

# MEMOIR '44

## PACIFIC THEATER



Richard Borg

DAYS OF  
WONDER

翻譯:十六夜愛希

圖片及遊戲版權為原公司所有

繼續等待着

眺望着

月亮依然冷淡

如果再笑一次

就到了靖國的宮殿

快哉

肉體和心上的重擔

就像春天般的消逝

如果再笑一次

就到了靖國的宮殿

# 歡迎來到大戰回憶錄第四個擴充

## 太平洋戰場

### 前言

當年輕的海軍陸戰隊在進攻太平洋中的小島時，他們的腳步穿過一個接著一個的海灘和稻田之上；或者在草木不生的火山岩地帶裡挖掘廣布的洞穴網，以武士精神來捍衛天皇的榮耀，並光榮地戰到最後一人倒下。太平洋戰場是獨立的擴充，有一些之前遊戲中出現的規則（大炮的瞄準目標、地形擴充中的佈雷區），這個設計是用來連接各種大戰回憶錄的玩法。這也方便介紹日益增加的戰鬥規則及熟悉您的部隊，並扮演忠誠的海軍陸戰隊或者是執行神風特攻作戰的日本皇軍。從最初的 1941 年的聖誕節前夕降落在威克島上的海灘，以至 1945 年五月沖繩島猛烈的戰鬥，您將發現一個全新的軍事行動的戰場，以及一個好玩的日本軍隊。除了 7 個新的標準玩家劇本之外，我們也準備了額外的大帝王劇本提供 8 位大戰回憶錄迷一個機會來重現帛琉登陸。如同以往，請常來拜訪我們的遊戲網站 [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com)，以便取得全世界玩家所製作的大戰回憶錄劇本。

歡迎您並祝您玩得開心！

*Richard Borg*

### 日本皇軍介紹

#### 太平洋戰場中登場之日本皇軍介紹

##### 大日本帝國陸軍士兵



以勇猛和熱血著稱的日本皇軍，由於繼承祖先們的武士精神，日本的士兵被刻畫為淡泊且堅持的，榮譽和面子是至高無上的以及不需要為死亡感到羞恥，作為日本皇軍的指標。對傳統的堅信不疑的態度，堅貞的崇敬天皇，雖然全日本沒幾個人聽過其玉音，但仍將天皇視為神聖的存在。

##### 九五式輕坦克 八號



設計出來是為了替代八九式，在日本皇軍中所有的輕戰車中，性能和品質都是最佳的，可以和機械化步兵對做出很好的配合。也因此被稱為第二台車或八號，與大英聯邦的巡洋艦坦克類似，但由於裝甲很輕，普遍被認為是不能支援步兵的。

##### 八八式七糎半野戰高射炮



本款高射炮，在 1927 年問世，是建立在維克爾的設計上所生產出來的，其優越的精度和射程，堪稱為日本第一的高射炮，但是在盟軍快速推進與擴張下，很快的陷於劣勢。

## 目錄

### I. 新的地形板塊

飛機場

海灘

岩窟/丘陵上的洞穴

丘陵

司令部/野戰醫院

叢林

勞改營

山脈

太平洋村落

碼頭

稻田與魚塘

河口及分岔

戰壕

### II. 新規則

#### 日本命令規則

大和魂

神風特攻

天皇陛下萬歲

#### 美國海軍陸戰隊命令規則

工合!

本擴充的內容物:

一隻完整的日本皇軍:

48 個步兵模型、12 個裝甲模型、6 個炮兵模型。

本說明書，包括英文和法文。

4 個方形板塊，包含驅逐艦、航空母艦、繩橋、碉堡。

14 個特殊部隊指示物、10 個其他指示物。

44 個雙面地形板塊、1 片時間提示板塊。

頁面提示

如果是寫著 MEMOIR44 的七頁時，是指遊戲本體說明書中的第七頁。

如果只寫著的九頁時，則為本冊之的第九頁

### 夜襲規則

### III. 新的徽章與記號

#### 日軍徽章

#### 戰鬥星星記號

偽裝

雷區

### IV. 新的障礙與軍艦

野地碉堡

繩橋

驅逐艦

航空母艦

### V. 新的部隊和徽章

親迪部隊

義烈空挺隊

不列顛、日本、

美國工程師

美國海軍陸戰隊

自走炮

火焰噴射坦克

### 巨炮

### VI. 網址

### VII. 戰役

威克島登陸作戰

瓜達爾卡納戰役系列

馬他尼庫河東岸會戰

奧斯丁坡防衛戰

關島戰役系列

海灘防禦作戰

逆襲戰

貝里琉會戰 和棋 2 號作戰

硫磺島會戰 分離作戰

沖繩會戰 冰山作戰

### 附錄—新單位

大日本帝國陸軍士兵

九五式輕坦克 八號

八八式七糎半野戰高射炮



如圖表所示，我們為本遊戲引入一些新的規則。



這邊的規則有包含之前所推出的擴充。



# I. 新的地形板塊

**飛機場**  
 地形效果與地形擴充相同(page9)



移動:不影響。  
 戰鬥:不影響。  
 視線:不影響。

特殊:如果您有空戰擴充包,適用於空襲規則,規則當您佔有機場時,可以使用飛機。詳細規則可以參考空戰擴充。



**海灘**  
 移動:在海灘上移動的部隊最多移動兩格。  
 戰鬥:不影響,且戰鬥後可以佔領。  
 視線:不影響。



岩窟洞穴



丘陵上的洞穴



岩窟洞穴及丘陵上的洞穴  
 移動:只有日軍步兵才有洞穴的地形保護,並忽視所有的撤退骰。炮兵及戰車單位是無法穿越的,步兵則沒有限制。  
 戰鬥:在此板塊進行戰鬥時,步兵和戰車必須要減少兩顆骰子。  
 規則:日軍可在各洞穴間移動,移動完立即停止。  
 盟軍步兵可以試圖封閉一個洞穴,只要周圍沒有敵方單位,盟軍步兵可以擲三個戰鬥骰,如果擲出星號,則可視為封閉成功,並將其翻面。

視線:與洞穴同在的地形板塊相同。



丘陵

移動:不影響。  
 戰鬥:由丘陵下方的步兵與戰車部隊,攻擊丘陵上的單位時,減少一個戰鬥骰。

視線:視為障礙物,同在丘陵例外。

**醫院/司令部**  
 移動:不影響。  
 戰鬥:不影響。  
 視線:視為障礙物。



醫院:當有損失的部隊在野戰醫院的板塊且附近沒有敵方部隊時,可不須醫療兵卡並擲出六個骰子已執行其能力,單位在本回合不可移動及戰鬥。

司令部:當您的對手佔領司令部時,對手可選擇您的一張手牌捨棄,直到您收復司令部為止,當您收回司令部時,您可以重新抽回您應該持有的手牌數。



移動:移動到叢林之後必須停止行動,如進戰成功後可執行進佔。  
 戰鬥:如果部隊從鄰近的叢林移動至此,則可繼續戰鬥,步兵單位攻擊在叢林內的部隊時要減少1顆戰鬥骰,裝甲為2。



勞改營



山脈



移動:進入城鎮的單位必須停止且該回合不能再移動。  
 戰鬥:進入城鎮的單位該回合無法戰鬥。當攻擊城鎮中的單位時,步兵戰鬥骰減少1顆裝甲為2。  
 視線:視為障礙物。  
 移動:只有部兵單位可以從鄰近一個板塊移入,但不能為山脈或丘陵的其他地形。  
 戰鬥:當進攻位於山脈上的單位時,步兵及裝甲單位需減少2個戰鬥骰,在此板塊上的炮兵單位發動攻擊時,其戰鬥骰為3、3、2、2、1、1、1。  
 視線:視為障礙物,但同在山脈上時,則互不影響。  
 太平洋村落規則與勞改營相同。



### 碼頭



移動:任何單位不能從海洋移動到此  
但可以從海灘或土地中移入。

戰鬥:不影響。

視線:不影響。

移動:河流是無法通過的地形。當河流上有橋樑時單位才能進入河流板塊。



戰鬥:戰鬥後允許進占。

視線:不影響。



河口與河流分支



### 稻田/魚塘

如同地形擴充之沼澤。(參照第4頁)



移動:單位移入後必須停止,炮兵單位不可移入。

戰鬥:戰車不能進行戰鬥,步兵不能進行進佔。

視線:不影響。



### 戰壕



移動:移動到戰壕的部隊必須停止,下回合無法移動。炮兵部隊無法移入。

戰鬥:在此板塊上裝甲的戰車部隊無法戰鬥,攻擊在內的步兵和裝甲部隊必須減少1個骰,忽略一個撤退骰。

視線:不影響。

### 魚塘

於稻田使用同一個板塊,規則亦同  
進入魚塘的單位可以在該回合戰鬥



PACIFIC THEATER

## II. 日本命令規則

### 日本皇軍



流傳已久的武士道,繼承這項傳統的日本皇軍,以勇猛和熱血著稱,並且為天皇盡忠,因此在本遊戲中有著以下能力:

#### 大和魂

被稱為“古代日本之魂”,貫徹著永不退縮,並且不會被俘虜,因此必須忽略一個撤退骰,如果地形已經提供忽略撤退骰時,則減少兩個撤退骰,單位在洞穴時,必須忽略所有的撤退骰。

#### 神風特攻

將武士道轉化為現代軍事理論的荒木貞夫所提出戰術,並且由日本皇軍的眾人來實踐。一隻完整的日軍部隊進行近戰時,可以多擲一顆戰鬥骰。

#### 天皇陛下萬歲

在二戰時期日軍所喊的萬歲,正是對天皇效忠

的表現。一隻完整的日軍部隊,可以移動完兩格之後並且戰鬥,但不適用於步兵突擊的命令卡,使用其能力時仍會受到地形限制。



### 美國海軍陸戰隊

#### 工合!

原本為中國紅軍第八路軍團的歡呼,後來由總統羅斯福引入美國海軍陸戰隊,成為太平洋戰場都會的振臂高呼,因此在太平洋戰場中,都有著以下能力:

當命令卡打出時,可以對多一個區域使用。當戰術卡打出時,可以對多一個部隊發布命令。(一個單位會變兩個、四個變五個)最美好的時刻、步兵突擊功能不變  
炮兵齊射、空襲、伏擊、炮擊無效。  
使用反擊時,可以多對一個單位發命令。

EXPANSION PACK



### 夜襲規則

在某些劇本中會出現的場景，此規則表示某些時候會有能見度較低的情況，因此，將本能見度板塊放在旁邊。

在星號為 1 的地方，能見度為周圍的 1 格，最低能見度為 1，此時只能近戰。

在美軍玩家回合開始時，必須擲出四個骰，依照上面的星數總和來移動表上的星號指示物，並且影響到部隊的射程，包含炮兵也會受到本規則的影響。

當星號指示物抵達最上層時，即將本板塊移出遊戲，在這之前，戰術卡炮擊和空襲的對象只限一個單位。



### III. 新的徽章與記號

日軍勳章:金鷄勳章



本徽章是 1890 年 2 月所制定的，一共分為七個等級，昭和 15 年時改為只授予陣亡者，於 1947 年依據昭和 22 年政令第四號廢除。

### 戰鬥星號

戰鬥星號表示特殊的事件與行動，通常會在上面註明回合數，但是在某些劇本中會是永久的。



### 偽裝

有些劇本戰鬥星號被用來當作為裝部隊的計號，偽裝的部隊只能進行近戰，如果偽裝部隊移動或戰鬥時，移除星號



### 雷區

遊戲開始時，會指定某方玩家可以設置雷區，並隨機放置於板塊上，對方部隊移入時，須立即停止並擲該數字的戰鬥骰，只計被擊中數，另外，我方部隊和敵方撤退部



隊移入時，忽略雷區規則。

當觸發時，上面所載的數字為 0 時，視為誘導物，並將之移除。

### IV. 新的障礙與軍艦

移動:步兵單位移動到碉堡上的回合可以戰鬥裝甲部隊或炮兵單位不能移動到碉堡上。

一開始就在碉堡上的炮兵不能離開該六角格。

戰鬥:只有在作戰筆記裡所寫的一方可以獲得碉堡的防禦能力。當攻擊碉堡中的單位時，步兵戰鬥骰減少 1 顆，裝甲部隊戰鬥骰減少 2 顆，而炮兵戰鬥骰不用減少。對於碉堡上的炮兵所擲出的每面撤退旗子，即移除一隻炮兵模型。在碉堡中的單位可忽略對其擲出的一個撤退骰。



野地碉堡

移動:

繩橋

戰鬥:單位在架有橋樑的河流上如常戰鬥。



視線:河流不會阻擋視線。

### 戰鬥艦—驅逐艦

一支艦隊可以提供遠程炮火和兩棲部隊的運輸，一隻船艦可以在海洋中移動 1~2



格，但不能移入沙灘，開火時以 3、3、2、2、1、1、1、1 計算。



當劇情需要時，將其放置在相對應的位置，並拿 3 個目標記號放在其上，當艦隊攻擊敵軍時，放置一個目標記號，之後對該單位的攻擊火力+1，若重複時不累加，目標移動或移出時則收回該目標記號。

被指定為攻擊目標時，擲出榴彈記號視為命中，需要撤退時，會忽略第一個撤退骰，若無法撤退時，則加一點傷害，而不是直接移出戰場，放置受傷記號時即為放置戰鬥星號。

## 戰鬥艦—航空母艦



航空母艦被用來提供遼闊的視野和空中火力。移動、戰鬥方式與驅逐艦相同。



航空母艦可以提供海上的空中支援且可以套入空戰擴充中。

行動，在執行沖繩島的悲壯戰役後，全數陣亡。



## 戰鬥工兵

工兵軍團提供機動力、反機動性、生存能力、地形測量及工程上的支援。



工兵的移動和戰鬥與一般步兵相同。



近戰忽略所有地形影響，進入鐵絲網

## V. 新特殊部隊及勳章

**親迪部隊** 英國在緬甸的特種部隊。以緬甸寶塔上一種鷹首獅身獸的稱謂“親迪”命名。



由英將奧德·溫蓋特以第七十七印度旅改編建立，成員包括英國人、香港自願軍、緬甸人、印度人、廓爾喀人和西非正規軍。該部隊滲入日軍後方進行遊擊戰。

時，可以減少 1 顆戰鬥骰來戰鬥並將其拆除。在進入雷區時，如果可以戰鬥時，則必須將地雷移除，如果不能戰鬥時，則視為觸發，並比照處理方式。步兵突擊卡的效果下，不能移動三格後戰鬥，可以移動兩格後戰鬥或除雷。

**義烈空挺隊** 作為日本皇軍最後的精銳部隊，也是



用來最後一搏的部隊，為沖繩決戰中的義號作戰主角，在美軍開入首里城後，日軍用來對嘉手納和讀谷機場進行破壞



**美國海軍陸戰隊**

第二次世界大戰從第一級兩棲部隊升格為海軍陸戰隊並增加了 6 個部隊和 5 個空聯隊，參與了與日軍在太平洋的各場惡戰。

## 自走炮隊



在劇本中會標示出來，與一般炮兵不同於移動時可以移動一格並且戰鬥，或移動兩格但不能進行戰鬥。



## 火焰發射車



移動及戰鬥方式與裝甲隊相同，但因為近戰且有地形因素必須減少戰鬥骰時，其被減的上限為 1。

## 巨炮與目標記號

巨炮有著超長程距離，也是高殺傷力的武器一但被瞄準，有可能會瞬間化為灰燼。



當劇情需求時，將標示物和 3 個目標記號放置在炮兵單位上，並視為巨炮。



當艦隊攻擊敵軍時，放置一個目標記號，之後對該單位的攻擊火力+1，若重複時不累加，目標移動或移出時，則收回目標記號。

## VI. 網址

在 [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com) 上登錄盒內的序號，步驟如同遊戲本體時一樣，而用來註冊的第二個序號，可以讓您使用支援最新的擴充的劇本編輯器。

我們希望您會喜歡他，並且多發表您的作品和參與討論。



### 歷史背景

作為廣大的太平洋上的一個珊瑚環礁，一直到 1920 年代，在中美航線上一直扮演著重要的地位，之後被改建成美國的海軍基地。

1941 年 8 月，在這裡駐紮了第一海軍營，不過長程火力只有 5 吋加農炮和 3 吋高射炮。12 月 8 日，珍珠港事變後，日軍從馬紹爾群島上立刻調派中型轟炸機 VMF-211 至此，三日後，駐軍擊退試圖登陸的南海隊，12 月 23 日，日軍的第二波攻擊開始，在深夜中，1500 名日本海軍特戰隊的發動了奇襲，在日軍兇猛的攻勢下，迫使在地的駐軍於 24 日上午宣布投降，由於守軍英勇的表現，在收復威克島的兩週後，原駐軍獲得海軍遠征徽章。

舞台已設，戰線已繪，而你身處司令部。剩下的就是你我皆知的歷史。

### 遊戲設置

日軍玩家 拿 5 張指令卡 起始玩家

美軍玩家 拿 5 張指令卡

### 勝利條件

6 個勝利徽章

機場上的徽章視為日軍的徽章，日軍單位不在時，該分要歸還。

### 特殊規則

適用日本皇軍、美國海軍陸戰隊規則。(p. 4)

碉堡視為盟軍玩家的防禦目標。

日軍佔領碉堡時，視為獲得徽章。

機場規則參照 p. 3

野地碉堡規則參照 p. 5





### 歷史背景

1942年10月22日，美軍對日軍發起了攻勢，為了攻擊見晴台上的日軍，美軍發動了四路圍攻，美軍藉著強大的火炮攻勢，擊退了在馬他尼庫河附近的日軍。

爾後，美軍發動攻勢，日軍的炮火也還以顏色，在不規則的炮擊之下，對美軍產生了損失，此後，美軍也採用這樣的炮擊方式。

美軍在切斷見晴台和西南方台地的連接後，向北方的高地群作攻擊，最後將一木支隊在河邊殲滅，留下了1000多具的屍體。

舞台已設，戰線已繪，而你身處司令部。剩下的就是你我皆知的歷史。

### 遊戲設置

日軍玩家 拿6張指令卡 起始玩家

美軍玩家 拿6張指令卡

勝利條件 5個勝利徽章

日軍徽章的設置是為海洋線，任何跨越的日軍部隊可以獲得一個徽章。

### 特殊規則

適用日本皇軍、美國海軍陸戰隊規則。(p. 4)

馬他尼庫河是可以渡過得河流。(p. 4)

河口規則參照 p. 4

叢林規則參照 p. 3



### 歷史背景

今年快結束的時候，米勒哈蒙少將指揮著南太平洋的軍隊佔領了圍繞在韓德森機場的奧斯丁坡，而日本的軍隊仍駐紮在複雜的地形中，因此美軍決定主動採取攻勢。

在見晴台進行一連串的攻擊之後，第 27 師—獵狼犬成功的擊退該地的日軍。

仙人掌—第 35 步兵師，步履維艱的通過幽暗的山谷，並攻擊在山上的岐阜和海馬。最後，他們成功降低了日軍所帶來的壓力。

舞台已設，戰線已繪，而你身處司令部。剩下的就是你我皆知的歷史。

### 遊戲設置

日軍玩家 拿 5 張指令卡

美軍玩家 拿 6 張指令卡 起始玩家

### 勝利條件

5 個勝利徽章

### 特殊規則

適用日本皇軍規則。(p. 4)

海軍特戰隊的步兵單位視為工兵部隊。

美軍的特別部隊為工兵部隊，將指示物放置在相對的位置上。

叢林規則參照 p. 3

野地碉堡規則參照 p. 5



### 歷史背景

7月21日，在北馬里亞納的日軍部隊們被調到這邊，原本應該在海灘防衛的日軍，也受到炮擊，惡劣的地形和廣大的稻田，影響了戰車的前進。

海軍陸戰隊第21隊，被消滅在日軍神出鬼沒的山區和叢林，第三師的部隊則在情況艱困的海灘建立灘頭堡。

舞台已設，戰線已繪，而你身處司令部。剩下的就是你我皆知的歷史。

### 遊戲設置

日軍玩家 拿5張指令卡

美軍玩家 拿6張指令卡 起始玩家

### 勝利條件

5個勝利徽章

山丘上的盟軍徽章作為美軍的勝利徽章。  
只要有美軍的部隊在，則為美軍的計分，  
當單位移動或被移除時，將徽章放回原位。

### 特殊規則

適用日本皇軍、美國海軍陸戰隊規則。(p. 4)

海軍特戰隊的步兵單位視為工兵部隊。

叢林規則參照 p. 3

稻田規則參照 p. 4

雅桑河是可以渡過得河流。(p. 4)

- X 9
- X 2
- X 1
- X12
- X13
- X14
- X 4
- X 2
- X 1
- X 1
- X 1
- X 3
- X 3



### 歷史背景

森赳將軍的反擊計畫始於25日，目標是分割海軍陸戰隊第三隊以及摧毀設備和儲存物資，第三隊前線只有幾個工程師部隊和裝甲部隊。戰鬥持續了整晚，而日軍的攻擊幾乎打到了海邊，也成功地摧毀了物資和設備。

天亮之後，盟軍的坦克和大炮部隊很快的把日軍打了回去，最後小畑英良將軍向東京發表戰敗的消息。

舞台已設，戰線已繪，而你身處司令部。剩下的就是你我皆知的歷史。

### 遊戲設置

日軍玩家 拿5張指令卡  
 美軍玩家 拿6張指令卡 起始玩家

勝利條件 6個勝利徽章

任何日軍單位佔領醫院或司令部時，可以永久獲得上面的徽章，無論是否有單位。

勞改營上的徽章視為美軍的勝利徽章，可以永久取得該徽章，無論之後是否有單位。

### 特殊規則

適用日本皇軍、美國海軍陸戰隊規則。(p.4)

海軍特戰隊的步兵單位視為工兵部隊。

叢林規則參照 p.3

稻田規則參照 p.4

雅桑河是可以渡過得河流。(p.4)



X30	X 4	X 5	X 1	X 6
X 4	X 7	X 1	X 2	X10
X11	X 2	X 3	X 7	

### 歷史背景

在 1944 年 9 月 15 日的清晨 5:30，美國海軍展開了貝里琉會戰，海軍的支援艦開始了在帕勞群島進行了登陸前的轟炸。裝甲兩棲連率先登陸，隨後第五和第七師團也相繼登陸，很快的美軍發現先前的炮擊並沒有對島上的中川州男上尉的軍隊以及炮兵造成破壞，接著，大炮和反艦機槍的掃射，對登陸艦造成了損害。

最左翼的第一海軍陸戰隊，由喬治亨利上尉率領的瓜達爾卡納部隊，突破了日軍守衛的洞穴，由於缺乏左翼的進展，第五師只能前往機場，但是很快的被打回去了，第七師則要求火炮支援，但是這些火炮卻對登陸區造成混亂，大約 16:30 日軍藉由戰車和步兵從機場開始了反擊，但稍後被第二次的攻擊打退。

舞台已設，戰線已繪，而你身處司令部。剩下的就是你我皆知的歷史。

### 遊戲設置

日軍玩家 拿 08 張指令卡 設置雷區  
 美軍玩家 拿 11 張指令卡 起始玩家

### 特殊規則

適用日本皇軍、美國海軍陸戰隊規則。(p. 4)  
 海軍特戰隊的步兵單位視為工兵部隊。  
 日軍玩家可以將右翼的碉堡視為己方防禦目標。

### 勝利條件 13 個徽章

美軍玩家擁有三個機場和四個碉堡時，視為永久獲得一個勳章。  
 攻擊艦離開戰線時，日軍玩家獲得一個徽章



### 歷史背景

1945年2月26日，美國海軍陸戰隊第四師發現他們正要與難以攻克的硫磺島上的要塞，在折鉢山、元山、露天台場、南村之間被稱為“大型絞肉機”，由栗林忠道中將精心策畫的防衛戰，也就是由洞穴、雷區、暗堡的相互牽絆產生的戰力，好幾次把不可一世的美軍趕回海裡去。

隨後，利用有限的裝甲隊和滲透戰術，來癱瘓美國海軍陸戰隊第三師，為的就是減緩美軍對日本本土的攻擊，使得美軍必須改變戰術。

舞台已設，戰線已繪，而你身處司令部。剩下的就是你我皆知的歷史。

### 遊戲設置

日軍玩家 拿5張指令卡 設置雷區  
美軍玩家 拿6張指令卡 起始玩家

### 勝利條件

7個勝利徽章

### 特殊規則

適用日本皇軍、美國海軍陸戰隊規則。(p.4)  
海軍特戰隊的步兵單位視為工兵部隊。  
海軍特戰隊的炮兵單位視為自走炮隊。  
海軍特戰隊的裝甲為火焰發射車。  
日軍玩家可以將暗堡視為己方防禦目標。(p.3)



### 歷史背景

捍衛著西日本首里戰線的日本皇軍，盤踞在隧道和台地之中，在互相連通的群山中對抗海軍陸戰隊的第六師，有些時候海軍陸戰隊佔領了山頂的位置，但仍被從洞穴突然冒出的日軍攻擊。

經過七天的激戰，終於在5月19日確保了這個地區。

舞台已設，戰線已繪，而你身處司令部。剩下的就是你我皆知的歷史。

### 遊戲準備

日軍玩家 拿4張指令卡

美軍玩家 拿6張指令卡 起始玩家

### 勝利條件

日軍的任何一翼沒有單位時，美軍方可以獲得一個勳章，若重新進入該地區時，則移除該勳章，直到再次沒有日軍。

### 特殊規則

適用日本皇軍、美國海軍陸戰隊規則。(p.4)

海軍特戰隊的步兵單位視為工兵部隊。

海軍特戰隊的炮兵單位視為自走炮隊。