

## 閃光:ポーランド

### 背景

このゲームは、1939年9月に行われたドイツ軍によるポーランド侵攻の電撃作戦を扱っています。歴史的には、これは短時間でのドイツ軍勝利に終わりましたが、それまで、電撃作戦という物は試された事がなく、他の諸国がドイツのポーランド侵略に干渉する、あるいはポーランドを救援するまで、ポーランドが持ちこたえる事ができるという可能性も確かに存在していました。

ゲームでは、ドイツ軍は速やかにポーランドを降伏に追い込む事を求められます。これは、ポーランドの首都であるワルシャワの占領やその他のポイントを稼ぐ事で行われます。一方、ポーランドのプレイヤーは国際的な救援が来るまでできるだけ長くドイツの侵攻を遅らせる必要があります。これは3つの遅滞作戦に成功した場合に達成されます。(訳注;ポーランド軍による遅滞作戦の成功を意味する目標カードがあります。)

### 勝利条件

目標カードの勝利得点を先に10ポイント得た方が勝利者です。

### カードの種類

カードには4種類あります。国名カード、目標カード、部隊カードそしてアクションカードです。

### 準備

- 1)山札;一人のプレイヤーがドイツ軍のカードを受け取り、他方がポーランド軍のカードを受け取ります。
- 2)初期配置;それぞれのプレイヤーは国名カードを置き、ゲームの最初から使用する部隊カードを表を見せてテーブル上に並べます。これらの最初からプレイに用いる事ができる部隊カードには、上右の角に「S」の字が書いてあります。
- 3)目標カード;それぞれのプレイヤーは、目標カードを参照しやすい場所に並べておきます。
- 4)最初の手札は、それぞれ9枚です。山札から引いて手札として下さい。
- 5)ドイツ軍プレイヤーが先手です。以後、勝利者が決まるまで交互にプレイを行います。もし途中で山札がなくなった場合は、捨て札を良くシャッフルして新しい山札とし、ゲームを続けて下さい。

### ターン

1)プレイヤーは以下の3つの選択肢からひとつ選んでそれを行う事ができます。各ターンに同じ作戦を行っても良いですし違うことをしてもかまいません。

○戦闘(目標への攻撃)— 敵の保持する目標を選び、それを奪取するための試みです。  
○増援(より多くの部隊カードをプレイに投入します。)— 合計3補給ポイントまでの部隊カードを手札から選び、テーブルに表にして置きます。補給ポイントの数字はそれぞれの部隊カードの左の端に記してあります。なお、この時手札から出す部隊カードは前の戦闘

で使用されて手札に戻された部隊カードや別のフェイズで山札から引かれてきて手札となっているものです。

○準備一手札が9枚になるまで、カードを引き続ける事ができます。もし山札が無くなったら捨て札をシャッフルして新しい山札を作ってください。

2)もしプレイヤーが戦闘を選んだ場合は、戦闘の手順に移ります。

3)不用なカードを捨て札にできます。一枚も捨てなくても良いですし、全部捨ててしまっても構いません。

4)カードを1枚引きます。(手札の数は9枚を超えてはいけないことを忘れないように。)

5)ポーランド軍プレイヤーが1から4の手順を繰り返します。

6)どちらかのプレイヤーが10ポイントを獲得するまで、ゲームを続けます。

### 戦闘解決

1)戦闘を望んだプレイヤーは敵の持っている目標カードを指定します。そのカードを場の中央に置きます。次にその目標に対して割り当てる自軍の部隊カード(1枚以上)を目標に対応する位置に配置します。

2)相手プレイヤーは、それに対して自軍の部隊カードを何枚でも(まったく使わなくても構いません。)対応する位置に配置します。

3)プレイヤーは、アクションカードを使うためには少なくとも1枚の部隊カードを戦闘に使用していなければなりません。たとえ敵が戦闘に部隊カードを使っていなくても、自分はアクションカードを使う事ができます。(ですので、もしある戦闘に勝ち目が無いと考えた場合であっても部隊カード1枚を使うのは、敵がこちらがなんら対応しないで敵の望む好き勝手な(訳注;たいていは味方にながしかの損害を与える)アクションカードを使うのを妨げるためにやった方が良くということになります。(訳注;そうすれば、敵にひどいアクションカードをプレイされてもそれをキャンセルできる可能性があるからです。)さらに、表になっている最後の部隊カードを使うかどうかは良く考えなければなりません。もしすべての部隊を使い切ってしまうと、敵はすぐに次の彼の手番に(部隊を持っていない)あなたを攻撃してくるでしょう。

4)攻撃側のプレイヤーは1枚以上のアクションカード(軍事作戦、戦場環境、諜報活動)をプレイします。

5)防御側のプレイヤーは1枚以上のアクションカード(軍事作戦、戦場環境、諜報活動)をプレイします。

6)4から5の手順を繰り返します。

7)1枚のアクションカードがプレイされると、それ以前に場にプレイされていた同じタイプのアクションカードは直ちに捨て札となります。つまり、ゲームプレイ中いつでも同じタイプのアクションカードは1枚しか場に存在できないという事です。

### 例:

ポーランドプレイヤーは、軍事作戦カードをプレイします。それに応じてドイツ軍プレイヤーも軍事作戦カードをプレイします。これでポーランドプレイヤーが先に出したカードは捨て札となります。

今度は、ポーランドプレイヤーは戦場環境カードをプレイしました。後でポーランドプレイ

ヤーは別の戦場環境カードを場に出す事もできます。その場合、先に出してあった自分の戦場環境カードは捨て札となります。

ドイツ軍プレイヤーは、諜報活動カードを捨て札にできる(機能を持った)軍事作戦カードをプレイしました。この場合、この1枚のカードにより場に出ている諜報活動カードと軍事作戦カードの2枚が捨て札となります。

8)プレイヤーは、一時的にパスすることもできます。そして、あとでまたプレイを行う事も可能です。

9)二人のプレイヤーが続けてパスした場合、戦闘は終了となります。

10)いくつかのカードには特殊能力があります。そしてその効果がいつ適用されるかも書いてあります。

「プレイした時に」— これはそのカードをプレイした瞬間に効果を発揮します。このカードをプレイした瞬間には何も効果を発揮しなかったのですが、その後、環境が変わってこのカードの効力が得られるようになったとしても、それは効果無しとなります。

「戦闘後」— 戦闘が終了した際に、効力を発揮します。これは戦闘の最後にこのカードが捨て札にならず場にあった場合のみ適用されます。戦闘が終わる前に捨てられてしまった場合はなんの効果も発揮しません。(戦闘後の効果は、勝者と敗者のどちらにも適用されます。「カードを引く」のカードはもちろん手札を増やせますが、その際、手札制限を超えても構いません。)

「解決」— これは戦闘の勝敗が決まった時に適用されます。また、勝敗の決した瞬間にカードが場に出ている必要があります。つまり、それ以前に捨て札になってしまっていれば効果は発生しないわけです。

「コスト」— このカードをプレイするには手札から1枚カードを捨てなければなりません。もし捨て札にできるカードが無いのならば、このカードを使用する事はできません。

11)出された部隊数値の合計が大きい方が勝利者です。同点の場合は防御側を勝者とします。攻撃側が勝った場合は目標を奪取したことになります。防御側が勝った場合は目標は引き続き防御側のものです。戦闘の結果にかかわらず、戦闘に使われた部隊カードはそれぞれのプレイヤーの手札に戻ります。(注:いくつかの特別なカードは手札に戻さずテーブルに置く事ができます。さらにカードによってはそのまま捨て札となるものもありますし、「戦闘後」のカードの指示により捨て札とされる場合もあります。

12)戦闘に使われたすべてのアクションカードを捨て札とします。