

<TSR 1985> S&T Mag. Nr. 100

# SUPERPOWERS AT WAR

Game of Operations in Western Europe

By David Cook with Doug Niles

- ・ 1Hx=4km。
- ・ 1GT=約 24 時間。
- ・ 部隊名の太数字は所属部隊名。
- ・ 括弧付き火力のユニットは弾幕攻撃可。

## 第 1 章：プレー手順

### A. 相互指揮 Ph (2.0)

- ・ 前 GT に補給切れで依然補給切れユニットの崩壊判定。
- ・ 補給線設定不能ユニットに補給切れマーカー配置。
- ・ 航空優勢解決。

### B. 第 1 インパルス主導権判定 (1.0)

- ・ 両陣営は使用する主導権 Pt を決定し、同時公開。
- ・ 両陣営 1d6+主導権 Pt し、大きい側が PhC-F で先攻。

### C. 先攻側移動 Ph

#### D. 先攻側強制戦闘 Ph(MUST アタック)

- ・ 自軍ユニットに ZOC を及ぼす全ての敵ユニットは攻撃されること。

#### E. 先攻側選択移動

- ・ 先攻側移動 Ph を実行せねば、移動実行可。1 ユニットでも移動していると不可。

### F. 後攻側が C~E を繰り返す。

### G. 第 2 インパルス主導権判定

- ・ 残る主導権 Pt を公開し、両軍 1d6。大きい側が先攻。

### H. 先攻側第 2 移動 Ph

- ・ 移動力半減(切捨)。

### I. 先攻側第 2 戦闘 Ph(MAY アタック)

- ・ 攻撃側火力半減。

### J. 後攻側が H~I を繰り返す。

### K. GT インターフェイズ

- ・ GT マーカーを 1 マス進め、次 GT を開始。

## 第 2 章：移動

### [1.0] 主導権ポイント

- ・ 各 GT に得る Pt はターン記録表に記載(NATO/WP)。
- ・ 未使用 Pt は喪失し、次 GT へ蓄積不可。
- ・ 最終主導権数が同数では、再 dr。

### [2.0] 指揮と補給

- ・ 指揮 Ph に(のみ)、補給源まで距離無制限の Hx 路が設定可能ユニットは補給下。不可では補給切れ。
- ・ Hx 路は下記に設定不可：  
敵ユニット、  
ZOC 保有の自軍ユニットが不在の EZOC、  
禁止の Hx と HxS。
- ・ 補給切れ：  
移動前に指揮判定必要。指揮値<1d6 は移動不可。  
第 1 移動 Ph は移動力半減(切捨)。第 2 は 1/4(切捨)。  
補給状態や第 2 移動 Ph に無関係に、1MP は保有。  
火力半減(切捨)  
戦意値 1 低下(A→B、B→C、C→C)  
補給切れで指揮 Ph を開始するユニットは直ちに崩壊判定。指揮値<1d6 で永久除去。
- ・ 航空優勢：  
指揮 Ph に 1d6+drm し、大きい側が得る。

### [3.0] 地上移動

- ・ 1 ターンに保有移動力を越える消費は不可だが、移動 Ph に 1Hx のみ移動では可。
- ・ 第 2 移動 Ph は移動力半減(切捨)。
- ・ 補給切れでは移動前に指揮判定必要(2.0)。

### [4.0] オーバーラン (0vR)

- ・ 移動 Ph に行き、移動とみなす。
- ・ 機甲と機械化のみが実行可。
- ・ 戦闘として解決するが、左 1 シフト。
- ・ 防御側が退却か全滅すると成功し、攻撃側スタックは同 Hx へ前進強制で、次に移動継続可(含：再 0vR)。
- ・ 都市や市街地へは不可。
- ・ スタック中の 1 ユニットのみが 0vR に使用可。他ユニットは参加しないが、0vR に成功すると一緒に移動可。
- ・ 全 0vR ユニットは、防御側がいた Hx への進入コストに加えて 2MP 消費。
- ・ 砲兵、ヘリ、及び航空の支援は攻防共に不可。
- ・ 攻撃側は退却不可。
- ・ 1 移動 Ph に 1Hx へは 1 回のみ。ただし防御側ユニットは退却毎に被り得る。

### [5.0] ヘリ移動

- ・ 許容移動力の代わりに航続距離(#)記載。
- ・ 地形コストは消費せず、EZOC の影響なし。
- ・ 第 1 移動 Ph は全航続距離。第 2 は半減。
- ・ 補給切れヘリも崩壊判定必要(唯一の補給切れ影響)。
- ・ 敵地上ユニット占拠 Hx 通過時は、合計火力の半数で攻撃を受ける。砲兵、ヘリ、及び航空の支援や、隣接 Hx の他の地上ユニットは使用不可。
- ・ 退却するヘリは：  
他ユニットとスタック時=通常通りに退却。  
単独時=最も近い自軍補給下ユニットへ直ちに移す。  
航続距離外では除去。

### [6.0] 支配地域 (ZOC)

- ・ 2 火力以上の非砲兵が周囲 6Hx へ及ぼす。
- ・ EZOC 進入や離脱=+1MP。
- ・ EZOC 間の直接移動可。
- ・ EZOC 進入=移動終了(例外：0vR)。
- ・ 大河川 HxS 越や、市街地や都市 Hx へは及ばない。

### [7.0] スタック制限

- ・ 移動 Ph 終了時(のみ)に、地上ユニット 3 個まで。ヘリ

とマーカーは数えない。

- ・超過して退却終了可。同一戦闘 Ph 中に攻撃を受けても退却ユニットの火力や戦意は防御に使用不可。
- ・超過 Hx が不利な戦闘結果を被ると、超過ユニットは結果適用前に自動的に除去。
- ・次の自軍移動 Ph 終了時にも超過では、所有者選択で超過ユニット除去。

### 第 3 章：戦闘

#### [8.0] 攻撃の方法

- ・火力の分割は不可だが、火力低下させて攻撃可。
- ・各スタックの火力は 1/4(切捨)まで修整されうる。ただし、各ユニットの最低火力は 1。
- ・敵ユニット Hx へ進入できぬユニットは攻撃実行不可。

##### (8.1) 戦闘の手順のまとめ

A. 攻撃側は、攻撃を受ける Hx(単複数)と、攻撃に参加する地上ユニットを宣言。  
・各ユニットやスタックの火力を防御側の地形と HxS 地形で修整し、合計(端数切捨)。

B. 攻撃側は、攻撃支援の砲兵、ヘリ、及び航空を宣言。  
・攻撃側は、化学戦に用いる砲兵や航空 Pt を宣言。  
・0vR やヘリ攻撃では本ステップなし。

C. 防御側は、防御支援の砲兵、ヘリ、及び航空を宣言。  
・防御側は、用いる化学戦 Pt と使用手段も宣言し、これを防御側ユニットの火力に加算。  
・0vR やヘリの防御では支援使用不可。

D. 攻撃側の合計から防御側の合計を差し引き、戦闘差算出。

E. 防御側ユニットの戦意を決定(最良値を用いる)。

F. 戦闘差を戦闘結果表に当て嵌め、地形、攻撃タイプ、防御タイプ、化学戦 Pt、弾幕、及び 0vR シフト適用。  
・1d6 し、防御側の戦意の横列で結果出す。

G. 直ちに戦闘結果適用。  
・防御側が退却か全滅すると、攻撃側は戦闘後前進可。0vR の攻撃側は前進強制。

##### (8.6) 第 1 戦闘 Ph

- ・平地、森林、及び荒地のユニットは、湖や大河川 HxS で分けられていなければ、隣接する全て敵ユニットを攻撃すること。
- ・砲兵弾幕でこの制約を満たしてもよい。

##### (8.7) 第 2 戦闘 Ph

- ・攻撃側の火力半減。
- ・攻撃は非強制。

#### [9.0] 機甲と対戦車

- ・歩兵や機械化歩兵のみが平地で防御時に、攻撃側に機甲を含むと、右 1 シフト。
- ・歩兵、機械化歩兵、または対戦車ユニットを含む森林や荒地を機甲が攻撃すると、左 1 シフト。
- ・市街地や都市を攻撃する機甲は、左 1 シフト。
- ・機甲に対して攻撃や防御する対戦車ユニットは、火力 2 倍。

#### [10.0] 砲兵

- ・隣接する敵ユニットへの通常の攻撃に加え、間接射撃のみで非隣接の敵ユニットを攻撃(弾幕)可。また、敵ユニットに隣接する自軍ユニットに火力を加算して攻撃や防御の支援も可。
- ・EZOC 内の砲兵は、非隣接の敵ユニットを攻撃不可。
- ・非砲兵の自軍地上ユニットとスタックしていない砲兵は、通常の地上攻撃で 1 火力で防御。
- ・射程は目標ユニットまでの Hx 数。
- ・非隣接目標を攻撃する砲兵は：  
攻撃側戦闘結果を被らない。  
大河川越えでも火力減少しない。  
戦闘後前進不可。
- ・隣接目標を攻撃する砲兵は：  
全ての罰則と不利な結果を被る。  
戦闘後前進可。

##### (10.4-5) 弾幕攻撃

- ・非隣接目標へ砲兵のみが実行。左 3 シフト。
- ・航空とヘリは弾幕の支援不可。
- ・砲兵の(地形修整後の)合計火力が防御側火力より多くなければ、弾幕不可。

##### (10.6) 砲兵支援

- ・支援されるユニットの合計記載火力まで加算可。
- ・WP 砲兵の防御支援火力は半減(切捨)。

##### (10.7) WP の砲兵

- ・師団砲兵は、同一師団ユニットのみ支援可。
- ・軍所属砲兵は、同一軍ユニットのみ支援可。ただし師団砲兵と合計可。
- ・異なる 2 フォーマーションユニットを含む Hx の攻撃や防御へ、一方または両方のフォーマーションの砲兵は火力支援可。

#### [11.0] ヘリコプター

- ・各戦闘 Ph に、直接の攻撃か防御、または火力支援可。
- ・隣接敵機甲に対して攻撃や防御時は、ヘリ火力 2 倍。
- ・火力支援時は(砲兵とみなし)、記載火力使用。
- ・WP ヘリは、同一軍所属ユニットへのみ支援可。

#### [12.0] 航空ポイント

- ・戦闘で破壊されるまでは、各 GT に使用可。
- ・未使用 Pt は喪失し、以降の GT へ蓄積不可。
- ・通常の地上攻撃の支援に使用可。1 戦闘に 2Pt まで。
- ・第 1 戦闘 Ph は、1Pt 毎に攻撃側や防御側のスタックに 3 火力加算。第 2 戦闘 Ph は 2Pt 毎に 3 火力。
- ・支援以外で地上ユニットを攻撃不可。

#### [13.0] 航空優勢

- ・各 GT 開始時に、両軍は 1d6(+drm)し、大きい側が航空優勢保有。同数ではどちらも非保有。
- ・航空 Pt(や空輸 Pt、18.0)使用毎に 1d6：  
保有側は 1 で投入した航空 Pt と空輸 Pt 喪失。  
非保有側は 1~4。  
加えて、その空輸 Pt を破壊されたユニットは 1 で除去。  
両軍非保有では 1~2。
- ・輸送中に直ちに除去されるユニットを除き、航空 Pt と空輸 Pt は使用後に喪失。

## [14.0] 戦闘結果

### (14.2) 退却優先順位

- ・下記全条件を満たせぬユニットは除去。
- A. 敵ユニット占拠やEZOCではないHxへ。全HxがEZOCでは、自軍ユニットのみ占拠のHxへ退却可。
- B. 可及的に空Hxへ。空Hxがなければ自軍占拠Hxへ。可及的にスタック制限を超過しないHxで終了のこと。
- C. 進入MPが最も少ないHxへ。

### (14.3-6) 退却

- ・禁止Hx、禁止HxS越、自軍ユニット(種類不問)不在EZOCへは不可。
- ・スタックは同一退却路を。異方向へ分離不可。
- ・敵ユニットから可及的に離れて終了のこと。1Hxには2回以上進入不可。
- ・同一戦闘Ph中に後に攻撃を受けるHxへ退却したユニットは、防御に火力加算不可。ただし同一Hxの他の自軍ユニットが退却か全滅すると、退却ユニットは除去。

### (14.7) 戦闘後前進

- ・攻撃側のみ可。
- ・最初のHxは防御側がいたHxで、EZOC無関係。
- ・以降の前進Hxは方向自由で、通常のZOCルールに従う。
- ・全防御側ユニットが全滅すると3Hx。
- ・0vR(4.0)を除き、非強制。
- 【訳註：選択ルール「突破0vR」の記述により、数字結果数のHxまで前進可？】

## 第4章：特殊機能

### [15.0] フォーメーション

- ・全てのユニットは、旅団、師団、及び独立のフォーメーションに編成。
- ・部隊名の太字部分は師団を表す。

### (15.1-3) WPのフォーメーション

- ・専用ルールに特記せねば、互いにスタック可。
- ・砲兵やヘリの支援は、同一軍や独立(専用ルール記載)のユニットからのみ得る。
- ・独立ユニットはどの自軍ユニットからでも支援得る。
- (15.3) 異師団のユニットが同一の攻撃や防御に含まれると、1シフト不利。前の戦闘の結果で強制されたスタックでも。独立ユニットは罰則なしで他のフォーメーションと統合可。

### (15.4-5) NATOのフォーメーション

- ・異国籍ユニットは、退却結果を除きスタック不可。退却結果でスタックすると、防御時に1シフト不利。
- ・異国籍ユニットを同一攻撃に用いると、左1シフト。

### [16.0] 核兵器

- ・ゲーム開始前に、両陣営は「核使用態勢値(1~6)」を秘密裡に決定し、紙に記録。
- ・戦闘Phに戦術核使用を決断すると宣言し、態勢値 $\geq 1d6$ で同GTの核使用許可を得る。
- ・核攻撃の解決は、どの核攻撃か、砲兵か航空Ptかの搭載方法を宣言。砲兵と航空Ptは通常の戦闘ルールに従う。
- ・目標Hxの全ユニットを壊滅パイルへ。再建不可。
- ・各核攻撃直後に、両陣営は態勢値を公開し合計。その時点までの核爆発毎に+1。核攻撃結果表で2d6し、直ちに結果適用。

- ・態勢値はいつでも宣言可。嘘の値でもよいが、使用許可には決定した値を使用のこと。
- ・自軍ユニット隣接Hxへの攻撃不可。

### (16.5) 熱風(Firestorm)

- ・目標Hxが都市や市街地の場合は1d6し、1-4で目標Hxと隣接する全ての都市や市街地Hxに熱風発生(何かのマーカー配置)。
- ・熱風Hxに隣接のユニットは直ちに+5戦闘差の攻撃を受ける。退却可。除去されると補充プールへ。
- ・目標Hxと熱風Hxは次のGT終了時まで進入不可。

### [17.0] 化学戦ポイント

- ・使い捨て。
- ・自軍戦闘Phに、1戦闘に1Ptまで。攻撃時に1シフト有利。
- ・1Pt搭載に1砲兵か1航空Pt使用。使用した砲兵や航空Ptは戦闘支援に使用不可。
- ・第2戦闘Phには2航空Pt使用。

### [18.0] 空輸ポイント

- ・移動Phに空中機動ユニットの輸送や、指揮Phに航空補給に使用。
- ・戦闘で破壊されるまでは、各GTに使用可。

### (18.1) 空中機動移動

- ・空中機動ユニットを空中機動移動範囲(専用ルール)内の敵不在Hx(EZOC可)に配置。次に空輸Pt喪失判定(13.0)。
- ・1Ptで1空中機動ユニットを輸送可。

### (18.3) 航空補給

- ・自軍ユニットの補給に下記Pt必要：

| ユニット   | 空輸Pt |
|--------|------|
| 空中機動大隊 | 1    |
| 他の大隊   | 2    |
| 連隊や旅団  | 4    |

### [19.0] 増援

- ・登場遅延可。
- ・敵ユニット占拠HxやEZOCには登場不可。登場Hxが遮断では、自軍盤端方向の最も近い道路Hxから登場(遅延なし)。
- ・一列縦隊で登場。最初のユニットやスタックは登場する1Hx目のMPコスト消費。2番目のユニットは2倍。3番目は3倍、等。

### [20.0] 補充

- ・戦闘で除去されたユニットは「補充プール」に配置。
- ・プール内の同一の軍(WP)や国籍(NATO)ユニットを壊滅パイルへ移すことで再建可。
- ・再建ユニットは壊滅ユニットと同一「兵科」のこと。更に各永久壊滅ユニットの記載火力以下のこと。
- ・WP独立ユニットは、補充プールの他の独立ユニットの壊滅のみで再建可。
- ・補充切れ状態で除去、崩壊で除去、または核攻撃で除去されたユニットは補充不可。直ちに壊滅パイルへ。
- ・補充は、補充下の同一の国籍(NATO)や軍(WP)のユニットのHxに配置。いなければ登場不可。終了時までに入場しなければ、除去とみなす。

## 選 択 ルー ル (S&T Mag. Nr. 102 掲 載)

- ・両シナリオで使用可。
- ・ゲームルールと本選択に齟齬が生じると、前者に最終的な権威あり。

## 核攻撃結果 B の代替

- ・B 結果毎に、両陣営の核使用許可に関して態勢値 1 減。
- ・ただし核攻撃結果表のコラム決定には元の値を使用。
- ・0 になると、以降核使用不可。

## WP 砲兵の柔軟性

- ・ルール 10.7 を無視し、下記適用。
- ・WP 砲兵は、どの WP ユニットにでも支援可。ただし同一師団ユニットを含まぬ戦闘への火力支援は 15.3 適用。

## 突破オーバーラン

- ・攻撃側が 3Hx の前進を得た戦闘(3 の結果、または除去)で、前進ユニットは 0vR 攻撃可。
- ・各 0vR は 1MP コスト。通常の全 0vR ルール適用。

## NATO 化学兵器備蓄の不定性

- ・各シナリオの Pt 値を下記のベース値に変更：  
Drive on Munich=3Pt、Across the Rhine=4Pt。
- ・ゲーム開始前に NATO は秘密裡に 1d6 し、結果を記録。
- ・この値をベース値に加算。合計値はゲーム終了時まで WP に秘匿。

## 橋梁活動 (架橋と破壊)

- ・本ルール使用時は、地形効果表に下記変更適用：  
大河川渡河コストは、地形無関係に+4MP。  
小河川は+2MP。
- ・各 GT に可能な橋梁活動の回数は：  
Drive on Munich : NATO=3、WP=6。  
Across the Rhine : NATO=4、WP=4。
- ・「破壊」と「橋梁」マーカーを自作。

## 橋梁の破壊：

- ・ユニットを橋梁 HxS に隣接して移動 Ph 全体を消費し、自軍の次の戦闘 Ph 終了時に 1d6。
- ・同橋梁 HxS に隣接する敵ユニット毎に-1drm し、修整後 1d6 が 3 以上で破壊。

## 架橋：

- ・架橋する HxS に隣接する両 Hx を自軍ユニットが占拠のこと。
- ・両ユニットは同一移動 Ph に移動不可。攻撃は可。
- ・その移動 Ph 終了時に、同 HxS に橋梁マーカー配置。
- ・橋梁 HxS (ゲーム中に架橋された)は、+1MP コスト。

## DRIVE ON MUNICH

### シナリオ専用ルール

## EX[1.0] 主導権

- ・第 1GT の両主導権は NATO が自動的に得る。

## EX[2.0] 補給

- ・NATO 補給源：  
西端から出る道路。
- ・WP 補給源：  
第 41 軍 登場エリア A の任意の Hx  
第 8 親衛戦車軍 登場エリア B の任意の Hx  
第 6 親衛戦車軍 登場エリア A か B の任意の Hx  
空挺部隊 登場エリア A か B の任意の Hx
- ・NATO ユニットは、登場した最初の GT は常に補給下。
- ・都市 Hx を占拠する NATO ユニットは自動的に補給下。

## EX[12.0] 航空 Pt

- ・開始時：NATO=4、WP=6。
- ・第 3 と 6GT の相互指揮 Ph に、両陣営共に 1Pt 加算。

## EX[13.0] 航空優勢

- ・最初、航空優勢 1d6 には drm なし。
- ・2GT 連続して優勢を得た陣営は、以降+1drm。

## EX[15.0] フォーマーシオン

- ・部隊名の太字数値が所属するフォーマーシオン。
- ・NATO=増援登場にのみ影響あり。
- ・W P =標準ルールに従うこと。

## EX(15.1) WP の空挺部隊と CGF 砲兵旅団

- ・前線レベルのフォーマーシオン。
- ・どの WP ユニットとも罰則なしでスタックでき、砲兵支援を自由に得(与え)、共同攻撃可。

## EX(15.2) WP の軍所属支援ユニット

- ・太字フォーマーシオン名なし。
- ・同一軍の他のユニットと罰則なしでスタック、支援、及び攻撃や防御可。

## EX[16.0] 核兵器

- ・核使用態勢(1~6)を秘密裡に決定。
- ・1GT に使用できる核兵器数に制限なし。

## EX[17.0] 化学兵器 Pt

- ・開始時：WP=16、NATO=4。

## EX[18.0] 空挺作戦と空中機動作戦

- ・空挺降下以外の空中機動作戦は不可。
- ・両陣営共に空輸 Pt を保有せず、記録もしない。
- ・既に登場したユニットは航空移動不可。
- ・平地 Hx へのみ降下可。
- ・その GT に空挺降下させたい全ユニットを移動 Ph に配置後、所有者がユニット毎に 1d6。航空優勢保有では 1、非保有では 1-3 で除去(壊滅パイルへ。補充不可)。

## EX(18.2) WP

- ・チェコ第 22 空挺旅団と第 3 親衛空中突撃旅団(4 個大隊)が任意の GT に空挺降下可。
- ・一緒に、または別個に登場できるが、最初に登場してから 5GT 以内に全て登場のこと。

### EX(18.3) NATO

- ・西独第 25 空挺旅団 (3 個大隊) が任意の GT に空挺降下可。
- ・同一 Hx への降下は不要だが、全て同一 GT に降下。

### EX[19.0] 初期配置と増援

#### EX(19.1) 初期配置

- ・下記 NATO のみが盤上にあり (括弧内はユニット数) :

#### 西ドイツ

- 第 24 装甲旅団 (5) Landshut の 1Hx 以内。
  - 第 8 装甲師団の偵察 (3) 奥国境に接する西独国内。
  - 第 66TrI 旅団 (4) Munich の任意の都市、市街地 Hx。
- #### オーストリア
- 第 81 民兵連隊 (3) Salzburg の任意の都市、市街地 Hx。

#### EX(19.2) 増援

- ・予定 GT の第 1、または第 2 移動 Ph に登場可。
- ・登場遅延可だが、記載登場エリアか Hx に常に登場。
- ・師団や旅団の登場地点決定時は、その全フォーメーションが選択した Hx やエリアから登場のこと。

#### EX(19.3) 増援スケジュール

##### ・第 1GT の増援

#### NATO(西独軍)

- 第 10 装甲師団の偵察 (3) 登場エリア A か登場 HxK
- 第 23 山岳猟兵旅団 (5) 登場 HxD
- 第 1 師団の支援 (5) 登場 HxG
- 第 22 装甲擲弾兵旅団 (5) 登場 HxH
- 第 56TrI 旅団 (4) 登場 HxJ
- 第 II 軍団の支援 (2) 登場 HxJ
- 第 25 空挺旅団 (3) 本 GT 以降に空挺降下

#### WP : 第 41 軍

- 第 48 親衛機械化師団 (7) 登場エリア A
- 第 30 親衛機械化師団 (7) 登場エリア A
- チェコ第 2 機械化師団 (7) 登場エリア A
- 【訳註：第 41 軍チェコ第 3 機械化師団の「12/3」ロケット砲大隊は、正しくは「12/2」?】
- 第 4 砲兵旅団 登場エリア A
- 第 14 ロケット砲旅団 登場エリア A
- 第 3 親衛空中突撃旅団 (4) 空挺降下または後に登場
- チェコ第 22 空挺旅団 空挺降下または後に登場

##### ・第 2GT の増援

#### NATO(西独軍)

- 第 28 装甲旅団 (5) 登場 HxJ
- 奥第 8 猟兵旅団 (6) 登場 HxB か C

#### WP

- チェコ第 3 機械化師団 (7) 登場 HxK
- チェコ第 1 戦車師団 (7) 登場 HxK
- CGF 砲兵旅団 登場 HxK

##### ・第 3GT の増援

#### NATO(西独軍)

- 第 29 装甲旅団 (5) 登場 HxI か J
- 第 10 装甲師団の支援 (4) 登場 HxI か J
- 第 30 装甲旅団 (5) 登場 HxJ

#### WP : 第 8 親衛戦車軍

- 第 31 親衛戦車師団 (7) 登場エリア B
- 第 51 親衛戦車師団 (7) 登場エリア B
- チェコ第 4 戦車師団 (7) 登場エリア B
- チェコ第 9 戦車師団 (7) 登場エリア B
- チェコ第 4 ロケット砲旅団 登場エリア B

##### ・第 4GT の増援

#### NATO(仏軍)

- 第 1 機甲師団 (5) 登場 HxH、I か J
- 第 3 機甲師団 (5) 登場 HxH、I か J
- 第 5 機甲師団 (5) 登場 HxH、I か J
- 第 II 軍団の支援 (5) 登場 HxH、I か J

##### ・第 5GT の増援

#### WP : 第 6 親衛戦車軍 [赤色]

- 第 18 親衛戦車師団 (7) 登場エリア A、B か HxK
- 第 20 親衛戦車師団 (7) 登場エリア A、B か HxK
- 第 75 親衛戦車師団 (7) 登場エリア A、B か HxK
- 第 42 親衛戦車師団 (7) 登場エリア A、B か HxK
- 第 6 ロケット砲旅団 登場エリア A、B か HxK

##### ・第 6GT の増援

#### NATO(伊軍)

- Gadore Alp 旅団 (5) 登場 HxF か G

### EX[20.0] 補充

- ・NATO=1 ユニット永久壊滅毎に 1 ユニット復帰。
- ・W P =2 ユニット永久壊滅毎に 1 ユニット復帰。
- ・奥軍は奥国外へ移動可だが、補充は奥国外の奥軍ユニットに配置不可。

### EX[21.0] 勝利条件

- ・各陣営は終了時点の下記 VP を得る :

- 1VP 壊滅、または補充プールの NATO ユニット毎 (WP のみ)。
- 2VP 壊滅、または補充プールにいる WP ユニット毎 (NATO のみ)。
- 5VP 自軍ユニット占拠、または最後に占拠した都市 Hx 毎。  
開始時に NATO 支配下の都市 Hx を支配するには、物理的に WP ユニットが終了時に占拠のこと。
- 2VP 敵の核攻撃や熱風で破壊された市街地毎。
- 5VP 敵の核攻撃や熱風で破壊された都市毎。
- 30VP Munich のどの都市 Hx も NATO 補給源へ補給線を設定不可 (WP のみ)。

### 勝利レベル

合計値が多い陣営が勝者で、勝利の程度は下記 :

|       |     |
|-------|-----|
| 50    | 戦略的 |
| 25-49 | 決定的 |
| 1-24  | 限定的 |

### ■ 略語一覧 :

- #d6 =6 面体サイコロ #個振り
- drm =サイの目修整
- EZOC=敵の ZOC
- GT =ゲームターン
- Hx =ヘクス
- HxS =ヘクスサイド
- MP =移動ポイント
- OvR =オーバーラン
- Ph =フェイズ
- Pt =ポイント
- VP =勝利ポイント
- ZOC =支配地域

# ACROSS THE RHINE

## シナリオ専用ルール

### EX[1.0] 主導権

- ・第1GTの両主導権はNATOが自動的に得る。
- ・最終GTの第2移動、戦闘PhはNATOが自動的に得る。

### EX[2.0] 補給

- ・NATO補給源：  
西端から出る道路とHx0105。
- ・WP補給源：  
第5軍 登場エリアAの任意のHx  
第7軍 登場エリアBの任意のHx  
第103親衛空挺師団 登場エリアAかBの任意のHx
- ・Aachen、Bonn、Köln、及びDüsseldorfの都市Hxの西独軍は自動的に補給下。
- ・Liegeの都市Hxのベルギー軍は自動的に補給下。
- ・Maastrichtの都市Hxのオランダ軍は自動的に補給下。
- ・盤上に登場した最初のGTの全ユニットは補給下。

### EX[12.0] 航空ポイント

- ・開始時：NATO=4、WP=2。

### EX[13.0] 航空優勢

- ・NATOの航空優勢1d6は常に+1drm。

### EX[15.0] フォーメーション

- ・部隊名の太字数値が所属するフォーメーション。
- ・NATO=増援登場にのみ影響あり。
- ・WP=標準ルールに従うこと。

#### EX(15.1) WPの第103親衛空挺師団

- ・独立フォーメーション。どのソ連ユニットとも罰則なしでスタックでき、砲兵とヘリの支援を得、共同攻撃可。

#### EX(15.2) ソ連の軍所属支援ユニット

- ・太字フォーメーション名なし。各軍に5ユニットあり。
- ・同一軍の他のユニットと罰則なしでスタック、支援、及び攻撃や防御可。

### EX[16.0] 核兵器

本シナリオ開始までの10日間の戦闘の間に、核兵器に関して何が生じ、何が生じなかったかを言い当てることは困難である。下記はこの状況を反映する。

- ・両陣営共に、核使用態勢値は4まで。
- ・両陣営の態勢値決定後で、ゲーム開始前に両陣営は1d6。この差が既に使用された核兵器数(同数では0)で、合計態勢値に加算。
- ・両陣営共に、1GTに核兵器2回まで使用可。

### EX[17.0] 化学兵器Pt

- ・開始時：NATO=5、WP=4。

### EX[18.0] 空中機動空輸

・空輸Ptは、通常増援の登場、空中機動作戦実行、及び空挺降下戦闘に使用。

#### EX(18.1) 両陣営の保有空輸Pt

- ・NATO=7、WP=9。

#### EX(18.2) NATOの非空中機動の増援

- ・自軍飛行場に着地のこと。

- ・ユニット毎に2空輸Ptコスト

#### EX(18.3-5) 空中機動作戦

- ・自軍飛行場や盤外飛行場からのみ実行可。
- ・自軍飛行場=自軍ユニット占拠が最後に通過し、EZOC外の飛行場。
- ・開始する盤端や飛行場から航続距離20Hxの平地Hxへ。
- ・空輸されたPhに着地後の地上移動は1Hxのみ。

#### EX(18.6) 空挺降下

- ・盤外から登場し、平地に着地。航続距離制限なし。
- ・盤上配置後は、それ以上空挺降下不可。
- ・空挺降下した全ユニットを配置後、所有者はユニット毎に1d6。航空優勢保有では1、非保有では1-2で除去(壊滅パイルへ。補充不可)。

### EX[19.0] 初期配置と増援

#### 初期配置

- ・下記NATOのみが盤上にあり(括弧内はユニット数)：

#### 米軍：

第1騎兵師団の第1旅団(3) Monchen Gladbachの任意の市街地Hx(2219、2119、2120、2019)。

#### 西独軍：

第63TrI旅団(3〔訳註：4?〕) Hx2225の1Hx以内。

#### ベルギー軍：

第12自動車化旅団(4)、Liege地方連隊(5) Liege(0304)か隣接する市街地Hx。

#### EX(19.1) 増援スケジュール

##### ・第1GTの増援

#### NATO

オランダ第304歩兵旅団(5)

登場エリア3

ベルギー第10機械化旅団(4)

登場エリア3

ベルギーLimburg地方連隊(3)

登場Hx1502

ベルギー空挺コマンド連隊(3)

空挺降下可

米軍第82空挺師団(4)

空挺降下可

米軍第1騎兵師団(9〔訳註：6?〕)

各GTに1個大隊を飛行場へ空輸

#### WP

第5親衛戦車軍

第8親衛戦車師団(7)

登場エリアA

第22戦車師団(7)

登場エリアA

第5親衛戦車軍の支援(5)

登場エリアA

第7親衛戦車軍

第120親衛自動車化狙撃師団(7)

登場エリアB

第3親衛戦車師団(7)

登場エリアB

第7親衛戦車軍の支援(5)

登場エリアB

第103親衛空挺師団(9)

空挺降下可

##### ・第2GTの増援

#### WP

第50師団(7)

登場エリアA

第8師団(7)

登場エリアA

第29師団(7)

登場エリアA

第34親衛師団(7)

登場エリアB

第27親衛師団(7)

登場エリアB

第47師団(7)

登場エリアB

##### ・第3GTの増援

#### NATO(仏軍)

4RH/8、94/8、8/8、41RAM/8、6RHC/III 登場エリア4  
67/8 登場エリア4、第2インパルス

・第 4GT の増援

NATO (仏軍)

16RA/III

登場エリア 4、第 2 インパルス

・第 5GT の増援

NATO (仏軍)

39/2、5/2、501RCG/2、RMT/2、1RAM/2

登場エリア 4

・第 6GT の増援

NATO (仏軍)

6RC/2

登場エリア 4

EX(19.2-5) NATO の可変増援

- ・ゲーム開始前に可変増援表で 1d6。「X」のフォーメーションが東端から登場。
- ・いずれかの移動 Ph に、1GT に 2 個旅団まで登場可。増援として登場させる必要はなし。
- ・西独第 7 装甲師団の師団所属部隊は、第 7 装甲師団のいずれかの旅団に分遣し、その旅団の登場時に登場。師団直属部隊は別個のフォーメーションではない。
- ・ある国の可変増援は、他国の可変増援が登場する前に全て登場すること。
- ・第 4GT 終了時までには登場しなかった可変増援は、全滅とみなし、VP に数える。

N A T O 可 変 増 援 表

| ユニット                | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---------------------|---|---|---|---|---|---|
| 英第 15 旅団 (6)        | X | X |   |   |   | X |
| 英第 49 旅団 (7)        | X | X |   |   | X |   |
| 英第 24 旅団 (5)        | X |   | X |   | X |   |
| 西独第 19 装甲擲弾兵旅団 (5)  |   | X | X | X |   |   |
| 西独第 20 装甲旅団 (5)     |   | X |   | X | X |   |
| 西独第 21 装甲旅団 (5)     |   |   | X | X |   | X |
| 西独第 76 猟兵大隊         |   |   |   | X | X | X |
| 西独第 77 猟兵大隊         | X |   |   | X |   | X |
| 西独第 7 偵察大隊          |   |   | X |   | X | X |
| 西独第 71 野砲大隊 (支援)    | X | X |   |   | X |   |
| 西独第 72 ロケット砲大隊 (支援) |   |   |   | X | X | X |
| 西独第 53T 旅団 (5)      | X | X |   | X |   |   |

第 53T 旅団は登場エリア 2、他の可変増援は登場エリア 1 に登場。

EX(19.6) 米騎兵師団の空輸

- ・各 GT に 1 個大隊を自軍支配下の飛行場へ可。
- ・空輸された Ph には、1Hx のみ移動可。
- ・本空輸は、航空優勢と空中機動作戦の全ての通常ルールに従う。

EX(19.6-7) 両陣営の空挺降下で登場可能ユニット

- ・ベルギー空挺コマンド、米第 82 空挺師団の第 3 旅団、及びソ連第 103 親衛空挺師団。
- ・空挺部隊を空挺降下で登場させる必要はない：  
NATO=通常空輸で。  
W P = 第 2GT に空中機動部隊として、または通常の地上部隊として。

EX(19.8) 登場エリア A、B、1、または 2 の 1Hx 以内に敵ユニットは移動不可。

EX[20.0] 補充

- ・NATO=1 ユニット永久壊滅毎に 1 ユニット復帰。

- ・W P =2 ユニット永久壊滅毎に 1 ユニット復帰。

EX[21.0] 勝利条件

- ・両陣営は終了時点の下記 VP を合計。WP から NATO のを引き、その差を勝利レベル表に適用。

NATO が得る VP :

- 3VP 壊滅、または補充プール内の WP ユニット毎。
- 5VP 自軍支配下の飛行場毎。
- 20VP 空中機動以外の補給下 NATO ユニットが占拠する Rhine 河畔の都市 Hx 毎。
- 5VP Venlo、Geleen、Maastricht、Liege、または Aachen の支配下都市毎。
- 1VP Maas 河以東の補給下ユニット毎。
- 3VP ソ連の核攻撃や熱風で破壊の市街地や都市 Hx 毎。

WP が得る VP :

- 1VP 壊滅、または補充プール内の NATO ユニット毎。
- 1VP 補給線を設定できる西端から離脱した WP ユニット毎。
- 1VP Maas 河以西の補給下ユニット毎。
- 5VP WP ユニット占拠の非破壊都市 Hx 毎。  
開始時に NATO 支配下の都市 Hx を、終了時に WP が支配するには、物理的に WP ユニットが占拠のこと。
- 6VP NATO の核攻撃や熱風で破壊の市街地や都市 Hx 毎。

勝利レベル

| VP 差  | 結果       |
|-------|----------|
| 100+  | ソ連戦略的    |
| 65-99 | ソ連決定的    |
| 40-76 | ソ連限定的    |
| 20-39 | NATO 限定的 |
| 0-19  | NATO 決定的 |
| -1 以下 | NATO 戦略的 |

【訳註：仏軍 76/III 空中機動機械化歩兵の配置記載なし。】

■ Game Errata and Charts (S&T Mag. Nr. 101)

- ・訂正済。

■ Game Addenda (S&T Mag. Nr. 102)

ゲームマップ :

- ・Across the Rhine のコンパスは上下逆。

ゲームカウンター :

Drive on Munich 面 (白帯あり)

- ・ソ連 CGF 砲兵は射程 6 あり。
- ・3 の WP 空挺は、実際にはチェコ第 22 空挺旅団。
- ・仏 3RD/3 は MRL ではなく機甲。数値は正しい。
- ・西独 245/24 は、許容移動力 10 の自走砲。12 ではない。他の数値は正しい。
- ・全てのヘリは、支援射撃で攻撃射程 2。

Across the Rhine 面

- ・米 2/32/1 機甲の移動力は括弧付ではない。
- ・仏 1RAM/2 の火力は括弧付ではない [訳註：括弧付?]
- ・英 40RA/24 の移動力は括弧付ではない。

戦闘結果表、核攻撃結果表、地形効果表、ゲームルール :

- ・訂正済。

### [3.5] 地形効果表

| 地形                   | MP コスト    | 戦闘への影響   |
|----------------------|-----------|--|
| 平地                   | 1         | 機甲が歩兵を攻撃すると右1シフト。                                      |
| 森林                   | 2         | 機甲が歩兵を攻撃すると左1シフト。                                      |
| 荒地                   | 4         | 全ての攻撃は左1シフト。<br>機甲が歩兵を攻撃すると左1シフト。                      |
| 市街地                  | 1         | 全ての攻撃は左1シフト。<br>機甲の攻撃は左1シフト。<br>0vR 不可。                |
| 都市                   | 1         | 全ての攻撃は左1シフト。<br>機甲の攻撃は左1シフト。<br>防御側は退却結果無視。<br>0vR 不可。 |
| 小河川                  | +1 [+2]   | 攻撃側の火力1減。<br>隣接し河川越に攻撃するユニットがいると左1シフト。                 |
| 大河川                  |           | 隣接し河川越に攻撃するユニットがいると左1シフト。                              |
| ユニットがいる地形：<br>市街地/都市 | +2 [+4]   | 攻撃側の火力半減。  |
| 平地/森林                | +4 [+4]   |  |
| アウトバーン(一)            | 1/2       | Hx 中の他の地形。   |
| 幹線道路 (二)             | 通常コストの1/2 | Hx 中の他の地形。   |

市街地や都市 Hx へ、または大河川 HxS 越に ZOC は及ばない。  
[+#] = 「橋梁活動」の選択ルール使用時。

### [3.5] 戦闘結果表

| dr |   | 戦闘差 |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|----|---|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
|    |   | -8  | -6  | -4  | -2  | +1  | +2  | +4  | +6  | +8  | +10 | +16 |
| 1  | A | (3) | (3) | (2) | (2) | (2) | (2) | (1) | 2   | -   | -   | 1   |
|    | B | (2) | (2) | (2) | (1) | (1) | (1) | 2   | 1   | -   | 1   | 2   |
|    | C | (2) | (2) | (1) | (1) | (1) | (1) | 1   | -   | 1   | 2   | (1) |
| 2  | A | (3) | (2) | (2) | (2) | (2) | (1) | 2   | -   | -   | 1   | 2   |
|    | B | (2) | (2) | (1) | (1) | (1) | 2   | 1   | -   | 1   | 2   | (1) |
|    | C | (2) | (1) | (1) | (1) | (1) | 1   | -   | 1   | 2   | (1) | (2) |
| 3  | A | (2) | (2) | (2) | (2) | (1) | 2   | -   | -   | 1   | 2   | (1) |
|    | B | (2) | (1) | (1) | (1) | 2   | 1   | -   | 1   | 2   | (1) | (2) |
|    | C | (1) | (1) | (1) | (1) | 1   | -   | 1   | 2   | (1) | (2) | (2) |
| 4  | A | (2) | (2) | (2) | (1) | 2   | -   | -   | 1   | 2   | (1) | (2) |
|    | B | (1) | (1) | (1) | 2   | 1   | -   | 1   | 2   | (1) | (2) | (2) |
|    | C | (1) | (1) | (1) | 1   | -   | 1   | 2   | (1) | (2) | (2) | (3) |
| 5  | A | (2) | (2) | (1) | 2   | -   | -   | 1   | 2   | (1) | (2) | (2) |
|    | B | (1) | (1) | 2   | 1   | -   | 1   | 2   | (1) | (2) | (2) | (3) |
|    | C | (1) | (1) | 1   | -   | 1   | 2   | (1) | (2) | (2) | (3) | (3) |
| 6  | A | (2) | (1) | 2   | -   | -   | 1   | 2   | (1) | (2) | (2) | (3) |
|    | B | (1) | 2   | 1   | -   | 1   | 2   | (1) | (2) | (2) | (3) | (3) |
|    | C | (1) | 1   | -   | (1) | (2) | (2) | (3) | (3) | (3) | (3) | (3) |

- ・ 太字結果は防御側、非太字結果は攻撃側に適用。
- ・ # = 退却 Hx 数と、ユニット除去数の組み合わせ(所有者選択)。
- ・ (#) = ユニット除去数(所有者選択)。
- ・ - = 影響なし。

### [1.0] プレー手順

- 相互指揮 Ph
- 第1インパルス主導権判定
- 先攻側移動 Ph
- 先攻側強制戦闘 Ph [MUST アタック]
- 先攻側選択移動
- 後攻側がC~Eを実行。
- 第2インパルス主導権判定
- 先攻側第2移動 Ph
- 先攻側第2戦闘 Ph [MAY アタック]
- 後攻側がH~Iを実行。
- GT インターフェイズ

### 開始時トラック値

| Pt タイプ | Drive on Munich |    | Across the Rhine |    |
|--------|-----------------|----|------------------|----|
|        | NATO            | WP | NATO             | WP |
| 航空     | 4               | 6  | 4                | 2  |
| 化学戦    | 4               | 16 | 5                | 4  |
| 空輸     | 0               | 0  | 7                | 9  |

### 核攻撃結果表

| dr | 現在の合計 |     |   |   |   |      |       |       |       |     |
|----|-------|-----|---|---|---|------|-------|-------|-------|-----|
|    | 2-3   | 4-5 | 6 | 7 | 8 | 9-10 | 11-12 | 13-14 | 15-16 | 17+ |
| 2  | C     | -   | C | A | A | B    | C     | B     | B     | B   |
| 3  | A     | -   | A | C | C | C    | B     | C     | -     | -   |
| 4  | -     | B   | B | - | B | -    | -     | -     | -     | C   |
| 5  | A     | A   | - | - | - | C    | C     | B     | -     | C   |
| 6  | -     | -   | - | - | - | -    | -     | -     | C     | -   |
| 7  | -     | -   | - | - | - | -    | -     | -     | -     | C   |
| 8  | -     | -   | - | - | - | -    | -     | C     | C     | B   |
| 9  | -     | -   | - | - | - | -    | -     | -     | B     | C   |
| 10 | A     | -   | - | C | B | -    | B     | B     | -     | -   |
| 11 | -     | A   | - | - | C | -    | -     | -     | C     | -   |
| 12 | B     | C   | C | B | - | A    | A     | A     | A     | A   |

- : 影響なし。
- A : 防御側は平和を訴え、核使用陣営の勝利でゲーム終了。
- B : 両陣営は核兵器は支持し難く、核使用の停止に同意。以降は核兵器使用不可 [選択ルール参照]。
- C : 戦略的核戦争勃発。両陣営共に勝者となみなされないが、ゲーム上、核使用陣営が自動的に敗者。

Pakfront/YSGA 2015年9月例会配布用  
脱稿 5, VIII, 2015  
抄訳 パック1号