

1. イントロダクション

アリバエスパーニャは、初中級向けのスペイン内戦（1936-39）を扱う二人用ゲームです。

2. ユニット

政府プレイヤーユニット

アナーキスト：ブルーグレーに白字

POUM：赤

ゴベルニト：オレンジ

定義：ゴベルニトとは、政府軍の派閥である種々の分離独立主義者の総称で、Asturias、Basque、Catalonia、Santander のことである。

Intenational brigade：ピンク

人民軍：黄色

反乱軍プレイヤーユニット

Carlist：ライトブルー

植民地軍：ライトブルー

イタリア：グレイグリーン

ポルトガル：グレイグリーン

ナショナリスト：ライトブルー

ドイツ：カーキ

3. シークエンスオブプレイ

1ターンは、2～3か月。

a：ランダムイベントフェイズ

b：政治フェイズ

c：戦略フェイズ

d：編成フェイズ

第1プレイヤーターン

移動フェイズ

戦闘フェイズ

反撃フェイズ

回復フェイズ

第2プレイヤーターン

ターン間フェイズ

4. ランダムイベント

ランダムイベント表でダイスを2回振って適用する。

5. 政治

プレイヤーの政治ポイントが0になってしまったら、直ちに敗北してゲームは終了する。

20以下になってしまったなら、プレイヤーの攻撃は全て1コラム左修整を受け、また全滅したユニットから回復するEPが減少する。

80以上になれば、プレイヤーの攻撃は全て1コラム右修整を受け、全滅したユニットからのEP回復率が向上する。

なお、99を越えることはない。

5. 2. 共和国政府

6つの派閥が存在する。アナーキスト、POUM、そして4つの分離独立主義者である。それぞれ首都を持っている。

アナーキスト、POUM、カタロニア：Barcelona

アストゥリアス：Oviedo

バスク：Bilbao

サンタンデロ：Santander

戦略フェイズに政府プレイヤーは、各派閥に最低1EPを消費しなければならない。しない場合には政治ポイントを1ずつ失う。

5. 2. 2. パージ

1937年以降は政府プレイヤーは、任意の派閥をパージできる。政治フェイズにパージを宣言すれば良く、以後、その派閥のユニットを移動、攻撃に使用できない。さらに、パージした時点でダイス3個分の政治ポイントを失う。パージ後は当該派閥にEPを消費する義務はなくなる。

5. 3. 外国支援

ゲームでは、イギリス、フランス、ドイツ、イタリア、ポルトガル、ソビエトの6か国の支援が存在する。外国勢力トラックで、それぞれの国の態度が管理される。Sの表示欄まで態度が移動すると、該当国は支援を開始する。Iの表示欄まで移動すると、介入してくる。政治フェイズにプレイヤーは、各国について1回まで態度変更を試みられる。目標国を決め、2政治ポイントを消費する。さらに追加の政治ポイントを修整のために消費できる。ダイスを振り修整を実施して判定する。

+?: ダイス1個分の政治ポイントを払うことで+1

ずつ修整を得られる。これは最大+3まで可能である。
+1：対象国と敵対する国が相手を支援中である。なお、ドイツとイタリアが、ソビエトと敵対している。
-1：対象国が現時点で相手を支援もしくは介入中である。

結果が6以上なら該当国を1ボックス自軍側に、9以上なら2ボックス自軍側に、逆に1以下であったら1ボックス相手側に移動する。

5.4.1. 支援

プレイヤーは、1ステップ師団の創設、または旅団からの転換、航空、装甲、砲兵APの購入を実施できる。また、1ダイス分の政治ポイントを毎ターン受け取る（ただし、何か国から支援を受けても合計で1ダイス分だけ）。ドイツ、イタリア、ソビエトから支援を受けているなら、加えて1ダイス分のEPを毎ターン受け取る。イギリス、フランス、ポルトガルから支援を受けているなら、1EPを毎ターン受け取る。

5.4.2. 介入

支援の効果に加えて、1ステップ師団を2ステップ師団に転換できる。（支援の1ダイスの代わりに）2ダイス分の政治ポイントを受け取る。

イタリアが介入した最初のターンに、Corpo di Truppi Volontari を任意の友軍支配の地中海港に受け取る。後にイタリアが中立に戻った場合、派遣されていたイタリア軍はゲームから除去し、再登場しない。

ドイツが介入した最初のターンに、1航空、1装甲APを受け取る。後にドイツが中立に戻った場合、これらは除去される。ドイツが介入中は、全滅したAPは再購入可能である。

イギリス、フランスが介入した場合は、毎ターン1ダイス分のEPを受け取る。

ポルトガルが介入した場合は、毎ターン1EPを受け取る。加えてポルトガルは、1個師団を派遣してくるので、これを国境隣接エリアで受け取る。0レベルのキャドルを持ち、再建可能であるが、全滅時に補充EPを発生しない。ポルトガルが中立に戻った場合は、除去され再登場しない。

5.4.3. 無支援

いかなる国の支援も介入も得られていない場合は、毎

ターン1ダイス分の政治ポイントを失う。

6. 戦略フェイズ

6.1. EP

戦略フェイズにプレイヤーは、外国支援と国内生産から何EPを受け取るかを判定し、次にこれを消費してユニットの創設、再建、改良、購入を実施する。国内生産EPは、特定の都市の支配で獲得できターントラックに記載してある。外国支援と国内生産のEPは保存できないが、補充EPは保存できる。

6.1.1. 補充EP

戦略フェイズに各プレイヤーは、前のターンに全滅したユニットの戦力値を合計する。ただし、AP、アナーキスト、POUM、ゴベルニト、イタリア、ポルトガルのユニットはカウントしない。合計値の20%（切捨て）が補充EPとして得られる。なお、政治ポイントが80以上なら、25%を得られる。20以下なら、15%しか得られない。

6.2. ユニットの創設

新しく創設したユニットは、友軍ユニットがいる都市に配置する。この場合にスタック制限は越えても構わない。師団の創設や転換に関しては、支援（1ステップ師団）と介入（2ステップ師団）の制限を満たしていること。

6.3. 再建、補充

全滅したユニットも創設と同様に再建できる。また、ステップロスした補給下のユニットを補充することもできる。補充によって混乱が回復することはない。

6.4. 改良、転換

補給下の旅団、師団のキャドルレベルを改良することができる。コストを支払って+1マーカーを配置する。旅団を師団に転換すると、旅団が持っていた+1マーカーは継承されない。旅団を1ステップ師団に、1ステップ師団を2ステップ師団に転換できる。ただし、補給下でなければならない。

6.5. AP

航空、装甲、砲兵APは海外から購入することができる。航空APは、ホールディングボックスに。他のAPは、海輸増援として到着する。購入の意思を表明してからダイスを振りコストを決定する。1個ごとにダイスを振る。

6. 6. 制限事項

植民地反乱軍ユニットは、モロッコでしか編成できない。

イタリアユニットは再建できるが、創設はできない。International Brigade は、第1ターンには創設できない。

2EP以上を、植民地、イタリア、ポルトガル、International ユニットの創設、再建に1ターンに使用できない。

政府の各派閥ユニットは、その首都に創設される。

Carlist ユニットの、Navarre に登場する。

6. 7. 空輸と海輸

地中海沿岸とは、Malaga より東側を言う。

反乱軍プレイヤーは、支配都市間を1ターンに1個旅団だけ空輸できる。モロッコは支配都市と見なす。

政府プレイヤーは、1個旅団と任意の数のAPを地中海沿岸の支配下の港の間で海輸できる。

反乱軍プレイヤーは、1ユニット（師団でも可）をモロッコと地中海沿岸の支配下の港の間で海輸できる。

また、任意の数のAPを海域に関係なく支配下の都の間で海輸できる。

外国支援EP、AP、イタリアCTVユニットは、全て海輸されてくる。支配下の港に到着するが、**選択ルールの封鎖の影響を受ける**。なお、CTVユニットは地中海沿岸の港のみを利用し、**封鎖の影響は受けない**。

7. 編成フェイズ

自軍の全ユニットをスタックに編成する。これはバトルグループと呼ばれ、一体として扱われる。

制限

政府軍は、それぞれ3ユニットまでに編成する。アナーキストとPOUMは、人民軍やInternational ユニットのと同じ編成に加えられない。

反乱軍は、4ユニットまでに編成する。イタリア軍は他のユニットとは編成を組めない。

装甲、砲兵APは、いくらでも上記の編成に加えて良い。ただし、APだけで編成されているバトルグループは、戦闘になった場合は自動的に全滅する。

なお、都市では最大でも1つのバトルグループしか配置できない。

8. 移動

バトルグループは一つずつ移動する。途中でドロップオフはできるが、ピックアップはできない。都市には一つのバトルグループしか置けないが、都市に進入したものは都市シンボル上に置いて示す。

敵ユニットがいるエリアに進入した場合は、マストストップ。離脱は自由であるが、直接他の敵存在エリアには進入できない。

政府ユニットはモロッコに進入できない。

ゴベルニトユニットは、彼らの首都から1エリア以内までしか移動できない。

9. 戦闘

自分の戦闘フェイズに、各バトルグループで同じエリアの敵バトルグループを攻撃できる。各バトルグループは1回しか攻撃できない。しかし、同じ敵バトルグループは、何回も攻撃され得る。戦闘は任意である。攻撃を宣言し、もし全力総攻撃ならコストを消費する。両者の戦闘力を合計して戦闘比を算出し、修整を加える。

全力総攻撃

2個師団以上で攻撃する場合には、1EPを消費しなければならない。消費できない場合には、戦闘力は半分（切上げ）になる。なお、このコストを避けるためにバトルグループを部分的に使用することは認められない。

キャドルレベル

両軍それぞれの最高のキャドルレベルを使用して、コラムシフトを判定する。キャドルレベルが高い側が、差の分だけ自軍有利にコラムを移動修整する。

政府ユニット

アナーキスト、POUM、ゴベルニト：-1
(1936年中)、以降は0

International 旅団：1

人民軍：0

反乱軍ユニット

ナショナリスト、Carlist、ポルトガル、イタリア：0

植民地軍：1

また、攻撃側の政治レベルが80以上なら1コラム有利に、20以下なら1コラム不利に修整する。

防御側が都市にいるか、山地エリア、**要塞**にいるなら、それぞれ1列左側に修整する。

冬ターン(1月～3月)であれば、1列左に修整する。

航空AP：各航空APマーカーは、攻撃または防御の支援に使用でき、1個ごとに攻撃なら+1のダイス修整、防御なら-1のダイス修整を与える。戦闘に参加しているバトルグループ内の自軍ユニットの個数を越える数の航空APを支援に用いることはできない。航空APが参加した戦闘で、修正前の6の目が出た場合は攻防両者とも1航空APを失う。航空APの使用は、攻撃側が先に宣言する。

装甲、砲兵AP：これらのAPは地上ユニットとしてバトルグループの構成に含まれている。装甲APは、攻撃時に使用でき、+1ダイス修整を与え、突破攻撃を実施できる。装甲APを使用すると、優先的な損害を要求される。砲兵APは、攻撃/防御時に使用でき、それぞれ+1/-1ダイス修整を与える。

9. 2. 戦闘結果

CRTの結果は、2つの文字または数字列で与えられる。/の左側は攻撃側に適用され、右側は防御側に適用される。本ゲームでは、全滅したユニットから補充EPが発生するので次のターンの戦略フェイズまで全滅したユニットは脇に判るように取り置いておく。

#：数字の結果は、除去しなければならない戦力数である。旅団、装甲、砲兵AP、**要塞**の除去は、1戦力分の除去を満たす。2戦力の残存ユニットは、1戦力の旅団で置き換えられる。1ステップ師団は、1戦力の旅団で置き換えられる。2ステップの師団は、2戦力の残存ユニットで置き換えられる。

X：拡大相互損害。まず攻撃側が1戦闘力以上を除去する。防御側が少なくとも同数の戦力を除去する。そして、再び同様のプロセスを繰り返す。攻撃側が中止するまで、何回でもプロセスは繰り返すことができる。

E：全ユニットを除去する。

優先的な損害

攻撃側が装甲APを使用した場合、またキャドルレベルの優越による修整を得た場合は、該当する装甲APやキャドルレベルのユニットを優先的に損害としないなければならない。

損害の修整

戦闘比が1：3を下回っている場合は、下回る比率1ごとに防御側の損害は-1修整する。逆に5：1を上回っている場合は、上回る比率1ごとに防御側の損害を+1するか攻撃側の損害を-1する。これは攻撃側が選択でき、組み合わせることもできる。また、完全に混乱した防御側を攻撃した場合には、攻撃側の損害は-1修整する。

混乱

損害の適用後、実際に被った損害(戦闘力)が最大だったバトルグループは混乱する。同点の場合は、両者が混乱する。混乱したバトルグループは、移動は可能だが、攻撃はできない。混乱したバトルグループがさらに混乱しても影響はない。

戦闘後前進

都市にいるバトルグループを攻撃して全滅させた場合は、攻撃したバトルグループは空いた都市に進入できる。

9. 3. 突破攻撃

装甲APを含むバトルグループが、防御側のバトルグループを全滅させた場合、直ちに突破攻撃を実施するかどうか決定する。

その場合、全装甲APと、各装甲APにつき1旅団/師団を、新たなバトルグループとして編成し、このバトルグループで直ちに第2の攻撃をエリア内の敵バトルグループに実施する。この時に航空APを1個だけ使用できる。

9. 4. 反撃フェイズ

反撃フェイズに、敵バトルグループがいるエリアの都市におり攻撃を受けなかったバトルグループは、エリア内の攻撃を実施した敵バトルグループを攻撃できる。反撃にはEPは必要としない。

10. 回復

回復フェイズに、自軍の混乱しているユニットごとに

ダイスを振り5以上なら回復する。修整については盤上の回復表を参照のこと。

1 1. 補給

補給下にあるためには、

- a) 友軍支配地域にいる
- b) 競合地域にいるが、地域内のいずれかの都市が友軍支配である
- c) 競合地域または敵支配地域にいるが、隣接地域が上記 a、b のいずれかを満たしている。ポルトガル、フランスが自軍を支援している場合には、両国を隣接補給下地域とすることができる。

補給下でないユニットは、攻撃時の戦闘力が半分（切上げ）になる。

ゴベルニトユニットは、その首都を反乱軍が支配している時は補給切れとなる。

1 2. ターン間フェイズ

1 2. 2. 支配決定

各地域について判定する。一方のユニットしかいなければ、その陣営が支配している。両方のプレイヤーがユニットを保有している場合は、占拠している都市の数を数えて2倍にし、ダイスを振り上記以下を出せば支配している。ただし、両者がロールに成功した場合は、両者とも支配していない。両者とも失敗した場合はもちろん両者とも支配していない。

1 2. 3. 政治支援調整

両プレイヤーは政治支援調整サマリーに従って、自身の政治レベルを調整する。なお、この目的に関して、モロッコは常に反乱軍支配である。

1 3. 勝利条件

プレイ中に政治レベルが0になったら、その陣営が敗北する。

政府プレイヤーがゲーム終了時まで崩壊しなければ、政府プレイヤーが勝利する。

1 4. セットアップ

(後日)

1 5. 選択ルール

1 5. 1. 共和制ゲリラ

1937年10-12月以降の各ターンに、政府プレイヤーは1EPを使用して、反乱軍支配/競合地域一つでゲリラ攻撃できる。ゲリラマーカーを配置し、ターン間フェイズに取り除く。

ダイスを一つ振り、4以上なら以下のいずれかの効果を選んで適用する。

- a) そのエリアの反乱軍バトルグループは、反撃を実施できなくなる。
- b) エリアの一つの反乱軍バトルグループを混乱させる。

1 5. 2. マルチプレイヤーゲーム

3人ゲーム

3人ゲームでは、

人民軍プレイヤー：人民軍と、Internationalを指揮
過激派プレイヤー：アナーキスト、POUM、ゴベルニトを指揮

反乱軍プレイヤー：反乱軍全体を指揮

4人ゲームでは、

アナーキスト：アナーキスト、POUM、Cataloniaを指揮

分離主義者：他のゴベルニトを指揮

人民軍：人民軍と、Internationalを指揮

反乱軍プレイヤー：反乱軍全体を指揮

いずれの場合も政府軍が勝利した場合には、支配している都市数が最大のプレイヤーが勝利に最大功績があったものとする。

1 5. 3. 要塞

要塞は移動不能のAPである。防御側に有利な修整を与え、損害吸収のために除去することができる。他のユニットがいない時に攻撃されたら自動的に除去される。

戦略フェイズに2EP消費して、自軍支配の都市に配置する。

1 5. 4. 封鎖

イギリス、フランス、イタリアが支援を実施した場合は、弱い封鎖。介入した場合は、強い封鎖を相手側に対して実施する。

EPとAPについてダイスを振り、弱い封鎖なら6の

目で1EP/APを破壊。強い封鎖なら5で1/EP/AP、6で2EP/APを破壊する。

15.5. 戦術ドクトリン

スペイン内戦は、近い将来予想される欧州大戦に向けた諸国の戦術テストの様相を呈していた。

ゲーム開始時に各プレイヤーは、3タイプのAPそれぞれについて Variable Doctrine Table で、ダイスを2回ずつ振り、その結果を記録する。また、突破攻撃欄でも1回ダイスを振り記録する。これらの結果は、公開である。

また、期間欄で1回ダイスを振り、上記のドクトリンの継続期間を決定する。継続期間が終了したなら、プレイヤーは全てについて再びダイスを振ってドクトリンを変更することができる。これは任意である。

15.6. セットアップの変更

ゲーム開始時に、セットアップ表を確認し、人民軍とナショナリストの旅団を配置する場所で、それぞれダイスを1個振り、指示されている範囲ならナショナリストを配置する。そうでない場合は人民軍を配置する。なお、モロッコには必ず反乱軍を配置する。

地域内に両軍が混在する場合は、どちらが都市を占拠しているかはランダムに決定する。

15.7. コマンドコントロール

第1ターンの時期は混乱していた。

第1ターンの移動フェイズ開始時に各プレイヤーはダイスを2個振り、合計して半分（切上げ）にする。その数のバトルグループしか移動できない。

デザイナーズノート

私はいつも政治と軍事が交錯する領域に関心を持ってきました。そして、イデオロギーが暴力的闘争を継続する役割を担うようになったことにも関心を持っています。スペイン内戦は、そうした事例の顕著なケースであり、軍事的にはWW1と大差ないにも関わらず共産主義、無政府主義、全体主義と言うイデオロギー間の最初の紛争でした。

スペイン内戦のシミュレーションで私が今までにプ

レイした物は、概してあまりに戦術的で抽象的でした。そこで、私は自分でゲームを作ることにしたのです。上記の考察が時間、マップ、部隊のスケールを決定するガイドラインとなりました。マップにヘクスを使用しなかったのは上記の理由に拠ります。コマには歴史的なIDは付与しないことにしました。

では、このゲームでは何が重要なのでしょうか？ 勝利するための唯一の手段は、相手の政治ポイントを0にすることです。最大の政治ポイント源は外国支援です。一方で、最大の政治ポイント喪失理由は外国からの無支援、パージ、地域の喪失です。外国の態度を修整するためには、政治ポイントを使用しなければなりません。それが政治ポイントの収入を確立するためにできる数少ない手段なのです。軍事的には、規模の大きいロウテク部隊を構築するか、小さいけれどもプロフェッショナルな軍勢を編成するかが問題です。どこで、そしてどうやって支配地域を確保するか、それを多くの小規模な攻撃で実現するのか、それとも大攻勢を計画するのか。

全ての決断はトレードオフになっており、それが本ゲームの醍醐味です。楽しんでください。

ブライアン・トレイン