

オペレーション・コンバット・シリーズ

シリーズルール v4.1

©2012. Multi-Man Publishing, LLC. All Rights Reserved.

©2013. Sunsetgames Co., Ltd. All Rights Reserved.

目次

- はじめに
- 内容物
- 1.0 スケール
- 2.0 プレイの手順
- 3.0 ユニットとマーカー
- 4.0 一般的なルール
- 5.0 モード
- 6.0 陸上移動
- 7.0 リアクションフェイズ
- 8.0 オーバーラン
- 9.0 陸上戦闘
- 10.0 砲爆撃
- 11.0 突破フェイズ
- 12.0 補給
- 13.0 特殊なユニット
- 14.0 航空ユニット
- 15.0 航空基地
- 16.0 陣地
- 17.0 天候
- 18.0 海上戦力
- 19.0 港湾と艦船ユニット
- 20.0 分遣連隊
- 21.0 選択ルール

v4.0 から v4.1 への変更リスト
航空基地カード

訳注：輸送ユニットのうち、トラックのものを輸送トラック、ワゴンのものを輸送ワゴンと表記しています。

※ 2013 年 7 月 7 日公開の明確化とエラーを適用しています。

(2014/05/17 最終修正)

はじめに

OCS は 1900 年から 1950 年代中頃までの戦いを、キャンペーンレベルで再現しています。このシリーズは簡単なルールでありながら、歴史的事実のかなり深い部分まで学べるようになっていきます。

バージョン 4.1 について

バージョン 4.0 のルールからいくつかの変更がなされています。大幅に修正された項目には√の印を、実質上変更された項目には√√の印を、見分けやすいように付けてあります。巻末には重要な変更点の要約を挙げてあります。ご活用下さい。

いくつかの用語がバージョン 3 から 4 になった時に変更されました。Strategic Move Mode は“Strat Mode”（短縮形）（日本語ルールではどちらも“戦略移動”と訳している）、コンバインドアームズは（より妥当な）“対戦車効果”と変更されました。海軍ユニットと空軍ユニットは艦船ユニット、航空ユニットと呼称するようにしました。“Railroad Interdiction”の呼称は“Trainbusting（鉄道妨害）”に変更され、その他の妨害活動も含むようになりました。

内容物

I. 地図盤

地図盤には、実際に戦闘が行われた地域が描かれています。地図盤をコーティングするか、1/8 インチ厚の亚克力板を乗せて、損傷を防いで下さい。

A. ヘクス番号システム：地図盤に描かれたすべてのヘクスは、「行・列」形式の 4 桁の番号で識別します。複数の地図盤を用いる場合、それぞれの地図盤には A、B、C といったアルファベットが記載されていま

す。地図盤に記載されたヘクス番号は、地図のアルファベットに続けて記されます。

例：B10.10 ヘクスは地図盤 B のヘクス 10.10 を表しています。数字の前二桁は縦の列を表し、左から右に並んでいます。後二桁は横の列を表し、下から上に並んでいます。ただし、地図盤上のすべてのヘクスに番号が記載されているわけではありません。ヘクスの識別番号は 5 ヘクスおきに記載されています。

例：29.17 ヘクスは、xx.15 のヘクスをたどって 29.xx の列までいき、そこから上に 2 ヘクスのところまで。

B. 地図盤端のヘクス：地図盤に少なくとも半分が描かれているヘクスが、ゲームで用いるヘクスです。

C. 地図盤外移動：そのゲームで特に規定されていない限り、ユニットは後で再登場するために地図盤外へ出たり、盤外移動したりすることはできません。地図盤外に移動させられたユニットは全滅します。

D. ターン記録トラック：ターン記録トラックが地図盤上、またはプレイヤー補助カードに記載されています。ターン記録トラックの 1 マスは 1 ゲームターンを表示しています（2.1 項参照）。

E. 天候記録表：このトラックを使用して天候状況を表しておきます。

F. ホールドボックス：ヘクス番号の書いているホールドボックスと、書いていないホールドボックスの 2 種類があります。

ヘクス番号が書いているホールドボックスは、多数のユニットが同じヘクスにスタックした時に混乱を避けるために用いられます。このホールドボックス内のユニットは、そこに記載されたヘクス番号のヘクスに存在しているものと見なされ、通常戦闘に関するすべてのルールが適用されます。

ヘクス番号の書いていないホールドボックスは、地図盤外の地域として扱われます。

そこにはいくつのユニットでも配置でき、そのホールドボックスで戦闘が起こることはありません。さらに、ヘクス番号の書いていないホールドボックスはそれぞれが連結して盤外エリアを形成する場合があります。敵対する陣営のユニット同士が、同時に1つのホールドボックスに存在することはできません。

II. 駒

コマを注意深くシートから切り離し、使いやすいように兵科や所属部隊毎に分けておいて下さい。ゲームにおける様々な種類のユニットやマーカーについての説明は、3.0章を参照。

III. ルール

すべてのOCSのゲームには、シリーズルールとゲームルールの2冊のルールブックが入っています。シリーズルールには、シリーズすべてのゲームに適用されるルールが明記されています。ゲームルールには、各ゲーム特有のルールやシナリオ、初期配置等が明記されています。

A. 構成：ルールは章と項に細分されています。章は大きな区分で、いくつかの項に細分化されています。例えば4.2とは、第4章2項を意味します。項は4.2a、4.2bなどのアルファベットの小文字を付けることで、さらに細分化されます。

B. 繰り返し：一度説明されたルールは、その章で特に明確にする必要がある場合のみ、繰り返し記述されています。

IV. 初期配置

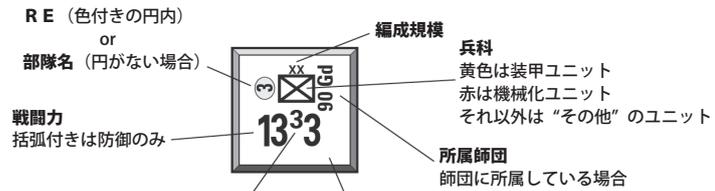
ゲームルールブックにはシナリオの初期配置情報が記載されています。特に規定されていない場合は、通常は以下のように初期配置します。

A) “w/i X” [within X] とは、指定されたヘクスからXヘクス以内に配置することを意味します。

B) 陸上ユニットは、それを指揮するプレイヤーの望むモードで配置できます(例外：敵の攻撃可能ユニットに隣接して配置するすべてのユニットは予備モード、または戦略移動モードでは配置できません)。シナリオで特に規定されていない限り、ゲーム開始時に分遣連隊を用いることはできません。

C) 輸送ユニットと同じヘクスの補給ポイント(SP)は、積載した状態でも積載していない状態でも配置できます。補給ポイントと同じヘクスにない輸送ユ

戦闘ユニット



アクションレーティング
黄色い円は再建不可能を表す

移動力
白色は徒歩タイプ
赤色は装軌タイプ
黒色は自動車化タイプ

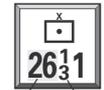
編成規模	I	中隊
	II	大隊
	KG	戦闘団
	III	連隊
	X	旅団
	XX	師団
	XXX	軍団
	XXXX	軍

兵科記号一覧		
☒ 歩兵	🐎 騎馬砲兵	Eq 装備補充
☒ 戦車、装甲	Mil 民兵	Pax 人員補充
☒ 突撃砲	🚀 ロケット砲	MG 機関銃
☒ 機械化歩兵	🏍️ オートバイ	↑ 突撃工兵
☒ 装甲偵察	🚲 自転車	Pol 警察
☒ 騎兵/非装甲偵察	🏔️ 山岳	Sec 治安
☒ 砲兵(牽引)	Penal 懲罰	Pio 戦闘工兵
☒ 自走砲	RR 鉄道修理	☒ パラシュート
☒ 海軍、海兵隊	☒ コマンド	☒ 工兵
☒ グライダー	☒ 対戦車砲	Ter 国防義勇軍
☒ 準編成	☒ 海岸砲台	☒ スキー
☒ 迫撃砲	☒ 対空	☒ 装甲車

兵科記号は移動タイプと組み合わせて表記されています。

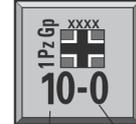
☒ 完全自動車化の山岳歩兵

砲兵



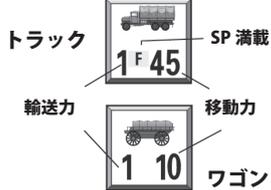
砲撃力 射程範囲

司令部

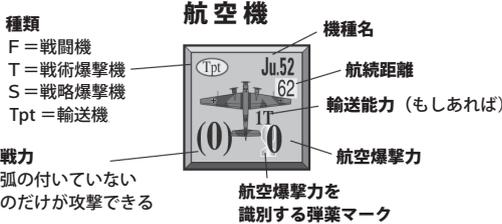
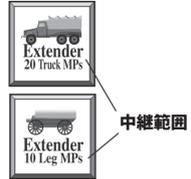


補給範囲 移動力

輸送ユニット



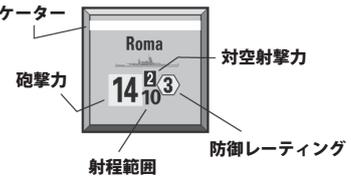
エクステンダー



フォーメーションマーカー



艦船



OCS ユニットの説明

OCS マーカー類一覧

	ターン
	予備モード
	混乱モード
	戦略移動モード
	突破モード
	最低 AR 値
	ステップロス
	ステップロス数
	補給ポイント (ポイント)
	SP 数 (トークン)
	補給ポイント SP 数 (2T = 2 トークン)
	弾薬減少
	弾薬欠乏
	陣地
	レベル
	鉄道終点
	航空基地
	燃料
	補給切れ
	鉄道妨害

実際の位置 (必要に応じて使用)

ニットは、シナリオで特に規定されていない限り常に積載していない状態で配置されます。

- D) 専用トラックは、シナリオでそうするように明確に述べられている場合のみ、補給ポイントを積載した状態で配置します (ただし、専用トラックが初期配置で補給ポイントとスタックしているならば上記 C を活用して積載して構いません)。
- E) ユニットは、スタック制限を超過した状態で配置できません。
- F) 航空ユニットは、常に活動状態で配置されます。
- G) 通常の場合、ユニットは完全戦力で配置されます。
- H) “(含む)” と書かれたユニットは、指定された境界線を **含む** 境界線のいずれかのヘクスに配置できることを意味します。[明確化: スタックは、その与えられた範囲内の複数のヘクスに “広げて” 置くことができます (そしてその中に分遣連隊の配置も含めることができます)。]
- I) ユニットは、通常の移動で進入できないヘクスには配置できません。
- J) ユニット、フォーメーションマーカー、そして司令部は常に “燃料を受け取っていない” 状態で配置されます。
- K) ✓印を付けたカードを使用するなどして、お互いのプレイヤーの全滅ユニットボックスと増援を置いておくための地図盤外の領域を作っておいて下さい。

1.0 スケール

OCS ゲームのユニットは、中隊から師団規模です。地図盤の 1 ヘクスは通常は 5 マイルですが、2.5 マイルのゲームもあります (戦域の広さや部隊配置の過密さなどによります)。ゲームターンは通常は 1/2 週間 (1 ヘクスが 5 マイルのゲーム) ですが、1/4 週間のゲームもあります (1 ヘクスが 2.5 マイルのゲーム)。

2.0 プレイの手順

2.1 ゲームターン



“ゲームターン” は、この “プレイの手順” の順序による一連の流れより構成されます。各ゲームターンは 2 つのプレ

イヤーターンに分かれ、それぞれの陣営が片方の担当となります。そのプレイヤーターンを担当している側は “フェイズプレイヤー” と呼ばれ、その敵対手側は “非フェイズプレイヤー” と呼ばれます。プレイヤーターンは以下に挙げるステップより成ります。各ステップはどちらか片方のプレイヤー (フェイズプレイヤー、あるいは非フェイズプレイヤー) によりプレイされます。第 2 プレイヤーターンが終わるとターンマーカーを 1 マス進め、再び同じ手順を繰り返します。両軍プレイヤーは、プレイの手順を厳格に守らなければなりません。

2.2 手順の概略

・ターン準備フェイズ

- ◇天候決定セグメント
- ◇第 1 プレイヤー決定セグメント

・第 1 プレイヤーターン

- ◇航空ユニット整備フェイズ
- ◇増援フェイズ
- ◇移動フェイズ
- 解体セグメント
- 移動セグメント
- 航空 / 艦船砲爆撃セグメント (砲兵ユニットの砲爆撃は不可)

- ◇補給フェイズ
- ◇リアクションフェイズ (非フェイズプレイヤー)

- 移動セグメント
- 砲爆撃セグメント
- ◇戦闘フェイズ
- 砲兵砲爆撃セグメント (航空 / 艦船の砲爆撃は不可)

- 戦闘セグメント
- ◇突破フェイズ
- 移動セグメント
- 砲爆撃セグメント
- 戦闘セグメント
- ◇クリーンアップフェイズ

・第 2 プレイヤーターン

- ◇プレイヤーを入れ替えて、同じ手順を繰り返します。

・ターン終了

2.3 手順の説明

・ターン準備フェイズ

◇天候決定セグメント

どちらかのプレイヤーが、天候決定のサイコロ振りを行います。天候の影響はそのゲームターンの間ずっと続きます。

◇ 第1 プレイヤー決定セグメント

両軍プレイヤーはサイコロを2個振ります。より大きい目を出したプレイヤーが、そのターンに自軍プレイヤーターンを先に行うか、後から行うかを決めます。出た目と同じ時は振り直します。

・第1 プレイヤーターン

◇ 航空ユニット整備フェイズ

フェイズプレイヤーは、自軍の非活動状態の航空ユニットを整備します。航空基地毎に1Tを消費することで、それぞれの航空基地はそのレベルの2倍までの航空ユニットを整備できます。打ち消されていない敵支配地域（ZOC）にある航空基地は、航空ユニットを整備できません。

◇ 増援フェイズ

フェイズプレイヤーは増援の登場スケジュールに従って、新しく登場するユニットを指定された地図盤上の登場ヘクスに配置します。次に補給表（Supply Table）を用いてサイコロを振り、新しく登場する補給ポイントを決定し、それらを地図盤上に配置します。さらに不確定増援登場表（Variable Reinforcement Table）を用いてサイコロを振って登場するユニットを決定し、それらを地図盤上に配置します。新しく登場する航空ユニットを、（活動状態で）自軍のいずれかの自軍航空基地に配置します。その後、ユニットの再建、統合を行います。

◇ 移動フェイズ

フェイズプレイヤーは、補給線を引けない自軍の戦闘ユニットを“解体”することができます。その後フェイズプレイヤーは、自軍の艦船ユニットと陸上ユニットを個々に、あるいはスタック毎に移動させます。各ユニットの移動開始時に、その戦闘ユニットの自発的なモードを選択します。モードや補給状態、敵ユニットは、ユニットの移動を制限します。移動している最中に、戦闘ユニットは移動中の特殊な攻撃の形であるオーバーランを行えます。また、補給集積所や施設を破壊もしくは損害を与えたり、航空基地や陣地を建設もしくはレベルアップしたりできます。フェイズプレイヤーは鉄道輸送や航空輸送でユニットや補給ポイントを移動させられます。フェイズプレイヤーの活動状態の航空ユニットは、このフェイズ中に任務を行えます。移動セグメント中には制空戦闘、ヒップシュート、航空輸送を、砲爆撃セグメント

中には航空爆撃が可能です（この時、艦船ユニットも砲爆撃を行えます）。

◇ 補給フェイズ

フェイズプレイヤーはもし可能なら弾薬が減少、欠乏しているユニットに弾薬を再備蓄しなければなりません。次にフェイズプレイヤーは、すべての自軍ユニットに補給線を設定します。補給線を設定できなければ、地図盤上の補給ポイントを消費するか、あるいは補給切れマークを置いて損耗判定を行います。

◇ リアクションフェイズ

非フェイズプレイヤーは、自身の艦船ユニットと予備モードを解除したユニットを移動させることができます。非フェイズプレイヤーは自身の補給集積所を破壊できますが、建設系の活動は行えません。予備モードを解除した戦闘ユニットは移動（1/2移動力）とオーバーランを行えます。非フェイズプレイヤーの活動状態の航空ユニットはこのフェイズ中に任務を行えます。移動セグメント中には制空戦闘、ヒップシュート、航空輸送を、砲爆撃セグメント中には航空爆撃が可能です（この時、艦船ユニットと砲兵ユニットも砲爆撃を行えます）。このフェイズには戦闘セグメントはありません。

◇ 戦闘フェイズ

フェイズプレイヤーはまず、すべての砲兵の砲爆撃を解決します。次にフェイズプレイヤーの戦闘ユニットは、モード、補給、戦闘のルールに従って攻撃を行います。ユニットは戦闘結果によって、戦闘後前進や退却をしたり、あるいは混乱（DG）モードや突破モードになることがあります。

◇ 突破フェイズ

フェイズプレイヤーの予備モードを解除されたユニットは全移動力で、突破モードのユニットも半分の移動力で移動と戦闘を行えます。フェイズプレイヤーは自身の補給集積所を破壊できますが、建設系の活動は行えません。フェイズプレイヤーの活動状態の航空ユニットはこのフェイズ中に任務を行えます。移動セグメント中には制空戦闘、ヒップシュート、航空輸送を、砲爆撃セグメント中には航空爆撃が可能です（この時、艦船ユニットと砲兵ユニットも砲爆撃を行えます）。このフェイズの最後には戦闘セグメントがあり、戦闘ユニットは攻撃を行えます。

◇ クリーンアップフェイズ

フェイズプレイヤーは、ユニットに置かれたすべての混乱モードマークと突破マークを取り除きます。さらに、すべての燃料マークを裏返す、または取り除きます。

非フェイズプレイヤーによって置かれた鉄道妨害マークもすべて取り除きます。

・第2 プレイヤーターン

第2プレイヤーがフェイズプレイヤーとなり、第1プレイヤーと交代して上記の手順を繰り返します。

・ターン終了

ターン記録マークを1マス進めます。次のゲームターンも、上記と同じ手順を繰り返します。

2.4 同時進行ターン

ゲームの途中には、両軍プレイヤーが主に自軍の補給の集積に終始するようなゲームターンがある場合があります。このような場合、両軍プレイヤーの合意のもとに、“同時進行ターン”を宣言できます。通常のプレイの手順は、以下の“同時進行ターン”となり、以下のルールに従います。

- 1) 両軍プレイヤーは、それぞれのプレイヤーターンを同時に行います。
- 2) 両軍プレイヤーは、戦闘と砲爆撃を行えません。
- 3) 両軍プレイヤーは、攻勢、襲撃、その他と見なせるような活動を、陸上／海上／航空のいずれでも行うことはできません。
- 4) 同時進行ターンの目的は、作戦行動のない単調なターンに費やす時間を短縮することにあります。そのため、このルールを悪用するようなことはやめて下さい。あなたがよりリアルなゲームを楽しみたいならば同時進行ターンを用いず、通常のターン手順を行うのがよいでしょう。けれども、もし近視眼的な理由だけで通常のターン手順にこだわるのであれば、貴重な時間を浪費してしまうことにもなります。

3.0 ユニットとマーク

ユニットの種類を表現するために使用されている用語は、ゲームルールを理解するために重要な、**厳格な区別の意味**を持って

います。例えば、“陸上ユニット”は“戦闘ユニット”よりも広義に使われています(戦闘ユニットは陸上ユニットの一部なのです)。“攻撃可能ユニット”も陸上ユニットの一部です。単なる“ユニット”という用語(“戦車ユニット”や“戦略移動モードのユニット”など修飾されていないもの)は、より狭い意味が明らかでない文脈においては、すべての(地上、艦船、航空)ユニットを指します。

3.1 地上ユニット

陸上ユニットは2つの大きなサブカテゴリーに分類されます。戦闘ユニット(3.2項)と非戦闘ユニット(3.3項)です。それぞれのユニットには、以下のうちのいくつか、あるいはすべてが記載されています。部隊名、編制規模マークと兵科マーク、戦闘力、砲撃力、アクションレーティング、移動力。一部のユニットには連隊換算値(RE)、補給範囲、射程距離、自動車化の区別が記載されています。

3.1a 陸上ユニットの**移動タイプ**は色で分類されています。移動力(MA)の数値のフォントの中の色がその色です。移動タイプはカウンターの両面で異なっている場合もあります。

赤色：装軌タイプ

白色：徒歩タイプ

黒色：自動車化タイプ

3.1b 兵科マークの下に黒丸が1つ付いたユニットは“半自動車化”、2つ付いたユニットは“完全自動車化”です。この記号は歴史的興味のためにのみ記載されています。

3.1c 複数ユニットフォーメーションとは、同じ上級部隊(例えば“第1師団”や“第6戦車軍団”など)に所属する複数のユニットによって構成されるフォーメーションのことです。最近のOCSゲームでは、これらのフォーメーションは、カラーストライプで識別されます。13.7項も参照して下さい。

3.1d アクションレーティングの背後に黄色い丸い円が描かれているユニットは、再建できないユニットです。

3.2 戦闘ユニット

戦闘ユニットとは、戦闘力を持った陸上ユニットのことです。ユニットの両面にはそれぞれ異なるモードが記載されています(5.0章)。司令部ユニットと砲兵ユニットもまた、たとえ戦闘力が記載されてなくても戦闘ユニットであるということに注意し

て下さい(13.1c項と13.4b項)。

3.2a 戦闘ユニットはさらに、地上戦闘に影響を与える3つのカテゴリーに分類されます(9.4項)。“装甲”ユニットは**兵科マークの中が黄色**に、“機械化”ユニットは**兵科マークの中が赤色**に塗られています。兵科マークがこれ以外の色で塗られているすべてのユニットは“その他”のカテゴリーに分類されます。

デザインノート：装甲ユニットでも、兵科マークの中が赤い場合があります。このようなユニットは歩兵戦力を含んだ戦車部隊を表しています。これ以外にもいろいろな組み合わせがあります。このような兵科マークと色との組み合わせは、ユニットに表示された編制規模と同様にゲーム上の機能を持ちます。

3.2b 括弧付きの戦闘力を持つユニットは攻撃可能ユニットでは**ありません**。これらのユニットは防御のみ行えます。

3.2c アクションレーティングは、その陸上ユニットのリーダーシップ、訓練、士気、装備の質を表しています。これは0～5の数値で表され、より大きい数値の方が優秀です(モードによってはこのレーティングが減少するため、-1のアクションレーティングということもあります)。

3.2d 師団規模のユニットには連隊換算値(RE)の数値が印刷されています。この連隊換算値はいくつかの目的(例えばスタックや輸送など)で使用され、見分けやすいように色付きの円で囲まれています。

3.2e シリーズルールで解説する特殊な戦闘ユニットは、以下の通りです(個々のゲームでは他にも戦闘ユニットの種類が追加されることがあります)。

- ・司令部ユニット(13.1項)
- ・鉄道修理ユニット(13.3g項)
- ・砲兵ユニット(13.4項)
- ・補充ユニット(13.5項)
- ・工兵ユニット(13.8項)
- ・分遣連隊(20.0章)

✓**3.2f 独立ユニット** 独立ユニットに特別ルールが適用されることがあります。師団サイズ(3.2d項)でなく、かつ複数ユニットフォーメーション(3.1c項)の一部を構成していないユニットを、“独立”ユニットとして扱います。

3.3 非戦闘ユニット

非戦闘ユニットは5つのカテゴリーに分類されます：港湾、航空基地、陣地、輸送ユニット、補給ポイント。これらは陸上ユニットですが、戦闘ユニットではありま

せん。戦闘力を持っておらず、ステップロスすることもできません。専用トラックはユニットの両面に固有の同じ数値の輸送力が記載されています。その他の非戦闘ユニットは汎用のものであり、ユニットの両面に異なった“ポイント”や“レベル”が記載されています。

A) 補給ポイント(SP:Supply Point)は、特定の場所に補給品が存在することを表します。1SPは**おおよそ**1,500トンの物資(燃料、砲弾、日常消耗品など)を表します。1SPはさらに小さな単位であるトークン(T)に分けられます。4Tが1SPに相当します。SPとトークンは自由にまとめたり分割したりできます。補給ポイントは固有の移動能力を持ちません。補給ポイントは鉄道で輸送されたり、補給ポイントを輸送できる能力を持つようなユニット、例えば輸送ユニットや、ある種の艦船ユニット、航空ユニットによって輸送されたりできます。あるヘクスにある補給ポイントは、それが輸送ユニットに積載されているか地上に置かれているかに関わらず、“**補給集積所**”という用語で呼ばれます。補給ポイントは“汎用”のものであり、そのヘクスの支配が変わる際に、敵に捕獲(もしくは再捕獲)されることがあります。

B) 輸送ユニットは、自身のサイズと輸送できるSPの量の両方を表す数値を持ちます(例えば、1ポイントの輸送ワゴンの満載量は1SPです)。輸送ユニットは実際に使用された輸送手段をおおむね表しています(トラックや象など)。所属部隊名が記載されている輸送ユニットは“専用トラック”と呼ばれ、特定の部隊に**所属しています**。専用トラックに関しては詳しくは13.2g項を参照して下さい。

C) 港湾、航空基地、陣地は、様々な規模でゲーム開始時の地図盤に配置されており、ゲーム中にも建設できます。これらのユニットは移動できません。港湾は損害を受けると修復されるまで、その能力が低下します。航空基地はより小さい規模に縮小させます。陣地は(敵ではなく)味方によってレベルを減少させることもできます。これらのユニットはそのヘクスの支配が変わる際に、敵ユニットに捕獲(もしくは再捕獲)されます(9.14項)。“航空基地”という用語は通常、空母や飛行場も含まれます。“港湾”という用語には、港湾と変

換された LST 港湾が含まれます。

重要：港湾と陸地はしばしば地図盤上に印刷されており、これらはそのヘクスに何のユニットがなくても、そのヘクスに存在するとみなします。

3.4 艦船ユニット

艦船ユニットは、個艦単位もしくはグループ単位で表されます。ほとんどの艦船ユニットには、砲撃力と射程、対空撃力、防御レーティングが記載されています。ほとんどの艦船ユニットの表面は完全戦力状態を表しており、裏面は同一の艦船ですが損害を受けた時の減少戦力状態です。ただし上陸用舟艇（18.4 項）は異なります。上陸用舟艇は海岸や港湾へ運ぶことのできる積み荷（戦闘ユニット、輸送ユニット、および補給ポイント）の収容力の汎用の“ポイント”が表示されています。

デザインノート：個々の艦船（戦艦や空母）には名前が記され、減少戦力面の移動力が減少していることがあります。移動力が減少しない海軍ユニットは複数艦船によるユニットで、通常 2 隻の巡洋艦が 4 隻の駆逐艦を表し、その下のそれぞれの上陸用舟艇の“ポイント”は多くの小舟艇を表します。

3.5 航空ユニット

航空機のユニットは、ルールの中で“航空ユニット”、あるいはそのタイプ（戦闘機 (F)、戦術爆撃機 (T)、戦略爆撃機 (S)、輸送機 (Tpt)）で呼ばれます。航空ユニットは 20 ~ 45 機の航空機を表しています。ユニットには航空機のシルエットと機種名、空戦力、航空爆撃力、航続距離が記載されています。いくつかのユニットには輸

送能力が記載されています。ユニットの表面は完全戦力状態、裏面は減少戦力状態を表しています。

3.6 マーカー

3.6a 補給マーカー 様々な補給状態を表すもので、補給切れマーカー (Out of Supply)、弾薬減少マーカー (Low Internal stocks)、弾薬欠乏マーカー (Exhausted Internal Stocks)、燃料マーカー (Fuel) があります。

3.6b モードマーカー モードを表すマーカーには、予備モードマーカー (Reserve)、突破モードマーカー (Exploitation)、戦略移動モードマーカー (Strat)、混乱モードマーカー (Disorganized) があります。

3.6c 天候マーカー 天候、飛行可能、地表状態などを表すために用いられます。

3.6d ターン&フェイズマーカー 現在のターンとフェイズを管理します。

3.6e ステップロスマーカー 2 以上のステップを有するユニットが被っている損害を表すために用いられます。

3.6f フォーメーションマーカー あるユニットのグループを地図盤外に置いておき、その代わりにこのマーカーを地図盤上で使用します。このマーカーを使用することで地図盤上のユニット密度を減少させ、戦場の霧効果も発揮します (13.7 項)。

4.0 一般的なルール

4.1 端数の処理

整数への四捨五入が必要な場合があります。

す。端数が .5 未満ならば切り捨て、.5 以上ならば切り上げます。

4.2 端数

端数はすべての修正を適用するまで残しておきます。移動力の数値を四捨五入することは決してありません。戦闘力の端数は最終戦力比を算出するまで切り捨てません。

例：3 個の攻撃側ユニットが 1 つのヘクスの敵ユニットを攻撃します。それらの修正後の戦闘力は 2.5、3.25、4 でした (合計 9.75)。対する防御側の戦闘力は 2 でした。戦力比は 4.875 対 1、すなわち 5 対 1 となります。

デザインノート：プレイヤーは戦闘力の算出に際し、この重要なルールを忘れてはなりません。このシリーズのゲームでは、15:6 は 3:1 となります。

4.3 修正の累積

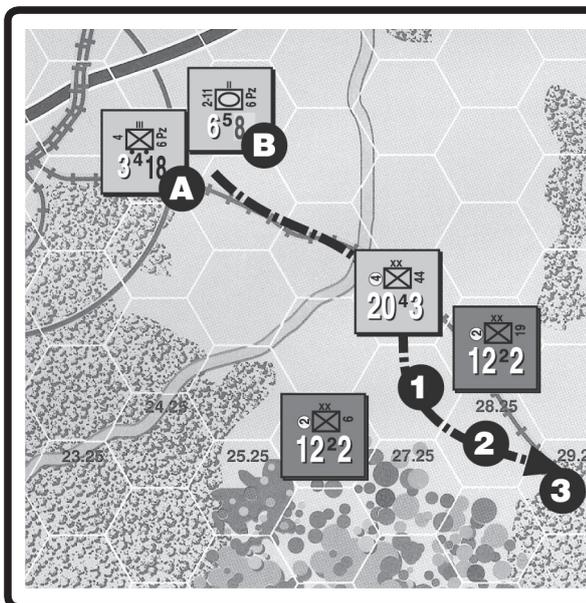
ユニットが複数の修正を適用される場合、それらはすべて累積されます。例えば、地形で 1/2、補給切れで 1/2 されるユニットの能力値は 1/4 になります。

4.4 攻撃可能ユニット

攻撃可能ユニットとは、括弧が付いていない**戦闘力を持ち**、かつ**戦略移動モード**や**予備モードでない**戦闘ユニットのことです。戦闘力が 0 でも攻撃可能ユニットです (9.14a 項)。

4.4a 攻撃可能ユニットだけが、攻撃とオーバーランを行えます。

4.4b 攻撃可能ユニットは、もしそれが戦闘モードにあり、かつ補給切れマーカー



例：ZOC を通る移動

ドイツ軍ユニット A と B は移動中です。装甲大隊の方は装軌タイプで、歩兵連隊は自動車化タイプで移動します。それぞれのユニットは点線で示した進路を通って移動することができます。

第 44 歩兵師団のいるヘクスの敵 ZOC の効果は打ち消されます。移動中のどちらのユニットも、追加の移動ポイントを消費することなく第 44 歩兵師団のいるヘクスを通過できます。ただしそのためには、第 44 歩兵師団はフェイズ開始時にそこにいてそのまま移動しないか、あるいはそのターンにおける移動をそこですでに終えているかのどちらかによって、敵 ZOC を打ち消すのではありません。

自動車化歩兵はヘクス 1 に進入すると停止しなければなりません。なぜならばこのユニットは自動車化タイプで移動しているため、打ち消されていない敵 ZOC に進入した時点で移動を中止しなければならないからです。

しかし、装甲大隊の方はヘクス 1 で敵に隣接しても移動コストが増大したり影響を受けたりすることなく、ヘクス 2 やヘクス 3 まで移動を継続できます。なぜならば、この装甲大隊は装軌タイプで移動しているため、敵 ZOC に移動を脅かされる心配がないからです。

がついていないならば、ZOC を持ちます。戦闘モード以外のモードにあるいかなるユニットも ZOC を持ちません（例外：突破マーカーを置かれる前に ZOC を持っていた突破モードのユニットは、突破モードになってからも ZOC を持ちます）。

4.4c 敵の非戦闘ユニット（陣地、補給集積所、輸送ユニット、港湾、航空基地）があるヘクスへの陸上移動は、攻撃可能ユニットだけが行えます。その結果、9.14 項に従って敵の補給集積所や輸送ユニットの捕獲、破壊の判定が行われる可能性があります（敵が支配している“空の”村や町への陸上移動は、攻撃可能ユニットでなくても行えることに注意して下さい）。

4.5 支配地域 (ZOC)

戦闘モードの攻撃可能ユニットは、補給切れマーカーがついていないならば ZOC を持ちます（例外：突破モード。4.4b 項）。ZOC はその中にいる敵の活動のいくつかを制限します。これはそれらのヘクスの地形や、間のヘクスサイドの如何に関わらず有効です。

4.5a 敵 ZOC 下では以下の活動をできません。ただし、ZOC が自軍ユニットによって打ち消される（4.5b 項）可能性があるものには<打ち消し>と記してあります。この他のものが打ち消されることはありません。

A) 自動車化タイプのユニットの移動

<打ち消し>

敵 ZOC に進入した自動車化タイプのユニット（移動タイプについては 3.1 項で説明されています）は、その時点でそのフェイズの移動を中止するか、オーバーランを実行しなければなりません。オーバーランを連続することで、1 つ以上の敵 ZOC を通って移動を継続することもできます。敵 ZOC でフェイズを開始した自動車化ユニットは、そのヘクスを出て通常通り移動できます。徒歩タイプと装軌タイプのユニットの移動は敵 ZOC によって妨害されないことに注意して下さい。

B) 補給線<打ち消し> 移動力で数えて設定するすべてのタイプの補給線（補給線の設定、司令部が補給を与える、エクステンダーなど）は、もしその補給に関する移動タイプが自動車化タイプであるならば、打ち消されていない敵 ZOC によってブロックされます。徒歩タイプや装軌タイプ

の司令部とエクステンダーの補給線は敵 ZOC によって妨害されないことに注意して下さい。

C) 鉄道輸送力を用いる鉄道輸送

D) 補給線のための鉄道線<打ち消し>

E) 鉄道ゲージ変換<打ち消し>

F) 港湾への補給<打ち消し>

G) $\sqrt{\sqrt{}}$ 海上輸送力を用いる海上輸送に関する港湾活動

H) 航空ユニットの整備<打ち消し>

I) 予備モード 敵 ZOC にいる陸上ユニットは予備モードになれません。いったん予備モードになれば、ユニットは通常通り敵 ZOC に入ったり出たりできます。

J) 戦略移動モード 敵 ZOC にいる陸上ユニットは戦略移動モードになれません。戦略移動モードのユニットは敵 ZOC に進入できません。

K) 補充ユニットの再建

個々のゲームに関する注記：『DAK』（I & II）では、自軍ユニットは港湾への補給（F）に関して敵 ZOC を打ち消しません。

4.5b ZOC の打ち消し 4.5a 項にもあったように、何種類かの敵 ZOC は打ち消され無視できます。打ち消された敵 ZOC は何の影響も及ぼしません。ZOC 判定の瞬間に ZOC に自軍戦闘ユニットがおり、その戦闘ユニットが現在のフェイズにそこから移動するつもりがないならば、敵 ZOC を打ち消せません。敵 ZOC を打ち消すための自軍ユニットは、ZOC を持っている必要はありません。敵 ZOC でフェイズを開始したユニットはそのヘクスを出るために敵 ZOC を打ち消す必要がないことに注意して下さい。

例：航空ユニットの整備は、もしその航空基地が戦闘モードの敵ユニットに隣接されていたとしても、航空基地に自軍戦闘ユニット（どのモードでも）がいたならば可能です。

4.5c ZOC と退却 9.12e 項参照。

デザインノート：ZOC の欠如は、プレイヤーがユニットの配置に十分な注意を払わなければ、非常に困った事態を引き起こすかもしれません。プレイヤーがこのルールに含まれる真の意味を理解すれば、こうしたおかしな事態は起こらなくなるでしょう。なぜなら、プレイヤーは自軍のユニットの使い方を誤った時、ゲームシステムがこれを救ってくれるわけではないということに悟るからです。

4.6 連隊換算値

陸上ユニットの規模を簡略に表すために、このシリーズゲームでは連隊換算値（RE:Regimental Equivalents）を用いています。RE は陸上ユニットのみに用いられます（陸上ユニットのみが連隊換算値を必要とするからです）。

- ・師団規模のユニットの RE はユニットに記載されています。
- ・大隊規模のユニットは 1/2RE です。
- ・補充ユニット、及び中隊規模のユニットは 1/4RE です。
- ・他のすべての規模のユニットは 1RE です（ただし個々のゲームの特別ルールでの例外もありえます）。

師団規模ユニットの RE は 1 ステップロス毎に 1 減少します（9.11 項）。他のすべての戦闘ユニットはその規模に関わらず、損失に関しては 1 ステップのみを持ちます（いくつかの OCS ゲームでは例外も存在します）。

デザインノート：この RE という概念は“ヨーロッパシリーズ”ゲームが源です。“ヨーロッパシリーズ”は Paul Richard Banner 氏が商標登録しており、その関連タイトルは **Historical Military Services** 社の版権に属します。

4.7 輸送時の換算値

戦闘ユニットや補給ポイント、輸送ユニットは、鉄道（13.3 項）、航空ユニット（14.9 項）、上陸用舟艇（18.4 項）または抽象化された海上輸送によって輸送できます。ただし、輸送ユニットは補給ポイントしか輸送できません。

4.7a RE と SP は、輸送力を数える上において等価の単位です。1 鉄道輸送力は 1SP もしくは 1RE（または 2T と 1/2RE などの組み合わせ）を輸送できます。

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、輸送時の換算値が半分になります。他のすべてのユニットの輸送コストは、その RE の数値と同じです。

4.7c 輸送ユニットは、その数値と同じだけの SP を輸送できます。輸送ユニットは上陸用舟艇、鉄道や艦船（航空は不可）によって輸送されえます。輸送ユニットを上記の方法を用いて輸送する場合には、その輸送ユニットが補給ポイントを積載しているしていないに関わらず、その輸送ユニットの数値だけを計算します。つまり、1 の数値を持つ輸送ユニットは常に 1 の収容力で輸送できます。

4.8 スタック

2個以上のユニットが同じヘクスに存在することをスタックと呼びます。1つのヘクスには、10REまでのユニットがスタックできます。補給ポイントと輸送ユニットはいくつでもスタックできますが、港湾、航空基地、陣地は1つのヘクスに1個しか配置できません。航空ユニットと艦船ユニットのスタック制限については、14.2a項と18.1b項に述べられています。スタックのするしないは、ユニットの移動には影響を及ぼしません。同一陣営のユニットならば、国籍やユニットタイプはスタックに通常影響を及ぼしません。まれに自軍ユニットと敵ユニットのスタックが許される場合があります、4.8c項で説明されています。地図盤外のホールドボックスにはスタック制限は適用されず、どれだけのREでも配置できます。

4.8a スタック制限は、すべてのフェイズとすべてのセグメントの終了時に適用されます（増援フェイズは例外です。13.6a項を参照）。フェイズとセグメントの終了時にスタック制限を超過していた場合、超過した分のユニットを、その所有プレイヤーが除去しなければなりません（スタック内の好きなユニットを除去して下さい）。ユニットは、移動中ならば一時的にスタック制限を超過できます。

例外: オーバーランを行うユニットは、オーバーランを行う直前のヘクスでスタック制限を超過できません（直前のヘクスで、オーバーランを行うユニットとそのヘクスにいるその他のすべての自軍ユニットを数えます）。

4.8b スタックの順序 プレイヤーは自軍のスタック内にユニットを好きな順番で置くことができますが、以下の制限に従わなければなりません。

- A) モード（と補給切れ）マーカーは、そのヘクスにその状態にいるすべてのユニットの一番上に、常に置かれなければなりません。これらのマーカーがユニットの間に置かれずにスタックの一番上に置かれていれば、その下の陸上ユニットすべてがそのモード（あるいは補給切れ）であることを表します。ユニットによっては特定のモードや状態になれないものがありますが、そのようなユニットは単に、スタックの上部に置かれているマーカーを無視することになります。例えば、混乱モードマーカーの下部にある補給ポイントや非活動

状態の航空ユニットは、混乱モードであるわけではありません。

- B) 弾薬減少、弾薬欠乏、ステップロスマーカーは、各ユニットのすぐ下、あるいはその状態のユニットすべての下に配置します。
- C) もし戦闘モードの攻撃可能ユニットがヘクスに存在するならば、スタック中の戦闘ユニットの中で一番上に配置されます（ZOCの効果を明確にするため）。
- D) 司令部は、敵の陸上ユニットが隣接していなければ、陸上ユニットの中で一番上に配置されます（その所有プレイヤーに補給範囲を分かりやすくするため）。このようにして司令部が一番上に配置されている場合、敵プレイヤーは、その司令部の隣接ヘクスにユニットを移動させる前に、自軍ユニットのZOCの存在について相手プレイヤーに知らせなければなりません。
- E) √活動状態の航空ユニットはすべて、陸上ユニットの上に配置されます。しかし、敵プレイヤーはいつでも、そのスタックの一番上にある陸上ユニットを見ることができます。そのスタック中に活動状態の戦闘機があれば、航空ユニットの一番上に置くべきです（警戒空域を明確にするため）。
- F) 陣地マーカー（もしあれば）は一番上の陸上戦闘ユニットの上に配置されなければなりません。しかし、敵プレイヤーはいつでも、そのスタックの一番上にある陸上ユニットを見ることができます。

4.8c 敵ユニットとのスタック 自軍ユニットは、以下の場合にのみ敵ユニットのいるヘクスに進入できます（追加移動力が必要ありません）。多くの場合、これらは特殊な戦闘の引き金になりますが、場合によってはそのまま同じヘクスに存在することもあります。もし以下に挙げられている種類以外の敵ユニットがそのヘクスにいるならば、自軍ユニットは移動中や退却中にそのヘクスに入ることはできません。

- A) 攻撃可能な陸上ユニットは、敵の非戦闘ユニットのいるヘクスに進入できます。9.14項を参照して下さい。攻撃可能でないユニットは、そのようなヘクスへ入ることはできません。
- B) 攻撃可能な陸上ユニットが敵艦船ユニットのいるヘクスに入ったか、あ

るいは逆に艦船ユニットが敵の攻撃可能な陸上ユニットのいるヘクスに入った場合、その艦船ユニットは除去されます。

- C) 艦船ユニットは、敵の非戦闘ユニットや航空ユニットのいるヘクスに進入できます（互いに同じヘクスに存在することになります）。
- D) 航空ユニットは任務を行うために、あらゆる種類の敵ユニットのいるヘクスに進入できます。
- E) 鉄道輸送と補給線は、敵の非戦闘ユニットのいるヘクスを通過できません。鉄道輸送と補給線の双方とも、敵戦闘ユニットのいるヘクスに入ることはできません。

4.9 戦場の霧

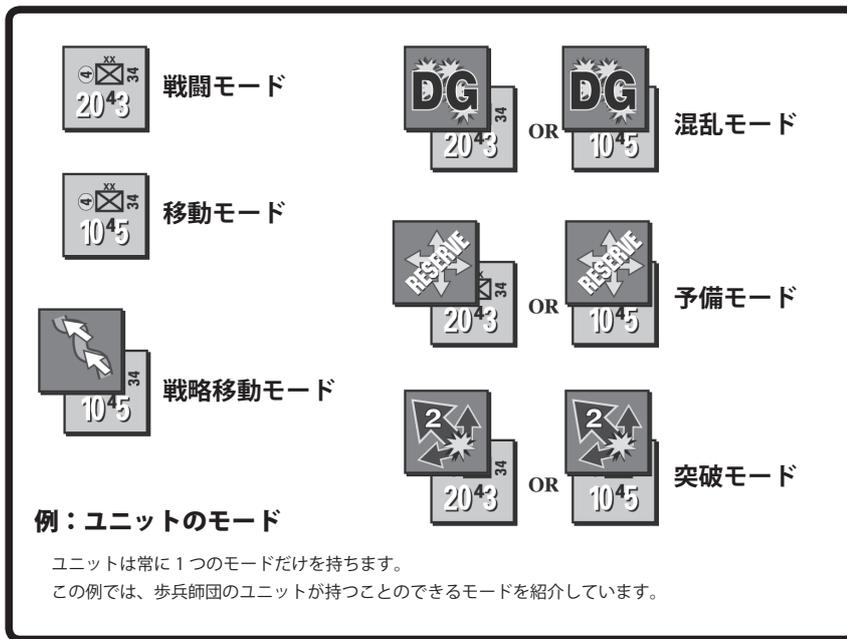
4.9a 両軍プレイヤーは敵のスタックの中身を見ることはできません。ただし、陣地マーカー、一番上の戦闘モードの攻撃可能ユニット（それがなければ一番上の戦闘ユニット）、さらに一番上の活動状態の航空ユニットはいつでも自由に見ることができます。プレイヤーは、一番上のユニットが戦略移動モード、混乱モード、または補給切れであることを知ることはできますが、その弾薬の状態とステップロス数を知る事はできません。

4.9b 戦闘解決時（通常戦闘またはオーバーラン）には、プレイヤーはアクションレーティング、対戦車効果（9.4e項）、戦闘力の合計を公開しなければなりません。しかし、どちらのプレイヤーもユニット自体を見せる必要はありません（4.9a項のものを除けば）。

4.9c 砲爆撃解決時には、砲爆撃を行う側のプレイヤーは砲爆撃力の合計を、防御側プレイヤーは適用可能なコラムシフト数と、対空射撃の修正値（航空ユニットの砲爆撃の場合）を公開しなければなりません。

4.9d 空戦解決時は、両軍プレイヤーは存在するすべての航空ユニットと、各ラウンドに戦闘に参加する航空ユニットを公開しなければなりません。

4.9e プレイヤーは原則として、何の目的であるかを宣言した後に、公開した形でサイコロを振ります（例えば「補給登場のサイコロ振りを行います」のようにして）。両軍プレイヤーが合意するならば戦場の霧の効果を増大させるために、サイコロの判定を非公開にすることがあってもかまいません。



5.0 モード

5.1 モードの影響

戦闘ユニットと輸送ユニットはモードを持っています。ただし、すべての陸上ユニットが6つすべてのモードを使えるわけではありません。航空ユニットと補給ポイント、港湾、航空基地、陣地はモードを持ちません。

艦船ユニットは混乱モードだけを使う場合があります。

5.2 一般的なモードの制限

モードによる影響は、その時点でのモードによってのみ与えられます。

モードマーカーを置かれていない陸上ユニットは、戦闘モードか移動モードのどちらかです。これらはユニットの表面と裏面で表されます。ユニットやスタックの上にマーカーを置くことによって予備、戦略移動、混乱、突破の他の4つのモードを表します。モードマーカーが取り除かれると、ユニットは再び戦闘モードか移動モードのどちらかになります（その時ユニットが上にしていた面のモードになります）。

ユニットはその時上になっている面の数値を用いて移動し、戦闘します（つまり、戦闘モードか移動モードの数値を用いるわけです）。いくつかのモードは、ユニットの数値に修正を与えます。モードマーカーが載せられているユニットも、基本値自体はそのユニットが上になっている面のモードの数値を使用しますが、あくまでそのユニットは載せられているマーカーのモードであるとみなされます（これを“戦闘/移動

モードの面を上にして〇〇モード”と表現します）。つまり例えば、混乱モードマーカーの載せられたユニットは、たとえ“移動モードの面を上にして〇〇モード”のユニットであったとしても、鉄道輸送することはできません（鉄道輸送するためには移動モードでなければならないからです）。

異なるモードのユニット同士がスタックすることは可能で、あるユニットのモードは同じスタックの他のユニットのモードには何の影響も及ぼしません。

デザインノート：ターンシークエンスにおけるそれぞれのモードの影響は、繰り返しのプレイの中でのみ明らかになるでしょう。あえて言えば、その種類は多く、かつその差は繊細なものです。優秀なプレイヤーはこれらのモードの違いをうまく利用していくことでしょう。

5.3 自発的なモードと

強制的なモード

戦闘モード、移動モード、戦略移動モード、予備モードは**自発的なモード**です。混乱モードと突破モードは**強制的なモード**です。

5.4 モードの変更

戦闘、移動、予備、戦略移動のモードのユニットは、移動フェイズ中にその他の自発的なモードに変更できます。これはそれぞれのユニットあるいはスタックが移動を始める前に行われます。例えば、戦闘モードのユニットを、予備モードへと変更できます（この時にマーカーの下のユニットの

面も、移動モードあるいは戦闘モードに変更できます）。

モードの変更に移動力を消費する必要はありません。

通常、モード変更は移動フェイズ中のそのユニットやスタックの移動開始前に行われます。しかし、事前にすべてのモード変更を宣言しておく必要はありません。移動させようとする時にモード変更を行えば、よりスムーズにプレイが進むでしょう。

予備モードのユニットは、自軍のリアクションフェイズと突破フェイズにも、**限定的な自発的なモード**変更を行えます。（5.7b 項）これらは移動フェイズ以外でできる唯一の自発的なモード変更です。

強制的なモードに選択の余地はなく、戦闘結果や退却、砲爆撃によって偶発的に“発生”し、強制的に現在のモードから**変更**されます。強制的なモードのマーカーが取り除かれるのは、自軍プレイヤーターンのクリーンアップフェイズです。混乱しているユニットは移動フェイズにモードを変更できませんが、ユニット自身の戦闘モードの面と移動モードの面の変更は行えます。

√ **5.4a マーカーの制限** ゲーム毎の特別ルールによって、各プレイヤーが使用できる予備マーカーの数は制限されます。予備マーカーを節約するために、プレイヤーはスタック全体が予備モードになっている事を1つだけのマーカーで表して構いません（4.8b 項）し、ユニットがその25%での移動を終了してしまうまで予備マーカーを置かないようにしても構いません。マーカーの数が制限されているからといって、マーカーの使い方が制限されるわけではありませんが、プレイヤーはしかし、スタックを管理しやすいようにマーカーを節約すべきでしょう（モードマーカーを個々のユニットに付けていく事によって敵プレイヤーを欺こうとするような事はやめましょう！）。

5.5 戦闘モード

戦闘モードは会敵を警戒している状態を表し、ユニットはより大きな戦闘力を持ちますが、移動力は少なくなります。

5.5a 戦闘モードのユニットは鉄道輸送、航空輸送、海上輸送を使用**できません**。（例外：鉄道修理ユニット、13.3g 項）

5.5b 鉄道をゲージ変換（13.3f 項）したり工兵能力を使用（13.8 項）するためには、ユニットは戦闘モードでなければなりません。

5.5c 補充ユニットと輸送ユニットは戦闘モードになれません。

5.5d 強襲上陸 (ALT) で上陸するためには、ユニットは戦闘もしくは移動モードでなければなりません (18.5c 項)。

5.5e 4.5 項によって ZOC を及ぼすためには、ユニットは戦闘モードでなければなりません (例外：突破モード。5.9c 項)。

5.6 移動モード



移動モードは戦闘能力を犠牲にして行軍速度を高めた状態を表し、ユニットの戦闘力は高くはありませんが、より大きな移動力を持ちます。

5.6a 鉄道輸送、航空輸送、海上輸送で輸送されるためには、移動モードでなければなりません。(例外：鉄道修理ユニット、13.3g 項)

5.6b 補充ユニットと輸送ユニットはカウンターに戦闘モードの面を持たず、それゆえモードマーカー (例えば予備モードマーカー) が置かれていなければ、常に移動モードとみなします。

5.6c 強襲上陸 (ALT) で上陸するためには、ユニットは戦闘もしくは移動モードでなければなりません (18.5c 項)。

5.7 予備モード



予備モードのユニットは高い対応能力を持っていることを表し、ユニットの上に予備マーカーを置いてその状態を表します。

予備モードマーカーの数は、5.4a 項で触れたように制限されています。

予備モードのユニットは、予備モードを解除するまで攻撃、オーバーラン、砲爆撃を行えません。予備モードのユニットが攻撃された場合、その戦闘力は 1/2 になります。

5.7a 予備モードへの変更 予備モードになる時、ユニットは表裏のどちらかの面に向けることができます。予備モードのユニットは次の自軍移動フェイズまで、その面 (戦闘モードもしくは移動モード) を変更できません。予備モードのユニットは、通常移動フェイズにその移動力の 1/4 で移動できます。

プレイノート：移動フェイズに予備モードのユニットに許されている 25% の移動力は、山岳やジャングルなどの悪地形から移動するのに重宝します (6.1 項によりユニットは常に 1 ヘクスは移動できる) し、通常の状況においては重要なユニットから追

加の 25% の移動力をひねり出すことができます。

5.7b 予備モードの解除 プレイヤーはリアクションフェイズまたは突破フェイズに、ユニットの予備モードを解除できません。プレイヤーは他のユニットの予備モードを解除することを決める前に、あるユニットの予備モードを解除し、移動及びオーバーランを行わせることができます。予備モードを解除されたユニットは上に配置されていた予備マーカーを取り除き、5.7a 項で以前に選択していたモード (移動モードまたは戦闘モード) となります。

A) 突破フェイズ 突破フェイズに予備モードを解除されたユニットは、その移動力と戦闘力をすべて用いることができます。予備モードを解除されたユニットは続く戦闘セグメント中に、他の予備モードを解除されたユニットや突破モードのユニットと共に攻撃や砲爆撃やオーバーランを行うことができます。

B) リアクションフェイズ リアクションフェイズに予備モードを解除されたユニットは移動力が半分になりますが、すべての戦闘力を用いてオーバーランできます (リアクションフェイズには通常の陸上戦闘はできません)。リアクションフェイズに予備モードを解除された砲兵ユニットだけが、リアクションフェイズ中の砲爆撃セグメントに砲爆撃を行えます。

5.7c 敵 ZOC 敵 ZOC にいるユニットは、予備モードになれません。すでに予備モードであったユニットは通常通り ZOC に進入/離脱できます。

5.7d 接敵 オーバーランや通常戦闘を仕掛けられ、防御側に何らかの損害 (無視できる Do1 でも) が出た場合、そのユニットやスタックからは予備モードマーカーが取り除かれます。ユニットはその時上にしていた面のモード (戦闘モードか移動モード) になります (5.7a 項)。

5.7e 予備モードのユニットは鉄道輸送、航空輸送、海上輸送を使用できません。

5.7f 輸送ユニットは予備モードになれません。(例外：専用トラックは、予備モードになれます)

5.7g 予備モードのユニットは移動セグメントの終了時に陣地ヘクスにいることはできません。

5.8 戦略移動モード



戦略移動モードのユニットは戦闘を予想していない状態を表し、ユニットの上に戦略移動モードマーカーを置いてその状態を表します。プレイヤーはスタックの一番上に戦略移動モードマーカーを置くことで、そのスタックのすべてのユニットを戦略移動モードにすることができます。戦略移動モードのユニットは、移動モードの面を上にしていなければなりません。

戦略移動モードの唯一の利点は、移動力の 2 倍で移動できることです。道路移動だけでなく、自由に道路を離れて移動することもできます。いくつかの短所もあります。戦略移動モードのユニットは、攻撃、オーバーラン、砲爆撃を行えません。戦略移動モードである時に攻撃されたユニットは、その戦闘力とアクションレーティングが 0 に減少します。

5.8a 敵 ZOC 敵 ZOC にいる時、ユニットは戦略移動モードになれません。戦略移動モードのユニットは敵 ZOC に移動、退却できません。そうしなければならないユニットは除去されます。(敵ユニットが戦略移動モードのユニットに隣接してきた場合には、何も起こりません)

5.8b 補給 戦略移動モードのユニットには決して“補給ポイントからの一般補給”は行えず、その移動を現在補給線がたどれるヘクスで終了しなければなりません。戦略移動モードの司令部は補給を与えることはできません。

5.8c 輸送ユニットは、戦略移動モードにはなりません。

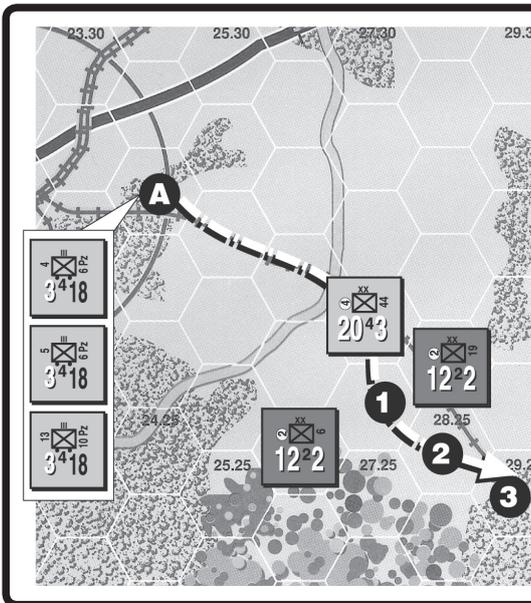
5.8d 戦略移動モードのユニットは鉄道輸送、航空輸送、海上輸送を使用できません。

5.9 突破モード



突破モードは、戦闘の結果で攻撃に勝利したユニットに与えられる強制的なモードです。突破モードを獲得したユニットやスタックの上には突破マーカーを置きます (この時点で下のユニットの移動モードの面と戦闘モードの面を変更することはできません)。突破モードのユニット (および予備モードを解除されたユニット) は、突破フェイズに移動と戦闘を行えます (11.0 章)。

突破モードで移動するユニットは、半分の移動力で移動できます。戦闘力と砲撃力は減少しません。



例：カーペット移動

他の例で挙げた ZOC を通る通常の移動とは少々異なる、敵戦線の小さな穴を大勢の自動車化歩兵で小刻みに通っていく方法があります。

ヘクス A にいたスタックがヘクス 1 に進入した時、そのヘクスの敵 ZOC に“カーペット”を敷くために歩兵連隊のうちの 1 つを置いていかねばなりません。

残りの 2 つのユニットはヘクス 2 に移動し、同様にそのヘクスに“カーペット”を敷くために 1 個歩兵連隊を置いていきます。

残った歩兵連隊はヘクス 3 へ移動を継続でき、さらに前進していけますが、これ以上置いていくユニットがないためにこの後敵 ZOC に入ることがあればそこで停止しなければなりません。

フェイズプレイヤーのユニットの突破モードマーカはそのクリーンアップフェイズに取り除かれ、その時に面を上にして移動モードや戦闘モードになります。

5.9a 突破モードになる際の制限は 9.13b 項に従います。

5.9b 突破モードマーカには数値が記されています。これは、この強制的なモード変更の恩恵を受けられるスタック中のユニットが必要とする最低アクションレーティングの数値 (2~4) をプレイヤーが覚えておくためのものです。古いマーカートの突破マーカートにはこの数値がありませんので、プレイヤーは最低アクションレーティングの数値を覚えておかなければなりません。

5.9c 突破モードになる前に ZOC を持っていたユニットは、突破モードになっても ZOC を持ち続けます。

5.10 混乱モード (DG)



ユニットは戦闘や砲爆撃の結果や退却で、強制的に混乱モードに変更される場合があります。混乱モードになったユニットやスタックの上には混乱モードマーカを置きます (この時点で下のユニットの移動モードの面と戦闘モードの面を変更することはできません)。混乱モードになったユニットやスタックの上にならば置かれていたすべてのモードマーカは取り除かれます。

すべての混乱モードマーカは自軍のクリーンアップフェイズに取り除かれ、その時に面を上にして移動モードや戦闘モードになります。

5.10a 混乱モードマーカの配置 戦闘ユニットは、以下の状況に陥った時に混乱モードになります。

- 砲爆撃や戦闘の結果によって、DG の結果を被った。
- ユニットが 2 ヘクス以上退却した (2 ヘクス目のヘクスに退却した瞬間に混乱モードになります)。
- 敵 ZOC に退却した。すでに混乱モードのユニットが敵 ZOC に退却した場合、スタックは 1 ステップを失います (各ユニットが、ではなく)。ステップを失うユニットは、それを指揮するプレイヤーが選びます。
- 混乱の結果が起こった時にそのヘクスにいたすべての戦闘ユニットは混乱モードとなります (たとえ退却に参加したのではなく (9.12e 項))。すでに混乱モードの戦闘ユニットは、上記 C が適用される以外に追加の影響はありません。

5.10b 混乱モードの影響 混乱モードのユニットには以下の影響が及びます。

- 移動力、戦闘力、砲爆撃力が半減します。
- アクションレーティングが -1 されます。(例外: 損耗判定には、元の (修正前の) アクションレーティングを用います)
- オーバーランを行えず、突破モードになれません。

5.10c 輸送ユニットは混乱の結果を免除され、いかなる理由によっても混乱モードになることはありません。ただし、予備モードの専用トラックが混乱の結果を受けると、その予備マーカを取り除かれるこ

とに注意して下さい。

5.10d 混乱モードのユニットは、鉄道輸送、航空輸送、海上輸送を使用できません。

5.10e 工兵能力と再建 工兵能力を持つユニット (13.8a) と鉄道修理ユニット (13.3g) は、それらが戦闘モードの面を上になっているならば、混乱モードでもその特殊能力を使用できます。これは、いくつかのゲームにある特別な道路建設や、架橋ユニット、それに補充ユニットによる再建を行おうとする司令部ユニット (13.5a) にも適用されます。

プレイノート: この混乱モードの工兵への例外は、非工兵ユニットが障地を作ることに関しては適用しません。

6.0 陸上移動

プレイヤーは自軍移動フェイズの移動セグメントに、自軍の好きなだけのユニットを移動させられます。同様に、プレイヤーは自軍のリアクションフェイズと突破フェイズの移動セグメントでも、自身の好きなだけのユニットを移動させられます。各ユニットは、その移動力やモード、補給状態、燃料、地形の制限に従っている限り、任意の数のヘクスを移動できます。

6.1 陸上ユニットの移動方法

ユニットやスタックは 1 個ずつ移動します。移動は連続したヘクスに沿って行われますが、ユニットは好きな方向に好きなように移動できます。1 個のユニットやスタックの移動を完了する前に、他のユニットを移動させることはできません。移動中

には通常の戦闘は発生しませんが、攻撃可能ユニットは(移動と戦闘を結合した)オーバーランを行うことができます。

6.1a 移動コスト ユニットの移動力を消費して移動します。各ユニットは進入する各ヘクスと通過するヘクスサイドにおいて、移動に関する地形効果表に記された移動力を消費します。プレイヤーはユニットやスタックが消費した移動力をしっかりと数えなければなりません。

6.1b 移動力 各ユニットには移動力が記載されています。この数値は、ユニットが1つのフェイズに用いることのできる最大移動力です。ユニットの移動力はモードによって異なり、その時点で選択しているモードの移動力を用います。移動力を持たないユニット(港湾、航空基地、陣地)は、移動も退却も行えません。

6.1c そのフェイズに移動の資格を持つユニットは、移動力が足りなかったとしても**最低1ヘクス**は移動できます。ただし、この移動でオーバーランは行えません。さらにモードの制限に違反できず、進入が禁止されている地形のヘクスにも移動できません。その時点での移動力が0より大きいユニットだけがこのルールの恩恵を受けることができます。

6.1d ユニットの移動がヘクスAからBに移動できるのは、ヘクスBからもヘクスAに移動できる場合に限られます。例えば、山岳ヘクスに進入できないユニットは山岳ヘクスから道路を通らずに平地ヘクスに移動できません。オーバーランでは道路を使用できず、本項を使用してもオーバーランできないことに注意して下さい(8.1c項)。

6.1e 移動力はユニット固有のものであり、あるユニットの移動力の消費が他のユニットに影響を及ぼすことはありません。プレイヤーは移動力を、たとえ未使用のものであっても、将来のために蓄積したり、他のユニットへ譲渡することはできません。

6.1f スタックで移動を開始した場合、そのスタックは移動中にユニットのあるヘクスに置き去りにできますが、置き去りにされたユニットは、たとえ移動力が残っていても、その移動フェイズにそれ以上移動できません。

デザインノート：スタック内のユニットを別々に移動させたいのであれば、スタックとして移動を開始してはならないということです。

6.1g ユニットの移動させている途中に他のユニットを移動させることは**できません**。移動を始めたユニットは、他のユニッ

トの移動を始める前に移動を完了しなければなりません。

6.1h ユニットの移動力は、モードによって2分の1や4分の1に減少することがあります(5.7項、5.8項、5.10項)。この際の端数はそのまま残します。

6.2 地形効果

地形効果表の移動力に関する欄に従って、各ヘクスと各ヘクスサイド毎にそれぞれの移動力を消費します。移動中のユニットは進入前に、**必要なすべての地形コスト**を消費しなければなりません(例外：6.1c項の最低限の移動)。各ヘクスへの進入またはヘクスサイドの通過に必要な移動力コストは、ユニットの移動タイプ(装軌、自動車化、徒歩。3.1項参照)によって異なります。

以下で“道路”と言及している場合は、すべての道路の特徴を持った地形のことを指します(あらゆる幅の道路、小道、鉄道など)。

6.2a 道路は、移動するユニットが連続する道路に沿って移動する場合にのみ用いることができます。この場合、ユニットは道路の地形コストを消費するだけでよく、進入したヘクスと通過したヘクスサイドにある他の地形の地形コストを無視します。ある1つのヘクス内の異なる道路に乗り換えて移動していく際に、その2つの道路が交差している必要はありません。例えば、道路と鉄道は、地図盤上で文字通りは交差していなかったとしても、同じヘクスに描かれていれば繋がっていると見なされます。

6.2b ユニットの通過したヘクスサイドの地形コストは、そのヘクスサイドを通過して進入するヘクスの地形コストに加算されます(例外：ユニットが道路に沿って移動している場合は通過したヘクスサイドの地形コストは無視します)。**橋梁(道路でも鉄道でも)と架橋**はすべての河川ヘクスサイドの地形コストを無効にします(例外：工兵能力。13.8b項)。

6.2c 陸上ユニットは(橋梁や道路を用いのでない限り)進入が禁止されているヘクスへ進入、またはヘクスサイドを通過できません。そのような移動を強制されたユニットは除去されます。6.1d項も参照して下さい。

6.2d 複合地形 いくつかのヘクスには複数の地形が描かれています。ユニットの移動に関しては、道路、小道、鉄道を用いる場合を除いて、最も地形コストの高い地形を1種類だけを適用します。このルー

ルでは、ヘクスに描かれている地形の面積は全く関係ありません。

✓**ヘクスサイドの複合地形**：ヘクス地形とは異なり、ヘクスサイドを通過する際には地形を選択してユニットを移動させます。例えば、ヘクスサイドに湖と平地がある場合、平地のコストを選択できます。

6.3 移動の制限

6.3a あるフェイズ中に自軍陸上ユニットを移動させることができるのは、指定されたプレイヤーだけです。例えば、リアクションフェイズ中には非フェイズプレイヤーのユニットだけが移動可能です。

6.3b 敵ユニット 打ち消されているのでない限り、敵ZOCは自動車化タイプのユニットの陸上移動を中断させます(4.5項参照)。陸上ユニットは、敵ユニットのいるヘクスに進入できる場合もあります(4.8c項参照)。

7.0 リアクションフェイズ

非フェイズプレイヤーは、リアクションフェイズに移動、オーバーラン、砲爆撃を行って敵の計画を妨害することができます。リアクションフェイズに通常の戦闘セグメントはありません。

7.0a リアクションフェイズ中に活動できるのは、非フェイズプレイヤーが予備モードから解除することを選択した陸上ユニットだけです(例外：陸上ユニットは14.9d項によりリアクションフェイズ中に航空輸送を使用できます)。非フェイズプレイヤーは、自軍の好きなだけの数のユニットの予備モードを解除できます。詳細に関しては5.7項を参照して下さい。予備モードを解除した砲兵はこのリアクションフェイズの砲爆撃セグメントに砲爆撃を行えます。

7.0b リアクションフェイズ中の砲撃とオーバーランは通常通り解決します。

7.0c 非フェイズプレイヤーが指揮する艦船ユニットと活動状態の航空ユニットは、リアクションフェイズに活動できます。

8.0 オーバーラン

オーバーランは、それぞれの移動セグメントに発生する戦闘の形態です。敵戦闘ユニットの含まれていないヘクスに対しては下記のオーバーランの手順は使用しません。敵艦船、航空、あるいは非戦闘ユニッ

トのみのヘクスに移動する場合には 9.14 項を参照して下さい。

手順：

攻撃を行うスタックを目標のユニットの隣接ヘクスに移動させ、オーバーランを宣言します。オーバーランは隣接ヘクスから行います。攻撃側ユニットはオーバーランしたヘクスから防御側ユニットがいなくなるまで/いなくなるのでなければ、実際にそのヘクスに移動できません。

オーバーランは通常の戦闘と同様の手順で解決されます (9.2 項の手順に従います)。ただし、オーバーランでは、奇襲 (9.8 項) が発生する確率が高くなることに注意して下さい。

防御側ユニットが退却、または除去された場合、オーバーランしたユニットはそのヘクスに必ず戦闘後前進しなければなりません (この移動は移動力を必要としません)。攻撃側が退却せず、かつオーバーラン後に十分な移動力が残っているならば (防御側が退却あるいは除去されていなくても)、プレイヤーは移動やさらなるオーバーラン (同じ目標か、あるいは異なる目標への) を行えます。

例：オーバーランの移動コスト ユニットが進入に 2 移動力が必要なヘクスにオーバーランを 2 回行い、2 回目のオーバーランで攻撃に成功した場合、そのユニットは 6 移動力を消費して防御側ユニットのいたヘクスに進入します。

[明確化:オーバーランをおこなったユニットは、戦闘後前進 (9.12g) が可能な場合にのみ、そのヘクスに入ることを要求されます。退却のオプションを選択した場合には、そのヘクスに入ることは要求されません (また、そのヘクスに入ることは不可能です)。]

8.1 オーバーランの制限

フェイズ開始時にスタックしていた攻撃可能ユニットだけが、一緒にオーバーランできます。そのユニットは、戦闘、移動、突破のいずれかのモードでなければなりません。オーバーランは移動力がある限り何回でも行うことができ、防御側ユニットも 1 つの移動セグメント中に何回でもオーバーランされます。ただし、オーバーランはそれぞれ個別に解決します。

8.1a ユニットは 3MP を消費することで 1 回のオーバーランを行えます。攻撃側ユニットがオーバーランが成功したことによって防御側ユニットのいたヘクスに進入する際に、移動力を消費する必要はありま

せん。3MP を消費できないユニットはオーバーランできません。

8.1b オーバーランは進入コスト (複合地形ヘクスおよびヘクスサイド、鉄道妨害コストを計算して) が 3MP 以下のヘクスに対してのみ行えます。“全移動力” という地形コストのヘクスにいる敵ユニットに対してオーバーランすることはできません。

✓8.1c ユニットは移動コストを低減するため、進入禁止地形に進入するため、あるいは 6.1d 項の制限に合致させるために、道路や橋梁のような地形を用いることはできません。

8.1d オーバーランは、隣接する 1 つのヘクスにいる敵に行きます。1 つのヘクスにいる敵ユニットに対して、1 つのフェイズに何回でもオーバーランできます。同一のスタックが何回でもオーバーランできません (同じヘクスまたは異なるヘクスへ)。

8.1e 戦闘結果がどのようなものであったとしても、オーバーランの結果で突破マーカーが載せられることはありません。

8.1f もし攻撃側がオーバーランによる戦闘結果の 1 つ以上のオプションを退却に適用したならば、そのユニットのこのフェイズの移動は終了します。退却をしなければ攻撃側ユニットは移動を続けることができます。

8.1g オーバーランを実行するユニットだけが、オーバーランを行うスタックで移動することができます。

8.1h オーバーランを開始するヘクスにも他の自軍ユニットが存在できます。これらのユニットは、通常のスタック制限の対象となりますが、オーバーランには参加できません。これらのユニットには、どのようなものであれ戦闘結果を適用されることはありません。

9.0 陸上戦闘

陸上戦闘は、戦闘フェイズと突破フェイズの戦闘セグメントにのみ行われます。オーバーランは 8.0 章の手順に従って、陸上戦闘とほぼ同様に解決します。戦闘を行うには、攻撃側のユニットは防御側ユニットに隣接しなければなりません。攻撃は決して強制されませんが、攻撃を受けた防御側ユニットは必ず防御しなければなりません。

砲兵と艦船ユニット、航空ユニットは、陸上戦闘で陸上ユニットを攻撃することはありません。これらのユニットは 10.0 項

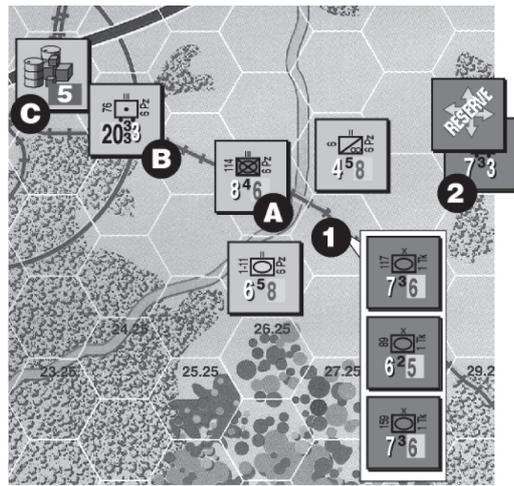
に記載されているように、砲爆撃によって“攻撃”を実行します。攻撃可能でない戦闘ユニットは攻撃はできませんが、防御はできます。少なくとも 1 個の戦闘ユニットがあるヘクスに対してしか戦闘結果表を用いた攻撃は行えません。そうでないヘクスに対しては、特別な戦闘 (9.14 項) で処理します。

手順：

攻撃側プレイヤーは、攻撃する側のヘクスと攻撃の目標にするヘクスを宣言します。戦力比や修正を算出する前に、両軍プレイヤーは補給一覧表に従って、補給ポイントや弾薬を消費して戦闘補給を与えなければなりません。補給の消費は攻撃側が先に行い、それが不可能だった場合、攻撃はキャンセルされ、防御側が補給を消費する必要はなくなります。防御側ユニットが補給を消費できなかった (または意図的に補給を与えなかった) 場合は攻撃は継続し、防御側ユニットの戦闘力は半減します。両軍プレイヤーは互いにアクションレーティングを用いる自軍ユニットを決定します。攻撃側プレイヤーが用いるアクションレーティングから防御側プレイヤーが用いるアクションレーティングを差し引いた数値が、**戦闘と奇襲判定双方のダイスロールの修正値** (DRM: Dice Roll Modifier) となります。サイコロを 2 つ振って、戦闘結果表の戦力比の列への“奇襲シフト”が生じるかどうかを判定します。次に、戦闘に参加するすべてのユニットの戦闘力を合計 (モードや地形、補給状態による修正を適用します) して、戦力比 (端数はルールに従って整数比にします) を算出します。この戦力比と該当する地形を照合し、戦闘結果表で用いる戦力比の列を見つけて下さい。どちらかの軍に奇襲があったのであれば、戦力比をコラムシフトします。サイコロを 2 個振り、出た目にアクションレーティングの修正を加え、もし防御側が持っているなら陣地の修正を差し引きます。修正後のサイコロの目と戦力比の列を交差照合し、戦闘結果を見つけ出します。この結果を、奇襲判定のためにアクションレーティングを使用した両軍のユニットから適用していきます。

9.1 戦闘の制限

9.1a フェイズプレイヤーのユニットだけが戦闘セグメントに攻撃を行えますし、移動を行っている側のプレイヤーのユニットだけが移動セグメントにオーバーランを行えます。



例：戦闘

この例では、戦闘の多くの可能性を紹介します。

上図はドイツ軍の移動フェイズ終了時の状況です。ドイツ軍の補給フェイズにドイツ軍プレイヤーはすべての自軍ユニットの補給状態を判定し、補給線を設定できると判断しました。

ソ連軍のリアクションフェイズに、ソ連軍プレイヤーはヘクス2のユニットの予備モードを解除しましたが1.5MPしか持たないので、オーバーランしたり、防御力を上げるためにヘクス1に移動することもできません。結局、ソ連軍プレイヤーはヘクス2のユニットを移動させないことにしました。

戦闘フェイズの最初（砲撃セグメント）に、ヘクスBの砲兵連隊がヘクス1の敵スタックを砲撃します。砲兵連隊の砲撃力は20なので、まず砲撃結果表の17～24の欄を見ます。ドイツ軍プレイヤーは（砲撃結果表で指定された）3TをヘクスCの補給集積所から消費します（残りは4SPと1Tになります）。砲撃は17～24の欄で解決します。サイコロの目は4で、効果はありませんでした。

続いてドイツ軍プレイヤーはヘクス1の敵スタックに対して、装甲擲弾兵連隊が河川越し（×1/2）で、オートバイ大隊と装甲大隊が直接攻撃することを宣言しました。しかし補給を与える司令部がなく、戦闘補給をヘクスCの補給集積所から川越えで与えられないことに気がきました（川越えのコストが大きすぎるため）。これらのユニットに参加させなければ攻撃は失敗すると判断したドイツ軍プレイヤーは、弾薬を消費することになりました。2個のユニットには弾薬減少マーカーを置き、装甲擲弾兵連隊に対しては補給集積所から1Tを消費します。ソ連軍プレイヤーは防御のために2Tを消費しました。

ドイツ軍プレイヤーは、オートバイ大隊のアクションレーティング（5）を用います。ソ連軍プレイヤーは戦車旅団の3のアクションレーティングを用います。アクションレーティングの差は+2です。

攻撃力の合計は17（オートバイ大隊が4、河川越えの装甲擲弾兵が4、装甲大隊が平地の敵ユニットを攻撃するため9）、防御力の合計は20なので、戦闘比は1：1.18で1：1となりません。ドイツ軍プレイヤーは平地の1：1の欄を用いて、この戦闘を解決します。

奇襲判定のサイコロの目は9、+2の修正で11になります。ドイツ軍側の奇襲が発生しました。再び振ったサイコロの目は2だったので、戦闘比を右に2コラムシフトして、3：1の戦闘比になりました。

ドイツ軍プレイヤーはサイコロを2個振り、出た目にアクションレーティングの修正を加えます。出た目は5なので7になります。戦闘結果はAo1, Do1でした。ドイツ軍プレイヤーは（アクションレーティングを用いた）オートバイ大隊を除去してo1の結果を満たしたので、ソ連軍プレイヤーもo1の結果を満たさなければなりません。ソ連軍プレイヤーはスタックを1ヘクス退却させることでこれを満たしました。そうすることの悪影響はありません。ドイツ軍プレイヤーは望むならば、残った自軍ユニットをヘクス1に戦闘後前進させることができます。戦闘はこれで終了です。

9.1b 攻撃は任意です。強制されることは決してありません。

9.1c ユニットの戦闘力を複数のヘクスに分割できませんし、複数の防御側のヘクスが1回の戦闘で攻撃されることもありません。1つのヘクスが1つの戦闘セグメントに2回以上攻撃されることはありませんが、1つのヘクスが1つの移動セグメント中に何度もオーバーランされることはありえます（8.0章参照）。スタック制限を除けば、1つのヘクスから攻撃に参加出来るユニットの数は制限はありません。戦闘セグメント中、攻撃側プレイヤーはあるヘクスに対して、それに隣接する望むだけのヘクスから攻撃を行えます。オーバーランは移動中のスタックだけが行えるので、オーバーランは必ず1つのヘクスからのみ行われます。ユニットは戦闘セグメントに1回のみ攻撃でき、移動セグメントに何度でもオーバーランできます（8.1c項）。

9.1d 1つのヘクスにスタックしているすべてのユニットは防御力を合計して、まとめて防御します。防御側プレイヤーはスタックしているユニットの中から一部のユニットだけを攻撃されないようにすることはできません。

9.1e ユニットの能力は以下のものによって攻撃能力に制限を受けることがあります。モード（戦略移動モードと解除されていない予

備モードのユニットは攻撃できません）、補給状態（補給ポイントや弾薬の消費が必要）、地形（9.1f項参照）、ユニットの種類（括弧付きの戦闘力は防御にしか用いることができません）。燃料の状態はユニットの攻撃や防御の可否や、その戦闘力に影響を与えることはありません。

✓ **9.1f** 移動ルールが進入を禁止しているようなヘクスに対してユニットが攻撃をかけることは**できません**。道路を使用することによってのみ入ることができるような地形への戦闘は可能ではありますが、非常に大きな修正が適用されるかもしれません。

9.1g 修正前または修正後の戦力比が戦闘結果表の戦力比の列のどちらか両端を越えてしまう場合、攻撃は使用可能な最も端の戦力比を用いて解決します。また、修正前に戦闘結果表の端の列を超えている戦力比に修正を適用する場合、最も端の戦力比の列から修正を開始します。

例：あるプレイヤーが1:12の攻撃を行います（無鉄砲なことに）。最初の戦力比は最も左の1:5になります。しかしここで奇襲が成功し、6コラムシフトしました。プレイヤーは1:5から右に6列ずらして3:1の列を用いることになります。

デザインノート：戦闘システムを習得する最もよい方法は戦闘毎に下記の一覧を参照し、各手順に厳格に従うことです。手順を

十分に理解した後も戦闘を間違いなく遂行するために、この一覧を常に用いるべきでしょう。戦闘手順の順番は非常に重要です。

9.2 戦闘の手順

- 1) 攻撃側プレイヤーは、攻撃側のヘクスと防御側のヘクスを宣言します。
- 2) 両軍プレイヤーは必要な戦闘補給を消費します（補給一覧表参照）。戦闘補給を消費できない、あるいは消費しないことを選択した防御側ユニットは戦闘力が半減します。
- 3) 攻撃側、防御側の順に、自軍のアクションレーティングを用いるユニットを決定します。
- 4) 防御側は地形の選択を宣言（9.3b項）し、基本戦力比を算出します。
- 5) 両軍ユニットのアクションレーティングを見て、DRMを決定します（9.6項）。
- 6) 攻撃側はサイコロを2個振って奇襲判定を行い、9.8項に従って戦力比コラムを修正します。
- 7) 攻撃側はサイコロを2個振って、9.6項に従って必要なDRMを適用し、戦闘結果を決定します。
- 8) 戦闘結果を適用します — 攻撃側が先で、次に防御側が、奇襲判定にアクションレーティングを用いた

ユニットから優先して適用します (9.11c 項)。

- 9) 防御側ユニットのいたヘクスが空き、なおかつ攻撃側ユニットが退却していなければ、攻撃側ユニットは防御側ユニットのいたヘクスに進入できます。

9.3 戦闘に対する地形の影響

戦闘結果表の戦力比の欄は 4 種類の地形タイプ (オープン (Open)、軽障害 (Close)、中障害 (Very close)、重障害 (Extreme close)) に分類され、これらは戦闘で用いる戦力比の列を決定する際に用いられます。戦闘結果表に各地形タイプの列が存在し、すべての場合において**防御側ヘクス**がこの戦闘結果表の地形タイプの対象となります (9.4c 項)。

9.3a 複合地形 いくつかのヘクスには複数の地形が描かれています (森林、山岳、丘陵など)。戦闘では、**防御側プレイヤー**がどの地形を適用するを選べます (9.4b 項と 9.4c 項)。描かれている地形の面積は関係ありません。

9.3b それぞれの地形の効果については、各ゲーム毎の特別ルール¹の地形効果表に記載されています。

9.4 地形とユニットの戦闘力

戦闘ユニットは、装甲、機械化、その他の 3 種類に分類されます (3.2 項)。それぞれの戦闘ユニットの種類²の戦闘力は、地形によって修正されることがあります。地形効果表を参照して下さい。例えば通常、攻撃側の装甲ユニットは、平地ヘクスでは戦闘力が 2 倍になります。

9.4a 地形修正は、ユニット毎に適用されます。

9.4b 防御側プレイヤーは、各**攻撃側**スタックに対する地形を選択します。これは、防御側ユニットのいる**ヘクス** (山岳、沼沢地、平地など)、または攻撃が行われる**ヘクスサイド** (河川など) のどちらかです。この選択は攻撃側のスタック**毎**に行います。地形の修正はヘクスかヘクスサイドの**どちらかだけが適用可能**であり、両方が累積して適用されることは**ありません**。

√**重要な注記**：戦闘において地形効果を有するのは通常、道路が繋がっている場合のみ戦闘が可能になる、地形効果表にアスタリスクが付けられている地形です。しかし 9.1f 項はアスタリスクがない (移動や戦闘の種類³の複合によって) 場合でも有効です。

9.4c 防御側プレイヤーはさらに、**防御側**スタックに対して適用する地形を選択します。これは 9.4b 項に関係なく行います。選べるのはヘクスの地形だけで (ヘクスサイトは選べません)、この選択が戦闘結果表で用いる欄を決定することになります。

例：都市ヘクスにいる防御側ユニットが隣接の 3 つのヘクスから攻撃されました。3 つの攻撃のすべてが小河川ヘクスサイド越しのものです。攻撃側の 2 つのヘクスは平地で、1 つは沼沢地です。防御側プレイヤーは、都市ヘクスの方が小河川よりも攻撃側に大きな損害を与えると考え (装甲ユニットがいるだろうと考えたため)、2 つの平地からの攻撃に対して都市ヘクスの地形効果を選択しました。もう 1 つの攻撃ヘクスにいるのはすべて歩兵であると考え、それに対して防御側は都市ヘクス地形ではなく小河川を選択します。この後、防御側プレイヤーは防御側スタックへの地形として都市 (この場合は中障害) を選択しました。攻撃側スタックの沼沢地の地形は何の影響も持ちません。

9.4d 括弧で括られた修正 ($[\times 2]$ など) は攻撃側ユニットにのみ適用されます。防御側ユニットに対しては、すべて $\times 1$ として扱います。

9.4e 対戦車 (AT) 効果 ある状況においては、攻撃側の装甲あるいは機械化の $\times 2$ の修正が $\times 1.5$ に減少します。これは防御側ヘクスが攻撃側と**同等以上**の対戦車効果を持つ場合に起こります。

- ・重 AT 効果は、陣地、兵科マークが黄色のすべてのユニット、兵科マークが赤色の戦車ユニット (ソ連軍戦車旅団など)、および対戦車あるいは対空のシンボルを持つユニットが持ちます。
- ・軽 AT 効果は、兵科マークが赤色の戦車以外のユニット (装甲擲弾兵など) が持ちます。
- ・その他のユニットは AT 効果を持ちません。

修正はユニット単位で適用します。

例：装甲ユニット (重 AT 効果) と装甲擲弾兵 (軽 AT 効果) が攻撃します。通常の場合、防御側ユニットが平地ヘクスにいるならば、攻撃側ユニットの戦闘力は $\times 2$ になります。防御側ヘクスにいるユニットが軽 AT 効果を持つ場合、攻撃側の装甲ユニットの戦闘力は $\times 2$ のままですが、装甲擲弾兵の戦闘力は $\times 1.5$ になります。防御側ヘクスにいるユニットが重 AT 効果を持つ場合は、すべての攻撃側ユニットは $\times 1.5$ になります。

デザインノート：これらの対戦車効果は、機械化ユニットの攻撃が、対抗手段を持つ防御側と対決した場合には減少することを表しています。このルールはほとんどの赤色の機械化ユニットに “硬いが柔らかい” という性質を付与します。戦車の兵科マークを持つ赤色の機械化ユニット (そしてこのマークを持つものだけ) が例外なのは、その部隊は戦車に匹敵する固有の歩兵戦力を持っていたからなのです。

9.5 補給と戦闘

ユニットが完全な能力を発揮するためには、補給線の設定と戦闘補給とが両方必要です。補給線の設定は戦闘補給とは別にそのユニットの戦闘力に影響を及ぼさず、これらの影響は累加されます。

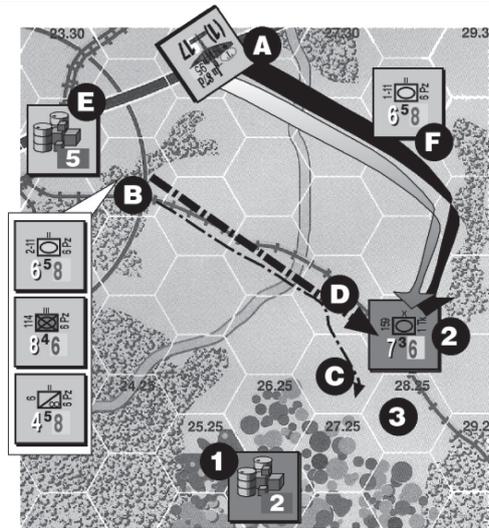
9.5a (直前の補給フェイズに補給線を設定できなかった) 補給切れのユニットは、戦闘補給を受けられれば、半分の戦闘力で攻撃あるいは防御を行えます。補給切れで、**なおかつ**戦闘補給を受けられない、あるいは弾薬を消費しないユニットは、攻撃行えず、戦闘力は $1/4$ になります (さらに他の修正が加えられる可能性もあります)。

9.5b 戦闘補給 (補給一覧表参照) は戦闘の時に、補給ポイント、あるいは弾薬を消費することによって支払われます (12.10 項)。

- 戦闘補給なしのユニットは攻撃できません。
- 戦闘補給なしのユニットは半分の戦闘力で防御します。防御を行うユニットは、もしプレイヤーが望むなら、戦闘補給 (弾薬など) を消費せずに半分の戦闘力で防御することを選択できます。
- 弾薬は、通常の補給を物理的に使用できない場合のみ用いることができます。(例外：専用トラックに積載されている補給ポイントには、この制限を適用しません)

デザインノート：上記のルールはプレイヤーにユニットの壊滅が避けられない場合に、(補給ポイントを消費せず) 弾薬に頼ることを避けるために設けられています。これにより、戦闘を “無償” で行おうという戦術を避けられます。また、逼迫した状況で防御側ユニットが補給なしに戦闘できるようにすることで、防御側の補給を無為に消費させようとする攻撃を防止できます。

例：戦闘補給 通常の戦闘で、 $1/2RE$ の敵ユニットを $3RE$ のユニット (3 個の $1RE$



例：ヒップシュートとオーバーラン

このケースでドイツ軍プレイヤーは、ヒップシュート砲爆撃によって2のソ連軍戦車旅団に対して攻撃の準備を行った後に、それをオーバーランしようと考えています。

まず、彼はヒップシュートのための観測ユニットを出そうと考えました（不利なコラムシフトを避けるため）。状況を素早く調べてみて、彼はBにスタックにしているオートバイ大隊を使うことにしました。彼はこの任務に他の自軍ユニットを充てることもできました。敵の状況を一瞥して、ドイツ軍プレイヤーは、もしオートバイ大隊がヘクスCに行けばヘクス3をブロックすることになり、ヘクス1にある（ソ連軍戦車旅団が唯一使用可能な）補給ポイントからの補給をカットできるだろうと考えました。これは防御力には影響を与えません（目標の旅団は弾薬を使用できるので）、ドイツ軍プレイヤーは（さらに考えて）その補給集積所を捕獲して、ソ連軍プレイヤーに使わずに自分自身のために使ってしまうことを考え始めました。彼はオートバイ大隊でその補給集積所を今すぐ捕獲してしまうこともできたのですが、結局そうしないことに決めました。なぜなら、地形コスト的に（その補給集積所は森にいました）元々の目的である観測ユニットとなるためのヘクスCに戻るということが不可能だからです。このオートバイ大隊は装軌タイプの移動のため、ヘクスDからCへと問題なく浸透できますが、燃料の消費は必要です。ドイツ軍プレイヤーは1Tを燃料として消費しました。

オートバイ大隊を観測位置に置いて、ドイツ軍プレイヤーはスツーカー (A) 1個ユニットでの砲爆撃のダイスを振りまします。彼はスツーカーユニットをヘクス2へほとんと落として、ヒップシュートを宣言しました。ソ連軍側は対空射撃修正を持たず、サイコロ2個を振って効果なしでした。ドイツ軍プレイヤーは砲爆撃を解決します。砲爆撃結果表のコラムは17-24から始めます。適用可能なシフトは1つのみで、目標ヘクスにいるのが1REであったため左へ1コラムシフトします。最終的なコラムは12-16です。ドイツ軍プレイヤーはサイコロを2個振り、目標にDGを与える8の目でした。目標にはDGマーカーが載せられ、スツーカーは航空基地へ帰還して非活動状態になります。

準備が終わったので、ドイツ軍プレイヤーはオーバーランに着手します。彼は攻撃をかける2個ユニットの移動のための燃料を、ヘクスEの補給集積所から2T支払いました（4SP+1Tが残ります。1Tはオートバイ大隊の燃料のために既に消費していました）。彼が師団全体に1SPを支払うよりもこうしたのは、こちらの方が安く済むし、またこのターン中にこれ以上この2個ユニットを動かさないつもりだったからです（ユニット毎に1Tの消費は、そのフェイズ中しか有効ではありません）。ヘクスFにいるユニットはフェイズ開始時に一緒にスタックにいなかったためオーバーランには参加できません。オーバーランを行う2個ユニットは3移動力を消費してヘクスDへ進み、オーバーランを宣言しました。オーバーランのための追加3移動力を支払います（両方のユニットとも支払えました）。

両軍はこの攻撃に際して、戦闘補給を消費します。オーバーランを行うスタックはヘクスEの補給集積所から2Tを消費します（残りは3SP+3T）。防御側のユニットはSPのある所まで補給線が繋がられないため、最初の備蓄弾薬を使用します（しかしソ連軍プレイヤーはこのユニットがこの戦闘で壊滅するだろうと考えて、マーカーは載せませんでした）。

ドイツ軍側はアクションレーティングとして装甲大隊 (5) を宣言しました。ソ連軍プレイヤーは1ユニットだけで、しかもDGによってアクションレーティングは2。DRMは+3です。ドイツ軍プレイヤーは奇襲判定用のサイコロ2つと追加修正用のサイコロを1つ振ります。出た目は6でしたが修正で奇襲の最低値を満たしました。追加修正の目は2で、戦闘結果表を2コラムシフトします。

この攻撃で両方のドイツ軍ユニットが本来×2の地形修正を得るはずでした（装甲と機械化は平地では×2）が、ソ連軍戦車旅団が重AT効果を持つため×1.5のみとなり、修正後の総戦闘力は21となります。

防御側の戦闘力に地形修正はありませんが、混乱モードのため×1/2されて戦闘力は3.5です。計算上の戦闘比は6:1ですが、平地のコラムにその戦闘比がないため、1つ下のコラム(5:1)を使用しなければなりません。これに（奇襲による）2コラムシフトで9:1、DRMは+3です（奇襲判定時と同様）。サイコロを2つ振った目は4で+3して7、結果はAo1e4,DL1o2でした。

防御側はL1により壊滅しますが、それでも攻撃側はオプションを満たす必要があり、ステップロスか退却かを選択しなければなりません。退却すればユニットの移動は終わりになるでしょうが、もしステップロスするとすれば最も優秀なユニット（装甲大隊）を失うこととなります。ドイツ軍プレイヤーは損失を受け入れ、残りのユニットを戦闘後前進させることにしました。4の数値の突破の結果は、この攻撃が戦闘フェイズの戦闘ではなくオーバーランによるものだったため無視します。防御側ユニットを地図盤上から取り除き、オーバーランした部隊は目標ヘクスへ前進します。前進した機械化歩兵連隊はそこで停止しなければなりません（移動力をすべて消費したため）。どちらにしても、このオーバーラン戦闘は終了です。

のユニット)で攻撃します。戦闘補給は、攻撃側プレイヤーは3Tを消費しなければならず、防御側プレイヤーは1Tを消費しなければなりません。しかしこの時、攻撃側プレイヤーは3Tを消費できず、1Tしか消費できませんでした。この場合、攻撃側プレイヤーは戦闘補給を受けた1ユニットだけで攻撃するか、いくつかのユニットの弾薬を消費するか、完全に攻撃を中止するかのどれかを選択しなければなりません。攻撃側プレイヤーは、1ユニットだけで攻撃することにしました。しかし、防御側プレイヤーも戦闘補給を消費することができず、弾薬も欠乏状態であったため、防御側ユニットの戦闘力は半減します。

9.6 アクションレーティング DRM

アクションレーティングは、サイコロの目への修正 (DRM: Dice Roll Modifier)

として戦闘に影響を与えます。両軍プレイヤーは、自軍側のアクションレーティングとして用いることを望むユニットを選択します。各軍毎に1個だけユニットを選んで下さい。選ばれたユニットはその戦闘に先頭に立って参加しなければなりません。攻撃側ユニットのアクションレーティングから防御側ユニットのアクションレーティングを引いた数がDRMとなります。この数値はマイナスの数値であっても適用されます。攻撃側プレイヤーが先に用いるアクションレーティングを宣言します。このDRMは奇襲判定 (9.8 項) と戦闘解決 (9.9 項) に使用されます。

プレイヤーはアクションレーティングを用いるユニットをどれでも自由に選べます。

重要: 両軍とも、戦闘結果の最初のステップロスは常にアクションレーティングを用

いたユニットに適用しなければなりません。ただしこのルールは砲爆撃や退却によるステップロスには適用されません。これらの場合には、その軍のプレイヤーは戦闘に関わったユニットの中からステップロスを適用するユニットを自由に選択できます。さらなる詳細は9.11c項を参照して下さい。

✓**9.6a モードの影響** モードはアクションレーティングを減少させることがあります。混乱モードにおけるアクションレーティングは1減少します。戦略移動モードはユニットのアクションレーティングを0にします。

9.7 戦闘比の算出

戦力比は、修正した攻撃側の戦闘力の合計と修正した防御側の戦闘力の合計を用いて算出します。その2つの数値のうちの

大きい方を小さい方の数値で割り、それに端数処理のルールを適用します（4.2 項参照）。そしてその結果を“攻撃側：防御側”の比で表します。

9.7a 戦闘結果表に記載された戦力比は、地形カテゴリーによって分類されています。防御側ユニットのいるヘクスの地形カテゴリーの戦力比の行を用います。算出した戦力比と同じ戦力比が戦闘結果表に記載されていない場合、**それ以下で最も近い戦力比**を用います。

9.7b 戦力比が戦闘結果表の戦力比の列のどちらか両端を越えてしまう場合、攻撃側プレイヤーはそのどちらかの最も端の戦力比を用いて下さい。そして、戦力比の修正もどちらかの端の戦力比から適用し始めます（9.1f 項も参照）。

9.8 奇襲

両軍プレイヤーがアクションレーティングを用いるユニットを宣言し、戦力比を決定した後に奇襲判定を行います。攻撃側がサイコロを2個振って、出た目にアクションレーティング DRM、さらに防御側ユニットが陣地にいれば -1DRM を加えます。修正されたサイコロの目を奇襲判定表に照合し、どちらかが奇襲したかどうかを決定します。**奇襲が起こった場合**、サイコロを1個振り、出た目と同じ数だけ戦力比をコラムシフトします。攻撃側は戦力比を右に、防御側は戦力比を左にコラムシフトします。奇襲が起きなければ、コラムシフトはありません。

攻撃の種類（オーバーランあるいは通常戦闘）によって、奇襲判定の成功値が異なります。

ブレイント：奇襲判定の際に、2個の奇襲判定用のサイコロと同時に、色の違う“コラムシフト用”のサイコロを1個を振ると、ゲームの速度を向上させることができます。

デザインノート：奇襲のメカニズムとその効果は何年も論争的となってきました。ある人は戦力比が最大で6コラムシフトもされること（頻繁ではありませんが起きえます）を考えてショックを受けました。この後に挙げる例において、一見極端な戦闘結果の変化から教訓を得ることができません。最初の例では、攻撃側が期待した内ではまあまあの3コラムシフトによって、攻撃側はアクションレーティングが4必要だった突破モードへの移行が3ですみ、防御側は追加の痛い1ステップロスとどちらにせよ受けていたであろう DG を被ること

になります。2番目の例では、**最大の6**コラムシフトが発生しましたが、攻撃側のステップロスが1増加し（代わりにオプションは消失しました）、防御側のオプションがなくなっただけです。奇襲のコラムシフトが「過大だ」とお考えの方は、同じ出目が生じた時の実際の戦闘結果を比較してみてください。そうすれば、このゲームに対する評価を変える助けになることでしょう。

例：奇襲判定とコラムの調整 アクションレーティング5のユニットが、アクションレーティング0のユニットをオーバーランします。これは奇襲判定のサイコロの目に+5 (!) の修正を与えます。サイコロの目は8、修正されて13となり、攻撃側は奇襲に成功しました。攻撃側プレイヤーはサイコロを1個振って3の目を出したので、戦力比を右に3列ずらします。**+5のアクションレーティングの DRM は、さらに戦闘解決時にも用いることに注意して下さい。**

上記の攻撃がオープン地形における4:1の戦力比の戦闘と仮定すると、コラムシフトによって戦力比は9:1になります。攻撃側プレイヤーの戦闘解決のサイコロの目は7でした（+5の修正が適用されて12になります）。戦闘結果は Ae3, DL2o2DG です。コラムシフトがなければ、戦闘結果は Ae4, DL1o2 でした。

議論の為に、上記の反対の例（アクションレーティング0のユニットがアクションレーティング5のユニットをオーバーラン）を考えてみましょう。これは推奨できません！ 奇襲判定のサイコロの目は10でしたが、アクションレーティングの差による-5DRMによって5になってしまい、防御側が奇襲に成功します。コラムシフトのサイコロの目は6で、戦力比は左に6列ずらされました。オープン地形の4:1の戦力比は1:4になってしまいます。戦闘解決のサイコロの目は7で、アクションレーティングの DRM によって2になり、戦闘結果は AL2 になります。コラムシフトがなければ、戦闘結果は AL1o1, Do1 でした。

9.9 戦闘の解決

戦力比を決定し、奇襲判定と必要なコラムシフトを行った後、サイコロを2個振ります。サイコロの目にアクションレーティングの DRM を加え（9.6 項）、防御側ヘクスにある陣地のレベル分の数値を引きます。修正後の数値が1よりも小さい場合は1、15よりも大きい場合は15として扱います。修正後のサイコロの目と、最

終的な戦力比の交差照合したところが戦闘結果です。戦闘結果は、9.10 項から9.13 項に従って適用されます。

陣地による修正が、奇襲判定のための DRM とは異なっていることに注意して下さい。戦闘解決においては陣地のレベルの数値を使用する一方で、奇襲判定においては陣地のレベルに関係なく、-1を使用します。

9.10 退却とステップロスの選択

戦闘結果の中には、プレイヤーが選択できるものがあります。戦闘結果には“ロスナンバー”と“オプションナンバー”があります。オプションナンバーは戦闘結果表で小文字の“o”の後に続く数字で、これがその軍に要求されるオプションの総数となります。ロスナンバーは大文字の“L”に続く数字で、**除去しなければならない**ステップロス数を表しています。最初のステップロスは、戦闘でアクションレーティングを用いたユニットに適用されなければなりません。オプションナンバーは、退却あるいはステップロスで満たすことのできる数値です。プレイヤーはオプションナンバーを退却ヘクス数とステップロス数によって、その合計がオプションナンバーと等しくなるように自由に組み合わせる満たすことができます。ユニットは適用されたオプションナンバーより多くのヘクスを退却することは**できません**。退却する場合、退却するすべてのユニットはすべて同じ数のヘクス数を退却しなければなりません。攻撃側が先に戦闘結果を適用します。つまり、防御側ユニットがオプションナンバーの適用を選択する前に、攻撃側はオプションナンバーの適用を選択しなければなりません。

9.10a もし攻撃側が退却するか、あるいはオプションナンバーを完全に満たすことができなかった場合、防御側は自軍のオプションを**無視**してもかまいません。上記の場合でも常に防御側は、もし退却することを望むならば、自軍のオプションの総数を退却に適用することを選択できます。攻撃側は、たとえもし防御側が壊滅したとしても、自軍のオプションの結果のすべてを常に完全に満たさなければなりません。

例：（以下のいくつかの戦闘結果は“サンプル”であり、実際には存在しないものもあります。これらはルール適用の例のためだけのものです。）

A) Ao1, DL1o2 攻撃側が退却した場合、防御側の戦闘結果は DL1 になります。

- B) AL1o1, Do1 攻撃側が“L 1”のステップロスだけで全滅した場合、防御側の戦闘結果は完全に無視されます。
- C) Ao1e4, DL1o2 攻撃側が1ステップロスした（及び恐らく突破の結果を得た）場合、防御側は1ステップを失い、すべてのオプションを適用しなければなりません。
- D) AL1, Do1 攻撃側は必要なステップロスを行い、防御側はオプションを適用しなければなりません。
- E) Ao1, DL1o1 防御側1ユニットがステップロスで全滅した場合でも、攻撃側はオプションを適用しなければなりません。

9.10b 攻撃側の戦闘結果にオプションナンバーと突破ナンバーと一緒に含まれている場合、攻撃側が突破の結果を得るためには、すべてのオプションナンバーをステップロスで満たさなければなりません。もし攻撃側が退却を選択した場合、突破の結果は完全に無視されます。

9.11 ステップロス



旅団以下の規模のユニットは、通常1ステップしか有していません。これらは1ステップを失ったら除去されます。師団規模のユニットはそのRE値と同じステップを有しており、ステップロスマーカーをユニットの下に置いて、被っているステップロス数を表示します。ステップロスマーカーの数値がユニットの総ステップ数と等しくなった時、ユニットは除去されます。ユニットは自身が持つステップより多いステップロスを適用できません。

9.11a どのユニットをステップロスさせていくかは、9.11c項の制限内で、その所有プレイヤーが決定します。

9.11b 戦闘結果の“L”の後に続く数字は、ステップロスで適用しなければなりません。

9.11c ステップロスの配分 アクションレーティングを用いたユニットには、その戦闘において最初のステップロスを適用しなければなりません（この制限は退却や砲爆撃によるステップロスには適用されません）。複数ステップロスが要求された場合、あるユニットに2回目のステップロスを適用する前に、すべてのユニットに1ステップロスを適用しなければなりません。スタックが吸収しきれないステップロス要求は無視します。上記のルールは砲爆撃には適用されません。砲爆撃の場合には、

ユニットの所有プレイヤーが自由に損害を割り振ります。

例：ステップロスの割り振り 合計3ステップしかないスタックに4ステップロスの戦闘結果を適用された場合、スタックは全滅し、残ったステップロスは無視されます。もう1つの例では、3ステップの師団と1ステップのユニットのスタックが、2ステップロスの結果を被ります。戦闘にアクションレーティングを提供していたのは師団ユニットでした。師団ユニットに最初のステップロスを適用します。次に、そのヘクスの唯一の他のユニットである1ステップのユニットが2つめのステップロスによって全滅します。

9.11d ステップロスの影響 1以上のステップを失った戦闘ユニットは、攻撃時の戦闘力が半減します。本来の（記載された）ステップの半分以上を失った戦闘ユニットは、防御時の戦闘力も半減します（選択ルール 21.2 項も参照して下さい）。除去されたユニットは全滅ユニットボックスに置かれ、後に再建することが可能です。

例：ステップロスの影響 3ステップを有する歩兵師団（14戦闘力）が1ステップを失った場合、1ステップロスマーカーをユニットの下に置きます。このユニットの攻撃時戦闘力は半減します。防御時の戦闘力はそのままです。その後、さらに1ステップを失うと、1ステップロスマーカーを裏返して2ステップロスの面にして、ユニットの戦闘力が攻撃時、防御時共に7に減少します。さらにもう1ステップを失うと、そのユニットは除去されます。

9.11e 師団ユニットのその時点のREは、師団が本来持っているREからその時点で失っているREを引いたものです。

9.12 退却と戦闘後前進

（9.10a項で免除されない）ステップロスで満たされなかったオプションの戦闘結果は退却で満たされなければなりません。戦闘に参加したすべてのユニットは、残ったナンバーと同じ数のヘクス数だけ退却しなければなりません。敵ユニットがいるヘクス、そのユニットが進入できないヘクス、その退却の最後にスタック制限を越えるヘクスにしか退却できないユニットは除去されます。

9.12a 戦闘結果表で“DG（混乱）”が出た場合、すべての防御側ユニットは、直ちに混乱モードになります。これは退却を開始する前に適用されます（9.12e項によるものも重要です）。2ヘクス以上を退却す

るユニットは、2ヘクス目に退却した瞬間に混乱モードにならなければなりません。9.12e項によるステップロスは、敵ZOCヘクスに入る前にすでに混乱モードになっていたスタックあるいはユニットにのみ適用されるということに注意して下さい。

9.12b 移動力が0のユニットは、退却する前に移動モードに変更されます。どのモードでも移動力を持たないユニットが退却を強制された場合は除去されます。

9.12c 退却方向 ユニットの退却は、その軍のプレイヤーが行います。退却は通常、直前の戦闘における敵ユニットから離れる方向に行われるべきですが、損失を避けるために、“局所的に後方へ向かった”と見なされるようなカーブを描いた退却も可能です。退却は常に、退却を始めたヘクスから最も離れたヘクス数の場所で終わらなければなりません（ジグザクや行きつ戻りつはできません）が、退却路が直線である必要はありません。

9.12d 随伴 戦闘に参加していなかった陸上ユニットが退却に加わることができる場合があります。専用トラックと戦闘ユニットは退却に加われます。輸送ユニット（専用トラックを除く）、艦船ユニット、航空ユニット、港湾、陣地、補給集積所は退却に加われず、そのヘクスに留まらなければなりません。

9.12e 敵ZOC 敵ZOCに退却する戦闘ユニットは混乱し、“たまたま”その敵ZOCにいた自軍戦闘ユニットもまた混乱します。さらに、退却中のスタックのうちの一部でも敵ZOCに入る前に混乱モードであったならば、そのスタックから1ステップを失います（退却中の混乱ユニットの中から、所有プレイヤーが選びます）。この敵ZOCの効果は、自軍戦闘ユニットによって“打ち消し”できず、地形にも影響されません。

9.12f 敵ユニット 敵戦闘ユニットのいるヘクスを通過して退却はできません。非戦闘ユニットと航空ユニット、艦船ユニットに関しては、通常の移動の時と同じように扱います。

9.12g 戦闘後前進 もしすべての防御側ユニットが除去されるか退却を強制されたならば、攻撃をかけた側のユニットはその防御側のいたヘクスに入ることができません。これを“戦闘後前進”と呼びます。

A) 攻撃側の戦闘力に戦闘力を提供したユニット（0戦闘力のユニットも含む）だけが戦闘後前進を行えます。

B) もし攻撃側がオプションに退却を選

んだならば、戦闘後前進はできません。

- C) 所有プレイヤーが、攻撃側ユニットが戦闘後前進を（もしできるなら）するかどうかを選択します。オーバーランの場合には必ず戦闘後前進しなければならぬことに注意して下さい。
- D) 戦闘後前進は、敵艦船ユニットや航空ユニット、非戦闘ユニットの捕獲、破壊の結果をもたらすことがあります。9.14 項参照。

デザインノート：敵 ZOC への退却のルールに関して、自軍ユニットの存在が敵 ZOC を打ち消さない点については特に説明が必要でしょう。退却は計画外の移動であり、それは自軍ユニットによって“守られている”ヘクスに対するものでも同様で、大きな混乱を引き起こすでしょう。これが退却したユニットとすでにそのヘクスにいるユニットの両方が混乱モードとなる理由です。

9.13 突破



攻撃側の戦闘結果には“e”の後に続いて数字が表されているものがあります。“e”を含んだ戦闘結果が出た戦闘に参加したユニットの中で、この数値以上のアクションレーティングを持つユニットには直ちに突破マーカーが配置され、突破モードになります。突破モードになるためには、ユニットはその戦闘結果を発生させた戦闘に参加していたのでなければなりません。攻撃可能でないユニットは突破モードになれません。

9.13a 突破モードのユニットは、直後の突破フェイズに移動と戦闘を行えます。

9.13b 突破の結果は以下の場合、**無視**されます。

- A) 混乱モードであった攻撃側ユニット（同じ戦闘に参加した混乱モードでないユニットは戦闘後前進できます）
- B) オーバーランによる攻撃
- C) 突破フェイズの戦闘
- D) 互いに隣接していない2つのスタックからの攻撃。突破の結果を有効にするためには、**最大で2つのスタックからの攻撃までに限られ、もし2つのスタックで攻撃するなら、それらは隣接ヘクスにいたのでなければなりません。**

9.14 特殊なユニット

9.14a 0 戦闘力ユニット 0 戦闘力のユニットには、攻撃あるいは防御時にいくつかの特別なルールが適用されます。0 戦闘力ユニットに対する攻撃は、戦闘結果表の最も右の戦力比の欄を用います（奇襲コラムシフトを適用する前）。0 戦闘力ユニットによる攻撃でも通常通り補給は必要で、戦闘結果表の最も左の戦力比の欄から始めます。もし両軍が0 戦闘力ユニット同士で戦闘をすることになったら 1:1 の戦力比を用います。



9.14b 補給集積所 補給集積所は通常戦闘（とオーバーラン）に参加しません。補給集積所が戦闘ユニットとスタックして攻撃または防御する時、補給ポイントは戦闘力を加算させませんし、ステップロスを吸収するために使用することもできません。補給集積所は退却できません。

敵の攻撃可能ユニットが、補給集積所のあるヘクスに移動、戦闘後前進、退却したら、その補給集積所は捕獲されます。どれだけ量の補給ポイントが捕獲した側のプレイヤーの手に入るかを決定するために、捕獲判定表の“補給集積所”の欄でサイコロを振ります。残った補給ポイントは破壊されます。



9.14c 輸送ユニット 輸送ユニットは戦闘に参加できません。輸送ユニットが戦闘ユニットとスタックして攻撃または防御する時、輸送ユニットは戦闘力を加算させませんし、ステップロスを吸収するために使用することもできません。輸送ユニットは退却できません（**例外：**9.12d 項の専用トラック）。

敵の攻撃可能ユニットが輸送ユニットのあるヘクスに移動、戦闘後前進、退却した場合には、輸送ユニットの一部が捕獲される可能性があります（そして捕獲されなかった残りは数ヘクスずらして置かれます）。捕獲判定表の適切な欄でサイコロを1個振り、表の下の指示に従います。捕獲判定表の結果は、輸送ユニットとその積み荷に対して同様に影響を与えます。捕獲判定による輸送ユニットの置き直しに関しては、敵ユニット、ZOC、進入できない地形は何の影響も与えません。単に、輸送ユニットを拾い上げて、新しい場所に置くだけです。輸送ユニットを移動フェイズに捕獲した場合には、捕獲後直ちに動かすことができます。1つのヘクスに通常の輸送ユニットと専用トラックの両方がいる場合、その

所有プレイヤーが、どちらが捕獲され、どちらが再配置されるのかを決定します。

✓輸送ユニットの捕獲は通常、そのゲームに含まれている輸送ユニットカウンターの最小単位で数えて四捨五入します（そのゲームの中にトークンサイズの輸送ユニットが存在している場合にのみ、トークンサイズの輸送ユニットへと四捨五入されます）。補給ポイントの捕獲は、常にトークンへと四捨五入します（たとえそれが輸送トラックに載せられていたとしても）。

重要な注記：エクステンダーとして配置されている輸送ユニットは、捕獲判定で損害を被らないだけでなく、そのヘクスの何%が失われるかの計算の際に輸送ユニットとして数えられることもありません。その代わりに、エクステンダーは“崩壊”します。崩壊は自動的に（敵ユニットがそのヘクスに入った時に）か、あるいは自発的に（エクステンダーの通常の移動として）行われます。

崩壊したエクステンダーは、そのエクステンダー自身の中継範囲内かつその時点で補給線が引けるヘクスという条件内で、所有プレイヤーが望むいずれかのヘクスに置きます。再配置は何の損害もなく行われます。崩壊を実行する時に敵ユニットは無視します。新しいヘクスでそのエクステンダーを表返して通常の輸送ユニットの面にします。補給が引ける中継範囲内のヘクスが存在しない場合（恥ずべきことですが）、崩壊はせずその場でエクステンダーを表返し、他の輸送ユニットと同じように損失を被ります。

この手順はプレイヤーの選択で、補給線を設定できなくなったエクステンダーにも適用できます。12.7d 項を参照。

例：補給集積所と輸送ユニットの捕獲

4つの輸送トラック（輸送ユニットのうちのトラックのもの）と12SP（4SPは輸送トラックに積載）があるヘクスに、ドイツ軍のオートバイ大隊が追加の移動力を消費することなく進入してきました（なんと、ソ連軍プレイヤーはこのヘクスに守備隊を置くことを怠っていました）。ドイツ軍プレイヤーは捕獲判定表を参照します。最初に、4つの輸送トラックとそれらに積載された補給ポイントについて、捕獲判定表の2列目の欄を用いて捕獲判定しました。出た目は1で、ドイツ軍はこれらの捕獲に失敗しました。ソ連軍プレイヤーは、4トラックポイントとそれらに積載されていた補給ポイントを10ヘクス以内のソ連軍が支配しているヘクスに再配置します。次に、先

ほどの不甲斐ない成果を埋め合わせるべくドイツ軍プレイヤーは残っている 8SP に対して捕獲判定を行い、5 の目を出しました。結果は 50%なので、4SP の捕獲に成功し、残りの 4SP は失われます。ドイツ軍のオートバイ大隊は残っている MP で移動を継続できます。

9.14d 司令部と砲兵ユニット 13.1c 項と 13.4b 項を参照。



9.14e 陣地 敵の攻撃可能ユニットが自軍陣地のあるヘクスに移動、戦闘後前進、退却した場合、その陣地は何の判定もなく占領されます。攻撃可能でないユニットは敵の陣地のあるヘクスに進入できません。

9.14f 航空基地 航空基地は戦闘に参加できません。航空基地が戦闘ユニットとスタックして攻撃または防御する時、航空基地は戦闘力を加算させませんし、ステップロスを受取るために使用することもできません。航空基地は退却できません。

プレイヤーは敵の航空基地を占領し、使用できますが、航空ユニットは捕獲できません。航空基地のあるヘクスに敵の攻撃可能ユニットが移動、戦闘後前進、退却した場合、その航空基地は占領されます。占領された航空基地は直ちに使用できます。

航空基地が占領された場合、**天候に関係なく**（例えば、飛行ができない天候であっても）以下の手順を実行します。

航空基地捕獲判定表を用いて、すべての敵航空ユニットについてサイコロを振り、その結果（“戦力減少”もしくは“損害なし”）を適用します。次に、残った航空ユニットは航続距離の 2 倍の範囲内の自軍航空基地に再配置し、判定前の状態にかかわらず非活動状態になります。航空ユニットはそのヘクスに留まり続けることはできません。航空ユニットは必ず再配置し、非活動状態にならなければなりません。もし航続距離の 2 倍の範囲内に自軍航空基地がなければ、航空ユニットは除去されます。

9.14g 艦船ユニット 敵の攻撃可能ユニットが艦船ユニットのあるヘクスに移動、戦闘後前進、退却した場合、艦船ユニットは除去されます。

9.14h 港湾 敵の攻撃可能ユニットが港湾のあるヘクスに移動、戦闘後前進、退却した場合、港湾は占領されます。捕獲した港湾は直ちに、海上輸送に使用したり、補給源として使用することができます。

10.0 砲爆撃

砲兵、艦船ユニット、航空ユニットは、ユニットや施設、補給集積所などに砲爆撃することで損害を与えたり、破壊したりすることができます。砲爆撃の解決には、対象によって 2 種類の表を使い分けます。同じ種類のユニット（砲兵、艦船ユニット、航空ユニット）であれば、複数のユニットが共同して砲爆撃できます。艦船ユニットの砲爆撃に関しては 18.3 項を参照して下さい。

移動、リアクション、戦闘、突破フェイズの砲爆撃セグメントに資格を持つユニットが砲爆撃を行えます。もしヒップシュートが行える航空ユニットであるならば（14.7d 項）、この特別な砲爆撃をいくつかの移動セグメント中に行うことができます。砲兵と艦船ユニットはいくらでも、航空ユニットは最大で 4 つまでが、一つの砲爆撃に参加することができます。

以下の手順は、すべてのタイプの砲爆撃を行うユニット（航空、砲兵、艦船）と 2 種類の砲爆撃結果表のどちらにも当てはまります。砲爆撃するユニットの砲爆撃力を合計し、適切な砲爆撃結果表の欄を決定し、該当する欄に記された補給ポイントを消費（砲兵による砲撃のみ）し、表の注記に従ってコラムシフトします。サイコロを 2 個振り、出た目を砲爆撃結果表の該当する欄に当てはめて結果を適用します。

√ “表上で結果を出す” ためには常に少なくとも 1T を（コラムシフトを適用する前に）消費します。0 ポイントでの砲爆撃はありません！

10.0a 砲爆撃結果表 敵戦闘ユニットに対する砲爆撃は、砲爆撃結果表を用いて解決します。砲爆撃の主な目的は、敵ユニットを混乱させることです。

砲爆撃される側のプレイヤーは、砲爆撃によってステップロスさせるユニットを自由に選べます。

1 つの師団は（複数ユニットのフォーメーションでも）、密集度の判定においては最大でも 3RE であるとして数えます（3RE 未満ならば実際の RE を使います）。

デザインノート：[エラッタ：このデザインノートは無視して下さい。これは v4 のより抜本的な改訂バージョンの草稿が残ってしまったものです。] 地形効果は v4 で若干変更されていました。都市は 1 シフトを持ち、重障害地形はもはや追加のコラムシフトを有しませんが、その “[1/2]” の結果に自動的に端数を切り落とさせます。

プレイヒント：判定の際に、“砲爆撃解決用” の 2 個のサイコロと同時に、色の違う “損害判定用”（砲爆撃結果表の “1/2” の結果や、対空射撃の損害判定など）のサイコロを 1 個を振ると、ゲームの速度を向上させることができます。

10.0b 観測の制限 砲爆撃で観測ユニットがいなければ、**3 コラムシフト不利** になります。観測の制限は、10.0c 項を用いる施設砲爆撃結果表には適用しません。√**例外**：ヒップシュートは、（どちらの表においても）観測ユニットなしでは実行不可能です。

“観測ユニット” になれるのは、上陸用舟艇に積載されていない、目標ヘクスに隣接しているいずれかの自軍の戦闘ユニットです。

10.0c 施設砲爆撃結果表 施設目標に対する砲爆撃には、施設砲爆撃結果表を用いて解決します。プレイヤーはそのヘクスの中の目標（航空基地か港湾）を事前に指定しなければなりません。航空ユニットによる施設砲爆撃には、鉄道妨害もあります。施設砲爆撃には、修正や地形効果は適用しません。サイコロ 1 個を振って結果を求めます。

A) 航空基地 航空基地への砲爆撃で括弧付きの結果が出た場合、攻撃側プレイヤーはそのヘクスのすべての敵航空ユニットについて、括弧内の数値を用いて損害を判定します。各航空ユニット毎にサイコロを振ります。出た目が括弧の数値以上ならば、その航空ユニットは 1 ステップロスします。数値の結果（1 と 2）は、その数だけ航空基地をレベルダウンさせます。ただし、1 レベル未満にはなりません。飛行場はレベルダウンしません。

B) 港湾 数値の結果（1 と 2）は、その数だけ港湾に損害を与えます。その他の結果は効果なしです。港湾の損害は最大 4 ポイントまで累積し、それに応じて港湾能力が低下していきます（19.0b 項）。

C) 鉄道 “*” の付いた結果では、鉄道妨害マーカをそのヘクスに配置します。14.8 項に従って、鉄道妨害マーカが配置されたヘクスとその周囲 6 ヘクスを通る敵の鉄道輸送と陸上ユニットの移動は、どちらもコストが増加します。鉄道妨害マーカは、次の敵のクリーンアップフェイズに取り除かれます。“*” のついていな

い結果では効果なしです。

10.0d 補給集積所／輸送ユニットへの砲爆撃

この処理はv4で削除されました。

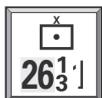
10.0e 砲爆撃の制限とフェイズ

砲爆撃には、砲爆撃を行うユニットやフェイズに関していくつかの制限があります。

- A) 目標ヘクスにいる目標の種類の数に関係なく、1つの目標ヘクスに対して、1フェイズ中に1回の砲爆撃しか行えません(例外: ヒップシュートはこの制限に対してカウントしません)。対空射撃あるいは迎撃によって完全に除去されたり、任務中止とされた任務もこの制限に数えます。
- B) ユニットは1フェイズ中に一度しか砲爆撃できず、砲爆撃力を複数の砲爆撃に分割したり、印刷されている砲爆撃力を減少させて用いることはできません。
- C) 航空ユニットと艦船ユニットだけが移動フェイズ中の砲爆撃セグメントに砲爆撃を行えます(移動フェイズ中に行われるヒップシュート砲爆撃は例外です)。
- D) 砲兵だけが、戦闘フェイズ中に砲爆撃できます。
- E) 航空ユニットと艦船ユニット、砲兵の砲爆撃は、リアクションフェイズと突破フェイズ中に行えます。
- F) 1回の砲爆撃では、(航空、艦船、砲兵のうちの)1つの種類のユニットだけが使用できます。

10.0f 複数目標ヘクスへの砲爆撃 1つのヘクスに、異なる砲爆撃結果表を使用する複数の種類の目標が存在する場合があります。この場合、その中の1つの種類の目標(“戦闘ユニット”や“港湾”など)を宣言し、その目標のみに対して砲爆撃を解決します。例えば、戦闘ユニットと航空基地と港湾が存在するヘクスに対して砲爆撃する場合、プレイヤーは砲爆撃結果表を用いて戦闘ユニットを砲爆撃するか、航空基地または港湾のどちらかを施設砲爆撃結果表で砲爆撃するかを選びます(同時にはいきません)。

10.1 砲兵



10.1a 砲兵ユニットの射程 はヘクスで数え、天候と地形の影響は受けません。3ヘクスの射程を持つ砲兵ユニットは、砲兵ユニットから1～3ヘクス離れたヘクスにいる敵ユニットを砲撃できます。

10.1b 砲爆撃の補給 砲兵ユニットは

砲爆撃を行う時に補給ポイントを消費します。コラムシフトを適用する前の砲爆撃力によって、消費する補給ポイントの量が決まります(砲爆撃力の下に記されています)。必要な補給ポイントを消費できなければ、砲爆撃は実行されません。ペナルティはなく、砲爆撃を実行しなかったユニットを選択し、そのユニットは砲爆撃をまだ行っていないと見なします。

- A) 複数のユニットで行う砲爆撃に必要な補給ポイントはすべて、同じ司令部または同じ補給集積所(司令部がない場合)から与えられなければなりません。
- B) 補給切れの砲兵ユニットでも完全な砲爆撃力で砲撃できます(戦闘補給を受けることができれば)。
- C) 砲撃は、弾薬を消費して行うことはできません。

例: 砲兵による砲爆撃 2個の砲兵大隊ユニットが射程内の目標ヘクスに砲爆撃を行います。砲爆撃力の合計は16なので、砲爆撃結果表の12～16の欄を用い、3Tの補給ポイントを消費し、適用する修正を算出します。目標のヘクスは軽障害の地形で合計8REのユニットと1レベルの陣地があり、観測ユニットが隣接しています。これにより、砲爆撃力を用いる欄は2列右にずらされます(REによる修正で4列右、陣地マーカーで1列左、軽障害の地形で1列左)。この結果、砲爆撃は砲爆撃結果表の25～40の欄を用います。サイコロを2つ振った目は8で、結果は[1/2]です。この場合、条件(隣接ヘクスに自軍ユニットがいる、または3レベル以上の陣地マーカーが置かれていない)を満たしていないので括弧の影響は適用されず、通常の“1/2”の結果を適用します。攻撃側プレイヤーはサイコロを1個振り、3の目を出しました。ステップロスの損害は与えられませんでした。目標のヘクスにいるすべてのユニットを混乱モードにさせました。

10.2 航空爆撃

航空爆撃は14.7項に説明されており、砲兵ユニットの砲爆撃と良く似た手順で解決します。航空爆撃は補給ポイントの消費を必要とせず、また、迎撃や対空射撃を受けます。

10.2a 航空爆撃のタイミング いくつかある砲爆撃セグメント中に航空ユニットを目標ヘクスへ置き、砲爆撃を実行します(例外: ヒップシュートは移動セグメントに行われます)。航空爆撃を終えた航

空ユニットは航空基地に帰還しなければならず、その直後に非活動状態になります(14.1c項)。航空爆撃を行う航空ユニットは迎撃や対空射撃の目標となり(14.4項と14.5項参照)、それらは爆撃の前に解決されます。ヒップシュートはいくつかの特別なルールで行われる特別な形の航空爆撃です(14.7d項参照)。

10.2b 航空爆撃と航続距離 航空爆撃には、航空ユニットの航続距離が影響を及ぼします。航空爆撃するすべての航空ユニットが自身の航空基地から10ヘクス以内の目標に航空爆撃する場合、砲爆撃結果表において有利な修正を得ることができます。ただし、この修正はSタイプの航空ユニットによる航空爆撃には適用しません。

10.2c 航空爆撃は補給ポイントの消費を必要としません。

10.3 艦砲射撃

艦砲射撃は18.3項に説明されており、砲兵ユニットの砲撃と良く似た手順で解決します。艦砲射撃は補給ポイントの消費を必要としません。

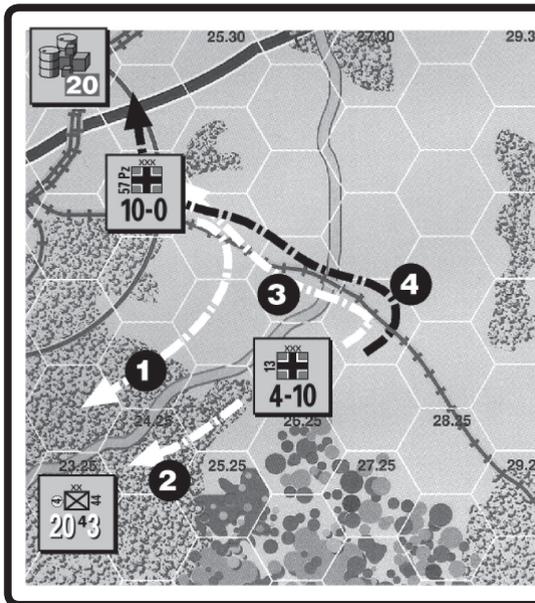
11.0 突破フェイズ

突破フェイズでは、ユニットは突破口を広げたり、破れた防衛線を崩壊させたりすることができます。

11.0a 突破モードであるか、予備モードを解除された陸上ユニットだけが、突破フェイズに移動と戦闘を行えます(例外: 陸上ユニットは14.9d項に従ってこのフェイズ中に航空輸送を使用できます)。突破フェイズは、移動(オーバーランできます)、砲爆撃、戦闘のセグメントで構成されています。

11.0b フェイズプレイヤーは突破フェイズに、5.7b項に従って自軍ユニットの予備モードを解除できます。プレイヤーはこれを強制されず、さらなる予備モードを解除するユニットを選ぶ前に戦いの進展を見守ることもできます。予備モードが解除されたユニットであることをわかりやすくするために、このようなユニットには突破マーカーを配置するとよいでしょう。ただし、実際に突破モードであるユニットは半分の移動力までしか移動できませんが、予備モードを解除されたユニットは通常の移動力で移動できることを忘れないようにして下さい。

11.0c 突破フェイズには、通常の戦闘(砲



例：司令部の最大補給範囲

この例では、司令部を補給のために用いる上でのいくつかの特性について紹介します。

図の第57装甲軍団司令部は、補給線を引く上で自身が降車可能ヘクスとして働き、歩兵師団の隣接ヘクスまで補給線を設定できます（ルート1）。歩兵師団のいるヘクスまでは移動力は足りませんが、すべてのケースにおいて、隣接ヘクスまで届けば補給を与えられます。

第13軍団司令部も歩兵師団に補給を与えられます。第57装甲軍団司令部まで（ルート3で）5移動力+1ヘクス以内で補給線を引け、第57装甲軍団司令部を補給線を引くための降車ヘクスとして使用できるからです（このケースでは5移動力で第57装甲軍団司令部に到達してしまいましたが、その隣接ヘクスまでであっても大丈夫です）。第13軍団司令部も、歩兵師団の隣接ヘクスまで補給を与えられるだけの補給範囲を持っています。戦闘補給を与える場合でも、第13軍団司令部はルート4を経由してSPを与えることができます。司令部が補給集積所から補給線を引く時の最大移動力は常に5移動力です（その司令部に印刷されている補給範囲の数値でなく）が、SPを使用するためには補給集積所の隣接ヘクスまで5移動力で達していれば事足ります。

爆撃、オーバーラン、通常戦闘）を自由に行えます。

11.0d フェイズプレイヤーの航空ユニットと艦船ユニットは、突破フェイズに活動できます。

プレイノート：予備モードのユニットを持つことは、戦いの趨勢を握る重要な要素になりえます。

12.0 補給

補給には、盤上補給と一般補給の2種類があります。盤上補給は補給ポイント（SP：Supply Point）マーカーおよびトークンマーカーによって表され、主として砲爆撃、戦闘補給、および燃料コストのために使用されます。一般補給は、補給フェイズにユニットが“補給下”状態にあるのかどうかだけを判定します。戦闘ユニットが有効な補給線を設定できない場合は地図盤上の補給ポイントで代用できますが、補給ポイントが必要である時にそれを一般補給で代用することは決してできません。

盤上補給は通常、前線の背後に補給集積所の形で備蓄されます。ユニットはしばしば補給集積所から直接補給を受け取りますが、通常は補給集積所から司令部ユニットを介して補給を与えられます。

補給線の設定はより抽象的に行われます。戦闘ユニットは、港湾や地図盤端などの補給源から補給線を設定しなければ一般補給を受けられません。盤上補給を与える時と同様に、司令部は一般補給を引くためにも主として前線に置かれることになるでしょう。鉄道と“エクステンダー”になっ

ている輸送ユニットは、補給源と司令部の間の長距離の補給線を支えます。

重要：戦闘ユニットだけが補給を必要とします。非戦闘ユニットや艦船ユニット、航空ユニットは補給線の設定と補給ポイントを必要としません（それらへの補給は明確な形でのモデル化、ルール化はされていないのです）。（例外：航空基地は、航空ユニットの整備に補給ポイントが必要です）



注意：補給ポイントマーカーのイラストは簡単に区別できるようにいくつかの種類があります。トークンマーカーのイラストは銃弾ですが、銃弾だけを表しているわけではありません。SPとトークンは単位が違うだけで、内容は同じものです（SPを分割したものがトークンです）。

12.1 補給ポイント



12.1a 補給ポイントの取り扱 プレイヤーは、同じヘクスにある補給ポイントを自由に分割、統合できます。**1SPは4トークン**です。プレイヤーはいつでも好きな時に補給ポイントを補給トークンに分割できます。補給トークンは“T”と表され、2個のトークンは“2T”と表されます。

例：プレイヤーは、戦車ユニットを移動させるために2SPを持つ補給集積所から1Tを消費します。2SPマーカーを1SPの面に裏返した上で、3Tマーカーを追加します。

5SPの補給集積所から砲撃のために2Tを消費する場合は、5SPマーカーを除去して4SPマーカーと2Tマーカーに置き換えます。

12.1b 補給集積所 補給ポイントがあ

るヘクスは、それらが輸送ユニットに積載されているかどうかに関係なく、補給集積所と呼ばれます。補給ポイントは積載状態のままで、つまり荷降ろしせずとも使用できます。

12.1c 汎用的な補給集積所 v4.0のマーカーシートには、数字の代わりに文字が印刷されている補給ポイントマーカーがいくつか入っています〔訳注：燃料マーカーの裏面です〕。これらのマーカーは、補給ポイントがいくつかある補給集積所のマーカーとして使用できます。地図盤上に文字の入った補給ポイントマーカーを配置して、紙片にその補給集積所にある補給ポイントの数を書き留めます。紙の上で管理されているということを除いては、この補給集積所はゲーム中の他の補給ポイントと同じように扱います。このような補給集積所に補給ポイントがなくなった場合は、その補給ポイントマーカーを除去します。

12.1d 補給ポイントの所有 補給ポイントマーカーは両軍に共通のもので、それぞれの補給ポイントマーカーがどちらの軍のものであるか明確にしておくことは重要です。補給ポイントは捕獲されない限りは、それを地図盤上に登場させたプレイヤーのみが所有し、使用できます（9.14b項）。

12.2 補給ポイントの輸送

補給ポイントは、自軍の輸送ユニット、航空ユニット、艦船ユニット、鉄道によって輸送できます。それぞれの輸送手段の輸送力と制限は、それぞれの項に記載されています（13.2、13.3、14.9、14.10、18.4各項と19.0章）。

12.2a リープフロッグ 補給ポイントは単一のフェイズには2種類以上の輸送手段（艦船、鉄道、輸送ユニットなど）で移動させることはできず、また一度**荷降ろし**した補給ポイントを同一フェイズ内に再び積載することもできません。

12.2b 地図盤上を輸送された補給ポイントをその**同じフェイズに消費**することはリープフロッグとは**みなされず**、禁止されません。

12.3 盤上補給

補給ポイント (SP) は様々なフェイズに、移動のための燃料や戦闘のための補給、航空ユニットの整備、弾薬の再備蓄、施設の建設、一般補給の代用に用いられます。

注意：どのような目的（一般補給の代用、燃料、戦闘、建設、弾薬の再備蓄、航空ユニットの整備）で、**どのタイミング**で補給が必要になった時でも、プレイヤーは下記の“直接補給”か“司令部からの補給”の方法で補給ポイントを使用することになります。

12.3a 直接補給 補給集積所の補給ポイント (SP) を使用するためには、ユニットは補給集積所から 5MP のヘクス + 1 ヘクスまでの範囲内にいなければなりません (12.3c 項)。必要な補給ポイントはそのユニットの 5MP + 1 ヘクスの範囲内の複数の補給集積所から使用できます。

補給集積所まで移動力を数える時は、常に自動車化タイプで数えます (例外：“司令部からの補給”のために一度司令部までの移動力を数える際には、その司令部の移動タイプの移動力でもって数えます)。ユニットが移動するかのようにして補給集積所までの移動力を数えます。その必要な移動力が 5 以下 (+1 ヘクス) ならば、その補給集積所の補給ポイントを使用できます。

補給ポイントを与えるために燃料は必要ではありません。

12.3b 司令部からの補給 12.3a 項で補給集積所から補給ポイントを受け取り可能な司令部は、その印刷された補給範囲 + 1 ヘクスのユニットへ補給ポイントの橋渡しをすることができます。司令部の補給範囲はユニットに記載されており、MP で数えられます。補給ポイントを与えるためには、司令部の補給範囲 + 1 ヘクス (12.3c 項) に補給を必要としているユニットがいなければなりません。

補給ポイントを与えるために燃料は必要ではありません。

A) 戦略移動モードの司令部は補給を与

えられません。

B) 直ちに消費する補給でなければ、司令部は補給を与えられません。補給集積所を移動させるには輸送ユニットを使用するか、あるいは鉄道輸送、航空輸送、海上輸送などが必要です。

C) 司令部は、いくつのユニットにでも補給を与えられます (個々のゲームのルールによる制限はありえます)。

司令部は、他の司令部から受け取った補給を、他のユニットに与えることはできません。ただし、その司令部自身が直接、(例えば自身の戦闘補給や燃料のために) 独立ユニットと同様に消費することはできません。

12.3c 補給線の設定時の“隣接” という定義は非常に重要です。地形に関係なく (進入できないヘクスでも)、補給範囲の隣接ヘクスにあれば、ユニットは補給を受け取れます。この補給の“隣接”ルールは、直接補給や司令部からの補給を含む**すべての補給に適用**されます (例外：18.5e により、ユニットは上陸用舟艇に積載された補給ポイントから補給を引くためにはその上陸用舟艇と同一あるいはその隣接ヘクスにいないとならず、司令部は上陸用舟艇から引いた補給を与えることは**できません**。)

12.3d 補給線の設定 補給線は常に非戦闘ユニットが移動するような形で設定します。補給線は敵の非戦闘ユニットや艦船ユニット、航空ユニットのいるヘクスを通ることができませんが、敵の戦闘ユニットのいるヘクスを通ることはできません。補給範囲を数える際には、6.1 項に含まれる移動に関するルールのすべてが適用されます。補給線を引くためには、燃料は必要ではありません。

移動力で数えて引くすべてのタイプの補給線 (補給線の設定、司令部が補給を与える、エクステンダーなど) は、もしその補給に関する移動タイプが自動車化タイプであるならば、打ち消されていない敵 ZOC によってブロックされます。いくつかの司令部やエクステンダーは移動タイプが徒歩や装軌であり、これらは敵 ZOC の影響を受けないことに注意して下さい。

✓鉄道妨害マーカは別として、泥や雪などのような移動コストを増大させる一時的な地上の状態は無視し、常に“通常”の地形コスト (夏期/晴天の) を用います (例外：天候によって移動コストが一時的に減少しているものを用いることは**可能**です)。

12.3e ホールドボックスと補給 地図盤上のあるヘクスを表しているホールド

ボックス内のユニットは、地図盤上に置かれているユニットと同じように補給を受けます (このようなボックスは、単に大きなスタックを広げておくために用意されています)。地図盤上のヘクスを表すのではない**盤外**ホールドボックス内のユニットは、そのホールドボックスから補給を受けます (多くの場合、ホールドボックスは無限の補給を持っています。ゲーム毎のルールを参照して下さい)。地図盤上のユニットは、盤外ホールドボックスから補給を引くことはできません。

12.4 戦闘補給

直接補給 (12.3a 項) と司令部からの補給 (12.3b 項) が戦闘補給 (9.5 項) を受け取り、分配するために使用されます。

攻撃側：ユニットのステップ毎に 1T

(例外：『DAK』の 2 ステップ旅団は 1T)

防御側：戦闘毎に 2T

(例外：1RE 以下なら 1T)

弾薬 (12.10 項) 弾薬は、戦闘時にユニットが地図盤上の補給集積所から通常の補給ポイントを消費できない場合のみ、攻撃側および防御側が消費できます。ユニットが最初に弾薬を消費した時は“Low” (弾薬減少) マーカーを、2 回目に弾薬を消費した時は“Exhausted” (弾薬欠乏) マーカーを配置して、ユニットがこれ以上弾薬を消費できない状態を表します。弾薬が減少、欠乏しているユニットは、その後の補給フェイズで補給ポイントを消費して、必ず弾薬を再備蓄しなければなりません (12.10e 項)。

注意：必要な補給ポイントを消費できないユニットは攻撃できません。防御側ユニットは補給ポイントを意図的に消費せずに、半分の戦闘力で防御することができます。

12.5 燃料



直接補給 (12.3a 項) と司令部からの補給 (12.3b 項) が燃料を受け取り、分配するために使用されます。

12.5a 移動タイプが装軌と自動車化のユニットは、燃料を消費しなければ **MP を消費できません**。たとえ 1 ヘクス移動するだけであっても、必要な燃料を完全に消費しなければならないのです (例外：18.5h 項の上陸後の移動)。

他のユニットや他の機能のために燃料が必要となることは決してありません (徒歩 MP ユニット、艦船、航空、補給線等)。

12.5b 移動に燃料を必要とする戦闘ユ

ユニットは、攻撃や防御、砲爆撃、戦闘後前進、退却は燃料を消費せずに実行できます。オーバーランするユニットは、たとえ隣接ヘクスから移動を開始してオーバーランする場合でも燃料を消費しなければなりません。

12.5c 以下に従って、プレイヤーは燃料を供給可能なユニットに任意のフェイズに、燃料を供給できます。

- A) **複数のユニットで構成されるフォーメーション毎に 1SP** を消費します。この燃料の消費は、次の自軍プレイヤーターンのクリーンアップフェイズまで持続します。フォーメーションマーカー (13.7 項) を裏返して、燃料消費済の面を表にして下さい。フォーメーションに所属している移動タイプが装軌または自動車化のすべてのユニットが 1つの司令部または同じ補給集積所から補給を受けられない場合、共通の補給を受けられないユニットには以下の C 項が適用されます。
- B) **司令部毎に 1SP** を消費することによって、その司令部自身と、その補給範囲にいるすべての独立ユニットに燃料を供給します (12.5e 項)。この燃料の消費は、次の自軍プレイヤーターンのクリーンアップフェイズまで持続します。司令部の上に燃料マーカーを置いて下さい。
- C) ユニットの部隊規模に関係なく、移動タイプが装軌または自動車化の**ユニット毎に 1T** を消費します。この燃料の消費は、消費したフェイズのみ持続します。この状態をマーカーで表すことはありません。

12.5d 自軍プレイヤーターンのクリーンアップフェイズに、自軍司令部の上に置かれたすべての燃料マーカーは取り除かれ、フォーメーションマーカーを表返します (このことがシークエンス上意味しているのは、リアクションフェイズに予備モードから解除された時に置かれた燃料マーカーが最も地図盤上での持続期間が長く、燃費が良いということです)。

12.5e 12.5c (B) 項で燃料を与えた司令部は、(3.2f 項で定義された) 独立ユニットに“ノーコスト”で (フェイズ毎に通常 1T 支払うのを無視して) 燃料を与えることができます。その補給範囲は各独立ユニットが移動を始める時に判定されます。

√燃料を供給する司令部は各フェイズに単一の場所からのみ燃料を与えることが

できます。これは移動を行う司令部にも適用されるため、移動前の位置から補給を与えるか、移動後の位置から補給を与えるかを選択しなければなりません。

12.5f 増援部隊のユニットも、地図盤上の最初に登場したヘクスから**移動をさらに継続する場合は**、(必要ならば) 燃料を消費しなければなりません。いったん地図盤上に置かれたら、それ以上ノーコストでは移動できないのです。

12.5g 弾薬は燃料として用いることはできません。

例:燃料の使用 リアクションフェイズに、プレイヤーは 1 個装甲師団と、師団所属でない 5 個の突撃砲大隊ユニットを移動させようとしています。しかし、プレイヤーは最小限の補給ポイントしか保有していませんでした。このプレイヤーは 1SP を司令部に消費しました (なぜなら 5 個のユニットそれぞれに補給ポイントを消費するよりも少なく済むからです)。一方、装甲師団はすでに戦闘で非常に多くの損害を被っており、戦車大隊ユニットと歩兵連隊ユニットが 1 個ずつ残っているだけです。プレイヤーは直ちに歩兵連隊ユニットに歩いてもらい (戦闘モードの徒歩タイプで移動)、戦車大隊ユニットに 1T を消費しました。合計 5T (1SP + 1T) ですが、これは深く考えずに消費すれば、9T にもなってしまうところでした。

さらにゲームは進み、自軍プレイヤーターンになりました。敵プレイヤーターンのリアクションフェイズの燃料消費は (通常移動及び突破フェイズに至るまで) まだ持続しています。5 個の突撃砲大隊ユニットに補給を与えた司令部も (自軍のクリーンアップフェイズまで) 燃料を消費しているものと見なされるので、その司令部の補給範囲にいるすべての師団に所属していないユニット (他の司令部及びこの司令部自身を含む) は、追加の燃料を消費することなくその自軍プレイヤーターンの間ずっと移動できます。装甲師団所属の戦車大隊ユニットは、先ほど消費した 1T がそれを消費したフェイズの間しか持続しないため、さらに燃料を消費しなければ移動できません。徒歩の歩兵連隊ユニットは燃料の影響を受けず、さらに徒歩で移動できます。戦車大隊を移動させるためには、さらなる燃料消費が必要となります。

12.6 一般補給

戦闘ユニットは、自軍補給フェイズに [訳注: 補給源からの] 補給線を確認する

必要があります。補給線を設定できず、かつ“補給ポイントからの一般補給” (12.6c 項) も利用できない戦闘ユニットには補給切れマーカーが置かれ、損耗判定を行います。なお、解体 (12.8e 項) しようとするユニットは解体セグメント中に“補給線をたどれ”てはいけません。

直接補給 (12.3a 項) と司令部からの補給 (12.3b 項) が、補給線の設定 [訳注: 補給源から補給を引き、分配する] ために使用されます。

12.6a 補給源は以下の通りです。

- 1) 増援部隊が登場可能な地図盤端の鉄道ヘクス及びゲームルールで特別に指定された補給源。
- 2) 降車可能ヘクス (鉄道線で補給源へ繋がっている (12.7 項のエクステンダーを含む場合もあり、また 4.5a 項による敵 ZOC によってブロックされる可能性もあります) 鉄道線上の村、小都市、大都市、港湾、及び工兵能力を持つ司令部 (13.8a 項) のいるヘクス)。
- 3) エクステンダー (12.7 項参照) のいるヘクスで、降車可能ヘクスまたは補給源から補給線を設定しているもの (さらなるエクステンダーによって中継されている場合もあります)。

12.6b 打ち消されていない敵 ZOC にある補給源は他のユニットに補給を与えられず、補給源として機能しません。

12.6c 補給ポイントからの一般補給

直接補給 (12.3a 項) あるいは司令部からの補給 (12.3b 項) を使用して“補給線をたどれ”ない戦闘ユニットは、代わりに補給ポイントを“食べる”ことができます。1T を消費する毎に、2RE (補給集積所の範囲内の) を満たすことができます。すべての端数は切り上げます。例えば、6 と 1/2RE は 4T を必要とします。補給線を設定できないか、あるいは 12.6f 項の“フォーメーションの分離”によりやむをえずそうするのでなければ、補給ポイントを一般補給のために消費することはできません。

12.6d 補給線を設定できず、盤上の補給も消費できない戦闘ユニットは、補給切れとなり、損耗判定を行わなければなりません (12.8 項参照)。

プレイノート: 補給ポイントが使用可能であったとしても、補給ポイントからの一般補給を強制されるわけでは決してありません。戦闘補給の可能性を残すために包囲された部隊を“飢え”させることも時に必要でしょう。

?マークの部分は、その範囲計算が、司令部から与える形で出ている（司令部から前線へと向かう場合は常に司令部の補給範囲を使用します）と同時に、エクステンダーから戻る形になっています（中継範囲は必ず戻る形で計算します）。同時にこのようなことは出来ません！

例：様々なエクステンダーの使用方法
 矢印は移動力を数える向きで、指定された移動力までしか消費できません。
 上図はいずれも最大範囲を示しています。

司令部の補給範囲 +1ヘクス
 5移動力 +1ヘクス 補給線
 エクステンダー 中継範囲 (+1ヘクス)
 エクステンダー 中継範囲 (+1ヘクス)
 エクステンダー 中継範囲 (+1ヘクス)
 エクステンダー 中継範囲 (+1ヘクス)
 5移動力 +1ヘクス 補給線
 エクステンダー 中継範囲 (+1ヘクス)
 5移動力 +1ヘクス 補給線
 エクステンダー 中継範囲 (+1ヘクス)

司令部の中継 2本の鉄道線の接続 エクステンダーの連結
 これ以外にもいろいろなパターンが考えられる。

補給部隊の連結の応用 ユニットの接続

間違った司令部の接続
 禁止されています！

エクステンダー 司令部 ユニット 補給源 or 降車可能ヘクス

E HQ □ ■

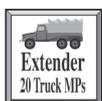
12.6e 戦略移動モードのユニットは、盤上の補給ポイントを消費して一般補給を受けることはできず、必ず補給線を設定できるヘクスで移動を終了しなければなりません。戦略移動モードの司令部で補給線を設定することはできません。

12.6f 複数のユニットで構成されているフォーメーション内の戦闘ユニットは、同じ司令部または同じ直接補給を受ける補給源から“補給線をたどれ”なければなりません。それができないならば、フォーメーションの一部ユニットが“ノーコスト”で補給線をたどれている一方で、補給線をたどれない一部のユニットには一般補給のために補給ポイントを消費するか、あるいは補給切れにさせる（12.6d 項）かを選択します。

12.6g 上陸用舟艇に積載されている陸上ユニットは、常に補給線が設定されているものとみなされます。

√√ **12.6h** 空挺降下を予定しているユニット（14.10b 項）は、空挺降下されたターンには補給線をたどる必要はありません。

12.7 エクステンダー



エクステンダーは補給線の中継できます。1つのヘクスにいる同一タイプ（通常はトラックかワゴン）の輸送ユニット5ポイン

トを、その移動力の半分を消費することで“エクステンダー”に変換できます。エクステンダーとして活動する輸送ユニットは移動できず、他の目的に用いることもできません。

専用トラックはエクステンダーに変換できないことに注意して下さい。

12.7a エクステンダーは、補給線の断絶部分を繋ぐために使用されます（補給ポイントを移動させたり、補給範囲を増加させることはできません）。エクステンダーは、以下の機能を果たします。

- A) 補給源、あるいは降車可能ヘクス（補給源へ繋がっているもの）へと自身の中継範囲を伸ばし、自身が司令部やユニットに対する補給源としての機能を果たす。
- B) 繋がっていない2つの降車可能ヘクスの間を中継する。エクステンダーはより前線に近い“前方”の方の降車可能ヘクスに置かれ、補給源へと繋がっている降車可能ヘクスへ中継範囲を伸ばし、自身が補給源としての機能を果たす。
- C) 降車可能ヘクスと、そこへは繋がっていない補給源との間を中継する。

12.7b エクステンダーはカウンターに印刷された数値の中継範囲を持っています。これは（移動力で数えて）そのエクステン

ダーが中継できる最大距離を意味しています。中継範囲はエクステンダーのいるヘクスから、補給源の方向へ戻るようにして数えられるのでなければなりません。エクステンダーは常に、自身が中継している補給線の“最前部”に配置されず（そのため、鉄道線の中継するためにはエクステンダーは最も前方の降車可能ヘクスに置かれねばなりません）。

12.7c 中継をより長く伸ばすためにエクステンダー同士を互いに鎖のように繋げることができます。

12.7d 輸送ユニットをエクステンダーへと変換するためには、輸送ユニットはその移動力の半分を使用します。エクステンダーは移動できず、移動したいならば半分の移動力を消費済みの輸送ユニットへと再変換されねばなりません。エクステンダーは、1種類の輸送ユニットから変換されなければなりません（つまり、トラックかワゴンかのどちらかのみから。両方を混ぜては変換できません）。補給ポイントを積載している輸送ユニットは、積載中はエクステンダーになれません（まず積載物を荷降ろししなければなりません）。その時点でエクステンダーが補給源へと中継できないようなヘクスでエクステンダーへと変換することはできません。エクステンダーへと変換してからその補給線が遮断された場合

は、エクステンダーであり続けるか、あるいは崩壊できます (9.14c 項)。

12.7e エクステンダーに変換するための輸送ユニットは、異なるヘクスからやってきて一つのヘクスに集結させて構いません (ただしどの輸送ユニットも半分以上の移動力を消費してはいけません)。

12.7f エクステンダーを輸送ユニットに戻した後、その輸送ユニットは別々に異なったヘクスに移動できます。スタックしておく必要はありません。

12.7g エクステンダーが補給線の中継する場合も他の補給線の設定と同様に、“隣接ヘクスまで補給線を設定”できれば中継したものとみなされます。

12.7h エクステンダーは敵ユニットに進入されると“崩壊”しますが、これによって損害を被ることはありません。9.14c 項参照。

ブレイノート：エクステンダーには守備隊を配置しておくこと。さもないと……。

12.8 損耗と補給切れ



12.8a 自軍補給フェイズに、補給線を設定できなかったり、盤上の補給ポイントを消費できなかった戦闘ユニットの上には、“補給切れ”マーカーを配置し、損耗判定を行います。この補給切れマーカーは再度自軍補給フェイズに補給線がたどれるようになるまで残ります。補給切れマーカーの置かれた各スタックは、補給線がたどれるようになるまで毎補給フェイズに損耗判定を行わなければなりません。

√**12.8b** 損耗判定はスタック毎に2個のサイコロを振り、損耗判定表を用いて行います。コラムはそのヘクスの補給切れユニットの中でアクションレーティングの最も高い補給切れのユニットのアクションレーティングの欄を用い、またそのヘクスの中で補給切れのステップ数のみを数えます。出た目の欄と該当するアクションレーティングの列が交差した箇所の右端に、スタック全体でステップロスしなければならぬステップ数が書かれています。ステップロスするユニットは、その所有プレイヤーが決定します。アクションレーティングの最も高いユニットからステップを失う必要はありません。

12.8c 損耗判定では、アクションレーティングは混乱モードの修正を受けません。ただし、戦略移動モードの修正は受けます (12.6e 項により、そのようなことはありえないでしょう)。

12.8d 補給切れの効果 補給切れのユニットは ZOC を持ちません。もし戦闘補給を受けたなら、そのようなユニットは半分の戦闘力で攻撃と防御が可能です。戦闘補給を受けていなければ、攻撃を行えず、防御時の戦闘力は4分の1になります。砲爆撃のための補給を消費すれば、補給切れのユニットでも通常通り [訳注：完全な砲爆撃力で (10.1b 項の B)] 砲爆撃を行います。補給切れのユニットでも、移動は通常通り行えます。

12.8e 解体 解体セグメントに補給線を設定できていない戦闘ユニットは、もし下記の状況に合致するならば解体を試みることができます (非戦闘ユニットは決して解体できません)。

- 解体を試みるユニットから補給線が設定されている他の自軍ユニットまで、任意の長さの連絡線が通じていなければなりません。この連絡線は、敵戦闘ユニットのいるヘクスや進入／通過できないヘクス／ヘクスサイドを通らずに一本に繋がっているヘクス列でなければなりません。移動タイプが自動車化のユニット (移動モードの移動力タイプ) は、打ち消されていない敵 ZOC が連絡線上にあることも許されません。
- 解体を試みるユニットは、補給線が設定されている自軍戦闘ユニットから 15 ヘクス以内になければなりません (これは直線距離でのことであり、敵ユニットや ZOC に邪魔されない連絡線ではありません)。
- √補給切れであることが分かった最初のターンのみは上記“A”と“B”の条件は無視でき、解体の成功率 (下記参照) は +1DRM 向上し、輸送ユニットも解体できます (各ポイント毎に別々のダイスを振ります)。[明確化：この項は、そのユニットが包囲された最初のターンだけに適用します。そのため、もしユニットが“補給ポイントからの一般補給” (『GBII』の樹皮スープや SP など) を行った場合、その後この解体への修正は適用されません。]

[明確化：解体されたユニットが増援としてどこに現れるかについては個々のゲームで異なるため、以下にそれぞれのゲームでのケースについて挙げておきます。

『Baltic Gap』……ソ連軍は登場ヘクス A～C、ドイツ軍は登場ヘクス G、エストニア軍／ラトヴィア軍／リ

トニア軍は 1.9a 項に従って。

『The Blitzkrieg Legend』……1.9d 項に従って。

『Burma』……日本軍は Mandalay に。連合軍は Ledo か Silchar に。

『Case Blue』……1.8 項に従って。

『DAK』……イギリス連邦軍は Alexandria に。枢軸軍は Tripoli に。

『EatG』……1.6a 項と 1.6b 項に従って。

『Guderian's Blitzkrieg II (2001)』……1.4c 項に従って。

『Guderian's Blitzkrieg II (2011)』……1.7 項に従って。

『Hube's Pocket』……2.1 項と 3.1 項に従って。

『Korea』……国連軍は Pusan か Seoul に。共産軍は 2.4 に従って。

『Sicily』……いずれかの補給源に (2.2 項と 3.1 項参照)。

『Tunisia』……いずれかの補給源に (2.4b 項と 3.2a 項参照)。

解体が強制されることはありません。上記の条件を完全に満たせないユニットは、解体を試みることはできません。

解体を試みる各ユニット毎にサイコロを振ります。

- ・出た目が 1～4 ならば判定は失敗し、ユニットは全滅ユニットボックスに置かれます (通常通り再建は可能です)。
- ・出た目が 5～6 ならば判定は成功です。ユニットを地図盤上から取り除きますが、増援として再びプレイ可能となります。再び各ユニット毎にサイコロを振り、出た目の数だけ後のターンに増援として再登場します。再登場するユニットはステップロスマーカーはそのままですが、弾薬減少や混乱マーカーなどは取り除きます。

ブレイノート：いつユニットが再登場するか忘れないように、ターン記録トラックを使用して下さい。

12.9 特殊なユニットの補給

12.9a 非戦闘ユニットは補給線や燃料を必要としません。

12.9b 司令部は他の戦闘ユニットと同様に、補給線を設定したり、燃料や戦闘補給を消費する必要があります。

12.9c 航空ユニットは補給を必要としません。航空基地は航空ユニットの整備に (直接補給または司令部から与えられる) 補給を必要とします。

12.9d 艦船ユニットは補給を必要としません。

12.10 弾薬

弾薬は、戦闘ユニットが必要な補給ポイントを外部から得ることができない時に消費できる内部備蓄を表しています。弾薬は戦闘補給(9.5 項)にのみ用いられ、砲爆撃、一般補給、燃料には用いることができません。弾薬と通常の盤上補給のどちらかを消費した場合でも、ユニットの戦闘力は同じです。

ユニットの弾薬の保有状況は、弾薬減少マーカーと弾薬欠乏マーカーを個々のユニットの下に置いて表します。

12.10a 弾薬の消費は、ユニットが直接補給と司令部からの補給のどちらからも盤上の補給ポイントを消費できない場合に限って行えます(例外：専用トラックに積載されている補給ポイントしか利用可能な補給集積所がない場合には、弾薬は使用できません)。

12.10b ユニットが弾薬から戦闘補給を得た時、“弾薬減少”マーカーを置きます。すでに“弾薬減少”マーカーが置かれていた場合には代わりに“弾薬欠乏”マーカーを置き、この戦闘後に弾薬は使用不可能であることを表します。

12.10c 弾薬が減少、あるいはが欠乏していても、ユニットは通常通り戦闘補給を利用可能です。もし通常の戦闘補給が利用不可能で、かつそのユニットが弾薬欠乏状態であったならば、攻撃できず、戦闘補給なしで防御せねばなりません。

12.10d 同じヘクスにいたとしても、他のユニットの弾薬を消費することはできません。

12.10e 弾薬の再備蓄 “弾薬減少”あるいは“弾薬欠乏”マーカーが下に置かれたユニットは、もし盤上補給が使用可能(直接補給あるいは司令部から補給を与えられるのどちらでも)ならば、その内部備蓄を補充します。“弾薬減少”からの再備蓄には1ユニットまたは1RE毎に(よりコストが大きくなる方で換算して)2Tを消費します。“弾薬欠乏”からの再備蓄には上記の2倍を消費します。

A) ユニットはもし可能なら弾薬を必ず再備蓄しなければならず、また弾薬の再備蓄は一般補給の代用として地図盤上の補給ポイントを使用することよりも優先して行わなければなりません。

B) そのユニットに司令部からの補給または直接補給で利用可能なすべての補給ポイントが、弾薬再備蓄のために消費される対象となります(例外：

専用トラックに積載されている補給ポイントは再備蓄のために使用しなくても構いません)。

C) 地図盤上に弾薬の再備蓄に必要な補給ポイントが足りなくても、消費可能なすべての補給ポイントを消費しなければなりません。端数の1Tは無駄になるかもしれません。2Tあれば、弾薬減少マーカーが配置されている1個のユニットに弾薬を再備蓄するか、弾薬欠乏マーカーが配置されている1個のユニットを弾薬減少の状態まで戻すことができます。

12.10f 補給切れの状態は弾薬の量に影響を及ぼさず、また弾薬の量もユニットの補給状況には影響を及ぼしません。

12.10g 弾薬を消費するユニットと地図盤上の補給ポイントを消費するユニットは、協同して戦闘を行えます(例外：1個のユニットは師団ユニットのように複数のステップを持っていたとしても、弾薬が盤上補給のどちらかしか消費できません。1個のユニットはそれらを同時に消費できません)。

12.10h 複数ステップを持つユニットが使用可能な十分な盤上補給が存在しないために自身の弾薬を使用することを選択した場合には、その盤上補給も消費されなければなりません(それは無駄になるということです)。

例：弾薬と盤上補給の併用 3REのユニット(別々の3個のユニット)が防御を試みようとしています。プレイヤーは1Tの盤上補給を使用可能でした。その盤上の1Tは1個のユニットに対して使用可能ですが、残りの2個のユニットは弾薬を消費しなければなりません。

12.11 補給集積所

補給ポイントがあるヘクスは、それらが輸送ユニットに積載されているかどうかに関係なく、補給集積所と呼ばれます。あらゆる補給集積所は、もし敵によって捕獲されそうだとプレイヤーが心配なら、名目上いることになっている補給集積所の守備隊によって破壊できます(輸送ユニットは破壊できません)。この名目上の守備隊は補給を必要とせず、戦闘能力を持ちません。

12.11a 補給集積所の破壊 プレイヤーは自軍の移動フェイズ、リアクションフェイズ、突破フェイズの移動セグメントに任意の数の(すべてでも)補給集積所を破壊できます。1つの補給集積所は1フェイズに1回だけ破壊できます。ある補給

集積所のすべての補給ポイントを破壊したくない場合、同じヘクスにある一部の補給ポイントだけを破壊することもできます。補給集積所破壊判定表を用いてサイコロを1個振り、破壊されて地図盤上から除去される補給ポイントのパーセンテージを決定します。端数は可能な限りトークンで、四捨五入して処理します。

例：4SPのうち3SPの破壊を試みて、75%が除去されることになりました。 $3 \times 0.75 = 2.25$ で、2SPと1Tが除去されます。

12.11b 補給集積所の捕獲 自軍の攻撃可能ユニットが敵の補給ポイントや輸送ユニットが存在するヘクスに進入した時点で、捕獲判定表を用いてサイコロを1個振り、捕獲判定を行います。補給集積所のヘクスに敵ユニットがいる場合は、まずその敵ユニットを立ち退かさなければなりません。防御側ユニットが退却または除去され、攻撃側がそのヘクスに進入した時点で捕獲判定を行います。詳細は9.14b項と9.14c項を参照して下さい。

13.0 特殊なユニット

13.1 司令部



司令部は、補給の供給と工兵支援を行います(13.8項)。司令部の編制規模はその印刷されている記号に関係なく、1REです。

✓ **13.1a 司令部のモード** 戦闘モードの司令部はより長い補給範囲を持ちます。5.10e項に従い、混乱モードは司令部の特殊能力(13.1b項)には影響を及ぼしません。司令部の防御力(13.1c項参照)はモードによって変化します。戦略移動モードの司令部は、補給範囲を使用できません。司令部は決して突破モードにはなりません。**デザインノート：**戦闘モードの司令部は、その司令部が駐留している状態を表します。移動モードは司令部が、より機動力のある状態にあることを表しています。移動モードの時、司令部の余剰トラックは補給に従事せず、機械類や掩蔽壕の間を往復していると考えて下さい。

✓ 13.1b 司令部の特殊能力

- 司令部は補給範囲内のユニットに一般補給向けの補給線を設定し、また盤上補給を与えます(12.3b項)。
- 司令部は13.5a項に従ってユニットを再建します。
- 工兵能力を持つ司令部(13.8a項)は架橋、降車、施設の建設を含む工兵能力を使用できます。

13.1c 司令部と戦闘 司令部はカウンターに印刷されていないいくつかの共通のレーティングを持ちます。そのアクションレーティングは0です。戦闘モードにおいては、括弧でくられた（防御専用の）5戦闘力を持ち、移動モードではそれは1にまで減少します。

司令部は他の戦闘ユニットと同様に補給を必要とします。また、退却を強制された時には移動モードに変更されなければなりません。

13.1d 司令部の編制規模と国籍 ゲームには、様々な規模や国籍の司令部が含まれています。司令部は通常、史実での指揮系統に縛られずにすべての自軍ユニットに補給を与えられますが、ゲームによっては制限がある場合があります。シリーズ共通の例外が一つあり、それは師団司令部は自身に所属しているユニットかあるいは同一国籍の独立ユニット（3.2eによって定義されている）にのみ補給を与えることができるというものです。

13.2 輸送ユニット

輸送ユニットがスタック中に含まれる戦闘については9.14c項を参照して下さい。



13.2a 輸送と補給の手順

輸送ユニットは移動し、途中で一時停止して積載している補給ポイントを消費させ、その後同じフェイズ中に再び移動できます。“一時停止”している間、その積まれている補給ポイントはすべての種類の燃料補給や建設/修理に使用できます。ただし2つの重要な制限があります。輸送ユニットは他のユニットが動かされる前に移動を終了させねばならず、将来的な戦闘/砲爆撃コストを事前に支払っておくことはできません。補給を消費するために、輸送ユニットから積載している補給ポイントを降ろす必要はありません。

13.2b 輸送ユニットに対する補給の影響

輸送ユニットは補給状態の影響を受けず、燃料も消費しません。輸送ユニットは決して補給切れになりません。

13.2c 輸送能力：統合と分割 輸送ユニットは、同じ規模までの補給ポイントを輸送できます。また輸送ユニットは、用意されているより大きい/小さい数値のメーカーに自由に分割・統合できます。分割と統合はMPの消費を必要としませんが、自軍移動フェイズにしか行えません。また、それを行う輸送ユニットが同じヘクスにいない限りはなりません。分割、統合した輸

送ユニットは、その時点で残っているMPを消費して、移動をそのまま継続できます（6.1f項による制限に通常通り従わなければなりません）。エクステンダーに許可されていることとして12.7e項と12.7f項も参照して下さい。異なる種類の輸送ユニットを、1個のユニットに統合することはできません。専用トラックは通常の輸送ユニットに分割したり統合することはできませんし、逆もまた同様です。通常の輸送ユニットを専用トラックに変換することに関しては13.9項を参照して下さい。

13.2d モードの制限 輸送ユニットは常に移動モードです（決して戦闘、戦略移動、予備、混乱、突破モードにはなりません）。（例外：専用トラックは13.2g項により、予備モードにすることができます）

13.2e 輸送ユニットは、補給ポイントを積載したまま同じ輸送コストで艦船ユニットや鉄道（航空ユニットは不可）で輸送できます（例外：いくつかのOCSゲームに見られるラバは、航空輸送で運搬できません）。 輸送コストは輸送ユニットが補給ポイントを積載していてもいなくても、常に輸送ユニットの規模と同じです。

13.2f 積載と荷降ろし

条件：輸送ユニットへの積載はどのヘクスでも行えます。しかし荷降ろしは、以下のものが存在するという条件の一つ以上合致するヘクスでのみ行えます。

- ・自軍戦闘ユニット
- ・自軍港湾
- ・自軍航空基地
- ・積載されていない補給集積所

コスト：補給ポイントの量に関係なく、補給ポイントを積載、荷降ろしするためには、輸送ユニットが持つ移動力（天候の影響で変化します）の10%を消費します。

- A) パーセンテージの端数は、積載、荷降ろしする瞬間に通常通り処理します（つまり、45MPを持つ輸送ユニットは積載・荷降ろしするために、端数を切り上げて5MPを消費することになります）。
- B) 輸送ユニットは直接補給または司令部を経由して受け取る補給ポイントを積載することはできません。ただし、自身の積載した補給ポイントを他のユニットが直接補給の形で使用することによって（事実上）荷降ろしすることができます。
- C) 積載されている補給ポイントは、輸送ユニットの下に置いて積載されていることを表します。積載されてい

ない補給ポイントは、輸送ユニットの上に配置します。

13.2g 専用トラック 複数ユニットのフォーメーションが有する部隊固有の輸送能力を表すために、1つあるいは複数の専用トラックが、それらのフォーメーションに直接配属されています。専用トラックには以下の例外を除き、輸送ユニットと同じルールが適用されます。

専用トラックは……

- A) 積載している補給ポイントを地図盤上に荷降ろしできません。
- B) 同じ編制に所属しているユニットだけが、その積載している補給ポイントを用いることができます。
- C) エクステンダーにはなりません。
- D) 予備モードになれます（もしそのヘクスが混乱の結果を被ったら、予備モードマーカーは取り除かれます）。
- E) 同じヘクスにいる他のユニットと一緒に退却できます（単独で退却することはできません）。
- F) 捕獲された専用トラックは、敵の通常の輸送ユニットになります。
- G) 戦闘補給を与えないでおくことができます（12.10a項）。

プレイヤーは司令部を使用して、そのフォーメーションのユニットに専用トラックから補給を与えることができます。

13.2h 輸送ユニットの満載表記 ユニットの片方の面に黄色の枠の中に“F”と記載され、反対の面にはその記載がない輸送ユニットがあります。輸送ユニットの“F”の面は輸送力一杯まで補給ポイントを積載している状態（“Full”）を表し、一方反対の面は補給ポイントを積載していない状態を表しています（輸送力の一部の補給ポイントを積載している状態も、この面を用います）。[訳注：満載状態ならば、“F”の面を表にしておけば、補給ポイントのカウンターを下に置かなくても構わないということです]

13.2i 移動フェイズに捕獲した敵の輸送ユニット（9.14c項参照）は、直ちに移動させることができます。他のフェイズに捕獲した場合、捕獲した側のプレイヤーの次の移動フェイズまで、移動はできません。

13.3 鉄道輸送

鉄道は増援や補給ポイントの輸送にとって重要な役割を担っています。両軍のゲーム開始時の鉄道線の支配状況は、シナリオ毎に明記されています。鉄道終点マーカーは両軍による鉄道線の支配状況を表すため

に用いられます。

ゲームによってはゲームルールに、1 ターンに輸送可能な SP 合計数が鉄道輸送力（鉄道 CAP）として両軍に与えられていることがあります。

鉄道輸送される陸上ユニット、輸送ユニット、補給ポイントは、“積み荷”とみなされます。

13.3a 陸上ユニット、輸送ユニット、補給ポイントは、鉄道輸送力（13.3b 項）を使って移動させることができます。上記のユニットだけが積み荷になれます。航空ユニット、艦船ユニット、陣地などは鉄道輸送できません。各種積み荷の輸送可能な量については、4.7 項に従います。1 鉄道輸送力毎に 1SP あるいは 1RE を、**距離に関係なく輸送**できます。鉄道輸送は、敵戦闘ユニットのいるヘクスと敵 ZOC（**打ち消せません**）を通ることはできません。また、異なるゲージの鉄道線は鉄道輸送に利用できません（13.3f 項）。鉄道輸送中は地形の影響を無視します。

鉄道は単線と複線の 2 種類に分かれています。鉄道輸送が**複線**の線路だけを通って行われる場合、鉄道輸送コストは通常の**半分**を消費するだけで済みます。鉄道輸送が複線と単線の**両方**を用いて行われた場合は、鉄道輸送コストは通常と同じだけ消費しなければなりません。鉄道輸送が鉄道妨害ヘクスを通った場合、鉄道輸送コストは 2 倍になります（14.8b 項）。

デザインノート：鉄道は最も効果的な戦略資産です。鉄道輸送はより短距離の輸送手段に比べ、積み荷をより効率的に長距離移動させられるのです。鉄道輸送力が主に用いられるのは、補給とユニットの運搬です。鉄道輸送をより戦術的な短距離の輸送に忙殺させるのは無駄であり、誤った使用方法でもあります。こうした実戦での真実は、このゲームシステムでも同様に働きます。

13.3b シナリオルールによってどのような水準で指定されているにせよ、鉄道輸送力は毎ターン使用可能です。鉄道輸送力を以後の移動フェイズに使うために蓄積することはできません。**鉄道輸送は、自軍移動フェイズにのみ行えます（リアクションフェイズや突破フェイズには決して行えません）。**

13.3c 鉄道輸送は常に、積載、移動、荷降ろしの 3 つの手順よりなります。この 3 つの手順が 1 つの移動フェイズ中に完了されなければなりません。

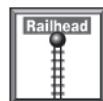
- 1) 積載する時は、積み荷は敵 ZOC でない降車可能ヘクス（後述）になければ

なりません。鉄道輸送される戦闘ユニットと輸送ユニットは、移動モードでなければなりません。鉄道輸送される戦闘ユニットと輸送ユニットは、積載される前にそのフェイズに移動力の半分までは使用可能です。増援と新規の補給ポイントは、その到着ヘクスが鉄道線上であるならば、“地図盤外”で積載できます。

- 2) 鉄道輸送中は、鉄道ヘクスの繋がりの中の 1 つの経路をたどって移動しますが、敵 ZOC や敵戦闘ユニットのいるヘクスに進入することはできません。また、ゲージが異なる鉄道線（13.3f 項）や支配していない鉄道線（13.3h 項）を使って鉄道輸送することもできません。
- 3) 荷降ろしするためには、積み荷は敵 ZOC でない降車可能ヘクスになければなりません。荷降ろしした積み荷は、その移動フェイズにはそれ以上移動できません。

✓**降車可能ヘクス**とは、以下のすべての条件にあてはまる鉄道ヘクスです。

- ・村、小都市、大都市、港湾、あるいは工兵能力を持つ司令部（13.8a 項）を含む。
- ・自軍支配下にある（13.3h 項）。
- ・敵 ZOC に邪魔されない、補給源までたどれる鉄道線が繋がっている。エクステンダーの中継はこの補給線をたどる一部として用いることができますが、積み荷の移動には使用できません。鉄道による積み荷の移動に関しては敵 ZOC は**打ち消されませんが**、補給源への鉄道による補給線に関しては**打ち消されう**ることに注意して下さい。



13.3d 鉄道の終点 いくつかのゲームでは、鉄道ゲージによって鉄道の使用が制限されます。異なるゲージとなるヘクスに鉄道終点マーカーを置き、ゲージの種類を示します。鉄道終点マーカーは 13.3f 項による鉄道修理ユニットのゲージ変換によって移動させられます。敵の陸上ユニットが鉄道ヘクスに移動しても、鉄道終点マーカーの位置が変更されることはありません。

プレイノート：鉄道終点マーカーは、両軍が同一ゲージを使用しているゲームにおいては鉄道支配（13.3h 項）を示すためにも有用です。

13.3e 鉄道の損害と修理 この項目は削除されました。

13.3f ゲージ変換 いくつかのゲームには、異なるゲージの鉄道線が存在します。プレイヤーは自軍用のゲージの鉄道ヘクスでしか鉄道輸送力を使用できず、補給線も設定できません。鉄道修理可能なユニットは 13.3g 項に従って鉄道線を自軍のゲージに変換するのに使用されます。両プレイヤーは鉄道終点マーカーを使用して、自軍用ゲージの鉄道ヘクスの現在の範囲を示します。

- A) 敵 ZOC では鉄道ゲージは変換できません（ZOC の打ち消しはできません）。
- B) ✓✓**鉄道ゲージの変換は、鉄道修理可能なユニットが単にそのヘクスへ自身の移動力を使用して入るだけで行えます。**ゲージ変換のために追加の補給ポイントや MP を消費する必要はありません。

13.3g 鉄道修理ユニット 鉄道ヘクスの変換に使用される戦闘ユニットが鉄道修理ユニットです。鉄道修理ユニットの移動能力にはいくつかの特別ルールが適用されます。

- A) 鉄道修理ユニットは鉄道輸送とゲージ変換を同一フェイズ内に組み合わせて行えます。（ただし、鉄道輸送に使用するヘクスがその現在のターンに変換されたものだったならば、そのようなことは**できません**。一足飛びは禁止です！）
- B) 鉄道修理ユニットは鉄道輸送された**後に**（積載するまでに消費した移動力を差し引いた）すべての移動力を使って移動できますし、また戦闘モードであっても鉄道輸送できます。
- C) 鉄道修理ユニットは、どの鉄道ヘクスでも積載及び荷降ろしを行えます（13.3c 項による“降車可能”なヘクスでなくてもよいということです）。
- D) ✓✓**ゲージ変換（13.3f）を行うためには、鉄道修理ユニットは戦闘モードであるか、あるいは（5.10e 項の）戦闘モードの面を上にしてしている混乱モードでなければなりません。**それらのユニットは最大で 4 ヘクス（あるいは移動力が 4 未満ならばその移動力分まで）を、移動フェイズ中に変換できます（他のフェイズには不可）。

プレイノート：鉄道修理ユニットは、標準軌と広軌が出会う鉄道終点マーカーのあるところのみ進む、という風には制限され

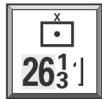
ません。例えば、ゲージ変換の最前線に向かうために戦略移動モードを使用しても構いません。“一足飛びの禁止”とは、1番目の鉄道修理ユニットが変換した鉄道線を2番目の鉄道修理ユニットが鉄道輸送で通るようなことを制限するためだけのものです。

13.3h 鉄道の支配 このルールは、これまでの鉄道支配のすべてのルールよりも優先して適用されます。プレイヤーは、自軍補給源から自軍の戦闘ユニットまで敵戦闘ユニットのいるヘクスを通らずに繋がっている鉄道線ならば使用できます。この自軍戦闘ユニットはその鉄道線上にある必要はなく、通常の方法でその鉄道によって補給を引かれているだけで構いません。

13.3c項(降車可能ヘクス)と13.3f項(鉄道ゲージ)のルールは、鉄道使用に関する更なる制限を含んでいます。

ブレイノート: “ユニットが移動でそこを通過する”だとか、鉄道ヘクスの“支配権を得る”ために機械化ユニットが行動するというようなことは必要ないわけです。

13.4 砲兵ユニット



砲兵ユニットは、射程範囲内の目標を砲撃できます。砲撃力はユニットの(左下の)黄色の四角い枠の中に記載されています。射程範囲はアクションレーティングの下に記載されています。戦闘モードの砲兵ユニットはより大きな砲撃力を持っています。砲兵ユニットは移動を行った同じターンに砲撃できます。

13.4a 予備モードや戦略移動モードの砲兵ユニットは砲撃できません。しかし、活動できる条件や射程範囲、補給の制限を満たしている砲兵ユニットは、砲撃セグメントに砲撃できます。

13.4b 砲兵ユニットの戦闘 すべての砲兵ユニットは、移動モードと戦闘モードの双方において括弧付き(防御でのみ使用できる)の1戦闘力を持っています(この数値はユニットに記載されていません)。他のモードの影響は通常通り受けます。

13.4c 砲撃の詳細は10.0項を参照。

13.5 補充ユニット

両軍プレイヤーは自軍の増援フェイズ毎に、(各ゲームのゲームルールに用意されている)不確定増援登場表でサイコロを振ります。その目によって得られた補充ユニット(Repls:Replacement)が、このターンの通常の増援に加えて登場します。

補充ユニットは登場して直ちに使用できずし、それ以降に置いておくこともできます。補充ユニットには装備(Eq:Equipment)補充ユニットと人員(Pax:Personnel)補充ユニットの2種類があり、どちらも損害を受けたユニットを回復、または全滅したユニットを再建するために用います。補充ユニットの数はゲームに含まれているカウンター数に制限されませんが、補給ポイントと同様に各プレイヤーは同じ汎用のカウンターを共有するので、どれが自分自身の補充ユニットかを忘れないように気をつけておかねばなりません。

補充ユニットは戦闘モードになれませんが、その他のモードにはなれます。補充ユニットはスタック制限に関しては1/4REとみなします。補充ユニットは戦闘可能であり、戦闘や砲撃によるステップロスに適用できます。装備補充ユニットは航空ユニットで輸送できません。人員補充ユニットは航空ユニットで輸送できます。補充ユニットは師団に所属していないユニットであり、通常通り補給を必要とします。

13.5a ステップロスの補充 ステップロスを回復する、あるいは全滅したユニットを再建するために使用される補充ユニットは、移動モードでなければなりません。ユニットの兵科と規模によって必要な補充ユニットの種類と数が異なり、ゲーム毎のユニット再建一覧表にまとめられています。一般に、補充の実行には2つの方法があります。

- 1) ✓全滅ユニットボックスにあるユニットを再建するためには、必要な補充ユニットが自軍司令部のいるヘクスから2ヘクス以内の単一のヘクスにいないければなりません。その司令部は戦闘モードであるか、あるいは(5.10e項の)戦闘モードの面を上にしての混乱モードでなければなりません。再建を行うヘクスは敵ZOCであってははいけません(4.5a項)。増援フェイズに補充ユニットを取り除き、再建したユニットをそのヘクスに置きます。
- 2) 地図盤上にあるステップロスしたユニットのステップを回復させるためには上記1の手順に従います。さらに、回復するユニットは補充ユニットとスタックしていなければなりません。

13.5b ステップを失ったか壊滅した複数ステップユニットは必要なだけの補充ユニットを消費すれば、1ターンに何ステッ

プでも再建できます。補給状態とモードは、ユニットの回復と再建に影響を及ぼしません。再建には移動力の消費も必要なく、地図盤に再登場させるユニットは好きなモードで配置できます。

全滅ユニットボックスにあるユニット(および地図盤上で損害を受けているユニット)だけが、再建できます。分遣連隊は再建できません(分遣連隊は壊滅した時に、使用可能な分遣連隊のプールに戻されます)。

デザインノート: 補充ユニットの最良の使用法は、どこか後方地区に“訓練基地”を設置することです。前線での使用価値の低い司令部に、登場してきた補充ユニットをすべて隣接させておくのです。また、この方法は補充ユニットを、それが必要となる瞬間に地図盤上で探さなければならないという問題を軽減します。

13.5c 再建不可能なユニット アクションレーティングが黄色の円で囲まれているユニットは再建できません。このようなユニットが除去されると、永久に再登場できません。

13.5d 合同再建 ある種の非常に小規模なユニット(再建一覧表に記載されています)は、1個の補充ユニットで2個のユニットを再建できます。ただし、全滅ユニットボックスにこのようなユニットが1個しかない場合でも、1個の補充ユニットを消費しなければなりません。

13.5e 輸送トラックの再建 1個の装備補充ユニットを使用することで、1個の輸送トラック(輸送ユニットのうち、トラックのもの。専用トラックも含む)を再建できます。敵の活動(または捕獲)によって除去された輸送トラックのみが、この方法で再建できます。つまり、両軍共にゲーム開始時より多くの輸送トラックを持つことはできません。他の種類の輸送ユニット(ワゴンやラバなど)は、この方法では再建できません。

13.5f 航空ユニットの補充 いくつかのゲームでは、航空ユニットのステップを直接補充するための表が用意されています。そのような表が用意されていないゲームでは、プレイヤーは装備補充ユニットを使用して航空ユニットのステップを回復させることができます。1装備補充ユニットにつき2航空ユニットステップを回復できます。通常のルールと制限に従って、装備補充ユニットをいずれかの司令部ヘクスで消費します。そうすれば、その回復のための2ステップを任意の自軍航空基地で

充当できます [訳注：司令部の 2 ヘクス以内で装備補充ユニットを消費すれば、任意の航空基地でステップを回復できるということです]。装備補充ユニットを“分割して”使用することはできません。航空ユニットを 1 ステップだけ回復させる場合でも、1 個の装備補充ユニットが必要です。航空ユニットの補充は天候にかかわらず行えます。全滅ユニットボックスから再建された航空ユニットは、いずれかの自軍航空基地に活動状態で配置されます。

13.6 増援

増援とは、増援登場表あるいは各種増援表によって途中からゲームに登場する新しいユニットを指します。増援は指定されたターンを遅らせて登場させることはできず、“忘れられた”増援はゲームには登場しません（敵プレイヤーがよほど良い人でなければ）。増援は自軍増援フェイズに指定された登場ヘクスに登場します。増援の航空ユニットは、任意の自軍航空基地に活動状態で登場させます。

13.6a 増援の陸上ユニットは、配置された増援フェイズに一時的にスタック制限を超過していてもかまいません。港湾にはその収容力によって許容されている RE までの増援のユニットを登場させられますが、港湾への到着は ZOC によって阻害されます。新しく登場した航空ユニットには、通常のスタック制限が適用されます（14.2 項と 18.2a 項）。

13.6b 増援は自発的になれるどのモードでも登場できます。増援は敵 ZOC にでも登場できます（ただし 13.5a 項の港湾での制限に注意して下さい）し、鉄道を使用して登場することもできます（13.3c 項）。指定された登場ヘクスに敵ユニットが存在している場合、増援はその登場ヘクスに最も近い登場可能な地図盤端ヘクスから登場します。

[明確化：「鉄道で到着」させようとする増援は、積載のためには通常の降車可能ヘクスは必要ありません（それらは地図盤外で積載されたのだと見なします）。その他の点については、それらは通常通り鉄道輸送力を消費し、通常通りの鉄道輸送ルールに従います。]

13.6c 増援の専用トラックは補給ポイントを積載した状態で登場します。その他の輸送ユニットは、同じターンに同じ登場ヘクスへ補給ポイントが登場するのでなければ、何も積載しない状態で登場します。

13.7 フォーメーションマーカー

ゲームには、複数のユニットで構成されるフォーメーション毎にフォーメーションマーカーが用意されています。フォーメーションマーカーを用いることで、ユニットのスタック時の混乱を緩和できます。地図盤上の実際のユニットを盤外のどこかわかりやすい場所に置いておきます。**13.7b 項のオプションを使用すれば、各プレイヤーが相手方から自軍のフォーメーションを“隠す”ことが楽になるでしょう。**

フォーメーションマーカーは少なくとも 1 個のユニットと置き換える必要があり、ユニットを持たないフォーメーションマーカーを偽物やダミーとして用いることはできません。

フォーメーションマーカーは、同じフォーメーションに属するユニットの代わりにのみ置き換えることができます。フォーメーションマーカーは（そのヘクスに存在するすべての）それが表しているユニットのように移動し、戦闘を行います。ユニットは追加の MP を消費することなく、自由にフォーメーションマーカーに合流でき（盤外へ取り除かれます）、またフォーメーションマーカーから離脱（地図盤上に配置）できます。ユニットは、フォーメーションマーカーとしてスタックしているユニットと同じフォーメーションに属していれば、フォーメーションマーカーと何の制限もなく自由に合流できます。

フォーメーションマーカーと置き換えられているユニットは、それぞれ別のモードで盤外に存在できます。この場合、盤外に置かれているユニットの上にモードマーカーを配置して管理します。すべてのユニットが同じモードの場合（例えば予備モードなど）は、モードマーカーをフォーメーションマーカーの上に配置します。ユニットはフォーメーションマーカーの中ですべてスタックしているものとみなされるということを忘れないようにして下さい。

フォーメーションマーカーは通常の面と燃料消費済の面を持っています。師団単位で燃料を消費した時は、燃料消費済の面を表にしなければなりません（12.5c (A) 項）。

13.7a 一般補給と燃料 複数ユニットのフォーメーションから成る諸戦闘ユニットは、同一の司令部からか、同一の直接補給源から補給線を引け、燃料を受け取るでなければなりません。もしこれが不可能ならば、

- ・補給線に関しては、フォーメーションの一部が“コストなしで”補給を引け

る一方、残りは“補給ポイントからの一般補給”を行うか、補給切れに（12.6b 項により）ならなければなりません。

- ・燃料補給に関しては、フォーメーションの一部が 12.5c (A) によって燃料を受け取れますが、残りはユニット毎に 1T を使って燃料補給されなければなりません。

✓ **13.7b 戦場の霧オプション** 両軍のプレイヤーが同意するならば、戦場の霧を増大させるためにフォーメーションマーカーを使用しても構いません。その場合、各プレイヤーは戦車軍団や装甲師団をフォーメーションマーカーに置き換え、スタック中の他のユニットの下に置くことで“隠す”ことができるようになります。このような戦略を用いる場合でも 4.8b 項は満たすようにして下さい。例えば、もしそのスタックに戦闘モードの攻撃可能なユニットしか含まれていないならば、そのフォーメーションマーカーはスタックの一番上に置かなければならないでしょう。

13.8 工兵能力

工兵と司令部ユニットだけが、工兵能力（架橋、降車可能にする、施設の建設）を持っています。類似した種類のユニット — 例えば鉄道修理ユニット、突撃工兵、戦闘工兵（Pioneer）、空挺／グライダー工兵ユニット — はこの項で扱う任務を行えません。

✓✓ **13.8a 工兵能力** 工兵能力を用いるためには、司令部および工兵ユニットは**戦闘モード**であるか、あるいは戦闘モードの面を上に行っている混乱モードでなければなりません（5.10e 項）。

13.8b 架橋 大河川ヘクスサイドに隣接している工兵能力ユニット（13.8a 項）は、大河川ヘクスサイドの MP コストを小河川ヘクスサイドに自動的に変更します。同様に、工兵能力ユニットは小河川ヘクスサイドの MP コストを“効果なし”に変更します。補給ポイントは消費しません。この架橋によって渡河するユニットは、渡河する直前または直後に工兵ユニットがいるヘクスに進入しなければなりません。河川が凍結している場合は、上記の例は適切な凍結状態のものに置き換えられます。

河川を渡ってオーバーランするためにこの架橋効果を使ってヘクスサイドを渡って攻撃することは**できません**。架橋は戦闘への地形修正に影響を及ぼしませんが、橋なしでは攻撃できない地形を攻撃可能にすることはできます。

モード変更によって工兵能力を持たなくなった瞬間に、架橋の効果は失われます。**例外**：工兵能力を持つユニットはそのヘクスを離れるために自身の架橋効果を使用できます（モードや上にする面の変更によってその工兵能力を失った後でも）。

✓ **13.8c 降車可能ヘクス** これは司令部ユニットだけが持つ特別な能力であり、他の工兵は持っていません。工兵能力を持つ司令部（13.8a 項）が機能している鉄道ヘクスにいる時、そのヘクスは自動的に降車可能ヘクスとなります（13.3c 項）。補給ポイントは消費しません。

モード変更によって司令部が工兵能力を失った瞬間に、そのヘクスは降車可能ヘクスではなくなります。**例外**：工兵能力を持つ司令部は、自身を移動モードに変換する前に積載できます。

✓ **13.8d 施設の建設** 施設を建設する場合、工兵能力を持つユニット（13.8a 項）はそのフェイズ中移動してはいけません。建設は工兵能力ユニットの2ヘクス以内（ZOC や地形が徒歩移動タイプを使用しているときのみ）で影響を与えます）のみ行えます。建設任務には、航空基地の建設／レベルアップ／レベルダウン（15.3 項）、陣地の建設／レベルアップ／レベルダウン（16.0b 項）、港湾の修理／自発的ヒット（19.0c と d 項）があります。

建設の制限と注意事項：

- ・工兵能力ユニットは、各ターンにつき1つのヘクスの1つの種類の建設にしか従事できません。
- ・すべての建設／レベルアップ／修理の作業には補給ポイントの消費が必要です。レベルダウン／自発的ヒットの作業にはコストは必要ありません。
- ・建設は即座に完了します。従って、例えば新しい航空基地が建設されたそのフェイズ中にそれを使用できます。

デザインノート：工兵能力の大部分は司令部ユニットと結びついています。実際、それらの工兵達は通常、そのほとんどの時間を割り当てられた作業に費やしていました。諸ゲーム上ではあまりにも頻繁に工兵がその場凌ぎの歩兵として使用され、本来の任務が忘れ去られています。こうした間違った使用を防ぐため、カウンターシートからほとんどの非戦闘工兵を取り除いたというのが、ここでの考え方です。

13.9 ユニットの統合

プレイヤーは自身の増援フェイズ中に、損害を受けた部隊をよりコンパクトな状態

へと統合することができます。統合は敵ユニットに隣接していても、補給切れでも行えます。交換／統合される陸上ユニット同士はユニットの両面が同一でなければならず、弾薬減少や弾薬欠乏の状態、または混乱モードであってはいけません。

ユニットの統合には、4つの種類があります。

- 1) 複数ステップを持つ2つのユニットを統合する場合、統合するユニット同士は同じヘクス（または同じ盤外ボックス）にいない限りなりません。統合されるユニット1つを除去し、統合されるユニットの持っているステップ数を新しく統合するユニットに加算しますが、完全戦力以上のステップを持ってません。余剰のステップは失われます。
- 2) 複数ユニットを持つフォーメーションのユニットへと統合する場合、プレイヤーは任意のユニット（専用トラックを含む）を、全滅ユニットボックスにあるいずれかの複数ユニットフォーメーションの同等のユニットへと交換できます。モードなどは同じままです。輸送ユニットに積載されていた補給ポイントも、統合された輸送ユニットに積載され続けます（あるいは、専用トラック上の補給ポイントのある師団から他の師団へ移すということも可能です）。
- 3) 独立部隊のユニット（輸送ユニットを含む）を複数ユニットで編成されるフォーメーションに属するユニットに置き換える（上記2）ことはできますが、複数ユニットで編成されるフォーメーションに属するユニットを独立ユニットに置き換えることはできません。
- 4) 同じヘクス（または同じ盤外ボックス）にいる2個の減少戦力状態の航空ユニットは、種類や能力値、状態（活動状態と非活動状態）がすべて同じであれば、統合することができます。これはゲーム中のいつでも好きな時に行えます（増援フェイズでなくてもかまいません）。

14.0 航空ユニット

一般に、“活動状態”の航空ユニットは航空基地から航続距離内の目標ヘクスまで移動して任務を実行します。活動状態の航

空ユニットは自軍の移動フェイズ、突破フェイズ、リアクションフェイズに任務を実行します。任務を完了した航空ユニットは航空基地へ帰還し、次の任務を実行するまで非活動状態になります。その後の整備フェイズに、これらの航空ユニットを再び“活動状態”にできます。

航空ユニットが行うことのできる任務は以下のものです。迎撃（敵航空任務の妨害）、制空戦闘（敵航空ユニットの排除）、砲爆撃（敵施設や敵ユニットへの）、航空輸送（ユニットや補給ポイントを航空基地に移動）、空挺降下作戦（ユニットや補給ポイントを航空基地以外のヘクスに移動）、基地移動（航空ユニットを他の航空基地に移動）。

14.1 航空ユニットの一般ルール

航空ユニットは、種類や航続距離、空戦能力、砲爆撃力、輸送能力に従って、特定の機種（例えば Bf-109 など）に区分されています。航空ユニットはおおよそ45機の航空機で構成されていますが、これらの現実の稼働率が100%を下回るのは当然のこととしてゲーム中に織り込まれています。

航空ユニットには5種類があります。

- 1) **戦闘機 (F)** 戦闘機は砲爆撃を行うことができ、攻撃的な空戦と迎撃を行える唯一の航空ユニットです。戦闘機は敵航空ユニットの任務を妨害できる“警戒空域”を持ちます。
- 2) **戦術爆撃機 (T)** 戦術爆撃機は砲爆撃に使用されます。
- 3) **戦略爆撃機 (S)** 戦略爆撃機は砲爆撃に使用されますが、ヒップシュートを行えないなどのいくつかの制限があります（14.1e 項）。
- 4) **輸送機 (Tpt)** 輸送機は輸送用の機種です。輸送機は輸送能力を用いて、ユニットや補給ポイントを航空基地から新しい場所へと移動させることができます。
- 5) **複合タイプ** いくつかの航空ユニットは、“T,Tpt”というように2つのタイプを持っています。これらの航空ユニットは書かれている機能のどちらか1種類として用いることができます。

14.1a 活動状態と非活動状態 航空ユニットは、活動状態と非活動状態の2種類のモードを持っています。航空ユニットのモードは、航空基地マーカーの上（活動状態）か下（非活動状態）に置かれることで表されます。基本的に、活動状態の航空ユニットは航空任務を行えます。非活動状

態の航空ユニットは航空任務を行えません。航空基地にいる活動状態の航空ユニットは、任務を行わなければ、ずっと活動状態であり続けます。

14.1b 航空ユニットのステップロス

すべての航空ユニットは2ステップを持っています。1ステップの損害を受けると、ユニットを裏返して減少戦力状態にします。2ステップ目の損害を受けると、その航空ユニットは壊滅し、全滅ユニットボックスに置かれます。

14.1c 任務中止と帰還 空戦の“任務中止”の結果を被った、または任務(14.2f項)を実行した航空ユニットは、航続距離内の航空基地に帰還して非活動状態になります(例外:迎撃(14.5項)を成功裏に終えた、あるいは通常の航続距離内での基地移動(14.11項)を終えた戦闘機は活動状態のままです)。自軍航空基地のヘクスで発生した空戦の前/中に任務中止の結果を被った航空ユニットは、そのヘクスの航空基地に帰還しなければなりません(例外:迎撃の特別処理のために14.5項を参照して下さい)。

14.1d 航空ユニットの整備 航空ユニットに任務を行わせ続けるためには整備が必要です。整備によって、非活動状態の航空ユニットを活動状態にすることができます。航空ユニット整備フェイズは、航空ユニットのために補給ポイントを消費する唯一の機会です(15.0章)。

14.1e 戦略爆撃 戦略爆撃機には、高々度飛行による以下のいくつかの制限が適用されます。

- A) 戦略爆撃機が攻撃に参加している砲撃では、常に観測ユニットの欠如による不利なコラムシフトが適用されます。
- B) ヒップシュート(14.7d項)、対艦爆撃を行えません。
- C) 近距離爆撃による砲撃力の修正が適用されません(14.7c項)。

14.1f 天候の影響 天候が航空作戦を妨げることがあります。そうなった場合でも、自軍航空基地ヘクスにいる活動状態の航空ユニットは、活動状態とどまります。天候が航空作戦を妨げていても、航空ユニットを整備して活動状態にすることはできます。ただし、航空ユニットはその航空基地にとどまらなければなりません。

14.1g フェイズ 活動状態の航空ユニットは、自軍移動フェイズ、突破フェイズ、リアクションフェイズに航空任務を行います。航空ユニットの活動のために予備

マーカーは必要ありません。

14.2 航空ユニットの移動

航空ユニットは独自のスタック制限を持ち、航空基地から任務を実行する目標ヘクスまで直接“移動”します。航空ユニットの移動では、地形効果や陸上ユニットと航空ユニットの存在はすべて無視します。航空ユニットは任務の種類によって、活動できるフェイズが定められています。

14.2a 航空ユニットのスタック制限

航空ユニットはステップロス、完全戦力のどちらでも“1個”と数えます。4個までの活動状態の航空ユニットが共同で1つの任務を行います。自軍航空基地では、4+基地レベルまでの活動状態の航空ユニットがスタックできます(つまり、3レベルの航空基地では、最大7個までの活動状態の航空ユニットがスタックできます)。航空基地に置くことのできる非活動状態の航空ユニットの数に制限はありません。

14.2b 空戦が開始された時、各プレイヤーはそのヘクスでの空戦を避けるために1つを残して他のすべての活動状態の航空ユニットを意図的に任務中止とすることができます。ただし少なくとも1つの航空ユニットは活動状態のままに空戦を行わねばなりません(14.3d項)。

14.2c 航空ユニットの移動 航空ユニットは通常、自軍航空基地から任務を実行する目標ヘクスまで移動するだけです。航空基地が敵ユニットに占領された場合、9.14f項の手順に従います。

14.2d 航空ユニットの航続距離とは、その航空ユニットが任務に向かう、または航空基地まで戻るときの片道の最大ヘクス数を表しています。活動状態の航空ユニットの移動は、単に航続距離内の任意のヘクスに航空ユニットを置くだけです。ヘクスの地形や陸上ユニットの存在は無視し、特に移動経路を公表する必要もありません。非活動状態の航空ユニットは移動できません。航空ユニットは航続距離を超えて移動することはできません。

14.2e 航空任務 活動状態の航空ユニットは以下のいずれか1つの任務を行います。後段にその詳細が書かれています。航空ユニットは、同じフェイズに複数の任務を行えません(2ヘクスに対する爆撃など)。特に規定がなければ、航空ユニットは、航空任務の手順[訳注:14.2f項]のステップFで任務を実行します。“任務中の航空ユニット”とは、任務を実行している航空ユニットを意味します。

√任務が航空ユニットの種類を制限することはありません。例えば、戦闘機は航空輸送任務に参加できます(迎撃から護衛するため)。

- **迎撃(14.5項)** 敵ユニットが任務を実行する前に妨害する任務です。迎撃は、対空射撃の解決時に同時に解決します。
 - **制空戦闘(14.6項)** 制空戦闘は空戦で敵航空ユニットとの交戦を意図する任務です。制空戦闘は、各フェイズの移動セグメントに実行されます。
 - **砲撃(14.7項)** 砲撃は敵の陸上ユニットや施設を攻撃する任務です。砲撃は、各フェイズの砲撃セグメントに実行されます。
 - **ヒップシュート(14.7d項)** ヒップシュートは砲撃セグメントの代わりに移動セグメントに砲撃する特別な形の任務です。ヒップシュートでは、1つのヘクスに対して1つのフェイズ中に何度でも砲撃を実行できます。特定の航空ユニットのみがヒップシュートを実行できます。
 - **鉄道妨害(14.8項)** 鉄道妨害は敵が支配するヘクスや鉄道に対して砲撃する特別な形の任務です。鉄道妨害は、各フェイズの砲撃セグメントに実行します。
 - **航空輸送(14.9項)と空挺降下(14.10項)** ユニットや補給ポイントを他の航空基地まで輸送したり、パラシュート/グライダー部隊を空挺降下させる任務です。この任務は、各フェイズの移動セグメントに実行します。
 - **基地移動(14.11項)** 航空ユニット自身を航空基地から他の航空基地へ移動させる任務です。基地移動は、各フェイズの移動セグメントに実行します。
- 重要な注記:** 砲撃以外の任務は、1つのフェイズに1つのヘクスに対して何度でも実行できます。例えば、プレイヤーが自軍の包囲されている装甲師団に1Tの補給ポイントをどうにかして与えたい場合、任務を行える航空ユニットがある限り、成功するまで何度でも任務を行います。ヒップシュートも、1つのフェイズに1つのヘクスに対して何度でも行えます。他の砲撃は1つのヘクスに1度までしか行えません。

√√**14.2f 航空任務の手順** 任務を実行するすべての航空ユニットの移動は、以下の手順で行われます。複数の航空基地から個別に移動してきた(スタック制限いっば

いの4個までの)航空ユニットが共同で任務を行うことができます(目標ヘクスに到達する前に“合流”している必要はありません)。

- A) 任務を宣言します(鉄道妨害、砲爆撃など)。
- B) 一つ以上の航空基地から航空ユニットを任務ヘクスまで移動させます。
- C) 同じヘクスに両軍の航空ユニットがいる場合は空戦(14.3項)を解決します。
- D) その任務に対する迎撃(14.5項)を解決します。
- E) その任務に対する対空射撃(14.4項)を解決します。
- F) その任務を解決します。航空ユニットは航続距離内のいずれかの航空基地に帰還し(14.1c項)、通常は非活動状態となります。任務は完了します。

プレイノート: ステップC以降に航空ユニットを追加することはできなくなりましたので、移動セグメント中に制空戦闘を行うのを忘れないようにして下さい!

14.3 空戦

活動状態の航空ユニットが敵の活動状態の航空ユニットのいるヘクスに進入し、かつどちらかの側に少なくとも1個の戦闘機がいれば、空戦を直ちに解決します。空戦は敵の航空基地を攻撃した場合、または迎撃中のみ発生します。空戦は一連の戦闘ラウンドを繰り返すことで解決します。各戦闘ラウンドに、両軍プレイヤーは互いに空戦に参加させる自軍航空ユニット1つを選びます。空戦の結果は、空戦への参加を選択された片方あるいは両方の航空ユニットの“任務中止”(14.1c項)や損害となる可能性があります。空戦は、どちらか一方の側の航空ユニットがそのヘクスからいなくなるまで続けられます(または、括弧の付いていない空戦力を持つ航空ユニットがいなくなるまで)。

14.3a 括弧付きの空戦力 空戦力に括弧の付いている航空ユニットは、空戦において“攻撃側”となることはできません。しかし、敵航空ユニットのいるヘクスに入ることができます。あるヘクスにいる(両軍の)航空ユニットのすべてが括弧付きの空戦力を持っている場合、航空ユニット同士はお互いを無視することになります(空戦は発生しません)。

14.3b 空戦力の修正 21.4項のオプションを使用していない限り、修正はあり

ません。

14.3c 攻撃側 空戦における“攻撃側”とは通常、その戦闘が起こるように航空ユニットを動かした側のプレイヤーです(任務を行う側のプレイヤーか、迎撃側のプレイヤー)。もし空戦に残っている任務を行う側の活動状態の航空ユニットに括弧付きの空戦力のものしかなくなったら、敵プレイヤーが攻撃側になります。括弧付きの空戦力のみ航空ユニットしかヘクスに残っていない場合、空戦は終了し、互いの航空ユニットは無視します。そして、任務はそのまま続きます。すべての非活動状態の航空ユニットは常に無視します。

14.3d 空戦からの自発的な任務中止

時には空戦を自発的に任務中止とすることも有効です。

- A) \surd どちらのプレイヤーも空戦が始まる前に自発的に、**1個の航空ユニットを除くすべての航空ユニットを任務中止にさせることができます**。ただし、少なくとも1個の航空ユニットは戦闘にとどまらなければなりません(所有プレイヤーが選びます)。
- B) どちらのプレイヤーも空戦の途中で自発的に任務中止させることはできません。空戦がいったん始まると、片方の軍にしか活動状態の航空ユニットがいなくなるか、もしくは両軍に括弧の付いている空戦力を持つ航空ユニットしかいなくなるまで続きます。
- C) 航空ユニットは空戦を完全に終了した後に任務中止することができます。

14.3e 空戦の手順

- A) 両軍プレイヤーは、空戦に参加させる自軍航空ユニットを平面に並べます。自発的な任務中止(14.3d項)はこの時に行います。
- B) 攻撃側プレイヤーが先に、空戦に参加させる空戦力に**括弧の付いていない**自軍航空ユニットを1個選択します。その後、防御側が**任意の1個**の自軍航空ユニットを選択します。この時選択された航空ユニットがこの戦闘ラウンドに使用されます。
- C) 攻撃側プレイヤーはサイコロを2個振ります。出た目に攻撃側航空ユニットの空戦力を加算し、防御側航空ユニットの空戦力を引きます。修正後の数値を空戦結果表に照合し、どちらの(あるいは両方の)航空ユニットが任務中止となるかを判定します。攻撃側はさらに空戦結果表の“3つ目

のサイコロ”を振り、5~6の目が出た場合、任務中止となった航空ユニットにステップロスを適用します。

- D) どちらか一方の側の航空ユニットがいなくなるまで、ステップBとC(1戦闘ラウンド)を、同じまたは異なる航空ユニットを用いて繰り返します。空戦は、どちらか一方の側の航空ユニットがそのヘクスからいなくなるまで続けられます(または、括弧の付いている空戦力を持つ航空ユニットしかいなくなるまで)。

プレイヒント: 空戦の解決において、3個のサイコロ(2個は“空戦”の判定、色違いのもう1個を“ステップロス判定”に用います)をまとめて振ると、空戦の解決をスピードアップできます。

例: 通常空戦 LaGG-3(空戦力2)1個とIL-2(空戦力(2))1個が、いくつかの非活動状態の航空ユニットと活動状態のBf109f(空戦力4)1個とスツーカ(空戦力(1))2個がいるドイツ軍の航空基地ヘクスに進入しました。すべての航空ユニットは完全戦力です。ソ連軍が空戦の攻撃側となります。

両軍プレイヤーとも、最初の空戦ラウンドに用いる航空ユニットを決定します。ソ連軍プレイヤーはLaGG-3を選ばなければならず、ドイツ軍プレイヤーはBf109fを選びました。(防御側である)ドイツ軍プレイヤーはここでいずれかのスツーカを選ぶこともできました(よい手とはいえませんが可能です)。(攻撃側である)ソ連軍は、空戦力に括弧が付いているため、IL-2を選ぶことはできません(ドイツ軍が攻撃側にならない限り)。ソ連軍プレイヤーはサイコロを2個振り、(出た目は9)、それにLaGG-3の空戦力(+2)とBf109fの空戦力(-4)の修正を適用します。修正後の目は7で、空戦結果表は“両軍とも任務中止”でした。ソ連軍プレイヤーはさらにサイコロを1個振りましたが、ステップロスの結果はありませんでした。両軍プレイヤーとも、それぞれの航空ユニットを自軍航空基地へ帰還させ、非活動状態にします。この結果、スツーカ2個とIL-2が残りますが、どちらも空戦力に括弧が付いているので攻撃できず、空戦は終了し、互いの敵航空ユニットの存在を無視します。IL-2はドイツ軍の航空基地を砲爆撃できます。

14.4 対空射撃

航空任務の手順(14.2f項)のステップEでプレイヤーは、抽象化された敵の対

空防御（“対空射撃”）が今行おうとしている航空任務に損害を与えうるかどうかをチェックします。対空射撃は通常、地上から空への砲火のみを表しています。ほとんどの戦闘ユニットはいくらかの対空射撃能力を有しており、砲爆撃の目標となる重要な施設には最初から対空射撃能力が備わっているものとみなします。地上からの対空射撃の激しさは、その任務が敵の警戒空域に入り込むものである場合には増大します（14.4a 項）。

14.4a 対空射撃の対象となる任務 砲爆撃、ヒップシュート、鉄道妨害任務は常に、対空射撃の対象となります。航空輸送／空挺降下と基地移動任務は、それが警戒空域内で行われた時にのみ、対空射撃の対象となります。他の種類の任務（制空戦闘と迎撃）は、任務後の基地への帰還や航空ユニットの増援の配置などの航空任務でないものと同様に、決して対空射撃の対象にはなりません。

14.4b 対空射撃には、補給は一切影響を及ぼしません。対空射撃を実行するために、補給ポイントを消費する必要はありません。

14.4c 警戒空域 警戒空域（PZ：Patrol Zone）とは、1 個以上の活動状態の戦闘機が存在する航空基地によって全方向に 10 ヘクスの範囲で形成される防御地域のことです。警戒空域内にあるヘクスを対象とする敵航空任務は、迎撃（14.5 項）と、より激しい対空射撃の対象となります。

14.4d 任務のない航空ユニット 任務を持たない航空ユニットが、対空射撃解決時に任務を持つ航空ユニットとスタックしている時があります。例えば、活動状態の航空ユニットが基地移動任務を受けて自軍航空基地にいるかもしれません。任務を持たない航空ユニットは対空射撃の影響を決して受けませんが、迎撃の影響は受けます（任務を持つ航空ユニットと一緒に空戦に参加して）。

14.4e 対空射撃の解決 サイコロを 2 個振ります。その修正後の目が 11 以上ならば、任務を持つ航空ユニットは 1 ステップを失います。それ以外の結果の場合対空射撃の効果はなく、解決は終了します。

サイコロの目は、図表一覧中の対空射撃の欄に従い、その任務に影響を与える対空射撃ポイントによって修正されます。

✓ 14.4f 対空射撃による損害 上記でステップロスを要求されたならば、任務を持つ航空ユニットはその任務の実行前に損害を受けます。ステップロスを要求されなかった場合は、対空射撃は効果なしです。航空任務損害判定表を用いてスタックの内のどのユニットが損害を受けるのか決定します。壊滅した航空ユニットは取り除きます。1 ステップだけ残った航空ユニットでも減少戦力状態で任務を継続できます。

14.4g 積み荷の損害 対空射撃による損害で航空輸送任務を行っている航空ユニットの積載許容量に変化が生じた場合、積載できる量を再計算し（14.9e 項の航続

距離による効果に留意して下さい）、変化後の積載量を超える積み荷を（プレイヤーが選択して）破壊します。端数は所有プレイヤーにとって都合の良いように四捨五入します（例えば、1T を輸送中にその航空ユニットの積載量が 1T から 1/2T になったとしたら、その 1T はそのまま保持でき、輸送できます）。

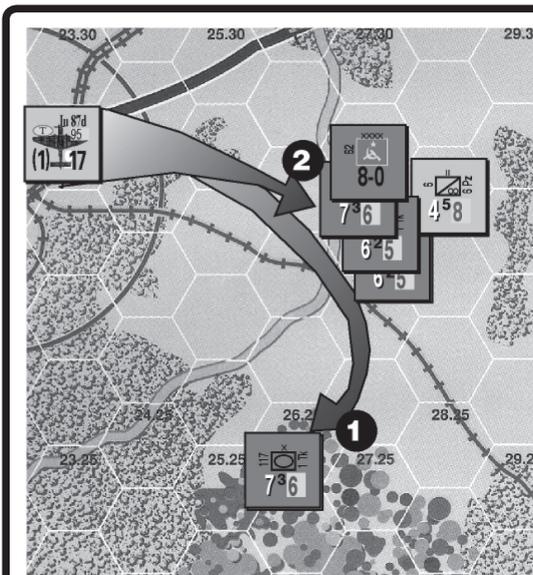
14.5 迎撃

航空任務の手順（14.2f 項）のステップ D の間、プレイヤーは敵の航空任務を迎撃する選択肢を持ちます。迎撃の対象となりうるのは、対空射撃の対象となる任務（14.4a 項）で、かつ敵の任務ヘクスが警戒空域内である場合のみです。プレイヤーは、その任務ヘクスを警戒空域内に持つ活動状態の 1 個の戦闘機で迎撃できます（2 個以上での迎撃は不可能です）。プレイヤーは迎撃を強制されません。迎撃は任意です。[明確化：ゲーム毎の天候および／あるいはフェイズの制限ルールが迎撃任務を阻害することは決してありません。]

迎撃は、空戦として解決されます。もし任務を持たない航空ユニットがいた場合には、14.4d 項を参照して下さい。

この戦闘の後の迎撃側戦闘機の処理は、通常とは異なります。

- ・もし迎撃側が任務中止にされたならば、迎撃側だった航空ユニットは飛び立った基地に戻り非活動状態となります（その任務ヘクスが自軍基地を含んでいた



例：航空ユニットによる砲爆撃

目標 1：観測されておらず、障害地形にいる敵ユニットに対する砲爆撃

スツーカーは、森ヘクス（中障害）に単独でおり、ドイツ軍ユニットの隣接していない戦車旅団を砲爆撃します。対空射撃の修正はなく、ソ連軍プレイヤーはサイコロ 2 つを振って 11 以上の目を期待しました。出た目は 8 で対空射撃は失敗し、スツーカーは特有の甲高い音をあげて目標への爆撃を開始します。最初に見る砲爆撃結果表の列は砲爆撃力 17-24 です。以下のシフト修正を適用します。目標ヘクスが中障害で左に 1 コラムシフト、隣に自軍ユニットがないため左に 3 コラムシフト、目標ヘクスに 1RE 以下しかいないため左に 1 コラムシフト。トータルでのシフトは左に 5 コラムシフトで、結局砲爆撃力 2 の列を使用します。ドイツ軍プレイヤーはサイコロの目で 10 を出し、目標は DG となります。スツーカーは基地に戻り、非活動状態になります。

目標 2：観測されていて、司令部と平地にいる敵ユニットに対する砲爆撃

スツーカーは軍司令部と一緒にいる 3 個戦車旅団を砲爆撃しようとしています。ドイツ軍のオートバイ大隊が隣接しています。スツーカーはこのヘクスの砲爆撃を宣言し、対空射撃で +1（司令部がいるため）の修正で 11 が出て、減少戦力面へ裏返されました。砲爆撃力は 9 になってしまったため、砲爆撃結果表の 8-11 砲爆撃力の列から始めます。司令部がこのヘクスの RE を増加させ、4RE あるため密集度修正により右へ 1 コラムシフトします。12-16 の列でドイツ軍プレイヤーは 11 の目を出し、1/2 の結果でした。

ドイツ軍は幸運でした。もし [1/2] の結果ならば、航空ユニットの砲爆撃であるために自動的に DG のみとして扱われ、損害を与える可能性がなくなってしまっていたからです。

1/2 の確率でしたが、ドイツ軍プレイヤーはサイコロを 1 つ振って 4 の目を出し、ステップロスの結果を与えました。ソ連軍プレイヤーはスタックのうちの 1 ユニットを取り除かねばならず（ソ連軍プレイヤーが、いずれかの戦車旅団か、あるいは司令部を除去することを選択できます）、スタックは混乱モードになります。スツーカーは基地へ帰投し、非活動状態になります。

この例では、左端のスツーカーが 1 と 2 の二つの目標ヘクスへ砲爆撃を行います。実際のゲーム上では一つの目標しか砲爆撃できませんが、図示としての分かりやすさのためにこのようにしています。

この辺りには敵戦闘機はおらず、対空射撃の解決時に迎撃は発生しません。

としても)。

- もし迎撃側がその空戦に勝利したならば、飛び立った基地に戻って活動状態のままとどまります。

✓ 14.6 制空戦闘

制空戦闘は、自軍戦闘機を敵航空基地ヘクスに移動させて、敵の活動状態の航空ユニットと空戦を行う任務です。1つの制空戦闘任務は1ヘクスに対してしか実行できませんが、移動セグメント中に同一ヘクスを対象としていくつの戦闘機でも制空戦闘を行えます。勝敗に関係なく、空戦を終了した戦闘機は航続距離内の自軍航空基地へ帰還します。

プレイノート: 複数の空戦が同一ヘクスに対して可能なのですから、制空戦闘を1つだけに止めておく理由はありません。

14.7 砲爆撃とヒップシュート

航空ユニットは、砲爆撃で敵の艦船ユニットや陸上ユニット、施設を攻撃できます。砲爆撃の手順や制限の詳細は 10.0 章、艦船ユニットに対する砲爆撃は 18.3 項を参照。航空ユニットによる砲爆撃も、砲兵による砲爆撃とすべて同じ修正を適用します(観測ユニットの修正も含みます)。

1つのヘクスはフェイズにつき1回しか砲爆撃を受けません(例外: 18.3c 項)が、ヒップシュートはこの制限にカウントしません。

14.7a 航空ユニットの砲爆撃は、砲兵ユニットや艦船ユニットの砲爆撃と共同することはできません。 航空ユニットの砲爆撃は、補給ポイントを必要としません。

14.7b 航空爆撃と手順 航空ユニットは、砲爆撃セグメントに任務を実行するヘクスに移動します。以降、14.2f 項の手順に従います。航空ユニットは砲爆撃する前に対空射撃(14.4 項)の対象となり、砲爆撃後は直ちに航空基地に帰還して非活動状態にならなければなりません。

14.7c 近距離爆撃の修正 砲爆撃を行うすべての航空ユニットが目標のヘクスから 10ヘクス以内の航空基地から移動してきた場合は、航続距離の修正を適用します。このような砲爆撃は、砲爆撃結果表で使用する列を右に1コラムシフトします。ただし、この修正は戦略爆撃には適用しません。長距離爆撃の選択ルールは 21.4 項を参照。

14.7d ヒップシュート ヒップシュートは移動セグメントに実行する砲爆撃です。ヒップシュートはいくつかの例外と

制限があるものの通常の砲爆撃(14.7 項)と同様に解決されます。

- ヒップシュートは、1つのフェイズに1つのヘクスに対して1度しか砲爆撃を行えないという制限にはカウントしません。つまり、1つのフェイズ中にヒップシュートによる砲爆撃を1つのヘクスに何度も行えますし、その同じヘクスに対して、同じフェイズに“通常”の砲爆撃も行えます。
- ヒップシュートは1回につき**1個**の航空ユニットでのみ行えます。またその航空ユニットの国籍は、ゲームの特別ルールでヒップシュートの能力を持つとされているものでなければなりません。
- ✓/どちらの砲爆撃結果表においてもヒップシュートは常に、適切な観測ユニットを必要とします(10.0b 項)。
- 上記の制限を守っていれば、ヒップシュートはどの種類の砲爆撃としても実行できます(例外: 鉄道妨害はヒップシュートとして実行できません)。

14.8 鉄道妨害



鉄道妨害任務は、ある地域を通り過ぎようとする敵の鉄道輸送や隊列、車両、駄獣などの移動を妨害するために行われます。

鉄道妨害は、1つのフェイズに1つのヘクスに一度しか試みることができません。また、1つのヘクスには1個の鉄道妨害マーカーしか配置できません。鉄道妨害はヒップシュートでは行えません。

14.8a 実行 鉄道妨害の対象ヘクスへ航空ユニットを配置します。対空射撃(14.4 項)を解決した後、対施設砲爆撃結果表を用いてそのヘクスへの攻撃を行います。結果に*が含まれていれば、そのヘクスに鉄道妨害マーカーを置きます(*が付いていなければ効果なしです)。任務の成否にかかわらず、任務を実行した航空ユニットは航空基地に帰還して、非活動状態になります。

14.8b 鉄道妨害領域 鉄道妨害領域(TZ: Trainbusting Zone)は、マーカーが置かれたヘクスの隣接ヘクスに及びます(例外: 徒歩移動に関しては、鉄道妨害領域はマーカーのあるヘクスにしか及びません)。

14.8c 鉄道妨害の効果 鉄道妨害領域は、敵陸上ユニットの移動コストと鉄道輸送コストに影響を与えます。

- 敵ユニットは、TZヘクスに入るために+1MPを払わなければなりません。
- 鉄道輸送の積み荷がTZを通過する際は、鉄道輸送力(鉄道Cap)のコストは通常の2倍になります。
- 艦船と海上輸送は影響を受けません。

各鉄道妨害マーカーはユニットが移動する毎に影響を与えます(ただし各ヘクス毎に余分にかかるコストは最大で+1です)。2枚以上のマーカーが効果を及ぼしているとしても、鉄道輸送のコストが2倍より大きくなることはありません。

鉄道妨害は、敵の補給線の設定、補給ポイントの受け取り、航空輸送、海上輸送には影響を及ぼしません。1つのヘクスに複数の鉄道妨害マーカーの影響が及んでいたとしても、それらの影響が重複することはありません。鉄道妨害は退却には影響しません

14.8d 実行するフェイズ 鉄道妨害のための砲爆撃は、自軍航空ユニットが任務を実行できるいずれかのフェイズの砲爆撃セグメントに行えます。鉄道妨害マーカーは次の敵のクリーンアップフェイズに取り除かれ、それまでは影響を及ぼし続けます。**デザインノート:** “Trainbusting(鉄道妨害)”は、かつての interdiction(阻止)効果を含んでいます。“Interdiction-Trainbusting”のようなハイフンを含む長い名前を避けるために、“Trainbusting”と名前を簡略化し、かつての interdiction の手順を異なった手順の中に含めることにしました。

14.9 航空輸送

プレイヤーは、航空輸送で補給ポイントやユニットを輸送することができます。

航空輸送はどの自軍移動セグメントでも実行できます。

14.9a 航空ユニットの航空輸送能力はユニットに記載されています。 航空ユニットは航空輸送能力までの積み荷を輸送できます(その換算については 4.7 項を参照)。輸送を行う航空ユニットはスタック可能であり、その積載能力はスタックしている航空ユニット分を合算できます。例えば、“1/2T”の航空輸送能力を持つ航空ユニットが2個あれば、1Tに相当する1個空挺大隊を輸送することができます。

14.9b 航空ユニットの中には、1/2Tの輸送能力を持つものがあります。 これらは 14.9a 項に従って、1Tを運ぶためには協同して航空輸送を行うことになるでしょう。あるいは 14.9e 項に従って輸送力を2倍にすれば、その航空ユニットは自身で

1Tを輸送することができます。この1/2Tを後のターンに蓄積したり、切り上げたりして、1Tとして用いることはできません(例外：積み荷の損害。14.4h項)。

14.9c 積み荷の種類 両軍プレイヤーは補給ポイント、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。

14.9d 戦闘ユニットは、航空輸送されるフェイズ中にその半分の移動力で移動できます。この移動は、航空輸送される前でも後でも(両方でも)、その移動によって半分以上の移動力を消費するのではありません。

√どのモードをどのフェイズに選択しておくかは重要です。補給ポイントは、“リープログ”の制限により輸送任務前/後に動かすことはできません。戦闘ユニットは移動フェイズの航空輸送前に移動モードに変更できますが、リアクションフェイズ中あるいは突破フェイズ中にユニットの面の向きを“ひっくり返す”ことはできません。戦闘ユニットはリアクションフェイズ中あるいは突破フェイズ中の輸送任務前/後に移動(および可能な場合は攻撃)するためには、予備から解除され(あるいは突破マーカーが乗せられた状態)でなければなりません。これらのフェイズに航空輸送される他のすべてのユニットは、原則的にゼロ移動力となります(そして攻撃はできません)。リアクションフェイズの輸送任務前/後に移動するユニット(および突破フェイズに突破マーカーを乗せられているユニット)はその移動力が2回半分され、1/4の移動力だけが使用可能であることに注意して下さい。

14.9e 航空輸送は、いずれかの自軍航空基地に向けて実行されます。航空輸送を行う航空ユニットは……

- A) 積み荷を航続距離の2倍まで輸送できます。ただし、その航空ユニットは目的地の航空基地で非活動状態になります。
- B) 任務を完了した後に航続距離内のいずれかの自軍航空基地に帰還する航空ユニットは、航続距離の範囲内で積み荷を輸送できます。
- C) 航続距離の半分までしか移動せず、さらに任務を完了した後に航続距離の半分までの距離にあるいずれかの自軍航空基地に帰還する航空ユニットは、航空輸送能力の2倍までの積み荷を輸送できます。いずれの場合も、対空射撃は一度だけ、

目的地へクスでしか行いません。

14.9f 航空基地は航空輸送を行う移動セグメント毎に、「2T×その航空基地レベル」までの積み荷しか荷降ろしできません。ただし、この制限を超えて輸送してきた航空ユニットがその目的地へクスで非活動状態になるのであれば、いくらでも積み荷を届けることができます。

14.10 空挺降下

空挺降下は、目的地に自軍航空基地を必要としない航空輸送の形です。また、空挺降下は事前計画が必要で、“積み荷”が破壊されることがあります。空挺降下は、パラシュート降下もしくはグライダー降下で行われます。空挺降下は、以下のルール以外は14.9項に従います。

14.10a 空挺降下できるユニット 補給ポイントと小さな“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：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。14.10e項)

14.10b 事前計画 戦闘ユニットの降下には特別な制限があります。降下は移動フェイズ中にのみ行え、事前計画が必要です。事前計画には各戦闘ユニットがどこに降下するつもりであるかと、その降下任務を実施する予定のターンを書いておきます。この計画はゲーム開始時、または空挺降下を行う予定ターンの2ターン前までの航空ユニット整備フェイズに作成しておかねばなりません。ユニットは、同時に2つの事前計画に入ることはできません。

√空挺降下を計画されるユニットは、その降下ターンに補給が引ける必要はないことに注意して下さい。

補給ポイントの空挺降下には、事前計画も降下したフェイズにおける制限もあります。

14.10c 計画の中止と遅延 事前計画は中止もしくは遅延させることができます。この決断は航空ユニット整備フェイズに行います。事前計画を遅延させる場合は、内容は同じままで次のターンへ遅らされます。プレイヤーは事前計画をいつでも好きな時に中止し、破棄できます(ただし、全く同じ計画を再度作るとしても事前計画作成から行わねばなりません)。

14.10d 空挺降下の手順 対空射撃を解決した後、航空輸送結果表を用いて空挺降下の判定を行います。目標ヘクスの地形と降下のタイプ(グライダー降下か空挺降下か)を基準にして、降下する各戦闘ユニッ

ト及び補給ポイント1T毎にサイコロを2個振ります。必要ならば航空輸送判定表に記載されている修正を適用します。判定に成功した場合、空挺降下したユニットは目標ヘクスに配置され、そのフェイズの移動を終了します。それ以外の結果の場合は、空挺降下したユニットは除去されます。敵戦闘ユニットのいるヘクスに着地を試みたユニットは自動的に除去されます。敵の非戦闘ユニットのいるヘクスに空挺降下したユニットは、9.14項の関連部分に従います。

14.10e グライダー グライダーは輸送能力と航空輸送、空挺降下の成功率が改善されています。グライダーは航空基地のスタック制限に数えず、常に活動状態にあるとみなします。グライダーポイントは自由に分割、統合できます(補給ポイントと同じように)。

- A) 航空ユニットと同じ方法で、1個の装備補充ユニットを消費すれば、2グライダーポイントを再建できます。グライダーユニットが用意されていないゲームでは、それらを用いることはできません。グライダーは再建できますが、再利用はできません。
 - 一度任務に使用されたグライダーは全滅ユニットボックスに置きます。
- B) グライダーは、空挺降下や航空輸送で牽引されてのみ移動できます。航空基地が占領された時、そのヘクスにいたグライダーはすべて破壊されます。
- C) 完全戦力の1個の航空ユニットは(航空輸送能力にかかわらず)1グライダーポイントを牽引できます。牽引する航空ユニットと牽引されるグライダー1セットの合計の輸送能力は2Tです(これらはすべてグライダーに載せられていると見なします)。14.9項に従って航続距離の半分までを飛ぶ航空ユニットは2グライダーポイントを牽引でき、2倍分積載できることとなります(牽引できるグライダーポイントを2倍にできるのであって、各グライダーの積載量が2倍になるわけではありません)。あるいは、片方を満載状態のグライダーを牽引して、もう片方をグライダーなしで輸送することもできます(グライダーで2Tと、空挺降下のためには印刷された航空輸送能力で)。
- D) 自軍の航空基地や飛行場に着地した

グライダーユニットは荷降ろしの数の制限には含まれません。航空輸送結果表でその成否を判定する必要もありません（自軍航空基地／飛行場への着陸は自動的に成功します）。ただし、グライダーは除去されます。

- E) グライダーの着陸は、パラシュートによる空挺降下よりも成功しやすくなっています。航空輸送結果表を参照。
- F) グライダーに対して対空射撃が行われることはありません。ただし、牽引している航空ユニットに対しては行われます。牽引している航空ユニットがステップを失った場合、航空ユニットとグライダーの輸送能力の合計は 1T になります。積み荷に対する損害の適用は 14.4h 項を参照。

√ 14.10f 牽引されたグライダー

14.10e 項のようにカウンターが分けられたバージョンとは異なり、いくつかのゲームでは輸送機の一部としてグライダーが含まれた輸送機ユニットが入っている場合があります。基本的にそれらはグライダーを常に牽引しており、輸送能力が向上しています（これらの航空ユニットには、航空基地の荷降ろし制限は適用しません）。ルール 14.9e 項は、半分までの航続距離で移動した場合の輸送能力を増大させるなどします。

個々のゲームに関する注記：『Case Blue』のグライダーを牽引している輸送機は、航空輸送任務と基地移動任務のみを行えます（**空挺降下任務は決して行えません**）。

14.11 基地移動

基地移動とは、単に航空ユニットが航空基地から航空基地へ移動し、他に何も行わない任務です。

航空ユニットは航続距離の 2 倍の距離まで基地移動できます。

戦闘機が航続距離内の航空基地に基地移動する場合は、任務が終了した後も活動状態のまま残ります。そうでなければ非活動状態となります（他の種類の航空ユニットが基地移動した場合と同じように）。

プレイノート：プレイヤーは、基地移動任務を行うよりも、別のなんらかの任務を任務中止とした方が良く気付くかもしれません（なぜなら、望めば発進した基地以外の基地に戻ることもでき、“途中で” 他の任務を行うこともできるからです）。

例：航空ユニットの複合任務 自軍の移動フェイズの砲爆撃セグメントに、連合軍

プレイヤーは予備マーカースが乗っている枢軸軍のスタックに対して砲爆撃を行うことにしました。攻撃隊は 2 個のハリケーン II 戦闘機と 1 個のプレミアム V 爆撃機です。目標ヘクスは警戒空域の範囲内でした。対空射撃に +2 の修正が適用されます（警戒空域で戦闘機がいるために +1、3 個の航空ユニットで編成されているために +1）。

最初に、枢軸軍プレイヤーは対空射撃を解決します。迎撃と空戦は望みませんでした。枢軸軍プレイヤーはサイコロを 2 個振って 10 の目を出し、結果は 12、航空ユニットが 1 ステップを失います。連合軍プレイヤーは失う航空ユニットを無作為に選ぶために航空任務損害判定表を使用し、それはプレミアムになりました。プレミアム V は減少戦力面で任務を続行します。

連合軍プレイヤーは、この 3 個航空ユニットの砲爆撃力を合計します。戦闘機 2 ユニットが合わせて 6 砲爆撃力、減少戦力面となった爆撃機 1 ユニットが 3 砲爆撃力を持ち、総計は 9 砲爆撃力です。最初の砲爆撃結果表のコラムは 8～11 になります。航空ユニットの砲爆撃であるため、補給ポイントの消費は必要ありません。目標ヘクスに隣接している連合軍ユニットはなかったので、観測されていない砲爆撃になります（左に 3 コラムシフト）。ただし、目標ヘクスには 4RE 分のドイツ軍ユニットがいました（右に 1 コラムシフト）。それ以上の修正はありません。結局、左に 2 コラムシフトされ、3～4 の欄を用います。連合軍プレイヤーはサイコロを 2 個振って 12 の目を出し、“1/2” の結果を得ました。さらにサイコロを 1 個振り、5 の目だったので、損害を与えました。枢軸軍プレイヤーは自ら選んでいずれかのユニットを 1 ステップを失い、そのスタックのモードは予備モードから混乱モードになります。最後に、連合軍の航空ユニットは航続距離内の自軍航空基地に帰還します。

15.0 航空基地



航空基地は、滑走路や格納庫、燃料タンクの他、いろいろな地上支援設備を表しています。航空基地は、その規模や能力を表すレベルを持っています。航空基地マーカースには小さな三角形の印が付けられています。これは地図盤上が密集している場合に航空基地マーカースを航空基地が実際にあるヘクスからずらして置いてもその本来の位

置が指し示せるようにするものです。必要に応じてこの機能を使用して下さい。**航空基地が敵の戦闘ユニットに捕獲された場合は 9.14f 項参照。**

15.0a 1 つのヘクスに同時に複数の航空基地マーカースは配置できません。航空基地は防御力を持たない非戦闘ユニットです。

15.0b 基地レベルは、以下の効果を持ちます。

- A) 各航空基地は航空ユニット整備フェイズに、レベル毎に 2 個の航空ユニットを整備できます。
- B) 基地レベルと同じ数値を対空射撃の修正に与えます。
- C) 航空ユニットは各移動セグメントに、基地レベルに 2T を掛けた数までの積み荷しか荷降ろしできません（この積み荷の量を超えて積載してきた航空ユニットが非活動状態になるか、あるいはそれが空挺降下／グライダー降下任務であるならば、制限はありません）。積載を行う量に制限はありません。
- D) 航空基地にいる活動状態の航空ユニットのスタック制限は 4 + 基地レベルです。

15.0c 対施設砲爆撃結果表を用いた砲爆撃によって、航空基地がレベルダウンする可能性があります。ただし、この方法では 1 レベル未満にはなりません（飛行場が使用されているゲームでも同様です）。

15.0d 航空基地と航空ユニットは補給線を引くことを必要とせず、損耗の対象にもなりません。

15.1 航空ユニットの整備

- A) 航空基地は航空ユニット整備フェイズ毎に 1 度、航空ユニットを整備できます。
- B) 整備のコストは、各航空基地毎に 1T です（基地レベルや航空ユニットの数に関わらず）。航空基地はそのレベルの 2 倍までの航空ユニットを整備できます。プレイヤーは整備する非活動状態の航空ユニットを選びます。整備に関しては、減少戦力面の航空ユニットでも 1 個と数えます。
- C) 打ち消されていない敵 ZOC にある航空基地は、航空ユニットを整備できません。
- D) **以前のゲームルールからの変更** 天候状態が整備を妨げることはなく、航空ユニットは航空基地で活動状態であることを妨げられません。

15.2 飛行場

ゲームによっては飛行場を建設できる場合があります。飛行場は通常よりも小規模な航空基地とみなします。ゲームに特に規定があるのでなければ、飛行場は使用できません。以下は飛行場に化す特別ルールです。

- A) 各飛行場は航空ユニット整備フェイズに1個の航空ユニットのみを整備できます。
- B) 飛行場では航空ユニットは各移動セグメントに、2Tまでしか荷降ろしできません。
- C) 飛行場にいる活動状態の航空ユニットのスタック制限は4です。
- D) 飛行場は15.3項の手順に従って、1Tを消費することで建設できます。飛行場は、レベル1の航空基地を建設するために必要な残りの補給ポイント分(つまり3T)を消費することによってレベル1の航空基地にアップグレードできます。
- E) 飛行場は、戦闘結果によって損害を受けませんし、自発的にレベルダウンすることもできません。
- F) 飛行場は対空射撃に対する修正は与えません。

15.3 航空基地の建設

プレイヤーは移動フェイズ(のみ)に、航空基地の建設/レベルアップを行えます。航空基地はレベル3が上限で、フェイズ毎に1レベルずつしかレベルアップできません。1つのヘクスには1つしか航空基地は存在できません。

工兵能力を持つユニットは1SPのコストでレベル1の航空基地を建設(13.8d項)できます。同じ手順とコストで、すでに存在している航空基地のレベルを1つずつレベルアップできます。

15.4 航空基地の自発的破壊

移動フェイズ中に、少なくとも1REの戦闘ユニットが戦闘モードで、かつフェイズの開始時から移動せずにいたならば、航空基地のレベルを1下げることができます。工兵も13.8d項により、同様のことを行えます。

航空基地は、1つのフェイズに1レベルずつしかレベルダウンできません。また、航空基地は1レベル未満になることもありません。レベルダウンのためには補給ポイントの消費は必要ありません。

15.5 航空基地補助カード

(選択ルール)

ルールブックの裏表紙には、航空基地の補助カードが印刷されています。これをコピーして航空基地のホールドボックスとして利用できます。航空ユニットが地図盤外に存在できるのは、航空基地補助カードにいる場合のみです。

16.0 陣地



陣地は、攻撃や砲爆撃からの防御の助けとなるような防衛設備、地雷源、その他の障害物を表しています。陣地はレベル4まであります。陣地は建設されたヘクスから動かしたり退却することはできません。陣地は防御力を持たない非戦闘ユニットで、戦闘補給や一般補給を必要としません。

敵の陣地は占領し、使用することができます(9.14e項)。

予備モードのユニットは陣地に入ることできません(5.7g項)。

16.0a 陣地はレベル4にまですることができます。レベル4を越えるような陣地は存在しません。

16.0b 陣地の建設 プレイヤーは自軍移動フェイズ中にのみ陣地をレベルアップできます。1つのフェイズ中には陣地は1レベルしかレベルアップできず、1つのヘクスには1つの陣地しか存在できません。

√少なくとも1REの戦闘モードの戦闘ユニットが、移動フェイズ開始時から終了時まで建設するヘクスにずっと存在して2SPを消費すれば、そのヘクスに1個の陣地を構築できます。あるいは、工兵能力を持つユニットはこの作業を自身から2ヘクス以内で行うことができます(13.8d項)。

上記のようにして、4ターンで8SPをかければレベル4の陣地が完成します。

16.0c レベルの低下 少なくとも1REの戦闘モードの戦闘ユニットが、移動フェイズ開始時から終了時まで陣地のあるヘクスにずっと存在していれば、陣地を1レベルダウンすることができます。工兵能力を持つユニットも13.8d項に従ってレベルダウンを行えます。

陣地は1つのフェイズに、1レベルしかレベルダウンできません。レベル1の陣地がレベルダウンすると、陣地ユニットは除去されます。陣地のレベルダウンに補給ポイントの消費は必要ありません。戦闘や

砲爆撃の結果によって陣地がレベルダウンしたり、除去されたりすることはありません。

16.0d 戦闘への効果 陣地は戦闘で防御する場合において、その陣地のレベルに等しい数だけのDRMを与えます。このDRMはアクションレーティングのDRMに加えて適用されます。例えば、レベル3の陣地は防御側に-3のDRMを与えます。さらに、陣地は奇襲判定にも(陣地のレベルに関係なく)-1のDRMを与えます。9.3項、9.4項、9.8項参照。

16.0e 陣地はそのヘクスで防御するユニットに重AT効果(9.4e項)を与えます。

17.0 天候

天候決定セグメントに天候を決定します。一人のプレイヤーが天候表を用いてサイコロを1個振り、その結果はそのゲームターンの間ずっと続きます。

17.0a 天候がゲームに与える影響は、それぞれのゲームに用意されている天候表に記載されています。

17.0b 天候は原則として両軍プレイヤーに等しく影響しますが、特殊な状況によって一方のみ、あるいは別々に影響を及ぼすことがあります。

17.0c MPコストを増加させる天候は、補給線の設定(12.3d項)には影響を及ぼしません。

17.0d 旧バージョンとは異なり、天候は航空ユニットの整備や、航空基地で活動状態のままであることを妨げません。

18.0 海上戦力

海上ユニットが含まれていないゲームでは、この章は必要ありません。

OCSは陸上及び航空戦闘に主眼をおいているため、海上戦力は非常に簡潔に扱われています。しかし、強力な海上部隊を含む作戦行動を扱うために、シリーズルールで海軍作戦をいくらか詳細に扱う必要があります(特に強襲上陸と艦砲射撃)。

18.1 一般的なルール

18.1a 補給 艦船ユニットは原則として補給の消費を必要としません。

18.1b スタック 艦船ユニットは1つのヘクスにいくつでもスタックできます。ただし、敵の艦船ユニットとスタックする

ことはできません。

18.1c 移動 ほとんどの艦船ユニットは全海ヘクスと自軍港湾にしか進入できません。上陸用舟艇はさらに、海岸ヘクスや（海岸を持つ）河口ヘクスにも進入でき、**どんな**艦船ユニットでも自軍港湾で移動を終了できるようにそこで移動を終了できます。艦船ユニットは陸上ヘクスサイドを通過できませんし、河川に沿って移動することもできません。艦船ユニットの移動によって、ヘクスや港湾、航空基地、補給集積所などの支配が変わることはありません。

18.1d 混乱モードの艦船ユニット 艦船ユニットは各種のモードを使用しませんが、損害に対して脆弱になっていることを表すために混乱マーカーを使用します（18.3d 項参照）。艦船ユニットに配置された混乱モードマーカーは自軍クリーンアップフェイズに取り除かれます。港湾ヘクスにいる艦船ユニットは自動的に混乱モードであるとみなされます。

18.1e フェイズ 艦船ユニットは、自軍の移動フェイズ、突破フェイズ、リアクションフェイズに、ヘクス毎に 1MP を消費することで移動できます。どの艦船ユニットも上記 3 つのフェイズに移動できます（予備モードマーカーは必要ありません）。

18.1f 速度 ほとんどの艦船ユニットは（ゲームの縮尺にかかわらず）フェイズ毎に 20 ヘクスの移動力を持ちます。**低速**の艦船ユニットは**白帯**で区別されており、これらはフェイズ毎に 10 ヘクスの移動力を持ちます。ダメージを受けた単艦単位の艦船ユニットは速度が減少しますが、複数艦のユニット（巡洋艦と駆逐艦）は戦力が減少しても速度はそのままです。これはユニットの減少戦力面に反映されています。

デザインノート：上記の速度は、通常の航行速度としては明らかに“遅い”ものです。このルールは艦船がいかに速く航行できるかではなく、どの程度の柔軟性を持っているかが基準になっています。ある任務に配属された艦船は、たとえ別の場所に移動することが可能だったとしても、直ちに他の任務に従事することはできなかつたのです。

18.2 空母

18.2a 艦載能力 空母は艦載できる航空ユニットの種類と数に制限があります。空母の名前が記載された航空ユニットは、その空母だけでしか使えません。いくつか

のゲームでは、各空母に艦載できる航空ユニットの数が記されています。空母はその数を超える航空ユニットを艦載できません（活動状態と非活動状態の両方の航空ユニットを数えます）。

18.2b 整備 空母に艦載されている航空ユニットはすべて、航空ユニット整備フェイズに補給ポイントを消費することなく自動的に整備されます。

18.2c 損害を受けた空母 損害を受けた空母は、その記載能力に関わらず、**2 個の航空ユニットしか**整備できません。

18.2d 艦載機 空母に艦載されている航空ユニットは、空母が今いるヘクスから任務を行ったり、警戒空域を形成したりできます。空母は航空ユニットが任務を行うために移動した同じセグメント中に、航空ユニットが移動する前まで後でも、どちらでも移動できます。艦載されている航空ユニットは空母に載せられている形で共に移動します（空母の動きに付き従うような航空ユニットの任務である、とは**みなしません**）。特別な航空基地上で活動しているということ以外は、空母を基地とする航空ユニットは他の航空ユニットと同じように任務を行います。

18.2e 艦船ユニットの砲撃は、射程内に空母でない敵の艦船ユニットが存在する**限り**、空母を目標にすることは**できません**（空母を砲撃するためには、同じヘクスにいるすべての空母以外の艦船を除去しなければなりません）。この制限は、海岸砲台には適用されません（18.3g 項）。

デザインノート：この最後のルールは空母戦闘群の水上戦力による空母の護衛を表しています。空母と同じ海域にいるすべての駆逐艦、巡洋艦、あるいは戦艦でさえ、空母を守るために身を挺するのです。水上攻撃はこの警戒線を突破しない限り、（地図盤上における両軍の抽象的な相対的位置にかかわらず）空母に接近することはできないのです。

18.3 海戦

艦船ユニットは、砲爆撃によって攻撃したり攻撃されたりします。

18.3a 艦船による砲撃 艦船ユニットは自軍砲爆撃セグメントに、射程範囲内の敵の陸上ユニットもしくは艦船ユニットに対して一度だけ砲爆撃できます。艦船ユニットは以下の制限に従って、どの砲爆撃セグメントでも砲爆撃できます。

- A) 艦船ユニットは自軍のすべての砲爆撃セグメントに対艦射撃できます。

B) 艦船ユニットはいずれかの自軍セグメントに陸上への艦砲射撃ができます。ただし、1 つのゲームターン（両軍プレイヤーターンを合わせて）に一度しか行えません。例えば、敵プレイヤーターンの自軍リアクションフェイズに砲爆撃した艦船ユニットは、自軍プレイヤーターンの砲爆撃セグメントに砲爆撃できません。

18.3b 陸上の目標 艦船ユニットの陸上ユニットに対する砲爆撃は、砲爆撃結果表に書かれているように効果が減少します。対施設砲爆撃結果表を用いる艦船の砲爆撃には特別なルールはありません。同じ目標に対して共同で砲爆撃する艦船ユニットはスタックしている必要はありません。海岸砲台への砲爆撃は 18.3g 項を参照。

18.3c 海上の目標 砲爆撃は、艦船スタック全体に対してではなく、個々の艦船に対して行われます。

✓砲爆撃セグメント中に単一の目標ヘクスに対して直接行われる砲爆撃任務の数に制限はありません。ただし、1 個の艦船ユニットは 1 フェイズ中に 1 回までしか砲爆撃を受けません。

艦船スタックに対する砲爆撃を宣言した後、砲爆撃を行う側のプレイヤーはその艦船スタックの中身をすべて見てから個々の対象を選ぶことができます（ただし積み荷は見えてはいけません）。例えば、2 個の航空ユニットが砲爆撃する際の対象スタックが 2 個の艦船ユニットだった場合、共同して 1 個の艦船ユニットを砲爆撃するか、それぞれ 1 個ずつの艦船ユニットを砲爆撃するかを選ぶことができます（砲爆撃するユニットの砲爆撃力は分割できません）。各砲爆撃は個別に解決します。

艦船を砲爆撃する場合には（どんな場合でも）通常の砲爆撃結果表を用います。艦船を攻撃する際にはいくつかの特別なルールが適用されます。

- A) 適用されるコラムシフトは、攻撃する航空ユニットの発進した基地からの距離に関するものだけです。
- B) 航空ユニットの砲爆撃力は常に **2 倍** になります。
- C) 艦船に防御レーティングが存在する場合は、砲爆撃力を目標となった艦船の防御レーティングで**割ります**（防御レーティングを持たない艦船の防御レーティングは 1 とみなします）。

デザインノート：プレイヤーの皆さんは、艦対艦戦闘は抽象的に表されているということをぜひ認識して下さい。このスケール

における艦船の実際の位置は正確なものではありません。対艦戦闘の砲撃距離は、このシステムが扱うレベルより小さいレベルの時間で変わってしまうのです。さらに、テストプレイを行った結果、大量の砲撃と応射の手順は最終的なルールには含みませんでした。このシリーズルールでは、艦対艦の砲撃の応酬はフェイズを超えて継続し、それは戦闘時間の点では歪曲されていますが、適切な戦闘結果を生み出します。これは戦術的な海上戦闘システムではないのです。

18.3d 艦船ユニットの損害 艦船ユニットは、砲爆撃結果表でヒットと DG の結果を受けます。損傷を受けた艦船は修理できません。

- A) 1 ヒットの損害を被った艦船は裏返して減少戦力状態の面を上に戻します。減少戦力状態の艦船ユニットが 1 ヒットを被ったら沈没したものととして除去されます（**例外**：上陸用舟艇。下記の“C”参照）。1 ヒットの損害を被った場合、艦船は DG マーカーも乗せられます。2 回目の DG を要求されると下記の“B”に従って特別に処理されることに注意して下さい。
- B) DG の結果は、そのヘクス全体や積み荷には適用せず、目標となった艦船ユニットにのみ適用します。艦船ユニットの能力値は混乱モードになっても変化しません。混乱モードの艦船ユニットが 2 回目の DG の結果を被った場合、それは 1 ヒットの損害に変わります。艦船ユニットは港湾ヘクスでは自動的に混乱モードになっていることに注意して下さい。このため、港湾ヘクスにいる艦船ユニットに対するすべての DG の結果は 1 ヒットを意味します。艦船ユニットの混乱モードマーカーは、通常通り自軍のクリーンアップフェイズに取り除かれます。
- C) “上陸用舟艇”と“DUKW”に対する 1 ヒットは、そのユニットの 1 ポイント分を減少させます。ヒットを反映させるために、減少したポイント数のカウンターを見つけて置き換えます。LST がヒットを被ったら、戦力が減少した上陸用舟艇に交換します。DG の結果は、艦船ユニットに対する場合と同じように適用します。

重要：艦船ユニットを砲爆撃する場合は目標を選べます。上陸用舟艇を砲爆撃する場合は、対象は無作為に決定されます。積み

荷に対する損害も無作為に決定されます。（例：1SP と 1 個の連隊ユニットを搭載している 2 ポイントの DUKW が損害を受けました。DUKW は 1 ポイントになり、補給ポイントと連隊ユニットのどちらが損害を被るかはサイコロを振って決定します。）

18.3e 雷撃機 航空爆撃力に括弧が付いている航空ユニットだけが雷撃機です。雷撃機は、その砲爆撃力を艦船に対してしか使用できないということを除いて通常の航空ユニットと同じ機能を持ちます。雷撃機の砲爆撃力は地上の目標に対して使用できません。

18.3f 対空レーティング 艦船ユニットの対空レーティングは、（もしあれば）ユニットに記載されています。対艦攻撃に対する対空レーティングを決定するには、目標となっている艦船ユニットの対空レーティングと同じヘクスにいるすべての艦船ユニットの対空レーティングを加算します。

18.3g 海岸砲台 海岸砲台ユニットは、（補給ポイント消費する必要がないということも含めて）対艦砲撃と同じルールを用いて、あたかも陸上にいる艦船のように砲爆撃します。**海岸砲台は、艦船ユニットを砲爆撃できる唯一の陸上ユニットです。**

- A) 海岸砲台は艦船ユニットに砲爆撃しないフェイズには、通常の砲兵ユニットとして活動できます（この場合は、モードの制限や補給の消費も含めて通常の砲兵のルールに従います）。
- B) 艦船ユニットは、海岸砲台を艦船ユニットの目標として砲爆撃でき、海岸砲台をそのヘクスの他のユニットから独立して狙うことができます（あるいは艦船ユニットは、通常通りそのヘクスに対して砲爆撃することもできます。18.3b 項）。この砲爆撃は常に“観測されている”砲爆撃とみなし、砲爆撃結果表を用いて以下のように解決します：ステップロスの結果は海岸砲台ユニットの除去を意味します。DG の結果は無視します。

18.4 上陸用舟艇

Landing Craft（上陸用舟艇）と LST（戦車揚陸艦）、DUKW（水陸両用車）は、このルールブックの中では便宜上、“上陸用舟艇”とまとめられます。上陸用舟艇は強襲上陸（ALT）または海岸強襲（BA）で、ユニットや補給ポイントを上陸海岸に輸送します。上陸用舟艇は戦闘力を持っていま

せん。

18.4a 積載能力 上陸用舟艇は輸送力がユニットに記載され、輸送ユニットのように機能します。上陸用舟艇はスタック制限には数えません。

18.4b 移動 上陸用舟艇は 3 つの移動可能なフェイズすべてにおいて移動できる低速艦です。積載されているユニットと補給ポイントは揚陸まで共に移動します。

18.4c 積載 上陸用舟艇は戦闘ユニット、補給ポイント、輸送ユニットを輸送力いっぱいまで積載できます（その換算については 4.7 項参照）。地図盤上での積載は、港湾ヘクス（印刷されている港湾、あるいは LST 港湾）でのみ行えます。積載されている補給ポイントは、同じヘクスもしくは隣接ヘクスにいるユニットしか消費できません。

18.4d 手順 上陸用舟艇は輸送ユニットと同じように、自由に分割、統合できます。強襲上陸結果表の結果、あるいは砲爆撃による損害を受けた上陸用舟艇は、減少した数のものに置き換えます。LST には例外があります（18.3d 項）。

√スタック中のすべての上陸用舟艇は、攻撃目標や DG の効果において“1 つの艦船”として扱います。

18.4e DUKW（水陸両用車） DUKW は通常の上陸用舟艇の能力に加えて、輸送ユニットとして機能させることもできます（13.2 項）。輸送ユニットとして移動させる場合、DUKW は 3 つのすべての移動フェイズに移動できる能力は失いますが、その移動力は 3 倍の 24 となります。上陸用舟艇から輸送ユニットへの切り替え（逆も）は、移動フェイズ中いつでも行えます。陸上を移動し始めた時に、残りの移動力を 3 倍にします（あるいは、海上を移動し始めた時に残りの移動力を 1/3 にします）。

水陸両用の特別な能力に加えて、DUKW には以下の制限が適用されます。

- A) DUKW が海から陸地へ移動して移動タイプを変更する毎に、強襲上陸結果表を用いて判定します（逆の場合はしません）。積み荷を揚陸するためにその同じ判定結果を使用することができます。
- B) 上陸用舟艇として機能している時に DUKW に積載できるのは、航空輸送できる積み荷だけです（14.9c 項の制限に従うということです）。
- C) 輸送ユニットとして機能している時の DUKW は補給ポイントのみを輸送でき、13.2f 項に従って積載と荷降ろ

しを行います。

[明確化：上陸用舟艇として行動している DUKW は、そのヘクスに敵戦闘ユニットが進入してきた時、破壊されます (9.14g 項を適用します)。輸送ユニットとして行動している時には輸送トラックと同じように扱い、捕獲判定のサイコロを振る可能性があります (9.14c 項を適用します)。]

18.4f LST (戦車揚陸艦) LST は上陸用舟艇としての機能に加えて、新しい港湾へと変換できます。いずれかの自軍フェイズ終了時に海岸ヘクスまたは河口ヘクスにいる LST は、ユニットを裏返して港湾に変換できます。この「変換」は、強襲上陸結果表での判定を要求します (18.5f 項)。LST は港湾に変換された同じフェイズに積み荷を揚陸させることができます。この積み荷の揚陸にも港湾に変換した時と同じ判定のサイコロの目を適用します (ただしその揚陸は港湾への変換の前に行われます)。

LST 港湾にはいくつかの特別ルールが適用されます。

- A) 通常の港湾とは異なり、LST 港湾は砲爆撃の目標にはできません (そのヘクスに対して砲爆撃は行われますが、LST 港湾にはその結果は適用されません)。
- B) 敵の攻撃可能な戦闘ユニットが同じヘクスに進入してきた場合、LST 港湾は除去されます。LST 港湾は捕獲されたり、他の方法で除去されることはありません。
- C) LST 港湾は移動できませんし、再び LST に変換することもできません。
- D) LST 港湾は ISP の収容力を持つ港湾とみなされ、一般補給の補給源になります。
- E) LST 港湾は、打ち消されていない敵 ZOC になれば、LST から変換された瞬間から機能します。
- F) 本物の港湾のあるヘクスでは、LST を LST 港湾に変換することはできません。

18.5 強襲上陸

上陸用舟艇は移動を終了した海岸ヘクスで、積載している戦闘ユニットを揚陸させることができます。強襲上陸結果表 (ALT:Amphibious Landing Table) での判定が要求されるように、強襲上陸にはリスクが伴います。

18.5a 揚陸に移動力を消費する必要はありません。上陸用舟艇が移動を終了した海岸ヘクスで揚陸するだけです。上陸用舟艇

はそのヘクスで移動を終了しなければなりません。強襲上陸は敵ユニットに防御されていないヘクスでしか行えません。敵戦闘ユニットがいるヘクスに上陸する場合は 18.6 項参照。

18.5b 上陸用舟艇は 1 つのフェイズに、いくつでも上陸させられます。

18.5c 戦闘ユニットは、戦闘モードもしくは移動モードでのみ揚陸できます。

18.5d 上陸用舟艇は自軍移動フェイズにのみ、強襲上陸結果表を用いた上陸判定を行えます。港湾への上陸には上陸判定は必要なく、リアクションフェイズや突破フェイズにも行えます (18.5g 項)。

18.5e 輸送ユニットと補給ポイントは、強襲上陸結果表を用いた上陸判定を行う上陸はできません (ただし 18.5g 項参照)。上陸用舟艇に積載されている補給ポイントは、同じヘクスもしくは隣接ヘクスにいるユニットしか消費できません (海岸ヘクスに揚陸されていても)。

18.5f 上陸判定 すべての上陸判定は、すべての上陸用舟艇を移動させた後に行わなければなりません。強襲上陸したフェイズに、強襲上陸するヘクス毎に強襲上陸結果表を用いてサイコロを 2 個振り、該当する修正を加え、結果を適用します。

- A) 上陸するヘクスに複数の地形が存在する場合、上陸側に最も不利な地形を適用します。
- B) 上陸時に損害が発生した場合、損害を適用する上陸用舟艇は無作為に選びます。積み荷の損害も無作為に選びます。
- C) ✓上陸ヘクスの最大で 3RE 毎にサイコロを振り、強襲上陸結果表の結果を適用します。サイコロを振る回数は最少にしなければなりません、その範囲内でプレイヤーは望むようにユニットをグループ化して構いません。
- D) ✓“上陸後”の移動 (18.5h 項) は、そのターンのすべての強襲上陸結果表のサイコロ振りが終わった後に行われます。

18.5g 港湾 港湾の収容力までを揚陸させるのならば、上陸用舟艇は強襲上陸結果表での判定を行いません (収容力を越える積み荷を揚陸させる場合は上陸判定が必要です)。強襲上陸結果表での判定が必要なかった場合、積載された輸送ユニットや補給ポイントは、港湾ヘクスに揚陸できます。

18.5h 上陸後 陸上ユニットは上陸し

た同じ移動フェイズに、半分の移動力で移動できます。揚陸させられたユニットは上陸の直前に (ノーコストで) 燃料を供給されたものとみなし、次の自軍クリーンアップフェイズまでその状態が続きます。18.5g 項による上陸判定をせずに上陸したユニットは“上陸後”の移動を行えません。

敵の非戦闘ユニットがいるヘクスに上陸判定して上陸することは可能です。強襲上陸結果表で上陸判定した後、9.14 項の特別な戦闘に関するルールを適用します

18.6 海岸強襲

上陸用舟艇は、敵戦闘ユニットのいる海岸ヘクスへの海岸強襲となるようなユニットの輸送を行えます。海岸強襲 (BA: Beach Assaults) は最後の手段としての陸上戦闘として行われます (強襲上陸結果表を用いた上陸ができない時)。

18.6a 海岸強襲は自軍戦闘フェイズに解決します。以下の特別ルールが適用されます。

- A) 攻撃ユニットは戦闘モードでなければなりません。上陸する 1 つの海岸ヘクスには 3RE までのユニットが海岸強襲できます。1 つの攻撃側スタックだけが上陸するヘクスで海岸強襲できます。
- B) 海岸強襲の戦闘補給は、同じヘクスもしくは隣接ヘクスにいる補給ポイントを積載している上陸用舟艇からのみ受けられます。
- C) すべての攻撃側のオプションの結果は、ステップロスに適用しなければなりません。
- D) 海岸強襲するユニットは、突破の結果を得ることができます。海岸強襲はあらゆる場合において、オーバーランとはみなされません (奇襲を含め)。
- E) 上陸した防御側ユニットのいる海岸ヘクスから防御側ユニットを除去、または追い出せずに海岸強襲が失敗した場合、すべての攻撃側ユニットと上陸用舟艇が除去されます。
- F) 海岸強襲するすべての攻撃側ユニットの戦闘力が半減するヘクスサイド地形があるとみなします。防御側プレイヤーはもし望むなら、ヘクスサイドとして実際に描かれている地形の代わりにこの地形を用いることができます。
- G) 海岸強襲の戦闘は、すでに上陸しているユニットと上陸してきたユニッ

トと共同して行うことはできません。攻撃側プレイヤーは1つのフェイズには、どちらかのユニットでのみ攻撃できます。

18.6b 海岸強襲を実行する前に、防御側プレイヤーはその攻撃を強襲上陸 (ALT) と海岸強襲 (BA) のどちらで解決するかを決めなければなりません。防御側プレイヤーは敵により多くの損害を与えられる方を選ぶべきです。例えば、もし防御側プレイヤーが海岸強襲の場合の戦力比が良くなく、むしろ強襲上陸の方が敵に損害を与えようと考えるならば、強襲上陸を選ぶことができます。この防御側プレイヤーの選択は一度決められれば変更できず、なんらかのサイコロ振りや、ユニットを見せたり戦闘補給を支払ったりする前に行わなければなりません。海岸強襲は、上陸するヘクス毎に個別に解決します。強襲上陸結果表で解決する海岸強襲時に、補給を消費する必要はありません。海岸強襲は、強襲上陸の手順に以下の変更点を加えて解決します。

- A) 強襲上陸結果表の結果にかかわらず、防御側ユニットは自動的に除去されます。
- B) 上陸したユニットはその海岸ヘクスに進入し、そのフェイズにそれ以上移動できません。
- C) 上陸前の砲撃によって防御側ユニットが全滅した場合、海岸強襲は自動的に強襲上陸結果表で解決されますが、上記 B の制限は適用されず (それ以上移動できません)。

19.0 港湾と艦船ユニット

港湾は地図盤上に錨のマークと収容力の数値で表されています。港湾は非戦闘ユニット (実際にユニットは使用されません) として扱われるため、攻撃可能な敵ユニットのみが港湾ヘクスに進入できます。

19.0a 収容力 港湾は SP を単位とした収容力を持っています。この収容力は、港湾が1つのフェイズに行える積載と揚陸の合計の最大値です。例えば、1T の収容力を持つ港湾は、1つのフェイズに積載と揚陸のどちらかを 1T だけ行えます。両方は行えません。ユニットと補給ポイントは、18.5g 項による強襲上陸結果表での上陸判定なしに揚陸でき、19.0f 項の港湾収容力にカウントします。

0 より大きい収容力を持つ港湾は、その

港湾の現在の収容力を超えるような陸上戦闘ユニットを **1 個** だけ積載もしくは揚陸するために、その収容力をすべて使用することを選択できます。これはその港湾でそのフェイズ中に、積載/揚陸のどちらかのみ可能です。

√√ 港湾は、打ち消されていない敵 ZOC がある時は“閉塞”されます (4.5a 項により、敵 ZOC の打ち消しは補給を引くことに関しては可能ですが、海上輸送に関しては不可能です)。閉塞された港湾は、その収容力が 0 とみなされます。敵ユニットが移動あるいは撃退されたり、その敵 ZOC を打ち消せるようになった場合は、通常の収容力を回復します。

プレイノート：港湾は、敵戦闘ユニットあるいは敵 ZOC がその港湾と海の間にあるヘクスをブロックしている時でも、機能し続けます。ゲーム毎の特別ルールがこのルールを上書きする可能性がある事には注意して下さい。

19.0b 損害 港湾には、対施設砲爆撃結果表の結果によるヒットが蓄積されえます。これらのヒットは港湾の収容力に影響します (対施設砲爆撃結果表を参照)。ただし、対施設砲爆撃結果表または自発的ヒットで港湾に与えられる損害は 4 ヒットまでです。いくつかの港湾では、専用の損害記録トラックが用意されています。この場合、一般的な損害の影響ではなく、その損害記録トラックに挙げられている港湾収容力を使用します。

19.0c 自発的ヒット 少なくとも 1RE 以上の戦闘モードの戦闘ユニットが移動フェイズ開始時から終了時までずっと港湾ヘクスに存在していれば、その港湾に 1 ヒットの損害を与えることができます。13.8d 項により、工兵もこの機能を持ちます。

19.0d 修復 自身の移動フェイズ中に (のみ) プレイヤーは損害を受けた港湾を修復できます。工兵機能を持つユニットは 1SP のコストで 1 ヒット分を修復するために建設能力 (13.8d 項) を使用できます。1 ターンには 1 ヒット分までしか修復できません。

19.0e 港湾と補給線 ゲーム毎の特別ルールで、補給源として機能すると指定されている港湾が存在する場合があります。補給源として通常使用可能な港湾は、その港湾の収容力が 1SP 未満になった場合、その機能を失います。

19.0f 海上輸送 (別称: Sea Cap) 戦闘ユニットや輸送ユニット、補給ポイント

は海上輸送によって、無制限の距離にある港湾から港湾へ移動させることができます。上陸用舟艇とその他の艦船ユニットは、この抽象的な輸送手段を用いることはできません。

- A) 海上輸送されるユニットは移動モードでなければなりません。
- B) 海上輸送は移動フェイズにのみ実行できます。
- C) 海上輸送されたユニットや補給ポイントは、海上輸送された移動フェイズ中にその他の移動は行えません。
- D) ゲームの特別ルールで SP を単位とした“海上輸送能力”が指定されている場合、4.7 項に従って、積み荷の量を計算します。
- E) 各海上輸送ポイントは港湾から港湾へ 1SP を海上輸送できます。ただし、港湾の収容力の制限は守らなければなりません。
- F) √√ 敵 ZOC は海上輸送力を用いる、海上輸送に関する港湾活動を妨害します (4.5a 項)。

20.0 分遣連隊



分遣連隊 (Breakdowns) は、より広い地域を制圧するために複数ステップを持つ師団から分派される汎用の 1 ステップのユニットです (この方法以外では分派できません)。分遣連隊ユニットは“Brkdn”と記載してあるか、または部隊名が記載されていない歩兵連隊です。分遣連隊は用意されているユニットがなくなっても、さらにいくつでも用いることができます (プレイヤーが更なるユニットを用意することを厭わなければですが)。

20.0a 複数のステップを持つ歩兵師団は、移動あるいは戦闘後前進/退却の開始時に分遣連隊を作れます。1 ステップ以上の適切なステップロスマークをその師団の下に置きます。そのステップロスした分の分遣連隊をその師団のいるヘクスに配置します。師団は最後の 1 ステップで分遣連隊を分派することはできません。

20.0b アクションレーティングが分遣連隊のそれと等しいか、それ以上の師団だけが分遣連隊を分派できます。アクションレーティングが分遣連隊のそれと等しいか、それ以下の師団だけが分遣連隊を統合できます。

√√ **20.0c** 分遣連隊は、作る時と統合する

時にその親師団と同じ“モードとマーカー”の状態（弾薬欠乏や混乱モードなど）でなければなりません。

20.0d ステップが減少している師団がフェイズ終了時に分遣連隊とスタックしていたならば、必ず統合されます（20.0bと20.0cに合致しているならば）。

20.0e 分遣連隊の分派と統合は、MPを消費する必要はありません。分遣連隊は分派された移動フェイズに移動できます。

20.0f 分遣連隊は1REと1ステップを持ちます。分遣連隊は師団に所属していないユニットとみなされます。

21.0 選択ルール

以下のルールのほとんどは、私見では、その労力に比べて効果が小さいでしょう。これらのルールは、プレイヤーが自由に使うか否かを決定できます。

21.1 偵察

この選択ルールは、偵察ユニットの特殊能力をいくつか組み込んでおきたいというプレイヤーのために用意されました。このルールにおける“偵察ユニット”とは、偵察、騎兵、コマンド、オートバイ、装甲車の兵科シンボルを有する、連隊規模以下のすべてのユニットを指します。

偵察ユニットが移動できるいずれかのフェイズ中に、1Tと偵察ユニットがユニットに記載されている移動力の4分の1の移動力を消費すれば、隣接ヘクスを偵察できます。敵プレイヤーは偵察されたヘクスにあるステップ数の合計と、装甲、機械化、および／あるいは（9.4eによる）対戦車効果を持つユニットがいるかどうかを申告しなければなりません。

21.2 ステップに比例した戦闘力

9.11d項に従わず、複数ステップを持つユニットが残存ステップに比例した戦力を持つようにします。そのやり方は「印刷された戦闘力×現在のステップ数÷元のステップ数」です。端数は四捨五入します。

例：完全戦力の状態で3ステップを持つ11戦闘力の師団ユニットが1ステップを失うと、その戦闘力は7になります。

21.3 独立ユニット

師団に所属していない独立ユニットだけで攻撃する戦闘では、攻撃側が消費しなければならない戦闘補給は2倍(REやユニッ

ト毎に2T)になります。さらに、これらの独立ユニットは、弾薬を用いることはできません（攻撃時のみ）。

独立ユニットと師団に所属するユニットが共同で攻撃する場合、必ず師団に所属しているユニットのアクションレーティングを用いなければなりません。このルールは防御時には適用されません。

燃料の消費 独立ユニットと司令部毎に燃料を消費するのではなく、独立ユニットの1RE毎に1Tを消費し、燃料マーカーを配置して明示します。この燃料の消費は12.5c項のBに置き換えられるもので、次のクリーンアップフェイズまで持続します。

21.4 長距離飛行の影響

印刷された航続距離の半分以上を移動した航空ユニットには、以下の制限を適用します。

- 航空爆撃では、他の修正に加えて、さらに左に1コラムシフトします。この影響を受ける航空ユニットの数に関わらず、この修正は適用します。
- 空戦力が1低下します。
- 航空基地間を移動した戦闘機は非活動状態になります（14.11によれば、戦闘機は印刷された航続距離いっぱいまで移動しても活動状態のままです）。

21.5 航空機使用の制限

14.11項で“戦闘機が活動状態のまま”いられるのを適用できる航空ユニットと、活動状態で増援として登場する航空ユニットとの（ターン毎の）合計は、（受け入れる側の）航空基地のレベルと同じ数までとします。この場合、飛行場は1レベルの航空基地と見なします。

21.6 ペースアップ

このルールは史実を無視して速いペースでの作戦行動をもたらします。どのゲームのどのシナリオでも使用でき、より激しいゲーム展開をもたらすでしょう。複数プレイヤーの集まるコンベンションでは全員が活動的になりますし、（あまり自信のない）新規のプレイヤーがこのシステムに慣れる意味でも良いでしょう。

21.6a 専用トラックが積載しているものを除いて、ゲーム開始時の地図盤上にあるすべての補給ポイントを2倍にします。

21.6b 鉄道輸送力とすべての輸送ユニットのポイントを2倍にします。

21.6c 増援で登場する補給ポイントと海上輸送能力を50%増加させます。

21.6d 各増援フェイズに、両軍プレイヤーは不確定増援登場表を2回ずつ振ります。

21.7 再建に関する改訂

13.5項に対するいくつかの変更です。

- 蓄積の制限。人員補充ユニットと装備補充ユニットは多くの場合、壊滅したユニットを活動できる状態へと再編成中であることを表しています。そのようなものとして、少なくとも1/2人員補充ユニットと1/2装備補充ユニットは、受け取ったターン中に使用しなければなりません。（そのため、1/2補充ユニットを使用するようなユニットを少なくとも1ターンに2つ補充するの でなければ、後のターンのためには残せないこととなります）
- 再建の容易化。通常の補給が引ける（“補給ポイントからの一般補給”や『GBIL』の樹皮スプのような特別な補給は使用できません）司令部がいるヘクスに増援の補充ユニットが到着できるようになります。もはや補充ユニットを前線まで行軍させたり鉄道輸送させる必要はありません。
- 1補充ユニットでの再建。本来のコストに関係なく、すべての種類のステップが人員補充ユニット1つか装備補充ユニット1つで補充できることとなります（ただし“再建不能”ユニットは全滅ユニットボックスから再建できませんし、再建コストを持たないユニットは再建できません）。例えば、本来のコストが人員補充ユニットが1つ、2つあるいは3つであったとしても、人員補充ユニット1つのみで再建されます。そのゲームの本来の再建表で装備補充ユニットと人員補充ユニットの両方の混合を要求していたならば、新しいコストは人員補充ユニット1つとなります。ただし、そのユニットが装軌移動力（カウンターのどちらかの側で）ならば、そのコストは装備補充ユニット1つとなります。

21.8 空ヘクスへの攻撃

ユニットが全力で移動した後に戦闘してさらに少なくとも1ヘクス前進できる一方で、目の前のユニットのいないヘクスを攻撃できずに前進できないことに矛盾を感じるプレイヤーがいるかもしれません。こ

の選択ルールは、準備砲撃の“大きすぎる成功”のために（戦闘を行うことができず）不利益を被ったプレイヤーを助ける効果ももたらずでしょう。

21.8a そうでなければ戦闘セグメントに攻撃が可能であったユニットは、その目標ヘクスに敵ユニットがいなくても、攻撃することができます。

21.8b 空のヘクスが0戦闘力であるとは見なさず、9.14a項は適用しません。それでも、攻撃側は参加するすべてのユニットのための補給ポイントを通常通り消費し、消費したユニットはその目標ヘクスに前進できます。戦闘結果表のサイコロを振る必要はなく、突破の結果が生じることはありません。

[追加:**21.8c** 空挺降下を行った戦闘ユニットはそのターンに、補給コストの消費なしで“空ヘクスへの攻撃”を行うことができます（空挺降下後に移動可能なようにしてはどうかと提案して下さい。Dick Horneffer氏に感謝します）。]

21.9 砲兵の臨機射撃

一般の要望によりこのルールはv4.0のたたき台の頃からテストされましたが、最終版には採用されませんでした。しかし、このルールを非常に好ましいと考える人もいたため、選択ルールに残しておくものです。

21.9a 戦闘モードもしくは移動モードの砲兵ユニットは、予備モードになっていなくても、自軍リアクションフェイズに砲撃できます。

21.9b このルールは砲兵ユニットがリアクションフェイズに移動することを許すものでなく、また突破フェイズに通常のルールの制限を越えた活動を許すものではありません。

21.9c 陣地にいる砲兵ユニットは、このルールの特典を活かすことができます。

21.9d Ric van Dyke氏は、このルールを使用できません。[訳注: Ric van Dyke氏はMMPの『Operations Magazine』へのOCS記事の寄稿者の一人です]

21.10 対襲撃者用のルール

以下のルールは、いくらかのほんのわずかの自殺的なユニットがあなたの補給源から前線までの繋がりを広範囲に断ち切ってしまうかもしれないという懸念を感じる人達のためのものです（多くの人、後方地域の個々の補給路の管理はそのプレイヤーの責任であり、プレイヤーは後方からユ

ニットを引き抜いて必要な場所に向かわせればよいのだから、そのようなルールは必要ないと感じることでしょう）。もしあなたが、このようなことは起こらない方がよいと感じるか、あるいはあなたの対戦相手がそのような線に沿って考えるいやらしいタイプの人ならば、以下の2種類の選択ルールが適用可能です。

21.10a ゴジラ 相手プレイヤーの戦線後方奥には、巨大で腹を空かせた爬虫類が潜んでいます。自軍ユニットは怪獣を恐がり、爬虫類のエサにはなりたくないと、あまりにも遠くへ単独で前進することを望まないでしょう。と言っても、この“襲撃者”に関するルールを厳密に定義することは困難なので、両軍プレイヤーにはお互いが共有できる感覚を持つことが必要とされます。小規模で、補給切れであり、司令部の補給範囲からも外れており、敵の補給路を邪魔するような場所にいる（そしてそれが第一の目的であるような）ユニットは、この“襲撃者”が襲う格好の目標と断言していいでしょう。もしあなたが上記に合致するように見えるユニットやスタックを見つけたならば、ゴジラはそれらを捕食し、食われたユニットは全滅ユニットボックスに置かれます。

Jim Wise氏を満足させるために: 日本軍プレイヤーのいるゲーム（例えば『Burma』）では、会話が途切れた後も移動を続けるために口を動かしたりだとか、ありえないような技術的な妙技によってゴジラを回避することは出来ません（ルールを読む時間やその後で、疲れたプレイヤーはほっと一息付ける休息を望むものです）[訳注: Jim Wise氏はOCSのプレイテスターの一人です]

21.10b 回避 突破フェイズ終了時に、非フェイズプレイヤーは“襲撃チェック”を宣言できます。移動してきた敵ユニットによって補給源から司令部への補給線が邪魔される状態になってしまっている鉄道線（複数あれば複数）を指定します（ここで述べているのは司令部とユニットの間の補給線ではなく、司令部から補給源へさかのぼるものだけであることに注意して下さい）。指定された鉄道線上にいる移動モードあるいは戦略移動モードの敵ユニットの所有プレイヤーは、1～2ヘクスそれらを動かし、補給線が切られていない状態にしなければなりません。戦闘モードユニットは移動させなくても構いません。

✓✓ 21.11 建設ルールの改訂

このルールは、陣地建設と港湾修理のルールを少し改訂したものです。

21.11a 強固な陣地 陣地をレベルアップさせるためには、工兵能力を持つユニットが必要になります。なぜなら、レベル1よりレベルの高い陣地の構築は、通常部隊には手の余る仕事だからです。強固な陣地を作るためのコストも、レベルの数+1かかります（つまり、レベル2にするためには3SP、レベル3にするためには4SP、レベル4にするためには5SPかかります）。他のユニットもレベル1の陣地は建設できますし、そのコストは2SPのままです。

21.11b 小港湾 港湾修理（19.0d項）のコストは、その港湾のその時点での収容力が1SP以下ならば、その時点での港湾収容力分まで減少します。

例: もしその時点での（損害を受けた）収容力が2Tならば、1レベル分の修理のためのコストは2Tとなります。

✓✓ 21.12 輸送ルールの改訂

このルールは、航空輸送、海上輸送、戦略移動モードのルールを少し改訂したものです。

21.12a XYZ輸送任務 ある航空輸送任務として、X基地から“任務ヘクス”であるY基地へ飛び、そこからさらにZ基地へ向かうという例をあげます（そこで航空ユニットは非活動状態になります）。積み荷はX基地で積載され、Yで降ろされ、その航空ユニットは空荷の状態でZへ向かいます。この任務につく複数の航空ユニットは、異なるX基地から進出できますし、異なるZ基地へ向かうことができ、通常はこれがその手順でした。

ところがこの改訂ルールのもとでは、積み荷はXとYの両方で積載できます（その両方の停機場所で、収容力分の限界まで）し、積み荷をYとZの両方で降ろすことができます。このような三カ所を行き来する任務の範囲は、どちらか距離の長い方（XからY、あるいはYからZのどちらか）で計算されます。複数の航空機は異なるZ基地へ向かうこともできますし、異なるX基地からやってくることもできます。

この改訂された航空輸送任務においては、Y基地とZ基地の双方が、そこで積み荷を積む／降ろすのならば、対空射撃と迎撃の“任務ヘクス”となりえます（そのため両方でそれを受ける可能性があります）。

21.12b 夜陰に乗ず 敵ZOC下にある

港湾は海上輸送を閉塞されなくなります。このオプションを使用した場合、プレイヤーは敵 ZOC 下の港湾に／からその時点での収容力を使用して艦船での輸送ができますが、通常の 4 倍の海上輸送能力を消費します。これは夜間輸送などを表しています。

21.11c 戦略移動モード中のスペース

戦略移動モードにあるユニットは、セグメントの終わりに 1 ヘクスにつき 3RE までしか存在できません。ただし、スタック全体としては依然として 10RE まで存在できます。つまり、この新しい制限は戦略移動モードのユニットにのみ課されます。この制限を超過したユニットは取り除かれます（所有プレイヤーが選択して）。**例外：**複数ステップを持つ 1 ユニット、あるいは複数ユニットを持つフォーメーションは、たとえそれが 3RE より大きいとしても常に、セグメント終了時に戦略移動モードで 1 ヘクスに存在できます。

21.11d 直接補給と戦略移動 戦略移動モードのすべてのユニットは、直接補給で補給を受けられるヘクスで移動を終了しなければなりません（“補給ポイントからの一般補給”や“司令部からの補給”ではなく）。

デザインノート：戦略移動モードの使用は通常、進出を意図したのではなく、移転を意図したものです。たいていの場合、戦闘力が 0 に減少していることによってゲーム上の処理はできているはずですが、この 2 つの戦略移動モードオプションを使用すればさらに改善されるでしょう。

個々のゲームに関する注記：『Baltic Gap』ではこの“直接補給”のオプションは使用しないで下さい。このゲームは戦略移動モードを攻撃的に用いるようにデザインされています。

v4.0 からの変更点

この変更リストは v4.1 で変更されたものを集めたものであり、またその変更の理由を説明しています。

空挺降下 計画された空挺降下（戦闘ユニットを含むもの）は移動フェイズ中のみ実行可能です。降下したユニットは、降下したターン中は自動的に補給下となります。[14.10b 項、12.6h 項]

デザイン・ノート：これは、しばらくの間は公式エラッタとされていたものです。空挺降下をどのフェイズにも行えるというのはあまりにも柔軟性が高すぎました。そのターンの補給フェイズに空挺降下をおこなったとしたら、その位置次第では恐るべき効果を上げることが出来ますが、これはおかしいでしょう（D-Day とマーケット・ガーデンにおいては、降下は攻撃の開始であり、他の攻撃の後におこなわれるものではありませんでした）。自動的に補給下であるというのは、最初に降下させた補給品で 1 ターンだけは維持できるという事です。

航空任務のタイミング シークエンスの中にあった“任務への航空機の追加”ステップがなくなりました。そのため、制空戦闘から始めて砲爆撃に参加するというようなことはもうできません。手順の簡略化の面もあります。一度に 1 つの基地から飛び立つよりも、その任務に就く航空ユニットすべてと一緒に到着する方が良いでしょう。[14.2f 項]

デザインノート：これは制空戦闘と砲爆撃任務との違いをはっきりさせるためにおこなわれました。

分遣連隊 分派されたユニットとその親ユニットの両方が、その分派と統合の瞬間には同じモード / マーカーを持っているでなければならなくなりました。[20.0c 項]

デザインノート：これは難しい問題です。分遣連隊ユニットを統合する時に常に親ユニットのモードに合わせてよいということにしていると、戦略移動モードの分遣連隊ユニットで新しい親ユニットに向かわせるという様な悪用が起こってしまいました。しかしこの変更によって、違う種類の悪用が起こってしまう危険もあります。質の低い戦闘モードの師団に、より質の高い移動モードの分遣連隊ユニットをスタックさせておけばスタックが強化されてしまいます。これは意図した結果ではなかったのですが、プレイヤーはこの誘惑に耐えてくれる様をお願いします！

解体 すぐに解体する場合には解体の成功率は高くなり、制限もほとんどなくなりました。[12.8e 項の C]

デザインノート：これはしばらくの間公式エラッタにとどまっていたものですが、v4 の時点で変更されました。

師団連絡線 この選択ルールは廃止されました。もちろん、各プレイヤーは旧ルールと旧マーカーを使用してこのルールを使い続けることもできます。[v4.0 の 21.7 項]

デザインノート：この選択ルールはあまり使われそうでなく、かつ汎用マーカーシートの一部を占有してしまうという問題もありました。我々はそのマーカー分の場所をもっと良い目的のために使用することにしました。

工兵と修理 “司令部は、その特殊能力を使用する際には混乱モードを無視する”というルールの表現は、鉄道修理や司令部でない工兵にまで拡大解釈されてしまっていました。[13.1b 項、13.3g 項、13.8a 項]

デザインノート：この部分の変更は公正でシンプル、かつ論理的整合性を持つようになりました。

建設ルールの改訂 これは、港湾修理と陣地建設に関係する新しいオプションの寄せ集めです。[21.11 項]

デザインノート：小港湾の修理オプションはしばらくの間、半公式のハウスルールリストに載り続けていましたが、v4.1 では公式のオプションルールとなりました。

強固な陣地オプションは、レベル 1 を越えるような陣地とするために地雷を埋めたりするには、本格的な工兵能力が必要とされることの反映です。

輸送ルールの改訂 これは、航空輸送と海上輸送、それに戦略移動モードに関係する新しいオプションの寄せ集めです。[21.12 項]

デザインノート：Dean 氏がルール化したこの XYZ の航空輸送オプションは、v4 で許されるようになりました。我々がこの公式オプションの一部へと格下げした、通常の任務への特別な例外といえます。

「夜陰に乗ず」のオプションは、v4 のもとでの OCS ゲームに向けて書かれています。特に、港湾で ZOC が打ち消

されるかどうかに関係しています。このオプションと v4.1 の (改訂された) ZOC の処理を組み合わせると、文字通り少しづつ、港湾への輸送が可能です。

戦略移動モード中のスペースは道路行軍で隊列がすぐに延びることの適度な反映となっています。1 ヘクスにおける戦略移動モードユニットのスタック制限は、1 個師団となりました (他のモードのユニットは依然として 10RE までスタックできます)。

再建に関する改訂 過激なオプションですが、歴史を再現するには補充の比率が不足していると思われるような長期のキャンペーンには適しているでしょう。[21.7 項]

デザインノート：いくつかのグループが『GB II』と『Case Blue』での激しい結果を報告しています。

対空射撃と迎撃 これらのルールは、迎撃が 1 つの項目を持つ任務となるように 2 つに分割されました。ですが、4 つまでの航空ユニットの中の損失を無作為に選ぶように公式にされたことを除けばほとんど変更はありません (図表一覧参照)。[14.2f 項、14.4f 項]

司令部からの燃料補給 燃料マーカーを持つ司令部は、あるフェイズに 1 つのヘクスからのみ燃料を与えることが可能です。そのため、移動を行うような燃料マーカーを持つ司令部は、その“ノーコストの”燃料をその移動開始ヘクスから与えるのか、それとも移動終了ヘクスから与えるのかを選択しなければなりません。[12.5e 項]

デザインノート：移動前と移動後の 2 つのヘクスから燃料を与えることができるという司令部の能力は、プレイアビリティの為に単純化されたものだろうということで乱用されていました。

陣地 工兵は 2 ヘクスの建設範囲内で陣地を建設できることになりました。[13.8d 項、16.0b 項]

デザインノート：工兵の能力リストに書き込まれています。

ヒップシュート ヒップシュートは常に観測ユニットを必要とします。[10.0b 項、14.7d 項の C]

デザインノート：施設目標に対するヒップシュートが観測ユニットを必要とすることは長い間公式エラーであり続けていましたが、この特別な砲撃の全面的な制限となりました。

鉄道変換 鉄道変換は鉄道修理ユニットがそのヘクスに入る時に行われるようになります (そのヘクスを出る時でなく)。[13.3f 項]

デザインノート：この方がより自然でしょう。

スタック 戦闘機が航空ユニットの一番上に乗せられるべきことが明確にされました (警戒空域を明確にするため)。[4.8b 項の E]

デザインノート：これは敵プレイヤーターン中にしばらくの間テーブルを離れることができるよう、手間を省くようにしたルールの一例です。警戒空域を明らかにしておくのは、ZOC を明らかにしておくのと同じようなものです。

自発的な中断 これは常に選択できることになりました (以前は迎撃戦闘中は行えませんでした)。[14.3d 項の A]

デザインノート：この変更は小さなものです。本当に必要というわけではなかった特別な例外を取り除いただけです。

ZOC と港湾 海上輸送で港湾に入る艦船への敵 ZOC の妨害を打ち消すことはできなくなりました。『DAK』には依然として、港湾に関する敵 ZOC の扱いについて例外があります。[4.5a 項の G、19.0f 項の F]

デザインノート：これは『Tunisia』のようなゲームにどうやって v4 を適合させるかという議論の中から Rod Miller 氏が考案したものです。敵 ZOC に関して港湾と鉄道修理ユニットを同じ取り扱いとするというのは長い間ハウスルールリスト上にありましたが、v4.1 では公式となったわけです。

OCS 4.1 日本語版への訂正 (すべて適用済みです)

- >> 先頭ページ
2012 年 10 月 13 日付けの明確化とエラーを適用しています。
↓
2013 年 7 月 7 日付けの明確化とエラーを適用しています。
- >>4.1 端数の処理
計算の中で小数点が出た場合、四捨五入し、5 未満は切り捨て、5 以上は切り上げます。
↓
整数への四捨五入が必要な場合があります。端数が .5 未満ならば切り捨て、.5 以上ならば切り上げます。
- >>4.7 輸送時の換算値
……上陸用舟艇 (18.9 項)
↓
……上陸用舟艇 (18.4 項)
- >>6.1d (表現修正)
オーバーランでは道路を使用できず、本項を使用してもオーバーランできないことに注意して下さい (8.1c 項)。
- >>8.0 (の最後に追加)
[明確化：オーバーランをおこなったユニットは、戦闘後前進 (9.12g) が可能な場合のみ、そのヘクスに入ることが要求されます。退却のオプションを選択した場合には、そのヘクスに入ることが要求されません (また、そのヘクスに入ることが不可能です。)]
- >>8.1c (表現修正)
ユニットは移動コストを低減するため、進入禁止地形に進入するため、あるいは 6.1d 項の制限に合致させるために、道路や橋梁のような地形を用いることはできません。
- >>10.0a (のデザインノート)
[訳注：このデザインノートは、削除予定のものがミスで残ってしまったものです]
↓
[エラー：このデザインノートは無視して下さい。これは v4 のより抜本的な改訂バージョンの草稿が残ってしまったものです。]
- >>12.5c (表現修正)
以下に従って、プレイヤーはユニットが燃料を必要とする任意のフェイズに、燃料を消費できます。
↓
以下に従って、プレイヤーは燃料を供給可能なユニットに任意のフェイズに、燃料を供給できます。
- >>12.8e (の Q) の後ろに以下の文を追加
解体されたユニットが増援としてどこに現れるかについては個々のゲームで異なるため、以下にそれぞれのゲームでのケースについて挙げておきます。
『Baltic Gap』……ソ連軍は登場ヘクス A ~ C、ドイツ軍は登場ヘクス G、エストニア軍/ラトヴィア軍/リトアニア軍は 1.9a 項に従って。
『The Blitzkrieg Legend』……1.9d 項に従って。
『Burma』……日本軍は Mandalay に。連合軍は Ledo か Silchar に。
『Case Blue』……1.8 項に従って。
『DAK』……イギリス連邦軍は Alexandria に。枢軸軍は Tripoli に。
『EatG』……1.6a 項と 1.6b 項に従って。
『Guderian's Blitzkrieg II (2001)』……1.4c 項に従って。
『Guderian's Blitzkrieg II (2011)』……1.7 項に従って。
『Hube's Pocket』……2.1 項と 3.1 項に従って。
『Korea』……国連軍は Pusan か Seoul に。共産軍は 2.4 に従って。
『Sicily』……いずれかの補給源に (2.2 項と 3.1 項参照)。
『Tunisia』……いずれかの補給源に (2.4b 項と 3.2a 項参照)。
- >>13.3a (の真ん中辺り)
……敵 ZOC (打ち消さないもの)
↓
……敵 ZOC (打ち消しません)
- >>13.3b (の後半)
鉄道輸送は、自軍移動フェイズの移動フェイズのみ行えます
↓
鉄道輸送は、自軍移動フェイズのみ行えます
- >>13.3c (の一番最後)
敵 ZOC は鉄道による積み荷の移動を無効化できませんが、補給源への鉄道による補給線を無効化することに注意して下さい。
↓
鉄道による積み荷の移動に関しては敵 ZOC は打ち消されませんが、補給源への鉄道による補給線に関しては打ち消されうることにご注意下さい。
- >>13.6b (の一番最後に追加)
[明確化：「鉄道で到着」させようとする増援は、積載のためには通常の降車可能ヘクスは必要ありません (それらは地図盤外で積載されたのと同じと見なします)。その他の点については、それらは通常通り鉄道輸送力を消費し、通常通りの鉄道輸送ルールに従います。]
- >>13.8d (の 2 つ目の括弧内)。
(ZOC や地形が徒歩移動タイプを使用しているとみなした上で影響を与えます)
- >>14.4c 警務空域 (題字の部分)
↓
警務空域
- >>21.8c (追加)
21.8c 空挺降下を行った戦闘ユニットはそのターンに、補給コストの消費なしで「空ヘクスへの攻撃」を行うことができます (空挺降下後に移動可能なようにしてはどうかと提案して下さい Dick Horneffer 氏に感謝します)。
- >>21.2 (修正)
9.11c 項に従わず
↓
9.11d 項に従わず

ヘクス: _____ レベル: _____	
非活動状態	活動状態

ヘクス: _____ レベル: _____	
非活動状態	活動状態

ヘクス: _____ レベル: _____	
非活動状態	活動状態

ヘクス: _____ レベル: _____	
非活動状態	活動状態

ヘクス: _____ レベル: _____	
非活動状態	活動状態

ヘクス: _____ レベル: _____	
非活動状態	活動状態

ヘクス: _____ レベル: _____	
非活動状態	活動状態

ヘクス: _____ レベル: _____	
非活動状態	活動状態

ヘクス: _____ レベル: _____	
非活動状態	活動状態