

オペレーション・コンバット・シリーズ

シリーズルール v4.3

©2018. Multi-Man Publishing, LLC. All Rights Reserved.

©2018. Sunsetgames Co., Ltd. All Rights Reserved.

目次

はじめに	はじめに
内容物	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 総則	
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 オプションルール	
ハウスルール	
用語と定義	
ノート類	

【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。】

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ます。

バージョン 4.3 について

v4.3 は小改訂されたルールブックです。いくつかのルールが明確化され、エラッタが修正されています。小さな変更があった項目には✓の印を付けてあります。チャート類が大幅に模様替えされましたが、内容的にはこれまでのものと同一です（ですので、今までのものをそのまま使ってもらっても大丈夫です）。

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（戦略移動）は“Strat Mode”（短縮形）、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（航空阻止）”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. マップ

マップには、実際に戦闘が行われた地域が描かれています。マップ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：マップ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。複数のマップを用いる場合、それぞれのマップはアルファベッ

トで識別され、マップ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。つまり、B10.10 ヘクスはマップ 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、マップ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。たとえば、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 ヘクスのところす。

B. マップ端のヘクス：マップ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. マップ外移動：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マップ外へ出たり、マップ外で移動したりすることはできません。マップ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マップ上、またはプレイ補助シート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 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示しておきます。

F. ホールドボックス：ヘクス番号の書いてあ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あ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。

- マップ外のホールドボックスにはどれだけでもユニットを配置できます。ゲーム毎の特別ルールでそれらのボックスがどちらに陣営のものか、マップとの間をどうやって移動するかなどが規定されます。ボックス内では戦闘できません。

II. カウンター

カウンター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毎の特別ルールの 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書かれています。ゲーム毎の特別ルールには、各ゲーム特有のルールやシナリオ、初期配置等が書かれています。

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。たとえば 6.2 とは、第 6 章 2 項を意味します。項は 6.2a、6.2b 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。

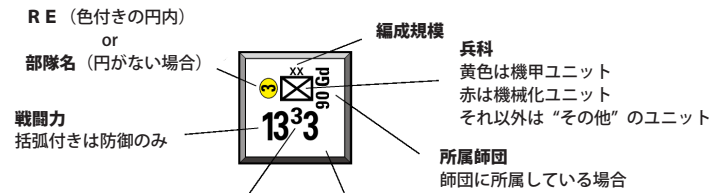
B. 繰り返し 一度説明されたルールは、その章で特に明確にする必要がある場合のみ、繰り返し記述されています。

IV. 初期配置

ゲーム毎の特別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、常に以下のように初期配置します。

- “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。スタックは、指定された範囲の複数ヘクスに“広げて”置くことができます（分遣連隊を置くことができるならば、それも含めて）。
- 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）。
- 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

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

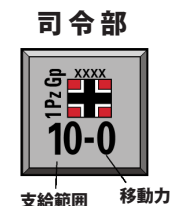
移動力
白色は徒歩タイプ
赤色は装軌タイプ
黒色は自動車化タイプ

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

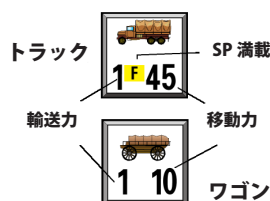
兵科記号一覧		
歩兵	騎馬砲兵	装備補充
戦車、装甲	民兵	人員補充
突撃砲	ロケット砲	機関銃
機械化歩兵	オートバイ	突撃工兵
機甲偵察	自転車	警察
騎兵/非機甲偵察	山岳	保安
砲兵(牽引)	懲罰	戦闘工兵
自走砲	鉄道工兵	空挺
海軍、海兵隊	コマンド	工兵
グライダー	対戦車砲	国防義勇軍
準編成	海岸砲台	スキー
迫撃砲	対空	装甲車

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。

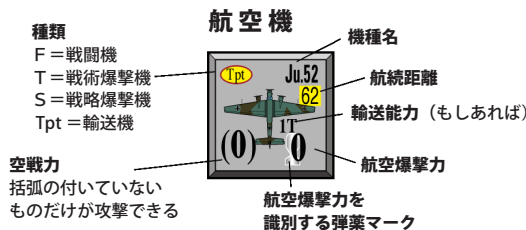
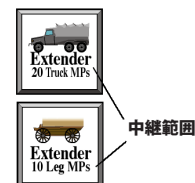
完全自動車化の山岳歩兵



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



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
(SP 単位)

SP 数

(トークン)



補給ポイント

SP 数 (2T = 2 トークン)



備蓄減少



備蓄欠乏



陣地

レベル



鉄道末端

実際の位置 (必要に応じて使用)
航空基地

レベル



給油状態



補給切れ



航空阻止

編成規模の略称

中隊: Company = Co
大隊: Battalion = Bn
連隊: Regiment = Rgt
旅団: Brigade = Bde
師団: Division = Div

給ポイントと同じヘクスにない輸送ユニットは、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かまいません)。
- E) 航空ユニットは、常に活動状態で配置されます。
- F) ユニットの、スタック制限を超過した状態で配置できません。
- G) 通常、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。
- I) ユニットの、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) ユニットの、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) シートを使用するなどして、お互いのプレイヤーのデッドパイルと増援を置いておくためのマップ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。マップの 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段階より成ります。各段階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。

プレイヤーターンは以下に挙げる段階より成ります。各段階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

脱出セグメント

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、天候決定のダイス振りを行います。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

両軍プレイヤーはダイスを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、後に行うかを決めます。出た目が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 を消費し、航空基地レベルの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マップ上の登場ヘクスに配置します。次に補給表 (Supply Table) を用いてダイスを振り、新しく登場する補給ポイントを決定し、それらをマップ上に配置します。さらに可変増援登場表 (あるいは補充表) を用いてダイスを振って登場するユニットを決定し、それらをマップ上に配置します。フェイズプレイヤーはユニットの再建、統合を行います。

◇ 移動フェイズ

フェイズプレイヤーは、補給線を設定できない自軍の戦闘ユニットを“脱出”させることができます。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、地形、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。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内部備蓄が減少、欠乏しているユニットに内部備蓄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、自軍戦闘ユニットに補給線が設定できているかどうかを判定します。補給線が設定できなければ、マップ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、自軍の艦船／航空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。自軍の補給集積所を破壊できますが、他の破壊、および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 の移動力) 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、地形の制限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、あるいはモードを変更されます。

◇ 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。自軍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、自軍のユニット

に置かれたすべての混乱および突破マークを取り除き、すべての給油状態マークを裏返す、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航空阻止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、両軍プレイヤーがターンを速く進めるために“同時進行ターン”を宣言し、そのターンを以下の手順で進めることができます。

- 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) 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。

デザインノート：同時進行ターンの目的は、休止期間をスピードアップすることです——何らかの有利さを得ようとしてその目的を台無しにしないで下さい。もしあなたが何らかの作戦行動を胸に秘めているならば、そもそも同時進行ターンに同意しないでおくべきです。しかし、ささいな理由でもってプレイ時間を無駄にもしないようにして下さい。

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、ゲームの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。たとえば、“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 (“独立ユニット”や“混乱モードの

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(陸上、艦船、航空)ユニットを指します。

3.1 陸上ユニット

陸上ユニットは2つの大きなサブカテゴリに分類されます。戦闘ユニット(3.2)と非戦闘ユニット(3.3)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。それに支給範囲や射程距離。

3.1a 移動タイプ 陸上ユニットの徒歩、自動車化、装軌などの移動タイプは色分けして表示されます。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。移動力(MA)の数値のフォントの中の色がその色です。

- 徒歩：白色
- 自動車化：黒色
- 装軌：黄色い四角の中の赤色

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(13.7)とは、同じ上級部隊(たとえば“第1機甲師団”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グループのことです。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。

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(13.5c)。

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(5.0参照)。司令部ユニット(13.1c)と砲兵ユニット(13.4b)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。

3.2a 戦闘タイプ 兵科マークの中の色は、戦闘ユニットの戦闘タイプを表します(9.4e参照)。

- 機甲：黄色
- 機械化：赤色
- その他：黄色と赤色以外の色

デザインノート：機甲ユニットでも、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(4.4参照)。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、装備、団結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 複数ステップの戦闘ユニット(通常は歩兵師団)には、連隊換算値(RE)が印刷されています。この連隊換算値はいくつかの目的(たと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。ステップロスによってそのユニットの戦力やREが減少します(9.11d)。

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)
- 鉄道工兵ユニット(13.3g)
- 砲兵ユニット(13.4)
- 補充ユニット(13.5)
- 工兵ユニット(13.8)
- 分遣連隊(20.0)

3.2f 独立ユニット 複数ユニットフォーメーション(3.1c)の一部でもなく、複数ステップユニット(3.2d)でもないユニットは“独立ユニット”です。この区別は燃料供給(12.5e)において最も重要です。

3.3 非戦闘ユニット

非戦闘ユニットには港湾、航空基地、陣地、輸送ユニット、補給ポイント(SP)の5種類があります。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。戦闘力を持たず、ステップロスすることもできません。専用トラックには両面に輸送ユニットと同じ輸送値が印刷されています。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。

3.3a 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、たと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することができます。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かかわらず、“**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。

3.3b 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(たとえば、1ポイントの輸送トラックの満載量は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トラックは“専用トラック”と呼ばれ、特定の部隊に所属しています。

3.3c 港湾、航空基地、陣地は、様々なレベルでゲーム開始時のマップに配置されており、ゲーム中に建設もできます。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し得ます。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。“航空基地”という用語は通常、空母や滑走路も含みます。“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。

重要な注記：港湾と陣地はしばしばマップ上に印刷されており、これらのタイプの非戦闘ユニット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

海軍のユニット(艦船ユニット、あるいは“巡洋艦”や“駆逐艦”などの艦種と呼ばれることもあります)は個艦、あるいは艦種別でユニット化されています。ほとん

どの艦船ユニットには、砲撃力と射程、対空射撃力、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）は異なります。上陸用舟艇には海岸や港湾へ運ぶことのできる積載物（戦闘ユニット、輸送ユニット、および SP）の港湾能力を示す汎用の“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（空母など）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 隻の巡洋艦か 4 隻の駆逐艦を表します。それぞれの上陸用舟艇の“ポイント”は多くの小舟艇（通常は低速の）を表します。

3.5 航空ユニット

空軍のユニット（航空ユニット、あるいは“戦闘機”や“輸送機”などのタイプで呼ばれることもあります）はおおよそ 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）、備蓄減少マーカー（Low Internal stocks）、備蓄欠乏マーカー（Exhausted Internal Stocks）、給油状態マーカー（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）、混乱モードマーカー（Disorganized）、突破モードマーカー（Exploitation）、戦略移動モードマーカー（Strat）があります。

3.6c 天候マーカー 天候、飛行条件、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 複数ステップ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マップ外に置いておき、その代わりにこのマーカーをマップ上で使用します。このマーカーを使用することでマップ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）。

4.0 総則

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。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

戦闘の最終戦力比は四捨五入しますが、戦力比を決定する前に端数を四捨五入することはありません。砲爆撃力の端数は合計

し、その後で砲爆撃コラムを決定するために四捨五入します。移動力の端数を四捨五入することは決してありません。

デザインノート：プレイヤーは戦力比の算出に際し、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。

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。

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。たとえば、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。

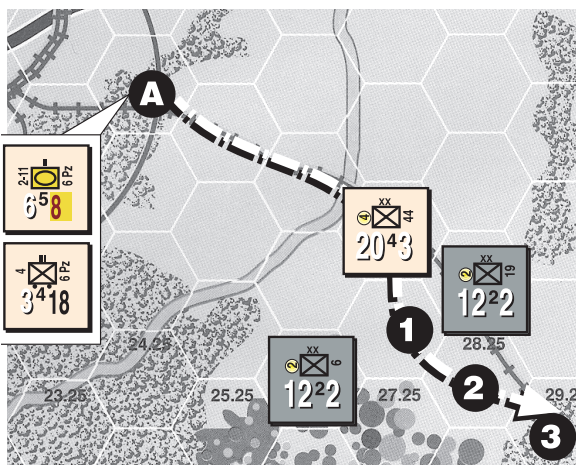
4.4 攻撃可能ユニット

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）。

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 戦闘モードで、かつ補給切れマーカーが載っていない攻撃可能ユニットは、ZOC を持ちます（4.5）。

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）がい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



例：ZOC を通る移動

ヘクス A にいるドイツ軍ユニットは移動中です。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。このスタックは点線で示した進路を通って移動するつもりです。

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です。その結果、このヘクスへの ZOC の効果は打ち消され、移動中の両方のユニットはいかなる移動制限も受けずに移動を継続できます。

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、装軌タイプで移動している装甲大隊の方は敵 ZOC に脅かされることはありません。ヘクス 1 や 2 で敵ユニットに隣接することで、移動コストが増大したり、他の影響を受けることもありません。この装甲大隊はヘクス 3（そしてその向こう）へと移動を継続できます。

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。

プレイヤーノート：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ます。

4.5 支配地域 (ZOC)

戦闘モードの攻撃可能ユニットは、補給切れマークが載っていないならば ZOC を持ちます。他のモードのユニットは ZOC を持ちません（例外：突破モード。5.9c）。ZOC はそのユニットの隣接 6 ヘクスの中にいる敵の活動を制限します。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かかわらず有効です。

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）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 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 によって妨害されません。

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（受給、支給、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、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 によって妨害されません。

C) 鉄道輸送 鉄道輸送力でユニットを運ぶこと。

D) 補給線設定のための鉄道線＜打ち消し＞

E) 鉄道ゲージ変換

F) 補給線設定のための港湾活動

＜打ち消し＞

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。

G) 港湾活動 海上輸送力を使用する活動

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（5.7c）。すでに予備モードにあるのであれば、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（5.8a）。戦略移動モードのユニットは敵 ZOC に進入できません。

K) 補充ユニットによる再建

4.5b ZOC の打ち消し 4.5a にあったように、何種類かの敵 ZOC は打ち消され無視できるようになります。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 を打ち消せます。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 でフェイズを開始する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 参照。

デザインノート：徒歩と装軌に対しては ZOC の効果が及ばないため、プレイヤーが OCS の ZOC の特徴が意味するところを掴みきっていないうちは、恐るべき事態を引き起こす可能性があります。プレイヤーは前線と後方の両方において、注意深くユニットを配置する必要があります！

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）を用います（スタック制限と輸送において重要になってきます）。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）。

- 複数ステップユニットの 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（ただしゲーム毎の特別ルールでの例外もあります）。

複数ステップユニットの RE は 1 ステッププロス毎に 1 減少します（9.11）。他のすべての戦闘ユニットはその規模にかかわらず、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 GDW の“ヨーロッパシリーズ”ゲームが源です。

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）、航空ユニット（14.9）、上陸用舟艇（18.4）抽象化された海上輸送（19.0f）によって輸送できます。輸送ユニット（13.2）が輸送できるのは補給ポイントだけです。

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 を積載（そして輸送）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）によって輸送され得ます。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かかわらず、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 の港湾能力で輸送できます。

4.7d 移動と輸送 ユニッツは 1 つのフェイズ中に 1 種類の輸送法でしか運ぶことはできません。たとえば、航空基地ヘクスへと鉄道輸送されたユニットをすぐに航空輸送する、などのことはできないのです。さらに、空挺降下（14.10）、海岸強襲（18.6）、海上輸送（19.0f）された陸上ユニットはそのフェイズ中には移動力をまったく使用できません。ただし、輸送されるユニットが移動力の半分を使用できるケースがあります。

- ・鉄道輸送される前（13.3c）。
- ・航空輸送される前後（14.9d）。
- ・ダイス振りが要求される揚陸結果表による上陸（18.5h）の後（ただし、ダイス振りをしないケースにおいては移動力を使用できません）。

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。マップ外のホールドボックスにはスタック制限は適用されません。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 と 18.1b に述べられています。スタックをするしないは、ユニットの移動には影響を及ぼしません。

通常は同一陣営のユニットのみがスタックできますが、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 参照）。友軍の国籍の違いはスタックに影響しません（ゲーム毎の特別ルールに制限が設けられていない限り）。

4.8a スタックオーバーとは、いずれかのセグメントあるいはフェイズの終了時に 10RE を越える戦闘ユニットが 1 つのヘクスにいることを指します。1 つだけ例外があり、増援フェイズには適用されません（13.6 参照）。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選んで除去しなければなりません。

ユニットはオーバーラン時を除き、移動中は一時的にスタック制限を超過できます。オーバーランを行うユニットは、他の自軍ユニットも合わせて 1 つのヘクスで 10RE の制限を越えることはできません。

4.8b スタックの順序 プレイヤーはある程度の範囲内でスタックの中のユニットを好きな順番で置くことができますが、戦場の霧とプレイの容易化のためにいくつかの制限に従わなければなりません。

- A) モードおよび補給切れマークは、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。これらのマーク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クを無視することになります。たとえば、混乱モードマーク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) 備蓄減少、備蓄欠乏、ステップロスマークは、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 ZOC を持つ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すべきです（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できます（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、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と陣地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) 陣地マークがもしあれば、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（陣地の存在を明確にするため）。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移動、あるいは退却できます。追加移動力は必要ありません。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、自軍ユニットはそのヘクスに入ることはできません。

- A) 攻撃可能ユニットは、敵の艦船、航空、および非戦闘ユニットのいるヘクスに進入できます。特殊なユニットとの戦闘解決については 9.14 に従います。
- B) 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）。

- C) 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。
- D) 鉄道輸送と補給線は、敵の非戦闘ユニット、航空ユニット、艦船ユニットのいるヘクスを通過できます（ただしそれらのヘクスで積載物を降車させることはできません）。

リマインダ: 非戦闘ユニットとは SP、輸送ユニット、陣地、航空基地、港湾です。3.3 参照。

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、陣地マーク、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せん。その内部備蓄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）、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 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、公開した形でダイスを振ります（たとえば「可変補充のダイス振りを行います」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、ダイスの判定を非公開にすることがあってもかまいません。



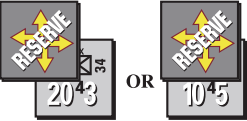
戦闘モード



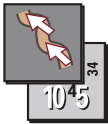
混乱モード



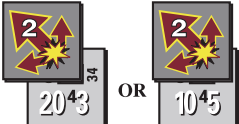
移動モード



予備モード



戦略移動モード



突破モード

例：ユニットのモード

ユニットは常に1つのモードだけを持ちます。
この例では、歩兵師団のユニットが持つことのできるモードを紹介しています。

5.0 モード

5.1 モードの影響

この項では陸上ユニットのモードについて扱います。陸上ユニットのすべてが6つのモード全部を持つわけではありません。SP、港湾、航空基地、航空ユニット、陣地はいかなるモードも持ちません。

艦船ユニットは混乱モードだけを使う場合があります（18.1d）。

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（DG）、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し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し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

ドの面を上にしてしている〇〇モード”と表現します）。つまりたとえば、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している混乱モード”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。たとえば、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）。

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、予備モードを“解除”できます（5.7b 参照）。これは移動フェイズ以外で行える唯一の自発的なモード変更です。

モードの変更に移動力を消費する必要はありません。

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は、自軍プレイヤーターンのクリーンアップフェイズにのみ取り除かれます。混乱モードのユニットは移動フェイズに、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かまいません（4.8b）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かまいません。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：鉄道工兵ユニット、13.3g）

5.5b 鉄道をゲージ変換（13.3f）したり工兵能力を使用（13.8）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 揚陸結果表（ALT）を用いて上陸するためには、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 参照）。

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）。

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**：鉄道工兵ユニット、13.3g）

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、常に移動モードとみなします。

5.6c 揚陸結果表（ALT）を用いて上陸するためには、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 参照）。

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。予備モードマーカーの数は、5.4a 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が攻撃された場合、その戦闘力は 1/2 になります。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。予備モードのユニットは、5.7b に従って「解除」された時にも移動できます。

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 によりユニットは常に 1 ヘクスは移動できる）し、通常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。

5.7a 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。

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す。予備モードを解除されたユニットは上に載せられていた予備マーカーを取り除き、5.7a 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。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。

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、砲爆撃力、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は、その砲爆撃セグメントに砲爆撃を行います。

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 DoI でも）が出た場合、その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なっていた面のモード（戦闘モードか移動モード）になります（5.7a）。

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

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。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、砲爆撃を行えず、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。（退却によって）そうしなければならないなくなった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「補給ポイントによる一般補給」は行えず、その移動をその時点で補給線が設定でき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支給できません。

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、海上輸送で輸送できません。

5.9 突破モード



突破モードは、攻撃を行った時に戦闘結果表で大きな勝利を得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）。

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。

すべての突破モードマーカーは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いた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 に従います。

5.9b 突破モードマーカーには数値が記されています。これは、この強制的なモー

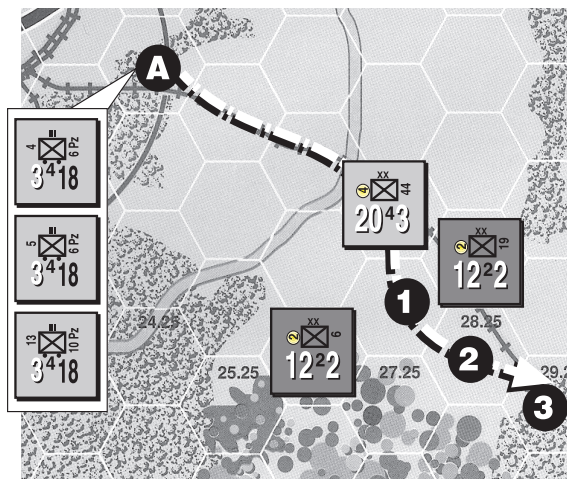
例：カーペット移動

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 つを置いていかなければなりません。

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、さらに前進していきませんが、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。



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。

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)



混乱モードは、戦闘の不利な結果や退却、砲爆撃の結果として与えられる強制的なモードです。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）。スタックの上にそれまで置かれていたすべてのモードマーカーは取り除きます。

すべての混乱モードマーカー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いた移動モードや戦闘モードになります。

5.10a 混乱モードマーカーの配置 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。

- A) 砲爆撃や戦闘の結果によって、DG の結果を被った。
- B) 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）。
- C) 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になります（たとえ退却に参加したのでも）。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。

- A) 移動力、戦闘力、砲爆撃力が半減します。
- B) 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）
- C) 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、その予備マーカーが取り除かれます）。

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

5.10e 工兵能力と再建 鉄道工兵ユニット（13.3g）と工兵能力を持つユニット（13.8a）は、それらが戦闘モードの面を上しているならば、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）にも適用されますが、非工兵ユニットが陣地を作る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。モードの制限の影響下で、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にも、自軍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 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、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（SP、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。たとえば、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)。

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を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。

プレイヤーノート：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 プレイヤーはユニットを移動させている途中に他のユニットを移動させたり、航空任務を行ったりして、その後に(移動途中であった)再度移動させるようなことは**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。輸送ユニットがこの件に関してやや例外的であることに關しては 13.2a を参照。

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

6.2 地形効果

地形効果表のコラムに従って、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 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)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。たとえば、道路と鉄道は、マップ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 ユニットが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(+3 など)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)。架橋(13.8b)が河川ヘクスサイドの地形コストを減少させることに注意して下さい。

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 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。移動においてはそのヘクスの中で**最も移動コストの高い地形**を使用します(6.2a に従って道路を通るのでない限り)。そのヘクスに描かれている地形表記の広さは関係ありません(つまり、ほんの少しでも山地が描かれていれば、山地ヘクスだと見なされます)。例外：都市と村がほんの少しはみ出ている場合は無視します。

水域系の地形に関してはいくつかの例外があります。

- ヘクスサイドにいくらかでも陸地ヘクスがあれば、海岸線沿いの水域系の地形は無視します。
- たとえばヘクスサイドの一部が湖で、一部が河川であるようなヘクスサイド

を横切る際には、**最も移動コストの低い水域系の地形**のコストを使用します。

- 河川はヘクスサイド全体に及んでいるものとして、少々のはずれは無視するようにして下さい。

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。たとえば、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 接触 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(4.5a 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 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は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(5.7b)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 に従って航空輸送を行えます)。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 5.7b 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、各移動セグメントに実行可能な戦闘の一種です。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。非戦闘ユニット、艦船ユニット、航空ユニットのみのヘクスに入る場合には 9.14 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 の手順に従います）。ただし、オーバーランでは、奇襲（9.8）が発生する確率が高くなることに注意して下さい。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。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もし戦闘後前進が可能なら、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）。

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。オーバーランはそれぞれ個別に解決します。

8.1a ユニットの3移動力を消費することで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。3移動力を消費できないユニットはオーバーランできません。

例：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。

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、航空阻止コストを計算して）が3移動力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 ユニットの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す（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（9.13b）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（4.8a）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。オーバーランも陸上戦闘とほぼ同様に解決しますが、8.0章で書かれていたようにいくつかの違いがあります。戦闘を行うためには、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。他にもいくつかの重要な留意事項があります。

- 攻撃可能でないユニット（4.4）は決して攻撃できません。
- 司令部（13.1c）と砲兵（13.4b）は、戦闘力が印刷されていない戦闘ユニットです。
- 砲兵、艦船ユニット、航空ユニットは通常の戦闘によって敵陸上ユニットを攻撃するものではありません。それらは砲爆撃（10.0）によって“攻撃”を行います。
- 敵の戦闘ユニットのいないヘクスを攻撃することはできません。そのような

ヘクスでの戦闘は特別な戦闘（9.14）として扱われます。

- 補給集積所、輸送ユニット、航空基地、航空ユニット、艦船ユニット、港湾は、通常の戦闘には決して参加しません。これらは戦力を追加することはありませんし、ステップロスも吸収できませんし、（専用トラックを除いて）退却できません。敵の攻撃可能ユニットが上記ユニットの存在するヘクスに入った時には常に、特別な戦闘（9.14）が発生します。

手順：

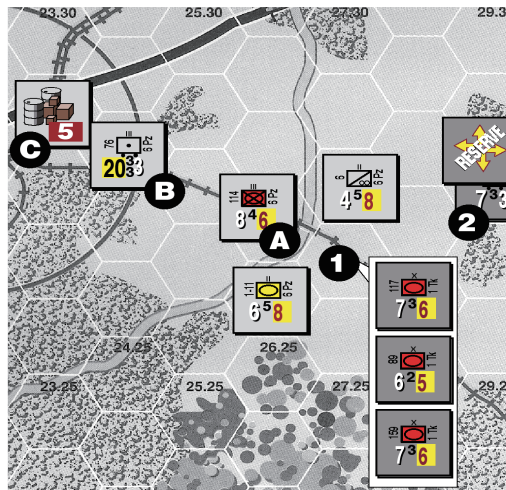
攻撃側プレイヤーは、攻撃を行うヘクスと防御ヘクスを宣言します。戦力比や修正を算出する前に、両軍プレイヤーは補給一覧表に従って、SPや内部備蓄を消費して戦闘補給を与えなければなりません。補給の消費は攻撃側が先に行い、それが不可能だった場合、攻撃はキャンセルされ、防御側が補給を消費する必要はなくなります。防御側ユニットが補給を消費しなかった（あるいはできなかった）場合は攻撃は継続し、防御側ユニットの戦闘力は半減します。両軍プレイヤーは互いにアクションレーティングを用いる自軍ユニットを決定します。攻撃側プレイヤーが用いるアクションレーティングから防御側プレイヤーが用いるアクションレーティングを差し引いた数値が、**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。ダイスを2つ振って、戦闘結果表の戦力比のコラムへの“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。ダイスを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します。修正後のダイス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、

例：様々な戦闘

ドイツ軍の移動フェイズ終了時に、ドイツ軍は図のような状況でした。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、予期されるヘクス 1 への攻撃を邪魔するために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。



戦闘フェイズは砲撃セグメントから始まり、ドイツ軍プレイヤーはヘクス B の砲兵連隊でヘクス 1 の敵スタックを砲撃することにしました。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 45P と 1T になります）。修正はありません。ダイスの目は 6 で、DG の結果を与えました。スタックには DG マーカーが置かれます。

戦闘セグメントに、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、オートバイ大隊、装甲大隊で攻撃を宣言しました。補給を支給できる司令部がなく、2 ユニットには川越えで補給集積所まで受給に行けないので内部備蓄を使用しなければなりません（それぞれのユニットの下に弾薬減少マーカーを置きます）。装甲擲弾兵連隊はヘクス C から 1T を受給しました。ソ連軍プレイヤーは防御のために 2T を消費します（マップ外の補給集積所から）。

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）の使用を宣言しました。ソ連軍プレイヤーは DG で 2 に下がった戦車旅団の AR の使用を宣言しました。AR 差は +3 です。

攻撃力の合計は 17 です（オートバイ大隊が 4、河川越えの装甲擲弾兵が半減して 4、装甲大隊が地形と対戦車効果で x1.5 されて 9）。防御力は DG のため半減して 10。戦力比は（四捨五入して）2:1 となりました。攻撃側は 2:1 のオープンのコラムを使用します。

+3 修正であることを確認して振ったドイツ軍プレイヤーのダイス目は 8 で、修正後は 11 となり、攻撃側奇襲が発生しました。再度ダイスを 1 個振り 2 の目が出て、有利になるようにその分コラムシフトします。戦闘は 4:1 のコラムで判定することになりました。

ドイツ軍プレイヤーはダイスを 2 個振り、それに AR の差を加えます。ダイスは 3 でしたので 6 となり、結果は Ao1/Do1 でした。ドイツ軍プレイヤーはオートバイ大隊ユニット（AR を使用したユニット）を除去することにしてオプションを満たしました（退却せずに）。防御側はオプションを満たすために 1 ヘクス退却しました。残ったドイツ軍ユニットは、望むならば、防御側がいた空いたヘクスへ戦闘後前進できます。攻撃は終了しましたが、攻撃成功のためには少し運が足りませんでした。

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。

9.1b 攻撃は常に任意であり、プレイヤーが望むならスタックの一部だけを使用できます。

9.1c ユニットは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。スタック制限（4.8a）を除き、1 つのヘクスから攻撃に参加するユニットの数に制限はありません。通常の戦闘とオーバーランの間にはいくつかの重要な違いがあります（8.0 章で扱ったことに付け加えて）。

- 戦闘セグメントには、それぞれのユニットは 1 度しか攻撃できませんし、1 度しか攻撃されません。1 つのヘクスは攻撃側プレイヤーが望むだけの隣接ヘクスから攻撃され得ます。
- 移動セグメントには、1 つのユニットが何度もオーバーランを繰り返す可能性がありますし、1 つのユニットがオーバーランによって攻撃される回数にも制限はありません。現在移動中のスタックのみがオーバーラン可能であり、オーバーランは常に 1 つの隣接ヘクスから行われます。

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（要求される分の SP か、そうでなければ内部備蓄の消費が必要です）、地形（9.1f 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）。燃料は攻撃や防御には必要ありません。

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（特に 6.1d と 6.2c を参照）。ルールになくても地形効果表に進入禁止と書かれていれば上記を適用します。そのヘクスが道路によってのみ入ることができるような地形である場合には、通常戦闘は可能ですがオーバーランは不可能であることに注意して下さい（8.1c）。

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。

9.2 戦闘手順の要約

- 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）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）。
- 6) ダイスを 2 個振って奇襲判定を行い、9.8 に従って戦力比コラムを修正します。
- 7) ダイスを 2 個振って、9.6 に従って 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)。

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。

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この要約を参照し、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。

9.3 戦闘に対する地形の影響

戦闘結果表の戦力比の欄は 4 種類の地形カテゴリ（オープン（Open）、軽障害（Close）、中障害（Very close）、重障害（Extreme close））に分類され、これらが戦闘で用いる戦力比の横列を決定する際に用いられます。常に**防御側のヘクス（あるいはヘクスサイド）**がこの戦闘結果表の地形カテゴリの対象となります。

9.3a 攻撃側ユニットは防御ヘクスに進入可能でなければなりません。9.1f 参照。

重要な注記：多くの場合地形効果表の戦闘修正の欄には、道路を通してでなければ攻撃できない地形に、それを表すアスタリスクを付けてあります。アスタリスクのない表もありますがその場合でも、またアスタリスクのある表でアスタリスクが付いている地形でもそうでない地形でも、9.1f は常に適用されます。

9.3b 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、山地など）。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 と 9.4c により)。描かれている地形の面積は関係ありませんが、都市と村の場合は**例外**となります（はみ出ているような部分は無視します）。

9.3c 攻撃と防御における地形の効果や、戦力比のどの欄を使用することになるかは、ゲーム毎の特別ルールで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、機甲、機械化、その他

の 3 種類に分類されます (3.2)。それぞれの戦闘ユニットの種類の戦闘力は、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。たとえば通常、攻撃側の機甲ユニットは、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（あるものは半分になり、あるものは 1/4 になるなど）。

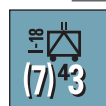
9.4b 防御側プレイヤーは、各**攻撃側**スタックに対して修正を与える地形を選択します。これは、防御側ユニットのいるヘクス（山地や林など）、または攻撃が行われる**ヘクスサイド**（河川やワザなど）のどちらかです。この選択は攻撃側のスタック**毎に別々**に行います。地形による修正はヘクスかヘクスサイドの**どちらかだけが適用可能**であり、両方が累積して適用されることは**ありません**。

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 に**関係なく**行います。選べるのはヘクスの地形だけで（ヘクスサイドは選べません）、この**選択が戦闘結果表で用いる地形カテゴリ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、2 つの平地からの攻撃に対して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（両方に機甲ユニットが見えていたため）、都市ヘクスの地形効果を選択しました。もう 1 つの攻撃ヘクスには歩兵が見えていたので、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。その後、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 角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、このような角括弧の修正はすべて $\times 1$ として扱います。

9.4e 対戦車 (AT) 効果 ある状況におい



ては、攻撃側の機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、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（例えばソ連軍の戦車旅団など）、対戦車あるいは対空のシンボルを持つユニット、および陣地が持ちます。

• **軽 AT 効果**は、兵科マークが赤色の戦車以外のユニット（偵察や装甲擲弾兵など）が持ちます。

• **AT 効果なし**となるのは、その他のすべてのユニットです。

修正はユニット単位で適用します。

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。

例：機甲ユニット（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（ただし重 AT 効果は持たない）場合、攻撃側の機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。

9.5 補給と戦闘

ユニットが完全な戦闘能力を発揮するためには、補給線の設定と戦闘補給を供給することの両方が必要です。補給切れがユニットの戦闘力に及ぼす影響は戦闘補給のそれとは別ですし、それらの影響は累積します。

A) 戦闘補給なしのユニットは攻撃できません。

B) 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（内部備蓄など）を消費せずに半分の戦闘力で防御を選択できます。

C) 内部備蓄は、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

例：ヒップシュートとオーバーラン

ドイツ軍プレイヤーは、ヒップシュート砲爆撃によってヘクス2のソ連軍戦車旅団に対して攻撃の準備を行った後に、それをヘクスBのスタックでオーバーランしようと考えています。

まず、ヒップシュートのための観測ユニットを出す必要があります。状況を素早く調べてみて、彼はオートバイ大隊を使うことにしました。ヘクスCまで移動すれば、ソ連軍側の補給集積所への経路を遮断することにもなります。これは防御力には影響しませんが（戦車旅団は内部備蓄を使用することのできる）、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ありました）元々の目的である観測ユニットとなるためのヘクスCに戻る事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、敵ZOCへは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。

観測ユニットを置いて、ドイツ軍プレイヤーはスツーカーでヒップシュートを宣言しました。ソ連軍側は対空射撃でダイス2個を振って効果なしでした。ドイツ軍プレイヤーの砲爆撃の解決となり、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、目標ヘクスにいたのが1REであったため左へ1コラムシフトします。12-16のコラムで出た目は8で、目標はDGとなりました。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（彼は師団全体に1SPを支払って燃料を入れるよりも安く済むこの方法を選択しました）。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ないことに注意して下さい。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補給集積所からさらに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れないため、内部備蓄を使用します（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）。

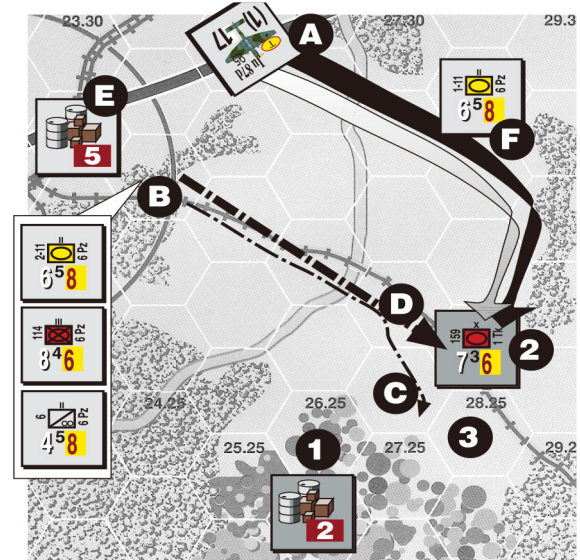
ドイツ軍側はアクションレーティングを使用するユニットとして装甲大隊(5)を宣言しました。ソ連軍プレイヤーは1ユニットだけで、しかもDGに

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の奇襲判定のダイス目は6で、AR差修正によってオーバーラン時の攻撃側奇襲にギリギリ到達しました。シフト数を決めるためにもう1つダイスを振って、出た目は2でした。

ドイツ軍ユニットは通常ならば地形修正で攻撃力2倍となるはずでした（機甲と機械化は平地ではx2です）が、ソ連軍戦車旅団が重AT効果を持つためx1.5へと減ぜられます。修正後の攻撃力は21でした。平地で防御側の戦闘力は修正されませんが、DGのため半分となり、修正後の戦闘力は3.5です。

計算上の戦力比は6:1ですが、平地のコラムにその戦力比がないため、最初のコラムは5:1となります。これに奇襲による2コラムシフトで9:1が使用されることになりました。ドイツ軍プレイヤーはダイス2個を振って出た目は4、AR差修正で7となりました。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、ドイツ軍は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）を失うことになります。ドイツ軍プレイヤーは、どちらにしろ機械化歩兵の移動力が尽きていることもあり、1ヘクス退却することにしました。これでこのオーバーラン戦闘は終了しました。



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、（SPを消費せず）内部備蓄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、切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。

9.5a 補給切れのユニットは、戦闘補給を受けられれば攻撃と防御を行えますが、その戦闘力は半分となります。補給切れで戦闘補給を受けないユニットは攻撃を行え

ず、防御は1/4の戦闘力でを行います（これに加えてモードによる修正が加わる可能性もあります）。

9.5b 戦闘補給(12.4 参照)は戦闘の時に、SP、あるいは内部備蓄を消費することによって支払われます(12.10)。

例：プレイヤーが3ユニット（それぞれ1RE）で、1個の防御ユニット（1/2RE）を攻撃します。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内部備蓄を消費するか、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、内部備蓄も備蓄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、ダイスの目への修正（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、攻撃側から先に、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。各軍毎に戦闘に参加するユニットの中から1個だけを選びます。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（この数字はプラスにもマイナスにもな

ります)。この DRM は奇襲判定 (9.8) と戦闘解決 (9.9) に使用されます。

重要な注記：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 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 戦力比の算出

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 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の戦力比の横列を用います。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最も端の戦力比を用いて下さい。そして、戦力比の修正もその端の戦力比から適用し始めます (9.1g 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。攻撃側がダイスを 2 個振って、出た目に 9.6 で算出される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 1 DRM を加えます。修正されたダイス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、ダイスを 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

撃側奇襲は戦力比を右に、防御側奇襲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ることに注意して下さい。

プレイのヒント：奇襲判定の際に、2 個の奇襲判定用のダイスと同時に、色の違う“コラムシフト用”のダイスを 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得ますし、起こります) 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す。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。

例：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。これは奇襲判定のダイスの目に +5 (!) もの修正を与えます。ダイスの目は 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ダイスを 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ダイスの目は 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！ 奇襲判定のダイスの目は 10 でしたが、アクションレーティングの差による 5 DRM によって 5 になってしまい、防御側が奇襲に成功します。コラムシフトのダイスの目は 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。戦闘解決のダイスの目は 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、ダイスを 2 個振ります。ダイスの目にアクションレーティングの DRM を加え (9.6)、防御側ヘクスにある陣地のレベル分の数値を引きます。修正後のダイスの目と、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 から 9.13 に従って適用されます。

重要な注記：陣地による修正が、奇襲判定のための DRM とは異なります。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

戦闘結果は多くの場合、“ロス”と“オプション”の組み合わせとなっています。ロスは“L”の後に数字が続く形で、オプションは“o”の後に数字が続く形で記載されています。ロスナンバーの数だけ、ステップロスさせなければなりません。オプションナンバーはそれを被るプレイヤーが選択できることを表します。

ステップロスに関しては 9.11 を、退却の詳細については 9.12 を参照して下さい。

9.10a オプションの結果はステップロス数と退却するヘクス数の組み合わせによって、その総数を満たすことができます。たとえば、1 ステップロスと 1 ヘクス退却により“o2”を満たすことができるのです。

9.10b 常に攻撃側が先に戦闘結果を適用し、その後に防御側が戦闘結果をどのように満たすか決定します。確定しているステップロスをまず適用し、その後にオプションを満たします。

9.10c 攻撃側が退却するか、あるいはオプションのすべてを満たすことができなかった場合、防御側はオプションを無視で

きるようになります（ただし防御側は、退却することを望むなら自身のオプションをすべて適用することもできます）。攻撃側は常に、オプションの結果をすべて満たさなければなりません。

9.10d 戦闘結果にオプションと突破の結果の両方が含まれている場合、攻撃側は突破マーカーを獲得するためにはすべてのオプションをステップロスで満たさなければなりません。 攻撃側が退却を選択した場合には、突破の結果は完全に無視されます。

例：

- 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、防御側はオプションを無視できます。
- C) Ao1e4, DL1o2 攻撃側が 1 ステップロスした（及び突破の結果を得た）場合、防御側は 1 ステップを失い、2 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 ユニットの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。

9.11 ステップロス



ほとんどのユニットは 1 ステップしか持っておらず、1 ステップロスした場合にはデッドパイルに置かれます。複数ステップユニットはより耐久力があり、1RE 毎に 1 ステップを持っていますので、ユニットの下にステップロスマーカーを置いて、その損失を記録するようにします。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同じになったら、デッドパイルに置かれます。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 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、ステップロスとして適用しなければなりません。適用できる数を越えた分は無視します。

9.11c ステップロスの配分 戦闘中、AR を用いたユニットには、最初のステップロスを適用しなければなりません。複数の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。

上記の配分のルールは砲爆撃や退却の際には適用されず、どのユニットにステップロスを適用するかは完全にプレイヤーの意志に任されます。そのため、AR を提供したユニットが最初にステップロスする必要はありませんし、ステップロスを 1 つのユニットに集中させることもできます。

例：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複数ステップユニットは、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。

複数ステップユニットのその時点での RE は、ユニットに印刷された RE から、失ったステップを引いたものとなります。

例：3 ステップを有する 14-4-3 狙撃兵師団が 1 ステップロスしました。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の戦闘力は 7 で、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。

9.12 退却と戦闘後前進

√ステップロスで満たさなかった分のオプションナンバーは、退却で満たさなければなりません（9.10c で免除されない限りは）。戦闘に参加したすべてのユニットは、残ったオプション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。退却は、その開始ヘクスから（最短距離で）要求されたヘクス数の距離分、行わなければなりません。

- 退却路は直線である必要はありません。進入禁止地形を避けるためにジグザグ

に下がることができますが、ただし要求されたヘクス数を必ず満たすように退却しなければなりません。

- 敵ユニットがいるヘクスや、そのユニットが進出できない地形ヘクスにしか退却できないユニットは除去されます（時にこれが、オプションのうちどれだけまでしか退却に割り振ることができないかを決めることになるでしょう）。

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 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。

9.12b 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（また、戦闘後前進もできません）。

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。スタック単位でも、個々のユニット単位でも退却できます。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。

9.12d 随伴 戦闘に参加していなかった戦闘ユニットと専用トラックは、退却に加わることができます。他のタイプのユニット（艦船ユニット、航空ユニット、港湾、陣地、専用トラック以外の輸送ユニット、補給集積所）は退却に加わることはできず、そのヘクスに残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。

デザインノート：敵 ZOC への退却のルールに関して、説明が必要かもしれません。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。

✓ **9.12f 敵ユニット** 戦闘の開始時に敵戦闘ユニットのいたヘクスを通過して退却はできません（そのため、攻撃側のユニットがステップロスやオプションを満たしたために空になったヘクスを通過して退却することはできません）。非戦闘ユニットや航空ユニット、艦船ユニットを通る退却は、移動時と同様に処理します（9.14 に従って）。

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したならば、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す。

- A) 戦闘補給を消費したユニット（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。
- D) 戦闘後前進は 9.14 に従って、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。
- C) オーバーランが成功した場合には必ず戦闘後前進しなければなりません。通常戦闘の場合はそうではありません。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。

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は突破モードになることができます（9.13b 参照）。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あればなりませんから、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（11.0）。

9.13b 突破の結果は以下の場合、無視されます。

- A) 攻撃側ユニットが混乱モードであった時（同じ戦闘に参加した混乱モードでないユニットは、通常通り突破

モードになれます）

- B) オーバーラン（どのフェイズであっても）、あるいは突破フェイズ中の攻撃である。
- C) 互いに隣接していない 2 つのスタックからの攻撃である。つまり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、それらは隣接ヘクスにいるのではありません。

9.14 特別な戦闘

9.14a 0 戦闘力 0 戦闘力での戦闘には、いくつかの特別な処理が適用されます。0 戦闘力に対する攻撃は、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、首をひねりながらも 1：1 の戦力比を用います。

9.14b 補給集積所 敵の攻撃可能ユニットが、補給集積所のあるヘクスに入ったら、どれだけの量の SP が敵プレイヤーの手に



入るかを決定するために、捕獲判定表でダイスを振ります（最も近いトークン数へと四捨五入します）。残った補給ポイントは破壊されます。

9.14c 輸送ユニット 敵の攻撃可能ユニットが輸送ユニットのあるヘクスに入ったら、輸送ユ



ニットの一部分が捕獲される可能性があり、捕獲されなかった残りは再配置されます（いわば退却のようなものです）。10 移動力を越える輸送ユニットの場合には捕獲判定表の“輸送トラック”の欄で、10 移動力以下の輸送ユニットの場合には“輸送ワゴン”の欄でダイスを 1 個振ります。表の下に指示に従い、輸送ユニットと、積載していた SP に対しても処理します。複数の種類の輸送ユニット（通常の輸送トラックと専用トラックや、あるいは輸送ワゴンとラバなど）が混在していた場合には、所有プレイヤーがどれが捕獲され、どれが置き直されるのかを決定します。

敵ユニット、ZOC、通行禁止地形は再配置に影響を与えません。単に輸送ユニットを拾い上げ、新しい場所に置きます。移動フェイズ中に捕獲した輸送ユニットは、ただちに移動させることができます（しかし他のフェイズに捕獲したものはそうはできません）。

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。

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 9.14d に従って“解散”します。

例：あるヘクスに輸送トラックが 3 個と 12SP がありました（3SP は輸送トラックに積載されて）。移動フェイズ中に、この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、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 3（25%）で、ドイツ軍の作戦行動への報いとして 1 輸送トラックと 3T が手に入りました。他の 2 輸送トラックと 9T はソ連軍プレイヤーによって 10 ヘクス以内の場所に再配置されます。次にドイツ軍プレイヤーは地上に残った 9SP についてダイスを振り、5 の目が出ました（50%）。これでさらに 4SP と 2T が手に入りました（残りは破壊されます）。ドイツ軍のオートバイ大隊は残っている移動力で移動を継続し、その後に捕獲された輸送トラックを移動させました。

9.14d エクステンダーの解散 【訳注：



敵の】攻撃可能ユニットがエクステンダーのあるヘクスに入ったら、そのエクステンダーは解散しなければなりません。エクステンダーを通常の移動で動かす代わりに、プレイヤーの意志で、解散を実行することもできます（そのエクステンダーに一般補給が引けなくなった時には有効でしょう）。

解散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設定でき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。敵ユニット、ZOC、通行禁止地形は再配置に影響を与えず、損失も被りませんし、捕獲もされません。再配置し

たヘクスで、そのエクステンダーを**通常の**輸送ユニットの面に表返します。

重要な注記：もし再配置のための“条件を満たすような場所”が存在しなかったならば、解散はできません。代わりにエクステンダーが今いる場所で表返し、9.14cに従って捕獲判定を行います。

9.14e 陣地 攻撃可能ユニットが敵の陣地のあるヘクスに入ったら、その陣地は占領されます。

9.14f 航空基地 敵の攻撃可能ユニットが航空基地のあるヘクスに入ったら、その航空基地は占領されます。占領された航空基地はただちに使用できます。

航空基地捕獲判定表を使用して、占領された航空基地のそれぞれの航空ユニットについて、天候に**関係なく**（つまり、飛行ができない天候であっても）ダイスを振ります。そしてその結果を適用します（“1 ステップロス”か“損害なし”のどちらかです）。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、非活動状態になります（判定前の状態にかかわらず）。航空ユニットは占領された航空基地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 攻撃可能ユニットが敵の艦船ユニット（上陸用舟艇として活動中の DUKW を含めて）のあるヘクスに入ったら、その艦船ユニットは除去されます。

9.14h 港湾 攻撃可能ユニットが敵の港湾のあるヘクスに入ったら、その港湾は占領されます。占領した港湾はただちに、海上輸送に使用したり、可能な場合には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、敵のユニットや施設に対して、砲爆撃で攻撃を行います。目標に応じて適切な砲爆撃表を使用します。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。

砲爆撃は移動、リアクション、戦闘、突破フェイズの各砲爆撃セグメントに実施できます。ヒップシュート（14.7d 参照）が

実行可能であるならば、その砲爆撃を各フェイズの移動セグメント中に実施できます。砲兵ユニットと艦船ユニットはいくらでも、航空ユニットは4個までが、1つの砲爆撃に参加できます。

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。ダイスを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、その結果を適用します。

重要な注記：“砲爆撃結果表を使用する”ためには少なくとも1砲爆撃力が（コラムシフトを適用する前に）必要です。0ポイントでの砲爆撃はできません！

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。

目標側のプレイヤーは可能ならば砲爆撃結果表上での地形によるコラムシフトを宣言し、また砲爆撃の結果としてステップロスする戦闘ユニットを自由に選ぶことができます。

1つの師団は（複数ユニット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を数えます）。

プレイのヒント：判定の際に、“砲爆撃解決用”の2個のダイスと同時に、色の違う“損害判定用”のダイス（“1/2”の結果の可能性のために）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 観測の必要性 “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。

- 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。
- ヒップシュートは、（**いずれの表においても**）観測ユニットなしでは実行不可能です。
- 対施設砲爆撃結果表を使用する砲爆撃には観測は必要ありません（ヒップシュートはその例外です）。

10.0c 対施設砲爆撃結果表 施設目標に対する砲爆撃には、対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

スの中の目標が航空基地なのか港湾なのか（あるいは、航空任務でのみ行われる航空阻止なのか）を事前に【14.2fのA）のタイミングで】指定しなければなりません。対施設砲爆撃には、修正や地形効果は適用せず、観測ユニットも必要ありません。ダイス1個を振って結果を求めます。

A) 航空基地

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ダイスを振ります。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。滑走路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）。

C) 航空阻止

航空阻止マーカーをそのヘクスに配置するには、“*”の付いた結果が必要です。その他の結果は効果なしです。航空阻止マーカーは14.8cに従って、敵の鉄道輸送と陸上移動に影響を与えます。航空阻止マーカーは、次の敵のクリーンアップフェイズに取り除かれます。

10.0d 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、プレイヤーはその中の1つの種類の目標（“戦闘ユニット”や“港湾”など）を宣言しなければならず、その目標のみに対してのみ砲爆撃を解決します。たとえば、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、**あるいは航空基地または港湾のどちらかを**対施設砲爆撃結果表で砲爆撃するかを選びます（同時には行いません）。

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**：ヒップシュートと対艦船砲爆撃）。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ることに注意して下さい。

- B) ユニットの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（移動セグメント中に行われるヒップシュートは例外です）。
- D) 砲兵だけが、戦闘フェイズ中に砲爆撃できます。
- E) リアクションフェイズと突破フェイズ中には、全タイプ（航空、艦船、砲兵）の砲爆撃が行えます。
- 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。

10.1 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、自身から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SP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、砲爆撃のキャンセルを選択した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（司令部を経由しない場合）から与えられなければならない。
- 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、内部備蓄を消費して行うことはできません。

例：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、砲爆撃力で用いる欄は2列右にずらされます（R密集度修正で4列右、陣地で1列左、軽障害地形で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。ダイスを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ダイスを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が、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



航空爆撃は砲兵ユニットの砲爆撃と同様の手順で解決しますが、補給ポイントの消費を必要としません。さらなる詳細については14.7を参照。

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（例外としてヒップシュートは、移動セグメント中に行われます）。その後、航空ユニットは航空基地に帰還しなければならず、ただちに非活動状態になります（14.1c）。航空爆撃を行う航空ユニットは迎撃（14.5）や対空射撃（14.4）の目標となり、それらは爆撃の前に解決されます。ヒップシュート（14.7d）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。

10.2b 近距離爆撃の効果 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。**例外**：この修正は戦略爆撃機の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



艦船ユニットによる砲爆撃（および対艦船戦闘）は、18.3で説明されます。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。

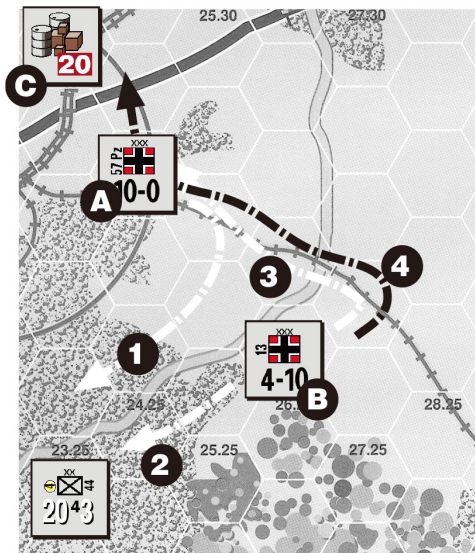
11.0a 突破モードであるか、予備モードを解除された陸上ユニットだけが、突破フェイズに移動と戦闘を行えます（**例外**：陸上ユニットは14.9dに従ってこのフェイズ中に航空輸送を使用できます）。突破フェイズは、移動セグメント（オーバーランできます）、砲爆撃セグメント、戦闘セグメントで構成されています。

11.0b フェイズプレイヤーは突破フェイズに、自軍ユニットの予備モードを解除できます（5.7b）。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**で移動できます。

11.0c 突破フェイズ中の戦闘（通常戦闘、オーバーラン、砲爆撃）は通常通り処理します。

11.0d フェイズプレイヤーの艦船ユニットと活動状態の航空ユニットはすべて、突破フェイズに活動できます。

プレイノート：突破フェイズ中に予備モードを解除できるユニットを持つことは、しばしば作戦が成功するか失敗するかを決める致命的な要素となります。



例：司令部の最大支給範囲

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。
ヘクス A の司令部は一般補給を引く上で自身が降車可能ヘクスとして働き、ルート 1 を通って歩兵師団の隣接ヘクスまで支給範囲を届かせることができます。歩兵師団のいるヘクスまでは移動力が足りませんが、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。

ヘクス B の司令部も歩兵師団に補給を与えられます。まず、もう 1 つの司令部が作る降車可能ヘクスを使って、ヘクス A からルート 3 で補給線が引けます。そしてヘクス 2 へと届くだけの支給範囲を持っています（それぞれの林ヘクスには 2 移動力かかるとします）。ただしこの司令部自体は移動モードであるために工兵能力を持っておらず、河川に対して架橋することができません。もっとも幸運なことに、鉄道橋が利用可能ではあります。

もし戦闘補給が必要であれば、2 つの司令部はヘクス C の補給集積所から受給できます。ただし、ヘクス B の司令部は（ルート 4 を使って）受給する時に、「隣接すれば充分」の項【訳注：12.3c】を利用する必要があります。

【訳注：英文ルールの図ではヘクス A の司令部が移動モードになっていて降車可能ヘクスとして機能なくなっています。この和訳ルールでは独自に図を改訂してあります。】

12.0 補給

補給には 2 種類あります。1 つはマップ上に実際にカウンターとして置かれる補給 (SP とトークンによって表されます) で、もう 1 つは一般補給 (概念的に補給線を確認することで表されます) です。マップ上に置かれる補給カウンターは非戦闘ユニットであり、主として砲兵砲爆撃、戦闘補給、燃料として使用されます。一般補給は、補給フェイズにユニットが“補給下”状態にあるかどうかを補給線の設定だけによって判定します。戦闘ユニットが有効な補給線を設定できない場合はマップ上の補給ポイントで一般補給を供給できますが、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。

マップ上の補給カウンターは通常、前線の背後に補給集積所の形で備蓄されます。ユニットは補給集積所が近くにあれば直接 SP を受給【訳注：原文は draw】することもできますが、通常はより補給集積所に近いところにいるはずの司令部ユニットによって SP を“支給”【訳注：原文は throw】されることになるでしょう。

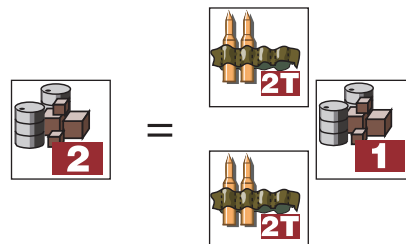
補給線の設定はより概念的に扱われます。戦闘ユニットは通常、港湾やマップ端などの補給源から補給線を設定しなければ一般補給を受けられません。マップ上の補給カウンターの時と同様に、一般補給を与えるために多くの場合、司令部が前線に置かれることになるでしょう。鉄道網と“エクステンダー”となっている輸送ユニットは、補給源と司令部の間の長距離の補給線を支えます。

重要な注記：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 SP も補給線の設定も必要としません。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 (ただし例外として航空基地は、航空ユニットの整備に補給が必要です)。

12.1 補給ポイント

12.1a 補給ポイントの取り扱い 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。さらに SP はより小さい単位であるトークンに分割できます。1 SP は 4 トークンであり、逆に言えば 1 トークンは 1/4 SP となります。スタックの高さを抑えるために、可能ならばいつでもトークンを SP へと統合できます。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。

SP に描かれている絵はトークンとは異なるものとなっており、お互いを区別しやすいようになっています。トークンには銃弾が描かれていますが、トークンが銃弾だけを意味するという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)。



例 1：戦車ユニットを移動させるために、

補給集積所の 1SP カウンターから燃料として 1T を消費しなければなりません。1SP のカウンターを裏返して 3T の面にして、その燃料を払いました。

例 2：5SP の補給集積所から砲爆撃のために 2T を払おうとして、プレイヤーは 2T は 1/2SP と同じだということに気がきました。補給集積所は 1/2SP を消費し、残りは 4 と 1/2SP となります。プレイヤーは 5SP カウンターを裏返して 4SP の面にし、2T カウンターをそのヘクスに置いて追加の 1/2SP としました。

12.1b 補給集積所 補給ポイントがあるヘクスは、それらが地上にあるか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 補給集積所マーカー 通常の数字



に代えてアルファベットが印刷されている補給カウンターがあります【訳注：給油状態マーカーの裏面です】。

プレイヤーはこれらを、補給ポイントが存在する補給集積所のマーカーとして使用できます。この補給集積所マーカーをマップ上に配置し、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。そのヘクスに補給ポイントがなくなった場合は、補給集積所マーカーを除去します。

12.1d 補給ポイントの所有 汎用の SP のカウンターは両軍に共通のものなので、

どの SP がどちらの陣営のものであるかを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、それをマップ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 参照)。

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、19.0)。

12.2a 一足飛びの禁止 SP 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 マップ上を輸送された SP をその同じフェイズに消費することは一足飛びとはみなされず、禁止されません。

12.3 マップ上の補給カウンター

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

重要な注記：補給が (一般補給の代用、燃料、戦闘、建設、再備蓄、航空ユニットの整備などのために) 必要になった時にはいつでも、プレイヤーは“直接受給”か“司令部を経由しての支給”かのどちらかという共通の方法で補給ポイントを使用することになります。受給、支給、補給線の設定のために燃料が必要とされることはありません。

(**例外：**18.5e により、上陸用舟艇に積載されている SP を受給しようとするユニットはその上陸用舟艇と同一あるいは隣接ヘクスにいないければならず、司令部は上陸用舟艇から受給した SP を“支給”することはできません。)

12.3a 直接受給 補給集積所の補給ポイント (SP) を受給【訳注：原文は draw】するためには、ユニットは補給集積所まで 5 移動力のヘクス + 1 ヘクスまでの範囲内にいなければなりません (12.3c)。必要な補給ポイントはそのユニットの 5 移動力 + 1 ヘクスの範囲内の複数の補給集積所から受給できます。

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：**司令部の場合、その司令部の支給範囲の色が徒

歩あるいは装軌のものであるならば、その移動タイプで数えます)。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 (12.3d 参照)。

12.3b 司令部を経由しての支給 12.3a によって補給集積所から補給ポイントを受給できる司令部は、その印刷された支給範囲のユニットへ補給ポイントを橋渡しし、支給【訳注：原文では throw】することができます。司令部の支給範囲はカウンターに印刷されています。支給範囲の数字の色がその移動タイプ (3.1a) を表しています。補給ポイントを支給するためには、補給を必要としているユニットが司令部の支給範囲 + 1 ヘクス (12.3c) 以内にいないければなりません。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 (12.3d 参照)。

A) 直ちに消費する補給でなければ、司令部は補給を支給できません (補給集積所を移動させるには、何らかの輸送方法が必要です)。

B) 司令部は、いくつのユニットにでも補給を支給できます (ゲーム毎の特別ルールによる制限はありません)。

C) 戦略移動モードの司令部は補給を支給できません。

D) 司令部は、他の司令部から支給された補給を、他のユニットに“再び支給する”ことはできません。ただし、その司令部が自身のために使用するのであれば、支給された補給を使用できます。

12.3c 隣接すれば充分とは 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あっても)、支給/受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、直接受給や司令部を経由しての支給を含むすべての補給に適用されます。

12.3d 補給線の設定 補給線 (受給、支給、補給線の設定) は常に、非戦闘ユニットが移動するかのようにして数えます。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すが、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 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。

自動車化タイプで引かれる補給線は、打ち消されていない敵 ZOC によってすべて遮断されます。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 ZOC の影響を受けないことに注意して下さい。

補給線を引く時には、移動コストを増大させる泥や雪、あるいは航空阻止など、一時的な“悪い”地形の状態はすべて無視して、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 マップ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、マップ上に置かれているユニットと同じように補給を受給します (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るからです)。マップ上のヘクスを表すのではないマップ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内で補給を受給します (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)。マップ上のユニットは、マップ外ホールドボックスから補給を受給することはできません。

12.4 戦闘補給

直接受給 (12.3a) と司令部を経由しての支給 (12.3b) が、戦闘補給 (9.5) を受け取り、分配するために使用されます。マップ上の補給カウンターを消費できない時にのみ、ユニットはその内部備蓄を使用できます。12.10 参照。

- 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)

重要な注記：攻撃を行うユニットにはすべて戦闘補給を入れられるのでなければ、攻撃はまったく行えません。防御側は常に戦闘補給を入れないで半分の戦闘力で防御することを選択できます。

12.5 燃料

直接受給 (12.3a) と司令部を経由しての支給 (12.3b) が、燃料を入れるために使用されます。

12.5a 装軌タイプと自動車化タイプの戦闘ユニットは、燃料を消費しなければ移動力を消費できません。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 の揚陸後の移動)。他のタイプ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 (徒歩タイプユニット、輸送トラック、艦船、航空、補給

の受給／支給等)。

12.5b 移動に燃料を必要とする戦闘ユニットは、攻撃や防御、砲爆撃、退却、戦闘後前進は燃料を必要とせずに実行できます。オーバーランするユニットは、たとえ防御ユニットの隣の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 下記のような複数の方法で、どのフェイズにおいてもユニットに燃料を入れることができます【リアクションフェイズ中に予備マーカーを持たなかった司令部でも給油のために使用できますし、また、リアクションフェイズ中の予備マーカーを持たないユニットや、移動させないユニットにも対しても、給油できます】。

A) フォーメーション方式 複数ユニットフォーメーション毎に 1SP を消費して燃料を供給します。この給油状態は、次の自軍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) を裏返し、給油状態の面を表にしてこの状態を表します。その複数ユニットフォーメーションに所属している燃料を必要とするすべての戦闘ユニットが 1 つの司令部を経由して支給される（あるいは同じ補給集積所から直接受給する）ことが不可能な場合、共通の補給を受けられないユニットには個別ユニット方式（下記）を適用します。

B) 司令部方式 司令部毎に 1SP を消費して、その司令部自身と、その支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。この給油状態は、次の自軍クリーンアップフェイズまで持続します。司令部の上に給油状態マーカーを置いてこの状態を表します。12.5e 参照。

【エラッタ：独立ユニットが移動のためのこの“フリーの燃料”を得るためには、フェイズ毎に給油状態マーカーを載せた司令部の支給範囲内にいるのでなければなりません。また、12.3b (D) のため、そもそも給油状態マーカーを載せる時に消費する SP は、その司令部が直接受給の形で SP を使ったのでなければなりません。】

C) 個別ユニット方式 燃料を必要とするユニット 1 個につき 1T を消費して燃料を供給します。この方式では、RE やステップ、独立部隊、複数ステップユニット、あるいは複数ユニッ

トフォーメーションの一部であるかどうかなどにまったく関係なく、どのユニットに対しても使用できます。この給油状態は、その消費したフェイズにのみ持続します。この給油状態をマーカーで表すことはありません。

12.5d フェイズプレイヤーは自軍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給油状態マーカーを取り除き、フォーメーションマーカーを表返して給油状態でない面にします（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給油状態マーカーが最もマップ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) で一度燃料を与えた司令部は、すべての独立ユニット (3.2f で定義されています) に“ノーコスト”で（個別ユニット方式でフェイズ毎に 1T を消費することなく）燃料を支給することができます。その支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。

給油状態の司令部は各フェイズに単一の場所からのみ燃料を支給することができます。 これは移動を行う司令部にも適用されるため、移動前の位置から支給するか、移動後の位置から支給するかを選択しなければなりません。

12.5f 増援を置くためには燃料は必要ではありませんが、登場ヘクスから移動するためには燃料コストを（もし必要なら）払わなければなりません——増援は到着する時に“ノーコスト”で燃料を得ているわけではないのです。

12.5g 内部備蓄は燃料として用いることはできません。

例：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。プレイヤーは師団所属でないユニットの移動のために司令部に 1SP を支払いました（なぜなら個々に計 5T を支払うよりも 1SP の方が安いからです）。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、装甲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した。プレイヤーは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）、装甲大隊ユニットに 1T を消費しました。燃料のためのコストは総計 5T でした（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。自軍プレイヤーターンには先ほどの決断が、通常の移動フェイズ、それに突破フェイズ中にも効いてくるでしょう。先ほど 5 個の突撃砲大隊ユニットに燃料を与えた司令部は（自軍のクリーンアップフェイズまで）給油状態となっているので、その司令部の支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この自軍プレイヤーターンの間移動できます。しかし、装甲師団所属の装甲大隊ユニットは、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、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。装甲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一般補給が引けているかどうかを確認する必要があります。補給線を設定できず、かつ“補給ポイントによる一般補給” (12.6c) 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、損耗判定を行わなければなりません。なお、脱出セグメント中に“補給線を設定”できないユニットは、脱出 (12.8e) を使用できます。

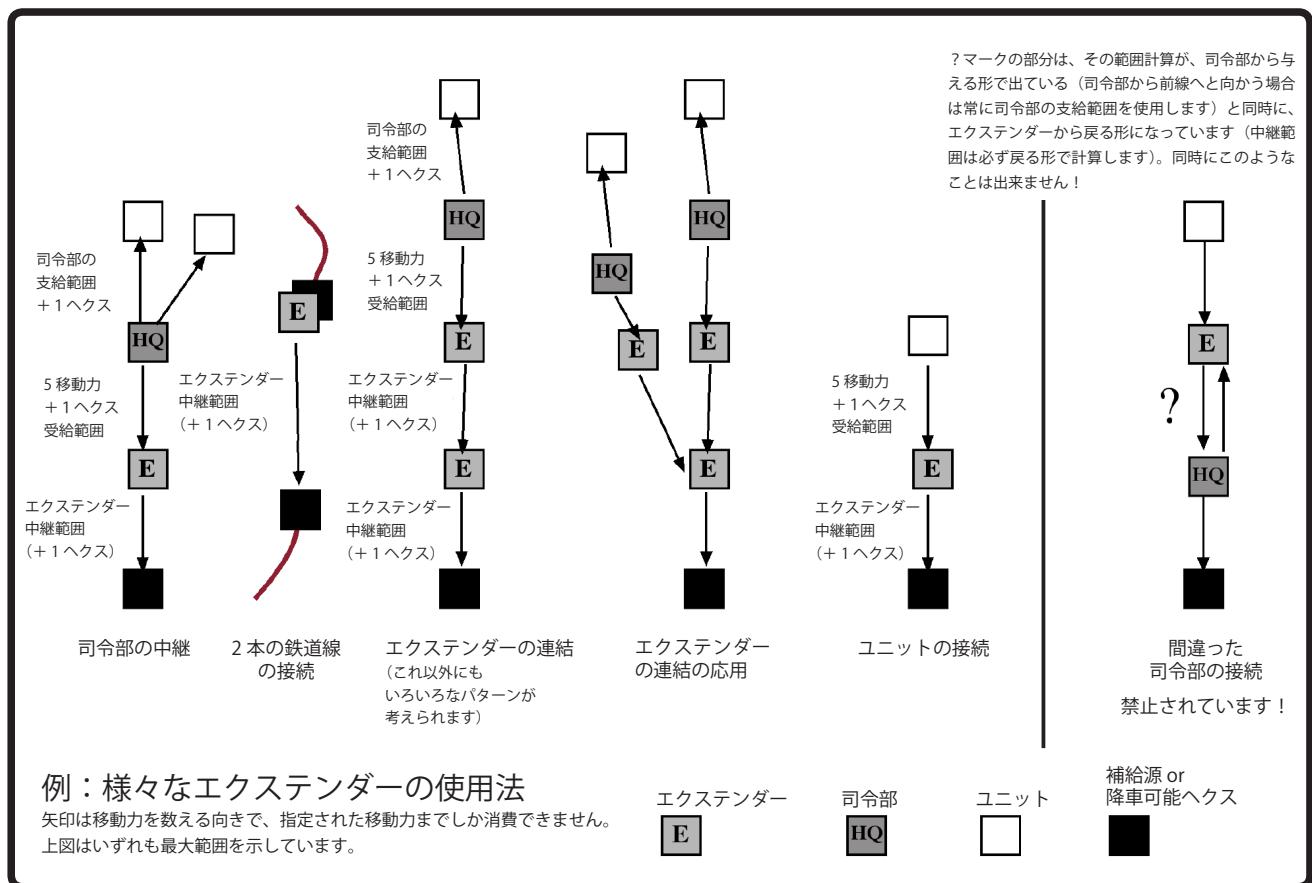
直接受給 (12.3a) と司令部を経由しての支給 (12.3b) が、一般補給を受けとり、分配するために使用されます。

12.6a 補給源には 3 種類あります。

- 1) 増援部隊が登場可能なマップ端の鉄道ヘクス、及びゲーム毎の特別ルールで特別に指定された補給源。
- 2) 降車可能ヘクス (13.3c 参照)。
- 3) 降車可能ヘクスへ、あるいは直接補給源へと繋がっているエクステンダー (12.7) のあるヘクス。

12.6b どの種類の補給源ヘクスであっても、そこに敵 ZOC が及んでいたら、そこから引けるはずであった補給線を遮断します。ただし、この敵 ZOC は 4.5b に従って打ち消すことができます。

12.6c 補給ポイントによる一般補給 “補給線を設定”できない戦闘ユニットは、一般補給を得るために SP で“食いつなぐ”ことができます。1T を消費する毎に、（その補給集積所へ受給できる、あるいは支給され得る範囲の）2RE の一般補給を満たすことができます。すべての端数は切り上げます。たとえば、6 と 1/2RE は 4T を必



要とします。

補給線を設定できないのであれば、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。12.6e と 12.6f も参照。

12.6d 補給線も設定できず、補給ポイントによる一般補給も受け取れない戦闘ユニットは、補給切れとなり、損耗判定を行います (12.8 参照)。

プレイノート：SP が使用可能であったとしても、補給ポイントによる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。

12.6e 戦略移動モードのユニットは、補給ポイントによる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は補給を支給することはできません。

12.6f 複数ユニットフォーメーション内の戦闘ユニットは、同じ司令部を経由してまたは同じ直接受給源から“補給線を設定”できなければいけません。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”で補給線を設定できる一方で、補給線を設定でき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 によって) かを選択しなければなりません。

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します。

12.6h 事前計画によって空挺降下を行ったユニット (14.10b) は、空挺降下されたターンには補給線を設定する必要はありません。

12.7 エクステンダー



エクステンダーは一般補給の補給線を中継するために使用されます。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、(12.7d に従って) 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。エクステンダーは移動できません (あるいは、他の輸送ユニットの使用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を作るためには使用できません。
- もしそのゲームのカウンターにエクステンダー (常に 5 ポイントの輸送ユニットとの裏面にあります) が含まれていなければ、エクステンダーは使用できません。

12.7a エクステンダーは、その場所にさらなる補給線を設定できる場所を作るためにのみ使用されます (SP を移動させたり、鉄道輸送を補助したり、受給／支給範囲を増加させることはできません)。エクステンダーは補給線を設定する上で、以下の機能を果たします。

- 降車可能ヘクス、あるいは直接補給源へと繋がり、**補給源**としての機能を果たす。
- 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。
- 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 エクステンダーは中継範囲を持っています。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**方向に、移動力を数えるようにして数えられるのでなければならず、繋がられる最大範囲を示しています。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” (大本の補給源から最も遠いヘクス) に配置されます。

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 エクステンダーへの変換 エクステンダーへと変換するために、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なければなりません。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ことはできますが、その機能は停止することになります。

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かまいません（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“解散”しますし、自発的にそうすることもできます。9.14d 参照。

プレイノート：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、マップ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その後の自軍補給フェイズに再度補給線が設定できるようになる時まで残ります。補給切れマーカーの置かれた各スタックは、補給線が設定できるようになる時まで毎補

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 個のダイスを振り、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ない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 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 の B）】砲爆撃を行えます。補給切れのユニットでも、移動は通常通り行えます。

12.8e 脱出 脱出セグメントに補給線を設定できていない（このセグメントにチェックします）、印刷された移動力が 1 以上の**戦闘ユニット**は、もし下記の状況に合致するならば脱出を試みることができます（非戦闘ユニットは脱出できません）。

- A) 脱出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、（移動モードでの移動タイプを使用して）移動が禁止されている地形を通ることはできません。自動車化タイプのユニットの連絡線は、打ち消されていない敵 ZOC を通ってもいけません。
- B) 脱出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 は無視します）。

補給切れであることが分かった**最初のターンのみ**は（一般補給を得るための“補給ポイントによる一般補給”や、補給キャッシュ【訳注：『GBII』の】樹皮スプーを使用した後であってはいけません）、上記の条件は無視でき、脱出の成功率（下記参照）は +1DRM 向上し、輸送ユニットも脱出できます（各ポイント毎に別々のダイスを振ります）。

脱出は常に任意です。

脱出を試みるユニット毎にダイスを振ります。

- 出た目が 1 ～ 4 ならば判定は失敗し、ユニットはデッドパイルに置かれます（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。ユニットをマップ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。再びユニット毎にダイスを振り、出た目の数だけ後のターンの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、他のマーカー（備蓄減少や混乱マーカーなど）は取り除きます。

これまでの OCS ゲームでこのルールがどのように使用されるかについては、巻末のチェンジノート参照して下さい。

プレイノート：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（3.3）は一般補給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が必要です。

12.9c 航空基地は航空ユニットの整備に（直接受給または司令部を経由して支給される）補給を必要とします。このことを除けば、航空ユニットは補給を必要としません。

12.9d 艦船ユニットは補給を必要としません。

12.10 内部備蓄



内部備蓄は、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弾薬類を表しています。内部備蓄は戦闘補給（9.5b 参照）にのみ用いられ、砲爆撃、一般補給、燃料等には用いることができません。内部備蓄とマップ上の補給

のどちらを消費した場合でも、ユニットの戦闘力は同じです。

ユニットの内部備蓄の保有状況は、備蓄減少マーカーと備蓄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 内部備蓄の消費は、ユニットが（直接受給あるいは司令部を経由しての支給で）マップ上の補給ポイントを消費できない場合にのみ行えます（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、内部備蓄は使用できません）。

12.10b ユニットの内部備蓄から戦闘補給を受給したら、“備蓄減少”マーカーを置きます。すでに“備蓄減少”マーカーが置かれていた場合には代わりに“備蓄欠乏”マーカーを置き、この戦闘後には内部備蓄は空であることを表します。

12.10c 内部備蓄が減少、あるいは欠乏していても、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備蓄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しなければなりません（9.5aにより、半分の戦闘力で）。

12.10d スタックしていたとしても、他のユニットの内部備蓄を受給することはできません。

12.10e 再備蓄 そのプレイヤーの補給フェイズに“備蓄減少”あるいは“備蓄欠乏”マーカーが下に置かれているユニットは、もし SP が使用可能（直接受給あるいは司令部を経由しての支給のどちらでも）ならば、その再備蓄を行います。“備蓄減少”からの再備蓄には 1 ユニットの（複数ステップユニットなら 1RE）毎に 2T を消費します。“備蓄欠乏”からの再備蓄には上記の 2 倍を消費します。

A) ユニットのもし可能なら必ず再備蓄しなければならず、またこの再備蓄は、補給ポイントによる一般補給を行うことよりも優先して行わなければなりません。

B) そのユニットに直接受給または司令部を経由しての支給で利用可能なすべての補給ポイントが、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かまいません）。

C) マップ上に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、備蓄減少マーカーが配置されている 1 個のユニットを再備蓄するか、備蓄欠乏マーカーが配置されている 1 個のユニットを備蓄減少の状態まで戻すことができます（しかし再備蓄を行うべきなのが複数ステップユニットしかいなかった場合には無駄になるでしょう）。

12.10f 補給切れの状態は内部備蓄の量に影響を及ぼさず、また内部備蓄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 内部備蓄を消費するユニットとマップ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、内部備蓄かマップ上の SP 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 複数ステップユニットが使用可能な十分なマップ上の SP が存在しないために自身の内部備蓄を使用することを選択した場合には、そのマップ上の SP 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：3RE のユニット（別々の 3 個のユニット）が攻撃を試みようとしています。プレイヤーは 1T のみをマップ上で使用可能でした。そのマップ上の 1T は 1 個のユニットに対して使用可能です。もしこの攻撃が 1 個の【訳注：同じく 3RE の】複数ステップユニットによって行われたならば、ユニットが備蓄減少になるだけでなく、マップ上の 1T が無駄に消費されることになります。

12.11 補給集積所の破壊と捕獲

12.11a 補給集積所の破壊 あるヘクスにあるすべての SP 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、それが輸送ユニットに積載されているか地上にあるかどうかにかかわらず破壊できます。戦闘ユニットがそのヘクスに存在する必要はなく、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中のみ実行できます。1 つの補給集積所は 1 フェイズに 1 回だけ破壊でき、またその補給集積所の一部の SP だけの破壊を試みることができます。

補給集積所破壊判定表を用いてダイスを 1 個振り、破壊されてマップ上から除去される SP のパーセンテージを決定します。

端数は最も近いトークン数へと、四捨五入します。この方法で輸送ユニットは破壊されないことに注意して下さい。

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。 $3 \times 0.75 = 2.35$ で、2SP と 1T が除去されます。

12.11b 補給集積所の捕獲 攻撃可能ユニットが敵の SP や輸送ユニットが存在するヘクスに進入したら、捕獲判定表の適切なコラムでダイスを振ります（そのヘクスに敵ユニットがいる場合はもちろん、捕獲の試みの前にその敵ユニットを立ち退かさなければなりません）。詳細は 9.14b と 9.14c を参照して下さい。

13.0 特殊なユニット

13.1 司令部



司令部は補給を分配し、ユニットを再建し、工兵能力を担う、特殊な戦闘ユニットです。司令部の規模は印刷されている編成の大きさに関係なく、1RE です。

13.1a 司令部のモード 戦闘モードの司令部は、より長い支給範囲を持ちます。混乱モード（5.10e）は、司令部の特殊能力（13.1b）には影響を及ぼしません。司令部の防御力は（13.1c に従って）モードにより変化します。戦略移動モードの司令部は補給を支給できません（5.8b）。

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。移動モードである間、司令部の余剰トラックは補給に従事せず、修理中隊や製パン中隊の周辺を往復していると考えて下さい。

13.1b 司令部の特殊能力

- 司令部はその支給範囲内のユニットに SP を“支給”し、また一般補給向けの補給線を設定できます（12.3b）。
- 司令部はユニットを再建できます（13.5a）。
- 工兵能力を持つ司令部（13.8a）は架橋を行い、降車可能ヘクスを作り、施設を建設することができます。

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。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 特殊な司令部 ゲームには、様々な国籍や編成規模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支給できますが、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**その師団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(3.2f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



輸送ユニットはマップ上のSPを移動させます。輸送ユニットにかかわる戦闘については9.14cで説明されています。

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供給や建設／修復に使用できます。ただし2つの重要な制限があり、輸送ユニットも他のユニットが動かされる前に移動を終了させなければなりませんし、将来的な戦闘／砲爆撃コストを事前に支払っておくこともできません。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 輸送ユニットと補給 輸送ユニットは燃料を必要とせず、補給切れにもなりません。

13.2c 輸送力：統合と分割 輸送ユニットは、同じサイズまでのSPを輸送できます。また輸送ユニットは、用意されているカウンター数の制限内でより大きい／小さい数値のマークに自由に分割・統合できます。分割と統合は移動力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し、それを行う輸送ユニットが同じヘクスにいないかなければなりません。分割、統合した輸送ユニットは、その時点で残っている移動力を消費して、移動をそのまま継続できますが、6.1f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

と12.7f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。これは専用トラックにも当てはまり、通常の輸送ユニットと統合することはできません(例外：ユニットの統合で、13.9に従い、通常の輸送トラックを専用トラックに変換することができます)。

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により、予備モードになることができます)

13.2e 輸送ユニットは、海上輸送か鉄道輸送することができますが、航空輸送はできません(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す)。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 スタック中で、輸送ユニットに積載した状態のSPはその輸送ユニットの下に置き、積載していない状態のSPは輸送ユニットの上に置きます。直接受給あるいは司令部を経由する支給によってSPを、輸送ユニットへと積載することはできません。輸送ユニットが積載できるのは、同じヘクスにあるSPだけです。ただし、輸送ユニットが積載しているSPを近くのユニットや司令部が直接受給することによって(事実上)荷降ろしすることができることに注意して下さい。

積載のための条件：輸送ユニットはいかなるヘクスでも積載可能です。

荷降ろしのための条件：輸送ユニットからの荷降ろしは、自軍戦闘ユニット、港湾、航空基地、あるいは積載されていない補給集積所が存在するヘクスでのみ可能です。

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、輸送ユニットに印刷されている移動力の10%を消費します。端数は通常通り処理します(つまり、45移動力を持つ輸送トラックは5移動力でSPを積載／荷降ろします)。

13.2g 専用トラック 複数ユニットフォーメーションには特別な輸送ユニットが配属されることがあります。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SPをマップ上に荷降ろしできません。

B) 同じ複数ユニットフォーメーション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受給できます。

C) エクステンダーを構成できません。

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参照)。

専用トラックから**その複数ユニットフォーメーション**のユニットに補給を支給するために、プレイヤーは司令部を使用することができます。

13.2h 満載表記 ゲームによっては、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SP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まったく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)。

13.2i 移動フェイズに捕獲した敵の輸送ユニット(9.14c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

鉄道は増援やSPの輸送において非常に重要な役割を担っており、また多くの場合一般補給のためにも欠くことのできない存在です。鉄道線には通常、複線と単線の2種類が存在します。ゲームによっては、ゲージが異なる鉄道線を扱う場合もあります(13.3f参照)。

13.3a 戦闘ユニット、輸送ユニット、SPは、鉄道輸送力(13.3b)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載物になれます。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。各種積載物の輸送可能な量については、4.7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。2種類の修正があります。

・積載物が1つ以上の航空阻止ヘクスを含む鉄道線を通る場合には、鉄道輸送

コストが2倍になります。

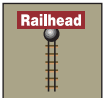
- ・積載物が完全に複線だけを通る場合には、鉄道輸送コストが半分にになります。

13.3b 鉄道輸送力は、シナリオルールによって指定されている量を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 降車可能ヘクス 積載物を荷降ろしすることができる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)を含む。
- ・自軍支配下にある(13.3h)。
- ・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補給線を設定する経路の一部として用いることができますが、積載物の移動には使用できません。鉄道による積載物の輸送に関しては敵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ることに注意して下さい。

13.3d 鉄道末端 いくつかのゲームでは、鉄道ゲージによって各陣営の鉄道の使用が制限されます(13.3f)。マップ上の異なるゲージとなるヘクスに(“その一步前のヘクスまでがドイツ軍ゲージである”という風にして)鉄道末端マーカーを置きます(裏面は複雑な分岐点で、変換されていないことを表すために使用できます【訳注：鉄道末端マーカーの裏面は通常は航空阻止マーカーとなっているのですが、『スモレンスク』には通常のもの他に裏面に、鉄道線に禁止マークが描かれているものが5つだけ入っており、それらを指しているのかもしれませんが】)。これらのマーカーは鉄道工兵ユニットの変換作業によってのみ移動されます。他の陸上ユニットが鉄道ヘクスを通ったとしても、鉄道末端の位置には何の影響もありません。鉄道線のゲージが1種類しかないゲームもあります。その場合には、プレイヤーは鉄道末端マーカーを自軍支配下の鉄道線の端を示すために使用できます(両陣営が最初の時点で鉄道線をどこまで支配しているかはシナリオルールに書かれていることがあります。ただし、13.3hによって通常は鉄道末端マーカーを使用しなくてもよいことは留意しておいて下さい。)



13.3e 鉄道輸送は、積載、移動、荷降ろしの3つの手順よりなります。この3つの手順が同じ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、積載物は敵ZOCでない降車可能ヘクス(13.3c)になければなりません。鉄道輸送されるユニットは移動モードでなければならず、積載される前にそのフェイズ中に移動力の半分までは使用可能です。増援と新たに到着したSPは、その到着ヘクスが鉄道線上であるならば、“マップ外”で積載できます(13.6b)。
- 2) 鉄道輸送中は、鉄道ヘクスの繋がりうちの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)や支配していない鉄道線(13.3h)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、積載物は敵ZOCでない降車可能ヘクスに置かなければなりません。荷降ろしされた積載物は、その移動フェイズにはそれ以上移動できません(4.7dにより)。

デザインノート：鉄道輸送力は全車両を結集したものであり、多くの時間が積載と荷降ろしにあてられます。鉄道は戦略資産です。鉄道輸送で積載物を短距離運ぶよりも、長距離移動させた方がより効率的です。

13.3f ゲージ変換 複数のゲージが存在するゲームにおいては、片方の陣営は特定のゲージでしか鉄道線を使って輸送をしたり、補給線を引くことはできません。鉄道工兵ユニット(13.3g)は、鉄道線を自陣営が使用するゲージに変換することができます。両プレイヤーは鉄道末端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、鉄道工兵ユニットが単にそのヘクスへ移動して入るだけで行えます。ゲージ変換のためにSPや追加の移動力を消費する必要はありません。

13.3g 鉄道工兵ユニット 鉄道ヘクスの変換に使用される戦闘ユニットが鉄道工兵ユニットです。鉄道工兵ユニットにはいくつかの特別なルールが適用されます。

- A) 鉄道工兵ユニットは鉄道輸送とゲージ変換を移動フェイズ中に組み合わせて行えます。(例外：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) 鉄道工兵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) 鉄道工兵ユニットは、どの鉄道ヘクスでも積載および荷降ろしされることができます(“降車可能”なヘクスでなくてもよいということです)。
- D) 鉄道工兵ユニットは最大で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)。ゲージ変換を行うためには、鉄道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なっている混乱モードでなければなりません(5.10eに従って)。

プレイノート：ゲージ変換は、標準軌と広軌が出会う鉄道末端マーカーを前方に向かわせるだけには限定されません。鉄道工兵ユニットは、たとえば、戦略移動モードを使用してゲージ変換の最前線に向かうこともできます。“一足飛びの禁止”とは、1番目の鉄道工兵ユニットが変換した鉄道線を2番目の鉄道工兵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** プレイヤーは自軍が支配する降車可能ヘクス(13.3c)に入る、あるいは通る鉄道線のみを使用できます。最初の支配範囲は前線のラインに準拠します(常識的に判断して下さい)。支配権は、敵の戦闘ユニットがそのヘクスに入った時、あるいはそのヘクスが前線を挟んだ敵側に移った時に変更されます(これは明らかにそうであることが必要で、疑わしい場合には支配権は変更されません)。

その鉄道線が実際に補給線を引いたり鉄道輸送したりするのに使えるかどうかはゲージの種類や、敵ユニットやZOCの存在が、さらに効いてくることに注意して下さい。

プレイノート：このルールは、これま

でのすべてのゲーム毎の特別ルールの鉄道の支配に関するルールよりも優先して適用されます。すべての鉄道線をユニットが踏んでいく必要はなく、降車可能ヘクスの支配のみが重要となるでしょう。

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爆撃できます。砲爆撃力はユニットの(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爆撃力を持っています。砲兵ユニットは移動を行った同じフェイズに砲爆撃できます。

砲爆撃のルールについては 10.0 を参照。

13.4a 予備モードと戦略移動モードの砲兵ユニットは砲爆撃できません。 そうでなければ、必要な補給が払われれば、行動が許される任意の砲爆撃セグメントに砲爆撃できます。

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。

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、補充表でダイスを振ります。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ますし、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補充ユニット (Eq:Equipment) と人員補充ユニット (Pax:Personnel) の 2 種類があり、どちらも損害を受けたユニットのステップを回復、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、どれが自軍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。補充ユニットは攻撃可能で

あり、戦闘や砲爆撃によるステップロスに適用できます。補充ユニットは独立の戦闘ユニットであり、通常どおり補給や燃料を必要とします。

13.5a 補充の方法 補充ユニットを補充のために使用する時に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表にまとめられています。毎増援フェイズに実行可能な補充には 2 つの方法があります。

- 1) デッドパイル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、あるいは戦闘モードの面を上にしていない混乱モードでなければなりません (5.10e により)。再建を行うヘクスは敵 ZOC であってはいけません (4.5a)。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) マップ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使用される補充ユニットとスタックしていません。

13.5b ステップを失っているか壊滅している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、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、マップに再登場させるユニットはいずれかの自発的なモードで配置できます。通常、デッドパイルにあるユニットと、マップ上で損害を受けているユニットだけを再建できます。分遣連隊のような汎用ユニットは通常は再建できません (それらは壊滅したならプールに戻されます)。

プレイノート：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マップ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ず、除去されたならば永久に再登場できません。

13.5d 2 ユニット再建 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、デッドパイル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 (専用トラックも含む) を再建できます。敵の行動によって除去 (あるいは捕獲) 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損害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。司令部で補充ユニットを消費し、13.5a の通常のルールに以下のルールを付け足します：航空ユニットは自軍航空基地上において再建できますし (補充ユニットを消費した司令部から遠くてもかまいません)、デッドパイルから再建された場合には活動状態で置かれます。

- 航空ユニットは天候に関係なく再建できます。
- 航空ユニットを再建する時に装備補充ユニットの一部のみを使用することはできません (13.5d)。

13.6 増援

増援とは、増援到着表あるいは可変増援表によってゲームに登場する新しいユニットを指します。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 港湾への増援の到着は、その時点での港湾能力によって制限されます (また、敵 ZOC にある場合には登場できません)。

陸上ユニットを配置する時にはスタック制限を超えてもかまいません。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 と 18.2a)。

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 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 (移動フェイズ中に “積載” のために通常要求される 13.3e は無視して)。マップ端登場ヘクスが敵ユニットによってブロックされている場合、増援は最も近いブロックされていないマップ端ヘクスに置くことができます。

13.6c 増援の専用トラックは補給ポイントを満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



それぞれの複数ユニットフォーメーションは、配下の

1つ以上のユニットの位置を示すためにフォーメーションマーカーを使用できます。マップ上のユニットを取り除き、どこか分かりやすい場所に置いておきます。これによってマップ上の混雑を緩和し、スタックを低く抑えることができます。

13.7b のオプションを使用するのでなければ、両軍プレイヤーは相手プレイヤーの目から自軍の複数ユニットフォーメーションを “隠す” ためにこれらのマーカーを使用しないようにしなければなりません。

使用上の注意：

- A) その複数ユニットフォーメーションのユニットの内少なくとも 1 個とフォーメーションマーカーは置き換えられるのでなければならず、そうでなければマーカーをマップ上に置くことはできません (給油状態のリマインダーとして使用する場合を除く)。つまり “空で” ダミーのフォーメーションマーカーとして使用できないのです。
- B) フォーメーションマーカーは、そのフォーメーションのユニットのスタックを表すものとしてしか使用できません。ユニットは通常どおりに移動や戦闘を行い、そのマーカーはそれらのユニットの位置を表すだけです。ユニットは自由にマーカーに合流させたり (マップ外に置きます)、マーカーからマップ上に戻したりで

きますし、そのために追加の移動力はありません。フォーメーションマーカーとスタックしているそのフォーメーションの中のユニットが、合流を強制されることもありません (マップ上に置いておけます)。

- C) 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マップ外に存在できます。必要なマーカーをマップ外のユニットの上に置か、あるいはマップ上のフォーメーションマーカーの上に置きます (どちらでも簡単な方で)。1 つのヘクスにいる複数のユニットが全部同じモードで、すべてそのフォーメーションマーカーと置き換えられているのならば、そのすべてのユニットのために 1 つのマーカーを使用するだけで良いでしょう。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。

- D) フォーメーションマーカーは通常の面と給油状態の面を持っています。プレイヤーは燃料を “フォーメーション方式” で入れた場合には、給油状態の面にしなければなりません (12.5c 参照)。

13.7a 補給に関して 複数ユニットフォーメーションの戦闘ユニットは、同一の司令部からか、同一の直接補給源から補給線を設定でき、燃料を受け取るのではありません。もしこれが不可能ならば、

- 一般補給に関しては、フォーメーションの一部が “ノーコストで” 補給線を設定できる一方、残りは “補給ポイントによる一般補給” を行うか、補給切れにならなければなりません (12.6b により)。
- 燃料に関しては、フォーメーションの一部ユニットが “フォーメーション方式” を使用できる一方で、残りのユニットは “個別ユニット方式” を使用する必要があります。12.5c 参照。

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かまいません。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。このような策略を用いる場合でも 4.8b と 4.9a は満た

さなければなりません。もしそのスタックに含まれている ZOC を持つ陸上ユニットが複数ユニットフォーメーションの中にしないのならば、その複数ユニットフォーメーションが一番上に置かれる必要があります (そして、そのようなユニットのいずれかが公開されなければなりません)。

13.8 工兵能力



工兵と司令部ユニットだけが、工兵能力 (架橋を行い、降車可能ヘクスを作り、施設を建設する) を持っています。類似した種類のユニット — たとえば鉄道工兵ユニット、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いません。

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 により)。

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は、大河川ヘクスサイドの移動力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移動力コストを “追加移動力なし” に変更します。SP を消費することはありません。渡河する直前または直後に工兵能力ユニットがいるヘクスに進入する自軍ユニットのみが、これらの移動力コストの減少の恩恵を受けられます。凍結している河川に対しても、架橋効果でそれぞれ適切な移動力コストへと変更されます。

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、橋梁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。

ユニットが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、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自身の架橋効果を使用できます)。

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、他の工兵ユニットは持っていません。工兵能力を持つ司令部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)。SP を消費することはありません。

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 移動フェイズ中に(のみ)、工兵能力ユニットはその2ヘクス以内で建設を行えます(ZOCは無視できますが、地形は徒歩タイプを使用しているものとして影響を与えます)。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)、陣地の建設/レベルアップ/レベルダウン(16.0b)、港湾の修復/自発的ヒット(19.0d)があります。施設を建設する場合、工兵能力ユニットはそのフェイズ中移動してはいけません。

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/修復の作業にはSP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SPは必要ありません。
- 建設は即座に完了します。従って、たと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。こうした間違っただけを防ぐため、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

プレイヤーは自軍の増援フェイズ中に、損害を受けた部隊を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まったく同じでなければならず、備蓄減少や備蓄欠乏の状態、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。

- 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(または同じマッ

プ外ボックス)にいない限りなりません。統合されるユニット1つを除き、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。完全戦力より多いステップは持てません——余剰のステップは失われます。

- 複数ユニットフォーメーションを統合する場合、プレイヤーは任意のユニット(専用トラックを含む)を、デッドパイル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。モードやマーカー類などは同じままで、専用トラックに積載されていたSPも、積載されたままです(これによって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)。
- 独立部隊のユニット(通常の輸送ユニットを含む)を複数ユニット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のようにして)ことはできますが、複数ユニット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。
- 同じヘクス(または同じマップ外ボックス)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

“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。航空ユニットに予備マーカーを置く必要はありません。

航空任務には以下のものがあります。砲爆撃(敵施設や敵ユニットへの)、制空戦闘(敵航空ユニットの排除)、迎撃(敵航空任務の妨害)、航空輸送(陸上ユニットを別の航空基地に移動させる)、空挺降下(陸上ユニットを航空基地でないヘクスに移動させる)、基地移動(別の航空基地に移動)。

14.2fに挙げられた手順に従って任務を

完了した航空ユニットは航空基地へ帰還し、次の任務を実行できるようになるまで“非活動状態”になります。その後の整備フェイズに、非活動状態の航空ユニットを再び活動状態にできます。

14.1 航空ユニットの総則

航空ユニットは特定の航空機(Bf-109のような)の集まりでまとめられており、機種、航続距離、空戦力、砲爆撃力、(時に)輸送能力がレーティングされています。航空ユニットはおよそ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。ゲームで使用される航空ユニットには5種類あります。

戦闘機(F)は迎撃任務と、空戦時に攻撃を行える唯一の航空ユニットです。活動状態の戦闘機はまた、敵の航空任務を妨害できる“警戒空域”を持ちます。



戦術爆撃機(T)は主として砲爆撃に使用されます。

戦略爆撃機(S)は主として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 参照。



輸送機(Tpt)は積載物を輸送できます。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ます。



複合タイプは2種類が一緒になったもので、通常はTとTptの組み合わせです。書かれている種類のどちらか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、非活動状態の航空ユニットは航空任務を行えません。自軍航空基地ヘクス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 それぞれの航空ユニットは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、デッドパイルに置かれます。

14.1c 任務中止と帰還 任務を完了した(14.2f 参照)、あるいは空戦で“任務中止”となった航空ユニットは、その航続距離内の自軍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(例外:迎撃(14.5)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)を終えた戦闘機は活動状態のままに留まります)。

- 自軍航空基地のヘクスで発生した空戦の前／中に任務中止とな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:迎撃の特別な処理について 14.5 を参照して下さい)。

14.1d 整備 航空ユニットに任務を行わせ続けるためには整備(15.0)が必要です(燃料を入れたり、日常保守をしていると考えて下さい)。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。整備は、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。

14.1e 戦略爆撃 戦略爆撃機が参加する航空任務には、高々度飛行によるいくつかの制限が適用されます。

- A) 砲爆撃では、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、対艦爆撃を行えません。
- C) 近距離爆撃による砲爆撃力のコラムシフトを受けられません。

14.1f 天候の影響 天候が航空作戦を妨げたり、特定のフェイズにおける航空任務を制限したり、あるいは完全に飛行を不可能にしてしまう場合があります。航空任務が行えない天候であっても、活動状態の航空ユニットは活動状態のままですし、整備も行えます。

14.1g フェイズ 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航空任務を行えます。

14.2 航空ユニットの移動

航空ユニットは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はその任務によって、様々なフェイズやセグメントで実行されます。

14.2a 航空ユニットのスタック制限 スタック制限に関してそれぞれの航空ユニットを1個と数えます(減少戦力面でも、完全戦力面でも)。最大で4個までの活動状態の航空ユニットが一緒に1つの航空任務を行えます。自軍航空基地では、4 プラス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、レベル3 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個を残して他のすべての活動状態の航空ユニットを自発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個の航空ユニットは活動状態のままで空戦を行わなければなりません。14.3d 参照。

14.2c 航空ユニットの移動 航空ユニットは航空任務を実行する時にのみ、自発的に移動します。航空基地が敵の陸上ユニットによって占領された場合には、9.14f に従ってその航空基地にいたすべての航空ユニットが再配置されます(その時に損害を受ける可能性もあります)。

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、移動経路を公表する必要はありません。

14.2e 航空任務 活動状態の航空ユニットは下記の任務を行えます。航空ユニットは任務を組み合わせ(たとえば“制空戦闘の後、砲爆撃”など)は行えませんし、1つのフェイズにつき1つの航空任務しか行えません。それぞれの航空任務は、航空任務の手順(14.2f)に従って行います。

重要な注記:“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。たとえば、戦闘機は航空輸送任務に参加できます。

- **迎撃(14.5)** 敵の航空ユニットが任務を実行する前に妨害する任務です。
- **制空戦闘(14.6)** 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、各移動セグメントに実行します。
- **砲爆撃(14.7)** 砲爆撃は敵の施設や陸上ユニットを攻撃する任務です。砲

爆撃は、各砲爆撃セグメントに実行します。

- **ヒップシュート(14.7d)** ヒップシュートは砲爆撃セグメントではなく移動セグメントに砲爆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爆撃を実行できます。ゲーム毎の特別なルールに記載されている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。
- **航空阻止(14.8)** 航空阻止は敵の陸上移動や鉄道輸送を阻害する任務です。航空阻止は各砲爆撃セグメントに実行します。
- **航空輸送(14.9)と空挺降下(14.10)** 航空ユニットによって積載物(戦闘ユニットか SP)を運び、航空基地で荷降ろしするか、あるいはそれ以外のヘクスに降下させる任務です。航空輸送と空挺降下は各移動セグメントに実行します。
- **基地移動(14.11)** 自軍航空ユニットをある航空基地から別の航空基地へと移動させる任務です。基地移動は、各移動セグメントに実行します。

重要な注記: 砲爆撃以外の任務は、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。たとえば、プレイヤーが自軍の包囲されている戦車師団に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えます。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。一方、砲爆撃は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 任務の実行は、必ず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(スタック制限いっぱい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) 任務の種類を宣言します(例えば航空阻止、【港湾への】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) 任務の対象ヘクスに両軍の航空ユニットがいる場合は空戦(14.3)を解決します。
- D) その任務に対する迎撃(14.5)を解決します。【この直後14.3dのC)が可】
- E) その任務に対する対空射撃(14.4)

を解決します。

F) その任務を解決します。

G) 航空ユニットは航空基地に帰還し (14.1c)、通常は非活動状態となります。

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

ある1つのヘクスに両陣営の活動状態の航空ユニットがあるならば、ただちに空戦を解決します。空戦が起こるのは任務の対象ヘクスが敵の航空基地であった場合か、迎撃 (14.5) の時だけです。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) 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活動状態の航空ユニットがいなくなるまで)。

空戦の間、非活動状態のすべての航空ユニットは空戦には参加できず、無視されます。

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、空戦を始める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 長距離飛行の影響オプション (21.4) を使用していない限り、空戦への修正はありません。

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の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、任務をそのまま継続します。

14.3d 自発的な任務中止 空戦を行わずに自発的に任務中止とする (そして非活動状態となる) ことも時には有効です。

A) どちらのプレイヤーも空戦が始まる前に自発的に、そのヘクスにいる自軍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活動状態の戦闘にとどまらなければなりません。

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 (空戦がいったん始めると、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) 活動状態の航空ユニットは空戦を完全に終了した後に、自発的に任務中止を選択することもできます。

14.3e 空戦の手順

A) 両軍プレイヤーは、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) はこの時に行います。

B) 攻撃側 (14.3c) 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ダイスを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。最後に3つ目のダイス (“損失” 判定のダイス) を振り、任務中止となったユニットがステップロスを被るかどうかを決定します。5か6の目が出た場合、ステップロスします。

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 (この2つで1戦闘ラウンドとなります) 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 (あるいは両軍プレイヤーとも活動状態の戦闘機がいなくなるまで)。

プレイのヒント: 空戦の解決において、3個のダイス (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: 1個のLaGG-3 (空戦力2) と1個のIL-2 (空戦力 (2)) がドイツ軍の航空基地ヘクスに進出し、そこには活動状態の1個のBf109f (空戦力4) と2個のスツーカ (空戦力 (1))、それに数個の非活動状態の航空ユニットがいました。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を選び、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づ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IL-2を選ぶことはできません。ソ連軍プレイヤーはダイスを2個振り、(出た目は9)、それにLaGG-3の空戦力 (2) からBf109fの空戦力 (4) を引いた数値分修正します。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ダイスを1個振りしましたが、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。その後ソ連軍はそ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) のステップEで敵プレイヤーは、抽象化された対空防御 (“対空射撃”) が今行おうとしている航空任務に損害を与えられ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)。

14.4a 対空射撃の対象となる任務

- 常に：砲爆撃、ヒップシュート、航空阻止
- 敵の警戒空域内でのみ：航空輸送、空挺降下、基地移動
- 対象にならない：制空戦闘、迎撃、航空任務ではない活動（増援の配置や、航空基地への帰還など）

14.4b 対空射撃には補給は一切影響を及ぼしませんし、対空射撃を実行するためにSP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）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 任務を持つ航空ユニットと、それとは関係のない航空ユニットがスタックすることになる場合があります。たとえば、航空輸送任務で自軍航空基地に赴いたらそこに活動状態の航空ユニットがいたというケースなど。しかしあくまで任務を持つ航空ユニットだけが、対空射撃を受けます（ただし、任務と関係のない航空ユニットでも必ず迎撃の影響は受けま

14.4e 対空射撃の解決 ダイスを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。

ダイスの目は、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 積載物の損害 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載物を（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**有利になるように**四捨五入します（たとえば、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

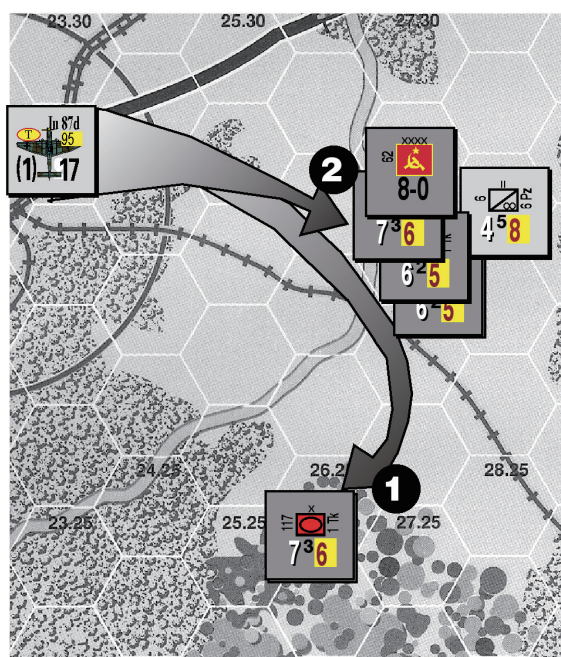
航空任務の手順（14.2f）のステップDの間、プレイヤーは敵の航空任務を迎撃する選択肢を持ちます。迎撃の対象となるのは、対空射撃の対象となる任務（14.4aによる）で、かつ敵の任務ヘクスが警戒空域内である場合のみです。プレイヤーは、その任務ヘクスを警戒空域内に持つ活動状態の**1個**の戦闘機で迎撃できます。プレイヤーは迎撃を強制されません（迎撃は任意です）が、1つの任務に対して1回しか迎撃はできません。

重要な注記：ゲーム毎の天候および／あるいは飛行可能なフェイズの制限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を参照して下さい。この空戦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。
- ✓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。その航空ユニットはもう任務で飛んだのだとは**みなされず**に、同じフェイズ中にもう一度敵の航空任務に対して迎撃することができます。

例：航空ユニットによる砲爆撃



この例では、スツーカーが可能な目標ヘクス2つについて説明します。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、迎撃は発生しません。どちらのケースでも任務を終えたスツーカーは航空基地に帰還して非活動状態となります。

目標1：観測されておらず、障害地形にいる敵ユニット 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ダイス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欄は砲爆撃力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、観測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のコラムを使用します。ドイツ軍プレイヤーはラッキーなことにダイスの目で10を出し、目標はDGとなりました。

目標2：観測されていて、平地にいる司令部と敵ユニット スツーカーは司令部と一緒にいる3個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おり、観測ユニットになっています。司令部がいるため対空射撃で+1の修正があり、修正後の目が11となり、スツーカーは減少戦力面へ裏返されました。砲爆撃力が9になってしまったため、砲爆撃結果表の8-11砲爆撃力のコラムから始めます。密集度は4RE（司令部は1REユニットです）で右へ1コラムシフトします。12-16のコラムで[1/2]の結果を獲得しました。この角括弧付きの結果は航空砲爆撃であるためにDGとしてしか扱われません。この例における対空射撃による損失は非常に大きいものでした。なぜなら、完全戦力のスツーカーならば結果は1/2になったはずで、損害チェックを引き起こし4-6の目が出れば砲爆撃を受けたユニットの内の1つが（ソ連軍プレイヤーの選択で）デッドパイルに送られたはずだからです。

14.6 制空戦闘

制空戦闘は、移動セグメント中に行います。戦闘機を敵の活動状態の航空ユニットが存在するヘクスへと移動させ、空戦を行います。勝敗に関係なく、制空戦闘を行った戦闘機は航続距離内の航空基地へ戻って非活動状態となります。1つのセグメント中に1つのヘクスは何度でも制空戦闘の対象となり得ます。

プレイノート：同一ヘクスに対して何度でも制空戦闘が可能なのでから、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 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1つのフェイズにつき1回しか砲爆撃を受けませんが、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 砲爆撃セグメント中に、航空ユニットは任務を実行するヘクスに移動します。以降、14.2f 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 参照）の対象となり、砲爆撃の解決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機には適用しません。

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）と同様に解決されます。

- A) 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。

- B) ヒップシュートは1回につき**1個**の航空ユニットのみでおこなうのでなければならず、その航空ユニットの国籍は、ゲーム毎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。
- C) ヒップシュートは観測ユニットを**必要とします**（10.0b）。
- D) 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：**航空阻止はヒップシュートとして実行できません）。

14.8 航空阻止



航空阻止は、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。航空阻止は、1フェイズにつき1つのヘクスに1度しか試みることができず、1つのヘクスには1個の航空阻止マーカーしか配置できません。航空阻止はヒップシュートでは行えません。

14.8a 実行 航空阻止の対象ヘクスへ航空ユニットを移動させます。対空射撃（14.4 参照）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、そのヘクスに航空阻止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 航空阻止領域 航空阻止領域（TZ：Trainbusting Zone）はマーカーが置かれたヘクスと、その隣接ヘクスに及びます（**例外：**徒歩タイプの移動に関しては、航空阻止領域はマーカーのあるヘクスにしか及びません）。

14.8c 航空阻止の効果 航空阻止領域は、敵の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。

- 陸上ユニットは、TZヘクスに入る毎に+1移動力を払わなければなりません。
- 鉄道輸送の積載物がTZを通過する際は、鉄道輸送力のコストは通常の2倍になります。1つの積載物が複数のTZを通過する場合でも、このコス

トの増大が適用されるのは1度だけです。

- 艦船ユニット、航空ユニット、海上輸送、補給線はTZの影響を受けません。

複数のTZが重なっていても追加の効果はなく、TZは退却には影響しないことに注意して下さい。

14.8d 実行するフェイズ 航空阻止のための砲爆撃は、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。航空阻止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。

14.9 航空輸送

プレイヤーは、航空輸送でマップ上に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 輸送機の輸送能力はユニットに記載されています。輸送機は輸送能力までの積載物を輸送できます（その換算については 4.7 を参照）。同じ航空基地にいる輸送機は積載物を輸送するためにその輸送能力を合算できます。たとえば、“1/2T”の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 輸送機の中には、1/2Tの輸送能力を持つものがあります。これらは 14.9a 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 に従って輸送能力を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：**積載物の損害。14.4g）。

14.9c 積載物の種類 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（4.7d により）。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より多い移動力を消費するのでなければ行えます。

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。SPは、“一足飛びの禁止”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（および可能ならば攻撃）するためには、予備から解除され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。航空輸送を行うそれぞれの航空ユニットは……

- A) 積載物を航続距離の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載物を輸送できます。
- 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、輸送能力の2倍までの積載物を輸送できます。

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”までの積載物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ヘクスで非活動状態になるのであれば、いくらでも積載物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あったり、またその試みにおいて“積載物”が除去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に従います。

14.10a 空挺降下できるユニット SP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：14.10eにより、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）

14.10b 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のヘクス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、あるいは少なくとも空挺降下を行う予定ターンの2ターン前までに作成しておかなければなりません。事前計画は航空ユニット整備フェイズに作成します。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。

重要な注記：

- 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線が設定できる必要はありません。
- 補給ポイントの空挺降下には、事前計画は必要でなく、降下させるフェイズの制限もありません。

14.10c 計画の中止と遅延 降下計画のすべて、あるいは一部を中止したり遅延したりできます（一部のユニットが計画通りに降下し、一部は遅らせられ、一部は中止させるというようなことが可能です）。この決断は航空ユニット整備フェイズに行います。遅延させる場合は、内容は同じまま次のターンへ遅らされます。中止する場合には、その計画は破棄されます（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、航空輸送判定表を用いて空挺降下で損害が出るかどうかの判定を行います。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毎にダイスを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ます（そして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（ただし、もしそのヘクスに敵の非戦闘ユニットがいるだけであった場合には、9.14の関連部分に従います）。

14.10e グライダー グライダーは輸送機の輸送能力を増大させます。グライダーは航空任務と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。SPと同様、汎用のグライダーポイントは



自由に分割、統合できます。

- A) 航空ユニットと同様に、1個の装備補充ユニットを消費して、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デッドパイルに置きます。
- 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個の輸送機ユニットは（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。牽引する輸送機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）。その輸送能力が2倍になっている輸送機（14.9に従って）は、2グライダーポイントを牽引するならば4Tを運ぶことができます。あるいは、1グライダーポイントで2Tを運び、輸送機自身の輸送能力を使用して空挺降下用の2Tを運ぶこともできます。
- D) 航空輸送任務においては、グライダー上の積載物は荷降ろしの制限（15.0b）にカウントしません。
- E) 空挺降下任務においては、グライダー上の積載物を降下させるのは成功しやすくなっています。航空輸送判定表を参照。
- 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に減少します。積載物に対する損害は14.4gに従って処理します。
- G) グライダーは空戦に参加しません。牽引されている間の損害の処理は14.4gに従います。

14.10f 一体化されたグライダー 上記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、輸送機ユニットの中にグライダーが含まれているゲームがあります。このような輸送機は常にグライダーを牽引しており、輸送能力が向上しています（これらの輸送機には、航空基地の荷降ろし制

限は適用しません)。ルール 14.9e は、航続距離によってこれらの輸送機の輸送能力を修正します。

個々のゲームに関する注記:『ケース・ブルー』のグライダーと一体化している輸送機は、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いと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）。

航空ユニットの複合任務の例: 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 個のプレニム 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ダイスを 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、それはプレニムになりました。プレニム 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ダイスを 2 個振って 12 の目を出し、“1/2” の結果を得ました。さらにダイスを 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。航空基地マーカーには小さな三角形の印が付けられています。これはマップ上が密集している場合に航空基地マーカーを航空基地が実際にあるヘクスからずらして置いてその本来の位置が指し示せるようにするものです。

航空基地は非戦闘ユニットであり、敵の攻撃可能ユニットがそのヘクスに入った場合には占領されます。9.14f で航空基地の占領について参照して下さい。

15.0a 1 つのヘクスに同時に複数の航空基地マーカーは配置できません。

15.0b 航空基地レベルは、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。たとえば、レベル 3 航空基地は航空ユニットを 6 個まで整備できます。
- B) 対空射撃に航空基地レベルと同じ数値分の修正を与えます。
- C) 航空ユニットは各移動セグメントに、航空基地レベルに 2T を掛けた数までの積載物しか荷降ろしできません（ただし、この積載物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 + 航空基地レベルです（非活動状態でいる航空ユニットの数に制限はありません）。

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（滑走路が使用されているゲームでも同様です）。

15.0d 航空基地は補給線の設定を必要とせず、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、航空基地毎に 1T です（航空基地レベルや航空ユニットの数に関係なく）。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) 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（このルールは古いシリーズルールから意図的に修正されています！）。

15.2 滑走路

ゲーム毎の特別ルールで規定されている場合に限り、滑走路という非常に小さな航空基地を建設、あるいは使用できます。滑走路には以下の特別なルールが適用されます。

- A) 滑走路は 15.3 の手順に従って、1T を消費することで建設できます。滑走路は 3T を消費すればレベル 1 航空基地へとアップグレードできます。
- B) 滑走路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。
- C) 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。
- D) 滑走路で活動状態でいられる航空ユニットのスタック制限は 4 です。
- E) 滑走路は、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) 滑走路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

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。建設は工兵能力ユニットしか行えません (13.8d)。そのコストは 1SP です。

- 航空基地レベルは 1 ターンに 1 レベルのみレベルアップできます (たとえば航空基地がない状態からレベル 1 航空基地を、あるいはレベル 1 航空基地からレベル 2 航空基地へ)。つまり、3 ターンと 3SP の消費でレベル 3 航空基地を建設できます。
- 航空基地はレベル 3 より高いレベルにはできません。

15.4 航空基地の自発的破壊

航空基地は移動フェイズ中のみ、自発的に破壊できます。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。工兵能力ユニットも同様のことを行えます (13.8d)。SP の消費は必要ありません。

- 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。
- 航空基地はレベル 1 未満になることはありません。
- 対施設砲爆撃でも航空基地レベルが下がる可能性があることに注意して下さい (10.0c 参照)。

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御設備、鉄条網、地雷源、その他の障害物を表しています。陣地は動かすことはできず、補給を必要としません。

陣地は非戦闘ユニットであり、敵の攻撃可能ユニットがそのヘクスに入った場合には占領されます。9.14f で航空基地の占領について参照して下さい。

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 自軍移動フェイズにのみ、陣地の建設／レベルアップを行えます。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、陣地を建設／レベル

アップすることができます。あるいは、工兵能力ユニットも同様のことを行えます (13.8d)。そのコストは 2SP です。

- 陣地レベルは 1 ターンに 1 レベルのみレベルアップできます (たとえば陣地がない状態からレベル 1 陣地を)。つまり、4 ターンと 8SP の消費でレベル 4 陣地を建設できます。

16.0c レベルダウン 陣地は移動フェイズ中のみ、自発的に破壊できます。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、陣地のレベルを 1 下げることができます。工兵能力ユニットも同様のことを行えます (13.8d)。SP の消費は必要ありません。

- 陣地は、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 (たとえばレベル 3 からレベル 2 へ)。
- 陣地はレベル 1 未満になると除去されます。

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修正を与えます (たとえば、レベル 3 の陣地は防御側に -3 の DRM を与えます)。防御側の陣地は奇襲判定にも -1 の DRM を与えます (レベルに関係なく)。

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

16.0f 予備モードのユニットは陣地でフェイズを終えることはできません (5.7g)。

16.0g 1 つのヘクスには 1 つの陣地しか存在できません。

16.0h 戦闘と砲爆撃の結果で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。

17.0 天候

天候決定セグメントにダイスを振って天候を決定します。

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 (もしあれば) 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 (ゲームによっては一方にのみ、あるいは別々に影響を及ぼすことがあります)。

17.0c 移動力コストを増加させる天候は、補給線の設定 (12.3d) には影響を及ぼし

ません。

17.0d 古いシリーズルールとは異なり、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いることを妨げません。

18.0 海上戦力

艦船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 (特に揚陸と艦砲射撃)。

18.1 総則

18.1a 補給 艦船ユニットは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。艦船ユニットは、敵の非戦闘ユニットのあるヘクスに入ることができますが、敵の戦闘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、海岸ヘクスやそれに隣接する河口ヘクスにも進入できます (下記のプレイノート参照)。たとえその河口ヘクスが、完全に陸地のヘクスサイドで海から隔てられているように見えたとしてもです。

プレイノート: 河口は、海岸近くにある海ヘクスサイドです。多くの場合 (ただし必ずではありませんが) 進入禁止ヘクスサイドが描かれています。上記のルールは上陸用舟艇が河口沿いの移動を許しますが、河川や運河の航行はできません!

個々のゲームに関する注記: 『ブリックワーク・レジェンド』の駆逐艦ユニットは港湾に入ることができます。これは通常ルールの例外です。大きな艦船のユニットは港湾では自動的に DG となり、損害に脆弱となります (なぜならもう一度 DG の結果を受けると 1 ヒットの損害となるからです)。

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 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。混乱モードであっても艦船ユニットの能力値は変わりません。

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 1 移動力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(白帯で区別されます)はフェイズ毎に 10 ヘクスしか移動できません。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も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ったのです。

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(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 航空ユニット整備フェイズに、空母は艦載されているすべての航空ユニットを整備できます。**例外：**損害を受けている空母は 2 個の航空ユニットしか整備できません(その記載された能力にかかわらず)。整備には SP は必要ありません。

18.2c 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でも後でも、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——空母がデッドパイルに送られる時にも同様です(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)。これら以外は、艦載された航空ユニットは他の航空ユニットと同じように扱われます。

18.2d 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。この制限は、海岸砲台には適用されません(18.3g)。

デザインノート：このルールは空母戦闘群の水上戦力が空母を守るために努力することを表しています。艦砲射撃で空母を狙うためには、まず護衛艦隊を撃滅しなければならないのです。

18.3 海戦



艦船ユニットは砲爆撃によって、敵の艦船ユニットや陸上の目標を攻撃します。すべての対艦攻撃も、砲爆撃として処理されます

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。いくつかの制限があります。

A) 艦船ユニットは、陸上の目標に砲爆撃を行っていない自軍の砲爆撃セグメント毎に、海上の目標に対して砲爆撃できます。

B) 艦船ユニットはゲームターン【訳注：両軍のプレイヤーターンを合わせて】に 1 回しか敵の陸上の目標に対して砲爆撃できません。たとえば、リアクションフェイズ中に敵航空基地を砲爆撃した艦船ユニットは、移動フェイズや突破フェイズ中にそれらの目標を砲爆撃できません

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砲爆撃は効果が減少するようなことはありません。同じ目標に対して共同で砲爆撃する艦船ユニットがスタックしている必要はありません。海岸砲台による砲爆撃の特殊な処理については 18.3g を参照。

18.3c 海上の目標 敵の艦船ユニットを砲爆撃できるのは、艦船ユニット、航空ユニット、および海岸砲台だけです。この砲爆撃はスタック全体に対してではなく、個々の艦船ユニットに対して行われます。砲爆撃セグメント中に 1 つ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(ただし積載物は見えてはいけません)。たとえば、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)。各砲爆撃は通常の砲爆撃結果表を使用して、個別に解決します。艦船を砲爆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)。

D) スタックの中のすべての上陸用舟艇は、目標および DG の対象として“1 つの個別の艦船”とみなします。

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) 艦船ユニットへのヒットの場合。1 ヒットで艦船ユニットは減少戦力面へ裏返します。2 ヒット目で沈没します。DG の結果もその艦船ユニットに適用します(下記参照)。

B) 上陸用舟艇へのヒットの場合。1 ヒットにつき、上陸用舟艇の 1 ポイントが失われます。ヒットを反映するために値が減少したカウンターを使用します(例外:LST がヒットをこうむった場合には、減少した値の上陸用舟艇のカウンターへと変換します)。DG

の結果（下記参照）も、そのヘクスのすべての上陸用舟艇に適用します。

- C) DG の場合。DG の結果は、そのヘクス全体や積載物には適用せず、目標となった艦船ユニットにのみ適用します。1つ目の DG は何の損害ももたらしませんが、2つ目の DG を受けたらば DG マーカーを取り除き、1 ヒットを適用します（“A” と “B” に従って）。

重要な注記：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、対象はランダムに決定されます。破壊される積載物もランダムに決定されます。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ダイス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は雷撃機です。雷撃機は、その砲爆撃力を艦船に対してしか使用できません。雷撃機の砲爆撃力は他の種類の目標に対して使用できません。

18.3f 対空射撃力 艦船ユニットの対空射撃力は、（もしあれば）ユニットに記載されています。そのヘクスを目標とするすべての航空砲爆撃任務に対する対空射撃のダイス目に、その数値を加えます（目標となった艦船ユニットだけがそうするのではなく）。

18.3g 海岸砲台 海岸砲台ユニットは、（補給ポイントを消費する必要がないということも含めて）対艦砲爆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、陸上の目標を砲爆撃しないのであれば、自軍砲爆撃セグメント毎に艦船ユニットに対して砲爆撃できます。18.3c を用いてその砲爆撃を解決します。この場合には補給は必要としません。
- B) 海岸砲台は自軍砲爆撃セグメントに、陸上の目標を砲爆撃することもできます。ただしその場合はそのセグメント中に敵の艦船ユニットは砲爆撃できず、モードやフェイズなどの砲兵砲爆撃に関する通常のルールすべてが適用されます。この場合には通常通り補給を必要とします。
- C) 艦船ユニットは、海岸砲台を海上の

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、18.3b に従って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）。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。

デザインノート：艦対艦戦闘は抽象的に表されているということをプレイヤーの皆さんはぜひ認識しておいて下さい。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います。これは戦術的な海上戦闘システムではないのです。

18.4 上陸用舟艇



Landing Craft（上陸用舟艇）、DUKW（水陸両用車）、LST（戦車揚陸艦）は、“上陸用舟艇”とまとめて呼ばれます。これらは上陸作戦を行うための積載物（部隊や補給）を運ぶために使用される艦船ユニットです。上陸用舟艇は対空射撃力や砲爆撃力を持ちません。

18.4a 輸送能力 上陸用舟艇は輸送能力がユニットに記載されており、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られません。

18.4b 移動 上陸用舟艇は低速艦です（18.1f）。例外：DUKW はフェイズ毎に 8 ヘクスしか移動できません。

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能力いっぱいまで積載できます（その換算については 4.7 参照）。積載に移動力は消費せず、港湾ヘクスでのみ行えます（その時点での港湾能力に依存します）。積載されるまでは、その積載物は動かせません。

重要な注記：荷降ろしは揚陸（18.5）か海岸強襲（18.6）の手順を用いて行います。

18.4d 処理 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。揚陸結果表により、あるいは砲爆撃により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 は例外になっています（18.3d 参照）。

18.4e DUKW（水陸両用車）



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 参照。また、9.14c に従って輸送トラックとして捕獲され得ます）。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）。

さらに、

- 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、揚陸結果表（18.5f 参照）を用いて判定します（逆の場合はしません）。積載物を荷降ろし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（ただし、18.5a によりそれで移動は終了となります）。
- 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、航空輸送できる積載物だけです（14.9c の制限に従うということです）。オーバーランされる際には上陸用舟艇として扱われます（9.14g）。荷降ろしされた陸上ユニットは、上陸後に移動できます（18.5h）。
- C) 輸送ユニットとして機能している時の DUKW は SP のみを輸送できます。オーバーランされる際には輸送トラックとして扱われます（9.14c）。積載／荷降ろしの際には 2 移動力を消費します（4.7d と 13.2f に従って）。

18.4f LST（戦車揚陸艦）



舟艇としての機能に加えて、海岸あるいは河口ヘクスで港湾へと変換できます（港湾を面を表にします）。この“変換”時には、揚陸結果表での判定が必要です（18.5f）。LST が港湾として配置された時点で、その積載物は荷降ろしされ、その荷降ろしにも港湾に変換した時と同じ判定のダイスの目を適用します（その荷降ろしは港湾への変換の前に行われますので、18.5e の制限が適用されることに注意して下さい）。

LST 港湾にはいくつかの特別な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 1SP の港湾能力を持つ港湾とみなされ、一般補給の補給源にできます。
- E) LST 港湾は、配置されたフェイズ中には機能しません（そのため、そのフェイズ中にはその LST 港湾には海上輸送できませんし、他の揚陸（ALT）の判定を必要ないようにすることはできません）。
- F) 他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 揚陸（ALT）

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荷降ろしすることができます。揚陸にはリスクがともなうため、揚陸結果表（ALT:Amphibious Landing Table）での判定が要求されます。揚陸は敵戦闘ユニットのいない海岸ヘクスにしか行えません。敵戦闘ユニットによって占められているヘクスへの上陸は、海岸強襲（18.6）を参照。

18.5a 荷降ろし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荷降ろしするだけです。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。

18.5b 1つのフェイズに1つのヘクスに荷降ろしできる上陸用舟艇の数に、制限はありません。

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荷降ろしできます。

18.5d 上陸用舟艇は自軍移動フェイズにのみ、揚陸結果表を用いた揚陸判定を行います。港湾への上陸には揚陸判定は必要なく、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 参照）。これは追加の積載物を上陸させるための方法なのです！

18.5e 輸送ユニットと補給ポイントは、揚陸結果表を用いた揚陸判定を行う上陸はできません（ただし 18.5g 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（海岸から離れていたとしても）。また司令部は上陸用舟艇に積載されている SP を“支給”することはできません。

18.5f 揚陸判定 揚陸結果表によるダイス振りは、そのフェイズの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。そのフェイズ中に接岸した上陸用舟艇が含まれているヘクス毎にダイスを2個振ります。該当する修正を加え、結果を適用します。

- A) 揚陸するヘクスに複数の地形が存在する場合、揚陸側に最も不利な地形を適用します。
- B) 揚陸ヘクスの 3RE 毎にダイスを振り、揚陸結果表の結果を適用します。ダイス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ブ化してかまいません。
- C) 揚陸結果表で一部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。積載物の損害も無作為に選びます。
- D) “上陸後”の移動（18.5h）は、そのターンのすべての揚陸結果表のダイス振りが終わった後に行われます。
- E) 敵の非戦闘ユニットのあるヘクスに入る場合には、揚陸結果表のダイス振りを行った後に特別な戦闘（9.14）を解決します。

✓ **18.5g 港湾** 自軍港湾の港湾能力を使用して荷降ろしするのならば、上陸用舟艇は揚陸結果表での判定を行いません（19.0a）（港湾能力を越える積載物を荷降ろしすることもできますが、その場合には揚陸判定が必要で）。揚陸結果表での判定が必要なかった場合、積載されていた SP や輸送ユニットは、港湾ヘクスに荷降ろしできます。

✓ **18.5h 上陸後** 揚陸結果表で上陸した戦闘ユニットはその後（4.7d に従って）同じ移動フェイズ中に半分の移動力で移動できます。このようなユニットは上陸の直前に（ノーコストで）“個別ユニット方式”で燃料を入れられたものとみなします（12.5c(C) 参照）。DUKW は（18.4e に従って）残りの移動力の割合に応じた移動が可能です。

- 揚陸結果表のダイス振りなしに（18.5g によって）上陸したユニットは、上陸後の移動を行えません。

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、揚陸結果表での上陸が不可能な時の最後の最後的手段です。

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

- A) 海岸強襲で攻撃を行うユニットは戦闘モードで、同じヘクスでスタックし、その総計は 3RE 以下でなければなりません。
- B) 海岸強襲のための戦闘補給は、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給できます。
- 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。
- 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、または退却させられなかった場合、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この地形を選ぶか、あるいは 9.4b に従って地形ヘクスを選びます。
- 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で行うことはできません。
- H) もし砲爆撃によって防御側ユニットがすべて除去された場合には、代わりに揚陸結果表で上陸を解決します（ただし、“上陸後”の移動はできません）。

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揚陸結果表（ALT）と海岸強襲（BA）のどちらで解決するかを選択することができます（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、むしろ揚陸の方が敵に損害を与えうると考えるならば、揚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、なんらかのダイス振りや、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。上陸はヘクス毎に個別に解決します。揚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。

もし防御側が揚陸を選択したならば、通常の揚陸の手順に以下の変更点を加えて解決します。

- ・揚陸結果表の結果にかかわらず、防御側ユニットは全滅します。
- ・荷降ろしされたユニットはその空いたヘクスに進入しますが、“上陸後”の移動はできません（4.7d により）。

19.0 港湾と艦船ユニット

港湾はマップ上に錨のマークと港湾能力の数値で表されています。港湾は非戦闘ユニットであるため、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。港湾の占領については 9.14h を参照。

19.0a 港湾能力 港湾は SP を単位とした港湾能力を持っています。この港湾能力は、港湾が 1 つのフェイズに行える積載と荷降ろしの合計の最大値です。たとえば、1T の港湾能力を持つ港湾は、1 つのフェイズに積載と荷降ろしのどちらかを 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 による揚陸結果表での判定なしに港湾に荷降ろしでき、通常の海上輸送（19.0f）としての港湾能力にカウントします。

0 より大きい港湾能力を持つ港湾は、その港湾の現在の港湾能力を超えるような陸上戦闘ユニットを **1 個** だけ積載もしくは荷降ろしするために、その港湾能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／荷降ろし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 にある時は“閉塞”されます。4.5a により、敵 ZOC の打ち消しは補給線の設定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、その港湾能力が 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場合は、通常の港湾能力を回復します（あるいは補給線に関してのみならば、その ZOC が打ち消された時に）。

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してなければ）。

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”が蓄積する可能性があります。これらのヒットは対施設砲爆撃結果表の下に書かれているように港湾能力に影響します（最も近い港湾能力のトークン数になるように四捨五入します）。対施設砲爆撃結果表あるいは自発的ヒットのどちらであっても、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、マップ上に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能力を使用します。

19.0c 自発的ヒット 移動フェイズ中に（のみ）、少なくとも 1RE 以上の戦闘ユニットが戦闘モードで移動しないであれば、そのヘクスの港湾に 1 ヒットの損害を与えることができます。13.8d により、工兵もこの機能を持ちます。この方法では 1 ターンにつき 1 ヒットまでしか与えられません。

✓ **19.0d 修復** 移動フェイズ中に（のみ）工兵能力（13.8d）によって港湾を修復できます。それぞれの工兵能力ユニットは、1SP で 1 ヒットを修復できます。1 ターンには港湾の 1 ヒット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。補給源として使用可能な港湾は、港湾能力が 1SP 未満になった場合、その機能を失います。

19.0f 海上輸送 ゲーム毎の特別ルールにそれぞれの陣営の艦船による輸送が定義されていることがあり、それは海上輸送と呼ばれます。この抽象化された形の輸送には艦船ユニットは使用されず、港湾から港湾へと陸上ユニットを移動させます。

- 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中にのみ実行できます。
- C) 海上輸送されるユニットは、海上輸送の前後に移動できません
- D) SP、戦闘ユニット、輸送ユニットを自由に組み合わせて海上輸送できます。それぞれの港湾の港湾能力の制限を良く見ておかねばなりません。
- E) 1 海上輸送力で 1SP 分にあたります（輸送時の換算値については 4.7 参照）。
- F) 港湾におよぶ敵 ZOC は海上輸送を妨害します（4.5a）。

20.0 分遣連隊



分遣連隊（Breakdowns）は、主として歩兵師団のような複数ステップユニットから分遣された汎用のユニットです。分遣連隊によってこれらの師団は、より扱い地域を制圧できるようになります。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 1RE ユニットの。通常、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）。

複数ステップユニットは、自身のステップのうちの 1 つを分遣することによって、そのヘクス内に分遣連隊を作ります。その状態を記録するためにステップロスマーカーを使用します（基本的に戦闘における損害と同様です）。最後の 1 ステップは分遣連隊にはなれないことに注意して下さい。

“機甲”あるいは“機械化”（3.2a）の複数ステップユニットは分遣連隊を分派あるいは吸収することができません。“その他”タイプのユニットだけがそれらを行えます。

20.0a 複数ステップユニットは、移動あるいは戦闘後前進／退却の開始時に 1 個以上の分遣連隊を分派できます。これらのタイミングにしか、分遣連隊は分派できません。

20.0b 複数ステップユニットは AR が自身のもの以下の分遣連隊のみを分派でき、自身のもの以上の分遣連隊のみを吸収できます。

20.0c 分派あるいは吸収する時、複数ステップユニットはその分遣連隊と“マーカーとモード”（たとえば備蓄減少や DG など）が同じでなければなりません。

20.0d ステップが減少している複数ステップユニットがフェイズ終了時に吸収可能な分遣連隊とスタックしていたならば、必ず吸収しなければなりません（20.0b と 20.0c に合致しているならば）。分遣連隊が吸収されるのはこのタイミングだけです。

20.0e 分遣連隊の分派と吸収に、移動力を消費する必要はありません。分遣連隊は分派あるいは吸収される移動フェイズ中に移動できます。

20.0f 分遣連隊は 1RE と 1 ステップを持ちます。分遣連隊は独立ユニットとみなさ

れます。

20.0g 通常、同じ国籍のすべての複数ステップユニットは、同じ分遣連隊カウンターのプールを使用します（ユニットの種類が厳密に合っている必要はありません）。この例外となるゲーム毎の特別ルールもあることに注意して下さい。

個々のゲームに関する注記：『ケース・ブルー』と『GBII』に入っているドイツ軍の歩兵の兵科マークの分遣連隊は、ドイツ軍のすべての複数ステップの歩兵、猟兵、山岳歩兵、SS、空軍野戦師団の分派、吸収に使用できます。ドイツ軍の治安師団（Sec）には使用できません。枢軸連合軍 — イタリア軍、ルーマニア軍、ハンガリー軍 — はそれぞれ自軍の分遣連隊プールを持っており、ドイツ軍の分遣連隊を分派、吸収などはできません。

21.0 オプションルール

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。ただしいくつかのものはバランスを崩す可能性があり、一般的にオプションの使用には慎重であるべきだということに注意して下さい。それぞれのオプションルールには、総合的な人気の度合いを示すアルファベットを付けておきました。

21.1 偵察 - D

このオプションルールは、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。

これらが移動できるいずれかのフェイズ中に、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の移動力と1T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、(9.4eによる)軽か重の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 - A

9.11d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 - D

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（ステップ毎に2T）になります。さらに、これらの独立ユニットは、攻撃時には内部備蓄を用いることはできません。

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。

21.4 長距離飛行の影響 - B

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。

- A) 空戦力が1低下します。
- B) 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かかわらずこの修正は適用します。
- C) 基地移動した戦闘機は非活動状態になります（14.11を変更します）。

21.5 航空機使用の制限 - C

14.11で“戦闘機が活動状態のままで”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、滑走路は1レベルの航空基地と見なします。

21.6 ペースアップ - D

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、ゲーム開始時のマップ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、両軍プレイヤーは可変補充表を2回ずつ振ります。

21.7 再建に関する改訂 - B

13.5に対するいくつかの変更です。

- **蓄積の制限。**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になります）
- **再建の容易化。**通常の補給線が設定できる（“補給ポイントによる一般補給”等は不可）司令部があ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つで補充できるようになります（ただし“再建不能”ユニットはデッドパイル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）。たとえば、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 - B

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。このオプションルールは、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

る効果ももたらすでしょう。

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戦闘力であるとはみなしません。その代わりに、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。戦闘結果表のダイスを振る必要はなく、突破の結果が生じることはありません。

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った Dick Horneffer 氏に感謝します)。

21.9 砲兵の臨機射撃 - C

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……。

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爆撃できます。

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 補給キャッシュマーカ - new

補給キャッシュマーカは、プレイヤーが砲弾か糧食のどちらかとしていずれかの自軍司令部で“消費”するまでマップ外で保持しておく、新しいタイプのマーカです。このマーカによって、大火力の砲爆撃のためには空軍を使用した方がよいという傾向に対処し、また“対襲撃者”【訳注：v4.2 までの OCS 21.10 にあったオプションルールですが、v4.3 で削除されました】の役割をも果たします。

21.10a 砲弾 プレイヤーは補給キャッシュマーカを消費して、司令部によって補給が供給されている1つの砲兵砲爆撃のコストを払うことができます。砲弾は、司

令部が一般補給下でない状態でも使用可能です。

- 砲弾は、マーカ1枚の消費につき1つの砲兵砲爆撃のコストのうち2Tを支払います。コストはゼロより小さくはありません。
- 砲弾により、砲兵ユニットは火力のうちの一部だけを使用できるようになります。たとえば26-1-1の砲兵が10火力で砲爆撃できます。マーカによるコスト削減を宣言した後に、自由に火力を指定できます。

21.10b 糧食 補給フェイズにプレイヤーは補給キャッシュマーカを消費して、1つの司令部の支給範囲内のすべての戦闘ユニットに一般補給を供給することができます。ただしいくつかの制限があります。

- 糧食は、敵の行動によって司令部への一般補給が断たれた時にもみ使用できます。自軍の攻勢の先鋒に対して使用することはできません！
- 糧食は、その司令部の一般補給が断たれた最初のターンにもみ使用可能です。その後もまだ補給切れ状態ならば、脱出するか、マップ上の補給を消費するか、損耗チェックを行わなければならない。

古い OCS ゲームにこのルールがどのように使用されるかについての詳細はチェンジノートを参照。

21.11 建設ルールの改訂 - B

このルールは、陣地建設と港湾修復のルールに若干のディテールを追加するものです。

✓ **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。通常の部隊が作れるのはレベル1が限度となります。

21.11b 小港湾 港湾の修復(19.0d)のコストは、その港湾のその時点での港湾能力が1SP以下ならば、その時点での港湾港湾能力分まで減少します。

例：もしその時点での(損害を受けた)港湾能力が2Tならば、1レベル分の修復のためのコストは2Tとなります。

21.11c 陣地のレベルダウン 陣地が占領された時には、1レベルダウンします(このルールは陣地がカウンターで表されている時にのみ適用します。マップ上に印刷されている陣地は通常通り扱われます)。

21.12 輸送ルールの改訂 - B

ここの最初の2つのルールは、航空輸送と海上輸送のルールに若干のディテールを追加するものです。次の2つのルールは戦略移動モードは再配置のために使用されるものであり、攻撃的に使用されるものではないことを明確にします。

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)。積載物はX基地で積載され、Yで荷降ろしされ、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基地から発進できますし、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、積載物はXとYの両方で積載できます(その両方の停機場所で、輸送能力の限界まで)し、積載物をYとZの両方で降ろすことができます。このような三力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、そこで積載物を積載する/荷降ろしするのならば、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完全には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/からその時点での港湾能力を使用して艦船での輸送ができますが、通常の4倍の海上輸送力を消費します。これは夜間輸送などを表しています。

21.12c 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：複数ステップユニット、あるいは複数ユニット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)。

21.12d 戦略移動と直接受給 戦略移動モードのすべてのユニットは、直接受給で補給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(“補給ポイントによる一般補給”や“司令部を経由しての支給”ではなく)。

個々のゲームに関する注記:『バルティック・ギャップ』ではこの“戦略移動と直接受給”(21.12d)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。

✓ **21.12e 空挺降下への修正** 航空輸送表に地形によるダイス修正を追加します。

- 1 中障害ヘクスへの降下
- 2 重障害ヘクスへの降下

ハウスルール

以下のハウスルールは“さらに優れた、よりリアルな”ゲームを提供するものではありません。ですから、この深い谷に飛び込まなければならないのだ、などとは考えないようにして下さい! ただ少なくとも、いくつかのものはソロでの研究をより良いものにする可能性がありますし、それ自体としては価値のあるものです。オプションルールの時と同じように、その人気の度合いをアルファベットで記してあります。

HR-1 イニシアティブのダイス (2.3) - C

イニシアティブのダイス目が同じであった場合、前のターンに先攻であった側がイニシアティブを獲得します。

コメント: 意志決定に興味深い新たな趣向を加えます。

HR-2 戦場の霧の増加 (4.9) - B

敵スタックの隣接ヘクスに自軍の攻撃可能ユニットがいる時にのみ、その敵スタックの一番上(のマークや航空ユニット)の下を見ることができます。

コメント: v3.0 に近くなります。

HR-3 戦場の霧の減少 (4.9) - B

プレイしやすくするために航空基地の片側に、活動状態の航空ユニットを一方に、非活動状態の航空ユニットを反対側に向けて並べます。

コメント: このやり方は The Gamers のコンペンションで良く見られる方法です。情報を制限するという精神には反しますが、よりプレイしやすくなります。

HR-4 予備と障地 (5.7g) - B

障地上でも予備になれるようにします。

コメント: この制限を面倒がる人達もいましたし、小さな例外を取り除くことにもなります。

HR-5 ティーガー戦車 (9.4e) - B

ティーガー戦車は特別な扱いを受けます。

- ティーガーが攻撃側である時には、敵の対戦車効果によって“x2”の地形修正が無効化されることはありません(9.4e)。
- ティーガーが防御側である時には、敵の“x2”の地形修正を“x1”に減少させます(“x1.5”に下げる通常のルールよりも強力です)。
- ティーガーが移動力の半分以上を使用したセグメントの終了時には、ティーガーのユニットは DG となります。
コメント: これは面白いミニルールです。使用を考えてみようと思います!

HR-6 損害の効果 (9.11d) - C

4ステップある師団が最後の1ステップになっている時、その攻撃力は1/4になり、防御力は1/2になります。

コメント: 4ステップ師団が、2ステップロスの時と3ステップロスの時と同じ戦力になることに、かなり多くのプレイヤーが違和感を感じていました。これはそれを修正するものです。

✓ HR-7 砲兵砲爆撃力 (10.1) - A

砲兵ユニットが、(使用 SP を抑えるために)印刷されている砲爆撃力以下の数値を使用できるようにします。

コメント: 多くのプレイヤーは、より安く砲爆撃を行いたいと望んでいます。これでかゆいところに手が届くでしょう。

HR-8 砲爆撃による損害 (10.0) - B

砲爆撃によってステップロスした時、どのステップが失われるかをダイスを振って判定します。

コメント: プレイアビリティの観点から言うと少し煩雑です。しかしこの方

法を採用しているゲーマーもいて、ゲーム的なプレイを抑えるのに役立っています。

HR-9 航空砲爆撃 (10.2) - C

3個の航空ユニットのみが対空射撃の対象となり、また実際に砲爆撃を行うことができます(ただし4個目として、エスコート任務に就く戦闘機を付けることはできません)。

コメント: 砲爆撃は v4.x でより効果的になっていたのですがこれは大きな変化ですが、チャートから外れるわけではありません。対空射撃の損害をランダムに決めやすくなり、プレイアビリティが向上します。

HR-10 最低限の燃料 (12.5c) - C

もしユニットの移動力を1/4にするのならば、複数ユニットフォーメーション、あるいは司令部に2T(1SPでなく)で燃料を入れられます。ただし、その給油状態マーカーはそのフェイズの最後に取り除きます。

コメント: この最低限の燃料で動かす地域を入れ替えていくという選択肢もあるでしょう。

HR-11 空戦 (14.3e) - C

自軍の航空基地上で空戦する航空ユニットの損害は、ダイス目が6の時のみとします(5-6ではなく)。

コメント: これは古いバージョンにおいて航空基地の防御側が空戦で有利であったものを復活させるものです。

HR-12 大戦後期の対空射撃 (14.4e) - A

1943年6月から、修正後の対空射撃の目が……

- 9以上であった場合、航空任務の解決の前にランダムに1個の航空ユニットが任務中止となります。
- 11以上であった場合、上記で任務中止となった航空ユニットはステップロスをも被ります。
- 13以上であった場合、さらに2個目の航空ユニットをランダムに選び、任務の解決前に任務中止となります。

また、兵科マークが対空となっている戦闘ユニットは対空射撃に+1修正を与えます。

コメント: ほとんど古いバージョンの任務中止の結果に戻っています。対空射撃の結果をより大きなものにしま

す。

√ **HR-13 ヒップシュート (14.7) - new**
ユニット 1 個でしかヒップシュートできないという制限を取り除き、その代わり 1 つのセグメント中には 1 つのヘクスに 1 回しかヒップシュートできないということにします。

コメント：これによってスピードが向上し、ヒップシュートが魔法的であるのを減殺します。

HR-14 整備 (15.1) - C

中障害と重障害地形のヘクスにある航空基地では、整備できる航空ユニットの数が半減します。

コメント：これによって、プレイヤーが山などの地形に航空基地を作りたくなくなるでしょう。もしシナリオセットアップで航空基地がこの種の地形上にあったならば、プレイを始める前に隣接ヘクスに配置し直すことができます。

√ HR-15 滑走路 (15.2) - new

工兵能力を持つ司令部があるヘクスには、一時的な滑走路があるとみなします。アップグレードはできません。その司令部が移動する時にまだ航空ユニットがいたならば、航空基地の占領 (9.14f) の手順に従わなければなりません。

コメント：ローランドが希望し、手に入れました！ しかし冗談抜きに、これはプレイヤーに警戒空域を作らせるのに良い方法のように思えます。

HR-16 揚陸 (18.5) - B

失敗あるいは混合の結果の時、上陸した戦闘ユニットは DG となります。

コメント：非常にわずかな影響ですが。

√ HR-17 自走砲 (21.10) - new

装軌タイプの砲兵は、予備モードでなくでもリアクションおよび突破フェイズ中に砲爆撃できます。

コメント：これによって自走砲に、燃料が常に必要であるという呪い以上の恩恵が与えられます！

用語と定義

Abort：任務中止 航空ユニットが自軍航空基地に戻り、非活動状態になることを要求されること。

Action Rating：アクションレーティング
戦闘、訓練、経験、戦術、指揮などにおけるそのユニットの優秀さ。

Air Base Level：航空基地レベル 航空基地の規模の大きさ。

Armour Unit：機甲ユニット 歩兵をほとんど、あるいはまったく含まない、重装甲戦闘車両による部隊。兵科マークが黄色で塗られている。

Attack-Capable Unit：攻撃可能ユニット
括弧のないゼロ以上の戦闘力を持つ戦闘ユニット。

Barrage：砲爆撃 砲兵、艦船、航空ユニットによる攻撃。

Break-Down Regiment：分遣連隊 2 ヘクス以上をカバーするために複数ステップユニットが分派できるユニット。

Bridging：架橋 河川を渡る時に移動力コストを減少させるため、工兵能力ユニットを使用できる。

Burrito as Big as Your Head：頭の大きさほどもあるでっかいブリトー 靴のサイズほどの長さで 10cm ほどの幅のある、とある地方で売られている食べ物。このゲームにおける多くのデザイン上の決断は、この 1.5kg ほどもあるどでかいメキシコ料理によってなされている（そのせいにすればいいんだ……）。

Close Terrain：軽障害地形 装甲戦闘車両の機動性を制限し、また遮蔽物を提供する地形。防御側ヘクスにおけるこの地形は、戦闘結果表でこの軽障害地形の欄の使用を要求する。

Combat Mode：戦闘モード 高い戦闘力と低い移動力となるモード。このモードのユニットは戦闘配備にあると言える。

Combat Supply：戦闘補給 この補給によって真の戦闘力が使用可能となり、砲兵

はその砲撃力を発揮する。

Combat Unit：戦闘ユニット ゼロ以上の戦闘力を持つ陸上ユニット。

Combo Type Aircraft：複合タイプの航空ユニット 2 タイプの航空ユニットの役割を果たしうる航空ユニット。通常は戦術爆撃機としてか、あるいは輸送機のどちらかとしての役割を果たすはずである。

Consolidation：統合 2 個以上の消耗したユニットから、強力な 1 個のフォーメーションを作るためのユニットの再編成。

Construction：建設 工兵能力を持つユニットが必要なゲーム上の施設（航空基地、港湾、陣地など）を作ること。【訳注：陣地は工兵能力を持たないユニットでも建設できます】。

Dead Pile：デッドパイル 各陣営は再建可能な壊滅したユニットをここに置いておくべき。

Detrain：荷降ろし 鉄道輸送を終了させる際の行動。

Detrainable Hex：降車可能ヘクス 村、小都市、大都市、港湾、戦闘モードの司令部のいずれかを含む鉄道ヘクス。

Die or Dice Roll Modifier (DRM)：ダイスロール修正 ゲーム上の各種表でダイスの目に加える修正値。

Direct Draw：直接受給 司令部の助けなしに、（目的が何であれ）ユニットの受給範囲の SP を使用する行動。

Disorganized Mode (DG)：混乱モード
敵の行動によって引き起こされた混乱状態で、ユニットの円滑な活動が妨げられるもの。

Divisional Unit：師団ユニット 師団規模ユニット、あるいは複数ユニットフォーメーションのユニット。

DUKW：水陸両用車 D は戦争の 4 年目に設計されたことを、U は水陸両用、K は全輪駆動、W は 2 軸の後輪を表し……つまり水陸両用車のこと。ゼネラルモーターズ社によって開発された。

Dumps：補給集積所 地上に置かれているか輸送ユニットに積載されているかに関わりなく、マップ上にある SP。

Engineer-Capable Unit：工兵能力ユニット 戦闘モードにある、工兵および司令部ユニット(似たような兵科である鉄道工兵、突撃工兵、戦闘工兵、空挺／グライダー工兵は工兵能力を持たないことに注意)。

Entrain：積載 鉄道輸送力を使用する為に列車に何かを積み込むこと。

Eq Repl：装備補充ユニット 重装備ユニットを再建するために必要な装甲戦闘車両、航空機、兵器などからなる補充。

Exhausted：備蓄欠乏 使用可能な 2 回分の内部備蓄の両方を使用した状態。

Exploitation Mode：突破モード 突破フェイズに移動と攻撃が可能となる戦闘結果。

Exploitation Result (e)：突破の結果 攻撃ユニットのいくらかを突破モードにする戦闘結果。

Extender：エクステンダー 補給線を設定できる距離を延長するための中継範囲を作る機能を持つ。5 個輸送ユニットで作られる。

Extremely Close Terrain：重障害地形 わずかなユニットで容易に守ることができる非常に建物が密集した、あるいは山岳地帯のエリア。

Fighters (F-Type)：戦闘機 戦闘機タイプの航空ユニット。

Flak：対空射撃 陸上ユニットと艦船ユニットによる航空攻撃に対する能力。

Formation Marker：フォーメーションマーカー 上位の同一健制(ほとんどの場合は師団、あるいはソ連軍の軍団)に属するユニットを置き換えて使用するためのカウンターで、背の高いスタックができるのを避けたり、部隊配置を隠匿するのに用いる。

Fortifications：要塞 陸上ユニットの防御を助ける、マップ上に印刷された永久的

な建造物。

Fuel：燃料 装軌タイプと自動車化タイプのユニットを移動させるのに必要な補給。

Fully-Motorized：完全自動車化 兵科マークの下部に 2 つの車輪のあるユニット。兵士全員が車両に乗って輸送されうるだけの車両を持つ。

Game Turn：ゲームターン 両陣営分のプレイヤーターンより成り、実際の 1/2 週間、あるいは 1/4 週間に相当する。

Hedgehog：陣地 そのヘクスで防御する陸上ユニットを助ける上で中程度に有効な臨時の堡塁。

Hip Shoot：ヒップシュート オーバーランに似た航空爆撃。名前の由来は、迫撃砲部隊を停止させつつ道路上に展開させ、無警告で発射する方法から。

HQ：司令部 司令部機構とその支援部隊。各司令部ユニットの機能にはより小規模な多数の支援部隊も含まれており、その麾下のユニットに対する兵站機能も盛り込まれている。

Inactive Aircraft：非活動状態の航空ユニット その活動能力を使用してしまっており、まだ整備されていない航空ユニット。飛行をまったく行えない。

Inactivation：非活動状態にする 活動状態の航空ユニットを "使用" した後、非活動状態にすること。

Independent Units：独立ユニット 複数ステップユニットでもなく、複数ユニットフォーメーションの一部でもない戦闘ユニット。

Internal Stocks：内部備蓄 ユニットが自身のために持ち運んでいる戦闘補給。

In Supply：一般補給下 補給線を設定することに成功したか、あるいは一般補給のためにマップ上の補給ポイントを消費することに成功したユニットの状態。

Involuntary Mode：強制的なモード プレイヤーが選択できないモードで、戦闘の結果として強制されることになる。

Landing Craft：上陸用舟艇 海岸や港湾に上陸するために、部隊や SP を輸送するために大きい艦船から降ろされて使用される小さなボート。

Leapfrogging：一足飛びの禁止 積載物を運んだ後、別の輸送ユニットに再び載せてそれを運ぶことの禁止。

Leg MPs：徒歩タイプ 人間の脚、あるいは動物の脚によって移動するタイプで、移動力が白色で書かれている。

Low：備蓄減少 2 回分の内部備蓄のうち 1 回分を使用した状態。

LST：LST (戦車揚陸艦) 陸海共同作戦に使用される大きな船。

MA：移動力 許容移動力の略語。

Mech Unit：機械化ユニット 重装甲戦闘車両と大きな歩兵戦力の両方を持つ部隊。このようなユニットは、それ自身でコンバインドアームズを行える。兵科マークの中が赤く塗られている。

Move Mode：移動モード 低い戦闘力と高い移動力を持つモード。早さのために戦闘力を犠牲にしている。

Multi-Track Railroad：複線 2 本以上の鉄道線から構成される鉄道路線で、多くの待避線や関係施設よりなる。鉄道輸送支援における最高の線。

Non-Combat Unit：非戦闘ユニット SP、航空基地、輸送ユニット【訳注：他に港湾と陣地も】などの、戦闘力を持たない陸上ユニット。

Non-Divisional Unit：非師団ユニット 師団ユニットでもなく、複数ユニットフォーメーションの一部でもないユニット。

Non-Motorized：非自動車化 移動するのに革靴か馬が必要なユニット。

Non-Phasing Player：非フェイズプレイヤー プレイヤーターンを担当していない側のプレイヤー。

Offensive Aircraft：攻撃側の航空ユニッ

ト 空戦力に括弧の付いていない航空ユニットだけがなれる。

Open Terrain：オープン地形 障害物が基本的でない地形。

Option Number or Option Result：オプションナンバー／オプションの結果 戦闘結果の一つで、その数字をステップロスで満たすか、そのヘクス数の退却で満たすか（あるいはその組み合わせも可）をプレイヤーが選択することができる。

Organic Truck：専用トラック 特定のフォーメーションに割り当てられている輸送ユニット。部隊内の輸送力を表している。"トラック"とは呼称されるものの、実際には他のタイプの輸送ユニットも使用されているかもしれない（カウンターにあるように）。

"Other Type"Unit："その他"タイプのユニット 機械化でも機甲でもないユニット。

Overrun：オーバーラン 移動中のユニットによって行われる攻撃。

Patrol Zone：警戒空域 航空基地にいる活動状態の戦闘機の10ヘクス以内の領域。その領域においては敵機が戦闘機の恒常的な作戦の対象になることを表す。

Pax Repl：人員補充ユニット 役立たずよりはややましな埋め合わせ要員となる補充ユニット。

Phasing Player：フェイズプレイヤー その時点でのプレイヤーターンをプレイしている人。

Player Turn：プレイヤーターン 1つのゲームターンの半分にあたり、そこで一方のプレイヤーが航空ユニット整備フェイズからクリーンアップフェイズまでを順番にプレイする。

Rail Capacity：鉄道輸送力 単一のプレイヤーターンでプレイヤーが鉄道輸送で運べるSP【訳注：REも】の総数。

Railhead：鉄道末端 使用できる鉄道と使用できない鉄道の境界ヘクスに置く。

Rail Repair Units (aka RR) Units：鉄道工兵ユニット (RR ユニット) 鉄道変換を行える戦闘ユニット。

Refitting：整備 非活動状態の航空ユニットを活動状態にすること。原則的に航空機は次の作戦に備えて総点検され、弾丸や爆弾を再び積み、燃料を入れられる。

Regimental Equivalents (RE)：連隊規模 (RE) 大体のユニットの大きさ。

Replacement Units (Repls)：補充ユニット 全滅、あるいは損害を受けた戦闘ユニットを再建するために色々な方法で混ぜ合わせることができるユニット。

Replenishment：再備蓄 使用された内部備蓄を再びいっぱいにすること。

Reserve Mode：予備モード 命令を待っている、あるいは迅速な行動のための準備ができていないユニット。

Reserve Release：予備の解放 予備モードからユニットを移動させ、活動させることをプレイヤーが選択する。

Road：道路 この用語はゲーム中のあらゆる道路のようなもの（道幅の異なる小道や鉄道線も）を意味するものとしてルール中使用される。

Rounding Rule：端数の処理 Gamersブランドゲームにおける端数処理の標準的な方法。

Strat Bomber (S)：戦略爆撃機 戦略爆撃機タイプの航空ユニット。

Semi-Motorized：半自動車化 自動車や他の輸送手段を持っはいるものの、完全自動車化のためには充分でないユニット。兵科マークの下に車輪が1つ。

Single-Track Railroads：単線 ゲームの中での標準的な鉄道路線。

Steps, Step Loss：ステップ／ステップロス 戦闘による損耗の度合いを記録するものの。

Strat Mode：戦略移動モード 移動のために全力を傾注した状態。戦闘への警戒を

完全に放棄し、素早い移動を可能とする。

Supply Points (SPs)：補給ポイント (SP) 一定量の補給物資。"神の如き補給係将校"がいて、様々な補給物資をあらゆるタイミングで必要な時にすぐに使用できるように予め適切に分けておいてくれる——我々にとってなんと幸運なことか！？

Surprise：奇襲 戦術的な準備ができていない時に攻撃を受けた——銃撃しようとしていたところにナイフを突きつけられたようなもの。

Tactical Bombers (T-type)：戦術爆撃機 戦略爆撃機よりも低く飛行し、多くの場合陸上ユニットに近接支援を行う航空ユニット。

Throw Range：支給範囲 司令部がSPを前方に分配できる、あるいは一般補給のための補給線を設定できる距離。

Trainbusting Zone：航空阻止領域 航空阻止任務の成功時に影響を与える範囲。

Transports (Tpt)：輸送機 輸送機タイプの航空ユニット。

Trace Supply：補給線の設定 生存のために必要な基本的な補給を供給するために必要。

Transportation Equivalents：輸送時の換算値 ユニットの"重さ"をSPの値に換算することで、輸送の計算をしやすくする。

Track MPs：装軌タイプ どのような地面でも走ることできる（装軌や装輪）車両で移動するもので、移動力が赤色で書かれている。

Truck MPs：自動車化タイプ 踏破性の劣る車両（通常はトラック）で移動するもので、移動力が黒色で書かれている。

Very Close Terrain：中障害地形 車両が通行するのが大変難しく、遮蔽物が非常に多い地形。

Voluntary Mode：自発的なモード 移動フェイズ中にプレイヤーが選択できるモード。

Zones of Control (ZOCs) : ZOC 戦闘ユニットがいる場所の隣接ヘクスの敵ユニットへの効果。このゲームでは多くの場合 ZOC は効力を持たないが、いくつかのケース（補給線の設定、自動車化タイプの移動など）では敵 ZOC の存在によって大きな影響を受ける。

チェンジノート

v4.0 から v4.3 へのマイナーチェンジは重要です。ここにその短い要約を挙げておきます。

空挺降下 事前計画が必要な空挺降下（戦闘ユニットを輸送するもの）は、移動フェイズにのみ実行できます。降下したユニットは、そのターン中は自動的に補給下です。

航空任務の手順 “航空任務に航空ユニットを追加する”手順がなくなりましたので、砲爆撃のために制空戦闘を行うかどうか判断するタイミングはもはやありません。手順も簡略化されており、1つの航空基地からだけでなく、複数の航空基地から集まって任務を行えます。

✓**対襲撃者用のルール**：対襲撃者用のルールは削除され、原則、補給キャッシュルールに置き換えられました。

分遣連隊：分遣連隊とその親師団は、分派／吸収の際に同じマーカー／モードでなければなりません。

脱出：最初に脱出が可能になった時点での成功率が上昇し、制限も緩和されています。

ここに古いゲームで脱出したユニットがどこに再登場するかを挙げておきます。

『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』 & 『DAK II』

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

『Enemy at the Gates』

……1.6a 項と 1.6b 項に従って。

『Guderian's Blitzkrieg II』

……1.4c 項と 1.7 項に従って。

『Hube's Pocket』

……2.1 項と 3.1 項に従って。

『Korea』

……共産軍は 2.4 に従って。国連軍は Pusan か Seoul に。

『Reluctant Enemies』

……英連邦軍はエントリー A、B、C のいずれかに。ヴィシー軍はエントリー 1、2、3 のいずれかに。

『Sicily』……いずれかの補給源に。

『Tunisia』……いずれかの補給源に。

師団連絡線 このオプションルールは削除されました。もちろんプレイヤーは古いルールとマーカーを使用し続けることもできます。

工兵と修理 “司令部は工兵能力に関しては DG を無視します”という規定は、鉄道工兵と司令部以外の工兵ユニットにも拡大されました。

建設オプションの改訂 これは港湾修理と陣地建設に関する新しいオプションの寄せ集めです。

輸送オプションの改訂 これらは航空輸送、海上輸送、戦略移動に関する新しいオプションです。v4.3 では、空挺降下時の新しい DRM が追加されました（新しいチャートは見た目は異なっていますが、中身は以前のものと同一です）。

✓**独立部隊** このオプションの“燃料消費”の部分が削除されました（投票での人気が非常に低かったため）。

✓**対空射撃と迎撃** これらは別々の項目で扱われるようになり、迎撃は航空任務の 1 つとして独立した項目を持つようになりました。しかし実際上の変更点はありません（航空ユニット 4 個での損害がチャートでランダムに決められるのが公式になった以外は）。v4.3 においては、戦闘機は同じフェイズ中に何度も迎撃を行うことができます（勝ち続けている限り）。これは以前のやり方に戻る重要な変更です。

給油状態の司令部 あるフェイズにおいて給油状態マーカーを載せた司令部が燃料を支給できるのは、単一のヘクスからのみです。そのため、もし給油状態の司令部が移動するのであれば、“フリーで”給油するのは移動開始時のヘクスからなのか、移動終了時のヘクスからなのかを選択しなければなりません。

陣地 工兵は陣地を 2 ヘクス以内で建設できるようになりました。

ヒップシュート 常に観測ユニットが必要です。

✓**上陸用舟艇** 『Sicily II』のプレイで揚陸（ALT）に関係するルールに関心が集まり、様々な側面から明確化の必要性が見つかりました。マークの付けられた項目を注意深く読んで下さい！

鉄道変換 変換は鉄道工兵がそのヘクスに入る時に行われることになりました（出る時にはなく）。

✓**鉄道の支配** v4.3 では、13.3h が変更されました。古い言い回しのルールを適用する時に、変則的なことが起こりやすかったからです。

改訂された再建 史実を再現するには補充の数がしばしば不充分であると感じられるような長いキャンペーンに対しては、この根本的なオプションが恐らく最良でしょう。

✓**退却** 9.12 項の言い回しが洗練されたものになりました。マークの付けられた項目に注意して下さい！

スタック 戦闘機を航空ユニットの一番上に置かなければならないことになりました（警戒空域を明らかにするため）。

補給キャッシュマーカー これらが対襲撃者用のルールに置き換えられ（司令部に緊急用の補給を与えることによって）、追加の砲兵用の砲弾を少しばかり供給します。

これから出版される OCS ゲームには補給キャッシュマーカーの使用法について記述されるはずですが、古いゲームに適用するためにはプレイヤーは増援フェイズ毎に追加のダイスを振る必要があるでしょう。そのダイス目が下記の数値以下ならば、補給キャッシュマーカーを 1 個受けとりま

す。この数値はまた、各陣営が最初に保持しているマーカーの枚数でもあります（プレイするシナリオがフルサイズでない場合には恐らく、この数値は減らすべきだということに注意して下さい。その調整はご自身の判断で行って下さい）。

- 1.....Tunisia, Sicily, KOREA, BURMA, DAK,
Reluctant Enemies,
- 2.....The Blitzkrieg Legend, Baltic Gap,
Hube's Pocket, Enemy at the Gates
- 4.....Beyond the Rhine
- ?.....Guderian's Blitzkrieg II, Case Blue

その数値は使用するマップセットによります。GBII ならば 3、EatG ならば 2、CB ならば 1、および／あるいは重点があるならば。

例：『Beyond the Rhine』ならば、各陣営は開始時にマーカーを 4 つ持ち、増援フェイズ毎にダイス 1 個を振って 1-4 でさらに 1 個マーカーを獲得します。

自発的な任務中止 これは常に選択できることになりました（空戦の前には行えません）。

ZOC と港湾 海上輸送に関しては ZOC は打ち消せなくなりました。DAK にはさらに例外があります。

プレイヤーズノート

注意：OCS はプレイに時間がかかります。ゲームのターンを進めていくのには、あなたが考えるよりも長い時間を必要としましょう（しかも時間は飛ぶように流れ、気付いたら長い時間が経っているかも）。OCS のゲームシステムは、初心者向けにはデザインされていません。OCS の比較的大きめのゲームをプレイするための最善の策は、多人数プレイをおこなうことです。つまり、あなたはゲーム中のある戦域のみをプレイするべきだということです。

OCS のゲームシステムに多くのプレイヤーが慣れるためにできればお薦めしたいのは、大きなプレイミスを避けるために、すでにプレイに慣れている助言者の協力を得ることです。OCS のプレイのうちいくつかのものは長い時間をかけてその「秘訣」を学ぶものであったり、あるいは「生きていたければ必ずそうしろ」と言われるほどに恐ろしく重要なものであったりします。あなたがそれらを学ぶための助けとなるように、以下のプレイノートで私は必要に応

じて「テクニック」あるいは「恐ろしく重要」というタグを付けておくことにします。

1) 後方地域の防衛（恐ろしく重要）

あなたが保持している重要な場所すべてに、守備兵力を置くようにすべきです。たとえば補給集積所、重要な鉄道末端、航空基地、司令部などなど。（限定的な効果しかない ZOC を過信したりして）それをおろそかにした場合、あなたはそれらを失うことになるでしょう。中でも特に補給物資の喪失は、このゲームにおいては軍隊の破滅を意味します。重要な場所にはそれぞれ、充分信頼できる戦闘ユニットをスタックさせておくべきです。そのために全軍の中から後方地域を守るための兵力を割り振りし、敵ユニットが自軍後方を自由にうろつきまわらないように目を配りましょう。あなたは後方地域を防衛する役割を担わせるに十分な数のユニットを（通常は）持っているはず（たとえば警察ユニットや治安ユニットなど）。あなたがいつの間にか前線にそれらの部隊を使用してしまっている場合には、最も予期していない場所での破滅をあなた自身が招きつつあるのだということ想起すべきです。補給ネットワークを守備するためには通常、1 ステップか 2 ステップの守備ユニットで充分であり（ただし大規模な補充基地や補給拠点のために危急の際に防衛に駆けつけることのできる予備部隊を多めに持っておいた方がいいでしょう）、防衛任務のために歩兵師団をいくつも送る必要はありません。目的は、敵が最小限の部隊を後方に回り込ませることによって利益を得ることがないようにすることなのです（1 個機甲軍団による攻勢を阻止するというわけではなく！）。

2) 予備の活用（テクニック）

OCS における予備兵力の適切な活用は、あなたの持つ兵力を十分に活かす上で不可欠なものです。攻勢において予備モードとなった戦闘ユニットは移動フェイズ中に若干の追加移動力を得つつ、他の部隊が移動フェイズおよび戦闘フェイズ中に突破口を穿った後、突破フェイズ中にそこに全移動力で進撃できるのです。防勢においては、予備モードとなった戦闘ユニットはリアクションフェイズにオーバーランを用いて（あるいは防御ヘクスに駆けつけて）敵の攻撃予定を狂わせたり、あるいは砲爆撃を実施することができます。リアクションフェイズに予備を特定の場所に集中して使用したりすることの利益は、能動プレイ

ヤー（状況を生起させている側）の方が、受動プレイヤー（状況を待っている側）よりも大きいということは認識しておくべきでしょう。突破口を作るために複数波にわたって攻撃を重ね、その後にそこを他の部隊で（文字通り）突破していくことで、あなたの攻勢は何倍もの効果を生み出すことができます（もしあなたの側のアクションレーティングの方が高く、ヒップシュートが使用可能であればなおさらそうです）。その時には、まさに堰を切った奔流がその拡大のとどまるところを知らないように、あなたは圧倒的な優位を得ることになるでしょう。

3) 防御時の機甲部隊（テクニック）

戦闘修正における地形効果は、純然たる機甲ユニットは攻撃においてアドバンテージを得る一方で、防御時にはそうでないようにデザインされています。私は、防勢作戦における機甲部隊の適切な役割は、攻撃してくる敵部隊に対する機動防御であると考えます。言い換えれば、防勢時の機甲部隊が適切に使用されるためには、リアクションフェイズに攻撃をかけられるように予備モードになっているのでなければなりません。目標は？ 私は敵の攻撃における脆弱な結節点を狙うのを常としています。敵の攻勢のその途中に機動防御を叩き込めば、阻止は完全にはできなくとも、敵の攻勢を相当程度押し止めることができるでしょう。あなたの成功を、相手プレイヤーの嘆きによって知ることになるはずです。

4) 諸兵連合（テクニック）

前項で扱ったことが、OCS における諸兵連合効果です。伝統的にウォーゲームにおいては、異なる兵科が一緒にスタックしている時に魔法の「諸兵連合効果」なるものが与えられます——それも地形に関係なく！ 私はそのようなやり方にまったく納得がいきませんでした。OCS においては諸兵連合部隊（たとえばドイツ軍の装甲師団のような）は、全能力を発揮できる地形が異なるような複数兵科を一つの部隊として包含するものになっています。戦車にとっても不利な地形というのはありますが、歩兵がいれば待ち伏せ攻撃からより戦車を守ることができます——もちろん、それが戦車をより強力にするわけではありません。このゲームにおける諸兵連合は、これらのユニットがその兵科単独でいる時よりも、様々な地形において総合的により良い能力を発揮できるということなので

す。

5) 奇襲と計画的戦闘 (テクニク)

奇襲判定のルール (これは私が気に入っているものの一つですが) は、オーバーランの際により奇襲が起こりやすくなるようにデザインされています。質の良い部隊と悪い部隊がオーバーランで出会うと、高確率で奇襲が起こります。質の悪い部隊が質の良い部隊に対してオーバーランをかけようとする、ほとんどの場合は防御側奇襲となり、計画は大きな失敗に終わるでしょう。計画的戦闘 (戦闘セグメントにおける戦闘) では、奇襲の起こる確率はより低いものになっています。質の悪い部隊でも、準備の時間が与えられればより確実性の高い戦闘をおこなうことができるわけです。質の良い部隊は、準備に時間をかけることによって奇襲の確率は減じるものの、より大きなチャンスを得る可能性を持ちます。奇襲はオーバーランにおいてより大きな役割を演じ、計画的戦闘においては奇襲は得にくく役割は小さいわけです。まとめると、もしあなたが質の良い部隊を持っているならばオーバーランで攻撃をおこない、質の悪い部隊を持っているならば戦闘セグメントに攻撃をおこなった方が良いということになります。これらの選択によって、あなたが割り当てられた軍の能力を最大限に活用すべきでしょう。まずい選択をすると、まだましな場合でも有利な面を無駄にし、ひどければ崩壊を招いてしまうことになります。

6) 混乱と壊滅 (テクニク)

砲爆撃の成功は、その後に続く攻撃に劇的な効果を与えます。D G (混乱) モードは、防御側に4つの不利益を与えます。1つ目は、そのスタックの戦闘力を半減させるということで、つまり4:1攻撃は8:1に達することになります。2つ目は、そのスタックのARを1減少させることで、これは奇襲の確率と戦闘ダイスロールに修正を与えます。3つ目は、すでにD GであるスタックがZOCに退却 (オプション選択により) した場合1ステップを失うということです。4つ目に、D Gモードは移動力を半減させ、敵プレイヤーの次の移動フェイズ中に破断された戦線を再構築することを難しくさせます。航空爆撃が通常、D Gを強要するための (補給コストにおいて) 最も安上がりな方法ですが、対空射撃によって損失が出る可能性の増大についても考えておくべきです。

7) 補給の管理 (恐ろしく重要)

精神安定剤をストックしてあるものでなければ、あなたの補給システムをシンプルで扱いやすいものしておくべきです。補給はルール自体は難しくないのですが、運用においては部隊の維持と前進の両方にプレイヤーは気を配らなければなりません。もしあなたが補給路をわけのわからないごちゃごちゃしたものにしてしまったならば、前線の敵の動きに対処しつつ補給路をまっすぐな状態にするなんてことはもう無理でしょう。数本のみ、展開しやすい補給路を設定すべきです。また、前線で起こりうる障害にも対処できるだけの補給を備蓄しておきましょう — 余裕を持って備蓄しておけば、補給路が1~2ターンの間カットされたとしても、大きな悲嘆にくれないうすむはず。複数ユニットフォーメーションは、その補給を単一の補給集積所から引けるようにしておいて下さい。プレイヤーはそもそも、欲しいと思う量の補給を所持できることは絶対にあり得ません。ですから、賢明にそれを用いなければならぬということをお忘れなく。

The Gamers
Quality Wargames Since 1988

