

© 2002 Decision Games Inc.,
 Strategy & Tactics Number 213
 A PERRY ALAN MOORE Simulation

SPANISH CIVIL WAR BATTLES

BRUNETE & JARAMA

INDEX

1.0 序章	1
2.0 ゲームの内容物	1
3.0 規模	2
4.0 初期配置	2
5.0 ターンの手順	2
6.0 移動	3
7.0 スタッキング	3
8.0 支配地域	4
9.0 補給	4
10.0 司令部と指揮統制	4
11.0 戦闘	5
12.0 砲兵	6
13.0 航空ユニットと航空ポイント	8
14.0 指揮官	8
15.0 増援	9
16.0 地図外への離脱	9
17.0 天候	9
シナリオ:	
Jarama: 6-26 February 1937	9
Brunete: 6-24 July 1937	12
図表類	16

CREDITS:

Game Design: Perry Moore

Developer: Alan Dunkin

Playtesters: Robert Dunkin, Dale Fraser,
 Michael Pavelik

Counter Design: Larry Hoffman

Map Graphics: Joe Youst

© 2002 Decision Games. Made in USA. All rights reserved.

翻訳: Moltke_SS

連絡先: moltke_ss@msc.biglobe.ne.jp

凡例:

本日本語解説書は 2002 年 12 月に米国

Decision Games 社より出版された戦史雑誌

“Strategy & Tactics” 第 213 号附録ゲーム
 “Spanish Civil War Battles” の英文解説書並び
 に図表類を和訳したものである。今回の訳出に
 あたっては以下の方針に拠るものとした。

翻訳文中の括弧書きのうち[]で示した
 部分は原文の引用、()は訳者が独時に加
 筆した箇所であることを意味する。これは拙
 い訳語を補うため、或いは通読の利便性を考
 えてのものである。なお、()と“ ”は
 原文のとおりである。

英文解説書中、用語の統一が為されてい
 ない部分のまま見受けられたが、それらに関し
 ては原文ママとして翻訳(直訳)し、特にそ
 の整合性を図ることはしなかった。

矢張り通読性に鑑みて、適宜「 」や“ ”、
 及び傍点、振り仮名を補足した。但し、括弧
 書きに依っては齟齬に過ぎるとされる箇所
 については、ゴシック体でこれを表記した。

自然な日本語の文章とするために、原文の
 趣旨を損なわない範囲で意識している部分
 が多々あるが、特にこれを表示するなどしな
 かった。

読み易さを優先させるため、訳者の責任で
 改行、段落、項目番号等の追加を行っている。

明らかに英文解説書の誤記、脱字、衍字で
 あると思われる箇所は、訳者の責任に於いて
 適宜修正の上で和訳を行った。

日本語訳に責任の置けない箇所は赤字で
 表記した。

本誌の出版後に公開された Errata のうち、
 本文中の「訂正箇所」は青字、「明確化」に
 ついては影付きの枠内にこれを表記した。

履歴: 2003 年 1 月 25 日 発行

2003 年 2 月 4 日 訳畢

2003 年 2 月 10 日 一部修正

1.0 序章

Spanish Civil War Battles はスペイン内戦
 [Spanish Civil War] の戦いをシミュレートするウ
 ォーゲームシステムである。解説書は2つの部分
 に分かれている。第1部は標準ルールにより構成
 されており、本シリーズに属する全てのゲームに
 適用されるものである。第2部はシナリオ専用ル
 ールにより構成され、特定の戦闘に対してのみ適
 用される。**Spanish Civil War Battles** では、一方
 のプレイヤーは政府軍 [Loyalists] 無政府主義者
 [Anarchists] 共産主義者 [Communists] そして
 様々な国際旅団 [International Brigades] を表す
 共和国軍 [Republican] ユニットを指揮する。も
 う一方のプレイヤーは、フランコ軍並びに独伊フ
 ァシストを含む国粋主義軍 [Nationalists] を指揮
 する。

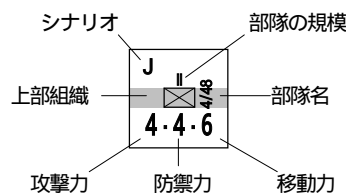
本 Strategy & Tactics には“Brunete”と“Jarama”
 の2ゲームが同梱されている。[各ゲームの]シナ
 リオ専用ルールは標準ルールに優先するものとす
 る。

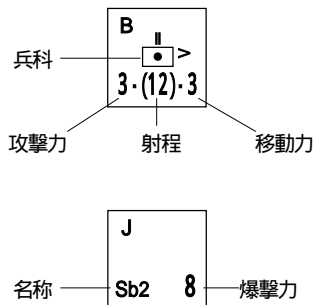
2.0 ゲームの内容物

本ゲームには以下の備品が含まれている。これ
 らの他に、戦闘の解決のためにプレイヤーは6面
 体のダイスを1個用意する必要がある。

- 22 x 34 インチのマップシート 1 枚
- カウンターシート (カウンター280個) 1 枚
- 英文解説書 1 部

2.1 カウンターの例と兵科記号





兵科記号

- ☒ = 歩兵
- ☉ = 機甲/戦車
- ☑ = 騎兵
- ☐ = 砲兵
- ☒ = 司令部
- ☒ = 装甲車/軽戦車
- ☐ = 工兵
- ☒ = 対戦車砲
- ☒ = 対空砲(高射砲)
- ☒ = トラック

明確化：航空ユニットは(云うまでもなく)航空機のシルエットにより表されている。

部隊規模

- XX = 師団
- X = 旅団
- III = 聯隊
- II = 大隊
- I = 中隊

ゲーム用語の定義

戦闘：本ゲームでは以下のタイプの戦闘が行われる：

通常(非突撃)：機動ユニットが隣接する敵ユニットを攻撃する際に行なわれる“通常”戦闘のこと。

突撃：攻撃側が1突撃ポイントを消費することで戦力差の列を右側へ1つシフトできることを除き、“非突撃戦闘”と同様である。

支援射撃：機動ユニットと共同で砲兵或いは航空ユニットにより行なわれる戦闘のこと。

弾幕射撃：機動ユニットとの共同に依らず、砲兵ユニット単独で行なわれる戦闘のこと。

爆撃：航空ユニット単独で行なわれる戦闘のこと。

編成：当該ユニットの上部組織のこと。(全てのユニットに存在するものではない。)これは通常、師団の指揮に関して使用される。
 指揮統制下：友軍司令部に対して適切な指揮統制線 [Line of Command] を設定することのできるユニット [の状態] を指す。指揮統制下でないユニットは、敵 ZOC へ進入することができず、その移動力が半減する。防禦は通常どおり行うことができる。9.0 章を参照。

補給下：適切な補給線 [Line of Supply] を設定することのできるユニット [の状態] を指す。補給切れ [Unsupplied] 状態のユニットは、その移動力並びに戦闘力が半減される
 砲兵はあらゆる射撃を実施することができなくなる。10.0 章を参照。

主導権：各ゲームターンに於いて最初に移動並びに戦闘を行うプレイヤー [が有する]

即ち、当該ターンに於いて主導権を有する側が第1プレイヤーであり、これを有さない側が第2プレイヤーである。主導権は各シナリオの専用ルールで決定される。

ユニット：

機動ユニット：砲兵並びに航空ユニット以外の全ユニットを指す。機動ユニットには歩兵、機甲、対戦車砲等が含まれ、何れも攻撃/防禦/移動力を有する。

砲兵：遠隔射撃を実施することのできるユニットを指し、何れも攻撃力/射程(括弧書き)/移動力を有する。砲兵ユニットは常に戦闘力“1”で防禦を行うものとする。(カウンターには表示されていない。)

航空ユニット：航空機のシルエットが表示されているユニットを指し、爆撃力を有する。

指揮官：(本ゲームの扱う戦闘に係る)重要な指揮官を表す。必ずしも本シリーズに属する全てのゲームに存在するものではない。

支配地域 (ZOC)：ユニットの周囲にある6つのヘクスを指す。ZOCs は移動並びに戦闘に対して影響を及ぼす 詳細は8.0章を参照のこと。

図表類

航空爆撃表：個別に航空爆撃を解決するために使用される。

戦闘結果表 (CRT)：通常 / 突撃 / 弾幕戦

闘を解決するために使用される。
 地形効果表 (TEC)：移動並びに戦闘に係る地形並びに天候の影響を表示したもの。
 ターン記録欄：プレイ中のシナリオの現行ターンを表示するもの。
 上記に加えて、両プレイヤーは勝利ポイント、突撃ポイント、航空ポイント(ゲームによる)を記録するために筆記用具を用意すること。

3.0 ゲームの規模(全般)

個々のゲームに於ける特別ルールで規定されていない限り、1つの六角形(ヘクス)は1マイルに、各ゲームターンは1日に相当する。[陸上]ユニットは[中隊から師団までの]様々な規模の部隊を表し、航空ユニットは飛行中隊 [Squadrons] を表している。

4.0 初期配置

初期配置の指示は、個々のゲームごとに特別ルールで供されている。

5.0 ターンの手順

総則：Spanish Civil War Battles はゲームターンに沿ってプレイされる。各ゲームターンは一連のフェイズにより構成されており、プレイヤーは各フェイズに於いて下記の手順に則り、様々な行動を為すものとする

- A. 主導権判定フェイズ
 当該ターンに於いてどちらのプレイヤーが“第1プレイヤー”、“第2プレイヤー”になるのかを判定する。(シナリオの指示を参照)
- B. 天候判定フェイズ
 当該ターンの天候を判定する。(17.0章を参照)
- C. 航空爆撃フェイズ(13.0章を参照)
 (1) 第1プレイヤーが航空爆撃を解決する。
 (2) 第2プレイヤーが航空爆撃を解決する。
- D. 第1プレイヤー移動フェイズ(6.0章を参照)
 (1) 第1プレイヤーは移動に関する補給並びに指揮統制 [状態] を判定する。
 (2) 第1プレイヤーはマップ上に増援を登場させ、望む限りのユニットを移動させる。
- E. 第1プレイヤー戦闘フェイズ(11.0, 12.0, 13.0章を参照)
 (1) 両プレイヤーは戦闘に関する補給並びに指揮統制 [状態] を判定する。

(2) 第2プレイヤーは航空ユニット/航空ポイントを防禦に割り当てる。

(3) 第1プレイヤーは航空ユニット/航空ポイントを攻撃に割り当てる。

各戦闘について:

(4) 第1プレイヤーは当該戦闘が突撃により行われるのか否かを決定し、これを実行する場合は1突撃ポイントを消費すること。

(5) 第1プレイヤーは攻撃を支援するために砲兵を割り当てる。

(6) 第2プレイヤーは防禦を支援するために砲兵を割り当てる。

(7) 自発的後退 [Voluntary Retreats] を実施する。(仮に一方、或いは双方のプレイヤーが自発的後退を行なった場合、この時点で当該戦闘が終了する。)

(8) 戦闘力の差を計算し、全ての修正を適用し、ダイスを振り、戦闘結果を適用し、戦闘後後退 [Post-Combat Retreats] 並びに戦闘後前進 [Advances After Combat] を実行する。

第1プレイヤーは次の戦闘を実施することができる。

F. 第2プレイヤー移動フェイズ (6.0章を参照)

(1) 第2プレイヤーは移動に関する補給並びに指揮統制 [状態] を判定する。

(2) 第2プレイヤーはマップ上に増援を登場させ、望む限りのユニットを移動させる。

G. 第2プレイヤー戦闘フェイズ (11.0, 12.0, 13.0章を参照)

(1) 両プレイヤーは戦闘に関する補給並びに指揮統制 [状態] を判定する。

(2) 第1プレイヤーは航空ユニット/航空ポイントを防禦に割り当てる。

(3) 第2プレイヤーは航空ユニット/航空ポイントを攻撃に割り当てる。

各戦闘について:

(4) 第2プレイヤーは当該戦闘が突撃により行われるのか否かを決定し、これを実行する場合は1突撃ポイントを消費すること。

(5) 第2プレイヤーは攻撃を支援するために砲兵を割り当てる。

(6) 第1プレイヤーは防禦を支援するために砲兵を割り当てる。

(7) 自発的後退 [Voluntary Retreats] を実施する。(仮に一方、或いは双方のプレイヤーが自発

的後退を行なった場合、この時点で当該戦闘が終了する。)

(8) 戦闘力の差を計算し、全ての修正を適用し、ダイスを振り、戦闘結果を適用し、戦闘後後退 [Post-Combat Retreats] 並びに戦闘後前進 [Advances After Combat] を実行する。

第2プレイヤーは次の戦闘を実施することができる。

H. [ターン記録欄上で] ターンマーカーを次のボックスへ進める。

6.0 移動

総則: 全てのユニットは、そのカウンターに移動力 [Movement Factor] を有している。

6.1 移動はあるヘクスから隣接するヘクスへと行われなければならない、ヘクスを飛び越えることはできない。

2 TEC [地形効果表] に地形コストが記載されている。

3 移動ポイント (MPs) は現行ターンから次ターンへと繰り越すことはできない。

4 ユニットがヘクスへ進入する際にはそれ相応の [移動] ポイントを有していなければならない、また移動許容値 [Movement Allowances] を超過することはできない。

6.2 敵の支配地域 (ZOC : 8.0章を参照) に侵入したユニットは直ちに停止しなければならない、その時点で [同ユニットの] 移動が停止される。

2 ユニットは友軍ユニット上を [自由に] 通過することができる。

3 移動フェイズの終了時にスタッキング制限を超過してはならない。

6.3 道路ヘクスが既に友軍ユニットによって進入されていた場合、[別の友軍] ユニットが同ヘクスを通過、或いは同所で移動を終えることはできない。

2 ユニットが [道路を含む] 都市 [City] ヘクスにある場合は例外とする 但し、既に友軍ユニットが存在する都市ヘクスへ進入したユニットは“1”移動ポイントを消費し、道路移動の特典を享受することはできない。(交通渋滞のせいである。)

6.4 ある種のユニットは“機械化” [Mechanized] であるものと見做される。当該ユニット群には更なる移動コスト並びに制限が科されるものとする 地形効果表を参照。

原註: 今回出版されたゲームに関する限り、機械化ユニットとは全ての戦車、軽戦車、装甲車、ドイツ軍F/88高射砲ユニット、及びトラックを指すものとする。

6.5 道路移動

1 連続する道路ヘクスに沿って移動するユニットは、同ヘクスへ進入するたびに1移動ポイントを消費し、他の地形はこれを無視するものとする。

2 主要道路 [Main Roads] に沿って移動する機械化ユニットは、同ヘクスへ侵入するたびに1/2移動ポイントを消費する 即ち、道路上では機械化ユニットの移動力が2倍になる。

3 道路 (橋梁) を経由して河川ヘクスサイドを横切るユニットは、追加移動ポイントを消費することはない。

4 全てのユニットが橋梁により河川を横切ることができる。

7.0 スタッキング

総則: スタッキング [Stacking] とは、同一のヘクスを複数ユニットが占めている状態を指す。

7.1 スタッキング制限は次のとおり:

- 2個歩兵大隊、或いは
- 1個部隊 / 旅団規模ユニット

中隊、司令部 (HQs)、指揮官、航空ユニットはスタッキング制限には計上されない。

明確化: スタッキングに関する限り、“中隊”規模ユニットは“1/3個大隊”であるものと見做し、これらは無制限にスタッキングすることはできない。但し、道路上でのスタッキングに関する限り、3個戦車中隊は^{あつか}“大隊規模の1ユニット”であるものと見做すものとする。(7.3項を参照) 7.1項の規定に従い、司令部はスタッキング制限に計上されない。

訳註: 矛盾する記述であるが原文ママ。

7.2 スタッキングは各フェイズの終了時に適用される。何れかのフェイズの終了時にユニット群がスタッキング制限を超過していた場合、フェイズ・プレイヤーは当該スタックから超過分のユニット (同者が選択する) を除去しなければならない。

明確化: ユニットは初期配置時にスタックを

超過することはできない。

7.3 道路に関する例外

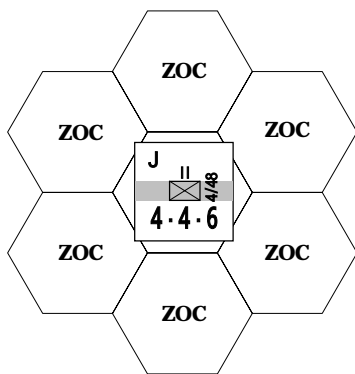
1 道路上にある部隊 [Units] は道路に沿って隊列を組んでいるものと見做される為、町 / 都市ヘクスである場合を除き、道路ヘクスではスタックすることができない。町 / 都市以外の道路ヘクスを占有することができるのは1ユニットに限られる。

2 町 / 都市ヘクスに関しては、通常のスタッキング制限が適用される。

7.4 シナリオ専用スタッキング・ルール

プレイヤーは各シナリオに記載されているスタッキング制限に関する特別ルールに留意すること。

8.0 支配地域 (ZOC)



総則: 攻撃力が“3”以上である機動ユニットは、全て支配地域 (ZOC) を有する。“2”以下の機動ユニット、並びに砲兵、航空、指揮官ユニットは ZOC を有さない。

8.1 ZOC はユニットの周囲 6 ヘクスに展開されるものとする。如何なる形であれ、友軍ユニットの存在が敵 ZOC の効果を打ち消し、或いは緩和させることはない。

8.2 大河川 [Major Rivers] を越えて、或いは当該ユニットの進入が禁止されている地形へ ZOC が及ぶことはない。

8.3 敵 ZOC へ侵入したユニットは直ちに停止しなければならない。

2 ユニットの移動フェイズ開始時に敵 ZOC から離脱することができる。離脱に伴うコストとして“2”追加移動ポイントが科せられる。離脱した後、当該ユニットは通常どおり移動することができる。

3 次の条件にある場合に限り、ユニットは敵 ZOC から別の敵 ZOC へ直接移動することができる。即ち、敵 ZOC で移動を開始し、直接別の敵 ZOC へ移動し、〔当該ヘクスで直ちに〕移動を

停止する場合である。斯様な移動に伴うコストとして“4”追加移動ポイントが科せられる。(事実上の“1ヘクスの浸透移動能力”である。)

9.0 補給

総則: 完全戦力を以って効果的に機能を果たす為、ユニットは補給線 [Line of Supply] を設定しなければならない。

9.1 補給線

1 ユニットの“2”ヘクス以下の補給線を、敵ユニット並びに ZOC の存在しない箇所、道路に対して設定しなければならない。

2 当該ターンに於いて、上記道路はシナリオ専用ルールに概説されているとおり、適切な〔友軍の〕地図端へ通じていなければならない。この経路も、敵ユニット並びに ZOC から離れた箇所には設定されていなければならない。

3 上記 1~2 号の規定を遵守することができない場合、当該ユニットは補給切れ [Out of Supply] 状態にあるものとする。

4 補給〔線〕はあらゆる種類の地形に対してこれを設定することができる。

原註：従って、たとえ機械化ユニットそれぞれは未架橋の河川を渡河することができなくとも、機械化ユニットに対する補給経路は斯様な河川を渡河する〔横切る〕ことができる。

9.2 ユニットの自発的に補給切れとなるような移動を行うことができる。

9.3 補給切れの効果

1 補給切れ状態にあるユニットは、移動力並びに戦闘力が半減される。(端数切り上げ)

2 補給切れ状態にある砲兵ユニットは、如何なる支援も供することができない。

3 補給〔状態〕は該当する移動 / 戦闘フェイズの開始時に判定され、当該フェイズ終了時までその状態であり続けるものとする。

4 防禦側の補給判定は敵の戦闘フェイズ中に行われることに留意すること。

明確化：補給切れ状態にある砲兵ユニットは、如何なる種類の砲撃も行うことはできない。航空ユニットは補給状態を考慮する必要はない。

10.0 司令部と指揮統制

総則: 効果的に機能を果たす為、ユニットは適切な指揮統制線 [Line of Command] を友軍司令部 (HQs) に対して設定しなければならない。

10.1 指揮統制線の設定

1 指揮統制線とは、ユニットからこれが直属する上部階隊 [Higher Echelon] までの“6”ヘクス〔以内の経路〕を指す。

2 ユニットの常には旅団、或いは師団に属するものとし、それ故に当該 HQ まで指揮統制線を設定できなければならない。

3 指揮を与える為には、旅団 HQ は当該ターンに於いて 6 ヘクス以下の指揮統制線をこれが属する師団 HQ へ設定できなければならない、次いで師団 HQ が 6 ヘクス以下の指揮統制線をより高位の野戦司令部 通常は軍団 HQ まで設定できなければならない。

4 師団 HQ (次いで軍団 HQ) へ設定する前に、ユニットは先ず旅団 HQ へ指揮統制線を設定しなければならない。

明確化：地形の如何に拘らず、指揮統制線は 6 ヘクス以内で設定するものとする。

10.1.1 指揮統制線は敵ユニット、或いは敵 ZOC を通過して設定することはできない。(但し、進入が禁止されている地形へこれを設定することはできる。)

10.1.2 シナリオによっては軍団 HQ が存在しない場合がある。軍団 HQ が存在しない場合、指揮統制線は適切な師団 HQ までで終了する。

10.1.3 どの師団にも属さないユニットは、あらゆる HQ に対して (6 ヘクス以内の) 指揮統制線を設定することができる。

2 師団規模ユニットは当該師団 HQ に対して、軍団規模ユニットは当該軍団 HQ に対して、直接これを設定するものとする。

10.1.4 仮に上級 HQ (師団 / 軍団) が戦闘によって失われた場合、当該 HQ に属する全てのユニットは混乱状態 [Out of Command] となる。

10.2 仮に指揮統制線を設定することができない場合、当該ユニットは混乱状態となる。10.4 項を参照。〔10.3 項では?〕

10.3 混乱状態の影響

1 混乱状態にあるユニットは、通常どおり防禦を行うものとする。

2 移動力が半減される。(端数切り上げ)

3 敵 ZOC へ侵入することができない 但

し、友軍戦闘フェイズ中に敵ユニットに隣接しているのであれば、これを通常どおり攻撃することができる。混乱状態に伴う影響は以上である。

4 補給並びに指揮統制に係る影響は累積する。〔その場合〕ユニットの移動力は 1/4 に減少するが、防禦力は半減のままである。何れの場合も端数は切り上げとする。

10.4 司令部が砲兵射撃 [Artillery Barrage] や航空爆撃 [Air Bombardment] による悪影響を被ることはない。同ユニットが悪影響を被るのは通常並びに突撃戦闘による場合に限られる。

10.5 戦闘により失われた司令部はこれを再建することができる。ダイスを1個振り、出た目と同数のターン後に、増援と同様の手順で再配置される。

2 HQs はシナリオごとの特別ルールに従い、任意のヘクス並びに補給源としての役割を果たす地図端に配置することができる。

11.0 戦闘

総則：戦闘フェイズ中に敵 ZOC 内にあるユニットは戦闘を行わなければならない。

11.1 敵 ZOC 内にある全てのユニット群は攻撃を行わなければならない、当該 ZOC を及ぼしている全ての防禦ユニット群は攻撃を受けなければならない。

2 上記の組み合わせは攻撃側が任意に設定することができる。但し、攻撃側〔プレイヤー〕は戦闘フェイズの開始時に、どのユニットがどのユニットを攻撃するのかを宣言しなければならない。

3 単一のヘクス内で防禦を行うユニット群は、これを一纏めにしてその防禦力を合計すること。

4 攻撃を行う個々のユニットはその攻撃力を分割することはできないが、スタックを構成するユニット群が別々のヘクスを攻撃することはできない。

5 各々の防禦側ユニットが攻撃を受けるのは各戦闘フェイズにつき1回限りであり、フェイズング・ユニットが攻撃を行うのも各戦闘フェイズにつき1回限りであるものとする。

6 攻撃力“0”のユニットは、戦闘力“0”を以って攻撃を行わなければならない。よって、例えば攻撃力“0”のユニットが防禦力“2”のユニットを攻撃する場合、当該戦闘は戦力差“-2”の

列で解決される。

11.2 攻撃の種類

1 機動ユニットによる戦闘には2種類ある

即ち、通常戦闘と突撃戦闘である。

2 プレイヤーは（他のルールの制限内で）1ターンにつき任意の個数の通常攻撃を行うことができる。

3 プレイヤーは1AP（突撃ポイント）を消費するたびに1つの突撃を宣言することができる。突撃攻撃〔を宣言すること〕により、最終的な戦力差が右へ1列シフトされる。

4 突撃を行うユニットは補給下にあり、且つ指揮統制下になければならない。（9.0章及び10.0章を参照）“1コラムシフト”の特典は得られないものの、通常攻撃であればどのユニットでもこれを行うことができる。

5 補給切れ、或いは混乱状態にあるユニットが行うことができるのは通常攻撃に限られる。

6 各師団が実施することのできる突撃の数には上限がある。詳細はシナリオごとの特別ルールを参照のこと。当該師団に割り当てられている数の突撃を実施し終えた場合、これに所属する他のユニット群が行うことのできるのは通常攻撃に限られる。

7 突撃ポイントを消費するか否かはプレイヤーの任意に基づくものとする。

11.2.1 攻撃の種類を選択

1 単一の戦闘フェイズに於いて、単一の防禦ヘクスに対して攻撃側が実施することのできるのは、通常或いは突撃攻撃の内、何れか1つに限られる。

2 仮に複数の師団が同一の防禦ヘクスに対する突撃に参加している場合、各師団はそれぞれ1突撃ポイントを消費しなければならない。

3 同一の戦闘に於いて突撃及び通常戦闘を同時に行うことはできない。

11.2.2 突撃ポイントを師団同士で変換〔融通〕することはできない。

2 突撃ポイントはユニットの防禦に関しては何ら寄与するところはない。（即ち、プレイヤーは“防禦突撃”[Defensive Assault]を宣言することはできない。）

例：共和国軍第11師団に属する2個ユニット及び第12師団に属する1個ユニットが同一のヘクスを攻撃する。攻撃の種類として“突撃”が選択された。攻撃が実施される前に〔第11、

12の〕各師団からそれぞれ1突撃ポイントが消費される。仮に第11師団だけが攻撃を実施する場合、1突撃ポイントだけが同師団の記録欄から消費される。（突撃の宣言により戦力差が1コラムシフトされるため。）“1/2”の戦力差の列が“3/4”に増加される。

11.3 諸兵聯合修正

2 仮に攻撃側が諸兵聯合攻撃 [Combined Arms Attack] を行う場合、同プレイヤーはダイス修正値 (DRM [Die Roll Modifier]) を獲得する。

3 諸兵聯合の要件を満たすためには、少なくとも歩兵ユニット1個と機甲ユニット1個が攻撃部隊に含まれていなければならない。

4 諸兵聯合により、攻撃に係るダイスの目に“+1”が加えられる。例えば、ダイスの目が“6”であれば“7”に修正される。

5 仮に、〔上述に加えて〕当該攻撃に砲兵ユニット1個及び航空ユニット1個が含まれている場合、DRMは“+2”となる。

原註：諸兵聯合 DRM は、突撃とは別に戦力差を増加させるべく追加され得るものである。補給切れ状態のユニットであっても、諸兵聯合 DRM を獲得することができる。

11.4 戦闘の解決

2 殆どのウォーゲームで用いられているものとは異なり、〔本ゲームの〕戦闘結果表 (CRT) は、戦力比ではなく、戦闘力の差に基づくものである。

3 戦力差の計算に当たっては、攻撃側の戦闘力を合計し、これに航空ポイントと攻撃側砲兵の砲撃力を加算する。次いで防禦側の戦闘力を合計し、これに防禦側の航空ポイントと砲兵の砲撃力を加算する。

4 攻撃側ユニット群の合計戦闘力と防禦側ユニット群の合計戦闘力との差を求め、これに該当する CRT 最上段の列を参照する。攻撃側プレイヤーはダイスを1個振り、戦力差の列とダイスの目の行を交互参照し、戦闘結果を求める。

5 最終的な戦力差を判定する際は、攻撃の種類、地形修正、補給 (9.0章) 砲兵 (12.0章) 航空支援 / 航空ポイント (13.0章) 及び指揮官効果 (14.0章) を必ず考慮に入れること。更に、突撃並びに諸兵聯合に係る修正値に留意すること。

6 CRT には基本的に3種類の戦闘結果が“攻

撃側 / 防禦側”と云う形で記載されている。(これらの結果が攻撃側と防禦側の双方に適用される場合があることに留意すること。)

- 効果無し。

S 当該スタックに属する1ユニットを1ステップロスさせる。

* 当該スタックを1ヘクス後退させる。

7 当該戦闘に複数のユニットが参加している場合、プレイヤーはどのユニットにステップロスを適用させるのかを常に選択することができる。

戦闘の例：7-8-6の歩兵ユニットが3-3-6の歩兵ユニットを攻撃する。戦力差は+4であるので、CRTの“3/4”の列を使用する。攻撃側が突撃を宣言したので、戦力差の列が“5/6”にシフトされる。ダイスの目は“5”であり、戦闘結果は“防禦側1ヘクス後退”であった。攻撃側が1-1-12機甲ユニットの支援を得ていた場合、戦力差は“+5”〔=7+1-3〕になる。突撃を宣言することによって戦力差が“7/8”の列にシフトされる。ダイスの目が“5”であった場合、諸兵連合によって“6”に修正され、結果として“防禦側1ステップロス及び後退”が適用される。

11.5 ステップロス

2 シナリオ専用ルールに特記されていない限り、全てのユニットは減少戦力面を有するものとする。

3 該当する規則によって“ステップロス”が適用される場合、当該ユニットを減少戦力面へ裏返すこと。

4 既に減少戦力状態にあるユニットや減少戦力面のないユニットが1ステップロスを被った場合、或いは〔完全戦力状態のユニットが〕2ステップロスを被った場合、当該ユニットはゲームから取り除かれる。

11.6 後退

1 後退 [Retreats] とは、戦闘フェイズ時に行われる特殊な移動形態である。後退は任意に、或いは戦闘結果によって強制的に行われるものである。

2 後退を行う場合、所有プレイヤーによって当該ユニットを1ヘクス動かすこと。

3 後退ユニットは敵ZOC、敵ユニット、或いは進入が禁止されている地形を含むヘクスへ進入することはできない。

4 唯一の退却路が進入禁止であるヘクスである場合、当該ユニットは除去される。

5 〔後退に関しても〕スタッキング制限が適用されるものとし、後退ユニットがスタック超過を強いられる場合、同ユニットは除去される。

6 攻撃側の後退ユニットは、(直前の移動フェイズ時に移動してきた場合、)敵ZOCへ侵入する直前に存在していたヘクスへ後退しなければならない。防禦側は任意のヘクスへ後退することができる。

原註：後退に関する限り、友軍ユニットが敵ZOCを無効化することがないことに留意すること。

11.61 戦力差が判定された後、且つダイスが振られる以前に、双方のプレイヤーは当該戦闘に係る一部、或いは全てのユニットを任意に後退させることができる。攻撃側が先に、次いで防禦側がその実施の有無を選択する。

明確化：戦闘前の自発の後退は、攻撃側が砲兵或いは航空支援、及び/或いは突撃ポイントを投入した後、これを選択すること。

11.62 CRTが後退を強制する場合、後退するユニット(群)は1ヘクス後退しなければならない。

11.7 戦闘後前進

1 隣接する勝利を収めた攻撃側、或いは防禦側ユニット群は、後退が実施された後の空白ヘクスに前進することができる。

2 斯様な前進が行われている間は、敵ZOCsの存在は無視されるものとする。

3 次の戦闘を解決する前に、前進は直ちに実施されなければならない。

4 戦闘後前進の実施の有無は、所有プレイヤーの任意に基くものとする。

5 当該ユニットによる進入、或いは横断が禁止されている地形へ前進することはできない。

明確化：本項の規定は、戦闘〔による強制〕並びに自発の後退の双方に適用される。あるプレイヤーが自発の後退を行った場合、もう一方のプレイヤーが後退しなかった場合に限り、同者のユニットは前進を行うことができる。

11.8 後退並びに前進に関しては移動ポイントを消費することはない。指揮或いは補給状態

による影響を受けることもない。

12.0 砲兵

総則：砲兵ユニットは射程(当該カウンターに括弧書きで記載されている)内のヘクスに対して射撃を行うことができる。射程を数える際は標的ヘクスを含めるが、射撃を行うヘクスは含めずにこれを行うこと。例えば、射程が“(8)”と表示されている砲兵ユニットは、8ヘクス彼方を射撃することができる。砲兵ユニットは次の2種類の方法により戦闘へ参加することができる

(1) 砲兵ユニットは攻撃、或いは防禦時に友軍ユニットを支援するために射撃を行うことができる。支援射撃は自軍並びに敵軍の戦闘フェイズ双方に於いてこれを実施することができる。

(2) 砲兵ユニットは敵ヘクスに対して弾幕射撃 [Barraging] を独自に実施することができる。弾幕攻撃 [Barrage Attack] を実施することができるのは、当該プレイヤーの戦闘フェイズ時に限られる。

12.1 砲兵ユニットは1戦闘フェイズにつき1回に限り射撃を実施することができる。

2 同ユニット自身が通常、或いは突撃攻撃に参加することはできないが、斯様な攻撃に対して支援を供することはできる。

3 砲兵自身が射撃を実施する場合は、弾幕射撃として解決される点を除き、〔機動ユニットと同様の〕戦闘手順に従うこと。

原註：砲兵ユニットがゲームターンを通じて射撃を2回実施することができる。1回目は自軍戦闘フェイズ(攻勢支援、或いは弾幕射撃)、2回目は敵軍戦闘フェイズ(防禦支援のみ)ことに留意すること。

12.2 他のユニットに対する支援、或いはそれ自身による弾幕射撃を実施する為には、砲兵ユニットは補給下にあり、且つ指揮統制下にななければならない。(9.0章、10.0章を参照)

2 補給切れ状態にある砲兵ユニットは一切、射撃を実施することができない。

3 特定の師団、或いは軍団に属していない砲兵ユニットは、任意のHQに対して指揮統制線を設定することができる。

4 支援を受けるユニット群のうち、少なくとも1ユニットは(上級HQの)指揮統制下にあり、且つ同一の編成 [Formation] に属していなければ

ばならない。〔12.3 項を参照〕

12.3 支援射撃

1 砲兵ユニットは、これと同じ編成 [Formation] (旅団、師団、或いは軍団) に属する他のユニットに対して支援射撃 [Support Fire] を供することができる。例えば、ある旅団に属する砲兵は当該旅団に属する他の〔機動〕ユニット群に限りこれを支援することができるが、軍団〔直轄〕砲兵は、これに属する〔師団や旅団の〕全ユニット群に対して支援を供することができる。

2 特定の師団、或いは軍団に属していない砲兵ユニットは、何れのユニットに対しても支援を供することができる。

12.3.1 攻撃時の支援射撃

攻撃側プレイヤーは当該戦闘に対して攻勢〔任務の〕砲兵を追加することができる。砲兵ユニットの射程内にあるか否かを判定する為に、同ユニットから被攻撃ヘクス〔= 防禦ヘクス〕までの距離を数えること。次いで、攻撃側プレイヤーは全ての砲撃力を合計し、〔機動ユニット群の〕攻撃力の合計にこれを加算すること。(通常、或いは突撃戦闘の双方で支援可能である。)

12.3.2 防禦時の支援射撃

1 防禦側プレイヤーは当該戦闘に対して防禦〔任務の〕砲兵を追加することができる。砲兵ユニットの射程内にあるか否かを判定する為に、同ユニットから被攻撃ヘクス〔= 防禦ヘクス〕までの距離を数えること。次いで、防禦側プレイヤーは当該ヘクスに係る攻撃側砲兵の割り当てが終了した後全ての砲撃力を合計し、〔機動ユニット群の〕防禦力の合計にこれを加算すること。

2 防禦支援射撃を供することのできるのは通常、或いは突撃攻撃に対する場合に限られ、弾幕射撃 [Barrage] に対してはこれを供することはできない。

12.3.3 自発的後退〔11.61 項を参照〕によって攻撃の実施が取り消された場合、当該戦闘に割り当てられていた砲兵ユニットを他のヘクスへ振り返ることはできない。

2 支援射撃は弾幕射撃に切り替えられる。この場合の弾幕射撃は、当該戦闘に関わったうちの何れか1ヘクスに対して指向されるものとする。

明確化：自発的後退が実施された場合、支援射撃は敵ユニットが後退する以前に存在していたヘクスに対して指向される。

12.3.4 敵ユニット群が複数ヘクスに存在した場合、そのうちの1ヘクスでも射程内にあれば〔友軍砲兵は〕支援射撃を供することができる。

12.4 弾幕射撃

1 当該フェイズに於いて通常、或いは突撃戦闘による攻撃を受けていないヘクスに存在する敵ユニットに対し、攻撃側の砲兵ユニットは独自に弾幕射撃 [Barrage Fire] を実施することができる。

2 砲兵ユニットは弾幕射撃と支援射撃の双方を同一のフェイズに於いて実施することはできない。

3 同一の戦闘フェイズに於いて、単一のヘクスに対して複数の砲兵ユニットが合符で弾幕射撃を実施することができる。

4 砲兵ユニットはその射程内のヘクスに対して弾幕射撃を実施することができる。射程を数える場合、標的ヘクスは含めるが、射撃ヘクスは含めずに数えること。

5 攻撃側プレイヤーは全ての弾幕射撃力を計数し、“合計攻撃力”の形態を為すべくこれらを合算すること。

6 防禦側ユニットはそれぞれ個別にダイスを振ることにより、独自に攻撃を受けるものとする。

7 〔弾幕射撃時も〕地形に関わる通常の修正が適用されるものとする。

8 〔弾幕射撃を受ける〕ユニットは、当該カウンターに表示されている防禦力を以って防禦を行う。但し、砲兵ユニットの防禦力が“1”であることに留意すること。

9 たとえ河川の対岸に存在していたとしても、弾幕射撃を受ける防禦ユニットは河川による特典を享受することはできない。

12.4.1 照準線 (LOS)

1 弾幕射撃を実施する砲兵ユニットは、障害物のない照準線 (LOS [Line of Sight]) を標的ヘクスまで設定できなければならない。

2 LOS は砲兵ユニットから標的ヘクスまで架空の直線を引くことにより判定される。

3 LOS は森/林、町、都市を含むヘクス、或いは高低差のある [A Change In Elevation] ヘクスを通過することはできない。

4 LOS が2ヘクスの頂点に沿って走っており、一方のヘクスが通過可能であり、もう一方が遮断されている場合、このLOS は“通過可能”であるものと見做すこと。

5 友軍や敵軍のユニット、或いは ZOCs の存在が LOS を遮断することはない。

6 隣接ヘクスに対しては、砲兵ユニットは常にこれを射撃することができる。

原註：LOS の規定が適用されるのは弾幕射撃の実施時に限られるものとし、支援射撃に関してはその適用外である。

12.4.1.1 砲兵観測 [Spotting]

1 上述に加えて、弾幕射撃を行う砲兵ユニットと同一の編成 [Formation] に属し、且つ指揮統制下 [in Command] にあるユニットは、同砲兵ユニットに対して“砲兵観測” [Spot] を供することができる。この場合、LOC は〔砲兵ユニットからではなく、〕観測ユニットから〔標的ヘクスまで〕設定すること。

2 たとえ攻撃を受けている場合でも、観測ユニットは〔砲兵観測の〕機能を果たすことができる。

3 砲兵観測に抛る場合、観測ユニットが LOS を設定することのできるヘクスであれば、砲兵ユニットはどのような地形に対しても射撃を行うことができる。

4 砲兵観測に関して設定することのできる LOS の距離は、天候により異なる

- 好天 [Clear]: 8ヘクス
- 雨天/泥濘 [Rain/Mud]: 4ヘクス

12.4.2 弾幕射撃を行った砲兵が不利な戦闘結果を被ることはない。また、斯様な砲兵ユニットが弾幕の結果として戦闘後前進を行うことはできない。

12.4.3 当該戦闘が弾幕射撃のみによって行われる場合、〔防禦側〕ユニットは戦闘前の自発的後退を行うことはできない。

例：砲撃力“6”を有する1砲兵ユニットが、2ユニット（防禦力“3”及び“5”）が占有する1ヘクスを攻撃する。ダイスは2回振られることになる。即ち、防禦力“3”に対して（戦力差“3/4”のコラムで）1回、“5”に対して（戦力差“1/2”のコラムで）1回である。

12.5 砲兵と防禦戦闘

1 カウンターに表示されている数値や補給状態の如何に拘らず、あらゆる種類の攻撃に対して、砲兵は常に戦闘力“1”を以って防禦を行うものとする。

2 (弾幕射撃 / 航空爆撃ではなく) 通常 / 突撃戦闘を受けている砲兵ユニットは、当該戦闘フェイズに於いて支援射撃を供することはできない。

3 隣接ヘクスに対して射撃 (支援 / 弾幕) を行う砲兵ユニットは、他の友軍攻撃ユニットと共に戦闘結果を被るものとする。

4 種類の如何に拘らず、攻撃を受けているヘクスに於いて防禦を行っている砲兵ユニットは、通常どおり戦闘結果を被るものとする。

5 (当該戦闘に関わるヘクスから) 隔たったヘクスから攻撃を行った砲兵ユニットに対して、不利な戦闘結果が適用されることはない。

6 砲兵ユニットは戦闘後前進を行うことはできない。

7 砲兵ユニットは、それ自身が存在するヘクスに対して支援射撃を供することはできない。

12.51 友軍戦闘フェイズ時に敵ユニットに隣接している砲兵ユニットは、弾幕、或いは支援射撃により、少なくとも敵ユニット1個を攻撃しなければならない。

2 弾幕射撃により、“全ての隣接ユニットが攻撃されなければならない”と云う要件を満たすことができる。

13.0 航空ユニットと航空ポイント

総則: シナリオによっては、ゲームカウンターによって (主として爆撃機からなる) 飛行中隊を表す航空ユニットを使用するように指示が為されている。別のシナリオでは、各ゲームターンに於いて一方の側に割り当てられた航空戦力を数値で表現した航空ポイントを使用するように指示が為されている。航空ユニット / ポイントは砲兵と同様の手法で機能する。

訳註: 本ゲームに収められているシナリオのうち、“Jarama”では航空ユニットを、“Brunete”では航空ポイントを使用する。

13.1 航空ユニット

1 各航空ユニットは、(攻勢、或いは防禦の別に拘らず) 1 ゲームターンにつき 1 回だけ使用することができる。

2 航空ユニットは無限大の航続距離 [Range] を有する。

3 航空ユニットが戦闘結果による影響を被ることはない。

4 本ゲームには“対空射撃”や“空中戦”は存在しない。(例外: シナリオ専用ルールを参照。)

5 地上支援 [Ground Support] を供する航空ユニットは標的ヘクスに配置され、その爆撃力 [Bombardment Strength] を攻撃、或いは防禦力の合計に加算するものとする。

6 爆撃を実施する航空ユニットは、13.3 項で詳述されているとおり、航空爆撃表 [Air Bombardment Table] を使用する。

訳註: 英文解説書には“Barrage”とあるがこれは“Bombardment”の誤りであろう。

13.2 航空ポイント

1 航空ポイントとは総体的な航空戦力を数値により表現したものであり、(地上) 支援 [Support] を供し、或いは航空爆撃 [Air Bombardments] を実施するために使用される。

2 シナリオの指示によりプレイヤーが受領する航空ポイントは、それぞれ全てのゲームターン [Each and Every Turn] に於いて使用することができる。

3 航空ポイントは、現在ある数値を上限として (地上) 支援、或いは航空爆撃を実施するために幾つでも使用することができる。(“1”航空ポイントは“1”戦闘力に相当する。)

4 航空ポイントを消費した後、その数値を当該ターンで使用可能な航空ポイントの総計より差し引くこと。(訳註: 言わずもがな。)

5 未使用の航空ポイントを蓄積することはできない。これらは各ターンの開始時に更新される。

例: 1 ターンにつき 10 航空ポイントが使用可能である場合、当該プレイヤーは 6 ポイントを支援攻撃に、残り 4 ポイントを航空爆撃実施のために使用することができる。次のターンの開始時に、同プレイヤーは (再び) 10 航空ポイントを使用可能となる。

13.3 航空爆撃

1 航空爆撃 [Air Bombardment] を実施する場合、プレイヤーは (航空ユニットが存在するのであれば) (航空爆撃に) 使用される (航空ユニットの) 戦力ポイント、或いは消費される航空ポイントを合計し、航空爆撃表 [Air Barrage Table] 上の適切な^{コラム}列を求め、次いでダイスを 1 個振り、結果を参照する。

2 標的が町 / 都市、或いは林ヘクスであった場合、ダイスの目に“+1”を加算すること。

3 航空爆撃表に於ける“1”の結果は、爆撃を受けたヘクスに存在する 1 ユニットの 1 ステップロスさせることを意味する。どのユニットをステップロスさせるのかは、爆撃を行ったプレイヤーが選択する。

4 航空爆撃に関しては“後退”は存在しない。

原註: 航空支援が戦闘フェイズ中に実施されるのとは異なり、航空爆撃は航空爆撃フェイズ中に解決されることに留意すること。

14.0 指揮官

総則: 指揮官カウンターとは、特別な旅団 / 師団 / 軍団指揮官を表すものである。

原註: 本章の諸規則は“Jarama”並びに“Brunete”では使用されない。よって、プレイヤーはこれを読み飛ばしても構わない。本章は (“Spanish Civil War Battles”と云う) システムを完備する為に収められた規則なのである。

14.1 指揮官はスタッキング制限の対象外であるものとする。

2 指揮官は、ヘクス間の移動コストに鑑みて、非機械化或いは機械化移動のうち最適な移動効率^{効率}が提示されているものをどちらでも、同一のターンに於いて使用することができる。

訳註: 換言すると、移動フェイズ中に“非機械化 ~ 機械化 ~ 非機械化”と云った移動が可能であること。

3 指揮官は常に補給下 [In Supply] にあるものとする。

4 指揮官は ZOC を有さない。

14.2 ユニットの編成に属する指揮官 [Leader of the Same Command] に対して“3”ヘクス以下の指揮統制線を設定することができる。(必ずしもそうする必要はない。) この場合、指揮官は当該ターンに於いて、上級 HQ [Command HQ] (旅団 / 師団 / 軍団 HQ) に対して“6”ヘクス以下 (の指揮統制線) を設定できなければならない。

14.3 同一の編成 [Same Command] に属する何れかの友軍攻撃ユニットとスタックしている指揮官は、CRT 上で“+1”の DRM をもたらす

ものとする。

2 指揮官を含むスタックが戦闘結果によって“後退”を強制された場合、攻撃或いは防禦時に拘らず、指揮官は“死守命令”[Backs to the Wall]を宣言することができる。〔この場合〕1ステップを追加口スすることにより、同スタックは当該ヘクスに留まり続けることができる。友軍ユニットが複数ヘクスに存在する場合でも、〔死守命令によって〕全てのユニットに関する“後退”を無効化することができる。

3 本項の特典を供する為に指揮官自身が指揮統制下 [In Command] にある必要はない。

14.4 指揮官は〔単独で〕攻撃を行うことはできず、防禦力を有さず、如何なる方法によっても敵ユニットの移動を妨げることはできない。

2 何らかの理由により指揮官が単独で存在するヘクスへ敵ユニットが侵入した場合、ダイスを1個振ること。ステップロスが料されることはない。ダイスの目が“5~6”であった場合、指揮官は除去される。“1~4”であった場合、指揮官は最寄の友軍ユニット上に〔再〕配置される。

3 指揮官の後退に関しても、通常の後退に関する諸制限が適用される。

4 指揮官が砲兵弾幕射撃 [Artillery Barrage] 或いは航空爆撃の影響を被ることはない。

15.0 増援

総則：増援 [Reinforcements] とは、既に進行中のゲームへ新たに登場するユニットのことである。これらは適切な地図端、或いはヘクスからマップ上へ移される。

15.1 増援ユニットとその進入エリア [Entry Area] はシナリオ専用ルールに纏められている。

2 増援は敵ユニット、或いは敵 ZOC を含むヘクスを通過して進入することはできない。

3 増援ユニットがマップに進入する際は、通常の地形コストを消費するものとする。

4 増援ユニットは、これが登場したフェイスに於いては自動的に補給下にあり、且つ指揮統制下にもものと見做される。

15.2 増援のための全ての進入ヘクスが遮断されている場合、爾後のターンに於いて（遮断が解除された）当該進入ヘクスより進入するか、或いは同じ地図端の最寄のヘクスから進入するものとする。

2 適当な進入ヘクスが開放されるまで、増援ユニットは何ターンでもその進入を遅延させることができる。

3 シナリオ専用ルールには、上記以外の代替進入方法に関する指示が供されている場合がある。

15.3 増援は、これが進入したフェイス時には自動的に補給 / 指揮統制下にあるものとする。

16.0 地図外への離脱

総則：プレイを通じて、ユニットは1 MP コストを以って地図外へ離脱することができる。（〔地図外離脱に係る1 MP コストに加え〕敵 ZOC からの離脱に伴う追加2 MPs を更に消費することができる場合に限り）敵 ZOC から離脱することもできる。勝利判定に関する限り、斯様なユニットは“除去された”とは見做されない。但し、戦闘結果によって地図外への後退が強制された場合、当該ユニットは〔“離脱”ではなく〕撃破 [Destroyed] されたものと見做される。シナリオ専用ルールで特別に許可されていない限り、通常は離脱ユニットがマップへ戻ることはできない。

17.0 天候

総則：本ゲームには2種類の天候が存在する即ち晴天 [Clear] と雨天 / 泥濘 [Rain/Mud] である。天候判定フェイス時にダイスを1個振る

ダイスの目が“1~4”であれば晴天、“5~6”であれば雨天 / 泥濘である。但し、これ以外の天候条件が適用される場合があるので、シナリオ専用ルールを参照すること。天候が及ぼす影響については地形効果表に表示されている。

原註：シナリオにより、天候判定に関するダイスの目が変更されている場合がある。

シナリオ

Jarama: 6-26 February 1937

序章

Jarama の戦いは、フランシスコ・フランコ将軍がスペイン共和国の首都であるマドリードの占領を望んだ結果として生じたものであった。都市の面前で血塗れの膠着状態に直面したフランコは、都市の南北からこれを包囲する為に、隷下の国粋主義軍に対して2方向からの攻勢 [Two-Pronged Offensive] を開始させた。南翼攻撃部隊により、重要なヴァレンシア街道 [Valencia Road] を遮断する為の Jarama 河越えの攻撃が開始されたのは、1937年2月6日のことであった。

プレイヤーの順序

共和国軍プレイヤーが最初に初期配置を行う。続いて国粋主義軍プレイヤーが初期配置を行う。

国粋主義軍プレイヤーはゲームを通じて主導権を有するものとする。（換

言すると、国粋主義軍が各ゲームターンの第1プレイヤーであり、共和国軍は第2プレイヤーである。）

ユニットの色（追記）：

共和国軍：赤色 = 英国系国際旅団、白色 = 米国系国際旅団、
青色 = 仏国系国際旅団、黒色 = その他の国際旅団
国粋主義軍：灰緑色 = ドイツ軍

初期配置

共和国軍（最初に配置する）：

Jarama シナリオを意味する“J”がカウンターの上に表示されている共和国軍ユニット（黄色）〔並びに様々な国際旅団（赤色：英、白色：米、青色：仏、黒色：その他）を使用する。〕

“A”師団ユニット（第48、第19、第11国際、第23、PUA、及び第1戦車旅団）は、淡青色のストライプを有している。

“B”師団ユニット（第18、第24、第17、第12国際、第15、第69、第

70、及び第1旅団)は灰色のストライプを有している。

配置：

§ 第48旅団ユニット：3533, 3333, 3132, 2833

同砲兵：3137

同HQ：3136

§ 第19旅団ユニット：Arganda (3351) 或いはその隣接ヘクス

§ 第23旅団ユニット：2439 から4ヘクス以内

§ 第18旅団ユニット：1735 から3ヘクス以内

§ 第13 Int (国際) 旅団の2個大隊：1653

§ 第45旅団ユニット：1340 から3ヘクス以内

§ 第41旅団ユニット：4333, 4034, 3933, 3835

同HQ及び砲兵：4135

§ 第1戦車旅団ユニット：1個中隊を Arganda、残りを 4436 或いはその隣接ヘクス

§ 第69、第70、第1 Bis (臨時編成) 旅団：マドリッドボックス (後述の「共和国軍予備部隊と Man-zaneres 河」を参照。)

§ Sb2 航空機 2 個が全ターンで使用可能

追記：“A”並びに“B”HQは、開始線の共和国軍側であれば、何れか任意の箇所にこれを配置することができる。

国粋主義軍：

Jarama シナリオを意味する“J”がカウンターの上に左に表示されている国粋主義軍ユニット (赤紫色) (並びにドイツ軍ユニット (灰緑色)) を使用する。

Varela 師団ユニット (第1、第2、第3旅団並びに全騎兵ユニット) は暗青色のストライプを有する。Escamez 師団ユニット (第4、第5旅団) は黒色のストライプを有する。

配置：

§ 第1旅団ユニット：3532, 3329, 3129, 2929, 3431, 2729

対戦車砲中隊：2729

(訂正：カウンターに“大隊”と表記されているのは間違い)

同HQ：3028

同砲兵：3128

§ 第2旅団ユニット：2928, 3028, 3127, 3327, 2829, 3029, 3128

同HQ：2928

同砲兵：2828

全PzI中隊：2728

§ 第4旅団ユニット：2229 から2ヘクス以内

§ 第5旅団ユニット：2231 或いはその隣接ヘクス

§ 全騎兵聯隊：2928 或いはその隣接ヘクス

§ 工兵 (4-4-6) ユニット：2228 或いは 2628

§ Ju52 及び SM81 航空機が全ターンで使用可能

追記：“Varela”及び“Escamez”HQ、並びに“Pz/R”(Panzer Reserve) (装甲予備) 戦車中隊は、開始線の国粋主義軍側であれば、何れか任意の箇所にこれを配置することができる。

増援

共和国軍：

Feb 6：第5旅団がエリアAから進入。

第24旅団、第12 Int (国際) 旅団が 1653 (エリアB) から進入。

第11 Int (国際) 旅団が Arganda に進入

第9大隊がエリアAに進入

Feb 7：第17旅団及び(部隊名のない)2個砲兵ユニットがエリアAに進入

Feb 8：第67旅団及び(部隊名のない)1個砲兵ユニットがエリアAに進入

Feb 10：第66旅団及び(部隊名のない)2個砲兵ユニットがエリアAに進入

Feb 12：第15旅団が 2552 に進入

(部隊名のない)2個砲兵ユニットがエリアAに進入

Feb 13：第1旅団がエリアAに進入

Feb 14：第14 Int (国際) 旅団が 2552 に進入

PUA 旅団がエリアAに進入

Feb 15：“C”及び“D”師団HQが 2552 に進入

Feb 19：第70旅団、第1 Bis (臨時編成) 旅団の拘置解除 [Released]

Feb 21：第69旅団の拘置解除 [Released]

追記：共和国軍プレイヤーが「部隊名を有さない砲兵ユニット1個の受領」を指定された場合は、これを無作為に抽出すること。

国粋主義軍：

第3旅団ユニット：第1ターンにエリアCへ進入

原註：以下の増援ユニットは所定の範囲内にある任意のHQに対して指揮統制線を設定することができる。これらの全てがマップ西端のエリアC, D, 或いはEのあらゆる道路から進入することができる。

Feb 8：第7 Victoria 大隊、工兵 (6-8-6) 大隊

Feb 9：第8 Tabor 大隊、独軍 F/88 ユニット 2 個

Feb 10：第1 Tabor 大隊

Feb 11：第1 Toledo 大隊、第2 Tabor 大隊

Feb 19：第 Gallego 大隊、第1 San Quintin 大隊、Canaris 大隊、2 個砲兵ユニット

突撃ポイント

共和国軍：

“A”師団：20

“B”師団：20

原註：特定の師団に属していない (師団ストライプを持たない) 共和国軍ユニットは、何れの師団からでも突撃ポイントを消費することができる。

国粋主義軍：

Varela 師団：15

Escamez 師団 : 10

原註：特定の師団に属していない（師団ストライプを持たない）国粋主義軍ユニットは、何れの師団からでも突撃ポイントを消費することができる。

明確化（両軍とも）：特定の師団に属さない [Non-Divisional Units] 複数のユニット群が1つの突撃に参加している場合、当該戦闘に関する限り“1”突撃ポイントのみ消費されるものとする。

勝利条件

ゲーム終了時に少なくとも1ユニットにより以下に記す箇所を占領するか、或いは地図外へ離脱したユニットに基づき、双方のプレイヤーはVPs（勝利ポイント）を獲得する。

ヘクス占領に伴うVPsは、ゲーム終了時に当該ユニットが補給経路 [Supply Path] を設定できる場合に限られる。

地図外へ離脱したユニットは、ゲーム終了時に補給経路を設定できる場合に限り、これをVPsに加算することができる。この場合、ユニットが^あたかもTajuna河より北方のマップ東端の1ヘクスに存在ものとして補給線を設定すること。

どちらが勝利したか、またその度合いを判定するために、国粋主義軍の合計から共和国軍の合計を差し引く。

都市〔等〕	ヘクス	VPs
Vacia Madrid	3846	20
Riba del Jarama	4445	25
Arganda	3351	20
Pindoque Bridge	3142/3143	10

明確化：橋の兩岸ヘクスを占領する必要がある。

San Martin de la Vega	2439	10
Titulcia	1640	10
Morata de Tajuna	2551	20
Butarron	2042	5
Pajares	2847	5
Valde Perdices	3149	5
Corbertas	3544	5
Maranosa	3339	5
Ciempozuelos	1735	5

何れかの国粋主義軍の大隊、或いは旅団がTajuna河より北方のマップ東端に存在する場合、同軍は5VPsを獲得する。

両軍のVPsの差が.....

10以下	: 共和国軍勝利
11~20	: 国粋主義軍限定的勝利
21~30	: 国粋主義軍実質的勝利
31+	: 国粋主義軍決定的勝利

シナリオ専用ルール&諸注意

河川：非機械化ユニットは、好天時には3MPs、雨天/泥濘時には4MPsの追加コストを消費することにより、河川ヘクス〔サイド〕を横切ることができる。機械化ユニットは橋梁、或いは道路に依る場合に限り河川を横切ることができる。「架橋工兵」ルールを参照のこと。

スタッキング：1ヘクスにスタックすることができるのは2個大隊（合計6個中隊）或いは1個聯隊/旅団規模ユニットであるものとする。あるヘクスに1個聯隊或いは旅団規模ユニットが存在する場合、他のユニットが同ヘクスに存在する〔スタックする〕ことはできない。

明確化：スタッキングに関する限り、“中隊”規模ユニットは“1/3個大隊”であるものと見做し、これらは無制限にスタックすることはできない。但し、道路上でのスタッキングに関する限り、3個戦車中隊は^あたかも“大隊規模の1ユニット”であるものと見做すものとする。（7.3項を参照）7.1項の規定に従い、司令部はスタッキング制限に計上されない。

補給：国粋主義軍ユニットはマップ西端へ通じる何れかの道路へ補給線を設定する。共和国軍ユニットはマップ北端、東端、或いは南端に通じる何れかの道路へ補給線を設定する。

指揮統制：ユニットは上部組織たる旅団HQ、次いで師団HQへ〔指揮統制線を〕設定する。〔本シナリオに〕軍団HQは存在しない。両陣営にとって、師団が究極の指揮中枢 [Command Source] としての役割を果たす。

国粋主義軍の指揮統制（明確化）：国粋主義軍の大隊ユニットの識別名は、一般に大隊/聯隊/旅団として表されている。聯隊HQは存在しない。（例えば、“3/7/4”大隊とは第4旅団・第7聯隊・第3大隊のことである。）ドイツ軍装甲中隊は、所定の指揮系統に抛らず、旅団に直轄しているものとする。“Pz/R”ユニットは何れか任意の友軍HQにより指揮を受ける。国粋主義軍第5旅団の全ユニットは、Escamez師団HQへ指揮統制線を設定するものとする。

共和国軍の指揮統制：“C”及び“D”師団のHQユニットは、全ての共和国軍ユニットにとっての指揮中枢 [Command Source] としてこれを使用することができる。

第1戦車旅団ユニットの場合、最初に第1戦車旅団（HQ）に、次いで師団HQ（“A”師団）に対して〔指揮統制線を〕設定すること。例外：“3/1”戦車中隊は、最初に3/1戦車HQに〔指揮統制線を〕設定し、次いで同HQから“1TK”旅団、或いは“A”師団HQへこれを設定すること。

追記：“2/1”戦車旅団のユニット群は、2/1戦車旅団HQ（同HQは“旅団”ではなく、正しくは“大隊”である）へ設定すること。

対戦車砲ユニット：

(1) 何れかの種類の機甲或いは装甲車ユニットを含むスタックが1個以上の対戦車砲ユニット（群）を含む防禦部隊を攻撃する場合、攻撃時の戦力差が左へ“1”列シフトされる。この修正は他のシフトと累積される。

(2) 国粋主義軍の“F/88”高射砲ユニットは、恐るべきドイツ軍88mm砲を表したものである。何れかの種類の機甲或いは装甲車ユニットを含む共和国軍スタックがF/88高射砲ユニットを含む国粋主義軍部隊を攻撃する場合、攻撃時の戦力差が左へ“4”列シフトされる。

- (3) 何れかの種類の機甲または装甲車ユニットを含む共和国軍スタックが F/88 高射砲ユニットを含む国粋主義部隊の隣接ヘクスを攻撃する場合、攻撃時の戦力差が左へ“1”列シフトされる。この修正は、当該防禦部隊内に他の対戦車砲ユニットが存在しない場合に限り適用される。F/88(ユニットが存在する)ヘクスが現に攻撃を受けているか否かに拘らず、この修正は適用される。これは、88 mm 高射砲の長射程を再現したものである。
- (4) 1つの防禦戦闘につき、対戦車砲ユニット1個に限り、1つのコラムシフトを適用させることができる。

原註：攻撃側が“右へ1コラムシフト”をもたらす諸兵聯合特典を獲得することができることに留意すること。よってこの場合、左右異なるシフトを累積して使用すること。

国粋主義軍高射砲ユニット：共和国軍プレイヤーの航空ユニットが任務を遂行しているヘクス、或いはその隣接ヘクスに国粋主義軍 F/88 高射砲ユニットが存在する場合、これら航空ユニット(群)の戦闘力は半減される。このことは1ターン中に何度でも起こり得る。この“半減”は、天候に基づいて航空ユニットに適用される諸影響と累積されるものとする。

国粋主義軍航空ユニット：その当時までに共和国軍が航空優勢を獲得していた為に、国粋主義軍による爆撃は夜間に行われていた。国粋主義軍の航空ユニットが航空爆撃表の使用を伴う任務を行う場合、常に DRM に対して“1”を加算すること。国粋主義軍(航空ユニット)が支援任務に供される場合、その爆撃力は半減されるものとする。

国粋主義軍の戦闘能力：本戦闘の地上戦に於ける国粋主義軍の全般的な優越性を反映させる為、国粋主義軍による全ての攻撃に対して“右への1コラムシフト”が適用される。これは他のシフトと累積される。(航空爆撃を除く。)

国粋主義軍架橋工兵：国粋主義軍プレイヤーは、1回のゲームにつきそれぞれ1個の舟橋 [Pontoon Bridge] を建設することのできる架橋工兵 [Bridging Engineer] ユニットの有している。舟橋建設の手順は次のとおり：

- (1) 架橋工兵ユニットを何れかの河川ヘクスサイドへ隣接させる。
- (2) 国粋主義軍移動フェイズを通じて全く移動していなかった場合、舟橋が同ヘクスサイドを横切って建設されたものと見做す。

どのヘクスに橋梁が架けられるのかは国粋主義軍プレイヤーの任意に基づくものとする。橋梁を建設すべき方向に[架橋工兵]ユニットを向けること。橋梁により渡河する機械化ユニットは追加“6”MPsを消費する。上記以外のユニットの場合は追加“2”MPsを消費する。それを架橋したユニットが当該ヘクスに留まり続ける限り、橋梁もその場に存在し続けるものとする。それを架橋したユニットが当該ヘクスを離れた瞬間、或いは戦闘により破壊された [Destroyed] 瞬間に、橋梁は消滅する。1架橋工兵ユニットが建設することのできる舟橋は、1ゲームを通じて1個に限られる。

指揮官：本規則は“Jarama”シナリオでは使用されない。本ゲームに指揮官は存在しない。

共和国軍予備部隊と Manzanares 河：

- (1) “Jarama”シナリオ・マップの上部左隅に“マドリッド・ボックス”

がある。これはマドリッドから利用可能な予備部隊を 合計3個旅団 一時拘置するものである。

- (2) 国粋主義軍が Manzanares 河を渡河するか、或いはヘクス列 41xx 以北 Man-zanares 河の西方へ移動した場合、全予備部隊の拘置が解除される。一度拘置が解除されると、同部隊は Henares 河の南方/東方を除き、任意の場所へ自由に移動することができる。
- (3) 国粋主義軍ユニットが La Posada [3649]、Arganda [3351]、或いは Morata de Tajuna [2551] から4ヘクス以内に移動してきた場合、予備部隊のうち何れか2個ユニットが拘置解除となる。
- (4) 上記(2)、(3)の条件が発生しなかった場合、予備部隊は増援スケジュールに従って登場する。
- (5) 予備部隊が登場する際は、[本規則の上記2号で]定められた境界線内に留まるものとする。境界線内に初期配置されたユニットは、拘置解除されるまで当該地域に留まり続けるものとする。
- (6) 拘置が解除されるまでは、共和国軍予備部隊は自動的に補給下/指揮統制下にあるものと見做される。(拘置解除後は通常の補給並びに指揮統制に関する諸規則が適用される。)

増援エリア [Reinforcement Zones]：

A = 4838 ~ 4842

B = 1053 ~ 1653

C = 2428 ~ 2828

D = 2127 ~ 2327

E = 1127 ~ 1327

天候：

- (1) 各天候フェイズに於いて天候を判定するためにダイスを1個振る。
- (2) 第1~11ターンに於いてダイスの目が“1~4”であれば雨天/泥濘であり、“5~6”であれば晴天であるものとする。
- (3) 第12ターン以後は、“1~2”で雨天/泥濘、“3~6”で晴天であるものとする。
- (4) 通常天候効果が適用されることに加え、雨天/泥濘ターンに於いてプレイヤーは航空ユニットを使用することができるが、その爆撃力が半減される。(その他の“半減”と累積される。)
- (5) 前号に加え、機械化ユニットが平地 [Clear] 並びに丘陵 [Hill] 地形へ進入する際は“3MPs”を消費するものとする。

Brunete: 6-24 July 1937

序章

マドリッドの面前に於ける血塗れの膠着状態から数ヵ月後、共和国軍は攻勢の実施を決断した。唯一の問題は“何処で”と云うことであった。マドリッドの西方、Brunete の南方へ指向された攻撃は、首都の解放を目途としたものであった。1937年7月6日に開始された本攻勢は、予て割当てられていた最良の機甲部隊、航空機、並びに資材による共和国軍の戦闘能力を発揮する格好の機会になるものと思われていた。だが、結果は当初の予想とは異なるものであった。

原註：戦闘に先立つ移動が5日に実施されたため、第1ターンは“July 5-6”とする。

プレイヤーの順序

国粋主義軍プレイヤーが最初に初期配置を行う。次いで共和国軍プレイヤーが初期配置を行う。第1ターンに於いては共和国軍プレイヤーが主導権を有する。(第1プレイヤーとなる。)第2ターンに於いては国粋主義軍プレイヤーが主導権を有する。第3ターン以後は、主導権判定のためにダイスを振ること。双方のプレイヤーがダイスを1個振り、国粋主義軍のダイスの目に“+1”を加える。より大きい目を出した側が主導権を獲得し、当該ターンの第1プレイヤーとなる。双方のダイスの目が等しかった場合、再度これを振ること。

初期配置

国粋主義軍(最初に配置する)：

原註：Brunete シナリオを意味する“B”がカウンターの上に表示されている国粋主義軍ユニット(赤紫色)を使用する。

- § Quijorna 大隊 : 1511
- § Los Llanos 大隊 : 1506
- § Castillo 大隊 : 2707
- § Pardillo 大隊 : 2403
- § La Cana 大隊 : 1907
- § Vcastillo 大隊 : 2805
- § Romanilo 大隊 : 3008
- § 第71師団HQ : 2112 (Brunete)
- § 第2大隊/第71師団 : 1105
- § 第6大隊/第71師団 : 1104
- § Las Rosas 大隊 : 3202
- § 第11師団HQ : 3213 (Boadilla)
- § 航空ポイント : 増援記録欄 [Reinforcement Record] の記載に従う。
- § 幾つかのユニットにはこれを識別する為に町の名称を有している。これらは該当するヘクスに配置される。

共和国軍(後から配置する)：

原註：Brunete シナリオを意味する“B”がカウンターの上に表示されている共和国軍ユニット(黄色)を使用する。

- § 第11師団 : 同師団に属する全ユニット [All Divisional Units] 及び同師団に属さない [Non-Divisional] 1個騎兵ユニットを1603 或いは隣接ヘクスに配置。同師団に属する何れか2個聯隊は、トラックに乗車してゲームを開始することができる。
- § 第46師団 : 全ユニットを1402 或いは隣接ヘクスに配置。
- § 第34師団 : 全ユニットを1701 或いは隣接ヘクスに配置。
- § 第1、第4戦車大隊 : 1501
- § 第1装甲車大隊 : 1501

§ 第1旅団HQ : 1501

§ 第5軍団砲兵大隊1個、及び第18軍団砲兵大隊2個を1501 或いは隣接ヘクスに配置。

§ 航空ポイント : 増援記録欄 [Reinforcement Record] の記載に従う。

増援

国粋主義軍：

July 8/9 : 第13師団 第1、第4大隊及び1個砲兵大隊が2133に登場する。各歩兵大隊は〔それぞれ〕1個トラック・ユニットによって搬送されている。残りのユニット及び2個トラック・ユニットは3633に登場する。

第12師団 全ユニットが3610~3614から登場する。(両ヘクスを含む。)

“German” 砲兵ユニットが3614に登場する。

July 9/10 : 第150師団 全ユニットが1018~1022から登場する。(両ヘクスを含む。)

July 11/12 : “Misc” と表示された3個歩兵大隊が3614から登場する。

第5師団 全ユニットが3614~3617から登場する。(両ヘクスを含む。)

本ターンに限り30航空ポイントが使用可能。

July 13/14 : 第4師団 全ユニットが1011~1018から登場する。(両ヘクスを含む。)

ゲーム終了まで54航空ポイントが各ターンに於いて使用可能となる。

共和国軍：

July 5/6 : ゲーム終了まで20航空ポイントが各ターンに於いて使用可能となる。

July 7/8 : 第35師団 全ユニットが1501から登場する。

第15、第10師団 全ユニットが1701から登場する。

第5(“V”)軍団並びに第18(“XVIII”)軍団の砲兵大隊各1個が1501から登場する。

July 11/12 : 第45師団 全ユニット及び第3戦車大隊が1501から登場する。

第5軍団並びに第18軍団の砲兵大隊各1個が1501から登場する。

July 13/14 : 第94、第95聯隊並びに第5軍団の砲兵聯隊1個が1501に登場する。

July 19/20 : 第28聯隊が1501に登場する。

July 21/22 : 第151聯隊が1501に登場する。

第14師団 全ユニットが1501 或いは1701に登場する。

第39師団 全ユニットが1501 或いは1701に登場する。

(特別ルールを参照)

突撃ポイント：

国粋主義軍：

第13師団(淡灰色) : 3

- 第 150 師団 (淡緑色) : 3
- 第 12 師団 (青色) : 5
- 第 5 師団 (灰色) : 4
- 第 4 師団 (黒色) : 3

共和国軍 :

- 第 11 師団 (白色) : 6
- 第 15 師団 (黄褐色) : 5
- 第 46 師団 (橙色) : 4
- 第 35 師団 (青色) : 4
- 第 34 師団 (紫色) : 3
- 第 10 師団 (淡青色) : 6
- 第 45 師団 (褐色) : 4
- 第 39 師団 (灰色) : 1
- 第 1 戦車旅団 (淡緑色) : 4

原註：突撃ポイントを有する師団は、当該カウンターにストライプが表示されている。師団に属していない(ストライプを有さない)ユニットは、任意の師団から突撃ポイントを消費することができる。

勝利条件

以下の例外を除き、〔後述する〕目標ヘクス [Objective Hexes] はそれぞれ 1 勝利ポイント (VP) に相当する :

- (1) Brunete (2112) , Sevilla de la Nueva (1920) , Mosquito Hill (2913) , Boadilla (3213) は、それぞれ 5 VP に相当する。
- (2) 3614 から地図外へ離脱した共和国軍聯隊につき、同軍プレイヤーに対し 5 VP が付与される。但し、VPs を獲得するためには、それぞれユニットがゲーム終了時に補給経路を設定できなければならない。補給線を設定する際は、当該ユニットが適切な地図端より 1 ヘクス外側に存在するものと見做すこと。

ゲーム終了時に双方の VPs を合計し、共和国軍の合計から国粋主義軍の合計を差し引くこと。

両軍の VPs の差が.....

- 17 以下 : 国粋主義軍勝利
- 18~23 : 膠着〔引き分け〕
- 24 以上 : 共和国軍勝利

シナリオ専用ルール&諸注意

ゲームの規模：各ヘクスは 1/2 マイルに相当する。カウンターに特記されていない限り、ユニットは全て“聯隊”である。

訳註：斯様に記述されている割りには“大隊”ユニットが多過ぎるよ
うに思うのだが.....?

トラック：

- (1) トラックは“12”機械化移動力を有している。
- (2) 1 つのトラック・ユニットにつき、歩兵 1 個聯隊 (或いは 3 個大隊)

を輸送することができる。輸送する際にはトラック・ユニットを輸送されるべきユニット (群) の存在するヘクスへ移動させ、これを〔トラック〕カウンターの下に置く。〔歩兵〕ユニットがトラックを乗降する際に MPs が課されることはない。一度乗車したユニットは、プレイヤーが“降車”を宣言する 移動フェイズ中であれば何時でも発生し得る までトラックと共に移動する。〔歩兵〕ユニットは移動フェイズ終了時までには降車しなければならない。〔歩兵〕ユニットを乗車させた後に、トラックは残りの MPs を以って移動を継続することができる。但し、トラックに輸送されたユニットは、降車後の当該移動フェイズに於いて移動することはできない。トラックに乗車する以前に移動することはできない。

(3) トラックはスタッキング制限の対象外であり、支配地域を及ぼすこともない。何らかの事由によりトラックの存在するヘクスへ敵ユニットが移動 (前進、後退を含む) してきた場合、トラックは常に除去されるものとする。他の友軍ユニットとスタックしていた場合、トラックは通常どおり戦闘結果を被るものとする。トラックが砲撃 / 航空爆撃の影響を被ることはない。

スタッキング：聯隊規模ユニットが同一ヘクス内でスタックすることはできない。最大で 3 個大隊及び無制限の中隊が同一ヘクス内でスタックすることができる。スタッキングに関する場合、3 個大隊は 1 個聯隊に相当するものと見做す。

支配地域：中隊ユニットは ZOC を有さない。2 個大隊以上を有するヘクスに限り ZOC を有するものとする。1 個大隊のみを有するヘクスは ZOC を有さない。聯隊は通常どおり ZOC を及ぼすものとする。

訳註：それぞれ「2 個大隊以上が存在するヘクスからは ZOC が及ぶ」並びに「1 個大隊のみ存在するヘクスからは ZOC が及ばない」と解釈すべきか？

補給：共和国軍ユニットの補給経路は 1501 へ通じていなければならない。国粋主義軍の補給経路は地図東端、西端、或いは南端へ設定することができる。共和国軍ユニットは、第 1 ターン時には自動的に補給下にあるものとする。Quijorna [1511] 或いは Villa La Canada [Villanueva de la Cañada? : 1907] に於いて〔ゲームを〕開始した国粋主義軍ユニットは、第 3 ターンまで自動的に補給下にあるものとする。

指揮統制 HQs :

- (1) ユニットは師団、或いは軍団 HQ (共和国軍のみ) に対して直接指揮統制線を設定することができる。共和国軍の師団 HQ は軍団 HQ へ (指揮統制線を) 設定しなければならない。国粋主義軍に軍団 HQ が存在しないため、同軍の師団 HQ は軍団 HQ へ〔指揮統制線を〕設定する必要はない。
- (2) 指揮統制線を設定する場合、共和国軍ユニットは師団 HQ から“4”ヘクス以内に存在していなければならない。国粋主義軍ユニットの場合は (本シリーズの規則に従い) “6”ヘクス以内に存在していなければならない。
- (3) 共和国軍騎兵ユニットは何れか任意の HQ へ〔指揮統制線を〕設定することができる。
- (4) マップ上でゲームを開始した全ての国粋主義軍ユニットは第 71 師団

に属しているものとする。“German”並びに“Misc”ユニットは、何れか任意の師団 HQ（指揮統制線を）設定することができる。

照準線：照準線（LOS）〔の設定〕に関する限り、町、都市、丘陵がこれを妨害することはない。

指揮官：本ゲームに指揮官は存在しない 指揮官に関する規則はこれを無視すること。

天候：天候は常に晴天 [Clear] であるものとする。

断固たる国粋主義者 [Nationalists Stand Fast]：マップ上でゲームを開始した第 71 師団の全ユニットは、戦闘解決以前に自主的に〔戦闘前〕後退を行うことはできない。戦闘結果に基づく後退は通常どおり実施することができる。

共和国軍指揮統制の硬直性：共和国軍の指揮構造の硬直性（ソヴィエト支配下にあることによる）並びに全般に渡っての訓練不足をシミュレートするために、下記の規則が使用される。

(1) 作戦目標 [Objectives]

全ての共和国軍師団にはそれぞれ占領しなければならない作戦目標が定められている。これらは何れも史実に基づくものである：

第 34 師団 : 1907, 2707, 3008.

第 35 師団 : 2706, 2403, 2806

第 46 師団 : 1006, 1506, 1213

第 45 師団 : 2806, 2708, 2403

第 10 師団 : 2806, 2708, 2403

第 15 師団 : 2913, 3008, 3213

第 11 師団 : Brunete (2112), 2712, 2414, 1920

上述のヘクスに当該師団に属する何れかのユニットが進入した時点で作戦目標は“占領された”ものと見做される。たとえ本来これに割当てられていない別の師団がある作戦目標を“占領”したとしても、依然として当該ヘクスは上記に定められた師団が占領（即ち、同ヘクス内へ移動）しなければならない。敵が存在しないことは勿論、作戦目標内に敵 ZOC が存在してはならない。

本来割当てられた全てのヘクス群が当該師団によって“占領”されない限り、特定の作戦目標の占領が課されている師団が、他の師団に対して課されている作戦目標ヘクスへ進入、或いはこれを攻撃することはできない。例えば、“A”師団には“A1”、“A2”、“A3”が作戦目標ヘクスとして指定されていたとする。これら 3 ヘクスを占領しない限り、“A”師団は他の師団の作戦目標ヘクス〔へ進入、或いはこれ〕を攻撃することはできない。

作戦目標ヘクスが敵軍によって奪還 [Recaptured] された場合、これを再度占領 [Retaken] しない限り、同ヘクスを割当てられていた師団は他の師団の作戦目標を攻撃、或いはこれに進入することはできない。

本規則は、上記を師団をして、何れの作戦目標にも指定されていないヘクスに対する進入並びに攻撃を禁止するものではない。

上記に記載されていない師団に対しては、作戦目標占領の義務が課されることはない。

(2) 軍団境界線 [Corps Boundaries]

第 5 (“V”) 軍団司令部ユニットはヘクス列 19xx 以西に留まらなけれ

ばならない。第 18 (“XVIII”) HQ ユニットのヘクス列 19xx 以東に留まらなければならない。本規則は当該師団に属する他のユニット群に対しては適用されない。

第 5 軍団は第 11 師団、第 46 師団、第 35 師団により構成されている。

第 18 軍団は第 34 師団、第 10 師団、第 15 師団により構成されている。

〔所属軍団が〕明記されていないユニットは、何れか任意の軍団 HQ に対して〔補給線 / 指揮統制線を〕設定することができる。

共和国軍ユニットの拘置解除：共和国軍プレイヤーは“July 21/22”に於いて第 14、第 39 師団を受領する。〔史実に於いて〕これら両師団は、前線にあって戦闘により消耗し尽くした他の師団と交替した [Released] のであった。従って、これらのユニットを受領するためには、共和国軍プレイヤーは以下のとおり行動しなければならない 即ち、受領すべきそれぞれの師団につき、何れか 1 つの〔別の〕師団に属する全ユニットを 1501 及び / 或いは 1701 を通じて地図外へ離脱させなければならないものとする。

撤収する師団に属する〔現時点に於いて〕生き残っていたユニットが全て取り除かれた瞬間に、当該師団の代替部隊 [Replacement] として 1 個師団（第 14 或いは第 39）を受領する。（このことは同一の移動フェイズ中に行われる。）

撤収する師団のユニットが減少戦力状態にあり、或いは同師団に属する〔幾つかの〕ユニットが除去されていても構わない。

撤収ユニットがブレイに復帰することはない。

“July 21/22” ターンにユニットを撤収させることができない場合、増援〔たる第 14、第 39 師団〕は爾後の、上述の条件が満たされたターンに於いて受領することができる。

師団は複数ターンをかけて撤収させることができる。

例：第 11 師団が撤収させられることとなった。同師団の現在の戦闘力は 1 個聯隊（完全戦力）1 個聯隊（半減戦力）HQ であり、3 番目の聯隊と砲兵が除去されていた。同師団のユニットが July 21/22 ターンの移動フェイズ中に撤収させられた。代替師団のうち 1 個師団（この例では第 14 が指定された）が増援部隊として受領され、July 21/22 ターンの移動フェイズ終了までにマップへ登場する。

史実では、第 14 師団は第 11 師団の、第 39 師団は第 46 師団と代替された。但し、プレイヤーは〔第 14、第 39 師団を〕任意の師団と代替することができる。

記者補記：本日本語解説書には、ConsimWorld.COM の Discussion Board 並びに Decision Games のサイトに於いて 2003 年 1 月 29 日までに明らかとなった Errata が反映されています。これ以後の Errata に関しては、下記サイトを参照してください。

ConsimWold.COM < <http://www.consimworld.com/> >

Decision Games < <http://www.decisiongames.com/> >

Web-Grognards < <http://grognard.com/> >

航空爆撃表

ダイス	1-3	4-6	7-9	10-12	13+
1	1	1	1	1	1
2	-	1	1	1	1
3	-	-	1	1	1
4	-	-	-	1	1
5	-	-	-	-	1
6+	-	-	-	-	-

標的が町 / 都市、或いは林ヘクスであった場合、ダイスの目に“1”を加算する。“1”の結果が生じた場合、爆撃を受けたスタックのうち1ユニットをステップロスさせること。どのユニットがステップロスするのは攻撃側プレイヤーが選択する。HQs が爆撃の影響を被ることは無い。

天候表 [Brunete]

ダイス	天候	砲兵観測
1-4	晴天 [Clear]	8ヘクス
5-6	雨天 [Rain] / 泥濘 [Mud]	4ヘクス

天候表 [Jarama]

ダイス		天候	砲兵観測
GT1~11	GT12~		
1-4	1-2	雨天 [Rain] / 泥濘 [Mud]	4ヘクス
5-6	3-6	晴天 [Clear]	8ヘクス

戦闘結果表 (CRT)

ダイス	-5	-4	-3	-2	-1	0	1,2	3,4	5,6	7,8	9,10	11,12	13+
1	*S/-	*S/-	*S/-	*S/-	*S/-	S/-	S/-	S/-	S/S	-	-/S	-/S	-/S
2	*S/-	*S/-	S/-	S/-	S/-	S/S	S/S	S/S	-	-/S	-/S	-/*	-/*
3	S/-	S/-	S/-	S/S	S/S	*/-	*/-	*/-	-/S	-/S	-/*	-/S	-/S
4	*S/-	S/-	*/-	*/-	*/-	-	-	-	-	-/*	-/S	-/S	-/S
5	*S/-	*/-	*/-	-	-	-	-	-/*	-/*	-/S	-/S	-/S*	-/S*
6+	-	-	-	-	-/*	-/*	-/*	-/S*	-/S*	-/S*	-/S*	-/S*	-/S*

凡例
 攻撃側の損失はスラッシュ (“ / ”) の左側、防禦側の損失は右側に記載されている。
 - = 効果なし
 S = 当該スタックに属する1ユニットを1ステップロスさせる。
 * = 当該スタックを1ヘクス後退させる。

突撃戦闘：右へ1コラムシフト
 諸兵聯合：同一の攻撃に歩兵並びに機甲部隊が参加している場合は+1 DRM が、歩兵、機甲、砲兵、航空ユニットが参加している場合は+2 DRM が適用される。

地形効果表 (TEC)

地形 [Terrain]	移動効果 [Movement Effect]		戦闘効果 [Combat Effect]
	好天 [Good Weather] 非機械化 / 機械化	雨天 / 泥濘 [Rain/Mud] 非機械化 / 機械化	
平地 [Clear]	1 MP / 1 MP	2 MP / 2 MP	効果なし
町 [Town]	1 MP / 1 MP	1 MP / 1 MP	+1 : 防禦側
都市 [City]	1 MP / 1 MP	1 MP / 1 MP	+2 : 防禦側
林 [Woods]	2 MP / P	3 MP / P	+1 : 防禦側
丘陵 [Hills]	1 MP / 1 MP	2 MP / 2 MP	+3 : 防禦側
荒地 [Rough]	2 MP / P	3 MP / P	+2 : 防禦側
丘陵・荒地・林の何れかによる混合地形 [Any Combination of Hills/Rough/Woods]	3 MP / P	4 MP / P	+4 : 防禦側
河川 / 運河 [River/Canal]	+2 MP / P	+3 MP / P	+2 : 防禦側
主要道路 [Main Road]	1 MP / ½ MP	1 MP / ½ MP	他の地形による
二級道路 [Minor Road]	1 MP / 1 MP	1 MP / 1 MP	他の地形による
支配地域 [Zones of Control]	8.3 項を参照	8.3 項を参照	戦闘が強制される : 8.0 章を参照

注意：
 移動：それぞれ該当するユニットの類別並びに天候のコラムを使用すること。
 # MP = 当該地形へ進入する際に必要とされる移動ポイント数を表す。河川の場合はヘクスサイドを横断する際のコストである。
 P = 進入 / 横断が禁止されることを意味する。(道路 / 橋梁に沿って移動する場合を除く。)
 戦闘効果：防禦側の合計 [戦闘力] に加算される戦闘ポイントのこと。複数の特典が適用される場合、防禦側にとって最も有利なものを使用する。
 河川防禦：防禦側が当該特典を完全に享受するためには、全ての攻撃側ユニットが河川越しに攻撃を行っていないなければならない。一部のユニットが河川越しに攻撃を行わなかった場合、防禦側の受領する特典は“+1”であるものとする。橋梁、支援砲兵並びに航空 [ユニット / ポイント] が河川防禦特典を打ち消すことはない。但し、弾幕射撃に対して防禦スタックは同特典を享受することができない。航空攻撃に対する防禦に係る地形効果に関しては、航空爆撃表を参照のこと。