

GROUP OF SOVIET FORCES GERMANY

If the Soviets Had Invaded Germany

Translation Key 凡例

本日本語解説書は 2004 年 2 月初旬に米国 Decision Games 社より出版された戦史シミュレーション雑誌 "Strategy & Tactics" 第 220 号附録ゲーム "Group of Soviet Forces Germany: If the Soviets Had Invaded Germany" の英文解説書並びに図表類を和訳したものである。今回の訳出に当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為、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が見受けられたが、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煩雑に過ぎると思わ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為に、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、特にこれを明示するなどはしなかった。

読み易さを優先させる為、訳者の責任で改行、段落の追加を行い、当該箇所については“▶”、“■”を以ってこれを示した。

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。

ルールの解釈に疑義の生じた箇所に関しては下線と“ ”を附すことでこれを示し、影入りの枠内にその旨を記した。

本解説書の内、先に ConSimWorld.com で発表されたルールから削除された箇所については青文字でこれを記載し、末尾に“(CSW)”と附した。

ConSimWorld.com 並びに Decision Games Living Rules で発表された正誤表等については緑文字でこれを記載し、末尾に“(CSW)” 或いは“(DG)” と附した。

翻訳: Moltke_SS (a.k.a. "Quellbach")

連絡先: moltke_ss@msc.biglobe.ne.jp

履歴: 2004 年 2 月 4 日 発訳

2004 年 3 月 17 日 訳筆

Table of Contents:

1.0	序章及び作者覚書	1
2.0	ゲームの内容物	3
3.0	初期配置とヘクスの支配	5
4.0	勝利要件	6
5.0	ターンの手順	7
6.0	航空優勢	8
7.0	スタッキング	12
8.0	補給	12
9.0	増援	14
10.0	移動	16
11.0	戦闘	18
12.0	図表類	20
13.0	選択ルール	20

Introduction & Designer's Notes

1.0 序章 & 作者覚書

Alternative Time Line 1.1 時間軸の改変

▶ **Group of Soviet Forces Germany: If the Soviets Had Invaded Germany** (爾後 "**G-SoF-G**" と略す) は、冷戦時代にソヴィエト連邦がドイツ連邦共和国への侵攻を選択した場合、最初の一ヶ月間の戦闘で何が起り得たのかを検証することを目的とした、二人用の歴史改変ゲームである。具体的には、ヨーロッパ戦域に於ける在来型の地上戦に関する (ソヴィエトの用語で謂うところの) "力の相関関係" [Correlation of Forces] は、1970 年代後半に於けるワルシャワ条約機構統一軍に対して最も有利に傾いていたと云う認識に基いている。この当時、西側自由主義諸

Credits:

Design & Development: Ty Bomba & Joseph Miranda

Playtesting: Ty Bomba, Joseph Miranda, Dr. Christopher Cummins

Map: Joe Youst

Counters: Larry Hoffman

Production: Callie Cummins

© 2004 Decision Games. Made in USA. All rights reserved.

国の軍事ドクトリン、組織、鋭気 [élan] そして一般社会は、ベトナム及びウォーターゲートと云う時代の齟齬した失望と挫折を未だ克服できずにいた為に、相対的無秩序状態に置かれていた。

▶ しかし、たとえ因習的 / 抽象的双方の感覚に於いて当時の彼らが優位に立っていたのだとしても、我々は共産主義者の絶対的優位と云う観念を拒絶するものである。更に、冷戦が終結したことにより明るみに出た計画 恐らくこの攻撃計画を明らかにすることで、数百発の戦術核攻撃を誘発することになったであろう もまた、考慮の外に置かれた。斯様な計画が立案されていたことは疑うべくもないが、しかし、嘗てそれが使用目的を以って配備されていたと仮定するのは笑止千万であろう。斯様な計画が生み出されたのは、平時の参謀本部には壮大な思い付きを考えるだけの時間があり、しかもそうすることが任務であったと云う、只それだけの理由に他ならなかったのである。しかしながら、現実にはクレムリン(勿論、軍部も含めて)内部のソヴィエト最高指導層は、

「^{Conventional Levels of Aggression} 何よりも先ず、通常型 侵 攻 の 段 階 に 留 ま っ て い け ば 享 受 可 能 な 優 位 性 を ソ ヴ ィ エ ト が 喪 失 する様な段階へと変化させてしまう へと拡大させかねない」と云うことに少しも疑いを抱かなかったものと思われる。(「通常型 侵 攻」には ^{Chemical Warfare} 化学戦 も含まれるものと思われるが、恐らくは多大なコストを伴うことであろう。)

▶ その基本線に従えば、『長期間の(無制限な)準備や警報を伴わずに開始された侵攻』と云うものも想定される。繰り返しになるが、これは単に、そうしなければ NATO 軍に動員を許してしまうことで、少なくとも彼らの優位の幾許かを放逐してしまうことをソヴィエトが理解していた為である。想定はこうである ある日、ドイツ駐留ソヴィエト軍集団 [G-SoF-G] 所属部隊が朝食を食べ終えているところへ突如モスクワから出動命令 [Go-Code] が下された。〔衛戍地を〕転がり出た彼らはそのまま戦争へと突入したのである。

1.2 本ゲームの血統 ^{This Game's Lineage}

▶ 取りも直さず、本ゲームは SPI 社が 1973 年に出版した *"NATO: Operational Combat in Europe in the 1970s"* の改訂 & 最新版である。その時間的 / 空間的規模は本作にも引き継がれているが、地図については地形に関するより詳細な分析を反映し、改善が為されている。システムは

最新のものに改められ、戦闘序列もより完璧を期したものになっている。空中戦は少なくとも抽象的概念として追加されたが、ゲームを終了させかねない戦術核兵器は除外された。

▶ ^{Its Progenitor} 本作品の祖先を傍らにこの再 ^{Redesign} デザイン を行うに当って大部分を占めていた 或いは少なくとも私が斯くあれかしと望んでいた 勿論、^{Buying Public} 購買層である貴方が判断することである ことは、そのプレイを大いに楽しむことであった。何故なら、オリジナルのSPI版 *"NATO"* はこのジャンル [第三次 歐洲 大 戦 を 扱 う 作 戦 級 ゲーム] としては最初のゲームであり、^{Systemic Obsolescence} 体系的旧式化への急激な凋落にも拘らず、恐らく最も簡単で楽しいゲームであり続けてきたからである。当時ウォーゲームを趣味としていた人々は誰でも同ゲームが如何に必需品であり、深夜の対戦時には沢山のピザが食べ尽くされたものだと思いつくことができるのである。残念なことに、*"NATO"* の後継たる諸作品は、それ以前の各作品に較べて何れも無意識的に順次複雑化されており、しかもこれら製作者たちのゲームバランスに関する概念が、全く以って共産主義者の勝利が歴史的必然であること云う考え方に基いたものであるかの如くであった。

▶ その様な事柄は本作品には一切存在しない。本ゲームに於けるソヴィエト軍は危険で強大な敵ではあるが、しかし、彼らを打ち負かすことはできるのである。オリジナルの *"NATO"* に較べてシステムは複雑化したが、しかし、今日の複雑さの基準からすれば低難易度の部類に含まれるものである。経験 ^{Blasting Away} を積んだゲーマーであれば最初に箱を開けてから 90 分程度で「ぶちがます」ことができるであろう。

1.3 戦 闘 序 列 ^{The Orders of Battle}

▶ 両陣営の戦闘序列は *"NATO"* の最初の出版以降に一般公開され利用可能となった公文書に基いている。NATO 陣営の場合、他国の軍隊に関しては完全且つ正確に表されていると我々が自負している一方で、デンマーク軍とイタリア軍が除外されている。

▶ 彼ら自身の母国がソヴィエト軍による水陸両用 / 空中突撃作戦の脅威に直面していることが間違いのない状況で、ドイツのヒースの平原を幾らかでも防衛する為に彼らにとって最良の 2 個師団を送らなければならないと信じるのは困難な筈であると云う単純な理由から、デンマーク軍は除外されているのである。イタリア軍の場合は、奇襲

攻撃を以って開始されるこの種の戦争が、本ゲームの扱う期間、疑うまでもなくローマからの〔政治 / 軍事〕活動を阻害させ、イタリアを政治危機で麻痺状態に陥らせるであろうと云う理由から除外されている。

▶ 同様に、ソヴィエト陣営の場合、ワルシャワ ^{Subject Nations} 条約従属諸国の軍隊は、その殆どがそれぞれの母国に留め置かれていた。チェコスロヴァキアの場合は 1968 年の侵略〔「ブラハの春」〕直後であった為に全く信頼されておらず、他の条約加盟諸国政府の場合は 繰り返すが、戦争が奇襲攻撃を以って開始された為に 恐らくは、少なくともどちらが勝利を収めるのかが明らかになるまで交戦を避け続ける手段を模索するであろう。利用可能な全ての輸送機関が赤軍の侵攻準備作業等に ^{Tied Up} 徴用されていたことから、我々には動員や実用品その他の製造の遅延を想像することができる。それ故に戦争準備を整えていたのは ある意味でドイツ駐留ソヴィエト軍集団のロシア軍にその軍隊を束縛されていた ドイツ民主共和国だけだったのである。

▶ 同時に、東欧諸国に於ける叛乱勃発や NATO を支持する中華人民共和国によるアジアに於ける軍事介入の好機は、本ゲームの扱う期間には存在しない。繰り返すが、全ての国々は失われた大義に自らを委ねる前に、この重大な ^{Opening Round} 開幕戦 に勝利するのがどちらであるのかが見極められるときに至るまで待っているのである。

1.4 ゲームの規模 ^{Game Scales}

▶ 地図上にある六角格子の対辺間の距離はどれも約 10 マイル (16.2 キロメートル) に相当する。

▶ 殆どの NATO 軍ユニットと同様、少数の旅団並びに聯隊に加えて、ソヴィエト軍機動 [Maneuver] ユニットの師団に相当する。

▶ 航空戦力 [Air Power] は、ある陣営或いは相手方が戦域 [Theater of Operations] 上空の航空優勢を一時的に獲得する効果を示すカウンター並びにルールを以って、抽象的に表されている。

▶ 完全なゲームターンはそれぞれ 2 日間に相当する。

1.5 数値の半減 ^{Halving}

▶ 本ゲームに於ける『数値の半減』に関する原則として、如何なる分割にも拘らず、全ての端数は切捨てにされるものとする。例えば 3 の「半数」

は1であり、2の“半数”は1であり、1の“半数”は0である。

- ▶ 但し、最後の件に関しては例外が存在する
即ち、仮に半減される対象が1ユニットだけであり、しかも半減されるのが“1”戦闘力である場合、“1”の半数は“1”であるものとする。換言すると、単一のユニットの戦闘力は、如何なる理由があろうと、“1”より減じられることはない。
- ▶ 前段に拘らず、同一の戦闘に於ける複数のユニットを全て半減させる場合、先ず参戦しているユニット群の戦闘力を全て合計し、一纏めにした上で半減させ、次いで端数処理を行うこと。

1.6 北方

▶ 地図上に印刷された羅針盤 [Compass Rose] は磁北 [Magnetic North] との関係を表している。従って、プレイの目的に関する限り、本ゲームの規則で地図の方位について言及される場合、地図上の“北方”は常にヘクス 1400 から 4200 まで (両ヘクスを含む) を以って成ると見做されるものとする。地図上の“東方”はヘクス 4200 から 4237 まで (両ヘクス共に含む) を以って成るものとする。四隅のヘクスは [北方 / 西方等] 双方の方向に属するものとする。

1.7 各種用語

- ▶ あるルールが“ソヴィエト軍ユニット”に対して適用されると謂う場合、これはドイツ民主共和国軍の諸師団を含む、当該陣営のユニット群の全てに対して適用されることを意味する。あるルールがソヴィエト陣営の第8親衛軍、又はドイツ民主共和国軍、或いはこれ以外の何らかの集団に限り適用されると謂う場合は、[文字通り] その特定集団に対して適用される。
- ▶ あるルールが“NATO軍ユニット”に対して適用されると謂う場合、その国籍や種類に拘りなく、当該陣営のユニット群の全てに対して適用されることを意味する。あるルールが NATO 陣営のある国籍、或いは兵科の集団に限り適用されると謂う場合は、[文字通り] その特定集団に対して適用される。
- ▶ “東ドイツ” [又は “東独”] は “ドイツ民主共和国” の同義語として、“西ドイツ” [又は “西独”] は “ドイツ聯邦共和国” の同義語としてそれぞれ使用される。

1.8 カウンター訂正 (DG : Feb/03/2004)

- ▶ ソヴィエト軍第 102 親衛空挺師団のカウンターから、本来はその左上に表示されているべきアスタリスク (*) が欠落している。

1.9 マップ訂正 (DG : Feb/03/2004)

- ▶ 地形効果表 [Terrain Effects Chart] の下に記載されている“注意書き” [Notes] の最後の3文字は“Rode Mode Movement”ではなく、“Road”が正しい。
- ▶ ヘクス 2501 内の“Cana”の文字は“Canal”、ヘクス 1703 内の“Can”の文字も“Canal”が正しい。

2.0 ゲームの内容物

2.1 概要 (CSW)

- ▶ G-SoF-G のゲーム一式には以下の用具が備わっている：
 - 英文解説書 1 部
 - マップシート 1 枚
 - 打ち抜きカウンター 280 個
 上記のカウンターは“ユニット”或いは“ユニット・カウンター”とも呼称される。

- ▶ ゲーム中の戦闘並びにこれ以外の確率論的出来事を解決する為に、プレイヤーは各自で6面のダイス 1 個を用意する必要がある。

2.2 ゲームマップ

▶ 本ゲームマップは 1970 年代後半のドイツ西部並びにその周辺地域に於ける、軍事的に重要な地形を描いている。チェスやチェッカーに於けると同様、ユニットの配置と移動を規格化するために、六角形の格子 (爾後“ヘクス”と呼ぶ) がマップ上に重ねて印刷されている。あらゆる時点に於いて、ユニットは常に何れか一つのヘクス内に存在しているものと見做される。

- ▶ 各々のヘクスには、移動並びに地形に影響を及ぼす可能性のある天然及び / 或いは人工の地勢が含まれている。(CSW)
- ▶ 地図上に示された天然地形並びに人工構造物は、ヘクス格子に合致させる為に、その境界を若干変更してある。しかし、ヘクスからヘクスへと至る地形間の関係は、現実世界に於いて双方のプレイヤーに相当する人物が、本戦役が実際に遂行された場合に於いて直面する指揮統制上の時間的 / 空間的ジレンマをプレイヤーに齎す程度には

正確である。(CSW)

- ▶ 地図上にある各ヘクス内には夫々に固有な 4 桁の数字が印刷されている。これらの数字は、参照すべき箇所を素早く見付ける為に、そして対戦が終了する前にゲームを中断し、これを片付けなければならない場合にユニットの位置を記録する一助とする為に供されたものである。例えば、オランダの都市・フローニンゲン [Groningen] はヘクス 1702 に位置している。

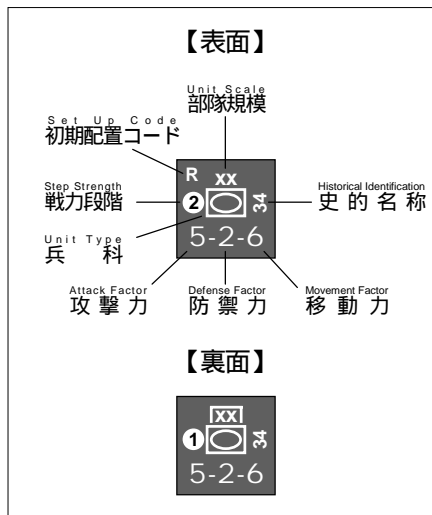
2.3 カウンター

- ▶ 本ゲームには 280 個のユニット・カウンターが含まれており、その殆どは戦闘部隊 [Combat Formations] を表している。それ以外に、情報メーカー並びに記録の一助としての追加カウンターが更に用意されている。カウンターを注意深く切り抜くその前に、少なくとも 1 度は本解説書を精読しておくこと。

- ▶ 爪切りでカウンターのバリ [Dog Ears] を取り除くことで、プレイ中のカウンターの取り扱いやスタッキングが一層容易になり、見映えも良くなる。(CSW)

2.4 戦闘ユニットの例

- ▶ 戦闘ユニット・カウンターにはそれぞれ各種の情報が印刷されている 即ち国籍、固有の史的名称、兵科及び規模、戦闘力、戦力段階、許容移動力、そして増援その他 (初期配置コード) を意味する特別な情報である。



2.5 国籍

- ▶ 本ゲームに於けるユニットの国籍、従ってそれらの所属する陣営の種別は、全てそれら自身の配色によって表される。

ソヴィエト軍陣営	
第8親衛軍	赤文字 / 白色
東ドイツ軍師団	黒文字 / 赤色
他の赤軍ユニット	白文字 / 赤色
NATO 軍陣営	
米国軍	黒文字 / 淡緑褐色
フランス軍	黒文字 / 淡青色
英国軍	黒文字 / 黄褐色
カナダ軍	赤文字 / 緑色
オランダ軍	黒文字 / 黄色
ベルギー軍	黒文字 / 橙色
西ドイツ軍	黒文字 / 灰色

2.6 史 的 名 称 と 略 号

▶ (本ゲームの扱う) 期間に於ける同一の部隊編制を明確にする為に、全てのユニットは数字並びに名称により識別される。

▶ 米国軍並びにソヴィエト軍主力のユニット群には国籍に係る略号が附記されていないことに留意すること。これらは単にその配色によって識別されるものとする。

ソヴィエト軍の略号	
A~F	当該カウンターの上左上部に表示されている場合、初期配置する座標を意味する：3.2 項を参照
Cr	カルパチア [Carpathian]
E	ドイツ民主共和国 [East German]
Kv	キエフ [Kiev]
G	親衛軍 [Guards]
Ln	レニングラード [Leningrad]
R	増援 [Reinforcement]
NATO 軍の略号	
Al	アルペン [Alpine]
Be	ベルギー [Belgian]
C	カナダ [Canadian]
Cv	騎兵 [Cavalry]
F	フランス [French]
FL	外人部隊 [Foreign Legion]
J	獵兵 [Jäger] (軽歩兵)
NL	オランダ [Netherlands]
P	落下傘コマンドー [Para-Commando]
T	郷土防衛部隊 [Territorial]
UK	イギリス [United Kingdom]
W	ドイツ聯邦共和国 [West German]

2.7 ユニットの規模

ユニットの組織的の規模は、最大のものから最小のものまで、下記の記号によって表示される：

XX 師団 [Division]

X 旅団 [Brigade]

III 聯隊 [Regiment]

2.8 兵 科

▶ 各カウンターの中央部には兵科記号ボックス [Unit-Type Box] が印刷されており、その内部に表示されている下記の記号は、当該部隊が装備している様々な兵器を識別するものである。

▶ 多くの現代戦ゲームとは異なり、本作品のシステムは機械化 [Mechanized] と非機械化ユニット [Non-Mechanized] との区別を必要としない。(CSW)

-  自動車化狙撃兵 [Motorized Rifle]
-  郷土防衛歩兵 [Territorial Infantry]
-  戦車 [Tanks] / 機甲 [Armor]
-  機械化歩兵 [Mechanized Infantry] / 装甲擲弾兵 [Panzer Grenadier]
-  機甲化騎兵 [Armored Cavalry]
-  海兵 [Marines]
-  空中機動 [Air Mobile]
-  空中補給 [Airborne Supply]
-  空挺 [Airborne]
-  山岳歩兵 [Mountain Infantry]
-  空挺降下歩兵 [Air Landing Infantry]
-  軽歩兵 [Light Infantry]
-  砲兵 [Artillery]
-  空輸可能 [Air Transportable]
-  特殊部隊 [Special Forces]
-  電子戦 [Electronic Warfare]

2.9 戦 闘 力

▶ 攻撃力及び防禦力は、各ユニットが敵部隊と各々の種類の戦闘を行う能力の度合いを意味している。これらの用法については 11.0 章にて解説されている。

2.10 移 動 力

▶ この数値は、マップ上に印刷されているヘクス格子をユニットが縦横に移動する能力の尺度を表している。ユニットは個々のヘクスへ進入する度に、当該ヘクス内に存在する地形やユニットの兵科に従い、様々な移動コストを消費するものとする。(10.0 章を参照)

2.11 戦力段階

▶ 本ゲームの陸上ユニットは何れも 1 或いは 2 の“戦力段階” [Strength Steps] (単に“ステップ”とも呼ばれる) を有している。これは、当該ユニットが組織としての機能を喪失する前に受容することのできる戦闘損失 (現合衆国陸軍の軍隊用語で云う“強健さ”) の一定量を表現する恣意的な用語である。戦闘力が当該カウンターの表面にだけ印刷されているものは“1 ステップユニット”であり、表裏両面に印刷されているものは“2 ステップユニット”である。

▶ プレイを通じてこれらの規模 (師団 / 旅団 / 聯隊) のユニットが除去されると云う場合、これは、当該部隊を構成している将兵が全て戦死してしまったことを意味するものではない。更なる作戦行動を実施することが不可能になる程に将兵が死傷し、装備が失われてしまったことを意味するものなのである。(CSW)

▶ ある 2 ステップユニットが 1 ステップロスを受けた場合、減少戦力面を表すように当該カウンターを裏返すこと。ある 1 ステップユニット (或いは既に“減少”状態にある 2 ステップユニット) が 1 ステップロスを受けた場合、当該カウンターはマップから取り除かれ (『除去され』) 地図盤の傍らの“デッドパイル” [Dead Pile] に置かれるものとする。

▶ 殆どのウォーゲームとは異なり、たとえ 2 ステップから 1 ステップへと減少したとしても、ユニットはその戦闘能力までも喪失する訳ではないと云うことに留意すること。これは、現代の軍隊は如何なる場合も、戦闘力を上昇させる様な僅かな小部隊以外、決して最前線では保有していないと云う事実を反映したものである。従って、

破断界に達し (©大岡昇平) 部隊の結合力が失われるまで、それらの部隊は各自の通常戦闘能力をより長期間維持し続けることができるのである。

▶ 1 ステップユニットは、その部隊規模記号が鉤型の枠内に表示されていることでも識別することができる。

作者覚書：初めて [ユニット] カウンターを目の当りにしたとき、多くのプレイヤーが両陣営に於ける様々な兵科に対して画一的な評価しか為されていない事実に驚かされるであろう。それは故意に為されたデザイン上の特質である。現に貴方が目の当りにしている以上に諸師団をそれらの中から識別することは非常に困難であろうと云う私の確信に基づき、先ず我々はこれ [= 画一的な

評価)を採用した。戦争の最初のヶ月間に全ての部隊〔の戦闘能力〕を完全に洗い出しする時間的余裕は現実には存在し得えず、真の精鋭部隊をそれらの中から確証を以て識別することはできないであろう。

そして、増援として後から登場するNATO軍とソヴィエト軍の各増援部隊の有する“強健さ”は、多くの場合、当初からゲームを開始したユニット群に比してより少ないものに過ぎないものと想定されるが、後発ユニット群がプレイに登場する頃には、これら初期ユニット群が最早同じ交戦能力 [Holds of Steam] を有してはいないものと想定されると言うことも考慮に入れなくてはならないのである。そう言う訳で、後発ユニットは言うなれば『手荒く扱われて自動的にステップが半減したと見做された初期ユニット』と同等の戦力状態 [Strength] を保持しているのである。換言すると、後発ユニットが“M+1”に於ける初期ユニットと同等に強力であると言うことではない。それら生き残りの初期ユニットは、『後に到着するユニットと同じ程度に弱体化している』と言うことなのである。

Reinforcement & Starting Units

2.12 増援及び開始ユニット

▶ 予めマップ上へ初期配置された状態でプレイを開始するのではなく、ゲームが開始された後でプレイに登場するユニット群を、“増援” [Reinforcements] と呼称する。

▶ NATO 軍の増援ユニットは、当該カウンターの左上に印刷されている数値が僅かに 1~2 桁 (“3” 或いは “11” 等) であることから、同陣営の初期配置ユニットと区別することができる。これらの数値は、その増援ユニットが最も早い段階でプレイに登場することのできるゲームターン数を表すものである。9.0 章を参照。

▶ ソヴィエト軍陣営の場合、第 1 ゲームターン終了後に登場する全ての増援ユニットは、そのカウンターの左上に “R” と表示されている。これ以外の同陣営に属する全てのユニットは、予めマップ上に配置された状態でゲームを開始するか、或いは第 1 ゲームターンの間にプレイに登場する

3.2 項並びに 5.10 項を参照。

Other Counters

2.13 その他のカウンター

▶ 下記のカウンターの用途に関しては本解説書中の該当する箇所に於いて詳述されている：

	空中補給マーカー ◀ NATO USSR ▶ (6.9 項)	
W W	ワイルドウィーゼル (= “WW” と表示された航空機)	
	戦術航空機マーカー ◀ NATO USSR ▶ (6.3~6.7 項)	
	ヘクス支配マーカー ◀ NATO USSR ▶ (6.9 項)	
NO SUPPLY	NATO 軍 “補給無効” マーカー (8.9 項を参照)	
Game Turn	ゲームターン表示マーカー (5.0 章)	Game Turn
Fired 1/2 Move	◀ 射撃完了・½ 移動力 移動完了・射撃不可 ▶ (10.18 項)	Moved No Fire
	電子戦マーカー ◀ 攻勢状態 防禦状態 ▶	
EW Degraded	電子戦マーカー ◀ 機能低下 壊滅状態 ▶	EW Collapsed
	特殊部隊マーカー ◀ 活動状態 制圧状態 ▶	

ユニットのこ)を、地図上のそれぞれ照応する番号のヘクスへ直接配置する。

▶ 同プレイヤーはその所有に帰する全ての増援ユニット群 (当該カウンターの左上に、登場すべきターンを意味する 1~2 桁の数値が表示されているユニット) を選び出し、ゲームターン記録欄 [Game Turn Record Track] の該当する箇所にこれらを直接配置すること。

▶ ソヴィエト軍プレイヤーの初期配置は、その所有に帰する『赤文字/白色』の第 8 親衛軍 [8th Guards Army] ユニットの “ヘクス E” (3221) 或いはその隣接ヘクスに配置することから開始される。その配色に加えて、第 8 親衛軍のユニットはその左上に “E” と表示されていることでも識別される。

▶ 初期配置に関する場合 (に限り)、ドイツ民主共和国軍の師団ユニットも当該範疇に含まれるものと見做すこと。

▶ 次に、同プレイヤーは第 3 突撃軍 [3rd Shock Army] ユニットの (ドイツ民主共和国軍ユニットを含み、当該カウンターの左上に “F” と表示されている) を “ヘクス F” (3815) 或いはその隣接ヘクスに配置すること。

▶ 続いて、当該カウンターの左上に “A”、“B”、“C” 或いは “D” と表示されている (上記以外の) ソヴィエト軍初期開始ユニット群を、その文字に照応するマップ東端ヘクスのすぐ外側に直接配置すること。

- A 4202 ● B 4212
- C 4231 ● D 4221

▶ 最後に、第 1 ゲームターン終了後に登場する全てのソヴィエト軍増援ユニット (当該カウンターの左上に “R” と表示されている) を兵科 [Unit Types] 別に選び出し、すぐ手の届くよう傍らに置いておくこと。更に、親衛空挺軍 [Guards Airborne Army] の特別増援師団 (左上にアスタリスクが表示されている) を、上記とは別に傍らへ纏めておくこと。

カウンターエラータ：第 102 親衛空挺師団のカウンターから、本来はその左上に表示されているべきアスタリスクが欠落している。

▶ 地図上へ初期配置を行う際、双方のプレイヤーは通常のスタッキング制限を遵守しなければならない。

▶ 前節に拘らず、ソヴィエト軍 “A”、“B”、“C”、“D” ユニットの、第 1 ゲームターンを通じて実際に地図上のプレイへ参加するまでは、特にスタッ

Set Up & 3.0 初期配置と Hex Control ヘクスの支配

In General 3.1 概要 (CSW)

▶ 双方のプレイヤーは先ず二つある陣営のどちらを担当するのかを決定する。次いで、各自の所有するユニット群を取り出し、後述の案内に従ってそれらを『地図上』と『地図の傍ら』へ配置するものにと選り分ける。

▶ ソヴィエト軍プレイヤーは全ての赤軍 (白文字/赤色、或いは赤文字/白色で印刷されている) ユニットの、全てのドイツ民主共和国軍 (黒文字/赤色で印刷されている) ユニットの指揮する。

▶ NATO 軍プレイヤーは上記以外のユニットを全て指揮する。

Set Up 3.2 初期配置

▶ NATO 軍プレイヤーが最初に初期配置を行う。同プレイヤーは当初から使用可能な全てのユニット群 (当該カウンターの左上に 4 桁の数字が表示されている全ての 1 ステップ及び 2 ステップ

クを構成し、或いは構成せずにいる必要はない。
(5.10 項を参照)

Hex Control 3.3 ヘクスの支配

▶ 本ゲームに於ける“ヘクスの支配” 当該時点に於いてどちらの陣営がどのヘクスを“我が物”としているか の概念は、勝利判定(4.0 章を参照)並びに補給経路の設定(8.0 章を参照)に関して重要なものである。

▶ プレイの開始時点に於いて、ソヴィエト軍プレイヤーはドイツ民主共和国並びにチェコスロヴァキア国内のヘクス群を全て支配している。NATO 軍プレイヤーはこれ以外の全てを支配している。

▶ あるヘクスの支配状況は、他の陣営の陸上ユニットが進入した時点で、何時でも一方から他方へと変更されるものとする。

▶ 支配の変更は直ちに行われ、加えて、プレイを通じて同一ヘクスの支配者が何度でも入れ替わり得るものとする。

▶ 彼我ユニット群が入り乱れて展開している為に支配状況が明確でない地域で、どのヘクスがどちらの陣営によって支配されているのかを記録し続ける一助として、地図盤上で使用するヘクス支配マーカー [Hex Control Markers] が用意されている。

How to Win 4.0 勝利要件

In General 4.1 概要 (CSW)

▶ 基本的にソヴィエト軍プレイヤーが攻勢を実施する側である為、同プレイヤーは可及的速やかに、少なくともドイツ聯邦共和国の中立化、或いはルール工業地帯の征服(と云う結果)を出来させる様に西欧を席卷することでゲームに勝利する為に努力する一方、ライン河以西のNATO領域内へ更に進撃する為の最適なお膳立てに務めることとなる。

▶ NATO 軍プレイヤーは、第 15 ゲームターンの勝利判定時にソヴィエト軍プレイヤーが何れかの勝利条件を達成することを阻止すれば勝利する。

When to Check for Victory 4.2 勝利判定の時期

▶ 勝利判定は第 15 ゲームターンの終了時に行われる。それ以前の時点でソヴィエト軍勝利要件が達成されたとしてもゲームは終了しない。ゲー

ムが終了するのは、最短期間でも第 15 ゲームターン終了時に於いてソヴィエト軍勝利判定に成功した場合に限られる。(例外: 4.7 項を参照)

Soviet Victory Conditions 4.3 ソヴィエト軍勝利条件

▶ 第 15 ゲームターンの勝利判定時に於いて、ソヴィエト軍プレイヤーが後述する三つの勝利条件(4.4 項~4.6 項)のうち何れか一つ以上を満たしていると判定された場合、同プレイヤーに対して勝利が宣告される。

NATO Loss of the Ruhr Industrial Area 4.4 NATO軍ルール工業地帯喪失

▶ ルール工業地帯 [The Ruhr Industrial Area] を構成するヘクス群の内、5 ヘクス以上をソヴィエト軍が支配下に置いている場合、NATO 軍は同地帯を喪失したものと見做される。本項の規則に関する限り、“ルール”ヘクスを支配しているソヴィエト軍の補給状況は考慮に入れない。

Neutralization of West Germany 4.5 ドイツ聯邦共和国の中立化

▶ ソヴィエト軍がドイツ聯邦共和国(西独)にある都市ヘクスの内 32 個以上を支配下に置いていることが明らかになった場合、同国は中立化されたものと見做される。(実際にNATO同盟から除外される。) 繰り返すが、ソヴィエト軍支配下にある都市ヘクス群の補給状況は考慮に入れないこと。

▶ 本項の目的の為に都市ヘクス群を数える場合は、各ヘクスを“個別の”都市ヘクスであるものとして数えること。換言すると、複数ヘクスを以って単一の名称が与えられている都市を単一のヘクスとして勘定してはならない。ある都市を構成するヘクスはそれぞれが一つの都市ヘクスであると云うことである。

▶ 都市ヘクス数を勘定する場合、ドイツ聯邦共和国内の“ルール”並びに“非ルール”都市ヘクス群はそれぞれ同等に数えるが、フランスやオランダ国内の都市ヘクス群は一切これに含めてはならない。更に、たとえドイツ民主共和国やチェコスロヴァキア国内にある何れかの都市ヘクスが NATO 軍の支配下に置かれていたとしても、[ソヴィエト軍に支配された西独の都市ヘクス数から] その数を差し引くことはできない。

Soviet Bridgehead Across the Rhine 4.6 ソ聯軍橋頭堡ライン河渡河

▶ ソヴィエト軍部隊が陸路補給状態 [In Overland Supply] にあり、相接する 3 ヘクス以上の

ライン河西岸ヘクス群 ヘクス 1009 から 1035 まで(両ヘクスとも含む)の何れかのヘクスとする を支配下に置いている場合、同プレイヤーはライン河橋頭堡 [Rhine River Bridgehead] の構築に成功したものと見做される。例えば、ソヴィエト軍がヘクス 1109, 1210, 1211 を陸路補給状態により支配している場合、本条件を達成することができる。

Soviet Use of Chemical Warfare 4.7 ソヴィエト軍化学兵器使用

▶ ソヴィエト軍プレイヤーの所有に帰するユニットが陸路補給 [Overland] 或いは空中補給状態 [Aerial Supplied] (6.9 項及び 8.0 章を参照)にある個々の戦闘 攻勢/防禦共に について、同プレイヤーは化学戦 [Chemical Warfare] [CW] 実施を宣言する選択肢を有する。

▶ この宣言は Made on a Battle by Battle Basis の個々の戦闘ごとに行われるものとし、何れもソヴィエト軍戦闘力を計算する最終段階で為されるものとする。

▶ 当該戦闘に参加しているのが補給途絶状態 [Unsupplied] のソヴィエト軍ユニットだけである場合、CW を実施することはできない。

▶ CW を実施した場合のソヴィエト軍に対する特典は、[化学兵器による] 支援を受けている個々の戦闘について、これに参加している補給状態 [Supplied] の各ユニット群の戦闘力が一時的に 2 倍になることである。但し、悲惨な結果を齎しかねない罰則も存在する。

▶ ソヴィエト軍プレイヤーが始めて CW の実施を実施した時点で、全てのドイツ民主共和国軍ユニットを即刻/永久にプレイから取り除くこと。

▶ 上記に加えて、ソヴィエト軍プレイヤーが CW の実施を宣言する度に(第 1 回目も含む) NATO 軍プレイヤーはダイス 1 個を振る。ダイスの目が“6”であった場合、CW 実施が全面的な戦略核兵器の応酬(後述の 4.7 項を参照)へと戦争を段階的に拡大させたものと見做す。ダイスの目が“1~5”であった場合、ソ聯軍プレイヤーは首尾良く巧く CW を実施し遂げたことを意味する。この場合、プレイを続行し、戦闘を解決すること。

Strategic Nuclear Exchange 4.8 戦略核の応酬

▶ ソヴィエト軍が化学兵器を使用した為に戦略核兵器の応酬という事態が出来した場合、プレイは終了し、NATO 軍プレイヤーが今回のゲームの勝利者であると宣言される。勿論、実際には全地球の人類の殆どが死滅してしまう訳であるが、

これは飽く迄もNATO軍プレイヤーが勝利した”ことを記録に残す為である。

▶ テストプレイを通じて、ゲームに敗け始めていと感じたソヴィエト軍プレイヤーたちが、まるで、CWの実施に注意を払い続けても得るものは何もないとでも感じているかの様に、しばしば無謀にもCWを実施し始めてしまうと云う事態が発生した。それ故、CWの実施に伴うであろう現実のリスクを少なくとも抽象的にシミュレートする為に、双方のプレイヤーは以下のことに同意することができる。

▶ ゲーム開始時に、ソヴィエト軍プレイヤーは双方のプレイヤーが合意に達するに足る金額を地図の傍らに置く。戦闘が“核の応酬”へと拡大した為にソヴィエト軍プレイヤーがゲームに敗北した場合、その金はNATO軍プレイヤーに没収される。ゲームがこれ以外の結果 何れかの種類のNATO軍/ソヴィエト軍の敗北/勝利 に終わった場合、件の金はソヴィエト軍プレイヤーに返還される。

The Turn Sequence 5.0 ターンの手順

In General 5.1 概要 (CSW)

▶ **G-SoF-G**の各ゲームターンはそれぞれ一連の段階 (或いは『フェイズ』と呼称される) から構成される二つのプレイヤーターンに分割される。

▶ プレイヤーにより為される各々の行動は、後述される適切なフェイズ以外の時期に実施してはならない。

▶ プレイヤーが一度特定のフェイズを終了すると、相手側の寛大な許しを得られない限り、同プレイヤーは実施し忘れた行動や失策をやり直すことはできない。

Game Turn Sequence Outline 5.2 ゲームターン手順の概略

▶ ターンの手順は下記にある概略のとおりである。各ゲームターンを通じて、ソヴィエト軍プレイヤーが最初にそのプレイヤーターンを実行することに留意すること。

I. 航空優勢判定フェイズ

- (a. 重爆撃機攻撃)
- (b. NATO軍深部攻撃)
- (c. 地上攻撃)
- (d. 阻止爆撃)

II. ソヴィエト軍プレイヤーターン

- A. 第8親衛軍移動/戦闘フェイズ
- B. 第8親衛軍戦闘/移動フェイズ
- C. ソヴィエト正規軍移動/戦闘フェイズ
- D. ソヴィエト正規軍戦闘/移動フェイズ

III. NATO軍プレイヤーターン

- A. NATO軍移動/戦闘フェイズ
- B. NATO軍戦闘/移動フェイズ

IV. 勝利判定フェイズ (第15ゲームターンのみ)

Air Superiority Determination 5.3 航空優勢判定

本フェイズは第1ゲームターンでは実施されない。当該ゲームターンに於いては、ソヴィエト軍プレイヤーが自動的に航空優勢 [Air Superiority] を享受することができる。(6.0章を参照)

8th Guards Army 5.4 第8親衛軍

▶ 第1~第3ゲームターンの各プレイヤーターンに於いて、第8親衛軍所属ユニットの為に“ミニ・プレイヤーターン” [Mini-Player-Turn] がソヴィエト軍プレイヤーによって夫々実施される。即ち、これらの各ターンに於いて、ソヴィエト軍プレイヤーは先ず第8親衛軍に係る手順を通して行い、次いで残りのソヴィエト地上軍に係るターン手順を実施するものとする。この逆の手順を行ってはならない。

▶ 前段に加え、第1~第3ゲームターンの間、第8親衛軍に所属するユニット群 (これとスタックした状態でゲームを開始するドイツ民主共和国軍の師団ユニットは含まない) の活動に関しては以下の特別ルールの適用を受けるものとする。

- 1) 第8親衛軍ユニットは常時且つ自動的に補給状態にある。
- 2) 第8親衛軍ユニットは同軍に所属していないユニット群とスタックし、同ユニット群の存在するヘクスへ進入し、或いはこれを通過することはできない。第1~第3ゲームターンのソヴィエト軍プレイヤーターンに於いて、これと逆の規則が (非第8親衛軍である) ソヴィエト正規軍に対しても同様に適用されることに留意すること。
- 3) 同ユニット群は第8親衛軍に所属していないユニット群と共に何らかの攻撃に参加することはできない。
- 4) “戦闘/戦闘” 手順 (後述の5.5項を参照) を選択した場合、第8親衛軍ユニットは第2戦闘フェイズに於いて実施される攻撃に係る左へ

の戦闘比1コラムシフトの適用を受けない。

5) 第8親衛軍ユニットは、他のソヴィエト軍ユニットの為に後述の5.8項で規定されている“敵の隣接移動による制限”の適用を受けない。

▶ 第3ゲームターン終了時を以て、上述の特別ルールはゲーム終了まで無効となる。爾後、第8親衛軍ユニットは、あらゆる件について通常のソヴィエト軍ユニットと同様に取り扱うこと。

Design Note
作者覚書: ソヴィエト第8親衛軍 嘗ての第62軍であり、1942年末、スターリングラードでドイツ軍を阻止した部隊である には常に大量の将校及び下士官の精髄と最上の上にも最上の新型装備が配属され、更に最多の野戦訓練を享受していた。同軍はヨーロッパに於けるソヴィエト最高Spearhead Formationの先鋒部隊であった。

Soviet Move/Fight or Fight/Move or Fight/Fight 5.5 ソヴィエト軍移動/戦闘又は戦闘/移動又は戦闘/戦闘

▶ 第1ゲームターンを除く全てのソヴィエト軍プレイヤーターン開始時に於いて、同プレイヤーは当該ターン中に移動並びに戦闘フェイズをどの様な順序で実行するのかを宣言しなければならない。換言すると、同プレイヤーはその所有するユニット群が『最初に移動し、次いで戦闘を行う』のか、又は『最初に戦闘し、次いで移動を行う』のか、或いは『戦闘を2回繰り返す』のかを選択することができるのである。第1ゲームターン以後、この“決断”はソヴィエト軍プレイヤーの任意に基いて為されるものとする。(5.10項を参照)

▶ 第1~第3ゲームターンに限り、ソヴィエト軍プレイヤーは第8親衛軍 (5.4項) と非第8親衛軍ユニットに対して同一の手順を適用する必要はない 同プレイヤーはこれら二つのグループについて同一の手順を選択し、或いは異なる手順を選択することができる。

▶ 上記の両グループに対する“宣言”は当該プレイヤーターンの開始時に於いて同時に為されなければならない、何れを選択したとしても、次のプレイヤーターン開始時までこれを変更することはできない。

▶ あるソヴィエト軍プレイヤーターンの為に同プレイヤーが選択したフェイズ手順の如何に拘らず、全ソヴィエト軍ユニットは、通常的能力と、上述の第1~第3ゲームターンに於ける“第8親衛軍/非第8親衛軍”に係る制限の範囲内で、両フェイズに於いて活動 Participate することができる。

▶ 単一のユニットは各々のソヴィエト軍プレ

イヤーターンに於いて、移動並びに戦闘任務の双方を実施することができる。¹ 変更されるのは任務遂行の順序に限られる。

1: 直訳すると『移動又は戦闘が単一のユニットについて、各々のソヴィエト軍プレイヤーターンに於いて双方の任務を実施することを妨げることはない。』

- ▶ 同様に、“戦闘/戦闘”手順が選択された場合、第1戦闘フェイズに於いて攻撃を実施したユニット群は、第2戦闘フェイズに於いても攻撃を実施することができる。但し、非第8親衛軍ユニットが“戦闘/戦闘”手順を使用した場合、第2戦闘フェイズでは通常の戦闘シフト要素(11.0章を参照)に加えて、これらソヴィエト軍による攻撃の全てに対して左への戦闘比1シフトが課せられることに留意すること。第3ゲームターン終了後、本規則は第8親衛軍ユニットに対しても適用される。
- ▶ ソヴィエト軍プレイヤーが“戦闘/戦闘”手順を選択した場合、同プレイヤーターンの第2戦闘フェイズに於ける攻撃が開始される前に、第1戦闘フェイズに於ける攻撃を全て解決しなければならない。

NATO Move/Fight or Fight/Move 戦闘/移動

- ▶ 第1ゲームターンに於けるNATO軍のフェイズ手順は“戦闘/移動”に限られる。更に、然るべき通常のシフト要素に加えて、当該ターンの移動フェイズに於ける同軍ユニットの移動力が半減され、戦闘フェイズに於ける攻撃に対して左への1コラム戦闘比シフト(11.0章を参照)が課せられるものとする。
- ▶ 第2ゲームターンのプレイヤーターンより、NATO軍プレイヤーは“移動/戦闘”又は“戦闘/移動”手順を任意に選択することができる。但し、“戦闘/戦闘”を選択し、或いは同プレイヤーターン内で相手陣営に於ける“第8親衛軍”の様な〔ミニ・プレイヤーターン〕フェイズ手順を享受することはできない。
- ▶ 上記の件を除き、NATO軍プレイヤーの“宣言”手順と諸制限はソヴィエト軍プレイヤーに関する規則に準ずるものとするが、空中機動ユニット[Air Mobile Units]について重要な例外が存在する 6.10項以下を参照。

Other Declaration Strictures 5.7 宣言に関するその他の制限

- ▶ 双方のプレイヤーが“フェイズの宣言”を行うことができるのは各自のプレイヤーターン開始時に限られるものとし、ここで宣言されたフェイズ手順が当該ターンを通じて各自の所有する全てのユニット群に対して適用されるものとする。
- ▶ 上記5.4項及び5.5項にある規定を除き、双方のプレイヤーは一部のユニット群に対してあるフェイズ手順(例えば“移動/戦闘”)を選択し、残りのユニット群に対して別のフェイズ手順(例えば“戦闘/移動”)を選択することはできない。
- ▶ 双方のプレイヤーは“移動/移動”手順を選択することはできない。

Soviet Movement Stricture 5.8 ソヴィエト軍移動制限

- ▶ NATO軍地上ユニットと隣接した状態で自陣営の移動フェイズを開始した全てのソヴィエト軍ユニットは、常に当該フェイズに於いて移動することができない。
- ▶ NATO軍ユニットと河川[River]、湖沼[Lake]、或いは海面[All-Sea]ヘクスサイド越しに隣接しているソヴィエト軍ユニットは、本項の規則の適用を受けない。併せて、第1~第3ゲームターンに於ける第8親衛軍ユニット群もまた本規則の適用外とする。

Victory Check 5.9 勝利判定

- ▶ 勝利判定フェイズは、第1~第14ゲームターンの間は実施されない。
- ▶ 双方の同意、或いは“戦略核の応酬”(4.6項及び4.7項を参照)に依らない限り、第15ゲームターン終了以前に何れかのプレイヤーが勝利し、或いはゲームが終了することはない。
- ▶ 第15ゲームターンの最終フェイズに於いて、双方のプレイヤーはソヴィエト軍に課せられている勝利条件の内、現時点に於いて同プレイヤーがOne or More幾つか達成することができたのかを判定する。
- ▶ 勝利条件を達成できた場合、ソヴィエト軍プレイヤーに対して本対戦に勝利した旨が宣言される。当該時点に於いてソヴィエト軍プレイヤーが勝利宣言を受けなかった場合、NATO軍プレイヤーに対して本対戦に勝利した旨が宣言される。
- ▶ 本ゲームに“引き分け”は存在し得ない。

Other Game Turn 1 5.10 その他の第1ゲームターン

Special Rules 特別ルール

- ▶ 第1ゲームターンについてソヴィエト軍プレイヤーが選択することのできるフェイズ手順は、第8親衛軍/非第8親衛軍ユニット共に“移動/戦闘”に限られる。(上記5.6項も参照)
- ▶ 路上隊形移動[Road Mode Movement]に関する規定(10.17項を参照)並びに本章で述べられている諸制限の範囲内で、双方のプレイヤーはこの種の移動を実施することができる。
- ▶ 地図外でゲームを開始する全てのソヴィエト軍ユニット(当該カウンターの上に“A~D”と印刷されている)は、当該ターンのソヴィエト軍主要移動フェイズ中にプレイに登場させなければならない。これらは照応する登場コードの印刷されたヘクスへ直接、併せて/或いはこれに隣接するヘクスを通じて登場させることができる。
- ▶ 重爆撃機攻撃[Heavy Bomber Strike](6.2項を参照)並びに(ソヴィエト軍プレイヤーは)親衛空挺軍[Guards Airborne Army](6.8項、9.3項、9.7項を参照)を使用することができる。
- ▶ 第1ゲームターンに於いて国境線ヘクスサイドを横断する全てのソヴィエト軍ユニットは、^{Regular Movement}通常の移動隊形を実施している場合は追加1MP、^{Road Mode Movement}路上隊形移動を実施している場合は追加2MPs(10.17項を参照)を消費するものとする。
- ▶ 前段で謂う“追加”とは、当該ヘクスサイドを横断して進入するヘクスに係る通常の移動コストに加算されることを意味し、たとえ同一フェイズ中に他のソヴィエト軍ユニットが既に当該ヘクスサイドを横断していたとしても、これら追加移動ポイントは各々のソヴィエト軍ユニット毎に消費されるものとする。

Air Superiority 6.0 航空優勢

Design Note
作者覚書: 仮に現在貴方が本解説書を読んでいるのが初めての機会であって、しかも貴方自身が経験の積んだウォーゲーマーではないのであれば、爾後の各章に先ず眼を通す為に本章を読み飛ばしても構わない。然る後、本章を読み直すのである。そうすることで、恐らくは本章の理解がより容易になることであろう

In General 6.1 概要 (CSW)

- ▶ ヨーロッパ戦域の上空で進行する空中戦は、^{Theater of Operations}両陣営の地上軍指揮官が目の当りにする抽象さと

同様の手法を以って描かれている。どちらの陣営が一時的に航空優勢 [Air Superiority] を獲得し、その状況に伴う特典を享受するのは、第2ゲームターン開始時から各々のゲームターンごとに判定されるものとする。

▶ 第1ゲームターンに於ける航空優勢は、常時且つ自動的にソヴィエト軍プレイヤーが有するものとする。

▶ 第2ゲームターンより、各航空優勢フェイズの開始時に於いてソヴィエト軍プレイヤーがダイス1個を相手の面前で振り、次いで双方のプレイヤーは航空優勢表 [Air Superiority Table] (12.1 項) を参照し、同表の下部に記載されている然るべきダイス修正値を (必要であれば) 適用し、斯くして当該ゲームターンに於ける航空優勢をどちらの陣営が獲得するのかを判定する。

6.2 重爆撃機攻撃

▶ 当該ターンに於ける航空優勢を附与され次第、航空優勢を有するプレイヤーは1回の重 (戦略) 爆撃機攻撃 [a Heavy (Strategic) Bomber Strike] を実施する。

▶ ソヴィエト軍プレイヤーが航空優勢を有している場合、同プレイヤーは地図上にある何れか単一の NATO 軍ユニット或いはスタックを選択し、ダイス1個を振ることにより重爆撃機攻撃を実施する。ダイスの目が偶数である場合、被攻撃ヘクス内にある何れか1ユニット (ソヴィエト軍プレイヤーが選択する) について1ステップ減少させる。ダイスの目が奇数であった場合、標的となった NATO 軍ユニット (群) に対しては何ら影響が及ばないものとする。

▶ NATO 軍プレイヤーが航空優勢を有している場合、同プレイヤーは地図上にある何れか単一のソヴィエト軍ユニット或いはスタックを選択し、ダイス1個を振ることにより重爆撃機攻撃を実施する。同プレイヤーはダイスの目を半分にし、全ての端数は切捨てにして、最終的に0, 1, 2又は3の数値を以って攻撃結果を判定する。この最終結果は、被攻撃ヘクス内にあるユニット (群) (NATO 軍プレイヤーが選択する) から直ちに取り除くことができるステップに等しい。

6.3 航空機の有効性

▶ 当該ゲームターンの航空優勢を有すると判定されたプレイヤーが上述の重爆撃機攻撃を解決し次第、同ターン中に戦域内で使用することので

きる支援航空機カウンターの数を判定する為に、同プレイヤーはダイス1個を振る。

▶ ダイスの目に“1”を加算した数が支援航空機の数となる。従って、航空優勢判定に勝利しこれを有するプレイヤーは、当該ゲームターンを通じて他の任務を遂行すべき2~7個の航空機支援力カウンターを獲得することになる。

▶ 航空機支援カウンターの表面にはソヴィエト軍の配色が印刷され、裏面には NATO 軍の配色が印刷されていることに留意すること。これは、同一のゲームターンに於いて双方のプレイヤーが同時にこれらのカウンターを所有する機会が決して生じない為である。

▶ 支援航空機ユニットは決して除去されることがなく、如何なる場合も戦闘損失等に供されることもない。

▶ 各々の支援航空機カウンターが遂行できるのは、1回のゲームターンにつき1任務に限られるものとする。

6.4 NATO軍深部攻撃

▶ NATO 軍プレイヤーが航空優勢を有している場合、上述の『使用可能な支援航空機カウンターの数』を判定し次第、同プレイヤーは地図外に対する“深部攻撃”任務 ["Deep Strike" Raids] に幾つの航空機を投入するのかを直ちに宣言しなければならぬ。同プレイヤーは使用可能な支援航空機カウンター数の範囲内で幾つでも深部攻撃に投入することができる。

▶ 投入すべき深部攻撃 [任務の] 航空機カウンター数を明らかにした後、同プレイヤーは NATO 軍深部攻撃表 [NATO Deep Strike Table] (12.2 項 : 巻末) を参照し、ダイス1個を振り、同任務に投入したカウンター数に応じた修正値 (同表の下部に記載されている) を然るべく適用し、この深部攻撃戦略が当該ゲームターンの NATO 軍に対して如何なる優位を齎したのかを判定する。

▶ ソヴィエト軍プレイヤーは決して深部攻撃任務を実行することはできない。

6.5 NATO軍深部攻撃の結果

▶ 深部攻撃によって4種類の結果が生じ得る。

1) 『効果なし』 [No Effect] は単に何も達成されなかった深部攻撃任務に投入された航空機は本ゲームターンを無駄に過ごしてしまったことを意味する。

2) 『次の航空優勢判定のダイスの目に“-1”を

適用』 [-1 on the Next AS Die Roll] は、上記6.1項の規定に従って次のゲームターンの航空優勢判定の為にダイスを振る際に、その目から“1”を減ずることを意味する。(他の然るべき修正値と併せて: 12.2項 [NATO 軍深部攻撃表] の注意書きを参照)

3) 『増援部隊損耗』 [Reinforcements Crippled] は、当該ゲームターンに登場するソヴィエト軍増援ユニット群を減少戦力 (1 ステップ) 状態で登場させることを意味する。(9.0章を参照) NATO 軍プレイヤーが深部攻撃表で結果判定を行う前に、ソヴィエト軍プレイヤーは当該ターンに係る増援ユニット群を予め選り分けておくこと。

4) 『補給途絶』 [OOS] は、当該ゲームターンで引続き実施される何れか一つのソヴィエト軍戦闘フェイズを通じて、ソヴィエト軍による攻撃の内何れか一つ (NATO 軍が選択する) が補給途絶状態 (8.0章を参照) で実施される旨を NATO 軍プレイヤーが宣言することができることを意味する。この“宣言”は、NATO 軍が OOS 状態で実施せしめるべく決断した攻撃に関する解決手順をソヴィエト軍プレイヤーが開始し次第、直ちに実施される。(従って、OOSによる戦闘を強制することにより、当該戦闘に関してソヴィエト軍がCWの使用を希望していた場合、これを中止させることができる。4.7項を参照) この [強制的] OOS 附与の機会はその当該ゲームターンのソヴィエト軍戦闘フェイズ終了後も保持し続けることはできない。同フェイズ中に使用されなかった場合、OOS 附与の機会は何れも失われるものとする。

▶ [NATO 軍深部攻撃表で] “5”又は“6”の結果が生じた場合、NATO 軍プレイヤーは同一ターンに於いて複数の深部攻撃結果を達成し、これを適用することができることに留意すること。斯様な事例の場合も上述の諸規定が準用される。

6.6 地上攻撃

▶ NATO 軍プレイヤーが深部攻撃任務の実施を宣言し、これを解決した後に、上述の任務に使用されなかった全ての支援航空ユニットを直ちに地上攻撃 [Ground Attack] に投入することができる。同様に、ソヴィエト軍プレイヤーは深部攻撃能力を有しないものの、地上攻撃能力は有している為、同プレイヤーが当該ターンに於ける航空優勢判定に勝利しこれを有しているのであれば、その重爆

撃攻撃を解決し次第、地上攻撃の実施を宣言する。

- ▶ 地上攻撃任務は地図上のあらゆる箇所が存在する敵地上ユニット群に対して実施することができる。
- ▶ 当該ターンに於いて地上攻撃を実施するプレイヤーは、攻撃対象となる全てのヘクス群を最初に明示しなければならない。
- ▶ 地上攻撃任務に投入されている各々の支援カウンターは、敵が占有する1ヘクスに限り、これを攻撃することができる。
- ▶ 地上攻撃に供された航空機カウンターの内幾つかを敵ユニット群の最頂部に配置して、地上攻撃の標的となったヘクスを明示する。次いで地上攻撃表 [Ground Attack Table] (12.3 項: 巻末) を参照し、各々の地上攻撃についてダイス1個を振り、各々の攻撃に参加している航空機カウンター数と、標的が都市ヘクスであるか否かに基く修正値 (同表下部の注意書きを参照) を適用し、“命中”の結果が得られた場合は標的ヘクスから1ステップを除去すること。
- ▶ 標的ヘクスが複数の敵ユニット群によって占有されている場合、地上攻撃を実施しているプレイヤーはどのユニットがステップロスを被るのかを選択すること。

6.7 阻止爆撃

- ▶ 上記に述べられた如何なる任務にも使用されなかった支援航空機カウンターについては、両プレイヤー共に阻止爆撃 [Interdiction] 任務へ投入することができる。
- ▶ 所有プレイヤーが航空機カウンターを同任務に使用する場合、航空優勢フェイズの最終段階に於いて、地図上の任意のヘクス群に (1ヘクスにつき1個を上限として) 同カウンターを配置すること。
- ▶ 斯様なヘクス群は空白であるか、友軍或いは敵ユニット群によって占有されている場合がある。
- ▶ 一度配置された阻止爆撃任務の航空ユニット群は当該ゲームターンが終了するまでそのヘクス内に留まり続けるものとし、[同ターンの] 終了時点でこれらは地図盤から取り除かれ、次ターンの航空優勢解決時まで留め置かれるものとする。
- ▶ 友軍ユニット群の移動或いは戦闘に関して阻止爆撃マーカーが影響を及ぼすことはないが、航空優勢マーカーが配置されたヘクス内へ進入し、或いはこれに隣接する全ての敵ユニット群は、当該ヘクス/ヘクスサイドに係る通常の2倍の移動

コストを消費しなければならない。(10.0 章を参照)

- ▶ たとえ敵ユニットの侵入を受けるヘクスが複数の敵阻止爆撃マーカーに隣接していたとしても、そのことによって移動コストが2倍以上に増加することはない。

6.8 空輸可能ユニット

- ▶ NATO軍或いはソヴィエト軍の内、当該ゲームターンの航空優勢を有する陣営は、各自の空輸可能ユニット [Air Transportable Units] をして地図上を距離無制限で縦横に移動せしめる為に、空輸 [Aerial Transport] を実施することができる。空輸実施の資格を得る為には、斯様なユニット群は以下の条件を備えていなければならない:

- 1) 移動フェイズ開始時に敵ユニット群と隣接してはならない。(水面ヘクスサイドが本要件を無効化することはない。)
- 2) 移動開始時に通常陸路補給状態 [In Regular Overland Supply] になければならない。
- 3) 空輸が為される移動フェイズ開始時に平地 [Clear] 或いは都市 [City] ヘクス内に位置していなければならない。

- ▶ 前段の要件を満たしている場合、空輸可能ユニットはヘクス経路を辿るまでもなく、地図上の任意の箇所へ向けて直ちに飛び立つことができる。
- ▶ 同ユニット群は『友軍の支配下にあり、且つ敵ユニット群が隣接していない (繰り返すが、水面ヘクスサイドが本要件を無効化することはない) 任意の都市ヘクス』及び『或いは『敵ユニット群が隣接していない平地ヘクス』へ着陸することができる。3.3 項で述べられているヘクスの支配状況が『平地ヘクスへの着陸時』には適用されないことに留意すること。
- ▶ 同ユニット群は直ちに OOS (補給途絶: 8.0 章を参照) になる様なヘクスへ着陸させ、或いはこれらユニット群に対して供される空中補給 (依然として使用可能であり、所有プレイヤーがその実施を宣言した場合) を受領することができる。(後述の 6.9 項を参照)

- ▶ 一度着陸したユニットは当該フェイズが終了するまで移動することはできず、当該プレイヤーターンに於いて攻撃を実施することもできない。
- ▶ 上記の諸条件を全て加味した上で、航空優勢を享受しているプレイヤーは、同一のフェイズ中に、全ての空輸可能ユニットをして空輸により移動させることができ、且つ同プレイヤーの任意に

基き、異なる箇所から離陸し、異なる箇所へ着陸させることができる。

- ▶ 敵が航空優勢を保持しているゲームターンに於いて空輸を実施することはできない。
- ▶ 増援としてプレイに登場する空輸可能ユニットはこの種の移動を以って地図上に進入することができ、到着した自軍プレイヤーターンを通じて自動的に完全な補給状態 [Supplied] にあるものと見做される。従って、“特別増援”たるソヴィエト親衛空挺軍 [Soviet Guards Airborne Army] は空輸によって第1ゲームターンのソヴィエト軍主要移動フェイズ、或いは爾後のソヴィエト軍が航空優勢を獲得したターンに於いて登場させることができる。(3.2 項を参照)

- ▶ 一度地図上に配置された空輸可能ユニットは、地図上の様々なヘクスへと空輸させることができるが、地図外へ再度飛行させることはできない。

6.9 空中補給

- ▶ 航空優勢を享受しているプレイヤーは当該ゲームターンに於いて、その所有するユニットに対して空中補給 [Aerial Supply] を供する能力を有している。
- ▶ 空中補給を供するに当たっては、当該プレイヤーは任意の時点に於いて、地図上の何れかの箇所について空中補給が実施される旨宣言するものとする。
- ▶ 同プレイヤーは、敵ユニット群の存在しない何れかのヘクス内に空中補給マーカー [Aerial Supply Marker] を配置し、同所が空中補給作戦の実施される中心であることを表示する。
- ▶ 同マーカーの効果として、当該ゲームターンが終了するまで、当該ヘクス並びにこれに隣接する全てのヘクスに存在する自軍ユニット群が完全に補給状態 [Supplied] にあるものと見做される。
- ▶ 空中補給を受領している一群のヘクス内で自軍の移動フェイズを開始したユニット群は、当該補給地域を離脱することができ、同フェイズが終了するまで補給受領状態 [In-Supply Status] を堅持し続けることができる。(8.0 章を参照。)
- ▶ 当該ゲームターン終了時に、地図上にある全ての空中補給マーカーは取り除かれるものとする。同マーカーを複数ターンに渡って地図上に配置することはできない。
- ▶ 敵が航空優勢を獲得しているゲームターン

に於いて自軍の空中補給マーカーを使用することはできない。

6.10 NATO 軍空中機動ユニット

▶ 米国第 101 空中機動師団及び米国第 6 空中機動旅団並びに英国第 3 空中機動師団^(CSW)は特異な存在である。即ち

- 1) これらは同一のプレイヤーターンに於いて移動と戦闘の両方を実施することができない唯一のユニット群である。
- 2) 決して戦闘後前進を実施することができない。
- 3) NATO 軍が当該ゲームターンに於ける航空優勢を保持している場合は常時且つ自動的に補給状態 [Supplied] にある。
- 4) NATO 軍が当該ゲームターンに於ける航空優勢を保持している場合、同ユニットの位置している箇所から 8 ヘクス以内の敵ユニットに対して攻撃を実施することができる。
- 5) NATO 軍が航空優勢を保持しているターンに於いて、何れかの空中機動ユニットがこれ以外の単数或いは複数の NATO 軍ユニットと協同で攻撃を行う場合、その攻撃は自動的に包囲 [Enveloping] が為されているものと見做される。[11.15 項]
- 6) NATO 軍が当該ゲームターンに於ける航空優勢を保持している場合、同ユニットの位置している箇所から 8 ヘクス以内で攻撃を受けている他の NATO 軍ユニットに対して防禦支援 [Defensive Support] を供することができる。

6.11 移動又は戦闘

▶ 空中機動ユニットは、単一のプレイヤーターンを通じて移動と戦闘 (或いは戦闘と移動) の双方を実施することはできない、本ゲームに於ける唯一の存在である。(5.6 項を参照) 何れか一方を実施することはできるが、決して同一のプレイヤーターンに於いて双方を実施することはできない。NATO 軍プレイヤーは移動と戦闘の何れを実施させるのかをフェイス毎、且つユニット毎に選択すること。

6.12 地形コストの無視

▶ 空中機動ユニットが移動する場合、当該カウンター (“ Base Element ”³ と呼称される) は、同部隊固有の輸送手段により飛行し、新たな配置ヘクスへ “ 移動 ” [Rebasing] されたものと見做

される。

▶ 斯様な移動を実施中、同ユニットは 1 ヘクスにつき 1 MP のコストを以って全てのヘクスへ進入することができ、水面ヘクスサイドを無視することができる。

▶ 移動 [Rebasing] を実施中、同ユニットは全ての地形、水面だけでなく、敵ユニットの上でさえも飛行することができるが、その移動を都市 [City] 原野 [Heath] 山地 [Mountain] ヘクス、或いは敵ユニット群の存在するヘクスで終えることはできない。

3 : 米国・国防総省の定義によると “ Base Element ” とは “ Unit of organization in a tactical operation around which a movement or maneuver is planned and performed ” のことであるとの由であるが、生憎ながら訳者にとっては不得要領である。なお、嘗ての米国第 1 騎兵師団 (空中機動) 等は “ TRICAP ” (Triple Capability) 師団として機甲・機械化歩兵・空中機動の 3 個旅団を以って編成されていたが、この内、空中機動旅団を “ Advance Element ”、これ以外を “ Base Element ” と称したそうである。これの訳語が “ 基礎部隊 ” である由ご教示を賜ったが、訳者の責任により、本解説書中では敢えて “ Base Element ” と云う原語をそのまま使用した。

6.13 戦闘後前進の禁止

▶ たとえ攻撃を受けた敵部隊が空中機動ユニットの存在するヘクスに隣接していたとしても、同ユニットは決して戦闘後前進を行うことはできない。

6.14 自動的補給状態

▶ NATO 軍が航空優勢を保持しているゲームターンに於ける空中機動ユニットは、補給線を設定するまでもなく、常に完全な補給状態 [Supplied] にあるものと見做される。

6.15 戦闘

▶ 空中機動ユニットはそれ自身が存在するヘクス内で通常どおり防禦を行うものとする。

▶ NATO 軍が航空優勢を保持しているターンに於いて攻撃を行う場合、同ユニットは特異性を発揮する 即ち、当該 Base Element が存在するヘクスから 8 ヘクス以内 (Base Element から敵

ユニットの占有するヘクスまで数えること

Base Element のヘクスは含めず、敵の占有するヘクスは含める) の敵ユニットに対し、その攻撃力を及ぼすことができる。

▶ 上記の攻撃距離 [Attack Range] を辿る場合、NATO 軍プレイヤーは全種類の地形、水面、そして敵の占有するヘクス群の上を横断することができる。

▶ 空中機動ユニットが攻撃を行う場合、地形効果の全てが従前通り適用されるが、当該ターンに於いて NATO 軍が航空優勢を保持している場合、その攻撃力は河川ヘクスサイドによる影響を被らないものとする。

▶ 通常の攻撃ユニットと同様、隣接或いは遠隔攻撃の何れの場合も、空中機動ユニットは戦闘損失の適用を受けるものとする。

▶ NATO 軍が航空優勢を保持しているターンに於いて、空中機動ユニットがこれ以外の単数又は複数の NATO 軍ユニットと協同で敵の占有するヘクスを攻撃する場合、当該攻撃は常時且つ自動的に包囲攻撃 [Enveloping Attack] であるものと見做される。

▶ Base Element は都市 [City] 原野 [Heath] 山地 [Mountain] で移動を停止することはできないが、空中機動ユニットは斯様なヘクス群を攻撃することはできる。

6.16 防禦支援

▶ 以下の条件を満たしている場合、NATO 軍プレイヤーは空中機動ユニットから 8 ヘクス以内に位置している NATO 軍防禦ユニットに対して防禦支援 [Defensive Support] を供する為に、同ユニット (群) を投入することができる。

- NATO 軍が当該ターンの航空優勢を保持していること
- 空中機動ユニットが前回の NATO 軍プレイヤーターンに於いて移動並びに攻撃を実施していないこと
- 現時点に於いて敵ユニットが同ユニットの Base Element に隣接する全てのヘクスに存在していないこと

▶ 防禦支援を供するに当たっては、NATO 軍プレイヤーはソヴィエト軍プレイヤーが [あるヘクスに対する] 攻撃を宣言した直後に空中機動ユニット (群) の防禦投入を宣言し、次いで、攻撃を受けているヘクスの防禦戦闘力を計算する際に、当該戦闘に投入された空中機動ユニット (群) の攻

撃力を加算するものとする。

6.17 No Air Mobile Retreats 空中機動退却の禁止

- ▶ NATO 軍空中機動 Base Element は戦闘後退却 [Retreat After Combat] を実施することはできない。退却を強制された場合、同ユニットはその場で除去される。
- ▶ ソヴィエト軍が当該ターンの航空優勢を保持している場合、同 Base Element は一切移動を実施することができない。
- ▶ 同様に、ソヴィエト軍が当該ターンの航空優勢を保持している場合、同 Base Element は増援として地図盤に登場することはできない。斯様な状況の場合、空中機動ユニット群は NATO 軍が航空優勢を獲得するターンが訪れるまで地図外に留め置かれるものとし、その時点を以て登場することが可能となる。
- ▶ 更に、ソヴィエト軍が当該ターンの航空優勢を保持している場合、NATO 軍空中機動ユニットはその Base Element に隣接するヘクス群に対する攻撃に限り実施することができる。この場合、同ユニット群は上述の戦闘特典を伴わない、通常の歩兵として取り扱われるものとする。⁴ 空中機動ユニットは 6.8 項で詳述されている空輸可能 [Air Transportable] ユニットではないと云うことにも留意すること。

4 : 6.13 項 (戦闘前後進禁止) 6.17 項 (戦闘後退却禁止) も無視すると云うことか?

Stacking 7.0 スタッキング

7.1 In General 概要 (CSW)

- ▶ “スタッキング” [Stacking] とは、単一のヘクス内に於いて同時にある複数のユニットによる積み重ねを指す為に使われる言葉である。
- ▶ 原則として、両陣営は単一のヘクス内に 2 個師団までスタックさせることができる。
- ▶ 前段に拘らず、あらゆる時点に於いて、ソヴィエト軍プレイヤーは複数の砲兵ユニットを単一ヘクス内に配置することはできない。
- ▶ NATO 軍陣営の場合、複数国籍によるスタッキングが禁止されている訳ではないが、潜在的コストが存在する。(後述の 7.7 項及び 12.4 項を参照。)
- ▶ スタッキングに関する規則は空中機動ユニ

ット並びに空輸可能ユニットに対しても適用されることに留意すること。

7.2 Stacking & Movement スタッキングと移動

- ▶ スタッキングに関する諸規則はゲームターンを通じて常時その効力を発揮するものとする。従って、プレイヤーはボード上の混雑した箇所に於いてユニットを移動させる順序に関して、格別の注意を払うべきである。さもなければ、あるユニットを移動フェイズの早期の段階で不注意に移動させた為に、その他のユニットが後から移動する能力を阻害しかねないからである。
- ▶ 上記に拘らず、フェイズ、プレイヤーターン、或いはゲームターンを通じて、各ヘクス、且つ Hex-By-Hex 各々の瞬間に於けるスタッキング制限を遵守している限り、あるヘクスへ進入し、或いはこれを通過することのできるユニット数に上限はない。
- ▶ 両陣営共に、何れかのフェイズの開始時、或いは終了時 (戦闘後退却について、11.17 項以下も参照のこと) に於いて、スタックしているユニット群を含むあるヘクスが “スタック超過” [Over Stack] の状態にあることが明らかになった。即ち、後述のスタック制限を上回っている場合、相手側プレイヤーは、同スタックを構成しているユニット群の内、制限に違反している状態をその限度内へと是正させる為に必要な最小限の敵ユニット群 同プレイヤーが選択する を直ちにデッドパイル [Dead Pile] へと移すことができる。

7.3 Divisions, Brigades, Regiments & Territorials 師団、旅団、聯隊、郷土防衛隊

- ▶ 戦力段階の如何に拘らず、スタッキングに関する限り、各々の師団は 1 個師団に相当するものとする。
- ▶ 旅団並びに聯隊は 1/2 個師団に相当する。
- ▶ 前段についてはドイツ聯邦共和国軍並びにオランダ軍の郷土防衛旅団 [Territorial Brigades] に関する例外が存在する。これらのユニットはスタッキング値を有さず、従ってこれ以外の友軍ユニットは、恰も郷土防衛隊が存在しないかの様に当該ヘクスへ進入し、スタックすることができる。(9.6 項を参照)

7.4 Other Free Stacking Units その他のスタッキング制限外のユニット群

- ▶ 2.13 項で記述されているマーカーは、何れもスタッキング値を有さない。従って、それら各々の使用法に関する諸規則に従う限り、マーカーは

あらゆるスタック上へ自由にこれを追加させることができる。

7.5 Soviet & East German Stacking ソ聯軍と東独軍のスタッキング

- ▶ 第 1 ~ 第 3 ゲームターンを通じて、ソヴィエト軍は第 8 親衛軍とその他のユニット群との間に関し、編制の別に係るスタッキング制限が課せられるものとする。
- ▶ 前段に拘らず、ソヴィエト軍非第 8 親衛軍ユニットとドイツ民主共和国軍とのスタッキングに関しては何ら罰則は存在しない。
- ▶ 第 3 ゲームターン終了後、ドイツ民主共和国軍ユニットは第 8 親衛軍ユニットとスタックすることができる。
- ▶ 勿論、如何なる組合せに拠ろうとも、1 ヘクスにつき 2 個師団と云う制限は依然として遵守されなければならない。
- ▶ 加えて、ドイツ民主共和国軍ユニット 2 個を同一のヘクス内に配置することはできない。
- ▶ (CSW) 更に、ドイツ民主共和国軍ユニットがあるヘクス内に単独で存在する状態で攻撃を受けた場合、同ユニットの防禦力は “1” であるものと見做される。
- ▶ 同様に、ドイツ民主共和国軍ユニットがあるヘクス内に単独で存在する状態で攻撃に参加した場合も、同ユニットの攻撃力は “1” であるものと見做される。(その他、通常の戦闘修正値も併せて適用される。)

7.6 NATO Multi-National Stacking & Defense 多国籍による NATO 軍のスタッキングと防禦

- ▶ “1 ヘクスにつき 2 個師団” の制限を遵守する限り、NATO 軍プレイヤーはあらゆる国籍の組合せにより、その所有するユニット群をスタックさせ、或いは移動させることができる。但し、異なる国籍の NATO 軍ユニットがスタックした状態で当該陣営の移動フェイズを開始した場合、同スタックを構成している全てのユニットは、同フェイズに於いて 1 移動ポイントを喪失するものとする。
- ▶ 複数国籍の NATO 軍ユニットが同一のヘクス内で防禦を行っている場合、当該戦闘の解決に関して (攻撃側であるソヴィエト軍に有利な) 右への 1 コラムシフト (1R) の不利益を被るものとする。

7.7 NATO Multi-National Attacks 多国籍による NATO 軍攻撃

▶ NATO 軍が複数国籍のユニット群により攻撃を行う場合、同プレイヤーは当該戦闘に係る解決手順の一環として多国籍攻撃表 [Multi-National Attack Table] (12.4 項：巻末) を参照しなければならない。

▶ Odds Determination Process 戦闘比判定手順 (11.7 項以下を参照) の最終段階として同表を確認し、然るべき全ての修正値 (同表下部の注意書きを参照) を適用し、照応する戦闘比シフトを実施すること。

7.8 No Fog o' War 戦場の霧の無視

▶ 双方のプレイヤーは常に敵スタックの内容を自由に検めることができる。

8.0 Supply 補給

8.1 In General 概要 (CSW)

▶ 両陣営のユニット群が完全な移動 / 戦闘能力を持って活動する為には、(CSW) これらに対して補給を与える必要がある。本ゲームには現実の補給物資を表すカウンターは存在しない。その代り、“補給源ヘクス” [Supply Source Hexes] へ向け “補給線を設定する” [Supply Line Tracing] ことに依り、その過程が再現されている。

▶ NATO 軍が当該ゲームターンに於ける航空優勢 (6.0 章を参照) を保持している場合、同軍の空中機動ユニット [Air Mobile Units] は自動的に補給状態 [In Supply] にあることに留意すること。

▶ 加えて、ドイツ民主共和国或いはチェコスロヴァキア国内のヘクスに存在するソヴィエト軍ユニットもまた自動的に補給状態にあり、更に第 1 ~ 第 3 ゲームターンに於いては、第 8 親衛軍に所属するユニット群は地図上の何処にある場合でも自動的に補給状態にあるものとする。

8.2 Supply States 補給状況

▶ 補給を辿る必要のあるユニットには 3 種類の補給状況 [Supply States] が存在し、各々の陸上ユニットは常にこれらの内何れか一つの状況にある：

- 1) 陸路補給 [Overland Supply]: これは通常補給 [Regular Supply] とも呼ばれる。
- 2) 空中補給 [Aerial Supply]: 本件については上記 6.9 項に於いて詳述されている。
- 3) 補給途絶 [Out of Supply]: これは “ OOS ” 或いは “ 非補給 ” [Unsupplied] の用語で言

及される。

8.3 Soviet Supply Sources ソヴィエト軍補給源

▶ The Ultimate Sources of Soviet Supply ソヴィエト軍の最終補給源はドイツ民主共和国並びにチェコスロヴァキア国内の地図端ヘクス群であるものとする。

▶ NATO 軍地上ユニットによって占領された場合、ソヴィエト軍補給源ヘクスは補給供与能力を喪失するものとする。但し、NATO 軍による占領状態が終結した瞬間に、補給能力は完全に回復する。

▶ あらゆる補給源ヘクスに関し、前段の過程はゲームを通じて何度でも出来し得るものとする。

8.4 Tracing Soviet Supply Lines ソヴィエト軍補給線の設定

▶ 各々のソヴィエト軍ユニットの補給線は二つの区分 路外走行区分 [a Cross-Country Portion] と都市後方区分 [a Post-City Portion] から成り立っている。

▶ 路外走行区分は当該ユニットの存在するヘクスから 6 ヘクスを上限とし、ライン河 [The Rhine River] より東方にある友軍支配下の何れか一つの都市ヘクスまで延伸するものとする。ライン河より西方にある都市ヘクス群を以って、路外走行補給線区分の終結地点 Termination Point として決まることができない。

▶ [路外走行区分の] 終結地点である都市ヘクスから (CSW) 後方のソヴィエト軍補給源ヘクスに対して、30 ヘクスを上限として、敵が占有していない連続した経路に沿って補給線 [= 都市後方区分] を辿るものとする。この都市後方補給線区分は友軍の都市ヘクス群を含む場合もあれば、含まない場合もあり得る。何れにせよ、(CSW) 同区分は友軍が支配する都市ヘクスから開始されなければならない。

▶ ライン河より東方にある都市ヘクス群に位置しているソヴィエト軍ユニットは、路外走行補給線区分を利用する必要はない。同ユニット群は後方の補給源ヘクスへ直接 [30 ヘクス以内の都市後方補給線区分を] 辿ることができる。

▶ 同様に、適切な補給源ヘクスから 6 ヘクス以内 (或いは 8 ヘクス以内 下記を参照) に位置するユニット群は、路外走行補給線区分を利用する必要はない。同ユニット群は補給源ヘクスへ直接 [補給線を] 辿ることができる。

8.5 Tracing Limitations 補給線設定の制限

▶ 6 ヘクス (或いは 8 ヘクス 下記を参照) の路外走行補給線区分を数える場合、当該ユニットから、友軍の支配下にあり、使用可能な状態にある補給源ヘクスまでを数えること。当該ユニットの位置しているヘクスは含めず、補給線が設定されるヘクスを数えること。

▶ 両陣営の路上走行 / 都市後方区分の双方共に、敵の地上ユニット群が占有するヘクス群へ侵入し、或いはこれを通過して補給線を設定することはできない。更に、たとえ現時点に於いて敵ユニット群が存在していないとしても、敵の支配下にある都市ヘクス群へ侵入し、或いはこれを通過して補給線を設定することはできない。

▶ 前段に加えて、双方のプレイヤーは 30 ヘクス (“ヘクス” であり、“移動ポイント” ではない) を上回る都市後方補給線区分を設定することはできない。

8.6 Soviet Regular Overland Supply ソヴィエト軍通常型陸路補給

▶ ソヴィエト軍ユニットが位置するヘクスから [直接] 適切な補給源ヘクスへ、或いはソヴィエト軍の支配下にあるライン河より東方の都市ヘクス (更に同ヘクスから地図端のソヴィエト軍補給源ヘクスへ [30 ヘクス以下の] ヘクス列を辿ることができること) に対して 6 ヘクス以下の連続するヘクス群による経路を辿ることができる場合、当該ユニットは通常型陸路補給状態 [In Regular Overland Supply] にあるものとする。

▶ 通常補給状態にあるソヴィエト軍ユニットは、当該カウンターに印刷されている移動力と戦闘力を完全に使用することができる。

8.7 NATO Regular Overland Supply NATO 軍通常型陸路補給

▶ NATO 軍に係る通常型陸路補給の仕組みはソヴィエト軍に准ずるものとするが、路外走行補給線区分に関する限り、NATO 軍は友軍の支配下にある都市ヘクス (ライン河の東西に拘らず) に対して 8 ヘクス以内 (6 ヘクスではない) のヘクス列を設定することができる。

▶ 前段に拘らず、都市後方補給線区分を設定する場合、NATO 軍ユニットが辿ることができるのは、当該国籍の補給源ヘクスであり、友軍の支配下にある都市ヘクスに限られるものとする。

8.8 NATO National Supply Source Hexes NATO 軍国籍別補給源ヘクス

▶ 米国軍並びにカナダ軍ユニットがその都市後方補給線区分を辿ることができるのは、何れか

友軍の支配下にあり、且つ稼働状態にあるフラン
クフルト [Frankfurt] (2024) に限られる。

▶ 英国軍ユニットがその都市後方補給線区分
を辿ることができるのは、何れか友軍の支配下に
あり、且つ稼働状態にあるルール工業地帯ヘクス
群 [Ruhr] (1613 等) に限られる。

▶ フランス軍ユニットがその都市後方補給線
区分を辿ることができるのは、何れか友軍の支配
下にあり、且つ稼働状態にあるストラスプール
[Strasbourg] (1233) に限られる。

▶ オランダ軍ユニットがその都市後方補給線
区分を辿ることができるのは、何れか友軍の支配
下にあり、且つ稼働状態にあるアーペルドールン
[Apeldoorn] ² (1233) に限られる。

2 : 英文解説書並びに地図盤に“ Apeldoorn ”
とあるのは(恐らく)間違い。

▶ ベルギー軍ユニットがその都市後方補給線
区分を辿ることができるのは、何れか友軍の支配
下にあり、且つ稼働状態にあるケルン [Cologne]
(1316, 1416, 1417, 1515, 1516) ヘクス群に限ら
れる。

▶ ドイツ聯邦共和国軍ユニットがその都市後
方補給線区分を辿ることができるのは、同軍が使用
することを意味する表示 [“ Ge ”] が為され、何
れか友軍の支配下にあり、且つ稼働状態にある以
下の都市ヘクス群に限られる

- フランクフルト [Frankfurt] (2024)
- シュテュットガルト [Stuttgart] (2034, 2133)
- カッセル [Kassel] (2521)
- ミュンヒェン [Munich] (2939 等)
- ハノーファー [Hanover] (3011, 3111)
- ニュルンベルク [Nürnberg] (3031)
- ハンブルク [Hamburg] (3302 等)
- ルール工業地帯 [The Ruhr Cities] (1414 等)

▶ 国別補給源都市 [National Supply Source] は
その名称の傍らにある補給記号 [●] により、
その旨が表示されている。補給源都市とは当該都
市の“都市ヘクス(群)”のことであり、補給記号
だけが附されているヘクスそのものを差すもので
はないことに留意すること。

8.9 稼働状況

▶ ゲーム開始時に於ける NATO 軍の補給源都
市ヘクス群は“稼働状態” [Up-And-Running] に
あるものとする。換言すると、これら都市群は補
給能力に関して完全に機能を発揮していると云う

ことである。

▶ ソヴィエト軍地上ユニットが補給源都市ヘ
クスに進入した瞬間を以って、当該ヘクスの補給
源としての能力は、再度“稼働状態”となる時点
まで喪失するものとする。

▶ 複数ヘクスからなる都市の場合、補給能力が
一時点で喪失するのは1ヘクスに限られるものと
し、ソヴィエト軍が最初に単一或いは一部のヘク
スに進入した時点で全ての〔都市ヘクスに係る〕
補給能力が一斉に喪失する訳ではない。

▶ 補給源都市ヘクスを稼働状態に復帰させる
為には、NATO軍プレイヤーは先ず同都市を奪還
しなければならない。その時点でダイス1個を振
る。ダイスの目が、即ち同都市ヘクスが再度補給
を供することができるようになるまでに要するゲ
ームターン数である。例えば、NATO軍プレイ
ヤーがソヴィエト軍プレイヤーの支配下にあった補
給源都市ヘクスを第5ゲームターンに奪還し、補
給能力回復に係るダイスの目が“4”であった場
合、同都市ヘクスの補給能力は第9ゲームター
ンの開始時に回復する。

▶ 単一の補給源都市ヘクスついて、前段で述べ
られた〔補給能力喪失~回復〕過程は、ゲームを
通じて複数回発生し得るものとする。一時的に兵
站能力を喪失した補給源都市ヘクスを表示する為
に“補給無効”マーカー [“No Supply” Markers]
が用意されている。

▶ 何れの都市ヘクスも『最終補給源ヘクス』と
してではなく、単に『路上走行補給線区分の終結
点』として使用される場合、その機能を発揮する
為に必要な唯一の要件が『友軍の支配下にあるこ
と』である点に留意すること。これら都市ヘクス
が『路上走行補給線区分の終結点』としての役割
りを完全に発揮するに当たっては、上述の補給能力
回復過程を踏む必要はない。

8.10 水面と地形

▶ NATO 軍補給線の両区分は水面ヘクス並び
にあらゆる種類の水面ヘクスサイドを自由に横断
することができる。

▶ ソヴィエト軍の補給線は河川ヘクスサイド
を自由に横断することはできるが、水面ヘクス並
びにあらゆる種類の水面ヘクスサイドを横断す
ることはできない。

▶ 前二段に加え、両陣営の路上走行 / 都市後方
補給線区分は共に、あらゆる種類の地形に進入し、
これを通過させることができる。

8.11 OOS並びに自発的OOSの影響

▶ OOS であることによってユニットが減少戦
力状態になり、或いは除去されることはない。

▶ ユニットのOOS 或いはその他の補給状況の
ままで無期限に存在し続けることができるが、
OOS ユニットの移動力と戦闘力はそれぞれ半減
される。

▶ 前段の例外として、OOS 状態にある砲兵ユ
ニットは一切攻撃を実施することができない。
(6.10~6.17 項も参照。)

▶ 双方のプレイヤーは OOS 状態に陥る可能性
のあるヘクスへ意図的にその所有するユニットを
移動させることができる。

8.12 補給判定の時期

▶ 各自の所有するユニットに係る補給状況の
判定は、その移動開始時並びに(攻撃側並びに防
禦側として参加している)個々の戦闘の開始時に
双方のプレイヤーによって実施するものとする。

▶ 移動開始時に OOS であることが明らかとな
ったユニットは、当該フェイズに於ける移動力が
半減される。

▶ 個々の戦闘開始時に OOS であることが明ら
かとなった当該戦闘に参加しているユニットは、
攻撃側或いは防禦側であるかに拘らず、その照応
する戦闘力が半減される。

作者覚書 : 以上の補給ルールは、多数の全天候
型道路或いは幹線道路が、地図上にある全ヘクス
の殆どを縦横に走っていると云う事実を反映させ
る目的を以って記載されている。しかしながら、
輸送経路の交差地点としての役割を果たすのは都
市そのものであり、それ故にこそ、これらは〔補
給経路の〕隘路ともなり得るのである。

9.0 増援

9.1 概要 (CSW)

▶ 増援 [Reinforcements] とは、プレイが開始
された後にゲームに登場する新規ユニット群のこ
とである。NATO 軍陣営の場合、増援ユニットは
当該カウンターの上に 1~2 桁の数値が印刷さ
れていることにより識別され、その数値は当該ユ
ニットが地図上のプレイに最も早い段階で登場す
ることのできるターン数に照応している。ソヴィ
エト軍陣営の場合、増援ユニットは当該カウン
ターの上に **A, B, C, D** 又は **R** の文字が印刷され

ていることにより識別される。A, B, C, D の符号を有する増援ユニットは第 1 ゲームターンに於いてプレイに登場させなければならない (5.10 項を参照) が、R の符号を有するユニットは第 2 ゲームターン以降に登場する。

Soviet Reinforcement Strictures & Procedures

9.2 ソヴィエト軍増援の制限と手順

▶ ソヴィエト軍プレイヤーはその所有する増援ユニット群の登場時期を遅延させることはできず、早めることもできない。NATO軍深部攻撃の結果によって登場時期が遅延させられたソヴィエト軍“R”増援ユニットは、爾後のゲームターンに登場することが可能となるべく航空優勢の状況が変化するまで、地図上に留め置かれるものとする。(6.5 項を参照)

▶ ソヴィエト軍“R”増援ユニットはソヴィエト軍主要移動フェイズに於いて何時でも登場させることができる。但し、1 回の移動フェイズにつき一つのヘクスを通過して登場することができるのは 2 個師団以下 (7.0 章を参照) とする。

▶ ソヴィエト軍“R”増援ユニットは常に完全戦力状態 [Full Step-Strength] を以ってプレイに登場するものとする。(例外 : 6.5 項を参照) 同ユニット群はその到着時から使用可能である完全な移動 / 戦闘能力を有しているものとし、到着したプレイヤーターンを通じて通常型陸路補給状態にあるものと見做される。

▶ これら [“R”増援ユニット群] の配置ヘクス [に係る移動コスト] は [増援として] 登場する各ユニットの当該フェイズに於ける許容移動力から減じられるものとし、更に正規の制限に従う限り、同ユニット群は路上隊形移動を実施することができる。(10.17 項を参照)

作者覚書 : 9.2 項のルールの内、第 1 段落の二つ目の文章 (“ Soviet R reinforcements delayed as a result of a NATO Deep Strike...” で始まる) を全文削除すること。これに代わる文章は存在しない。この文章は NATO 軍深部攻撃表 (12.2 項) の初期プレイテスト版に設けられていた『結果』に基き言及されたものであり、製品版では最終的に破棄されたものである。6.5 項で述べられている規定に基き、12.2 項の表から得られた結果を適用すること。(CSW #250 : a/0 Feb 3, 2004)

Soviet R & Guards
9.3 ソヴィエト軍 “ R ” 及び
Airborne Arrival Schedule
親衛空挺軍の登場予定

▶ ソヴィエト軍プレイヤーは『第 2 ゲームターンに 2 個、第 3 ゲームターンに 3 個』と云う具合に “ R ” 増援ユニットを登場させることができる。第 6 ゲームターン以降、残りの全てが地図上に配置されるまで『1 ターンにつき 6 個』ずつの “ R ” 増援ユニットを登場させることができる。

▶ これらユニット群の登場時期が NATO 軍深部攻撃 (6.5 項を参照) により遅延させられる可能性のあることに留意すること。

▶ (戦車 / 自動車化狙撃師団と云った) 他のユニットとの如何なる組合せも許容されるが、ソヴィエト軍プレイヤーが [増援として] 登場させることができる砲兵師団 [Artillery Division] の数は 1 ゲームターンにつき 1 個師団に限られるものとする。

▶ 親衛空挺軍 [Guards Airborne Army] の “ 登場 ” に関しては、本項で述べられている『陸上のソヴィエト軍 “ R ” 増援ユニット数の制限』には含まれないものとする。(後述の 9.7 項を参照。)

追加 : 第 1 ゲームターンのソヴィエト軍増援ユニット (空挺部隊を除く) は、各々の軍毎に規定されているヘクスを通過して、[当該ターン中に] 必ず地図上に登場しなければならない。(3.2 項及び 5.10 項を参照) 第 2 ゲームターン以後、ソヴィエト軍 “ R ” 増援ユニット群はドイツ民主共和国及び / 或いはチェコスロヴァキア国内の地図東端ヘクス群より登場することができる。但し、何れのヘクスも、1 ゲームターンにつきこれを通過して登場させることができるのは 2 個 (師団 : 9.2 項を参照) 以下とする。(DG : Feb/12/2004)

NATO Reinforcement Stricture & Procedures

9.4 NATO軍増援の制限と手順

▶ NATO軍プレイヤーはその所有する増援ユニットの登場時期を、ユニット毎、且つターン毎に遅延させることができる。但し、早めることはできない。

▶ ドイツ聯邦共和国郷土防衛隊 (9.6 項を参照) を除く NATO 軍増援ユニットは、NATO 軍移動フェイズ中に何時でも登場させることができる。但し、1 回の移動フェイズにつき一つのヘクスを通過して登場することができるのは 2 個師団以下 (7.0 章を参照) とする。

▶ NATO 軍増援ユニットは常に完全戦力状態 [Full Step-Strength] を以ってプレイに登場するも

のとす。同ユニット群はその到着時から使用可能である完全な移動 / 戦闘能力を有しているものとし、到着したプレイヤーターンを通じて通常型陸路補給状態にあるものと見做される。

NATO Reinforcements Entry Hexes

9.5 NATO軍増援登場ヘクス

▶ 米軍及びカナダ軍ユニットは、友軍の支配下にあり、且つ稼働状態にあるフランクフルト [Frankfurt] (2024) を通じてプレイに登場することができる。フランクフルトが稼働状態にない場合、米国 / カナダ軍ユニットは地図西端の何れかのヘクスより登場することができるが、登場ターンが 1 ターン遅延されるものとする。

▶ 英国軍及びオランダ軍ユニットは、敵ユニットに占有されていない、オランダ国内にある何れかの地図西端ヘクスを通じてプレイに登場することができる。

▶ フランス軍ユニットは、友軍の支配下にあり、且つ稼働状態にあるストラスブール [Strasbourg] (1233) 或いは敵ユニットに占有されていない、フランス国内にある何れかの地図西端ヘクス (登場ターンを遅延させる必要はない) を通じてプレイに登場することができる。

▶ ベルギー軍ユニットは、何れか友軍の支配下にあり、且つ稼働状態にあるケルン [Cologne] ヘクス (1316, 1416, 1417, 1515, 1516) 或いは敵ユニットに占有されていない、モーゼル河 [the Moselle River] 以北のドイツ聯邦共和国国内にある何れかの地図西端ヘクス (繰り返すが、登場ターンを遅延させる必要はない) を通じてプレイに登場することができる。

▶ 郷土防衛隊以外のドイツ聯邦共和国軍ユニットは、同軍が使用することを意味する表示 [“Ge”] が為され、何れか友軍の支配下にあり、且つ稼働状態にある以下の補給都市ヘクス群を通じてプレイに登場することができる。

- フランクフルト [Frankfurt] (2024)
- シュテットガルト [Stuttgart] (2034, 2133)
- カッセル [Kassel] (2521)
- ミュンヒェン [Munich] (2939 等)
- ハノーファー [Hanover] (3011, 3111)
- ニュルンベルク [Nürnberg] (3031)
- ハンブルク [Hamburg] (3302 等)
- ルール工業地帯 [The Ruhr Cities] (1414 等)

▶ 仮に上記の都市ヘクス群がある時点に於いて全て非稼働状態にあることが明らかとなった場合、その時点で未だプレイに登場していないドイ

ソ連邦共和国軍増援ユニットは、爾後ゲームが終了するまで全て喪失されるものとする。

9.6 西独軍及び蘭軍郷土防衛ユニット

ドイツ聯邦共和国郷土防衛ユニットは第1ゲームターン・NATO軍移動フェイズ開始時の増援としてプレイに登場する。

上記の時点でNATO軍プレイヤーは『友軍の支配下にあるドイツ聯邦共和国内の都市ヘクス』及び/或いは『友軍の支配下にあるドイツ聯邦共和国内の都市ヘクスに隣接するヘクス』について、1ヘクスにつき1個ずつ、全ての郷土防衛ユニットを配置しなければならない。

同プレイヤーはこれらユニット群を先ず配置した後、各々のユニットについて“召集”[Call Out]が成功したか否かを確認する為にダイス1個を振ること。

ある郷土防衛ユニットに係るダイスの目が偶数であった場合、同ユニットの召集は成功裡に為されたものとする。ダイスの目が奇数であった場合は失敗したものとする。召集に成功した郷土防衛ユニットはゲーム終了まで、或いは戦闘により除去されるまで、先に配置されたヘクス内に留まり続けるものとする。一度召集されたユニットは決して移動することができない。

召集判定に失敗した郷土防衛ユニットは地図上から取り除かれる。但し、これは“除去”を意味するものではない。召集に失敗した郷土防衛隊は上述の手順に従い、第2ゲームターンのNATO軍移動フェイズ開始時に再度配置されるものとする。(当初のヘクスと同一の箇所である必要はない。) 郷土防衛ユニットの召集が全て成功するまで、上記と同一の手順を爾後のゲームターンに於いて順次繰り返すこと。

ドイツ聯邦共和国以外で郷土防衛ユニットを有するのはオランダに限られる。同ユニットは当初からアルンヘム [Amhem] (1309) に配置された状態でプレイを開始する。同ユニットも一切移動することができず、スタッキング制限に含まれることもない。

9.7 空輸可能増援の登場

ある陣営が航空優勢(6.0章を参照)を有している場合、当該陣営の空輸可能ユニットは共に空輸 [Aerial Transport] によってプレイへ登場する選択肢を有するものとする。(繰り返すが、原則として所有プレイヤーがユニット毎/ターン毎に

決定するものとする。)

NATO軍空輸可能ユニットが空輸或いは上述の通常手段により登場させることができるのに対し、ソヴィエト親衛空挺軍ユニットは空輸に依らなければプレイに登場させることができないので、この点に留意すること。

空輸によってプレイに登場した両陣営の空輸可能ユニットは、到着した自軍プレイヤーターンを通じて自動的に完全な補給状態 [Supplied] にあるものと見做される。

9.8 編成未了の米国軍師団

ゲーム開始時に於いて米国軍3個師団が編成未了の状態では地図盤に存在しており、これらはそれぞれ隷下部隊の内1個旅団(何れも“1-2-8”の数値を有する)しか存在していないことを表している。第2機甲師団・第4機械化歩兵旅団 (“4/2”) はヘクス2806で、第1機械化歩兵師団・第3機械化歩兵旅団 (“3/1”) はヘクス2235で、第4機械化歩兵師団・第4機械化歩兵旅団 (“4/4”) はヘクス1824でそれぞれゲームを開始する。

上記3個師団を構成すべき他の旅団群は、各師団に所属する単一のユニット・カウンターと云う形態により、それぞれ第7、第6、第12ゲームターンの増援として使用可能となる。これら1ステップの“2個”旅団は他の米国軍増援部隊(上記9.4項、9.5項を参照)と同様に登場するが、一度プレイに投入されると、これらは各々の師団に所属する他の旅団と結合 [Link-Up] し、完全な師団を編成する特殊能力を有することとなる。

旅団を結合させる為に、NATO軍プレイヤーは何れかの自軍移動フェイズの何れか任意の時点に於いて単に2個ユニットを寄せ集めることとする。(結合ヘクスに於いてもスタッキング制限ルールが適用される。) 直ちにカウンター2個を取り除き、アスタリスクが附された交換用の完全師団カウンターを同箇所に置き換えること。結合を行った師団は爾後、当該ターンが終了するまでそれ以上の移動を実施することはできない。(敵が隣接している等の事由により攻撃を実施できる可能性はある。)

NATO軍プレイヤーは(増援旅団が登場することによって)完全師団を編成する機会が訪れたからと云って直ちにこれを実施する必要はなく、通常は同プレイヤーにとって最適な機会に於いて実施されることになるであろう。

一度編成された師団は再度これを分割する

ことはできない。

合同 [Juncture] を完了させる以前にある師団を構成する旅団の一つが除去された場合、当該師団は爾後、決して(完全師団を)編成することができなくなる。

各師団に係る(完全師団への)編成は、同一師団に所属するカウンター2個を以って実施されるものとする。異なる師団に所属する旅団を以って(完全師団への編成を)実施することはできない。

10.0 移動

10.1 概要 (CSW)

本ゲームに於ける地上戦闘ユニットは、夫々その右下に“移動力” [Movement Factor] が印刷されている。これは、ゲームを通じた当該陣営の各移動フェイズに於いて、ユニットがヘクス格子を縦横に移動するために使用する“移動ポイント” [Movement Point] (時によって“移動力”、“MFs”或いは“MPs”とも呼称される)の数値である。

ユニットは隣接するヘクス間を移動ヘクスを“飛び越える”ことはできないし、その際には当該ユニットの兵科並びに進入するヘクス内の地形に応じた様々なコストを消費するものとする。

各プレイヤーが所有する地上ユニットの移動は各自のプレイヤーターンに於ける限り実施することができる。敵軍プレイヤーターンに於いてこれを実施することはできない。(例外: 11.17項以下の退却並びに戦闘後前進を参照。)

10.2 制限

MPsはターンからターン、フェイズからフェイズへと蓄積することはできず、ユニット間でこれを授受することもできない。

ゲームを通じた各々の自軍移動フェイズに於いて、プレイヤーはその所有に帰する適切なユニット群の全て又は一部を移動させ、或いは全く移動させずに済ませることができる。

移動ユニットは停止する以前に、必ずしもそのMPsの全てを消費し尽くす必要はない。

各ユニット或いはスタックの移動は、他のユニット等の移動が開始される以前にこれを完了させなければならない。

相手側プレイヤーの了承を得られた場合に

限り、プレイヤーは既に移動を完了したユニット
或いはスタックの移動をやり直すことができる。

10.3 最低限の移動能力

- ▶ 原則として、何れのユニットもその全 MFs を消費することにより、自軍移動フェイズに於いて最低限 1 ヘクス移動する能力が保証されている。
- ▶ 但し、この“保障”は『当該ユニットの進入が禁止されているヘクスへの移動』には適用されず、併せて『一切の移動が禁止されているユニット』の移動が許容されるものでもない。(郷土防衛隊や〔第 1~第 3 ゲームターンの〕主要ソヴィエト軍移動フェイズ手順時に於ける第 8 親衛軍等)

10.4 敵の地上ユニット

- ▶ (自軍) ユニットは決して敵地上ユニットが存在するヘクス内へ侵入することはできない。(尤も、移動を実施中の空中機動ユニットは敵ユニット群の上空を飛行することができる: 6.10 項以下を参照。)

10.5 スタックの移動

- ▶ 単一のスタックとして共同で移動する為には、ユニット群は同一のヘクス内で予めスタックした状態で自陣営の移動フェイズを開始しなければならない。
- ▶ 同一ヘクス内で移動フェイズを開始したからと云って、当該ユニット群は必ずしも一纏めにされた上で移動する必要はない。斯様なユニット群は共同で、或いは個別に移動することができる。

10.6 スタックの分割

- ▶ あるスタックを移動させている際、一つのユニット⁵を分離して別の方向へ移動させる為には、プレイヤーは当該スタックの移動を一時停止させることができる。
- ▶ 分離が為されたヘクスに残されたユニット群は、然る後、その移動を再開することができる。但し、現在移動を行っているスタックとは異なるヘクスに存在する別のスタック或いは個別のユニットに係る移動を一度開始すると、相手側プレイヤーの許可がない限り、当初のユニット或いはスタックの移動を再開することはできない。

5 : 原文では “... to allow a unit to split off and...” とあるが、スタックから分離できるの

は文字通り『1 ユニット』に限られるのか?

10.7 スタック内の異なる移動力

- ▶ 異なる移動力を有するユニット群がスタックとして一纏めに移動する場合、同スタックはこれに含まれるユニット群の内、最小値の移動力を以って移動しなければならない。勿論、斯様なユニットの MFs を消費し尽くした後にこれを分離し、より多くの MFs を有するユニット群を以って移動を継続させることができる。

10.8 地形と移動

- ▶ 地図上にある全ての地形は二つの範疇に大別される。即ち“天然”[Natural]と“人工”[Man-Made]である。天然地形は更に複数の地形に類別される。(詳細は後述。)
- ▶ 単一のヘクス内に複数の天然地形が存在することはない。なお、人工地形に関しては天然地形と共に単一ヘクス内に存在し得るものとする。

10.9 天然地形

- ▶ 地図上には 4 種類の天然地形が存在する。平地 [Clear]、荒地 [Rough]、原野 [Heath]、そして山地 [Mountains] である。これら様々な地勢がユニットの移動に及ぼす影響に関しては以下に詳述されていると同時に、プレイ中に容易く参照する為に地形効果表 [Terrain Effects Chart] (或いは “TEC”: 12.5 項を参照) に要約が収められている。

10.10 平地

- ▶ 一般のウォーゲームに於けるのと同様、平地 [Clear] 地形こそが“基本”地形であり、防禦を強化し、或いは移動を遅滞させる様な天然の地勢を含んでいない。
- ▶ 当該ヘクス内に存在する天然地形が“平地”だけである場合に限り、同ヘクスの地形は“平地”であるものと見做される。
- ▶ 各々の平地地形ヘクスへの進入に係る移動コストは、何れのユニットについても 1 MP であるものとする。

10.11 荒地

- ▶ 山岳歩兵を除く全てのユニットは、各荒地ヘクスへの進入に際し 2 MPs を消費する。山岳歩兵ユニットは各荒地ヘクスにつき 1 MP を消費する。

- ▶ 荒地地形の一部でも含んでいる場合、そのヘクスは“荒地”であるものと見做される。

10.12 山地

- ▶ 山岳歩兵ユニットは各山地ヘクスへの進入に際し 2 MPs を消費し、これ以外の兵科のユニットは 3 MPs を消費する。
- ▶ 山地地形の一部でも含んでいれば、そのヘクスは“山地”であるものと見做される。
- ▶ 荒地と山地の双方を含んでいる場合も、そのヘクスは“山地”であるものと見做される。

10.13 原野

- ▶ 全てのユニットは各原野ヘクスへの進入に際し 3 MPs を消費する。
- ▶ 原野地形の一部でも含んでいる場合、そのヘクスは“原野”であるものと見做される。

10.14 水面ヘクスサイド及びヘクス

- ▶ 河川ヘクスサイドを横断するに当たり、全てのユニットは追加 1 移動ポイントを消費するものとする。ここで謂う“追加”とは進入する先のヘクス内の地形に係るコストに追加することを意味している。
- ▶ 全てのユニットは湖面 [All-Lake] 或いは海面 [All-Sea] ヘクスサイドを横断することはできない。
- ▶ 空輸を実施中のユニット並びに NATO 軍空中機動ユニットは
 - 1) 河川ヘクスサイドを横断する際に追加移動ポイントを消費しない。
 - 2) 平地ヘクスであるかの如く湖面或いは海面ヘクスサイドを横断することができる。
- ▶ 前段の規定は当該ターンに於ける航空優勢を獲得した陣営に限り適用されるものとする。

10.15 国境線

- ▶ あらゆるユニットの移動或いは戦闘に関して国境線が何らかの影響を及ぼすことはない。但し、5.10 項を参照のこと。

10.16 都市ヘクス

- ▶ 都市ヘクスは本ゲームに存在する唯一の人工地形である。全てのユニットは各都市ヘクスへの進入に際し 2 MPs を消費する。

10.17 路上隊形移動

▶ 路上隊形移動を実施する資格を得る為には、ユニットは移動開始時に通常陸路補給状態になければならず、且つ敵地上ユニットと隣接してはならないものとする。

▶ 以上の要件を満たしている場合、斯様なユニット群は当該カウンターに印刷されている移動力の2倍を限度として移動することができる。(1回の移動フェイズ中に路上隊形移動を実施できるユニット数に上限はない。)

▶ 路上隊形移動を実施しているユニットは、敵ユニットに隣接するヘクスを通過し、或いは同ヘクス内で移動を終了させてはならない。(水面ヘクスサイドが敵ユニットの存在を打ち消すことはない。)

▶ ユニットは『移動フェイズの一部分を路上隊形により移動し、次いで通常の移動形態へと変更した上で移動を継続する』ことはできない。(逆の場合も同様。)

▶ “戦闘/移動” 手順を選択している場合、戦闘フェイズに於いて攻撃を行ったユニットは、たとえその攻撃によって敵ユニット群が存在する隣接ヘクス群の全てを空白化させることに成功したとしても、直後の移動フェイズに於いて路上隊形移動を実施することはできない。

▶ 如何なるフェイズ手順を選択したかに拘らず、同一のプレイヤーターンに於いて、ソヴィエト軍砲兵ユニットは射撃と路上隊形移動の双方を実施することはできない。

▶ 同様に、移動する為に空輸を以てした空輸可能ユニットは、同一のプレイヤーターンに於いて路上隊形移動その他、あらゆる種類の移動を実施することはできない。

10.18 Soviet Artillery Movement ソヴィエト軍砲兵移動

▶ “戦闘/移動” 手順を選択している場合、ソヴィエト軍プレイヤーターンの戦闘フェイズに於いて攻撃を行ったソヴィエト軍砲兵ユニットは、直後の移動フェイズに於いて使用することのできる MFs が半減される。

▶ “移動/戦闘” 手順を選択している場合、ソヴィエト軍プレイヤーターンの移動フェイズに於いて半数を上回る MFs を消費したソヴィエト軍砲兵ユニットは、直後の戦闘フェイズに於いて攻撃を実施する能力を喪失するものとする。

▶ 以上の件に関して、各々のソヴィエト軍砲兵ユニットの状況を記録する一助とする為に、同ユニットの上に配置すべきマーカーが用意されてい

る。(2.12 項を参照。)

10.19 Off Map Movement 地図外移動

▶ 一度地図上でプレイを開始したユニットは、移動、戦闘後前進^{ひとたび}或いは戦闘後退却によって地図外へ退出することはできない。

11.0 Combat 戦闘

11.1 In General 概要 (CSW)

▶ 彼我ユニット間の戦闘は各プレイヤーターンの戦闘フェイズに於いて実施される。攻撃は常に自発的に行われる。単に彼我ユニットが隣接しているだけでは戦闘発生^{CSW}の要因とは為り得ない。地図上の戦況全般の如何に関わらず、現に自身のプレイヤーターンを実施している側が“攻撃側”であり、他方は“防禦側”であるものと見做される。

11.2 Multiple Defenders in One Hex 単一ヘクス内の複数防禦ユニット

▶ 単一ヘクス内にある敵の2個^{CSW}ユニット群が攻撃を受けている場合、これらは一纏めにされた上で攻撃を受けなければならない。

11.3 Multi-Hex Attacks 複数ヘクスからの攻撃

▶ 単一の戦闘に於いて、敵ユニットの占有する単一のヘクスは、攻撃側が指向させることのできるユニット数^{CSW}に応じて、その周囲に存在する単数又は複数、或いは全てのヘクスから攻撃を受ける可能性があるが、あるヘクスが攻撃の対象となるのは一つの攻撃につき1回限りである。

11.4 Indivisibility of Units ユニットの不可分性

▶ 単一の攻撃側ユニットはその攻撃力を分割し、或いは複数の戦闘に対してこれを用いることはできない。

▶ 同様に、防禦側ユニットはその防禦力の一部を以て単数又は一部の敵ユニットによる攻撃を受け、併せて残りの防禦力を持って他の敵ユニットによる攻撃を受けることはできない。

▶ 単一の攻撃側ユニットが1回の戦闘フェイズに於いて複数回の攻撃を実施することはできず、防禦側ユニットが1回の戦闘フェイズに於いて複数回の攻撃を受けることもない。

11.5 Attack Sequencing 攻撃の手順

▶ 双方のプレイヤーが各自の戦闘フェイズに於いて実施することのできる戦闘の数に上限はない。

▶ 攻撃側(プレイヤー)は事前に全ての攻撃の実施を宣言する必要はなく、次の戦闘を開始する以前に一つの戦闘を解決する(と云う手順を遵守する)限り、どのような順序でこれを解決しても構わない。

11.6 Stacks Attacking スタックによる攻撃

▶ あるヘクスにスタックしているユニット群が全て同一の戦闘に参加する必要はない。スタックに属する幾つかのユニット群が一つの防禦側ヘクスを攻撃する一方で、それ以外のユニット群が他のヘクスを攻撃し、或いは全く戦闘を実施せずに済ませることができる。

▶ 防禦側ユニットが戦闘を免れることはできない。

11.7 Combat Procedures 戦闘の手順

▶ 通常、攻撃側プレイヤーは防禦側戦闘力に数倍する攻撃側戦闘力を以て戦闘に参加すべく努めるべきものである。この様な戦闘を“高比率” [High Odds] 攻撃と呼称する。

▶ 斯様な戦闘を解決する為に、攻撃側プレイヤーは先ず自身の“比率”を計算する。当該戦闘に参加している攻撃側ユニット群の攻撃力を全て合計し、次いで、当該戦闘で防禦を行っている敵ユニット群の防禦力を全て合計する。防禦側の合計値を攻撃側の合計値で割り、端数は切捨てる。

▶ 例えば、攻撃力“26”を以て防禦力“7”を攻撃する場合、戦闘比率は“3:1”となる。即ち、 $27 \div 7 = 3.71$ であるが、端数を切捨てることにより“3”になる。この“3”を比率に変換する為に、その右隣に“1”を附記すること。斯くして“3”は“3:1”となり、これは戦闘結果表 [Combat Result Table] (CRT: 12.6 項を参照) の項目と一致したものになる。

▶ 戦闘比を計算する際、当該戦闘に参加している両陣営のユニット群の補給状況 [Supply Situation] を考慮に入れることに留意すること: 8.0 章を参照。

11.8 Poor Odds Attacks & Odds Limits 低比率攻撃と戦闘比の上限

▶ CRT に記載されている戦闘比の項目が“1:1”から“10:1”までであることに留意すること。

▶ 攻撃側部隊の戦闘力が防禦側のそれを下回

る戦闘を“低比率攻撃” [Poor Odds Attacks] と呼称する。

- ▶ 本ゲームの場合、斯様な戦闘の結果は常に“AS”(後述の11.20項を参照)となる。
- ▶ 確定された戦闘比が“10:1”を上回る場合、当該戦闘は“10:1”であるものとして解決される。

11.9 戦闘修正値

- ▶ 上述の計算により求められた戦闘比は、防禦側ヘクスの存在する地形その他の要因により修正(“シフト”)される可能性がある。
- ▶ 適用可能な戦闘修正値は全てその効果が累積される。即ち、各々の戦闘に於いて“確定後の戦闘比” [Final Odds] が判定される前に全ての適用可能な戦闘修正値を判定し、次いで戦闘結果を得る為にダイスを振るのである。

11.10 最低限の戦闘力

- ▶ 単一のユニットであるか或いはスタックであるかに拘らず、本ゲームに於いては如何なる理由によっても戦闘力が“1”を下回ることはない。
- ▶ スタック又は複数ユニット或いは複数ヘクスにある状態で戦闘力を減少させる場合、当該ユニット群の戦闘力を全て合計し、次いで一纏めにした上でこれを減少させ、端数を切捨てにすること。(例外:1.5章を参照)

11.11 平地及び原野地形

- ▶ 平地 [Clear] 或いは原野 [Heath] ヘクスに存在する防禦側ユニット群が地形に係る特典を享受することはない。

11.12 荒地

- ▶ 荒地 [Rough] ヘクスに存在する防禦側ユニット群は、常に左へ1コラム(1L)の戦闘比修正を享受するものとする。例えば、荒地ヘクス内に存在するユニットに対する3:1の攻撃は2:1に修正される。

11.13 山地

- ▶ 山地 [Mountain] ヘクスで防禦を行うユニット群は、常に左へ2コラム(2L)の戦闘比修正を享受するものとする。例えば、山地ヘクス内に存在するユニットに対する3:1の攻撃は1:1に修正される。

11.14 都市ヘクスと猟兵師団

- ▶ 両陣営共、都市 [City] ヘクスで防禦を行う全てのユニット群は常に左へ2コラム(2L)の戦闘比修正を享受するものとする。

- ▶ 単数又は複数の西独軍猟兵 [Jäger] ユニットが都市ヘクス内の防禦ユニット群に含まれている場合、戦闘比修正は“3L”に増大される。

- ▶ ソヴィエト軍が存在する都市ヘクスに対する攻撃に単数又は複数の西独軍猟兵ユニットが関わっている場合、防禦側が享受することのできる戦闘比修正は“1L”に限られる。

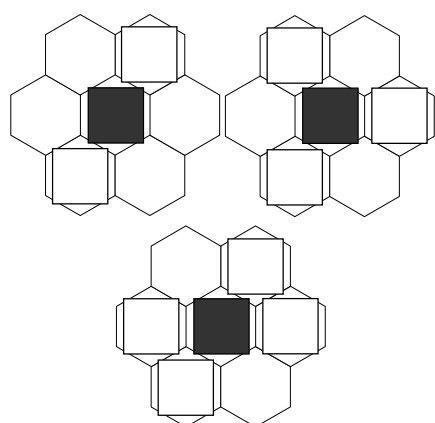
- ▶ 上記何れの場合も、当該戦闘に係る NATO 軍陣営に対する最初のステップロスは、同戦闘に参加した一つの猟兵ユニットに適用しなければならない。

- ▶ 上述に加えて、都市ヘクス内で防禦している場合の効果として、戦闘結果“DR”(11.17項を参照)が“1+1”に変換されるものとする。即ち、両陣営はその場に留まるが、それらユニット群の内から1戦闘ステップ [Combat Step] を取り除くこと。(上述の『猟兵』の事例を除き、所有プレイヤーが選択する。)

- ▶ 上記の1ステップは当該戦闘に参加した各陣営のユニット群全体に対して適用されるものであり、各ユニットに対して適用されるものではない。

Design Note
作者覚書: 猟兵師団は都市部に於ける戦闘に重点を置いた訓練を受けていたのである。(CSW)

11.15 包囲攻撃



- ▶ ソヴィエト軍防禦ユニットが NATO 軍ユニットによって向い合う [前後の] ヘクスから、又は1ヘクス置きに3ヘクスから、或いは4ヘクス以上から攻撃を受ける場合、NATO軍の攻撃に対して右への2コラム(2R)の戦闘比シフトが適用される。

- ▶ 本特典はソヴィエト軍が攻撃側である場合にも適用されるが、同軍が享受することのできる

戦闘比シフトは右への1コラム(1R)に限られる。

- ▶ 本項の例図の場合、中央の防禦側ユニットが同中心的な襲撃を受けている。(CSW)

- ▶ 本ルールに関しては6.10項以下も併せて参照すること。

11.16 最終戦闘解決

- ▶ 適用可能な修正を全て適用し、最終 CRT 戦闘比コラム [a Final CRT Odds Column] を決定した後、攻撃側はダイスを振り、“戦闘結果”を求める為に同表を参照する。(12.6項を参照) 例えば、戦闘比“6:1”の列でダイスの目が“5”であった場合、“EX”の戦闘結果が求められる。

- ▶ 各戦闘の最終戦闘比コラムを求める前に、全ての修正値を適用すること。

11.17 防禦側退却 (DR)

- ▶ ある攻撃に於いて“防禦側退却”(DR)の結果が求められた場合、常に勝利者たる攻撃側プレイヤーは直ちに全ての防禦側ユニットを隣接する何れかの1ヘクスへ(幾つかの制限の許で同プレイヤーの選択に基き退却させること。

- ▶ スタッキング [制限] は退却したヘクス内でも遵守されなければならない。更に、スタック超過 [Over-Stacked] に陥る事態を回避することができる単数又は複数のヘクスが存在する場合、ユニットはスタック超過の状態にあるヘクスへ退却することはできない。

- ▶ 仮にスタッキング制限がそれを必要とし、且つそうすることが可能である場合に限り、退却スタックはこれを構成するユニット群を異なるヘクス群へ個別に退却させることができる。

- ▶ 上述に加え、単数又は複数の空白ヘクスが隣接している場合、退却ユニットは自陣営の他のユニットが全く存在しない空白のヘクスへ移動しなければならない。

- ▶ 戦闘後退却 [Retreat-After-Combat] は MP を使用せず、また移動フェイズに於ける移動コストとは何ら拘りがない。但し、退却ユニットは通常移動に係る制限は遵守しなければならない。例えば、ユニットは湖面 [All-Lake] 或いは海面 [All-Sea] を横断して退却することはできない。

- ▶ 繰り返すが、他に退却経路が存在しない限り、プレイヤーは自動的除去が課される様な退却経路を選択することはできない。

- ▶ NATO 軍郷土防衛 [Territorial] ユニットは決して退却を実施することができない。同ユニット

の存在するヘクスに対して退却の結果が生じた場合、同ユニット群とスタックしている非郷土防衛ユニット群は上述のルールに従って退却することができるが、郷土防衛ユニットは当該箇所^(CSW)で除去されるものとする。

重要：防衛側が都市 [City] ヘクスに存在する場合、戦闘結果 “ DR ” は他の結果に変更される：上記 11.14 項を参照。

▶ 退却実施後にスタッキング要件を満たす為に退却部隊の内から単数又は複数ユニットを除去する必要がある場合、当該ユニット群を所有するプレイヤーは（退却部隊が新規に進入したヘクス内に予てから存在していた部隊ではなく）退却部隊の内から何れかのユニットを選択し、これを除去すること。

11.18 戦闘への退却禁止

▶ ある戦闘に参加した防衛ユニット群が他の友軍ユニットの存在するヘクスへの退却を強制され、併せて当該ヘクスが同じ戦闘フェイズに於いて攻撃を受けた場合、新たな [攻撃対象となった] ヘクスに退却してきたユニット群は当該箇所^(CSW)に於ける防衛に対して何ら寄与することはできない。

▶ 上述に加え、新規ヘクス内にある防衛側が当該戦闘に於いて “ DR ”、“ DE ” 或いは “ EX ” の戦闘結果を被った場合、先に退却してきたユニット群は自動的に除去される。

11.19 戦闘後前進

▶ ステップロス、及び^(CSW)或いは退却の結果として防衛側ヘクスが空白のままに留め置かれた場合、勝利者たる攻撃側ユニットの内から少なくとも 1 ユニットの当該ヘクス内へ戦闘後前進 [Advance-After-Combat] させなければならない。

▶ 2 個以上の攻撃側ユニットが前進した場合、スタッキング制限が遵守されなければならない。

▶ 斯様な前進が通常移動の一種とは見做されることはなく、何ら MP を消費することもない。但し、上述の『退却』と同様、前進ユニットは通常の地形制限に従わなければならない。

▶ 戦闘後前進は任意に為されるものではない
防衛側ヘクスが空白化された場合、戦闘後前進は少なくとも 1 ユニットの常による実施が強制されるものとする。

▶ 攻撃側は新たに勝利を収めたヘクスに対して必ずしも全スタックを以って前進する必要はない
勝利プレイヤーは前進させるユニットを単

数又は少数に限ることができる。

▶ 防衛側が戦闘後前進を実施することはできない
勝利者たる防衛側は単に当該箇所^(CSW)に留まり続けるだけである。

11.20 攻撃頓挫 (AS)

▶ 攻撃側が本結果を生じた場合、これは “ 効果なし ” [No Effect] であり、或いは “ 何事も起こらない ” [Nothing Happens] ことを意味している。即ち、全てのユニットは移動せず、併せてあらゆるステップ/ユニットは何れも除去されることがない
当該フェイズが終了するまで両陣営は当該箇所^(CSW)に留まり続けるものとする。

11.21 相殺 (EX)

▶ 攻撃側が “ EX ” の戦闘結果を獲得した場合、防衛側部隊に 1 ステップ・ユニットが含まれているのであればこれを全て除去し、デッドパイル [Dead Pile] に移すこと。次いで 2 ステップ・ユニットが含まれているのであれば、これを全て 1 ステップ状態に減少させること。

▶ 上記 [の除去 / 減少] が完了した後、除去された防衛側のステップ数を合計すること。ステップ数を判定した後、攻撃側は当該戦闘に参加した攻撃側ユニット群からこれと同数のステップを除去しなければならない。

▶ 敵ユニットが全て取り除かれて防衛側ヘクスが空白化した場合、戦闘後前進が強制される。(上記 11.19 項を参照)

▶ 原則として、両プレイヤーは共に当該戦闘に参加した自軍ユニット群の内からどのユニットに対してステップロスを適用し、或いは除去するのかが任意に選択することができる。但し、NATO 軍プレイヤーは 11.14 項の『獵兵ルール』に留意しなければならない、ソヴィエト軍プレイヤーは 2 ヘクスを隔てて攻撃を実施した砲兵からステップを除去することはできない。(後述の 11.23 項を参照)

11.22 防衛側除去 (DE)

▶ 攻撃側が “ DE ” の戦闘結果を獲得した場合、同陣営は何ら損害が課されることなく、防衛側部隊に含まれる全てのユニットが除去される。

▶ 防衛側ヘクスから敵ユニットが取り除かれる為、戦闘後前進が強制される。(上記 11.19 項を参照)

11.23 ソヴィエト軍砲兵攻撃

▶ ソヴィエト軍砲兵ユニットは上述のルールに従い、通常どおりの防衛を行う。但し、補給状態 [Supplied] にある砲兵ユニットは、自身の^(CSW)存在するヘクスから 1~2 ヘクス彼方にある敵ユニットに対してその攻撃力を及ぼすことができる。

▶ 種類の如何を問わず、地形が砲兵射撃を遮断することはできない。但し、OOS [補給途絶] 状態にある砲兵ユニットは一切の攻撃実施が禁止される。

▶ 砲兵ユニットが単独で攻撃を実施することはできない
同ユニットは単数又は複数の非砲兵攻撃ユニットと共同でなければ攻撃を実施することができない。

▶ 上述に加え、ソヴィエト軍攻撃時に於ける砲兵攻撃力は、非砲兵攻撃力を上回ってはならない
超過した攻撃力は単に^{Wasted}無視されるものとする。

▶ 砲兵に関するその他の詳細に関しては 7.1 項、8.11 項、9.3 項、10.17 項、10.18 項を参照のこと。

12.0 図表類

以下の図表類は地図上並びに本解説書の巻末に収められている。

12.1 航空優勢表

12.2 地上攻撃表

12.3 NATO 軍深部攻撃表

12.4 NATO 軍多国籍攻撃表

12.5 地形効果表

12.6 戦闘結果表

13.0 選択ルール

Design Note
作者覚書：以下のルールは [必須ではなく] 任意に基き使用されるものである。これらは大きく三つの部分に分かれている
第一部は特殊部隊 (13.1 ~ 13.10 項)、第二部は電子戦 (13.11 ~ 13.17 項)、第三部はワイルド・ウィーゼル (13.18 ~ 13.21 項) に関するルールである。対戦前に、双方のプレイヤーはどの選択ルールを使用するのかを決めなければならない。本章に収められた選択ルールは本ゲームのプレイに対してより一層の細部描写を加えるものではあるが、その引き換えとして、難易度と競技時間がそれぞれ増大すること

になる。(CSW)

13.1 特殊部隊 (SF)

▶ 双方のプレイヤーは様々な種類の特殊部隊 [Special Forces] (SF) を表すマーカーを所有している。これらは敵の移動を遅延させ、補給を遮断する不正規戦部隊を表している。

▶ SF マーカーそれ自体は“ユニット”ではない。これらは特殊部隊活動域 [Special Forces Zones] (SF Zones) を形成することで、特殊部隊の活動や関連する郷土パルチザン戦闘を再現したものである。

▶ SF マーカーは二色で印刷されている。即ち NATO 軍とワルシャワ条約軍である。

▶ SF マーカーは作戦活動全般を再現するものであって、個別の部隊を表すものではない。SF 部隊には特定の国籍が存在しない。

13.2 特殊部隊マーカー

▶ SF マーカーには 2 面が存在する。表面は同部隊の活動状態 [Active Side] であり、裏面は制圧状態 [Suppressed Side] である。

▶ 活動状態の SF マーカーは SF 活動域 [SF Zone] (後述) を有し、後述される SF 機能の全てを通常どおり実施することができる。

▶ 制圧状態の SF マーカーはその SF 活動域を喪失し、敵部隊に対して何ら影響を及ぼすことはない。

▶ 制圧状態の SF マーカーは移動し、或いは攻撃に参加することができず、再度制圧状態に置かれた場合は除去される。

▶ 制圧状態の SF マーカーは同一ヘクス内から敵ユニットが存在しなくなるまで裏面のままで留め置かれるものとし、敵が存在しなくなった時点で活動状態に復帰するものとする。

13.3 特殊部隊の補給

▶ SF マーカーは常に補給状態 [In Supply] にあるものとする。

13.4 スタッキング

▶ プレイヤーは単一のヘクス内に複数の SF マーカーを配置することはできない。

▶ SF マーカーが非 SF ユニットのスタッキング制限に加算されることはない。

▶ プレイヤーは敵の SF マーカーが存在するヘクスへ友軍の SF マーカーを配置することができ

る。

▶ ユニットは敵の SF マーカーが存在するヘクスへ侵入することができる。(その逆は不可。)

13.5 特殊部隊マーカーの陸上移動

▶ SF マーカーは“2ヘクス”の移動力を有している。これらは、如何なる地形、海洋、敵ユニット/マーカー、或いは SF 活動域の存在に拘らず、あらゆる方向へ 2 ヘクス移動することができる。

▶ SF マーカーは敵ユニットの存在するヘクスへ侵入することはできない。

▶ SF マーカーは敵 SF マーカーが存在するヘクスへ侵入することができる。

▶ 敵ユニットの存在するヘクスで移動を開始する SF マーカーは〔そのまま〕同ヘクス内に留まることができ、或いは敵の占有していない隣接ヘクスへ移動 (し、更に 1 ヘクス移動) することができる。

13.6 特殊部隊マーカーの空輸

▶ あるプレイヤーが当該ターンに於ける航空優勢 [Air Superiority] を保持している場合、その所有に帰する全ての SF マーカーを恰も空輸可能ユニット [Air Transportable Units] であるかの様に移動させることができる。

▶ 空輸移動を実施する場合、SF マーカーは敵ユニットの存在するヘクス、並びにこれに隣接するヘクスから離陸し、或いは着陸することはできない。

▶ SF マーカーは常に補給状態にあるため [13.3 項]、『空輸の為に陸路補給 [Overland Supply] を辿らなければならない』と云う規定はこれらには適用されない。

13.5 & 13.6 Clarification 13.5 項、13.6 項の明確化

双方のプレイヤーターンに於ける移動或いは戦闘フェイズ終了時に於いて、SF マーカーを友軍の戦闘 (非 SF) ユニットと同一のヘクス内に同衯させることはできない。斯様な状況を適正化させる為に、敵プレイヤーはスタッキング状態を適正化させるに必要な最低限度のヘクス数だけこれらを“置き直す”ものとする。(複数且つ等距離の経路が開かれている場合は敵プレイヤーが選択する。)(DG: Feb/16/2004)

13.7 特殊部隊活動域

▶ 特殊部隊マーカーは、それらが占有するヘクス

と、その周囲 6 ヘクスから構成される一つの“SF 活動域” [SF Zone] を及ぼすものとする。

▶ SF 活動域は隣接する全ての陸上ヘクス群へ及ぼされ、併せて海面 [All Sea] ヘクスサイド越しに隣接する陸上ヘクス群へも及ぼされるものとする。

▶ 敵ユニット或いは敵 SF マーカーの存在によって〔友軍の〕SF 活動域が無効化されることはない。(但し『制圧状態』を参照のこと。)(CSW)

1) 移動に対する効果: 敵 SF 活動域に侵入した陸上ユニットは、その種類の如何を問わず、追加 1 移動ポイントを消費しなければならない。たとえ侵入予定のヘクス内に他の友軍ユニットが存在していたとしても、当該ユニットは本追加コストを消費しなければならない。敵ユニットは“+1”移動コストを追加することで敵 SF マーカー自身の存在するヘクス内へ進入することができる。⁶ 単一のヘクスに対して複数の SF 活動域が存在したとしても、移動に係る更なる効果は存在しない。

2) 補給に対する効果: 敵 SF マーカー或いは敵 SF 活動域を含むヘクス内へ、又はこれを通して、或いは同ヘクス内から外へ陸上補給経路 [Overland Supply] を辿ることはできない。

3) 移動並びに補給に係る上述の効果は空輸 [Air Transport] 移動、空中機動 [Airmobile] 移動、或いは空中機動ユニットの補給には適用されない。

4) 戦闘に対する効果: SF 活動域が戦闘に参加しているユニット群に影響を及ぼすことはない。これら [SF マーカー] は、その SF 活動域内にある他のユニットに課せられた戦闘結果の影響を被ることはない。

6: 『敵ユニット』と『敵 SF マーカー』
何れか一方の『敵』が赤字である。

13.8 特殊部隊活動域への攻撃

▶ 友軍戦闘フェイズに於いて、プレイヤーは SF 活動域マーカーを攻撃することができる。SF マーカーに対する攻撃は以下〔の要件/手順〕に従って実施される:

1) 攻撃ユニットは (隣接ヘクスではなく) 敵 SF マーカーを含むヘクス内に存在していなくてはならない。

2) 対 SF 戦闘表 [Counter SF Table] を参照する。

3) ダイス1個を振り、然るべきダイス修正値を適用し、その結果を直ちに適用する。

- ▶ 単一の SF マーカーに対して攻撃を行うことができるのは、[SF マーカーの存在する] 1 ヘクスに付き 1 ユニットに限られる。
- ▶ 攻撃を受けるヘクスが友軍 SF 活動域である場合、当該プレイヤーは“+1”のダイス修正値を受領する。(SF マーカーはそれ単独で敵 SF マーカーを攻撃することはできない。)
- ▶ SF マーカーが攻撃を受けるのは、1 回のプレイヤーターンにつき 1 回に限られる。
- ▶ 本戦闘の解決に関して補給状況 [Supply Status] が影響を及ぼすことはない。

13.9 Other SF Rules その他のSFルール

- ▶ SF マーカー並びに SF 活動域は、上述以外の件に関してゲームの諸機能に対して影響を及ぼすことはない。
- ▶ これら [SF マーカー / 活動域] は敵の退却や前進等を妨げることはない。
- ▶ 航空ユニットは SF マーカーを攻撃することができず、SF マーカーは阻止爆撃 [Interdiction] (任務の) 航空機による影響を受けることもない。(13.2 項を参照。)

Design Note
作者覚書：特殊部隊マーカーは作戦及び戦略任務に就いている様々な特殊作戦部隊を表したものである。ソビエト軍の場合はGRU(ソビエト軍参謀本部情報管理総局)とドイツ民主共和国軍牽制部隊との混成部隊である前線スペツナズ旅団 [The Front Spetsnaz Brigade] を含んでいる。NATO軍の場合、当初のSFは米国軍欧州派遣特殊作戦部隊 [The US Special Operations Detachment Europe] に加えて、様々なNATO諸国軍の小規模な特殊作戦部隊から成る混成部隊を含んでいる。NATO軍のSF増援部隊は英国特殊空挺部隊 [Special Air Service] 並びに米国第 10 特殊作戦群 [The US 10th Special Forces Group] 所属部隊を表している。欧州大戦に関連して、SFは主として襲撃、戦略偵察、通信線の妨害、そしてパルチザン戦闘支援任務に投入されることになるであろう。旅団或いは師団が戦闘から退却するのを阻止するだけの戦闘力に欠けているために、SF活動域が敵の退却に影響を及ぼすことになる。SF活動域は敵ユニットによって無効化されることはない
 従って、SFを制圧するか或いは殲滅する為に可及的速やかに攻撃することこそ良策である。特殊部隊の、敵の通信線を混乱させ得る能力を忘れ去

ってしまう前に、the Battle of the Bulge **パルチザンの戦いに於いて、ほんの一握りのドイツ軍コマンドー部隊が聯合軍後方地帯を如何に恐慌状態に陥れたか、想いを馳せてみるべきである。(CSW)**

13.10 Counter SF Table 対SF戦闘表

▶ 攻撃側は少なくとも友軍 1 ユニットの敵 SF マーカーを含むヘクス内に有していなければならない。

ダイス	結果
1	効果なし [No Effect]
2	効果なし [No Effect]
3	効果なし [No Effect]
4	効果なし [No Effect]
5	制圧 [Suppression]
6	制圧 [Suppression]
7+	除去 [Elimination]

ダイス修正値	
標的ヘクスに対して単数又は複数の友軍 SF マーカーが隣接している場合、ダイスの目に“1”を加算すること。	
結果	
除去	標的となった SF マーカーをゲームから永久に除去すること。
制圧	当該 SF マーカーを裏面に裏返すこと。(既に制圧状態にある場合は除去される。)

13.11 Electronic Warfare 電子戦 (EW)

- ▶ 双方のプレイヤーは電子戦 (EW) 能力を表すマーカーを所有している。EW マーカーは敵の通信を妨害し、欺瞞並びに電子諜報を遂行し、敵のEWに対抗する装備を有する部隊を表している。
- ▶ EW マーカーはユニットではない。これらは単に当該ヘクス群でEW戦闘が行われていることを表示する為に使用される。

13.12 EW Markers 電子戦マーカー

- ▶ EW マーカーには 2 面が存在する 表面は攻撃状態 [Offensive Side] であり、裏面は防禦状態 [Defensive Side] である。
- ▶ 当該プレイヤーターンの開始時に於いて、同プレイヤーはその所有に帰するEWマーカーの全てを攻撃状態、或いは防禦状態にすること。(何れかが攻撃状態、それ以外は防禦状態に。)
- ▶ プレイヤーはこれを秘密裏に行うものとし、

実際に使用されるときまでこれらEWマーカーがどの状態にあるのかを明らかにする必要はない。

- ▶ 攻撃状態マーカーを使用することができるのは当該プレイヤー自身のターンに限られる。防禦状態マーカーを使用することができるのは、直後の敵プレイヤーターンに限られる。
- ▶ 本ゲーム所定のターン構成に留意すること。NATO軍EWマーカーは[ゲームターン]後半の(NATO軍)プレイヤーターンと、続く[ゲームターンの]前半の(ワルシャワ条約軍)プレイヤーターンで使用することができる。斯様なゲームターン構成である為、NATO軍プレイヤーは防禦状態のEWマーカーを第1ターンに配置することができない。これは意図的なものであって、ソビエト軍初期攻勢の奇襲効果を再現するものもある。

13.13 EW Procedures 電子戦の手順

- ▶ EW マーカーは双方のプレイヤーによって地図外に留め置かれる。これらが地図上に配置されるのはEW戦闘を実施する場合に限られる。
- ▶ EW マーカーは次の当該プレイヤーターン開始時に再使用することができる。(攻勢 / 防禦何れかの任務に投入される。)
- ▶ 地図上に配置されるものの、EW マーカーは“ユニット”とは見做されない 従って、これらはスタッキング制限その他の適用は受けない。
- ▶ EW戦闘は何れかの友軍“戦闘”フェイズ開始時に発生する。EW戦闘はその他の種類の戦闘が実施される以前に全て解決されることとする。その手順は次のとおり：

- 1) 攻撃側が使用を望む幾つか / 全てのEWマーカーを地図上に配置する。配置すべき範囲に制限はない。
- 2) 防禦側が幾つか / 全てのEWマーカーを『攻撃側EWマーカーを含むヘクス群』に配置する。
- 3) 攻撃側の任意に基く順序により、EW戦闘表 [EW [Combat] Table] で各々の [EW] 戦闘を解決する。
- 4) 各EW戦闘が完了する度に、これに投入されていたEWマーカーを地図上から取り除く。これらは次の友軍プレイヤーターン開始時に再度使用可能となる。

13.14 EW Limits 電子戦の制限

- ▶ NATO軍プレイヤーが個々のヘクス内に配

置することができる EW マーカーは、1 回につき 3 個までとする。

▶ ワルシャワ条約軍プレイヤーが個々のヘクス内に配置することができる EW マーカーは、1 回につき 2 個までとする。

▶ 友軍EWマーカー〔の数〕は敵〔EWマーカー〕の許容数には勘定されない。

13.15 Degraded / Collapsed Markers 機能低下 / 壊滅マーカー

▶ EW 戦闘表によって “機能低下” [Degrada-tion] 或いは “壊滅” [Collapse] の結果が生じる場合がある。このことは標的ヘクスに適切なマーカーを配置することで表示される。

▶ 当該マーカーは次の友軍プレイヤーターン開始時まで〔標的〕ユニットと共に留まり続けるものとし、その時点で取り除かれる。

▶ 機能低下 / 壊滅マーカーが置かれた単一のスタックが分割する場合、追加のマーカーを配置して適宜これを表示すること。

▶ 当初から EW の結果を被っていないユニットは、たとえ EW による影響を被っている他のユニット群と同一のヘクスに存在していたとしても、機能低下 / 壊滅マーカーの影響を被ることはない。

13.16 EW reinforcements 電子戦の増援

▶ 増援として受領すべき EW マーカーは、これが登場するプレイヤーターンに地図外へ配置される。これらは当該ターンの EW 戦闘に投入させることができる。

Design Note
作者覚書： 欧州を舞台として想定されたあらゆる Hypothetical Conflict 仮想戦 に関して、電子戦こそが最大の Unknowns 未確定要素の一つであった。当時のワルシャワ条約機構統一軍は電子戦部隊の数に関する限り優位に立っていたのであろうが、しかし、NATO軍は技術面で優位性を獲得していたのである。これらのことは、『多数のEWマーカーが使用可能であるワルシャワ条約統一機構軍』対『個別の戦闘に対してより多くのEWマーカーを使用することができるNATO軍』と云う図式により反映されている。

13.17 EW Combat Table EW 戦闘表

ダイス	結果
0	対抗策 [Countermeasures]: ダイ ス 1 個を振り、出た目と等しいター ン数の間、攻撃側 EW マーカー1 個をプレイから取り除く。

1	効果なし [No Effect]
2	効果なし [No Effect]
3	効果なし [No Effect]
4	効果なし [No Effect]
5 ~ 6	機能低下 [Degraded]: 標的とな ったユニット群が次の自軍プレイ ヤーターンに於いて実施すること ができるのは、移動又は戦闘の何 れかに限られる。(所有プレイヤー が選択する。) 加えて、強制的前 進の規定に拘らず、当該ユニット は戦闘後前進を一切行うことが できない。これ以外のゲームに関 する諸機能は通常どおり遂行す ることができる。(但し、) ソヴィエ ト軍砲兵ユニットは攻撃を一切行 うことができない。

7 + 壊滅 [Collapsed]: 標的となった
ユニット群は次の自軍プレイヤー
ターンに於ける全ての移動 / 戦闘
フェイズ群〔で活動する機会〕を
喪失する。これ以外のゲームに関
する諸機能は通常どおり遂行す
ることができる。加えて、ダイス 1
個を振り、出た目と等しいター
ン数の間、防禦側 EW マーカー (防
禦 EW に使用された場合に限る) 1
個をプレイから取り除く。

ダイス修正値
各攻撃に参加している After the First 2 つ目以降のEWマ
ーカー” 毎に “1” ずつをダイスの目に加える。
各防禦 EW マーカーにつきダイスの目から
“1” を減ずる。

注意
EW 戦闘の結果として取り除かれた EW マ
ーカーは、ダイスの目により指定されたター
ンの増援フェイズ時に復帰する。

13.18 Wild Weasels ワイルドウィーゼル

▶ NATO軍プレイヤーは “WW” (“ワイルドウ
ィーゼル” [Wild Weasel]) と表示された航空ユ
ニットを所有している。これらは Electronic Countermeasures 電子対抗手段
〔= ECM〕及び Anti-Radar Missiles 対レーダーミサイルを使用して敵
の防空陣地を制圧する為に特別に改造された合衆
国空軍の戦闘機である。

▶ 航空優勢 [Air Superiority] により使用可能な

航空機を有している場合、NATO 軍プレイヤーは
正規の航空機 1 個を以って、使用可能な 2 個の
WW 航空機に代替することができる。

▶ 使用可能な WW の上限は次のとおり :

- 第 2 ~ 第 4 ターン 合計 2 個
- 第 5 ~ 最終ターン 合計 4 個

即ち、NATO 軍プレイヤーは第 2 ~ 第 4 ゲ
ームターンに於いて、〔正規の〕航空機 1 個を 2
個の WW と交換することができる。同様に、第 5
~ 第 15 ゲームターンに於いて、最大で 2 個の航空
機を 4 個の WW と交換することができる。

13.19 Air Defense Suppression 対空陣地制圧

▶ 全ての NATO 軍戦闘フェイズの開始時に於
いて、同プレイヤーはマップ上の任意の数のヘク
ス群に WW を配置することができる。

▶ WW 航空機と同一、或いは隣接ヘクス内で地
上攻撃 [Ground Attack] 任務を実施している他の
航空機は、その地上攻撃を解決する際に “+1”
のダイス修正値を獲得する。

▶ WW ユニットと同一、或いは隣接ヘクスに存
在している限り、“+1” DRM 特典を享受するこ
とのできる地上攻撃任務の数に上限はない。

▶ 地上攻撃任務が遂行されているヘクス内、或
いは隣接ヘクスに存在する WW ユニットの数に
拘らず、当該任務に関してプレイヤーが享受する
ことのできる修正値は “+1” に限られる。

▶ WW ユニットは、それ自身によって地上攻撃
を実施することはできない。

▶ WW 任務は友軍戦闘フェイズ解決時に地図
上から取り除かれる。WW ユニットは毎ターン再
使用することができる。

13.20 WW Interdiction WW 阻止爆撃

▶ NATO 軍プレイヤーは 1 個の WW を、阻止
爆撃を実施している他の航空ユニットとスタック
させることができる。そうすることで、**標的ヘク
スから 2 ヘクスの範囲内にある全てのヘクス群に
対して阻止爆撃の効果が及ぶものとする。**

13.21 WW Limits WW の制限

▶ WW を他の航空作戦の為に使用することは
できない。

Optional Rules Order of Battle Additions
13.22 戦闘序列の追加

NATO 軍

初期配置に追加:

- 2 x SF マーカー (西ドイツの何れか任意の箇所に配置)
- 4 x EW マーカー (地図外)
WW 能力に関して『ワイルドウィーゼル』ルール [13.18 ~ 13.21 項] を参照

第 3 ターンの増援に追加:

- 1 x SF マーカー (NATO 増援ヘクスの何れかに配置)

第 5 ターンの増援に追加:

- 1 x SF マーカー (NATO 増援ヘクスの何れかに配置)

第 8 ターンの増援に追加:

- 1 x EW マーカー (地図外)

ソヴィエト軍

初期配置に追加:

- 3 x SF マーカー (開始線より東側の何れか任意の箇所に配置)
- 5 x EW マーカー (地図外)

第 8 ターンの増援に追加:

- 1 x EW マーカー (地図外)

Counter SF Table
13.10 対SF戦闘表 (再掲)

ダイス	結果
1	効果なし [No Effect]
2	効果なし [No Effect]
3	効果なし [No Effect]
4	効果なし [No Effect]
5	制圧 [Suppression]
6	制圧 [Suppression]
7+	除去 [Elimination]

ダイス修正値

標的ヘクスに対して単数又は複数の友軍 SF マーカーが隣接している場合、ダイスの目に "1" を加算すること。

結果

除去 標的となった SF マーカーをゲームから永久に除去すること。

制圧 当該 SF マーカーを裏面に裏返すこと。(既に制圧状態にある場合は除去される。)

▶ 攻撃側は少なくとも友軍 1 ユニットの敵 SF マーカーを含むヘクス内に有していなければならない。

EW Combat Table
13.17 EW 戦闘表 (再掲)

ダイス	結果
0	対抗策 [Countermeasures]: ダイ ス 1 個を振り、出た目と等しいター ン数の間、攻撃側 EW マーカー 1 個をプレイから取り除く。
1	効果なし [No Effect]
2	効果なし [No Effect]
3	効果なし [No Effect]
4	効果なし [No Effect]

5 ~ 6 機能低下 [Degraded]: 標的とな
ったユニット群が次の自軍プレイ
ヤーターンに於いて実施すること
ができるのは、移動又は戦闘の何
れかに限られる。(所有プレイヤー
が選択する。) 加えて、強制的前
進の規定に拘らず、当該ユニット
は戦闘後前進を一切行うことが
できない。これ以外のゲームに関
する諸機能は通常どおり遂行す
ることができる。(但し、) ソヴィエ
ト軍砲兵ユニットは攻撃を一切行
うことができない。

7+ 壊滅 [Collapsed]: 標的とな
ったユニット群は次の自軍プレイ
ヤーターンに於ける全ての移動/戦
闘フェイズ群 [で活動する機会] を
喪失する。これ以外のゲームに関
する諸機能は通常どおり遂行す
ることができる。加えて、ダイス 1
個を振り、出た目と等しいター
ン数の間、防禦側 EW マーカー (防
禦 EW に使用された場合に限る) 1
個をプレイから取り除く。

ダイス修正値

各攻撃に参加している ^{After the First} 2 つ目以降の EW マ
ーカー" 毎に "1" ずつをダイスの目に加える。
各防禦 EW マーカーにつきダイスの目から
"1" を減ずる。

注意

EW 戦闘の結果として取り除かれた EW マ
ーカーは、ダイスの目により指定されたター
ンの増援フェイズ時に復帰する。

Acknowledgement
謝 辞

本日本語解説書中、2.11 項『作者覚書』
第 2 段並びに 6.8 項第 9 段の訳出に当り、
インターネット掲示板 "the game apes
forum" にて、多くの方々のお力添えを賜り
ました。茲に篤く御礼申し上げます。

(訳者・Moltke_SS / Quellbach)

AIR SUPERIORITY TABLE

12.1 航空優勢表

ダイス	航空優勢を有する陣営
-1	NATO 軍
0	NATO 軍
1	NATO 軍
2	NATO 軍
3	NATO 軍
4	ソヴィエト軍
5	ソヴィエト軍
6	ソヴィエト軍
7	ソヴィエト軍

注意

- 第1ゲームターンの航空優勢は自動的にソヴィエト軍が獲得する。
- 第2ゲームターン : ダイスの目に“1”を加える。
- 第3~第4ゲームターン : ダイス修正なし。
- 第5~第7ゲームターン : ダイスの目から“1”を減ずる。
- 第8ゲームターン以降 : ダイスの目から“2”を減ずる。

GROUND ATTACK TABLE

12.3 地上攻撃表

ダイス	結果
1-5	効果なし [No Effects]
6	標的1ステップロス [Target Loses One Step]

注意

- それぞれ単一の攻撃に対する攻撃に参加している“^{After the First}2つ目以降の航空機”毎に“1”ずつをダイスの目に加える。例えば、敵が占有する単一のヘクスに対して航空機3個が攻撃を行っている場合、ダイスの目に2を加える。但し、当該ヘクスに対して攻撃の為にダイスを振ることができるのは1回限りである。
- 修正後のダイスの目が“6”を超過した場合、これは“6”として取り扱うこと。
- 標的が都市ヘクス内にある場合はダイスの目から“1”を減ずること。

NATO MULTI-NATIONAL ATTACK TABLE

12.4 NATO軍多国籍攻撃表

ダイス	結果
0, 1, 2	効果なし [NE]
3, 4, 5	左1シフト [1L]
6	左2シフト [2L]
7	左3シフト [3L]

注意

- ある攻撃に参加しているのが米国及び英国軍だけである場合、ダイスの目から“1”を減ずること。
- ある攻撃に参加しているユニット群の国籍が3ヶ国以上であれば、ダイスの目に“1”を加えること。
- 複数国籍の NATO 軍ユニットが防禦を行っている場合、常に右への1コラムシフトの不利を被る。
- 異なる国籍の NATO 軍ユニットがスタックした状態で当該陣営の移動フェイズを開始した場合、同フェイズに於いて1MPが失われることに留意すること。更に、多国籍活動 [Multi-National Operations] に従事している国籍の組み合わせがカナダ軍と米国軍による場合、移動/戦闘に係る罰則は存在しない。

NATO DEEP STRIKE TABLE

12.2 NATO軍深部攻撃表

ダイス	結果
1	●効果なし [No Effects]
2	●次の航空優勢判定のダイスの目に“ - 1 ”を適用
3	●増援部隊損耗
4	●補給途絶 [OOS]
5	●次の航空優勢判定のダイスの目に“ - 1 ”を適用 ●増援部隊損耗
6	●次の航空優勢判定のダイスの目に“ - 1 ”を適用 ●増援部隊損耗 ●補給途絶 [OOS]

注意

- それぞれ単一の攻撃に参加している“^{After the First}2つ目以降の航空機”毎に“1”ずつをダイスの目に加える。例えば、敵が占有する単一のヘクスに対して航空機3個が攻撃を行っている場合、ダイスの目に2を加える。(但し、当該ヘクスに対して攻撃の為にダイスを振ることができるのは1回限りである。)
- 修正後のダイスの目が“6”を超過した場合、これは“6”として取り扱うこと。
- 結果の詳細については6.5項を参照。

TERRAIN EFFECTS CHART

12.5 地形効果表

地形	移動コスト	戦闘効果
平地	1	NE
荒地	2*2	1L
山地	3*3	2L
原野	3	NE
都市	2	●“2L”、“DR”の結果が“1/1”に変更される。(11.14項) ●西独軍猟兵 = 1R/3L*1
河川ヘクスサイド	横断時に+1	攻撃力半減*4
海面/湖面ヘクス/ヘクスサイド	NA	NA
国境	第1ゲームターンを除きNE*5	NE

注意

- NA = 不可 [Not Allowed] NE = 効果なし [No Effects]
- *1 西独軍猟兵ユニットが都市ヘクスで防禦を行っている場合は3Lシフト、同ユニットがソヴィエト軍の防禦する都市ヘクスを攻撃する場合は1Rシフトが夫々適用される。当該戦闘に於ける最初のステップロスは猟兵ユニットに適用すること。(11.14項)
- *2 山岳歩兵は1MPを消費する。 *3 山岳歩兵は2MPsを消費する。
- *4 重要な例外あり : 6.10項を参照。
- *5 第1ゲームターンに於いて、全てのソヴィエト軍ユニットは、通常移動時には追加1MP、路上隊形移動時には追加2MPsを消費すること。

COMBAT RESULT TABLE

12.6 戦闘結果表

ダイス	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	9:1	10:1
1	DR	DR	DR	DR	DR	DR	DR	DR	EX	EX
2	DR	DR	DR	DR	DR	DR	DR	EX	EX	DE
3	AS	DR	DR	DR	DR	DR	EX	EX	EX	DE
4	AS	EX	DR	DR	DR	EX	EX	EX	DE	DE
5	AS	AS	EX	DR	EX	EX	EX	DE	DE	DE
6	AS	AS	AS	EX	EX	EX	DE	DE	DE	DE

注意

- 戦闘比が“1:1”を下回る場合、戦闘結果は自動的に“AS”となる。
- 戦闘比が“10:1”を上回る場合は“10:1”として取り扱うこと。