



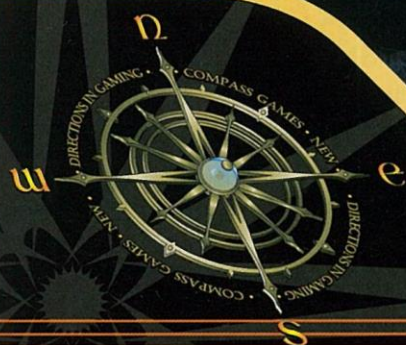
The Doomsday Project: Episode 1

The Battle for Germany

**Scenario Book
& Example of Play**



Game Designer
Adam Starkweather



Compass Games
New Directions in Gaming

目次

1.0	ベルリン防衛戦 [THE BATTLE FOR BERILIN]	1	4.0	中央軍集団の戦い[THE BATTLE FOR CENTAG] .	10
2.0	フルダ・ギャップの戦い[THE BATTLE FOR THE FULDA GAP]	2	5.0	ドイツ攻防[THE BATTLE FOR GERMANY]	15
3.0	北部軍集団の戦い[THE BATTLE FOR NORTHAG] .	5	6.0	プレイの例[EXAMPLE OF PLAY]	24

WOULD YOU LIKE TO PLAY A GAME? -WOPR、1983年5月7日

1.0 ベルリン防衛戦 [THE BATTLE FOR BERILIN]

1985年8月1日 ~ 8月2日

1985年8月1日の歌 #1:

『Like a Virgin』マドンナ

導入:

ベルリン、この「灰色の街」が今次大戦の最初の戦場となる。第二次世界大戦後に東側と西側に分断されたこの都市は、ソヴィエト連邦と合衆国の緊張した関係の中で常に火種となっていた。ベルリンに派兵された兵士たちは、両陣営の他の軍種のそれとは異なる種類の兵隊たちだった。そして何よりも、これらが起こるかもしれないことに対し、最高の準備を整えていた。駐ベルリン NATO 部隊は自分たちが「動く屍」と化していることには気づいていたが、それがいつまで続くかは常に疑問であった。彼らが毎時間生残しつつすることでワルシャワ条約機構の軍集団が西方の戦闘へ加入するのを阻止できる。それが彼らの任務であり、そして同様に避けたい運命を遅滞させることが、ここであなたに課せられた任務である。

日付: 1985年8月1日 火曜日

NATO の目標: 可能な限りの時間、ベルリンで持久せよ

ワルシャワ条約機構の目標: 可及的速やかにベルリンを占領し部隊を自由に西方進撃せしめよ

本シナリオは西ドイツの大きな戦いに取り組む前に基本的な OSS システムの導入に最適である。

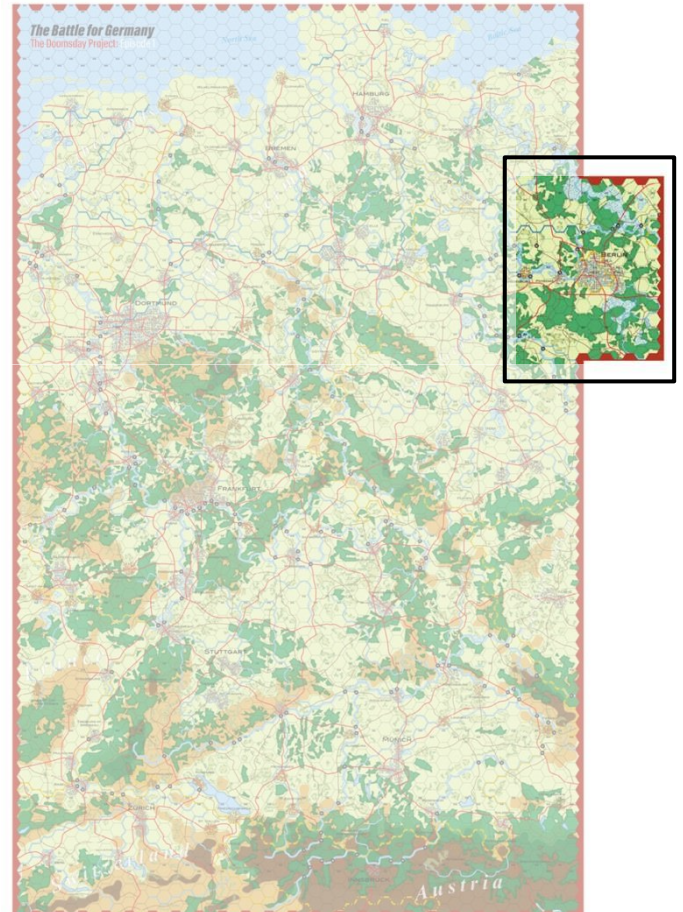
本シナリオは最長 2 ターンで構成される。各ゲーム・ターンは以下のフェイズで構成される:

1. SSM 攻撃の解決
2. 活性化フェイズ

プレイの準備

- 全ての遭遇戦/応急攻撃の戦闘チットを不透明な容器に格納する。
- 全ての周到攻撃/本格攻撃の戦闘チットを不透明な容器に格納する。
- SNAFU マーカーを全て不透明な容器に入れる(本シナリオでは目標マーカーを容器に入れる必要はない)
- 本シナリオで航空ディスプレイは不要(ただし対地支援を実施する陣営であるワルシャワ条約機構航空機を 3 個用意する必要はある)。
- ターン・マーカーを August 1, 1985 に置く。
- 天候マーカーを晴天に置き(シナリオ両ターンはともに晴天)、NATO とワルシャワ条約機構の VP マーカーをゲーム総合

ディスプレイの「0(ゼロ)」に置く。



プレイのためのセットアップ:

NATO ユニット(未行動面で配置):

- Forces françaises à Berlin(「ベルリン」 フランス): 50.19(主要地形を使用、通信途絶、塹壕、主用装備半減マーカー)
- Berlin Infantry Brigade(「ベルリン」 イギリス): 49.20(主要地形を使用、通信途絶、塹壕、副次装備半減マーカー)
- The Berlin Brigade(「ベルリン」 合衆国): 49.21(主要地形を使用、通信途絶、塹壕、副次装備半減マーカー)
- NATO プレイヤーは西ベルリンの任意のヘクスに VKK ユニットを 1 個配置できる(通信途絶マーカー付き)

4 個の通信途絶となっている NATO ユニットに SNAFU のカップから 1 個ずつ引く。

ワルシャワ条約機構:

- 第 20 親衛軍 HQ(「20 GA」 HQ ソヴィエト連邦): 52.17
- 第 25 戦車師団(「25 TD」 ソヴィエト連邦): 51.22
- 第 90 親衛戦車師団(「90 GTD」 ソヴィエト連邦): 51.19
- ソヴィエトの連隊: 51.20(エリート・マーカー付き)
- 第 1 自動車化狙撃師団(「1 MRD」 東ドイツ): 47.21

- ・第35自動車化狙撃師団(“35 MRD” ソヴィエト連邦): 47. 20
- ・第32親衛戦車師団(“32 GTD” ソヴィエト連邦): 47. 23

支援トラックのセットアップ:

NATO:

- インフラ: 0
- 補給: 0
- M60、M113 の支援値(合衆国)をチャートの記載された欄に配置する。
- チーフテン、Fv432 の支援値(イギリス)をチャートの記載された欄に配置する。
- AMX-30 の支援値(フランス)をチャートの記載された欄に配置する。

NATO マーカーを次の通り設定する:

NATO 支援[Support]: 0

NATO DRM: 0

補充[Replacements]: 1

ワルシャワ条約機構:

- T55、BTR60 の支援値(東ドイツ)をチャートの記載された欄に配置する。
- T64、BMP、ヘリ(チャートにはないが7に置く)、砲兵、工兵、SSM 支援値(ソヴィエト)をチャートの記載された欄に配置する。
- 対地支援(ソヴィエト): 8
- ワルシャワ条約機構は以下を生成:
補充(ソヴィエト)、WP 補給(ソヴィエト): 0(特別ルール参照)
- ワルシャワ条約機構 DRM: 0
- ワルシャワ条約機構支援値: 0

運用可能航空機(この陣営のみが置ける): Su25×1(GSFG)、MiG23×2個(16GFD、138FD)を対地支援に置く。

特別ルール:

1. NATO 軍は西ドイツではないヘクスに退却できないが、西方へのみ退却は免除される。その他の場合、NATO 軍は通常通り退却する。
2. ワルシャワ条約機構プレイヤーは好きなだけの補充・補給ポイントを使用できるが、使用したポイントに応じ、対応するマーカーを一つ加算する。それらはゲーム終了時に勝利得点のコストとなる。
3. ワルシャワ条約機構の航空ユニットはSAMの射撃を受けることなく、また NATO 機に要撃も受けず、対地支援を行える。それらの対地支援値は Su25(4)、MiG23(2)である。全く航空戦ゲームは行われず、ソヴィエト機はゲームの各ターンに対地支援を行える。
4. ワルシャワ条約機構プレイヤーはプレイの開始時に SSM 攻撃を行える。
5. 本シナリオに登場する NATO 軍は、第 2 ターン開始時に通信途絶マーカーを置く(そして SNAFU をカップから引く)。
6. 本シナリオでは戦闘チットのランダム・イベントは無視する。
7. 本シナリオでは化学兵器、難民、核兵器を無視する。
8. ソヴィエト連邦と東ドイツの策源地: 55. 14、55. 22
9. 本シナリオで NATO 策源地は存在しない

増援:

本シナリオに増援は存在しない。

勝利条件

NATO:

- 第 1 ターンの終わりに NATO は友軍ユニットが生残している西ベルリンのヘクスごとに4VP を受け取る。
- ワルシャワ条約機構の装備品や規模損害ごとに: 2勝利得点
- ワルシャワ条約機構の補充や補給の消費したポイントごとに: 1勝利得点
- ワルシャワ条約機構の工兵、SSM、ヘリ支援値の減少ごとに: 1勝利得点
- 西ベルリン・ヘクスへの SSM 攻撃を試みるごとに: 2勝利得点

ワルシャワ条約機構:

- 第1ターン終了時に NATO ユニットの存在しない西ベルリンのヘクスごとに: 4VP
- 第 1 ターンの終了時に西ベルリンのいずれのヘクスにも NATO ユニットの存在しないなら、本シナリオはワルシャワ条約機構の勝利
- 本シナリオの終了時に NATO ユニットの存在しない西ベルリンのヘクスごとに: 3VP

シナリオ終了時に最多 VP を獲得したプレイヤーが勝利する。等価の場合、本シナリオは NATO が勝利する。

注記: 通常の勝利条件は無視し、本シナリオでは目標マーカーを置くこともありません。

2.0 フルダ・ギャップの戦い [THE BATTLE FOR THE FULDA GAP]

1985年8月1日 ~ 8月4日

1985年8月1日の歌#2:

『I Want to Know What Love is』フォーリナー

導入:

フルダ・ギャップは第三次世界大戦ゲームでおそらく最も戦われた地域である。かつての敵国である合衆国とドイツが共にソヴィエトの猛攻に立ち向かうのだ。この地は多年にわたり、ワルシャワ条約機構の主攻軸であると見積もられている。その電光石火の突進で、西ドイツは南北に分断され、NATO は確実に敗北する。少なくとも、それが対 NATO 戦におけるワルシャワ条約機構の勝利への道だと長らく信じられていた。

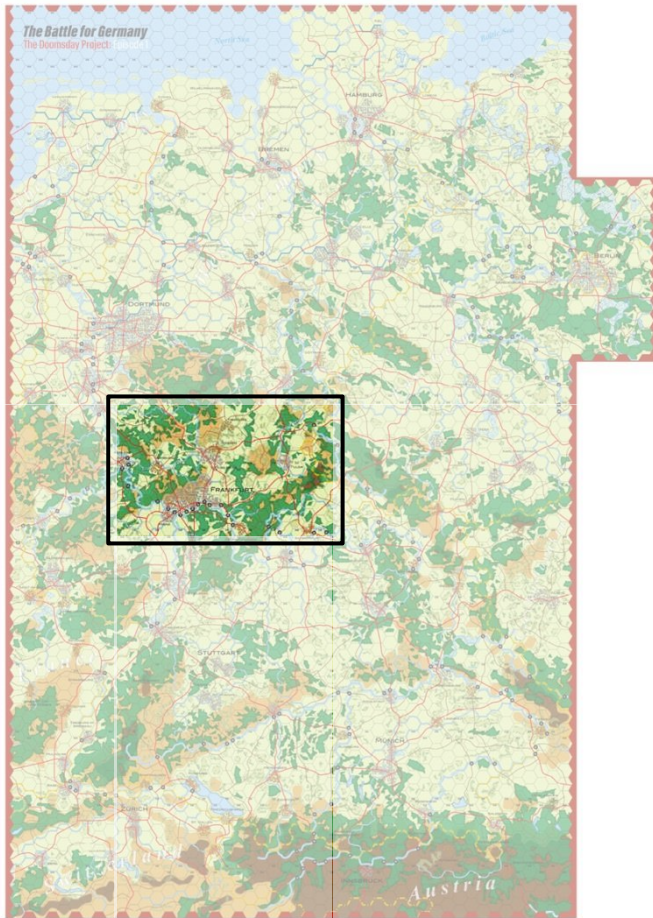
日付: 1985年8月1日 火曜日

ワルシャワ条約機構の目標: ライン河[Rhine River]へ進撃し、西ドイツを分断せよ。

NATO の目標: ワルシャワ条約機構軍を可能な限り東方以遠にておいて停止させよ。

本シナリオは時間が限られていたり、テーブルのスペースが限られていたりする場合にゲームを楽しむのに最適な方法である。

ゲームは 1985 年 8 月 1 日ターンの戦略フェイズから開始し、1985 年 8 月 4 日ターンの完了時をもって終了する。天候フェイズはスキップする(第 1 ターンは自動的に晴天となる)。本シナリオの全 4 ターンにおいて政治フェイズはスキップする。



プレイの準備

- 全ての遭遇戦/応急攻撃の戦闘チットを不透明な容器に格納する。
- 全ての周到攻撃/本格攻撃の戦闘チットを不透明な容器に格納する。
- 全ての目標マーカーを不透明な容器に入れる。
- SNAFU マーカーを全て不透明な容器に入れる
- あなたは中央マップを用意し、二つのプレイヤー支援表、二つの航空ディスプレイ、総合ゲーム・ディスプレイをテーブルに置く。加えて、本シナリオでプレイ(に含まれる)の範囲は xx. 30 から北、10. xx から西、28. xx から東、xx. 39 から南である。このエリア外にあるヘクスはプレイ対象外である。ユニットがプレイ対象外エリアへ退却を余儀なくされたら、除去されたものと見なす。
- ターン・マーカーを August 1, 1985 に置く。
- 天候マーカーを晴天に置く。
- NATO とワルシャワ条約機構の VP マーカーをゲーム総合ディスプレイの「0」に置く。

プレイのためのセットアップ:

NATO ユニット(未行動面で配置):

合衆国:

- CENTAG HQ、US V HQ: 15. 38
- CDR/3 AD: 18. 37
- 1/3 AD: 18.35
- 3/3 AD: 17.36

- 2/3 AD: 20.37
- 11 ACR: 24.34
- CDR/8 ID: 14.38
- 1/8 ID: 14.38
- 2/8 ID: 12.38
- 3/8 ID: 16.39

4 個の合衆国大隊は分割が使用可能であり、NATO プレイヤー支援表の大隊分割ボックスに置かれる。

西ドイツ:

- III Korps HQ、15Pz/5 PzD: 10. 34
- Cdr/5 PzD: 13.35
- 13 PG/5 PzD: 17.34
- 14 Pz/5 PzD: 13.39
- 26th LFT: 16.39
- VKK: 26.31

2 個西ドイツ大隊は分割が使用可能であり、NATO プレイヤー支援表の大隊分割ボックスに置かれる。

CENTAG 司令官ボックスにオーティス大将を置く。彼は防勢的である。

ワルシャワ条約機構のユニットと HQ(全て未行動であるが、展開、路上縦隊、断郊のいずれかとするこもできる):

ソヴィエト連邦(全て 28.31 に置く)

- 第8親衛軍 HQ[20 Gds HQ]
- 第39親衛自動車化狙撃師団[39 GMRD]
- 第79親衛戦車師団[90 GTD]
- 第57親衛自動車化狙撃師団[57 GMRD]
- 第27親衛自動車化狙撃師団[27 GMRD]
- ~~第1親衛戦車軍 HQ[1 GTA HQ]~~[エラック]

3 個ソヴィエト・スベツナズ・ユニットがゲーム開始時に使用可能として置かれる(特別ルール6を参照)。

2 個ソヴィエトの連隊がワルシャワ条約機構航空ディスプレイの東ドイツ飛行場群ボックスに置かれる。両方とも「親衛」マーカーを載せる。

2 個ソヴィエトの連隊が分割でき、ワルシャワ条約機構プレイヤー支援表の連隊分割ボックスに置く。

東ドイツ(いずれも 28.31 に置く):

- 4MRD
- 11MRD

ワルシャワ条約機構プレイヤー支援表のGSFG司令官ボックスにルシェフ大将を置く。彼は攻勢的である。

装備品および支援値:

合衆国:

M1、M60、M2、M113、砲兵支援、ヘリ支援、工兵支援、核兵器、SSM支援、そして輸送支援はプレイヤー支援表のそれらが記された値のところに置く。

対地支援は航空割り当て[Air allocation]の解決を待たずに0(ゼロ)スペースに置く。

西ドイツ:

Leo2、Leo1、マルダー[Marder]、砲兵支援、ヘリ支援、工兵支援、核兵器、SSM支援、そして輸送支援はプレイヤー支援表のそれらが記された値のところに置く。

対地支援は航空割り当て[Air allocation]の解決を待たずに0(ゼロ)スペースに置く。

全般的NATOマーカー類:

SAMおよび AWACSトラック: SAM 4、AWACS 7

補充、インフラ、補給トラック: 補充4、インフラ 4、補給 4

ソヴィエト連邦:

T-80、T-62、BMP、砲兵支援、ヘリ支援、工兵支援、核兵器、SSM支援、そして輸送支援はプレイヤー支援表のそれらが記された値のところに置く。

対地支援は航空割り当て[Air allocation]の解決を待たずに0(ゼロ)スペースに置く。

東ドイツ:

T-55、BMP、BTR-60、砲兵支援、ヘリ支援、工兵支援、核兵器、SSM支援、そして輸送支援はプレイヤー支援表のそれらが記された値のところに置く。

全般的なワルシャワ条約機構マーカー類:

SAMおよび AWACSトラック: SAM 4、AWACS 3

補充、インフラ、補給トラック: 補充 6、インフラ 8、補給 8

航空ディスプレイ:**NATO:**

運用可能航空機ボックスに置く:

- 合衆国: 81TFW、10TRW、36TFW、50TFW、52TFW
- 西ドイツ: JBG38、JG71、JBG36

西ドイツ飛行場群ボックス: 3飛行場マーカー

イギリス飛行場群ボックス: 1飛行場マーカー

地対空ミサイル: 12SAM 活性化マーカー(SAM 支援は、12/3=4)

第1ターンは3個航空機が各飛行場から進空可能。

ワルシャワ条約機構

- ソヴィエト連邦: 119FD、95FD、39FBD、6GFD、126FD、56BD、131MAD、GSFG
- 東ドイツ: 1ADD

東ドイツ飛行場群ボックス: 7飛行場マーカー

地対空ミサイル: 18SAM 活性化マーカー(SAM 支援は、18/4=4)

3個航空機が各飛行場から進空可能。

目標マーカーのカップからランダムに3個目標マーカーを引き、

ヘクス10.34、10.36、15.38に一つずつ置く。通常のルールと異なり、これら目標マーカーの値は配置後に明らかにする。

特別ルール: [訳注: 項番を適切と思われる形に訂正]

1. 第1ターンにNATOの予備移動はない。
2. 第1ターンのみ、NATO HQがユニットを活性化するとき、各師団基幹やユニットは、1個をそのHQの上限として数える(師団基幹は第1ターンに師団全てのユニットを活性化することはできない)。
3. 第1ターンのみ、NATOによる全ての追跡は、仮想のユニットが断郊モードで移動しているかのように行わなければならない(通常のルールのように路上縦隊ではなく)。
4. 策源地ヘクス
合衆国: 10.37
西ドイツ: 10.34
ソヴィエト連邦: 28.31
東ドイツ: 28.31
5. マップの地域全体をCENTAG管区と見なす。
6. プレイ開始時、ワルシャワ条約機構プレイヤーはスペツナズ・ユニットをプレイ地域中の希望する適切なヘクスに配置する(14.3項)。
7. 飛行場ボックス内のソヴィエト空挺ユニットは、第1ターンにおいて最も近い友軍ユニットからのヘクス数による輸送支援への修整値を適用しない。これらは自身の輸送支援に対してのみサイ振りをする。
8. 政治フェイズはこのシナリオでは使用しない。

増援・状態変化:**第2日[Day 2]:****合衆国:**

3航空機ステップを減少戦力となった、または除去された合衆国の航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

NATO 全般:

5個航空機が各飛行場から進空可能。

+4インフラ

+3補充

1個「エース」マーカーをいずれかのNATO航空機に置く。

ワルシャワ条約機構

全ては28.31から路上縦隊、断郊、展開のいずれかで進入する。

ワルシャワ条約機構

- 11GTD
- 20GMRD
- 9TD
- ~~7TFD~~[エラッタ]
- 1GTA HQ

航空機(運用可能航空機ボックスに配置): 11GFD、1GFD、23

9FD

東ドイツ:

● 7TD

4航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

ワルシャワ条約機構全般:

+2インフラ

+4補充

第3日[Day 3]:**合衆国:**● CDR、1、2、3/4TH ID を10、37に配置

2航空機ステップを減少戦力となった、または除去された合衆国の航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

航空機(運用可能航空機ボックスに配置):

● 1TFW、86TFW、23TFW、4TFW

NATO 全般:

5個航空機が各飛行場から進空可能。

+4インフラ

+2補充

ワルシャワ条約機構:

全ては28、31から路上縦隊、断郊、展開のいずれかで進入する。

ワルシャワ条約機構

- 35MRD
- 90GTD
- 25TD
- 32TD
- 20GA HQ

4航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

東ドイツ:

● 1MRD

ワルシャワ条約機構全般:

+2インフラ

+4補充

1個「エース」マーカーをいずれかのワルシャワ条約機構航空機に置く。

第4日[Day 4]:**合衆国:**

2航空機ステップを減少戦力となった、または除去された合衆国の航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる。2ステップで除去された航空機を元に戻せる。

NATO 全般:

5個航空機が各飛行場から進空可能。

+4インフラ

+2補充

勝利条件:

通常の勝利条件を適用。

3.0 北部軍集団の戦い [THE BATTLE FOR NORTHAG]

1985年8月1日 ~ 8月6日

1985年8月1日の歌#3:

『Careless Whispers』フム!

導入:

北ドイツ平原は東から西ヘドイツの主要工業地帯へ至る歴史的な街道である。西ドイツ国家の存亡はここで決せられるのだ。北部軍集団、NORTHAG は共産主義者たちの潮流を食い止めるべく協同する数か国により構成されていた。ソヴィエト軍もそれは承知しており、可動兵力の大半をこの戦いに投じていた。

日付: 1985年8月1日 火曜日

ワルシャワ条約機構の目標: 西ドイツの主要工業地帯を占領し、国家としての西ドイツを打ち滅ぼせ。

NATO の目標: 西ドイツの重要な産業中心地のワルシャワ条約機構による占領を阻止せよ。

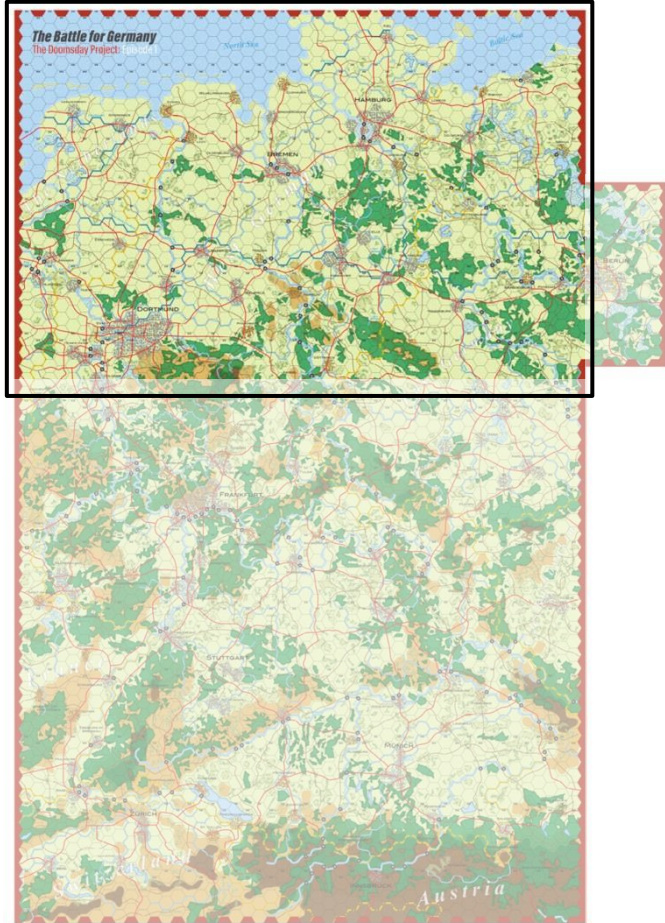
本シナリオはキャンペーン・ゲームと同様の大博打を一つのマップでプレイするのに最適である。

本シナリオは1985年8月1日ターンの戦略フェイズに始まり、1985年8月6日ターンの終了で終わります。1ターン目は天候フェイズを飛ばすこと(1ターン目は自動的に晴天となる)。

プレイの準備

- 全ての遭遇戦/応急攻撃の戦闘チットを不透明な容器に格納する。
- 全ての周到攻撃/本格攻撃の戦闘チットを不透明な容器に格納する。

- 全ての目標マーカーを不透明な容器に入れる。
- SNAFU マーカーを全て不透明な容器に入れる
- あなたは中央マップを用意し、二つのプレイヤー支援表、二つの航空ディスプレイ、総合ゲーム・ディスプレイをテーブルに置く。半分のヘクスであってもプレイの対象である。ユニットがプレイ対象外エリアへ退却を余儀なくされたら、除去されたものと見なす。
- ターン・マーカーを August 1, 1985 に置く。
- 天候マーカーを晴天に置く。
- NATO とワルシャワ条約機構の VP マーカーをゲーム総合ディスプレイの「0」に置く。



プレイのためのセットアップ:

NATO ユニットと HQ(未行動面で配置):

イギリス:

- NORTHAG HQ、BAOR HQ: 03. 25
- CDR/4 AD: 24. 21
- 33 AR/4 AD: 20.24
- 20 AR/4 AD: 21.22
- 11 AR/4 AD: 21.19
- CDR/3 AD、6AR/3 AD: 17.25
- 4AR/3 AD: 13.21
- CDR/1 AD、22AR/1 AD: 31.17
- 7AR/1 AD: 29.14
- 12AR/1 AD: 16.189

3個のイギリス大隊は分割が使用可能であり、NATO プレイヤー支援表の大隊分割ボックスに置かれる。

ベルギー:

- 1st Corps HQ: 07. 28
- CDR/16 AD、4M/16 ID: 17. 25

- 17 AR/16 AD: 14.27

オランダ:

- 1st Corps HQ、CDR/5 ID: 04. 17
- 52M/5 ID: 03.19
- 53M/5 ID: 02.16
- 51 AR/5 ID、CDR/x 4ID: 05.15
- 43M/4 ID: 06.11
- 42M/4 ID: 09.11
- 41AR/4 ID: 26.11
- CDR/1 ID、11M/1 ID: 03.19
- 12M/1 ID: 07.13

西ドイツ:

- 1 Korps HQ、9Pz/3 PzD: 13. 21
- CDR/3 PzD: 28.09
- 7 PG/3 PzD: 30.10
- 8 Pz/3 PzD: 33.12
- CDR /11 PG、PG/11 PG: 19.11
- 32 PZ/11 PG: 22.10
- 33 PZ/11 PG: 30.17
- CDR/1 PzD: 28.19
- 1 PG/1 PzD: 29.22
- 2 PZ/1 PzD: 33.21
- 3 PZ/1 PzD: 24.16
- CDR/6 PG、18PZ/6 PG: 30.06
- 17 PG/6 PG: 32.08
- 16 PG/6 PG: 32.10
- CDR/7 PzD: 17.25
- 20PZ/7 PzD: 15.26
- 19 PG/7 PzD: 16.21
- 21Pz/7 PzD: 20.22
- CDR/2 PG、5 PG/2 PG、6 Pz/2 PG: 24.27
- 27th LFT: 18.24
- 1 個 VKK を置く: 35.15 及び 34.20

3 個西ドイツ大隊は分割が使用可能であり、NATO プレイヤー支援表の大隊分割ボックスに置かれる。

合衆国:

- 3/2 AD: 23.10 (特別ルール9を参照)
- POMCUS 4: 04.27
- POMCUS 5: 01.24
- POMCUS 6: 01.19

ワルシャワ条約機構ユニットと HQ(全て未行動であるが、セットアップ時に展開、路上縦隊、断郊のいずれかとする):

- GSFG HQ
- 3 STACAA[エラッタ] HQ: 38.22
- 47 GTD: 38.19
- 10 GTD: 40.22
- 7 GTD: 42.25
- 12 GTD: 46.15
- 94 GMRD: 39.10
- 21 MRD: 42.14
- 2 GTA HQ、16 GTD: 48.06

- 207 MRD: 41.19

3 個ソヴィエト・スペツナズ・ユニットがゲーム開始時に使用可能として置かれる(特別ルール6を参照)。

3 個のソヴィエトの連隊がワルシャワ条約機構航空ディスプレイの東ドイツ飛行場群ボックスに置かれる。両方とも「親衛」マークを載せる。

3個のソヴィエトの連隊が分割でき、ワルシャワ条約機構プレイヤー支援表の連隊分割ボックスに置く。

東ドイツ(いずれも 28.31 に置く):

- EGA HQ: 47.18
- 8 MRD: 39.10

NORTHAG 司令官ボックスにバグネル大将を置く。彼は防勢的である。

ワルシャワ条約機構プレイヤー支援表のGSFG司令官ボックスにルシェフ大将を置く。彼は攻勢的である。

装備品および支援値:

NATO:

フランスを除く全ての NATO 加盟国の国別トラックに全ての支援マークを置く。

NATOマーク類全般:

SAMおよび AWACSトラック: SAM 4、AWACS 7

補充、インフラ、補給トラック: 補充 4、インフラ 4、補給 4

ワルシャワ条約機構:

ソヴィエト連邦と東ドイツの国別トラックに全ての支援マークを置く。

対地支援は航空割り当て[Air allocation]の解決を待たずに0(ゼロ)スペースに置く。

SAMおよび AWACSトラック: SAM 4、AWACS 3

補充、インフラ、補給トラック: 補充 8、インフラ 12、補給 12

航空ディスプレイ:

NATO:

運用可能航空機ボックスに置く:

- 西ドイツ: JBG 33、JBG 34、JBG 41、JBG 49、AG 52、JG 74
- イギリス: Wiledenrath、Laarbruch、Gutersloh、Bruggen、Coltishall、Marham、Binbrook、Leuchars
- ベルギー: 1 Wing、2 Wing、3 Wing、9 Wing、10 Wing
- オランダ: Group 1、Group 2、Group 3、Group 4

西ドイツ飛行場群ボックス: 4飛行場マーク

イギリス飛行場群ボックス: 2飛行場マーク

地对空ミサイル: 12SAM 活性化マーク(SAM 支援は、12/3=4)

第1ターンは1個航空機が各飛行場から進空可能。

ワルシャワ条約機構

運用可能航空機ボックスに置く:

- ソヴィエト連邦: 119 FD、6 GFD、126 FD、289 FBD、149 BD、125 FBD、138 FD、16 GFD
- 東ドイツ: 3ADD

東ドイツ飛行場群ボックス: 7個飛行場マーク

ポーランド飛行場群ボックス: 3個飛行場マーク

地对空ミサイル: 18SAM 活性化マーク(SAM 支援は、18/4=4)

3個航空機が各飛行場から進空可能。

目標マークのカップからランダムに9個目標マークを引き、ヘクス 32.02、31.09、24.12、19.22、13.24、12.25、10.24、09.25、06.26 に一つずつ置く。これら目標マークの値はどちらのプレイヤーにも明かしてはならない。

特別ルール:

1. 第1ターンに NATO の予備移動はない。
2. 第1ターンのみ、NATO HQ がユニットを活性化する時、各師団基幹やユニットは、1 個をその HQ の上限として数える(師団基幹は第1ターンに師団全てのユニットを活性化することはできない)。
3. 第1ターンのみ、NATO による全ての追跡は、仮想のユニットが断郊モードで移動しているかのように行わなければならない(通常のルールのように路上縦隊ではなく)。
4. 策源地ヘクスはマップ上に表記されている。加えて、ソヴィエト連邦の策源地はヘクス49.11にもある。
5. マップの地域全体を NORTHAG 管区と見なす。
6. プレイ開始時、ワルシャワ条約機構プレイヤーはスペツナズ・ユニットをプレイ地域中の希望する適切なヘクスに配置する(14.3項)。
7. 飛行場ボックス内のソヴィエト空挺ユニットは、第1ターンにおいて最も近い友軍ユニットからのヘクス数による輸送支援への修整値を適用しない。これらは自身の輸送支援に対してのみサイ振りをする。
8. 第2装甲擲弾兵師団は本シナリオにおいて1 Korps 隷下であると見なす。
9. 合衆国 3/2 AD は独立ユニットである。
10. 政治フェイズで各国の戦争からの離脱を判定する際、このサイ振りのためだけにワルシャワ条約機構の VP 合計に4勝利得点を加算する。

増援・状態変化:

第2日[Day 2]:

イギリス:

- 5 AB をイギリス飛行場群ボックスに置く。

デンマーク:

Eskadrill 1、Eskadrill 2 を運用可能航空機ボックスに配置

NATO 全般:

3個航空機が各飛行場から進空可能。

+2インフラ

+3補充

1個「エース」マーカーをいずれかの NATO 航空機に置く。

ワルシャワ条約機構:

ソヴィエト連邦:

- 20 GA HQ、90 GTD、35 MRD、32 GTD、25 TD: ヘクス 49.19 から進入
- Poland HQ、20 TD、6 GMRD: ヘクス 48.06 から進入
- 28 CCA HQ、1 GMRD、5 GAC、6GTD、28 TD、50 GMRD: ヘクス 55.22 から進入

航空機(運用可能航空機ボックスに配置): 32BD、BRMD、132 BD、~~4FAD~~[エラッタ]、105 BD

5 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

東ドイツ:

- 1 MRD: ヘクス 49.19 から進入
- 9 TD: ヘクス 48.06 から進入

航空機(運用可能航空機ボックスに配置): 4FAD[エラッタ]

ポーランド:

- Polska HQ、16 TD、20 TD、12 MRD、8 MRD、15 MRD: ヘクス 48.06 から進入

航空機(運用可能航空機ボックスに配置): 2 FAD、3 FAD、4 FAD

ワルシャワ条約機構全般:

+1インフラ

+6補充

第3日[Day 3]:

ベルギー:

- 10M/16 ID: ヘクス 10.24 から進入。
- CDR/1 ID、1M/1 ID、7M/1 ID、12M/1 ID: ヘクス 01.30 から進入

オランダ:

- 13A/1 ID: ヘクス 01.19 から進入

合衆国:

- III Corps HQ をヘクス 05.26 に配置
- CDR2 AD、1/2 AD、2/2 AD(リフォージャー)をヘクス 04.27 に配置。POMCUS 4 は増援フェイズに除去。3/2 AD は常に 2 AD 隷下である。ユニットは行動済みで来援する。

航空機(運用可能航空機ボックスに配置): 1 TFW、363 TFW、354 TFW、108 TFW、リフォージャー(使用後は、必要になるまでプレイから除外)。

デンマーク:

- Western HQ、MilRgn 3: ヘクス 29.01

NATO 全般:

5 個航空機が各飛行場から進空可能。

+2インフラ

+2 補充

ワルシャワ条約機構:

ソヴィエト連邦:

- Poland HQ、6 GMRD、20 TD、NGF HQ、45 GMRD: ヘクス 48.06 から進入
- 5 GTA HQ、29 TD、193 TD、8GTD: ヘクス 48.11 から進入

4 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

ワルシャワ条約機構全般:

3個航空機が各飛行場から進空可能。

+6補充

1個「エース」マーカーをいずれかのワルシャワ条約機構航空機に置く。

第4日[Day 4]:

オランダ:

- 58Ar/5 ID、101 Bde: ヘクス 01.19 から進入。

西ドイツ:

- 51 BDE: ヘクス 32.02 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 52 BDE: ヘクス 12.15 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 53 BDE: ヘクス 05.26 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)

合衆国:

2航空機ステップを減少戦力となった、または除去された合衆国の航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる。2ステップで除去された航空機を完全戦力面で戻せる。

デンマーク:

- MilRgn 2、CDR/JutInd、1/JutInd、2/JutInd、3/Jutland、BG/JutInd: ヘクス 29.01 から進入

NATO全般:

5 個航空機が各飛行場から進空可能。

+2インフラ

+2 補充

ワルシャワ条約機構:

ソヴィエト連邦:

- 11 GCAA HQ、1 TD、40 GTD、26 GMRD: ヘクス 48.06 から進入
- 5 GTA HQ、29 TD、193 TD、8 GTD: ヘクス 49.11 から進入

4 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

ワルシャワ条約機構全般:

3個航空機が各飛行場から進空可能。

+6補充

1 個「エース」マーカーをいずれかのワルシャワ条約機構航空機に置く。

第 5 日[Day 5]:

イギリス:

- 33/3 AD: ヘクス 01.24 から進入

西ドイツ:

- 61 BDE: ヘクス 32.02 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 62 BDE: ヘクス 12.15 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 63 BDE: ヘクス 05.26 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)

合衆国:

- Cdr/1 Cav, 1/1 Cav, 2/1 Cav, 3/1 Cav (リフォージャー): ヘクス 01.24。POMCUS 5 を増援フェイズ中に除去。ユニットは来援時、行動済みである。

航空機: リフォージャーは運用可能航空機ボックスに配置(使用後は、必要になるまでプレイから除外)。

合衆国:

2航空機ステップを減少戦力となった、または除去された合衆国の航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる。2 ステップで除去された航空機を完全戦力面で戻せる。

デンマーク:

- Eastern HQ、MilRgn 1、MilRgn 2、MilRgn 4、1 Zland BG、1 Zealand、2 Zealand: ヘクス 29.01 から進入

NATO全般:

5 個航空機が各飛行場から進空可能。

ワルシャワ条約機構:

ソヴィエト連邦:

- Baltic MD HQ、38 CAA、17 GMRD: ヘクス 48.06 から進入

4 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

ワルシャワ条約機構全般:

3個航空機が各飛行場から進空可能。

+6補充

1 個「エース」マーカーをいずれかのワルシャワ条約機構航空機に置く。

第 6 日[Day 6]:

西ドイツ:

- 71 Heim: ヘクス 32.02 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 72 BDE: ヘクス 12.15 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 73 BDE: ヘクス 05.26 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)

合衆国:

- CDR/5 ID、1/5 ID、2/5 ID、3/5 ID(リフォージャー): ヘクス 01.19。POMCUS 6 を増援フェイズ中に除去。ユニットは来援時、行動済みである。

航空機: リフォージャーは運用可能航空機ボックスに配置(使用後は、必要になるまでプレイから除外)。

合衆国:

2航空機ステップを減少戦力となった、または除去された合衆国の航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる。2 ステップで除去された航空機を完全戦力面で戻せる。

NATO全般:

5 個航空機が各飛行場から進空可能。

+2 補充

ワルシャワ条約機構:

ソヴィエト連邦:

4 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

ワルシャワ条約機構全般:

3個航空機が各飛行場から進空可能。

+6補充

勝利条件:

通常の勝利条件を適用。



4.0 中央軍集団の戦い [THE BATTLE FOR CENTAG]

1985年8月1日 ~ 8月9日

1985年8月1日の歌#4:

『Can't Fight This Feeling』REO スピードワゴン

導入:

第二次世界大戦後のドイツ分断は D-Day により決せられた。米国は右翼に、英国が左翼に展開し、ナチス・ドイツとの戦争中はその状態を継続し、最終的に征服したドイツ北部は英国に、南部に米国が配置されることになった。中央軍集団[CENTAG]の正式な発足は 1960 年 10 月 1 日であるが、それ以前にも中央軍集団[CENTAG]の基礎は確立されていた。合衆国軍が欧州に駐屯させる部隊の大半はここにある。

西ドイツは 1955 年に正式に再武装し、1985年にはかなりの規模の軍に成長していた。この二つの軍は緊密に連携して西ドイツ南部の防衛に任じていた。

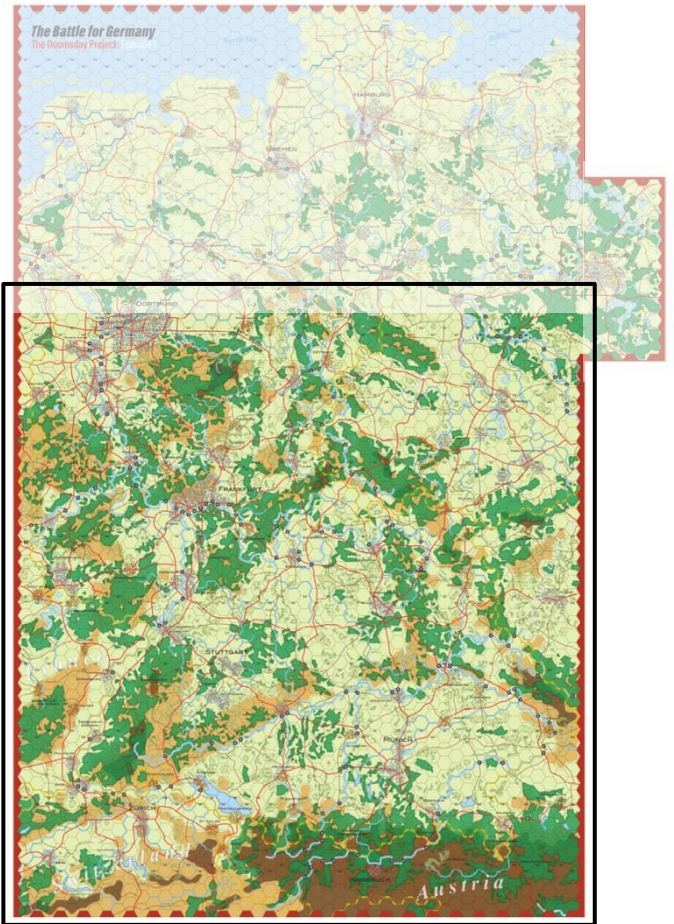
日付: 1985年8月1日 火曜日

ワルシャワ条約機構の目標: ライン河[Rhine River]へ進撃し、西ドイツを分断せよ。前記を達成後、露呈する中央軍集団[CENTAG]の側背面を衝け。

NATO の目標: 初動のワルシャワ条約機構の攻勢を耐え凌ぎ切り、もって逆襲部隊を組織・発起せよ。

本シナリオはキャンペーン・ゲームほどではないが、合衆国とドイツによる防衛に焦点が当たった 2 マップ規模の希望する向きにとって、本シナリオは両者のいいとこ取りである。

本ゲームは、1985 年 8 月 1 日ターンの戦略フェイズから開始し、1985 年 8 月 4 日のターン終了をもって終る。第 1 ターンの天候フェイズは省略する(第 1 ターンは自動的に晴天となる)。

**プレイの準備**

- 全ての遭遇戦/応急攻撃の戦闘チットを不透明な容器に格納する。
- 全ての周到攻撃/本格攻撃の戦闘チットを不透明な容器に格納する。
- 全ての目標マーカーを不透明な容器に入れる。
- SNAFU マーカーを全て不透明な容器に入れる
- あなたは中央マップ、南マップを用意し、二つのプレイヤー支援表、二つの航空ディスプレイ、総合ゲーム・ディスプレイをテーブルに置く。半分のヘクスであってもプレイの対象である。ユニットがプレイ対象外エリアへ退却を余儀なくされたら、除去されたものと見なす。
- ターン・マーカーを August 1, 1985 に置く。
- 天候マーカーを晴天に置く。
- NATO とワルシャワ条約機構の VP マーカーをゲーム総合ディスプレイの「0」に置く。

プレイのためのセットアップ:**NATO ユニットと HQ(未行動面で配置):****合衆国:**

- CENTAG HQ: 15.44
- US V HQ: 15.38
- CDR/3 AD: 18.37
- 1/3 AD: 18.35
- 3/3 AD: 17.36
- 2/3 AD: 20.37
- 11 ACR: 24.34
- CDR/8 ID: 13.39
- 1/8 ID: 14.38
- 2/8 ID: 11.40

- 3/8 ID: 15.42
- CDR/3 ID: 26.42
- 3/3 ID: 26.39
- 3/3 ID: 15.42
- CDR/1 AD: 29.47
- 1/1 AD: 26.39
- 2/1 AD: 32.43
- 3/1 AD: 31.41
- VII Corps HQ: 18.49
- 3/1 ID Fw: 20.51
- 西ドイツ飛行場群ボックス所在の大隊にはエリート・マーカ―を載せる(これは1~10の Special Forces Group である)。
- POMCUS 1: 14.43
- POMCUS 2: 10.42
- POMCUS 3: 08.44

4個合衆国大隊は分割が使用可能であり、NATO プレイヤー支援表の大隊分割ボックスに置かれる。

西ドイツ:

- III Korps HQ、15Pz/5 PzD、34PG/12 PzD: 10.34
- CDR/5 PzD: 13.35
- 13 PG/5 PzD: 17.34
- 14 Pz/5 PzD: 14.43
- CDR /2 PG: 24.28
- 4 PZ/2 PG: 27.27
- 6 PZ/2 PG: 24.27
- 5 PZ/2 PG: 23.30
- CDR/12 PzD: 24.40
- 35 PG/12 PzD: 22.39
- 36 PZ/12 PzD: 23.43
- CDR/4 PG: 37.50
- 12 PG/4 PG: 36.45
- 10 PG/4 PG: 39.44
- 11 PG/4 PG: 41.51
- II Korps HQ: 23.53
- CDR/10 PzD、29 PG/10 PzD: 19.55
- 28PzD/10 PzD: 22.52
- 30PG/10 PzD: 25.52
- CDR/1 GD: 29.63
- 22PG/1 GD: 29.61
- 56PG/1 GD: 61.52
- 24Pz/1 GD: 37.54
- 23/1 GD: 41.61
- 25 LFT: 23.53
- 26 LFT: は西ドイツ飛行場群ボックスに配置
- VKK: 26.31、28.36、37.38、41.45

2 個西ドイツ大隊は分割が使用可能であり、NATO プレイヤー支援表の大隊分割ボックスに置かれる。

カナダ:

- 4 CMBG: 08.52

CENTAG 司令官ボックスにオーティス大將を置く。彼は防勢的である。

ワルシャワ条約機構ユニットと HQ(全て未行動であるが、セットアップ時に展開、路上縦隊、断郊のいずれかとする):

ソヴィエト連邦:

- GSFG HQ
- 8 Gds hq: 35.33
- 39 GMRD: 33.34
- 79 GTD: 37.33
- 57 GMRD: 40.31
- 27 GMRD: 40.33
- 1 GTA HQ:48.33
- 20 GMRD: 47.33
- 9 TD: 48.30
- 1 GTA HQ、11 GTD: 48.33
- SCGF HQ: 46.44

3 個ソヴィエト・スパツナズ・ユニットがゲーム開始時に使用可能として置かれる(特別ルール6を参照)。

3 個のソヴィエトの連隊がワルシャワ条約機構航空ディスプレイの東ドイツ飛行場群ボックスに置かれる。両方とも「親衛」マーカ―を載せる。

3個のソヴィエトの連隊が分割でき、ワルシャワ条約機構プレイヤー支援表の連隊分割ボックスに置く。

東ドイツ:

- 4 MRD: 33.32
- 11 MRD: 40.28
- 7 TD: 48.33

チェコスロヴァキア:

- CZ HQ: 46.44
- 20 MRD: 44.39
- WMD HQ、19 MRD: 47.45

ワルシャワ条約機構プレイヤー支援表のGSFG司令官ボックスにルシェフ大將を置く。彼は攻勢的である。

装備品および支援値:

合衆国:

NATO プレイヤー支援表の合衆国の国別トラックに全ての支援マーカ―を置く。

対地支援は航空割り当て[Air allocation]の解決を待たずに0(ゼロ)スペースに置く。

西ドイツ:

NATO プレイヤー支援表の西ドイツの国別トラックに全ての支援マーカ―を置く。

対地支援は航空割り当て[Air allocation]の解決を待たずに0(ゼロ)スペースに置く。

カナダ:

NATO プレイヤー支援表の合衆国の国別トラックに全ての支援マーカ―を置く。

対地支援は航空割り当て[Air allocation]の解決を待たずに0(ゼロ)スペースに置く。

NATOマーカークラス全般:

SAMおよび AWACSトラック: SAM 4、AWACS 7

補充、インフラ、補給トラック: 補充 2、インフラ 2、補給 2

ソヴィエト連邦:

ワルシャワ条約機構プレイヤー支援表のソヴィエト連邦の国別トラックに全ての支援マーカークラスを置く。

対地支援は航空割り当て[Air allocation]の解決を待たずに0(ゼロ)スペースに置く。

東ドイツ:

ワルシャワ条約機構プレイヤー支援表のソヴィエト連邦の国別トラックに全ての支援マーカークラスを置く。

対地支援は航空割り当て[Air allocation]の解決を待たずに0(ゼロ)スペースに置く。

ワルシャワ条約機構全般:

SAMおよび AWACSトラック: SAM 4、AWACS 3

補充、インフラ、補給トラック: 補充 2、インフラ 2、補給 2

航空ディスプレイ:

NATO:

運用可能航空機ボックスに置く:

- 合衆国: 81TFW、10TRW、36TFW、50TFW、52TFW
- 西ドイツ: JBG38、JG71、JBG36、JBG43、JBG31、JBG35、AG51
- カナダ: 1 Div

西ドイツ飛行場群ボックス: 5 飛行場マーカークラス

イギリス飛行場群ボックス: 3 飛行場マーカークラス

地对空ミサイル: 12SAM 活性化マーカークラス(SAM 支援は、12/3=4)

第1ターンは1個航空機が各飛行場から進空可能。

ワルシャワ条約機構

- ソヴィエト連邦: 119FD、95FD、39FBD、6GFD、126FD、56BD、131MAD、GSFG
- 東ドイツ: 1ADD
- チェコスロヴァキア: 1FD、2ADD、3ADD、34BD

東ドイツ飛行場群ボックス: 7飛行場マーカークラス

チェコスロヴァキア飛行場群ボックス: 2飛行場マーカークラス

地对空ミサイル: 18SAM 活性化マーカークラス(SAM 支援は、18/4=4)

3個航空機が各飛行場から進空可能。

目標マーカークラスのカップからランダムに6個目標マーカークラスを引き、ヘクス10.34、15.38、14.43、13.47、18.49、33.58に一つずつ置く。

特別ルール:

1. 第1ターンに NATO の予備移動はない。
2. 第1ターンのみ、NATO HQ がユニットを活性化するとき、各師団基幹やユニットは、1個をそのHQの上限として数える(師団基幹は第1ターンに師団全てのユニットを活性化することはできない)。
3. 第1ターンのみ、NATOによる全ての追跡は、仮想のユニットが断郊モードで移動しているかのように行わなければならない(通常のルールのように路上縦隊ではなく)。
4. 策源地ヘクスはマップ上に表記されている。加えて、ソヴィエト連邦の策源地はヘクス41.28にもある。
5. マップの地域全体を CENTAG 管区と見なす。
6. プレイ開始時、ワルシャワ条約機構プレイヤーはスベツナズ・ユニットをプレイ地域中の希望する適切なヘクスに配置する(14.3項)。
7. 飛行場ボックス内のソヴィエト空挺ユニットは、第1ターンにおいて最も近い友軍ユニットからのヘクス数による輸送支援への修整値を適用しない。これらは自身の輸送支援に対してのみサイ振りをする。

増援・状態変化:

第2日[Day 2]:

NATO:

合衆国:

- CDR/4 ID、1/4 ID、2/4 ID、3/4 ID(リフォージャー)をヘクス10.42に配置。POMCUS 2は増援フェイズに除去。ユニットは行動済みで来援する。

航空機: リフォージャーは運用可能航空機ボックスに配置(使用後は、必要になるまでプレイから除外)。

3航空機ステップを減少戦力となった、または除去された合衆国の航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

NATO 全般:

3個航空機が各飛行場から進空可能。

+4インフラ

+3補充

1個「エース」マーカークラスをいずれかの NATO 航空機に置く。

ワルシャワ条約機構:

ソヴィエト連邦:

- GCF HQ、Boleslav HQ、30 GMRD、48 GMRD、18 GMRD、15 GTD、31 TD: ヘクス48.44から進入
- 20 GA HQ、45 MRD、32 GTD、25 TD、90 GTD: ヘクス41.28から進入

航空機(運用可能航空機ボックスに配置): 1 GFD、11 GFD、239 FD

4 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

東ドイツ:

- 1 MRD: ヘクス 41.28 から進入

チェコスロヴァキア:

- 1 TD、2 MRD、15 MRD、4 TD、9 TD、3 MRD: ヘクス 48.44 から進入

ワルシャワ条約機構全般:

3個航空機が各飛行場から進空可能。

+2 インフラ

+4 補充

1 個「エース」マークをいずれかのワルシャワ条約機構航空機に置く。

第3日[Day 3]:

合衆国:

航空機(運用可能航空機ボックスに配置): 1 TFW、86 TFW、23 TFW、4 TFW、26 TRW、33 TFW

2 航空機ステップを減少戦力となった、または除去された合衆国の航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

NATO 全般:

5 個航空機が各飛行場から進空可能。

+4インフラ

+4 補充

1 個「エース」マークをいずれかの NATO 航空機に置く。

ワルシャワ条約機構:

ソヴィエト連邦:

- SGF HQ、13 GTD、19 GTD、93 GMRD、254 GMRD、: ヘクス 48.33 から進入
- 13 CAA HQ、51 GMRD、97 GMRD、161 MRD: ヘクス 48.44 から進入

3 航空機ステップを減少戦力となった、または除去された合衆国の航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

チェコスロヴァキア:

- EMD HQ、13 TD、14 TD: ヘクス 48.44 から進入

ワルシャワ条約機構全般:

3個航空機が各飛行場から進空可能。

+2 インフラ

+6 補充

第4日[Day 4]:

NATO:

合衆国:

- CDR/1 ID、1/1 ID、2/1 ID、3/1 ID(リフォージャー)をヘクス 14.43 に配置。POMCUS 1 は増援フェイズに除去。ユニットは行動済みで来援する。

航空機(運用可能航空機ボックスに配置): 48 TFW、20

TFW、347 TFW、113 TFW、174 TFW、リフォージャー

2航空機ステップを減少戦力となった、または除去された合衆国の航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる。2ステップで除去された航空機を完全戦力面で戻せる。

西ドイツ:

- 54 BDE: ヘクス 14.38 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 55 BDE: ヘクス 18.49 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 66 BDE: ヘクス 33.58 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)

NATO 全般:

5 個航空機が各飛行場から進空可能。

ソヴィエト連邦:

2航空機ステップを減少戦力となった、または除去された合衆国の航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

ワルシャワ条約機構全般:

3個航空機が各飛行場から進空可能。

第5日[Day 5]:

合衆国:

2航空機ステップを減少戦力となった、または除去された合衆国の航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

西ドイツ:

- 64 BDE: ヘクス 14.38 から進入(このヘクスにワルシャ

ワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)

- 65 BDE: ヘクス 18.49 から進入(このヘクスにワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 76 BDE: ヘクス 33.58 から進入(このヘクスにワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)

NATO 全般:

5 個航空機が各飛行場から進空可能。

ワルシャワ条約機構:

ソヴィエト連邦:

3 個航空機が各飛行場から進空可能。

第 6 日[Day 6]:

NATO:

合衆国:

- CDR、1、2、3/4th ID: ヘクス 10.37 に配置。

2航空機ステップを減少戦力となった、または除去された合衆国の航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

航空機(運用可能航空機ボックスに配置): 1 TFW、363 TFW、354 TFW、108 TFW

西ドイツ:

- 74 BDE: ヘクス 14.38 から進入(このヘクスにワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 75 BDE: ヘクス 18.49 から進入(このヘクスにワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 86 BDE: ヘクス 33.58 から進入(このヘクスにワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)

NATO 全般:

5 個航空機が各飛行場から進空可能。

ワルシャワ条約機構:

3 個航空機が各飛行場から進空可能。

第 7 日[Day 7]:

合衆国:

- 194 AB、197 IB(リフォージャー) をヘクス 08.44 に配置。POMCUS 3 は増援フェイズに除去。ユニットは行動済みで来援する。

2航空機ステップを減少戦力となった、または除去された合衆国の航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

西ドイツ:

- 84 BDE: ヘクス 14.38 から進入(このヘクスにワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 85 BDE: ヘクス 18.49 から進入(このヘクスにワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 96 BDE: ヘクス 33.58 から進入(このヘクスにワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)

NATO 全般:

5 個航空機が各飛行場から進空可能。

ワルシャワ条約機構:

3 個航空機が各飛行場から進空可能。

第 8 日[Day 8]:

NATO:

合衆国:

2航空機ステップを減少戦力となった、または除去された合衆国の航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

NATO 全般:

5 個航空機が各飛行場から進空可能。

ワルシャワ条約機構:

(訳補: 原文も空行)

第 9 日[Day 9]:

NATO:

合衆国:

2航空機ステップを減少戦力となった、または除去された合衆国の航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

NATO 全般:

5 個航空機が各飛行場から進空可能。

ワルシャワ条約機構:

3個航空機が各飛行場から進空可能。

勝利条件:

通常の勝利条件を適用する。



5.0 ドイツ攻防 [THE BATTLE FOR GERMANY]

1985年8月1日 ~ 8月15日

1985年8月1日の歌#5:

『One More Night』 フィル・コリンズ

導入:

参謀本部[Stavka](ソヴィエト軍最高司令部)による戦争のための長期計画は数年前から進行していた。前線部隊を大規模に補充するため、即応性の低い複数の師団は共喰いに供された。補給線はより強固に、兵士たちはひたすらに演練を重ね、空軍も整備された。本計画は全世界へ打って出るものだが、初手は西ドイツである。

第三次世界大戦の火蓋は西ドイツの午前2時に切られた。多数の共産主義者の第5列が全国の飛行場、鉄道、工場施設、ラジオ・テレビ局等の重要拠点を襲った。これらの攻撃のいずれもがNATOの侵攻対処能力を数日間にわたり大きく阻害することになる。飛行場は操業できず、前線への補給品の輸送は不可能に近い。部隊は数日間は自活せねばならない。そして夜明けとともにスバツナズが現れた。NATOは奇襲により完全にその虚を突かれたのだ。

日付: 1985年8月1日 火曜日

ワルシャワ条約機構の目標: 彼女らが効果的な対応を示す前にNATOを決定的に敗北せしめよ。西ドイツを失えば、NATOは以後多年にわたりソヴィエトの大望を抗する効果的な手段を失う。残る世界はソヴィエトが牛耳るに最適の状況になるだろう。

NATOの目標: 初動のワルシャワ条約機構の攻勢を耐え凌ぎ切り、ソヴィエト連邦のその脆弱な覇権を挫くべく逆襲を発せよ。

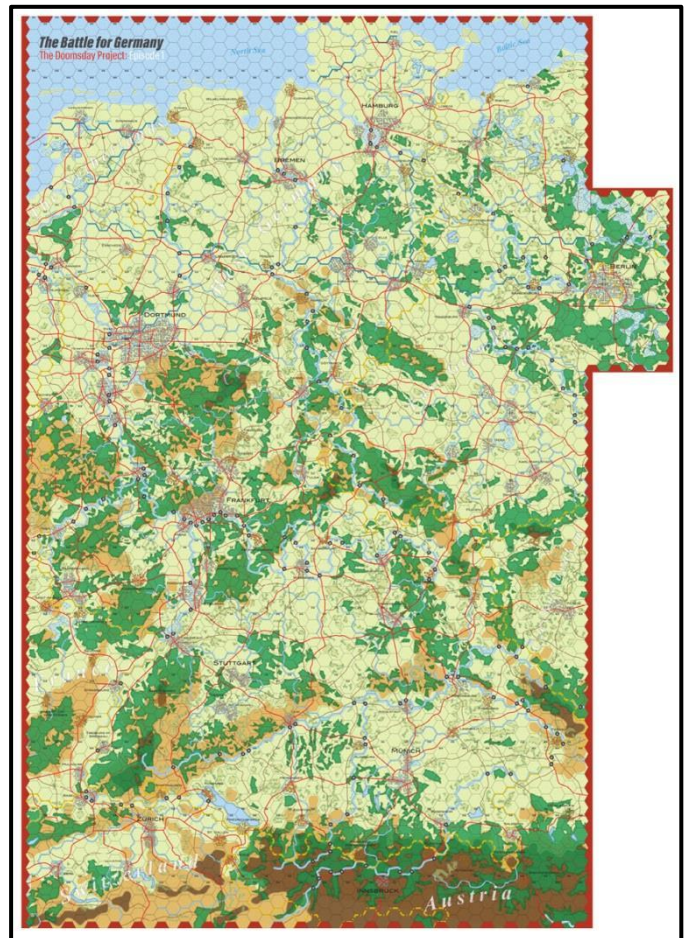
これは『ドゥームズデイ・プロジェクト:ドイツ攻防』におけるグランド・キャンペーンである。

本ゲームは1985年8月1日の戦略フェイズから開始され、1985年8月15日ターンの完了をもって終了となる。第1ターンの天候フェイズは飛ばすこと(第1ターンの天候フェイズは自動的に晴天となる)。

プレイの準備

- 全ての遭遇戦/応急攻撃の戦闘チットを不透明な容器に格納する。
- 全ての周到攻撃/本格攻撃の戦闘チットを不透明な容器に格納する。
- 全ての目標マーカーを不透明な容器に入れる。
- SNAFU マーカーを全て不透明な容器に入れる

- あなたは全てのマップとチャートを用意する。半分のヘクスであってもプレイの対象である。ユニットがプレイ対象外エリアへ退却を余儀なくされたら、除去されたものと見なす。
- ターン・マーカーを August 1, 1985 に置く。
- 天候マーカーを晴天に置く。
- NATO とワルシャワ条約機構の VP マーカーをゲーム総合ディスプレイの「0」に置く。



プレイのためのセットアップ:

NATO ユニットと HQ(未行動面で配置):

イギリス:

- NORTHAG HQ, BAOR HQ: 03. 25
- CDR/4 AD: 24. 21
- 33 AR/4 AD: 20.24
- 20 AR/4 AD: 21.22
- 11 AR/4 AD: 21.19
- CDR/3 AD, 6AR/3 AD: 17.25
- 4AR/3 AD: 13.21
- CDR/1 AD, 22AR/1 AD: 31.17
- 7AR/1 AD: 29.14
- 12AR/1 AD: 16.189
- Berlin (副次装備半減、塹壕、主要地形、通信途絶マーカーを使用): 49. 20

3個のイギリス大隊は分割が使用可能であり、NATO プレイヤー支援表の大隊分割ボックスに置かれる。

ベルギー:

- 1st Corps HQ: 07. 28
- CDR/16 AD, 4M/16 ID: 17. 25
- 17 AR/16 AD: 14.27

オランダ:

- 1st Corps HQ、CDR/5 ID: 04.17
- 52M/5 ID: 03.19
- 53M/5 ID: 02.16
- 51 AR/5 ID、CDR/4 ID: 05.15
- 43M/4 ID: 06.11
- 42M/4 ID: 09.11
- 41AR/4 ID: 26.11
- CDR/1 ID、11M/1 ID: 03.19
- 12M/1 ID: 07.13

合衆国:

- CENTAG HQ: 15.44
- US V HQ: 15.38
- CDR/3 AD: 18.37
- 1/3 AD: 18.35
- 3/3 AD: 17.36
- 2/3 AD: 20.37
- 11 ACR: 24.34
- CDR/8 ID: 13.39
- 1/8 ID: 14.38
- 2/8 ID: 11.40
- 3/8 ID: 15.42
- CDR/3 ID: 26.42
- 3/3 ID: 26.39
- 3/3 ID: 15.42
- CDR/1 AD: 29.47
- 1/1 AD: 26.39
- 2/1 AD: 32.43
- 3/1 AD: 31.41
- VII Corps HQ: 18.49
- 3/1 ID Fw: 20.51
- 西ドイツ飛行場群ボックス所在の大隊にはエリート・マーカ
ーを載せる(これは1~10の Special Forces Group であ
る)。
- Berlin(副次装備半減、塹壕、主要地形、通信途絶マーカ
ーを使用) : 49.20
- POMCUS 1: 14.43
- POMCUS 2: 10.42
- POMCUS 3: 08.44
- POMCUS 4: 04.27
- POMCUS 5: 01.24
- POMCUS 6: 01.19

7 個合衆国大隊は分割が使用可能であり、NATO プレイヤー支
援表の大隊分割ボックスに置かれる。

西ドイツ:

- III Korps HQ、15Pz/5 PzD、34PG/12 PzD: 10.
34
- CDR/5 PzD: 13.35
- 13 PG/5 PzD: 17.34
- 14 Pz/5 PzD: 14.43
- CDR /2 PG: 24.28
- 4 PZ/2 PG: 27.27
- 6 PZ/2 PG: 24.27
- 5 PZ/2 PG: 23.30
- CDR/12 PzD: 24.40

- 35 PG/12 PzD: 22.39
- 36 PZ/12 PzD: 23.43
- CDR/4 PG: 37.50
- 12 PG/4 PG: 36.45
- 10 PG/4 PG: 39.44
- 11 PG/4 PG: 41.51
- II Korps HQ: 23.53
- CDR/10 PzD、29 PG/10 PzD: 19.55
- 28PzD/10 PzD: 22.52
- 30PG/10 PzD: 25.52
- CDR/1 GD: 29.63
- 22PG/1 GD: 29.61
- 56PG/1 GD: 61.52
- 24Pz/1 GD: 37.54
- 23/1 GD: 41.61
- 25 LFT: 23.53
- 26 LFT: は西ドイツ飛行場群ボックスに配置
- 1 Korps HQ、9Pz/3 PzD: 13.21
- CDR/3 PzD: 28.09
- 7 PG/3 PzD: 30.10
- 8 Pz/3 PzD: 33.12
- CDR /11 PG、PG/11 PG: 19.11
- 32 PZ/11 PG: 22.10
- 33 PZ/11 PG: 30.17
- CDR/1 PzD: 28.19
- 1 PG/1 PzD: 29.22
- 2 PZ/1 PzD: 33.21
- 3 PZ/1 PzD: 24.16
- CDR/6 PG、18PZ/6 PG: 30.06
- 17 PG/6 PG: 32.08
- 16 PG/6 PG: 32.10
- CDR/7 PzD: 17.25
- 20PZ/7 PzD: 15.26
- 19 PG/7 PzD: 16.21
- 21Pz/7 PzD: 20.22
- 27th LFT: 18.24
- 1 個 VKK を置く: 50.20(通信途絶マーカ
ーを配置)、
26.31、28.36、37.38、41.45、35.15 及び 34.20

6 個西ドイツ大隊は分割が使用可能であり、NATO プレイヤー支
援表の大隊分割ボックスに置かれる。

カナダ:

- 4 CMBG: 08.52

フランス:

- 1^{er} Armée: 08.50
- CDR/1 AD、1RdC/1 AD: 03.39
- 6RdD/1 AD、16GdC/1 AD: 01.44
- 8GdC/1 AD: 05.37
- 2^e Corps HQ: 12.51
- 42RdL/3 AD: 09.51
- 110RdL/3 AD: 13.57
- 12RdL/3 AD: 08.50
- CDR/5 AD、5 RdL/5 AD: 12.45
- 2Gdc/5 AD: 12.44
- 24Gdc/5 AD: 17.52

- 2Gdc/5 AD: 18.52
- 152Rdc/5 AD: 05.53
- 4Rdc/5 AD: 11.47
- Berlin(副次装備半減、塹壕、主要地形、通信途絶マーカーを使用) : 50.19

NORTHAG 司令官ボックスにバグネル大将を置く。彼は防勢的である。

CENTAG 司令官ボックスにオーティス大将を置く。彼は防勢的である。

ワルシャワ条約機構ユニットと HQ(全て未行動であるが、セットアップ時に展開、路上縦隊、断郊のいずれかとする):

ソヴィエト連邦:

- GSFG HQ
- 3 STACAA[エラック] HQ: 38.22
- 47 GTD: 38.19
- 10 GTD: 40.22
- 7 GTD: 42.25
- 12 GTD: 46.15
- 94 GMRD: 39.10
- 21 MRD: 42.14
- 2 GTA HQ、16 GTD: 48.06
- 207 MRD: 41.19
- 8 Gds HQ: 35.33
- 39 GMRD: 33.34
- 79 GTD: 37.33
- 57 GMRD: 40.31
- 27 GMRD: 40.33
- 1 GTA HQ: 48.33
- 20 GMRD: 47.33
- 9 TD: 48.30
- 1 GTA HQ、11 GTD: 48.33
- SCGF HQ: 46.44
- 20 GA HQ、90 GTD: 55.14
- 35 MRD: 47.20
- 25 TD: 52.26
- 32 GTD: 45.25
- 連隊(単数)を 51.20 (エリート・マーカーをユニットに配置)

6 個ソヴィエト・スパツナズ・ユニットがゲーム開始時に使用可能として置かれる(特別ルール6を参照)。

4 個のソヴィエトの連隊がワルシャワ条約機構航空ディスプレイの東ドイツ飛行場群ボックスに置かれる。両方とも「親衛」マーカーを載せる。

7 個のソヴィエトの連隊が分割でき、ワルシャワ条約機構プレイヤー支援表の連隊分割ボックスに置く。

東ドイツ:

- EGA HQ: 47.18
- 8 MRD: 39.10
- 4 MRD: 33.32
- 11 MRD: 40.28
- 7 TD: 48.33

- 1 MRD: 47.21

チェコスロヴァキア:

- CZ HQ: 46.44
- 20 MRD: 44.39
- WMD HQ、19 MRD: 47.45

ワルシャワ条約機構プレイヤー支援表のGSFG司令官ボックスにルシェフ大将を置く。彼は攻勢的である。

装備品および支援値:

NATO:

NATO プレイヤー支援表の国別トラックに全ての支援マーカーを置く。

対地支援は航空割り当て[Air allocation]の解決を待たずに0(ゼロ)スペースに置く。

NATOマーカー類全般:

SAMおよびAWACSトラック: SAM 4、AWACS 7

補充、インフラ、補給トラック: 補充 6、インフラ 4、補給 4

ソヴィエト連邦:

ワルシャワ条約機構プレイヤー支援表の国別トラックに全ての支援マーカーを置く。

対地支援は航空割り当て[Air allocation]の解決を待たずに0(ゼロ)スペースに置く。

ワルシャワ条約機構全般:

SAMおよびAWACSトラック: SAM 4、AWACS 3

補充、インフラ、補給トラック: 補充 10、インフラ 15、補給 15

航空ディスプレイ:

NATO:

運用可能航空機ボックスに置く:

- イギリス: Wiledenrath、Laarbruch、Gutersloh、Bruggen、Coltishall、Marham、Binbrook、Leuchars
- ベルギー: 1 Wing、2 Wing、3 Wing、9 Wing、10 Wing
- オランダ: Group 1、Group 2、Group 3、Group 4
- 合衆国: 81TFW、10TRW、36TFW、50TFW、52TFW
- 西ドイツ: JBG38、JG71、JBG36、JBG43、JBG31、JBG32、JBG35、AG51、JBG33、JBG34、JBG41、JBG49、AG52、AG74
- カナダ: 1 Div

西ドイツ飛行場群ボックス: 8 飛行場マーカー

イギリス飛行場群ボックス: 4 飛行場マーカー

フランス飛行場群ボックス: 3 飛行場マーカー

地对空ミサイル: 12SAM 活性化マーカー(SAM 支援は、12/3=4)

第 1 ターンは1個航空機が各飛行場から進空可能。

ワルシャワ条約機構

- ソヴィエト連邦: 119FD、95FD、39FBD、6GFD、126 FD、56BD、131MAD、GSFG、289FBD、149BD、125FBD、138FD、16GFD
- 東ドイツ: 1ADD、3ADD
- チェコスロヴァキア: 1FD、2ADD、3ADD、34BD

東ドイツ飛行場群ボックス: 7飛行場マーカー

チェコスロヴァキア飛行場群ボックス: 4 飛行場マーカー

ポーランド飛行場群ボックス: 3 飛行場マーカー

地対空ミサイル: 18SAM 活性化マーカー (SAM 支援は、18／4＝4)

目標マーカーのカップからランダムに 18 個目標マーカーを引き、ヘクス10.34、15.38、14.43、13.47、18.49、33.58、32.02、31.09、24.12、19.22、13.24、12.25、10.24、09.25、06.26、49.20、49.21、50.21 に一つずつ置く。

特別ルール:

1. 第 1 ターンに NATO の予備移動はない。
2. 第 1 ターンのみ、NATO HQ がユニットを活性化する時、各師団基幹やユニットは、1 個をその HQ の上限として数える (師団基幹は第 1 ターンに師団全てのユニットを活性化することはできない)。
3. 第 1 ターンのみ、NATO による全ての追跡は、仮想のユニットが断郊モードで移動しているかのように行わなければならない (通常のルールのように路上縦隊ではなく)。
4. プレイ開始時、ワルシャワ条約機構プレイヤーはスベツナズ・ユニットをプレイ地域中の希望する適切なヘクスに配置する (14.3 項)。
5. 3/2 AD を完全に独立ユニットと見なす (これは師団ストライプを有していない)。
6. ベルリン内のユニットは、西方へのみ退却する必要はなく、西ベルリンのヘクスになら退却ができる。
7. 飛行場ボックス内のソヴィエト空挺ユニットは、第 1 ターンにおいて最も近い友軍ユニットからのヘクス数による輸送支援への修整値を適用しない。これらは自身の輸送支援に対してのみサイ振りをする。
8. フランスはプレイ開始時には中立である。19.0項のフランスに関する情報を参照。

増援・状態変化:

第 2 日[Day 2]:

NATO:

イギリス:

- 5AB をイギリス飛行場群ボックスに配置。

デンマーク:

Eskadrill 1、Eskadrill 2 を運用可能航空機ボックスに配置

合衆国:

- CDR/4 ID、1/4 ID、2/4 ID、3/4 ID (リフォージャー) をヘクス 10.42 に配置。POMCUS 2 は増援フェイズに除去。ユニットは行動済みで来援する。

航空機: リフォージャーは運用可能航空機ボックスに配置 (使用後は、必要になるまでプレイから除外)。

3航空機ステップを減少戦力となった、または除去された合衆国の航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる (そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる (そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

NATO 全般:

3個航空機が各飛行場から進空可能。

+4インフラ

+5 補充

1 個「エース」マーカーをいずれかの NATO 航空機に置く。

ワルシャワ条約機構:

ソヴィエト連邦:

- Poland HQ、20 TD、6 GMRD: ヘクス 48.06 から進入
- GCF HQ、Boleslav HQ、30 GMRD、48 GMRD、18 GMRD、15 GTD、31 TD: ヘクス 48.44 から進入

航空機 (運用可能航空機ボックスに配置): 1 GFD、11 GFD、239 FD、32BD、BRMD、132 BD、4 FAD、105 BD

6 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる (そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる (そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

東ドイツ:

- 9 TD: ヘクス 41.28 から進入

チェコスロヴァキア:

- 1 TD、2 MRD、15 MRD、4 TD、9 TD、3 MRD: ヘクス 48.44 から進入

ポーランド:

- Polska HQ、16 TD、20 TD、12 MRD、8 MRD、15 MRD: ヘクス 48.06 から進入

航空機 (運用可能航空機ボックスに配置): 2 FAD、3 FAD、4 FAD、105 BD

ワルシャワ条約機構全般:

+2 インフラ

+4 補充

1 個「エース」マーカーをいずれかのワルシャワ条約機構航空機に置く。

第 3 日[Day 3]:

NATO:

ベルギー:

- 10M/16 ID: ヘクス 01.24 から進入
- CDR/1 ID、1M/1 ID、7M/1 ID、12M/1D: ヘクス 01.30 から進入

オランダ:

- 13A/1 ID: ヘクス 01.19 から進入

合衆国:

- III Corps HQ: ヘクス 05.26 から進入
- CDR/2 AD、1/2 AD、2/2 AD (リフォージャー) をヘクス 04.27 に配置。リフォージャーによりユニットは行動済みで来援する。3/2 AD はあらゆる意味で 2 AD 隷下である。POMCUS はマップ上に残したままであり、3 ACR が来援した際に使用される予定である。

合衆国:

航空機(運用可能航空機ボックスに置く): 48 TFW、20TFW、347 TFW、113 TFW、174 TFW、リフォージャー

2航空機ステップを減少戦力となった、または除去された合衆国の航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる。2ステップで除去された航空機を完全戦力面で戻せる。

デンマーク:

- Western HQ、MilRgn 3: ヘクス 29.01 から進入

4 個の分割大隊を NATO プレイヤー支援表に置く

NATO 全般:

+4インフラ

+4補充

1 個「エース」マーカーをいずれかの NATO 航空機に置く。

ワルシャワ条約機構:**ソヴィエト連邦:**

- SGF HQ、13 GTD、19 GTD、93 GMRD、254 GMRD: ヘクス 48.33 から進入
- NGF HQ、45 GMRD: ヘクス 48.06 から進入
- 5 GTA HQ、29 TD、193 TD、8 GTD: ヘクス 48.11 から進入
- 28 CAA HQ、1 GMRD、5 GAC、6 GTD、28 TD、50 GMRD: ヘクス 55.22 から進入
- 13 CAA HQ、51 GMRD、97 GMRD、161 MRD: ヘクス 48.44 から進入

5 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

チェコスロヴァキア:

- EMD HQ、13 TD、14 TD: ヘクス 48.44 から進入

ワルシャワ条約機構全般:

+2 インフラ

+6 補充

1 個「エース」マーカーをいずれかのワルシャワ条約機構航空機に置く。

第 4 日[Day 4]:**NATO:****オランダ:**

- 58Ar/5 ID、101 Bde: ヘクス 01.19 から進入

西ドイツ:

- 51 BDE: ヘクス 32.02 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 52 BDE: ヘクス 12.15 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 53 BDE: ヘクス 05.26 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 54 BDE: ヘクス 14.38 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 55 BDE: ヘクス 18.49 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 66 BDE: ヘクス 33.58 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)

合衆国:

- CDR/1 ID、1/1 ID、2/1 ID、3/1 ID(リフォージャー) をヘクス 14.43 に配置。POMCUS 1 は増援フェイズに除去。リフォージャーで来援するユニットは行動済みである。3/1 Fw ユニットの 3/1 ID ユニットのどこにあっても置き換えられる。

航空機(運用可能航空機ボックスに配置): 48 TFW、20 TFW、347 TFW、113 TFW、174 TFW、リフォージャー

2航空機ステップを減少戦力となった、または除去された合衆国の航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる。2ステップで除去された航空機を完全戦力面で戻せる。

デンマーク:

- MilRgn 2、CDR/Jutlnd、1/Jutlnd、2/Jutlnd、3/Jutlnd、BG/Jutlnd: ヘクス 29.01 から進入

NATO 全般:

+2インフラ

+2補充

1 個「エース」マーカーをいずれかの NATO 航空機に置く。

ワルシャワ条約機構:**ソヴィエト連邦:**

- 11 GCAA HQ、1 TD、40 GTD、26 GMRD: ヘクス 48.06 から進入

4 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィ

エトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

チェコスロヴァキア:

- EMD HQ、13 TD、14 TD: ヘクス 48.44 から進入

ワルシャワ条約機構全般:

+6 補充

第5日[Day 5]:

NATO:

イギリス:

- 33/3 AD: ヘクス 01.24 から進入

合衆国:

- Cdr/1 Cav, 1/1 Cav, 2/1 Cav, 3/1 Cav (リフォージャー): ヘクス 01.24。POMCUS 5を増援フェイズ中に除去。ユニットは来援時、行動済みである。

西ドイツ:

- 61 BDE: ヘクス 32.02 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 62 BDE: ヘクス 12.15 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 63 BDE: ヘクス 05.26 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 64 BDE: ヘクス 14.38 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 65 BDE: ヘクス 18.49 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 76 BDE: ヘクス 33.58 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)

航空機: リフォージャーは運用可能航空機ボックスに配置(使用後は、必要になるまでプレイから除外)。

2 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

デンマーク:

- Eastern HQ、MilRgn 1、MilRgn 2、MilRgn 4、1 Zland BG、1 Zealand、2 Zealand: ヘクス 29.01 から進入

ワルシャワ条約機構:

ソヴィエト連邦:

- Baltic MD HQ、38 CAA、17 GMRD: ヘクス 48.06

から進入

4 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

ワルシャワ条約機構全般:

+6 補充

第6日[Day 6]:

NATO:

合衆国:

- CDR/5 ID、1/5 ID、2/5 ID、3/5 ID(リフォージャー): ヘクス 01.19。POMCUS 6を増援フェイズ中に除去。ユニットは来援時、行動済みである。

航空機: リフォージャーは運用可能航空機ボックスに配置(使用後は、必要になるまでプレイから除外)。

2 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

航空機(運用可能航空機ボックスに配置): 1 TFW、363 TFW、354 TFW、108 TFW

西ドイツ:

- 71 BDE: ヘクス 32.02 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 72 BDE: ヘクス 12.15 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 73 BDE: ヘクス 05.26 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 74 BDE: ヘクス 14.38 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 75 BDE: ヘクス 18.49 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 86 BDE: ヘクス 33.58 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)

NATO 全般:

+2補充

ソヴィエト連邦:

4 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力

面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

ワルシャワ条約機構全般:

+6 補充

第7日[Day 7]:

合衆国:

- 194 AB、197 IB(リフォージャー) をヘクス 08.44 に配置。POMCUS 3 は増援フェイズに除去。ユニットは行動済みで来援する。

航空機: リフォージャーは運用可能航空機ボックスに配置(使用後は、必要になるまでプレイから除外)。

2 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

西ドイツ:

- 81 BDE: ヘクス 32.02 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 82 BDE: ヘクス 12.15 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 83 BDE: ヘクス 05.26 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 84 BDE: ヘクス 14.38 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 85 BDE: ヘクス 18.49 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)
- 96 BDE: ヘクス 33.58 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)

第8日[Day 8]:

合衆国:

- 3 ACR(リフォージャー) をヘクス 04.27 に配置。POMCUS 4 は増援フェイズに除去。ユニットは行動済みで来援する。

2 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

西ドイツ:

- 93 BDE: ヘクス 05.26 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは

来援しない。)

- 94 BDE: ヘクス 14.38 から進入(このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが進入している場合、このユニットは来援しない。)

第9日[Day 9]:

NATO:

合衆国:

2 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

第10日[Day 10]:

大西洋の海戦を本日のゲーム開始前に解決する。各プレイヤーは大西洋における大海戦の帰趨に影響を及ぼすべく、自身の持つ勝利得点を秘密裏に賭けることができる。各プレイヤーは D10 を1個振り、出目に自身の入札した勝利得点を加算する。出目が大きい方が勝者である。同点は NATO の勝利である。解決後、各プレイヤーは勝利得点の総計から賭けた分の点を減じる。

NATO 勝利の場合: 全ての NATO ユニットの現在ある全ての燃料少/欠や残弾少/射耗マーカーを取り除く。

ワルシャワ条約機構が勝利の場合: ソヴィエト・プレイヤーはマップ上の6個合衆国ユニットを選び、各ユニットにつき1度だけ SNAFU カップから引く。NATO は追加の航空機ステップ、補充、増援を残るゲーム中に受け取れない。残るゲーム中、NATO のインフラ値の最大値は12となる。

NATO:

イギリス:

5 個の分割大隊を NATO プレイヤー支援表に置く。

合衆国:

- CDR/24 ID、1/24 ID、2/24 ID: ヘクス 01.28 から進入

2 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

NATO 全般:

+10 補充

ソヴィエト連邦:

ワルシャワ条約機構全般:

+6 補充

第11日[Day 11]:

NATO:

合衆国:

2 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

エトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

NATO 全般:

+5 補充

ソヴィエト連邦:

ワルシャワ条約機構全般:

+4 補充

第12日[Day 12]:

両プレイヤーの勝利得点の総計を比較する。もし NATO プレイヤーが多ければ、NATO は反撃を命じられる。表になっていない目標マーカーをマップから除去し、カップに戻す。11 個の目標マーカー[objective chit]をカップから引き、それらを次のヘクスに配置する: 44.05、47.11、41.15、44.20、49.20、49.21、50.19、50.20、42.30、44.34、47.45。

これらは、勝者により当該ヘクスに戦闘チットが置かれている場合、これらを要求できる。そのヘクスに進入した場合は NATO が、またはゲーム終了時にまだマップ上にある場合はワルシャワ条約機構が。

CENTAG 司令官が攻勢的ボックスに配置される。NORTHAG 司令官は現在配置されたボックスに留まる。ワルシャワ条約機構は勝利得点を消費することなく司令官を(適正であれば)解任できる。

ワルシャワ条約機構プレイヤーの勝利得点の値が大きい場合は、通常の勝利条件でプレイを継続する。

合衆国:

- CDR/35 ID、67/35 ID、69/35 ID、149/35 ID:ヘクス 01.28 に配置。

2 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

NATO 全般:

+6 補充

ソヴィエト連邦:

ワルシャワ条約機構全般:

+4 補充

第13日[Day 13]:

合衆国:

- CDR/40 ID、1/40 ID、2/40 ID、3/40 ID、CDR/49 ID、1/49 ID、2/49 ID、3/49 ID:ヘクス 01.28 に配置。

2 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィ

エトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

NATO 全般:

+8 補充

ソヴィエト連邦:

ワルシャワ条約機構全般:

+6 補充

第14日[Day 14]:

合衆国:

- 48/24 ID:ヘクス 01.28 に配置。

2 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

NATO 全般:

+6 補充

ソヴィエト連邦:

ワルシャワ条約機構全般:

+6 補充

第15日[Day 15]:

2 航空機ステップを減少戦力となった、または除去されたソヴィエトの航空機に与えることができる。1ステップで減少戦力の航空機を完全戦力に戻せる、または除去された航空機を減少戦力面で戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。2ステップで除去された航空機を元に戻せる(そして運用可能航空機ボックスに配置する)。未使用の余ったステップは保存できない。

NATO 全般:

+2 補充

ソヴィエト連邦:

ワルシャワ条約機構全般:

+4 補充

ゲーム終了:

勝利条件:

通常の勝利条件を適用する。



O.S.S. 再び登場

Test of Faith [信心への試練] —
the Yom Kippur War [ヨム・キプル戦争]

6.0 プレイの例 [EXAMPLE OF PLAY]

この例示はシナリオ:北部軍集団[NORTHAG]の戦いのターン2の開始時から始める。一般的なゲーム・ターンは戦略フェイズから始まる:

- 天候のチェック
- 連絡線フェイズ(必要に応じ OoC を配置)
- 到着した増援の配置
- 航空割り当てフェイズ
- 補給・インフラ・フェイズ
- 戦略航空ミッション解決フェイズ



ターンは、同ターンの天候サイ振りから開始する。プレイヤーのうち一人が D10 サイ振りをする。1-6は晴天、7-10は降雨を意味する。NATO の出目8になった。このターンの天候は降雨となる。これにより、本ターンにおいてワルシャワ条約機構機の値を 2 減じ、全 NATO 機の値を 1 減じる。

各プレイヤーは自身のユニットの連絡線[Lines of Communications](LoC)を確認する(全部、自身の HQ まで届いている)。

NATO プレイヤーはまた追加のインフラ・補充ポイントを受け取り、それらを NATO プレイヤー支援表の補充・インフラ・補給トラックに記録し、その結果、補給[Supply]は 2、補充[Replacements]が 5、インフラ[Infrastructure]が 10 となる。



最後に NATO プレイヤーは NATO 航空機ユニットに「エース[Ace]」マーカーを一つ配備できる。プレイヤーはオランダ「Group 1」を選びエース・マーカー

を配置する。

ワルシャワ条約機構機(WP)プレイヤーは自身の増援を今配置する。それらはシナリオにより指定されたヘクスに配置されるさまざまなユニットにより構成されている。

また追加の航空機も受領する。それらはワルシャワ条約機構航空ディスプレイの運用可能航空機ボックスに配置される。



WPプレイヤーはさらに自身の航空機用の補充5ステップを受け取る。1ポイントで減少戦力面の完全戦力面に裏返せ、2ポイントで1個をデッド・パイルから減少戦力面で戻せる。WPプレイヤーは2ポイントを消費し第1ターンに損害を受けた MiG-29×2個を修理する。その他の本フェイズ中に消費されなかったポイントは失われる。

最後に、WPプレイヤーは6補充ポイントと+1インフラを受け取る。これらはWPプレイヤー支援表の補充・インフラ・補給トラックに加算し、補給は6、補充とインフラの双方が13となる。

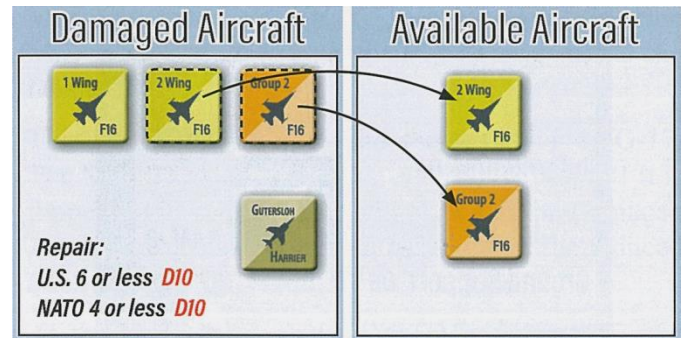
次に航空機割り当てフェイズに移る。



始めにAWACS優勢[AWACS advantage]のサイ振りをする。NATO プレイヤーは優勢を得るのに7以下の出目が必要である。今回の出目は3であり成功した。この持つ意味はWPプレイヤーが自身の航空兵力を割り当てる際に必ず先手でなければならないことを意味する。

両プレイヤーは自身の損傷航空機の修理サイ振りを始める。

NATOプレイヤーには損傷航空機ボックス[Damaged Aircraft box]内に4個の航空機がある。このサイ振りにおいてこれらは合衆国機ではないため、NATO 機として取り扱われる。2個ベルギーF-16をプレイヤーがサイ振りし出目は4と6である。それらの内の1個は修理され、運用可能航空機ボックスに移動させる。



この手順では裏返せないことに留意してほしい。減少戦力面のママである。続けてプレイヤーはオランダ F-16 のサイ振りを行い、出目2を得た。このカウンターもまた運用可能航空機ボックスに配置する。最後にイギリス・ハリアー機のサイ振りをし、出目5であった。ハリアー機は修理できず、損傷航空機ボックスに留まる。

WPプレイヤーは前フェイズに修理されたため損傷機はない。



WP プレイヤーは航空ディスプレイの運用可能航空機をミッションに今や割り当てられる。

プレイヤーは航空優勢[Air Superiority]に2個の MiG-29、2個の MiG-17、1個の MiG-21 の計5個の航空機を選択する。さらに1個 Su-17を飛行場打撃[Airfield Strike]に、1個 Su-24をSAM制圧[SAM Suppression]に、1個 Su-17を核打撃[Nuclear Strike]に、1個 Su-24をインフラ打撃[Infrastructure Strike]に、1個 MiG-23を要撃ボックス[Bounce box]に、1個 MiG-27を航空阻止[Interdiction]に、1個 Su-25を対地支援[Ground Support]に配置する。



Su-25 の戦術値に基づきソヴィエト対地支援マーカーを WP プレイヤー支援表の4のスペースに配置する(対地支援の最大値は9であり、超過した場合でも同様)。



「通常」の化学兵器と持続性化学剤[Persistent Chemical Weapons]から選択できる。

NATO プレイヤーはシナリオの制約上、第2ターンには飛行場ごとに3個航空機しか進空できない。航空優勢に可能な限り投じることを決める。8個(エースのF-16を含む)を航空優勢に、1個をインフラ打撃に、2個を要撃に、2個を航空阻止に、2個を対地支援に、1個を偵察に配置する。



次のステップはSSM攻撃の解決である。このステップでワルシャワ条約機構プレイヤーは常に先手である。WP プレイヤーはハンブルク[Hamburg]を封じ込めるべく化学兵器[Chemical Weapons]使用を決める。WP プレイヤーは



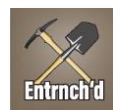
WP の化学兵器使用で NATO プレイヤーに1VP 加え、当該ヘクスからの離脱には+3MP を要することになる。WP は WP の SSM 支援値で D10 サイ振りをし、出目がその値以下であることを確認する。

そうであるなら打撃の成功であり、持続性化学剤マーカーを置く。SSM 支援値より大きな出目の場合、攻撃は行われず、SSM 支援値は1減少する。WP プレイヤーはさらに攻撃することもできたが、これ以上攻撃しないことを選択する。同様に、NATO はこのターンの自身の SSM 使用を行わないことを宣言する。これが終わったことで、プレイヤー両氏は次のステップに進む。プレイヤー両氏は戦略航空ミッションを解決する前に、補給・インフラ・フェイズを実施する。

NATO から開始し、プレイヤー両氏は補給ポイントを各種の機能に消費できる。



NATO はターンの開始時に2補給ポイントを持ち、プレイヤーの選択でハンブルク近傍の2ユニットに「掩体[Dug In]」マーカーを配置する。



WP プレイヤーは残りの6ポイントで、2ポイントをキール[Keil]の塹壕構築[Entrenching]に、3ポイントを被制圧面のSAM陣地を裏返すために(SAM値を4に戻す)、1ポイントをリユーバック[Lubeck]の連隊に掩体[Dug In]マーカーを置くために消費した。



ポイント消費後、プレイヤー両氏は補給ポイントをインフラ値と同点までリセットされる(NATOは10、WPは13)。

次フェイズは戦略航空ミッション解決フェイズである。まず航空優勢戦闘[Air Superiority battle]解決から始める。降雨の影響によりWPのヒット値から2減じ、NATOのヒット値を1減じる。

NATOプレイヤーはより多くの航空機を擁しているため、剰余の航空機を要撃ボックス[Bounce box]に置くというオプションを持っているが、WPの空対空能力を打ちのめすべく、それらをここに残すことに決心した。

降雨の修整を受けた「ヒットに要する」値は以下の通り：

WP		NATO	
航空機	ヒット値	航空機	ヒット値
MiG-29	6	ベルギー/オランダ F16	6(8*)
MiG-23	4	減少戦力 F16	5
MiG-21	2	ミラージュ・ドラケン	4
MiG-17	1	F5	5
		*エース付き	



修整後の空対空能力の高い航空機から開始する。同値の場合は、AWACS優越を有する側が先に射撃する。本ケースの場合、F16(複数)が先手である。目下最大脅威であるWPのMiG-29(複数)への射撃を選択する。

F-16(複数)はD10サイ振りでも6以下を出す必要がある(エース・マーカ持ちは8)。エースが先に射撃し、出目が8である。ソヴィエト MiG-29 群のうち一つを裏返し、WP 航空ディスプレイの損傷航空機ボックスに置く。その他の F16 による射撃の出目は7のため失敗である。



WP プレイヤーは MiG-29 群の残りの一つで F-16 群の攻撃を選択する。彼らは「エース」F16 ユニット先に攻撃し、出目は1である。1 ヒットだ！

当該 F16 を裏返し減少戦力面とし損傷航空機ボックスに置く。続けて、減少戦力面の F16(複数)が(攻撃未実施の)MiG-21 を攻撃する。NATOプレイヤーの出目は8と9であり、両方とも失敗である。

ミラージュ[Mirage]及びドラケン[Draken](複数)は空対空値4のため、次も NATO機が攻撃する。全力でMiG-17(複数)を狙っている。NATOプレイヤーの出目は3、6、8である。1 個 MiG-17 が裏返し、減少戦力面となり、損傷航空機ボックスに置かれる。

まだ MiG-21と生残した MiG-17 がある。MiG-21 はドラケン[Draken]を攻撃し出目は2であり、ヒットとなる！ 当該機を裏返し損傷航空機ボックスに置かれる。MiG-17 は減少戦力面の F16(複数)を攻撃し出目は6である。失敗した。

戦闘の最後に NATO は1個 F16、減少戦力 F16(複数)、1 個 F5、1個ドラケン[Draken]、1個ミラージュ[Mirage]、1 個 MiG-17、1 個 MiG-1(複数)(訳注:原文ママ)、1 個 MiG-29 が残った。

両陣営とも航空機を残しているため、各自の運用可能航空機ボックスに戻す。もし一軍だけが残っている状態の場合、攻撃した航空機を他のミッションに転用できる。



NATOプレイヤーは今やトーネード[Tornados](複数)による飛行場打撃を解決する。AWACS 優越を有しているため、その戦略ボックスに対して行うかを選択できる。



打撃を行う前に WP プレイヤーは SAM サイ振りを行う。彼らは $18/4=4$ (切り捨て)の SAM 値を有する。飛行場打撃への SAM 値による修整値はない。すなわち WP プレイヤーが D10 でヒットを出すには1~4の出目が必要となる。出目5はまさに失敗である。NATOプレイヤーは直ちに攻撃によるD6サイ振りをし、トーネードの戦略ミッション能力が3、降雨による-1、しかし追加のJP233により+1、結果3となる。すなわち 3 以下でヒットとなる。



NATOプレイヤーは各飛行場攻撃でD6サイ振りをし、2と5を得た。1 個飛行場を裏返し、損傷面にする。もしプレイヤーが2の代わりに1を出していたら、2 個飛行場が裏返ったことだろう。トーネードは NATO 航空ディスプレイの運用可能航空機ボックスに帰投する。

WPプレイヤーは今や Su-17 による飛行場打撃を解決する。



NATOのSAM値は4である。NATOプレイヤーはD10サイ振りでも2の出目だった。Su-17 は裏返し、減少戦力面で損傷航空機ボックスに送られる。



そしてNATOプレイヤーは次にインフラ打撃を解決する。NATOプレイヤーはジャグリア航空団[Jaguar Wing]で攻撃を行う。WPプレイヤーは自身のSAMでサイ振りをし、出目7で失敗となった。



ジャグリアの戦略ミッション能力は2であり、降雨により-1で、1となる。プレイヤーはD6サイ振りでも5を出し失敗となる。ジャグリアはNATO運用可能航空機ボックスに帰投する。

WP今や MiG-23 によるインフラ打撃を解決する。今回 NATO は SAM で出目7であり、失敗となる。



MiG-23 の戦略航空ミッション能力は2であり、降雨による-2で、能力は0になってしまう。だがプレイヤーはD6サイ振りでも出目1を出す。

これによりNATOプレイヤーのインフラ値は10から9に減じる。MiG-23の最終値が0より大きい場合、損傷を2ポイント分与えられる。NATOの補給ポイントはインフラ値の減少で減じられず10のママであることに留意すること。

注意喚起: 空対空戦闘と SAM 射撃では D10 が用いられ、全ての地上戦闘では D6 が用いられる。

NATO プレイヤーはこれ以上戦略打撃を擁していないが、他のいずれのディスプレイであれ航空機を擁する他の戦略ボックスの

任務を遂行する必要がある。彼らは Su-24 を擁する SAM 制圧ボックスを選択する。また、SAM の射撃が行われる。今回は航空ディスプレイに示される通り、本射撃には-2の修整がある。すなわちNATOプレイヤーが2以下の出目を出さないとヒットしないという意味である。出目は6であり失敗となる。



WPプレイヤーは今や攻撃サイ振りを行う。Su-24 の戦略ミッション能力は4であるが、降雨により-2となる。プレイヤーは2を出し、NATOプレイヤーは自身のSAM陣地を2個裏返し制圧済み面[Suppressed side]とする。これによりNATOプレイヤーのSAM値は $12/3=4$ から $10/3=3$ (本計算は端数切捨て)となる。NATOプレイヤー支援表のNATO支援マークは直ちに4から3に移動させる。

Su-24 は WP 航空ディスプレイの運用可能航空機ボックスに帰投させる。

最後に WP プレイヤーは各打撃[Nuclear Strike]を実施する。



WP プレイヤーは前ターンに要求し、1個核攻撃[Nuclear attack]マークを受け取っている。これは1VPのコストを要する。彼らは核搭載可[Nuclear Capable]アイコンを持つ Su-17 を使用して展開[Deploy]することを選択する。このケースの場合は第125戦闘爆撃機師団[125th Fighter Bomber Division]である。

核打撃に対して SAM 射撃はできない。WP プレイヤーは任意の意義のある飛行場を攻撃できる。これにより、選択したボックスから1個飛行場を永久除去し、運用可能または損傷航空機ボックスから2個の航空機を除去、そのボックスに核降下物[Nuclear Fallout]マークを置き、そのボックスにおいて飛行場ごとに進空可能な航空機を1減じるという効果がある。

あるいは、WP プレイヤーは NATO のインフラ・トラック攻撃することも選択できる。この攻撃で NATO インフラ値は4減少し、NATO プレイヤーには補給の問題が生じる。



WP プレイヤーは代わりに

ヘクスへの攻撃を決心する。2個のドイツ・ユニットが所在するヘクス30.06を選択する。これらユニットは両方とも NATO プレイヤー支援表の補充ボックスに送られ、核降下物マークを当

該ヘクスに配置する。このヘクスには道路がないものと見なし、ユニットがこのヘクスで移動を終了することもできない。

これで戦略フェイズは終了し、プレイヤー両氏は活性化フェイズの WP 部分へ移行する。

ステップ A では、NATO プレイヤーは行動済みユニット(HQ はユニットではない)を全て未行動面に裏返す。



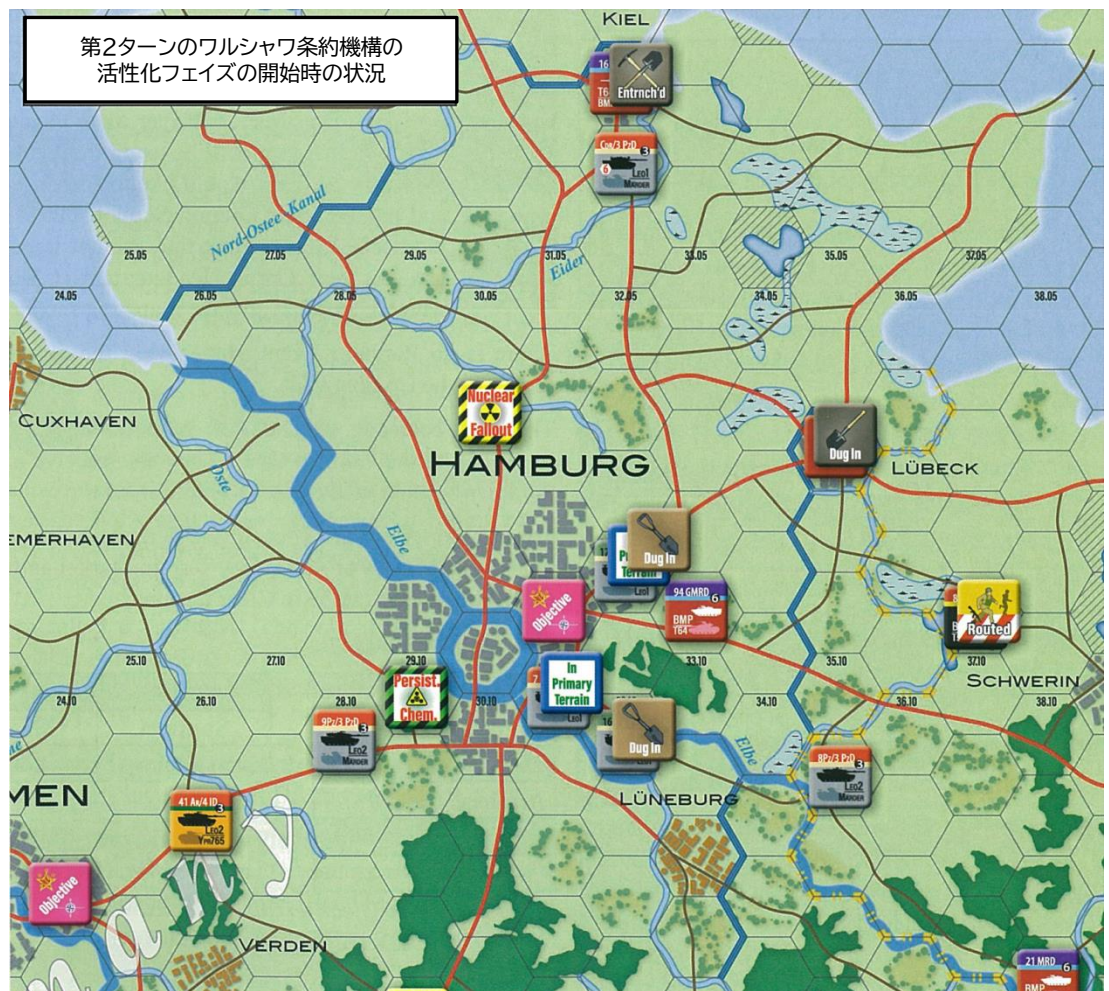
ステップ B で WP プレイヤーは、東ドイツ飛行場群ボックスから2個連隊をマップに空輸することを選択する。これらを成功させるためには WP プレイヤーは D10 サイ振りで輸送支援値以下を出さなければならない。

WP の輸送支援値は8である。失敗するごとに輸送支援値は1減じられ、そのユニットは次のターンの活性化フェイズまで着陸を試みられない。

WP プレイヤーはハンブルク西方にある2個のヘクスを選択し、ハンブルクを増援から遮断しようとしている。ヘクス29.29に着陸しようとするユニットは最も近い WP ユニット(33.09の94th GMRD)より西方に4ヘクス離れているために、サイ振りに+4を加算する。

WP は幸運にも出目は1で、NATO の出目は不運にも3と5であり、VKK ユニットが配置される可能性はあった。

ヘクス30.31に着陸しようとする2個目のユニットも、最も近い WP ユニット(33.09)の西に4ヘクス離れているため、サイ振りに+4を加算する。WP は再び幸運に恵まれ出目2で、NATO は出目9であり VKK ユニートを配置できるが、今回も失敗である。



活性化フェイズ[Activation Phase]

ワルシャワ条約機構プレイヤー・ターン:

- A. NATO 未行動化フェイズ[NATO Refresh Phase] (3.6.2 項)
- B. ワルシャワ条約活性化フェイズ[Warsaw Pact Activation Phase] (7.0 項)
 - 1) ワルシャワ条約プレイヤーの輸送ミッション[Transport missions]の進空 (16.1 項)
 - 2) ワルシャワ条約プレイヤーのHQとユニットの活性化し、戦闘チットを置く(7.1 項、7.4 項)
 - 3) NATO の予備移動[reserve movement]の実施 (7.5 項)
 - 4) ワルシャワ条約プレイヤーのボーナス移動[Bonus Movement]の実施(7.6 項)
 - 5) ワルシャワ条約プレイヤーの戦闘解決(7.7 項)
 - 6) ワルシャワ条約プレイヤーの戦闘後移動[after combat movement]の実施 (7.7.11 項)
 - 7) スタックのチェック(3.5 項)
 - 8) 選択したHQが全ての活性化を解決したなら、展開していない[not Deployed]全てのユニットは、直ちにビバーク[Bivouac]する(7.10 項)。

WP プレイヤーは2GTA HQ を活性化し、ターン中に、在キール[Kiel]の16GTDを除き、その統制下にある4個のユニットのうち3個を活性化させる。



WP プレイヤーは、まず 21st MRD を路上縦隊で道路に沿ってヘクス 35.11 (ハンブルク南東)のドイツ 8Pz/3PzD まで移動し隣接させ、1 1/2MP に ZOC 進入による+1を要する。その後、プレイヤーは 1/2MP を消費して遭遇戦[Meeting Engagement]を始める。

遭遇戦の利点はその即決性と成功後に他のユニットの移動のために道路を啓開できることにある。ドイツは主要装備にレオパルト 2 [Leopards]を、21st MRD は副次装備に T64 を装備しているため若干のリスクはあるも幸運であると感じている。



WP は攻勢的な司令官により、WP プレイヤーは 2 個の戦闘チットを引き、使用するものを選択できる。2 枚目のチットの使用を決心した(+2であるから)。

その後、プレイヤー両氏は、攻撃側先手で使用する支援を宣言する。



WP プレイヤーは T64、砲兵、対地、ヘリ支援の使用を宣言する。

そして NATO プレイヤーはレオパルト 2 [Leopard 2]の使用を宣言する。砲兵と対地支援を追加したいところではあるが、戦闘の時点では自身の軍団 HQ (在 13.21 の I Korps、地図の範囲外)へ LoC を追跡できない。ランダム・イベントは生じない(戦闘チットの右上にある「NO」)。

WP は戦闘チットの値により、出目が+2修整される。また、規模値の比により+1修整を受けとる(6:3=2:1)。

防御側は主要または副次地形マーカーを持たないため、開豁地形[Clear Terrain]に展開していると見なされ、地形修整はない。

各個の支援値の内訳:

WP 支援値	
支援	値
T64	6
砲兵	9*
対地	8
ヘリ	4†

NATO 支援値	
支援	値
レオパルト 2	8

*基礎値 8、+3 開豁地形、しかし最大値は9である。

†基礎値 7、NATO SAM 支援値による-3

WP は T64 支援のため D10 サイ振りで出目7である。戦車はない[no tanks]。

次に WP プレイヤーは砲兵の D10 サイ振りで出目3ある。支援レベル A(戦闘チットの左下に表示)の場合、これは+3支援 DRM に相当する。

次にヘリで WP プレイヤーは出目4である。これらには相手陣営の使用する装備品にヒットを与える効果がある。まさに NATO プレイヤーがレオパルトを使用していたためこれらにヒットを与える。レオパルトは主用装備のため、ユニットは主用装備ヒット[Primary hit]を被る。



当該ユニットはすでに前ターンに主用装備-1[-1 Primary]マーカーが載っている。これを今や-2面に反転させる。

戦闘DRM/支援・VPトラックで、現在の状況であるDRM+2、支援+3と表示する。

最後に、WPプレイヤーは航空支援[Air Support]サイ振りをし、D10で出目5を出し、成功させた。



これは支援レベルがAのため、1 個の航空機のみが攻撃を支援できることを意味する。WPプレイヤーは Su-25 を(これだけしか選べない)選択する。対地支援を使用している場合、トラックに追加の航空機があっても移動しないことに留意すること。このターンの残りの時間中も、以前の値のママである。



NATO プレイヤーはこのミッションをNATO航空ディスプレイの要撃ボックス[Bounce box]にある航空機で要撃を宣言する。航空機2個を使用することもできるが、1 個はのちに使用することにする。空対空能力が5のF4Fの使用を選択する。降雨による-1修整が入るため、NATOプレイヤーはD10で4以下を出さねばならない。

出目6であり失敗となる。F4FはNATO航空ディスプレイの運用可能航空機ボックスに帰投し、+4(Su-25の戦術値)を支援トラックに加算する。

DRMの修整値に支援値を加算すると、WPプレイヤーはD6サイ振りにより9を加算することになる。

Leo2 Support 次に、NATOプレイヤーは自身の支援のサイ振りをする。D10で出目4を出し、レオパルトの支援を受け取る。TECの開路地形[Clear Terrain]の列を使用し、NATOプレイヤーは、レオパルトが主用装備であるかのように戦車コラムを使用して、主用装備修整を適用する。このユニットは主用装備修整が-2であるため、+5支援修整値を受け取る。

Clear	1	0	Full	-1	-2	Half
			+7	+6	+5	+4

NATOプレイヤーはD6サイ振りで未行動のままでいるか、D10サイ振りで行動済みとなるかを選択できる。砲兵や航空支援が得られないため、NATOプレイヤーはD10サイ振りを選択する。

Guards ついに最終的な DRM が決定したので、両プレイヤーはサイ振りをし、WPプレイヤー(D6)で6を、NATOプレイヤー(D10)で7を出す。WPプレイヤーの出目が6だったので、直ちに21st MRDに親衛マーカ―を載せる。

修整後の出目の差は $15 - 12 = (6 + 9) - (7 + 5) = 3$ である。

なお、親衛マーカ―はWPのサイ振りを修整するものではなく通常の5ヒットではなく6ヒットまで吸収[absorb]することができるものである。

NATOプレイヤーは3損害を負わねばならず、この3損害をどのように満たすか、いくつかの選択肢を持つ。

Disrupted これらを2ヘクス後退させ、三つ目のヒットを補充ポイントで充当する。当該ユニットは2ヘクス後退したため、混乱[Disrupted]マーカ―を受け取り、WPプレイヤーはSNAFUカップから引く。

No Ammo その引かれたチットには、片面にNATOの「残弾少」、もう片面には「射耗」と表記されている。

WPプレイヤーは、退却するNATOユニットに「射耗」面のチットを置くことを選ぶ。

勝利したWPユニットは空いたヘクスに前進する。

WPプレイヤーは、今や21st MRDで突破移動[Exploitation Movement]を実行できる。使用可能なMPは戦闘チットの左下(訳注:ママ。右下が正しい)の角に(5)と記載されている。21stはハンブルクへの攻撃を支援するため北上する。

他の20th GTAのユニットも北上させるとともに、WPプレイヤ

遭遇戦[Meeting Engagement]の結果



ーは94th GMRDによるハンブルク郊外の掩体[Dug In]中のドイツ・17Pg/6PGに対し本格攻撃[Deliberate attack]を宣言する。



WPプレイヤーは戦闘チットを2枚(攻勢的司令官のため)引く。WPプレイヤーはカウンター・の DRM が+2であることから、2個目のチットを使用する。

これですべてのWPプレイヤーの移動が終了したため、NATOプレイヤーは予備移動[Reserve Movement]を行える。

WPの空中機動ユニットと持続性化学剤打撃の巧みな配置により、NATOプレイヤーは使用したいユニットにLoCをたどることができず、第17PGを救援できない。

今活動するNATOユニットは、そのターンの残りの時間は行動済みとなってしまいうため、大きな決断を迫られる。NATOプレイヤーは予備移動を使用しないことを決心する。

WPプレイヤーはその後、ZOC内に所在しない活性化ユニットでボーナス移動を行える。これは3MPで、WPプレイヤーはこれを使い207th MRDをハンブルク郊外へ移動させる。この移動中いかなる場合もZOCへは入れない。



その後、両プレイヤーは攻撃側を先行として使用する支援を宣言する。WPプレイヤーはBMP、砲兵、ヘリの使用を宣言する。

NATOプレイヤーはMarderの使用を宣言する。また、砲兵や対地支援も加えたいところだが、戦闘の時点では自身の軍団HQ(13.21のI Korps)へLoCをたどれない。



戦闘チットにランダム・イベント「C」があるため、プレイヤーの一人がD10サイ振りをし、ランダム・イベント表「C」を参照する。

その出目は2のため、ランダム目標チットが一枚引かれ、防御側ヘクスに『表向き』で置かれる(今回の値は5であった)。

WP は戦闘チットにより+2のサイの目修整値を受け取る。

また規模値の比(24:3 = 8:1)により、+3修整を受け取る。

本格攻撃のため WP ユニットの規模値は 2 倍となり、WP プレイヤーは隣接する 21st MRD の規模値を使用したことに留意(最大規模値の比は4:1であるため、本来は不要)。

WP プレイヤーは自身の DRM マーカーを戦闘 DRM/支援・勝利得点トラックの+6スペースに置く。

各個の支援値の内訳:

WP 支援値		NATO 支援値	
支援	値	支援	値
BMP	8	Marder	7
砲兵	9*		
ヘリ	4†		

*基礎値 8、+3 開豁地形、しかし最大値は9である。

†基礎値 7、NATO SAM 支援値による-3

WP は BMP 支援のため D10 サイ振りをし、7で成功する。これは+4支援レベルを与える。その後、同プレイヤーは砲兵のサイ振りをし、5を得て、それを受け取る。



(戦闘チットの左下に示される)支援レベルが D の場合、これは+4の支援 DRM に相当し、防御側は戦闘チットのヘクスの掩体[Dug-in]や塹壕

[Entrenched]マーカーをすべて除去しなければならない。また、このヘクスに所在する防御側は、敗北した場合、その戦闘による最初の損害として規模ステップで支払わねばならず、その後の残りの損害について退却のみで償却する(最大3)(従って、補充や勝利得点で戦果差分を賄うことはできない)。

次はヘリでWPプレイヤーの出目は9であり、効果なし。

次に NATO プレイヤーの支援である。出目は4であり Marder 支援を受け取る。

TEC の開豁地形[Clear Terrain]の行を使用して、NATO プレイヤーは主用装備修整を適用する。Marder が主用装備のため APC 列である。

このユニットが主要地形に展開されると、+4DRM を受け取る。

NATO プレイヤーはD6サイ振りで未行動状態を保つか、D10 サイ振りで行動済み状態になるかを選択することができる。NATO プレイヤーは D10 サイ振りを決心する。

最終的な WP の修整値は WP DRM(チット及び規模)が+6、支援が+8で+14、17Pg/6PG は+7となる。両プレイヤーはサイ振りし、WPプレイヤー(D10)は4を、NATO プレイヤー(D10)は8を出す。これにより最終的な戦果差分は 14+4=18 - 15(内訳 8+7) = 3 となる。



NATO プレイヤーは補充や勝利得点を使って、これらヒットを吸収したいところだが、WPの砲兵支援のためそれができない。最初の損害は規模値ステップでなければならず、NATOプレイヤーは17Pg/6PG に-1 歩兵[Infantry]マーカーを置く。

17Pg/6PG は他の損害を賄うため 2 ヘクス後退せねばならず、これにより混乱[Disrupted]マーカーを置く。



WP プレイヤーはその後 SNAFU カップから引く。WP は「燃料少/欠」マーカーを引く。これは WP ユニットの影響を及ぼすため、配置を拒否してカップに戻す。

なお、NATOプレイヤーは砲兵支援を宣言しなかったため、2 ヘクス後退により支援の軍団[Corps]からの砲兵にステップロスは生じない。砲兵支援を宣言していた場合(支援を得るためのサイ振りに成功したか否かに関わらず)、2 ヘクス後退のため、当該軍団[Corps]から砲兵ステップが失われなければならない。

94th GRMD は断郊モードに切り替わってヘクスに進入し、目標マーカーを主張する。VKK ユニットの出目が6であり出動せず。VP マーカーは2から7へ移動し、まさに置かれたばかりの目標マーカーは除去される。94thは、ハンプルクの中心部にあるもう一つの目標マーカーを突破移動[exploitation movement]で確保したいと考えているが、使用可能なMPが不足している。戦闘チットは1MPを与えるが、目標ヘクスに進入するには 1 と 1/3 ポイントが必要である(ヘクス 31.10 のNATOユニットからのZOCのため)。WP プレイヤーは代わりに周辺の郊外へ移動する)。

WP プレイヤーは、スタックの超過が発生していないことを確認した後、補給を消費して活性化した HQ を未行動面にするか、代わりに10MP 分移動させられる。より活動場所に近い場所を求め、207th MRD と同じヘクスへ移動させた。

最後に、全ての路上縦隊、断郊マーカーを取り除く(7. 10項 ビバーク・ルール参照)。

WP プレイヤーは他の HQ を活性化して攻撃を続けることができる。NATO は奮起し自防御線へのさらなる攻撃に備えるが、それを見るためにあなた自身でゲームをプレイしなければならない。(了)



エラッタ及び明確化(2021年1月7日版)

シナリオ・ブック更新

全般：各シナリオで特記ない限り、全ての NATO ユニットの主要地形や副次地形マーカーを持たず、展開した状態でゲームを開始する。

フルダ・ギャップ・シナリオ：ソヴィエト軍として表記の 7TD は東ドイツである。GTA HQ は増援である。開始時にはセットアップしない(2重で記載している)。

NORTHAG の戦いシナリオ：10ページの「第2日 増援 ソヴィエト」では4FAD がソヴィエトとして記載されている。しかしこれは東ドイツ航空機であり、ソヴィエトではない。また当然ながら東ドイツの増援と記載がある。

6.0 包括的なプレイの例示：航空機の可能行動を展示するため、NORTHAG シナリオから運用可能機数を拡張している。

また、[原書]35、36ページのプレイの例では、2個ソヴィエト空挺ユニットがヘクス29.09(前述の29.29ではなく)と30.11(30.31ではない)に空輸されている。

エラッタ及び明確化(2021年4月8日版)

シナリオの訂正

シナリオの更新：

・ソヴィエトの飛行場にセットアップする全ての連隊[Regt]はエリートである。

・15個の NATO 飛行場がプレイに要する。16個あるけども。

・増援スケジュールで2回登場するユニットがあるが、全てのケースで先に登場する方が正しい。

・シナリオ2で登場する7TDは東ドイツのユニットである。

・シナリオ3と5の第5日に全ての1 Cav が来援する(記述がいささか混み入っている) - Cdr/1 Cav、1/1 Cav、2/1 Cav、3/1 Cav

・シナリオ3：NORTHAG 司令官の記載がないが、バグネル大將が指揮を執っており、彼は防勢的である。

・シナリオ3：28 CAA[訳補：当該ユニットなし] 49.22 に来援する。(2021年7月1日版)

包括的な例示に、数点の指摘を受けた：

[原書の]38、39ページでヘクス32.08の Marder に対する本格攻撃[訳補：原文は Determined attack]にいくつか問題点がある。規模修整は+3(+4ではない)でなければならず、都市内による砲兵の減算も抜けている。Marder は都市に展開しており、Marder の修整値+4である。また勝利フェイズに目標マーカーを要求することについてエラッタがあるが、ここでは見落とされている。

This is a highly detailed hexagonal grid map of Germany and its surrounding regions, titled "The Battle for Germany". The map is designed for strategic gaming, with each hexagon representing a specific geographical area. Major cities are marked with icons and labels, including Hamburg, Berlin, Frankfurt, Munich, Cologne, and Düsseldorf. The map also shows the North Sea, Baltic Sea, and the Rhine River. A compass rose is located in the top left corner, and a scale bar is in the bottom left corner. The map is color-coded to show different terrain types, such as forests (green), mountains (brown), and water (blue). The title "The Battle for Germany" is prominently displayed at the top left.