を小さくするべく攻撃を継続。
インパール～ティディム軸：山本支隊（第 33 師団）はテグノパールからシェナン鞍部にかけての攻撃を開始。この場所はその後一ヶ月に渡って攻略されませんでした。第 33 師団の残りはチュラチャンプール（Churachanpur）の南へ到達。
中央軸：「ホワイトシティ」に対する組織化された攻撃が、第２師団の第４連隊第１大隊と第 29 連隊第２大隊、および独立混成第 24 旅団の第 139 大隊によって開始され、激しい戦いとなりました。
サズップ～ミイトキーナ軸：ヌフムが解放され、日本軍は撤退。ここまでの戦闘でマローダーズの士気と戦力は深刻なダメージを負っていました。

4月８日ターン

コヒマ～インパール軸：大きな動きはありませんでした。
インパール～ティディム軸：第 33 師団は第 17 インド歩兵師団の第 48 インド歩兵旅団を退却させた後、トルブン（Torbung）（ビシェンプール（Bishenpur）の南 15 マイル）に入りました。シェナン鞍部ではイギリス軍が反撃。
中央軸：【第３】西アフリカ旅団が「アバディーン」から「ホワイトシティ」へと到着。
サズップ～ミイトキーナ軸：中国軍第 38 師団が、第 18 師団の右翼（東側）を迂回

する行軍を開始。ただしその移動は緩慢なものでした。

4月 12 日ターン

コヒマ～インパール軸：第 31 師団の再編のため、コヒマへの攻撃への激しさは減少。イギリス第 2 歩兵師団はディマプール～コヒマ道沿いの第 161 インド歩兵旅団との連絡を回復させることに成功。イギリス第 2 歩兵師団と第 5 インド歩兵師団が【第 15 師団の】第 51 連隊を包囲しようとしたため、同連隊はウクルル～インパール道上の無防備な位置から撤退しました。第 15 師団の第 60 連隊第 2 大隊がセングマイを攻撃するも、占領には失敗。

インパール～ティディム軸：浸透部隊がシルチャールとビシェンプールを結ぶ小道の橋を爆破。第 20 インド歩兵師団の第 32 インド歩兵旅団（第 17 インド歩兵旅団に編入されていました）はビシェンプールへと移動し、第 17 インド歩兵師団の第 48 インド歩兵旅団はインパールへ退却。第 33 師団は再編成のため、ビシェンプール周辺における攻撃を中止。第 33 師団の第 213 連隊はテグノパール周辺で激しい攻撃を行いました。

中央軸：混成独立第 24 旅団が「ホワイトシティ」に対して総攻撃を開始。

サズップ～ミイトキーナ軸：中国軍第 50 歩兵師団の第 149、第 150 連隊が、中国軍第 22 歩兵師団との協同作戦のためにマインカン（Maingkwan）に流入。

4月 15 日ターン

コヒマ～インパール軸：第 15 師団の基幹部隊はチンダイ周辺を守備するように命じられました。第 31 師団はコヒマ守備隊に対して強力な攻撃を行い、守備隊を攻略する寸前までいきましたが、コヒマはイギリス第 2 歩兵師団によって救援されます。

インパール～ティディム軸：第 17 インド歩兵師団の戦線を突破するために、第 33 師団はビシェンプールの北に第 214 連隊を送ります。それに対して第 20 インド歩兵師団の第 32 インド歩兵旅団が反撃し、阻止しました。第 7 インド歩兵師団の第 89 インド歩兵旅団がインパールに到着。

中央軸：「ホワイトシティ」を攻撃していた日本軍部隊が大損害を被って退却。

サズップ～ミイトキーナ軸：大きな動きはありませんでした。

4月 19 日ターン

コヒマ～インパール軸：第 5 インド歩兵師団と第 23 インド歩兵師団がインパール平原の北端で、第 15 師団に対する攻撃を開始。第 15 師団は損害の大きさゆえにインパールへの攻撃中止を命じられました。第 31 師団の佐藤師団長は隷下の強化された 1 個連隊を手放すように命じられます。イギリス第 23 歩兵旅団はコヒマの北の【第 31 師団の】第 124 連隊に接敵し、第 31 師団の側面に出ることに成功。佐藤は第 15 軍の命令に従うためにこの連隊を撤退させ始めました。

インパール～ティディム軸：第 17 インド歩兵師団の第 63 インド歩兵旅団が第 20 インド歩兵師団の第 32 インド歩兵旅団と合流し、【第 33 師団の】第 214 連隊の浸透を食い止め、損害を与えます。パレル周辺において、山本支隊（第 33 師団）がインパール平原に出ようとして第 20 インド歩兵師団との間で激戦となりました。

中央軸：大きな動きはありませんでした。

サズップ～ミイトキーナ軸：スティルウェルがミイトキーナを急襲する「エンドラン」作戦を発動し、「H」（中国軍第 50 歩兵師団の第 150 連隊とマローダーズ第 1 大隊）、「K」（中国軍第 30 歩兵師団の第 88 連隊とマローダーズ第 3 大隊）、および「M」（マローダーズ第 2 大隊）の 3 つのタスクフォースが編成されます。この時点までにマローダーズの戦力は半減してしまっていました。

4月 22 日ターン

コヒマ～インパール軸：イギリス第 2 歩兵師団と第 31 師団の間でのコヒマを巡る激闘が継続中。佐藤は命令を無視し、連合軍の進撃を食い止めるために第 124 連隊を保持することを決断しました。

インパール～ティディム軸：第 33 師団がビシェンプールの第 17 インド歩兵師団に対する猛攻を実施。

中央軸:独立混成第 24 旅団が Tonlon【マップ上に地名なし。「ホワイトシティ」の南方】のイギリス第 77 歩兵旅団の後衛を攻撃。イギリス第 111 歩兵旅団はホピン（Hopin）の近くに新しい拠点（「ブラックプール」）を作るため、北へ移動。

サズップ～ミイトキーナ軸：中国軍第 22 師団が西に向かい、第 18 師団の側面に出ることを命じられます。無気力な行軍が続きました。

4月 26 日ターン

コヒマ～インパール軸：第 15 師団の第 60 連隊が Langgol【マップ上に地名なし。パレルの北東】に入りました。

インパール～ティディム軸：第 33 師団がビシェンプール周辺での攻勢を継続中。

中央軸：大きな動きはありませんでした。

サズップ～ミイトキーナ軸：マローダーズが増強され、ミイトキーナへ向かう「エンドラン」作戦が開始。中国軍の第 22 歩兵師団は Chishidu【マップ上に地名なし。】（カマイン（Kamaing）の西北西 12 マイル）に。中国軍第 38 歩兵師団の第 114 連隊は第 18 師団への側面からの攻撃に成功し、その間中国軍第 38 歩兵師団の第 112、第 113 連隊は正面での交戦を維持していました。

4月 29 日ターン

コヒマ～インパール軸：大きな動きはありませんでした。

インパール～ティディム軸：大きな動きはありませんでした。

中央軸：第 33 軍が編成され、独立混成第 24 旅団、第 18 師団、第 53 師団、第 56 師団を指揮下に置きました。第 16 インド歩兵旅団はインドへの撤退を開始。

サズップ～ミイトキーナ軸：第 18 師団と中国軍の間で激戦。日本軍の防衛線は着実に弱体化。

5月 1 日ターン

コヒマ～インパール軸：コヒマでの激戦が続き、第 31 師団が地歩を失い始めます。

インパール～ティディム軸：第 33 師団がビシェンプールへ向かって再度攻撃をかけるも、ほとんど前進できず。

中央軸：第 53 師団がインドウ周辺に到着し始めます。「アバディーン」は放棄され、作戦地域は「ブラックプール」周辺に移動しました。

サズップ～ミイトキーナ軸:【第 18 師団の】第 114 連隊第 2 大隊が Ritong【マップ上に地名なし】（ミイトキーナの北北西 45 マイル）で「K」部隊と接触し、4 日間戦闘が続きました。中国軍第 22 歩兵師団がインカンガタウンに入ります。

5月 5 日ターン

コヒマ～インパール軸：イギリス第 23 歩兵旅団は大きな側面迂回行軍の末に、ジェッサミで第 31 師団のチンドウィン川

への後方連絡線を遮断。【第 15 師団の】第 60 連隊が Langgol から撤退し、師団の他の部隊はチンダイ周辺から退却。

インパール～ティディム軸：山本支隊（第 33 師団）が 1 ヶ月に及ぶ戦闘の末、テグノパールとシェナン鞍部周辺を占領。第 33 師団に第 15 師団第 51 連隊第 2 大隊が増援されました。

中央軸：「ブラックプール」が運用開始され、「ホワイトシティ」は放棄されました。第 53 師団第 128 連隊がマウル郊外でイギリス第 77 歩兵旅団と遭遇。激戦の末、第 77 歩兵旅団は退却。

サズップ～ミイトキーナ軸：第 18 師団第 114 連隊第 2 大隊が Tingkrukawng【マップ上に地名なし。ミイトキーナの北方？】へ撤退。

5月8日ターン

コヒマ～インパール軸：イギリス第 2 歩兵師団がコヒマで、コヒマ～インパール道を開通させるための新たな攻勢に着手。激戦の末にコヒマ周辺の尾根は一掃され、第 31 師団は壊走。

インパール～ティディム軸：第 7 インド歩兵師団の大部分がシルチャールへと到着し始めます。第 20 インド歩兵師団は撤退して第 4 軍団の予備とされ、代わりにパレル周辺には第 23 インド歩兵師団が配置されました。

中央軸：第 53 師団が「ホワイトシティ」への攻撃計画に基づいて現地に到着するも、放棄されているのを発見し、鉄道線に沿ってチンディット部隊の追撃に入ります。「ブロードウェイ」も放棄され、チンディット部隊は北へ移動。

サズップ～ミイトキーナ軸：雲南軍がバーモの東でおずおずと攻勢作戦を開始。「K」部隊は Tingkrukawng へと移動し、【第 18 師団の】第 114 連隊第 2 大隊と 2 日間に渡って激戦。「H」部隊は南への移動を続け、Hkumchet【マップ上に地名なし。】（ミイトキーナの北北西 25 マイル）に到着。

5月 12 日ターン

コヒマ～インパール軸：第 15 師団の位置が攻撃され、第 5 インド歩兵師団はインパール～コヒマ道に沿って北進を開始。第 20 インド歩兵師団はウクルルに対して攻撃。

インパール～ティディム軸：【第 17 インド歩兵師団の】第 48 インド歩兵旅団はパレルからティディム道へとトルブンで浸透し、第 33 師団の背後に道路封鎖を行います。第 17 インド歩兵師団の第 63 インド歩兵旅団はビシェンプールの南へと前進を開始。

中央軸：「ブラックプール」が、第 56 師団第 146 連隊第 2 大隊と第 18 師団第 114 連隊第 3 大隊によって攻撃されました。

サズップ～ミイトキーナ軸：大きな動きはありませんでした。

5月 15 日ターン

コヒマ～インパール軸：大きな動きはありませんでした。

インパール～ティディム軸：第 33 師団の一部、第 15 師団第 67 連隊第 1 大隊、第 53 師団第 151 連隊第 2 大隊がトルブンの道路封鎖を攻撃。両軍が大損害を被りました。道路封鎖は破られず。その間、第 33 師団の他の部隊（第 213 連隊の第 1 、第 2 大隊と第 214 連隊第 2 大隊）がビシェンプールの北に浸透し、第 17 インド歩兵師団の大部分インパールから遮断すると共に、インパールを攻撃。第 17 インド歩兵師団の第 63 インド歩兵旅団はビシェンプールの南での攻撃で手ごわい抵抗に遭遇。【第 5 インド歩兵師団の】第 123 インド歩兵旅団がカングラトングビを占領。

中央軸：イギリス第 77 歩兵旅団は中国軍の攻撃を支援するため、「ブラックプール」からモガウンへと移動。第 18 師団第 114 連隊第 3 大隊と第 56 師団第 146 連隊第 2 大隊が Namkwin【マップ上に地名なし。「ブラックプール」の近く？】でイギリス第 111 歩兵旅団を攻撃。第 53 師団がこの攻撃を支援するために移動しました。チンディット部隊がスティルウェルの指揮下に入ります。スティルウェルはチンディット部隊を精鋭ではあるものの通常の歩兵と見なしたため、すぐに様々な問題が起こりました。

サズップ～ミイトキーナ軸：マローダーズの「H」部隊がミイトキーナの飛行場を占領。中国軍の増援がこの地域へと空輸されました。日本軍部隊にミイトキーナへの行軍命令が出されます。中国軍は恐る恐るミイトキーナへ攻撃を開始（失敗）。「M」部隊は Arang【マップ上に地名なし。】（ミイトキーナの北西 35 マイル）で【第 18 師団の】第 114 連隊と交戦。中国軍第 38 師団第 113 連隊が Warong【マップ上に地名なし。カマインの北東？】を占領しました。

5月 19 日ターン

コヒマ～インパール軸：大きな動きはありませんでした。

インパール～ティディム軸：第 50 インド空挺旅団【第 152 インド空挺大隊と第 153 グルカ空挺大隊の親部隊】がビシェンプール北部での突破を阻止するために派遣されました。第 17 インド歩兵師団の一部は日本軍の浸透部隊に対して反撃し、インパールの北の丘陵地帯に彼らを拘束します。第 33 師団はトルブンの道路封鎖に対する攻撃を継続。

中央軸：第 53 師団がホピン周辺に到着し、「ブラックポール」を拠点とするチンディット部隊との交戦を開始。イギリス軍の前哨部隊は拠点へと追い込まれ、周辺に侵入。しかし反撃により、日本軍は退却させられました。

サズップ～ミイトキーナ軸：中国軍とマローダーズによってミイトキーナは絶え間なく攻撃されていました。

5月 22 日ターン

コヒマ～インパール軸：大きな動きはありませんでした。

インパール～ティディム軸：【第 17 インド歩兵師団の】第 48 インド歩兵旅団は補給が欠乏し、大きな損害を受けていたため、自身の位置が第 33 師団に大きな重圧をかけていることに気付かずにビシェンプールに向かって後退。これにより第 33 師団の連絡線が再び通じるようになりました。ビシェンプールの北では激しい戦いが続いて日本軍がインパールへと押し進み、その間シルチャールへ続く小道沿いに第 20 インド歩兵師団の第 32 インド歩兵旅団が攻撃。

中央軸：「ブラックプール」の弾薬が欠乏し始め、日本軍が周辺に侵入。状況を回復させるための反撃も失敗し、拠点は放棄されました。

サズップ～ミイトキーナ軸：ミイトキーナで大規模攻撃。中国軍第 30 歩兵師団の第 88、89 連隊が最大限の努力を尽くすも大きな収穫は得られず。死傷者が続出し、補給も困難に。しかしさらなる中国軍部隊が到着し、地歩は強化されました。

5月 26 日ターン

コヒマ～インパール軸：大きな動きはあり

ませんでした。
インパール～ティディム軸：ビシェンプールで浸透を試みていた日本軍の3個大隊の残りが撤退し、もはや機能を失います。南から第17インド歩兵師団の第48インド歩兵旅団、北からは第20インド歩兵師団の第32インド歩兵旅団がNgangkhalowai【マップ上に地名なし。位置不明】を激しく攻撃するも、そこにいた日本軍の第4工兵大隊は持ちこたえました。
中央軸：第53師団が大挙してモガウンに到着。
サズップ～ミイトキーナ軸：中国軍【第38歩兵師団の】第112連隊は第18師団に対する側面迂回を完了し、Seton【マップ上に地名なし。】(カマインの南5マイル)で道路封鎖を確立、第18師団を遮断しました。第56師団第146連隊第2大隊は反撃するも失敗。マローダーズはひどく疲弊し壊乱状態に陥っていたため、レド公路から工兵部隊がミイトキーナへと急行。第56師団からの援軍がミイトキーナへ到着。

5月29日ターン
コヒマ～インパール軸：佐藤は独断で第31師団の撤退を命じました。第31師団と対峙していた第7インド歩兵師団が攻撃を開始し、若干の抵抗を受けます。【第5インド歩兵師団の】第161インド歩兵旅団と【第7インド歩兵師団の】第114インド歩兵旅団はKezoma【マップ上に地名なし。コヒマの南東】で敵後方部隊に接触。
インパール～ティディム軸：第20インド歩兵師団の第32インド歩兵旅団と第17インド歩兵師団の第48インド歩兵旅団がビシェンプール方向へ撤退。
中央軸：スティルウェルはチンディット部隊が命令を無視していると感じ、自分の指揮下から外すように要請。Lakum【マップ上に地名なし。モガウンの南東？】にいたイギリス第77歩兵旅団がモガウンへの行軍を開始します。第53師団第128連隊第3大隊はモガウンの保持を命じられ、一方第53師団の残りはミイトキーナ救援のため呼び戻されました。
サズップ～ミイトキーナ軸：第18師団第114連隊第3大隊と第56師団第148連隊第1大隊が中国軍の包囲網を突破してミイトキーナへ入ります。日本軍の反撃により状況が安定し、雲南での戦闘行動は終了しました。この血なまぐさい戦いは多くの犠牲を出しましたが、基本的には何も得られなかったのです。

6月1日ターン
コヒマ～インパール軸：第20インド歩兵師団がウクルルに向けて攻撃を開始。
インパール～ティディム軸：第33師団の一部がビシェンプールの南で第17インド歩兵師団の第63インド歩兵旅団を攻撃し、同旅団の攻撃を停止させました。
中央軸：イギリス第77歩兵旅団がモガウン周辺で敵部隊と交戦。
サズップ～ミイトキーナ軸：Nanyaseik【マップ上に地名なし。カマインの北西？】を保持していた第18師団の第55、第56連隊は撤退せざるを得なくなりました。第18師団第56連隊の第3大隊のみは予定通り退却。残りは敵の位置を迂回して東のPakhrensakan【マップ上に地名なし。カマインの北西？】方面への行軍を余儀なくされたのです。

6月5日ターン
コヒマ～インパール軸：第20インド歩兵師団の第100インド歩兵旅団がYainga g pokpi【前出。カメンの北東】の北東の「鞍部」で激しい戦闘に巻き込まれました。第20インド歩兵師団の第80インド歩兵旅団はIril川【カメンの北】の渓谷の前で戦意喪失していた後方部隊に対し、順調に前進します。
インパール～ティディム軸：Ningthoukong（ビシェンプールの南5マイル）で激しい戦闘があり、第17インド歩兵師団の第48インド歩兵旅団の強力な攻撃に対して第4工兵大隊が持ちこたえました。第17インド歩兵師団の第63インド歩兵旅団はビシェンプールへと撤退。山本支隊がついにシェナン鞍部を攻略し、パレルへの前進を試みます。しかしその前進は手荒く撃退されました。
中央軸：イギリス第77歩兵旅団はPinhmi（モガウンの東）を攻撃し、最終的にWetthauk Chaung川を渡り、橋頭堡を築きました。
サズップ～ミイトキーナ軸：Seton【前出】の道路封鎖への攻撃は続いていましたが、連合軍部隊はほとんど損害を受けず、攻撃部隊（第53師団第151連隊第1大隊を除く）はモガウンへの撤退を開始。

6月8日ターン
コヒマ～インパール軸：大雨により戦闘行動は減少。
インパール～ティディム軸：大雨により戦闘行動は減少。
中央軸：イギリス第111歩兵旅団は困難な行軍の末、Lakhren【マップ上に地名なし。不明】に到着。第53師団第128連隊第2大隊と第15師団第51連隊第1大隊がモガウンを増援。
サズップ～ミイトキーナ軸：連合軍部隊は激しい空爆によって支援されつつ、ミイトキーナへの攻撃を開始。しかしこの攻撃は失敗し、大きな損害を出した割にはほとんど収穫がありませんでした。その後も小規模な攻撃が続きます。第18師団第56連隊第3大隊と第18師団の敗残兵がカマインに到着。

6月12日ターン
コヒマ～インパール軸：大雨により戦闘行動は減少。
インパール～ティディム軸：大雨により戦闘行動は減少。
中央軸：大きな動きはありませんでした。
サズップ～ミイトキーナ軸：日本軍はカマインを放棄。中国軍第50歩兵師団第149連隊がカマインに入りました。

6月15日ターン
コヒマ～インパール軸：コヒマ～インパール道のイギリス第2歩兵師団と第5インド歩兵師団の攻撃は着実に進展中。
インパール～ティディム軸：第33師団に同師団の第151連隊の一部が増援されました。これらの部隊はMouyantek【マップ上に地名なし。不明】での攻撃に投入されました。
中央軸：中国軍の第38歩兵師団第114連隊がイギリス第77歩兵旅団との連絡線を得ました。
サズップ～ミイトキーナ軸：連合軍部隊がミイトキーナへの攻撃を継続中。カマインの郊外で、カマインを守備していた部隊と、これまで「行方不明」になっていた第18師団の第55、第56連隊の部隊が合流しました。

6月19日ターン
コヒマ～インパール軸：インパール～ディマプール道での日本軍の抵抗は排除されました。第4軍団の陸路での連絡線が回復。インパールの包囲が解かれたのです。

インパール～ティディム軸:【第53師団の】第 151 連隊がビシェンプールの西で攻撃して【第 33 師団の】第 214 連隊の残余の元へ到達し、シルチャールへの小道を切断。本格的な反撃は撃隊されました。
中央軸：モガウンで激しい戦闘が発生し、イギリス第 77 歩兵旅団が先陣を切って町へ攻め入りました。３日間の戦闘で大きな損害が発生。
サズップ～ミイトキーナ軸：連合軍は長期包囲戦の準備を始め、ミイトキーナへの攻撃は弱められました。

6月 22 日ターン
コヒマ～インパール軸：大きな動きはありませんでした。
インパール～ティディム軸：牟田口が第 15 軍の攻勢作戦中止を初めて要請します。豪雨により戦闘行動が制限されていました。
中央軸：日本軍部隊がモガウンを放棄。イギリス第 77 歩兵旅団はこの戦闘後、行動可能な人員が 300 人にまで減っていました。
サズップ～ミイトキーナ軸：第 18 師団が Taungni【マップ上に地名なし。バーモの周辺？】地区までの退却を命じられました。

6月 26 日ターン
コヒマ～インパール軸：第 33 軍団がウクルルを包囲する攻勢を開始し、第 23 旅団【第 33 軍団直属の第 23 長距離浸透旅団？ユニット不明】がレイシイ（Layshi）を目指しました。
インパール～ティディム軸：【第 17 インド歩兵師団の】第 48 インド歩兵旅団が反撃し、シルチャールへの小道を封鎖していた日本軍を追い払いました。
中央軸：大きな動きはありませんでした。
サズップ～ミイトキーナ軸：大きな動きはありませんでした。

7月１日ターン
コヒマ～インパール軸：第 15 師団と第 33 師団の撤退中の残余が、ウクルルへと入りました。
インパール～ティディム軸：大きな動きはありませんでした。
中央軸：大きな動きはありませんでした。
サズップ～ミイトキーナ軸：第 18 師団が Taungni【前出】地区への退却を始めました。

7月５日ターン
コヒマ～インパール軸：第 15 師団と第 31 師団の一部がウクルルを固く保持し、戦友達が無事に撤退できるようにしていました。
インパール～ティディム軸：ビルマ方面軍が第 15 軍に、インパールでの攻勢作戦の中止を命令。【第 33 師団の】第 214 連隊の残余がビシェンプールの北の位置から撤退。
中央軸：第 53 師団がモガウンから Sahmaw 川【マップ上に地名なし。位置不明】の線まで撤退（第 53 師団の第 128 連隊が Sahmaw【マップ上に地名なし。モガウンの南西】、第 53 師団の第 119 連隊が Nawnghin【マップ上に地名なし。Sahmaw の東】、第 53 師団の第 151 連隊第 1 大隊が Nampadaung【マップ上に地名なし。Sahmaw の西】）。この線は８月６日まで維持されることになりました。
サズップ～ミイトキーナ軸：第 18 師団が Taungni 地区に到着。この部隊は 10 ヶ月間戦闘行動を継続しており、ほとんど壊滅状態でした。

7月８日ターン
コヒマ～インパール軸：ウクルルでの抵抗線が崩壊。第 23 旅団【第 33 軍団直属の第 23 長距離浸透旅団？】、【第７インド歩兵師団の】第 33 インド歩兵旅団と第 89 インド歩兵旅団が壊走する敵を追ってチンドウィン川への追撃を開始。
インパール～ティディム軸：第 15 軍は北方の部隊の撤退を命じるも、牟田口はインパールを南方から窺うことを継続。
中央軸：イギリス第 111 歩兵旅団がポイント 2171【マップ上に地名なし。モガウンの南西の丘】で激戦。第３西アフリカ旅団が Pinbaw に到着。
サズップ～ミイトキーナ軸：大きな動きはありませんでした。

7月 12 日ターン
コヒマ～インパール軸：大きな動きはありませんでした。
インパール～ティディム軸：第 17 インド歩兵師団がビシェンプール周辺での戦闘を開始。激戦が続きます。
中央軸：大きな動きはありませんでした。
サズップ～ミイトキーナ軸：ミイトキーナ占領のための総攻撃は失敗。しかし、日本軍守備隊は弱体化の兆し。

7月 15 日ターン
コヒマ～インパール軸：大きな動きはありませんでした。
インパール～ティディム軸：第 17 インド歩兵師団の進撃で Ningthoughkhoug【マップ上に地名なし。不明】が陥落。第 15 軍はインパール方面への攻勢を中止。インパール作戦は失敗に終わりました。
中央軸：第 36 インド歩兵師団の第 72 インド歩兵旅団がミイトキーナ周辺に到着し始めます。イギリス第 77 歩兵旅団は撤退を開始。
サズップ～ミイトキーナ軸：大きな動きはありませんでした。

7月 19 日ターン
コヒマ～インパール軸：大きな動きはありませんでした。
インパール～ティディム軸：第５インド歩兵師団が第 17 インド歩兵師団を通り抜けてティディム道の南下を継続。第 23 インド歩兵師団はシェナン鞍部で山本支隊と交戦し、激しい戦闘になるも順調に前進。
中央軸：イギリス第 14 歩兵旅団がポイント 2171 に到着し、イギリス第 111 歩兵旅団を救出。
サズップ～ミイトキーナ軸：大きな動きはありませんでした。

7月 22 日ターン
大きな動きはありませんでした。

7月 26 日ターン
コヒマ～インパール軸：大きな動きはありませんでした。
インパール～ティディム軸：迂回行軍の末に、【第 23 インド歩兵師団の】第 49 インド歩兵旅団がシェナン鞍部の背後に阻止部隊を置きます。しかし豪雨で道路が流され、日本軍は追撃を受ける前に撤退しました。
中央軸：第 36 インド歩兵師団がモガウンに到着。

7月 29 日ターン
コヒマ～インパール軸：大きな動きはありませんでした。
インパール～ティディム軸：【イギリス第２歩兵師団の】第５歩兵旅団がテグノパールに到達。【第５インド歩兵師団の】第 123 インド歩兵旅団がチュラチャンプー

ル（マイルストーン 42）を占領。
中央軸：イギリス第 111 歩兵旅団は戦場から撤退。イギリス第 14 歩兵旅団と第 3 西アフリカ旅団は 8 月中旬にビルマを離れることになります。

8月1日ターン
コヒマ～インパール軸：大きな動きはありませんでした。
インパール～ティディム軸：大きな動きはありませんでした。
中央軸：大きな動きはありませんでした。
サズップ～ミイトキーナ軸：ミイトキーナの日本軍守備隊は食糧も兵員も欠乏し、撤退。連合軍はミイトキーナを占領。

エラッタ（2019 年 9 月 6 日）

【この私家版和訳にはすべて適用済みです】

ルール

1．鉄道に関するルールで、鉄道は破壊されたり、妨害されたりすることはないと規定されています。前者は OCSv4.x では不可能で【鉄道破壊のルールが削除されたため】、後者は「航空阻止」と読み換えて下さい。
2．1.7 項は大幅に改訂されています。
「通常の砲爆撃結果表を使用する航空任務を行うためには、必ず観測ユニットが必要です。対施設砲爆撃は通常通り処理しますが、1 つだけ例外があります。航空阻止は鉄道輸送に影響を及ぼしません。」
　元のルールは無視して下さい！
3．アメリカ軍の第 823 工兵大隊ユニットはチンディット部隊として扱います（3.6 項）が、1 つだけ例外があります。同大隊は「食糧入手表」ルールの恩恵を受けません。また、この特殊なユニットはすべての連合軍ユニットと協同作戦（3.7a）を行えます。
4．ショートシナリオ 2 で日本軍のヒストリカルセットアップの最初に記されている「4-4-8 Tank Bn(7 Cav)」は実際にはイギリス軍のユニットです。その場所（B2.34）には何も配置しません。
5．3.5 項では、損失をチェックするために「独自の航空輸送結果表を用い」と書いていましたが、v4 のチャート類の中の航空輸送結果表を使用します。
6．キャンペーンシナリオ 2 の第 18 師団司令部等の自由配置範囲は「...east of A40.xx...」として下さい（A50.xx ではなく）。
7．ショートシナリオ 2 で Kharasom が VP ヘクスとされていますが、そのヘクス記載が間違っていました。正しくは「Kharasom(A13.17)-3VP」です。

明確化（両方のバージョンで）

1．「山岳道路」の効果（1.4d 項）は砲爆撃に関しても適用されます。
2．日本軍ユニットは、「補給ポイントによる一般補給」を利用可能な場合にでもルール 1.6 項の「食糧入手表」を利用できます。
3．OCSv4 ルールでは、3.5a 項で書かれていた「turn-around（U ターン）」ルールは標準ルールとなったので、その部分への言及は無視して下さい。また航空輸送結果表は OCS シリーズ共通の表を使用します（『Burma II』用の特別な航空輸送結果表があるわけではありません）。
4．追加。グライダーと航空輸送を組み合わせて、マップ上の航空基地への基地移動を行うことはできません（3.5b 項）。
5．チンディットクリーニング（3.6d 項）されたヘクスは、連合軍ユニットによって占領された次のフェイズの開始時まで、航空輸送結果表上での「自軍の支配」とはみなされません。
6．改訂により、アメリカ軍第 823 工兵大隊はチンディット部隊として扱われ、3.6 項の制限と利益を受けるようになりました。ただし 1 つだけ例外があり、同大隊は「食糧入手表」ルールの利益を受けられません。この特殊なユニットはすべての連合軍ユニットと協同作戦（3.7a）を行えます。
7．「延伸」は「航空基地の建設」と以下の点で異なっていることに留意して下さい。A）延伸のためには 2T（1SP でなく）が必要です。B）延伸の為には「Road」と表記された工兵ユニットが必要ですが、両方とも、必要な工兵ユニットがそのヘクスにいて、移動しないのでなければなりません。（3.9 項）
8．道路ヘクス上で工兵能力を使用する場合には、戦闘モードで、そのヘクスから移動しないのでなければなりません。単一の移動フェイズ中にレド公路を 2 ヘクス以上延伸することも可能ですが、延伸の時点でそれぞれのヘクスがすでに存在している（そのフェイズ中に先に延伸されたのでも良い）全天候道路と繋がっているのでなければなりません。
9．サドンデス勝利。オプションのトラックユニットなしでマンダレーの状況を満たすことは不可能です（4.5 項）。このゲームの時間内でレド公路を完全に延長しきることは実際上不可能です。
10．明確にしておきますがキャンペーンの勝利条件は、レド公路をバーモ近くにある全天候道路と繋げることです。A62.18 や A62.22 のような場所にマップ東端へと繋がる道路を延伸しても、連合軍勝利にはなりません。
11．再建コスト表。連合軍の司令部ユニットは再建できません。
12．地形効果表。新たな『Burma II』用の地形効果表をアーカイブに上げてあります。そのチャート上では全天候道路と良天候道路の間に違いがあります。
13．ショートシナリオ 1（及び 3）の、日本軍の補給源は B33.26 であり、B32.26 ではありません。
14．チンディット部隊は通常、チンドウィン川の東側にいなければなりません（3.6b 項）。その範囲は、Singkaling Hkamti（A33.26）から Lahe（A30.30）を経由してマップ北端に向かうラインと、チンドウィン川のラインのヘクスすべてと、その東側で、その範囲にいてこそチンディット部隊はレドロードを守ることができるのです。
15．ショートシナリオ 1 で、A49.17 と A51.16 にセットアップされる日本軍ユニットは、第 1 ターン中にプレイエリアに入らなければなりません。
16．ショートシナリオ 2 で、（VP ヘクスである）Shuganu のヘクスナンバーが誤っています。
17．練習シナリオで、連合軍の増援はすべて、表示された移動力を消費した状態で B3.35 に登場します。
18．様々なヘクス周辺で「補給下」の日本軍ユニットがいれば VP を獲得することになっていますが、「補給切れマーカー」が乗せられていないユニットは「補給下」であるとみなします。
19．レドロードの輸送力は、通常の連合軍の鉄道輸送力とは別の（そして追加の）輸送力です。
20．INA は、明確に「INA を含む」とルールに書かれている場合以外には、日本軍ユニットのルールを適用されません。

増援登場表

日本軍の増援

ターン	ユニット
March 12	Mandalay—3x 2-4-3 Infantry Bn (1, 2-67-15, 2-51-15)
March 19	Bhamo—2-5-3 Infantry Bn (3-113-56)
March 22	Mandalay—2-2-3 Infantry Bn (138-24), 2x 2-3-3 Infantry Bn (1, 2-4-2)
March 26	Mandalay—3x 2-2-3 Infantry Bn (139, 140, 141-24), 2-3-3 Infantry Bn (2-29-2)
April 1	Bhamo—2-5-3 Infantry Bn (3-146-56)
April 8	Bhamo—2-5-3 Infantry Bn (1-148-56)
April 12	Bhamo—2-5-3 Infantry Bn(2-148-56)
April 15	Bhamo—3-3-1-1 Artillery Bn (2-56-56)
April 26	Mandalay—3-2-1-1 Artillery Bn (2-2-2); 33 Army HQ
April 29	Mandalay—2x 2-3-3 Infantry Bn (1, 3-128-53), 3-2-1-1 (1-53-53)
May 1	Mandalay—3x 2-3-3 Infantry Bn (1, 2, 3-151-53), 53 Div HQ
May 5	Bhamo—2-3-3 Infantry Bn (2-128-53)
May 12	Mandalay—2x 3-2-1-1 Artillery Bn (2, 3-53-53)
July 1	Mandalay—2-3-3 Infantry Bn (2-119-53) Bhamo—2-2-3 Infantry Bn (1-119-53)

連合軍の増援

ターン	ユニット
March 15	Ledo—5-1-3 Infantry Rgt (88-30)
March 19	Ledo—5-1-3 Infantry Rgt (89-30) Silchar—33 Corps HQ
March 22	Ledo—5-1-3 Infantry Rgt (90-30) Silchar—4-5-3 Infantry Bde* (161-5), 2-5-3 Infantry Bn* (RWK-5)
March 26	Silchar—6-3-3 Infantry Bde (Lu), 2x 6-5-3 Infantry Bde* (9-5, 123-5), 2-5-3 Infantry Bn* (3-2 Pun-5), 24-2-2-4 Artillery Bde* (5-5)
April 1	Silchar—4-4-8 Tank Bn (45 Cav)
April 5	Ledo—5-1-3 Infantry Rgt (149-50) Silchar—6-4-3 Infantry Bde (4-2), 3-4-6 Motorized Infantry Bn (3-4 Bo), 24-2-2-4 Artillery Bde (2-2), 5-4-6 Tank Bn (149 RTR)
April 8	Ledo—5-1-3 Infantry Rgt (150-50) Silchar—3x 6-3-3 Infantry Bde* (33-7, 89-7, 114-7), 2-2-3 Infantry Bn* (1-11 Si-7), 6-4-3 (5-2), 3-4-2 (2 Man-2), 24-2-2-4 Artillery Bde (7 -7)*
April 12	Ledo—5-1-3 Infantry Rgt (41-14) Silchar—6-4-3 Infantry Bde (6-2), 4-5-6 (2-2), 4-4-8 Armored Car Bn (11 Cav)
April 15	Ledo—5-1-3 Infantry Rgt (42-14)
April 29	Silchar—6-3-8 Motorized Infantry Bde (268)
June 26	Silchar—2x 6-4-3 Infantry Bde (29-36, 72-36), 16-2-2-1 Artillery Bde (36-36)

*アラカン戦域から空輸されてくるユニット

レド公路延伸表

ダイスを１つ振り、地形毎の数値以上で成功：

オープン　２以上
軽障害　　３以上
中障害　　５以上
重障害　　６以上

少なくとも１つ以上の「Road」工兵連隊ユニットが存在しているヘクスで、２T を消費して

修正：

＋１：同じヘクスにある工兵ユニット１個毎に
－２：地面の状態が泥沼か洪水である
－２：小道での延伸である

天候決定表

ステップ１：天候の決定

現在のターンが含まれる期間のコラムを参照し、ダイス２個を11～66の目として振ります。一番左のコラムがそのターンの天候となり、天候トラック（マップAの北端）に記録します。

	ターン		
天候	3/5～6/1	6/5～6/26	7/1以降
晴れ	11..53	11..36	11..23
小雨	54..62	41..53	24..36
雨	63..65	54..63	41..53
大雨	66	64..66	54..66

ステップ２：地面の状態の決定

直前のターンの地面の状態と、新しく決まったこのターンの天候を表で交差させ、このターンの地面の状態を決定します。

	このターンの天候			
直前の地面の状態	晴れ	小雨	雨	大雨
通常	通常	通常	泥濘	泥濘
泥濘	通常	泥濘	泥濘	泥沼
泥沼	泥濘	泥濘	泥沼	洪水
洪水	泥沼	泥沼	洪水	モンスーン

地面の状態の影響：

通常－通常の移動コストを用います。
泥濘－地形効果表の泥濘のコラムを使用します（「-」の欄は通常の移動コストを用います）。これらのより重い移動コストは補給のための移動コストを数える際には用いないことに注意して下さい。
泥沼－地形効果表の泥沼のコラムを使用します。
洪水－地形効果表の洪水のコラムを使用します。小河川が大河川となり、渡河点が小河川となることに注意して下さい。
モンスーン－即座にゲームが終了となります。

ステップ３：飛行条件の決定

	このターンの天候			
飛行条件	晴れ	小雨	雨	大雨
制限なし	1-6	1-3	1	-
制限あり	-	4-6	2-5	1-3
飛行禁止	-	-	6	4-6

飛行条件の影響：

制限なし－全ての航空任務を通常どおり行えます。
制限あり－自軍航空基地から自軍航空基地への航空任務だけを行えます（航空輸送を含みます）。
飛行禁止－航空任務は行えません。整備は通常どおり行えます。

補充表

ダイス	連合軍	日本軍
2-5	なし	なし
6-7	なし	1/2 Bn
8	Sil	Bn
9	Ledo	Bn
10	Sil, Eq	2x Bn
11	Ledo, Eq	Other
12	Sil, Ledo, Eq	Other & Bn

Sil—SilcharにPax（人員補充）
Ledo—LedoにPax（人員補充）
Eq—SilcharかLedoにEq（装備補充）
1/2 Bn—ダイスを１つ振り、4-6ならば日本軍の大隊デッドパイルから１ユニット
Bn—日本軍の大隊デッドパイルから１ユニット
Other—日本軍のその他のデッドパイルから１ユニット、あるいは減少戦力面の航空ユニットを表返す

補給表

ダイス	連合軍	日本軍
2-3	2	0
4-5	3	1
6-7	4	1
8	5	2
9	6	2
10	7	3
11	8	4
12	9	5

再建コスト表

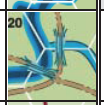
（連合軍のみ）

Infantry Bde or Rgt—2 Pax
Infantry or MG Bn—1 Pax
Tank, Arm Car or Cavalry Bn—1 Eq
Air Unit step—1 Eq
Glider point—1 Eq
Artillery Bde or Rgt—2 Eq, 1 Pax
Artillery Bn—1 Eq, 1 Pax
Engineer Rgt—1 Pax, 1 Eq
HQ—再建不能

食糧入手表……日本軍＆チンディット部隊のみ（オプション：ガラハッド部隊）

	事前の補給状態（補給切れマーカーが置かれているか）			
	通常（補給切れマーカーなし）		補給切れマーカーあり	
このターンの損耗判定表の結果⟶	損害なし	ステップロス	損害なし	ステップロス
	変化なし（補給切れマーカーを置かない）	補給切れマーカーを置き、**ステップロスしない** **あるいは** ステップロスし、**補給切れマーカーを置かない**	日本軍：補給切れマーカーを取り除く チンディット/ガラハッド：補給切れマーカーはそのまま	ステップロスの結果を適用し、補給切れマーカーはそのまま

OCS『ビルマ』地形効果表（第２版）

地形		装軌	自動車化	徒歩	泥濘	泥沼	洪水	地形タイプ	機甲	機械化	その他
平地		1	2	1	x2	x2	x2	オープン	[x2]	[x2]	x1
ジャングル		p	p	3	x2	x2	x2	軽障害	x1/2*	x1/2*	x1
荒地		p	p	3	x2	x2	x2	中障害	x1/3*	x1/2*	x1
山岳		p	p	All	-	-	-	重/中障害**	x1/4*	x1/3*	x1
沼		p	p	3	x2	x2	x2	中障害	x1/4*	x1/3*	x1
小道		4	8	1	x2	x2	x2	他の地形に従います			
良天候道路		½	½	½	x2	x2	x2	他の地形に従います			
全天候道路		½	½	½	-	x2	x2	他の地形に従います			
鉄道		1	1	1	-	-	-	他の地形に従います			
小河川		+3	+5	+1	x2	x2	大河川	他の地形に従います	[x1/2]	[x1/2]	[x1/2]
大河川		p	p	All	-	-	-	他の地形に従います	[x1/4*]	[x1/3*]	[x1/2]
渡河点		+2	+3	+0	x2	x2	小河川	他の地形に従います	[x1/2]	[x1/2]	[x1/2]
小都市		2	1	1	-	-	-	中障害	x1/2	[x1/2]	x1
村		他の地形に従います			他の地形に従います			軽障害	他の地形に従います		

* ……道路、小道を通ってのみ
**……道路があれば中障害として扱います
（小道ならば重障害です）

p ……進入禁止
- ……影響なし