

## 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 ユニットを使用  
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 (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、リアルスタンドオブユニットがいる (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 ユニットがいる (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 スタンドオブユニット 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ブユニット	+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:

- 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は無視します。
- 射程範囲外にいるターゲットは射撃できません
- 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)	-1
ゲーム毎の SNAFU DRM	+/- X

### 完全 MSR が繋がっていれば適用:

最適な距離*	+1
ゴーストトレイン	-1
ルート交差	-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 が繋がっていなければ適用:

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
<b>OBJ:</b>			
HQ が?	2	1	0
偵察が?	✓	✓	X
<b>移動:</b>			
移動した?	✓	1/2 移動力*	X
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?	✓	✓	✓
<b>砲爆撃:</b>			
砲兵の砲爆撃?	✓	1/2 砲兵ポイント*	X
航空ポイント?	✓	✓	X
<b>戦闘:</b>			
すべて?	✓	✓	X
<b>その他:</b>			
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捨てます。準備防御の要件である最低 1 砲兵ポイントは切り捨てる前の数値です (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
- トラック/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)

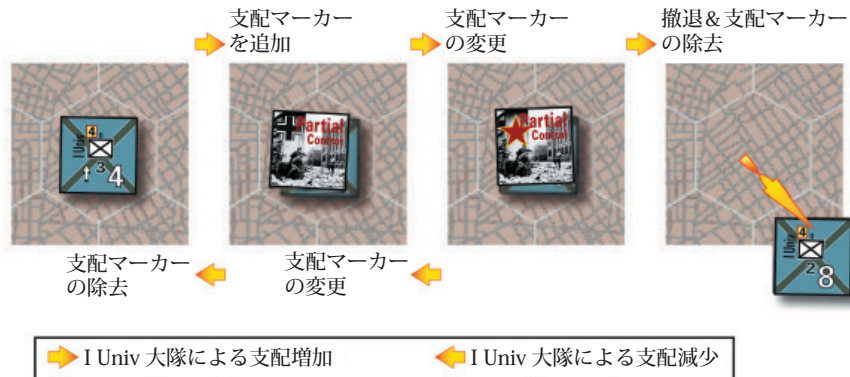
- タクティカル MA またはアサインされていない独立ユニット ..... 3 ヘクス退却  
移動サイドに裏返す
- トラック/徒歩 MA
  - 司令部の 1 ヘクス以内に退却
  - 司令部避難所あり ..... 移動サイドに裏返す
  - 司令部避難所なし ..... 除去

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 ヘクス以内で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-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たど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-
- ◇ 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-?	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-?	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