

1. はじめに.....	1
2. セットの備品確認.....	1
3. カードの説明.....	2
3-1 艦船カード.....	2
3-2 ミッドウェー基地カード.....	2
3-3 アクションカード.....	3
4. 用語の説明.....	6
5. ゲームの手順.....	6
5-1 自軍ターンでの行動手順.....	6
6. セットアップ.....	7
7. 艦載機フェイズとその解決.....	7
7-1 空戦.....	7
7-1-1 組作成セグメント.....	8
7-1-2 空戦の解決（空戦セグメント）.....	8
7-2 攻撃目標決定セグメント.....	8
7-3 防御行動セグメント.....	8
7-4 被害判定セグメント.....	9
7-5 帰還セグメント.....	9
8. 手札交換フェイズの行動.....	9
9. 手札調整フェイズの行動.....	9
10. 戦術（TACTICS）カードについて.....	9
10-1 「損傷機修理」カード.....	10
10-2 「応急修理」カード.....	10
11. ゲームの終了と勝敗.....	10
12. 運命のミッドウェーカードゲーム特別ルール.....	10
12-1 最初のターン（日本軍のミッドウェー基地攻撃）.....	10
12-2 兵装変更.....	11
12-3 複数攻撃目標について（米軍のみ）.....	11
12-4 ミッドウェー基地について.....	11
13. 戦闘例.....	12

1. はじめに

このたびはオペレーションミラージュ/グループ乾坤一擲のゲームをお買い上げいただきありがとうございました。このゲームは、太平洋戦争のターニングポイントとなった「ミッドウェー海戦」をテーマとしたカードゲームです。

このゲームでは双方索敵成功により攻撃隊を発進させた後の状況を再現しています。つまり攻撃隊発進後の空母戦の「動」の部分を取っています。

2. セットの備品確認

珊瑚海の決断カードゲームには以下の物が含まれています。もし含まれていない物があれば巻末の連絡先までご一報ください。不足分を送付いたします。

- 日本軍アクションカード・・・32枚
- 米軍アクションカード・・・32枚
- 兵装変更カード・・・16枚
- 二次被害カード・・・16枚
- 艦船カード・・・日本軍4枚、米軍3枚
- 手順シート・・・2枚、
- ダメージ表示マーカー・・・赤25個、青25個、黄7個、緑10個（ミッドウェー基地用）、白3個（ミッドウェー基地10ダメージ表示用）、
- ルールブック・・・1部（本誌）

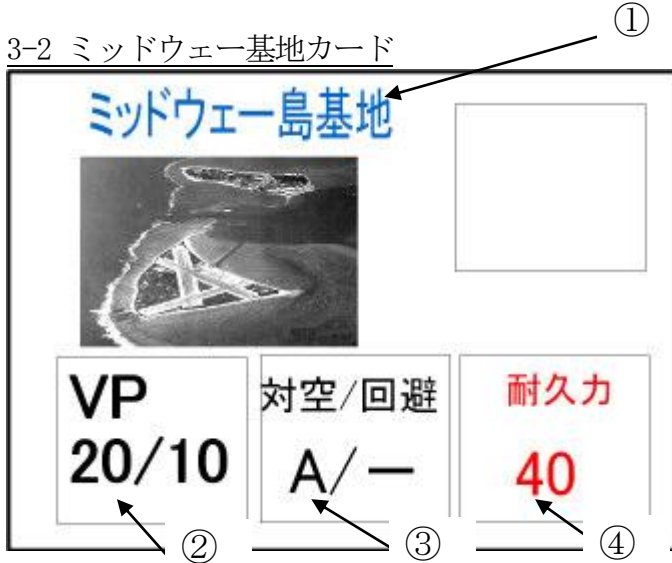
3. カードの説明

3-1 艦船カード



- ① 艦名：その艦の名前を表します。
- ② VP：その艦を撃沈した時に得られる勝利ポイント（VP）を表します。
左から「撃沈した時／大破（甲板・舷側耐久力共に半分以上のダメージを受けた時）／中破（甲板・舷側耐久力どちらかに半分以上のダメージを受けた時）」
- ③ 艦載機：その艦から同時に手札から出せる艦載機カードの枚数となります。
(F) 戦闘機（敵艦載機を迎撃するカード。日本軍戦闘機は爆撃機としても使用可能です）
(B) 爆撃機（敵艦に爆撃を行うカード。米軍爆撃機の中には戦闘機の代わりができるカードもあります）
(T) 雷撃機（敵艦に雷撃を行うカード）
- ④ 舷側耐久力：その艦の雷撃に対する耐久力を表します。累積ダメージが耐久力を上回ると撃沈となります。
- ⑤ 防御カード使用可能レベル：その艦が使用可能な防御カード（対空及び回避）の使用可能レベルを表しています。
- ⑥ 甲板耐久力：その艦の爆撃に対する耐久力を表します。累積ダメージが耐久力を上回ると撃沈となります。

3-2 ミッドウェー基地カード

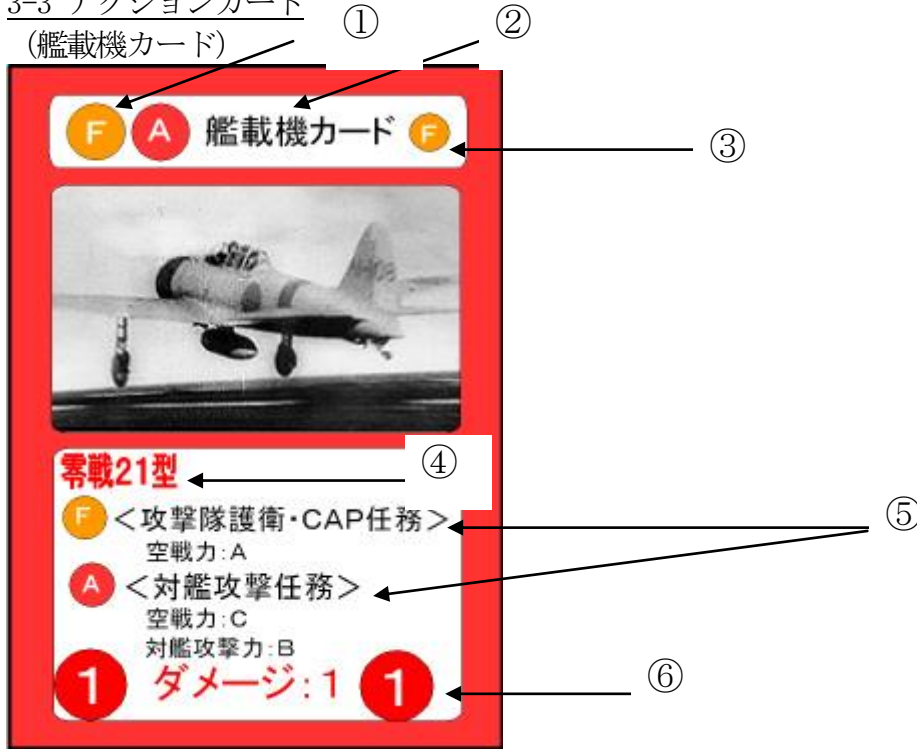


- ① 基地名：ミッドウェー基地を表しています。
- ② VP：基地を破壊した時に得られる勝利ポイント（VP）を表します。
左：破壊した場合／右：大破（耐久力の半分以上のダメージを受けた時）

③防御カード使用可能レベル：ミッドウェー基地は対空カードのみ使用可能です。

④耐久力：基地の爆撃に対する耐久力を表します。累積ダメージを耐久力を上回ると破壊となります。但し「応急修理」を使用すると回復します。

3-3 アクションカード
(艦載機カード)



- ① 任務アイコン：(F) 攻撃隊護衛・CAP任務、(A) 対艦攻撃任務 (赤丸は爆撃、青丸は雷撃) を表しています。
- ② カード種別：このカードが何のジャンルの何のカードかを表します。艦載機カード、防御カード、戦術カードの4種類があります。
- ③ 艦載機機種アイコン：(F) 戦闘機、(B) 爆撃機、(T) 雷撃機を表します。
- ④ 機種名：その機体の名称を表します (正式な名称は長いので略称を表記しています)
- ⑤ 任務時艦載機能力：各任務における空戦力のレベル及び対艦攻撃時の防御カードに対応するレベルを表しています。攻撃隊護衛・CAP任務と対艦攻撃任務双方行える機体では任務により空戦力が変化します。
- ⑥ ダメージ：対艦攻撃時に与えるダメージを表しています。爆撃機なら甲板耐久力に雷撃機なら舷側耐久力にダメージを与えます。さらにそれぞれ爆撃(赤字)または雷撃(青字)による二次被害判定を実施します。



①任務アイコン：(F) 攻撃隊護衛・CAP任務、(A) 対艦攻撃任務（赤丸は爆撃、青丸は雷撃）を表しています。

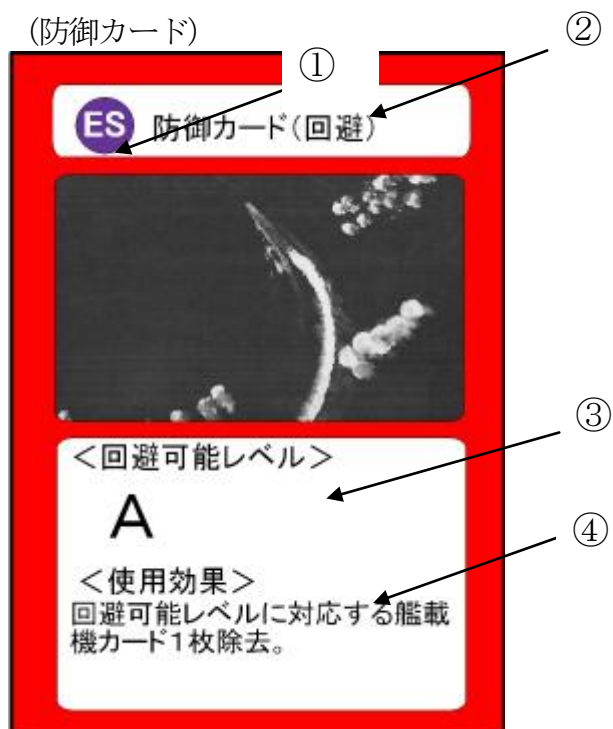
②カード種別：兵装変更カードを表しています。

③艦載機機種アイコン：(F) 戦闘機、(B) 爆撃機、(T) 雷撃機を表します。

④機種名：その機体の名称を表します（正式な名称は長いので略称を表記しています）

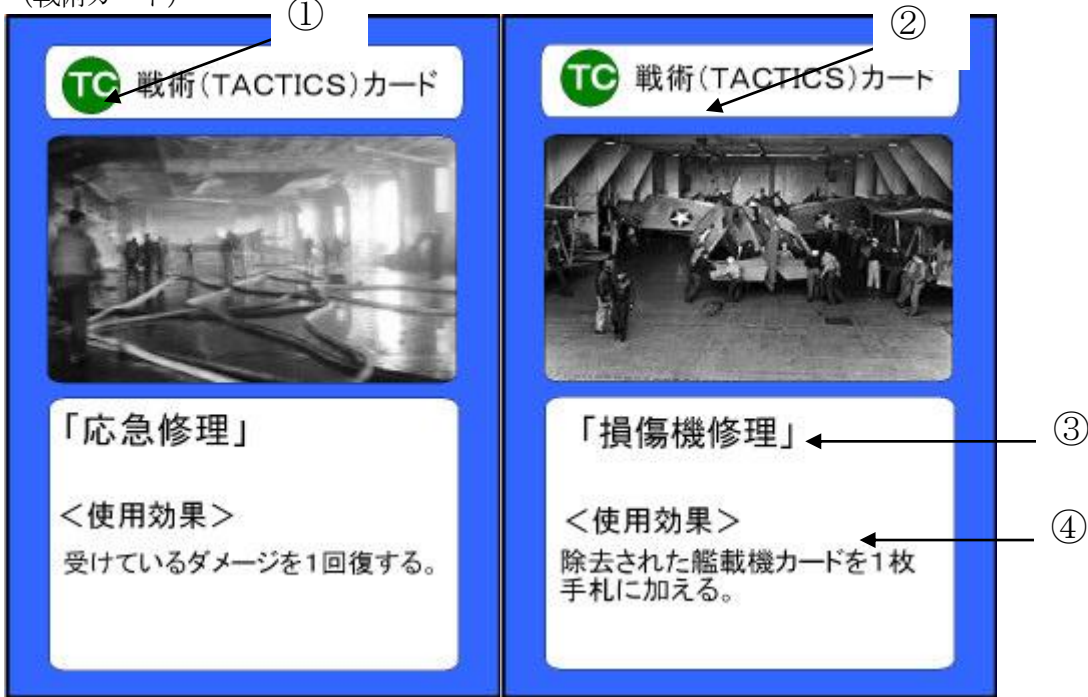
⑤任務時艦載機能力：各任務における空戦力のレベル及び対艦攻撃時の防御カードに対応するレベルを表しています。兵装変更カードは対地攻撃任務専用になっています。

⑥ダメージ：対地攻撃時に与えるダメージを表しています。兵装変更カードはすべて爆撃結果として基地にダメージを与えます。さらにそれぞれ爆撃（赤字）による二次被害判定を実施します。



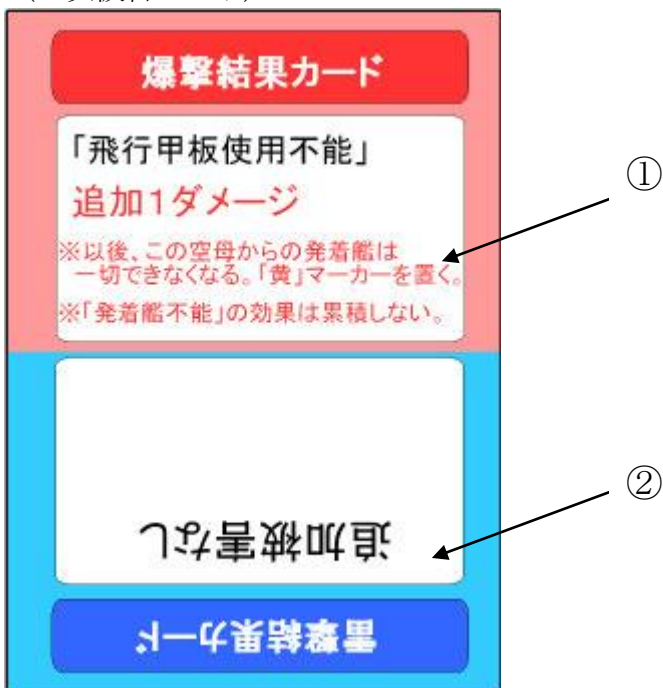
- ① 種別アイコン：(ES) 回避カード、(AA) 対空カードを表しています。
- ② カード種別：このカードが何のジャンルの何のカードかを表します。
- ③ 回避可能レベルまたは迎撃可能レベル：このカードの回避可能レベル（回避）または迎撃可能レベル（対空を表します。このレベル以上で攻撃してきた艦載機カードは防御できません
- ④ 使用効果：このカードを使用した場合の効果を表しています。

(戦術カード)



- ① 識別アイコン：このカードが戦術カードであることを示しています。
- ② カード種別：このカードが戦術カードであることを示しています。
- ③ カードタイトル：そのカードのタイトルです。
- ④ 使用効果：そのカードの起動条件と起動した場合の効果を表しています。

(二次被害カード)



- ① 爆撃二次被害結果：爆撃（赤字ダメージ）を実施した際の二次被害結果を表します。
- ② 雷撃二次被害結果：雷撃（青字ダメージ）を実施した際の二次被害結果を表します。

4. 用語の説明

●このゲームではいくつか専門的なゲーム用語が出てきます。中には用語が理解できないとプレイに支障がある用語もありますので、解説しておきます。

●「タップ」：艦船カードが「発着艦不能」となった時の状態です。艦船カードを縦向きにします。尚累積ダメージのみで大破になった場合、米軍のみ「応急修理」で復旧できる事があります。「飛行甲板使用不能」「推進機被弾」の場合は「応急修理」では復旧できません。

●「CAP」：Combat Air Patrol の略称です。本ゲームでは「艦隊防空任務」という意味合いで使用しています。非手番時に敵艦載機の攻撃に晒された時、手札の「F」のついた艦載機カードを敵艦載機の迎撃に使用できます。

5. ゲームの手順

●ゲーム手順は、各プレイヤーが「手番」毎に攻撃を行い、解決していきます。自分の「手番」の事を「自軍ターン」と呼びます。また他プレイヤーの手番を「他プレイヤーターン」と呼びます。

5-1 自軍ターンでの行動手順

1. ドローフェイズ

アクションカードを山札から1枚ドローします。もし、すべての手札が防御カード及び戦術カードのみとなった場合、手札を公開した後、もう一枚ドローできます。**最初のターンでは行いません。**

2. 艦載機攻撃フェイズ

手札の艦載機カードを使って任意の敵艦隊の艦船カード1枚に対□して攻撃を行えます。

(1) 組作成セグメント

攻撃側→防御側の順に艦載機カードを1枚ずつ場に出して「組」を作成します。

(2) 空戦セグメント

作成された「組」毎に解決します。各任務毎の空戦力を比較します。

①双方の空戦力が同じの場合

「任務完了」となり双方艦載機カードを除去します。

②双方の空戦力が異なる場合

より空戦レベルの高い側が勝利となり、低い側の艦載機カードを除去します。

(3) 攻撃目標決定セグメント

空戦で生き残った「対艦任務」の艦載機カードを任意の艦船カード1枚を目標に設定します。

(4) 防御行動セグメント

目標とされた艦船カードは防御カード（対空・回避）を使用し、敵艦載機カードの対艦攻撃レベル以上のカードを出せば目標とした艦載機カードをそれぞれ除去できます。

(5) 被害判定セグメント

回避・対空カードで除去できなかった艦載機の攻撃を受けます。それぞれ爆撃機（赤字）は甲板耐久力に雷撃機（青字）は舷側耐久力にダメージを受けます。この時各艦載機の攻撃毎に二次被害カード1枚を引き「爆撃」「雷撃」で該当箇所への二次被害を含めたダメージを確定させます。

(6) 帰還セグメント

「護衛任務」「CAP任務」で除去されなかったカードは手札に戻せます。対艦攻撃任務を実施したカードは任務に成功したとしても除去となります。

3. 手札交換フェイズ

手札から不要なカードを捨て（最大3枚）、その枚数分山札から補充します。

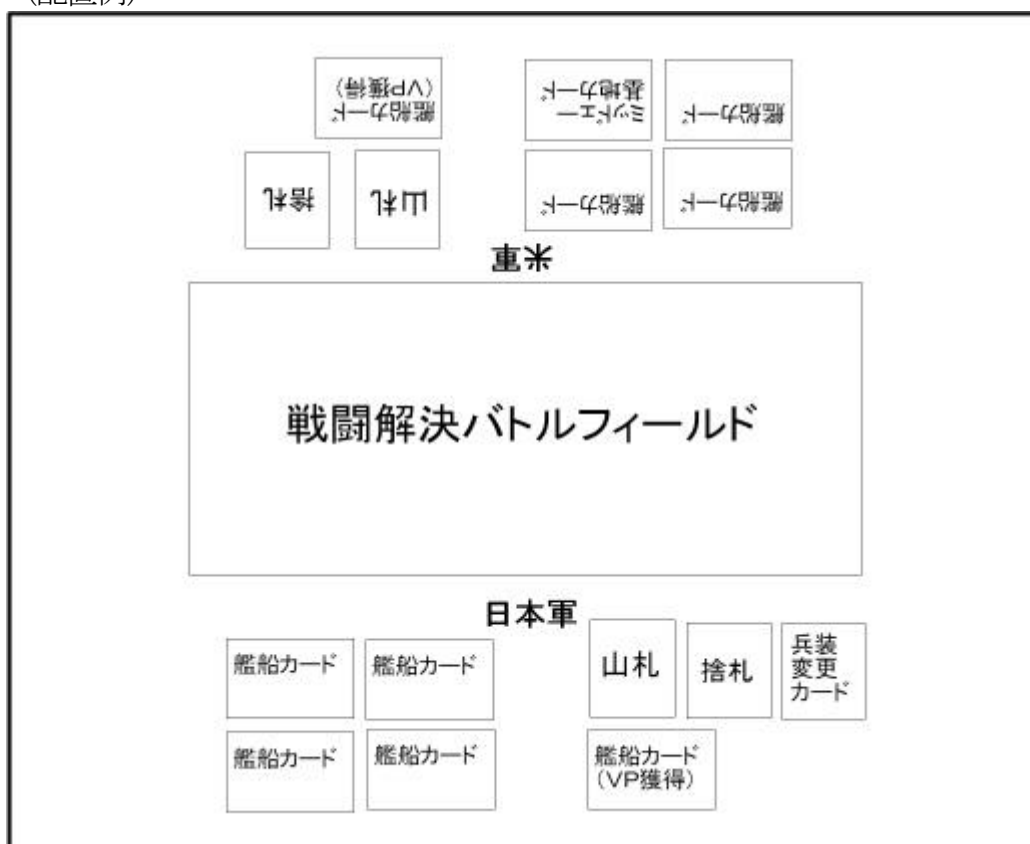
4. 手札調整フェイズ

手番プレイヤー及びこの手番中にカードを使用したプレイヤーは手札を6枚になるように調整します（6枚より多ければその枚数分捨て札にし、少なければ6枚になるまで山札から補充します）。

6. セットアップ

- まず各プレイヤーの担当陣営を決定します。
- 各プレイヤーはそれぞれ自軍の艦船カードを場に配置します。
- 次に全員が自分の山札からアクションカードを日本軍は7枚、米軍は6枚引きます。もし配られたカードに1枚も攻撃カードがない場合、アクションカードを1度だけ引き直す事ができます。
- 最初のターンのみ特別手順となります。「運命のミッドウェーカードゲーム特別ルール」を参照してください。

(配置例)



7. 艦載機フェイズとその解決

- 手番プレイヤーは艦載機攻撃フェイズにて艦載機による攻撃を宣言できます。
- 艦載機を使用可能な艦がいた場合、艦載機による対艦攻撃を行う事ができます。
- 手番プレイヤー（以後、攻撃側）は敵プレイヤー（以後、防御側）に艦載機カード使って攻撃します。この時点ではどの艦を目標にすると宣言する必要はありません。宣言の後「空戦」が発生します。

7-1 空戦

- 目標とされた側は、「F」のアイコンのある艦輸送カードを使って敵艦載機カードを迎撃する事ができます。
- 目標とされた側が迎撃アクションを行わない場合、敵艦載機は「攻撃目標設定セグメント」へ移行します。

7-1-1 組作成セグメント

- 空戦を行う組み合わせを決めます。これを「組」の作成と言います。
- まず攻撃側が艦載機カードを1枚出し、そのカードが「F」(護衛任務)か「A」(対艦攻撃)かを宣言します。続いて迎撃側が「F」(CAP任務)を持つ艦載機カードを出します。こうして対戦する「組」を作ります。
- これを繰り返していき、攻撃側か防御側が出せるカードがなくなった時点で「組」の作成は完了します。
- 組は必ず1対1で作成されます。もし攻撃側が更に「A」の艦載機カードが出せる場合、「A」として出す場合は空戦には参加せず、それらは「攻撃目標設定セグメント」に移行する事になります。
- 攻撃側または防御側が「F」の出せるカードが余った場合、それらで組は形成されず手札に戻ります。
- 尚、**攻撃側は最低でも1枚は「A」のカードを出さなくてはなりません。**
- 攻撃側は必ず「F」のカードから場に出さなくてはなりません。もし「F」のカードを場に出さないまたは出せない場合に限り「A」のカードを場に出します。「A」のカードを場に出した場合、以後「F」のカードは場に出すことはできなくなります。
- 防御側は、攻撃側が艦載機カードを出し続けている時、途中1度でも「パス」した場合は以後艦載機カードによる迎撃を行わないものとみなします。つまり攻撃側が出す「F」カードに対して不利だから迎撃用のカードを出したくないと言って出さないと、何枚迎撃可能なカードを所持していてもそこで迎撃行動は完了してしまう事になります。

7-1-2 空戦の解決 (空戦セグメント)

- 各組毎に空戦を解決していきます。
- 攻撃側と防御側の「空戦力」を比較します。
- 空戦力の強さは右記の通りとなります。(強) $A > B > C > D$ (弱)
- 空戦力が強い側が勝利となり、弱い側の艦載機カードが除去されます。空戦力が同じ場合は任務完了となり、双方除去となります。
- すべての空戦の結果、攻撃側の「A」を宣言した機体が全滅した場合、そこで艦載機攻撃フェイズは終了となります。
- 空戦の結果、攻撃側の「A」を宣言した機体が生き残ったら、「攻撃目標決定セグメント」へ移行します。
- 両軍の「F」を宣言し、空戦で勝利した艦載機カードを手札に回収できます。この時回収せずに捨て札にしても構いません。

7-2 攻撃目標決定セグメント

- 攻撃側は迎撃機の迎撃を受けなかった、または空戦で残った「A」を宣言した艦載機カードを、どの艦船カードへ攻撃を行うかを宣言します。**尚、複数枚の艦載機カードの攻撃でも、攻撃できるのは艦船カード1枚のみです。**

7-3 防御行動セグメント

- 攻撃目標を宣言した艦載機カードに対し、防御側は対空または回避の防御行動を実施する事ができます。
- 艦載機の「対艦攻撃力」以上の「迎撃可能レベル」または「回避可能レベル」の防御カードを使用することによって その艦載機の対艦攻撃を無効にできます。1枚の艦載機カード毎に1枚の防御カードが必要です。防御側はどの防御カードでどの艦載機カードを防御するか1枚ずつ宣言して行って下さい。
- 迎撃可能レベル及び回避可能レベルは「A (上限) $> B > C$ (下限)」となります。
- 迎撃されたまたは回避された艦載機カードはそのまま捨て札になります。

7-4 被害判定セグメント

- 防衛側の防御手段を突破した艦載機の対艦攻撃を行います。
- 艦載機カードの最下段の「ダメージ～」と書かれた数字が、目標に与えるダメージになります。複数枚の艦載機カードで攻撃した場合、すべてのダメージを合計してください。
- 攻撃を実施した各艦載機カード1枚毎に「二次被害カード」1枚を引いてください。「爆撃」の場合は「爆撃結果」を雷撃の場合は「雷撃結果」の側を確認します。

<二次被害結果>

- ・「追加被害なし」：艦載機カードのダメージのみとなります。
- ・「追加打撃1～3」：艦載機カードのダメージに追加ダメージ1～3を加算します。
- ・「不発弾」：艦載機カードのダメージを含めて「ダメージ0」となります。
- ・「飛行甲板使用不能」「推進機被弾」：目標となった空母は「発着艦不能」となります（大破扱い）。さらに艦載機カードのダメージに追加ダメージ1を加算します。カードをタップし、更にカードによる結果を明確にする為「黄」マーカーを置きます。
- 被害を受けた艦船カードの甲板耐久力または舷側耐久力が0以上となるダメージを与えた場合、その艦は「撃沈」となります。ただちにその艦船カードを除去し、攻撃側プレイヤーに渡します。攻撃側プレイヤーは撃沈した艦のVPを獲得します。攻撃側プレイヤーは沈めた艦船カードを自分の場に重ねて置いておきます。尚、対艦攻撃を行った艦載機カードはすべて捨て札になります。
- 被害を受けた艦船カードの耐久力が1以上残っている場合、爆撃のダメージは赤、雷撃の場合は青のマーカーを受けたダメージ分艦船カードの上に置いてください。
- 「飛行甲板使用不能」「推進機被弾」の被害を受けた場合または舷側及び甲板へのダメージが共に耐久力の半分以上となった場合、「大破」となり、「発着艦不能」になります。艦船カードを「タップ」してください。ゲーム終了時「大破」分のVPを獲得します。
- 舷側及び甲板へのダメージのどちらかが耐久力の半分以上となった場合、「中破」となります。「中破」の場合、発着艦は可能とします。ゲーム終了時「中破」分のVPを獲得します。
- 撃沈または発着艦不能になった場合、同時に使用出来る艦載機カードが減る事に注意してください。

7-5 帰還セグメント

- 空戦敗北または任務完了とならなかった護衛任務及びCAP任務の艦載機カードを手札に戻せます。
- 対艦攻撃を実施した艦載機カードはすべて除去になります。

8. 手札交換フェイズの行動

- 最大3枚までの手札を場に捨て、捨てた分のカードを山札から補充する事ができます。しなくても構いません。

9. 手札調整フェイズの行動

- 自軍ターンのプレイヤー及びこのターンに手札を使用したプレイヤーは手札上限6枚になるまで手札を各山札から補充します。また手札上限を超えている全プレイヤーは上限6枚になるまで任意の手札を捨て札にします。

10. 戦術 (TACTICS) カードについて

- 戦術 (TACTICS) カードは各陣営の自軍ターン中に使用できる特殊なカードです。

10-1 「損傷機修理」カード

●自分の手番時、捨て札の中から任意の艦載機カード1枚を選び手札に加える事ができます。

10-2 「応急修理」カード

●米軍のみが使えるカードで、自軍手番中ならいつでも使用できます。既にダメージを受けている艦船カードに対し、1枚につき1ダメージを回復できます。

●このカードはノーダメージの艦船カードに対しては使用できません。

●複数枚このカードを持っていたら、同時に使用する事ができます。この時同じ艦船カードに使ってもよいし、バラバラの艦船に使用しても構いません。

11. ゲームの終了と勝敗

●ゲームは以下の条件のいずれかを満たしたならただちに終了となります。

1. **それぞれ1山目がなくなったら、シャッフルして山札を再作成しプレイを続行します。**

2山目でいずれかのプレイヤーの山札がなくなり、なくなったターンプレイヤーの次のターンを実施した時。どちらの山札がなくなってもどちらの自軍ターンでなくなったかで判定します。

2. いずれかのプレイヤーの艦隊の全ての空母が戦闘不能(大破以上)となった時。但し米側が戦闘不能になりミッドウェー基地が大破となっていない場合、ゲームは続行になります。この場合米側は防御カードと応急修理カードのみ使用でき、後は手札交換を行って山札をなくすようにプレイします。

●もし、どちらかの陣営の空母が全艦戦闘不能となった場合、獲得 VP に関わりなく全艦戦闘不能とさせた側が勝利します。但し日本軍はゲーム終了時までミッドウェー基地を大破以上の損害を与えていなくてはなりません。もし米軍戦闘不能でゲーム終了時までミッドウェー基地が大破していなかった場合は「引き分け」となります。

●どちらの陣営も全艦戦闘不能でない場合、各プレイヤーは獲得した VP を比較しあい、一番 VP を獲得したプレイヤーが勝者となります。この場合でも日本軍はミッドウェー基地が大破していなかった場合は「敗北」となります。

●ゲームが終了した場合、各プレイヤーは以下の VP を獲得します。

1. 撃沈した艦船カードに記載された VP。
2. 大破させた艦船カードに記載された VP。
3. 中破させた艦船カードに記載された VP。
4. ミッドウェー基地を大破させた場合、10VP
5. ミッドウェー基地を破壊した場合、20VP

12.運命のミッドウェーカードゲーム特別ルール

●「運命のミッドウェーカードゲーム」は前作「珊瑚海の決断カードゲーム」と基本的なルールは同じですが、いくつかの特別ルールがあります。以下のルールの他に「運命のミッドウェーカードゲーム特別ルール」シートも参照してみてください。

12-1 最初のターン (日本軍のミッドウェー基地攻撃)

●ゲーム開始時の最初のターンは「日本軍のミッドウェー基地攻撃」からスタートとなります。

●以下の手順で攻撃を実施します。

1. 日本軍はドローした手札7枚から任意の爆撃機・雷撃機カードを「兵装変更」します。
2. 「兵装変更」したカードをミッドウェー基地攻撃として場に並べます。この時零戦は兵装変更なしで基地攻撃に加える事が出来ます。

3. 米軍は対空カードのみで防御できます。
 4. 対空カードで除去されなかったカードで被害判定を実施します。この時全てのカードは「爆撃結果」を参照します。
 5. 「飛行甲板使用不能」は追加1ダメージの効果のみ適用 します。他のカードの効果はすべて適用 します。
 6. 基地攻撃を実施したすべてのカードを除去します。
- 以降のターンにミッドウェー基地を攻撃する場合、艦載機攻撃セグメントの代わりに上記 2~6 の手順で実施します。

12-2 兵装変更

- 日本軍はミッドウェー基地を攻撃する場合、零戦を除き「兵装変更」を実施する必要があります。
- 日本軍は「兵装変更セグメント」にて99艦爆と97艦攻のカードを捨て札にし同種の兵装変更カードを手札に加えます。そして「兵装変更中」カードを場に置きます。
- 「兵装変更中」カードは手札から変更変更カードがなくなったら場から除去します。
- 「兵装変更中」カードが場に配置されている場合、米軍カードのダメージが各々+1 されます。
- 日本軍は1山終了までには少なくとも1回は「兵装変更」を実施しなくてはなりません。2山目は兵装変更はしなくても構いません（但しミッドウェー基地が大破以上確定している場合に限りませんが）
- 兵装変更を行った日本軍ターンに兵装変更を行わなかったカードで米空母を攻撃しても構いません。
- 兵装変更のみ実施したターンはドローした分1枚を捨て札にしなくてはなりません。捨て札にしない為に兵装変更が不要な零戦カードのみでミッドウェー基地を攻撃するという方法もあります。
- 兵装変更カードは使用したら元の兵装変更カードの山に戻しておきます。

12-3 複数攻撃目標について (米軍のみ)

- 米軍は対艦攻撃目標選択時、複数目標に攻撃カードそれぞれ割り振る事ができます。
- 但し複数目標とするには複数の攻撃カードがある場合だけです。
- 日本軍は各々のどの米軍カードに対し対空・回避カードを使用するかを割り振ります。

12-4 ミッドウェー基地について

- ミッドウェー基地は20ダメージで大破(10VP)、40ダメージで破壊(20VP)となります。
- ミッドウェー基地は対空カードでのみ防御可能です。米艦載機カードによる迎撃はできません。
- 「応急修理」カードはミッドウェー基地に対しても使用可能です。
- ゲーム終了時、日本軍はミッドウェー基地を必ず大破にしている必要があります。米空母を全滅させてもミッドウェー基地を大破としていないと勝利とはなりません。

13.戦闘例

日本軍ターン、ドローフェイズ後の手札（日本軍による艦載機攻撃）

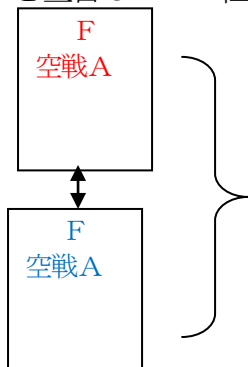
防御 回避A	T 空戦D 対艦C 4ダメ	T 空戦D 対艦C 4ダメ	B 空戦D 対艦A 2ダメ	B 空戦D 対艦A 2ダメ	F 空戦A	F 空戦A
-----------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	----------	----------

米軍の手札

防御 回避C	防御 対空A	T 空戦D 対艦C 4ダメ	F 空戦A	F 空戦A	F 空戦A
-----------	-----------	------------------------	----------	----------	----------

<組作成セグメント>

(1) まず日本軍が「エフ」と宣言し攻撃隊護衛任務のFのカードを出します。対する米軍も「エフ」と宣言しCAP任務のFのカードを出します。これで「組」が1つ作成されました。



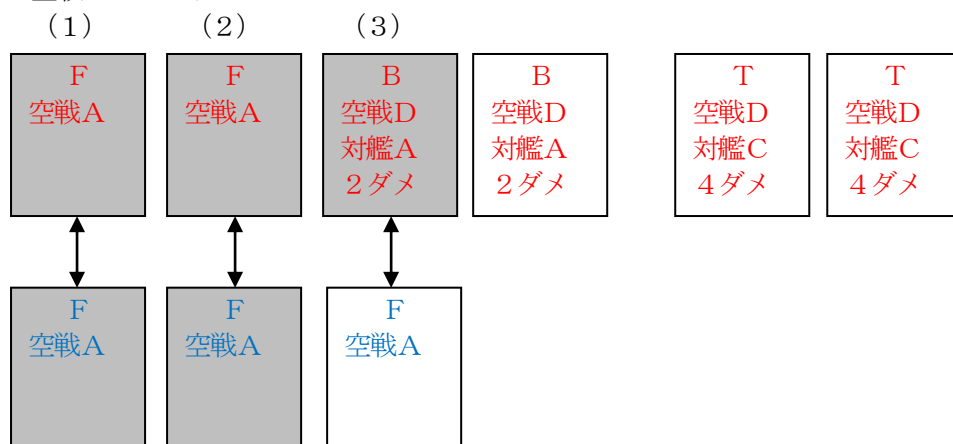
(2) 続いて、日本軍が同じく「エフ」と宣言しFのカードを出すと米軍も「エフ」と宣言しFのカードを出しました。これで2つ目の組が完成します。

(3) 日本軍はFのカードがなくなったので「エー」と宣言し対艦攻撃任務のBのカードを出します。米軍は再び「エフ」と宣言しFのカードを出しました。これで3つ目の組が完成します。

(4) 日本軍は再び「エー」と宣言しBのカードを出します。米軍はここでFのカードがなくなったので「ありません」と宣言します。

(5) 日本軍は残りのTのカード2枚を出します。この2枚は空戦を回避し次のセグメントに進みます。

<空戦セグメント>



組毎に空戦を解決します。(1)の組は双方空戦Aなので「双方任務完了」となり双方のカードを除去します。(2)も同様に双方カードを除去します。(3)は米軍空戦A>日本軍空戦Dなので日本軍のカードのみ除去します。残った日本軍のB×1、T×2のカードは対艦攻撃へ移行します。

<攻撃目標決定セグメント>

(1)日本軍攻撃隊は目標を「ヨークタウン」とすると宣言しました。艦載機カードは3枚ありますが、日本軍は必ず1目標にしか攻撃できません(米軍は複数目標可能)。

B 空戦D 対艦A 2ダメ	T 空戦D 対艦C 4ダメ	T 空戦D 対艦C 4ダメ	ヨークタウン 甲板耐久力：8 減速耐久力：8
------------------------	------------------------	------------------------	------------------------------

<防御行動セグメント>


米軍が防御カードにて日本軍攻撃隊を迎撃します。「対空A」のカードをBのカードに、「回避C」のカードをTのカードに使用しました。BのカードとTのカード1枚を除去します。使用した防御カードも除去となります。

B 空戦D 対艦A 2ダメ	T 空戦D 対艦C 4ダメ	T 空戦D 対艦C 4ダメ
防御 対空A	防御 回避C	

<被害判定セグメント>

残ったTのカードがヨークタウンを攻撃します。攻撃1回につき二次被害カードを引きます。今回攻撃するのはTのカード1枚だけなので二次被害カードを1枚引き「雷撃結果」の側を確認します。今回「推進機被弾」を引いた為、Tのカードの舷側4ダメージ+追加で舷側1ダメージの合計舷側5ダメージを受けます。青マーカーをヨークタウンに5個置きます。更に「発着艦不能」となり以後ヨークタウンから艦載機カードを使用できなくなりました。イベントにより「大破」扱いとなった為、黄マーカーを置き、ヨークタウンをタップします。

T 空戦D 対艦C 4ダメ	推進機 被弾 舷1ダメ 発着×
------------------------	--------------------------

ヨーク タウン 甲板耐久 力：8 減速耐久 力：8	
--	---

<帰還セグメント>

攻撃終了後、対艦攻撃を実施したTのカードを除去します。米軍は空戦で残ったFのカードを手札に回収します。

<手札交換フェイズ>

双方手札交換フェイズで手札交換を実施しませんでした。

<手札調整フェイズ>

日本軍は手札が1枚となったので5枚山札から補充します。米軍は4枚除去となったので4枚山札から補充します。

以後、ヨークタウンからは艦載機は発艦不能となりますが、「応急修理」カードでダメージを回復する事はできますが、二次被害による発艦不能は回復できません。

<デザイナーズノート>

ルールページが余ったので、デザイナーズノートを書きます。今回の「運命のミッドウェーカードゲーム」は前作の「珊瑚海の決断カードゲーム」と同一システムによりミッドウェー海戦を再現するゲームなのですが、ミッドウェー海戦の特殊性ゆえ様々な特別ルールが追加されています。

一番の違いは日本軍が米機動部隊とミッドウェー基地双方を攻撃目標としなければならない点ですね。ここでテスト中様々な問題が発生しました。実は最初のテストの時はミッドウェー基地航空隊カードが存在していたのですが、この航空隊カードを入れてプレイした所、史実に近い戦果での米軍勝利(日本艦隊全滅、米空母1隻撃沈+ミッドウェー基地大破)のパターンが連発しました。史実の再現性としてはかなり優秀だったのですが、それではゲームとしては厳しい為様々な調整を加えてのテストを繰り返しましたが…結果はあまり変化なし。そこで思い切ってミッドウェー基地航空隊カードを削ってプレイした所何とか双方勝利となるようになりました。ただ史実とは異なり双方空母2隻ずつ撃沈程度の結果で終始した為、史実再現性が逆に低い結果となりました。これはこれで厳しいと判断したので今まで1山で終了していたのを2山で終了するにルール変更した所、ようやく双方で全滅エンドの結果がでるようになりました。史実を考えると双方総力戦の様相を呈していたのでこれでようやくゲームとして完成をみる事ができました。但しテストプレイ中テスト参加者からミッドウェー基地航空隊はあった方がいいという意見もありまして…次回に向けて「拡張セット」という形でミッドウェー基地航空隊を収録した物も発表できればと考えています。

次回はゲムマ秋にて「ソロモン海域の激闘カードゲーム」を予定しています。「第二次ソロモン海戦」と「南太平洋海戦」をテーマとなる予定です。「ワスプ」や「飛鷹」等も加えたシナリオも構想中です。

<運命のミッドウェーカードゲーム 開発スタッフ>

ゲームデザイン：平景虎

テストプレイ：鷹網准輝・たあら・シルフェ・ITAK02、ちはら会でのテストプレイに参加していただいた皆様

製作：オペレーションミラージュ/グループ乾坤一擲

2023年5月13日 初版発行

E-MAIL: oneman@yk.netlaputa.ne.jp

関連ブログ：<http://kagetora.seesaa.net/>(平景虎の徒然デザイン日記)

オペレーションミラージュHP：<http://operation-mirage.seesaa.net/>

グループ乾坤一擲HP：<http://kenconnitteki.web.fc2.com/>