

Red Star White Eagle



RULES OF PLAY

© 2017 Compass Games, LLC.

日本語解説書

目次

1.0 はじめに	2
2.0 ゲームの備品	3
3.0 ゲームの勝利方法	5
4.0 支配地域	5
5.0 スタッキング	6
6.0 プレイのシーケンス	6
7.0 増援と補充	7
8.0 移動	8
9.0 戦闘	9

10.0 補給	11
11.0 ロシア軍の撤退	12
12.0 ロシアの正面軍	13
13.0 ポーランド軍の改変	13
14.0 装甲列車	13
15.0 鉄道網	14
16.0 小艦隊と海兵	14
17.0 マップ端と国境線	15
18.0 ワルシャワ陣地群	15

19.0 ゼロ移動値ユニット	15
20.0 自動機械化ユニット	16
21.0 同盟国と他のユニット	16
22.0 ポーランド軍の回復	17
23.0 シナリオとゲームのセット・アップ 方法	18
24.0 選択ルールとヴァリエント	19
25.0 歴史的注釈	21

[1.0] はじめに [INTRODUCTION]

西側にとって、第一次世界大戦は「戦争を終わらせるための戦争」でした。没落した東ヨーロッパ諸国にとって、この戦争は政治的熱望への障害を取り去りました。帝政ロシアは 1917 年に崩壊し、ドイツとオーストリア＝ハンガリーは 1918 年に敗北しました。これら帝国の分裂は、旧秩序の信奉者、国家主義者、権力と闘う革命的社会主義者により、東ヨーロッパに紛争の混沌期間をもたらしました。ポーランドとボリシェヴィキとの間の闘争は、東ヨーロッパの境界を決める最も重要な戦役でした。

Red Star/White Eagle のデザイナー公認エディションは、1920 年に東ヨーロッパの境界地域で争われた作戦級シミュレーションです。これは 2 人プレイヤー用ゲームで、1 人のプレイヤーはボリシェヴィキ・ロシアの部隊を機動させ、他方は復活したポーランド国の部隊を機動させます。プレイヤー諸氏は、紛争に巻き込まれた他のいくつかの国家の部隊も指揮します。

ルールは、番号化された大項目のセットで提供され、各項目は多数の主と副次事項に分割されます。ルールは、(カッコ)を使用して他のルールと交差照合します。例えば、「ユニットの補給状態は、ZOC 退却表（退却中の損失、9.14）を使用しているときのサイの目に影響します」は、このルールに事項 9.14 が関連することを意味します。このゲームのルールは、初読で容易に理解でき、後に容易に参照できるよう編集されています。

この歴史的ゲームに馴染むためには、最初に競技用コマを見て、次いでルールを通して素早く読みます。それらを記憶しようと試みてはなりません。ワルシャワの門導入シナリオについてのセット・アップ指示に従い、次いでプレイの一般的な過程を述べた 6.0 項を読みます。疑問が生じたら、単にルールに戻って参照します。プレイの数分後、あなたはゲームのメカニクスに馴染んでいることが分かります。

オンライン・サポートは、このゲームについて使用可能です。

Web 上で訪問してください。:

<http://www.compassgames.com> (tip:ゲームについて Rule and Downloads area を探してください)

By email :
sales@compassgames.com

あなたのプレイ体験を他の方と分かち合うため、*Consim World* の公式ゲーム・ディスカッション・トピックを訪問することも推奨します。

<http://talk.consimworld.com> を訪問し: 1918-1939 年代、*Red Star White Eagle* 個別ゲーム・ディスカッション・エリアを探してください。BordGameGeek でも私たちを見つけることができます。

このデザイナー公認エディションについて

Red Star/White Eagle : The Russo-Polish War, 1920 は、元々 1979 年に Game Designer's Workshop (GDW) から出版されました。ゲームは何年にも亘って、その内容、豊かな歴史的ディテール、ゲーム・システムに熱狂的なレビューを獲得しました。両陣営が前線の特定地点をカヴァーすべく闘うため、非常に流動的で激しい状況になります。ゲームの最も見晴らしの良い面の 1 つは、ロシア軍の正面軍を 2 人のプレイヤーで分割する、選択ルールの 3 人プレイヤー用ゲームに向けたことです。

David Williams の最も著名な作品には、彼がデザインした真の古典である *The Battle of Moscow (SPI)* と *Anzio (TAHGC)* があります。

ゲーム全体は機能しますが、大幅に高められているので、この「デザイナー公認版」(DSE) の扱いには、最高のタイトルだと思います。これは分解して作り直す必要があったゲームの場合ではありませんでした(いくつかのエラッタを除き)。むしろ、新たな版として祝福される価値があります。

DSE の狙いは、有名なデザイナーによる最後の言葉「全て終わり」版のゲームを提供することです。焦点は、可能な限り楽しめるゲームにすべく、完全にデザインし直したフル・カラーのグラフィックスを通してゲーマー・フレンドリーな内容物を提供することです。

元のゲームを向上させた要素のいくつかを挙げます。:

- 全ての GDW のエラッタと以前に公開されなかったエラッタ集を包含。
- 5/8" カウンターと 2 枚のフル・サイズのゲーム・マップから構成される豪華内容物。
- 元の配置マップを明確化。
- プレイを容易にするための、多くの情報を伝える刷新されたアートワーク。
- カウンター上のキャンペーンのセット・アップと増援コード。
- ウクライナ軍とガリシア軍のカウンターは、これらの部隊が忠誠を変更する際に扱いを誤らぬよう各陣営の色を持つ。

- デッド・パイルからのリサイクルの不要なルールを取り去るため、2 つのポーランド軍装甲列車を追加。
- 人間工学的に向上したセット・アップと増援/ターン記録チャート。
- 潜在的な障害物に躓くことを排除するため、イラスト、索引、注釈を充填されて刷新されたルール。
- 改訂されたワルシャワ陣地ルール。
- 発展した小艦隊ルール。
- ネイティブ・スピーカーが監修した地名。
- 刷新された歴史的注釈。

これは、プロジェクトに無限の時間を費やし、オリジナルの GDW 版発行に大きな貢献をしたプロジェクト・チームによって、製作が可能となりました。

チームの皆さん、ありがとう!

John Kranz

[2.0] ゲームの構成

[GAME EQUIPMENT]

[2.1] ゲームの目録 [GAME INVENTORY]

Red Star/White Eagle のデザイナー公認エディションには、以下を含みます。:

1. 2枚のカラー・マップ、合計 41.9"×34"
2. 2枚の 5/8 型抜きカウンター・シート (合計 344 個、322 個をプレイに使用)
3. 1枚の (両面) 8.5"×17"配置マップ
4. 2枚の同一 (両面) 8.5"×11"プレイヤー補助カード
5. 1枚の (両面) 8.5"×11"ターン記録欄
6. 4枚の (両面) セット・アップ・チャート (2枚のポーランド軍、2枚のロシア軍)
7. このルールブック
8. 1個の六面体サイ

もしもこれらのパーツが欠損していたら、以下のアドレスへ Comes Games 宛に連絡してください。 sales@compassgames.com
注釈: 2の2カウンター・シートの最下右列は、意図的に取り去られました。カウンターが欠落しているわけではありません。

[2.2] ゲーム・マップ [THE GAME MAP]

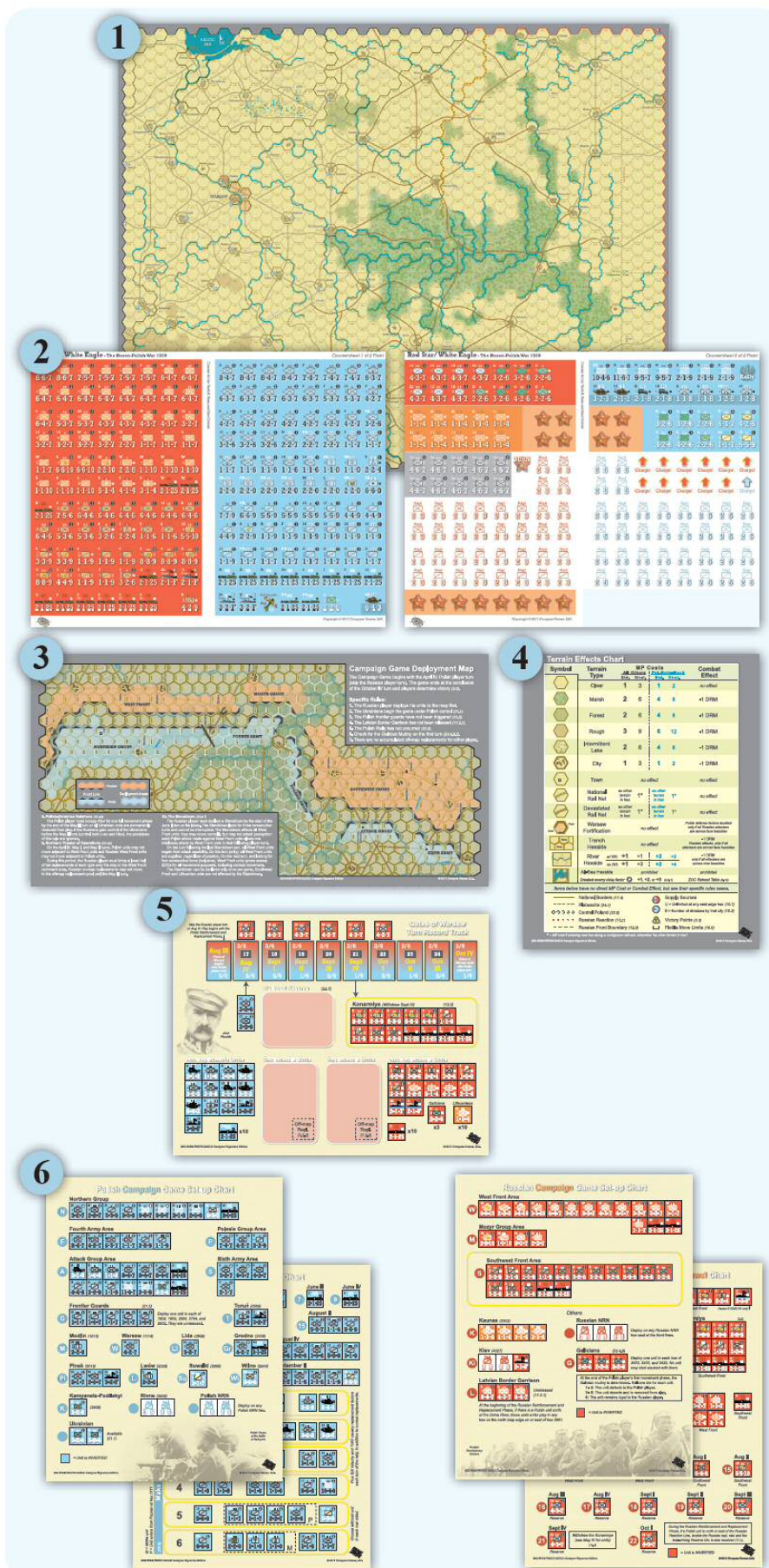
マップは、戦役が行われた東ヨーロッパのエリアを描写します。六角形の格子がマップ上に重ねられ、移動を判定するために使用されます。地形特徴は、平地、湿地、河川、森林、湖、塹壕、鉄道、荒地、陣地を含みます。プレイへの影響についての詳細は、プレイヤー補助カード上の地形効果チャートを参照してください。

マップは様々な地方を扱い、ポーランド共和国、ドイツ、ウクライナ、白ロシア、リトアニア、ロシアを含み、しばしば地勢的スペースに分割されます。多くの場所は、異なる綴りや名称を持ちます。地名綴りの相違は、一般的な言語、国家特性、特定位置の歴史を反映した最良のものを選択し、標準的な英語でよく知られた地名は例外です (ワルシャワ [Warsaw]、キエフ [Kiev] 等)。

[2.3] チャートと表

[CHARTS AND TABLES]

ゲームを促進させ、多数のゲーム機能を表示するため、何枚かの早見表が用意されています。これらの早見表は、キャンペーン配置マップ上、シナリオ・セットアップ・チャート、マップ上に記載されています。これらのチャートとディスプレイの使用は、適切なルール項目内で説明されます。様々なカードには、戦闘結果表、ターン記録欄、ZOC 退却表のような、プレイに必要な種々の表と記録欄も含みます。



[2.4] 競技用コマ [THE PLAYING PIECES]

Red Star/White Eagle には、2枚の型抜きシートに322個の競技用コマがあります。これらの競技用コマは、カウンターと呼ばれます。いくつかは、戦争中に参加した実際の軍事ユニットをあらわし、その他は一定のゲームメカニクスを促進するために使用されるマーカーです。

[2.4.1] カウンターの読み方

[HOW TO READ THE COUNTERS]

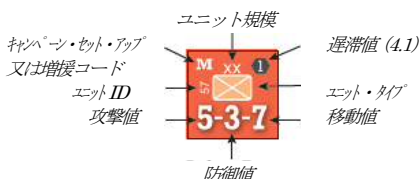
Red Star/White Eagle のカウンター内容物は、敵対する国籍の部隊と軍を含みます。各国籍と軍は、その部隊に固有の色で示されます。:

国籍	色
ポーランド	青
ロシア	赤
ドイツ	灰
リトアニア	橙

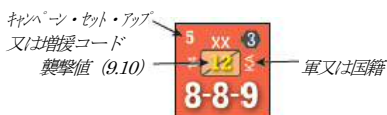
ユニットの規模範囲は、師団から大隊で、ユニットの規模はスタッキングと補充のために重要です。

[2.4.2] ユニットの例 [UNIT EXAMPLE]

各カウンターは、その特徴と機能を示している軍事シンボル、歴史的名称、いくつかの数値が記載されます。下のカウンター見本は、カウンター上の情報のレイアウトを示します。

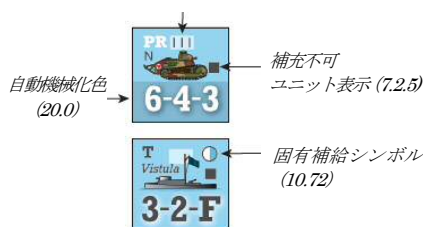


上のイラストのユニットは、ゲーム開始時にキャンペーン・セットアップ・エリア「M」を持つ、ロシア (国籍) 第57 (ユニット ID) 歩兵 (ユニット・タイプ) 師団 (ユニット規模) です。ユニットは、5の攻撃値、3の防御値、7の移動値を所持します。ユニットは、1の遅滞値を持つ支配地域も及ぼします。橙のユニット・タイプ・ボックス色コード上の白に基づき (2.4.4)、このユニットは西方正面軍で機能します。



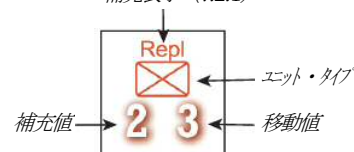
上のイラストのユニットは、ロシア (国籍) *Konarmiya* 軍 (軍又は国籍) 第14 (ユニット ID) 騎兵 (ユニット・タイプ) 師団 (ユニット規模) です。ユニットは、8の攻撃値、8の防御値、9の移動値、12の襲撃値を所持します。ユニットは、3の遅滞値を持つ支配地域も及ぼします。橙のユニット・タイプ・ボックス色コード上の黒に基づき (2.4.4)、このユニットは南西正面軍で機能します。

副次ユニットのスタッキング表示 (5.1.1)



ユニットは、特殊なシンボルを含み得ます。上のイラストのごとく、スタッキングの目的において、副次ユニットはそのユニット規模表示が明るい網掛けの内側に置かれることで示されます。いくつかのユニットは補充不可で、そのユニット・タイプ・シンボル右の正方形でマークされます。一定のユニットは、固有の補給能力も持ち、その右上端に補給表示を持ちます。

補充表示 (7.2.1)



補充カウンター (RCs) は、ロシア (白地に赤) とポーランド (白地に青) の両国籍に提供されます。RCs は、そのユニット・タイプ・シンボルを元に、歩兵又は騎兵のどちらかであることを注意してください (7.2.4.3)。

[2.4.3] ユニット規模シンボル [UNIT SIZE SYMBOLS]

シンボル	定義
II	大隊
III	連隊
X	旅団
XX	師団

[2.4.4] ユニット ID/軍/国籍

[UNIT ID/ARMY/NATIONALITY]

各ユニットは、ユニット・タイプ・シンボルの左にその ID を、右にその軍又は国籍 (もしもあれば) を持ちます。

略号	ユニット/軍/国籍
B	Belarusian 又は Bashkir
Cauc	Caucasian
Coss	Cossack
FG	Frontier Guard (辺境警備)
FK	Freikorps (義勇軍)
G	Galician*
J	Jaworski
K	Kopa
KA	Konarmiya
L	Lithuanian
LB	Lithuanian-Belarusian
Mosk	Moscow
M	Mozyr
N	Nowicki
P	Pomeranian
R	Reserve 又は Rybak (予備)
S	Sikorski

Sib	Siberian
S (K)	Special (Kotovski) (特殊)
U	Ukrainian
Vol	Volunteer (義勇兵)
W	Warsaw

*Galician (ガリシア) は、ロシア軍指揮下ユニット上の表示の一部として示されます。

全ての軍と国籍は、下のイラストのごとく、そのユニット・タイプ・ボックスの色によって更に識別可能です。



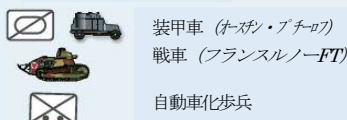
[2.4.5] ユニット・タイプ [UNIT TYPES]



民兵ユニット



自動機械化ユニット



[2.5] ゲーム・マーカー [GAME MARKERS]

ゲームは、プレイを促進させるための様々なマーカーを含みます。これらのマーカーはユニットではなく、いかなる場合もスタッキングに影響せず、その使用はルール of の適切な項目で詳述されます。注釈：いくつかのマーカーは、プレイのための選択で、いくつかのゲーム・マーカーは各陣営によって国籍毎に色コード化されていることに注意してください。

表面



ロシア軍



ロシア軍



ロシア軍



ロシア軍



ロシア軍

裏面



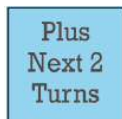
ポーランド軍



ポーランド軍



ポーランド軍



ポーランド軍



ポーランド軍

[2.6] シナリオ・セット・アップ・チャート [SCENARIO SET-UP CHARTS]

シナリオ・セット・アップ・チャートは、各シナリオ開始時のユニットの位置を表示します。いくつかのユニットは正確な開始ヘクスを列記し、他はエリアを列記します。ユニットの初期配置については、各シナリオのセット・アップ・ルール (23.0) に従います。

[2.7] ゲーム用語集

[GLOSSARY OF GAME TERMS]

攻撃値 [Attack Factor] は、数字であらわされる、敵ユニットに対して攻撃しているユニットの戦闘能力です。

防御値 [Defense Factor] は、数字であらわされる、敵ユニットに対して防御しているユニットの戦闘能力です。

移動値 [Movement Factor] は、移動ポイントであらわされる、ユニットが移動するための能力をあらわします。

襲撃値 [Charge Factor] は、騎兵ユニットが敵ユニットに対して襲撃 (9.10) しているときに攻撃値の代わりに使用される、数字であらわされた戦闘能力です。

遅滞値 [Delay Factor] は、数字であらわされる、ユニットが隣接ヘクス内に力を及ぼすための能力です。

NRN は、国有鉄道網をあらわします。各陣営は自国の国有鉄道網を持ち、その陣営によってのみ NRN 移動のために使用可能です。

[2.8] ゲームの規模 [GAME SCALE]

ユニット・カウンターは、大隊、連隊、旅団、師団をあらわします。各ヘクスは、14 マイル (23km) をあらわします。各ターンは、1 ヶ月の 4 分の 1 をあらわします (1 週間で僅かに超えます)。

[3.0] ゲームの勝利方法

[HOW TO WIN THE GAME]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

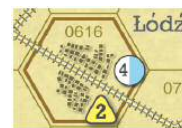
勝利は、各シナリオの最終ターンに続いて判定されます。1 つを除く全てのシナリオは、10 月 IV ターンに終了し、同じ勝利条件を持ちます。1 つの例外は、白ロシア・シナリオの短期ヴァージョンで、その勝利条件はシナリオ・ルールに注記されます。

[3.1] もしもシナリオのいかなるときでも、ロシア軍プレイヤーがユニットでワルシャワを占めたら、ゲームは直ちに終了します。ロシア軍プレイヤーは、破壊的勝利で勝ちました。

[3.2] 上記 (3.1) 以外では、勝利は一定の都市を支配することでプレイヤー諸氏が得点した勝利ポイント (VPs) によって判定されます。VP の目的において、プレイヤーはもしも友軍ユニットが都市を占めるか、又は友軍ユニットが最後に占めていたら都市を支配します。

[3.2.1] 上記の例外として、ロシア軍プレイヤーはユニットが都市を占める場合にのみポーランド NRN 上の都市を支配します。その他の全てのときには、都市はポーランド

軍プレイヤーによって支配されていると見なされます。



[3.2.2] 都市の VP 値はマップ上に記載され、都市に隣接する黄色の三角形内です。マップ上には 15

の VP 都市があり、合計 38VPs です。

[3.2.3] 容易に分かるよう、プレイヤー諸氏は誰が特定の VP 都市を支配するか、支配マーカーで示します。ゲームの終了時に最も VPs を持つプレイヤーが勝者です。プレイヤーの勝利度合を判定するため、下のチャートを使用します。:

勝利段階チャート

VPs	ポーランド軍 勝利段階	ロシア軍 勝利段階
20-23	僅かな勝利	無感動勝利
24-27	限定勝利	限定勝利
28-36	大勝利	大勝利
37-38	最高勝利	破壊的勝利

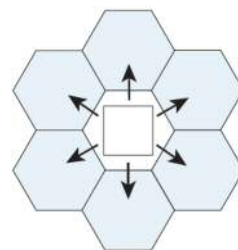
もしも両プレイヤーが同数の VPs (19) を持つと、ゲームは手詰まりで終了します。勝利の段階は、選択項目 24.12、目標：ワルシャワによって修正できることに注意してください。

[4.0] 支配地域

[ZONES OF CONTROL]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

ユニット (又はスタック) 周囲の 6 ヘクスは、そのユニット又はスタックの支配地域 (ZOC) を形成します。ZOC は、移動、退却、補給に影響します。ZOC 内のヘクスは支配下ヘクスと呼ばれ、敵ユニットの移動を抑制します。



事項 [CASES]

[4.1] 支配地域を及ぼすユニット

[WHICH UNITS EXERT A ZONE OF CONTROL]

遅滞値を持つ全てのユニット (非マーカー) は、ZOC を持ちます。0 の遅滞値を持つユニットは、ZOC を持ちません。補充はユニットではなく、ZOC を持ちません。超過スタック状態のユニットは、ZOC を持ちません (5.1.5)。



[4.2] 支配地域の範囲

[EXTENT OF ZONES OF CONTROL]

ZOC は、地形タイプにかかわらず、支配しているユニットのヘクスに隣接する全6ヘクス内に伸びます（例外：完全海ヘクスサイド）。

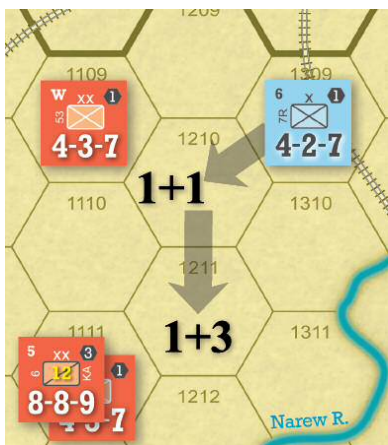
[4.3] 移動への支配地域の影響

[EFFECT OF ZONES OF CONTROL ON MOVEMENT]

[4.3.1] ユニットの、敵支配下ヘクスに進入するために追加の移動コストを消費します。このコストは、移動して入るヘクス内にZOCを及ぼしている、いずれかの単一ユニットの最大遅滞値で、進入しているヘクスの地形コストの上に余分にかかります。

[4.3.2] 移動のために消費しているとき、遅滞値は一緒に加えず、ヘクスに適用可能な最大の遅滞値のみが使用されます。

[4.3.3] ユニットの、もしもヘクスと遅滞値に消費するための移動ポイントが残っていると、敵ZOCからZOCへと移動できます。



自軍移動フェイズ中、ポーランド第7R 歩兵旅団 (4-2-7) は、表示されたごとく移動します。ユニットは最初にヘクス1210へ進入し、第53歩兵師団 (4-3-7) のZOCに進入しています。進入するためのコストは、ヘクスのために1と敵ZOCのために1で、合計2移動ポイントです。

次いで、ユニットはヘクス1211へ移動して2つのロシア軍ユニットのZOCに進入します。表示された第6騎兵師団 (8-8-9) は3の遅滞値を持ち、スタックしたユニットは1の遅滞値を持ちます。ヘクス内に敵ZOCを及ぼしている最大の単一遅滞値は3の値を持つため、これが適用されてヘクスに進入するための移動ポイントに加えられます。

ユニットは、十分な移動ポイントを残して持っている限り、1つの敵ZOCヘクスから他のそれへ直接移動できる資格を持つことに注意してください。

[4.3.5] 友軍ユニットは、戦闘後前進を含み、移動目的のために敵ZOCを無効にしません。もしも敵と友軍ユニットの両方が同じヘクス内にZOCを及ぼすと、そのようなZOCはヘクス内で共存すると言われ、互いに無効にしません。

[4.3.6] 友軍ZOCは、決して友軍ユニットに影響を与えず、敵ユニットのみです。

[4.4] 退却への支配地域の影響

[EFFECTS OF ZONE OF CONTROL ON RETREATS]

[4.4.1] もしもユニットが敵ZOCヘクス内へ又は通過して退却することを強制されたら、そのユニットはZOC退却表からの結果を元に減少又は除去され得ます（退却中の損失、9.14）。

[4.4.2] 友軍ユニットは、退却の目的において、それらが占めるヘクス内の敵ZOCを無効にせず、退却しているユニットはZOC退却表の損失を受けます（退却中の損失、9.14）。

[4.5] 補給への支配地域の影響

[EFFECT OF ZONES OF CONTROL ON SUPPLY]

友軍ユニットは、補給をたどる目的において、それらが占めるヘクス内の敵ZOCを無効にします（10.0）。

[5.0] スタッキング [STACKING]

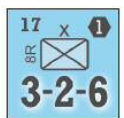
ルールの概要 [GENERAL RULE]

プレイヤー諸氏は、一定の限度内で、単一のヘクス内に複数のユニットを置くことができます。これは、「スタッキング」と呼ばれます。ゲーム・マーカーは、決してスタッキング限度に対してカウントしません。プレイヤー諸氏は、いつでも自由に相手側陣営のスタックを調べることができます。

[5.1] スタッキング制限

[STACKING RESTRICTIONS]

[5.1.1] スタッキング限度は、3つの主要ユニットと3つの副次ユニットです。主要ユニットは、全ての騎兵、歩兵、山岳師団、全ての騎兵、歩兵、山岳旅団です。その他の全てのユニットは副次ユニットで、ユニット規模シンボルが明るい網掛けボックス内に位置することで示されます。各タイプの限度は、個別に計算されます。例えば、もしもある副次ユニットが、すでに3つの副次ユニットを含んでいるヘクス内に移動したら、たとえヘクス内に主要ユニットがなくても、超過状態になります。



主要ユニット



副次ユニット表示 (明るい網掛けボックス)

[5.1.2] スタッキング限度を超過したユニットは、超過スタック状態です。例えば、もしもあるヘクス内に5つの主要ユニットと4つの副次ユニットがあると、2つの主要ユニットと1つの副次ユニットは超過スタック状態になります。

[5.1.3] プレイヤーは、任意に自軍ユニットを超過スタック状態にできません。ユニットは、一杯にスタックしたヘクスを通過して移動できますが、そこで移動を終了できません。ユニットは、戦闘後前進を通して超過スタックになれません。ユニットは、戦闘後の退却のために超過スタック状態になり得ますが、これが退却の優先度に従う場合のみです（戦闘後退却、9.13）。新たなユニットは、ゲームに超過スタックで登場

できます。

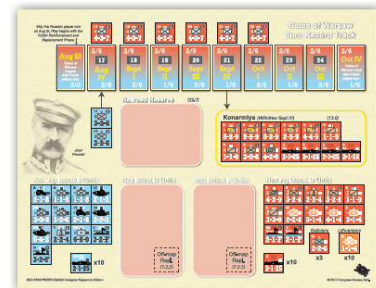
[5.1.4] プレイヤーは、自軍ユニットを任意に超過スタック状態に残しておくことができません。超過スタック状態のヘクスは、可能であれば最初の友軍移動フェイズ中に正されなければなりません。ユニットは、決してスタッキング限度を破ることで除去されません。

[5.1.5] 超過スタック状態のユニットは、攻撃できません。超過スタック状態ユニットの遅滞値は0に修正され、そのZOCを失います。超過スタック状態のユニットは、それらが占めるヘクスの防御に何ら貢献しませんが、ヘクスに影響する全ての不利な戦闘結果を被ります。攻撃側の超過スタック状態ユニットは、ヘクス内の他の全てのユニットが除去されて同じ運命をたどらない限り、不利な結果を被りません。様々な戦闘交替で失われた超過スタック状態ユニットの数値は、相手側プレイヤーが損失の計算をしているときにカウントされません。

[6.0] プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

Red Star/White Eagleは、2人プレイヤー用のゲームです。ロシア軍プレイヤーは、自軍ユニットの全て又はいくつかを移動させ、望むのであれば、その移動が認めた戦闘を行います。ポーランド軍プレイヤーは、自軍ユニットで同様に行います。これら2つの移動は、完全なゲーム・ターンを構成します。



プレイするシナリオに基づき、2つのターン記録欄が用意されています。ワルシャワの門記録欄は、そのシナリオについてのみ使用されます。その他の全てのシナリオについては、キャンペーンと白ロシアのターン記録欄を使用します。

表面



ゲーム・ターン

裏面



ターン・マーカーは、進行しているプレイヤー・ターンに基づき、ロシア軍又はポーランド軍面のどちらかでターン記録欄上に置かれます。次いで、ターン・マーカーは、ターン記録欄上で前方に移され（ロシア軍面が上）、次のターンが始まります。これは、一方の陣営又は他方が自軍勝利条件を達成するか（3.0）、又はプレイしているシナリオの最終ターンになるまで継続します。

特定のフェイズでは、手番プレイヤーのみが、適切な活動を実行することが認められます。非手番プレイヤーは、ルールが明らかに認めない限り、いかなる活動も行いうことができません。基本的に、非手番プレイヤーが実行することを認められる唯一の活動は、戦闘のために自軍ユニットを退却させることです。

[6.1] ゲーム・ターンの概要 [GAME TURN OUTLINE]

I) ロシア軍プレイヤー・ターン

a) ロシア軍の増援と補充フェイズ

ロシア軍プレイヤーは、新たなユニットを受け取り、弱体化又は撃破されたユニットを再建します。重要性が低いその他の様々な活動は、このフェイズに実施されます。

b) ロシア軍移動フェイズ

ロシア軍プレイヤーは、自軍ユニットの全て、いくつかをその完全な許容移動力まで移動させます。全く移動させなくても構いません。ユニットは、いずれかの方向又は方向の組み合わせに移動できます。許容移動力は、ユニットからユニットへと譲渡できず、又はターンからターンへと蓄積できません。

c) ロシア軍戦闘フェイズ

ここで、全ての戦闘は、ロシア軍プレイヤーが望む順番で解決されます。

II) ポーランド軍プレイヤー・ターン

a) ポーランド軍の増援と補充フェイズ

ポーランド軍プレイヤーは、新たなユニットを受け取り、弱体化又は撃破されたユニットを再建します。重要性が低いその他の様々な活動は、このフェイズに実施されます。

b) ポーランド軍移動フェイズ

ポーランド軍プレイヤーは、自軍ユニットの全て、いくつかをその完全な許容移動力まで移動させます。全く移動させなくても構いません。ユニットは、いずれかの方向又は方向の組み合わせに移動できます。許容移動力は、ユニットからユニットへと譲渡できず、又はターンからターンへと蓄積できません。

c) ポーランド軍戦闘フェイズ

ここで、全ての戦闘は、ポーランド軍プレイヤーが望む順番で解決されます。

III) ゲーム・ターン・フェイズ

シナリオの最終ターンだったのでない限り、ターン・マーカーが1スペース移され、別のターンが開始されます。もしも最終ターンだったら、勝利条件をチェックします。

[7.0] 増援と補充

[REINFORCEMENTS AND REPLACEMENTS]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

各プレイヤー・ターンの最初のステップとして、プレイヤー諸氏は増援と補充を受け取ります。加えて、ロシア軍プレイヤーは、ユニットの撤退を要求され得ます (11.0)。増援は、登場ヘクスのために、適切な移動ポイント・コストを消費しなければなりません。コストは、ヘクスの地形タイプと、続く移動フェイズにユニットが使用する移動タイプによって判定されます。

増援は、その計画された登場ターンにプレイに登場する必要はなく、プレイヤー諸氏は後のターンになるまでその登場を遅延することを選択できます。増援は、敵 ZOC 内に登場できます。

増援コード (登場のターン)



注釈: 増援コードは、キャンペーン・ゲーム (白ロシア・シナリオを含む) のみに関係します。ワルシャワの門シナリオのための増援計画は、ワルシャワの門のターン記録欄上に列記されます。

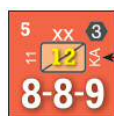
事項 [CASES]

[7.1] 増援 [REINFORCEMENTS]

[7.1.1] ポーランド軍の増援は、ワルシャワ [Warsaw] が孤立していない限り、ワルシャワに到着します。ワルシャワは、ポーランド NRN 上にある少なくとも4つの他の都市へ完全な鉄道ルートをとることが不可能なときに孤立します。この鉄道ルートは、敵 ZOC を通してたどることができますが、敵ユニットによって占められたヘクス内は不可です。もしもワルシャワが孤立したら、ポーランド軍の増援は、ロシア軍ユニットによって占められていないポーランド NRN 上のいずれかの都市内に登場できます。それでも、ポーランド軍プレイヤーの選択で、いずれか又は全ての増援をワルシャワ内に登場させることができます。

[7.1.2] ロシア西方正面軍の増援は、マップ東端の西方正面軍指揮エリア (ヘクス 5101 から 5119 を含む) 内のいずれかのヘクス内へ、又はマップ東端でヘクス 3301 (含む) の東のいずれかのヘクス内へ登場できます。

[7.1.3] ロシア南西正面軍の増援は、マップ東端でヘクス 5120 (含む) の南のいずれかのヘクス内へ登場できます。



Konarmiya (KA)

[7.1.4] ロシア軍の Konarmiya ユニットの、南西正面軍の増援として登場でき、又はマップ南端でヘクス 4236 (含む) の東のいずれかのヘクス内に登場できます。やはり Konarmiya 装甲列車は、鉄道ヘクス上に登場しなければなりません。全 Konarmiya ユニットの、登場ターンに追加の3移動ポイントを受け取ります。

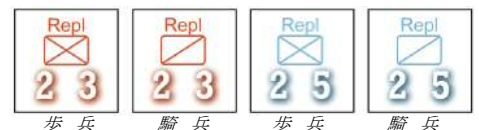
[7.2] 補充 [REPLACEMENTS]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

補充は、各ターンの開始時に使用可能で、ターン記録欄上に列記されたごとく、歩兵と騎兵の補充ポイントの形態です。プレイヤー諸氏は、これらのポイントを以前に除去されたユニットを補充するため、又はこれらのポイントを、それ自体をプレイに投入できる補充カウンター (RCs) に変換できます。例えば、2騎兵補充ポイントを受け取っているプレイヤーは、2数値騎兵 RC 又は2つの1数値騎兵 RC にすることができます。次いで RCs は、プレイに投入されるか (増援と同じ要領で)、又は後のターンに使用するためにマップ外プール内に保持されます。

ロシア軍

ポーランド軍



[7.2.1] 補充カウンター (RCs) は、戦闘ユニットではなく、スタッキング限度に対してカウントしません。RC は ZOC を持たず、戦闘戦力を持ちません。RC 上の数値は、その補充値のみです。RCs は、補給線、鉄道線、補給源を妨害できません。

移動又は戦闘フェイズ中、ユニットは RCs のみを含んでいるヘクスに自由に進入でき、ヘクス内の全ての敵 RCs を撃破します。

戦闘フェイズ中、ユニットが敵 RCs のみを含んでいるヘクスに隣接したら、そのヘクスを攻撃できます。この場合、ヘクス内の全 RCs が撃破され、攻撃側は自身の戦闘後前進を判定するために7対1のコラムでサイを振り、全ての戦闘損失を無視します。

もしも RCs が戦闘ユニットと共にスタックし、しかもこれらのユニットがヘクスから除去又は退却したら、ヘクス内の全 RCs が撃破されます。

[7.2.2] 2数値 RC は、友軍の増援と補充フェイズ中に、2つの1数値 RCs に分割でき、同様に、2つの1数値 RCs は1つの2数値 RC に統合できます。マップ上の RCs は、友軍の増援と補充フェイズ中に、マップ外プール内に撤退できます。RCs は、友軍補給源 (10.0) 上又はそれに隣接していたら、撤退できます。プレイヤー諸氏は、望むのであれば、紙に書いてマップ外プールを管理でき、これはマップ上で使用するための補充カウンターを解放します。

[7.2.3] 再建されたユニット (マップ外補充) [RECREATED UNITS]

[7.2.3.1] マップ外補充の手順は、増援と補充フェイズ中に起きます。以前に除去されたユニットは、再建されてプレイに復帰できます。プレイヤーは、マップ外プールから再建しているユニットの攻撃値に一致する数の補充値を除去しなければなりません。騎兵ユニットは、騎兵補充のみ再建できます。歩兵、山岳、民兵、守備隊ユニ

ットは、歩兵と／又は騎兵補充値で再建できます。

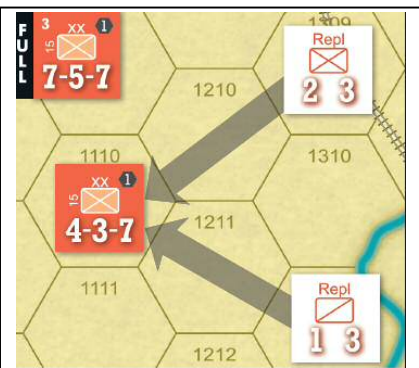
[7.2.3.2] 1ステップ・ユニットは、その表面で再建しなければなりません。2ステップ・ユニットは、その2ステップ面又は裏面のどちらかで再建でき、プレイヤーは適切なコストを消費します。再建されたユニットは、あたかも増援であるかのごとくゲームに登場します。

[7.2.3.3] 師団と旅団規模のユニットを再建するためには、上記に追加される補填があります。師団規模のユニットを再建するためには追加の2補充値を消費しなければならず、旅団規模のユニットを再建するためには追加の1補充値を消費しなければなりません。この補填は、再建される全ての師団と旅団（1ステップ、裏面、2ステップ）について課せられます。

[7.2.4] マップ上の補充 **[ON-MAP REPLACEMENTS]**

[7.2.4.1] マップ上の RCs は、裏面のユニットを2ステップの戦力に回復するために使用されます。マップ上の裏面ユニットのみが、この手順を使用できます。完全戦力に回復させるユニットと同じヘクスに RC を移動させます。RC は、続く友軍の増援と補充フェイズに消費されます。

[7.2.4.2] 要求される補充値の数は、ユニットの裏面と2ステップ面との間の、攻撃値の差に一致します。RCs はプレイから取り去られ、ユニットは2ステップ面に返されます。この手順は、敵 ZOC 内で行うことができません。補充を受け取っているユニットは、続く移動フェイズに通常に移動できますが、戦闘フェイズに攻撃できません。



ロシア軍は、ヘクス 1110 を占めている第15歩兵師団(4-3-7)の減少した戦力の回復を望み、2ステップ面に裏返します。表示されたごとく(左上端)、完全戦力では(7-5-7)ユニットです。

裏面(4)と元の戦力の2ステップ面(7)との間の攻撃値の差は3です。それ故、表示された両 RCs は、続く友軍のロシア軍増援と補充フェイズ中に再建するために必要な3補充値を提供するため、表示されたごとく移動して歩兵師団とスタックする必要があります。

[7.2.4.3] 騎兵ユニットは、騎兵補充値のみを受け取ることができます。歩兵、山岳、民兵、守備隊のユニットは、歩兵と／又は騎兵の補充値で回復させることができます。

[7.2.4.4] 旅団と師団のために追加の補填は課せられません。なぜならば、旅団又は師団はすでに存在しているからです。

[7.2.5] 補充不能ユニット **[NON-REPLACEABLE UNITS]**



限られた数のユニットは、再建又はマップ上で補充を受け取ることのどちらもできません。これらのユニットは、容易に識別できるよう、小さな正方形のシンボル(いずれかの色)で特にマークされます(2.4.5)。このようなユニットが除去されたとき、不注意に補充されないよう、補充不能ユニット・チャート上に置かれます。

[8.0] 移動 [MOVEMENT]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

Red Star/White Eagle は、以下の3つの基本タイプの移動を持ちます: 標準、戦略、国有鉄道網(NRN)移動です。ユニットは、あるターンに移動の1タイプのみを使用でき、移動タイプを選択しているときのコストはありません。3つのタイプに加えて、装甲列車(14.0)と小艦隊(16.0)を管理している特殊な移動ルールがあります。

自軍プレイヤー・ターンの移動中、各プレイヤーは望むだけ多い又は少ない自軍ユニットを移動させることができます。ユニットは、その許容移動力よりも多い移動ポイントを消費しない限り、望むだけ多い又は少ないヘクスを移動できます。未使用の移動ポイントは蓄積できず、ユニット間で譲渡できません。

手順 [PROCEDURE]

移動は、マップ上に重ねられた六角形によって標準化されます。移動は、移動ポイントの用語で表現され、ユニットが地形と敵 ZOC (4.3) に依存してヘクスからヘクスへと移動するに連れて、様々な量が消費されます。ユニットは、手番プレイヤーが望むいずれかの順番で個別に移動され、ヘクス格子を通して連続したヘクスの道筋をたどります。いったんプレイヤーが特定ユニットの移動を開始したら、他のユニットが移動する前に、その移動を完了させなければなりません。

事項 [CASES]

[8.1] 標準移動 [STANDARD MOVEMENT]

[8.1.1] 地形のために消費される移動ポイントは、地形効果チャート上で概説されます。あるヘクスに進入するためのコストは、地形タイプ、移動のタイプ、ヘクス上に及ぼされた敵の遅滞値(4.3)で変化します。

[8.1.2] もしもユニットが、あるヘクスに進入するための完全なコストを消費する十分な移動ポイントを残して持たなければ、そのヘクスに進入できません。

[8.1.3] 渡河のコストは、ヘクスに進入するコストに追加されます。鉄道の渡河は、河

川ヘクスサイドを越えるコストを無効にしません。

[8.1.4] 都市は、移動について平地として扱われます(戦闘の目的においてのみ、ヘクス内のその他の地形を使用します)。都市ヘクスへ進入している鉄道は、そのヘクスに進入している他の全ての鉄道と連結していると見なされます。もしも NRN が都市へ伸びていたら、その都市へは NRN 移動を介して進入できます(例えば、ロシア軍は、この方法でキエフ [Kiev] に進入できます)。

[8.2] 移動の制限 **[MOVEMENT RESTRICTIONS]**

[8.2.1] 友軍ユニットは、決して敵ユニットを含んでいるヘクスへ進入できません。

[8.2.2] ユニットの、敵支配地域に進入できますが、移動して入るヘクス内に ZOC を及ぼしているいずれかのユニットの最大遅滞値を消費しなければならず、このコストはヘクスに進入している地形コストの上にかかります(4.3)。

[8.2.3] スタッキング限度は、移動フェイズの終了時に調べなければなりません。ユニットは、フェイズの終了時にスタッキング制限が満たされる限り、スタッキングを違反した状態で友軍ユニットを移動で通過できます。

[8.2.4] ユニットの、移動で任意にマップ端を出ることができません。

[8.3] 戦略移動 [STRATEGIC MOVEMENT]

[8.3.1] 戦略移動を使用しているユニットは、その移動値が2倍になります(例えば、7のMFを持つユニットは、戦略移動のために14のMFを持つことになります)。

[8.3.2] ユニットの、敵の支配地域内で移動フェイズを開始できず、その移動中のいかなる時点でも、そこへ進入することができません。

[8.3.3] ユニットの、続く戦闘フェイズ中に攻撃できません。

[8.3.4] あるターンに、いかなる数のユニットも戦略移動を使用できます。

[8.3.5] ユニットの鉄道に沿って移動する限り(すなわち、鉄道を含んでいるヘクスから鉄道を含んでいる隣接ヘクスへ、鉄道自体が2つのヘクスによって共有されたヘクスサイドを通過している場合)、ヘクスに進入するための標準コストにかかわらず、進入するヘクス毎に1移動ポイントのみを消費します。河川は無効にされず、河川ヘクスサイドを越えるために追加の移動ポイントを消費しなければなりません。いかなるユニットも、いずれかの鉄道網(ポーランド、ロシア、荒廃)又は鉄道網の組み合わせを戦略移動のために使用できます。

[8.3.6] もしも戦略移動を使用しているユニットが鉄道に沿って移動していなければ、ヘクスに進入又は河川を越えるために標準コストの3倍を消費しなければなりません。例えば、平地ヘクスへの進入には3移動ポイントがかかり、湿地ヘクスへの進入には

6がかかり、河川を越えて森林内へは9がかかる等です。

[8.3.7] 戦略移動を使用しているユニットは、同じターンに鉄道上でと鉄道外の移動を組み合わせることができます。

[8.4] 国有鉄道網移動

[NATIONAL RAIL NET MOVEMENT]

[8.4.1] ユニットの移動フェイズは自国の鉄道網上で開始した場合にのみ、NRN 移動を使用できます。NRN 移動を使用しているユニットは、無制限の移動値を持ちます。非鉄道ヘクスへ進入できず、自国 NRN を離れることもできません。

[8.4.2] ユニットの無制限の移動値を受け取るので、全ての地形コストは無視されます。

[8.4.3] 敵 ZOC は、NRN 移動を使用しているユニットに影響せず、このようなユニットは罰則なしで、敵支配地域内で開始、通過、停止ができます。

[8.4.4] ユニットの、続く戦闘フェイズに攻撃することが認められます。

[8.4.5] 各プレイヤー・ターンに、2個師団までが NRN 移動を使用できます。旅団は、師団の 1/2 としてカウントされ、連隊と大隊は 1/4 としてカウントされます。以下のユニットは、NRN 移動を使用できますが、2個師団の限度に対して決してカウントしません。そのターンに登場する全ての増援と再建されたユニット、全ての装甲列車、全ての補充カウンター。

シンボル	定義	NRN 限度 (最大2)
XX	師団	1
X	旅団	0.5
III	連隊	0.25
II	大隊	0.25

[8.4.6] NRN ヘクスは、破壊できません。

[8.4.7] NRN ヘクス上の敵ユニットの存在は、そのヘクス内への移動を妨げます。国有鉄道網は、敵ユニットの存在のために破断状態になり得ますが、所有しているプレイヤーはたとえそのような状態のときでも鉄道網を使用できます。



例: もしもロシア軍ユニットが Jaroslaw (1426) と Lwow (2028) を占めると、Przemysl (1527) は残りのポーランド NRN から孤立することになります。ポーランド軍プレイヤーは、表示されたごとく、NRN 移動のために両方の部分を使用できます。

[8.4.8] ポーランドの NRN はマップの西部部分に位置し、ロシアの NRN はマップの東部分に位置し、荒廃状態の鉄道網が2つの間を走ります。

[9.0] 戦闘 [COMBAT]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

戦闘フェイズ中、隣接する敵対部隊の間で戦闘が起こり得ます。戦闘は、手番プレイヤーの裁量で、決して強制ではありません。全般的な状況にかかわらず、手番プレイヤーは攻撃側で、非手番プレイヤーが防御側です。攻撃側は、移動を終了した後に、望むいずれかの順番で戦闘を解決します。

同じヘクス内の攻撃ユニットは、異なるヘクス内の防御側に対して、異なる戦闘を行うことができます。複数のヘクス内から攻撃しているユニットは、1ヘクス内の防御側を攻撃するために統合できます。1ヘクス内にスタックした防御側は、1つの戦闘で、1つのグループとして、その防御値を一緒に加えて闘わなければなりません。攻撃しているユニットは、複数のヘクスを攻撃できません。同じユニットの戦闘値は、決して複数の戦闘に分割できません。

手順 [PROCEDURE]

手番プレイヤーは、最初に攻撃を行うことを望む各攻撃を宣言し（一度に全てではありません）、どのユニットが攻撃しているのかを示します。全ての攻撃ユニットが、全ての防御ユニットに隣接していなければなりません。

攻撃は、手番プレイヤーが望むいずれかの順番で個別に解決されます。1つの攻撃結果が他に影響し得るため、選択した順番が重要になる可能性があります。

攻撃側は、攻撃しているヘクス又は複数ヘクスの攻撃値の数を合計し、これを防御ヘクス内の全ての敵ユニットの防御値の合計と比較することにより、攻撃を解決します。補充カウンター、超過スタック状態のユニット、前の移動フェイズに戦略移動を使用したユニットは攻撃できず、防御ヘクス内の超過スタック状態のユニットは防御に貢献できません。

あるヘクス内の個々の敵ユニットは、個別に攻撃され得ず、統合された部隊として全てが攻撃されます。資格を持つ攻撃値の合計が資格を持つ防御値の合計は、単純な比であらわれ、防御側の有利に丸められます（例えば、26対9は、2対1に約分されます）。攻撃側は、もしも望むのであれば、任意に戦闘比を減少させることができます。

攻撃側は戦闘結果表を調べ、戦闘比に一致しているコラムを設定し、次いでサイを1つ振って結果を見ます。地形、補給等のため、サイの目への修正が行われます。「6」を超える又は「1」を下回る修正後のサイの目は、それぞれ「6」と「1」として扱われます。結果は、攻撃側又は防御側のどちらか又は両者に影響し、退却、除去、前進又はこれらのいくつかの組み合わせから構成され得ます。赤い結果は攻撃側に関係し、黒い結果は防御側又は両者に関係しま

す。いかなる損失も退却の前に行われ、退却は前進の前に起こります。



2個のポーランド軍歩兵旅団（各 3-2-6）が Jaroslaw 内のロシア軍騎兵連隊（1-1-9）への攻撃を宣言します。初期の戦闘比計算は、6攻撃値対1防御値、あるいは6対1の戦闘比です。ここで戦闘にサイの目修正が適用され、都市ヘクス内で防御しているロシア軍ユニットについて-1、防御側が1防御値のみを持つため+1修正です。サイの目修正は、互いに相殺されます。

ポーランド軍プレイヤーは「2」を振り、結果を6対1 CRT コラムで交差照合します。結果は「X」と「3」です。

「X」交替の結果で、防御側のロシア軍は除去されます。攻撃側のポーランド軍は、失われた合計防御値（「1」）に一致する攻撃値を失わなければなりません。ポーランド軍プレイヤーは、この損失を吸収するため、攻撃している自軍ユニットのどちらかを裏返すことができます（ユニットは1-1-6になります）。

「3」の結果は、攻撃しているユニットが3移動値までを消費して（多くのゲームのごとく3ヘクスではありません）、直ちに戦闘後前進できることを示します。

事項 [CASES]

[9.1] 地形は、戦闘に様々な影響を持ちます。戦闘が行われる地形は、防御側によって占められたヘクスの地形タイプです。攻撃が発動された通過ヘクスサイド（たち）の地形も、戦闘に影響します。攻撃側によって占められたヘクス（たち）の地形は、戦闘に何ら影響を持ちません。戦闘への地形の影響は、地形効果チャート上に列記され、これらの影響への特別なコメントが以下に提供されます。

[9.2] もしも防御側が湿地、森林、荒地、都市、断続する湖ヘクスを占めると、攻撃側はサイの目から1を差し引きします。

[9.3] もしも全てのユニットが河川ヘクスサイドを通して攻撃すると、サイの目から1を差し引きします。1つ以上のユニットが非河川ヘクスサイドを通して攻撃していると、この影響は無効になります。

[9.4] 攻撃側のロシア軍は、もしも全てのユニットが塹壕ヘクスサイドの表側（ポイントの側）を通して、又は塹壕と河川ヘクスサイドの組み合わせを通して攻撃したら、サイの目から1を差し引きます。塹壕ヘクスサイドの後側（平坦な側）を通して攻撃するロシア軍は、影響を受けません。ポーランド軍ユニットは、罰則なしで塹壕ヘクスサイドを通して攻撃できます。

[9.5] 完全海ヘクスサイドを通しての攻撃は、禁じられます。

[9.6] 陣地ヘクス内の防御側のポーランド軍は、その防御値が2倍になります。陣地ヘクスサイドを越えて攻撃されたワルシャワ [Warsaw] 又はモドリン [Modlin] 内のポーランド軍ユニットは、陣地と都市からの特典を受けてその防御値が2倍になり、しかもサイの目から1が差し引かれます。ロシア軍ユニットは、決して陣地から特典を受けません。

[9.7] 町と鉄道は、戦闘に影響しません。

[9.8] 1 防御値のみを含んでいるヘクス内に攻撃が行われるとき（陣地のため2倍にする前に判定）、攻撃側は自身のサイの目に1を加えます。

[9.9] もしも防御側のいくつか又は全てが非補給下であると、サイの目に1が加えられます。もしも攻撃側のいくつか又は全てが非補給下であると、サイの目から1が差し引かれます。もしも戦闘で両陣営が非補給下であると、両方の修正を受け、実質的な修正は0です。

[9.10] 騎兵襲撃 [CAVALRY CHARGES]



[9.10.1] 一定の騎兵ユニットは、攻撃しているときに、以下の条件の両方が満たされたら、その戦闘値の代わりに使用できる襲撃値を持ちます。:

- ・騎兵ユニットが、その移動フェイズを敵支配地域内で開始していない。
- ・騎兵ユニットが、その移動中に敵 ZOC 内のヘクスから離れていない。

[9.10.2] 襲撃しなかった騎兵ユニットから識別するため、襲撃している騎兵ユニットの上に襲撃マーカーを置きます。マーカーは、攻撃の解決後に取り去られます（又は、もしも攻撃が行われなかったら、戦闘フェイズの終了時）。

[9.10.3] 襲撃値は、1つを除く全ての地形タイプ内のユニットを攻撃するために使用できます。: ロシア軍騎兵ユニットは、その表面ヘクスから陣地ヘクスサイドを越えて攻撃するために、襲撃値を使用できません。

[9.10.4] 襲撃値は、攻撃のためにのみ使用でき、決して防御のために使用できません。

[9.10.5] 襲撃している騎兵は、襲撃値を使用していない（又は持っていない）ユニットと共同して攻撃できます。

[9.10.6] もしも騎兵ユニットが攻撃にその襲撃値を使用したら、戦闘損失を判定するためにその襲撃値が使用されます。部分的損失を受けた、襲撃している2ステップの騎兵ユニットは、カウンターの両面に記載された襲撃値の差を使用します。（注釈: ロシア第8騎兵師団は、この例で部分的損失のための裏面に襲撃値を持たず、2ステップ面の襲撃値と裏面の戦闘値との間の差が使用されます。）

[9.11] 戦闘結果の説明

[EXPLANATION OF COMBAT RESULTS]

A#—攻撃側は、退却 (9.13) に従って、全攻撃ユニットを#ヘクス退却させます。

A1/2E—攻撃側 1/2 除去。攻撃側は、攻撃ユニットの合計攻撃値の少なくとも半分に相当する合計攻撃値のユニットを取り去らなければなりません（戦闘損失、9.12）。

A1/2X—攻撃側 1/2 交替。攻撃側は、防御ユニットの合計防御値の少なくとも半分に相当する合計攻撃値のユニットを取り去らなければなりません（戦闘損失、9.12）。

—接触 [Contact]。ユニットは、接触状態に留まり、どちらの陣営も損失を被りません。次のプレイヤー・ターンに、防御側は留まって攻撃側になって攻撃する（この攻撃に更にユニットを加える）、移動して出る、攻撃しないで留まるかを決断できます。

D#—防御側は、退却 (9.13) に従って、全防御ユニットを#ヘクス退却させます。

D1/2E—防御側 1/2 除去。防御側は、防御ユニットの合計防御値の少なくとも半分に相当する合計防御値のユニットを取り去らなければなりません（戦闘損失、9.12）。

DE—防御側除去。全防御ユニットが除去され、マップから取り去られます（戦闘損失、9.12）。

X—交替 [Exchange]。全防御ユニットが除去されます。攻撃側は、少なくとも防御側によって失われた合計防御値に相当する攻撃攻撃値のユニットを取り去らなければなりません（戦闘損失、9.12）。

1/2X—1/2 交替。防御側は、D1/2E のごとく損失を受けます。攻撃側は、少なくとも防御側によって失われた合計防御値に相当する攻撃攻撃値のユニットを取り去らなければなりません（戦闘損失、9.12）。

#—攻撃側ユニットが戦闘後前進のために認められる移動ポイントの数 (9.15)。

[9.12] 戦闘損失 [COMBAT LOSSES]

いくつかのユニットは、異なる数値の複数戦力又は「ステップ」を持ちます。損失が起きるとき、2ステップ・ユニットは損失要件に適切な戦力値の差を提供するため、その裏面に返すことができます。

例: ポーランド軍 7-4-7 歩兵ユニットが、ロシア軍 5-3-7 歩兵ユニットを7対3の戦闘比（2対1に約分されます）で攻撃しま

す。「6」が振られ、交替 [exchange] を要求します。5-3-7 は除去され、ポーランド軍プレイヤーはロシア軍の3防御値の損失に合致させるため、3攻撃値を失わなければなりません。ポーランド軍プレイヤーは、7-4-7 をその 4-2-7 面に裏返すことにより、要件を満たすことができます。もしも、何らかの理由で、ポーランド軍プレイヤーが4攻撃値を失わなければならなかったら、7-4-7 全体を取り去らなければならなかったことに注意してください。

[9.12.1] プレイヤーのユニットが、部隊の半分の損失を要求される結果 (D1/2E 又は A1/2E) を被るときはいつでも、プレイヤーは参加した全てのユニットを裏返すことにより、この要件を満たすことを選択できます。全ての1ステップと裏面のユニットは除去され、全ての2ステップ・ユニットは裏面に返されます。これは、たとえ実際に失われた数値が合計の半分未満でも認められます。二者択一で、プレイヤー諸氏は通常に損失を計算することを選択できます。概して、プレイヤー諸氏は、自軍部隊が少ない損失結果になる選択肢を選ぶ衝動にかられます。

[9.12.2] 減少/除去されるユニットは、所有しているプレイヤーによって選択されます。損失は、戦闘に参加したユニットからのみ受けることができます（例外: 超過スタック状態の防御ユニットはDEの結果で除去され、超過スタック状態の攻撃ユニットは全ての攻撃ユニットが除去されたら除去されます。5.1.5）。プレイヤーは、特定のユニットを失わぬよう、要求されたよりも多くの数値を失うことを選択できます。陣地に対する攻撃では、損失は常に額面値（2倍ではない）で評価されます。端数の損失は、切り上げられます（3の1/2は2、1の1/2は1等）。

[9.13] 戦闘後退却

[RETREAT AFTER COMBAT]

[9.13.1] ユニットの優先度は、9.13.4 に列記された優先度に従い、戦闘結果で指定された数のヘクスを退却します。

[9.13.2] ユニットの優先度は、個別に退却させます。移動ポイントは考慮されず、ユニットは退却中にその許容移動力を超過できます。

[9.13.3] 所有しているプレイヤーは、もしも複数の道筋が使用可能であると、退却の道筋を選択します。

[9.13.4] 退却の優先度:

1. ユニットの優先度は、同じヘクスに二度進入することなしで、指定された完全な数のヘクスを退却しなければなりません。もしもこの優先度が満たせなければ、ユニットは除去されます（例外: マップ端、17.3）。
2. ユニットの優先度は、可能な限り、その元の位置から最も離れた数のヘクスで退却を終了するよう試みなければなりません。
3. ユニットの優先度は、スタッキング限度を遵守して退却を終了するよう試みなければ

ればなりません。優先度 1 又は 2 は、ユニットに超過スタックを強制し得ます（スタッキング、5.0）。

4. ユニットの、適切な補給源に向かって退却しなければなりません。ポーランド軍ユニットは、補給源として機能しているポーランド NRN 上のいずれかの都市に向かって退却しなければなりません。ロシア軍ユニットは、マップの東端に向かって退却しなければなりません。
5. ロシア軍ユニットは、指揮下に留まるよう試みなければなりません（ロシアの正面軍、12.0）
6. 退却しているユニットが敵 ZOC を回避する要件はありません。ただし、敵 ZOC を通しての退却には、リスクがあります。それ故、プレイヤー諸氏は、敵 ZOC の回避を試みることができますが、上記の 5 つの優先度を破らない場合のみです。

[9.13.5] 優先度の順番は、厳密に従わなければなりません。例えば、もしも優先度 2 と 3 の両方が満たせなければ、優先度 2 が優先されます。

[9.13.6] ユニットの、友軍ユニットを越えて又は上へ退却できますが、敵ユニットは不可です。友軍ユニットは、退却の目的において敵 ZOC を無効にしません（4.4.2）。

[9.13.7] ユニットの、決して完全海ヘクスサイドを通して退却できません。

[9.13.8] その退却を、後に戦闘に参加する友軍ユニットと共にスタックして終了しているユニットは、戦闘フェイズの残りについて超過スタック状態と見なされ、実際に超過スタッキングが起きたか否かにかかわらず、超過スタッキングの罰則を被ります（5.1.5）。すでにヘクス内にいるユニットは、もしも実際の超過スタッキングが起きていなくても不利な影響を受けず、退却したユニットのみです。

[9.14] 退却中の損失

[LOSSES DURING RETREAT]

[9.14.1] 敵 ZOC に進入する退却ユニットは、完全又は部分的な除去を被り得ます。ユニットが退却した各ヘクス内の、全ての敵遅滞値を合計します。退却のヘクスを占めている友軍ユニットは、そのヘクス内に及ぼされた敵遅滞値を無効にせず、これらの遅滞値は退却しているユニットに対して完全な影響を持ちます。遅滞値は、退却しているユニットが進入した各ヘクスについてカウントされます。したがって、退却が開始されたヘクス内の遅滞値はカウントされません。あるヘクス内に及ぼされた最大値だけでなく、全ての敵遅滞値がカウントされます。もしもユニットが同じ敵ユニットの ZOC 内にある複数のヘクスに退却したら、そのユニットの遅滞値はその回数分カウントされます。

[9.14.2] 敵の遅滞値を合計した後、退却している各ユニットについて 1 つのサイが振られ、ZOC 退却表を調べます。サイの目は、

結果を導くために、適切な遅滞値コラムで交差照合され、直ちに適用されます。

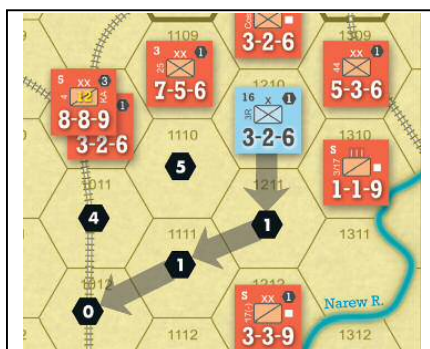
[9.14.3] ZOC 退却表のサイの目は、退却しているユニットの補給状態によって修正されます。もしもユニットが非補給下で退却を開始したら、サイの目から 1 を差し引きします。もしもユニットが退却を非補給下で終了したら、サイの目から 1 を差し引きします。これらの修正は、蓄積します。修正後に 1 を下回るサイの結果は、1 として扱われます。

[9.14.4] 結果の説明：

- 効果なし。ユニットは損失なしで退却します。

1/2E 半分除去。1 ステップ又は裏面のユニットは、除去されます。2 ステップ・ユニットは、裏返されます。

- E 除去。たとえ 2 ステップ・ユニットであっても、ユニットは除去されてプレイから取り去られます。



防御しているポーランド軍歩兵旅団が「D3」の戦闘結果を受けます。ポーランド軍ユニットは、友軍補給源へ向けて 3 ヘクス退却しなければなりません（NRN ヘクス 1012 が、退却の目的地です）。

退却しているユニットは、退却の最適な道筋に沿って合計遅滞値を判定します。最初のヘクスは 1 の遅滞値を持ち、二番目は 1 の遅滞値を持ち、三番目は遅滞値を持ちません。もしもユニットがヘクス 1110 又は 1011 内へ退却を試みたら、ヘクス 1010 を占めている 2 個ロシア軍師団のため、遅滞値はそれぞれ 5 と 4 になっていました。ヘクス 1309 内のロシア軍騎兵連隊が ZOC を持たず、それ故最初の退却ヘクス（1211）についていかなる遅滞値も提供しないことにも注意してください。

ユニットは、NRN ヘクス 1012 まで非鉄道補給路をたどるために十分な移動値を持つため、その退却を補給下で開始し（10.5.2）、しかもこの鉄道ネットワークは正確な補給源へ到達できます（10.5.3、10.5.5）。ユニットがその退却を補給下で開始して終了するため、サイの目修正はありません。

ポーランド軍プレイヤーは、ZOC 退却表上で「2-3」コラムを使用してサイを振ります。彼は「4」を振り、結果は損失が発生せず無事に退却することに成功しました。

[9.15] 戦闘後前進

[ADVANCE AFTER COMBAT]

[9.15.1] もしも退却又は除去の結果として、戦闘のために防御側のヘクスがカラになると、攻撃しているユニット（たち）は直ちにカラのヘクス内に前進し、それを越えて前進する可能性があります。

[9.15.2] もしも退却又は除去の結果として、戦闘のために攻撃側のヘクスがカラになると、防御しているユニット（たち）は直ちにカラのヘクス内に前進し、それを越えて前進する可能性があります。

[9.15.3] 戦闘後前進は、常に任意です。戦闘に参加した全て、又はいくつかのユニットが前進できます。全く前進しなくても構いません。

[9.15.4] 前進しているユニットは、前進が終了するときにスタッキング限度を破ることができませんが、前進中は破ることができます。

[9.15.5] 前進は、移動ポイントの数で述べられ（大部分のゲームのごとくヘクスではありません）、勝利した各ユニットが受け取ります。ユニットは、標準移動タイプでこれらのポイント消費でき、全ての地形と ZOC コストを消費します。

[9.15.6] ユニットの、前進のために獲得した移動ポイントの数にかかわらず、その記載された移動値を超過して前進できません（例外：9.15.7）。

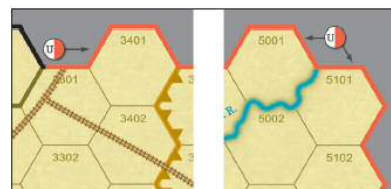
[9.15.7] 前進で進入する最初のヘクスは、敵がカラにしたヘクスでなければなりません。もしも複数のヘクスがカラになると（攻撃側が退却したときのごとく）、いずれのカラのヘクスもこの機能を提供します。前進しているユニットは、たとえそれを行うために十分な移動ポイントが与えられなかったとしても、獲得した全ポイントを消費して、常にカラになったヘクスへ進入できます。

[9.15.8] 各ユニットは、スタックとしてではなく、個別に前進させます。

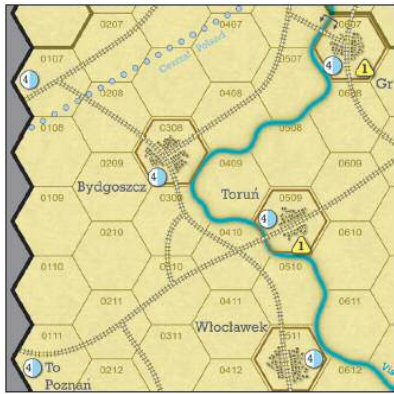
[10.0] 補給 [SUPPLY]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

補給は、ユニットが攻撃、防御、退却するための能力に影響します。補給は、移動又は ZOC に影響を持ちません。不利なサイの目修正を回避するため、参加した全てのユニットは、戦闘の瞬間に、友軍補給源まで補給をたどるべきではありません。ユニットは、友軍補給源まで補給をたどるための能力に依存して、補給下又は非補給下のどちらかと言われます。



[10.1] ロシア軍の補給源は、いずれかのマップ東端ヘクス、又はもしも友軍であれば、ヘクス 3301（含む）の東でマップ北端上のいずれかのヘクスです。各ロシア軍補給源は、無制限な数のユニットを補給できます。これは、各補給源内に「U」を持つ白と赤の補給シンボルによって、マップ上に表示されます。



[10.2] ポーランド軍の補給源は、ポーランド NRN 上のいずれかの都市、又はマップ西端上の特別にマークされた3つの鉄道ヘクスのいずれかです。

[10.3] ポーランド軍の補給源は、限定された数のユニットのみを補給できます。ワルシャワ [Warsaw] は8個師団まで補給でき、その他のポーランド NRN 上の各都市は4個師団まで補給でき、3つの各鉄道ヘクスは4個師団まで補給できます。これは、それぞれ内部に数字を持つ白と青の補給シンボルによって、マップ上に表示されます。補給の目的において、旅団は師団の1/2としてカウントし、その他の非師団ユニットは師団の1/4としてカウントします。超過した補給許容量は、後のターンに使用するために備蓄できません。

シンボル	定義	師団補給コスト
XX	師団	1
X	旅団	0.5
III	連隊	0.25
II	大隊	0.25

[10.4] 敵ユニットによって物理的に占められた補給源は、いかなるユニットのためにも補給を供給できません。敵 ZOC 内の補給源は、通常に機能します。

[10.5] 補給をたどる [TRACING SUPPLY]

[10.5.1] 補給線は、ユニットから補給源までたどるヘクスの道筋です。補給線は、2つまでの構成要素を持つことができます。: 鉄道部分と非鉄道部分です。これらの部分は、以下の方法の1つで整えることができます。:

- ・ユニットから補給源までの非鉄道部分、
- ・ユニットから補給源までの鉄道部分、
- ・ユニットから鉄道部分までの非鉄道部分、そこから補給源までの鉄道部分。

その他の部分の組み合わせは、認められません。特に、いったん補給線の鉄道部分をたどったら、非鉄道部分をたどることは認められません。

[10.5.2] 補給線の非鉄道部分は、ユニットから補給源又は鉄道部分の開始地点までたどられます。この非鉄道部分は、15移動ポイントの長さを超えることができません。この道筋は、敵 ZOC を通してたどることができ、敵 ZOC (遅滞値) と標準移動のコストを消費します。補給をたどっている目的において、友軍ユニットは自身が占めるヘクス内の敵 ZOC の影響を無効にします (したがって、補給路をたどっているときに遅滞値を無効にします)。

[10.5.3] 補給線の鉄道部分は、補給源までたどらなければなりません。この部分は、無制限の長さですが、完全に鉄道に沿っていないなければなりません (戦略移動 8.3 で定義されたごとく)。この道筋は、必要に応じて迂回することができ、鉄道路線のいかなる組み合わせも通過することができます。補給は、荒廃鉄道又は敵 NRN 上の敵 ZOC を通してたどれませんが、補給をたどる目的において、友軍ユニットは自身が占めるヘクス内の敵 ZOC を無効にします。補給線は、友軍 NRN 上の敵 ZOC を通してたどることができます。

[10.5.4] 補給は、決して敵が占めるヘクス内へ、又は通過してたどることができません。

[10.5.5] 各ポーランド軍補給源が限定された許容量を持つ事実のため、ポーランド軍ユニットは補給を供給している正確な補給源へ補給線をたどらなければなりません。これは、包囲されたユニットが使用可能な僅かな補給源のみを持つか、又はもしもロシア軍が多数のポーランド軍補給源を占めているとき、決定的になります。

[10.6] 非補給下であることの影響

[EFFECTS OF BEING OUT OF SUPPLY]

[10.6.1] もしも戦闘で、攻撃側のユニットのいずれかが非補給下であると、戦闘解決のサイの目から1を差し引きします。

[10.6.2] もしも戦闘で、防御側のユニットのいずれかが非補給下であると、戦闘解決のサイの目に1を加えます。

[10.6.3] 退却しているユニットは、退却の開始時と終了時の補給状態をチェックしなければなりません。もしもユニットが非補給下であると、ZOC 退却表を使用しているときに不利なサイの目修正を適用します (退却中の損失、9.14)。

[10.7] 特殊な場合 [SPECIAL CASES]

[10.7.1] 装甲列車 (14.0) は、たとえ装甲列車自体が鉄道路線から離れることを禁じられていても、非鉄道部分の補給線をたどることができます。



固有の補給シンボル

[10.7.2] 河川小艦隊と補充カウンターは常に補給下で、決して補給線をたどる必要はありません。

橙地に白



ロシア西方正面軍 (12.0)

[10.7.3] ロシア西方正面軍のユニットは、完了した休止 (23.4.7) に続く最初のターンは常に補給下です。

[11.0] ロシア軍の撤退

[RUSSIAN WITHDRAWALS]

ターン記録チャート上で指定された様々なとき、ロシア軍プレイヤーはプレイから特定のユニットを撤退させることを要求されます。指定されたターンの増援と補充フェイズ (7.0) 中、特定のユニットは、マップから取り去られます。ユニットは、マップ端から移動する必要がありません。ユニットは、たとえ非補給下で/又は敵ユニットによって包囲されていても撤退します。



[11.1] 6月Iターンに、西方正面軍の第15 (7-5-7) と第29 (8-6-7) 歩兵師団は、撤退しなければなりません。撤退する合計値は、少なくとも15攻撃値でなければなりません。もしも第15と第29がもはやこの総量に一致しなければ、その差を埋めるために追加の西方正面軍ユニットが撤退しなければなりません。2ステップ・ユニットは、この要件を満たすために裏返すことができます。



Konarmiya(KA)

[11.2] 9月IVターンに、Konarmiya (13ユニット)は、撤退しなければなりません。撤退の要件は、ユニット・タイプによって分類されます。

- ・Konarmiya 騎兵: 全7つのKonarmiya 騎兵ユニットは、撤退しなければなりません。撤退する合計騎兵値は、少なくとも18攻撃値でなければなりません。もしも生き残っているKonarmiya 騎兵ユニットがこの要件を満たさなければ、他の南西正面軍騎兵ユニットの撤退によって差を満たさなければなりません。それでも合計を満たすことができない場合、要件が満たされるまで、後のターンに到着している全ての騎兵補充値をこの不足に対して適用しなければなりません。
- ・Konarmiya 歩兵と装甲車: これらのユニットの両方は、もしもいまだにイン・プレイにあると、撤退しなければなりません。特定の数量を撤退させるための要件はありません。

・ **Konarmiya 装甲列車**：これらのユニットは、他の南西正面軍の装甲列車と差異がありません。これらの列車の合計4つが撤退しなければなりません。ロシア軍プレイヤーは、合計の一部として、以前のターンに除去された南西正面軍の装甲列車をカウントできます。

例：9月IVターンまでに、南西正面軍は3つの装甲列車が除去されています。したがって、Konarmiya と共に1つのみの装甲列車を撤退させなければなりません。

[11.3] 特に撤退することを指定されたユニットは、その計画された撤退ターンの後に決してプレイに復帰できず、再建又は補充もできません。要求された数値合計を満たすために取り去られた他のユニット（もしあれば）は、マップ外補充手順（7.2.3）を通してプレイに再登場できます。

[12.0] ロシアの正面軍

[RUSSIAN FRONTS]



[12.1] ロシア軍部隊は、2つの指揮系統、あるいは正面軍に分割されます。西方正面軍はマップの北半分、南西正面軍は南半分で機能します。2つの正面軍のユニットは、ユニット・タイプの色で識別されます。西方正面軍のユニットは、赤いカウンター上に白で記載され、南西正面軍のユニットは赤地に黒です。2つの正面軍は、連携するために限定された能力のみを持ちます。



[12.2] マップ東端からブーク [Bug] 川まで走っている正面軍の境界線は、ロシア軍の指揮系統を分割します。境界線の南で完全な2ヘクスを越える西方正面軍のユニットは、非指揮下です。境界線の北で完全な2ヘクスを越える南西正面軍のユニットは、非指揮下です。境界線がヘクスの中心を通過して2つに分割するときは、結果として生じた部分ヘクスは、正面軍の境界線からのユニットの距離判定に対してカウントしません（イラスト例を参照）。

[12.2.1] 正面軍の境界線はブーク [Bug] 川までしか伸びないので、ブーク川の西で機能しているとき、ロシア軍ユニットは全ての正面軍の制限から解放されます。



表示された西方正面軍のユニット3-2-7は、ブーク川の西で機能しているときに制限がないため指揮下です。4-3-7は、正面軍の境界線から完全な2ヘクス以内にあるため、指揮下です。6-4-7のみは、正面軍の境界線から完全な2ヘクスを越えているため、非指揮下です。

[12.3] 非指揮下 [OUT OF COMMAND]

[12.3.1] 正面軍の境界線を犯しているために非指揮下のユニットは、攻撃できません。非指揮下のユニットは、たとえユニットが補給線をたどることができても、常に非補給下と見なされます。

[12.3.2] ユニットの、決して任意に非指揮下に移動することができません。したがって、非指揮下の状態が発生する唯一の方法は、ユニットが退却の優先度のために非指揮下に退却を強制されることです。（非指揮下に退却しているユニットは、もしもZOC退却表を調べる必要があると、その退却を非指揮下で終了することに注意してください。）非指揮下に退却したユニットは、続くロシア軍の移動フェイズに、可及的速やかに指揮下に回復するよう試みなければなりません。

[12.3.3] イン・プレイで通常状態のユニットは、常時指揮下であることに注意してください。正面軍の境界に関する指揮系統ルールは、この一般ルールの例外です。

[12.4] 正面軍内の連携不可

[INTER-FRONT NON-COOPERATION]

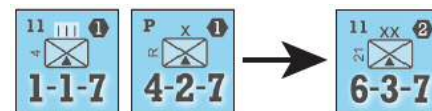
[12.4.1] 異なる正面軍のユニットは、任意と一緒にスタックできません。もしも退却のため、一緒にスタックすることを強制されたら、1つの正面軍のユニット（ロシア軍プレイヤーの選択）は、実際の状況にかかわらず、超過スタック状態と見なされなければなりません。

[12.4.2] 異なる正面軍のユニットは、1つの攻撃で統合できません。更に、同じ防御ユニットに対して、個別に攻撃を行うことができません。換言すると、両正面軍のユニットが敵占有ヘクスに隣接するとき、これらの敵ユニットに対して1つのみの戦闘を行うことができ、1つの正面軍のユニットのみが攻撃に参加できます。

[12.4.3] ロシア軍指揮下のガリシア軍とウクライナ軍のユニットは、南西正面軍に属していると見なされます。ロシア軍指揮下のリトアニア軍ユニットは、西方正面軍に属していると見なされます。ロシア軍の予備師団と補充カウンターは、どちらの正面軍にも属さず、正面軍の全ての制限を無視します。

[13.0] ポーランド軍の改変

[POLISH SUBSTITUTION]



[13.1] 7月IIターン又はそれより後のいずれかのターンのポーランド軍増援と補充フェイズ中、ポーランド軍プレイヤーは第21山岳師団を創設できます。これを行うため、第4山岳連隊と完全戦力のRybak山岳旅団と一緒にスタックしなければなりません。ポーランド軍プレイヤーは、これらの2つのユニットを取り去り、そのヘクス内に第21山岳師団を置きます。

[13.2] 改変は、いかなる状況下のいかなるヘクス内でも起きることができます。

[13.3] 新たに創設されたユニットは、続くフェイズに通常に移動し、戦闘に従事できます。

[13.4] いったん改変が行われたら、元に戻せません。第4山岳連隊とRybak山岳旅団は、決してプレイに復帰できません。

[14.0] 装甲列車

[ARMORED TRAINS]

副次ユニット表示 (5.1.1)



補充不可ユニット表示 (7.2.5)

[14.1] 装甲列車は、鉄道に沿ってのみ移動できます（戦略移動で定義されたごとく、8.3）。

[14.2] 装甲列車は、標準移動又はNRN移動モードのみを使用でき、戦略移動は使用できません。標準移動を使用しているとき、進入した（鉄道）ヘクス毎に1移動ポイントを消費し、河川ヘクスサイドを越えるために追加の移動ポイントを消費しなければなりません。

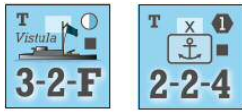
[14.3] これらは敵ZOCに進入でき、適切なZOCコストを消費します。

[14.4] 装甲列車は、同じターンに標準移動とNRN移動を組み合わせることができません。

[14.5] 戦闘後に自国NRNに沿って退却している装甲列車は、NRNヘクス内に及ぼされた全ての敵ZOCを無視します。したがって、この場合、装甲列車はZOC退却表を調べません。戦闘後に自国NRNに沿って前進している装甲列車は、NRNヘクス内の全ての敵ZOCを無視します。

[14.6] 装甲列車は、9.13.4に与えられた優先度に従って退却しなければなりません。これらの優先度が鉄道線に沿って従うことができる限りにおいてです。もしも退却の全ての鉄道ルートが封鎖されたら、退却している装甲列車は代わりに除去されます。

もしも海兵ユニットと小艦隊ユニットの両者が、戦闘から退却することを要求されたら、退却している小艦隊は海兵を輸送できます。これは、海兵についての退却要件を満たします。



[16.7.2] 海兵は、補給 (10.0) で述べた要領で補給をたどりません。代わりに、これらは友軍小艦隊へ補給をたどります。小艦隊から2ヘクスを超える海兵は自動的に非補給下で、もしも小艦隊まで2ヘクス (移動ポイントではなく) 以下の補給線をたどれたら補給下です。敵ユニット (そのZOCではなく) は、この補給線を妨害します。

[17.0] マップ端と国境線

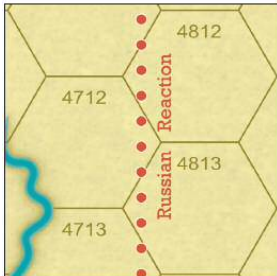
[MAP EDGES AND BORDERS]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

マップ上の様々な活動は、一定のマップ外対応を導き得ます。これらの対応は、ある程度、一定の増援が予定された登場ターンに先立ってプレイに登場することを認めます。いったんプレイに投入されたら、たとえその登場が後の状況を変化させても、これらのユニットはプレイに留まります。

事項 [CASES]

[17.1] ロシア軍の対応 [RUSSIAN REACTION]



[17.1.1] もしもいずれかのロシア軍の増援と補充フェイズの開始時に、ロシア軍対応ライン (赤い点線で表示されます。地形効果チャートを参照) の東にポーランド軍ユニットがあると、ロシア軍プレイヤーはそのターンについて2倍の自軍補充率を持ちます。加えて、ロシア軍プレイヤーは、増援として予備師団を受け取ります。このルールにおいて、予備師団は逆の登場順番で受け取られます。例えば、10月Iターンの予備師団が最初に受け取られ、次いで9月IVターンのそれ等です。

[17.1.2] この対応は、適切なフェイズ中にポーランド軍ユニットが誘発エリア内にいる各ターンに発生します。ポーランド軍ユニットは、もしもエリア内にいたものの、ロシア軍の増援と補充フェイズの開始前にそこを離れたら (例えば、戦闘後前進を通して)、対応を誘発しません。ポーランド軍プレイヤーは、誘発エリア内へ退却することを強制された自軍ユニットを、任意に除去できます。

[17.2] ラトヴィア国境守備隊の対応 [LATVIAN BORDER GARRISON REACTION]

[17.2.1] ラトヴィア国境守備隊は、様々なロシア軍セット・アップ・チャート上で指定されたごとく、3個の西方正面軍歩兵師団から構成されます。もしもいずれかのロシア軍の増援と補充フェイズの開始時に、ポーランド軍ユニットがドヴィナ [Dvina] 川の北にあると、これらのユニットはプレイに登場するために解放されます。これらのユニットは、ヘクス 3801 (含む) の東で、マップ北端上のいずれかのヘクス内に登場します。

[17.2.2] ゲームの過程中、通常の西方正面軍の増援として、守備隊ユニットの2つが受け取られます。三番目のユニットは、上記で述べたごとく、ドヴィナ川を越えているポーランド軍ユニットへの対応としてのみ、プレイに登場できます。

[17.3] マップ端 [MAP EDGES]

[17.3.1] マップ端から任意に外へ移動できるユニットはありません。ただし、ユニットは、退却優先度への対応でマップ端から外へ退却できます。ロシア軍ユニットは、マップ北端、東端、南端から外へ退却でき、もしもマップ西端から外へ退却したら除去されます。ポーランド軍ユニットは、西端から外へ退却できますが、もしもその他のいずれかのマップ端から外へ退却することを強制されたら除去されます。マップ端から外へ退却しているユニットは、続く友軍移動フェイズにプレイへ復帰しなければならず、これらは外へ退却した同じマップ端上のいずれかのヘクスに進入することによって復帰します。

[17.3.2] マップ南端は、ルーマニア国境によって2つのゾーンに分割されます。マップの1つのゾーン内から外へ退却しているユニットは、退出を強制された同じゾーン内に復帰しなければなりません。

[17.4] 国境 [BORDERS]

[17.4.1] ルーマニア、チェコスロヴァキア、ドイツ、ダンツィヒ、東プロシアに進入するいかなるユニットも抑留されます。ユニットは、永久にプレイから取り去られます。マップ端から外へ退却するユニットは、これらのエリア内でプレイに再登場できません。これらのエリアの鉄道線は、移動又は補給目的のために使用できません。 (例外: 選択ルール 24.8、24.10、24.11)

[17.4.2] 非リトアニア軍ユニットは、自由にリトアニア国境を越えて、リトアニア内で機能できます。ただし、各戦闘フェイズの終了時に、全ての非リトアニア軍ユニットは除去されます。したがって、プレイヤー諸氏は、戦闘フェイズの終了時に自軍ユニットがリトアニアの外部にある限り、この国を移動で通過するか又は戦闘さえできます。リトアニアの境界は、封鎖されず又はいかなるユニットのZOCも妨げません。リトアニアの鉄道線は、補給をたどっている目的のために使用できません。

[18.0] ワルシャワ陣地群

[WARSAW FORTIFICATIONS]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

ワルシャワ陣地群は、マップ上に印刷された5つの陣地ヘクスです。陣地ヘクス内のポーランド軍ユニットは、もしも陣地ヘクスサイドを越えて攻撃されたら、他の全ての地形効果に加えて、その防御値が2倍になります。例えば、もしもロシア軍ユニットがヴィスツラ川を越えてワルシャワを攻撃したら、ポーランド軍ユニットは防御について2倍にされ、サイの目から2が差し引かれることになります。ポーランド軍ユニットのみが、陣地から特典を受けます。



事項 [CASES]

[18.1] 陣地は恒久的なもので、破壊できません。ポーランド軍ユニットは、たとえそのヘクスが以前にロシア軍ユニットによって占められていたとしても、常に陣地の完全な防御特典を受け取ります。

[18.2] 0の移動値を持つユニット (ゼロ移動値ユニット、19.0) は、5ヘクスの陣地ゾーン内で無制限の移動力を持ちます。これらは、敵のZOCを無視できますが、敵が占めるヘクスへ進入できません。これらは、決して陣地ゾーンの外部へ移動できません。これらは、ゾーン内でのみ退却又は戦闘後前進できることを除き、通常の戦闘ルールを受けます。もしもこれらが、このゾーンの外側へ退却することを強制されたら、代わりに除去されます。

[18.3] 18.2を除き、陣地は移動に影響を持ちません。

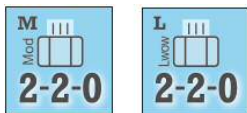
[19.0] ゼロ移動値ユニット

[ZERO MOVEMENT FACTOR UNITS]

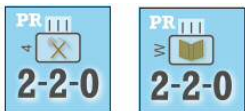
ルールの概要 [GENERAL RULE]

ポーランド軍プレイヤーは、0の移動値を持つ10ユニットを持ちます。: 2つの守備隊ユニット、1つの砲兵ユニット、7つの民兵ユニットです。これらのユニットは、いかなる移動タイプも使用できませんが、陣地ゾーン内のこのようなユニットは、限定された移動能力が認められます (18.2)。これらのユニットは、通常に戦闘に従事できますが、その制限された移動エリアの外側へ退却又は戦闘後前進ができません。もしも認められた移動エリアの外側へ退却することを強制されたら、ユニットは代わりに除去されます。

事項 [CASES]



[19.1] 2つの各守備隊ユニットは、ユニット名称としての都市名を持ちます。もしも補充手順 (7.2.3) を通して再建されたら、守備隊ユニットはその名称付都市内に登場しなければなりません。もしもその都市が敵に占められていると、守備隊ユニットは再建できません。



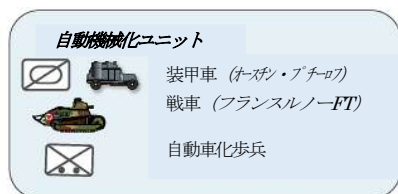
[19.2] ポーランド軍回復表 (22.0) を介して登場する民兵ユニットは、ポーランド NRN 上のいずれかのポーランド都市内に登場 (並びに再建) できます。

[20.0] 自動機械化ユニット

[MOTO-MECHANIZED UNITS]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

装甲車、戦車、機械化歩兵ユニットは、自動機械化 (MM) ユニットの総称されます。ポーランド軍プレイヤーは、多数のこれらのユニットを持ち、下記の制限に従わなければなりません。ロシア軍プレイヤーは、1つの MM ユニットの (Komarmiya 装甲車ユニット) を持ちます。このユニットは、正確に騎兵ユニットとして機能し、このルールの規定を無視します。



騎兵として扱う
(色帯なし)

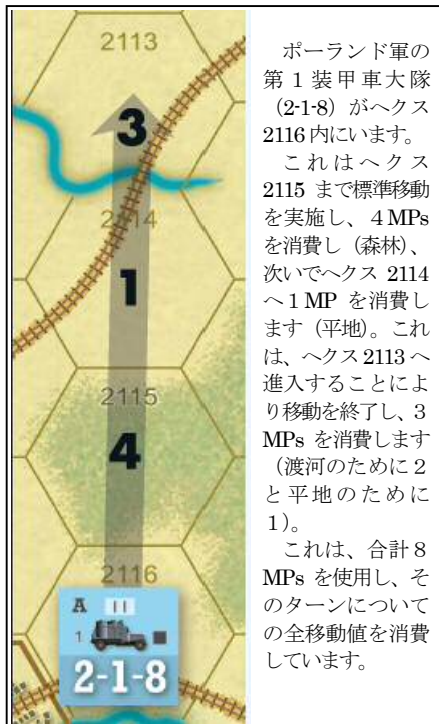
事項 [CASES]

[20.1] 移動 [MOVEMENT]

[20.1.1] ポーランド軍の MM ユニットの、全ての目的において (移動、補給、前進、退却等) 全ての敵 ZOC を無視します。ポーランド軍の MM ユニットの地形の影響は、他のユニットといくらか異なります。詳細については、TEC を参照してください。

[20.1.2] 標準移動 [Standard Movement] :

MM ユニットの、平地地形と都市を除く全ての地形について、2倍の地形コストを消費しなければなりません。これらは、平地地形と都市については、標準コストを消費します。



ポーランド軍の第1装甲車大隊 (2-1-8) がヘクス 2116 内にいます。

これはヘクス 2115 まで標準移動を実施し、4 MPs を消費し (森林)、次いでヘクス 2114 へ 1 MP を消費します (平地)。これは、ヘクス 2113 へ進入することにより移動を終了し、3 MPs を消費します (渡河のために2と平地のために1)。

これは、合計8 MPs を使用し、そのターンについての全移動値を消費しています。

[20.1.3] 戦略移動 [Strategic Movement] :

MM ユニットの、その移動値が2倍になります。鉄道に沿って移動しているとき、進入した各ヘクスについて1移動ポイントを、河川を越えるために追加の2移動ポイントを消費します。鉄道外を移動しているとき、全ての地形コストは、標準移動を使用している MM ユニットの消費されるコストの2倍になります。例えば、戦略移動を使用している MM ユニットの、森林へに進入しているときに8移動ポイントを消費しなければならないことになります。

[20.1.4] NRN 移動 [NRN Movement] :

MM ユニットの、この移動タイプについて特別なルールを持たず、8.4 の規定に従います。

[20.2] 補給 [SUPPLY]

MM ユニットの補給線の鉄道外部分をたどっているとき、標準移動ルール (20.1.2) が使用されます。したがって、ZOC は無視されますが、より高い地形コストを消費しなければなりません (20.1.2)。

[20.3] 故障 [BREAKDOWNS]

[20.3.1] 少なくとも1つのポーランド軍 MM ユニットのマップ上にある各ターンの、ポーランド軍の増援と補充フェイズ中、ポーランド軍プレイヤーは MM 故障の影響を判定しなければなりません。イン・ブレイの各 MM ユニットのサイを1つ振り、1又は2のサイの目でユニットは1ステップを失います。(大部分の MM ユニットの1ステップのみを持つため、これはユニット喪失の結果になります。)各ユニットは、ターン毎に一度のみチェックされます。

[20.3.2] もしもあるターンの、故障のためにすでに3ステップが失われていたら、次いでそのターンの故障のためにチェックが必要な MM ユニットのありません。

[20.3.3] ポーランド軍プレイヤーは、故障のためにチェックする MM ユニットの順

番を決めます。

[20.3.5] 増援として到着しているポーランド軍の MM ユニットの、その登場ターンに故障についてチェックされません。

[20.3.6] マップ上にないユニットは、イン・ブレイか否かにかかわらず、故障についてチェックされません。

[20.3.7] MM ユニットの補給状態は、故障に影響を持ちません。

[21.0] 同盟国と他のユニット

[ALLIED AND OTHER UNITS]

解説 [COMMENTARY]

正規のポーランド軍とロシア軍に並び、その他の国籍と特殊な組織がありました。これらは、下記で述べられます。

ルールの概要 [GENERAL RULE]

特記されない限り、ロシア軍ユニットに関連する全ては、ロシア軍プレイヤーの指揮下にあるリトアニア軍、ガリシア軍、ウクライナ軍のユニットにも適用します。同様に、ポーランド軍ユニットに関連する全ては、ポーランド軍プレイヤーの指揮下にあるガリシア軍、ウクライナ軍、白ロシア軍、リトアニア・白ロシア軍のユニットにも適用します。これらの同盟ユニットは、下記で禁じられない限り、移動、戦闘に従事、指揮しているプレイヤーのユニットと共にスタックできます。

事項 [CASES]

[21.1] ウクライナ軍 [UKRAINIANS]



[21.1.1] ウクライナ軍は、4つのユニットを持ちます。これらのユニットは、どちらかのプレイヤーによって指揮され得ます (ただし、決して同時に両方によってではありません)。ウクライナ軍は、全てのシナリオをポーランド軍指揮下で開始します。指揮は、何度でもプレイヤー間で変更し得ます。各プレイヤーは、それぞれウクライナ軍のカウンター・セットを持つことに注意してください。誰が現在ウクライナ軍を指揮しているかに依存して、正しいカウンター・セットを使用します。

[21.1.2] ウクライナ軍は、リヴォフ [Lwów] とキエフ [Kiev] の都市を同時に支配するか又は最後に支配したプレイヤーによって統率されます。キエフは、その戦闘ユニットが都市を占めるか、又は都市を最後に占めたプレイヤーによって支配されます。リヴォフは、もしもロシア軍ユニットがリヴォフを占める場合にのみロシア軍プレイヤーによって支配され、その他の全てのときに都市はポーランド軍の支配下です。

[21.1.3] あるプレイヤーは、相手側プレイヤーが同時にリヴォフとキエフを支配するときにウクライナ軍の支配を失います。(これらの都市の1つのみの喪失は、統率を変更させないことに注意してください。)プレイヤーがウクライナ軍の統率を失うとき、

全てのウクライナ軍ユニットは直ちにプレイから取り去られます。新たに指揮しているプレイヤーは、後にこれらのユニットを再導入できます (21.1.4)。

[21.1.4] 指揮しているプレイヤーの各友軍の増援と補充フェイズ中、そのプレイヤーは支配するウクライナの各都市についてサイを1つ振ります。各6の出目について、プレイヤーは以下の選択肢の1つを選択できます。

- いずれか1つのウクライナ軍ユニットをプレイに投入できます。ユニットはプレイヤーによって支配されたウクライナ都市へ、裏面の戦力で登場します。
- マップ上のどこかにあるいずれか1つのウクライナ軍ユニットを、2ステップ面に返すことができます。

全てのウクライナ軍ユニットがイン・プレイで、全て完全戦力であると、この要領で獲得した超過ステップは失われます。

[21.1.5] ウクライナ軍ユニットは、述べられた要領でのみプレイに登場できます。ただし、いったんイン・プレイになると、これらのユニットは指揮しているプレイヤーから、マップ上の補充を受け取ることができます。

[21.2] リトアニア軍 [LITHUANIANS]

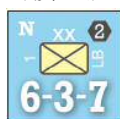
橙地に白



ロシア軍プレイヤーによって指揮されますが、リトアニア軍ユニットはロシア軍ユニットと共にスタックできず、攻撃に統合できません。リトアニア軍は、リトアニア国内で常に補給下です。自国外では、これらはもしもリトアニア国境から4ヘクス以内で、リトアニア国内のいずれかのヘクスへ非鉄道部分の補給線をたどれたら補給下です。これらは、鉄道部分の補給線をたどれません。リトアニア軍ユニットは、決して補充又は再建できません。

[21.3] 白ロシア軍 [BELARUSIANS]

明黄地に黒



白ロシアとリトアニア白ロシア軍ユニットは、ポーランド軍部隊の一部に組み込まれたので、特別ルールを持ちません。

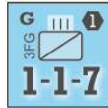
[21.4] ポーランド軍レギオンと義勇師団 [POLISH LEGION AND VOLUNTEER DIVISIONS]

明青地に白



ポーランド軍レギオンと義勇師団は、ポーランド軍レギオン騎兵連隊が2の代わりに1補充値のコストで再建できることを除き (7.2.3.1)、特性を持ちません。

[21.5] ポーランド国境警備騎兵ユニット [POLISH FRONTIER GUARD CAVALRY UNITS]



ポーランド軍プレイヤーは、多数の国境警備騎兵連隊を持ち、大部分のシナリオで東プロシアとリトアニアの国境に沿った特定ヘクス上で開始します。これらのユニットは、解放されるまで移動又は攻撃ができません。ユニットは、ロシア軍ユニットが国境警備連隊から5ヘクス以内に移動するときにいつでも個別に解放されます。リトアニア軍ユニットは、リトアニア国境を越えて横切るか又は攻撃するまで、これらの警備ユニットを解放しません。

[21.6] ガリシア軍 [GALICIANS]

ガリシア軍は、キャンペーン・ゲームにのみ登場します (23.4)。

[22.0] ポーランド軍の回復 [POLISH RALLY]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

もしもいずれかのポーランド軍の増援と補充フェイズの開始時に、合計で9攻撃値以上のロシア軍ユニットが中央ポーランド内にいると、ポーランド軍の回復が開始されます。中央ポーランドは、ワルシャワから11ヘクス以内のいずれかのヘクスとして定義され、これは「中央ポーランド」[“Central Poland”]と標記された明青色の点線でマップ上に示されています。中央ポーランド内のロシア軍を合計しているとき、ロシア軍騎兵ユニットは半分の値でカウントし、端数は残します。

事項 [CASES]

[22.1] ポーランド軍の回復は、それが誘発されたターンと、次の2ターンのポーランドの増援と補充フェイズ中に発生します。ポーランド軍プレイヤーは、回復増援として、回復のターン毎に6つのユニットを受け取ります。これらは、ポーランド軍回復表 (PRT) から受け取られます。ポーランド軍回復マーカーをそれが発生したターンに置けば、追加の増援について次の2ターンを管理できます。



[22.2] 受け取られる各ユニットについて、個別にサイが1つ振られます。各サイの目は、PRT上の数字列の1つに一致します。列の最左端のユニットは、回復増援として受け取られます。

[22.3] ポーランド軍プレイヤーは、そのターンにPRTから6つのユニットを受け取ってしまうまで、又はPRT上にユニットが残っていない状態になるまで、回復増援についてのサイ振りを持続させます。

[22.4] 回復増援は、正規のポーランド軍増援 (7.0) として登場し、2つの例外があります。:

- Poznan からと指定されたユニットは、ヘクス 0111 に登場しなければなりません。もしもこのヘクスが敵に占められると、これらのユニットの登場は遅延されなければなりません。
- 民兵ユニットは、ポーランドNRN上のいずれかのポーランド軍支配下都市内に登場できます。

[22.5] PRT上のいくつかのユニットは、標準の増援として登場することが予定されています。これらのユニットはPRTから取り去られ、その予定された登場ターンにプレイに登場します。ポーランド軍の回復中、標準の増援として登場することが予定されたPRT上のユニットは、そのように登場します。それでも、6つのユニットが回復増援として受け取られます。

[22.6] 回復増援に加えて、ポーランド軍プレイヤーは、ポーランド軍の回復の各ターンに6歩兵と2騎兵の補充値を受け取ります。これは、予定されたいかなる補充値にも加えられます。

[22.7] 鉄道予備

[THE RAILROAD RESERVE]

[22.7.1] ポーランド軍の回復と共に開始して、ゲームの残りについて継続し、ポーランド軍プレイヤーは鉄道予備を創出して維持できます。この予備は、マップ外にユニットを保持することによって形成されます。ポーランド軍の増援と補充フェイズ中、到着している増援、再建されたユニット、補充カウンターは、予備に置くことができます。ワルシャワか又は3つの鉄道補給ヘクスまでNRN移動を介して移動できる、イン・プレイのポーランド軍ユニットは予備に編入でき、マップからユニットを取り去ります。予備に編入しているユニットは、NRN移動についての2個師団の限度に対してカウントしません。いかなる数のユニットも、鉄道予備になることができます。

[22.7.2] 予備内のいずれか又は全てのユニットは、ポーランド軍の増援と補充フェイズ中にプレイに投入できます。これらは、増援 (7.1) として、又は二者択一で、ワルシャワまでNRNラインをたどれるいずれかのポーランド軍支配下の都市内に登場できます。

[22.7.3] ユニットの、同じターンに鉄道予備に編入と離れることの両方はできません。ユニットは、予備編入のターンに続くいずれかのターンに、鉄道予備を離れることができます。

[23.0] シナリオとゲームのセット・アップ方法

[SCENARIO AND HOW TO SET UP THE GAME]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

各シナリオについて、セット・アップ・チャートがあります。各セット・アップ・チャートは、シナリオで使用可能なユニット、その開始戦力、配置の特定ヘクス又はエリアを表示します。(注釈:いくつかのシナリオについては、色付円内にセット・アップ・コードが提供されません。これは意図的なものです。)チャートは、シナリオ開始時に除去されていると見なされるユニットも列記し、いくつかは補充可能 (7.2)、いくつかは補充不能 (7.2.5) でプレイに登場できません。

2つのターン記録欄があります。1つはワルシャワの門シナリオ (23.1) のため、1つはキャンペーン・ゲーム (23.4) と両方の白ロシア・シナリオ (23.2、23.3) のためです。ターン記録欄は、シナリオの期間と増援の登場を表示します。両陣営によって受け取られる補充ポイントは、ターンからターンを基準に与えられます。最後に、チャートは、Konarmiya が撤退するときを指定します (11.0)。

ユニットを配置しているとき、プレイヤー諸氏は表示されたユニット・タイプと数値のみを一致させる必要があります。1つを除き、ユニットの名称に従ってユニットを配置する必要性はありません。例外とは、ユニットの名称に従って配置しなければならない Konarmiya です。

もしもユニットが、特定ヘクスではなくエリア内に配置するよう列記されていたら、ユニットを以下のごとく配置します。

- 全ての前線ヘクスは、その配置エリアのユニットによって占められるか、又はユニットの ZOC 内でなければなりません。
- ユニットの、超過スタック状態で配置できません。
- ロシア軍ユニットは、ガリシア軍ユニットと共にスタックして開始できません。

一定のユニットは、特定のヘクス内で開始しなければなりません。この場合は超過スタッキングが認められますが、最初の友軍移動フェイズに正さなければなりません。

ターン記録欄は、ゲーム時間の経過を管理し、シナリオの開始と終了の時期を示します。補充率、増援、撤退は、このチャート上に特記されます。ワルシャワの門シナリオは、専用のターン記録欄を持ちます。

特定ユニットの増援としての到着又は撤退要求の予定については、ポーランド軍の増援チャートとロシア軍の増援と撤退チャートを参照します。注釈:これらのチャートは、ワルシャワの門シナリオを除く全てのシナリオに適用します。

いくつかのシナリオに列記された特別ルールは、それらにのみ適用されます。

[23.1] ワルシャワの門

[THE GATES OF WARSAW]

ワルシャワの門は、ゲームを学習する際、最初にプレイすべきシナリオです。両プレイヤーは、配置チャート上で特記されたごとく、自軍ユニットを配置しなければなりません。したがって、配置する順番は無意味です。歴史的状況の性格により、プレイヤー諸氏はこのシナリオがポーランド軍に有利であることに気づくでしょう。

[23.1.1] シナリオは、8月Ⅲターンに開始します。このターンは、ロシア軍プレイヤー・ターンが完全に飛ばされるため、プレイはポーランド軍の増援と補充フェイズで開始します。シナリオは、10月Ⅳターンの完了時に終了します。シナリオは、10ターンの長さです。

[23.1.2] ポーランド軍の回復はすでに発生しているため、ポーランド軍回復表 (22.0) は使用されません。ポーランド軍プレイヤーは、いつでも鉄道予備 (22.7) を創出できます。

[23.1.3] Plock と Modlin 内のポーランド軍ユニットは、ゲームを超過スタック状態で開始します。これは、最初のポーランド軍移動フェイズ中に正さなければなりません。

[23.1.4] ウクライナ軍は、ポーランド軍支配下でシナリオを開始します (21.1)。

[23.1.5] 全てのポーランド軍辺境警備は、21.5の規定から解放されています。ラトヴィア国境守備隊は、解放されていませんが、このシナリオでは1ユニットのみから構成されます。

[23.1.6] どちらのプレイヤーも、マップ外に蓄積された補充値はありません。

[23.1.7] ワルシャワ陣地群内に配置することを特記されたユニットは、いずれかの陣地ヘクス上に配置できますが、超過スタックはできません。

[23.1.8] このシナリオについては、ワルシャワの門ターン記録欄のみが使用されます。増援は、このターン記録欄に含まれ、増援チャートは必要ありません。

[23.2] 白ロシア・シナリオ (長期ヴァージョン) [THE BELRUSIAN SCENARIO]

[23.2.1] シナリオは7月Ⅰターンのロシア軍プレイヤー・ターンから開始され、10月Ⅳターンの完了時に終了します。シナリオは、16ターンの長さです。ポーランド軍プレイヤーは、最初に配置します。

[23.2.2] ウクライナ軍は、ポーランド軍指揮下でシナリオを開始します (21.1)。

[23.2.3] ポーランド軍辺境警備は、21.5の規定から解放されていません。ラトヴィア国境守備隊は、解放されていません。

[23.2.4] ポーランド軍の回復は、発生していません。

[23.2.5] どちらのプレイヤーも、マップ外に蓄積された補充値はありません。

[23.2.6] 休止 (キャンペーン・ゲーム、23.4.7) は、6月Ⅳターンに終了していると仮定されます。したがって、シナリオの最初のターンは、休止に続く最初のターンです。西方正面軍ユニットは、休止後の全ての影響を受けます。

[23.3] 白ロシア・シナリオ (短期ヴァージョン) [THE BELRUSIAN SCENARIO]

このシナリオは、長期ヴァージョンの全てのルールと指示に従います。2つの例外があります。:

- このシナリオは、8月Ⅳのロシア軍プレイヤー・ターンの完了時に終了します。このシナリオは、8ターンあります。
- 3.0の勝利条件は、使用されません。ロシア軍プレイヤーは、もしもシナリオの終了時に17VPs以上を持つと勝利します。ロシア軍プレイヤーは、ゲーム中のいずれかの時点でワルシャワを占めると、破壊的勝利で勝ちます。ロシア軍プレイヤーが勝利しなければ、ポーランド軍プレイヤーが勝利します。

[23.4] キャンペーン・ゲーム

[THE CAMPAIGN GAME]

[23.4.1] このシナリオは、4月Ⅳターンに開始します。このターンは、ロシア軍プレイヤー・ターン全体がスキップされ、プレイはポーランド軍の増援と補充フェイズで開始されます。ゲームは10月Ⅳターンの完了時に終了します。ゲームは、25ターンの長さです。ロシア軍プレイヤーは、最初に配置します。

[23.4.2] ウクライナ軍は、ポーランド軍支配下でシナリオを開始します (21.1)。

[23.4.3] ポーランド軍辺境警備は、21.5の規定から解放されていません。ラトヴィア国境守備隊は、解放されていません。

[23.4.4] ポーランド軍の回復は、発生していません。

[23.4.5] どちらのプレイヤーも、マップ外に蓄積された補充値はありません。

[23.4.6] ポーランド・リトアニア軍の関係 [Polish-Ukrainian Relations]

[23.4.6.1] ポーランド軍プレイヤーは、5月Ⅲターンの終了時まで完全に1 (ポーランド軍又はロシア軍) 移動フェイズについて、キエフを占めなければなりません。もしもそれを行うことに失敗したら、直ちにウクライナ軍の指揮を失います。:全ウクライナ軍ユニットは、プレイから取り去られます。

[23.4.6.2] もしもポーランド軍プレイヤーがウクライナ軍の指揮を失うと、ロシア軍プレイヤーは自動的に指揮を獲得せず、代わりにリヴォフ [Lwow] とキエフ [Kiev] を同時に確保した最初のプレイヤーがウクライナ軍の指揮を獲得します (21.1)。

[23.4.6.3] もしもロシア軍が5月Ⅲターンの前にウクライナ軍の指揮を獲得したら、このルールの規定は無視されます。

[23.4.7] 休止 [The Standdown]

[23.4.7.1] ロシア軍プレイヤーは、6月Ⅱターンの開始よりも遅れることなく、休止を宣言しなければなりません。休止は、全ての西方正面軍ユニットに影響します。これらのユニットは、通常に移動できますが、攻撃するための能力が制限されます。西方正面軍に対して行われる各攻撃について、西方正面軍は1つの報復攻撃を行うことができます。これ以外では、西方正面軍は攻撃できません。

例：ポーランド軍プレイヤーは、前のターンに西方正面軍のユニットに3つの攻撃を行いました。西方正面軍は、自軍ターンに3つのみの攻撃を行うことができます。

[23.4.7.2] 休止は3連続ターン継続し、中断できません。休止は、いずれかのターンの開始時に宣言でき、もしも6月Ⅱターンの開始時までには宣言されていなければ、そのターンに宣言されなければなりません。

[23.4.7.3] 休止の最終ターンに続くターンに、西方正面軍のユニットはその完全な攻撃能力を回復します。このターンに(のみ)、全ての西方正面軍ユニットは、位置にかかわらず自動的に補給下です。次のターンと、連続する4ターンの継続について(含む)、西方正面軍のユニットは、全ての移動目的において敵 ZOC を無視します(戦闘後の前進/退却を含みます)。

[23.4.7.4] 休止は、ゲーム毎に一度のみ宣言できます。

[23.4.7.5] 南西正面軍とリトアニア軍ユニットは、休止によって影響を受けません。

[23.4.8] ガリシア軍 [The Galicians]

[23.4.8.1] ガリシア軍は、ロシア軍の指揮下で開始します。これらは、特定のヘクス上に配置され、これらと共にスタックして開始できるユニットはありません。



[23.4.8.2] ガリシア軍の叛乱 [The Galician Mutiny] ポーランド軍プレイヤーの最初の移動フェイズ終了時、ガリシア軍は叛乱を起こすかも知れません。各ユニットについて1つのサイが振られ、以下の結果になります。:

サイの目	結果
1-2	ユニットはポーランド軍プレイヤーに脱走する
3-5	ユニットは逃亡してプレイから取り去られる
6	ユニットは、ロシア軍プレイヤーに忠誠で留まる

ガリシア軍の叛乱が振られた後の戦闘フェイズに開始して、脱走しているガリシア軍ユニットは、ゲームの残りについてポーランド軍プレイヤーによって指揮されます。忠誠ガリシア軍は、ロシア軍プレイヤーの指揮下に留まります。ガリシア軍ユニットは、決して補充又は再建できません。各プレイヤーは1セットのガリシア軍カウンターを持ち、誰が個別のガリシア軍を現在指

揮しているのかに依存して、正しいカウンターを使用することに注意してください。

[23.4.9] 北方作戦戦域 [Northern Theater of Operations]

[23.4.9.1] 4月Ⅳ、5月Ⅰ、5月Ⅱターンに、ポーランド軍ユニットは、西方正面軍ユニットに移動して隣接できません。同様に、西方正面軍のユニットは、この時期にポーランド軍ユニットに移動して隣接できません。

[23.4.9.2] この時期、ロシア軍プレイヤーは、使用可能な各タイプの補充の少なくとも半分を、マップ上の西方正面軍指揮系統エリア内に持ってこなければなりません。

[23.4.9.3] ロシア軍のマップ上の RCs は、5月Ⅲターンになるまで、マップ外プール内に取り去ることができません。

[24.0] 選択ルールとヴァリエント

[OPTIONAL RULES AND VARIANTS]

解説 [COMMENTARY]

広範囲なゲーム選択枝、歴史的可能性、いくつかの全く信じがたい状況を扱っている、いくつかのゲーム・ヴァリエントが以下に提供されます。それぞれは、特記されない限り、単独又は他と一緒に使用できます。

[24.1] ワルシャワの陥落

[THE FALL OF WARSAW]

その政治的、文化的首都の破滅的な喪失にもかかわらず、もしもワルシャワが陥落してもポーランド軍がへこたれないと信じるプレイヤー諸氏のために、この選択ルールが用意されます。

[24.1.1] もしもいずれかのシナリオ終了時にロシア軍がワルシャワを占めると、破壊的勝利で勝ちます。

[24.1.2] もしもロシア軍がシナリオ中にワルシャワを占めると、ゲームは終了します。ただし、ワルシャワが占められている限り、以下の条件が有効です。:

- 全てのポーランド軍ユニットは、あたかも非補給下のごとく攻撃と防御をします。実際に非補給下のユニットについて追加の影響はありません。
- ポーランド軍の増援は、あたかもワルシャワが孤立しているごとく登場しますが、その都市内には登場できません。
- ポーランド軍の回復が進行中であると、ワルシャワがロシア軍から解放されるまで中止されます。
- ポーランド軍プレイヤーは、鉄道予備を維持できず、最初の機会に、予備内の全ユニットをマップ上に持ってこなければなりません。
- ポーランド軍ユニットは、その ZOC を失います。

[24.1.3] もしもポーランドがワルシャワを奪回したら、その陥落の全ての負の影響(24.1.2)は停止されます。

[24.1.4] もしもロシア軍のワルシャワ占領がロシア軍の9月Ⅲターン以前であると、

Konarmiya は撤退する必要がなく、ゲームの残りについてプレイに留まります。

[24.2] 3人プレイヤー・ゲーム [THREE-PLAYER GAME]

このヴァリエントでは、各ロシアの正面軍は、個別プレイヤーによって統率されます。

[24.2.1] 2人のロシア軍プレイヤーは、友軍と見なされ、互いに攻撃できません。

[24.2.2] 1つの正面軍のユニットは、問題となるヘクスを通過する移動を、他の正面軍を指揮しているプレイヤーが認めない限り、他の正面軍のユニットを含んでいるヘクスに進入できません。ただし、1つの正面軍のユニットは、その移動を他の正面軍のユニットによって占められたヘクス内で終了できず、異なる正面軍のユニットのスタッキングを禁じるルール 12.4.1 は、いまだに適用されます。

[24.2.3] どちらかの正面軍のユニットは、ブーク [Bug] 川西岸のどこでも機能でき(12.2)、移動と戦闘への正面軍内の連携不可の制限は、いまだに強制されます。

[24.2.4] 3人プレイヤー・ゲームでは、キャンペーン・ゲーム (23.4) 又は白ロシア・シナリオ (長期ヴァージョン、23.2) でのみ使用できます。

[24.2.5] 勝利条件は、通常に留まります。ロシア軍に関連した行動を判定するため、各ロシア軍プレイヤーの VP 合計を比較します。もしも一方が他方よりも大きければ、そのプレイヤーはほんの僅かばかり良い行動でした。もしも一方が4ポイント以上大きければ、そのプレイヤーは実質的に良い行動でした。もしも一方のプレイヤーがワルシャワを占領したら「ソヴィエト連邦の英雄」が宣言され、彼の同胞は外蒙古への軍事作戦に送ります。

[24.3] ポーランド軍の自由配置 [POLISH FREE DEPLOYMENT] (白ロシア・シナリオ)

白ロシア・シナリオで、ポーランド軍プレイヤーがより賢明な配置を採用することを認めます。バブルイスク [Babruysk] の北の全てのポーランド軍ユニットは、その都市の北のいずれかのエリア内に配置できます。

[24.4] リトアニア-ロシア軍の関係 [LITHUANIAN-RUSSIAN RELATIONS]

[24.4.1] リトアニア軍は、キャンペーン・ゲームと白ロシア・シナリオを中立として開始します。ロシア軍プレイヤーは、リトアニア軍ユニットを移動させることができますが、その国境を越えて移動又は攻撃できません。

[24.4.2] リトアニア軍は、以下のどちらかになるまで中立に留まります。:

- ポーランド軍ユニットがリトアニア国境を越えて移動又は攻撃するか、又は
- ロシア軍プレイヤーがヴィルノ [Wilno] を占領する。

[24.4.3] 24.4.2 のどちらかの発生に続くゲーム・ターンに、リトアニア軍ユニットは、21.2 で述べたごとく、ゲームの残りについ

て機能できます。ただし、ロシア軍プレイヤーがヴィルノを支配する限り、この都市はリトアニア軍ユニットによって守備されなければなりません。

[24.5] ウクライナのバルチザン [PARTISANS IN THE UKRAINE]

ポーランドが4月攻勢を発動したとき、ウクライナのポリシェヴィキの状況は、急速に危機的となりました。ポーランド軍の進撃だけでなく、ガリシア軍の逃亡がロシア軍戦線の背後に問題を生じさせました。更には、デニーキンの白ロシア軍の残余が、マップ外の南方に存在しており、アナキストのマフノはマップ外の東方エリアを支配しました。それ故、5月Iターン全体は、全ての南西正面軍ユニットが非補給下です。

[24.6] ウクライナの民族主義 [UKRAINIAN NATIONALISM]

1920年5月のポーランド軍のキエフ [Kiev] 占領は、この都市が過去3年間で経験した15回目の政変でした。結果として、住民たちはポリシェヴィキとの戦闘を助けるために機能するウクライナの国家と軍隊を立ち上げる試みに、熱狂的ではありませんでした。ウクライナ人がそこまで幻滅していないと仮定し、キャンペーン・ゲームのために以下のルールを使用します。

もしもポーランド軍が完全な1ゲーム・ターンについてキエフを占めると、次のポーランド軍増援と補充フェイズに、全4つのウクライナ軍ユニットが完全戦力でプレイに投入されます。マップ上の全てのウクライナ軍ユニットは、そのとき完全戦力になります。これは、ゲーム毎に一度のみ起こり得ます。

[24.7] コシチューシコ戦隊 (KS) [THE KOSIUSZKO SQUADRON]

ポリシェヴィキに対するポーランドを救援するため志願した、米国人パイロットのグループです。放棄されたドイツ軍の装備を使用し、ポーランド軍の代役として、戦争を通じて飛びました。この戦隊をあらわすためのカウンターが用意されています。

[24.7.1] ポーランド軍戦闘フェイズに、KSは1つの戦闘でサイの目に1を加えるために使用できます。この戦闘には、少なくとも1つの補給下ポーランド軍ユニットがいなければなりません。

[24.7.2] ロシア軍移動フェイズの開始時、ポーランド軍プレイヤーは、補給下のポーランド軍ユニットから3ヘクス以内のどこかにKSを置くことができます。KSは、それが占めるヘクス内 (のみ) に、1戦力遅延値の影響を持ちます。KSは、ロシア軍戦闘フェイズの終了時に、マップから取り去られます。

[24.8] 上シレジア [UPPER SILESIA]

上シレジアは、国民投票準備のため、三国協定の管理下に置かれていました。シレジアのフランス国際委員長ル・ポン将軍は、熱狂的な親ポーランド派でした。彼は、このエリアを通過するポーランド軍の鉄道輸送を認めていた可能性があります。ポー

ランド軍プレイヤーに、上シレジア内の鉄道をポーランドNRNの一部として使用することを認めてください。ただし、Katowice と Sasnowice は、ポーランド軍の補給源と見なされません。

[24.9] ダンツィヒ [DANZIG]

三国協商国のポーランドへの物資海輸は、ポーランドの戦争努力にとって極めて重要でした。これらの物資はダンツィヒ [Danzig] で荷降ろしされ、ポーランド国内へ輸送されました。それ故、ポーランド軍プレイヤーは、ダンツィヒへ鉄道部分 (のみ) の補給線をたどることが認められます。

[24.9.1] ダンツィヒは、4個師団まで補給できます。

[24.9.2] ロシア軍プレイヤーは、いずれかのターン開始時に、ダンツィヒのドック労働者のストライキを宣言できます。ストライキは、4連続ターン継続します。ストライキ中、ダンツィヒはポーランド軍の補給源として使用できません。ストライキは、ゲーム毎に一度のみ要求され得ます。

[24.9.3] このモジュールは、ワルシャワの門 (24.1) シナリオで使用できません。

[24.10] 国民投票エリア [THE PLEBISCITE AREA]

このヴァリエーションは、東プロシアのマリーエンヴェルダール-アレンシュタイン [Marienwerder-Allenstein] 地区内の国民投票が戦前に行われ、この地区がポーランドに割譲されていたと仮定します (殆どあり得ません)。東プロシアの国民投票エリアをポーランドに加えます。このエリア内の鉄道は、ポーランドNRNの一部です。: オルシュティン (Olsztyn) とマリーヴェルダール (Malbork) は、ポーランド軍の補給源です。

このモジュールは、ワルシャワの門 (24.1) シナリオで使用できません。

[24.11] ドイツ義勇軍 (FK) [THE FREIKORPS]

このヴァリエーションは、パリ講和会議でドモウスキーが何とか全ての最終目標を獲得したと仮定します。ドイツはこの状況を容認せず、このエリア内でのドイツ義勇軍の動きが活発化していたでしょう。ゲームの目的において、FKはロシア軍プレイヤーによって指揮されます。

[24.11.1] マップ上の全ドイツ・エリア (東プロシア、ダンツィヒ、ポメラニア、上シレジア) をポーランドに加えます。これらエリア内の鉄道はポーランドNRNの一部で、都市はポーランド軍の補給源です。

[24.11.2] FK エントは、通常のエントとして、マップ上のどこでも機能できます。これらは、全てのロシア正面軍の制限から自由です。

[24.11.3] これらは、マップ西端又はポーランド軍ユニットによって占められていないいずれかのドイツ都市まで非鉄道部分の補給線をたどれたら補給下です。FK ユニットは、鉄道部分の補給線をたどれません。

[24.11.4] 3つのポーランド鉄道ヘクス補給源は、非機能状態です。

[24.11.5] ロシア軍プレイヤーは、5月Iターンに12FK 補充値を受け取ります。以後、

ターン毎に4FK 補充値を受け取ります。イン・プレイにないFK ユニットは、補充値の消費によって活性化できます。FK のRCs はなく、裏面のFK ユニットは、もしも補給下であれば補充値を受け取れます。ロシア軍ユニットは、FK の補充を使用できず、FK ユニットはロシア軍の補充を受け取れません。

[24.11.6] FK エントは、マップ西端上のいずれかのヘクス内に出現することによってゲームに登場します。これらは、ポーランド軍ユニットによって占められていなければ、ダンツィヒ [Danzig] とケーニヒスベルク [Konigsberg] のどちらかの都市にも出現できます。

[24.11.7] ゲーム開始時に存在するFK ユニットはありません。FK ユニットは、ロシア軍プレイヤーがFK を活性化させるためにFK 補充値を消費するときのみ出現します。

[24.11.8] 東プロシアとダンツィヒのエリア内にZOCを及ぼしているFK ユニットは、これらのヘクス内 (のみ) に2倍の遅延値を持ちます。

[24.11.9] VP 都市に以下を加えます。: ダンツィヒ [Danzig] - 2、ケーニヒスベルク [Konigsberg] - 2、カトヴィツェ [Katowice] - 1。

[24.11.10] 勝利条件は、3.0に留まります。ただし、FK ユニットがワルシャワを占めると、ゲームは終了しません。代わりに、24.1の規定の下でプレイが継続します。

[24.11.11] この選択ルールは、共に使用しなければならない24.1のワルシャワの陥落選択ルールを除く、他の選択ルールと共に使用できません。

[24.12] 目標: ワルシャワ [OBJECTIVE WARSAW]

スポーツマン精神旺盛なロシア軍プレイヤーは、破壊的勝利に向かい、ワルシャワの奪取を試みると思われます。ただし、半分の結果で良しとする小心者は、以下のルールでプレイすることを強制されます。

[24.12.1] キャンペーン・ゲーム (23.4) と白ロシア・シナリオ (長期ヴァージョン、23.2) で、ロシア軍プレイヤーは少なくとも30攻撃値でワルシャワ陣地エリアを攻撃するか、又はワルシャワを奪取しなければなりません。陣地エリアへの攻撃は、いつでも陣地ヘクスサイドを通して行うことができます。これは、結局30値の攻撃である限り、異なるターンに起こる複数の攻撃であることができます。攻撃は成功する必要がなく、行うことのみが必要です。もしもロシア軍プレイヤーがこの攻撃を行わなければ、勝利の段階はポーランド軍プレイヤー有利に2段階調整されます。

[24.12.2] 白ロシア・シナリオ (短期間ヴァージョン) では、勝利するためロシア軍プレイヤーはワルシャワを占領するか、又は攻撃を行って19VPsを獲得しなければならず、さもなければポーランド軍プレイヤーの勝利です。

[24.12.3] これは、ワルシャワの門シナリオ (23.1) に適用しません。ロシア軍は、シナリオの開始前に、すでに攻撃を行ったものと仮定されます。