

Battle for Germany

Second Edition

1. 0 初めに

Battle for Germany は、1944年12月から1945年5月まで、ドイツにおいて戦われた最終戦役を扱ったゲームである。一方のプレイヤーは西側連合軍を、もう一方はソ連軍を担当する（3人以上でプレイするルールも用意されている）。各プレイヤーは自軍ユニット（ドイツ軍ユニットも含む）を移動させ、敵ユニットを攻撃する。

2. 0 内容物

Battle for Germany には、22×17の地図1枚、厚紙製打ち抜きカウンター120個、ルールブック1冊が含まれている。

2. 1 ルール

ルールの各項目には番号が記載され、さらに細目については2番目の番号が書かれており、例えば3. 3のように表記される。ルールの別の場所を参照する場合、(3. 34)のように、かっこで括って表記している。

2. 2 地図

地図は、ドイツにおける最後の戦闘が戦われた中央ヨーロッパを表している。地図は「ヘクス」と呼ぶ六角形のマスで分割されている。ヘクスはチェスの四角形より、その位置を定義するのに優れている。

2. 3 図表

セットアップ表には、各ユニットがシナリオを開始するヘクス番号が記載されている。戦闘結果表（CRT）は、戦闘を解決するために使用し、地形効果表（TEC）には、地図上の地形の移動と戦闘への影響について記述されている。ターン記録表（TRT）は、現在のターンを記録するとともに、補充（7. 0）をいつ使用できるかについても指示されている。

2. 4 規模

各ヘクスの直径は67. 1キロにあたる。各ゲームターンは2週間に相当する。

2. 5 駒

駒はユニットと呼称し、戦闘に参加した、または参加する可能性のあった軍事部隊を表している。西側連合軍プレイヤーは、すべての西側連合軍ユニット—アメリカ軍、イギリス軍、カナダ軍、及びフランス、ポーランド亡命軍—に加えて、すべての東部ドイツ陸軍、武装SS、ルフトヴァッフェユニット、及びすべてのハンガリー軍ユニットを指揮する。東部ドイツ軍ユニットには、ユニット上に白色のボックスまたはシルエットが印刷されている。ドイツ陸軍ユニットは灰色、武装SSユニットは黒地に白色、ルフトヴァッフェユニットは濃い青色、ハンガリー軍ユニットは緑色である。ハンガリー軍ユニットは、ゲーム上のすべての目的で、東部ドイツ軍ユニットとして機能する。アメリカ軍ユニットはオリーブ色、イギリス軍ユニットは黄褐色地に黒色、フランス軍ユニットは薄い青色、ポーランド亡命軍ユニットは白地に赤色、カナダ軍ユニットは黄褐色地に赤色である。ソ連軍プレイヤーは、すべてのソ連軍とソ連同盟国軍—ユーゴスラビア軍、ポーランド共産軍、ルーマニア軍、ブルガリア軍—に加えて、すべての西部ドイツ軍ユニットを指揮する。西部ドイツ軍ユニットには、ユニット上の赤色のボックスまたはシル

エットが印刷されている。ドイツ陸軍ユニットは灰色、武装SSユニットは黒地に白色、ルフトヴァッフェユニットは濃い青色である。ソ連軍ユニットは茶色、ユーゴスラビア軍ユニットは濃い青地に白色、ルーマニア軍ユニットは黄色、ポーランド共産軍ユニットは赤地に白色、ブルガリア軍ユニットは赤地に黒色である。

2. 6 用語解説

攻撃力：ユニットが攻撃する際の相対的な戦闘能力。

防御力：ユニットが防御する際の相対的な戦闘能力。

許容移動力：ユニットが移動する能力であり、移動力（MP）として表される。

3. 0 プレイの手順

ゲームは、「ゲームターン」と呼称する連続した回によってプレイする。各ゲームターンは2つのプレイヤーターンで構成される。その時点でプレイヤーターンを実行しているプレイヤーをフェイズプレイヤーと呼び、対するプレイヤーを非フェイズプレイヤーと呼ぶ。

A. ソ連軍プレイヤーターン

1. ソ連軍補充フェイズ：ソ連軍プレイヤーは、それ以前に除去されたソ連軍ユニットを、補充（7. 0）としてプレイに復帰させることができる。

2. ソ連軍移動フェイズ：ソ連軍プレイヤーは、すべてのソ連軍、ポーランド共産軍、ルーマニア軍、ブルガリア軍、ユーゴスラビア軍を移動させることができる。

3. ソ連軍戦闘フェイズ：ソ連軍（及びソビエト連合国軍）ユニットは、東部ドイツ軍ユニットを攻撃できる。

4. 西部ドイツ軍補充フェイズ：ソ連軍プレイヤーは、それ以前に除去された西部ドイツ軍ユニットを、補充としてプレイに復帰させることができる。

5. 西部ドイツ軍移動フェイズ：ソ連軍プレイヤーは、すべての西部ドイツ軍ユニットを移動させることができる。

6. 西部ドイツ軍戦闘フェイズ：西部ドイツ軍ユニットは、西側連語軍ユニットを攻撃できる。

B. 西側連合軍プレイヤーターン

1. 西側連合軍補充フェイズ：西側連合軍プレイヤーは、それ以前に除去された西側連合軍ユニットを、補充としてプレイに復帰させることができる。

2. 西側連合軍移動フェイズ：西側連合軍プレイヤーは、すべてのアメリカ軍、イギリス軍、カナダ軍、及びフランス、ポーランド亡命軍を移動させることができる。

3. 西側連合軍戦闘フェイズ：西側連合軍ユニットは、西部ドイツ軍ユニットを攻撃できる。

4. 東部ドイツ軍補充フェイズ：西側連合軍プレイヤーは、それ以前に除去された東部ドイツ軍ユニットを、補充としてプレイに復帰させることができる。

5. 東部ドイツ軍移動フェイズ：西側連合軍プレイヤーは、すべての東部ドイツ軍ユニットを移動させることができる。

6. 東部ドイツ軍戦闘フェイズ：東部ドイツ軍ユニットは、ソ連軍とソビエト連合国軍ユニットを攻撃することができる。

C. 東部ドイツ軍戦闘フェイズが終了した後に、ゲームターンマーカーを1欄先に進め、ターンの手順を再度実施する。

4. 0 支配地域

あるヘクスにいるユニットは、その周囲の6ヘクスに支配地域(ZOC)を及ぼす。ユニットは、敵ZOCへと進入した場合、移動を停止しなければならない。

4. 1 すべてのユニットは、常にZOCを及ぼす。ZOCは、他のユニットの存在によって一切影響を受けない。

4. 2 敵ZOCに進入するために、追加の移動力を消費する必要はない。

4. 3 ユニットの、自軍移動フェイズの開始時にのみ、敵ZOCを離れることができる。ユニットは、ある敵ZOCから別の敵ZOCへと直接移動することはできない。ただし、移動フェイズの開始時に、敵ZOCから離れて敵ZOC以外のヘクスへと移動して、その後別の敵ZOCへと進入することは可能である。

4. 4 ZOCは、通過禁止ヘクスサイドや海上ヘクスサイドを越えて及ばない。

5. 0 移動

移動フェイズに、フェイズプレイヤーは望だけの数の自軍ユニットを、そのユニットの許容移動力の範囲内で、移動させることができる。各ユニットは別々に移動する。使用しなかったMPを蓄積したり、別のユニットに譲渡したりすることはできない。

5. 1 ユニットの、連続するヘクスの経路を1つずつたどりながら移動する(ヘクスを飛び越えて移動することはできない)。各種の地形ヘクスに進入するための、または河川ヘクスサイドを越えるための消費移動力については、TECに要約が記載されている。

5. 2 ユニットの、敵ユニットがいるヘクスに進入することはできない。

5. 3 スタック

自軍移動フェイズの終了時に、2ユニットを超える自軍ユニットが1つのヘクスにいてはならない。ソ連軍方面軍ユニットは、別の方面軍ユニットと同じヘクスでスタックすることはできない。方面軍ユニットと軍規模ユニットとが、同じヘクスでスタックすることはできる。ソ連軍方面軍ユニットは、別のソ連軍方面軍ユニットがいるヘクスへと退却(6. 2)することはできない。

5. 4 ドイツ軍戦域境界線

5. 41 東部ドイツ軍ユニットは、ドイツ軍戦域境界線の東側に位置していなければならない。西部ドイツ軍ユニットは、戦域境界線の西側に位置していなければならない。ドイツ軍ユニットは、退却を強いられた場合を除いて、境界線を越えることはできない。退却によって境界線を越えることを強制された場合には、境界線を越えた側の新たな位置に応じて所属が変更される。例えば、東部ドイツ軍ユニットが境界線を越えて退却を強いられた場合、その後は西部ドイツ軍ユニットとなる。

5. 42 他に特別な指定がなければ、西側連合軍ユニットとソ連軍ユニットは、退却を強いられない限りは、ドイツ軍戦域境界線を越えることはできない。退却を強いられた場合には、次の自軍移動フェイズの終了時まで、再度境界線を越えて戻らなければならない。これができない場合には除去される。境界線を越えて攻撃することはできる。

5. 43 ドイツ軍ユニットベルリンに進入できず、ベルリンに退

却したり前進(6. 9)したりすることもできない。

5. 5 ユーゴスラビア

5. 51 ユーゴスラビア軍ユニットは、退却を強いられない限りは、ユーゴスラビアを離れることができない。ユーゴスラビアから離れるような退却を強いられた場合、続くソ連軍戦闘フェイズの終了時まで最進入ししなければならない。これができない場合には除去される。ユーゴスラビア軍ユニットは、ユーゴスラビア国境を越えて攻撃することはできるが、国境を越えて前進することはできない。

5. 52 ソ連軍(ルーマニア軍、ポーランド共産軍、ブルガリア軍を含む)ユニットは、ユーゴスラビアに進入できない。これらのユニットがユーゴスラビア国内への退却を強いられた場合、続くターンの間に離れなければならない。これができない場合には除去される。ソ連軍ユニットはユーゴスラビア国境を越えて攻撃することはできるが、国境を越えて前進することはできない。

5. 53 ソ連軍とユーゴスラビア軍ユニットは、その攻撃力を合計して、共同で敵ユニットを攻撃することができる。

6. 0 戦闘

自軍戦闘フェイズに、フェイズプレイヤーのユニットは、隣接する敵ユニットを攻撃することができる。攻撃は任意であり、強制されることはない。

6. 1 戦闘の解決

ある戦闘に参加するすべての攻撃側ユニットの攻撃力を合計し、攻撃を受けるヘクスにいるユニットの防御力の合計と比較する。その上で、攻撃側攻撃力と防御側防御力の比率を計算する(例えば2:1など)。計算した比率を、防御側に有利となるように端数を切り捨て、CRT上にある比率に修正する。例えば、攻撃力が19で防御力が7の場合、2:1となる。フェイズプレイヤーがダイスを振り、その戦闘比の下にある、該当するダイス目の欄を調べる。記載されている結果を、その他の戦闘を解決する前に、直ちに適用する。例: 3個西側連合軍ユニット(1個7-4-8ユニットと2個6-6-7ユニット)が、2個ドイツ軍ユニット(いずれも2-3-4)を攻撃する。ドイツ軍ユニットは荒地地形にある要塞にいたため、効果は累積され、ドイツ軍ユニットの防御力は3倍となる。西側連合軍の攻撃力合計は7+6+6=19であり、修正後のドイツ軍ユニットの防御力は3+3=6、6×3=18となる。攻撃力と防御力の比率は19:18であり、単純化すると1:1となる。フェイズプレイヤーがダイスを振った結果、1の目が出た。CRTの1:1の戦闘比列で1の目の欄を調べたところ、結果はExとなる(以下を参照)。

6. 2 戦闘結果

De: 防御側のすべてのユニットは除去される。

Ae: 攻撃側のすべてのユニットは除去される。

Ex: 相互損害。防御側のすべてのユニットが去され、防御側ユニットの印刷された合計防御力以上の合計攻撃力を持つ攻撃側ユニットが除去される。

Ar: 攻撃側のすべてのユニットは退却しなければならない。

Dr: 防御側のすべてのユニットは退却しなければならない。

6. 21 退却するユニットは、進入禁止ヘクス内に、または通過禁止ヘクスサイドを越えて退却することはできない。また、例えそのヘクスに自軍ユニットがいたとしても、敵ZOCに退却することはできない。地図外に出るような退却は行えない。

6. 22 退却するユニットは、可能な限りユニットのいない空のヘクスへと退却しなければならない。退却可能な空のヘクスがない

場合に限って、自軍ユニットがいるヘクスに退却することができる。ただし、自軍2ユニットがいるヘクスに退却することはできない。

6. 23 退却を強いられながらそれを実行できないユニットは、除去される。

6. 24 ユニットの別々に退却する。従って、2個ユニットがスタックした状態で退却を強いられた場合、別々のヘクスに退却しても構わない。

6. 3 他に特別な指定がなければ、西側連合軍とソ連軍ユニットは、互いを攻撃することはできない。

6. 4 東部及び西部ドイツ軍ユニットは、互いを攻撃することはできない。

6. 5 すべてのユニットは、1回の戦闘フェイズに1回しか攻撃することはできず、1回の戦闘フェイズに1回しか攻撃を受けることもない。すべての攻撃ユニットが攻撃先のヘクスに隣接さえしていれば、あるヘクスへの攻撃に攻撃力を加えるユニット数に制限はない。ただし、あるユニットがその戦闘力を分割して、複数の戦闘に参加することはできない。例え攻撃を行うユニットとスタックしていたとしても、そのユニットが攻撃を強制されることはない。

6. 6 あるヘクスにいるすべてのユニットは、必ずその防御力を合計して攻撃を受けなければならない。防御側が、攻撃を受けるヘクス内にいる一部のユニットを、戦闘に参加させないことは許されない。

6. 7 あるユニット（または複数のユニット）が、敵ユニットがいる複数のヘクスと隣接している場合、そのすべてを1回の戦闘として攻撃することができる。その場合、すべての攻撃側ユニットが、すべての防御側ユニットと隣接している必要がある。

6. 8 地形

一部の種別の地形で防御するユニットの戦闘力は、2倍または3倍となる。

6. 81 すべての攻撃側ユニットが河川ヘクスサイドを越えて攻撃する場合にのみ、防御側は河川による恩恵を受けることができる。攻撃側ユニットのうち1ユニットでも河川越しに攻撃していない場合には、防御側ユニットは河川ヘクスサイドによる防御効果を得ることはできない。

6. 82 地形効果は累積する。倍増する効果を足し合わせた上で、その数値から1を引く。例えば、荒地地形にいるユニットが河川越しに攻撃を受けた場合、防御効果は3倍（ $2 \times 2 - 1$ ）となる。

6. 83 要塞は、そのヘクスに西側連合軍ユニットが進入した時点で破壊される。連合軍は、要塞によって何の恩恵も受けることができない。ドイツ軍ユニットが要塞ヘクスを再占領したとしても、その要塞の防御効果を受けることはできない。プレイヤーは、空白ユニットまたはマーカーの裏面などを使用して、破壊された要塞を記録する。

6. 9 戦闘後前進

6. 91 戦闘の結果、あるヘクスが空になった場合、戦闘に勝利して生き残った1個ユニット（攻撃側でも防御側でも）は、その空ヘクスへと前進することができる。

6. 92 敵ユニットがいたヘクスを空にさせた戦闘に参加したユニットのみが、そのヘクスへの戦闘後前進を行える。

6. 93 ZOCと地形による移動コストは、戦闘後前進に影響を与えない。

6. 94 ユニットの前進を強制されることはない。

7. 0 補充

あるユニットが戦闘で除去された場合、そのユニットは地図上の該当する除去ユニットボックスに置かれる。ボックスは、西側連合軍、連合軍/イタリア方面、東部ドイツ軍、西部ドイツ軍、ソ連軍の5種類が用意されている。ターン記録表には、そのターンの補充フェイズにプレイに復帰できる、ボックス内のユニットの数が記載されている。

7. 1 除去ユニット

7. 11 ドイツ軍ユニットは、除去されるまで戦域境界線のどちら側かにいたかに応じて、東部ドイツ軍または西部ドイツ軍除去ユニットボックスのいずれかに置かれる。

7. 12 ソ連軍（及びソビエト連合国軍）ユニットは、ソ連軍除去ユニットボックスに置かれる。ユーゴスラビア軍とハンガリー軍ユニットは、補充することができない。

7. 13 イタリアにいる西側連合軍ユニットは、西側連合軍/イタリア方面除去ユニットボックスに置かれる。その他のすべての西側連合軍ユニットは、西側連合軍除去ユニットボックスに置かれる。

7. 2 補充の受領

自軍補充フェイズに、フェイズプレイヤーはターン記録表を参照し、自軍側が受け取る補充数を調べる。補充は蓄積することはできず、除去ユニットボックスにユニットがない場合、その補充を受け取ることはできない。

7. 21 ソ連軍またはドイツ軍（東部、西部とも）のユニットが補充される場合には、攻撃力が最も小さい除去ユニットを、優先的にプレイに戻さなければならない。西側連合軍の場合は、除去されたどのユニットでもプレイに戻すことができる。

7. 22 ドイツ軍の補充は、地図上のベルリンに隣接するいずれかのヘクスに登場する。ドイツ軍ユニットは、補充としてプレイに復帰したターンには、印刷された許容移動力の2倍の移動力で移動することができる。

7. 23 ドイツ軍補充は、敵ユニットがいるヘクスからプレイに戻ることはできない。

7. 24 戦域境界線内のそのユニットが所属する側の、すべてのベルリン隣接ヘクスに敵ユニットがいることにより、ドイツ軍補充がプレイに戻れない場合、その補充ユニットは境界線の反対側に登場することになる。反対側のベルリン隣接ヘクスもすべて敵ユニットに占められている場合、その補充は失われる。

7. 25 ソ連軍の補充は、ユーゴスラビアとの国境より北側の、地図東端沿いのいずれかのヘクス（ヘクス0926以北）に配置できる。西側連合軍の補充は、地図西端のどのヘクスにでも配置できる。連合軍イタリア方面ユニットは、地図南端のイタリアのいずれかのヘクスに配置する。

7. 26 補充は敵ZOCから地図に登場できるが、直後の移動フェイズには、それ以上移動できない。

例1：現在は、第4ターンの西部ドイツ軍補充フェイズである。西部ドイツ軍除去ユニットボックスには、1個6-5-6、1個5-6-4、1個4-6-5、1個2-2-4、1個2-3-4ユニットが置かれている。攻撃力が最も弱いユニットを補充として選ばなければならないが、これには2-4-4と2-3-4が該当する。西部ドイツ軍プレイヤーは2-4-4ユニットを選択した。このユニットは、ドイツ軍戦域境界線の西側にあるベルリン隣接ヘクスの1ヘクスに配置される。このユニットは、移動フェイズに移動することができる。

例2：現在は第6ターンの西側連合軍補充フェイズである。西側連合軍除去ユニットボックスには、2個7-4-8、1個6-6-7、

1個4-8-6が置かれている。西側連合軍の補充数は、ターン毎に2ユニットである。連合軍プレイヤーは7-4-8と4-8-6を選択した。これらのユニットは地図西端に配置され、移動フェイズに移動することができる。

8.0 クールランド

東部ドイツ軍4個ユニットとソ連軍2個ユニットは、クールランドボックスでゲームを開始する。東部ドイツ軍補充フェイズに、1個ドイツ軍ユニットをクールランドから取り除くことができる。東部ドイツ軍プレイヤーはダイスを振り、ダイス目が1の場合、そのユニットはソ連空軍または海軍の犠牲となったとみなされ、除去ユニットボックスに置かれる。その他の目が出た場合、そのユニットをStettinまたはRostockのいずれかに配置することができる。ドイツ軍の4個ユニットすべてがクールランドボックスから離れた場合、ソ連軍の2個ユニットは、次のソ連軍補充フェイズに、クールランドボックスから出て、地図北端のいずれかのヘクス（ヘクス3523から3526まで）からプレイに登場することができる。クールランドユニットは、そのターンにプレイに登場できる両陣営の補充数制限の対象として数えない。

9.0 地図からの退出

ドイツ軍ユニットのみが、任意で地図から出ることができる。ドイツ軍ユニットは、ヘクス1601から2301までの間の地図西端から退出できる。また、ヘクス0926から3526までの間の地図東端、またはヘクス0112から0117までの間の地図南端から退出できる。

9.1 ドイツ軍ユニットが一度地図から退出した後、ドイツ軍プレイヤーは、退出ヘクスから最も近くにいる連合軍またはソ連軍の2個ユニットを取り除くことができる。取り除かれる連合軍またはソ連軍ユニットは裏返され、ドイツ軍ユニットが退出した移動フェイズが終了するまで取り除かれない。裏返されたユニットは、ZOCを保有したままである。この方法で取り除かれたドイツ軍、連合軍、ソ連軍ユニットは、除去ユニットボックスには置かれない。これらのユニットは地図から去った後には、2度と復帰することはできない。

9.2 ドイツ軍ユニットがある戦域から地図外に出た際に、その戦域にいるすべてのソ連軍または連合軍ユニットが除去されている場合、ドイツ軍プレイヤーはその戦域の除去ユニットボックスから2個ユニットを取り出すことができる。

9.3 地図外に出るには、4MPの消費が必要である。ユニットに十分なMPが残っていない場合、そのユニットは退出できない。

10.0 守備隊

自軍ユニットが以下の各都市ヘクスを一度占領した後は、ソ連軍プレイヤーは、その都市に守備隊として1個方面軍を置かなければならない。ワルシャワ、プラハ、ウィーン、ベルリンを占領した直後のソ連軍移動フェイズの終了時には、それらの都市に守備隊を置いている必要がある。

10.1 ゲーム終了時に守備隊が置かれていない場合、ソ連軍プレイヤーは上記4都市による勝利ポイント（11.0）を受け取れない。

10.2 守備隊ユニットは、残るゲーム期間を通じて、その都市に留まり続ける。レッドスター／ホワイトスターシナリオ（15.0）の開始時に上記4都市に配置されている守備隊は、移動するこ

とができない。

10.3 守備隊は、通常通りに攻撃や防御を行う。移動することはできない。戦闘によって退却を強いられた場合には、その戦闘結果は無視する。

11.0 勝利

勝利ポイント（VP）は、都市の支配または占領によって獲得できる。ソ連軍プレイヤーは、ソ連軍またはソビエト連合国軍ユニットによって支配または占領されている都市によってのみ、VPを獲得できる。西側連合国軍プレイヤーは、西側連合軍ユニットによって支配または占領されている都市によってのみ、VPを獲得できる。ドイツ軍ユニットや相手陣営ユニットがおらず、かつそれらのユニットのZOCも及んでいない都市ヘクスに、自軍ZOCが及んでいる場合、またはその都市ヘクスを通過したか、または隣接した最後のユニットが自軍ユニットの場合、その都市ヘクスは自軍支配下となる。プレイするシナリオの最終ターンの終了時に、VPを合計する。VPが多い側のプレイヤーが勝利する。

12.0 史実シナリオ

12.1 セットアップ

史実シナリオのセットアップ表に従って、ユニットをセットアップする。ユニットの名称は、純粋に歴史的興味のために記載されているものであり、指定されたヘクスに、該当する戦力力のどのユニットを配置しても構わない。

12.2 シナリオ特別ルール

12.2.1 第1ターンの制限

第1ターンに、西部ドイツ軍ユニットは、最低でも2回の攻撃を、西側連合国軍ユニットに対して行わなければならない。第1ターンの後には、西部ドイツ軍ユニットは通常通りに行動する。

12.2.2 ベルリンが陥落したプレイヤーターンの直後に、すべてのドイツ軍ユニットは地図上から除去される。その後は、ユニットが戦域境界線を越えることが可能となる点を除いて、プレイは通常通りに継続される。ソ連軍ユニットと西側連合軍ユニットは、お互いを攻撃することはできず、両軍はVPを獲得するためにのみ移動できる。

12.2.3 西側連合軍もソ連軍もベルリンを占領できなかった場合、ゲームは引き分けとなる。

12.3 選択ルール

すべてのドイツ軍補充は、東部ドイツ軍として受け取られる。この選択ルールを使用する場合、第1ターンの特別制限は無視する。

13.0 拡張史実シナリオ

史実シナリオルールに以下の修正を加えることで、第10ターン以降もゲームを継続できる。

13.1 シナリオ特別ルール

ベルリンが陥落したプレイヤーターンの後に、ソ連軍ユニットと西側連合軍ユニットは直ちに敵対し、相互に攻撃することが可能となる。ベルリンが陥落したプレイヤーターンの終了時に、すべてのドイツ軍ユニットは地図上から除去される。すべてのドイツ軍ユニットが除去された後には、ドイツ軍戦域境界線の影響はなくなる。

13.2 選択ルール

ベルリンが陥落したプレイヤーターンの終了時に、SSユニットを除くすべてのドイツ軍ユニットは地図上から除去される。SSユニットは、西側連合軍プレイヤーの指揮下となる。SSユニットは

通常通り防御を行うが、攻撃力と移動力は、印刷された数値から半減する。ドイツ軍ユニットのみが占領している都市については、西側連合軍プレイヤーはVPを受け取れない。

14.0 東部戦線の崩壊

西部ドイツ軍と西側連合軍ユニットは使用しない。ソ連軍プレイヤーと西側連合軍プレイヤーは、その他のすべてのユニットを、史実シナリオに従ってセットアップする。地図のうち、ドイツ軍戦域境界線の東側部分のみを使用する。西側連合軍と西部ドイツ軍は、補充を受け取れない。ドイツ軍戦域境界線を越えて退却を強いられたドイツ軍ユニットは、続くターンに境界線の東側に戻らなければならない。これが不可能な場合には、そのユニットは除去される。各プレイヤーは、ゲーム終了時に自軍ユニットがいる各都市について、VPを獲得する。すべての都市は、ゲーム開始時にはドイツ軍支配下である。ゲーム終了時（第6ターン終了時）にVPを多く獲得したプレイヤーが勝利する。

15.0 レッドスター／ホワイトスター：パットン

第2次欧州大戦の終了時、戦闘準備の整った2つの巨大な陸軍が、中央ヨーロッパで対峙していた。激突は発生しなかったが、ソ連軍または西側連合軍が戦闘を決意していたら、どのような結果になっていたのだろうか。

15.1 セットアップ

レッドスター／ホワイトスターシナリオのセットアップ表に従って、ユニットをセットアップする。ユニットの名称に応じてセットアップする必要はなく、該当する戦闘力のユニットを、指定されたヘクスに配置しさえすればよい。

15.2 シナリオ特別ルール

15.21 プレイは第11ターンに開始し、第16ターンまで継続する。

15.22 プレイを開始する前に、ソ連軍プレイヤーはダイスを振る。ダイス目が1、2、3の場合、第11ターンのソ連軍プレイヤーターンはなくなる。

15.23 ドイツ軍ユニットは使用せず、すべての東部及び西部ドイツ軍フェイズは無視する。

15.24 ドイツ軍戦域境界線、及び連合軍ユニット間のすべての攻撃制限ルールは無視する。

15.25 ゲーム終了時にVPを多く獲得したプレイヤーが勝利する。

15.26 ポーランド亡命軍ユニットとポーランド共産軍ユニットは、相互に攻撃することはできない。これらのユニットは、その他の点では通常通り行動できる。

16.0 3人プレイヤー用ゲーム

1人のプレイヤーがソ連軍（及びソビエト連合国軍）ユニットを指揮し、1人が西側連合軍ユニットを指揮し、3人目がドイツ軍ユニットを指揮する。

16.1 プレイの手順は以下に変更される。

A. ソ連軍プレイヤーターン

1. **ソ連軍補充フェイズ**：ソ連軍プレイヤーは、それ以前に除去されたソ連軍ユニットを、補充としてプレイに復帰させることができる。

2. **ソ連軍移動フェイズ**：ソ連軍プレイヤーは、すべてのソ連軍、ポーランド共産軍、ルーマニア軍、ブルガリア軍、ユーゴスラビア軍を移動させることができる。

3. **ソ連軍戦闘フェイズ**：ソ連軍（及びソビエト連合国軍）ユニットは、ドイツ軍ユニットを攻撃できる。

B. ドイツ軍プレイヤーターン

1. **ドイツ軍補充フェイズ**：ドイツ軍プレイヤーは、それ以前に除去されたドイツ軍ユニットを、補充としてプレイに復帰させることができる。

2. **ドイツ軍移動フェイズ**：ドイツ軍プレイヤーは、すべてのドイツ軍ユニットを移動させることができる。

3. **ドイツ軍戦闘フェイズ**：ドイツ軍ユニットは、敵ユニットを攻撃できる。

C. 西側連合軍プレイヤーターン

1. **西側連合軍補充フェイズ**：西側連合軍プレイヤーは、それ以前に除去された西側連合軍ユニットを、補充としてプレイに復帰させることができる。

2. **西側連合軍移動フェイズ**：西側連合軍プレイヤーは、すべてのアメリカ軍、イギリス軍、カナダ軍、及びフランス、ポーランド亡命軍を移動させることができる。

3. **西側連合軍戦闘フェイズ**：西側連合軍ユニットは、ドイツ軍ユニットを攻撃できる。

D. 西側連合軍戦闘フェイズが終了した後に、ゲームターンマーカーを1欄先に進め、ターンの手順を再度実施する。

16.2 セットアップ

史実シナリオのセットアップ表に従って、ユニットをセットアップする。ユニットの名称は、純粋に歴史的興味のために記載されているものであり、指定されたヘクスに、該当する戦闘力のどのユニットを配置しても構わない。

16.3 シナリオ特別ルール

16.31 ゲーム終了時にVPを多く獲得したプレイヤーが勝利する。ゲーム終了時に西側連合軍もソ連軍もベルリンを占領できない場合、ドイツ軍が勝利する。

16.32 いずれかのドイツ軍移動フェイズに、ドイツ軍プレイヤーはいずれか1個のドイツ軍ユニット許容移動力を3倍にすることができる。このユニットは、移動フェイズにドイツ軍戦域境界線を越えて、その移動フェイズの終了時に境界線の反対側に留まらなければならない。また、このユニットはその移動フェイズを、敵ZOCで開始したり終了したりしてはならない。

16.33 その他のすべてのドイツ軍戦域境界線による制限は無視される。また、すべてのドイツ軍ユニットのベルリン進入制限は無視される。ドイツ軍の補充（西部、東部とも）は、どのドイツ軍ユニットに対して使用しても構わないが、攻撃力が最低のユニットを、常に最初に補充しなければならない。

17.0 4人プレイヤー用ゲーム

1人のプレイヤーがソ連軍（及びソビエト連合国軍）ユニットを指揮し、1人が東部ドイツ軍ユニットを、1人が西部ドイツ軍ユニットを指揮し、4人目が西側連合軍ユニットを指揮する。

17.1 セットアップ

史実シナリオのセットアップ表に従って、ユニットをセットアップする。ユニットの名称は、純粋に歴史的興味のために記載されて

いるものであり、指定されたヘクスに、該当する戦闘力のどのユニットを配置しても構わない。

17.2 プレイの手順

プレイの手順は以下に変更される。

- A. ソ連軍プレイヤーターン
- B. 東部ドイツ軍プレイヤーターン
- C. 西部ドイツ軍プレイヤーターン
- D. 西側連合軍プレイヤーターン

17.3 シナリオ特別ルール

17.31 すべてのドイツ軍戦域境界線の制限を適用する。

17.32 第10ターンまでにソ連軍がベルリンに進入することに失敗した場合、東部ドイツ軍プレイヤーが勝利する。第10ターンまでに西側連合軍がベルリンに進入することに失敗した場合、西部ドイツ軍プレイヤーが勝利する。第10ターンまでに、ソ連軍より早くベルリンに進入した場合、西側連合軍プレイヤーが勝利する。第10ターンまでに、西側連合軍より早くベルリンに進入した場合、ソ連軍プレイヤーが勝利する。同じゲームで2人が勝利することが可能である点に注意すること。