



# ***Brotherhood & Unity***

*War in Bosnia and Herzegovina 1992-1995*

プレイ・ルール

*Designer: Tomislav Čipčić*



**Compass Games**  
*New Directions in Gaming*

## 目次 [Contents]

<b>1.0 はじめに [Introduction]</b>	3	<b>13.0 オペレーション [Operation]</b>	1 4
1.1 ゲームの備品 [Game Components]	3	13.1 オペレーション全般 [Operations In General]	1 4
1.2 マップ [Map]	3	13.2 移動 [Movement]	1 5
1.3 ユニット [Units]	5	13.3 塹壕構築 [Entrenchment]	1 6
1.4 ゲームマーカー [Game Markers]	6	13.4 攻撃 [Attack]	1 6
1.5 戦略カード [Strategy Cards]	6	13.5 スペースと地域の占領 [Capturing Spaces And Regions]	1 9
<b>2.0 ゲームの概念 [Game Concepts]</b>	7	<b>14.0 2人用ゲーム [Two Player Game]</b>	2 0
2.1 戦略的意思 (SW) [Strategic Will (SW)]	7	14.1 変更について [About The Variant]	2 0
2.2 国際姿勢 (FA) [Foreign Attitude (FA)]	7	14.2 ゲームのセットアップ [Game Setup]	2 0
2.3 スタック [Stacking]	8	14.3 プレイの手順 [Sequence of Play]	2 0
2.4 補給 [Supply]	8	14.4 勝利 [Victory]	2 0
2.5 国連安全地帯 [UN Safe Areas]	9	14.5 一般ルール [General Rules]	2 0
<b>3.0 勝利 [Victory]</b>	9	14.6 オペレーション [Operation]	2 1
3.1 一般ルール [General Rules]	9	<b>15.0 変更ゲーム [Game Variants]</b>	2 1
<b>4.0 ゲームのセットアップ [Game Setup]</b>	1 0	15.1 拡張ゲーム [Extended Game]	2 1
4.1 一般ルール [General Rules]	1 0	15.2 最後まで戦う [Fight To The End]	2 1
<b>5.0 プレイの手順 [Sequence of Play]</b>	1 0	<b>16.0 付録 [Appendix]</b>	2 1
5.1 一般ルール [General Rules]	1 0	16.1 BiH小史 [Short History of BiH]	2 1
<b>6.0 ターン開始フェイズ [Start of Turn Phase]</b>	1 0	16.2 カード注記 [Card Notes]	2 3
6.1 カード引き [Draw Cards]	1 0	<b>クレジット [Credits]</b>	2 7
6.2 増援配置 [Place Reinforcements]	1 0	<b>索引 [Index]</b>	2 7
6.3 外国ユニット展開 [Deploy Foreign Units]	1 1	(訳注) 青字はBGGで公開されたルール改訂か所。	
<b>7.0 アクションフェイズ [Action Phase]</b>	1 2		
7.1 アクションラウンド [Action Round]	1 2		
7.2 ステップ1 補給確認 [Step 1 – Check Supply]	1 2		
7.3 ステップ2 NATO空爆 [Step 2 – NATO Air Strike]	1 2		
7.4 ステップ3 戦略カードプレイ [Step 3 – Play a Strategy Card]	1 2		
<b>8.0 ターン終了フェイズ [End of Turn Phase]</b>	1 3		
8.1 勝者決定 (最終ターン) [Determine The Winner (last turn)]	1 3		
8.2 ターンマーカー前進 [Advance Turn Marker]	1 3		
<b>9.0 戦略的再配備 [Strategic Redeployment]</b>	1 3		
9.1 一般ルール [General Rules]	1 3		
<b>10.0 補充 [Replacement]</b>	1 3		
10.1 一般ルール [General Rules]	1 3		
<b>11.0 外交アクション [Diplomatic Action]</b>	1 4		
11.1 一般ルール [General Rules]	1 4		
<b>12.0 イベント [Event]</b>	1 4		
12.1 一般ルール [General Rules]	1 4		



## 1.0 はじめに [Introduction]

*Brotherhood & Unity: War in Bosnia and Herzegovina 1992* 1995 は2〜3人用のカードドリヴンゲームであり、第二次世界大戦以降の欧州で起きた最も新しく最も流血の多かった戦争を描いている。

「同胞愛と統一」[Brotherhood & Unity (Bos, Cro, Srb: Bratstvo i jedinstvo)] とは、ユーゴスラビア内の国家間に強い絆を築くことを目的としたユーゴスラビアの教義のことである。ユーゴスラビアは民族的に多様な国であったことから(7つの主要国と数多くの小民族が存在した)、ユーゴスラビアの統一性と社会主義アイデンティティを作るための手段であった。

"同胞愛と統一をあなたの目の瞳のように守れ"  
ヨシップ・ブロズ・チトー (ユーゴスラビア元帥)

ボスニア・ヘルツェゴビナ (Bosna i Hercegovina、略してBiH) は多民族国家であり、ボスニア人、セルビア人、クロアチア人の3つからなる主要民族で構成されている。いずれの民族も圧倒的多数派ではないため、この国の歴史は対立と妥協の物語であった。

この戦争は1992年から1995年まで続いた主に現地の3民族間による内戦であったが、ユーゴスラビアおよびクライナのセルビア人準軍事部隊、クロアチアの武装組織、そしてNATOなど、さまざまな外国軍も参戦した。

このゲームではプレイヤーは軍事ユニットを使用し、様々な政治的、外交的、戦略的イベントを駆使して勝利を目指す。勝利するためには軍事行動、外国勢力との関係、国民の戦意をうまくバランスさせなければならない。

2人用ゲームと3人用ゲームのルールはほぼ同じである。  
2人用ゲームでプレイする場合は、「14.0 2人用ゲームルール」を追加すること。

## 1.1 ゲームの備品 [Game Components]

- ・ 22インチ×34インチの厚紙マップ 1枚
- ・ 9/16インチカウンター 260個
- ・ 戦略カード 96枚 (セルビア、クロアチア、ボスニア各陣営用の3つのデッキに分かれている)
- ・ プレイヤー補助カード 3枚
- ・ ルールブック 1冊
- ・ 10面体ダイス 3個
- ・ 箱および上蓋のセット 1個

## 1.2 マップ [Map]

**1.2.1 地形 [Geography]**。マップは戦争勃発時のボスニア・ヘルツェゴビナを表している。欧州南東部に位置する国であり、西はクロアチア、東はユーゴスラビアと国境を接している。サラエボ [Sarajevo] は首都且つ最大の都市であり、その他の主要都市はバニャ・ルカ [Banja Luka]、ビェリナ [Bijeljina]、トゥズラ [Tuzla]、ゼニツァ [Zenica]、モスタル [Mostar] である。



**1.2.2 シンボルマークと色 [Symbols And Colors]**。各陣営はそれぞれのシンボルと色で表される。



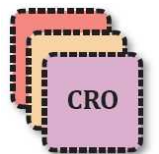
**1.2.3 スペース [Spaces]**。スペースとは、マップ上の都市や街、戦略的な地点を表す場所である。これらのスペースはユニットやマーカーの配置に使用される。各スペースはどれかのプレイヤーが支配しており、そのプレイヤーに対して「友好的」とみなされる。



**1.2.4 重要スペース [Key Spaces]**。地域内の戦略的に重要な場所を表している。地域を支配するためにはこのスペースを占領しなければならない、また限定補給源および増援の配置場所としても機能する。



**1.2.5 国外スペース [Foreign Spaces]**。隣接する国や地域(クロアチア、ユーゴスラビア、クライナ)のスペースは国外スペースである。国外スペースは外国ユニットの進入場所、補給源、補給路として使用される。国内ユニットは、退却する必要がある場合を除き、それらのスペースに進入できない。クロアチア陣営およびボスニア陣営ユニットはクロアチア(CRO)スペースを使用することができ(ボスニア陣営は退却目的での利用不可)、セルビア陣営ユニットはクライナ(KRA)およびユーゴスラビア(YUG)のスペースを使用できる。同じ名称のスペースは連結しているとみなされる(例。KrajinaスペースはKrajina同士のスペースと連結されている)。









**1.2.6 ユニット初期配置マーク [Unit Setup Markers]**。一部のスペースにはユニットシンボルがある。このシンボルはユニットを初期配置する場所である。ゲームをセットアップする際、プレイヤーはユニットをこれらのスペースに配置する。



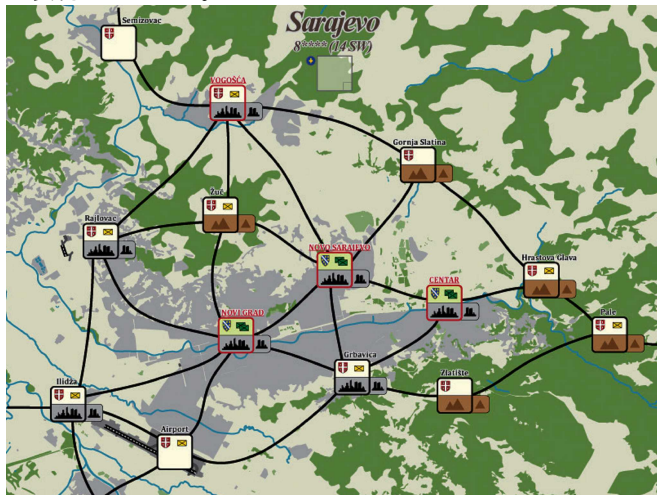
**1.2.7 道路 [Roads]**。スペースは道路によって連結されており、マップ上では線で表示されている。道路はユニットがスペースからスペースへ移動する際、および補給路として使用される。1本の道路で連結している2か所のスペースは「隣接」として見なされる。

**1.2.8 地形 [Terrain]**。各スペースは以下の地形タイプのいずれかで構成されている。平地、山岳、沼地、都市、河川。地形は以下のように戦闘に影響する(13.4 攻撃を参照)。

- **DRM** DRMペナルティ (攻撃側または防御側)
- **No Ret** 退却拒否オプション (防御側)
- **Halt** 攻撃後前進停止 (攻撃側)
- **Def f/f** 防御側先制射撃

TYPE		DRM	No Ret	Halt
Clear		-	-	-
Mountain		Atk-2	✓	✓
Swamp		Atk-2	✓	✓
City		Atk-4	✓	-
Trench		Atk-2, Def+2	✓	-
River		Def f/f, Atk-4	-	✓

**1.2.9 サラエボマップ [Sarajevo Map]**。Sarajevo市は首都であり、50万人以上の人口を擁するBiH最大の都市である。都市内の主要なエリアや近隣地域を示す挿入マップにより詳細に表現されている。



**デザイナーノート**。戦争中、サラエボ周辺にはかなりの戦力が駐留していました。ボスニア人部隊は継続的に包囲された首都の解囲を試み、セルビア人部隊は和平交渉の際の交渉材料としてサラエボを利用しました。そのため、ゲーム内では都市とその近隣地域が詳細に表現されています。

**1.2.10 地域ボックス [Region Boxes]**。マップは地域に分かれており、プレイヤーはこれらを巡って争う。各地域はプレイヤーの内1人が支配しており、それは地域ボックスにマーカーを配置することで示される (13.5.4 地域支配の確認を参照)。



**1.2.11 トラックとボックス [Tracks and Boxes]**。このゲームには、重要なゲーム情報を表示するためのトラックがいくつかある。

- **ターントラック/プレイ手順 [Turn Track / Sequence Of Play]**。ターンの詳細やプレイの手順を表示する。
- **国際姿勢トラック [Foreign Attitude Track]**。各プレイヤーの国際姿勢ポイントが表示される。
- **戦略的意思 [Strategic Will Track]**。各プレイヤーの戦略的意志ポイントが表示される。
- **ボスニア陣営除去ユニット [Bosniak Eliminated Units]**。除去されたボスニア陣営ユニットを置くボックス。
- **クロアチア陣営除去ユニット [Croatian Eliminated Units]**。除去されたクロアチア陣営ユニットを置くボックス。
- **セルビア陣営除去ユニット [Serbian Eliminated Units]**。除去されたセルビア陣営ユニットを置くボックス。
- **ボスニア陣営外国ユニット [Bosniak Foreign Units]**。除去された、または予備に指定したボスニア陣営外国ユニットを置くボックス。
- **クロアチア陣営外国ユニット [Croatian Foreign Units]**。除去された、または予備に指定したクロアチア陣営外国ユニットを置くボックス。
- **セルビア陣営外国ユニット [Serbian Foreign Units]**。除去された、または予備に指定したセルビア陣営外国ユニットを置くボックス。



破壊されたサラエボ



## 1.3 ユニット [Units]

**1.3.1 ユニットの種類 [Unit Types]**。ユニットとは、旅団規模の軍事部隊（兵士約1500～2000名）を表すプレイ用のコマである。ユニットには以下の種類がある。

- ・ **ユニット**（標準／国内）。BiHで一般的な主要ユニット
- ・ **外国ユニット**。外国および国外地域のユニット

**1.3.2 ユニット [Units]**。ボスニア・ヘルツェゴビナの国内ユニットである。ユニットはBiH内でのみ移動できる。これらのユニットは国外スペースを攻撃できるが進入することはできない。しかし、友好的国外スペースへの戦略的再配備および退却は可能である。ユニットは以下のとおり。

- ・ **ボスニアARBIH** BiH共和国軍
- ・ **クロアチアHVO** クロアチア防衛評議会
- ・ **セルビアVRS** スルプスカ共和国軍

**1.3.3 外国ユニット [Foreign Units]**。ユーゴスラビア、クロアチア、クライナ、西ボスニア自治州の近隣国および地域からの外国ユニットである。外国ユニットは、国外スペースおよびBiHスペース内でオペレーションおよび戦略的再配備を行えるが、補充は行えない。外国ユニットは戦略カードによって展開され、それによりプレイヤーの国際姿勢が低下する。外国ユニットは以下のとおり。

- ・ **ボスニアMUJ** エル・ムジャヒド、イスラム教徒志願兵
- ・ **クロアチアHV** クロアチア軍
- ・ **セルビアSDG** セルビア義勇親衛隊
- ・ **セルビアSVK** クライナ・セルビア軍
- ・ **セルビアNOZB** 西ボスニア人民防衛隊

**1.3.4 ユニットの制限 [Unit Limitations]**。一部のユニットには戦闘または移動の能力に制限がある。それらはユニットカウンターのCFまたはMF値の色が逆に表示されている(例。セルビアNOZBユニットは黒色の輪郭に白色の数値を持つ)。制限は以下のとおりである。

- ・ **クロアチアHV**は、セルビア陣営ユニット／スペースのみ攻撃および占領できる。
- ・ **セルビアNOZB**は、Cazinska Krajina内のスペースのみを移動、攻撃、占領できる。重要スペースを占領してもプレイヤーはFAを失わない (0FA)。

**1.3.5 ユニットの特性 [Unit Properties]**。国内および外国ユニットは、以下のオペレーションを実行できる。「移動」、「攻撃」、「塹壕構築」。ユニットは以下の特性によって定義される。

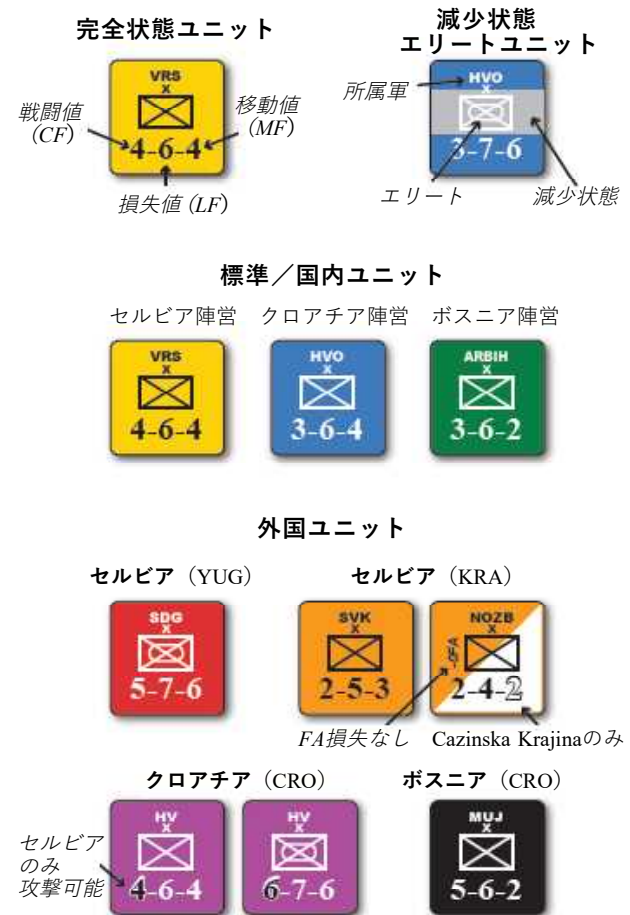
**戦闘値 (CF) [Combat Factor (CF)]**。ユニットの戦闘における強さのこと。攻撃時に敵ユニットに与えるダメージの大きさを決定するために用いられる。

**損失値 (LF) [Loss Factor (LF)]**。ユニットがダメージを吸収する能力のこと。防御側ユニットにダメージを与えるためには、攻撃側の損失数（与えるダメージ）が防御側の損失値と同じかそれ以上でなければならない。

**移動値 (MF) [Movement Factor (MF)]**。ユニットが移動できるスペースの数。

**エリートユニット [Elite Units]**。このシンボルはエリートユニットを表している。これらのユニットは、より高いユニット価値を持ち、攻撃後前進が1スペース増加する（「前進 a / a」）。

**デザイナーノート**。この戦争では、基本的に2種類のユニットがありました。標準（民間人の予備役から編成）とプロ（プロの兵士で編成）です。プロの部隊は最高の装備、戦車、自動車化輸送手段、後方支援を備えていました。実際、彼らは機械化された部隊であり、攻撃の先鋒また防御の要として使用されました。これらの部隊は主に「Oklopne」と「Gardijske」（機甲旅団と親衛旅団の意）と呼ばれ、このゲームではエリート部隊として表現されています。



## 1.4 ゲームマーカー [Game Markers]

**1.4.1 国際姿勢マーカー [Foreign Attitude Marker]**。国際姿勢トラックで使用され、そのプレイヤーに対する国際姿勢を表示する。

**1.4.2 戦略的意志マーカー [Strategic Will Marker]**。戦略的意志トラックで使用され、プレイヤーの戦略的意志を表示する。

**1.4.3 スペース支配マーカー [Space Control Marker]**。占領したスペースに置かれ、誰がそのスペースを支配しているかを表示する。

**1.4.4 地域支配マーカー [Region Control Marker]**。地域ボックス上に置かれ、地域の支配を表示する。詳細は13.5.4 地域支配の確認を参照すること。

**1.4.5 塹壕マーカー [Entrenchment Marker]**。「塹壕構築中 (IN PROGRESS)」または「完成 (ENT)」のいずれかでスペースに置かれる。

**1.4.6 非補給マーカー [Unsupply Marker]**。非補給ユニットに置かれる。このマーカーは「補給低下」および「補給切れ」の2つの面がある。



## 1.5 戦略カード [Strategy Cards]

**1.5.1 戦略カード [Strategy Cards]**。ゲームの主要フェイズであるアクションフェイズは、戦略カードを使って行われる。各プレイヤーは、手札から1枚のカードをプレイしてゲーム内でのアクションを行う。

**1.5.2 戦争初期、後期カード [Early And Late War Cards]**。戦略カードは、カード上端に戦争初期または戦争後期と表示されており、そのイベントが起きた史実の期間によって分けられている。戦争初期カードはゲームの序盤である第1ターン、第2ターンに使用し、戦争後期カードはゲームの後半である第3ターン、第4ターンに使用する。一部のカードには「前期／後期」の表記があり、両方の期間で使用される。

**1.5.3 カード値 [Card Value]**。この値はゲーム中のすべてのアクションで使用され、プレイヤーが実行できるアクションの数を表している。

**1.5.4 イベントテキスト [Event Text]**。各カードにはイベントテキストが記載されている。このテキストはそのカードがイベントとしてプレイされる場合の効果が記されている。そのカードイベントの背景については16.2を参照すること。

**1.5.5 ルールの優先順位 [Precedence Over Rules]**。ゲームルールとプレイされたカードの間に矛盾がある場合、カードが優先される。

**例。** 介入レベル1のプレイヤーが「攻撃後前進」できない状態で「攻勢」カード（「+1スペース前進」の能力を持つ）をプレイした場合、介入レベルに関係なく、そのプレイヤーのユニットはカードの能力を使用できる。

**1.5.6 持続効果 [Lasting Effect]**。カードの効果は、基本的にはそのプレイヤーの活性化ラウンドの終了時まで続く。カードのタイトルに下線が引かれている場合、そのカードは永続的な効果を持ち、より長い期間効果が持続する。持続時間はイベントテキストで定められており、ターン全体、期間全体（戦争初期または後期）、ゲーム全体のいずれかである。

**1.5.7 地域名／スペース名について [Region/Space Names]**。イベントテキストに地域名が記載されている場合は、大文字で表記する（例。SEMBERİJA）。また、スペース名は頭文字を大文字にして表記する（例。Srebrenica）。

**1.5.8 イベントの種類 [Event Types]**。各カードは以下の種類のいずれかである。「戦闘」、「攻勢」、「迎撃」、「外国ユニット」、「その他のイベント」。カードのシンボルはその種類を示している。

**COMBAT** **戦闘カード [Combat Card]**。これらのカードは、戦闘中にボーナスとして使用できる。戦闘カードは戦闘の直前にプレイされ、そのラウンドの間、戦闘計算を修正する。これらのカードは、有名な将軍、特別な戦術、貴重な軍事装備などを表している。

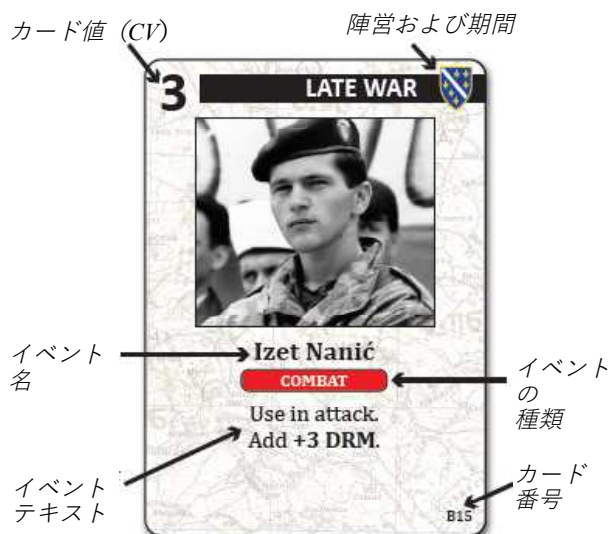
**OFFENSIVE** **攻勢 [Offensive]**。これらのイベントは、オペレーションに使用され攻撃に特典を与える。DRMボーナス、移動と前進の延長、地形効果の無視、砲兵準備射撃などである。これらのイベントは、攻勢作戦に向けての詳細な計画と準備を表している。

イベントテキスト「攻撃の前に減少判定を行う」は、砲兵準備射撃を表しており、その効果は実際の戦闘計算の前に適用される。

**INTERRUPT** **迎撃 [Interrupt]**。これらのカードは、対戦相手の活性化ラウンド中に非活性化プレイヤーがプレイできる。これらのカードは、活性化プレイヤーに割り込み、そのイベントをキャンセル、または効果を減少させる。非活性化プレイヤーは、相手のアクションの前または後（イベントテキストで定められている）に迎撃カードをプレイし、次にそのカードを捨て札にする。

**FOREIGN UNITS** **外国ユニット [Foreign Units]**。これらのカードにより、プレイヤーは外国ユニットを展開できる。ユニットは直ちに展開することも、後に展開するために外国ユニットボックスに配置することもできる。直ちに展開する場合、そのプレイヤーは直ちに自陣営のFAを1減少させなければならない（6.3 外国ユニット展開を参照）。

**その他のイベント [Other Events]**。 特定のカテゴリに属さない、その他のイベントが含まれる。これらのカードには種類を示すシンボルは印刷されていない。



## 2.0 ゲームの概念 [Game Concepts]

### 2.1 戦略的意志(SW) [Strategic Will (SW)]

**2.1.1 一般的情報 [General Info]**。戦略的意志は、プレイヤーの勝利の達成度を測る重要な指標である。これは戦争を戦う意志を表し、戦略的意思トラックで表示される。

**2.1.2 戦略的意志のシフト [Strategic Will Shifts]**。各プレイヤーは、ゲームのセットアップで設定された戦略的意志を持ってスタートする。戦略的意志は、地域および重要スペースの獲得や喪失、ユニットの除去または喪失、イベントの結果など、様々なゲームアクションによって影響を受ける。



### 2.2 国際姿勢 (FA) [Foreign Attitude (FA)]

**2.2.1 一般的情報 [General Info]**。国際姿勢は、外国勢力（欧州諸国、アメリカ、ロシア、国連）のプレイヤーに対する外交姿勢を表している。これは国際姿勢トラックで表示される。

**2.2.2 国際姿勢のシフト [Foreign Attitude Shifts]**。各プレイヤーは、0FA（中立的姿勢）で開始する。重要スペースの占領や特定のイベントによりマイナス（悪い）方向に、外交アクションやいくつかのイベントでプラス（良い）方向にシフトすることがある。

**デザイナーノート**。重要スペースを占領すると難民危機が発生します。これは民族浄化を意味し、プレイヤーに対する国際姿勢にマイナスの影響を与えます。





**2.2.3 介入レベル [Intervention Level]**。国際姿勢は、ある時点でプレイヤーにいくつかのマイナスの影響を与え始める。これらは「介入レベル」と呼ばれ、その効果は累積する（レベル2はレベル1の効果にレベル2の効果を加える）。そのレベルは以下のとおり。

- ・ **制裁（レベル1）**  
（効果）・燃料不足。すべてのユニットのMF-1、戦略的再配備の禁止、攻撃後にユニットは目標スペースを超えて前進できない。
- ・ **空爆（レベル2）**  
（効果）・レベル1の効果。
  - ・空爆。NATOは対戦相手のラウンドにおいて、あなたの部隊に対して空爆を行う。
- ・ **軍事介入（レベル3）**  
（効果）・軍事介入。NATOが本格的な軍事介入を行う。
  - ・ゲーム終了。

**2.2.4 ゲーム終了 [Game Over]**。あるプレイヤーが「介入レベル3」になった場合、ゲームは**ただちに終了する**。そのプレイヤーはSW得点に関わらずゲームに敗北する。他の2人のプレイヤーは勝利条件ポイントを計算して勝敗を決定する。

## 2.3 スタック [Stacking]

**2.3.1 1スペース毎に3個ユニット [Three Units Per Space]**。1か所のスペース内にスタックできるユニットは、最大3個である。

**2.3.2 スタック制限の確認 [Checking For Stacking Limits]**。スタック制限は各アクション終了時に確認される。アクションの実行中は違反してもかまわないが、そのアクションの終了時には制限に従わなければならない。

## 2.4 補給 [Supply]

**2.4.1 一般的情報 [General Info]**。補給はユニットにアクションを実行する能力を与える。補給がない場合、ユニットは移動できず、効率の悪い戦闘を強いられる。数ラウンドに渡って補給がない状態が続けば除去される場合もある。

**2.4.2 補給の確認 [Checking Supply]**。プレイヤーは各アクションラウンドの最初（カードをプレイする前）に補給を確認する。

**2.4.3 補給源 [Supply Sources]**。(完全) 補給源は無制限のユニットに補給を供給することができ、あるターンにおける増援および補充は制限なく可能である。すべての補給は以下の外国諸国からもたらされる。

- ・ **CRO国外スペース**。クロアチア陣営およびボスニア陣営ユニットの補給源。
- ・ **YUG国外スペース**。セルビア陣営ユニットの補給源。

**2.4.4 限定補給源 [Limited Supply Sources]**。各重要スペースは、支配している陣営の限定補給源となる。それぞれのスペースは最大3個のユニットに補給を供給できるが、増援および補充の数は制限される。

**2.4.5 補給路 [Supply Path]**。ユニットが補給を受けるためには、補給路を補給源まで、友好的スペースを通して辿らなければならない。さらに、ボスニア陣営およびクロアチア陣営は互いの補給路を自身のものと同様に使用できる。

**デザイナーノート**。クロアチア人は戦争中ボスニア人に補給を供給し、多くのボスニア人難民に住居と援助を提供しました。この協力関係は、ボスニア・クロアチア戦争の間も崩れることはありませんでした。

**例**。LivnoとTomislavgradにいるクロアチア陣営ユニットは、CRO補給源 (Sinj)への補給路があるため、完全補給状態である。Kupresにいるボスニア陣営ユニットも、クロアチア陣営の補給路とCRO補給源(Sinj)を使用できるため、完全補給状態である。



**2.4.6 非補給ユニット [Unsupplied Unit]**。ユニットに補給源への補給路がない場合、そのユニットは非補給である。非補給になった場合、プレイヤーはそのユニットに非補給マーカー(補給低下側)を置く。この状態ではユニットに悪影響はない。しかし、そのユニットが更に1ラウンド補給されていない状態が続けば、その状態は補給切れに変更され、そのユニットの効率は著しく低下する。

**2.4.7 補給低下の効果 [Low Supply Effects]**。ユニットへの影響はない。

**2.4.8 補給切れ (OOS) の効果 [Out Of Supply (OOS) Effects]**。補給切れの場合、ユニットは以下の制限を受ける。

- ・ **オペレーション不可**。ユニットはオペレーションのために活性化できない（移動、攻撃、塹壕構築が行えない）。
- ・ **CFおよびLFの減少**。ユニットのCFおよびLFは半分に減少する(端数切り上げ)。
- ・ **戦闘カード不可**。防御側ユニットは戦闘カードの効果を受けることができない。
- ・ **退却不可**。ユニットは攻撃の後に退却することができず、代わりに1ステップ減少させなければならない。
- ・ **SR不可**。ユニットは戦略的再配備を行うことができない。
- ・ **補充不可**。ユニットは補充できない。
- ・ **減少/除去**。数ラウンドに渡りOOS状態のユニットは減少または除去する。



**2.4.9 増援と補充 [Round Reinforcements And Replacements].**  
(完全)補給源に連結されているエリア [訳注。スペースの集まり] は、増援および補充を制限なく受け取ることができる。エリアが非補給(補給源への連結が0)の場合、増援および補充を受け取ることができない。限定補給源のみと連結しているエリアは飛び地とみなされ、以下の制限がある。

- ・ **重要スペース毎に1個の増援。**飛び地は、エリアの重要スペース1か所毎に最大1個の増援を受け取ることができる。
- ・ **1アクションラウンドにつき重要スペース毎に1RP。**飛び地は、1アクションラウンドにつきエリアの重要スペース1か所毎に1補充ポイントを受け取ることができる。

**例。**このボスニア軍の飛び地は(完全)補給源に接続されていないため、重要スペースのみで補給しなければならない。*Bihać*という重要スペース1か所しかないため、この飛び地全体ではターン開始時の増援は1個、プレイヤーラウンド毎の補充ポイントは1ポイントに限定される。*Bihać*重要スペースは最大3個ユニットを補給状態にすることができるが、ユニット数が補給数を上回っているため、ボスニア陣営プレイヤーは*Velika Kladuša*および*Cazin*を非補給状態にしている。この状況が続けば、これらのユニットは補給切れとなり、最終的には永久除去することになる。



## 2.5 国連安全地帯 [UN Safe Area]

**2.5.1 一般情報 [General Info].**これらのスペースは、現地の民間人を保護するための人道的回廊として国連により設定されたスペースである。これらのスペースはカードイベントによって作成され、国連安全地帯マークでマークされる。



**2.5.2 効果 [Effects].**国連安全地帯は以下の効果がある。

- ・ **支配／補給不変更。**スペース支配および補給路に変更はない。
- ・ **ユニット配置可能。**友好的ユニットの配置に使用できる。
- ・ **スペース攻撃不可。**攻撃するスペースとして使用できない(ただし、そのスペースにいるユニットは攻撃されたら防御できる)。
- ・ **増援／補充不可。**増援、補充、外国ユニットの展開場所と

して使用できない。

- ・ **占領時のFA損失。**対戦相手はこれらのスペースを占領できるが、国際姿勢が大きく損なわれる(13.5 スペースと地域の占領を参照)。

## 3.0 勝利 [Victory]

### 3.1 一般ルール [General Rules]

**3.1.1 勝者の決定 [Determining The Winner].**ゲームの勝敗は次の3つの方法で決定される。

1. ゲーム中、あるプレイヤーの戦略的意志トラック(3.1.2)が勝利条件ポイント(VC)に達し、且つ自陣営のすべての重要地域を支配している場合(3.1.3)、ゲームは直ちに終了し、そのプレイヤーが勝者となる。
2. 最終ターンのプレイが終了し、いずれのプレイヤーも勝利していない場合、各プレイヤーの勝利得点が計算される(3.1.4参照)。最も高い得点を獲得したプレイヤーが勝者となる。
3. あるプレイヤーの戦略的意志が0、または国際姿勢が-7に達した場合、そのプレイヤーは降伏し他の2人のプレイヤーの勝利得点が計算される。最も高い得点のプレイヤーが勝者となる。

**3.1.2 勝利条件 [Victory Condition].**各プレイヤーには、特定の戦略的意志ポイント数が設定されている。これは勝利条件ポイントであり、勝利するためにはこのポイント数に到達しなければならない。各陣営のVCポイントは以下のとおり(戦略的意志トラックにも表示されている)。

- ・ セルビア陣営 71 SW
- ・ クロアチア陣営 60 SW
- ・ ボスニア陣営 55 SW

**3.1.3 重要地域 [Key Regions].**各プレイヤーは、勝利するために支配しなければならない特定の重要地域を持っている。これらの重要地域はマップ上の地域ボックスの隣に表示されている。



**3.1.4 勝利得点 [Victory Score].**勝利得点は以下の計算式で算出される。

初期値 [IF] (セルビア陣営: 0、クロアチア陣営 11、ボスニア陣営 16)  
+ 戦略的意志 (SW)  
- 非支配重要地域  
- 5 x 介入レベル

**勝利得点 = IF + SW - n/c 重要地域 - 5 x 介入レベル**

**例。**ボスニア陣営プレイヤーのSWは40であり、重要地域であるPodrinje (SW5)を支配しておらず、介入レベルは2である。彼の勝利得点は、16+40-5-2x5=41である。

## 4.0 ゲームのセットアップ [Game Setup]

### 4.1 一般ルール [General Rules]

**4.1.1 ユニット [Units]**。ユニットを、ユニット初期配置マーク(1.2.6 参照)で示されたとおりマップ上に配置する。配置するユニットの数は以下のとおり。

- ・ セルビア陣営 旅団 25個
- ・ クロアチア陣営 旅団 7個
- ・ ボスニア陣営 旅団 20個

**4.1.2 地域支配 [Region Control]**。地域支配マーカーを、地域ボックス内の右下に示されたとおりに配置する。

**4.1.3 ターントラック [Turn Track]**。ゲームターンマーカーを第1ターンに配置する。

**4.1.4 国際姿勢トラック [Foreign Attitude Track:]**。各陣営の国際姿勢マーカーを0FAに配置する。

**4.1.5 戦略的意志トラック [Strategic Will Track]**。各陣営の戦略的意志マーカーを30SWに配置する。

**4.1.6 山札 [Draw Deck]**。各プレイヤーの戦争初期カードをシャッフルし、裏向きにしてプレイヤーの横に置く。これがプレイヤーの山札となる。戦争後期カードは後で使用するため脇に置いておく。

## 5.0 プレイの手順 [Sequence of Play]

### 5.1 一般ルール [General Rules]

#### ゲーム順序

1. ターン開始フェイズ
2. アクションフェイズ
3. ターン終了フェイズ

**5.1.1 ゲーム順序 [Game Sequence]**。ゲームはターン制で行われ、各ターンはフェイズに細分化されている。ゲームフェイズは以下の順序で行われる。

#### 1. ターン開始フェイズ

各プレイヤーはカードを引き、増援を配置し、外国ユニットを展開する。

#### 2. アクションフェイズ

各プレイヤーは、順番にカードをプレイしアクションを実行する。すべてのカードがプレイされた時点でこのフェイズは終了する。

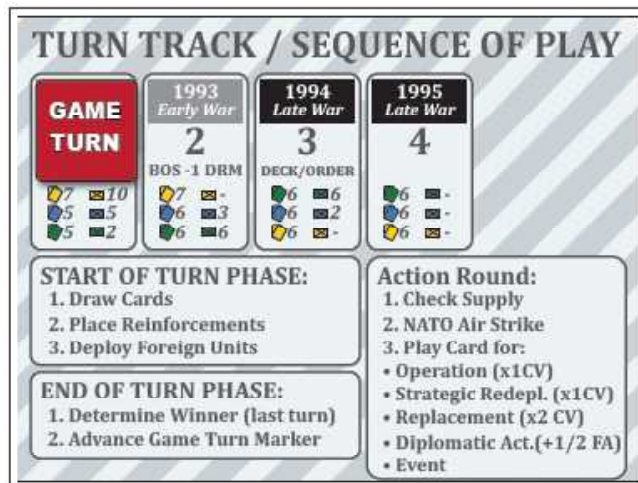
#### 3. ターン終了フェイズ

プレイヤーは、勝利条件が満たされているか確認し、ゲームターンマーカーを進める。

**5.1.2 プレイ順 [Order of Play]**。各ゲームフェイズは以下の順番で行われる。

- ・ 第1～2ターン  
セルビア陣営→クロアチア陣営→ボスニア陣営
- ・ 第3～4ターン  
ボスニア陣営→クロアチア陣営→セルビア陣営

**デザインノート**。プレイの順番は、戦争中に起こった主導権の変化を表しています。このプレイ順は、ターントラック上でプレイヤーのアイコンの順番でも確認できません。



## 6.0 ターン開始フェイズ [Start of Turn Phase]

#### ターン開始フェイズ

1. カード引き
2. 増援配置
3. 外国ユニット展開

### 6.1 カード引き [Draw Cards]

**6.1.1 山札再構築 (第3ターンのみ) [Recreate Draw Deck (only on Turn 3)]**。第3ターン(戦争後期ターン)において、プレイヤーは新しい山札を構築する必要がある。各プレイヤーの手順は以下のとおりである。

1. 戦争後期の山札を現在の山札と捨て札を組み合わせる。
2. この山札からすべての戦争初期カードを取り除く。それらのカードは以後のゲームでは使用しない。
3. 山札をシャッフルした後、裏向きにしてプレイヤーの横に置き、これをプレイヤーの山札とする。

**6.1.2 カード引き [Draw Cards]**。各プレイヤーは自身の山札からカードを引く。各プレイヤーが引くカード枚数はターントラックに表示されている。

**デザインノート**。カード枚数の変化は、各軍の作戦・兵站能力の変化を意味しています。開戦時、セルビア軍はこの地域の他の2つの軍に対してあらゆる面で優位に立っていました。しかし戦争が進むにつれ、その優位性は相手側へ移っていきました。

### 6.2 増援配置 [Place Reinforcements]

**6.2.1 手順 [Procedure]**。各プレイヤーはプレイ順に従って自身の増援をマップ上に配置する。



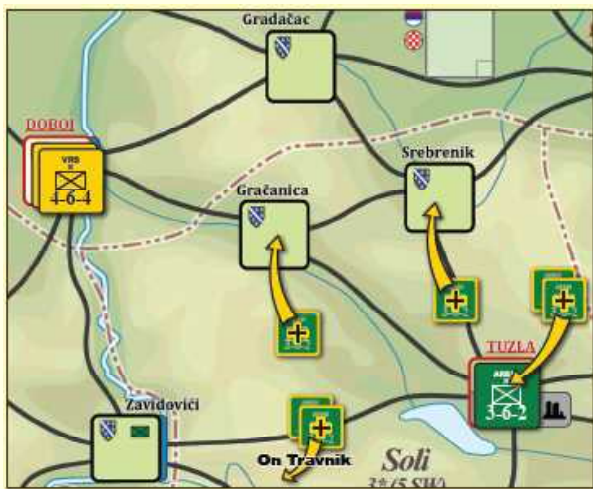
**6.2.2 ターン毎の増援 [Reinforcements Per Turn]**。増援として利用できるユニットの数はターン欄に表示されている。

**6.2.3 増援の配置場所 [Reinforcement Locations]**。増援は重要スペース、または重要スペースに隣接するスペースに配置しなければならない。スペースは友好的、且つ補給状態であればならず、スタック制限にも従わなければならない。そのようなスペースがない場合、ユニットは配置できず失われる。国連安全地帯は配置に使用できない。

**6.2.4 補給の制限 [Supply Limitations]**。増援を制限なく配置するためには、そのエリアが完全補給でなければならない。非補給エリアは増援を配置するために使用できない。飛び地（限定補給エリア）は、重要スペース1か所毎に最大1個の増援を受けることができる。

**例。**ボスニア陣営プレイヤーは6個の増援を受け取る。彼はそれらを重要スペース、または重要スペースに隣接するスペースに配置できる。そこで彼はTuzlaに旅団2個を配置することにした（そこにはすでに旅団が1個あるので、配置できる最大数は2個である）。彼は旅団2個を重要スペースであるTuzlaに隣接する場所、SrebrenikとGračanicaに配置する。残りの2個はTravnik（図には表示されていない）に配置した。

増援の配置場所は互いに近接している必要はなく、上記ルールに記載されている制限を満たしていればよい。プレイヤーはZavidovići、Vareš、Visoko、Zenicaなどのスペースをルールに従って選択することもできた。



## 6.3 外国ユニット展開 [Deploy Foreign Units]

**6.3.1 手順 [Procedure]**。プレイ順に従い、各プレイヤーは以下を行う。

1. 除去された外国ユニット1個を、外国ユニットボックス内の除去ボックスから予備ボックスへ移す、または減少状態の外国ユニット2個を完全状態に戻す（マップ上の2個、外国ユニット予備ボックス内の2個、またはマップおよび予備ボックス内の各1個）。
2. マップ上の任意の数の外国ユニットを外国ユニット予備ボックスへ戻す。ただし、ユニットが減少状態であっても完全状態には戻さず、減少状態のままである。
3. 外国ユニット予備ボックス内から任意の数の外国ユニットをマップ上に展開する。ただしこのターン中（ステップ1以降）に戻ったユニットは除く。プレイヤーは展開可能

ユニットのうち何個を展開するか決定するが、何も展開しなくてもよい。

4. マップ上に展開された外国軍1個毎に-1FAを減少させる（例。セルビア陣営プレイヤーがSDGおよびSVKの外国ユニット2個軍を展開した場合、-2FAを減少させなければならない）。

**6.3.2 外国ユニットの展開源 [Foreign Unit Deployment Sources]**。外国ユニットは以下の通りの国外スペースから展開する。

- ・ **ボスニアMUJ** CRO国外スペースから展開する。
- ・ **クロアチアHV** CRO国外スペースから展開する。
- ・ **セルビアSDG** YUG国外スペースから展開する。
- ・ **セルビアSVK** KRA国外スペースから展開する。
- ・ **セルビアNOZB** KRA国外スペースから展開する。

**6.3.3 外国ユニットの配置場所 [Foreign Unit Locations]**。外国ユニットはその展開源、または展開源と友好的補給路で連結されたスペースに配置しなければならない。スペースは友好的、且つ補給を受けていなければならない。スタック制限にも従わなければならない。国連安全地帯は配置に使用できない。

**例。**クロアチア陣営プレイヤーは、外国ユニット1個を完全状態にして（ステップ1）、さらに別のユニットを（CRO国外スペースと連結された道路があるため）Derventaに展開した（ステップ3）。最後に、外国軍（HV）1個をマップ上に展開させているため-1FAを減少させた（ステップ4）。



セルビア人外国部隊の指揮官達。ヴォイスラヴ・シェシェリとドラガン・ヴァシリコヴィッチ（通称ドラガン大尉）。



## 7.0 アクションフェイズ [Action Phase]

### 7.1 アクションラウンド [Action Round]

#### アクションラウンド

- ステップ1 補給確認
- ステップ2 NATO空爆
- ステップ3 戦略カードプレイ

**7.1.1 一般情報 [General Info].** アクションフェイズはアクションラウンドとして行われる。プレイヤーは自身のアクションラウンドを実行し、続いて次のプレイヤーのアクションラウンドを実行する。アクションラウンド中、プレイヤーは以下の手順を行う。「補給確認」、「NATO空爆」、「戦略カードプレイ」。手札のカードを持たないプレイヤーはアクションラウンドを実行できず、次のプレイヤーに移る。

**7.1.2 アクションフェイズの終了 [End of an Action Phase].** プレイヤー**全員**の手札がすべてプレイされたらアクションフェイズは終了し、ゲームは次のフェイズに進む。

### 7.2 ステップ1 補給確認 [Check Supply]

**7.2.1 手順 [Procedure].** プレイヤーは自身のユニットの補給を確認する。その手順は以下のとおり。

- ユニットが補給を受けており、非補給マークが置かれている場合、そのマークを取り除く（そのユニットは完全補給であり、そのラウンド中にアクションを行える）。
- ユニットが非補給であり、非補給マークが置かれていない場合、そのユニットに補給低下マークを置く。
- ユニットが非補給であり、非補給マーク（補給低下側）が置かれている場合、マークを補給切れ側に裏返す。
- ユニットが非補給であり、非補給マーク（補給切れ側）が置かれている場合、そのユニット（完全状態の場合）減少状態にする、または（既に減少状態の場合）永久除去する。

**7.2.2 消耗による除去 [Elimination Due to Attrition].** 補給を受けていない減少状態ユニットは消耗により永久除去される。これらのユニットは除去ユニットボックスには戻さず、ゲームから永久に取り除かれる。

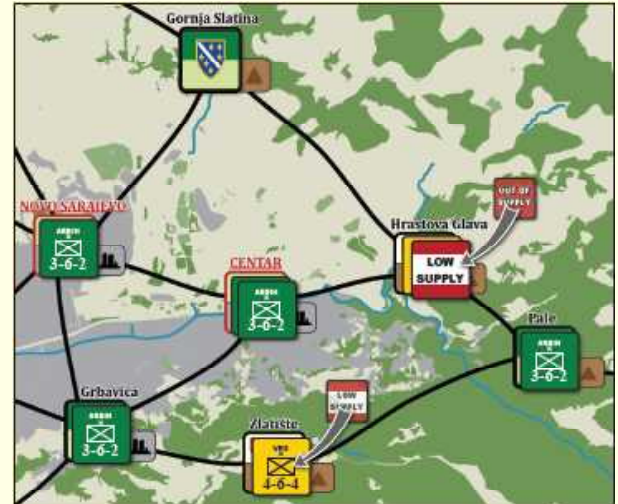
**7.2.3 除去ユニットによるSWのシフト [Shift SW For Eliminated Units].** ユニットの補給路を切断してユニットの除去を引き起こしたプレイヤーは、除去した敵ユニット毎に1SWを得る。所有プレイヤーは除去されたユニット1個毎に1SWを失う。

**7.2.4 非補給ユニットの選択 [Choosing Unsupplied Units].** 地域内の一部のユニットのみが非補給である場合(例. 限定補給源による補給の不足)、所有プレイヤーはどのユニットが非補給であるかを選択して非補給マークを置く。続くラウンドで、この非補給マークを他のユニットに置き換えることはできない。

**7.2.5 補給路の開通 [Opening A Supply Path].** プレイヤーが非補給ユニットに補給路を開通した場合、非補給マークは**直ちに**取り除かれる。しかし、**補給切れ側のマークが置かれていた**それらのユニットは、このアクションラウンドにおいてオペレーションを実行できない。

**例.** セルビア陣営プレイヤーは補給を確認し、Zlatišteが非補給であることが分かった。そのスペースには非補給マークがなかったため、彼は補給低下マークを置いた(ステップ2)。Hrastova Glavaも非補給であり、すでに補給低下マークが置かれていたため、これを補給切れの面に裏返した(ステップ3)。

次のターンも非補給のままであればZlatišteは補給切れになり、Hrastova Glavaは減少を受けることになる（補給切れマークは置いたまま）。



### 7.3 ステップ2 NATO空爆 [NATO Air Strike]

**7.3.1 一般情報 [General Info].** いずれかのプレイヤーが介入レベル2（空爆）に達していた場合、対戦相手（次のプレイヤー）はそのプレイヤーのユニットに対してNATO空爆を行う。空爆は、（判定の前に）完全状態のユニットを2個選択し、それぞれにダイスを振って行われる。出目が3～9の場合、そのユニットは減少状態になる。プレイヤーは、選択したユニット毎に**1回だけ**ダイス判定を行うことができる。

**7.3.2 即時攻撃 [Strike At Once].** NATO空爆は、プレイヤーの国際姿勢がレベル2に達したときも行われる。これはそのレベルに達した直後に実行される。敵のカードプレイの結果として起こった場合、その敵が空爆を行う。またプレイヤー自身のアクションによって起きた場合、そのプレイヤーの右隣のプレイヤーが空爆を行う。

### 7.4 ステップ3 戦略カードプレイ [Play a Strategy Card]

#### 戦略カードプレイ

- ・ オペレーション (x 1 CV)
- ・ 戦略的再展開 (x 1 CV)
- ・ 補充 (x 2 CV)
- ・ 外交アクション (+1/2 FA)
- ・ イベント

**7.4.1 一般情報 [General Info].** プレイヤーは手札から戦略カードを1枚出し、捨て札の山へ表向きに置く。各カードは以下のいずれかのアクションの内1つに使用することができる（詳細な説明については該当するルールの項を参照すること）。

- ・ オペレーション (OP)
- ・ 戦略的再配置 (SR)
- ・ 補充 (RP)
- ・ 外交アクション (DP)
- ・ イベント

## 8.0 ターン終了フェイズ [End of Turn Phase]

### ターン終了フェイズ

1. 勝者決定 (最終ターン)
2. ターンマーカー前進

### 8.1 勝者決定 (最終ターン) [Determine The Winner (last turn)]

8.1.1 手順 [Procedure]。最終ターンのプレイが終了すれば、勝利条件得点を計算して勝者を決定する (3.0 勝利参照)。

### 8.2 ターンマーカー前進 [Advance Turn Marker]

8.2.1 手順 [Procedure]。ゲームが終了しておらず、また最終ターンにも達していない場合、ゲームターンマーカーをターン欄の次のスペースに進め、一連のプレイを再開する。

## 9.0 戦略的再配備 [Strategic Redeployment]

### 9.1 一般ルール [General Rules]

9.1.1 手順 [Procedure]。戦略再配備はユニットを長距離移動させるために使用される。プレイヤーはカード値に等しい数の戦略的再配備ポイントを受け取る。プレイヤーはユニットを現在のスペースから他の、友好的で連結しており補給を受けているスペースに再配置する。

9.1.2 補給を受けていなければならない [Must Be in Supply]。ユニットはその移動を補給を受けているスペースから開始し、且つ終了しなければならない。

9.1.3 再配備のコスト [Redeployment Cost]。ユニット1個を再配備するためには1戦略的再配備ポイントが必要である。

9.1.4 再配備の経路 [Redeployment Path]。2か所のスペース間の経路は、友好的スペースを通過しなければならない。クロアチア陣営ユニットはクロアチア国外スペースを使用することができ、セルビア陣営ユニットはユーゴスラビアおよびクライナ国外スペースを使用できるが、その際は同じ名称のスペースから進入および退出する必要がある (例えば、ユニットがクライナを通過して進入する場合は、クライナを通過して退出しなければならない)。ボスニア陣営ユニットは再配備のために国外スペースを使用できない。

9.1.5 ラウンド毎に1アクション [One Action Per Round]。ユニットは、同じアクションラウンドにおいて複数回の再配備アクションを行うことはできない。

例。セルビア陣営は2ポイントの戦略的再配備ポイントを使用して2個の旅団を移動させた。右側の旅団はYUG 国外スペースを、左側の旅団は友好的スペースを移動する。ユニットは戦略的再配備を使用することでより長い距離を移動することができる。



ユニットの戦略的再配備

## 10.0 補充 [Replacement]

### 10.1 一般ルール [General Rules]

10.1.1 手順 [Procedure]。補充はマップ上の減少状態ユニットを完全状態に増加させるため、または除去ユニットを復帰させるために使用する。プレイヤーはカード値×2に等しい数の補充ポイントを受け取る。

10.1.2 補充コスト [Replacement Cost]。ユニットを補充するためのコストは以下のとおり。

- ・ 減少状態ユニット1個を完全状態に戻す。 1 RP
- ・ 除去ユニット1個を減少状態で復帰させる。 1 RP
- ・ 除去ユニット1個を完全状態で復帰させる。 2 RP

10.1.3 RPは保持できない [No RP Storing]。使用可能なRPは消費されなければ失われ、次のターンに持ち越せない。

**10.1.4 連続した補充不可 [No Successive Replacements]**。プレイヤーは、補充アクションを2回の連続したアクションラウンドで使うことはできない。

**10.1.5 補充配置場所 [Replacement Locations]**。復帰したユニットはそのプレイヤーの除去ユニットボックスから取り出され、友好的で補給を受けている重要スペースにスタック制限に従って配置される。配置可能なスペースがない場合、ユニットを配置できない。国連安全地帯は補充配置場所として使用できない。

**10.1.6 補給制限 [Supply Limitations]**。補充を制限なく行うためには、エリアが完全補給である必要がある。非補給エリアは補充に使用できない。飛び地（限定補給エリア）は、アクションラウンド毎、そしてエリアの重要スペース毎に最大1ポイントの補充ポイントを受け取ることができる。

**10.1.7 国内ユニットのみ [Domestic Units Only]**。プレイヤーは国内ユニットのみを補充できる。外国ユニットは外国ユニット展開フェイズに再配置される。

例。ボスニア陣営プレイヤーは5補充ポイント (RP) のうち4ポイントを使用してZenicaで2個の旅団を完全状態で復帰させた。彼はまた1RPを使用してTravnikの1個減少状態旅団を完全状態に戻した。



## 11.0 外交アクション [Diplomatic Action]

### 11.1 一般ルール [General Rules]

**11.1.1 手順 [Procedure]**。外交アクションは、国際姿勢を改善するために使用される。プレイヤーは自身の国際姿勢を、+1または+2FA増加させる。カード値が2または3の場合、プレイヤーは自身の国際姿勢マーカーを+1FAシフトさせる。カード値が4の場合、プレイヤーはマーカーを+2FAシフトさせる。

## 12.0 イベント [Event]

### 12.1 一般ルール [General Rules]

**12.1.1 手順 [Procedure]**。プレイヤーはプレイした戦略カードに記載されているイベントを実行する。

**12.1.2 判定による減少 [Roll To Reduce]**。カードに「判定してXユニットを減少状態にさせる」と記載されている場合、プレイヤーは判定前にユニットを選択しなければならず、選択したユニット毎に1回しか判定できない。

## 13.0 オペレーション [Operation]

### 13.1 オペレーション全般 [Operation In General]

**13.1.1 手順 [Procedure]**。プレイヤーはカード値に等しい数のオペレーションポイントを受け取る。プレイヤーはそのポイントを用いて、移動、攻撃、塹壕構築を行うためスペースを活性化させる。

**13.1.2 OOSであってはならない [Must Not Be OOS]**。OOS(補給切れ)マーカーが置かれているユニットは活性化できない。

**13.1.3 オペレーションコスト [Operation Cost]**。1回のオペレーションで1か所のスペースを活性化するためには、1OPが必要である。

**13.1.4 アクションの順序 [Order of Actions]**。オペレーションポイントは、任意の順番でアクションに使用できる。

**13.1.5 活性化スペースとユニット [Active Spaces and Units]**。スペースが活性化されると、そのスペース内のユニットは活性化されるとみなされ、命令1つを受けることができる。プレイヤーはこれらのユニットの内、すべてまたは一部に命令を与えるか選択する。命令が与えられなかったユニットは、別の活性化において別の命令に使用できる。

**13.1.6 複数の活性化 [Multiple Activation]**。1か所のスペースは、複数の異なるアクションのために活性化することができる。その場合、1回の活性化毎に1OPを消費しなければならない。

**13.1.7 ラウンド毎に1アクション [One Action Per Round]**。ユニットは同じアクションラウンドにおいて複数のアクションを行うことはできない。ユニットは後に他のアクションのために活性化されるスペースで移動を終了できるが、その後のアクションに加わることはできない。

**13.1.8 国外スペースとユニット [Foreign Spaces And Units]**。外国ユニットは、国外および国内 (Bih) のスペースからオペレーションを開始できる。国内ユニットは国内スペースからのみオペレーションを開始できる。国内ユニットが(例えば退却の結果として)国外スペースにいる場合、国内スペースに戻るための手段は戦略的再配備だけである。



**例。**クロアチア陣営プレイヤーは、オペレーションとして4CVの戦略カードをプレイする。彼は4オペレーションポイントを獲得し、次のように使用した。  
2OPでNovi TravnikとVitezを攻撃のため活性化し、1OPでKiseljakを移動のため活性化し、1OPでNovi Travnikを塹壕構築のために活性化した。1か所のスペースは異なるアクションのために複数回活性化できるが、これらのアクションに使用されるユニットは同じであってはならない（例えばNovi Travnikのユニットが塹壕構築に使用されたため、このラウンドは攻撃できない）。



## 13.2 移動 [Movement]

**13.2.1 手順 [Procedure].** プレイヤーは、1OPを消費して移動を行うスペースを活性化する。その後、活性化されたユニットをスタックまたは個別で、移動値を使用して移動させる。

**13.2.2 移動コスト [Movement Cost].** アクションラウンドの開始時に友好的であったスペースに進入する場合、ユニットは1MFを消費する。その他の場合には2MFを消費する。地形は移動コストに影響しない。

**13.2.3 移動経路 [Movement Path].** ユニットは道路を通して、あるスペースから別のスペースへ移動する。敵ユニットが存在するスペースには進入できない。**(訳注。原文のこれ以降の文章を削除)。**

**13.2.4 スタックでの移動 [Moving in Stacks].** ユニットのスタックは、同じ経路を使用し、同じ目的地であれば一緒に移動できるが、一緒に移動しなければならない訳ではない。同じ開始スペースにいるユニットは異なる目的地に移動したり、同じ目的地へ異なるルートで移動できる。

**13.2.5 移動の完了 [Complete Movement].** ユニットは他のユニットが移動する前にその移動を完了しなければならない。あるスペース内のすべてのユニットの移動は、他のスペースがオペレーションで活性化する前に完了しなければならない。

**13.2.6 移動によるスペースの占領 [Capturing Spaces By Movement].** ユニットがカラの非友好的スペースに移動した場合、そのスペースを占領する(13.5 スペースと地域の占領を参照)。**ユニットがそのラウンドにおいてMFを消費して**

おらず、且つ移動によりスペースを占領するMFが不足していた場合、すべてのMFを消費してそのスペースに進出し、占領することができる。

**例。**ボスニア陣営プレイヤーが燃料不足の効果を受けている（介入レベル1以上である）場合、ユニットを活性化し、隣接するカラの非友好的スペースに移動させて占領することができる（自身のユニットの有効な移動値が1であっても）。

**13.2.7 最初に占められたスペースには進入できない [Can't Enter An Initially Occupied Space].** ユニットは、アクションラウンドの開始時に敵ユニットが占めていたスペースに進入できない。ユニットは、同じアクションラウンド中に他の攻撃ユニットによって発生した空白を通過することはできないが、攻撃が行われた友好的スペースで移動を終了することはできる(スタックルールに従うこと)。

**13.2.8 燃料不足の効果 [Limited Fuel Effect].** プレイヤーが介入レベル 1（制裁）以上に達している場合、外国の制裁により燃料が不足している。そのため、プレイヤーのすべてのユニットの移動値は-1MF減少し、**攻撃後前進は目標スペースを越えて行えない。**

**例。**クロアチア陣営プレイヤーは1OPを消費してKupresを移動のため活性化する。彼は1個ユニットをŠipovoへ移動させた。そこは敵スペースであるため、ユニットは2MFを消費してそのスペースを占領した。彼が他のユニットをŠipovoへ移動させることを選択した場合、そのユニットも2MFを消費しなければならない（アクションラウンドの開始時に敵の支配であったため）。また2ユニットをKupresからLivnoに移動させた。

これらのユニットはさらに移動することができるが（MFが3残っているため）、Glamočには進入できない。アクションラウンド開始時にGlamočは敵が占めており、たとえスペースを占領したとしても、これらのユニットはその空白を通過して移動することはできない。



## 13.3 塹壕構築 [Entrenchment]

**13.3.1 手順 [Procedure]**。プレイヤーは、1OPを消費して塹壕構築のためスペースを活性化させる。そのプレイヤーは塹壕アクションを表示するために、塹壕構築中マーカーをそのスペースに置く。このスペースはまだ塹壕未完成であり、プレイヤーが同じスペースに別の塹壕構築アクションを使用すれば完成する。

**13.3.2 2段階の実行 [Two Step Process]**。塹壕構築は2段階で実行する。まず、スペースに「塹壕構築中」マーカーを配置する。2回目のアクションで「塹壕」マーカーを配置する。これで塹壕は完成し有効となる。

**13.3.3 1ラウンドに2か所の塹壕構築 [Two Entrenchments Per Round]**。プレイヤーは、アクションラウンド毎に最大2か所のスペースで塹壕構築(塹壕構築のための活性化)を行える。

**13.3.4 塹壕構築のための1個ユニット [One Unit For Entrenchment]**。あるスペースの塹壕構築にはユニット1個が必要であり、塹壕構築を実行するスペースは最低1個のユニットが存在しなければならない。塹壕構築アクションを行うユニットは、そのアクションラウンドにおいて他のアクションを行うことができない。同じスペースにいる他のユニットは他のアクションを行えるが、プレイヤーはそれらのユニットを活性化させるために追加のOPsを消費する。

**例。**プレイヤーは1OPを使用してユニットを塹壕構築のために活性化し、塹壕構築中マーカーを置いた。このユニットは次のラウンドまで他のアクションを行えない。塹壕を完成させるためには、別のアクションラウンドでこのスペースをもう一度塹壕構築の活性化を行わなければならない。

**13.3.5 塹壕構築における地形 [Entrench Any Terrain]**。塹壕は、すべての種類の地形において構築できる。既に塹壕が完成しているスペースの場合、2度目の塹壕構築は行えない。

**13.3.6 カラになっても残る [Remains If Vacated]**。スペース内にユニットがいなくなった場合、塹壕はそのスペースに残る。次にそのスペースに進出した友好的ユニットは同じ塹壕を使用する。

**13.3.7 占領されたら除去される [Destroyed When Captured]**。敵が塹壕の存在するスペースを占領した場合、その塹壕は除去される。塹壕は、戦線内の戦区で特定のユニット用に設営された陣地を表しており、スペースが占領され別の戦線が確立されれば、その戦区の陣地は役に立たなくなるのである。

**13.3.8 塹壕は地形と累積する [Entrenchment Is Cumulative]**。塹壕の効果はその下の地形と累積する。**例。**都市スペースに構築された塹壕は防御側に+2DRM、攻撃側に-6DRM(塹壕-2、都市-4)を与える。

## 13.4 攻撃 [Attack]

**13.4.1 攻撃を指定する [Designate The Attack]**。プレイヤーは、1OPを消費して攻撃を行うスペースを活性化させる。次にそのプレイヤーは、1か所以上の攻撃側スペースおよび1か所の防御側スペースを選択する。各プレイヤーは、その戦闘に参加しているユニットのCFを合計し、自身のCF合計値を決定する。

**13.4.1.1 防御側スペース [Defending Space]**。防御側スペースには最低1個の敵ユニットが存在しなければならない。スペースがカラの場合、攻撃できないが移動により占領することはできる。

**13.4.1.2 複数の攻撃側 [Multiple Attackers]**。複数の攻撃側スペースは同じ防御側スペースを攻撃できる。その場合は一緒に攻撃しなければならない(つまり損失を1つの戦闘として計算する)。各攻撃側スペースは1か所の防御側スペースしか攻撃できない。

**13.4.1.3 国外スペース [Foreign Spaces]**。外国ユニットのみが国外スペースから攻撃を行い、または国外スペースへ前進できる。すべてのユニットは国外スペースへ攻撃できる。

**13.4.1.4 OOSによるCFの減少 [OOS Reduces CF]**。いずれかのユニットがOOSである場合、それらのユニットのCFは元の値の半分に減少する(端数切り上げ)。

**13.4.2 攻撃前移動 [Move Before Attack]**。攻撃のために活性化されたユニットは、攻撃前に隣接する友好的スペースへ移動できる(アクションラウンド開始時から友好的の支配スペースでなければならない)。複数のスタックユニットが攻撃前に移動することができ、同じ防御スペースを同時に攻撃できる。

**13.4.3 戦闘カードのプレイ [Play Combat Cards]**。攻撃側は手札から戦闘カードを1枚プレイできるが、プレイしなくてもよい。その後、防御側は手札から戦闘カードを1枚プレイできるが、やはりプレイしなくてもかまわない。プレイされたカードはマップ横に表向きに置かれ、そのラウンドの間有効である。ラウンド終了後、これらのカードは捨て札となる。

**13.4.4 DRMの決定 [Determine DRM]**。両プレイヤーは、防御側スペースの地形、プレイした戦略カード、戦闘カードに基づいて、ダイス判定修正(DRM)を計算する。このDRMの数値はプレイヤーのダイス判定に加算または減算される。

**13.4.4.1 地形効果 [Terrain Effects]**。防御側スペースの地形は、攻撃側の効果を減少または防御側の効果を増加させることで、防御側を援助する。

**13.4.4.2 河川 [River]**。この地形は防御側の先制射撃を可能にし、防御側にDRMボーナスを与える。防御側はまず攻撃側に損害を与え、その後(戦力を減少させた後)攻撃側は防御側に損害を与える。河川の効果は、攻撃側がすべて河川を通過して攻撃した場合にのみ適用される。攻撃側ユニットのうち最低1個が該当しない場合、この効果は適用されない。

**13.4.4.3 ボスニア陣営のマイナスDRM [Bosniak Negative DRM]**。第1ターンにおいて、ボスニア陣営はすべての戦闘計算に-2DRMを、第2ターンにおいては-1DRMを加算しなければならない。第3ターンおよび第4ターンはマイナス効果を受けない。

**デザイナーノート。**このマイナスDRMは、ボスニア陣営の戦争への準備不足、戦争初期の武器や指揮統制の欠如を表しています。

**13.4.5 戦闘効果のダイス判定 [Roll Dice For Combat Effectiveness]**。各プレイヤーは10面ダイスを1個振り、出目を自身のDRMで修正した後、以下の表を確認して自身の戦闘効果を決定する。



Dice Roll	CE (rnd up)
0	x0.25
1-2	x0.5
3-6	x1
7-8	x1.5
9	x2 (critical)

**13.4.6 損失の適用 [Take Losses]**。次の計算式を使用して、損失数を算出する（小数点以下は切り上げ）。

$$\text{損失数} = \text{戦闘効果} \times \text{CF}$$

**13.4.6.1 ステップ損失 [Step Losses]**。各プレイヤーが算出した損失数を、**自身のユニット**に適用する。損失はステップで適用され、ユニットを減少または除去させる。1ステップ損失は以下のとおりである。

- ・ ユニットの完全状態から減少状態へ裏返す。
- ・ 減少状態ユニットの除去（除去されたユニットは除去ユニットボックスに置く）。

**13.4.6.2 最大限充足させる [Maximum Fulfilment]**。ステップ損失は、ユニットの損失値(LF)が損失数で満たされる毎に増加する。プレイヤーは、可能な限り損失数を損失値で満たさなければならない。損失数を完全に満たすことができる場合、プレイヤーは要求より少ない損失値を適用できない。また、損失数を越える損失値を適用できない。

**例。**完全状態のセルビア陣営ユニット（損失値6）と減少状態セルビア陣営ユニット（LF6）の損失数は8であった。プレイヤーは完全状態ユニットを減少させても、または減少状態ユニットを除去してもよい。

**例2。**完全戦力のセルビア陣営エリートユニット（LF7）と減少戦力セルビア陣営ユニット（LF6）の損失は8であった。このプレイヤーはエリートユニットを減少させなければならない。

**デザインノート。**ユニットが損失を被ったプレイヤーは、（ルールで定められた）最大損失を適用する限り、その損失を適切に配分することができます。

**13.4.6.3 OOSによるLFの減少 [OOS Reduces LF]**。いずれかのユニットがOOSの場合、それらのユニットのLFは元の数値の半分に減少する（端数切り上げ）。この減少LFを使用して、ステップ損失およびユニットの除去を計算する。

**13.4.6.4 致命打 [Critical Hit]**。プレイヤーの判定結果が（すべての修正が適用された後に）9以上であった場合、致命打を獲得する。これは敵ユニットに最低1ステップ損失を与えることを意味し、たとえ損失値がステップ損失の条件を満たしていなくても同様の結果を適用する。

**13.4.7 除去ユニット [Eliminate Units]**。プレイヤーは、除去した敵ユニット1個につき+1SWを獲得する（そのプレイヤーが攻撃側または防御側であったかに関わらず）。失ったプレイヤーは、喪失ユニット1個毎に-1SWを失う。

**13.4.8 防御後退却 [Retreat After Defence]**。防御側のステップ損失が攻撃側より2ステップ多い場合、防御側ユニットは1スペース退却しなければならない。その差が2より大きい場合、2スペース退却しなければならない。退却するスタック内のユニットは、異なるスペースへ退却できる。砲兵準備射撃の損失は退却の判定には数えない。

**13.4.8.1 退却の無効 [Ignoring Retreats]**。塹壕、都市、山岳、または沼地にいる防御ユニットは、防御ユニットから追加の1ステップ損失を適用することで退却を無効にできる。このアクションは、必要な退却スペース数に関わらず、退却をキャンセルできる。このアクションは2番目の退却スペースのみに適用することはできず、退却全体に適用される。

**13.4.8.2 退却に関する制限 [Retreat Restrictions]**。退却を行うユニットは以下の制限に従わなければならない。

- ・ 各退却ステップは、最初の防側御スペースから更に離れて移動しなければならない
- ・ 友好的スペースに退却しなければならない
- ・ 退却はスタック制限内で終了しなければならないが、スタック超過のスペースを通過して退却できる。

**13.4.8.3 国外スペース [Foreign Spaces]**。クロアチア陣営ユニット（HVO、HV）は退却の目的でクロアチア国外スペースを使用できる。セルビア陣営ユニット（VRS、SDG、SVK、NOZB）はユーゴスラビアおよびクライナ国外スペースを同様に使用できる。ボスニア陣営ユニットは退却のために国外スペースを使用できない。ユニットが国外スペースに退却した場合、そのユニットはSRオペレーション（後のいずれかのラウンド）しか実行できない。国外スペースに退却した後、そのユニットは退却を停止する。他のスペースへ退却を継続することはできない。

**13.4.8.4 OOSユニットの退却 [OOS Units]**。OOSユニットは移動することができない。退却しなければならない場合、代わりに1または2ステップ(退却距離と同数)減少させなければならない。

**13.4.8.5 退却による除去 [Elimination Due to Retreat]**。退却を行うことができず、また追加ステップロスを使用して退却を無効にできないユニットは除去される。

**13.4.8.6 退却したユニットへの攻撃 [Attacking Retreated Units]**。防御側ユニットが、同じアクションラウンドの後に攻撃を受けるスペースへ退却した場合、その退却ユニットは自動的に除去され、そのスペースの防御には参加しない。これらのユニットは総CFの計算から除外され、損失数の達成には数えない。

**13.4.9 攻撃後前進 [Advance After Attack]**。防御側ユニットが退却した、またはすべて除去された場合、残った完全戦力の攻撃側ユニットは前進できる。

**13.4.9.1 前進の長さ [Advance Length]**。前進するユニットは、防御側スペースに前進できる。前進するエリートユニットは1スペース追加して前進することができる。また「前進 a/a」ボーナスを有するユニットも同様である。この追加の前進は、カラの敵スペース、友好的スペース、または前進開始時のスペースに戻る



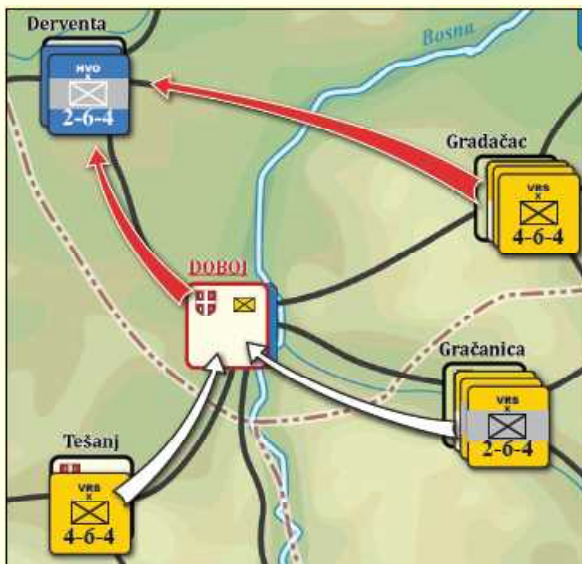
ことができる。前進するスタック内のユニットは異なるスペースへ前進できる。前進は任意であり、攻撃側が前進を選択しても必ず前進する必要はない。

**13.4.9.2 前進の制限 [13.4.9.2 Advance Restrictions]**。  
前進するユニットは以下の制限に従わなければならない。

- ・ 敵ユニットが存在するスペースに進入できない。
- ・ 山岳、沼地、または河川スペースに進入した場合は停止しなければならない。
- ・ 前進はスタック制限内で終了しなければならないが、スタック超過のスペースを通過して前進することはできる。
- ・ 国内ユニット（ARBIH、HVO、VRS）は国外スペースに進入できない。
- ・ （介入レベルにより）燃料不足の場合、ユニットは目標スペースを越えて攻撃後前進を行えない（13.2.8）。

**13.4.10 前進によるスペースの占領 [Capture Spaces By Advance]**。カラのスペースはそこへ前進することで占領できる。前進するユニットがない場合、敵スペースに敵ユニットが存在していなかったとしても、そのスペースを占領できない（13.5 スペースの占領を参照）。

**例。**セルビア陣営プレイヤーは3オペレーションポイントを使用して攻撃を実行する。彼は2OPを使用してTešanjとGračanicaを活性化し、攻撃前移動でこれらのユニットをDobojに移動させた。その後1OPを使用してGradačacを活性化し、この2か所のスペース（GradačacとDoboj）からDerventaを同時に攻撃した。



**例。**攻撃の手順を詳しく説明する。

- 1. 攻撃を指定。**攻撃側(セルビア陣営)はBrčko(ボスニア陣営)を2か所のスペース(BijeljinaとPrijboj)から攻撃することを決めた。攻撃側のCF合計(自身のすべてのCFの総計)は20。防御側の合計CFは6。
- 2. 攻撃前移動。**攻撃側はSDG旅団2個をLoznicaから移動させた(PrijbojとBijeljinaへ各1個)。
- 3. 戦闘カードのプレイ。**攻撃側は戦闘カードをプレイしなかったが、ボスニア陣営プレイヤーはプレイした。彼は「メフメド・アラジッチ」をプレイして防御側+3DRMとした。
- 4. DRMの決定。**防御側には地形ボーナスはないがプレイした戦闘カードにより+3DRMを獲得する。攻撃側にDRMボーナスはない。
- 5. ダイス判定。**攻撃側と防御側はダイスを振る。攻撃側のダイスは4、防御側のダイスは5であった。攻撃側は修正後のダイスが4であり、戦闘効果表を確認した。攻撃側の戦闘効果は1であった。防御側は修正後のダイスが8(5+3)であり、戦闘効果は1.5であった。
- 6. 損失の適用。**防御側は損失を算出する。攻撃側は $CE \times CF = 1 \times 20 = 20$ であった。防御側はユニット1個を除去し、1個を減少側へ裏返して損失を適用した(6+6+6=18LF)。攻撃側の損失は $1.5 \times 6$ (端数切り上げ)=9。彼はSDGユニット1個を減少側へ裏返すことで損失を適用した(7LF)。9損失丁度は適用できないので、可能な限り損失を満たしている。
- 7. ユニットの除去。**セルビア陣営プレイヤーは除去されたボスニア陣営ユニット1個につき+1SWを獲得し、ボスニア陣営プレイヤーは-1SWを失う。
- 8. 防御後退却。**防御側は攻撃側よりも2ステップ多くの損失を受けたため1スペース退却する(Srebrenikへ)。
- 9. 攻撃後前進。**攻撃側はBrčkoに前進する。
- 10. スペース占領。**攻撃側はBrčkoを占領した。ここは重要スペースなので、彼は+3SWを獲得し-1FAを失った。ボスニア陣営プレイヤーは-3SWを失う。



## 13.5 スペースと地域の占領

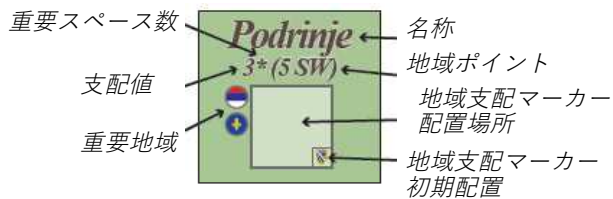
### [Capturing Spaces And Regions]

**13.5.1 一般情報 [General Info]**。カラの敵スペースは、ユニットが移動してそのスペースを通過する、そのスペースで移動を終了する、または攻撃が成功した後にそのスペースへ前進したときに占領される。

**13.5.2 スペース支配マーカーの配置 [Place Space Control Marker]**。スペースを占領したプレイヤーは、そのスペースにスペース支配マーカーを配置する。

**13.5.3 重要スペースの占領 [Key Space Capture]**。重要スペースが占領された場合、占領したプレイヤーは+3SWを獲得し、失ったプレイヤーは-3SWを失う。また、スペースを占領したプレイヤーは-1FAを失う(難民危機の発生のため)。

**13.5.4 地域支配の確認 [Check Region Control]**。スペースを占領したプレイヤーは、その地域の支配を獲得したか確認する。そのプレイヤーが地域支配値と同数のスペースを支配し、且つその地域のすべての重要スペース(地域により不定数)を支配している場合、そのプレイヤーはその地域の支配を獲得する。地域ボックスに地域支配マーカーを配置してマークし、自身のSWを地域ポイント数だけ増加させ、失ったプレイヤーのSWを地域ポイント数だけ減少させる。各地域を支配するスペース、重要スペース、SWの数はマップ上に表示されている。



**13.5.5 地域の喪失 [Losing a Region]**。プレイヤーは必要な数の支配スペースまたは重要スペースを支配していなくても、(上記ルールにより他のプレイヤーが地域を支配した場合を除いて) 地域支配を失うことはない。

**13.5.6 国連安全地帯の占領 [Capturing UN Safe Areas]**。非支配プレイヤーは、移動(カラの場合)または攻撃後前進(防御側が退却または除去された場合)により国連安全地帯を占領できる。国連安全地帯を占領した場合、そのスペースから国連マーカーが取り除かれ、通常どおり占領によるSWポイントの獲得/喪失が行われる。占領したプレイヤーは-3FAを失う(重要スペース占領による-1FAの代わり)。攻撃後前進、およびその他の攻撃ルールは通常どおり適用される。

例。セルビア陣営プレイヤーはFočaを占領した(占領によるSW獲得なし)。その後Goraždeを占領し+3SWを獲得し-1FAを失ったが、ボスニア陣営プレイヤーは-3SWを失った(重要スペースの占領であるため)。

セルビア陣営プレイヤーはPodrinjeの支配値(Sokolac、Goražde、Foča3か所のスペース)とPodrinjeのすべての重要スペース(Goražde)を支配していることから、Podrinjeを地域支配できる。彼は地域支配マーカーを配置し5SW地域ポイントを獲得する。ボスニア陣営プレイヤーは同数を失う。



戦後間もないサラエボ、グルバビッツァ地区



今日のグルバビッツァ



## 14.0 2人用ゲーム [Two Player Game]

### 14.1 変更について [About The Variant]

**14.1.1 一般的な情報 [General Info]**。2人用ゲームは、一方をセルビア陣営、もう一方をボスニア・クロアチア陣営の恒久的同盟との間による戦争を表現している。このバリエーションルールは3人用ゲームと同じであるが、いくつかの追加ルールがあり、以下の項で説明する。

**デザイナーノート**。ボスニア人とクロアチア人の恒久的な同盟関係は、BiH戦争における最大の「もしも」です。ほとんどの資料によれば、この同盟が戦争開始時から存在していれば戦争は一年早くボスニア・クロアチア人の大勝利で終結していただろうと推測されています。

**14.1.2 用語の説明 [Terminology]**。以下のセグメントでは、ボスニア・クロアチア陣営プレイヤーを**BCプレイヤー**と呼ぶ。**陣営**とは、ゲーム内の個々の3つの陣営、ボスニア陣営、クロアチア陣営、セルビア陣営それぞれを指す。**同盟**とは、ボスニア陣営およびクロアチア陣営を指す。

### 14.2 ゲームのセットアップ [Game Setup]

**14.2.1 ユニット [Units]**。3人用ゲームと同じ。ユニットをユニット初期配置マークで示されたとおりマップ上に配置する。

**14.2.2 地域支配 [Region Control]**。地域ボックスの初期配置箇所に示されているとおり地域支配マーカーを配置する。更に、以下の地域にボスニア陣営またはクロアチア陣営の地域支配マーカー（BCプレイヤーが選択）を配置する。

- ・ Srednja Bosna
- ・ Sjeverna Hercegovina
- ・ Zapadna Hercegovina

**デザイナーノート**。どちらの陣営のマーカーを置いても、勝利条件得点の計算には影響しません。

**14.2.3 ターントラック [Turn Track]**。3人用ゲームと同様にターントラックマーカーをターン1に配置する。

**14.2.4 国際姿勢トラック [Foreign Attitude Track]**。3人用ゲームと同様に各陣営の国際姿勢マーカーをFA0に配置する。

**14.2.5 戦略的意志トラック [Strategic Will Track]**。3人用ゲームと同様に各陣営の戦略的意志マーカーを30SWに配置する。

**デザイナーノート**。ボスニア陣営とクロアチア陣営のSWおよびFAトラック、勝利条件は個別になっており、3人ゲーム同様に適用されます。BCプレイヤーがそれらのトラックを管理します。

**14.2.6 山札 [Draw Deck]**。ボスニア陣営戦略カードとクロアチア陣営戦略カードの山札を合わせて、BCプレイヤー用の山札を構築する。その山札から「2人用ゲームではカードを取り除く」と記載されたカードをすべて取り除く。各プレイヤーの「戦争初期」カードをシャッフルし、プレイヤーの横に裏返して置く。これがプレイヤーの山札となる。戦争後期カードは後で使用するため置いておく。

### 14.3 プレイの手順 [Sequence of Play]

**14.3.1 3人用ゲームと同じ [Same As 3-player]**。プレイの手順は概ね3人用ゲームと同じであるが、変更箇所は以下の項で説明する。

**14.3.2 プレイ順 [Order of Play]**。各ゲームフェイズは以下の順番で行われる。

- ・ 第1～2ターン  
セルビア陣営→クロアチア陣営およびボスニア陣営
- ・ 第3～4ターン  
ボスニア陣営およびクロアチア陣営→セルビア陣営

**14.3.3 ターン毎のカード [Cards Per Turn:]**。各ターンの開始時に引かれるカードの枚数は以下のとおり。

- |         |              |    |
|---------|--------------|----|
| ・ 第1ターン | セルビア陣営       | 7枚 |
|         | ボスニア・クロアチア陣営 | 5枚 |
| ・ 第2ターン | セルビア陣営       | 7枚 |
|         | ボスニア・クロアチア陣営 | 6枚 |
| ・ 第3ターン | セルビア陣営       | 6枚 |
|         | ボスニア・クロアチア陣営 | 6枚 |
| ・ 第4ターン | セルビア陣営       | 6枚 |
|         | ボスニア・クロアチア陣営 | 6枚 |

### 14.4 勝利 [Victory]

**14.4.1 勝利 [Victory]**。勝利するためには、BCプレイヤーはボスニア陣営またはクロアチア陣営の勝利条件を達成しなければならない。最終的な勝利得点を計算する際、BCプレイヤーのボスニア陣営またはクロアチア陣営の得点がセルビア陣営の得点よりも高ければBCプレイヤーの勝利となる。BCプレイヤーの非重要地域を決定する際、同盟する陣営が重要地域を支配している場合、その地域はBCプレイヤーが支配しているものとみなす。

**14.4.2 敗北 [Defeat]**。ボスニア陣営またはクロアチア陣営のいずれかが敗北条件（例。SWが0、FAが-7）に達した場合、ゲームは直ちに終了し、BCプレイヤーはゲームに敗北する。

### 14.5 一般ルール [General Rules]

**14.5.1 ボスニア人とクロアチア人の同盟 [Bosniak And Croat Alliance]**。BCプレイヤーはボスニア陣営およびクロアチア陣営のユニット、支配マーカーを使用し、SW、FA、勝利得点を記録する。BCプレイヤーは、ボスニアとクロアチアの両陣営が一つの陣営であるかのようにすべての行動をプレイする。

**14.5.2 トラックの記録 [Keeping Track]**。SW、FAトラック、VCはボスニア陣営とクロアチア陣営で個別のままであることから、その計算ルールは3人用ゲームと同じである。詳細は下記の項で説明する。

**14.5.3 カードの使用法 [Card Usage]**。BCカードは、どちら陣営の山札から出たカードであっても、ボスニア陣営、クロアチア陣営の両方に適用できる。

**例**。BCプレイヤーは「人的資源の優勢」カードをプレイし、補充として10RPを獲得した。彼はボスニア陣営ユニットに6RP、クロアチア陣営ユニットに4RPを消費した。



**14.5.4 NATO空爆 [NATO Air Strike]**。NATO 空爆は、完全状態ユニットを(2個ではなく)3個選択して行われる。

**14.5.5 同盟陣営に害を与えることはできない [Can't Hurt An Ally]**。BCプレイヤーは、同盟陣営ユニットを攻撃することも、同盟陣営スペースまたは地域を占領することもできない。

## 14.6 オペレーション [Operation]

**14.6.1 増援と補充の場所 [Reinforcement And Replacement Locations]**。増援および補充アクションにおいて、BCプレイヤーは自身のユニットを同じ陣営のスペースに配置しなければならない。これは外国ユニットの展開には適用されず、これらのユニットは同盟陣営のスペースに配置できる。

**例。**HVOユニットは、クロアチア陣営の支配スペースに配置しなければならない(そのユニットは自身のスペースで復帰する)。HV外国ユニットは、クロアチア陣営またはボスニア陣営のスペースに配置できる(外国ユニットは展開により最前戦へ移動するため)。

**14.6.2 ボスニア陣営マイナスDRM [Bosniak Negative DRM]**。戦闘に参加しているユニットの半数以上がボスニア陣営である場合、BCプレイヤーは第1ターンと第2ターンにそれぞれボスニア陣営マイナスDRM (-2/-1) を適用しなければならない。

**14.6.3 敵ユニットの除去 [Eliminating Enemy Units]**。BCユニットが敵ユニットを除去した場合、その敵を攻撃したユニット数が多かった側がSWを獲得する。両陣営の攻撃ユニット数が同数だった場合、BCプレイヤーが獲得する陣営を選択する。報酬は分割できず、すべて一方の陣営にのみ与えられる。

**例。**BCプレイヤーは敵ユニット1個を攻撃して除去した。ボスニア陣営とクロアチア陣営の攻撃ユニットが2個ずつであったので、BCプレイヤーはどちらの陣営が利益を獲得するか選択する。

**14.6.4 スペースの占領 [Capturing Spaces]**。BCユニットがスペースを占領すれば、そのスペースに**進入した**ユニットの数が多かった陣営の、ボスニアまたはクロアチア陣営支配マーカーが配置される。両陣営の進入ユニット数が同数であった場合、BCプレイヤーはどちらの陣営がそのスペースを支配してその報酬を獲得するかを**選択する**。

**例。**BCプレイヤーはあるスペースを攻撃して占領する。彼はボスニア陣営2個とクロアチア陣営1個のユニットでそのスペースに進入した。このスペースにはボスニア陣営の支配マーカーが置かれ、ボスニア陣営はSWの報酬を獲得する。

**14.6.5 地域の占領 [Capturing Regions]**。地域支配の確認において、プレイヤーはボスニア陣営およびクロアチア陣営共、単独で地域を占領するための十分なスペースがない場合がある。しかし、同盟陣営スペースを合計することで占領できるなら、BCプレイヤーはその地域を占領する。この場合、プレイヤーはどちらの陣営がその地域の支配してその報酬を獲得するか**選択**しなければならない。

**14.6.6 除去ユニットおよび支配の喪失 [Losing Units And Control]** BCユニットが除去された、またはスペースおよび地域の支配を失った場合、所有陣営はポイントを失う。

**例。**ボスニア陣営のユニットが除去された場合、ボスニア陣営のSWは減少する。クロアチア陣営の地域が喪失した場合、クロアチア陣営のSWは減少する。

## 15.0 変更ゲーム [Game Variants]

変更ゲームとは、ゲームのバランス、ダイナミクス、長さを変える、ルールのお小さな変更のことである。いつでも好きにときに適用することができ、組み合わせることもできる。

### 15.1 拡張ゲーム [Extended Game]

**15.1.1 この変更について [About The Variant]**。このバリエーションでは、各プレイヤーの手札数を1枚または2枚増加させる。例えば、第1ターンにセルビア陣営プレイヤーの手札が7枚から8枚になる。これによりゲームのバランスが多少悪化し、ゲーム時間が約30分(+1枚)、または60分(+2枚)長くなる。

### 15.2 最後まで戦う [Fight To The End]

**15.2.1 この変更について [About The Variant]**。このバリエーションでは、ゲームは第4ターンが終了しても終わらない。その代わりとして、いずれかのプレイヤー1人が降伏する、または敗北するまで、第4ターンが何度も繰り返される。

## 16.0 付録 [Appendix]

### 16.1 BiH小史 [Short History of BiH]

#### 第二次世界大戦前

ボスニア・ヘルツェゴビナは数世紀に渡り強大なオスマン帝国の国境地帯であった。露土戦争の敗北とそれに続くベルリン会議の後、ボスニア・ヘルツェゴビナはオーストリア・ハンガリーの統治下に置かれた。その後、1908年にオーストリア・ハンガリーに併合された。

第一次世界大戦での敗北後、A-H帝国は崩壊しいくつかの欧州諸国に分裂した。そうした中でスロベニア、クロアチア、ボスニア・ヘルツェゴビナなどの国々が建国された。激動の時代において自由を守るために、それらの国々はセルビア王国と合併し、そして新たな国家が誕生した。南スラブ人の国、ユーゴスラビアである。

ユーゴスラビアの統治者たちは中央集権的な王国を建設することを望んでいた。ユーゴスラビアの歴史的な地域や国を廃止し、分裂した国々を新しい「ユーゴスラビア」という国家に置き換えようとしたのだ。しかし実際のところ、彼らの目的は名称が異なる大セルビアを建国することだったのである。このような絶対的統治の結果、非セルビア人はユーゴスラビア統一という理念から疎外されることになった。

#### 第二次世界大戦

ドイツとイタリアは、11日間に渡る電撃戦でユーゴスラビアを敗北させた。王室はイギリスに逃れ、ユーゴスラビアはファシストの統治下に降った。ユーゴスラビアはいくつかの国と占領地に分割された。BiHはファシストの傀儡国家である

クロアチア独立国（Nezavisna Država Hrvatska, NDH）に割譲された。

いくつかのグループがBiH領内で消耗戦を繰り広げた。ドイツとイタリアの占領軍は、連絡線を維持しつつ国内の反乱や連合軍の侵攻から国を守るため、BiH領内に多くの師団を維持することになった。

ヨシップ・ブロズ・チトー率いるユーゴスラビアの共産主義者達は多民族の抵抗組織「パルチザン」を組織し、ドイツ、イタリア、NDH、チェトニクの各勢力と戦った。

クロアチア軍（NDHの軍隊、ウスタシェおよびドモブラン）はクロアチア人とボスニア人の親ファシスト民族主義者であり、ドイツおよびイタリア占領軍と共にパルチザンと戦っていた。

チェトニクは民族的に均質な「大セルビア」国家の建設を目的としたセルビア人民族主義運動であった。ドイツ人やイタリア人と共にパルチザンと戦った。

ユーゴスラビアの主要な軍事攻勢はすべてBiHで行われ、BiHの人々はその戦闘の犠牲となった。チトーのパルチザン軍が勝利した後新社会主義ユーゴスラビアが誕生し、ボスニア・ヘルツェゴビナは新連邦の6つの構成共和国の一つとなった。

### ボスニア・ヘルツェゴビナ社会主義共和国

ボスニア・ヘルツェゴビナはユーゴスラビア連邦の中で地理的に中心的な位置にあったため、戦後は軍事防衛産業の発展拠点に選ばれた。そのためボスニアには兵器や軍関係者が集中していた。

この時期のボスニアは平和で非常に豊かな国だった。高い雇用率、力強い産業と輸出志向の経済、充実した教育システム、社会的・医療的保証を備えていた。首都サラエボは1984年の冬季オリンピック開催地となった。

1980年、パルチザンの最高指導者でありユーゴスラビアの創設者、終身大統領であったヨシップ・ブロズ・チトーが亡くなった。彼の死後、ユーゴスラビアの体制はゆっくりと、しかし確実に悪化していった。

### ユーゴスラビアの崩壊

1980年代に入ると民族主義的風潮が強まっていった。南スラブ民族の中で「同胞愛と統一」の理念は効力を失い始め、社会で民族主義が影響力を広げる機会となった。

1990年11月18日、45年間に渡る共産党による一党支配が終わり、BiHで初めての民主的な選挙が行われた。3つの民族の代表として3つの新党が誕生した。

- ・ボスニア人SDA（民主行動党）
- ・セルビア人SDS（セルビア民主党）
- ・クロアチア人HDZ（クロアチア民主同盟）

セルビア人政党の宣言した政策は「一つの国家に全てのセルビア人」。つまり、ユーゴスラビアの各共和国が連邦から離脱を望む場合、離脱は認められるがセルビア人居住地域は放棄しなければならないというものだった。ユーゴスラビアに残るかどうかは国民に決定権があると主張し、セルビア人は残留を選択した。これによりこの紛争は民族性が主な原因となり、今後すべての行動の尺度となったのである。

一方、クロアチア人は「第二のクロアチアの春」と呼ばれる民族復興を遂げていた。彼らにとって最終的な目標は独立国としてのクロアチア、あるいは新生ユーゴスラビア連邦にお

ける独立性の高い一員としてのクロアチアであった。クロアチアにはセルビア人が多く居住していたため、セルビア人からユーゴスラビアへの残留を求められるというBiHと同様の問題に直面していた。またBiHにはクロアチア人も多く住んでいるため、BiHのクロアチア人もBiH内における居住地の再交渉を求めている。

ボスニア人（いわゆる「国籍のあるイスラム教徒」）にとってボスニア・ヘルツェゴビナは故郷である。彼らの主目標はボスニア・ヘルツェゴビナを維持し、できる限り長く現状を維持することであった。

これらの民族主義的政党は相反する目標を掲げていたため、大掛かりな合意形成をする必要があった。しかしいずれの陣営も政治的資質に欠けていたことに加え、イギリス、フランス、ドイツ、アメリカを中心とした外国の影響や利害関係でこうした相違は更に拡大し、1992年早春ついに戦争が勃発したのである。

### 戦争

この戦争の特徴は激しい戦闘、都市や街への無差別砲撃、民族浄化、組織的な集団レイプなどであり、主にセルビア人部隊、より小規模ではあるがクロアチア人部隊やボスニア人部隊によっても行われた。サラエボ包囲戦やスレブレニツァ大虐殺などの出来事は、最初から戦うべきではなかった紛争の悲劇的な記憶となった。

旧ユーゴスラビア軍（JNA）から兵器や物資を提供されたセルビア人は当初軍事的優位に立っていたが、ボスニア人とクロアチア人が同盟を結んだことでやがて勢いを失っていった。スレブレニツァやマルケールで行われたセルビア人による残虐行為の結果、1995年にはNATO空軍が介入し、スルプスカ共和国軍の陣地を標的とした「デリバリット・フォース作戦」が実施された。

1995年12月14日、オハイオ州デイトンで行われた和平交渉とパリでのボスニア・ヘルツェゴビナ和平のための一般枠組み協定の調印を経て、戦争は終結した。

10万人以上が死亡し、200万人以上が離散したと推定されている。

### その後

現在、ボスニア・ヘルツェゴビナには14の政府が存在し、10の県、3つの民族国家、2つの国家機関がある。すべてが単一ではなく、すべて分割されている。

数世紀もの間この国の人々は共に暮らし、良きにしろ悪きにしろ団結していた。しかしこの戦争はそれを一変させた。現在ではそれぞれの国々が独自の、そしてお互い矛盾した歴史的事実を持っている。まるで黒澤明監督の映画「羅生門」のように。

BiHが戦争の負の遺産を乗り越え、社会主義ユーゴスラビア時代のような繁栄を手に入れることができるかどうかは、今後の課題である。

## 16.2 カード注釈 [Card Notes]

### セルビア陣営デッキ [Serbian Deck]

**S1 スラヴコ・リシカ [Slavko Lisica]**。スラヴコ・リシカは機甲部隊の運用で知られた、攻撃的且つ巧みな指揮官である。彼はクプレス（ボスニア南部の重要戦略拠点）攻略を計画し、第2装甲旅団（主要なすべての攻勢に投入された精鋭部隊）を編成してその指揮官となり、回廊作戦においては全軍を先導する指揮を任された。彼の部隊はサヴァ川の主要渡河地点であるボサンスキー・ブロードを攻略し、クロアチア軍によるボスニア北部への侵入を阻止した。

**S2 ノヴィツァ・シミッチ [Novica Simić]**。ノヴィツァ・シミッチは、主にセルビア西部の飛び地（ボサンスカ・クライナ）とユーゴスラビア本土を結ぶ道路の連絡を回復したことで名高い指揮官である。極めて重要な「回廊作戦」では第1戦術群指揮官を務め、後に東ボスニア軍団指揮官に昇進した。

**S3 T-55 主力戦車 [T-55 Main Battle Tank]**。T-55は、第二次世界大戦後に登場したソビエトの主力戦車である。初期設計上の問題が解決された後、T-54/55シリーズは軍事史上最も多く生産された戦車となった。T-54/55シリーズは60年代初頭からユーゴスラビア軍で使用されており、1600台の現役車両はユーゴスラビア軍が保有する装甲車両で最も多かった。BiH戦争ではVRSの主力戦車として使用された。

**S4 ポサビナ回廊攻勢 [Posavina Corridor Offensive]**。回廊92作戦は1992年6月から10月にかけてスルブスカ共和国軍が行ったポサビナにおける攻勢作戦である。1992年夏、ARBIHおよびHV部隊はセルビアの支配地域を2つに分割（西部と東部）することに成功した。その結果、西部は兵站上厳しい状況に陥った。セルビア軍は喪失した領土を取り戻し2つの領土をつなぐ道路を確保するためこの攻勢を開始した。4ヶ月に渡る戦闘の後、ポサビナ地域の大部分がセルビア支配下に入り、東側飛び地との道路による連絡は回復した。

**S6 セルビアの介入 [Serbian Intervention]**。セルビア共和国はこの戦争で大きな役割を果たし、セルビア陣営に軍人、準軍事組織の兵員、兵站、情報、財政支援を行った。セルビア義勇親衛隊（SDG）もその支援の一環である。これはセルビア陣営の準軍事部隊で、セルビア保安局により組織され前科のある犯罪者ジェリコ・ラジュナトヴィッチ（アルカンの名で知られる）に率いられた。この部隊はすべての主要な戦闘において精鋭の突撃部隊として投入されており、また民族浄化の最も残虐な側面にも責任があるとされている。

**S7 スルブスカ共和国宣言 [Declaration Of Republika Srpska]**。1991年10月14から15日にかけて、ボスニア・ヘルツェゴビナ人民議会（当時はユーゴスラビアの一部）は、「主権に関する覚書」を承認した。これを違法とするセルビア人代議員の反対を押し切った採択であった。1991年10月24日、セルビア人代議員は「ボスニア・ヘルツェゴビナ・セルビア人議会」を結成した。この議会は、ボスニア議会の決定により危険にさらされているセルビア人の利益を守ることを目的としていた。1992年1月9日、議会はボスニア・ヘルツェゴビナ・セルビア人共和国の樹立、そしてユーゴスラビアの一部であることを宣言した。名称の「スルブスカ共和国」は1992年8月12日に採択された。

**S8 ボスニア・クロアチア戦争 [Bosniak-Croat War]**。ボスニア・クロアチア戦争は戦時中のボスニア陣営とクロアチア陣営の武力衝突である。1992年10月から1994年2月まで続き、「戦争の中の戦争」と呼ばれている。当初、ボスニア陣営とクロアチア陣営は同盟を結んでセルビア陣営に対抗していたが、政治的目標の対立や戦争の消耗により1992年末には緊張が高まっていた。この戦争は全面戦争ではなく主に中央ボスニアと西ヘルツェゴビナの2地域に限定されていた。1994年3

月18日、ワシントンで敵対関係を終結させる協定が締結された。そしてボスニア・ヘルツェゴビナ連邦が樹立され、BiHにもたらされた戦争は終結しボスニア陣営とクロアチア陣営の新たな同盟が誕生した。

**S9 M-84 主力戦車 [M-84 Main Battle Tank]**。M-84はソ連のT-72の改良型としてユーゴスラビアで製造された主力戦車である。ユーゴスラビア人民軍最高の機甲装備であり、戦争中は主にセルビア軍が使用した。クロアチア陣営とボスニア陣営の側には目立った機甲車両がなかったため、特に戦争の初期段階ではM-84の使用が非常に効果的だった。しかしこの戦車は山岳地帯や都市部は不向きであったため、その使用は平地の開けた場所に限定されていた。

**S10 航空優勢 [Air Supremacy]**。スルブスカ共和国空軍は、ユーゴスラビア人民軍から引き継がれたものである。軽攻撃機約20機、軽ヘリコプター約40機、各種対空砲・ミサイル部隊で構成されていた。クロアチア陣営とボスニア陣営の航空装備は極僅かであったため、セルビア陣営は主に後方支援と地上支援の役割でほぼ支障なく空軍を活用できた。

**S11 モミール・タリッチ [Momir Talić]**。戦争が始まると、モミール・タリッチはバニャ・ルカにおいてJNA第5軍団参謀長に任命された。この軍団はスルブスカ共和国軍第1クライナ軍団に改編され、タリッチはその指揮官に昇進した。タリッチはVRSに入隊した将校で唯一将官の階級を持っておりVRS司令官への任命が期待されていたが、最終的にはラトコ・ムラディッチがその地位に就いた。彼は熟練した指揮官であり機甲戦の専門家であった。戦後、彼は軍の最高位であるスルブスカ共和国軍参謀長に昇任した。

**S13、S25 機動予備、集中砲火 [Mobile Reserves, Concentrated Firepower]**。VRSは素晴らしい軍事力にもかかわらず1000kmにも及ぶ戦線に兵員を配置する予備人員が常に不足していた。そのため大量の重火器と機動予備を投入して防衛線の間隙を塞ぐことで前線部隊を支援する戦略が主流であった。

**S14 セルビア人同盟 [Alliance Of Serbian Lands]**。2つのセルビアの自称共和国（BiH内のスルブスカ共和国およびクロアチア内のクライナ・セルビア人共和国）は戦争中に協力していた。これには軍事同盟も含まれており、紛争開始時に締結され1994年に統合軍事参謀部が創設されたことで強化された。スルブスカ・クライナ共和国軍（SVK）は主にカジンスカ・クライナおよびポサビナ地方での攻勢に参加した。クライナ軍の兵員はVRS軍に比べて練度が低かったが、それにもかかわらずスルブスカの軍事的目標達成に貢献した。

**S15 ボスニア人戦争 [Inter-Bosniak War]**。1993年9月29日、ボスニア人の有力政治家フィクレット・アブディッチがBiH北西部の街ヴェリカ・クラドゥシャを支配下に置き、西ボスニア自治州（APZB）樹立を宣言した。これはセルビア陣営およびクロアチア陣営指導者が後援する未承認傀儡国家であった。またその準軍事的部隊、西ボスニア人民防衛隊（NOZB）も創設し、クライナ領内でセルビア陣営の協力で訓練と装備を受けた。この軍隊はその後ボスニア陣営の飛び地であるカジンスカ・クライナに対するセルビア陣営の攻勢すべてに投入された。NOZBはクロアチア陣営による「嵐（Oluja）」攻勢成功後の1995年に解隊した。

**S18 セルビアはすべての人々助ける [Serbs Help Everybody]**。セルビア陣営はボスニア陣営とクロアチア陣営の対立を利用するため両陣営を援助した。援助は主に兵器の売却、砲兵支援、人や物資の通行許可などであった。このようにしてセルビア陣営は敵同士を戦わせる一方、自らの戦略的および外交的立場を強化した。



**S19 ポドリニェ・ゲリラ [Podrinje Guerrilla]**。ポドリニェ地域のボスニア陣営部隊は開戦当初からセルビア軍に包囲されていた。兵器も補給もない彼らはゲリラ戦に頼った。ゲリラを率いていたのは元警察官でスロボダン・ミロシェビッチの護衛だったナセル・オリッチである。これらの民兵はスレブレニツァの警察武器庫にあった猟銃や自動小銃で武装し、セルビア人の村を攻撃した。これらの部隊は地元のセルビア人に対して数々の残虐行為を行い、スレブレニツァ陥落後の1995年、その報復を受けることになった。

**S20 クロアチアとの燃料契約 [Fuel Deal With Croatia]**。スルプスカ共和国では燃料が決定的に不足していた。主な供給ルートはセルビア（ユーゴスラビア）から狭いボサビナ回廊を通過してくるものだった。このルートは供給量が限られており頻りに寸断されたため、スルプスカの指導者はクロアチア共和国の指導者と秘密裏に取引を行った。クロアチアは、スプリトからジュジュナ・クライナへ、プロチェからイストチュナ・ヘルツェゴビナへ、そしてシサクから西ボスニア自治州へと複数のルートでセルビア陣営に燃料を供給することになった。この燃料は数十億ドルで販売され、戦争後期にはセルビア陣営の兵站能力維持に貢献した。

**S24 国連武器禁輸 [UN Arms Embargo]**。1991年9月25日、国連安全保障理事会は暴力の拡大を防ぐためユーゴスラビアに対し国際的な武器禁輸措置を取った。当時、重火器を大量に保有していたのはユーゴスラビア人民軍（JNA）だけだった。戦争が始まるとJNAはスルプスカ共和国軍（VRS）に改編された。このようにセルビア陣営は大量の武器を引き継いだ。クロアチア陣営とボスニア陣営はセルビア陣営から武器を密輸するか奪取しなければならなかった。武器禁輸は紛争当事者間の「武器の不均衡を強固なものにした」のであった。

「これは間違っている……貴方が成し遂げようとしていることは。貴方がボスニア・ヘルツェゴビナを導いている道は、スロベニアやクロアチアが既に通過した地獄と苦しみハイウェイと同じだ。貴方がボスニア・ヘルツェゴビナを地獄に落とさずイスラム教徒も絶滅させることがないとは、私には思えないのだ」  
ラドバン・カラジッチ

## クロアチア陣営デッキ [Croatian Deck]

**C1 クロアチア防衛軍 [Hrvatske Obrambene Snage]**。クロアチア防衛軍（HOS）はクロアチア人政党であるHSPにより創設された準軍事組織である。1992年1月に創設され、同年末にはHVOとARBiHに統合された。HOS部隊はHVOやARBiHと共にセルビア軍と戦った。隊員には多くのボスニア・イスラム教徒（ボスニア人）が含まれており、クロアチア陣営とボスニア陣営の緊密な同盟関係が提唱されていた。HOSには約8000名の戦闘員がいたとされており、主に軽歩兵用武器で武装していた。

**C2, C20 無線傍受、電子偵察部 [Radio Intercept, Centre For Electronic Surveillance]**。電子偵察部はクロアチア軍参謀本部の軍事情報部隊である。この部隊はスルプスカ共和国に関する情報収集に重要な役割を果たした。この部隊は戦時中、セルビアの政治・軍事指導者の通信を監視することに成功していた。

**C3 スレドニャ・ボスナ攻勢 [Srednja Bosna Offensive]**。スレドニャ・ボスナは戦略的に重要な地域であった。地理的に中心となる場所を占めており、いくつかの重要な兵器生産施設や集積所があった。ボスニア・クロアチア戦争の間、ボスニア陣営とクロアチア陣営がこの地域の支配権をめぐる争い、いくつかの攻勢が計画・実施された。

**C5, C6, C13 クロアチアの介入、クロアチアからの侵攻、クロアチア・ボスニア同盟 [Croatian Intervention, Incursion From Croatia, Croat-Bosniak Alliance]**。クロアチアは、クロアチア軍（HV）を用いて戦争に公然、あるいは極秘裏に関与した。クロアチアの参戦には3つの段階があった。第1段階（1992年春から秋）ではHVはボスニア陣営と協力関係を結び、ボサビナ、トロポリェ、ヘルツェゴビナでセルビア陣営と戦った。第2期（1992年末～1994年3月）はボスニア・クロアチア戦争の時期であり、この頃のHVの関与についてはいまだに議論されている。第3期（1994年3月～戦争終結まで）はスプリト合意によりクロアチア・ボスニアの軍事同盟が誕生した。その結果、HVは再び合法的かつ公然と戦争に投入されるようになり、1995年末までには停戦・和平協定が締結されたのである。

**C7, B7 HVOによる乗っ取り、ボスニア難民危機 [HVO Takeover, Bosniak Refugee Crisis]**。ボスニア・クロアチア戦争はかつての（そして将来の）同盟国同士による複雑な紛争であった。無防備宣言、交渉、外国の援助、調停などが行われた。この時期、HVOはいくつかの街をARBiHが対応する前に占拠することに成功した。一方、ボスニア陣営は（難民の大量流入で増加した）人的資源の優位性を利用し、クロアチア人を自身の領土から追放した。

**C8 ヘルツェグ=ボスナ宣言 [Declaration Of Herceg-Bosna]**。ヘルツェグ=ボスナはボスニア・ヘルツェゴビナにおける未承認の地理的概念且つ政治実体である。1991年11月18日に「ヘルツェグ=ボスナ・クロアチア人共同体」の名称で存在が宣言された。1993年8月28日、共同体はボスニア・ヘルツェゴビナを3つの共和国による連合体とする「オーウェン・ストルテンベルグ計画」の提案に基づき共和国宣言がなされた。1994年3月には、クロアチア陣営とボスニア陣営の対立を解消するワシントン合意が締結された。この合意に基づきヘルツェグ・ボスナはクロアチア・ボスニア連邦に加わることになったが、存在自体は1996年に正式廃止されるまで存続した。

**C9 クロアチアの国際承認 [International Recognition Of Croatia]**。クロアチア共和国の国際承認は、1991年6月25日の独立宣言後に行われた外交上の承認手続きである。1992年1月15日にEU加盟国12カ国とその他の多くの国々がクロアチアを承認したことから、クロアチアではこの日を「国際承認の日」として祝っている。

**C10 戦争準備 [Prepared For War]**。ボスニア陣営とは異なり、BiHのクロアチア陣営は戦争に備えていた。1991年10月にJNA（ユーゴスラビア軍）がBiH内のクロアチア人村落ラプノを破壊した後、BiHの指導者たちはそれに応じた対応をしなかった。その結果、クロアチア人は自らを政治共同体（ヘルツェグ・ボスナ）として組織化し独自の軍隊であるHVOを創設した。彼らは隣国である「母国」クロアチア共和国のゴイコ・シュジャック国防相に支援を要請し、大臣はHVOの武装化を組織して兵員、武器、弾薬をARBiHに送るための兵站センターを設立した。それにより1993年にクロアチア陣営とボスニア陣営の戦争が勃発した際、準備不足のボスニア軍に対しクロアチア陣営は当初から優位に立っていたのである。

**C11 「ルードヴィク・パヴロヴィッチ」部隊 [“Ludvig Pavlović” Unit]**。特別部隊「ルードヴィク・パヴロヴィッチ」はHVOのエリート部隊である。これは志願兵で構成された連隊規模の部隊であり、当初はクロアチア内での戦争中に編成、投入された。BiHでの戦争が勃発するとこの部隊はヘルツェゴビナに移動してHVOのすべての主要な戦闘に投入された。

**C12 第1親衛旅団 [1st Guards Brigade]**。HVO「アンテ・ブルノ・ブシッチ」第1親衛旅団はこの戦争で最もよく知られたHVOの軍事部隊である。1992年に連隊として創設され、戦争中のすべての主要な行動に参加した。また1994年に親衛（精鋭）機械化旅団に再編成された最初の部隊でもある。この旅団には歩兵、砲兵、機甲、対戦車の各兵科部隊が含まれていた。

**C17, C24 第66工兵連隊、ディナラへの道 [66th Pioneer Regiment, Road To Dinara]**。66連隊は、クロアチア軍が行く困難な地形に道路を建設した工兵部隊である。その活動はクロアチア軍の機動性を高め、他手段では難しい環境下での兵員の迅速な再配置を可能にした。ディナラへの道路はこの連隊の最も有名な功績であり、山間部の厳冬下で数ヶ月かけて建設された。

**C18 ビハチ包囲 [Siege Of Bihać]**。ビハチはBiH北西部、カジンスカ・クライナ地域にある街である。セルビアの領土に囲まれたボスニア陣営の飛び地であり、3年以上も包囲されていた。その間、ビハチはスルブスカ共和国軍、セルビア陣営の準軍事組織、西ボスニア自治州軍から常に攻撃を受けていた。解囲されたのはクロアチアの「嵐」攻勢が成功してからである。

**C19 ホワイト・ルート [White Route]**。「ノヴァ・ビラおよびボスニア・スレブレニツァへの白い道」はスレドニャ・ボスナにあるクロアチアの飛び地への人道的支援輸送隊である。ボスニア軍に包囲されていたクロアチア人の街ノヴァ・ビラに食料や医薬品を輸送していた。この輸送隊は14日間に渡って移動し、メディアにも大きく取り上げられた。ボスニア陣営当局は通行を認め、包囲下の街に極めて必要とされた物資の搬送に成功した。

**C21 ARBIH-HVO統合指揮 [ARBIH-HVO Integration]**。戦時中、ARBIHとHVOの部隊を一つの統一された指揮下に置く試みが何度か行われた。これらの試みは失敗に終わったが、その主な理由は両陣営指導者間の不信任感であった。最終的に両陣営共アプローチを変え、各部隊が地域司令部に従属するよう要請した。ほとんどの部隊はその命令に従わず、（潜在的な）敵国の指揮下に入るくらいなら解散を選んでしまった。しかし中には功を奏し各部隊が地域司令部に統合されたケースもあった。

**C22 飛行禁止区域 [No-Fly Zone]**。デニー・フライト作戦は、BiH上空に飛行禁止区域を設定することを目的としたNATOの作戦である。1993年から1995年にかけて行われ、セルビア陣営の空軍使用阻止に成功した。これはNATO史上初の戦闘行為でもあった。

**C23 「嵐」作戦 [Operation “Storm”]**。「嵐」作戦（クロアチア語でOluja）は、HVによる決定的な軍事作戦だった。この作戦の目的は反乱を起こしたクライナ地域を壊滅させることであった。この作戦は、SVK（クライナ・セルビア軍）の大部分を壊滅させ、包囲下のビハッチを3年間の包囲から解放することに成功し、クロアチア軍の決定的な勝利となった。これによりボスニア陣営およびクロアチア陣営はバランスを自陣営側へ大きく変更させ、ボスニア・セルビア陣営の中心地であるボサンスカ・クライナ地方へ奥深く侵攻することが可能になったのである。その後の作戦では、バンジャ・ルカ（事実上のボスニア・セルビア人の首都）占領まで迫り、2ヶ月程で戦争は終結した。

## ボスニア陣営デッキ [Bosniak Deck]

**B1 メフメド・アラジッチ [Mehmed Alagić]**。メフメド・アラジッチはARBIH第3軍団および第7軍団の指揮官だった。彼の軍団はスレドニャ・ボスナの戦略拠点を占領し、ボサンスカ・クライナの大部分を占領したサナ作戦でも大きな役割を果たした。戦後、彼は故郷のサンスキー・モスト市長を務め、最も尊敬されるボスニア人将軍の一人となった。

**B6 サラエボ市庁舎 [Sarajevo City Hall]**。サラエボ市庁舎はサラエボの中心部にある著名な建築物であり、1891年にチエコ人建築家のカレル・パジークによって設計され建設当時はサラエボでオーストリア・ハンガリー時代を代表する大規模建築物であった。戦前は国立図書館として利用され150万冊の蔵書と15万5千冊以上の稀観本や手稿が収納されており、ボスニアの文化と文芸の宝庫となっていた。1992年8月にセルビア軍の砲撃を受け建物は全焼し所蔵品もすべて失われた。建物自体は戦後に修復され現在は国定公園に指定されている。

**B8 ボスニア・ヘルツェゴビナの国際的承認 [International Recognition Of Bosnia And Herzegovina]**。ボスニア・ヘルツェゴビナは1992年4月に大多数のEU諸国と米国によって承認された。この承認は戦争が開始したばかりの時期に行われ、ボスニア陣営指導者に対しすでに国内で始まっていた武力紛争に対応するための正当性を与えた。

**B9 愛国同盟の結成 [Patriotic League Formed]**。愛国同盟は1991年にボスニア人政党SDAによって組織された準軍事組織である。その目的はBiHで武力紛争が拡大した場合将来創設されるボスニア軍の中核となることであった。そしてその組織は郷土防衛隊（ユーゴスラビア軍の一部門）をモデルにしていた。愛国同盟は戦争初期段階ではボスニア陣営指導者の武装勢力として使用され、1992年4月にはBiH軍（ARBIH）に統合された。

**B10 狙撃横丁 [Sniper Alley]**。セルビア軍は開戦と同時に首都サラエボを囲む丘陵地帯を制圧した。その結果彼らは街全体を監視下に置き、自由に射撃することができるようになった。この優位性を利用し、広場や大通りなどの開けた場所を中心に狙撃が頻繁に行われた。中でも「ズマヤ・オド・ボスネ通り」は「狙撃横丁」と呼ばれていた。この通りはサラエボ市内の主要地区を結ぶ幹線道路である。一般市民は走って渡るか国連軍の装甲車が護衛してくれるのを待つのが通例だった。サラエボ包囲においてセルビアの狙撃兵は1030人を負傷させ、225人を殺害した。犠牲者のうち60人は子供だった。

**B11 国連安全地帯の設置 [UN Safe Areas Established]**。国連安全地帯とは、戦時中に設置された人道的回廊のことである。その背景には飛び地内の民間人を保護し、包囲された人々に基本的な人道的支援を提供するという考えがあった。国連平和維持軍は（UNPROFORの委任を受けて）かなり人員をBiHに展開していたが、これらの地帯を攻撃から守ることはできなかった。いくつかのボスニア人安全地帯がセルビア軍により制圧され、中でもスレブレニツァでは第二次世界大戦以来、欧州で最悪の戦争犯罪が発生した。

**B12 サラエボトンネル [Sarajevo Tunnel]**。「救済トンネル」はサラエボ包囲戦の際にボスニア軍が建設した地下トンネルである。サラエボ空港滑走路の下を通り、ボスニア陣営が支配する2つの地区を結んでいた。このトンネルは食料や武器などの物資を運ぶための主要補給線だった。

**B13 第17騎士山岳旅団 [17th Knights Mountain Brigade]**。第17騎士山岳旅団はARBIHのエリート軍団である。主に突撃・浸透行動に投入された軽山岳歩兵旅団である。当初は第3軍団に所属していたが後に新編の第7軍団に編入された。この旅団の所属員17名はボスニア軍最高の栄誉であるゴールデン・リリーを授与された。その功績が認められ旅団自体にも「名誉」後に「騎士」のエリート称号が与えられた。

**B14 アティフ・ドゥダコヴィッチ [Atif Dudaković]**。アティフ・ドゥダコヴィッチはおそらくこの戦争で最も著名なボスニア人将軍である。彼はARBIHの第5軍団を指揮し、ビハチとカジンスカ・クライナをセルビア軍の蹂躞から守ることに成功した。彼の部隊はボスニア系分離主義者の軍隊NOZBおよびVRSクライナ第1軍団を壊滅させ、クルジュッチ、ペトロヴァツ、サンスキ・モストを占領した。戦後、彼はボスニア・ヘルツェゴビナ連邦軍統合司令部司令官に任命された。

**B15 イゼット・ナニッチ [Izet Nanić]**。イゼット・ナニッチは第505騎士山岳旅団の指揮官であった。彼は大胆不敵で有能な指揮官として記憶されており、彼のリーダーシップの元、第505旅団は包囲され大きな兵力的劣勢にもかかわらず戦闘で成功を収めた。彼は29歳の若さで戦死したが、それは部隊が最終的に包囲を突破する数時間前のことだった。死後、彼はBiH最高の軍事的名誉である「解放戦争英雄勲章」が授与された。

**B16 春期攻勢 [Spring Offensive]**。1994年3月に行われたARBIHの「春期攻勢」はボスニア・セルビア人に対するボスニア陣営の大規模な戦略的攻勢であった。ボスニア・クロアチア戦争が終結しボスニア軍が1つの敵への集中が可能になってからの作戦で、兵力的優位性を活かし、セルビア陣営に反撃予備がないことを期待しつつ全戦線で複数回に渡るの同時攻撃を実行した。この作戦は当初成功したが、セルビア陣営は機動予備を投入して反撃し戦線を安定させることに成功した。とはいえ、この攻撃はボスニア軍編成以来の進歩を示すものだった。

**B20 - 外国人志願兵 [Foreign Volunteers]**。エル・ムジャヒドはARBIH第3軍団に所属していた部隊である。この部隊はイスラム教徒の志願兵で構成されており、戦闘員は当初はアフリカや中東からの外国人が、後にはBiHからも参加した。彼らはセルビア軍やクロアチア軍と戦った。ボズチャの戦いではVRSを相手に重要な役割を果たしセルビア人を残酷に虐殺している。

**B23 スレブレニツァ [Srebrenica]**。1995年7月13日から19日にかけて、セルビア軍は国連安全地域であるスレブレニツァを占領した後、8372人のボスニア人を組織的に殺害した。犠牲者の年齢は12歳から77歳まで。処刑はラトコ・ムラディッチ指揮下のVRS部隊によって行われ、UNPROFORはそれを防ぐことができなかった。この事件は第二次世界大戦以降の欧州における最悪の犯罪の一つであり、スルプスカ共和国の指導者が考案した大量虐殺計画の証拠とされている。

**B24 モスタル橋の破壊 [Destruction Of Mostar Bridge]**。スタリ・モスト（古い橋）はモスタル市の有名なランドマークであり、BiHで最もよく知られた建築物のひとつである。16世紀にオスマン帝国の建築家ミマル・ハイルディンによって建設され、バルカン半島におけるイスラム建築の模範とされてきた。1993年11月9日、ボスニア・クロアチア戦争の際にクロアチア軍によって破壊された。橋が崩壊するまでに60発以上の砲弾が命中したと言われている。1998年、ユネスコは国際専門家委員会を設置し、同じ技術と材料を使用してできる限りオリジナルに近い橋を建てることに決定した。完成は2004年7月23日であった。

**B25 - ミス・サラエボ [Miss Sarajevo]**。イネラ・ノギッチはサラエボ包囲戦の最中、1993年に開催されたミス・ベシジド・サラエボ美人コンテストで優勝し世界的に有名になった。コンテストは包囲下のサラエボで開催され、セルビア軍からの狙撃や迫撃砲の攻撃を避けるため地下室で行われた。出場者は「彼らに私たちを殺させないでください」と書かれた旗を掲げていた。このページントはカメラで記録されて海外で放送され、包囲を終わらせる国際的な圧力の切っ掛けとなった。アイルランドのバンド、U2のシングル「ミス・サラエボ」はこのイベントに触発されたもので、U2は戦後まもなくサラエボでコンサートを開催した。

**B26 デリベレート・フォース作戦 [Operation Deliberate Force]**。1995年7月のスレブレニツァ陥落後、国連はセルビア陣営に対し、残された国連安全地帯を攻撃すればNATO空軍を投入すると恫喝した。セルビア軍はジェバ、ビハチ、サラエボの安全地帯への攻撃を開始し、NATOの空爆につながった。1995年8月30日に開始された「デリベレート・フォース」作戦はBiH全域のセルビア軍の関連軍事目標や施設を対象としたものであった。この作戦には400機もの航空機が参加し、のべ3515回の出撃を行い、48の施設にある338のボスニア・セルビア人の目標に合計1026発の爆弾を投下した。この作戦に参加した航空機はイタリアのアヴィアノ航空基地やアドリア海の米空母から出撃した。

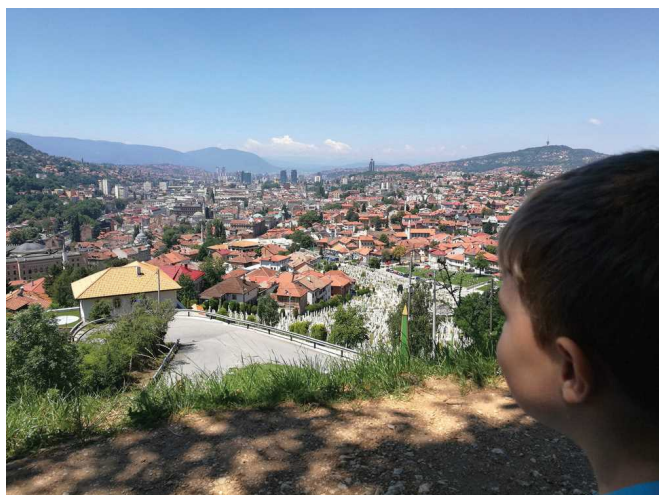
**B27 ユーゴスラビアの禁輸措置 [Yugoslavian Embargo]**。ヴァンス・オーウェン平和計画は、BiH内の敵対関係を交渉により終結させるための提案である。1993年にサイラス・ヴァンスとデビッド・オーウェンが作成したもので、BiHを10の県に分割し、それぞれを1つの民族的多数派が統治するという構想である。つまりセルビア人は領土の27%を放棄しなければならず、将来的にセルビア人の州はボスニア人やクロアチア人の領土として分割されることになる。セルビアのスロボダン・ミロシェビッチ大統領は国際的な制裁強化の脅しを受けながらもこの和平案を受諾した。ボスニア人とクロアチア人も和平案を受け入れたが、ボスニア・セルビア人は拒否した。その結果ユーゴスラビアはスルプスカ共和国に禁輸措置を取り、ボスニア・セルビア人への支援を一時的に停止した。

**B28、B32 ビハチの闇市場、兵舎襲撃 [Bihać Black Market, Raid On Barracks]**。いくつかのボスニア人居住区は敵軍に包囲されていたため、彼らは何とかがして弾薬や物資を入手しなければならなかった。そこでボスニア人居住区の指導者たちは襲撃と交渉術に頼ることになったのである。ビハチの街は包囲されても生き延びていることで有名だった。物資は敵から買い、敵はその取引で大きな利益を得ていた。それだけでは足りず、ボスニア人は敵の兵舎を襲撃して備蓄品を奪うことすらあった。

**B30 メディア報道 [Media Coverage]**。ボスニア・ヘルツェゴビナ政府は、武器、弾薬、軍事組織が不足しており、準備不足状態のまま戦争を開始した。そのバランスをとるためメディアと外交を戦略として利用し、軍事介入か（最低でも）武器禁輸措置の解除を実現しようとしていた。

「ボスニアの統治に成功した者はいない、彼らが成功したと思っているだけだ」  
アリヤ・イゼトベゴビッチ





サラエボを眺める

## クレジット

**ゲームデザインとアートワーク** Tomislav Čipčić  
**ボックスデザイン** Ilya Kudriashov, Brien Miller  
**校正** Hans and Ralph Kluk  
**プレイテストと寄稿者** Jure Karoglan, Zoran Dragaš, Branimir Čipčić, Lovre Grgić, Vedran Budimac, Milena Lešić, Marjan Lešić, Toni Jerković  
**謝辞** Compass Games (この機会を与えてくれ、継続的なサポートをしていただきました), Rob Winslow (境界を明瞭化してくれました), Matija Grubišić, Alan Carlson, German Mike, Mike Whittemore, Rick Barber そして関心と善意を持って助けてくれたBGGとCSWのすべての皆さんに。  
**特別な謝辞** Ted Raicer と Mark Herman、私にインスピレーションを与えてくれた偉大なデザイナーたちに。  
**制作** Compass Games, LLC.

私はこのゲームをサラエボの友人であるアレンとディジェナナ・サルチェヴィッチとその息子たちに捧げます。戦争の危険性が永遠になくなりますように。あなた方の美しい国での平和と幸せを祈っています。

妻のロマーナ、子供のヴィドとキラにも感謝と愛を捧げます。このゲームは貴方たちの協力なしには制作できませんでした。

## 索引 [Index]

### A

Action Phase [アクションフェイズ] 7.0  
Action Round [アクションラウンド] 7.1  
Advance After Attack [攻撃後前進] 13.4.9  
Attack [攻撃] 13.4

### C

Calculating Losses [損失の算出] 13.4.6  
Capturing By Advance [攻撃後前進による占領] 13.4.10  
Capturing By Movement [移動による占領] 13.2.6  
Capturing Spaces And Regions [スペースと地域の占領] 13.5  
Card Value [カード値] 1.5.3  
Combat Card [戦闘カード] 1.5.8  
Combat Factor (CF) [戦闘値 (CF)] 1.3.5

### D

Determining The Winner [勝者の決定] 3.1.1  
Diplomatic Action [外交アクション] 11.0

### E

Elite Units [エリートユニット] 1.3.5  
End of Turn Phase [ターン終了フェイズ] 8.0  
Entrenchment [塹壕構築] 13.3  
Event [イベント] 12.0

### F

Foreign Attitude (FA) [国際姿勢 (FA)] 2.2  
Foreign Spaces [国外スペース] 1.2.5  
Foreign Units [外国ユニット] 1.3.3  
Foreign Units Card [外国ユニットカード] 1.5.8  
Foreign Units Deployment [外国ユニット展開] 6.3

### G

Game Markers [ゲームマーカー] 1.4  
Game Setup [ゲームのセットアップ] 4.0

### I

Interrupt Card [迎撃カード] 1.5.8  
Intervention Level [介入レベル] 2.2.3

### K

Key Regions [重要スペース] 3.1.3  
Key Spaces [重要スペース] 1.2.4

### L

Lasting Card [持続カード] 1.5.6  
Limited Fuel Effect [燃料不足の効果] 13.2.8  
Limited Supply Sources [限定補給源] 2.4.4  
Loss Factor (LF) [損失値 (LF)] 1.3.5  
Low Supply Effects [補給低下の効果] 2.4.7

---

## M

Movement [移動] 13.2  
Movement Before Attack [攻撃前移動] 13.4.2  
Movement Cost [移動コスト] 13.2.2  
Movement Factor (MF) [移動値 (MF)] 1.3.5

## N

NATO Air Strike [NATO空爆] 7.3

## O

Offensive Card [攻勢カード] 1.5.8  
Operation [オペレーション] 13.0  
Order of Play [プレイ順] 5.1.2  
Out Of Supply (OOS) Effects [補給切れ (OOS)] 2.4.8

## R

Region Boxes [地域ボックス] 1.2.10  
Region Control Check [地域支配確認] 13.5.4  
Region Setup [地域初期配置] 13.5.4  
Reinforcement Locations [増援の配置場所] 6.2.3  
Reinforcements [増援] 2.4.9; 6.2  
Replacements [補充] 2.4.9; 10.0  
Retreat After Defence [防御後退却] 13.4.8  
Roads [道路] 1.2.7

## S

Sarajevo Map [サラエボマップ] 1.2.9  
Sequence of Play [プレイの手順] 5.0  
Spaces [スペース] 1.2.3  
Stacking [スタック] 2.3  
Start of Turn Phase [ターン開始フェイズ] 6.0  
Strategic Redeployment [戦略的再配備] 9.0  
Strategic Will (SW) [戦略的意思 (SW)] 2.1  
Strategy Cards [戦略カード] 1.5  
Supply [補給] 2.4  
Supply Check [補給確認] 2.4.2; 7.2  
Supply Path [補給路] 2.4.5  
Supply Sources [補給源] 2.4.3

## T

Terrain [地形] 1.2.8  
Tracks and Boxes [トラックとボックス] 1.2.11  
Two Player Game [2人用ゲーム] 14.0

## U

Units [ユニット] 1.3  
Unit Setup Markers [ユニット初期配置マーク] 1.2.6  
UN Safe Areas [国連安全地帯] 2.5

## V

Victory Condition [勝利条件] 3.1.2  
Victory Score [勝利得点] 3.1.4