

VISEGRAD 4

The Coming War in Eastern Europe

目次

- 1.0 導入
- 2.0 内容品
- 3.0 セットアップ
- 4.0 勝利条件
- 5.0 プレイシーケンス
- 6.0 スタック
- 7.0 補給
- 8.0 支配地域(ZOC)
- 9.0 移動
- 10.0 増援
- 11.0 戦闘
- 12.0 アメリカの介入
- 13.0 航空戦力
- 14.0 ウクライナの離脱

制作関係者

Design: Eric R. Harvey & David March
 Development: Eric R. Harvey
 Final Rules Editing: Eric R. Harvey
 Playtesters: Joseph Miranda,
 David Moseley, Nathan Moseley,
 Joseph Pilkus, Brian Mosley
 Eric R. Harvey, Ken Tee
 Map Graphics: Joe Youst
 Counter Graphics: Eric R. Harvey
 Production: Callie Cummins & Lisé Patterson
 © 2015 Decision Games
 Bakersfield, CA.
 Made & Printed in the USA.

ノート： 冊子からルールを取り外すときには、接着されている購買予約カードの上から下に向けて、丁寧にゆっくりとはがしていく。

このルールブックにおいては、エラッタや例外などの重要な点は赤文字で、プレイの例は青文字で示している。このゲームの E ルールの更新は @ www.moderwarmagazine.com を確認してください。

1.0 導入

「ビシエグラード」は、2014 年ブーチン大統領によるウクライナへの軍事侵略に続く、再生ロシアの近未来仮想シナリオである。より広く考えるなら、第一次世界大戦後に起きることのように、繰り返される歴史の単なる仮説である。この仮説は、自己負債の増大によりアメリカにいずれ訪れる深刻な不景気に始まり、世界的に金融市場が下落することが前提である。まるで大戦間のドイツと同じように、冷戦の終結から回復したロシアは(実に 2014 年の GDP は 1998 年の 2 倍である)、近隣諸国に再び支配権を主張し始めるであろう。一方、経済危機真っ只中のアメリカは、国連総会で無駄な大言壮語する以上にロシアの勢力範囲に介入する気はなかった。

さらに、輸入エネルギーの多くをロシアに頼っていた西側のヨーロッパ諸国は、このような問題でロシアと対立する気になれなかった、特に自身の財政難と闘っている最中には。ロシアが復活を試みる政治的な影響に特に敏感なドイツは、ポーランドが再び孤立するのは時間の問題であると危惧していた。ロシアのエネルギー輸出の一番のライバルはポーランドの水圧破碎(シェールガス)産業で、彼らはロシアの価格を大きく下回ることができた。このゲームでの仮説として、ポーランドは新たなエネルギー協力協定への調印をロシア(そしてドイツにも)に迫られるが、それはあいまいな約束の

下でほんのわずかな利益しかなく、決してポーランドが望むものではなかった。緊張がさらに高まった結果、ポーランドはロシアの天然ガスを供給するため国内を通過するヤマール-ヨーロッパ間のパイプラインを閉鎖した。コンドラチキ圧縮所は修理が必要であるとポーランドは主張したが、ロシアはこの報復的な企てに強硬な態度で挑み、修理を目的とした調査を行うため圧縮所への立ち入りを要求した。ロシアが繰り返す挑発に対する懲罰的な対応であることがだれの目にも明白であるにもかかわらず、ポーランドはもちろんその要求を即座に拒否し修理には 1 ヶ月を要すると説明した。

それ以降、パイプラインの閉鎖によりロシアは 1 週間ごとに 10 億(ルーブル or ドル?)の収入を失いつつあった。ロシアのジレンマは、ポーランドの新興シェールガス産業がロシアのエネルギー輸出を駆逐し続けているだけでなく、いつでもまたどんな怪しい理由でもパイプラインを閉鎖されることが実証されてしまったことだ。ロシアは直ちにパイプラインを再開させなければならない状況に陥った。(ロシアが新たなエネルギー協力協定への調印を断念しない限り)ポーランドはロシアの要求を拒否し続けるだろう、そしてロシアからの心意のない巧言によって交渉は突然に不吉な終わりを迎える。ロシアはポーランドの不誠実さを世界に暴くために、ベラルーシを通過しポーランドにあるコンドラチキ圧縮所を奪取する軍事遠征を開始するつもりである。この明白な主権の侵害に対しポーランドが軍隊を動員するであろうことはロシアも解っていて、むしろ紛争をエスカレートさせ、シェールガス田を制圧するために開戦の原因となることを望んでいた。国際的な圧力がいずれ紛争を終結に向かわせるであろうが、ポーランドが折れて新たなエネルギー協力協定に合意しなければ、それまでにシェールガス施設は破壊され何十年も役に立たなくなるだろう。このシナリオにおける唯一の不確定要素はアメリカが紛争結果に影響するタイミングで直接介入してくるか否かである。後の和平交渉によって戦争は必ず終結するが、ロシアがそれまでにシェールガス施設を制圧してしまえば、ポーランドには手遅れである。

1.1 縮尺

各ヘクスの対向辺は 35 マイル(56km)、1 ゲームターンは 1 週間。各コマは旅団又はそれに相当する部隊を表す。

1.2 シナリオ適用性

特に示されていないければ、全てのシナリオに全てのルールを適用する。

2.0 内容品

「ビシエグラード」にはこのルールブック、マップ 1 枚、176 駒(Red Dragon/Green Crescent への追加の駒 48 個を含む)のカウンターシート 1 枚が入っている。プレイヤーは戦闘及び確率に基づくイベントを解決するために 6 面体のサイコロを 1 つ用意する。

2.1 マップ

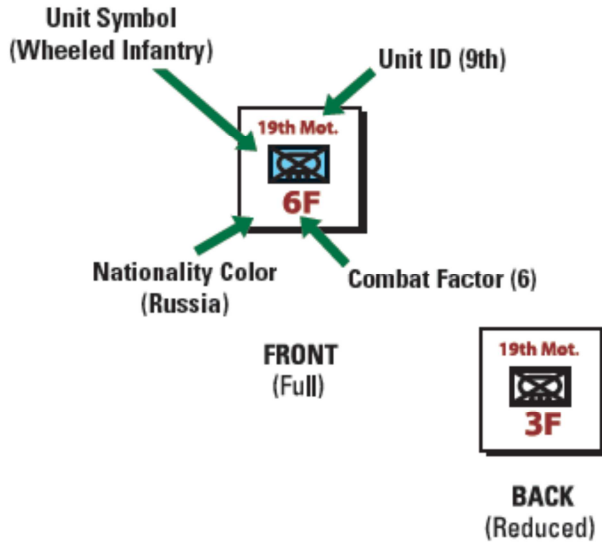
ゲームマップは近未来におけるポーランド及びその周辺国の軍事的に重要な地形を描写している。マップに上書きされた 6 角形の升目(ヘクス)はチェスやチェッカーの四角い升目のように駒の位置や移動を規制する。各ユニットは常にいずれか 1 つのヘクスにいる。

各ヘクスには移動及び戦闘に影響する自然又は人口の地形が存在する。場所によって、地形は実際の形状からヘクスに合わせるためわずかに修正されているところもあるが、実際の参加者(訳注：これは仮想戦なので存在しない)が直面したものと同一空間と時間のジレンマをプレイヤーに提供できるだけの正確さを保っている。

マップ上の各ヘクスには固有の 4 桁数字が書かれていて、ルールに示される特定の場所(例、ワルシャワ市は 2017)を見つけやすくしている、またゲームを中断するとき駒の位置を記録することにも役立つ。

2.2 駒

このゲームには 128 個の駒(「ユニット」又は「カウンター」とも呼ぶ)があり、その多くは戦闘部隊(ユニット)を表す。他には記録を補助する情報マーカーがある。駒は丁寧に切り離す。各戦闘ユニットにはいくつかの情報が詰め込まれている。



2.3 陣営と国籍

ユニットの国籍(すなわち陣営)は配色で示される。

ロシア陣営ユニット

ロシア軍：白地に青
ウクライナ陸軍：紫地にピンク
ベラルーシ陸軍：緑地にエビ茶

同盟軍(V4)ユニット

ポーランド軍：迷彩地に赤
リトアニア軍：黄色地に紫
チェコ軍：赤地に白
スロバキア軍：サケ肉色地に白
ハンガリー軍：茶色地に緑

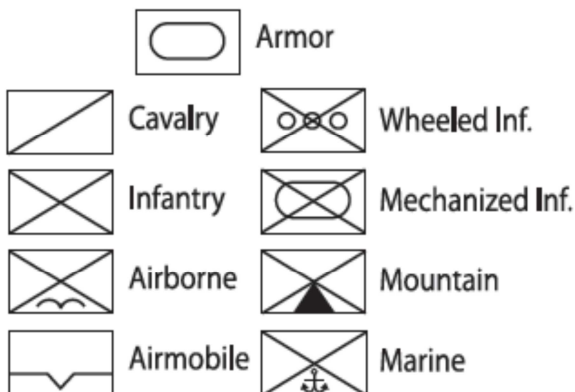
ノート： V4とは東欧4ヶ国(ポーランド、チェコ共和国、スロバキア、ハンガリー)の同盟であり、「ビシェグラード4」として知られている。V4同盟の全ての国はゲーム開始時にロシアと戦争状態にあり、その状態はゲーム終了まで続く。

オプションユニット

アメリカ軍：青地に赤
イタリア軍：オレンジ地に緑
ルーマニア軍：黄色地に青

2.4 ユニットタイプ

ユニットは以下の種類(タイプ)に区分される。



2.5 戦闘力

「F」付きのナンバーを持つユニットは陸上戦闘で攻撃を行え、攻撃された時にも防御できる。例、リトアニアのアイアンウルフ旅団に書かれた「7F」は、戦闘で「7」の火力(戦闘力)を持つ。

2.6 移動力

各ユニットの移動容量(各ターンに消費できる移動ポイント数)を「移動力」という(9.0より)。

多くのウォーゲームと違い、このゲームの多くのユニットの移動力は(7)である。そして、アメリカ軍ユニットの移動力は(9)である。

空挺及び空中機動ユニットが陸上ユニットとして移動するときの移動力は(5)であるが、これらのユニットは特殊な空中機動(8.2, 9.0)を行える。

例外： リトアニアのアイアンウルフ旅団の移動力は(0)で、ビリニユスから離れられない。退却もできず、退却しなければならぬときは戦力減少を受ける(すでに減少していれば全滅する)。

2.7 戦力段階(ステップ)

全てのユニットは2段階の「戦力段階(ステップ)」を持つ。ステップとは、そのユニットが部隊として戦えなくなるまでに受けることができる戦闘損害の量を表す用語である(アメリカ陸軍用語では「頑強性」という尺度を用いる)。ステップ損害(ステップロス)を受けたユニットは減少戦力面(より低い戦闘力を持つ面)に裏返される。すでに減少戦力になっているユニットがステップロスを受けるとマップから除去される(「全滅」)し全滅ボックスに置かれる。ゲーム開始時にいる又は途中で登場する全てのユニットは(3個のロシア軍ユニットを除き：Consim#18)2ステップの完全戦力状態にある。2より多くのステップを持つユニットはない、またどのユニットも他のユニットにステップを譲ることはできない。

2.8 その他の駒

その他の駒はそれが必要なところで説明する。

3.0 セットアップ(ゲームの準備)

プレイする陣営を決めた後、プレイヤーは以下に示す配置リストに従ってゲームの準備(セットアップ)を行う。セットアップユニットは示されていていれば特定のヘクスに配置する(セットアップユニットを後で登場させることはできない)。単に地域が示されているユニットはその地域内のどこにでも配置できるが、その地域外には配置できない(それらが複数のユニットであればスタック制限(6.0)内でスタックさせられる)。

途中で登場する増援ユニットはターントラックに置く。増援ユニットはそれが登場するターンのボックスに置く。(ロシア陣営が常に先行であるため、それを先に取れるよう)同盟軍の増援を先に置き、その上にロシア陣営の増援を置く。

ポーランド軍 セットアップ

10th Armored Cavalry = 1620
34th Armored Cavalry = 2015
17th Mechanized Infantry = 1716
2nd Mechanized = 1823
7th Coastal Defense = 1723
12th Mechanized = 2214
1st Armored = 2413
9th Armored Cavalry = 2614
15th Mechanized = 2518
20th Mechanized = 2017

ポーランド軍 第2ターン増援

6th Airborne = ポーランド内の都市又は首都から登場
21st Rifles = ポーランド内の都市又は首都から登場

25th Air Cavalry = ポーランド内の都市又は首都から登場

ハンガリー軍 セットアップ

5th Mechanized = 3118

ハンガリー軍 第3ターン増援

25th Infantry = 3118

スロバキア軍 セットアップ

なし

スロバキア軍 第2ターン増援

1st Mechanized = 2920

2nd Mechanized = 2920

リトアニア軍 セットアップ

Iron Wolf Mechanized = 1415

チェコ共和国軍 セットアップ

None

チェコ共和国軍 第1ターン増援

4th Rapid = 2623

チェコ共和国軍 第3ターン増援

7th Mechanized = 2623

ロシア軍 セットアップ

(ロシア内のどこにでも)

27th Motorized (減少戦力)

25th Motorized

138th Motorized

9th Artillery (減少戦力)

288th Artillery

(1718)

Airborne (減少戦力)

ロシア軍 第1ターン増援

(ウクライナを除くマップの東端から登場)

17th Motorized

18th Motorized

19th Motorized

136th Motorized

205th Motorized

4th Armored

5th Guards Mechanized

6th Armored

9th Motorized

336th Naval Infantry

ノート： 336th Naval Infantry を除き、これらのユニットは南部軍管区の第58軍に所属している。

ロシア軍 第2ターン増援

(ウクライナを除くマップの東端から登場)

7th Armored

15th Motorized

21st Motorized

23rd Motorized

28th Motorized

32nd Motorized

35th Motorized

74th Motorized

120th Artillery

385th Artillery

ノート： これらのユニットは中央軍管区の第4軍に所属する。

ウクライナ軍 セットアップ

(ウクライナ内のどこにでも 14.0 参照)

1st Armored

17th Armored

24th Mechanized

79th Air Cavalry

ベラルーシ軍 セットアップ

(ベラルーシ内のどこにでも)

38th Mobile

6th Mechanized

11th Mechanized

120th Mechanized

103 Mobile

アメリカ軍 セットアップ

アメリカ軍ユニットは行動可能(12.0 参照)になるまでマップの外に置く。

3.1 近接航空支援(CAS)マーカー

両陣営は各自の補充フェイズに(アメリカ軍を除く) CAS 航空ユニットを調達できる。1 補充ポイントで 1 個の CAS 航空ユニットを調達でき、各 CAS ユニットの最大数は 10 個である(が、第 1 ターンには十分な補充ポイントがないため 8 個までしか調達できない)。同盟軍が持てる CAS の最大数は 6 個である(が、第 1 ターンには十分な補充ポイントがないため 4 個までしか調達できない)。

ノート： アメリカが介入したら、同盟軍は自動的に 6 個の(CAS 及び SAC)航空ユニットを受け取る。従って同盟軍が持てる航空ユニットの最大数は 12 個になる。アメリカ軍の航空ユニットが除去されても通常の手順で再調達できる。

その後の各自の補充フェイズごとに調達していなかった又は戦闘で除去された CAS ユニットの追加調達できる。補充表に各プレイヤーが受け取れる補充ポイント数が示されている(例、第 1 ターンにロシア陣営プレイヤーは 8CAS 補充ポイントを受け取る。従って 8 個までの CAS を調達できる)。補充ポイントは次のターンに持ち越せない、使わなかった(又はすでに最大数まで調達しているため使えなかった)補充ポイントは失われる。それでも、必要な補充ポイントがあれば除去された航空ユニットを何度でも再調達できる。

デザインノート： ロシア陣営はポーランド軍の 10 倍の戦闘機や爆撃機を持っている。実際のところポーランド空軍は圧倒的な航空優勢を誇るロシア空軍に立ち向かうだろうか、そうはせずに、特にアメリカがポーランドのために介入する前には、(湾岸戦争で劣勢だったサダムフセインが取ったように)崩壊を避けるためにこの戦域から避難させるだろう。

3.2 サイバーウォー(CW)マーカー

同盟軍及びロシア陣営はそれぞれ 7 個のサイバーウォー(CW)マーカーをゲーム開始時に持っている。CW マーカーは現代戦の最も新しい側面を表していて、(その配分によって)陸上及び航空戦闘に影響する。

各プレイヤーは CW マーカーをゲームターン中にどのように使用するか決定する。プレイヤーは管理セグメントに CW マーカーを、陸上戦闘(11.0 の手順 5)に影響する(地形例の隣にある)自軍の CW テーブルに割当てすることもできるし、航空戦闘(13.2)の修正に使える(ターントラックの下にある) CW トラックに割当てすることもできる。各 CW マーカーは 1 ゲームターン中には 1 つの目的にしか使用できない。

CW テーブルに配分された CW マーカーは陸上戦闘に影響する可能性がある。攻撃側がより高い CW レベルを持っているれば陸上戦闘の解決で突撃戦闘表の代わりにサイバーウォー戦闘表を使用できる。どちらのプレイヤーも CW テーブル

に6個を超えるCWマーカを配分できない、従ってCWテーブルに配分できるのは6個CWマーカまでで、最大CWレベルも6までである。(消費されていなければ、7個目のCWマーカはCWトラックに配分される。)

CWテーブルに配分されているCWマーカは消費されない、(それぞれの陣営が配分した)CWマーカの数に「レベル」として存在するだけである。とはいえ、管理セグメント中にプレイヤーはCWテーブルに配分されているCWマーカをCWトラックに移すことができる。CWトラックにあるCWマーカは航空戦闘中に消費する又は、次の管理フェイズ中にCWテーブルへ移すことができる。

航空戦闘に使われたCWマーカはその航空戦闘中に(CWトラックから)消費される。消費されたCWマーカは(戦闘結果にかかわらず)マップから取り除かれ、「使用済」として集積される。使用済CWマーカは自分の補充フェイズ(10.4)に再調達でき、再調達されたCWマーカは必ずCWトラックに置かれる、CWテーブルに直接置けない。

3.3 増援の登場

増援がマップへ登場するとき、必ず示された場所から登場する。敵ユニットの存在又はスタック制限により、示された場所へ登場できない増援は、そこへ適正に進入できるようになるまで登場を遅らせる。

3.4 自由展開セットアップ(オプション)

現在の展開位置が将来にわたって変わらないとは言えない、特にこのような危機に対して動員がなされたときには。両陣営の同意があれば、以下の制限内で自由展開セットアップを使用できる。

ポーランド軍 セットアップ

(増援以外の)全てのポーランド軍ユニットは、ヘクス 1718 (コンドラチキ圧縮所)を除く、ポーランド内のどこにでも配置できる。セットアップ時にはポーランドユニットをスタックさせることはできない。

ポーランド軍 第2ターン増援

6th Airborne = ポーランド内の都市又は首都から登場
21st Rifles = ポーランド内の都市又は首都から登場
25th Air Cavalry = ポーランド内の都市又は首都から登場

ハンガリー軍 セットアップ

5th Mechanized はハンガリー内のどこにでも配置できる。

ハンガリー軍 第3ターン増援

25th Infantry = 3118

スロバキア軍 セットアップ

なし

スロバキア軍 第2ターン増援

1st Mechanized = 2920
2nd Mechanized = 2920

リトアニア軍 セットアップ

Iron Wolf Mechanized = 1415

チェコ共和国軍 セットアップ

None

チェコ共和国軍 第1ターン増援

4th Rapid = 2623

チェコ共和国軍 第3ターン増援

7th Mechanized = 2623

ロシア軍 セットアップ

(増援以外の)全てのロシア軍ユニットはロシア/ベラルー

シ/ウクライナ(除外 14.0)のどこにでも配置できる。ただし、ロシア軍空挺ユニットは必ずヘクス 1718 (コンドラチキ圧縮所)に置く。

ロシア軍 第1ターン増援

(マップの東端から登場)

17th Motorized
18th Motorized
19th Motorized
136th Motorized
205th Motorized
4th Armored
5th Guards Mechanized
6th Armored
9th Motorized
336th Naval Infantry

ロシア軍 第2ターン増援

(マップの東端から登場)

7th Armored
15th Motorized
21st Motorized
23rd Motorized
28th Motorized
32nd Motorized
35th Motorized
74th Motorized
120th Artillery
385th Artillery

ウクライナ軍

全てのウクライナ軍ユニットをウクライナ内のどこにでも配置できる(例外 14.0 ウクライナの離脱)。

ベラルーシ軍

全てのベラルーシ軍ユニットをベラルーシ内のどこにでも配置できる。

アメリカ軍 セットアップ

アメリカ軍ユニットは行動可能(12.0 参照)になるまでマップの外に置く。

4.0 勝利条件

ロシア陣営プレイヤーの勝利は産業施設(シェールガス田)ヘクスの制圧数で決まる。ヘクスの確保はゲーム中のいかなる時点でもよく、(ロシア陣営は確保と同時に施設を破壊するため)たとえ取り返されても得点になる。

デザインノート: ワルシャワは勝利目標にならない。ロシア陣営は短期決戦を望み、市街戦に陥り、長期戦になることを望んでいなかった。さらに、ワルシャワでの戦いは政治的な重要性しかなく、ロシア陣営の真の目的はシェールガス田にあった。

勝利は最終ゲームターンが終わるまで判定しない。終了後、ロシア陣営プレイヤーはサイコロを2回振る。その合計がロシア陣営が占領した産業施設ヘクスの合計よりも小さければ(2d6 < 制圧ヘクス)ロシア陣営の勝利となる。それ以外の結果はロシア陣営の負けである(例外、4.1)。

4.1 ロシア陣営の自動的勝利

ロシア陣営がポーランド内の全ての産業施設ヘクスを制圧した瞬間に自動的勝利を得る。それはどのゲームターン中でもよく、ポーランド軍がいくつ勝利ポイントを得ていても関係ない。

4.2 同盟軍の自動的勝利

同盟軍はミンスク、キエフ又はモスクワのいずれかを占領すれば勝利する。

5.0 プレイシーケンス

各ゲームターンはロシア陣営と同盟軍の2つの「プレイヤーターン」に分かれている。このゲームではこの手順を最大10回(ゲームターン)行う。ロシア陣営が常に先行となる。各ゲームターンの最後にゲームターンマーカーをターントラック上で1マス進める。

プレイヤーによって行うことができるそれぞれの行動は、以下に示す手順のそれにあてはまる部分で完了させる。プレイヤーが特定の行動を完了させたら、相手プレイヤーが許可しない限り、やり残した又は不完全な行動をやり直すことはできない。

5.1 ゲームターンシーケンス(手順)

ゲームターンシーケンスを以下に示す。プレイシーケンスは以下に示す手順に正確に従う。

管理セグメント

- A. 生き残った CAS 及び SAC 航空ユニットを OOS から支援面へ裏返す。
- B. 各プレイヤーは各自のサイバーウォー(CW)レベルを上げるために CW テーブルに割当てする CW マーカーの数を秘密裏に決定する。CW マーカー1個につき CW レベルを(1から6まで)1つ上げられる。
- C. 相手プレイヤーの CW テーブルに1つも CW マーカーがない場合、プレイヤーは自分の CW テーブルから好きな数の CW マーカーを CW トラックに移すことができる(やらなくてもよい)。

ロシア陣営プレイヤーターン

- A. ロシア陣営補充フェイズ
ロシア陣営プレイヤーは資格のあるユニットを補充できる(10.2)。
- B. 同盟軍航空阻止フェイズ
同盟軍プレイヤーは CAS 又は SAC ユニットのロシア陣営の陸上ユニットの上に置きその移動を妨害できる。ただし、増援として登場したばかりのユニットの移動は阻止できない。移動阻止を判定する(13.7)。
- C. ロシア陣営移動フェイズ
移動する資格のあるロシア陣営ユニットはこのフェイズに移動する。このフェイズが完了したら、ロシア陣営の全てのユニットは補給状態を判定する(7.0)。
ロシア陣営プレイヤーは現在マップ上にいる(移動阻止を受けていない 13.7)ロシア陣営の陸上ユニットをいくつでも完全移動力まで移動させられる。そして、このゲームターンに登場予定の増援(3.0)も登場させられる。特定のヘクスに登場した増援はそこから完全移動力を使って移動できる。
全ての移動が終了したら阻止マーカーを取り除く。
- D. ロシア陣営戦闘フェイズ
ロシア陣営プレイヤーは、自陣営の陸上ユニットに隣接している敵ユニットを攻撃できる(11.0)。

同盟軍プレイヤーターン

- A. 同盟軍補充フェイズ
同盟軍プレイヤーは資格のあるユニットを補充できる(10.2)。
- B. ロシア陣営航空阻止フェイズ
ロシア陣営プレイヤーは CAS ユニットの同盟軍の陸上ユニットの上に置きその移動を妨害できる。ただし、増援として登場したばかりのユニットの移動は阻止できない。移動阻止を判定する(13.7)。
- C. 同盟軍移動フェイズ
移動する資格のある同盟軍ユニットはこのフェイズに移動する。このフェイズが完了したら、同盟軍の全てのユ

ニットは補給状態を判定する(7.0)。

同盟軍プレイヤーは現在マップ上にいる(移動阻止を受けていない 13.7)同盟軍の陸上ユニットをいくつでも完全移動力まで移動させられる。そして、このゲームターンに登場予定の増援(3.0)も登場させられる。特定のヘクスに登場した増援はそこから完全移動力を使って移動できる。

全ての移動が終了したら阻止マーカーを取り除く。

- D. 同盟軍戦闘フェイズ
ロシア陣営プレイヤーは、自陣営の陸上ユニットに隣接している敵ユニットを攻撃できる(11.0)。
- E. ゲームターン終了フェイズ
アメリカ、ルーマニア、及びイタリアの介入(12.0-12.2)を判定する。
ゲームターンマーカーをターントラック上で1マス進める。

6.0 スタック

「スタック」とは複数のユニットを1つのヘクスに積み重ねることである。一般的に、両陣営ともどのタイプのユニットでも1時期に3個を超えるユニットを1ヘクスに置けない。スタック制限は移動中には一時的に超過できる(通常の移動中でも退却中でも、味方スタックの上を通過できる)。しかしながら、移動又は退却終了後にスタック制限を超えていた場合には、その所有プレイヤーは直ちに超過分のユニットを(自由に選んで)除去しなければならない。

ノート： 地形はスタックに影響しない。

6.1 スタックの移動

スタックで移動するユニットも、味方のユニット又はスタックの上を、スタック制限を侵さずに通過できる。スタックしているユニットでも一緒に移動することを強制されない。スタックで移動を開始しても、一部のユニットを途中で停止させたり、別々の方向へ移動させることもできる。この場合、プレイヤーは各ユニットが消費した移動ポイントに注意すること。しかし、移動途中で他のユニットを拾い上げ、一緒に移動することはできない。スタックで移動するユニットは移動開始時にスタックしていること。

6.2 スタックの除外

CAS, SAC, CW, プレイエイド及び情報マーカー(補給切れマーカーなど)はスタック制限に数えない。陸上ユニットだけを数に入れる。

6.3 デジタル時代(戦場に霧はない)

デジタル時代に秘密を維持するのは大変難しいため、両プレイヤーはお互いに相手スタックの中を自由に確認できる。

6.4 ロシア陣営のスタック制限

かつてのソビエト連邦の一部であった国々の政治的結束力の弱さから、ロシア軍ユニットはウクライナ軍、ベラルーシ軍又はリトアニア軍ユニットと(移動中を除き)いかなる場合でもスタックできない。

7.0 補給

マップ上の全ての陸上ユニットは、ペナルティを避けるためには補給下になければならない。「補給下」となるためには、各ユニットから味方の都市又は首都ヘクスまで連続するヘクスの通り道を設定できなければならない。(これは、自分の移動フェイズ終了時だけでなく、ゲーム中ずっと設定する必要はない。すなわち、敵の戦闘フェイズ中に補給切れの状況になっても、自分の移動フェイズ終了時までには補給下にある)。補給路(ヘクスの通り道)はどのような経路を通りどれだけ長くてもよいが、敵の陸上ユニットがいるヘクス及び敵ユニットの支配地域(ZOC)を通すことはできない。

例外： 敵 ZOC ヘクスでも味方ユニットがいれば補給路を通せる。

7.1 地形

補給路は幹線道路がつながっていない、山岳ヘクス及びブリピャチ沼沢地ヘクスを通せない。

7.2 補給切れ

自分の移動フェイズ終了時に 7.0 による補給路を設定できないユニットは補給切れマーカーが置かれる。このユニットは、有効な補給路を設定できるまで補給切れ状態となる(7.3 に示す影響を受ける)。

ユニットは個々に補給状態を判定する。同じヘクスにいる複数の補給切れユニット同士は良くも悪くも影響しない。

7.3 補給切れの影響

(補給切れマーカーが置かれた)補給切れユニットの移動力は半減(端数切捨て)、3 又は(空挺及び空中機動は)2 に、アメリカ軍ユニットは 4 になる。

補給切れユニットが攻撃する又は攻撃されるときは戦闘力も半減する(端数切捨て)。補給切れの影響はこれ以外になく、補給切れになることだけで戦力減少や全滅することはない。

7.4 航空補給

ユニット又はスタックが自分の移動フェイスに補給切れとなった(補給切れマーカーが置かれた)時に、その移動フェイズ中に、CAS(のみ)ユニットを 1 つ除去することで「空投補給」により補給切れを無効にできる。この航空ユニットは除去され、補給切れとなったユニット又はスタックから補給切れマーカーを取り除く。このユニット又はスタックは補給路を設定できない次の自分の移動フェイズまで補給下にあるとみなす。

このユニット又はスタックが次の自分の移動フェイズに補給路を設定できなければ普通に補給切れとなる。しかしながら、必要な CAS ユニットがあり、所有プレイヤーがそれを除去すれば再び補給切れマーカーを取り除ける。

必要な CAS ユニットがあれば、空投補給を行う数に上限はない。

7.5 自軍の補給源

ロシア、ラトビア、ベラルーシ、及びウクライナにある全ての都市及び首都はロシア陣営の全てのユニットの補給源である。ポーランド軍ユニットだけはポーランド内の都市及びワルシャワだけ(Consim#80、その他の同盟軍ユニットはいずれかの味方都市又は首都ヘクス)が補給源である。

アメリカが介入した場合、ポーランド、ドイツ、チェコ、スロバキア、オーストリア、及びハンガリーにある全ての都市及び首都は全ての同盟軍ユニットの補給源になる。同様に、ロシア陣営のユニットがドイツ、チェコ、スロバキア、オーストリア、又はハンガリー内へ入った場合も、それらの国の全ての都市及び首都が全ての同盟軍ユニットの補給源になる。

敵に占領されている間は補給源として機能しない。

8.0 支配地域(ZOC)

陸上ユニットがいるヘクスを取り囲む周囲の 6 ヘクスには支配地域(ZOC)が及ぶ。ZOC は全てのヘクスサイドを超え、いかなる地形へも及ぶ。両軍の全ての陸上ユニットはいつでも、また補給切れでも ZOC を展張する。同じヘクスに敵同士又は違う国のユニットの ZOC が及んでいてもその効果に違いはない。向かい合ったユニットはたがい隣接するヘクスへ ZOC を展張する。

ノート： CAS 及び SAC ユニットは ZOC を展張せず、敵 ZOC の影響も受けない。

8.1 敵 ZOC の影響

移動中の陸上ユニットが敵(ユニットの)ZOC へ入った場合、(消費できる移動ポイントを残していても)その移動フェイズの移動を直ちに終える。敵 ZOC 内で移動を開始するユニットは、その影響を受けずに ZOC を離れられるが、その後に入った敵 ZOC で直ちに停止する。これは敵 ZOC から敵 ZOC へ直接移動した場合にも、一度離れてからその後の移動で入った場合にも適用される。

8.2 空挺/空中機動の例外

空挺及び空中機動タイプのユニットは敵の空挺又は空中機動ユニット以外の敵 ZOC を無視できる。

8.3 補給に対する ZOC の影響

補給路は、味方陸上ユニットのいない敵 ZOC ヘクスに入らず、通過もできない。

9.0 移動

自陣営の移動フェイズに、自陣営の陸上ユニットは個々に又はスタックで現在ヘクス(移動フェイズの開始時にいたヘクス)からヘクス伝いに各ユニットの移動力まで移動できる。どのユニットも移動を強制されず、(退却 11.1 を除き)移動力の限界まで移動する必要もない。プレイヤーはルールの制限内で好きな数だけユニットを動かせる。

各ユニットの移動容量(1 ターンに消費できる移動ポイント数)を「移動力」という。各ユニットは通常 7 移動力を持つが、空挺及び空中機動ユニットの移動力は 5 である。

例外： アメリカ軍の陸上ユニットは 9 移動力を持つ。リトアニア軍のアイアンウルフユニットの移動力は 0 で、ヘクス 1414 から移動できず、退却を求められた場合は戦力減少を受ける(すでに減少していれば全滅する)。

ユニットはマップ上を移動するときに移動力を消費する。その数は進入するヘクスの地形(及び通過するヘクスサイドの地形)による。各地形の移動コストはマップに印刷された地形一覧表に示されている。

例外： 空挺及び空中機動ユニットは常に地形の移動コストを無視する。

複数の地形が混在するヘクスでは、最も高い移動コストの地形が優先する(例外、幹線道路 9.1)。いくつかの地形には移動コスト欄に“Other Terrain”(他の地形)と示されていて、その場合は下地の地形又は幹線道路の移動コストを適用する。

ユニットは移動力を全て消費する必要はないが、移動力を残していても、いったん移動を終え、同じ移動フェイズ中に他のユニットを移動させた後に再び移動させることはできない(味方ユニットの存在で移動を中断し、その味方ユニットをどかしてからそのヘクスに入るような移動)。従って、プレイヤーは移動させるユニットの順番を注意深く判断しなければならない。

9.1 幹線道路の移動

幹線道路が描かれたヘクスでは、そのヘクスにある他の地形ではなく幹線道路の移動コストで移動できる(場合がある)。幹線道路の移動コストで移動できるのは、幹線道路のあるヘクスからその絵がつながっている隣のヘクスへ移動する場合だけである。

ノート： 幹線道路を使って川を渡る場合、川を渡る追加コストを無視できる。

2 種類の幹線道路(幹線道路及び主要幹線道路)があるヘクスへ入る場合、ユニットが出るヘクスにある幹線道路の種類によって移動コストが決まる。例えば、ユニットが主要幹線道路ヘクスから幹線道路と主要幹線道路のあるヘクスへ移動する場合、主要幹線道路の移動コストを消費する。

同様に、ユニットが幹線道路のない(又はつながっていない幹線道路)ヘクスから幹線道路ヘクスへ移動する場合、そのヘクスにある他の地形コストを消費する。

9.2 移動の制限

移動力は次のターンへ持ち越せない、また他のユニットへ分け与えることもできない。特定のヘクスへ入るために十分な移動力を残していないユニットは、そのヘクスへ入れない。移動フェイズ中に使用せずに残した移動力は単に失われる。

ユニットは移動経路上のヘクスを飛び越えることはできない。ユニットは常に隣のヘクスへ移動し、そのヘクスの地形の移動コストを消費していく(マップ上の地形一覧表を参照)。

どのような状況でも、敵ユニットの存在するヘクスへは入れない。(空挺及び空中機動ユニットを除く)ユニットは敵 ZOC ヘクスへ入ると直ちにそのフェイズの移動を終了する。

阻止の成功(13.7)を受けたユニットはその移動フェイズに 1 ヘクスしか移動できない。阻止は退却に影響しない。

どのユニットもマップから出られない。マップ外へ退却を強要されたユニットは全滅する。

9.3 最少移動

移動可能な地形であれば、必要な移動力が足りなくても、ユニットは 1 移動フェイズ中に 1 ヘクスだけは移動できる。

9.4 川

川ヘクスサイドを超えると、ユニットは(進入するヘクスの地形コストに加え)追加移動力(+1)を消費する。ただしそのヘクスサイドに幹線道路が通っている場合を除く。

9.5 退却

退却は戦闘フェイズ中にだけ発生し、移動力の消費を求められない。地形の移動コストは無視するが、その他の移動制限(9.2)は全て適用する。

9.6 E77 自動車道

マップ上をブダベスト(3118)からクラクフ(2518)へ通っている青い幹線道路が E77 自動車道である。この道路は所々で 1 車線になり、この地域の他の幹線道路より悪天候の影響を受けやすかった。あらゆる点で通常の幹線道路として扱う(道路沿いの移動には 1 移動力を消費する)が、空挺/空中機動以外のユニットが E77 ヘクスから E77 ヘクスへ入るたびにサイコロを振り、「1」が出るとそのユニットのそのフェイズの移動はそこで終了する。

10.0 増援

増援はその所有プレイヤーの移動フェイズに登場する。増援はマップの端から進入する(この場合は最初のヘクスに入る移動コストを消費する)か、マップ上の特定のヘクスに登場する(この場合にはそこから移動を開始できるが、登場ヘクスの移動コストは消費しない)。

増援がマップ上へ登場するときには、増援予定表に示された場所から登場する。増援の登場は故意に遅らせることはできないが、示された場所が敵ユニットの存在又はスタック制限によりユニットが進入できない場合、ルールに適合して登場できるようになるまで遅らせる。

増援は、たとえ補給切れになるヘクスへ登場しても、補給下にあるものとしてマップへ登場する(空挺や空中機動ユニットに発生するだろう)。

増援は一般的に、味方支配で(陸上)補給下にあり、その時に敵ユニットが隣接していない都市ヘクスから登場できる。そして海兵ユニットは(敵占領下で)敵ユニットが隣接していても、どの港からでも登場できる。

10.1 海兵

ロシア軍の第 336 及びアメリカ軍の M.E.U.(海兵遠征部隊)はポーランドの北側のマップ端ヘクス(1724-1418)からも

登場できる。これは強制ではない。しかしながら敵のいないヘクスにしか登場できず、登場したヘクスでのそのフェイズの移動を終了する。

10.2 補充

各ゲームターンの各自の補充フェイズに、プレイヤーは減少戦力になった又は全滅した陸上ユニット及び、除去された CAS ユニットの再建を行える。補充は「ステップ」を単位として扱い、陣営及びターンごとにその量も変わる(マップ上の補充チャートを参照)。例えば、ロシア陣営の第 1 ターンの補充フェイズでは 2 補充ステップを受け取る(3 個のロシア軍ユニットが減少戦力でゲームを開始するため、このうち 2 つを選んで完全戦力に再建できる)。

補充は次のターンに持ち越せない、そのターンに使用しなかった補充は失われる(そのターンに減少戦力になっている又は全滅しているユニットがないときに起きる)。

ノート： 敵 ZOC 内にいるユニットも、補給切れのユニットも、補充を受けられない。

減少戦力のユニットを再建するには(その陣営の 1 補充ステップを使用し)、そのヘクスで直ちに完全戦力面へ裏返す。全滅したユニットを再建するには、そのユニットを(スタック制限内で)敵 ZOC 外のいずれかの味方首都ヘクスに置く。全滅ユニットは、(1 補充ステップを使い)減少戦力でも、(2 補充ステップを使い)完全戦力でも再建できる。どちらの場合でも再建されたユニットは直ちに正常に機能する。

10.3 CAS の補充

両陣営(ロシア、V4)には CAS 補充ポイントが割り当てられていて、各自の補充フェイズに除去された CAS 及び SAC ユニットの再建に使用できる。各補充ポイントで 1 個の航空ユニットを再建でき、それはどのような理由で除去されたものでもよい(航空補給、陸上戦闘の結果、航空戦闘)。再建された航空ユニットはそのゲームターンから(再び除去されるまで)使用できる。

CAS 補充ポイントも次のターンへ持ち越せない。補充チャートに示されたターンの補充フェイズに使用しなかったポイントは失われる。

10.4 CW マーカーの補充

航空戦闘に影響を及ぼすために使用した CW マーカーは EW(電子戦)に関する新たな兵器システムを総括したもので、使用した場合、その航空戦闘の結果にかかわらず消費される。消費された CW マーカーはマップから除去されるが、CAS ユニットの再建と同じ方法で(自分の補充フェイズに)再建できる。各 CAS 補充ポイントで 1 個の CW マーカーを補充できる。

1 補充ポイントで航空ユニットと CW マーカーの両方を再建することはできないが、一部の補充ポイントで航空ユニットを再建し、残りで CW マーカーを再建することはできる。プレイヤーは補充ポイントの許す限り CW マーカーを再建できるが、再建されたばかりの CW マーカーをすぐには CW テーブルに置けない、必ず CWトラックに置く。この CW マーカーもそのターンに発生した航空戦闘に使用できるが、航空戦闘に使用せず、その後の管理セグメントで CW テーブルへ割り当てることもできる。

11.0 戦闘

自分の戦闘フェイズに、プレイヤーは現在マップ上のいずれかのヘクスにいる敵陸上ユニットに隣接している自軍の資格がある陸上ユニットを使い、(その他のルールにも適合していれば)攻撃を宣言できる(強制されない)。攻撃は望む数だけ宣言でき、その全てを戦闘開始時に全て宣言する必要はない。攻撃は(プレイヤーの望む順番で)1 つずつ宣言していく。宣言された攻撃は次の攻撃を開始する前に完了させる。そして、プレイヤーは戦闘フェイズのいつでも攻撃を止めること

ができ、その時に戦闘フェイズは終了する。

ノート： 宣言された攻撃は CAS 又は SAC を投入した又は、攻撃判定のサイコロを振った後には中止できない。

攻撃を行うとき、プレイヤーは攻撃させる自陣営のユニットと攻撃を受ける敵のいるヘクス(防御ヘクス)を宣言する。攻撃を行う全てのユニットはその瞬間に(攻撃を受ける)敵のいるヘクスに隣接していること。特定の(攻撃を受ける)敵のいるヘクスが、それぞれそのヘクスに隣接する複数の攻撃ユニットから、あらゆる点でルールに適合していれば、合同で攻撃を受けることもある。

攻撃の解決は、以下に示す手順に従う。

1) 戦闘オッズ(比率)の決定

攻撃を受けるヘクスにいる全ての防御側ユニットの戦闘力を合計する。そのヘクスを攻撃する全てのユニットの戦闘力を合計する。どのユニットも(たとえ攻撃するユニットとスタックしていても)攻撃を強制されない。プレイヤーが宣言していれば、隣接しているユニットの一部だけで攻撃できる。しかしながら、同じヘクスにいる全ての防御側ユニットは戦闘力を合計して攻撃を受ける(攻撃側も防御側の一部のユニットを選び出して攻撃することはできない)。

ノート： 各ユニットの戦闘力はそのユニット自身が持ち続ける。ユニットの戦闘力は他のユニットに共有、分割、貸与、又は供与することはできず、また現在いるヘクスとは別のヘクスへ割り当てることもできない。

次に、攻撃側の戦闘力合計を防御側の戦闘力合計で割り(端数切捨て)、100倍する。その結果が戦闘オッズであり、百分率(パーセント)で表される。(訳注：100倍してから端数切捨てが正しいと思う)

例： 攻撃側の戦闘力合計は 35、防御側の戦闘力合計は 10 である。攻撃合計を防御合計で割ると 3.5 となる。端数は切捨てるので 3 になり、100倍した結果は 300%となる。戦闘表の 300-399%オッズを使用する。

補給切れマークが乗せられたユニットの戦闘力は半減することを忘れてはならない(7.3)。

実際の戦闘オッズ(及びその後のオッズ変更(シフト))にかかわらず、どちらの戦闘表でも、600%を超えるオッズでは攻撃を解決しない。逆に、49%を下回るオッズ(及びその後のシフト)では 49%のオッズで攻撃を解決する。

2) 航空支援の宣言

戦闘オッズを決定した後、攻撃側そして次に防御側は各陣営 1 個の CAS ユニットの(残っていれば、これから戦闘を解決する)戦闘ヘクスの上に置く。その CAS ユニットのゲームターンにいかなる理由でも使用されていないものであること。攻撃側が常に先に判断を行い、防御側が判断したとにそれを変更することはできない(13.0)。両陣営が CAS ユニットの投入した場合、航空戦闘が発生する(13.1)。どちらか一方の航空ユニットが残った場合、残った陣営に有利な方向へ戦闘オッズが 1 列シフトする(防御側の航空ユニットが残れば左に、攻撃側の航空ユニットが残れば右に 1 シフトする)。これを航空支援と呼ぶ。

3) 地形によるシフト

航空支援のシフトを判定した後、プレイヤーは戦闘ヘクス内にある防御に有利な地形を決定する。防御ヘクス内の地形によって戦闘オッズは左にシフトする。地形一覧表の「Combat Shifts」(戦闘シフト)欄に適用すべきシフト数か示されている。防御ヘクスに複数の地形がある場合、最も防御側に有利な地形を 1 つだけ適用する。これを地形修正と呼ぶ。

ノート： (たとえ 1 個の攻撃ユニットでも)川をまたいで攻撃するユニットがある場合、防御ヘクスの地形修正に加えて、左に追加 1 シフトが適用される。

例： 産業施設ヘクスにいるユニットを攻撃する場合、戦闘オッズは左に 1 シフトする。産業施設ヘクスを攻撃する場合、300-399%の戦闘オッズは 200-299%にシフトする。ここで、攻撃ユニットと防御ヘクスの間に川が存在する場合、追加 1 シフトが適用され、100-199%の欄で戦闘を解決する。

ノート： 産業施設ヘクスの地形修正は、それが占領(破壊)された後にも適用される。

4) 包囲修正

2 つ以上の攻撃ユニットが防御ヘクスを完全に対向する方向から(ルールに適合した)攻撃を行う場合、防御側は包囲されたものとし、地形及びその他のシフトにかかわらず、(その他のシフトに加えて)右へ 1 シフトが適用される。

5) 戦闘表の選択

このゲームには、突撃戦闘表とサイバーウォー(CW)戦闘表の 2 つの戦闘表がある。(両陣営の CW テーブルを確認し)攻撃側の CW レベルが防御側の CW レベル以下(≤)の場合、必ず突撃戦闘表を使う。攻撃側の CW レベルがより高い(>)場合、攻撃側は(攻撃側により有利な) CW 戦闘表を使用できる。CW 戦闘表を使う場合には、攻撃側は CW マーカーを 1 つ消費する(CW 戦闘表の使用は強制されない)。どちらを使う場合でも同じ修正後の戦闘オッズで解決する。

6) 戦闘解決

最終的な戦闘オッズを決定し戦闘表を選択したら、戦闘解決の準備が整う。攻撃側プレイヤーはサイコロを振り、そのサイの目(戦闘表の左端の列)と最終戦闘オッズを交差照合する。そこにある略号が戦闘結果であり、その戦闘によって起きた結果となる。各略語の意味は(アルファベット順に)以下に述べる。

AE：攻撃側全滅 攻撃に参加した全ての攻撃側ユニットは除去される。

AD：攻撃側撃破 全ての攻撃側ユニットはステップロスを受け、攻撃側プレイヤーが選択する(敵 ZOC のない)方向へ 1 ヘクス退却する。退却できないユニットは全滅する。

AP：攻撃側パニック 全ての攻撃側ユニットは、攻撃側プレイヤーが選択する(敵 ZOC のない)方向へ 1 ヘクス退却する。退却できないユニットは全滅する。

AT：攻撃側大敗 (攻撃が選ぶ)半分以上の(減少戦力でも完全戦力でもよい)攻撃側ユニットを除去し、残ったユニットは攻撃側プレイヤーが選択する(敵 ZOC のない)方向へ 1 ヘクス退却する。退却できないユニットは全滅する。

AW：攻撃側撤退 全ての攻撃側ユニットは、攻撃側プレイヤーが選択する(敵 ZOC のない)方向へ 1 ヘクス退却する。退却できないユニットは全滅する。(訳注、AP と同じ?)

BB：大虐殺 (それぞれの所有プレイヤーが選ぶ)半分以上の(減少戦力でも完全戦力でもよい)攻撃側及び防御側ユニットを除去し、残ったユニットはそれぞれの所有プレイヤーが選択する(敵 ZOC のない)方向へ 1 ヘクス退却する。退却できないユニットは全滅する。

DD：防御側撃破 全ての防御側ユニットはステップロスを受け、防御側プレイヤーが選択する(敵 ZOC のない)方向へ 1 ヘクス退却する。退却できないユニットは全滅する。攻撃側は戦闘後前進(11.2)を行える。

DE：防御側全滅 全ての防御側ユニットは除去される。

ノート： この場合には戦闘後前進を行えない。

DP：防御側パニック 全ての防御側ユニットは、防御側プレイヤーが選択する(敵 ZOC のない)方向へ 1 ヘクス退却する。退却できないユニットは全滅する。攻撃側は戦闘後前進

(11.2)を行える。

DW：防御側撤退 全ての防御側ユニットは、攻撃側プレイヤーが選択する(敵 ZOC のない)方向へ 1 ヘクス退却する。退却できないユニットは全滅する。

ノート： この場合には戦闘後前進を行えない。

MA：機動突撃 全ての防御側ユニットはステップロスを受けるか、防御側プレイヤーが選択する(敵 ZOC のない)方向へ 1 ヘクス退却する。防御側が退却した場合には、攻撃側は戦闘後前進(11.2)を行える(たとえ全滅しても、防御側がステップロスを選択した場合には行えない)。

OR：オーバーラン 全ての防御側ユニットは除去される。攻撃側は戦闘後前進(11.2)を行える。

7) 戦闘の後

あるヘクスの戦闘が終わり戦闘結果が実行された後、生き残った攻撃側ユニットはそのゲームターン中の他の攻撃に参加できない。同様に、生き残った防御側ユニットも(そのターンにまだ攻撃していない他の敵ユニットから)そのゲームターン中に再び攻撃されることはない。戦闘結果で求められた退却は直ちに実行する(11.1)。攻撃側の戦闘後前進は退却の直後に実施する。それから他の戦闘を行いたければ 11.0 に従って開始できる。

11.1 退却

攻撃側又は防御側が退却を求められた(又は選択した)場合、戦闘解決直後に(その所有プレイヤーが選択する)隣のヘクスへ退却させる。退却するヘクスは、そのユニットがルール上進入可能なヘクスであり(敵の陸上ユニットがいない、そしてスタック制限内で、マップ外でなく、味方の ZOC が及んでいても敵 ZOC がないこと)、そのユニットが進入できる地形であること。退却は移動力を消費せず、単にルールに適合する隣のヘクスへ移動する。退却が求められた場合に、なんらかの理由により退却できないユニットは直ちに全滅する。

スタックが退却する場合、同じヘクスへ退却することも、ルールに適合するヘクスならば、別々のヘクスへ退却することもできる。

11.2 戦闘後前進

防御側ユニットが(全滅又は退却により)防御ヘクスから全ていなくなった場合に、(その戦闘に参加し)生き残った攻撃側ユニットがその防御ヘクスに進入できることがある。これを戦闘後前進と呼び、(そのヘクスに敵 ZOC が及んでいても)その防御ヘクスを占領し支配する。戦闘結果で許された戦闘後前進は移動力を消費せず、単に空になったヘクスへ入るだけである。しかしそれは、そのヘクスが空になった直後に行える。

戦闘後前進はスタック制限内でいくつのユニットでも行える。戦闘後前進は強制されない、そして前進するユニットは所有プレイヤーが選択する。そのときに戦闘後前進させなかったユニットを後になって前進させることはできない。

12.0 アメリカの介入

ポーランドを助けるためにアメリカが介入するか否かを判定するため、同盟軍プレイヤーはゲームターン終了フェイズごとにサイコロを 1 つ振る。サイの目がそのゲームターン数より小さい(<)場合、アメリカは介入し、同盟軍は(以下に示す)いくつかのアメリカ軍部隊を受け取る。ポーランド以外(すなわち、ハンガリー、スロバキア、オーストリア、チェコ共和国、及びドイツ)で、ロシア陣営の陸上ユニットが進入した又はロシア軍 CAS ユニットが航空阻止を行った(その結果を問わず)国ごとに -1 の修正を介入判定のサイの目に適用する。

アメリカが介入したら、以下のユニットを同盟軍は受け取る。

M.E.U. Marine
1st Armored
2nd Marine
1st CAS
2nd CAS
3rd CAS
4th CAS
1st SAC
2nd SAC

全てのアメリカ軍航空ユニットはマップ外に置くが、正常に使用できる。3 個のアメリカ軍陸上ユニット(M.E.U., 1st Arm., and 2nd Mar.)は、(敵ユニットのいない)オーストリア又はハンガリー内の、主要幹線道路又は幹線道路ヘクスに登場できる。ただし、この増援は登場したヘクスでその移動フェイズを終了する。

例外： M.E.U.ユニットはポーランドのマップ北端のヘクス(1724 - 1418)からも登場できるが、これは強制ではない。この場合でも敵のいないヘクスにしか登場できず、そのヘクスでその移動フェイズを終了する(10.0)。

アメリカ軍ユニットはマップへ登場する前には阻止の目標にならない。

12.1 ルーマニアの介入

ルーマニアはアメリカが介入した場合にだけ介入する可能性がある。アメリカが介入した時点で、ロシア陣営によって産業施設ヘクスが 2 つまでしか占領されていなければ、3 個のルーマニア軍陸上ユニットがハンガリーのマップ南端ヘクス(3419 - 2813)から登場する。この増援は敵のいないヘクスにしか登場できず、登場したヘクスでその移動フェイズを終了する。

12.2 イタリアの介入

イタリアもアメリカが介入した場合にだけ介入する可能性がある。アメリカが介入した時点で、ロシア陣営ユニットが Budapest, Bratislav, Vienna, Prague and/or Berlin を占領したことがあれば、4 個のイタリア軍陸上ユニットがオーストリアのマップ西端ヘクス(3423 - 3024)から登場する。この増援も敵のいないヘクスにしか登場できず、登場したヘクスでその移動フェイズを終了する。

13.0 近接航空支援(CAS)

両陣営は近接航空支援(CAS)マーカーを持ち、これは作戦の支援に有用な航空戦闘の資産を表している。ゲーム開始時に所有する CAS ユニットの数はルール 3.1 に示されている。追加の CAS ユニットは補充(10.2)で受け取る。

ノート： 13.5 を除き、CAS ユニットに関することは SAC ユニットにも適用する。

全ての CAS ユニットは使用するときまでマップ外に留め置く。前進航空基地から運用され、戦場のどこにでも到達してきたため、航空ユニットに航続距離の制限はない。どちらかの陣営が陸上戦闘を宣言したとき、両陣営はその陸上戦闘に参加する自陣営の陸上ユニットを支援するために、各陣営 1 個の CAS ユニットを選択できる(これ以上は投入できない、最大の出撃率を表している)。攻撃側が常に先に CAS ユニットの使用を決定し、次に防御側が決定する。

ノート： マップ上の CAS ユニットはスタックの数に入れず、ZOC も持たない。

陸上戦闘が宣言され、それを解決するサイコロを振る前に、攻撃側と防御側はマップ外に留め置かれた航空ユニットの中から 1 個の CAS ユニットを選び、戦闘ヘクスの上に置くことができる。その CAS ユニットはこのゲームターンにいかなる任務にもまだ使用されていないこと。CAS ユニットは 9.0 により戦闘ヘクスまで移動するのではない、どんな地形

も CAS ユニットの配置に影響しない。

両陣営が陸上戦闘の支援に CAS ユニットの投入した場合、航空戦闘(13.1)が発生する。どちらか一方だけが CAS ユニットの投入した場合は、航空戦闘は発生せず、その CAS ユニットの投入は直ちに航空支援(13.4)としてその陸上戦闘に参加する。

全ての CAS 及び SAC ユニットの、その国籍にかかわらず、全ての自陣営の陸上戦闘を支援できる。

13.1 航空戦闘

1 つの陸上戦闘ヘクスに両陣営の CAS ユニットの存在する場合、その陸上戦闘を開始する前に航空戦闘を解決する。航空戦闘の解決は、各プレイヤーがそれぞれサイコロを 1 つ振る。より大きな目を出したプレイヤーが航空戦闘に勝利し、より小さな目を出したプレイヤーの CAS ユニットの投入は直ちに除去される。両プレイヤーが同じ目を出した場合、両陣営の CAS ユニットの投入は除去される。

13.2 防空及びサイバーウォー

CW だけでなく、どこにでも存在する SAM, AAA, and MANPADS(個人携帯 SAM)を反映し、CW トラックから消費する CW マーカーごとに、航空戦闘のサイの目に 1 を加えられる。

攻撃側から交互に 1 つずつ CW マーカーの消費を宣言していく。プレイヤーが望む数だけいくつでも消費できる(現在持っている CW マーカーの数に制限される)。CW マーカーを消費するとき、各プレイヤーは 1 つずつそれを宣言していくが、CW マーカーの消費を止めると宣言した後に、同じ航空戦闘で追加消費することはできない。それでもその相手プレイヤーは望む数だけ消費を続けられる。

航空戦闘の結果にかかわらず、この CW マーカーは消費される。

13.3 任務中止

悪天候から偶発事故までを含む様々な出来事により、CW 修正を加える前の、航空戦闘のサイの目が「1」のとき、そのプレイヤーの CAS ユニットの投入は任務を中断し、マップ外へ戻され、OOS(支援不能)面に裏返す。

この場合でも使用した CW マーカーは消費される。

13.4 航空支援

1 つの陸上戦闘でそれを支援する CAS ユニットの投入が 1 つだけ残った場合、その所有プレイヤーは戦闘オッズを自分に有利な方へ 1 シフトできる(攻撃側なら右へ、防御側なら左へ)。除去された又は任務中止した CAS ユニットの投入はその陸上戦闘をいかなる方法でも支援できない。

13.5 SAC (戦略航空軍団)

SAC (戦略航空軍団)ユニットはステルス爆撃機や護衛戦闘機を表して、それが参加する航空戦闘で、敵の CW マーカー使用を禁止する能力を持つ。SAC 側プレイヤーは自由に CW マーカーを消費できるが、それでも「1」が出ると任務中止する。SAC ユニットの投入は任務完了後はマップ外へ戻る(13.6)。

2 つの SAC ユニットの投入はアメリカが介入した場合にだけ使用できる(12.0)。

13.6 マップ外へ戻る (支援不能)

陸上戦闘の支援を完了した航空ユニットは、マップ外へ戻され(生き残ったものとして)任務中止と同じようにする。すなわち、OOS 面に裏返し、そのゲームターン中には(自軍のプレイヤーターンにも、敵のプレイヤーターンにも)もう使用できないことを示す。それでも次のゲームターン(の管理フェイズ)には自動的に使用可能に戻る。

13.7 航空阻止任務

自分の航空阻止フェイズに、使用可能な(OOS でない)CAS 又は SAC ユニットの投入を現在マップ上にいる特定の敵陸上ユ

ニット又はスタックに割当て、その敵ユニット又はスタックのヘクスに航空ユニットを置く。それが行われたならば、その敵プレイヤーは、3.0 のように、使用可能な(OOS でない)CAS 又は SAC ユニットの投入を(阻止を行うのではなく、単に航空戦闘を行うために)同じヘクスに置くことができる。

航空戦闘を解決した後、航空阻止を行う側の航空ユニットが生き残った(除去されず、任務中止にならなかった)ならば、そのヘクスで航空阻止の判定を行う。サイコロを振り、そのヘクスの地形(あれば、幹線道路)の移動コストより大きければ(>)、そのヘクスにいる全ての陸上ユニットの航空阻止に成功する。そのヘクスに「阻止(Interdicted)」マーカーを置く。阻止を受けたユニットは(進入する地形を問わず、他のルールに適合するヘクスへ)1ヘクスしか移動できない。

ノート： サイバーウォーが影響していなければ、主要幹線道路上の部隊に対する航空阻止を失敗させることはできない。湾岸戦争中のイラク軍やフランスでのドイツ軍のように、幹線道路上にいる部隊は容易に混乱させられる。

ノート： 幹線道路と主要幹線道路の両方があるヘクスでは、常に主要幹線道路が優先される。

航空阻止判定のサイの目は CW レベルの影響を受ける。航空阻止を受ける側の CW レベルがより高い(>)場合、両陣営のレベルの差を阻止判定のサイの目から引く。

例： ロシア陣営プレイヤーがポーランド軍ユニットのいる主要幹線道路ヘクスに航空阻止を試みる。このとき、同盟軍の CW レベルは「6」で、ロシア陣営の CW レベルは「3」であった(その差は「3」)。ロシア陣営の航空阻止判定は -3 の修正を受ける。サイの目は 1 で -2 に修正された(1 - 3 = -2)。これは主要幹線道路の移動コストより大きくないため、この航空阻止は失敗した。

航空阻止任務が完了したら、その結果にかかわらず、生き残った全ての CAS 及び SAC ユニットの投入はマップ外へ戻り OOS 面へ裏返す。

14.0 ウクライナ軍の離脱

ウクライナ軍内に反対意見があることを反映し、ロシア陣営プレイヤーはゲーム開始時(セントアップ後、第 1 ターンを開始する前)にウクライナ軍ユニットごとにサイコロを振る。奇数が出たユニットは、ロシア陣営の統制下でゲームに残り、それ以上の影響はない。偶数が出たユニットは離脱し、ゲームから取り除かれ、その後も再建できない。