

# Cold War Battles:

## Budapest '56 & Angola '87

Strategy & Tactics issue no. 235

### Credits

**Design & Development:** Joseph Miranda

**Final Rules Editing:** Ty Bomba

**Playtesters:** Ty Bomba, Dr. Christopher Cummins, Joseph Miranda

**Counters:** Larry Hoffman

**Map:** Joe Youst

**Production:** Callie Cummins

**Special Thanks:** Brian Train

### 目次(Table of Contents)

- 1.0 はじめに(INTRODUCTION)
- 2.0 コンポーネント(COMPONENTS)
- 3.0 ゲームの準備(SETTING UP THE GAME)
- 4.0 プレイの手順(SEQUENCE OF PLAY)
- 5.0 ランダムイベント(RANDOM EVENTS)
- 6.0 増援(REINFORCEMENTS)
- 7.0 移動とスタック(MOVEMENT & STACKING)
- 8.0 支配地域(ZONES OF CONTROL)
- 9.0 隣接戦闘(ADJACENT COMBAT)
- 10.0 遠隔戦闘(RANGED COMBAT)
- 11.0 制圧(SUPPRESSION)
- 12.0 航空部隊(AIR POWER)
- 13.0 空中機動(AIR MOBILITY)
- 14.0 戦闘未経験ユニット(UNTRIED UNITS)
- 15.0 勝利段階(VICTORY CONDITIONS)
- 16.0 ブダペスト'56 初期配置と特別ルール(BUDAPEST '56 SET UP & SPECIAL RULES)
- 17.0 アンゴラ'87 初期配置と特別ルール (ANGOLA '87 SET UP & SPECIAL RULES)
- 18.0 プレイ図表(CHARTS & TABLES)

### 選択ルール(Optional Rules)

- 19.0 空挺作戦(PARATROOP OPERATIONS)
- 20.0 偵察(RECON)
- 21.0 哨戒線(SCREENING)
- 22.0 特殊部隊とゲリラ(SPECIAL FORCES & GUERRILLAS)
- 23.0 砲火統制(FIRE CONTROL)

本ルールは2006/05/16版 eRules を元に作成しました。原文が必要な場合は下記 URL より入手してください。  
[http://www.strategyandtacticspress.com/images/File/CWB\\_eRules.zip](http://www.strategyandtacticspress.com/images/File/CWB_eRules.zip)

## 1.0 はじめに (INTRODUCTION)

**Cold War Battles (CWB)** は、1945-89年の間に発生した、また発生し得た戦役を提示するゲームです。各ユニットは戦役に参加したであろう部隊を表しています。また地図盤は、それらの部隊が戦闘を行った、また行ったであろう地域を表しています。

本号には二つのゲームが収録されています：*Budapest '56* は1956年後半にハンガリーの首都で発生した失敗した反乱について扱います；*Angola '87* は1987年と1988年のアンゴラにおけるキューバ軍と南アフリカ軍との戦いを扱っています。

各ゲームは二人プレイ用です。*B'56* では一方のプレイヤーが蜂起したハンガリー人と NATO の増援を、もう一方のプレイヤーがワルシャワ条約機構軍を担当します。*A'87* では一方のプレイヤーが南アフリカ軍とその同盟軍であるアンゴラ全面独立民族同盟(UNITA)を、もう一方のプレイヤーがキューバ軍とアンゴラ解放人民運動(MPLA)を担当します。両ゲームとも共通の基本ルールを使用しますが、それぞれに対応した特別ルールも使用します(16.0と17.0項を参照)。

また各種の選択ルールも用意されています。これらは両プレイヤーの判断で導入するようにしてください。選択ルールを使用すると再現性は高まりますが、複雑さとプレイ時間も増加します。

## 2.0 コンポーネント (COMPONENTS)

**2.1 地図盤(The Map)** は戦闘が行われる地域を表しています。地図盤の地形上には、ユニットの位置や移動を判定するための六角形のマス目が上書きされています。この六角形をゲームのルール中では「ヘクス」と呼んでいます。

### 2.2 図表(Charts & Tables)

地形効果表(Terrain Effects Chart)(18.1項参照)には、各地形が移動や戦闘に与える影響が記載されています。

戦闘時に使用する戦闘結果表(CRT)は、機動(Mobile)と突撃(Assault)の2種類が用意されています。(18.2,18.3項を参照)

現在のターンを示すターン記録表(Turn Record Track)は盤上に記載されています。

盤上の勝利得点記録表(Victory Point Index)は現時点での勝利得点の点数を示すために用いられます。

### 2.3 駒(The Playing Pieces)

ボール紙の駒は、各戦役に参加した部隊を表しています。記載された数値とシンボルは、戦闘力と移動能力を数値化し、また部隊の兵科を表現しています。各駒は、軍隊を表す「ユニット」と、様々な情報を明示する「マーカー」の二つの種類に別けられます。

### 2.4 ユニットのサンプル(How to Read Units)

※それぞれ英文ルールp1を参照。

非砲兵地上ユニット(Non-Artillery Ground Unit)

砲兵ユニット(Artillery Unit)

注意：射程(Range)の”U”は射程無制限です；盤上のどこでも砲撃することができます。

### 2.5 未経験部隊の能力(Untried Unit Status)

ユニットの裏面の数値が移動力のみ記載されており、その他の値が”?”となっているものがあります。これについては14.0項を参照してください。

### 2.6 ユニットの種類(Unit Types)

ユニットには大きく分けて二つの種類があります：野戦(Maneuver) (非砲兵) と砲兵です。野戦ユニットには攻撃力-防御力-移動力の値が記載されています。砲兵ユニットには弾幕力(Barrage)-FPF力-射程(Range)と防御力-移動力の値が記載されています。これに加えて、幾つかのユニットは機械化されています：装甲(Armor)のシンボルが記載されているか、他のシンボルに装甲のシンボルが上書きされているユニット (例：自走砲(Self-Propelled Artillery))。注意：ハンガリー軍対戦車部隊(Hungarian Army Anti-Tank)は非機械化ユニットです。

### 2.7 ユニットの規模(Unit Sizes)

●● = 小隊(Platoon)

I = 中隊(Company)または部隊(Troop)/砲兵中隊(Battery)

II = 大隊(Battalion)または戦隊(Squadron)

III = 連隊(Regiment)

X = 旅団(Brigade)

XX = 師団司令部(Division Headquarter)

[ ] = 任務部隊(Task Force)または戦闘団(Battlegroup)

訳注 : *Budapest '56* のソビエト側砲兵大隊(Artillery Battalion)の各ユニットの規模は実際には連隊です。

## 2.8 ユニットの名称(Unit Designations)

各ユニットにはひとつもしくは二つの番号が記載されています。二つの番号が記載されている場合は、右側が上位の部隊名です。この上位の部隊名は、中隊の所属大隊や、大隊の所属連隊・旅団・師団を表しています。

## 2.9 国籍とユニットの色(Nationalities & Unit Colors)

*Budapest '56*: ハンガリー側

ハンガリー蜂起部隊(Hungarian Rebels): 灰色地に黒

ハンガリー軍(Hungarian Army): 緑地に白

NATO/US: 黄緑地に白

*Budapest '56*: ソビエト側

第2親衛師団(2<sup>nd</sup> Guards Division): 赤地に黒

第33親衛師団(33<sup>rd</sup> Guards Division): 橙地に黒

第128親衛師団(128<sup>th</sup> Guards Division): 黄地に黒

特殊軍団(Special Corps): 白地に赤(red on white)

*Angola '87*: 南アフリカ側

南アメリカ防衛軍(South African Defense Force): 黒地に白

アンゴラ全面独立民族同盟(UNITA): 緑地に白

*Angola '87*: 共産陣営側

キューバ軍(Cuban), 東ドイツ軍(East German) & ソビエト軍(Soviet): 赤地に金

アンゴラ解放人民運動(MPLA): 赤地に黒

**2.10 航空ユニット(Air Unit)** には戦闘力は記載されていません。これらは使用された任務に応じて、それぞれ1戦闘力か輸送力を発揮します。

※航空ユニットの例は英文ルールp2参照。

TAC : 戦術航空攻撃

SAC : 戦略航空攻撃

攻撃ヘリコプター(Helicopter Gunship)

輸送ヘリコプター(Helicopter Transport)

**2.11 ゲームの規模(Game Scale)** は各シナリオルールを参照のこと。

**2.12 備品(Parts Inventory)** CWB には以下の備品が含まれています : 34x22” の地図盤、ルールブック1冊、カウンターシート1枚。そのほかに6面ダイスを1個用意してください。

## 3.0 ゲームの準備 (SETTING UP)

**3.1** 地図盤を両プレイヤーの間に据えてください。両プレイヤーは、それぞれどちらの陣営を担当するか決定してください。まだゲームをプレイしたことがなければ、カウンターをシートから切り出してください。

**3.2** 各プレイヤーは、該当するシナリオ特別ルールの初期配置を参照してください。そしてゲーム開始時に盤上に配置すべきユニットを抜き出してください。ユニットの配置場所には、特定のヘクスを指定されているものや、盤上のある範囲で配置場所を選択することができるものがあります。初期配置がすべて終了したなら、残るユニットを増援のスケジュールに従って準備しておいてください。

**3.3** 各シナリオでは先行プレイヤーが指定されており、該当するプレイヤーが各ゲームターンにおいて先に行動し

ます。ゲームは、プレイの手順（4.0項）をシナリオで指定されたターンだけ繰り返すか、一方のプレイヤーが投了するまで続けられます。

#### 4.0 プレイの手順 (SEQUENCE OF PLAY)

**4.1 CWB** のプレイはターンを繰り返すこと似より進行します。各ゲームターンにおいて、担当プレイヤーは後述の手順やルールでユニットに移動や戦闘を実施させます。最終ターンが終了した時点で勝利状態が判定され、ゲームの勝者が決定します。

**4.2** 各ゲームターンは「先行プレイヤーターン」と「後攻プレイヤーターン」に分かれています。各プレイヤーターンは、フェイズ(Phase)と呼ばれる連続した手順に分割されています。そのプレイヤーターンを担当しているプレイヤーは「フェイズプレイヤー」と呼ばれます；その相手側のプレイヤーは「非フェイズプレイヤー」です。各シナリオのルールには、どちらの陣営が先行プレイヤーとなるか記載されています。

#### 4.3 ゲームターンの流れ (Game Turn Outline)

**I. ランダムイベントフェイズ (RANDOM EVENTS PHASE)** 各ゲームターンに1回、該当するシナリオのランダムイベント表(Random Event Table)をロールして、結果を直ちに適用してください。

#### II. 先行プレイヤーターン (FIRST PLAYER TURN)

**A. 増援フェイズ (Reinforcement Phase)** 先行プレイヤーは自陣営の増援を受け取り、盤上に配置します。

**B. 移動フェイズ (Movement Phase)** 先行プレイヤーはルールの制限内で任意の数のユニットを移動させます。

**C. 戦闘フェイズ (Combat Phase)** 先行プレイヤーは非フェイズプレイヤーのユニットに対して攻撃を実施します。

**D. 回復フェイズ (Recovery Phase)** 先行プレイヤーは自陣営のユニット上のすべての制圧(Suppressed)マーカーを取り除きます。

#### III. 後攻プレイヤーターン (SECOND PLAYER TURN)

(後攻プレイヤーは、上記の先行プレイヤーと同様の手順を実施します)

**IV. ゲームターン進行フェイズ (GAME TURN RECORD INTER-PHASE)** ターンマーカーをターントラック上の次のマスに進めます。これがシナリオの最終ターンであれば、ゲームは終了となり勝敗の判定に移ってください。

**4.4** 先行プレイヤーターンにおいては、先行プレイヤーがフェイズプレイヤーで、後攻プレイヤーが非フェイズプレイヤーとなります。同様に、後攻プレイヤーターンにおいては、後攻プレイヤーがフェイズプレイヤーで、先行プレイヤーが非フェイズプレイヤーとなります。

#### 5.0 ランダムイベント (RANDOM EVENTS)

**5.1** ランダムイベントには、戦場での勝敗同様に軍事活動の助けや妨げとなる様々な政治的な出来事が含まれています。第2ゲームターン以降のランダムイベントフェイズにおいて、プレイヤーは各シナリオのランダムイベント表(Random Events Table)上でイベントを判定しなければなりません。各シナリオの最初のターンにおいては、この手順は省略されます。

**5.2** ダイスをロールし、該当するシナリオのランダムイベント表（18.5,18.6項参照）上で結果を判定してください。奇数ゲームターンでは先攻プレイヤーがダイスをロールします；偶数ゲームターンでは後攻プレイヤーがダイスをロールします。ロールをおこなったプレイヤーにかかわらず、結果は両陣営に適用されます。ランダムイベントの判定はプレイヤーターンごとに1回ではなく、ゲームターンごとに1回ですので注意してください。

**5.3** 特に指定のない限り、ゲーム中に同じイベントが複数回発生することもあり得ます。

#### 6.0 増援 (REINFORCEMENTS)

**6.1** 両プレイヤーはゲーム中に追加のユニットを得る場合があります。これらのユニットは増援と呼ばれます。各増援はシナリオで指定されたターンの担当プレイヤーの増援フェイズにゲームに登場します。

**6.2** 自身の増援フェイズにおいて、自陣営の増援ユニットを盤上に配置することができます。多くの場合、ユニットは地図盤の端から登場します。盤上に登場することに関しては、ユニットは移動力を消費する必要はありません。

**6.3** 増援のユニットは、通常のスタック制限の範囲内で配置されなければなりません。また敵ユニットの存在するヘクスに登場することはできませんが、敵ユニットの支配地域(ZOC)内に登場することはできます。一旦盤上に登

場したユニットは、以後は以前から盤上に存在するユニットと同様に扱われます。

#### 6.4 空中機動と空挺降下による登場(Airmobile & Airborne Entry)

空中機動や空挺部隊のユニットは、空中機動移動や空挺降下で盤上に登場することができます。このような場合、ユニットは増援フェイズには盤上に配置されません。同ターンの移動フェイズに、それぞれの移動方法に応じて盤上に進入させてください。あるいは、増援フェイズに通常の部隊と同様のルールに従って陸路で登場することもできます。

6.5 航空ポイントのカウンターは、それが利用できるようになった時点で盤外の手の届くところに置いておいてください(12.0項参照)。

#### 6.6 制限(Restrictions)

登場ヘクスが敵ユニットによって占められている場合のみ、該当する増援ユニットは同じ盤端辺の最も近い空きヘクスから登場することができます。またプレイヤーは増援を手元に保持しておき、以降のターンに遅らせて登場させることもできます。この逆はできません。従って、増援の登場ターンを早めることはできません。

#### 6.7 条件付増援(Contingency Reinforcements)

シナリオによっては、あるユニットが「条件付増援」として登場するよう指定されています。条件付増援のユニットは、登場させるために勝利得点を支払ったり、ゲーム中のイベントの結果により盤上に登場します。

### 7.0 移動とスタック(MOVEMENT & STACKING)

7.1 自陣営の移動フェイズにおいて、担当するユニットのうち任意の数を移動することができます(戦場の状況が許せば)。ユニットは盤面上書きされたヘクスを辿って、望む方向に移動することができます。

7.2 ユニットが移動する際には、ヘクスからヘクスへと升目を辿って移動しなければなりません。ユニットは各ヘクスに進入するごとに、移動力(MF:Movement Factor)から指定の移動ポイント(MP:Movement Point)を支払わねばなりません。

#### 7.3 制限と禁止事項(Restrictions & Prohibitions)

移動は他のシークエンスにおいては実施することができません。各プレイヤーのユニットは、通常は自陣営プレイヤーターンの移動フェイズにのみ移動することができます。戦闘後の前進と退却は通常の移動とは見なされず、従ってMPも消費しません。ユニットはある移動フェイズ中に自身の能力を超えるMPを使用することはできません。(道路(Road)と小道(Trail)はユニットの移動力を倍にする効果があることにも注意してください)

ユニットはあるプレイヤーターンの移動において移動ポイントを一部だけ消費したりまったく使用しなくても構いませんが、余った移動ポイントを他のターンへと持ち越したり、他のユニットと貸し借りすることはできません。プレイヤーの手が移動中のユニットから離れたら、相手プレイヤーが認めない限りその移動をやり直すことはできません。

#### 7.4 最小移動保証(Minimum Movement Guarantee)

すべてのユニットはその移動力に関わらず、全移動ポイントを消費すれば1ヘクスだけ移動することができます。例外：ユニットは敵ユニットの支配地域(ZOC)から、別のZOCへと直接移動することはできず、また進入が禁止されている地形に入ることもできません。

#### 7.5 支配地域(Zones of Control)

敵の支配地域は移動に影響を与えます；8.0項を参照してください。

#### 7.6 移動への地形の影響(Terrain Effects on Movement)

ユニットは平地(Clear)ヘクスに進入するごとに1移動ポイントを消費します。他の地形に進入する場合は、地形によってはより多くのポイントを消費する必要があります。地形効果表(TEC)には、ヘクスサイドの地形や河川によって、ヘクスへの進入コストに加えて追加の移動ポイントが必要な場合も記載されています。

7.7 ユニットが道路(Road)や小道(Trail)ヘクスから、ヘクスサイドを通過するそれら道路や小道によって繋がれた隣接する道路・小道ヘクスに直接移動する場合、他の地形を無視して0.5移動ポイントの消費で移動することができます。(例外：小道の特典はA'87のモンスーン(Monsoon)のターンには失われます)

7.8 スタッキング(Stacking)：これは複数のユニットが同じヘクスに置かれていることを示す用語です。シナリオごとにスタックの上限は定められています。各ヘクスでスタックしているユニットの上限は、各フェイズの最後に判定されます。自陣営のユニットは、他の味方ユニットの存在しているヘクスを追加の移動ポイントの消費なしで通

過することができます；ただしフェイズの最後にスタックの上限を超えていることは認められません。何らかの理由でフェイズ終了時にスタック制限を満たせなかった場合は、そのユニットの担当プレイヤーが条件を満たすように除去するユニットを選択してください（この除去によるVPも発生します）。

### 7.9 ブダペスト'56 スタック制限 (Budapest '56 Stacking)

両プレイヤーとも、平地(Clear)と広場(Square)ヘクスでは2ユニットまでスタックすることができますが、他の地形では1ユニットのみ配置することができます。目標(Objective)やスタジアム(Stadium)が含まれているヘクスは平地ではないと見なされます。

### 7.10 アンゴラ'87 スタック制限 (Angola '87 Stacking)

両プレイヤーとも、飛行場(Airfield)ヘクスでは3ユニット、村(Village)と小道(Trail)では2ユニット、足す地形では1ユニットまでスタックすることができます。

7.11 航空ユニットとマーカーはスタック制限の対象とはなりません。

7.12 ユニットの敵ユニットの存在するヘクスに進入することはできません。

## 8.0 支配地域 (ZONES OF CONTROL)

8.1 ユニットの配置されたヘクスに隣接するの周囲の6ヘクスには、そのユニットの支配地域(ZOC)が及んでいます。ユニットは移動フェイズ中に敵ユニットのZOCに進入した場合はそのヘクスで停止しなければならず、また戦闘フェイズでは攻撃を行わなければなりません。

### 8.2 Extent of ZOC

ユニットに対するZOCの効果はゲームを通じて常時発揮されます。ZOCの影響は敵味方を問わず他のユニットが存在しているヘクスに対しても及ぼされます。航空ユニットと制圧(Suppressed)されているユニットはZOCを展開できません。

8.3 通常、ZOCの効果はすべての地形ヘクスやヘクスサイドに対して及ぼされます。この例外として、ブダペスト'56では目標(Objective)ヘクスの中に対してはZOCは及びません（このルールは該当ヘクスの中に対してのみ適用されます。外に対しては展開できます）。

### 8.4 重複ZOC (Multiple ZOC)

あるヘクスに対して、敵味方双方のユニットからZOCが及ぼされているような場合もあります。また複数のユニットから同一ヘクスに対してZOCが及ぼされることもあります。

### 8.5 移動への影響 (Effect on Movement)

ユニットは移動中に最初に敵ZOCに進入した場合、直ちに停止しなければなりません；しかし敵ZOCに進入するために追加の移動ポイントを消費する必要はありません。

### 8.6 戦闘への影響 (Effects on Combat)

自陣営の各プレイヤーターンの戦闘フェイズにおいて、ユニットは自身に対してZOCを及ぼしているすべてのユニットに対して攻撃を行わなければなりません。敵ZOCに存在している全ての自軍ユニットが攻撃を行う必要があります。

8.7 戦闘結果により敵ZOCに退却しなければならないユニットは除去されます（9.16,9.17項を参照）。

8.8 戦闘後前進においては、ユニットは自由にZOCに出入りしたり通過することができます。敵ZOCの存在は戦闘後前進には影響を及ぼしません；9.19,9.20項を参照。

### 8.9 敵ZOCからの脱出 (Exiting Enemy ZOC)

ユニットは以下のような場合にのみ戦闘により敵ZOCから脱出することができます：1) 戦闘結果により前進や後退する場合；2) 交戦が状態でなくなった場合。（訳注：敵を除去したり制圧してZOCが消滅した場合）

### 8.10 離脱 (Disengagement)

すべてのユニットは敵ZOCから離脱することができます。敵ZOCで移動を開始して離脱するユニットは、以下の制限に従わねばなりません：1) このフェイズの離脱するユニットの移動力は半分となります（訳注：端数は0.5MPとして残る）；2) 離脱するユニットは他の敵ZOCに直接移動することはできません；3) 離脱したユニットは同じ移動フェイズに他の敵ZOCに進入することはできません（以後のターンなら可能です）。制限の3)はアンゴラ'87では使用されません。

## 9.0 隣接戦闘 (ADJACENT COMBAT)

**9.1 CWB**には隣接(Adjacent)と遠隔(Ranged)の2種類の戦闘が存在しています。隣接戦闘は隣り合ったヘクスのユニット間でおこなわれる戦闘です。遠隔戦闘は、攻撃側の判断により砲兵(Artillery)や航空ユニットによって直接隣接していないヘクスに対しておこなわれます。盤上の情勢にかかわらず、手番プレイヤーが攻撃側です；非手番プレイヤーが防御側となります。遠隔戦闘については10.0項を参照してください。

### 9.2 隣接戦闘の手順 (Adjacent Combat Procedure)

各攻撃は以下のような9段階のステップで実施されます。

1. 手番プレイヤーは、機動(Mobile)と突撃(Assault)のどちらの戦闘結果表(CRT)を使用するかを選択します。
2. 手番プレイヤーは攻撃に使用する地上ユニットの攻撃力を合計します。
3. 手番プレイヤーは使用する砲兵(Artillery)の弾幕力(Barrage)と航空攻撃マーカートを加算する。
4. 非手番プレイヤーは、(訳注：防御ユニットの防御力)に隣接していない砲兵からの最終防御火力(FPF:Final Protective Fire)と航空攻撃マーカートを加算します。ただしこれは、防御側のユニットが最低1ユニットの攻撃ユニットに隣接している場合にのみ使用できます。(訳注：砲爆撃のみの攻撃に対して、対砲兵射撃のような行為は不可)
5. 攻撃側戦力の合計から防御側戦力の合計を引いて「戦力差(Combat Differential)」を求めます。この戦力差は、プラスもしくはマイナスか、0となります。
6. 選択したCRT上で、戦力差のコラムを参照します。地形や制圧(Suppression)の影響があるならコラムを修正してください。
7. 攻撃側はダイスをロールし、該当する戦力差のコラム上で結果を参照します。この戦闘結果を直ちに適用します。
8. 退却(Retreat)を実施します。
9. 戦闘後前進(Advance)を実施します。

### 9.3 Restrictions & Requirements

各戦闘の解決順序は攻撃側の任意です。敵ZOCに存在しているすべての手番側ユニットは攻撃をおこなわなければなりません。手番プレイヤーユニットのZOC内に存在しているすべての非手番プレイヤーのユニットは必ず攻撃されなければなりません。手番プレイヤーは、戦闘の解決前に攻撃ユニットと防御ユニットの組み合わせを自由に決定しておいてください。

防御ユニットは、砲兵(Artillery)と航空攻撃が追加される場合を除いて、周囲の6ヘクスからのみ攻撃を受ける可能性があります。ユニットは各戦闘フェイズにおいては1度しか攻撃を受ける事はありません。

射程を持つユニットは隣接していないヘクスを攻撃することができます；10.0参照

手番プレイヤーは各戦闘の開始前に、攻防のユニットの組み合わせを宣言しておかなければならず、またすべての隣接しているユニットが戦闘に参加していなければなりません。また個々の戦闘の開始前に、攻撃側プレイヤーから先に近接支援(Close Support)と最終防御射撃(FPF)の宣言をおこなわなければなりません。**9.4 戦闘力 0 のユニット (Zero Combat Factor Units)**

攻撃力が0のユニットも、戦力0として通常通り攻撃をおこなうことができます。隣接戦闘の戦闘結果が"Ex"か"Ax"だった場合、攻撃側の攻撃力0のすべてのユニットは除去されます。例えば、攻撃力"0"のユニットが防御力"3"のユニットを攻撃したとします。戦闘力差は"-3"となります。このルールは、隣接戦闘の攻撃に砲撃力を提供している砲兵(Artillery)やヘリコプター(Helicopter)には適用されません。

防御力が0のユニットは、そのユニットが表になった時点で除去されます。

### 9.5 複数ユニットによる複数ヘクスでの戦闘 (Multi-Unit & Multi-Hex Combat)

複数の敵ユニットのZOC内に存在している手番プレイヤーのユニットは、他の攻撃側のユニットにより攻撃されていないすべての敵ユニットに対して攻撃を実施しなければなりません。

複数の異なるヘクスの攻撃側ユニットが、隣接するあるヘクスに対して攻撃をおこなう場合、すべての攻撃側ユニットの攻撃力を合計して戦闘をおこないます。攻撃側防御側とも、複数のユニットが戦闘をおこなう場合もあり得ます。このような場合、戦闘はいくつかの個々の戦闘に分割されますが、攻撃側はすべての隣接する防御側ユニットに対して攻撃を実施しなければなりません。またこれを満たすためには後述の砲兵(Artillery)やヘリコプター(Helicopter)利用することもできます。

## 9.6 牽制攻撃(Diversionsary Attacks)

複数の戦闘が実施される際に、プレイヤーはある攻撃で優勢を得るために他の攻撃に回す戦力を抑えるような、偏った戦力配分をおこなうこともできます。

**9.7** 手番側プレイヤーは、算出された戦力差より低い戦力差コラムを使用することはできません。つまり、9.2項の手順で決定された戦力差を自発的に低くすることは禁止されます。

**9.8** 爆撃(Bombardment)は攻撃の一つです；10.0項を参照してください。プレイヤーは複数の敵ユニットに隣接している自軍ユニットを、特定の敵ユニットへの攻撃に集中させるため、残る敵ユニットへの攻撃としてこうした攻撃を利用することができます。

## 9.9 戦闘力の単一性(Combat Strength Unity)

ある戦闘においては、ユニットの戦闘力は攻撃力か防御力のいずれか一方のみ使用されます。また攻撃や防御において、一つのユニットの戦闘力を複数の戦闘に分割して使用することはありません。

## 9.10 スタッキング(Stacking)

シナリオによりスタックが許可されている場合、同一ヘクス内の複数ユニットによる戦闘は以下のように扱われます。

**攻撃時(Attacking):** 同一ヘクスに存在するユニット同士は、共同してひとつの隣接ヘクスを攻撃することも、別々に異なる隣接ヘクスを攻撃することもできます。

**防御時(Defending):** 同一ヘクスで防御しているユニット同士は、合計した防御力で一度に攻撃されなければなりません；これらを個別に攻撃することはできません。

## 9.11 地形効果(Terrain Effects)

防御側のユニットは、その置かれているヘクスや攻撃されたヘクスサイドから修正値を与えられます。攻撃側ユニットの存在するヘクスの地形は戦闘に影響を与えません。地形による戦闘への影響は、各戦闘に使用される戦力差のコラムのシフトとして反映されます。

地形から与えられる戦闘へのコラムシフトは累積ではありません。防御側のユニットは、利用可能な地形修正の中から最も有利なもののみを使用します。それぞれ異なる地形に存在する複数のユニットがひとつのユニットから攻撃されている場合、防御側に有利なヘクスに対する地形効果を使用します。

## 9.12 ヘクスサイド(Hexsides)

ヘクスサイドによる地形効果は、攻撃側ユニットがそのヘクスサイドを通して攻撃をおこなっている場合にのみ有効となります。またこれは、防御側に最も有利な地形効果のみを使用する、という規則に関しては地形効果のひとつと見なされます。従って、防御側はヘクス内の最も有利な地形効果と、最も有利なヘクスサイドの地形効果の双方を利用することはできず、それらの中から最良のもののみを使用しなければなりません。

## 9.13 戦闘結果表の選択(CRT Choices)

**CWB**には機動(Mobile)を突撃(Assault)の2種類のCRTが用意されています。通常、攻撃側は各戦闘前にどちらのCRTを使用するかを選択し、その結果に従います。両ゲームとも、防御側が街(Town)、飛行場(Airfield)、郊外(Suburban)ヘクスに存在している場合は機動CRTを使用することはできません。

## 9.14 隣接戦闘の効果(Adjacent Combat Results)

**A1** = すべての攻撃側ユニットは1ヘクス退却します。攻撃側プレイヤーは退却ルールに従って退却を実施してください。防御側は退却路を通して戦闘後前進することができます。

**A2** = 攻撃側はまず1ユニットを除去しなければなりません。残るユニットは2ヘクス退却します。攻撃側プレイヤーは退却ルールに従って退却を実施してください。防御側は退却路を通して戦闘後前進することができます。

**AE** = 攻撃側全滅。すべての攻撃側ユニットは除去されます。防御側は攻撃側のいたヘクスに戦闘後前進することができます。

**BR** = 攻撃側と防御側の双方とも1ヘクス退却します。防御側が先に、その後に攻撃側が退却をおこないます。戦闘後前進は発生しません。その他の点では、**BR**の結果は通常退却同様に扱われます。例え周囲のユニットがこの戦闘結果のために退却するはずであっても、その時点で敵ZOCのために退却できない防御側ユニットは除去されてしまいます。

**D1, D2, D3, D4** = 防御側は指定された数字分のヘクスだけ退却しなければなりません。防御側は退却ルールに従って退却を実施してください。攻撃側は退却路を通して戦闘後前進することができます。

**DE** = 防御側全滅。すべての防御側ユニットは除去されます。攻撃側は防御側のいたヘクスに戦闘後前進することができます。

**EX** = 交換。すべての防御側ユニットは除去され、それらの防御力合計以上の攻撃力分の攻撃側ユニットも除去されます。攻撃側は防御側のいたヘクスに戦闘後前進することができます。隣接していない砲兵(Artillery)やヘリコプター(Helicopter)、航空攻撃(Airstrike)はこの効果を受けず、除去される戦闘力にも含まれません。

**AX** = 攻撃側交換。すべての防御側ユニットは1ヘクス退却し、それらの防御力合計以上の攻撃力分の攻撃側ユニットも除去されます。攻撃側は防御側のいたヘクスへ戦闘後前進することができます。

### 9.15 砲爆撃による戦闘結果(Artillery & Air Bombardment Combat Results Explanations)

(砲兵や航空ポイントがそれら単独で攻撃を実施した場合に使用されます)

**DE, EX** : 防御側1ユニット除去；ヘクス内の他のすべてのユニットは制圧(Suppress)されます (11.0項参照)。

**D2, D3, D4** : 防御側のすべてのユニットは制圧される。既に制圧されている移動力"0"以外のユニットは1ヘクス退却します。(訳注: MA0のユニットは制圧重複の退却を無視する)

**D1** : 防御側のすべてのユニットは1ヘクス退却します。

他のすべての結果: 効果なし

### 9.16 戦闘による退却(Retreat After Combat)

戦闘の結果によりユニットの退却が要求された場合、担当する陣営のプレイヤーは直ちに元の位置から指定されたヘクス数だけユニットを移動させねばなりません。戦闘結果による退却は通常の移動とは異なります；退却するユニットは移動力を使用せずに退却します。

### 9.17 退却の制限(Retreat Strictures)

退却を実施する場合は以下の制限に従わねばならず、これが不可能な場合は除去されます。ユニットはZOCや敵ユニットの存在するヘクスには進入できません。しかしユニットは敵航空ポイントマーカーの存在するヘクスには進入できます。ユニットは盤外に退却することはできず、また通行不可能な地形やヘクスサイドへ退却することはできません(地形効果表(TEC)を参照してください)。

退却する部隊は可能な限り空いているヘクスに退却しなければなりません。他の退却路が存在しなければ、ユニットは味方ユニットの存在するヘクスを通過して退却することができます。退却が終了したヘクスが、退却ユニットが進入してきたことによりスタック制限を超過してしまった場合、退却中のユニットはスタック制限を満たせるようなヘクスまで引き続き退却を続けなければならない。以上の制限内で、ユニットは任意の方角に退却することができます。

いかなる場合でも、退却中のユニットは戦闘が行われた地点から指定されたヘクス数の距離まで退却しなければなりません(スタック超過によってはさらに遠くまで退却する事もあります)。一度の退却で同じヘクスに何度も進入することはできません。複数の同等の退却路が存在する場合、担当プレイヤーはそれらのいずれかもしくは(訳注: 複数のユニットの場合) 組み合わせて退却することができます。

退却中のユニットは、スタック制限を超過する味方ユニットを通過・進入して退却することができます；しかし、スタック制限のために退却を終えることができないかもしれません。このような場合は、ユニットは退却することができた最後のヘクスで除去されます。

### 9.18 移動力 0 のユニット(Zero Movement Factor units)

移動力が0のユニットは、退却を要求された場合は除去されます。また戦闘後前進を実施することもできません。

### 9.19 戦闘後前進(Advance After Combat)

戦闘結果により、ユニットは戦闘後前進を要求される場合があります。これは攻撃側も防御側も実施できますので注意してください。敵ユニットが戦闘結果により退却した場合、この退却していった経路を退却路(Retreat Path)と呼びます。

### 9.20 退却路(Retreat Paths)

ある戦闘で退却していったユニットに隣接しており、その勝利したユニットは、敵の退却路に沿って戦闘後前進を実施することができます。敵ユニットが除去された場合、勝利したユニットは(スタック制限の範囲で) 該当する敵ユニットの存在していたヘクスに進入することができます。砲兵(Artillery)ユニットは戦闘後前進することはできません。また該当する戦闘が終了した時点で航空ポイントは除去されていることに注意してください；これ

らは戦闘後前進することはできません。

退却中のユニットが除去された場合、最後にそのユニットが到達した地点を退却路の終点と見なします。

勝利して戦闘後前進を実施するユニットは、退却路のヘクスを辿って前進することができます。また戦闘後前進が終了した時点でスタック制限を満たしていなければなりません。勝利して戦闘後前進をおこなうユニットは、敵ZOCを無視して前進することができます。

退却するユニットが味方ユニットの存在するヘクスに入った場合、退却路はその直前のヘクスで終了しているものと見なします。このようなケースは、前記 9.17項の第二段落のような場合に発生します。

**9.21** 戦闘後前進は、他の戦闘を開始する前に直ちに実行しておかなければなりません。ユニットが戦闘後前進を実施するのは任意です。戦闘後前進を実施したユニットは、前進によりそのフェイズにまだ戦闘を実施していなかったり戦闘の予定がなかった敵ユニットに隣接したとしても、そのフェイズに再び攻撃されることはありません。

## 10.0 遠隔戦闘 (RANGED COMBAT)

**10.1.** 砲兵部隊(Artillery)は、隣接ヘクスと離れたヘクスの双方から戦闘に参加することができます。各砲兵部隊は各プレイヤーターンに一度だけ砲撃を実施することができます。従って、自陣営プレイヤーターンに砲爆撃(Bombardment)か近接支援(Close Support)を一度だけ実施し、相手側プレイヤーターンにも最終防御射撃(FPF)を一度だけ実施することができます。

**10.2** 砲撃力は三種類の方法で使用することができます。

「砲爆撃(Bombardment)」砲兵ユニットが友軍野戦部隊と共同せず、単独で敵ユニットの存在するヘクスに対して攻撃をおこなうケースです。砲爆撃には砲兵ユニットの「弾幕力(Barrage strength)」を使用します。

「近接支援(Close Support)」砲兵ユニットが、友軍野戦部隊の隣接攻撃の戦闘力に自身の弾幕力(Barrage Strength)を追加するケースです。この場合は砲兵ユニットの「弾幕力(Barrage strength)」を使用します。

「最終防御射撃(FPF:Final Protective Fire)」砲兵ユニットが、隣接攻撃を受けている友軍野戦部隊に対して自身のFPF力を追加するケースです。この場合は砲兵ユニットの「FPF力(FPF Strength)」を使用します。

他のユニットと異なり、砲兵ユニットには攻撃力(Attack Strength)が記載されていません。砲兵ユニットは隣接戦闘の攻撃には弾幕力を使用します。防御する場合には防御力(Defense Strength)を使用します。

**10.3** 射程(Range)はヘクス数で計算されます。射程ヘクスは射撃する砲兵ユニットのヘクスから目標のヘクスまで、砲兵のヘクスは含まず目標ヘクスを含めます。

**10.4** 砲兵ユニットには照準線(Line of Sight)の概念はありません；どのような地形を通して射撃することはできませんし、また同様に敵味方のユニット越しに射撃することもできます。

**10.5** 弾幕力を使用する場合、目標ユニットに友軍ユニットが隣接している必要はありません。

### 10.6 砲兵ユニットの攻撃(Which Artillery Units May Attack)

砲兵ユニットは、必ずしも射程内に存在している敵ユニットを攻撃する必要はありません。各砲兵ユニットは、砲爆撃(Bombardment)においては敵ユニットの存在している1ヘクスのみを攻撃することができます。砲撃による攻撃も、ある戦闘フェイズにおける敵ユニットへの攻撃の一つと見なされます。(砲爆撃を敵ユニットに対する「牽制攻撃」として使用することもできます) 砲爆撃(Bombardment)は、敵ユニットと隣接している自軍ユニットと交戦中の敵ユニットに対しては、その自軍ユニットが単独で隣接している場合を除いて実施することができます。(訳注：もしくは近接支援(Close Support)となる)

シナリオによっては、特別ルールによりあるヘクスに対して投入できる砲兵の数に制限あるものも存在します。砲兵は航空攻撃(Airstrike)と共同して攻撃することも、その逆も可能です；12.0項を参照してください。

**10.7** 砲撃(Bombardment)とは、砲兵と隣接しておらず、隣接する自軍ユニットも戦闘に介入していない敵ユニットのヘクスに対して、砲兵や航空ポイントで攻撃を実施するようなケースです。目標に隣接する自軍ユニットが存在しても構いませんが、そのようなユニットを砲撃に介入させることはできません。砲撃は自陣営プレイヤーターンにのみ実施することができます。

### 10.8 砲爆撃の手順(Bombardment Procedure)

砲爆撃は以下のような手順で実施されます。

1. 砲爆撃を実施する砲兵ユニットと、その砲兵の射程内に存在している目標ユニットを決定します。
2. 砲爆撃に使用される戦闘力を合計します。

3. 該当ヘクスの防御力は、砲爆撃に関しては常に0となります。

4. 可能なら地形によるコラムシフトを適用します。

5. 砲爆撃では機動(Mobile)CRTが使用されます。効果については9.15項を参照してください。

**10.9 砲爆撃(Bombardment)**では機動(Mobile)CRTが使用され、また地形効果も通常の機動攻撃の場合と同様のものを適用します。

**10.10 砲爆撃(Bombardment)**目標のヘクスに複数の防御ユニットが存在している場合、ユニット毎に個別に攻撃を解決します。例えば、砲撃力3で2ユニットが防御する平地ヘクスを攻撃した場合、各ユニットに1回づつ”+2,3”のコラムで結果を判定します。防御側ユニットが丘(Hilltop)ヘクスに存在している場合、各戦闘結果は左に1コラムシフトしなければならず、上記の例では”+1”のコラムが使用されます。

#### **10.11 近接支援(Close Support)**

砲兵(Artillery)ユニットは敵ユニットに対して隣接戦闘を試みる自軍ユニットを支援することができます。この場合は単に、支援する砲兵の弾幕力(Barrage Strength)を攻撃力に追加してください。近接支援は自陣営フェイズにのみ実施することができます。自軍ユニットが隣接する複数ヘクスの敵ユニットに対して攻撃を試みている場合、支援する砲兵はいずれかの防御側ヘクスを射程内に納めていれば、弾幕力で支援をおこなうことができます。

#### **10.12 隣接戦闘(Adjacent Attacks)**

砲兵(Artillery)ユニットが一つ以上の敵ユニットと隣接している場合、少なくともそれらの一ユニットに対する隣接攻撃には参加しなければなりません；これは遠隔戦闘とはなりません。砲兵ユニットの弾幕力(Barrage Strength)を攻撃力として攻撃を実施してください。

#### **10.13 最終防御射撃(Final Protective Fire (FPF))**

相手側フェイズにおいて、砲兵(Artillery)ユニットは敵野戦ユニットより隣接攻撃を受けている自軍ユニットの防御力を、自身の FPF で支援することができます。戦闘力差を計算する前に、FPF 力を防御ユニットの防御力に追加してください。自部隊の FPF 力は、相手の戦闘フェイズにのみ使用することができます。FPF は味方ユニットが隣接する敵ユニット（こちらも自軍の砲兵から近接支援(Close Support)を受けているかもしれませんが）から攻撃を受けている場合のみ使用することができます。FPF 力は砲爆撃(Bombardment)には使用できません。

#### **10.14 FPFの制限(FPF Restrictions)**

以下のような場合には砲兵(Artillery)は FPF を実施することができません：1) 砲兵自身が敵ユニットと隣接している場合；2) 同じ戦闘フェイズ中の戦闘結果により、既に制圧(Suppress)や退却(Retreat)の結果を受けている場合。

砲兵が砲爆撃(Bombardment)の目標となっている場合でも、それだけでFPF 力が使えなくなるということはありません。

FPF の支援を受ける防御ユニットは、該当する砲兵の射程内に存在していなければなりません。防御ユニットが複数の場合は、いずれかの防御ユニットが射程内のヘクスに存在する必要があります。

FPF は砲爆撃(Bombardment)の目標となっているユニットの防御力を強化するために使用することはできません。

#### **10.15 砲兵の防御(Artillery Units Defending)**

砲兵ユニットが攻撃を受けた場合、FPF 力ではなく防御力(Defense Strength)を使用してください。この場合でも、隣接攻撃を受けている砲兵ユニットを別の砲兵ユニットが FPF で支援することは可能です。

#### **10.16 砲爆撃への地形効果(Terrain Effects on Bombardment)**

敵の砲爆撃を受けている防御ユニットは、配置されている地形に応じた地形効果を受けることができます；地形効果表(TEC)を参照してください。砲兵の FPF を使用することにより、ヘクスサイドの地形効果が失われることはありません；逆に砲爆撃(Bombardment)のみで攻撃されているユニットは、ヘクスサイドの地形効果を受けることができません。地形効果は、戦力差コラム(Combat Differential Columns)に対するシフトとして与えられることに注意してください。例えば、丘(Hilltop)で防御している防御力2のユニットが戦闘力5で攻撃された場合、戦力差の”+2,3”のコラムが1シフトされて”+1”コラムを使用することになります。

#### **10.17 戦闘結果と砲兵(Combat Results & Artillery)**

遠隔攻撃に参加した砲兵ユニットは、いかなる戦闘結果も被ることはありません。砲兵が隣接する敵ユニットに攻撃を仕掛けた場合、通常の野戦部隊同様に戦闘結果を被ります。弾幕力(Barrage Strength)を使用した攻撃で、EX や AX の戦闘結果が発生した場合は、失われる戦力の計算には砲兵の防御力(Defense Factor)を使用してください。

**10.18 砲撃目標マーカー(Artillery Impact Markers)** は、各砲兵がどの目標を攻撃しているのか判別するために使用することができます。これらのマーカーは選択ルールの23.0項を使用する場合を除いて、プレイに影響を与えることはありません。

## 11.0 制圧 (SUPPRESSION)

**11.1** ユニットの「戦闘可能」か「制圧」のいずれかの状態にあります。戦闘可能状態のユニットは、戦闘結果により制圧状態となることがあります。制圧されたユニットは、「回復(Recovery)」されると戦闘可能状態に戻ります。両陣営のすべてのユニットは、シナリオで指定されない限り戦闘可能状態でゲームを開始します。

**11.2** 砲爆撃(Bombardment)の結果により制圧の効果が発生します；9.15項を参照してください。制圧されたユニットに制圧マーカーを配置してこれを示してください。制圧の結果は砲兵(Artillery)や航空ポイントによる砲爆撃によってのみ発生し、近接支援(Close Support)では発生しません。

### 11.3 制圧の効果 (Suppression Effects)

制圧されたすべてのユニットはZOCを失います。また制圧状態のユニットの移動力は、記載された値の半分(端数切捨て)となります。また通常通り退却は実施されますが、戦闘後前進をおこなうことはできません。ユニットに対する移動力半減の処理は重複しません；制圧状態のユニットが敵ZOCから離脱する場合、移動力は1/4とはならず半分にになります。

制圧状態のユニットも通常と同様に戦闘をおこないますが、戦闘に戦圧状態のユニットが含まれている場合、相手側に有利のように1コラムシフトされます(制圧ユニットが攻撃側なら左へ、防御側なら右へ)。双方に制圧状態のユニットが含まれている場合は、修正は相殺されます。

制圧状態の砲兵(Artillery)は遠隔戦闘をおこなうことができません；隣接戦闘のみ実施できます。

既に制圧状態にあるユニットが再び制圧の結果を受けた場合、単にD1の結果であるものとして扱います。

制圧状態の司令部(HQ)と通信部隊(Communications)は、各種の支援効果を使用することができなくなります(各シナリオルールを参照してください)。

### 11.4 回復(Recovery)

各プレイヤーの回復フェイズに、担当する陣営のすべての制圧状態のユニットは戦闘可能状態に復帰します。自陣営ユニットからすべての制圧マーカーを取り除いてください；判定は必要ありません。

## 12.0 航空部隊 (AIRPOWER)

**12.1** 航空部隊はマーカーとしてゲームに登場する。本ゲームには以下の4種の航空部隊マーカーが存在します：TAC(戦術)、SAC(戦略)、攻撃ヘリ(Helicopter Gunship)、輸送ヘリ(Helicopter Transport)。

**12.2** 航空マーカーは盤外に用意しておきます。各航空マーカーは、それぞれ各ゲームターンに1回のみ任務を実施することができます。航空マーカーを各ターンに何個利用することができるかは、各シナリオルールに記載されています。

### 12.3 航空攻撃(Airstrikes)

TAC、SACと攻撃ヘリ(Helicopter Gunship)のマーカーは、砲兵(Artillery)と同様の任務に使用することができます。これらは砲爆撃(Bombardment)、近接支援(Close Support)、FPFの各任務に後述のような制限で使用可能です。各航空戦力マーカーは、弾幕(Barrage)、近接支援、FPFの各1ポイントに相当します。これらの使用には以下のような制限があります。

TACは砲爆撃、近接支援、FPFのいずれの任務にも使用することができます。*Budapest '56*では、ソビエト側(Soviet)のTACは砲爆撃にのみ使用することができます。*Angola '87*では、共産主義側(Communist)のTACは砲爆撃にのみ使用することができます。

SACは砲爆撃にのみ使用できますが、12.5項も参照してください。

攻撃ヘリ(Helicopter Gunship)は近接支援とFPFにのみ使用することができます。輸送ヘリ(Helicopter Transport)には戦闘力はありません。輸送ヘリは地上部隊に13.0項の空中機動能力(Air Mobile)を付加するために使用されます。

### 12.4 近接支援と FPF(Close Support & FPF)

砲兵部隊(Artillery)と同様に、これらの任務では使用された航空ポイントをそのまま友軍ユニットの戦闘力に加

算します。ある戦闘に対して、両陣営の近接支援と FPF が投入されるようなケースもあり得ます（この場合は攻撃側が先に宣言します）。このような場合は、両軍の航空機同士が空中戦をおこなっているものと見なします；双方とも航空ポイントを戦力に加算してください。各航空ポイントは、コラムシフトではなく戦闘力として計算されることに注意してください。

### 12.5 爆撃 (Aerial Bombardment)

砲兵部隊(Artillery)と同様に、航空部隊もそれぞれ単独で敵ヘクスに対して砲爆撃(Bombardment)を実施することができます。TAC がこれを実施する場合は機動(Mobile)CRTを使用します。また SAC の場合は突撃(Assult)CRTを使用します。SAC は他種の航空ポイントと共同で攻撃を実施することはできません。

### 12.6 制限 (Limits)

プレイヤーは同一フェイズのあるヘクスへの航空攻撃に、複数の航空ポイントを投入することができます。またこれは砲兵部隊(Artillery)の射撃と共同して投入することもできます。

*Budapest '56* の例外：ソビエト(Soviet)プレイヤーは、あるヘクスに対して各ターンにつき3個まで航空攻撃を投入することができます。

*Angola '87* の例外：共産主義側(Communist)プレイヤーは、あるヘクスに対して各ターンにつき1個まで航空攻撃を投入することができます。

### 12.7 航続距離 (Range)

航空攻撃は盤上の任意の地点に対して使用することができます；航続距離に制限はありません。

12.8 航空攻撃マーカーは、毎ターン再使用されます；しかし余った航空攻撃を別のターンに融通することはできません。例えば、毎ターン6個の TAC が利用できる、といったように各シナリオで指定されています。この場合、その陣営のプレイヤーは毎ターン6個までの航空攻撃を実施することができます。あるターンに5個しか使用しなかった場合でも、次のターンに7個のマーカーが利用できるわけではありません；次のターンも6個まで使用することができます。

12.9 上記の制限内で、各航空ポイントはゲームターン中に1回のみ砲爆撃(Bombardment)、近接支援(Close Support)、FPF のいずれかに使用することができます。従って、ある航空攻撃を自陣営プレイヤーターンに使用したなら、相手陣営プレイヤーターンに FPF を使用することも、その逆もできません。

12.10 航空攻撃マーカーの存在自体は、地上戦闘に影響を与えることはありません。

12.11 航空攻撃マーカーはユニットではありません。ZOCを持たず、移動や退却、戦闘後前進を妨げることはありません。

### 12.12 防空部隊 (Air Defense)

敵の対空(Air Defence)ユニットから2ヘクス以内で使用された TAC と 攻撃ヘリ(Helicopter Gunship)は、以下のような制限を受けます：戦闘力は端数切り捨てで半減されます。従って、2個の TAC を使用して1個分の効果となります；1個の TAC では0個扱いとなります。制圧(Suppress)されている対空ユニットには上記の効果はありません。SAC は対空ユニットから影響を受けることはありません。

## 13.0 空中機動 (AIR MOBILITY)

### 13.1 空中機動の手順 (Airmobile Movement Procedure)

各輸送ヘリ(Transport Helicopter)ユニットは、自陣営の空中機動能力を持つユニット1個を自軍輸送フェイズに空中機動移動させることができます。どのユニットが空中機動をおこなったかを示すために、該当ユニット上に輸送ヘリを置いて示してください。両ユニットは任意のヘクスまで移動することができます。この移動が終了した後に、輸送ヘリのカウンターは盤外に避けておいてください。

13.2 特定のユニットのみが空中機動をおこなうことができます。これは各シナリオで指定されています。

13.3 空中機動移動ではすべての地形や敵ユニットとそのZOCを通過することができます。しかし、敵対空(Air Defense)ユニットの存在するヘクスや、進入不可能なヘクスで停止することはできません。また制圧(Suppress)されていない敵ユニットから2ヘクス以内で、空中機動を開始したり終了することはできません。また空中機動を実施したユニットは、同じターンに通常の移動をおこなうことはできません。

### 13.4 空中機動による離脱 (Airmobile Evacuation)

空中機動能力を持つ地上ユニットが隣接戦闘のD1,D2,D3,D4,A1,A2の結果により後退しなければならない場合

(BRは除きます)、担当プレイヤーは利用可能な輸送ヘリ(Helicopter Transport)マーカーを使用して該当ユニットを離脱させることができます。退却するユニットを、通常の空中機動移動と下記の制限に従って盤上の任意の地点まで移動させてください；該当ユニットは敵ZOCで移動を終了することはできません。また空中機動能力を持つユニットは、戦闘で戦闘後前進をおこなう場合にも同様の空中機動を実施することができます。

13.5 各輸送ヘリ(Helicopter Transport)は、毎ターン1回のみ使用することができます。

#### 14.0 戦闘未経験ユニット (UNTRIED UNITS)

14.1 「未経験(Untried)」ユニットとは、裏面の戦闘力にあたる箇所には「?’と記載されている面を向けて配置されているユニットです。これらのユニットが最初に盤上に登場した際には、この未経験の面を上にして配置されます。

14.2 ユニットの初めて戦闘に参加するまで、未経験の状態です。これらはすべての攻撃ユニットの宣言が終了した後に、戦闘に参加することになっていれば表面に戻されます。これは未経験の砲兵部隊(Artillery)が射程内への砲撃や隣接ヘクスとの戦闘を実施したり、未経験ユニットが砲撃や航空攻撃の目標となった場合にも適用されます。

14.3 プレイヤーは各ユニットの隠された面を確認することはできません。一旦未経験ユニットが表にされたなら、以後はゲーム終了まで表のまま使用されます。

デザインノート：このルールは、多くの部隊が実戦を経験せずに戦闘に投入されたことを表しています。指揮官達はしばしば配下の部隊を過大評価する傾向がありました。また一部の部隊は実戦において期待以上の働きを示しました。

14.4 防御力(Defense Factor)が0のユニットは、表になった時点で除去されます。攻撃力(Attack Factor)が0のユニットはそのまま使用されます。

#### 15.0 勝利段階 (VICTORY CONDITIONS)

15.1 各シナリオにはそれぞれ勝利段階が定められています。通常、各プレイヤーはゲーム終了時に目標(Objective)ヘクスを占領していると勝利得点(VP: Victory Point)を獲得することができます。ゲーム終了時により多くのVPを獲得しているプレイヤーが勝利します。各プレイヤーは別紙のVPトラックにVPマーカーを置いて現在の得点を示しておいてください。

15.2 ゲームが終了した時点で、両陣営のVPの差を求めてVPが上回った側がどの程度の勝利を収めたかを判定します。以下の表にあるように、戦術的勝利(Tactical Victory)が最低の段階で、戦略的勝利(Strategic Victory)が最高の結果を収めたこととなります。

獲得VPの差(Difference in VP Amounts)	勝利段階(Game Outcome)
0-9	引き分け(Draw)
10-19	戦術的勝利(Tactical Victory)
20-29	作戦的勝利(Operational Victory)
≥ 30	戦略的勝利(Strategic Victory)

15.3 目標(Objective)ヘクスを「占領している(Occupation)」とは、最後にそのヘクスに存在していたユニットがプレイヤーのものである場合です。航空攻撃マーカーではこれを満たすことはできません。

#### 16.0 ブダペスト'56 初期配置と特別ルール (BUDAPEST '56 SET UP & SPECIAL RULES)

##### 16.1 プレイヤーの陣営 (Players & Sides)

先行のソビエト側(Soviet)と後攻のハンガリー側(Hungarian)の陣営に分かれます。ハンガリー側プレイヤーが先に配置します。ゲーム開始時には盤上にソビエト側ユニットはありません。両プレイヤーは目標ヘクス(Object Hex)をどれだけ支配しているかをメモしておくことをお勧めします。

##### 16.2 ゲームスケール (Game Scales)

各ヘクスの対辺距離は3マイルです。各ターンは1日を表しています。ソビエト側のユニットは、野戦(Maneuver)ユニットが大隊(Battalion)で、砲兵(Artillery)と突撃砲(Assault Gun)が連隊(Regiment)です；ハンガリー側のユニットは、臨時の戦闘団と、アメリカ軍のペンタミック戦闘団(Pentmic Battlegroup)です。

### 16.3 敵ユニット除去によるソビエト側のVP (Soviet VP for Elimination of Enemy Units)

(即座に得点)

ハンガリー反乱軍司令部(Hungarian Rebel Real HQ): +2 VP 1ユニット除去するごとに。

ハンガリー反乱軍ダミー司令部(Hungarian Rebel Dummy HQ): 0 VP 1ユニット除去するごとに。

他のすべてのハンガリー反乱軍(All Other Hungarian Rebel Unit): +1 VP 1ユニット除去するごとに。

すべてのハンガリー軍(All Hungarian Army): +1 VP 1ユニット除去するごとに (基本ルール) ; +2 VP 1ユニット除去するごとに (選択ルールのハンガリー軍の介入(Hungarian Army Intervention)使用時)。

米軍ユニット(US Unit): +3 VP 1ユニット除去するごとに。

### 16.4 占領によるソビエト側のVP (Soviet VP for Occupation of Hexes)

(ゲーム終了時に得点)

放送局(Radio Station)ヘクス: +2 VP

他の目標(Objective)ヘクス: +1 VP 各ヘクスにつき

スターリン像(Stalin's Statue)ヘクス: +1 VP

Tokol空港方面("To Tokol Airport")ヘクス: +2 VP

### 16.5 敵ユニット除去によるハンガリー側のVP (Hungarian VP for Elimination of Enemy Units)

(即座に得点)

ソビエト側のユニットを除去するごとに: +2 VP

### 16.6 占領によるハンガリー側のVP (Hungarian VP for Occupation of Hexes)

(ゲーム終了時に得点)

放送局(Radio Station)ヘクス: +4 VP

他の目標(Objective)ヘクス: +1 VP 各ヘクスにつき

スターリン像(Stalin's Statue)ヘクス: +2 VP

Tokol空港方面("To Tokol Airport")ヘクス: +1 VP

NATO全面介入(NATO Overt Intervention)シナリオにおいて、各橋梁(Bridge)ヘクスをハンガリーか米軍/NATOユニットが占拠している場合: +1 VP 各ヘクスにつき

### 16.7 その他ハンガリー側のVP (Other Hungarian VP)

(即座に得点)

ソビエト側により瓦礫(Rubble)となった各ヘクスについて: +1 VP

NATO全面介入(NATO Overt Intervention)シナリオを除き、ソビエト側が市街(Urban)や郊外(Suburban)ヘクスに対して航空ポイントを使用するごとに: +1 VP

### 16.8 VPの制限 (VP Strictures)

ヘクスの占領によりVPを得るためには、最低1個の自陣営のユニットを該当ヘクスに配置していなければなりません。橋梁(Bridge)を占領するためには、最低1個の自陣営のユニットを該当する橋梁に配置しており、その橋梁の他のヘクスに敵ユニットが存在しない状態でなければなりません。ある橋梁の複数のヘクスを占拠していたとしても、その橋梁から得られる得点は1点です。

### 16.9 早期終了 (Quick Game)

あるゲームターンの終了時に、ソビエト側がソビエトとアメリカの大使館(Embassy)を除くすべての目標(Objective)ヘクスを支配していた場合、ゲームは即座に終了します。そして各プレイヤーは終了ターンに応じて以下の追加VPを受け取ります:

ターン 1-4: ソビエト側に+10 VP

ターン 5: 追加VPなし

ターン 6-9: ハンガリー側に +5 VP

### 16.10 ハンガリー側の指揮制限 (Hungarian Commands & Strictures)

ハンガリー側の部隊は以下の三つの組織に分かれています: ハンガリー反乱軍(Hungarian Rebel)、ハンガリー軍(Hungarian Army)、選択ルールの米軍/NATO軍。三組織ともハンガリー側プレイヤーが担当し、共同して行動する

ことができますが、以下のような例外があります。

NATOユニットはハンガリー軍/反乱軍ユニットとスタックすることはできません。NATOの砲兵(Artillery)と航空機(Air)ユニットは、最低1ユニットのNATOユニットが参加している場合を除いて、ハンガリー軍/反乱軍ユニットに対して近接支援(Close Support)やPPFをおこなうことはできず、また逆もできません。例外：NATOの特殊作戦部隊(Special Operation)ユニット (77SF と CIA) はハンガリーユニットとスタックすることができます。

#### 16.11 ハンガリー側初期配置部隊(Hungarian Initial Forces)

反乱軍司令部(Rebel HQ)を5個すべて、各目標(Objective)ヘクスに配置してください。残るすべてのハンガリー側ユニットは、二つの容器に入れられます(これが増援プール(Reinforcement Pool)になります)。一方の容器には反乱軍(Rebel)ユニットを、もう一方の容器にはハンガリー軍(Hungarian Army)ユニットを入れてください。そこからランダムに15個の反乱軍と5個のハンガリー軍ユニットを引き、盤上の任意の目標ヘクスか広場(Square)ヘクスか、それらに隣接するヘクスに配置してください。

#### 16.12 ハンガリー側増援(Hungarian Reinforcements)

各ハンガリー側増援フェイズ(Reinforcement Phase)において、ハンガリー側プレイヤーは自陣営ユニットが支配している広場(Square)/目標(Objective)ヘクスの数に応じて以下の数の増援ユニットを得ることができます。

# 占領している目標と/広場のヘクス数	# 反乱軍(Rebel Unit)	# ハンガリー軍(Hungarian Army)
1-5	0	0
6-10	1	0
11-15	2	1
16-20	3	1
21 以上	4	2

指定の数だけ、ランダムに表を見ずに各ユニットをプールから引いてください。この増援は目標/広場ヘクスかそれらの隣接ヘクスで、敵ユニットのZOCが及んでいないヘクスに配置してください。配置ヘクスにハンガリー側ユニットが存在する必要はありません。加えて、NATOの介入が発生している場合、ハンガリー側は毎ターン1個のユニットを追加で得ることができます。(訳注：いずれかのプールから1個)

#### 16.13 ハンガリー側再編成(Hungarian Replacements)

反乱軍(Rebel)ユニットが除去された場合、該当ユニットはプールに戻してください。例外：反乱軍司令部(Rebel HQ)とハンガリー軍(Hungarian Army)ユニットは、一旦除去されるとプールには戻しません。

#### 16.14 選択ルール：ハンガリー軍の介入(Optional Hungarian Army Intervention)

このルールは、ハンガリー軍が積極的に蜂起を支援した想定を検証するものです。この選択ルールを使用した場合、ハンガリー側はすべてのハンガリー軍ユニットを盤上に配置してゲームを開始します。またこのルールを使用した場合は、ソビエト側はハンガリー軍ユニットを除去するたびに2VPを獲得します。

#### 16.15 選択ルール：NATOの介入(Optional NATO Intervention)

双方のプレイヤーが同意した場合、ハンガリー側プレイヤーがNATOの支援を受けたシナリオをプレイすることもできます。これはゲーム開始前に決定しておいてください。NATOの介入には二つのレベルが存在します：1) 秘密介入(Covert) ハンガリー側プレイヤーは、77SF と CIA の特殊部隊ユニットを獲得しますが、ソビエト側に10VPを与えます。2) 全面介入(Overt) ハンガリー側プレイヤーは、77SF と CIA の特殊部隊ユニット、第82空挺師団の歩兵大隊5個、砲兵連隊、偵察大隊、NATO航空部隊(後述)を獲得しますが、ソビエト側に20VPを与えます。

#### 16.15 NATO介入シナリオの増援(NATO Intervention Scenario Reinforcements)

介入のレベルがいずれの場合でも、ハンガリー側プレイヤーは増援プールから毎ターン1個の追加増援を得ることができます。これはどちらのプールから引いても構いません。配置：77SF と CIA の各ユニットは、任意のターンに任意の目標(Objective)/広場(Square)ヘクスかそれらの隣接ヘクスに配置します。第82空挺師団のユニットは任意のターンに19.0項の空挺作戦(Paratroop Operation)ルールに従って登場します。これらのユニットは、あるターンにまとめて登場しても、何ターンかに分かれて登場しても構いません。

#### 16.16 NATO航空部隊(NATO Airpower)

全面介入(Overt Intervention)を選択している場合、ゲームターン1から毎ターンのハンガリー側増援フェイズ(Reinforcement Phase)において、ハンガリー側プレイヤーはダイスをロールして結果を-1してください。この結果(0-5の値となります)がそのターンに受け取ることができる航空マーカーの数で、任意のTAC,SAC,ヘリコプターを組み合わせて受け取ってください。ソビエト側航空部隊のルールは16.30項を参照してください。

### 16.17 ハンガリー側司令部 (Hungarian HQ)

ハンガリー側司令部ユニットから3ヘクス以内で戦闘を行うすべてのハンガリーユニットは、攻撃時なら右に1コラムシフト(R1)、防御時なら左に1コラムシフト(L1)の支援を受けることができます。1回の戦闘につき、この効果は1シフト分のみ受けることができます。ある戦闘に参加するユニットの一部でもこの範囲に収まっていれば、このボーナスを受けることができます。この効果範囲の3ヘクスは、地形や敵ユニット及びZOCを通して効果も及ぼすことができます。未経験(Untried)と戦闘経験済のいずれのHQユニットも、この支援効果を発揮することができます。未経験のダミーHQユニットでも、除去されるまではこの効果を使用することができます。

### 16.18 米軍ペンタミック戦闘団 (US Pentomic Battlegroups)

米軍空挺部隊の歩兵(Infantry)と砲兵(Artillery)ユニットは、地形にかかわらず1ヘクスに1ユニットしか存在することはできません。従って、他のユニットとスタックすることはできません。米軍の砲兵部隊は通常のルールの例外として、その戦闘力を別々の戦闘の支援に分割して使用することができます。例えば、5戦力を一カ所の戦闘に使用することも、合計で5戦力まで別々の戦闘を支援することもできます。

### 16.19 空中機動 (Air Mobility)

ハンガリー側プレイヤーは、NATO空挺部隊と特殊部隊に対してのみヘリコプター輸送を行うことができます。

### 16.20 空挺部隊の登場 (Airborne Entry)

第82空挺師団の各ユニットは、それぞれゲーム中に1回のみ空挺降下を実施して盤上に登場することができます。

### 16.21 戦闘未経験 (Untried Status)

いずれのシナリオの場合でも、両軍のすべてのユニットは戦闘未経験(Untried Status)の面で配置されます。

### 16.22 戦闘結果表 (Combat Results Tables)

地形効果表(TEC)によって制限されている場合をのぞいて、両軍のすべてのユニットは突撃(Assault)と機動(Mobile)の双方のCRTを使用することができます。

### 16.23 ソビエト側下位司令部の制限 (Soviet Sub-Commands & Strictures)

ソビエト側はすべてソビエト軍に所属していますが、その旗下には四つの下位司令部が含まれています：第2親衛機械化師団(2<sup>nd</sup> Guards Mechanized Division)(赤色)、第33親衛機械化師団(33<sup>rd</sup> Guard Mechanized Division) (橙色)、第128親衛歩兵師団(128th Guards Infantry Division) (黄色)、第8特殊軍団(8<sup>th</sup> Special Corps) (白色)。異なる下位司令部に所属するユニット同士は互いにスタックすることができません。ある戦闘に異なる下位司令部に所属するユニットが参加している場合、1コラムシフトの不利な修正を受けます。砲兵(Artillery)は異なる下位司令部に所属するユニットに対して、近接支援(Close Support)やFPFを実施することはできません。例外：第8特殊軍団に所属するユニットは、他の下位司令部所属のユニットとスタックしたり、罰則なしで戦闘を支援することができます。

### 16.24 ソビエト側初期配置 (Soviet Initial Forces)

ソビエト側に初期配置はありません；すべてのソビエト側ユニットは増援として登場します。

### 16.25 ソビエト側増援 (Soviet Reinforcements)

#### **Turn 1 (4 November)**

地図盤北端のドナウ(Danube)河東岸ヘクス：第2親衛機械化師団の全ユニット

地図盤東端：第33親衛機械化師団の全ユニット

地図盤西端：第128親衛歩兵師団の全ユニット

任意の地図盤端：第20工兵旅団; 1/SC, 2/SC 各偵察大隊; 1/Sp, 2/Sp 各特殊部隊; 1/KGB, 2 KGB, 3 KGB 各警備部隊

#### **Turn 2 (5 November)**

地図盤東端：1/100, 2/100, 3/100 各装甲大隊; 1/381, 2/381, 3/381 各空挺大隊

地図盤西端：128/60 自走砲大隊; 1/80, 2/80, 3/80 各空挺大隊

任意の地図盤端：1/4, 2/4, 3/4 各機械化歩兵大隊; SC ロケット砲兵大隊; SC 砲兵大隊

### 16.26 ソビエト側進入細則 (Soviet Entry Specifics)

ソビエト側ユニットは、進入ヘクスから盤外へ続いている仮想の道路上を一行になって盤上に進入してくるものと見なします。何らかの理由で進入ヘクスが塞がれている場合、該当するユニットは進入路と同じ方位の盤端の任意のヘクスに通常のスタック制限に従って配置されますが、そのフェイズにはこれ以上移動することはできません。

### 16.27 ソビエト側工兵隊(Soviet Engineers)

ソビエト側の工兵旅団(Engineer Brigade)は、以下のような特殊な能力を持っています。工兵隊があるソビエト側移動フェイズを通じてまったく移動しなかった場合、すべてのソビエト側ユニットは工兵隊から2ヘクス以内のヘクスの大小いずれの河川(River)ヘクスサイドにも追加の移動力消費なしで渡河することができます。この「仮設橋」は該当する移動フェイズの間のみ有効です。

### 16.28 ソビエト側空中機動(Soviet Air Mobility)

ソビエト側プレイヤーは、空挺部隊(Airborne)と特殊部隊(Special Force)に対してのみヘリコプター輸送を実施することができます。

### 16.29 ソビエト側空挺降下はなし(No Soviet Airborne Landings)

ソビエト側プレイヤーは空挺降下を実施することはできません。

### 16.30 ソビエト側航空部隊(Soviet Airpower)

ソビエト側プレイヤーは、毎ターン6個のTACポイントと1個のヘリコプター輸送を使用することができます。NATOの全面介入(Overt Intervention)が選択されている場合は、ソビエト側はダイス1個をロールした結果だけTAC/ヘリコプターポイントを受け取ります。

**16.31 支配地域(Zones of Control)** は目標(Objective)ヘクスには及びません。これは目標ヘクスが瓦礫(Rubble)となった場合も同様です。

### 16.32 瓦礫(Rubble)

各プレイヤーが砲兵(Artillery)や航空部隊(Airpower)を用いて目標(Objective)、郊外(Suburban)、市街(Urban)、広場(Square)の各ヘクスを攻撃するたびに、それらのヘクスに瓦礫が生じる可能性があります。そのような戦闘が発生するたびに、ダイスをロールしてください。結果が6だった場合、瓦礫が発生します：該当ヘクスに瓦礫マーカーを配置してください。複数のヘクスに足してそのような攻撃が行われた場合、該当する各ヘクスごとにロールを実施してください。(訳注：ソビエト側プレイヤーにより)瓦礫マーカーが配置されるたびに、ハンガリー側プレイヤーは1VPを獲得します。瓦礫の降下は地形効果表にTEC記載されています。一旦あるヘクスに配置された瓦礫マーカーは、除去されることはなく、そのヘクスに対してはこれ以上の瓦礫発生チェックはおこないません(あるヘクスに複数の瓦礫マーカーが配置されることはありません)。瓦礫が配置された目標ヘクスも、(訳注：VP判定上は)目標ヘクスとして扱われます。

### 16.33 大使館(Embassies)

両陣営とも、各フェイズ終了時にユニットをソビエトとアメリカの大使館ヘクスに配置することはできません。これらのヘクスは移動や戦闘前後前進、退却で通過することはできますが、フェイズ終了時にそのヘクスを占めるような事はできません。NATOの全面介入(Overt Intervention)が適用されている場合は、この制限は無視され、両ヘクスは他の目標(Objective)ヘクスと同様に扱われます。

**16.34 ハンガリー軍砲兵隊(Hungarian Army Artillery)** ユニットの野戦部隊(Maneuver)として扱われます。これらの部隊は蜂起を支援するために派遣されましたが、弾薬が欠乏しており火力支援を実施することができませんでした。

### 16.35 ブダペスト'56 ユニット略称(Budapest '56 Unit Abbreviations)

CIA: 中央情報局(Central Intelligence Agency)

G: 親衛(Guards)

KGB: ロシア語で国家保安委員会の略称

NG: 国境警備隊(National Guard)

RAFC: 革命委員会武装本部(Revolutionary Armed Forces Committee)

RC: 革命委員会(Revolutionary Committee) SC: 特殊軍団(Special Corps)

SF: 特殊部隊(Special Forces) SP: スペツナズ(Spetsnaz)

WU: 作家協会(Writer's Union)

## 17.0 アンゴラ'87 初期配置と特別ルール(ANGOLA '87 SET UP & SPECIAL RULES)

### 17.1 プレイヤーの陣営(Players & Sides)

共産主義側(Communist)と南アフリカ側(South Africa)の二つの陣営が存在します。南アフリカ側が先に配置し、

共産主義側が後から配置します。共産主義側が各ゲームターンにおいて先攻プレイヤーとなります。

## 17.2 ゲームスケール (Game Scale)

各ヘクスの対辺距離は5マイルです。各ターンは1~4週間を表しています。ユニットの規模は大隊(Battalion)か、それに相当する不正規兵の集団を表しています。

## 17.3 敵ユニット除去による共産主義側のVP (Communist Victory Points VP for Eliminating Enemy Units)

(直ちに得点)

アンゴラ全面独立民族同盟 (UNITA)ユニットを除去する毎に : +1 VP

南アフリカ軍(SADF)ユニットを除去する毎に : +3 VP

## 17.4 占領による共産主義側のVP (Communist VP for Occupying Hexes)

(ゲーム終了時に得点)

Cuito Cuanavale : +3 VP

Mavinga : +5 VP

その他の街(Town)と村(Village)毎に : +1 VP

南端と東端の小道(Trail)ヘクス毎に : +1 VP

## 17.5 敵ユニット除去による南アフリカ側のVP (South African VP for Eliminating Enemy Units )

(直ちに得点)

アンゴラ解放人民運動(MPLA)ユニットを除去する毎に : +1 VP

キューバ軍(Cuban)ユニットを除去する毎に : +2 VP

東ドイツ軍(East German)かソビエト軍(Soviet)ユニットを除去する毎に : +4 VP

## 17.6 占領による南アフリカ側のVP (South African VP for Occupying Hexes)

(ゲーム終了時に得点)

Cuito Cuanavale : +5 V

Mavinga : +3 VP

その他の街(Town)と村(Village)毎に : +1 VP

西端と北端の小道(Trail)ヘクス毎に : +1 VP

**17.7** ヘクスの占領によりVPを得るためには、ゲーム終了時に最低1個の自陣営のユニットを該当ヘクスに配置していなければならない、またそのヘクスに敵ZOCが及んでいてはなりません。

## 17.8 共産主義側の司令部 (Communist Commands)

共産主義側は、アンゴラ解放人民運動(MPLA)とキューバ軍(Cuban Army)の二つの組織に分かれています。両組織とも共産主義側プレイヤーが担当し、以下の例外を除いて友軍同士として扱います。

両組織のユニット同士は、各フェイズ終了時にスタックしていることはできません。移動フェイズに互いのヘクスを通過することはできますが、共同して攻撃をおこなう場合は異なるヘクスから実施する必要があります。

MPLA の砲兵部隊(Artillery)は該当する戦闘に少なくとも1ユニットのMPLA ユニットが参加していない限り、キューバ軍ユニットに近接支援(Close Support)やFPFを提供することはできません。単独の砲爆撃に関してはこの制限はありません。同様に、共産陣営側の航空ユニットは異なる組織の戦闘を支援することはできません。

ソビエト軍(Soviet)と東ドイツ軍(East German)の特殊部隊ユニットはいずれの組織のユニットともスタックすることができ、また双方の砲兵から近接支援やFPFによる支援を受けることができます。

共産主義側はある戦闘に対して、複数の砲兵から近接支援やFPFによる支援を与えることはできません。隣接戦闘と砲爆撃を組み合わせることはできます。またこの制限は航空攻撃には適用されません。

**Design Note.** 共産主義側ユニットの旅団名は歴史的興味から記載してあります；これらはプレイには影響を与えません。

## 17.9 共産主義側初期配置 (Communist Initial Deployment)

Cuito Cuanavale ヘクス内 : 基地(Base)\*1、対空(Air defence)\*1

Cuito Cuanavale から4ヘクス以内

アンゴラ解放人民運動(MPLA) : (Tactical Group)\*2、戦車(Tank)\*4、機械化歩兵(Mechanized Infantry)\*4、軽歩兵(Light Infantry)\*8、ロケット砲兵(Rocket)\*2、砲兵(Artillery)\*2、機械化騎兵(Armed Cavalry)\*4  
ソビエト軍(Soviet) : 通信部隊(Communication)\*1

#### 17.10 共産主義側増援(Communist Reinforcements)

Turn 5 (December 1987):

アンゴラ解放人民運動(MPLA) : 戦車(Tank)\*1、機械化歩兵(Mechanized Infantry)\*1、軽歩兵(Light Infantry)\*2、砲兵(Artillery)\*1、機械化騎兵(Armed Cavalry)\*1

キューバ軍(Cuban) : 戦車(Tank)\*1、機械化歩兵(Mechanized Infantry)\*3、砲兵(Artillery)\*1、機械化騎兵(Armed Cavalry)\*1、対地ミサイル(SSM" Frog")\*1

臨時増援(Contingency Reinforcements) : ゲーム中に一度のみ、共産主義側増援フェイズに南アメリカ軍(South African)の野戦ユニットが Cuito Cuanavale のヘクスかその隣接ヘクスに存在している場合。

アンゴラ解放人民運動(MPLA) : 戦車(Tank)\*1、機械化歩兵(Mechanized Infantry)\*1、軽歩兵(Light Infantry)\*2、砲兵(Artillery)\*1、機械化騎兵(Armed Cavalry)\*1

キューバ軍(Cuban) : 戦車(Tank)\*1、機械化歩兵(Mechanized Infantry)\*3、砲兵(Artillery)\*1、機械化騎兵(Armed Cavalry)\*1

すべての MPLA の増援ユニットは、Cuito Cuanavale から5ヘクス以内の北端か東端の任意のヘクスに配置されます。特殊部隊(Special Force)ユニットは盤外からヘリコプターにより輸送されてくることもできます。(訳注 : MPLA以外のユニットも同様に登場する?)

#### 17.11 共産主義側航空部隊(Communist Airpower)

第1ターンの自軍増援フェイズの開始時に、共産主義側プレイヤーは航空攻撃数判定表(Airstrike Generation Table)でロールをおこない、値用可能な航空ポイントを決めてください。ロール結果の数値まで、各種の航空ポイントを任意に組み合わせて取得することができます。

#### 17.12 共産主義側追加増援(Optional Communist Reinforcements)

共産主義側プレイヤーは、ゲーム開始時前か各ターンの増援フェイズに、追加の増援ユニットを呼び寄せることができます。そうした各追加増援ユニットに毎に、ダイスをロールして結果を1/2にしてください。1-3までの結果が得られますが、各ユニットはそれぞれそのターンだけ後のターンにゲームに登場します。該当するターンの自陣営側増援フェイズに、通常増援ルールに従って配置されます。

MPLA側プレイヤーが利用することのできる追加増援は以下のユニットです : 東ドイツ軍特殊部隊(East German Special Operation) また1ユニットあたり3VPの消費が必要です。

#### 17.13 ソビエト通信部隊ユニット(Soviet Communications Unit)

このユニットから2ヘクス以内に存在するすべての共産主義側ユニットは、攻撃時に右1コラム、防御時なら左1コラムの修正を受けることができます。該当する戦闘に複数のユニットが参加している場合、そのうちの1ユニットでも2ヘクス以内に存在していればこの支援を受けることができます。砲兵部隊(Artillery)ユニットの射撃の場合は、通信部隊ユニットから2ヘクス以内の位置から射撃をおこなった場合のみ、この支援を受けることができます。航空攻撃の場合は、目標ヘクスが通信部隊ユニットから2ヘクス以内に位置する場合に支援を受けることができます。この2ヘクスの効果範囲は、敵ユニットの存在やZOC、地形などに影響を受けることはありません。

#### 17.14 共産主義側空中機動(Communist Air Mobility)

共産主義側プレイヤーは、特殊部隊(Special Force)ユニットのみ輸送ヘリ(Helicopter Transport)を使用することができます。

#### 17.15 共産主義側戦闘未経験ユニット(Communist Untried Unit Status)

すべての共産主義側ユニットは戦闘未経験状態で配置されます。

#### 17.16 戦闘結果表(Combat Results Tables)

共産陣営側ユニットは、通常は突撃(Assault)CRTのみ使用することができます。該当する攻撃に最低1ユニットの東ドイツ軍(East German)かソビエト軍(Soviet)ユニットが参加している場合のみ、機動(Mobile)CRTを選択することができます。またソビエト軍通信部隊(Communication)ユニットは、2ヘクス以内で隣接戦闘を試みる自陣営ユニットに対し、機動CRTの使用を許可する機能を持っています。

#### 17.17 第1ターンの共産主義側特別移動(First Turn Special Communist MF)

第1ターンの間、すべての共産陣営側ユニットの移動力は2倍となります。

#### 17.18 南アフリカ側の司令部 (South African Commands)

南アフリカ側は、南アフリカ防衛軍(SADF)とアンゴラ全面独立民族同盟(UNITA)の二つの組織に分かれています。両組織とも南アフリカ側プレイヤーが担当し、以下の例外を除いて友軍同士として扱います。

両組織のユニット同士は、各フェイズ終了時にスタックしていることはできません。移動フェイズに互いのヘクスを通過することはできませんが、共同して攻撃をおこなう場合は異なるヘクスから実施する必要があります。例外：南アフリカ軍特殊部隊(Special Force)のユニットは UNITA ユニットとスタックすることができます。

UNITA の砲兵部隊(Artillery)は該当する戦闘に少なくとも1ユニットの SADF ユニットが参加していない限り、SADF ユニットに近接支援(Close Support)やFPFを提供することはできません。SADF の砲兵部隊と航空攻撃は、自由に UNITA 部隊を支援することができます。

#### 17.19 南アフリカ側初期配置部隊 (South African Initial Forces)

南アフリカ防衛軍(SADF)

**Mavinga** かその隣接ヘクス：基地(Base)\*1、第32歩兵大隊、第32砲兵隊(TG32 Artillery)

**Mavinga** から9ヘクス以内：オメガ大隊(Omega Special Force)

アンゴラ全面独立民族同盟(UNITA)

すべての UNITA ユニットの容器に入れておきます。これをプールと呼びます。南アフリカ側プレイヤーはここから16個のユニットを引き、表を見ずに戦闘未経験面以下のルールに従って盤上に配置してください。

ゲリラ(Guerilla)ユニット：Cuito Cuanavale から8ヘクス以内を除く盤上の任意のヘクス

他のすべてのユニット：Cuito Cuanavale を除く任意の街(Town)から2ヘクス以内

#### 17.20 南アフリカ軍増援 (South African Reinforcements)

南アフリカ防衛軍(SADF)

Turn 1 (August 1987)：第101歩兵大隊、第一空挺大隊

Turn 2 (September)：第61機械化歩兵大隊

Turn 3 (October)：第1特殊任務大隊(1SSB Armor)、第4機械化歩兵大隊、第7歩兵大隊、第301歩兵大隊、TGA砲兵隊、TGB砲兵隊、偵察コマンド大隊(RC Special Force)

Turn 4 (November)：なし

Turn 5 (December)：第1歩兵大隊

Turn 6 (January 1988)：SADF 部隊ローテーション開始；第82旅団の Pst 戦車大隊、RK 機械化歩兵大隊、DLR 歩兵大隊

Turn 7 (February)：なし

Turn 8 (March)：なし

Turn 9 (April)：なし

#### 17.21 SADFの配置 (SADF Placement)

登場した SADF ユニットの南端の任意のヘクスか、Mavinga に南アフリカ側ユニットが配置されており敵ZOCが及んでいない場合には Mavinga にも配置することができます。空中機動(Airmobile)ユニットはヘリコプターで輸送されて盤上に登場することもできます。

#### 17.22 南アフリカ側航空部隊 (South African Airpower)

第1ターンの自軍増援フェイズの開始時に、南アフリカ側プレイヤーは航空攻撃数判定表(Airstrike Generation Table)でロールをおこない、値用可能な航空ポイントを決めてください。ロール結果の数値まで、各種の航空ポイントを任意に組み合わせて取得することができます。

#### 17.23 SADF部隊のローテーション (SADF Unit Rotation)

SADF の 第82機械化旅団の各ユニットは (PSt/82 Armor, RK/82 Mechanized, DLR/82 Infantry)、南アフリカ側プレイヤーが最初に合計7攻撃力以上のユニットを盤上から撤退させた際にのみ受け取ることができます。この撤退は指定されたターン以降の南アフリカ側増援フェイズに実施します (下記参照)。第82機械化旅団の各ユニットは、これが実施されたフェイズに登場します。

撤退は1988年のターンの各南アフリカ側増援フェイズに実施します。撤退させるユニットを盤上から取り除い

てください。撤退させるユニットには、Mavinga か南端まで敵ユニットやそのZOCに妨げられない任意の長さの経路が確保されていなければなりません。該当ユニットが敵ZOCに存在している場合でも、そこから上記の連絡線が確保できれば問題ありません。（味方ユニットは敵ZOCを妨げませんので注意してください） 空挺部隊 (Airborne)と特殊部隊(Special Force)ユニットの場合は、ZOCを無視して取り除くことができます。

撤退したユニットは除去とは見なされません。この撤退は複数のターンに渡って実施しても構いませんが、第82機械化旅団は7戦力分の撤退が終了した時点でまとめて登場します。

第82機械化旅団のユニットは、登場したターンには移動を2倍として扱います。また通常通り戦闘を実施することもできます。

#### 17.24 UNITA 部隊の増援 (Reinforcements)

各南アフリカ側増援フェイズにおいて、プレイヤーはプールよりランダムに1個の UNITA ユニットの引き、以下の制限に従って配置します。ゲリラ部隊(Guerrilla)ユニットは、Cuito Cuanavale から8ヘクス以内を除く、敵ユニットの存在しない盤上の任意のヘクスに配置します。ゲリラ部隊以外のユニットは、地図盤の東端かMavinga に隣接するヘクスに配置します。Mavinga の隣に配置する場合は、Mavinga ヘクスに味方の基地(Base)ユニットが配置されており、同ヘクスに敵ZOCが及んでいない必要があります。

除去された UNITA ユニットのプールに戻されます；ただしそれらが除去されるたびに共産主義側プレイヤーはVPを受け取ることはできません。

プールにユニットがない場合は、新たなユニットを引くことはできません。

#### 17.25 SADF 部隊の追加増援 (Optional SADF Reinforcements)

大きな“what ifs”として、南アフリカ政府がアンゴラでの軍事的勝利に向けて全力で支援をおこなうという選択肢がありました。このような全面的な介入には、大量の動員による経済的負担を含めて、多大な政治的影響が考えられます。こうした可能性を検証したい場合は、以下のルールを使用してください。

共産主義側プレイヤーは、ゲーム開始時前か各ターンの増援フェイズに、追加の増援ユニットを呼び寄せることができます。これによる各増援ユニットは、自陣営側増援フェイズに通常増援ルールに従って配置されます。南アフリカ側プレイヤーは、以下のユニットから任意の増援ユニットを好きなだけ投入することができますが、各ユニットを登場させるたびに指定のVPを支払わなければなりません。

第2空挺大隊：-4VP

第2機械化歩兵大隊：-3VP

第6歩兵大隊：-3VP

第21歩兵大隊：-3VP

第911歩兵大隊：-2VP

第91機械化騎兵大隊：-2VP

第2南西アフリカ方面特殊部隊(2<sup>nd</sup> SWA Special Forces)：-1VP

Koivet 警察部隊(K Police)：-1 VP

TGC 砲兵隊：-4VP

#### 17.26 Victory Point Costs

南アフリカ側プレイヤーが追加増援を要求した際に、共産主義側の何らかのユニットが Mavinga に存在しているか隣接していた場合、この増援により共産主義側の得られるVPはそれぞれ2倍となります。これは追加増援が宣言された時点で判定します。

第2空挺大隊と第2南西アフリカ方面特殊部隊(2 SWA Special Force)ユニットは、これらの追加増援が宣言されたターンに登場します。（初期配置で宣言された場合は、第1ターンの増援フェイズに登場します）他のすべてのユニットは、それぞれダイスをロールして結果を1/2にしてください。1-3までの結果が得られますが、各ユニットはそのターンだけ後のターンにゲームに登場します。場合によってはゲーム終了後のターンに登場することになりますが、このようなユニットは失われてしまいます；しかしVPは、増援を宣言した時点で共産主義側に支払っておかねばなりません。

#### 17.27 航空部隊 (Airpower)

南アフリカ側プレイヤーは航空攻撃数判定表(Air Power Generation Table)の2度目のロールをおこなうこともできます。この場合は合計した分の航空ポイントを受け取ります。この2度目のロールには3VPを必要とし、また共産

主義側ユニットが Mavinga に存在や隣接している場合は 6VP が必要となります。南アフリカ側プレイヤーは、記録されているマーカー以上の航空ポイントを得ることはできません。

#### 17.28 南アフリカ側空中機動 (South African Air Mobility)

南アフリカ側プレイヤーは、SADF の空挺部隊(Airborne)、軽歩兵(Light Infantry)、特殊部隊(Special Force)にのみ輸送ヘリ(Helicopter Transport)を使用させることができます。加えてゲーム中に一回のみ、南アフリカ側プレイヤーは SADF の空挺部隊か特殊部隊の1ユニットを空挺降下させることもできます。これを実施するユニットは、Mavinga のヘクスでターンを開始時せねばならず、また敵ZOC内に存在してはなりません。

#### 17.29 UNITA の戦闘未経験部隊 (Untried Status)

すべての UNITA ユニットの戦闘未経験状態で配置されます。すべての SADF ユニットの表面で配置されます。

#### 17.30 戦闘結果表 (Combat Results Tables)

すべての SADF ユニットの突撃(Assault)と機動(Mobile)の両CRTを使用することができます。UNITA ユニットの最低1個の南アフリカ野戦ユニットがその攻撃に参加していない限り、突撃CRTを使用しなければなりません。

#### 17.31 消耗 (Supply Shortages)

Cuito Cuanavale は共産主義側の主兵站基地(Main Supply Base)です。Mavinga は南アフリカ側の主兵站基地です。各プレイヤーは：1) 自陣営の主兵站基地に味方ユニットが存在しないか；2) 主兵站基地のヘクスに敵ZOCが及んでいる、のいずれかの状態となっている場合、その陣営は「消耗状態(Supply Shortage)」となります。消耗状態は、そのような状態が発生した瞬間から、解消された瞬間まで継続します（またゲーム中に何度でも発生する可能性があります）。

消耗状態の陣営のすべての攻撃は（隣接・遠隔とも）、左1コラムシフトされます；航空ポイント単独による砲爆撃(Bombardment)は消耗状態の効果を受けません。各ユニットまで、いわゆる補給線を通す必要はありません。このゲームの扱う期間では、両陣営とも空中補給で賄うことができたでしょう。

#### 17.32 再編成 (Refitting)

ゲーム中に一度だけ、各プレイヤーは「再編成」を宣言することができます。宣言は自陣営ターンの最初におこないます。再編成がおこなわれている手番ターンの間、該当陣営はターンの開始時から敵ZOCに存在しているユニットがその場に留まる場合を除いて、いかなるユニットも敵ZOCに進入することはできなくなります。この陣営の実施するすべての攻撃は、左3コラムシフトされます。

再編成中のプレイヤーターンの増援フェイズに、該当陣営は再編成部隊を受け取ります。ダイスをロールし、この結果だけ除去されたユニットの中からユニットを再登場させてください。プレイヤーは相手に公開せずに任意のユニットを選択することができます。戦闘未経験(Untried)ユニットを登場させる場合、ランダムに引いて戦闘未経験状態で配置します。こうして得られた再編成部隊は、再編成されたターンに通常増援と同様に登場します。

再編成されたユニットが除去された際に支払われたVPは戻されません。南アフリカ側プレイヤーが再編成で復帰させられる SADF ユニットの2個までで、再編成ロールに満たない分はプールから UNITA ユニットの引いて補ってください。

再編成を実施したプレイヤーは、既に盤上で戦闘経験済となっている任意のユニットを戦闘未経験状態に戻すことができます。（例外：SADF ユニットの常態で表面で配置されます）

#### 17.33 天候 (Weather)

第6-7ターンはモンスーン(Monsoon)の季節です（1月～3月）。モンスーンの期間は、以下のルールに従います：1) 航空攻撃数判定表(Air Power Generation Table)のロールに修正を受けます；2) すべての種類の攻撃が、左1シフトされます；3) 小川(Stream)は小河川(Minor River)となります；4) 小道(Trail)は消滅して背後の地形と見なされます。（橋(Bridge)の効果は変わらず、また小道ヘクスで2ユニットまでスタックすることは可能です）

#### 17.34 アンゴラ '87 ユニットの略称 (Angola '87 Unit Abbreviations)

AK：アンゴラコマンド(Angola Kommando)

DLR：De La Rey

K：バール(Koivet("Crowbar"))

Om：オメガ部隊(Omega)

PSt：President Stein

RC：偵察コマンド(Reconnaissance Commando)

RK : Root Karoo

TG : 任務群(Task Group)

SADF : 南アフリカ防衛軍(South African Defense Forces)

SSB : 特殊任務大隊(Special Service Battalion)

SWASU : 南西アフリカ特殊部隊(Southwest Africa Special Unit)

SWA : 南西アフリカ方面軍(Southwest Africa Territorial Force)

## 18.0 図表類(Charts & Tables)

### 18.1 CWB 地形効果表(Terrain Effects Chart)

地形の種類 (Terrain Type)	移動コスト (Movement Cost)	戦闘修正 (Combat Effects)	備考 (Notes)
平地(Clear) (A & B)	1	NE	-
サバンナ (Savanna) (A)	1	0 or 1L	攻撃側に非機械化(non-mech)部隊が存在しなければ1L; その他の場合0
湿地(Marsh) (A)	2 or 3	1L	モンスーン(Monsoon)ターンの移動コスト3; その他の場合2
丘(Hilltop) (A & B)	2	1L	攻撃側の砲兵が丘から射撃している場合1R
郊外(Suburban) (B)	1	1L	防御側が郊外ヘクスに存在する場合は機動(Mobile)CRTを使用できない(砲爆撃(Bombardment)を除く)
市街(Urban) (B)	2	2L	防御側が市街ヘクスに存在する場合は機動(Mobile)CRTを使用できない(砲爆撃(Bombardment)を除く)
街/基地/空港 (Town/Base/Airfield) (A & B)	1	1L	防御側が街/基地/空港の各ヘクスに存在する場合は機動(Mobile)CRTを使用できない(砲爆撃(Bombardment)を除く)
村(Village) (A)	他の地形に従う	他の地形に従う	-
崖(Cliff) ヘクスサイド (B)	通過不可	攻撃不可	崖ヘクスサイドを經由した移動や攻撃は実施できず、ZOCも及ばない。砲撃や航空攻撃は影響を受けない
広場(Square) (B)	1	NE	-
公園 (Park/Cemetery) (B)	1	1L	-
目標(Objective) (B)	2	3L	このヘクス内にZOCは及ばない(内から外へは及ぶ)
競技場(Stadium) (B)	1	1L	-
小道(Trail) (A)	0.5 or 他の地形に従う	他の地形に従う	モンスーン(Monsoon)ターンには他の地形に従う; その他の場合は移動コスト0.5
道路(Road) (B)	0.5	他の地形に従う	-
小川(Stream) ヘクスサイド (A)	+1 or +2	NE	モンスーン(Monsoon)ターンでは+2; その他の場合は+1
小河川(Minor River) ヘクスサイド (A & B)	+2	1L	すべての非砲兵の攻撃がこのヘクスサイド越しに実施されている場合のみ1L
大河川(Major River) ヘクスサイド (B)	+4	3L	すべての非砲兵の攻撃がこのヘクスサイド越しに実施されている場合のみ3L
小川の橋梁	Negates Normal	NE	

(Bridged Stream) (A)	+1 or +2		-
小河川の橋梁 (Bridged Minor River) (A & B)	Negates Normal +2	1L	すべての非砲兵の攻撃がこの ヘクスサイド越しに実施され ている場合のみ 1L
大河川の橋梁 (Bridged Major River) (B)	Negates Normal +4	2L	すべての非砲兵の攻撃がこの ヘクスサイド越しに実施され ている場合のみ 2L
瓦礫マーカー (Rubble Marker) (B)	3 or 2	1L	このヘクスの道路(Road)と橋 梁(Bridge)の効果を打ち消す。 ハンガリー反乱軍歩兵部隊 (Hungarian Rebel Infantry)の 移動コストは2；その他は3

**備考(Notes)**

A = アンゴラ (Angora)

B = ブダペスト (Budapest)

NE = 影響なし (No Effect)

1L, 2L, 3L = CRT の戦力差コラムを指定数だけ左にシフトする

1R = CRT の戦力差コラムを非定数だけ右にシフトする

防御側は最も有効な地形効果一つのみを適用される。

**18.2 CWB 突撃戦闘結果表(Assault Combat Results Table)**

← 戦闘力差(Combat Differentials) ⇒

Die Roll	-7	-6,5	-4,3	-2	-1	0	+1	+2,3	+4,5	+6,7,8	+9,10,11	+12	Die Roll
1	AE	AE	A2	A2	A2	A2	A1	BR	BR	EX	EX	EX	1
2	AE	A2	A2	A2	A1	A1	A1	EX	EX	EX	EX	D3	2
3	A2	A2	A2	A1	A1	A1	BR	EX	EX	AX	D2	D3	3
4	A2	A1	A1	A1	A1	BR	EX	AX	AX	D2	D3	D4	4
5	A1	A1	A1	A1	BR	EX	AX	D2	D2	D3	D3	DE	5
6	A1	A1	A1	BR	EX	AX	D2	D3	D4	D4	D4	DE	6

備考(Note): 最終的な戦力差が+12以上の場合は+12の欄を使用する。同様に-7以下の場合は-7の欄を使用する。

**18.3 CWB 機動戦闘結果表(Mobile Combat Results Table)**

← 戦闘力差(Combat Differentials) ⇒

Die Roll	-7	-6,5	-4,3	-2	-1	0	+1	+2,3	+4,5	+6,7,8	+9,10,11	+12	Die Roll
1	AE	A2	A2	A2	A2	A2	A1	BR	BR	BR	D1	D1	1
2	A2	A2	A2	A2	A1	A1	BR	BR	D1	D1	D1	D2	2
3	A2	A2	A1	A1	A1	BR	BR	D1	D1	D2	D2	D3	3
4	A1	A1	A1	A1	A1	BR	D1	D1	D2	D2	D3	D3	4
5	A1	A1	A1	A1	BR	D1	D1	D2	D2	D3	D3	D4	5
6	A1	A1	A1	BR	BR	D1	D2	D2	D3	D3	D4	DE	6

備考(Note): 最終的な戦力差が+12以上の場合は+12の欄を使用する。同様に-7以下の場合は-7の欄を使用する。

**18.4 CWB アンゴラ航空部隊数決定表(Angola Airpower Generation Table)**

Die Rolls	≤ 0	1	2	3	4	5	6
南アフリカ軍 (South African)	0	0	2	3	4	5	6
共産主義陣営 (Communist)	0	0	0	1	2	2	3

**ダイス修正(Die Roll Modifiers)**

南アフリカ軍(South African) : Mavinga に南アフリカ軍基地(Base)ユニットが配置されていないか、同ヘクスに敵 ZOC が及んでいる場合は -1

共産主義陣営(Communist) : Cuito Cuanavale に共産主義側基地(Base)ユニットが配置されていないか、同ヘクスに敵 ZOC が及んでいる場合は -1

両陣営(Both): 第6,7,8ターンはモンスーン(Monsoon)の影響のため -1

**結果(Results)**

# = 自陣営の増援フェイズに該当する数値までの航空ポイントを受け取る。各プレイヤーはTAC、攻撃ヘリ(Helicopter Gunship)、輸送ヘリ(Helicopter Transport)から利用可能なマーカーをこのポイント分まで選択する。

**18.5 CWB アンゴラランダムイベント表(Angola Random Events Chart)**

Die Roll	イベント(Event)
1-4	イベントなし
5	一方の陣営の獲得しているVPが相手より10VP以上上回っている場合、VPが優勢な陣営はこのターンのすべての隣接戦闘に1Rシフトのボーナスを得る。ターン中にVP差が10に満たなくなっても効果は継続する
6	国連の注目(UN attention focused) : このターンの間、各プレイヤーが受け取る敵ユニット除去によるVPは、それぞれ1点ずつ増加する

**18.6 CWB ブダペストランダムイベント表(Budapest Random Events Chart)**

Die Roll	イベント(Event)
1	第三次世界大戦(World War III) : このイベントは選択ルールのNATO介入が使用されている場合のみ発生する ; その他の場合は「イベントなし」と見なす。ダイスをロールすること。秘密介入(Covert Intervention)の場合は1,2の結果で第三次世界大戦が勃発する。全面介入(Overt Intervention)の場合は1-4の結果で第三次世界大戦が勃発する。その他の結果は「イベントなし」と見なす。第三次世界大戦が勃発した場合、直ちにゲームを終了し、両プレイヤーはVPを判定すること
2-3	イベントなし
4	戦意判定(Morale Check) : ソビエト側(Soviet)プレイヤーがハンガリー側(Hungarian)プレイヤーより10VP以上優位に立っている場合、ハンガリー側プレイヤーは盤上から2個の反乱部隊(Rebel)ユニットを選択して取り除き、プールに戻す。これはVP上は除去されたとは見なさない。ハンガリー側が10VP以上優位に立っている場合、どちらかのプールから2ユニットを増援として受け取る
5-6	国連の注目(UN Attention Focused) : ソビエト側(Soviet)が占領している目標(Objective)ヘクスの数を確認する。この占領ヘクス数が以下の各ターンの指定数に達していない場合、ハンガリー側(Hungarian)は5VPを獲得する。 ターン 2-3: 5 ヘクス ターン 4-5: 10 ヘクス ターン 6-7: 15 ヘクス ターン 8-9: 20 ヘクス

**選択ルール(OPTIONAL RULES)**

**19.0 空挺作戦(PARATROOPER OPERATIONS)**

**19.1** いくつかのシナリオでは、空挺作戦能力を持つユニットが空挺降下により盤上に登場するよう指定されています。空挺のシンボルが記載されているユニットのみが空挺降下を実施することができます。本ルールはシナリオで空挺作戦が指定されている場合にのみ使用します。その他の場合は、空挺ユニットは通常の歩兵同様に扱われます。

**19.2** 手順 : 空挺ユニットを盤上の任意のヘクスに配置してください。ダイスをロールし、空挺降下表(Airborne Landing Table)を参照します。条件に応じてダイスは修正を受けます。ユニットは増援で盤上に登場する場合にのみ空挺降下を実施することができます。一旦盤上に登場したら、シナリオで指定されている場合を除いて通常の歩兵ユニットと同様に扱われます。

**19.3** 空挺降下は自陣営の移動フェイズに実施されます。空挺降下を実施したユニットは、そのターンには通常の移動を行うことができません。その他の能力は通常通り使用でき、戦闘後に退却や戦闘後前進することも可能です。

**19.4** 空挺ユニットは敵ユニットの存在するヘクスに降下することはできませんが、敵のZOCに降下することは可能です。注意 : 空挺降下には航空輸送力を消費する必要はありません。彼らは追加の輸送機から降下してきます。

**19.5 空挺降下表(Airborne Landing Table)**

Die Roll	結果(Outcome)
≤ 1	AL
2	AL
3	AL
4	AL
5	AL
6	SC
7	SC
≥ 8	EL

### 19.6 空挺降下表の修正値(Airborne Landing Table Die Roll Modifiers)

(修正はすべて累積します)

-1: 空港(Airfield)に降下

0: 平地(Clear)、村(Village)、町(Town)、サバンナ(Savannah)、公園(Park)に降下

+1: 上記以外の地形に降下

+1: 対空(Anti-Aircraft)ユニット以外のユニットのZOCに降下 (ユニット数に関わらず最大で+1)

+2: 対空(Anti-Aircraft)ユニットのZOCに降下 (ユニット数に関わらず最大で+2)

+1: US/NATOユニットが Budapest に降下

### 19.7 空挺降下表の結果(Airborne Landing Table Results)

**AL:** ユニットの降下地点がずれなく着地

**EL:** Angola '87 では制圧(suppressed); Budapest '56 では除去され相手にVPを与える

**SC:** ユニットの降下地点がずれる(Scatter)。ダイスをロールしてください; 1ならユニットは目標から北へ1ヘクスずれて着地します; 2なら目標から北東に1ヘクスずれて着地します; 以下略。ユニットが敵ユニットや進入できない地形に降下してしまった場合や、スタックを超過してしまう場合、そのユニットは除去されます。

## 20.0 偵察(RECON)

**20.1** 「偵察」能力を持つユニットは、自身の移動終了時や、移動しなかった場合は自陣営プレイヤーターンの任意の時点で偵察をおこなうことができます。プレイヤーは「偵察」を宣言すると、該当ユニットに隣接したすべての敵陣営の未経験(Untried)ユニットを調査することができます。該当する敵ユニットは表には返されず、所有プレイヤーはそれらの戦闘力を知ることはできません。偵察は移動フェイズの終了時ではなく、該当ユニットの移動終了時に実施されることに注意してください; 偵察後に他のユニットを派遣することもできます。また未経験のユニットで偵察を実施することはできません。

**20.2** 以下のユニットが偵察能力を持ちます: 1) 特殊部隊(Special Force); 2) 機械化騎兵(Armed Cavalry); 3) 警察(Police)。

**20.3 航空偵察(Aerial Recon):** 航空ユニットも偵察能力を持っています。移動フェイズ中の任意の時点で、航空ユニットを敵の未経験(Untried)ユニットの居るヘクスに配置してユニットを確認してください。これに使用した航空ポイントは同ターンに他の任務に使用することはできません。航空偵察は、敵の制圧(Suppressed)されていない対空(Anti Aircraft)ユニットの存在するヘクスとその隣接ヘクスに対しては実施することができません。B'56においては、NATOのTACとヘリコプター(Helicopter)のみが偵察能力を持ちます。A'87では両陣営のTACとヘリコプター(両タイプ)が偵察能力を持ちます。

## 21.0 哨戒線(SCREENING)

**21.1** 戦闘時に防御側ユニットが機械化歩兵(Armed Cavalry)、特殊部隊(Special Force)、ゲリラ(Guerrilla)のいずれか、もしくはこの三種(または二種)のみで構成されている場合(FPFは使用できます)、攻撃側に代わって防御側プレイヤーが使用されるCRTを指定することができます。これは隣接ヘクスとの戦闘にのみ適用され、砲爆撃に対しては使用できません。

## 22.0 特殊部隊とゲリラ(SPECIAL FORCES & GUERRILLAS)

**22.1 移動(Movement):** 特殊部隊とゲリラは、地形を無視してすべてのヘクスに1移動力の消費で進入することができます。ヘクスサイドの地形コストは通常通りです。またこれらのユニットは道路(Road)や小道(Trail)の移動ボーナスを受けることもできません。

**22.2 支配地域(ZOC):** 特殊部隊とゲリラのユニットは: 1) ZOCを展開しません; また 2) 敵ZOCの影響を受けま

せん。

**22.3 保安部隊の例外(Security Forces Exception) :** 特殊部隊とゲリラは、敵の特殊部隊と警察(Police)部隊ユニットの ZOC からは通常の影響を受ける。

**22.4 戦闘(Combat) :** 特殊部隊とゲリラは任意に攻撃をおこなうことができます。これらのユニットは戦闘フェイズに隣接する敵ユニットに対して攻撃するかどうかを選択することができます。またこれらのユニットは、自身の存在するヘクスに対して砲兵(Artillery)や航空攻撃ポイント(Air Point)による攻撃を受けることはありません。(攻撃時の近接支援(Close Support)や敵の FPF を受けることはありません)

### 23.0 砲撃管制(FIRE CONTROL)

**23.1** 軍隊によっては、貧弱な砲撃管制手段しか持たない組織もありました。B'56 においては、本ルールはソビエト側(Soviet)のすべての砲兵部隊(Artillery)と航空ユニットに適用されます。A'87 においては、本ルールは UNITA と MPLA 及びキューバ軍(Cuban)のすべての砲兵部隊と航空ユニットに適用されます。

**23.2** 本ルールが適用される組織は、戦闘フェイズの開始時点ですべての航空攻撃と砲兵部隊の攻撃とその目標を明示しておかなければなりません。これは以下のような手順で実施されます： 1) 攻撃側は砲爆撃(Bombardment)と近接支援(Close Support)に使用される予定のすべての航空攻撃(Airstrike)と砲撃目標(Artillery Impact)のマーカーを配置します； 2) 続いて防御側が FPF に使用されるすべての航空攻撃と砲撃目標マーカーを配置します； 3) 通常の手順に従って戦闘を解決します。一旦配置された航空攻撃と砲撃目標の各マーカーは、目標を変更することはできません。またこれらのマーカーが撤退などに影響を与えることはありません。これらは個々の戦闘の開始時に配置されるのではなく、戦闘フェイズの開始時に置かれることに注意してください。

翻訳 Masahiro Nakamura  
発行 2007/09/22