

ゲームターンの手順 (2.0) & アクティベーションチェックリスト (3.0)

これらの欄は全てに、「必要ならば」、「希望するならば」、「許可されれば」、「使用されれば」が付いていると仮定します。

準備

◇増援フェイズ

- ◇天候を決定
- ◇航空ポイントと補充ポイントのサイコロを振る
- ◇補充ポイントの使用
- ◇増援の登場

◇アサインメントフェイズ

- ◇アサインされていない砲兵ポイントと独立ユニットのアサイン
- ◇サポート専用ユニット、砲兵ポイント、独立ユニットのアサイン解除
- ◇サポートユニットのアサインとアサイン解除

◇オーダーフェイズ [オプション]

◇先攻プレイヤー決定フェイズ

アクティベーション

◇司令部の初期化フェイズ

- ◇司令部が「行動済み」面ならば、ステップ (i) に進む
- ◇司令部が「行動済み」面でなければ、司令部を裏返し、右のボックスのステップ (a) に進む

両軍にアクティベーションできるフォーメーションがなくなったら、次へ進む

ゲームターン終了

- ◇すべての司令部を裏返すか、未使用面に向ける
- ◇ターンマーカーを進める

通常のアクティベーション

a) 司令部の初期化 アクティベーションするフォーメーションを決めて、その司令部を「行動済み」面に裏返す

b) 準備

- ◇コンバットトレインがマップ外にいる：MSR ブロックレベルを増減
- ◇完全 MSR が繋がっていない：コンバットトレインを除去
- ◇完全 MSR が繋がっている：MSR ブロックマーカーを除去
- ◇準備防御のエントリー*、維持、解除
- ◇ミックスフォーメーションならば、コーディネーションマーカーを置く
- ◇疲労レベルを回復するなら、右のボックスへ

c) SNAFU

- ◇SNAFU ロール
- ◇失敗フリップによる回復の決定*
そうするなら、右の疲労レベルの回復と失敗フリップのボックスへ
- ◇ミックスフォーメーションでなければ、コーディネーションマーカーを除去

d) OBJ マーカー配置 戦闘／行軍 OBJ マーカーを置く

e) アクティベーション

- ◇フォーメーションの移動、戦闘、エンゲージメント、砲爆撃の実行
- ◇完全 MSR が繋がっていれば、マップ外からコンバットトレインを移動
- ◇可能ならば、ゴースト側のコンバットトレインを表返す
- ◇移動させたコンバットトレインをゴースト側へ裏返す
- ◇望むならば、準備防御を解除

f) クリーンアップ

- ◇除去：OBJ、渋滞、テンポラリドロップサポートマーカー
- ◇適切な距離にいないコンバットトレインをゴースト側に裏返す

g) 疲労 疲労レベルが増えるかどうかサイコロを振って判定

h) 孤立 孤立による損耗を適用

i) 2回目のアクティベーション

- ◇司令部を「完了」面にする
- ◇2回目のアクティベーションを行わない、Fat-4 である、回復した時は、ステップ (j) に進む
- ◇2回目のアクティベーションロールを行う。フレッシュなら +1。成功したら (b)、失敗したら (j) に進む

j) 敵プレイヤーの手番 敵プレイヤーの次のアクティベーション

* 1 回目のアクティベーションの時だけ可能

疲労レベルの回復と失敗フリップのアクティベーション (3.7)

失敗フリップでは、それまでのアクティベーションで行われた全てのことを維持します。

疲労レベルの回復を行ったり、失敗フリップで疲労レベルの回復に変換したフォーメーションは、以下のアクションだけを行うことができます。

- ◇コーディネーションマーカーを除去
- ◇ゴーストのコンバットトレインを表返す
- ◇ドロップサポートマーカーを除去
- ◇疲労レベルを 1 下げる
- ◇孤立の影響を適用
- ◇ステップ (j) からゲームを再開

失敗フリップ

ステップ (b) を通常通り実行しますが、実行できるのは以下だけです。

- ◇ユニットのサイドを変更／司令部の自発的退却
- ◇スクリーンに配置 (1 回目のアクティベーションのみ)
- ◇コンバットトレインを移動 / 表返す
- ◇ドロップサポートマーカーや渋滞マーカーを除去
- ◇孤立の影響を適用
- ◇ステップ (i) からゲームを再開。2 回目のアクティベーションの時はステップ (j) からゲームを再開

攻撃の手順 (5.1b)

- 1) 攻撃側：戦闘タイプを宣言
- 2) 防御側：準備防御を宣言
- 3) 防御側：AR を使うユニットを宣言
- 4) 攻撃側：攻撃ユニットとアシストユニットを指定
- 5) 攻撃側：砲爆撃を宣言／実行
- 6) 戦闘表で使う最終 DRM を算出
- 7) 攻撃側：戦闘表を使って判定
- 8) 結果 (損失、退却、戦闘後前進) を適用

戦闘表 DRM

ユニットの特別な情報が必要ならば AR ユニットの使用
各陣営のアクションレーティングを参照し、さらに……

共通の DRM

デュアル、あるいは適切なサポート	+1
MSR ブロックマーカー	-1

攻撃側のみ

ダブル OBJ ゾーン	+1
攻撃側のフォーメーションが準備防御している	-1

制圧砲爆撃

通常攻撃／ショックアタック	+2/+1
アシスト（通常攻撃でのみ）	+1
マップ外からの攻撃（6.3）	+2
アタックバイファイアによるショックアタック（5.3）	+1
ショックアタック AV ユニットの（1つだけ使う）	
ブレイクスルー／ハード赤	+2/+1

防御側のみ

準備防御	+1
防御側ヘクス	
戦闘ユニットが2個ちょうど	+1
戦闘ユニットが3個以上	-2
攻撃側ユニットがヘクスサイド地形を横切る	+1
デュアル、歩兵、リアルスタンドオフユニットがいる（1つだけ使う）	
地形ヘクス／都市か市街地ヘクス	+1/+2
オープンヘクスにハード赤 AV がいる （デュアル、サポート、準備防御でない）	+2
市街地ヘクスに AV ユニットのいる （スタンドオフまたはサポートがない）	-3

*適切なサポートタイプ：

攻撃側：赤 AV のみ
防御側：いずれかの AV タイプ

最終 DRM ＝

修整後の攻撃側 AR － 修整後の防御側 AR

戦闘表（サイコロ2個に DRM を適用する）（5.1）

出た目	損失は？	退却は？*	渋滞は？
4 以下	A2	—	—
5～6	A1	—	—
7～8	A1	D：状況的退却	渋滞
9～10	[A1]	D：状況的退却	渋滞
11～12	D1	D：退却	—
13 以上	D2	D：退却	—

A# — 攻撃側は AR を使ったユニットに # 分だけステップロス

[A1] — 防御側が準備防御ならば A1、そうでなければ損失なし

D# — 防御側は # 分だけステップロス

（AR を使ったユニットに最初に適用する）

D：状況的退却（5.5d）— 3 ヘクス退却して移動サイドに裏返す。
キー地形にいたり準備防御しているユニットは退却しないが、防
御ユニットは各1ステップロスする

D：退却 — 5.5e 参照

渋滞（4.0d）— 防御側が除去されるか退却したら渋滞マーカーを置く

*攻撃側ユニットが除去されたら、すべての退却の結果は無視する

砲爆撃表（サイコロ1個）（5.3 & 5.4）

ターゲット	ステップロスの出目	
	砲兵	アタックバイファイア
ハードユニット スタンドオフユニット 市街地	6	6
都市	5～6	6
キー地形 準備防御	4～6	5～6
上記以外	3～6	4～6

ターゲットヘクスのユニット1個につきサイコロを1個振る。
サイコロの出た目が上記の目ならば、サイコロ1個につき1ステッ
プロスを適用する。
適用可能なターゲットが2つ以上ある時は、最もステップロスし
やすいターゲットの欄を使う。

エンゲージメント表（5.2）

基本値：自軍ユニットの AV + そのユニットの AR
サポートユニットの AV + ホストユニットの AR

射撃側のみ

ダブル OBJ ゾーン	+1
限定 AV	-1

ターゲットのみ

準備防御 および／あるいは 複数サポート（5.2d）	+1
サポートされていないスタンドオフユニット	+1

射撃側の合計修整値－ターゲット側の合計修整値＝最終修正値
（サイコロ2個振って上記 DRM を適用する）

ターゲットがリアル AV

射撃側損失 & 渋滞	両軍が 損失*	ターゲットが 損失&退却
5 以下	6～8	9 以上

*ターゲットがスクリーンユニットの時は、「両軍の損失」
の結果は「損失なし、ターゲットは3ヘクス退却」の結
果に変更されます。

ターゲットがサポートユニット

射撃側損失 & 渋滞	効果なし	ターゲット ドロップ	ターゲット 損失&ドロップ
3 以下	4～5	6～10	11 以上

渋滞 — 射撃側のヘクスに渋滞マーカーを置く

退却 — 3ヘクス退却&移動サイドに裏返す

注意：

- 1) 射撃ユニットがターゲットの射程範囲外にいる時は、
射撃ユニットに対する全ての結果を無視します。
- 2) 射程範囲外にいるターゲットは射撃できません
- 3) ターゲットのヘクスに「地形」が含まれているか、ター
ゲット自身が準備防御している場合、エンゲージメント
できる範囲は1ヘクスに減少します。

SNAFU 表 DRM (あてはまるものは全て適用)

常に適用:

フレッシュ	+1
コーディネーションマーカー	-1
疲労レベル X	-X
ミックスフォーメーション (3.2d)	
ゲーム毎の SNAFU DRM	+ / - X

完全 MSR が繋がってれば適用:

最適な距離*	+1
ゴーストトレイン	-1
小川を渡る	-1

小道を通る MSR (3.2i)

小道の状況が良い	-1
小道の状況が悪い	-2

完全 MSR が繋がってなければ適用:

コンバットトレインがマップ外	-3
MSR ブロックレベル 1	-1
MSR ブロックレベル 2	-2

*司令部からコンバットトレインまで MSR の距離が 5 ~ 15 ヘクスの時に適用します。コンバットトレインが登場ヘクスにいて、司令部がそこから 15 ヘクス以内の距離にいる時にも自動的に適用します。

SNAFU ロール結果表

行動	フル	パーシャル	失敗
OBJ:			
HQ が?	2	1	0
偵察が?	✓	✓	✗
移動:			
移動した?	✓	1/2 移動力*	✗
自発的後退?	✓	✓	司令部のみ
展開/移動サイドに変更した?	✓	✓	✓
コンバットトレイン?	✓	✓	✓
砲爆撃:			
砲兵の砲爆撃?	✓	1/2 移動力*	✗
航空ポイント?	✓	✓	✗
戦闘:			
すべて?	✓	✓	✗
その他:			
準備防御?	✓	✓	✓
ドロップサポート?	✓	✓	✓
スクリーンに配置?	✓	✓	✓

*砲兵ポイントを切り上げます。準備防御の要件である最低 1 砲兵ポイントは切り上げる前の数値です (1.7a)。移動力は決して切り捨てません (4.0c 参照)。

SNAFU 表

(サイコロ 2 個 + DRM) (3.2)

失敗	パーシャル	フル
2 以下	3 ~ 6	7 以上

準備防御の SNAFU ロールの結果は
最高でパーシャルに制限されます

準備防御サマリーシート (1.7)

下記はスペースの関係で大幅に省略されているので、ルールブックで完全な情報を参照してください。

エントリー: PD を適用

- ✓ フォーメーションに最低 1 砲兵ポイントがある
- ✓ MSR ブロックレベルマーカーがない
- ✓ 1 回目のアクティベーション

解除: PD を除去

- ◇ プレイヤーが準備防御を解除することにした
- ◇ 司令部が移動するかジャンプした
- ◇ MSR ブロックマーカーを受け取った
- ◇ アサイン後に砲兵ポイントがなくなった

効果: PD 中

- ◇ サイコロの目に関係なく SNAFU ロールの結果は最高でパーシャルに制限されます
- ◇ SNAFU ロールの結果に関係なく準備防御にエントリーしたり維持できます
- ◇ 戦闘表とエンゲージメント表で DRM を与えます
- ◇ 射撃ユニットがヘクスに隣接している時だけエンゲージメントのターゲットにできるユニットを持ちます
- ◇ 砲爆撃表で専用の欄を使います
- ◇ 疲労レベルを回復できます
- ◇ 2 回目のアクティベーションを行えますが、2 回目のアクティベーションでは準備防御にエントリーできません

資格: 準備防御を使える

- ✓ 展開サイドのユニット
- ✓ 指揮範囲内にあるユニット
- ✓ その時点で防御準備マーカーを持っているフォーメーションのユニット

退却の実行 (5.5)

ここからスタート: 最初の該当するカテゴリー (○) を見つけてください。そこから枝 (→) が分かれていれば、該当する方向に進んで右の指示 (青色テキスト) を適用します。

退却できないスタックは (スタック単位ではなく) ユニット毎に追加のステップロスを受けます。他の結果によるステップロスも通常通り適用します。

○自発的退却 (4.8a) -1 ステップロス
3 ヘクス退却
移動サイドに裏返す

○セーフパスなし (1.9)
→ タクティカル MA 3 ヘクス退却
移動サイドに裏返す
→ ट्रাক/徒歩 MA -1 ステップロス
退却不可

○エンゲージメント表 3 ヘクス退却
移動サイドに裏返す

○戦闘表

→ 状況的退却 (5.5d)
→ 準備防御またはキー地形 -1 ステップロス
退却不可
→ その他 3 ヘクス退却
移動サイドに裏返す

→ 自動退却 (5.5e)
→ タクティカル MA または
アサインされていない
独立ユニット 3 ヘクス退却
移動サイドに裏返す
→ ट्रাক/徒歩 MA 司令部の 1 ヘクス
以内に退却
→ 司令部避難所あり 移動サイドに裏返す
→ 司令部避難所なし 除去

このユニットは、次のターンの増援フェイズに司令部の 1 ヘクス以内に移動サイドで再登場します。

ユニットが 3 ヘクス以上離れたところから退却を始めて、司令部の 1 ヘクス以内に退却を終了できる場合、その司令部は司令部避難所になることができます。

最後まで退却できなかったり、EZOC (MA クラスで適用されるもののみ) で退却を終了するユニットは 5.5g を参照してください。

市街地ヘクス支配チャート (6.1a)



市街地ヘクスの支配に、ステップロスマーカーは影響を与えません。

セーフパス (1.9)

ユニットからその司令部までの、敵ユニットや移動に影響を及ぼす EZOC でブロックされていない連続したヘクスの経路（自軍ユニットはセーフパスの判定では EZOC を無効にする）。エンゲージメントゾーンとスクリーンゾーンはセーフパスには影響を与えません。

セーフパスは指揮半径+5 ヘクスより長くできません。

以下の例外を除き、セーフパスはそのユニットの現在の移動クラスで移動可能なルートをとらなければなりません：

目的	使用する MA クラス
トラック MA クラスのサイドを変更した	トラック
タクティカル MA クラスに変更した	タクティカル
AV 補充を使う／サポートを受け取る	タクティカル
非 AV 補充を使う	徒歩

リーガルヘクス (3.1) (簡易版。詳細はルールブック参照)

- リーガルヘクス：
- ✓ 一級道路、二次道路、小道を含みます。小道は、司令部とコンバットトレイン（両方のいるヘクスを含む）の間にある時だけ使えます。
 - ✓ 連続したリーガルヘクスを通して補給源に繋がっているか、そのヘクス自体が補給源。
 - ✓ 敵フォーメーションがすぐに利用できる MSR の代替ルートが他にない時は、既存の敵 MSR をブロックしてはいけません。
 - ✓ 敵ユニット／敵 ZOC でブロックされていない

注意:他の自軍ユニットは、司令部がリーガルヘクスにするため（他の目的では不可）に EZOC を無効にできます。

ストップ／フィニッシュチャート表

あなたをストップさせるもの

- ◇ 2 回の射撃イベントを行う
- ◇ 地形効果
- ◇ 渋滞マーカー
- ◇ 敵 ZOC に徒歩／トラック MA 移動で入る
- ◇ AV 敵 ZOC にタクティカル MA 移動で入る
- ◇ 他のユニットの移動を始める
- ◇ エンゲージメントゾーンにトラックMA移動で入る
- ◇ ストップエンゲージメントの要求で負けた
- ◇ 攻撃手順の一部でないの砲爆撃の観測

あなたがストップさせるもの

- ◇ 砲撃の観測
- ◇ エンゲージメントを始める
- ◇ 攻撃
- ◇ アタックバイファイア
- ◇ 攻撃のアシスト

あなたがストップさせられないもの

- ◇ 移動
- ◇ 偵察
- ◇ ショックアタック

あなたをフィニッシュさせるもの

- ◇ 通常攻撃への参加
- ◇ 自発的退却の実行
- ◇ ライト AV やスクリーン中の AV ユニットがストップエンゲージメントが要求されるヘクスへ入る

あなたがフィニッシュの後にできること

- ◇ 砲撃の観測

あなたがフィニッシュの後にできないこと

- ◇ 残った射撃イベントを行う
- ◇ 移動
- ◇ 攻撃／アシスト
- ◇ スクリーンに配置

孤立 (3.6)

スタックがセーフパスを持っており、なおかつ

指揮範囲内？	MSR ブロックマーカー？	ステップロス (ユニット毎)
Yes	Yes / No	0
No	No	1
No	Yes	2

スタックがセーフパスをもっておらず、なおかつ

指揮範囲内？	MSR ブロックマーカー？	ステップロス (ユニット毎)
Yes	No	1
Yes	Yes	2
No	No	2
No	Yes	3

疲労レベル増加表 (1.8)

疲労レベルが最も増えそうな理由の列でサイコロを 1 個振ります。該当する理由がなければサイコロは振りません。

サイコロの出た目が疲労ロールの目ならば、疲労レベルが増加します。それ以外のサイコロの目は何の影響も与えません。

SNAFU ロールの結果が失敗だった時の行軍 OBJ や 2 回目のアクティベーションはカウントしません。

理由 (配置、使用、実行) 増加する出目

戦闘 OBJ	1
エンゲージメント アタックバイファイア 2 回目のアクティベーション	1 ~ 2
攻撃の手順	1 ~ 3
司令部の自発的退却	必ず増加