



The Doomsday Project: Episode 1

The Battle for Germany



Game Designer
Adam Starkweather



Compass Games
New Directions in Gaming

目 次

導 入 [Introduction].....	1	9.0 インフラ・補給フェイズ[INFRASTRUCTURE AND SUPPLY PHASE]18
1.0 ゲーム構成品 [Game Components]	1	9.1: 補給の消費[SPEND SUPPLY]
1.1 マップ	1	9.2: 補給のコスト[SUPPLY COSTS].....
1.2 プレイヤー支援カード[PLAYER AID CARDS]	1	10.0 航空戦ゲーム[THE AIR GAME].....
1.3 航空ディスプレイ[AIR DISPLAYS].....	2	10.1 航空機割り当てフェイズ[THE AIR ALLOCATION PHASE]. 19
1.4 カウンター・マーカー[Counters and Markers]	2	10.2 航空戦力関与フェイズ[AIR FORCE COMMITMENT PHASE]
1.5 使用カウンターの略号とゲーム内略語[Counter	20
Abbreviations and Game Abbreviations used].....	3	10.3 戦略航空ミッション解決フェイズ[STRATEGIC AIR
1.6 サイコロ[DICE]	3	RESOLUTION PHASE]
2.0 ゲームのセットアップ[Game Set-Up]	3	21
3.0 全体コンセプト[General Concepts]	4	10.4 戦術ミッションの解決[TACTICAL MISSION RESOLUTION]
3.1 陣営[SIDES]	423
3.2 軍[FORCES].....	4	10.5 SAM 射撃[SAM FIRE]
3.3 部隊のコンディション[CONDITION OF FORCES]	4	25
3.4 移動[Movement]	4	11.0 士気[MORALE]
3.5 スタック[STACKING]	5	25
3.6 連絡線[LINES OF COMMUNICATION]	5	11.1 混乱ユニット[DISRUPTED UNITS]
3.7 ゾーン・オブ・コントロール[ZONES OF CONTROL]	6	25
3.8 インフラと補給[INFRASTRUCTURE AND SUPPLY]	6	11.2 潰走ユニット[ROUTED UNITS]
3.9 ヘクスの支配[CONTROL OF HEXES]	7	25
3.10 ランダム・イベント[RAMDAM EVENTS].....	7	11.3 低士気ユニット[LOW MORALE UNITS].....
3.11 天候[WEATHER].....	7	25
3.12 ターンの構造[TURN STRUCTURE]	7	12.0 司令部と師団基幹
3.13 ターンの構造[SEQUENCE OF PLAY]	7	25
3.14 ゲームの勝利[VICTORY]	8	[HEADQUARTERS AND CADRES].....
4.0 戦略フェイズ[The Strategic Phase]	8	25
4.1 天候チェック[CHECK WEATHER].....	8	12.1: 連絡線の追跡[COMMUNICATION TRACE]
4.2 連絡線チェック[CHECK COMMUNICATIONS].....	8	25
4.3 到着した増援の配置[Place Arriving Reinforcements]..	8	12.2: 師団基幹[CADRES].....
4.4 航空機割り当てフェイズ[AIR ALLOCATION PHASE].8		25
4.5 全SSM攻撃の解決[RESOLVE ALL SSM ATTACKS] 8		12.3: HQの強制移動[HQ Displacement]
4.6 補給・インフラ・フェイズ[SUPPLY AND INFRASTRUCTURE PHASE] 8		26
4.7 戦略航空ミッション解決 [STRATEGIC AIR MISSION RESOLUTION]		13.0 マーカー[MARKERS]
.....8		26
5.0 ワルシャワ条約機構活性化フェイズ[WARSAW PACT		13.1: SNAFU マーカーのカップ[CUP OF SNAFU
ACTIVATION PHASE].....	8	MARKERS].....
6.0 NATO 活性化フェイズ[NATO ACTIVATION PHASE]		26
.....9		13.2 損失マーカー [LOSS MARKERS]
7.0 活性化手順[ACTIVATION SEQUENCE]	9	27
7.1 HQ 活性化セグメント[HQ Activation Segment]	9	13.3 航空ゲーム・マーカー[AIR GAME MARKERS].....
7.2 ユニット活性化セグメント[Unit Activation Segment]		28
.....9		13.4 状態マーカー[STATUS MARKERS]
7.3 Cadre セグメント[Cadre Segment].....	9	28
7.4 初期移動・戦闘宣言セグメント[INITIAL MOVEMENT		13.5 戦闘マーカー[COMBAT MARKERS].....
AND COMBAT DECLARATION SEGMENT].....	10	29
7.5 予備移動セグメント[Reserve Movement Segment]		13.6 各種マーカー[MISCELLANEOUS MARKERS].....
.....10		29
7.7 戦闘セグメント[COMBAT SEGMENT].....	11	14.0 特別なユニット[SPECIAL UNITS]
7.10 HQ移動・未行動化セグメント[HQ MOVEMENT AND		30
REFRESH SEGMENT]	17	14.1 ソヴィエト軍連隊および NATO 軍大隊[Soviet
7.11 ビバーク[BIVOUAC].....	17	Regiments and NATO Battalions].....
7.12 夜戦[NIGHT]	18	30
8.0 終端フェイズ[END PHASE].....	18	14.2 VKK ユニット[VKK UNITS]
8.1 夜戦[ELIMINATE FRIENDLY UNITS PHASE].....	18	30
8.2 勝利判定フェイズ[VICTORY CHECK PHASE].....	18	14.3 スペツナズ[SPETSNAZ]
8.3: 時間フェイズ[TIME PHASE].....	18	30
		14.4 指揮官[LEADERS].....
		30
		15.0 増援と補充[REINFORCEMENTS AND REPLACEMENTS]..
		31
		15.1 増援[REINFOCEMENTS].....
		31
		15.2 補充[REPLACEMENTS]
		31
		16.0 追加の支援兵力[ADDITIONAL SUPPORT ASSETS]
	32
		16.1 輸送支援[TRANSPORT SUPPORT]
		32
		16.2 SSM 支援[SSM SUPPORT].....
		32
		16.3 核兵器支援[NUCLEAR WEAPONS SUPPORT]...32
		16.4 工兵支援[ENGINEER SUPPORT].....
		32
		17.0 政治[POLITICS]
		33
		18.0 大量破壊兵器[WEAPONS OF MASS DESTRUCTION]
	34
		18.1 化学兵器[CHEMICAL WEAPONS]
		34
		18.2 核兵器[NUCLEAR WEAPONS]
		35
		19.0 フランス[FRANCE]
		35
		19.1: フランスの参戦[FRENCH ENTRY INTO THE WAR] 35
		19.2 参戦後のフランスの制限[FRENCH RESTRICTIONS
		AFTER ENTERING THE WAR]
		36
		20.0 ゲーム・クレジット[GAME CREDITS]
		36

導入 [Introduction]

日付: 1982年11月10日: レオニード・ブレジネフ死去。

日付: 1982年11月16日: のちに「青年タカ派[The Young Hawks]」と呼ばれる集団がソヴィエト連邦の政権奪取に成功する。国家の方向性に失望した彼らは、合衆国軍勢力の復活、ワルシャワ条約機構加盟国の争乱、アフガニスタンでの敗戦を受け、ソヴィエトを世界の権力の座に戻すことを誓う。合衆国の中立化し、NATOを滅ぼす計画を立案する。

日付: 1984年1月17日: 軍備の更新と準備のための大規模なプログラムを開始した。新たな訓練、即応性の向上、非効率で政治的に疑わしい士官の一掃を開始する。今後数年にわたる戦争に備えるべく、1年にわたる集中的な取り組みが開始された。青年タカ派は次世代の装備がNATOに配備されるのを目の当たりにする。残された時間は短い。非核戦争への準備をソヴィエト連邦は優先した。

日付: 1984年2月25日-6月15日: ソヴィエト連邦はエルサルバドルの民衆蜂起を支援するために大規模な部隊をエルサルバドルに派兵する。これは、合衆国を強力に挑発すべく意図して行われた。合衆国は期待を裏切らず、数日のうちに、この地域でソヴィエト軍と合衆国軍の間で衝突が起こった。第三次世界大戦が急迫している。NATOは軍の動員を開始し戦争に備える。ソヴィエトも逐次動員を開始する。青年タカ派はこの時のために計画を練っていたが、大いなる自制心を見せ、青年タカ派の名目上の指導者が下野し、平和を説く新しいソヴィエトの指導者が現れた。世界は戦争の崖っぷちから一歩遠ざかる。「新しい」ソヴィエトの指導者は和平交渉と主要軍備の制限を提案する。西側は軍の動員を解除し、安堵のため息をつく。世界は再び安全を取り戻す。西側がリラックスしている間に、東側は戦争準備の努力を倍増させる。それらはすべて謀略であった。しかし西側は何も疑ってはいない。

1985年8月1日 0500時: ソヴィエト連邦は世界各地で組織的な攻撃を開始する。主力は西ドイツにあり、計画的な新ソヴィエトの覇権確立の第一歩としてNATOを破壊することにある。0500時、ソヴィエト軍は越境し西ドイツに侵攻する。NATOは完全に油断していた。第三次世界大戦がここに開戦した。スイスを介し、西側が大量破壊兵器を先制使用しない限り、この戦争で大量破壊兵器は使用しない、とソヴィエト首脳陣は表明している。

ドゥームズディ(終末の日)・プロジェクトは発生しなかった戦争を網羅する連作ゲームです。その最初のゲームであり、今あなたが手にしているものは西ドイツへの大規模な攻勢をおさめています。中米での最初の戦いを網羅するゲームや世界中の紛争を網羅するゲームを提供する予定です。これらにはペルシャ湾、ノルウェー、中国、戦略規模の海軍戦争、地球規模の核戦争のゲームが含まれます。

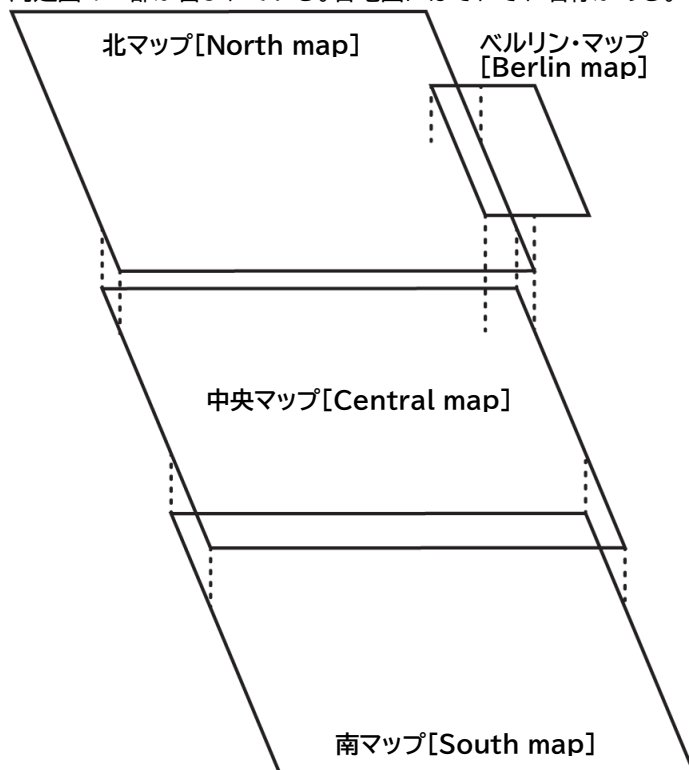
このゲームには珍しいメカニズムが多く、最初は使いこなすのが難しいかもしれませんが、シナリオ・ブックの「北部軍集団の戦い[The Battle for NORTHAG]」のシナリオの一部のターンを掲載しています。カウンターを打ち抜いて、この例をプレイすることで、メカニズムがどのように機能するかを確認することをお勧めします。この後にルール・ブックに立ち返り、これらの概念を子細に検討してみてください。

下線部は公式エラッタ(21.1.7) (21.4.8) (21.7.1)を合本したものである。

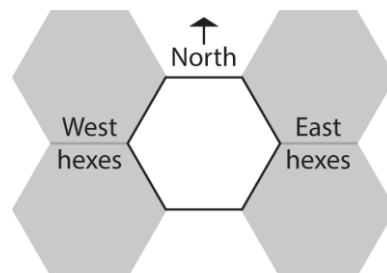
1.0 ゲーム構成 [Game Components]

1.1 マップ

「ドイツ攻防[The Battle for Germany]」の4枚のマップには、西ドイツとその地域紛争に巻き込まれるであろう西ドイツの東西の周辺国の一部が含まれている。各地図にはそれぞれ名称がある。

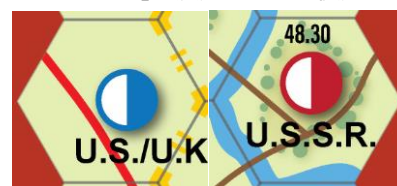


マップは真北[North]を指す。本ルールで定義する西[West]とは、ヘクスの北西と南西の2つのヘクスのことである。本ルールで定義する東方[East]とは、ヘクスの北東と南東の2つのヘクスである。これはゲームのいくつかのルールで重要である。



マップ上のヘクスの規模は約12キロメートルである。

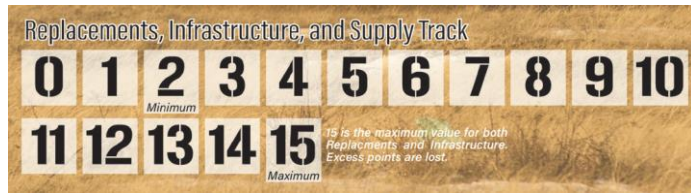
1.1.1: マップ上には国家別の策源地ヘクス[Supply Source Hexes]がいくつか存在する。これらはゲームの様々なフェイズで連絡[communications]を決定するのに使用する。



1.2 プレイヤー支援カード[PLAYER AID CARDS]

プレイヤー支援カードにはいくつかのボックスとトラックがありゲームの管理に有用である。

1.2.1: 補充[Replacements,]、インフラ[Infrastructure]、補給トラック[Supply Track]は自陣営の戦闘用資源をモニターするための場所です。インフラ、補充、補給マーカーは陣営ごとに管理する。トラックにはインフラと補充の最大・最小値が示されている。インフラの最小値は2、インフラと補充の最大値は15である。15を超過するポイントは失われる。



1.2.2: 国家には使用可能な戦闘支援[Combat Support]の種別ごとにマーカーで示す支援レベル[Support Level]トラックがある。これらはゲーム中のユニットや陣営が使用する可能性のある様々な装備品[equipment]を表す。ユニットによっては、主用装備[Primary type]と副次装備[Secondary type]の両方を具備するものもある。通常、所有プレイヤーは与えられた条件下でどちらの装備品を使用するか選択できる。トラック上のマーカーの位置により、その戦闘支援のため、その種別の装備品が使用出来るか決定するため、D10 サイ振りをする。これらの値はゲーム・プレイ中減ることがない点に留意。損失[Loses]は個々のカウンターで固有のマーカーを使用して追跡される。



1.2.3: 補充用のボックスもある。最後に戦域司令官ら[Theater Commanders]を識別するためのボックスもある。



1.3 航空ディスプレイ[AIR DISPLAYS]

各陣営には航空ディスプレイがある。航空ディスプレイを管理し西

ドイツ上空の空戦を戦うことになる。

1.3.1: 航空機能力チャート[Aircraft Capability Chart]には、ミッション種別ごとに各航空機の強さ(「能力[Ability]」)が記載されている。航空機に横に能力が記載されていない場合、そのミッションを命じることはできない。



1.3.2: プレイヤーが飛行場群[Airfields]を保有できる地域を表すボックスがある。プレイヤーの飛行場カウンター[Airfield counters]は飛行場ボックス類[Airfield Boxes]の一つに置ける。飛行場カウンターは、プレイヤーが実施できるミッションの数を決める。



1.3.3: 戦略ミッション[Strategic]と戦術ミッション[Tactical]ミッションの両方のミッション・ボックスがある。各ミッションはミッションの種別ごとに一つのボックスがある。

1.3.4: 運用可能な航空機と損傷した航空機のためのボックスが

Strategic Missions	
Air Superiority (air-to-air combat)	D10
Airfield Strike	D6
SAM Suppression Strike	D6
	SAM-2
Nuclear Strike	D6
	No SAM fire
Reforger Mission	D6
	No SAM fire
Infrastructure Strike	D6

ある。損傷を受けた航空機は修理されたなら運用可能航空機ボックス[Available Aircraft Box]に移す。ミッションが付与された場合、航空機カウンターを運用可能航空機ボックスから飛行場カウンターに移し、その後に適切なミッション・ボックスへ充当する。

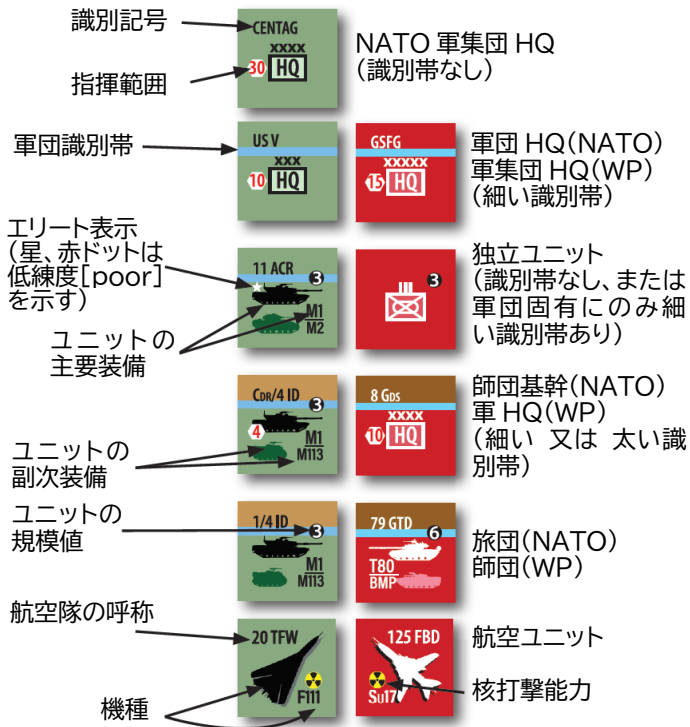
Damaged Aircraft	Available Aircraft
Repair: U.S. 6 or less (D10) NATO 4 or less (D10)	

1.4 カウンター・マーカー[Counters and Markers]

このゲームには、ゲーム内で使用する各種カウンターとマーカーが

付属している。それらの使用法については、以下の適切なルール項目で説明する。プレイヤーはいつでも相手のユニットやスタックを自由に見ることができる。

装備率[equipment ratings]についての注記: ワルシャワ条約機構加盟国のユニットは通常 NATO ユニットの 4 倍の規模であり、従って各ユニットが保有する車両の数があるかに多いことを示すため、装備率が大きくなっています。定量的評価という意味では、4 両の T-80 はレオパルト 2 の 1 両分の性能であり、装備率は同一としています。



1.5 使用カウンターの略号とゲーム内略語[COUNTER ABBREIVATIONS AND GAME ABBREVIATIONS USED]

AB: 機甲旅団[Armor Brigade]
 ACR: 装甲騎兵連隊[Armored Cavalry Regiment]
 AD: 機甲師団[Armor Division]
 ADD: 航空攻撃師団[Air Attack Division]
 AWACS: 早期警戒管制機[Airborne Warning and Control]
 BD: 爆撃機師団[Bomber Division]
 Bde: 旅団[Brigade]
 CAA: 諸兵科連合軍[Combined Arms Army]
 Cav: 騎兵師団[Cavalry Division]
 CDR: 師団基幹[Division Cadre]
 CENTAG: 中央軍集団[Central Army Group]
 CZ: チェコスロヴァキア[Czechoslovakia]
 EMD: 東部軍管区[Eastern Military District]
 FBD (又は F-BD): 戦闘爆撃機師団[Fighter-Bomber Division]
 FD: 戦闘機師団[Fighter Division]
 GA: 親衛諸兵科連合軍[Guards Army]
 GD: 山岳師団(独)[Gebirgs (Mountain) Division]
 Gds: 親衛[Guards]
 GFD: 親衛戦闘機師団[Guards Fighter Division]
 GMRD: 親衛自動車化狙撃師団[Guards Motorized Rifle Division]

GTA: 親衛戦車軍[Guards Tank Army]
 GTD: 親衛戦車師団[Guards Tank Division]
 Heim: 郷土防衛隊(独)Heimatschutz (Home Land Defense)]
 IB: 歩兵旅団[Infantry Brigade]
 ID: 歩兵師団[Infantry Division]
 JBG: 戦闘爆撃機航空団
 (独)[Jagdbombenfliegergeschwader]
 Lft: 空挺師団(独)[Luftlande(Airborne)Division]
 LoC: 連絡線[Line of Communications]
 MRD: 自動車化狙撃師団[Motorized Rifle Division]
 NORTHAG: 北部軍集団[Northern Army Group]
 PG: 装甲擲弾兵師団[Panzer Grenadier Division]
 POMCUS: 部隊装備事前海外備蓄[Prepositioning of Material Configured in Unit Sets]
 PzD: 装甲師団[Panzer Division]
 RdC: 胸甲騎兵連隊(仏)[Regiment de Cuirassiers]
 RdCh: メトロポリタン猟兵連隊(仏)[Regt de Chasseurs metropolitains]
 RdD: 竜騎兵連隊(仏)[Regiment de Dragoons]
 RdI: 歩兵連隊(仏)[Regiment d'Infanterie]
 RMT: マルシェ・ドゥ・チャド連隊(仏)[Regt de Marché de Tchad]
 SAM: 地対空ミサイル[Surface to Air Mission]
 STA: 戦車打撃軍[Shock Tank Army]
 TD: 戦車師団[Tank Division]
 TFW: 戦術戦闘機航空団[Tactical Fighter Wing]
 TRW: 戦術偵察航空団[Tactical Reconnaissance Wing]
 VKK: 地域防衛コマンド(西独)

[Verteidigungskreiskommando (territorial troops)]

ワルシャワ条約機構加盟国[Warsaw Pact Allies]: 東ドイツ軍、チェコスロヴァキア軍、ポーランド軍[The forces of East Germany, Czechoslovakia, and Poland.]

WMD: 西部軍管区[Western Military District]

ZOC: ゾーン・オブ・コントロール[Zone of Control]

1.6 サイコロ[DICE]

各プレイヤーは 1 個 6 面体サイコロ(D6)と 1 個 10 面体サイコロ(D10)を使用する。特定のサイコロの使用がルールで示されている場合もあれば、プレイヤーが選択する場合もある。D10 サイ振りでは「0(ゼロ)」は常に10であり、「0(ゼロ)」ではない。丸めるときは最も近い整数に切り捨てる。

2.0 ゲームのセットアップ[GAME SET-UP]

ゲームの設定の詳細はシナリオ・ブックのシナリオ解説に記載されている。

またプレイ中にマーカーをランダムに引けるよう、4 つの不透明な容器を用意する。

- SNAFU マーカーを全てカップに(13.1 項参照)
- 全ての目標[Objective]マーカーを(13.6 項参照)
- 全ての遭遇戦/応急攻撃[Meeting Engagement/Hasty Attack]戦闘チットを(13.5 項参照)
- 全ての周到攻撃/本格攻撃[Prepared Attack/Deliberate Attack]戦闘チットを(13.5 項参照)

3.0 全体コンセプト[GENERAL CONCEPTS]

3.1 陣営[SIDES]

ワルシャワ条約機構[Warsaw Pact]はソヴィエト連邦、ポーランド、東ドイツ、チェコスロヴァキアからなる連合軍である。NATOは合衆国、西ドイツ、イギリス、カナダ、ベルギー、オランダ、フランス、デンマークで構成される連合軍である。これらは二つの総合的なプレイヤーの役割を本ルールでは「陣営[Sides]」と呼ぶ。

3.2 軍[FORCES]

本ゲームのカウンターは、今次大戦で両陣営が運用できる兵力を表す。両プレイヤーは航空機と共に、地上軍の司令部(HQ)とユニットを有している。

3.2.1: HQ は西ドイツにおける地上軍の指揮・統制・兵站源を表している。HQ は移動できるが、戦闘はできない。その代わり HQ はユニットの移動や戦闘のために活性化させ、連絡による支援[communications support]を提供する。HQ を慎重にポジショニングさせることが、どのユニットを活性化しうるかを決めるため重要である。**HQ はユニットではない。**



3.2.2: ユニットとは地上軍の戦闘部隊のことである。本ゲームのユニットは、カウンターに戦闘力と移動力が記載されていないのが特長である。移動率は使用する移動の手段により異なる。



3.2.3: 師団基幹[Cadre]はあらゆる意味でユニットであり、その指揮下にある他のユニットを活性化し、その指揮下にあるユニットと連絡をたどれるようにする追加の限定された能力を持つ(7.3 項参照)。



3.2.4: 航空機は同一機種の航空団や師団(やその他の航空機の集団)を表す。航空機カウンターは各プレイヤーが戦域内の各種戦略・戦術ミッションに割り当てた航空戦力を追跡するために使用する。航空機は他のミッション中でも、空対空戦闘、敵と交戦中の地上ユニットの支援、敵の戦争インフラ[war-fighting Infrastructure]への打撃に使用できる(10.0 項参照)。

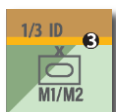


合衆国空軍とワルシャワ条約機構軍の航空機ユニットは、他の NATO 航空機よりもカウンターあたりの航空機数が多いことに留意。このためいくつかの値が大きくなっている。

3.3 部隊のコンディション[CONDITION OF FORCES]



未行動



行動済み

コンディションとは、ゲーム中のユニットや HQ の状態のことを指す。これはカウンターが向けている面、カウンター上のマーカー、マップ中のボックスでのカウンターの位置、プレイヤー支援カード、航空ディスプレイに示されている。自軍部隊の状態変化は、自軍の活性化、戦闘結果、ターンに自陣営から与えられる運用可能な資源量に起因する。

3.3.1: マップ上の地上軍は未行動[Fresh]か行動済み

[Spent]のどちらかである。未行動ユニットは以下のルールで説明するとく、行動済みユニットより多くの選択肢を持つ。未行動ユニットはカウンターの表側である。カウンターの裏面が行動済み面である。行動済みユニットは、カウンターの表面に斜めの識別帯が入っているため容易に識別できる。



またユニットは異なる士気[morale]の状態であることがある。混乱[Disrupted]、潰走[Routed]、低士気[Low Morale]のいずれかの状態になりえる。士気状態は一般的に不利であり、戦闘に敗北した後の退却

により引き起こされる。また地上軍は次のようにもなる：

- 燃料[Fuel]や弾薬[Ammo]の減少・欠[Low/Out]
- 低練度[Poor]/エリート[Elite]ユニット(NATO)、懲罰[Penal]/親衛[Guards]ユニット(ワルシャワ条約軍)や
- 有能[great]や無能[poor]な指揮官がある。



3.3.2: ユニットが除去された(補充ボックス[Replacements Box]へ送られた)場合、そのユニットから全マーカーを取り除く。



完全戦力



減少戦力

3.3.3: 航空機は、カウンターの表になっている面に応じ、完全戦力面か減少戦力面になっている。カウンターの表面は完全戦力の航空部隊を表す。裏面は減少戦力の航空部隊を表すため表面に斜めの識別帯が入っている。航空機は損傷を受けているか、いないかのどちらかであり、航空ディスプレイのボックスの占める場所で示される。これらコンディションは相互に依存しているわけではない。航空機が減少戦力だが損傷は受けていないこともあれば、完全戦力だが損傷を受けている場合がありえる。

3.4 移動[MOVEMENT]

3.4.1: 移動はヘクスからヘクスへ行われ、(ヘクスの地形に関係なく)各ヘクスに進入するごとに1移動ポイント[movement point]を消費する。路上縦隊[Road Column]のユニットは、路上移動率[road movement rates]でより高速に移動できる。全てのユニットは移動で断郊[Cross-Country]か路上縦隊[Road Column]のいずれかにより移動する。各地形種別に展開するためのコストは地形効果表[Terrain Effects Chart]に地形種別ごとに記載されている。特定の地形種別に展開しない場合(すなわち、「主要地形[In Primary Terrain]」や「副次地形[In Secondary Terrain]」のどちらかと表示されている場合)は、常に開豁[Clear]地形に展開しているものと見なす。敵 ZOC である各ヘクスへの進入には+1MPのコストがかかる(3.7 項参照)。友軍ユニットは全てのゲーム・ルールにおいて敵 ZOC を無効にする。一般的に、地形コストを支払うのに十分な移動ポイントが残っていない場合、HQ やユニットはそのヘクスに進入できない。敵ユニットのヘクスへは進入が許されない(HQ については 12.3 項を参照)。

3.4.2: 全てのユニットは路上縦隊モード、断郊モード、展開モードのいずれかに必ずなっていないとなければならない。

3.4.3: HQ やユニットは移動を諦めた場合、1ヘクスだけ移動でき、これは移動に十分な MP がいない場合でも可能である。HQ やユ

ニットは通常に進入できるヘクスでなければならない。この1ヘクスの例外はこの移動により敵 ZOC から別の敵 ZOC に移動する場合、当該ヘクスが地形効果表により進入禁止とされている場合、またヘクスへの展開が禁止されている場合は許されない。注記：MP が不足している状態で 1 ヘクス移動を許可する本ルールは突破移動[Exploitation Movement]では適用されない(7. 7. 1 2項参照)。

3.5 スタック[STACKING]



3.5.1: 両プレイヤーは各ヘクスに無制限に未行動ユニットをスタックできるが、行動済みユニットは6規模[size]ポイントまでである。重要な例外：NATO プレイヤーは常に単一の師団に所属する全てのユニットをスタック限界の例外としてスタックできる。スタックは各友軍活性化シーケンス

[Activation sequence]のスタック・チェック・セグメント[Check Stacking Segment]中に強要される。チェック時にユニットがスタックを超過していた場合、当該ユニット(所有プレイヤーが選択)を除去し、ユニットをスタック上限に達するまで補充ボックスに配置しなければならない。つまり行動済みユニットをスタックして、ユニットを支援することで戦闘を優位に立たせることができるが、スタックのチェック時に活性化の最後にスタックしたままの場合、行動済みユニットが除去されるリスクがある。

3.5.2: HQ やマーカーはユニットではないため、スタック上限にカウントされない。師団基幹[Cadres]はユニットであり、スタックにカウントする。

3.6 連絡線[LINES OF COMMUNICATION]

3.6.1: LoC(連絡線[Line of Communication])とは、各プレイヤーの師団基幹[Cadre]、HQ、野外のユニット、およびそれらの間の補給線のことであり、「ドゥームズディ・プロジェクト」に登場する HQ やユニットは、ゲーム中の各種アクションを実施するため LoC を設定できなければならない。これは通常あるレベルから次のレベルへ、そして最終的な策源地(マップ上に表示されている)へ数珠つなぎにする。

3.6.2: HQ やユニットは以下のように各種ゲーム・アクションの実施のため、自陣営の策源地との間に LoC を設定できなければならない。

- HQ とユニットのリフレッシュ(カウンターを行動済み面から未行動面へ裏返す)。
- 戦闘へ軍団[Corps]または軍[Army]規模の支援を受ける。
- 自身の補充トラックから戦闘による損失分を受け取る。



3.6.3: 策源地ヘクスは特定の国家にとり最終的な補給源である。これらはマップ上のいくつかのヘクスに表示されており、どの国家が各特定の策源地を使用できるか表示されている。その国家の軍のみが同策源地を使用できる。策源地ヘクスは常に軍

[Army]HQ(NATOの場合)、または軍集団[Army Group]HQ(ワルシャワ条約機構の場合)がそのヘクスに所在しているものと見なし、その策源地国のいかなるユニットにも LoC を追跡できる。

3.6.4: 連絡線(LoC)とは、下級のユニットから上級のユニットに至るまでのヘクスの経路のことであり。連絡を確立するには数珠つなぎを完成する必要がある。連絡フェイズ[Communications Phase]に連絡の途絶えているHQとユニットには「通信途絶[Out of Contact]」マーカーを配置し、次の連絡フェイズで再び連絡を確立するまでは連絡が途絶したままである。ほかにもLoCチェックが行われる場合があり、その際も常にチェックは行われ、「通信途絶」マーカーが表示されていると連絡チェックを要するアクションを実施できない。師団基幹[Cadres]、軍団[Corps]、全ての軍[Army]、軍集団[Army Group]HQs のカウンター上には指揮範囲[range]が表示されている。

3.6.5: 連絡線の数珠つなぎの例(下級から上級へ)



- 師団に属するユニットは、その師団基幹[Cadre]の指揮範囲[range]内に所在せねばならず、師団基幹は連絡状態でなければならない。
- 師団基幹[Cadre]、ある師団に隷属しないユニット、独立ユニット[independent units]は自身の軍団[Corps](NATOの場合)、軍集団[Army Group](ワルシャワ条約機構の場合)の指揮範囲内に所在しなければならない。いずれかの軍団(NATOの場合)、軍、軍集団(ワルシャワ条約機構)に隷属しているかは各カウンター/HQ に細い帯で示されている。
例示: 合衆国11ACRの1本の青色の識別帯は、第11機甲騎兵連隊[11th Armored Cavalry Regiment]が第V軍団[Corps]に隷属していることを示している(軍団HQにも青色識別帯がある)。2ACRユニットはオレンジ色の帯であるため、第V軍団HQへ連絡を追跡することはできない。それらは合衆国第VII軍団HQへ連絡を追跡できなければならない。
例外: ワルシャワ条約機構加盟国は自国の軍[Army]HQやソヴィエト軍[Army]HQに追跡できる。
- 軍団HQ(NATOの場合)、軍HQ(ワルシャワ条約機構の場合)は各々正しい軍集団HQの指揮範囲内でなければならない—NORTHAG又はCENTAG(NATOの場合)、軍集団HQ(ワルシャワ条約機構の場合)。NATOは、NORTHAG/CENTAG境界線より北の全てのユニットはNORTHAG HQに追跡せねばならず、または境界線の北であれば追跡するHQと同一国籍の分割線より北にある策源地にたどらなければならない。マップ上のNORTHAG/CENTAG境界線の南側にある全てのユニットはCENTAG HQに追跡せねばならず、または境界線の南であれば追跡するHQと同一国籍の境界線より南にある策源地にたどらなければならない。ワルシャワ条約機構のユニットはこのステップでどの軍集団を使用してもよい。
- 軍HQ(NATOの場合)、軍集団(ワルシャワ条約機構の場合)は3ヘクスより多くの道路[road]やアウトバーン[Autobahn]ヘクスを使用した上で、そこから策源地へたどらなければならない。この追跡する距離は無制限であるが、数珠つなぎの他の追跡とは異なり、この線は敵ZOCに進入してはならない。

追跡は常に下級から次の上級へと進んでいく。

3.6.6: LoC は路上縦隊である HQ が通常進入できない地形によりブロックされる。

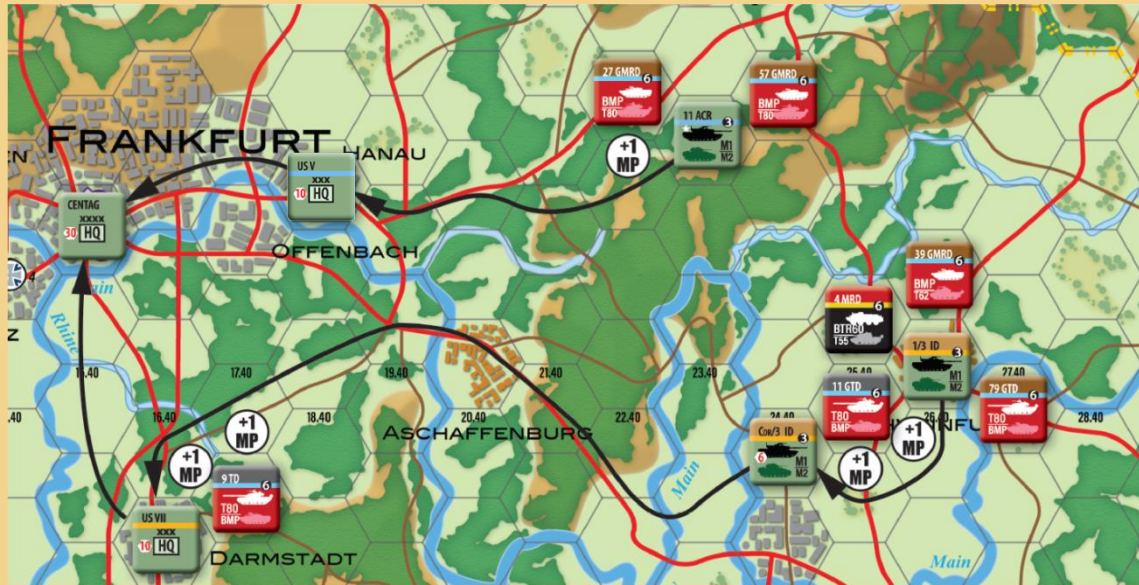
3.6.7: LoC を必要とするアクションは敵航空機による航空阻止 [Interdiction] ミッション(10.4.2 項)で妨害されることがある。

3.6.8: 連絡を追跡する際、必ず路上縦隊の仮想のユニットで行うこと。各ヘクスの追跡には1移動ポイントのコストか、追跡ヘクスごとに道路移動率を使用する。敵 ZOC は無効にされていない限り、進入にさらに1移動ポイントのコストが必要。敵ユニット、HQ を通してたどることはできない。航空阻止を受けた HQ を追跡に使用すると補給コスト[Supply cost]は2倍となる(13.4項)。

デザイン・ノート: 追跡は距離を表すだけでなく、時間を抽象化したものでもあります。そのため、敵 ZOC やユニットの存在が追跡に重要な意味を持ちます。敵の接触が多ければ多いほど、ユニットが反応したり、命令を受領する時間が短くなります。加えて、通信途絶はユニットが味方のラインから隔離されたときにおこる混乱を表しています。

デザイン・ノート: 追跡は距離を表すだけでなく、時間を抽象化したものでもあります。そのため、敵 ZOC やユニットの存在が追跡に重要な意味を持ちます。敵の接触が多ければ多いほど、ユニットが反応したり、命令を受領する時間が短くなります。加えて、通信途絶はユニットが味方のラインから隔離されたときにおこる混乱を表しています。

3.6 連絡線の例示[Line of Communication Example]



ここに示す全ユニットはCENTAG戦区である (NORTHAG/CENTAG 境界線の南に位置している) —すなわち CENTAG HQ にたどらなければならない。

ヘクス23. 37に所在する第11騎兵[11th Cavalry]には師団識別帯がないので独立ユニットである。だが第V軍団を示す軍団識別帯は持っている。そのユニットは上級である軍団に直接たどらねばならない。その上級である軍団はその上級である軍集団(CENTAG)に順序を経てたどらねばならず、そのHQ自身はマップ端にある策源地にたどらなければならない(想定上ヘクス01. 39が合衆国の策源地)。

ヘクス26. 39に所在する第3歩兵師団の第1旅団[1st Brigade of the 3rd Infantry Division]には師団識別帯があるため、まず師団基幹[Cadre](ヘクス24. 40)までたどらなければならないが、そこからは上記で示した独立ユニットと同様の方法でたどることができる。そしてそれはまた、軍団識別帯により識別でき、第VII軍団[VII Corps]の隷下である。従って、第VII軍団はCENTAGにたどれなければならない。さらにCENTAG HQはマップ外のヘクス01.39までたどる。

どちらの場合も、追跡するいずれかのステップが追跡を完結させられなかった場合、追跡を行ったユニットは通信途絶となる。ゲーム・ターンの連絡フェイズ[Communications Phase]にそうなった場合、当該ユニットは「通信途絶[Out of Contact]」マーカーを与えられる。ゲーム・ターンの連絡フェイズに連絡線をたどることに成功するまで、当該ユニットは通信途絶と見なす。これは、当該ユニットがゲーム・ターン中の別のタイミングで成功した場合でも同様である。ターン中の別のタイミングでLOCを追跡する必要がある場合、そのユニットはその機能を行うことはできないが「通信途絶」マーカーを受け取ることはない。

デザイン・ノート:

これは計画的な軍事行動に基づく戦闘であるため、連絡は比較的容易に維持できると想定しています。本ゲームでは全般的にユニット間で連絡を保持しており、(ベルリン駐屯のNATOユニットでもない限り)比較的容易なものと思なしています。このステップのゲーム・プレイにかかる負荷は比較的軽いものと思います。

また、HQの指揮範囲は距離だけでなく時間を表しています。そのため追跡には敵ユニットとの近接度が重要になります。敵と接触している場合、要せる時間が短くなります。

ZOCへ移動する場合、その敵ZOCを無効にするため他のユニットが存在していなければならない、移動中のユニットはそのZOCを無効にできない。

3.7.3: 友軍HQやユニットが敵ZOCに進入すると+1MPを消費する。また友軍HQやユニットは敵ZOCに退却できない。

3.7 ゾーン・オブ・コントロール[ZONES OF CONTROL]

3.7.1: 全てのユニットは状態マーカー[condition markers]により制限を受けていないなら、ゾーン・オブ・コントロール(ZOC)を有する。ZOCはユニットに隣接する直近6ヘクスで構成され、ユニットがルール上進入可能なヘクスに対してのみ有効である。そのヘクスにZOCを持つ追加の友軍ユニットは追加の利益を与えない。HQは(ユニットではないので)ZOCを持たない。

3.7.2: 友軍の移動していない(移動していない、退却していない、前進していない)ユニットは、全てのゲーム・ルールにおいて、そのヘクスへの敵ZOCを無効にする。従ってユニットがZOCから



3.8 インフラと補給

[INFRASTRUCTURE AND SUPPLY]

インフラとは戦闘部隊を支えるための

陣営の総合的な生産能力のことである。これにはその地域の産業の状態、道路やネットワークが含まれる。インフラは即応態勢の改善(シナリオでは増援の増加により表現される)や、補給品の払い出しにより向上し、空襲により低下することがある。

3.8.1: インフラは軍隊に補給を提供する(補給ポイントとして管理する)。

補給ポイントは、HQの活性化や損傷した飛行場の修理、マーカーの除去など、ゲーム中の多くのことに使用できる。ユニットやHQが補給ポイントを消費するためには(9.2項)、LoC(3.6項)を追跡できなければならない。

3.9 ヘクスの支配[CONTROL OF HEXES]

ヘクスは常に一人のプレイヤーにより支配される。プレイヤーは国境の自陣営側を支配している状況からゲームは始まる。軍隊が移動により、敵のヘクスへの進入により支配が入れ替わる。ひとたびゲームが開始されると、あるプレイヤーがそのヘクスに進入した最後のプレイヤーなら、そのプレイヤーが支配する。支配を維持するためにそのプレイヤーの軍隊がそのヘクスに留まる必要はない。最後のプレイヤーのHQやユニットがそのヘクスを支配する。ZOCはヘクスの支配権を主張するのに十分ではない。支配を主張するためにはHQやユニットが実際にヘクスに進入しなければならない。

3.10 ランダム・イベント[RANDOM EVENTS]

戦闘が計画通りに進捗することはない。戦闘中にランダム・イベントが発生し、戦闘状況が変化する可能性がある。ランダム・イベントは選択した戦闘チット[Combat Chit]を引いたときに発生する。一つのランダム・イベントが発生した場合、ランダム・イベント表[Random Event table]でサイ振りし、そのイベントの効果を確認する。ランダム・イベントは戦闘チットを引いた時点で発生し、全ての効果はその時点で決定することに留意する。これらはそのヘクスでの戦闘に何らかの影響を与えるだろう。



3.11 天候[WEATHER]

天候は航空機の運用を阻害するが、それ以外の効果はない。

3.12 ターンの構造[TURN STRUCTURE]

「ドゥームズディ・プロジェクト」は各ターンが24時間の1日を表しており、ターンを連続してプレイする。以下はプレイの手順である。提示の順で一覧されているアクションを全て実施する。一覧されている全てのアクションの終了時に、勝利を達成しているかを確認するためのチェックをし、そうであればゲームは終了となり、勝者は称えられる。そうでないなら、再び一覧されているのと同じアクションを実施して次のターンを行う。

3.13 プレイ手順[SEQUENCE OF PLAY]

戦略フェイズ[Strategic Phase]

1. 天候チェック[Check weather] (4.1 項)
2. 連絡フェイズ[Communications Phase] (該当する場合、通信途絶マーカーを配置、除去する)(4.2項)
3. 連絡線チェック[Check Lines of Communications] (12.1 項)
4. 増援・補充フェイズ[Reinforcements and Replacements Phase] (15.0 項)
5. 航空機割り当てフェイズ[Air Allocation Phase](10.1

項)

6. SSM攻撃解決[Resolve SSM attacks] — ワルシャワ条約機構側が先行、続けてNATO (16.2 項)
7. 補給・インフラ・フェイズ[Supply and Infrastructure Phase] (9.0 項)
8. 戦略航空ミッション解決フェイズ[Strategic Air Mission Resolution Phase] (10.3 項)

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:

- NATO 未行動化フェイズ[NATO Refresh Phase] (3.6.2 項)
- 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)。

NATOプレイヤー・ターン:

- ワルシャワ条約未行動化フェイズ[Warsaw Pact Refresh Phase] (3.6.2 項)
- NATO活性化フェイズ[NATO Activation Phase] (7.0 項)
 - 1) NATOプレイヤーの輸送ミッション[Transport missions]の進空 (16.1 項)
 - 2) NATO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) ワルシャワ条約の予備移動[reserve movement]の実施(7.5 項)
 - 4) NATOのボーナス移動[Bonus Movement]の実施 (7.6 項)
 - 5) NATOの戦闘解決(7.7 項)
 - 6) NATO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)。

終了フェイズ

- A. 友軍ユニット除去フェイズ[Eliminate Friendly Units Phase](8.1 項)
- B. 勝利判定フェイズ[Victory Check Phase] (8.2 項)
- C. 政治フェイズ[Politics Phase] (17.0 項)
- D. ターン・マーカーの前進

3.14 ゲームの勝利[VICTORY]

どちらのプレイヤーがゲームに勝利したかを確認する。以下の条件のいずれか一つを達成したプレイヤーの勝利となる。

- ・勝利ポイント[victory point]の総計が21であり、相手が0(ゼロ)であるなら。
- ・ユニットが1個でも所在しているか、または最後に対戦相手の全ての策源地ヘクス[supply source hexes]に最後に進入したプレイヤーであるなら(フランスが未参戦ならフランス分は数えない)。
- ・このターンがゲーム最終ターン(NATOに、主張されていない全ての目標マーカー[Objective marker]を要求し、それらの値を加算することを忘れずに。8. 2. 4-C参照)であり、NATOの方が相手よりも勝利ポイントの総計が高いなら。総計が同じならNATOプレイヤーの勝利となる。

4.0 戦略フェイズ[The Strategic Phase]

ほとんどのターンは戦略フェイズから始まる。以下のルールでは、プレイヤーが各戦略フェイズを実施するために必要な手順とオプションを説明しており、プレイの手順中で遭遇する順番に説明をする。

4.1 天候チェック[CHECK WEATHER]



4.1.1: 1ターン以外の毎ターン、一人のプレイヤーがD10を振り、そのターンの天候を確認する。

4.1 天候チェック表	
出目	天候
1-6	晴天[Clear Weather]
7-10	降雨[Rain]

前のターンに降雨だった場合、このターンのサイの目に+1する。

4.1.1: 天候の影響:

晴天[Clear]: 影響なし

降雨[Rain]: 全ての降雨ターンにおいて、ワルシャワ条約機構の航空機の値を2減じ、NATO 航空機の値を1減じる。

4.2 連絡線チェック[CHECK COMMUNICATIONS]



4.2.1: ワルシャワ条約機構プレイヤーとNATOプレイヤーは、全てのHQとユニットの連絡状態を確認する。この実施には、連絡線ルール(3.6 項参照)を参照すること。連絡が途絶していることが判明したHQやユニットには「通信途絶[Out of Contact]」マーカーを載せる。このマーカーは次の連絡線チェック・フェイズで連絡が通じるまでそのユニットに(マーカーの効果と)共に留まる。1個の通信途絶ユニットごとに SNAFU カップから1回引くこと。

4.2.2: 連絡線チェック後、該当する場合(9. 2項参照)、行動済みHQを裏返すためには補給の消費が必要である。

4.3 到着した増援の配置[PLACE ARRIVING REINFORCEMENTS] シナリオのスケジュールに沿って、全ての増援を配置する。リフォージャー[Reforger]増援は以下の戦略航空ミッション解決ステップ[Strategic air mission resolution step]を経て来援する。増援に関する詳細は15. 1項を参照。

4.4 航空機割り当てフェイズ[AIR ALLOCATION PHASE]



4.4.1: AWACS 優勢[AWACS advantage]をどちらのプレイヤーが有しているか決定する。先にNATOプレイヤーがサイ振りをしAWACS支援値[AWACS support]以下であることを確認する。成功した場合、NATOプレイヤーはこのターンのAWACS 優勢を得る。サイ振りに失敗した場合、AWACS 支援値を1減らし、ワルシャワ条約機構プレイヤーは自身のAWACS 支援値以下を出すようサイ振りをする。このサイ振りに成功した場合、ワルシャワ条約機構プレイヤーはそのターンのAWACS 優勢を得る。サイ振りに失敗した場合、AWACS支援値を1減らす。

4.4.2: 先行してAWACS 優勢を持たないプレイヤーは、そのターンに選択する実施可能なミッションへ、このターンに運用可能な全ての航空機をどれでも航空ディスプレイに配置できる。上記の終了後、相手プレイヤーは相手の割り当てを見たとうえで、自身の運用可能な航空機を実施可能なミッションに任意に割り当てられる。

4.5 全SSM攻撃の解決[RESOLVE ALL SSM ATTACKS]



両プレイヤーは、先行してワルシャワ条約機構プレイヤーが、次いでNATOプレイヤーが続けてSSM(地対地ミサイル)を使用して相手を攻撃できる。追加の情報は16.2 項を参照のこと。

4.6 補給・インフラ・フェイズ[SUPPLY AND INFRASTRUCTURE PHASE]



両プレイヤーは、先行してワルシャワ条約機構プレイヤーが、次いでNATOプレイヤーが続けて、使用可能な残補給ポイント(9. 2項参照)を任意で補給を消費できる。それを終えたら、補給マーカー[Supply marker]をインフラ・マーカーの上に置く。各プレイヤーはこのフェイズが再度生じたら、補給ポイントのその値を消費できる。

4.7 戦略航空ミッション解決 [STRATEGIC AIR MISSION RESOLUTION]



全ての戦略航空ミッションを解決する。まず航空優勢ボックス[Air Superiority Box]で空対空戦闘[Air-to-Air combat]を行い、次にAWACS 優勢プレイヤーの任意の順番で他の全ての戦略航空ミッションを解決する(4.4. 1 項参照)。成功したりフォージャー増援[Reforger reinforcements]を必要に応じ配置する。(15.1.2 項参照)。

5.0 'ワルシャワ条約機構活性化フェイズ'[WARSAW PACT ACTIVATION PHASE]



5.1: NATO プレイヤーは連絡線を確保している全ての行動済みユニットを未行動にする。



5.2: このフェイズで、ワルシャワ条約機構プレイヤーは活性化されたHQごとに以下の活性化手順(7. 0 項)に従い、未行動HQとユニットを活性化する。手順の最後に未行動化されていれば、1個のHQを複数回活性化することもできる。

5.3: ソヴィエト軍HQはワルシャワ条約機構のユニットを活性化できる。ソヴィエト以外のワルシャワ条約機構HQは自国のユニットしか活性化できない。NATOの特定の国家は、その国家の NATO

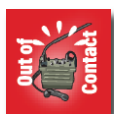
ユニットしか活性化できない。

5.4: 各HQの活性化で、HQにつき最大4個の未行動ユニットを活性化できる。

5.5: HQの活性化可能範囲は10MPである。地形効果表 [Terrain Effects Chart] 記載の移動コストを消費して選択されたユニットはHQまでの最大10MPの経路を追跡する。その経路が敵 ZOC を含むヘクスでは通常のコスト+1MP で進入できる。

5.6: 活性化されたワルシャワ条約機構ユニットはこのフェイズに移動し、戦闘[engage in combat]を行える。NATO プレイヤーは予備移動[Reserve Movement](7.5項)を行える。すべてのユニットの移動と戦闘を終えたら、自身の活性化HQを移動するか、補給ポイントを消費しそれを未行動にする。9.2項を参照し更なる情報を確認すること。

5.7: ワルシャワ条約機構は活性化の一つとして、常に未行動「通信途絶[Out of Contact]」ユニットの1個を活性化できる。このユニットは通常通り移動できるが、戦闘チップを置くことはできない。このユニットは活性化後、行動済みとなる。



6.0 NATO 活性化フェイズ [NATO ACTIVATION PHASE]



6.1: ワルシャワ条約機構プレイヤーは連絡線をたどれる全ての行動済みユニットを未行動にする。



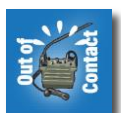
6.2: このフェイズにNATOプレイヤーは活性化HQごとに次の活性化手順(7.0項)に従い、未行動のHQやユニットを活性化する。手順の最後に未行動化されているなら、1個のHQを複数回活性化することもできる。

6.3: NATOの特定の国家は、その国家のNATOユニットのみ活性化できる。ソヴィエトのHQはワルシャワ条約機構のいずれでもワルシャワ条約機構ユニットを活性化できる。ソヴィエト以外のワルシャワ条約機構HQは、同国籍のユニットしか活性化できない。

6.4: 各HQは活性化中、HQにつき通常最大4個の未行動ユニットを活性化できる。

6.5: HQの活性化可能範囲は10MPである。地形効果表 [Terrain Effects Chart] に記載の移動コストを消費し、選択したユニットからHQまで最大10MPの経路を追跡する。その経路は敵ZOCを含むヘクスに通常のコスト+1MPで進入できる。

6.6: 活性化されたNATOはこのフェイズ中に移動し、戦闘[engage in combat]を行える。ワルシャワ条約機構プレイヤーは予備移動[Reserve Movement]を行える(7.5項)。全てのユニットの移動と戦闘後、活性化HQは移動するか、補給ポイントを消費して未行動になることができる。その他の追加情報は9.2項を参照。



6.7: NATOは自身の活性化の一つとして、常に未行動「通信途絶[Out of Contact]」ユニットの1個を活

性化できる。このユニットは通常通り移動はできるが、戦闘チップは配置できない。このユニットは活性化後、行動済みとなる。

7.0 活性化手順[ACTIVATION SEQUENCE]

「ドゥームズディ・プロジェクト」では、1個のフェイズ中に移動、戦闘、敵のリアクションに組み合わせる画期的な活性化システムを採用しています。移動や戦闘がどのような順序で行われるか、「活性化手順」を理解することが重要です。ゲーム・システムを正しく機能させるためには、活性化手順を正確になぞる必要があります。

活性化手順はいくつかのセグメントに分かれる:

- HQ 活性化セグメント(7.1項)
- ユニット/師団基幹[Cadre]活性化セグメント(7.2項、7.3項)
- 師団基幹[Cadre]セグメント(7.3項)
- 初期移動・戦闘宣言セグメント(7.4項)
- 予備移動セグメント(7.5項)
- ボーナス移動セグメント(7.6項)
- 戦闘セグメント(7.7項)
- 戦闘後損害セグメント(7.8項)
- スタック・チェック・セグメント(7.9項)
- HQ 移動・未行動化セグメント(7.10項)

明確化すると、通信途絶[Out of Contact]のあるユニットが移動する場合、未行動でなければならない。加えて、OoC マーカーが載っていようが、いまいが、LoC をたどれてはならない。

7.1 HQ 活性化セグメント[HQ Activation Segment]

LoC がある未行動HQのいずれかを選択し、カウンターを行動済み面に反転させ活性化する。自身に未行動HQがない場合、あなたの活性化フェイズ[Activation Phase]は終了する。加えて、活性化できる未行動ユニットがない場合もあなたの活性化フェイズは終了となる。



1個のHQの全ての活性化を完了してから、他のHQを活性化させる。

あるHQの活性化に代えて、1個(だけ)通信途絶[Out of Contact]ユニットを活性化し移動できる。これらのユニットは、(5ポイントの)初期許容移動力分だけ移動でき、戦闘チップは配置できない。

7.2 ユニット活性化セグメント[Unit Activation Segment]



HQの活性化可能範囲である10MP以内で、最大(通常)4個のユニットか、師団基幹[Cadre]を選択し、カウンターを行動済み面に反転させる。

7.3 Cadre セグメント[Cadre Segment]



NATO プレイヤーが師団基幹[Cadre]を活性化した場合、師団基幹[Cadre]の指揮範囲[command range]内にある同じ師団[訳注:下線原文ママ]の一部または全部を活性化でき(敵ZOCがあるヘクスごとにMPコストが+1され、ヘクス内の友軍ユニットは敵ZOCを無効化できることを忘れずに)、加えて、師団基幹で1個以上の追加ユニットを活性化させたとしても、(通常の)4個の制限に対しては1個だけ活性化させたものとして扱う。

7.4 初期移動・戦闘宣言セグメント[INITIAL MOVEMENT AND COMBAT DECLARATION SEGMENT]

7.4.1: このセグメントで、あなたは活性化されたユニットや師団基幹[Cadre](HQを除く)を最大5MPまで移動できる。ユニットの移動はあなた自身が決定する。ユニットは他のユニットが移動する前に移動を完了させねばならない。あるヘクスで戦闘するためには少なくとも1ユニットに戦闘チットを配置する必要がある。その移動で隣接して戦闘に参加する他のユニットは「戦闘参加[in the combat]」に要する追加の移動は不要である。



7.4.2: ユニツは「断郊[Cross Country]」や「路上縦隊[Road Column]」モードである場合にのみ移動

できる。路上縦隊のユニットだけが道路移動を使用できる(アウトバーン[autobahn]では1/3移動ポイント、その他の道路では1/2移動ポイント)。道路沿いでない場合、全てのヘクスは断郊や路上縦隊のいずれの場合でも、進入に1移動ポイントを要する。ユニットが行っている移動の種類を明示するため適切なマーカーを配置する。これらの移動モードになるためのコストはないが、一度選択したのちはそのユニットの活性化中に変更することはできない。開豁[clear]以外の地形に展開するためには、その地形の移動コストを消費する。その他の地形の種類に展開する場合は、展開に要する移動ポイントを保有していなければならない。ひとたび地形に展開したユニットは、その活性化フェイズにそれ以上移動できない。

ユニットは適切な移動ポイントを使用してヘクス内のその地形に「展開[Deploy]」することで、断郊や路上縦隊の移動状態から切り替わることができる。主要地形[Primary Terrain]内や副次地形[Secondary Terrain]内、断郊や路上縦隊マーカーのないユニットは、(そのヘクスが開豁地形でない場合でも)開豁[clear]地形に展開していると見なす。ヘクス内に(開豁以外の)地形が1種類でもある場合、その地形種別を「主要地形[In Primary Terrain]」マーカーを配置して示す(マーカーがない場合、開豁地形に展開しているものと見なす)。ヘクス内に2種類の地形がある場合、占拠しているプレイヤーは「主要地形」マーカー(地形効果表で上位に位置する地形)や「副次地形」(地形効果表で下位に位置する地形)からどちらかを選び配置できる。ヘクス内の地形を表す各図形はいずれもあなたが展開可能な地形である(そのヘクスにわずかな部分しかその地形種別がない場合でも)。

7.4.3: 移動中のユニットが敵ユニットに隣接した場合、移動中のユニットは戦闘を宣言できる。敵を攻撃することになるヘクスは「戦闘ヘクス[Combat Hex]」と呼ぶ。戦闘ヘクスは攻撃側が通常進入できるヘクスでなければならない。戦闘ヘクスに複数の敵ユニットがいる場合、防御側はどのユニットが防御ユニットであるか選択できる。どの軍団/軍集団砲兵が支援可能かを判定するために、「戦闘中[in the combat]」のいずれのユニットでも使用できる。攻撃側ユニットが戦闘を宣言し戦闘チットを配置するためには、路上縦隊モードや断郊モードのいずれかでなければならない。戦闘宣言のコストは移動ポイントにより支払わねばならない。(明確化のための注記: 戦闘宣言のコストの支払いであって、目標ヘクスへの進入のコストの消費ではない。)戦闘には4種類の種別があり、各タイプの戦闘宣言コストは7.4.3項の戦闘宣言コスト表[Combat Declaration Costs Table]に記載がある。戦闘チットの下にあるユニットは隣接する戦闘ヘクスで「戦闘中」となるこ

とはできない。

7.4.3 戦闘宣言コスト表

遭遇戦 [Meeting Engagement]	断郊なら 1MP、 路上縦隊なら 1/2MP
応急攻撃 [Hasty Attack]	断郊なら 2MP、 路上縦隊なら 1MP
周到攻撃 [Prepared Attack]	断郊なら 3MP、 路上縦隊なら 2MP
本格攻撃 [Deliberate Attack]	全 MP(路上縦隊であっては ならない)
本格攻撃にはユニットのそのMPの全てを消費する必要があるため、ユニットは目標に隣接してセグメントを開始せねばならない。	

7.4.4: 戦闘が宣言されると、戦闘の種別に合致するチットが入ったカップから戦闘チットを1個引き、防御ユニットのヘクスにそのマーカーを置く。これを「戦闘ヘクス」と称する。ランダム・イベントが発生した場合、そのランダム・イベントの結果を全て適用する。



7.4.4: 重要: 遭遇戦[Meeting Engagement]が宣言された場合、初期移動・戦闘宣言セグメントを一時停止し、遭遇戦の戦闘を直ちに解決する。(突破移動[Exploitation Movement]を含み)ひとたび遭遇戦を解決したら、初期移動・戦闘セグメントを継続する(追加の活性化ユニットがあるなら移動する)。

7.4.5: HQは常に路上縦隊で移動する。

7.4.6: 展開し戦闘に参加した(戦闘チットを置いた、または支援を提供した)活性化ユニットは、戦闘後前進できるように「断郊」モードに転換することができ、戦闘後前進により認められた通りの移動ができる。支援を提供した非活性化ユニットは戦闘後前進することはできず、展開されたままとなる。

7.5 予備移動セグメント[Reserve Movement Segment]

7.5.1: このセグメント中、非フェイズ・プレイヤーは1個「未活動HQ」と最大(通常)4個の「未行動ユニット」を活性化し、最大5MPで移動できる。HQの活性化可能範囲は10MPである。NATOプレイヤーが師団基幹[Cadre]を活性化した場合、その師団基幹の指揮範囲内[within the command range]にある同じ師団[原文下線部]の一部または全部を活性化できる。

7.5.2: 予備移動で活性化できるHQやユニットには制限がある。

- HQとユニットは活性化時に全てLoCを確認できないかもしれない。
- 敵ZOC内でセグメントを開始した場合、ユニットもHQも活性化できない。活性化後なら通常のコストである+1MPを地形コストに加算して敵ZOCに移動できる。

7.5.3: 予備移動を使用したHQやユニットは行動済みになる。移動する前にカウンターを行動済み面にする。予備移動セグメントで移動するためには断郊モードに転換する必要がある。必要な移動力が残っていれば開豁地形でない場所に展開できる。

7.5.4: 予備移動の制限は以下の通り:

- 予備移動を使用したユニットは戦闘を宣言できないが、戦闘

を支援することはできる。

- NATO HQ やユニットは、最も東方の NATO HQ やユニットが既に占拠しているところより東方のヘクス列へ移動できない(ベルリン[Berlin]所在の NATO ユニットは考えない)。
- ワルシャワ条約機構 HQ やユニットは、最も西方のワルシャワ条約機構 HQ やユニットが占拠しているヘクス列の西方に移動できない。

7.5.5: 全ての活性化されたユニットの予備移動が終了したら、予備移動で活性化された HQ が移動しておらず、かつLoCがある場合、非フェイス・プレイヤーは補給ポイントを消費して活性化されたユニットを未行動にすることができる。そのコストは

7.5.5 予備移動HQ未行動化コスト表 [Reserve Movement HQ Refresh Costs]		
プレイヤー	HQの所在国:	補給ポイント
NATO	ワルシャワ条約機構加盟国の最初からの支配国	3
NATO	その他の国	1
WP	ワルシャワ条約機構加盟国の最初からの支配国	1
WP	その他の国	2

7.6 ボーナス移動セグメント[Bonus Movement Segment]

敵 ZOC におらず、路上縦隊が断郊モードで、かつ[訳注:下線原文]遭遇戦を行っていないフェイス・プレイヤーの活性化ユニットは、追加でさらに3MPで移動できる。これらのユニットはこの移動中に敵 ZOC に入れない。ヘクスにいる友軍ユニットは、(これを含め)全ての目的において敵 ZOC を無効にできることを忘れてはならない。ボーナス移動は活性化されたユニットが行動済みでも利用可能である。これらのユニットは移動ポイントを消費して非開豁地形に展開できる。

7.7 戦闘セグメント[COMBAT SEGMENT]

7.7.1: 「ドゥームズディ・プロジェクト」の戦闘は、複数のステップで構成されており、ユニットに攻撃力や防御力がないことが特長である。戦闘はいくつかの要素で修整されたサイ振りの比較により解決される。いったん戦闘が宣言されると必ず実行される。さらに宣言された攻撃は取り消せない。1回の活性化フェイズで一つの目標ヘクスが複数回の戦闘ヘクスとなることがあり得るが、任意にヘクスに同時に存在する戦闘チットは1個だけである。

7.7.2: 戦闘セグメントは、戦闘を宣言した各ユニットに対しいくつかのステップで行われる。次のユニットに戦闘を宣言する前に、宣言した各ユニットの戦闘ステップを完結させる。

ステップ1†: 相手プレイヤーが各予備移動を実施(7.5 項)。

ステップ2†: フェイズ・プレイヤーがボーナス移動を実施(7.6 項)。

ステップ3: 両陣営(攻撃側先行)は支援の種類(どの装備を使用するか、砲兵[artillery]、対地支援[ground support]、ヘリ支援[helicopter support]のいずれを試みるか)を宣言する

ステップ4: 戦闘チットを調べる(7.3.3項)

ステップ5: ランダム・イベントの解決(発生したなら、7.7.5項)

ステップ6: 戦闘 DRM の決定(7.7.4項)

ステップ6.A: 規模[Size]と地形の支援

ステップ6.B: ユニットの装備の支援

ステップ6.C: 砲兵支援

ステップ6.D: 航空支援

ステップ6.E: ヘリ支援

ステップ7: その他 DRM の加算

ステップ8: 戦闘サイ振りをし、エリート/親衛[Elite/Guards]、低練度/懲罰[Poor/Penal]マーカーを要すれば置く(7.7.8項)

ステップ9: 勝者の決定と戦果差分(7.7.9項)

ステップ10: 損害の適用(7.7.10 項)

ステップ11: 戦闘後前進(7.7.11項)

ステップ12: 突破移動[Exploitation Movement](7.7.12 項)

ステップ13: 戦闘後損害セグメント(7.8 項)

ステップ14: スタック・チェック・セグメント(7.9 項)

ステップ15: HQ 移動・未行動化セグメント(7.10項)

ステップ16: ビバーク[Bivouac]セグメント(7.11項)

†戦闘が遭遇戦[Meeting Engagement]では実施されないステップ。

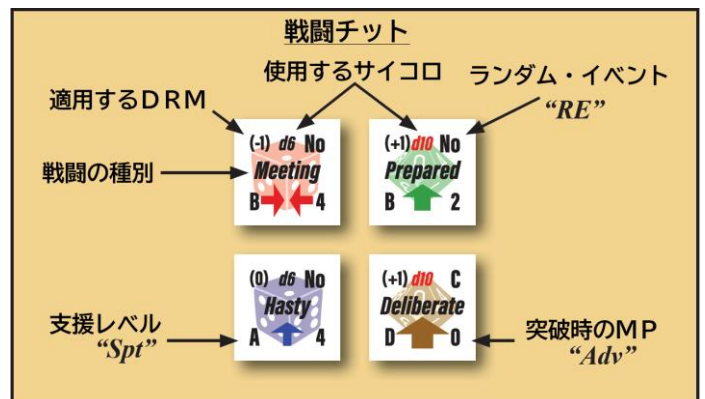
装備の種類は「戦闘中[in the combat]」のユニットから随意で選択できる。

工兵支援[Engineer Support]を使用して退路を確保することはできない(例えば、河川越しに退路を確保することはできない)。

7.7.3: 戦闘チットの調査[Examine the Combat Chit]:

戦闘ヘクスの戦闘チットには戦闘解決のための情報が含まれている。それを以下のように読み解く:

- 中央上部には、振るべきサイコロの種類(D6 か D10)が記載されており、左上のカッコ内には、攻撃側のサイの目修整(DRM)が記載されている。例示:「D6(+1)」とは、6面体サイコロを振り、攻撃側の出目に+1することを意味する。防御側は未行動なら D10、行動済みなら D6 を使用する。
- 右上の(RE)はランダム・イベントの有無を、記載の場合はどのランダム・イベント表[Random Event Table]を使用するか教えている。
- 左下(Spt)には、攻撃側の砲兵、対地支援(航空機)、ヘリ支援がどの程度えられるかが示されている。「A」是最悪レベルの支援であり、「D」は最高レベルの支援である。防御側の値は宣言された戦闘の種類に基づく。
- 右下(Adv)は、いずれかの戦闘後前進に続く攻撃側の突破移動でえられるMP数を示す。



7.7.4: 戦闘 DRM の決定[Determine Combat DRM]:

通常、戦闘では両陣営がサイコロを振り勝敗を決する。戦闘サイ振りには最終的な結果を決定するためサイの目修整を加える。これらは合計され総合ゲーム・ディスプレイ[General Game Display]の戦闘サイ振り修整トラック[Combat Die Roll Modifier track]にある(装備と支援による利点のための)NATOとWPの支援マーカー[Support marker]を使って追跡する。戦闘DRMには、規模[size]や地形に関するもの(これには DRM マーカーを使用する)と、装備や支援[support]の種類に影響されるもの(これには支援マーカーを使用)と 2 種類ある。

両方のマーカーを合算して、サイ振りに最終的な修整を加える。

注記: これらのマーカーが分かれているのはランダム・イベントやその他のゲーム機能による値の変化をプレイ中に調整しやすくするためです。

7.7.4.1: 規模の支援と地形 DRM[Size Support and Terrain DRM's]

- A. 規模 DRM:** 戦闘ヘクスに隣接するいずれかの友軍ユニットー未行動または行動済みー攻撃側や防御側ユニットの規模を拡大することができる。各プレイヤーは隣接するユニットの内、どのユニットが戦闘に参加するかを決める。戦闘に規模を提供するユニットが連絡線を保持している必要はない。この方法で使われたユニットはすべて「戦闘中[in the combat]」と見なす。
- 戦闘を宣言するために使用されたユニット、そのユニットと同じヘクスにスタックしている全てのユニットは、可能な場合にはその規模を加算しなければならない。戦闘ヘクスにおいて防御側の全てのユニットも同戦闘に規模を提供しなければならない。戦闘ヘクスに隣接している追加可能な各ユニットは、所有プレイヤーの選択でその規模を戦闘に参加させることができる。
 - 例外: 路上縦隊のユニットは隣接していてもユニットを戦闘に参加させられない。戦闘チットを置いたユニットが所在するヘクスにスタックしているユニットのみが、当該ユニットの規模を戦闘に参加させられる。
 - 「戦闘中」と宣言された未行動ユニットは行動済みにならない。
 - 攻撃側および防御側のユニットの規模を決定後、攻撃側の規模と防御側の規模の比を算定し、最も近い整数に切り捨てる。以下の値を戦闘修整トラック[Combat Modifier track]の DRM マーカーに加算する。規模の値は、戦闘の種類と攻撃がおよび防御側の展開状況で修整されえることに留意せよ。
 - 戦闘参加のためには当該ヘクスに合法的に進入できなければならない。路上縦隊のユニットは隣接する戦闘にその規模を加算できない。

戦闘規模修整表[Combat Size Modifier Table]	
規模の比	修整値
1-3以下	-3
1-2	-2
1-1	-1
3-2	0
2-1	+1
3-1	+2
4-1以上	+3

一方の陣営が規模0(ゼロ)で、他方が規模1の場合、規模1以

上の陣営は+4の修整を受けとる。

もし防御側の規模修整が総計0(ゼロ)であり、攻撃側のサイズ修整が少なくとも1である場合、攻撃側の希望で通常通りの戦闘解決もできるが、攻撃側は以下のような戦闘解決をすることもできる。

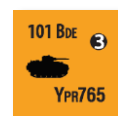
攻撃側は1移動ポイントを消費してD6サイ振りをするか、2移動ポイントを消費してD10サイ振りができる。この攻撃に修整値はなく、本攻撃後、攻撃側プレイヤーのユニットは通常通り移動することができる。振った値は戦果差分となり(この差分は通常最大値を適用する)、防御側の解決をするが、戦果差分[spread]を受け取る[honor]ためヘクスへの退却しかできない(そのため、4以上の結果で、0(ゼロ)規模ユニットは除去される)。この種別の戦闘では戦闘後前進はないが、攻撃側は残りの移動ポイントで移動を継続できる。この特別な戦闘では、どちらか一方のプレイヤーが一つの1や、一つの6/10を出しても部隊のクオリティ[Troop quality]に変更はない。

両陣営の規模の合計が0(ゼロ)の場合、その攻撃は通常通り解決しなければならない。

- 本格攻撃[Deliberate attack]の場合、「戦闘中[in the combat]」の全ての攻撃側の規模の値を2倍として扱う。
 - 隣接しているが支援していない(戦闘に参加させていない)ユニットのステータス・マーカーは戦闘に影響しない。例えば、隣接しているユニットに「低練度[Poor]」マーカーがあり、別のユニットに「エリート[Elite]」マーカーがあった場合、所有者は「エリート」マーカーのみを戦闘に参加させることを選べる。戦闘ヘクス内や攻撃ユニットにあるマーカーは常にその戦闘に適用される。全ての支援ユニットは攻撃側ユニットと防御側ユニットとともに、SNAFUのカップ(13.1項)から引かれたいづれかのマーカーを受け取る資格を持つが、どちらの面でマーカーを置くか、どのようにマーカーを配置するかは、そのマーカーを引いたプレイヤーに委ねられる。
- B. 地形修整:** 防御側が地形修整を受けるには、その種類の地形に展開していなければならない。開豁地形に所在するユニットは地形修整を受けられない。地形効果表[Terrain Effects Chart]にはユニットが展開できる地形の種類ごとに地形修整が記述されている。「掩体[Dug In]」や「塹壕[Entrenched]」マーカーは防御側プレイヤーに戦闘による影響を及ぼさず追加の損害として使用可能である(7.7.10項参照)。

これら二つの値を合計し、総合ディスプレイ[General Display Chat]に戦闘修整表[Combat Modifiers Chart]の NATO/WP DRMの値を使用して合計を示す。

7.7.4.2: ユニットの装備[Unit Equipment]:



主用装備のみ



両装備あり







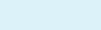
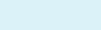



装備未保有

ゲーム内のユニットは、主用[Primary]と副次[Secondary]装備の両方を保有、主用装備のみ保有、または装備未保有[no equipment]のいずれかである。

装備により、戦闘時にサイの目に追加修整を加えることができる場



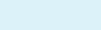
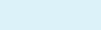




合がある。1 個のユニットに主用装備と副次装備の両方がある場合、所有プレイヤーはどちらの装備品を使用するか選択できる。プレイヤーの希望で装備品を全く使用しないこともできる。攻撃側は使用する装備品があるなら必ず宣言する。防御側は、攻撃側が使用する装備品を了解した上で、今次戦闘に使用する装備品を選択できる。装備には「戦車[Tanks]」や「APC/IFV」の 2 種類がある。

NATO 戦車:



戦車[Tank]		運用国[Nations Employing]
M1		合衆国[US]
M60		合衆国[US]
M48		西ドイツ[West Germany]
レオパルト 1 [Leo1]		西ドイツ[West Germany] ベルギー[Belgium] オランダ[Netherlands] デンマーク[Denmark] カナダ[Canada]
レオパルト 2 [Leo2]		西ドイツ[West Germany] オランダ[Netherlands]
センチュリオン [Centurion]		イギリス[United Kingdom]
チーフテン [Chieftain]		イギリス[United Kingdom]
チャレンジャー [Challenger]		イギリス[United Kingdom]
AMX-30		フランス[France]






NATO APC/IFV:

APC/IFV		運用国[Nations Employing]
M2		合衆国[US]
M113		合衆国[US] 西ドイツ[West Germany] ベルギー[Belgium] デンマーク[Denmark] カナダ[Canada]
Marder		西ドイツ[West Germany]
YPR-765		オランダ[Netherlands]
YP-408		オランダ[Netherlands]
Fv-432		イギリス[United Kingdom]
AMX-10		フランス[France]
VAB		フランス[France]

ワルシャワ条約機構 戦車:

戦車[Tank]		運用国[Nations Employing]
T80		ソヴィエト連邦[Soviet Union]
T72		ソヴィエト連邦[Soviet Union] 東ドイツ[East Germany]

T64		ソヴィエト連邦[Soviet Union]
T62		ソヴィエト連邦[Soviet Union]
T55		東ドイツ[East Germany] チェコスロヴァキア[Czechoslovakia] ポーランド[Poland]

ワルシャワ条約機構 APC/IFV:

APC/IFV		運用国[Nations Employing]
BMP		ソヴィエト連邦[Soviet Union] 東ドイツ[East Germany] チェコスロヴァキア[Czechoslovakia] ポーランド[Poland]
BTR60		東ドイツ[East Germany]
OT64		チェコスロヴァキア[Czechoslovakia] ポーランド[Poland]

装備品の種類ごとに、各プレイヤー支援チャートに NATO(NATO 装備品なら)、ワルシャワ条約機構(ワルシャワ条約機構の装備品なら)の値が記載されている。これを「装備支援[Equipment Support]」と呼称する。チャート上のこの値は決して変化しないことに留意。損害[Losses]は、個々のユニットごとに追跡され、地形効果表に記載の値の全てを使用できるとは限らない。

例示として、チャート上の M1 の値が7で、主用装備が M1 のユニットに「-2 主用装備支援マーカー[-2 Primary Support marker]」が載っている場合、そのユニット(単独)は 7 以下の結果を求めるためにサイ振りできるが、その損害マーカーを付けたユニットが、その地形種別のユニットに対する戦闘で、どのくらいの装備品修整が与えられるかは地形効果表で確認する。副次装備の M1 に「副次装備の半減マーカー[Half Secondary marker]」が載っている場合、当該装備品が運用可能かを確認するため、7 以下のサイ振りをする。地形効果表の副次装備の欄を確認し、その地形種別での戦闘での修整を決定する。

主要装備が M1 のユニットが都市[city]ヘクスに展開しているユニットに対し攻撃をする場合、プレイヤーは 7 以下の出目で+3 修整を受けられる。「主要装備の半減マーカー[Half-Primary marker]」の損害を受けている場合、7 以下の出目でも+1 の修整しか得られない。

戦闘チットが置かれた地形の種別により、装備支援の地形種別が決定される。

ちょっとしたデザイン・ノート:

まず第一に、本ゲームではここで各値が非常に簡単に左右できます。もしあなたが私の価値観に同意できないなら、チャートの値をあなたの納得感のある形に変更してください。

第二に、数ヶ国が同じ戦車を装備していても、それら戦車の値が異なることがあります。これは保有各国の改装や設計変更、当該国の装備品の維持管理能力の良否を表しています。

装備品を使用するには D10 サイ振りし、出目と装備支援を比較する。その出目が装備支援の値以下なら、当該装備品の種別に対する戦闘ヘクスの地形種別の修整が、総合ゲーム・ディスプレイの戦闘 DRM/支援および勝利得点トラック[Combat

DRMs/Support and Victory Point Track]に置かれる。これを「支援修整[Support Modifier]」と呼ぶ。装備支援値以下のサイ振りで、その種類の地形による装備品の修整を受ける。この修整を得るためには防御側ユニットがその種別のヘクスに展開していなければならないことに留意。展開している(がしかし主要や副次地形マーカーがない)場合、開豁地形であると見なす。



例示: ヘクス19.40所在のユニットで断郊か路上縦隊のいずれのマーカーも使用していないユニットは展開している。主要地形または副次地形マーカーが乗せられていない場合、そのユニットは開豁地形[Clear Terrain]に所在しているものと見なす。

副次装備を使用する場合、地形効果表の副次装備修整を同じ手順で使用するが、地形効果表の該当する欄を使用する。

7.7.4.3: 砲兵支援[Artillery Support]:



砲兵は軍団[Corps](NATOの場合)、軍集団[Army Group](ワルシャワ条約機構の場合)ごとに管理されている。ユニットと同様に、支援トラックの値は常に(国家ごとに)同一であるが、個別の軍団に損害を発生する可能性があり、トラックの値の差し引き分を表すため、軍団 HQ に-1/-2/半減[Half]/なし[No]マーカーを載せて示す。これは損害マーカーが砲兵支援で追加される必要なサイ振りから差し引かれるという点で、装備品とは異なる。当該軍団/軍集団のユニットのみが軍団/軍集団砲兵を使用できる。また、当該軍団/軍集団砲兵を使用するためには、軍団/軍集団のユニットが「戦闘中」でなければならない。一つの戦闘に対して砲兵が支援できるのは1個軍団/軍集団のみである。



戦闘チットの支援レベルにより、軍団/軍集団砲兵の効果が決定される。砲兵支援を宣言した各プレイヤーはD10サイ振りをし、それを軍団/軍集団砲兵の(損害によって修整される)値以下の場合、下記の適切な支援レベルが適用される。両プレイヤーが砲兵支援を宣言し、一方がそのサイ振りを成功し、他方が成功しなかった場合、サイ振りに失敗したプレイヤーはその砲兵支援をした軍団に1個砲兵損害[Artillery loss]を受ける(対砲兵射撃を表す)。

これは最終的に戦闘を決するサイ振り前に行われる。損害は直ちに適用し、支援の値を変えてしまいうる。

砲兵支援を受けるには、砲兵支援が宣言された時点で、支援を提供するユニットがLoCを有していなければならない。

攻撃側の支援レベルと攻撃側が砲兵サイ振りに成功した結果:

- A- 攻撃側の支援値に3を加算
- B- 攻撃側の支援値に4を加算
- C- 攻撃側の支援値に4を加算し、戦闘チットのヘクスある掩体[Dug in]マーカーをすべて除去。そのヘクス所在する防御側は、敗北した場合、その戦闘における最初の損害として規模ステップ[Size step](13.2.2項)を支払わねばならない。
- D- 攻撃側の支援値に4を加算し、戦闘チットのヘクスある掩体[Dug in]や塹壕[Entrenched]マーカーをすべて除去。そ

のヘクス所在する防御側は、敗北した場合、その戦闘における最初の損害として規模ステップ[Size step](13.2.2項)を支払わねばならず、そのあとの残りの損害(最大3)は退却のみでまかなわなければならない(従って、戦果差分の補填[honor the spread]のために補充[Replacement]や勝利[victory]ポイントを使用することはできない。)

戦闘チット・ヘクス[the Combat Chit hex]の地形がこの値を修整することがある。最終的な合計値を攻撃側の支援マーカーに加算する(ルール7.7.4.2項で決定するプレイヤーの装備の修整に加算する)。

防御側の戦闘種別と防御側による砲兵サイ振りの成功の結果:



遭遇戦[Meeting Engagement] - 防御側の支援値に3加算し、戦闘チットの突破値[exploitation value]を1減らす(0以下は0)。



応急攻撃[Hasty Attack] - 防御側の支援値に4加算し、戦闘チットの突破値を2減らし(0以下は0)、戦闘中の攻撃側ユニット1個が規模損害[size loss]を1個受ける。



周到攻撃[Prepared Attack] - 防御側の支援値に4加算し、戦闘チットの突破値を2減らし(0以下は0)、戦闘中の攻撃側ユニット1個が規模損害[size loss]を1個受ける。



本格攻撃[Deliberate Attack] - 防御側の支援値に5加算し、戦闘チットの突破値を2減らし(0以下は0)、戦闘中の攻撃側ユニット1個が規模損害[size loss]を1個受ける。

7.7.4.4: (航空機による)対地支援[Air-to-Ground Support]



今回の戦闘で対地支援を宣言したプレイヤーは、自身の対地支援値(プレイヤー支援カード記載)に対しサイ振りをする。その国家に対地支援を許可するためには、その戦闘に参加している国家のうち少なくとも1ユニ

ットが航空ディスプレイの対地支援ボックス[Ground Support box]に存在していなければならない。一つの戦闘に対地支援を実施できるのは1国家だけである。プレイヤー支援カードの「対地支援」の値以下の出目であれば、その戦闘に対地支援を実施する。対地支援ボックスから1個か2個の航空機を取り出し、関連する要撃戦闘の実施後、SAM射撃をし、両航空機が生残した場合、1個分または2個分の航空機の能力値[plane value]を合計し、今回の戦闘支援値マーカーに加算する。プレイヤー支援カードの対地支援値は、戦闘で航空機を使用しても減少しない。追加情報はルール10.2.7項参照。

対地支援を受けるためには、対地支援が宣言された時点で、支援を受けるため戦闘に使用するユニットがLoCを有していなければならない。


支援レベル A 又は B: 1個航空機分を加算する。

支援レベル C 又は D: 2個航空機分を加算する。

防御側はプレイヤー支援カードに記載されている地上支援値以下を出せば、遭遇戦なら1個、その他の攻撃の場合は2個まで追加

できる。防御側は攻撃側と同じ手順で戦闘に航空機の支援値を追加する。

7.7.4.5: ヘリ支援[Helicopter Support]

ヘリ支援を宣言したプレイヤーは、プレイヤー支援カード記載の自身のヘリ支援値に対しサイ振りをしなければならない。ある国家のヘリ支援値のサイ振りをするためには、当該国のユニットが少なくとも1個は存在していなければならない。ヘリ支援を実施できるのは当該国だけである。自身の値以下の出目の場合、相手の攻撃に使用された装備品に1損害を与える。敵の現在のSAM支援値から2を引いた値をサイの目に加える。装備品を使用しなかった場合、損失は適用されない。プレイヤーがサイ振りで失敗した場合、その国家の「ヘリ支援値」は1減算される。

ヘリ支援を受けるためには、ヘリ支援が宣言された時点で、戦闘で支援を提供するため使用されているユニットがLoCを有していなければならない。

7.7.5: ランダム・イベント[Random Events]

引いた戦闘チットにランダム・イベントがある場合、該当する記号をチェックし、どちらかのプレイヤーが次の表でD10サイ振りをする。ランダム・イベントの決定後は直ちに結果を適用する。そのイベントによる影響は、今回の戦闘に適用する。

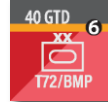
ランダム・イベント A 表[Random Event Table A]	
出目	イベント
1	観測手[Reporters]の登場 - そのヘクスに目標[Objective]を明らかにし1個加える。
2	防御側は SNAFU のカップから引く(攻撃側はすでに配置されている内からマーカーの種類を選択)
3-6	攻撃側は SNAFU のカップから引く(防御側はすでに配置されている内からマーカーの種類を選択)。
7-10	NATO プレイヤーはいずれかのワルシャワ条約機構の行動済みユニットに夜戦[Night Battle]マーカーを置く。該当するユニットがない場合、このイベントは無視。夜戦マーカーを取り外し、後で置くこともできる。

ランダム・イベント B 表[Random Event Table B]	
出目	イベント
1-2	観測手[Reporters]の登場 - そのヘクスに目標[Objective]を明らかにし1個加える。
3-4	防御側は SNAFU のカップから引く(攻撃側はすでに配置されている内からマーカーの種類を選択)。
5-6	攻撃側は SNAFU のカップから引く(防御側はすでに配置されている内からマーカーの種類を選択)。
7-10	NATO プレイヤーはいずれかのワルシャワ条約機構の行動済みユニットに夜戦[Night Battle]マーカーを置く。該当するユニットがない場合、このイベントは無視。夜戦マーカーを取り外し、後で置くこともできる。



ランダム・イベント C 表[Random Event Table C]	
出目	イベント
1-3	観測手の登場 - そのヘクスに目標[Objective]を明らかにし1個加える。
4	防御側は SNAFU のカップから引く(攻撃側はすでに配置されている内からマーカーの種類を選択)。
5-6	攻撃側は SNAFU のカップから引く(防御側はすでに配置されている内からマーカーの種類を選択)。
7-10	NATO プレイヤーはいずれかのワルシャワ条約機構の行動済みユニットに夜戦[Night Battle]マーカーを置く。該当するユニットがない場合、このイベントは無視。夜戦マーカーを取り外し、後で置くこともできる。

7.7.6: 戦闘サイ振り[Combat Die Rolls]


 攻撃側は戦闘チットに示されている通り、D6 か D10 を振る。防御側は防御側ユニットが未行動であれば D10 を、行動済みであれば D6 を振る。防御側ユニットが未行動で D10 サイ振りを選択した場合、当該ユニットは行動済みとなる。

注記: ランダム・イベントで獲得する指揮官[Leader]は、プレイヤーに戦闘サイ振りの振り直しを要求する可能性があります。

7.7.7: 修整の適用[Apply Modifiers]

サイ振りに DRM の総計を加えて修整後の出目をえる。

7.7.8: ユニットのクオリティの確認[Check for Unit Quality]

 ユニットの中にはゲーム開始時の部隊の状態[troop status]が示されているものがある。これらのユニットは、同じ種類のマーカーが置かれているのとまったく同様に扱う。素のサイの目で1が出た場合、戦闘に参加している自身のユニットの一個に低練度/懲罰[Poor/Penal]マーカーを置く。(D10の)素のサイの目で10が出た場合、または(D6の)素のサイの目で6が出た場合、戦闘中のユニットの1個にエリート/親衛ユニット・マーカー[Elite/Guards Unit marker]を置く。自身の攻撃側ユニット、防御側ユニット、支援ユニットとして戦闘参加している全てのユニットに低練度/懲罰[Poor/Penal]ユニット・マーカーやエリート/親衛ユニット・マーカーを置けるが、自身の陣営の戦闘参加している全ユニットがすでにクオリティ・マーカーを有している(又はそのカウンターにその表記がある)場合を除き、どのユニットも2個目のクオリティ・マーカーを受け取れない。戦闘参加している自陣営の全ユニットが既にクオリティ・マーカーを有している場合、既存のクオリティ・マーカーと今引いたものを交換しなければならない。時として弱ユニットがあなたを奇襲することになれば、時として屈強な者がくじけることもあるでしょう。

7.7.9: 勝者の決定と戦果差分 [Determine Winner and Combat Spread]

修整後の出目の結果が最も大きいプレイヤーがその戦闘に勝利する。同点の場合、防御側が勝利する。

7.7.9.1: 戦闘に参加するユニットは、(戦闘を宣言した)攻撃側ユニット、防御側ユニット、両陣営の支援ユニットである。

7.7.9.2: 戦果差分により敗北したユニット(複数)が受けるべき損害の量を決する。戦果差分とは修整後の2個のサイの目の差である。同値の場合、戦果差分は攻撃側に対して1であると見なす。

7.7.9.3: 支援値の総計が高い側が戦闘に敗北した場合(つまり、サイの目の差で負けた側のこと)、「猛撃[Press their Attack]」を選択できる。これを実施するには、行動済みの装備品の損失を攻撃側に適用する。装備品を1ステップ失うごとに、二つの装備品値の差を最大値として、すでに振られた値に2を加えることができる。自身の保有量を超えて失うことはできない。

例示: 攻撃側の戦闘時の装備値の修整が6、防御側の装備値の修整が3の場合、攻撃側が1装備ステップロスすることでサイ振りに2を、2装備ステップロスした場合は3を加算できる。

猛撃は攻撃側プレイヤーのみが実施できる。高い支援値を持つが戦闘に敗北したユニットは猛撃を行えない。

7.7.9.4: 戦果差分には最大値がある。通常、戦果差分の最大値は5である。

高練度や低練度のユニットが戦闘に参加した場合、最大の戦果差分[Maximum Combat Spread]は調整される。調整は累積的に行われ、最大戦果差分は3~7の範囲になる。以下のルールを使用し最大の戦果差分を調整する:

- 勝利した陣営の参加ユニット(又は複数)に低練度/懲罰[Poor/Penal]マーカーが載っている場合、最大の戦果差分から1を減じる。
- 勝利した陣営の参加ユニット(又は複数)にエリート/親衛[Elite/Guards]マーカーが載っていた場合、最大の戦果差分に1加算する。
- 敗北した陣営の参加ユニット(又は複数)に低練度/懲罰[Poor/Penal]マーカーが載っている場合、最大の戦果差分から1加算する。
- 敗北した陣営の参加ユニット(又は複数)にエリート/親衛マーカーが載っていた場合、最大の戦果差分を1減じる。

例示: 戦闘中、修整した出目の差は8である。NATOプレイヤーが勝利し、その戦闘にエリート・ユニットが参加していたため、最大の戦果差分が5から6に増加した。ワルシャワ条約機構プレイヤーの損害は6となる。

注記: サイの目の比較により決定される差分は変更できない。戦闘に適用できる最大差分のみが変更されえる。出目の差分が1で、エリート・ユニットが一方の陣営に存在するなら、差分は1になる。

7.7.9.5: 部隊のクオリティによる最大戦果差分量の変更は、この戦闘でランダム・イベントが置かれただけであっても強制的に変更される。

7.7.10: 損害の適用 [Take Losses]

敗北した陣営のユニットは以下のルールにより損害を被らなければならない。退却するユニットは退却のために断郊モードになり、退却を終えたヘクスで展開しなければならない。

敗北した陣営が要求された損害を受けられない場合、敗北したすべてのユニットは除去される(補充ボックスに送られる)。幸いにも、損害を適用する方法はいくつかある。敗北した陣営は通常、これらの方法をいくつか組み合わせて [訳注: 下線原文ママ] 損害を出せる。しかしながら砲兵支援(7.7.4.3 項)と司令官ルール[Commander rules](14.4 項)を参照すること。

- 1 個または複数のユニットが1~3ヘクス退却する:** 1 個ユニットを退却させることで、退却したヘクスごとに1個の損害を満たすことができる。複数のユニット(全てが戦闘に参加していなければ資格なし)がこの条件を満たすため退却でき、退却した各ユニットは退却した数に対して1ヘクス1ヘクスとカウントする。退却した未行動ユニットは行動済みとなる。ワルシャワ条約機構のユニットは東方に退却せねばならず、NATO ユニットの西方に退却せねばならない。退却するヘクスはそれぞれ戦闘ヘクスから離れていなければならない。敵ZOC を通って退却する場合は、退却時に損害が適用される。1 個ユニットが3ヘクス以上退却することはできない。以下の退却オプション表[Retreat Options Table]を参照。
- 補充ポイントでの支払い:** これは遭遇戦や応急攻撃である場合、補充[Replacements]、インフラ[Infrastructure]、補給トラックから1 補充ポイント[Replacement Point]を支払うことで1 回だけだが、1 損害を満たすことができる。これは周到攻撃や本格攻撃である場合は、最大2 ポイントまで支払うことができる。損害を補うため、さらに補充ポイントを使用することはできない。損害を補充ポイントで満たすためには、その戦闘に参加している(攻撃側)ユニット、またはその戦闘ヘクスに所在する(防御側)ユニットの少なくとも一つがLoCを有していなければならない。0(ゼロ)サイズのユニットは戦闘で補充を受けることはできない。
- 規模の消費[Spend Size]:** あなたは各損害[each loss]に対し1規模値[size value]を消費する。
- 掩体マーカー[Dug In markers]の消費:** 戦闘ヘクスにある各掩体マーカーは最大2 個までの損害を受けえる。
- 塹壕マーカー[Entrenched Markers]の消費:** 戦闘ヘクスにある各塹壕マーカーは最大3 個までの損害を受けえる。
- 1 個勝利得点の消費[Spend one Victory Point]:** 1 個勝利得点は1 個損害に対し使用できる。
- 戦闘参加した全ユニットの除去:** 必要な損害を満たすため、戦闘参加した自身のユニットの全てを選択により除去できる。戦闘参加したユニットが1 個しかない場合、そのユニットを除去することで全ての損害を満たすこともできる。除去されたユニットは補充ボックスに置く。

7.7.10-A 退却オプション表[Retreat Options Table]	
いずれかのユニットが…	その後…
2 ヘクス退却:	退却終了時に混乱[Disrupted] マーカーを置き、その後相手プレイヤーは SNAFU カップから退却ユニットへ引く(単数)。退却中プレイヤーが砲兵支援を宣言していた場合(受け取れていたかに関わらず)、支援を行った HQ は退却中に砲兵陣地が蹂躪されたかのように 1 個砲兵損害を受ける。
3ヘクス退却:	退却終了後に潰走[Routed]マーカーを置き、その後相手プレイヤーは退却ユニットに SNAFU カップから 2 個引く。退却中プレイヤーが砲兵支援を宣言していた場合(受け取れていたかに関わらず)、支援を行った HQ は潰走中に砲兵陣地が蹂躪されたかのように 1 個砲兵損害を受ける。
最初の敵 ZOC へ退却した:	主用装備レベルを(混乱なら)1、(潰走なら)2減じる。副次装備を(潰走なら)1減じる。
2 度目、さらに追加して敵 ZOC へ退却した:	主用装備を(混乱なら)2、(潰走なら)3減じる。副次装備を(混乱なら)1、(潰走なら)2減じる。
1) 混乱[Disrupted]や潰走[Routed]であり、 2) 敵の砲兵支援が使用された戦闘の後に敵 ZOC に進入、または通過した:	敵 ZOC のあるヘクスへ退却した各ユニットの規模値を1減じる。
注記: 相手が、あなたの退却しているユニットに適用できない SNAFU マーカーを引いた場合、そのマーカーは無視してカップに戻す。戦闘で混乱や潰走となったユニットは、本表の解決のため、混乱や潰走となった戦闘の解決を通じて混乱や潰走状態であると見なす。	

7. 7. 11: 戦闘後前進[Advance after Combat]

攻撃側が戦闘に勝利し、防御側が戦闘ヘクスをカラにした場合、攻撃側は戦闘後前進できる。

7. 7. 11. 1: 戦闘後前進[Advance after Combat]

攻撃側は一時的にスタックを無視し、戦闘参加した路上縦隊または断郊の(ユニットの他この活性化を行ったHQ)ユニットは**活性化**して移動し(宣言ユニットと活性化支援ユニットの両方を)戦闘ヘクスへ進出させられる。これには移動コストを要しない。

7. 7. 11. 2: 非活性化ユニットは、戦闘支援を行った場合でも、戦闘後前進できない。

7. 7. 11. 3: 防御側ユニットは戦闘後に退却する場合を除き決して移動できない。

7. 7. 12: 突破移動[Exploitation Movement]

戦闘後に戦闘ヘクスへ進出した全てのユニットは突破移動を行える。突破移動に使用できるMP数は戦闘チットの「Adv」の値である。全ての通常の移動ルールが適用される。ひとたび突破移動を終えたら、再びスタック・ルールが適用される。

7. 7. 13: クリーン・アップ[Clean Up]

戦闘チットをカップに戻す。次の戦闘宣言時に再び引く。

7. 8 戦闘後追加損失セグメント[AFTER COMBAT LOSS SEGMENT]

前の戦闘で次のような状況が生じた場合、以下の通り取り扱う:

- 両陣営で戦車を支援装備品として使用した場合(成否を問わない)、戦車支援値[Tank Support value]が低い陣営は 1 個戦車装備[Tank Equipment]を損失する。両者が同値の場合、ワルシャワ条約機構の装備が 1 個失われる。支援トラック上の戦車の修整されていない値を使用し、そのユニットのマーカーは無視すること。

例示: T80 を装備するユニットが M1 を装備するユニットを攻撃し、両陣営とも戦車を支援に使用し戦闘する。M1 はそのユニット

の副次装備であり、「副次装備の半減[Half Secondary]」マーカーが付与されている。M1 は戦闘後に損失を受ける。T80 より**装備値が低い**ためである。

- もし一方の陣営が APC/IFV を装備支援として使用し、もう一方の陣営が戦車を装備支援に使用した場合、APC/IFV を使用した陣営が 1 個 APC/IFV 損失を被る。
- TEC に則り攻撃された地形により装備の損失を適用する。
- 都市ヘクスへの攻撃で自動的損害を被った戦車は、本セグメントに**その損害を被る**。

これらは全ての累積の上、適用する。

7. 9 スタック・チェック・セグメント[CHECK STACKING SEGMENT]

スタック制限を超過しているユニットがないか確認し、超過分のユニットを補充ボックスに送る。

7. 10 HQ移動・未行動化セグメント[HQ MOVEMENT AND REFRESH SEGMENT]

28 CAA

XXXX

HQ

活性化HQは最大10MPまで移動できる。当該 HQ が移動せず、かつ LoC を保持している場合、所有プレイヤー補給ポイント(9. 2項参照)を消費し、HQ を未行動にすることができる。その後直ちにHQを活性化することも、次の活性化のためにとっておくこともできる。明確化として、HQは活性化の最後に未行動化されていれば、1 回の活性化フェイズに複数回活性化できる。未行動化されたHQはユニットを活性化したり、続く活性化中に最大10MPまで移動する能力を完全に発揮できる。活性化HQを未行動化するためのコストは、9. 2 項の補給ポイント消費表[Supply Point Expenditure Table]に記載されている。

7. 11 ビバーク[BIVOUAC]

Cross

Country

Road

Column

活性化を終了し HQ を未行動化されたか否かに関わらず、現在活性化中のユニットから路上縦隊・断郊マーカーをすべて取り除く。これらのユニットは再び活性化されるまで開豁地[clear terrain]に展開する。彼らは今夜は就寝する。

7.12 夜戦[NIGHT]



ランダム・イベントで「夜戦マーカー[Night Battle Marker]」が出た場合、NATO プレイヤーは「夜戦」マーカーを行動済みワルシャワ条約機構ユニットの上に置く。このヘクスで攻撃が行われた場合(すなわちターンの後のいずれかで当該ヘクスが戦闘になった場合)、夜戦が生起する。夜戦マーカーは一つしかなく、一度に一つしか置けない。夜戦マーカーが置かれている間に再びランダム・イベントが発生した場合、NATO プレイヤーの選択で、その夜戦を現在置かれているヘクスから取り除き、再びランダム・イベントが生起した時に使用することもできるし、その場に置いておくこともできる。

- 夜戦が生起した場合、NATO プレイヤーは装備[equipment]サイ振り、砲兵[artillery]サイ振り、対地支援[ground support]サイ振り、ヘリ[helicopter]・サイ振りが自動で成功する。これらのどれか、または全てを使用する必要はないが、使用した場合、自動的に成功する。
- 加えて、ワルシャワ条約機構は、その戦闘で使用された装備品について、追加の装備損失を被る。この損失は、他の必要な損失に加え、戦闘後損害セグメントを適用するのと同じタイミングで適用する。

8.0 終端フェイズ[END PHASE]

8.1 友軍ユニット除去フェイズ[ELIMINATE FRIENDLY UNITS PHASE]

まずワルシャワ条約機構プレイヤーが、次いでNATOプレイヤーが、マップ上の味方ユニットを補充ボックスに移動させ、HQを自発的に取り除ける。これは距離が離れ活性化できなかったり、敵ユニットに包囲されたユニットを回収する機会となる。

8.1.1: 夜戦マーカー[Night Marker]は終端フェイズ取り除かれる(拡大プレイ手順を参照)。

8.1.2: 無線断[Radio Out]カウンターは終端フェイズに取り除く(13.1.2項参照)。

8.2 勝利判定フェイズ[VICTORY CHECK PHASE]

このフェイズ中に、プレイヤーのどちらの陣営が本ゲームに勝利したかを判定する。

8.2.1: あるプレイヤーの勝利得点が21ポイントを持ち、追加の勝利得点を獲得した場合、対戦相手の総計からその獲得ポイントを差し引く。あるプレイヤーが減点分を支払うのに十分な勝利得点を持っていない場合、超過するポイントは相手の総計に加算される。

8.2.2: いずれのプレイヤーも21ポイントより多い勝利得点を貯めることはできない。

8.2.3: 目標マーカー[Objective Markers]

プレイ開始前に、目標マーカーを全てカップに入れておき、必要に応じてランダムに引けるようにしておく。目標マーカーはシナリオの指示に沿ってプレイ開始時にランダムに(その価値を明らかにせずに)置かれる、またはランダム・イベントで引かることもある(この場合、置かれた時点でその値が明らかになる)。

明確化: WP ユニットのプレイ開始時に配置された目標マーカーの

あるヘクスに進入した場合、目標マーカーを裏返しその値を明らかにする。そのターンの勝利判定フェイズにいずれかの陣営のユニットが当該ヘクスに所在し、LoC を有していた場合、当該ヘクスにユニットを配置しているプレイヤーはVP を要求し、マーカーをマップから除去できる。

8.2.4: 以下の3つのイベントのいずれかが生起した場合、目標マーカーを請求することができる(マップから取り除かれ、プレイヤーの総計にその勝利得点を加える):

A. 戦闘チットが目標マーカーの置かれたヘクスにある場合、その戦闘の勝者がそのマーカーを主張し、直ちにその価値を彼らの勝利得点の総計に加えることができる。

B. ワルシャワ条約機構ユニットが目標マーカーのあるヘクスに進入した場合、ワルシャワ条約機構プレイヤーはその目標マーカーを取り除き、その値を自身の勝利得点に加算できる。

C. シナリオが終了したなら、NATO プレイヤーは未回収の目標マーカーを全て請求し、その全ての値を勝利得点に加算できる。

目標マーカーは終端フェイズ中の勝利得点フェイズにのみ請求できる。ワルシャワ条約機構プレイヤーは以下が成り立つなら(またはNATOもキャンペーン・ゲームの12ターンで攻勢的[offensive]であるなら)請求できる:

- ・ 目標マーカーの上に0(ゼロ)より大きい規模値の友軍ユニットが所在。
- ・ LoC がユニットに通っている。

8.2.5: 可能性のあるイベントについては、政治表[Politics Tables](17.0 項)を参照のこと。

8.2.6: 勝利得点チェック[Victory Check Segment]

どちらのプレイヤーがゲームに勝利したかを確認する。次のいずれかの条件を満たすとプレイヤーはゲームに勝利する:

1. 私の勝利得点が21であり、彼が0(ゼロ)であるなら。

2. 相手の全ての補給の策源地ヘクス[supply source hexes]にユニットが所在するか、または進入した最後のプレイヤーであるなら。

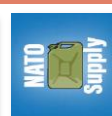
3. ゲームの最終ターンに(NATO は未回収の目標マーカーを全て要求できることを忘れずに)、相手より勝利得点が高い場合。勝利得点の合計が同点の場合、NATOプレイヤーの勝利となる。

8.3: 時間フェイズ[TIME PHASE]

ターン・マーカーを前進させる。

9.0 インフラ・補給フェイズ

[INFRASTRUCTURE AND SUPPLY PHASE]




両プレイヤーは1個のインフラ・マーカー[Infrastructure marker]と1個の補給マーカー[Supply marker]を有する。インフラ・マーカーは自陣営の部隊への補給能力(道路網や自軍への補給品の送達能力)の状態を示すため使用する。補給マーカーはどのくらい補給品を使用できるかを示すた

めに使用する。

注記: プレイ開始時の NATO インフラ値は、戦争勃発時の複雑さ [complexities] と奇襲の性質 [surprise nature] を表すため、プレイ開始時には低くなっています。ある国家を戦時体制に移行させるには時を要します。増援トラックの増加はこの体制変更を表しています。

9.1：補給の消費[SPEND SUPPLY]

 最初に NATO プレイヤーが、次いでワルシャワ条約機構プレイヤー、以下に一覧されているいくつかのアクションを行うため、残りの補給ポイントを消費できる。補給は他のフェイズで各種の目的で使用できるが、このフェイズでは以下の表にあるようなアクションを行える。

9.1.1： インフラ値は両陣営とも最大値は15である。両陣営のインフラ値の最小値は2であり、この値を下回ったり、最大値を超えることもできない。

特記のない限り、これらのアクションはゲーム・ターンの補給・イン

フラ・フェイズ中にのみ実施できる。

9.2：補給のコスト[SUPPLY COSTS]

このフェイズで補給を消費した後、プレイヤー支援カードのあなたのインフラ・マーカーの上に補給マーカーを置く。これはこのフェイズが再度発生するまで、このターンのあなたの補給ポイントの量となる。

これを終えた後、NATO プレイヤーは難民 [Refugee] ボックスにある難民マーカー2 個につき、自身のインフラ値を一つ減じる(切り捨て。3個難民は1個と見る)。NATO プレイヤーは、選択により、このコストを支払わず、代わりにインフラ値を減少させるために使用されなかった難民マーカー2 個につき1勝利得点をワルシャワ条約機構プレイヤーに与えることができる。

難民マーカーについては14.5項の内容を参照。

注記: インフラ値を減少させた場合、補給 [Supply] マーカーはインフラ・マーカーと共に減少しない。補給マーカーは次の補給・インフラ・フェイズになるまでトラック上の所定の位置に留まる。

9.2 補給ポイント支出表[Supply Point Expenditure Table]	
コスト	アクション
1*	ワルシャワ条約機構プレイヤーは東ドイツ[East Germany]かチェコスロヴァキア[Czechoslovakia]に所在する LoC を持つ行動済み HQ を未行動面に裏返す。これは活性化フェイズと補給・インフラ・フェイズの双方で生起する。
2*	ワルシャワ条約機構プレイヤーは他のいずれかの国に所在する LoC を持つ行動済み HQ を未行動面に裏返す。これは活性化フェイズと補給・インフラ・フェイズの双方で生起する。
1*	NATO プレイヤーは東ドイツ[East Germany]やチェコスロヴァキア[Czechoslovakia]でない、いずれかの国に所在する LoC を持つ行動済み HQ を未行動面に裏返す。これは活性化フェイズと補給・インフラ・フェイズの双方で生起する。
3*	NATO プレイヤーは他のいずれかの国に所在する LoC を持つ行動済み HQ を未行動面に裏返す。これは活性化フェイズと補給・インフラ・フェイズの双方で生起する。
1	NATO プレイヤーは難民[refugee]ボックスから難民マーカーを1 個除去できる。
2	いずれかのプレイヤーが自陣営のインフラの 2 ポイント向上の要望する(補給・インフラ・フェイズごとに1回だけ行え、許容最大値を超過することはできない)。
1*	いずれかのプレイヤーは展開しているユニットの一つに1 個「掩体[Dug In]」マーカー配置を要望する。
2*	いずれかのプレイヤーは展開しているユニットの一つに1 個「塹壕[Entrenchment]」マーカー配置を要望する。
1	制圧された SAM マーカーを未制圧面に反転させる。SAM 支援値を再計算する。
1*	NATOプレイヤーは難民[Refugee]ボックスから難民マーカーを1 個除去する。
1*	残弾少/燃料少[Low Ammo / Low Fuel]マーカーを取り除く。
2*	射耗/燃料欠[No Ammo / No Fuel]マーカーを取り除く。

*ユニットやヘクスへの連絡線を要する。

10.0 航空戦ゲーム[THE AIR GAME]

10.1 航空機割り当てフェイズ[THE AIR ALLOCATION PHASE]

両プレイヤーはゲーム・ターンの航空機割り当てフェイズで以下のアクションをこの順番で行う。

- どちらのプレイヤーがこのターンのAWACS優越[AWACS advantage]を有しているかを決する(4.4.1 項)。
- 両プレイヤーは航空ミッション・ボックス[Air Mission box]に残っている友軍ユニットを、それぞれ運用可能航空機ボックス[Available Aircraft Boxes]に置きなおす。

- 先行してNATOプレイヤーが、次にワルシャワ条約機構プレイヤーが、損傷航空機の修理を試みる。
 - a. 航空ディスプレイ[Air Display]のあなたの損傷航空機ボックス[Damaged Aircraft Box]内の各航空機につき1 個D10サイ振りをする。国家ごとに航空ディスプレイ上に航空機の修理に要するサイの目が記載されている。この値以下の出目であれば、その航空機は修理される。
 - b. 修理済み航空機は、あなたの「損傷航空機ボックス」から「運用可能航空機ボックス」に移し替える。減少戦力面の場合、カウンターは完全戦力面には戻らない。

10.2 航空戦力関与フェイズ[AIR FORCE COMMITMENT PHASE]

10.2.1: あなたの航空ディスプレイを使用し、航空機にミッションを付与する。運用可能航空機ボックスに置かれている航空機にのみミッションを付与できる。また、航空機を進空させるため飛行場[Airfield]を必ず割り当てる。



10.2.2: マップ上にはいくつかのNATO飛行場が印刷されている。ワルシャワ条約機構のユニットが飛行場のあるヘクスに進入した場合、西ドイツ飛行場群ボックス[West German Airfields box]から飛行場を一つ永久除去する。もしワルシャワ条約機構ユニットがヘクス15.38に進入した場合、西ドイツ飛行場群ボックスから二つの飛行場を除去する。

10.2.3: 1個飛行場ボックスの各NATO飛行場は、飛行場ごとに5個までの航空機を進空させられる。ワルシャワ条約機構の各飛行場は、最大で4個の航空機を進空させられる。この数は飛行場ボックスへのスペツナズ[Spetsnaz]の襲撃、SSM攻撃や化学兵器攻撃、またはシナリオの指示により減少することがある。所有プレイヤーはどの航空機がどの飛行場を使用するかを選択する。損害を受けていない飛行場だけが航空機を進空できる。さらに飛行場ごとにワルシャワ条約機構機を何個進空できるかについて航空ディスプレイとルールに矛盾があるが、航空ディスプレイが正しい。1個の飛行場につき3個のワルシャワ条約機構機が進空可能。

注記: 航空ディスプレイには、各飛行場ボックスを使用できる国家を示す制限がある。



ハリヤー[Harrier]型機は進空に飛行場を要せず、常に航空ミッションを遂行できる。

飛行場を使用して進空する航空機が、ミッションを遂行できる。フェイズ開始時に全ての航空機が飛行できるだけの飛行場を保有していない場合、残りの航空機は運用可能航空機ボックス[Available Aircraft box]に留まり、運用することはできない。

い。ミッションを付与された全ての航空機は、解決フェイズ[Resolution Phase]に発生する可能性のある飛行場の損害とは無関係にこのターンの飛行を継続できるが、次のターンは影響を受ける。

10.2.4: あなたの航空機に下令するには以下のステップを経る:

- 運用可能航空機ボックスからカウンターを移動させ、使用可能な飛行場カウンターの上に乗せる。NATOの場合、飛行場カウンター1個につき航空機カウンターは5個まで、ワルシャワ条約機構の場合、飛行場カウンター1個につき航空機カウンターは4個までに制限される。
- 航空機カウンターを飛行場から下令されたミッション・ボックスに移動させる。

10.2.5: あなたは以下の「航空ミッション表[Aircraft Mission Table]」に記載されているミッションを航空機に下令できる。

10.2.6: 戦略[Strategic]ミッションは戦略航空ミッション解決フェイズ[Strategic Air Mission Resolution Phase]に解決する。戦術[Tactical]ミッションは活性化フェイズ中に解決する。

10.2.7: 各国家の対地支援ボックス[Ground Support Box]に配置されている航空機の戦術ミッション率[Tactical Mission ratings]を全て合計し、その値を対地支援マーカーでプレイヤー支援表[Player Aid]に置く。マーカーの値は9を超過できないが、この戦術ミッション率の超えてしまう航空機であっても、対地支援に配置し、活性化フェイズに対地支援として使用できる。また、ここで決定した値は航空機を対地支援に使用しても変化しないことに留意する。

10.2.5 航空ミッション表[Aircraft Mission Table]

ミッション	詳細	航空機の種別
戦術ミッション[Tactical]		
対地支援 [Ground Support]	戦闘中のユニットへの航空支援。	戦術ミッション能力を持つ航空機
航空阻止 [Interdiction]	敵 LoC を遮断し、敵のアクションを阻止する。	戦術ミッション能力を持つ航空機
要撃 [Bounce]	敵の戦術ミッションに対し、それを要撃する。	空対空戦闘能力を持つ航空機
戦略ミッション[Strategic]		
航空優勢ボックス [Air Superiority Box]	制空のための空対空戦闘。	空対空戦闘能力を持つ航空機
インフラ打撃 [Infrastructure Strike]	敵のインフラを減少させ、彼の戦争遂行能力を減退させる。	戦略ミッション能力を持つ航空機
飛行場打撃 [Airfield Strike]	滑走路に穴をあけ、航空機を進空を制限する。	戦略ミッション能力を持つ航空機
SAM 制圧 [SAM Suppression]	敵防空力を減少させる。	戦略ミッション能力を持つ航空機
核打撃 [Nuclear Strike]	飛行場、ヘクスを跡形もなく吹き飛ばし、敵インフラを攻撃する。	核打撃能力を持つ航空機のみ

10.3 戦略航空ミッション解決フェイズ[STRATEGIC AIR RESOLUTION PHASE]

このフェイズではまず航空優勢ミッション[Air Superiority Missions]を解決する。航空優勢ミッション解決後、AWACS優越(4.4.1項参照)を持つプレイヤーが他の戦略ミッションの解決順を決定する。いずれにもAWACS優越をもたない場合、NATOプレイヤーが順番を決定する。一つの戦略ミッション・ボックスの全てを解決してから次のボックスに移る。空対空戦闘[Air-to-Air Combat]では常にD10が使用され、その他のミッションではD6を使用する。

10.3.1.1: 航空優勢ミッションの解決[Resolving Air Superiority Missions]

航空優勢ミッション・ボックス内の航空機を持つプレイヤーを確認する。

- どちらのプレイヤーもこのボックスに航空機がない場合、次の種別の戦略ミッションに進む。
- 両プレイヤーがこのボックスに航空機を擁している場合、ボックス内の航空機の数が多いプレイヤーは、自身の選択で任意の余剰航空機を要撃ボックス[Bounce Box]に移動できる。その後、空対空戦闘を実施する。
- 一方のプレイヤーだけがこのボックスに航空機を擁していた場合、それらは次のようにできる：
 - 要撃ボックスへの移動。
 - 戦略ミッション・ボックスの敵航空機を自由に攻撃する。
 - 相手プレイヤーのそのターンのAWACS優越が失われる。有していたとしても、航空優勢ボックスに航空機を擁しているプレイヤーは、今から次の航空割り当てフェイズまでの間、それを得る。さらにボックス内に航空機を入れていないプレイヤーのAWACSマーカーを1個減じる。

10.3.1.2: 空対空戦闘[Air-to-Air Combat]



空対空戦闘を解決する。

- A. ボックス内の各航空機の空対空能力を決定する。降雨時の NATO 機からは-1、降雨時のワルシャワ条約機構機からは-2を減じることを忘れずに。攻撃側航空機にエース[Ace]がいる場合は+2を加算する。
- B. 空対空能力の修整値が最も高い航空機が先に射撃する。同じ空対空能力の航空機が複数ある場合、AWACS 優勢を有するプレイヤーが先に射撃してから、当該航空機が交互に射撃する。
- C. ボックス内の他の航空機を空対空能力の高いものから低いものの順で並べる。
- D. 各航空機の攻撃は1度のみ。

あなたの航空機の射撃時、目標とする敵機を1個選び、D10サイ振りをする。その結果自機の空対空能力以下の出目なら、目標となった敵機は損害を受ける。目標カウンターが完全戦力面の場合、それを減少戦力面にし、それを損傷航空機ボックス[Damaged Aircraft Box]に持っていく。目標カウンターがすでに減少戦力面の場合、そのカウンターをプレイから取り除く。

10.3.1.3: 空対空戦闘で全ての敵機を航空優勢ボックスから排除した場合、あなたはその勝利を大々的に喧伝したことで1VPを獲得する。敵機に射撃しなかった航空機は戦略ミッションを実施す

る敵機に自由攻撃[Free Attack](10.3.1.5項参照)を実施できる。あなたは同様に要撃ボックスに配置された敵機(このフェイズに開始時に配置されたばかりであっても)を除去できる。これら除去航空機は敵の運用可能航空機ボックス[Available Aircraft Boxes]に配置され、そのターンは終了となる。

10.3.1.4: 空対空戦闘が終了した時点で、双方の航空優勢ボックスに航空機が残っている場合、その航空機をそれぞれ運用可能航空機ボックスに移動させる。そのターンの戦闘は終了となる。

10.3.1.5: 敵機への自由攻撃[Free Attacks on Enemy Aircraft] 敵機への自由攻撃を解決する。

- 敵機の置かれた戦略ミッション・ボックスを一つ選択する。
- 航空優勢ボックスにある航空機1個につき、選択したボックスにある敵機1個を目標とする。
- あなたのそれぞれの航空機は1度のみ射撃できる。
- 航空機の能力値に以下の修整を加える：
 - +2 攻撃側の航空機がエース[Ace]を有する
 - -1 天候が降雨の NATO 航空機
 - -2 天候が降雨のワルシャワ条約機構航空機
 - -1 減少戦力面の航空機の射撃

D10サイ振りをする。その結果自機の空対空能力以下の出目なら、目標となった敵機は損害を受ける。目標カウンターが完全戦力面の場合、それを減少戦力面にし、それを損傷航空機ボックス[Damaged Aircraft Box]に持っていく。目標カウンターがすでに減少戦力面の場合、そのカウンターをプレイから取り除く。

自由攻撃を行う航空機は反撃を受けない。全ての自由攻撃の航空機が射撃をしたら、それらを運用可能航空機ボックスに戻す。

10.3.2: インフラ打撃[Infrastructure Strikes]



- 1) 打撃航空機に対し敵のSAM射撃を実施する(10.5参照)。
- 2) インフラ打撃ボックス[Infrastructure Strike Box]の各航空機につき、D6サイ振りをし、その結果とあなたの航空機の戦略ミッション能力と比較する。

あなたの航空機の能力に以下の修整を加える：

- -1 天候が降雨の NATO 航空機
- -2 天候が降雨のワルシャワ条約機構航空機
- -1 減少戦力面の航空機の射撃
- +2 航空機がエース[Ace]を有する

航空機の能力値が1未満の場合、その航空機はミッションの遂行はできるが、成功には1の目を出さなければならず、その命中[hit]は他の航空機で出した1よりも価値が低いことに留意すること。

10.3.2 インフラ打撃結果 [Infrastructure Strike Results]	
出目	結果
≦ 航空機の戦略ミッション能力。 ただし1より大きいこと	敵インフラ値を1減じる。
1	敵インフラ値を2減じる。
その航空機の修整後の値が1より小さく、サイの目が1である	敵インフラ値を1減じる。

その他の場合、打撃の効果はない。インフラ打撃を終了したらインフラ打撃ボックスの航空機は運用可能航空機ボックスに移される。

10.3.3: 飛行場打撃[Airfield Strikes]



- 1) 打撃航空機に対し敵の SAM 射撃を実施する(10.5参照)。
- 2) 打撃プレイヤーは攻撃する飛行場ボックス[Airfield Box]を一つ選択する。このボックスの飛行場のみが影響を受ける。
- 3) 飛行場打撃ボックス[Airfield Strike Box]内の各航空機は、D6 サイ振りをし、その結果とあなたの航空機の戦略ミッション能力と比較する。

10.3.3 飛行場打撃結果[Airfield Strike Results]	
出目	結果
≦ 航空機の戦略ミッション能力	目標の飛行場ボックス内の飛行場1個に損害を与える。当該飛行場を損害面に裏返す。
1	目標の飛行場ボックス内の飛行場2個に損害を与える。両飛行場を損害面に裏返す。
その航空機の修整後の値が1より小さく、サイの目が1である	目標の飛行場1個に損害を与える。当該飛行場を損害面に裏返す。

あなたの航空機の能力に以下の修整を加える：

- -1 天候が降雨の NATO 航空機
- -2 天候が降雨のワルシャワ条約機構航空機
- -1 減少戦力面の航空機の射撃
- +2 航空機がエース[Ace]を有する
- +1 トーネード[Tornado]機の飛行場打撃

航空機の能力値が1未満の場合、その航空機はミッションの遂行はできるが、成功には1の目を出さなければならず、その命中[hit]は他の航空機で出した1よりも価値が低いことに留意すること。飛行場打撃を完了すると、飛行場打撃ボックスの航空機を運用可能航空機ボックスに移し替える。

10.3.4: SAM 制圧打撃[SAM Suppression Strikes]



- 1) 打撃航空機に対し敵の SAM 射撃を実施する(10.5参照)。
- 2) SAM 制圧ボックス[SAM Suppression Box]内の各航空機は、D6 サイ振り

をし、D6 サイ振りをし、その結果とあなたの航空機の戦略ミッション能力と比較する。

あなたの航空機の能力に以下の修整を加える：

- -1 天候が降雨の NATO 航空機
- -2 天候が降雨のワルシャワ条約機構航空機
- -1 減少戦力面の航空機の射撃
- +2 航空機がエース[Ace]を有する

航空機の能力値が1未満の場合、その航空機はミッションの遂行はできるが、成功には1の目を出さなければならず、その命中[hit]は他の航空機で出した1よりも価値が低いことに留意すること。



10.3.4 SAM 制圧打撃結果[SAM Suppression Strike Results]

出目	結果
≦ 航空機の戦略ミッション能力。ただし1より大きいこと	SAM マーカー2 個を制圧する。2 個を制圧面[suppressed side]に裏返す。同陣営の SAM 支援を再計算し、直ちにマーカーを調定する。
1	SAM マーカー4 個を制圧する。4 個を制圧面[suppressed side]に裏返す。同陣営の SAM 支援を再計算し、直ちにマーカーを調定する。
その航空機の修整後の値が1より小さく、サイの目が1である	SAM マーカー2 個を制圧する。2 個を制圧面[suppressed side]に裏返す。同陣営の SAM 支援を再計算し、直ちにマーカーを調定する。

10.3.5 核打撃[Nuclear Strikes]:



核打撃の目標を決定する。あなたは敵の飛行場ボックス、敵のインフラ・マーカー、またはマップ上のヘクスのいずれかを選択できる。各打撃の実施には核兵器搭載航空機[Aircraft with Nuclear capability]でのみ行える。これに対してはサイ振りも SAM 射撃もなく、効果が自動的に得られる。

核打撃の完了後、航空機は運用可能航空機ボックスに移し替える。

核打撃とその効果に関する追加情報は18.2項を参照のこと。

10.3.6: リフォージャー・ミッション[Reforger Missions]



NATO プレイヤーは増援として使用可能なリフォージャー機[Reforger aircraft]を有している。これらは、このミッションで飛行できる唯一の航空機であり、リフォージャー機が到着するターンは、リフォージャー機を飛行させることのできる唯一のターンである。リフォージャー機は到着したターンから常に運用可能である。(これらにはカウンター・ミックス上の制限はなく、損害による除去で先々使用できなくなるということはない。)

リフォージャー・ミッションを実施すると、航空機をリフォージャー・ボックス[Reforger box]に配置し、航空優勢ボックスからの要撃を受けなければ、ミッション完了時に自動的に成功となる。リフォージャー・ミッションでは SAM 射撃はない。リフォージャー増援については15.1.2項参照。

10.4 戦術ミッションの解決[TACTICAL MISSION RESOLUTION]
このフェイズでは、プレイヤーのどちらが戦場の上空を支配しているかを決定する。要撃ボックスの空対空戦闘は戦略ミッション解決フェイズに行われる。その他の全てのミッションは、ミッションの条

件が満たされた時、所有プレイヤーの任意で生起する。ミッションが完了したら、次のゲーム・ターンで使用するため、全ての航空機を運用可能航空機ボックスに移し替える。



10.3.5 核打撃のオプション[Nuclear Strike Options]	
目標	打撃プレイヤーの可能行動:
1 個飛行場ボックス [An Airfields Box]	<ul style="list-style-type: none">● 選択したボックスから 2 個の飛行場を除去する。カウンター・プールにこれらを戻すが、これらは損害面には裏返さず、永久に除去する。● 加えて、2 個の航空機を運用可能または損傷航空機ボックスから取り除く(所有プレイヤーの選択)。● 1 個の核降下物[fallout]マーカーを飛行場ボックスに置く。そのボックス内の飛行場は、飛行場ごとに進空させる能力が1減少する。
1個ヘクス [A hex]	<ul style="list-style-type: none">● ヘクス内の全てのユニットを補充ボックス[Replacements Box]に移す。● 1 個核降下物マーカーをヘクスに置く。● このヘクスへ進入する HQ は Displaced になる。● いずれのユニットもこのヘクスで移動を終了できない。● このヘクスにはもはやあらゆる種類の道路が通っていない。
インフラ・マーカー [Infrastructure Marker]	<ul style="list-style-type: none">● 敵のインフラ・マーカーを4減じる。

10.4.1 要撃ボックスのミッション[Bounce Box Missions]

10.4.1.1: 要撃ボックスの空対空戦闘の解決[Resolving Bounce Box Air-to-Air Combat]



どのプレイヤーが要撃ボックスに航空機を擁しているか確認する。これには、戦略航空ミッションのフェイズ中に航空優勢から要撃に移行した航空機を含む。

- どちらのプレイヤーも要撃ボックスに航空機を擁していない場合、このフェイズは終了する。
- 両プレイヤーが要撃ボックスに航空機を擁している場合、空対空戦闘を実施する。
- 一方のプレイヤーのみが要撃ボックスに航空機を擁している場合、その航空機は戦術ミッションで敵機を要撃するために使用できる。

10.4.1.2: 空対空戦闘[Air-to-Air Combat]

(これは航空優勢ミッションの空対空戦闘の解決に非常に類似している。)

- A. ボックス内の各航空機の空対空能力を決定する。攻撃側の航空機にエース[Ace]が搭乗している場合は 2 加算し、天候が降雨の場合は全ての NATO 機は1減じ、ワルシャワ条約機構機は2減じ、減少戦力面の場合は 1 減じることを忘れずに。

修整後の空対空能力が最も高い航空機が先に射撃する。

同じ空対空能力を持つ航空機が複数ある場合、AWACS優越を持つプレイヤーから順に射撃する。

- B. ボックス内の他の航空機も、空対空能力の高いものから低いものの順に並べる。

あなたの航空機が射撃する際は、敵機を 1 個選び、D10サイ振りをする。その結果があなたの航空機の空対空能力以下なら目標は損傷を受ける。目標機が完全戦力面の場合、減少戦力面に裏返し、損傷航空機ボックス[Damaged Aircraft Box]に移す。目標航空機が既に減少戦力なら当該機をゲームから除去する。

10.4.1.3: 航空優勢ボックスからの大きな変更点は、敵機を全て排除してもVPが得られない点である。

10.4.1.4: 空対空戦闘の終了時、どちらかのプレイヤーが要撃ボックスに航空機を残している場合、それら航空機は留まり、戦術ミッションを要撃できる。両プレイヤーが要撃ボックスに航空機を残している場合、両プレイヤーは戦術ミッションを要撃できる。

10.4.2: 航空阻止ミッション[Interdiction Missions]



航空阻止とは、敵の地上軍がLoCを必要とする行動の遂行を航空機で阻止する活動である。要撃とは、航空機で敵機の行動を阻止しようとする試みであり、航空阻止ミッションまたは対地支援ミッションに対するいずれかである。

航空阻止ミッションはいくつかの異なったフェイズで発生する。航空阻止とは敵のアクションに必要なLoCを阻止しようとする所有者の航空阻止ボックスから航空機により試みられる。以下のような特定の敵のアクションが行われた時、あなたは航空阻止ボックスにある航空機で航空阻止を試みることができる。敵のアクションごとに敵のユニットやHQに、1 個の航空機で 1 回の航空阻止が試みられる。これらのアクションを以下の表に列記する。航空阻止は以下のように試みる:

10.4.2 航空阻止ミッション結果 [Interdiction Mission Results]	
もし敵が…	航空阻止成功の意味は…
活性化フェイズにHQを移動させたり、HQを未活動化しようとする	目標となるHQやユニットは、このターンに移動や未行動化できない。そのHQにHQ阻止マーカー[HQ Interdicted]を置く。
行動済みユニットを未行動面に裏返す試み	目標となるユニットは、このフェイズ中に未行動面に裏返すことはできない。

その航空機の修整後の値が1より小さく、サイの目が1である	SAM マーカー2 個を制圧する。2 個を制圧面[suppressed side]に裏返す。同陣営の SAM 支援を再計算し、直ちにマーカーを調定する。
ある戦闘での砲兵、対地、ヘリ支援の要請	この戦闘では航空阻止された陣営は支援を受けられない。
戦闘損失を支払うため補充[Replacements]を使用	航空阻止された陣営は、今般の戦闘での損失に補充を使用不可。
路上縦隊を使用してユニットを新たなヘクスに移動させる	展開させるか、歩兵の損失を1 個受けなければならない。

10.4.2.1: 手順[Procedure]

航空阻止プレイヤーは航空阻止ミッションを宣言し、航空阻止ボックスから航空機を1 個(のみ)選択し実行する。相手プレイヤーは要撃ボックスにユニットがある場合、そのプレイヤーは航空阻止ミッションの妨害の試みを宣言できる。

10.4.2.2: 解決[Resolution]

航空阻止ミッションを解決する:

- 相手の航空阻止を要撃するかどうかを決定する。実施するのであれば、先に要撃を解決する(10.4.2.2項)
- SAM 射撃実施(10.5項参照)
- 相手が要撃を試みなかった場合や、要撃に失敗した場合、D6 サイ振りをする。
- 天候が降雨なら NATO 機は戦術ミッション能力から1を減じ、ワルシャワ条約機構機は2を減じる。
- 航空阻止の航空機が減少戦力面の場合、戦術ミッション能力を1減じる。
- 航空阻止の航空機にエース[Ace]が搭乗している場合、戦術ミッション能力に2加算する。
- その結果、航空機の戦略ミッション能力以下であれば、航空阻止は成功する。その結果は10.4.2項の表に従い適用する。

10.4.2.2[項番ママ]: 航空阻止ミッションの要撃 [Intercepting an Interdiction Mission]



相手が航空阻止ミッションを試み、あなたが要撃ボックスに航空機がある場合、航空阻止の要撃を試みられる。相手の航空阻止ミッションは1 個航空機のみで構成される。あなたの要撃ボックスに入っている航空機の数だけ要撃できるが、各要撃機は1 度のみしか射撃できない。

10.4.2.3[項番ママ]: 解決[Resolution]

航空阻止ミッションに対する要撃を解決する:

- 要撃するプレイヤーは自身の要撃ボックスから1 個以上の航空機を選択して要撃を試みられる。
- 要撃を試みた航空機ごとに:
 - 要撃プレイヤーは D10 サイ振りをする。
 - エース搭乗機なら2加算する。
 - 天候が降雨なら NATO 機の戦術ミッション能力を1減じ、ワルシャワ条約機構機の戦術ミッション能力を2減じる。
 - 減少戦力面の場合、航空阻止機の戦術ミッション能力を1減じる。
 - 要撃機の空対空能力以下なら、敵の航空阻止ミッションは失敗となる。航空阻止機を減少戦力面にし、損傷航空機ボックスに移す。目標の航空機が既に減少戦力面なら、

当該航空機をプレイから取り除く。

- その結果が要撃機の空対空能力より大きいなら、航空阻止機はこの航空機による要撃を回避できたことになる。
- 成功・不成功を問わず、要撃機はターンを終了し、運用可能航空機ボックスに移し替える。

10.4.3: 対地支援ミッションの要撃[Intercepting a Ground Support Mission]



10.4.3.1: 相手が地上戦闘に対地支援を要請しようとし、あなたの要撃ボックスに航空機がある場合、あなたは敵の対地支援ミッションの敵機に要撃を試みられる。相手の対地支援ミッションは1 個以上の航空機により構成される。あなたの要撃ボックス内の航空機の数だけ要撃できるが、要撃機は一つの目標に対し1 回のみ射撃できる。

10.4.3.2: 解決[Resolution]

対地支援ミッションに対する要撃を解決する:

- 要撃するプレイヤーは要撃ボックスから任意の数の航空機を選択して要撃を試みる。
- 各航空機は要撃を試みる:
 - 要撃プレイヤーは現在の戦闘で対地支援を行う敵機を目標として指定する。
 - 要撃プレイヤーは D10 サイ振りをする。
 - 要撃プレイヤーはエースを擁しているなら2加算する。
 - 天候が降雨なら、NATO 機の戦術ミッション能力を1 減じ、ワルシャワ条約機構機の戦術ミッション能力を2減じる。
 - 減少戦力面なら航空阻止機【原文ママ】の戦術ミッション能力から1減じる。
 - その結果が、要撃機の修整済み空対空能力以下なら、目標となった対地支援機を減少戦力面にし、損傷航空機ボックスに移す。目標機が既に減少戦力の場合、その航空機をプレイから取り除く。
 - その結果が、要撃機の空対空能力より大きい場合、対地支援機はこの航空機による要撃を回避できたと見なす。
 - 成功してもしなくても、要撃機はそのターンを終了し、運用可能航空機ボックスに移し替える。

また、航空機を対地支援に使用しても、プレイヤー支援表[Player Aid]の対地支援マーカーの値は減少しない。対地支援の解決方法は7.7.4.4項を参照。

10.4.4: 偵察ミッション[Reconnaissance Missions]



合衆国と西ドイツの少数の偵察機は偵察ミッションしか遂行できないが、戦術率[tactical rating]を持つ全ての航空機はこのミッションを遂行できる。偵察ミッションを行うには、ミッションの遂行を宣言し、NATO プレイヤーは偵察を希望するヘクスに偵察機を1 個配置する。敵は要撃ボックス内の任意の使用可能な航空機で攻撃できる。このミッションは敵からSAM射撃は受けない。要撃から航空機が生残したら、配置されたヘクスの偵察に自動的に成功する。ヘクスの偵察に成功すると、NATO プレイヤーは追加の戦闘チットを引き、全ての戦闘で使用を宣言できる。この追加引きは、他の理由から許可されている追加の引きに加えられる。ワルシャワ条約機構機プレイヤーに追加の引きが許可されていた場合、これは打ち消され、ワルシャワ条約機構機には追加の引きは許可されない。NATO に追加の引きが許可されている場合、3 枚の戦闘チットを引き、うち1 枚

を NATO プレイヤーが選べる。

偵察ミッションを遂行できるのは(偵察機であるかを問わず) NATO 機だけである。

両陣営の戦力組成にある、多数の偵察機がカウンター・ミックスに存在しないことに留意してください。これら描写されていない航空機はSSMのターゲティングや、ヘリ・ボーンの事前偵察など、その他のゲームの機能の実現のためゲーム・システムに組み込まれています。

10.5 SAM 射撃[SAM FIRE]

両プレイヤーはいくつかの SAM マーカーを保有しており、シナリオの指示により、航空ディスプレイ上の SAM ボックスに配置する。SAM 射撃が許可された場合、SAM ボックス内の SAM の数を合計し、その数を3(NATO の場合)か、4(ワルシャワ条約機構の場合)で割り、端数は切り捨てる。これが各プレイヤーの SAM 射撃の基礎となる。この値をプレイヤー支援表の各陣営の SAM 支援マーカー[SAM Support Marker]で示しプレイに使用する。航空ディスプレイや多くのミッションには、そのミッションの種類に応じた SAM 修整値がある。その修整値分を SAM 支援値から減算し、D10 サイ振りをして SAM 射撃を解決する。その値以下の場合、目標の航空機はミッションを完遂できず、減少戦力面となり(減少戦力の場合は除去)、損傷航空機ボックスに移される。

11.0 士気[MORALE]

ユニットに悪影響を与える士気の状態が三つある。

11.1 混乱ユニット[DISRUPTED UNITS]



ユニットは戦闘後に 2 スペース後退すると混乱状態[Disrupted]になる。

混乱ユニットは:

- 戦闘で退却できない。
- ユニットの規模[size]を実際の規模に関わらず0(ゼロ)とする。
- 砲兵支援は、それが戦闘ヘクスに所在する防御側ユニットであるなら行えない。
- 未行動面に裏返しても混乱状態のままである。
- HQ の活性化でマーカーを除去できるが、ユニットはマーカーを除去する以外何もできない。これでそのユニットは行動済みとなる。

11.2 潰走ユニット[ROUTED UNITS]



ユニットは戦闘後に3スペース後退すると潰走状態[Routed]になる。

潰走ユニットは:

- 戦闘で退却できない。
- 攻撃できず、戦闘支援を提供できない。
- ユニットの規模[size]は実際の規模に関わらず0(ゼロ)とする。
- 防御時にいかなる種類の戦闘支援も受けられない。
- ZOC を持たない。
- HQ の活性化でマーカーを除去できるが、ユニットはマーカーを除去する以外何もできない。これでそのユニットは行動済みとなる。

みとなる。

- 潰走マーカーを除去すると低士気[Low Morale]マーカーを受け取る。

11.3 低士気ユニット[LOW MORALE UNITS]

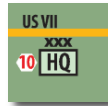


潰走状態ユニットの潰走マーカーが除去された時に低士気マーカーを受け取る。低士気マーカーを持つユニットは:

- マーカーが取り除かれるまで周到や本格攻撃を宣言できない。
- 突破移動時に各ヘクスへの進入コストに1MP 加算し、かつ
- その陣営が勝利した戦闘に参加しているとマーカーは取り除ける。

低士気マーカーを持つユニットが退却した場合、そのユニットは低士気マーカーと混乱/潰走マーカーを同時に持っている場合がある。低士気のユニットが別の低士気マーカーを受け取っても影響はない。

12.0 司令部と師団基幹 [HEADQUARTERS AND CADRES]



司令部(HQ)はゲーム全般を通してユニットを活性化できる。どの HQ でもユニットを活性化できる(例示: CENTAG は基本的にユニットを活性化できる)。活性化フェイズは全ての HQ が行動済みになると終了する。

12.1: 連絡線の追跡[COMMUNICATION TRACE]

HQ や師団基幹[Cadre]は連絡線[Line of Communications](3.6項参照)を提供する。これらの種類のカウンターには、指揮範囲[command range]が表示されている。範囲はユニットや HQ が追跡している HQ や師団基幹の範囲を使用し、連絡しようとしているユニットから常に追跡する。連絡線の追跡は常に路上縦隊モードの仮想のユニットを用いて計算する。追跡は敵ユニットを通したり、全ての敵 ZOC でたどる際は追加の移動ポイントを消費する。

例外: 軍集団 HQ は道路ヘクスの3ヘクス以内に所在していなければならない、そこから策源地までの長さに制限のない線をたどれる。この追跡は敵 ZOC を通してはならない。



例示: 軍集団 GSFG HQ (ソヴィエト連邦)は15の範囲を有する。ソヴィエトの軍[Army]HQ はこの HQ に必ず連絡線をたどなければならない。追跡は軍 HQ から軍集団 HQ へ仮想のユニットが路上縦隊を用いて軍集団 HQ (15)の範囲を使用して実施する。



師団基幹はあらゆる意味でユニットであるが、HQ はユニットと見なさない。師団基幹は他のユニットと同様に除去することができる。

12.2: 師団基幹[CADRES]

師団基幹とは師団直轄兵力と直轄予備の全てを表している。

12.2.1: 師団基幹を戦闘による損失を補うため「補充[replacements]」として使用できる。これらは損失を満たすために使用できる量を増加させたりはしないが、補充トラック

[Replacements Truck]からの補充に代えて使用できる。この能力を使うためには、師団基幹は戦闘ヘクスまでの連絡線をたどれねばならず、使用した場合その師団基幹に1規模損害[size loss](13.2.2 項)が生じる。

師団基幹は増援・補充フェイズに、所属する師団のユニットの規模値を増加させたり、装備品の損失を補うためにも使用できる。これらを行うためには、いずれかを受け取ったユニットが師団基幹の連絡線内に存在しなければならない。各規模値が与えられるたび、受領したユニットは1規模値を加え、師団基幹から1規模値を減じる。受けとったユニットが受領した装備品ごとに師団基幹の装備値を減じる。師団基幹は主用装備と副次装備の両方の値を同じように置き換えることができる(その師団基幹が主用装備を副次装備に置き換えるような場合でも)。

師団基幹の値を全て補充として供出することはできない(最大2まで)が、あなたは自身の装備品の全てを師団隷下の旅団に供出できる。

例示として、第3歩兵師団[Infantry Division]の師団基幹は副次装備としてM2を保有している。3/3IDユニットの主用装備のM2を2/3の副次装備のM2と同じ比率で交換できる。

12.2.2: 除去された師団基幹は通常通り再配置できるが、除去されることになった活性化の終了直後に直ちに再配置してもよい。そのためには、通常のルール(15.2項)に基づき師団基幹を再配置するが直ちに、ではない[but do so immediately.]。いずれの場合でも再配置した師団基幹は全てのマーカーを取り除く。

連絡フェイズにおいて、ある師団のユニットにたどれる師団基幹がない場合、または師団基幹が連絡線の範囲外の場合、その師団の全てのユニットに「通信途絶[Out of Contact]」マーカーを置く。ゲーム上の機能を実行するために連絡線を要求された場合、師団基幹が連絡線を再び提供できるようになるまでユニットは連絡線を利用できない。

12.3: HQの強制移動[HQ Displacement]



敵ユニットが友軍HQの所在するヘクスに進入した場合、直ちに当該HQを移動させる。敵ユニットはこのために移動コストを支払わない。所有プレイヤーは敵ユニットから少なくとも5ヘクス離れた場所にHQを移動させるが、通常の移動ルールに従えば所有者が希望するだけの距離を(無限のMPで)移動させることができる。最終的な配置ヘクスが敵ZOC内であってはならない。NATO HQは強制移動の完遂のため西方へ移動しなければならない。ワルシャワ条約機構機のHQは強制移動の完遂のため東方へ移動しなければならない。強制移動した未行動HQは行動済みとなる。

未行動HQはアクションとして自発的に移動することもできる(その際、ユニットを活性化することはできない)。そののち、当該HQは行動済みとなる。

HQは友軍ユニット除去フェイズ[Eliminate Friendly Units phase]でも自発的に移動させることができる。その際それらは行動済みでも未行動でもよく、ゲーム・ターンの補給・インフラ・フェイズに通常通り未行動になる。

HQは退却できず、損失を補うために使用することもできない。もしそれがユニットの退却先に存在し、敵ユニットがそのヘクスに進入した場合、HQは直ちに再配置[displaced]する。

重要: HQは決して除去されない。もし強制移動によりHQがマップ外に追い出された場合、次のターンに増援として友軍策源地ヘクスに到着する。

13.0 マーカー[MARKERS]

13.1: SNAFU マーカーのカップ[CUP OF SNAFU MARKERS]
シナリオ開始時に SNAFU マーカーを全てカップに入れ、ランダムに引けるようにしておく。SNAFU マーカーのカップは他のマーカーと異なる色調である。NATO のマーカーは水色[light blue]で、ワルシャワ条約機構機のマーカーは紫[purple]である。NATO マーカーは NATO のユニットに(良い意味でも悪い意味でも)影響を与え、同様にワルシャワ条約機構機のユニットにも(良い意味でも悪い意味でも)影響を与える。

13.1.1: SNAFU マーカーのカップはゲーム中三つの機会に使用する。一つは通信途絶[Out-of-Contact]マーカーを獲得した時、ユニットが混乱[Disrupted]や潰走[Routed]したとき、または戦闘中にランダム・イベントが発生した時に使用する。最初の二つのケースでは、確定された数のマーカーを引く(通信途絶の場合は1個、混乱の場合は1個、潰走の場合は2個)。敵プレイヤーはマーカーを確認し、好きな面でマーカーを置くことができる(いずれにせよ、敵は選択の余地があれば、より悪い面を選ぶべきである。残弾少/射耗[Low Ammo/No Ammo]マーカーが選択できるなら、敵に射耗マーカーを置かない理由はない)。また自身のユニットに当てはまる場合、彼らは適用を拒否してカップに戻すこともできる。潰走ユニットの場合、選択したマーカーを一つだけ配置し余分なマーカーはカップに戻す。

配置を要するランダム・イベントが生じた場合、このケースでは、マーカーをプレイヤーのユニットのいずれかに配置しなければならない。マーカーを引いたプレイヤーは(ランダム・イベントに示された通り)、どちらの陣営のユニットに配置するかを選択する。

例示: NATO ユニットが潰走し、ソヴィエト・プレイヤーが SNAFU マーカーのカップから取り出す。彼はカップからマーカーを2個選び、ワルシャワ条約機構機の1個燃料少/欠[Low/No Fuel]マーカーと1個 NATO の優秀/無能指揮官[Great/Poor leader]を手にとった。相手を苦しめるのは無能指揮官マーカーだけだ。彼はそのマーカーを潰走した NATO ユニットに置く。

例示: ランダム・イベントが生じ NATO プレイヤーが SNAFU マーカーのカップから引く。彼はマーカーを一つ選び、NATO の燃料少/欠マーカー[Low/No Fuel marker]を得た。このマーカーは配置しなければならないので、戦闘中のユニットを1か所選び、燃料少の面で配置した。もし彼が代わりにワルシャワ条約機構機の燃料少/欠マーカーを引いていたなら、彼はこのマーカーを戦闘参加中のワルシャワ条約機構機のユニットに配置でき、そのマーカーを燃料欠の面で置くことができた。

SNAFU カップにマーカーが残っていない場合、引きは行えず、追加の影響はない。

13.1.2: SNAFU マーカーのカップ[Cup of SNAFU markers]



燃料少[Low Fuel]: このマーカーを持つユニットはボーナス移動[Bonus Movement](7.6 項)や突破移動[Exploitation Movement](7.7.12 項)を行えない。また路上縦隊に転換もできない。マーカーが選択された時点で路上縦隊の場合、そのヘクスで自動的に展開する。補給ポイントが消費された(9.2 項参照)なら、補給・インフラ・フェイズにマーカーは取り除かれ、カップに戻される。



燃料欠[No Fuel]: 本マーカーを持つユニットは移動も移動ポイントの消費もできない。マーカーが除去されるまでそのヘクスに留まる。当該ユニットが断郊や路上縦隊の場合、マーカーが取り除かれるまで自動的に展開する。補給ポイントが消費された(9.2 項参照)なら、補給・インフラ・フェイズにマーカーは取り除かれ、カップに戻される。



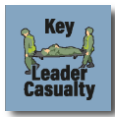
残弾少[Low Ammo]: このマーカーを持つユニットは隣接する戦闘に規模支援[size support]を提供できず、その主用装備のみを戦闘に使用できる。使用した場合、主用装備は地形効果表において常に副次装備と見なされる。このマーカーは補給ポイントを消費したなら、補給・インフラ・フェイズに除去され、カップに戻す(9.2 項参照)。



射耗[No Ammo]: このマーカーを持つユニットはZOCを持たず、戦闘に装備(両タイプとも)使用できない。補給ポイントが消費された(9.2 項参照)なら、補給・インフラ・フェイズにマーカーは取り除かれ、カップに戻される。



無線断[Radio Out]: このユニットは戦闘において砲兵、ヘリ、対地支援を受けることができない。このユニットは戦闘ヘクスに所在していないなら戦闘に参加できない。戦闘ヘクスに所在している場合、隣接するユニットはその戦闘に参加できない。ゲーム・ターンの友軍ユニット除去フェイズ(8.1.2 項参照)にこのマーカーを取り除く。



主要指揮官の負傷[Key Leader Casualty]: このマーカーを与えられたユニットに OOC マーカーを置く(このマーカーの全ての効果が適用される。つまり OoC マーカーが要求するようにカップから別のを引く必要がある)。さらに、有能な指揮官[Great Leader]を有する場合、当該マーカーを取り除き、カップへ戻す。OoC マーカーを加えた後、マーカーはカップへ戻す。別の主要指揮官の負傷が引かれた場合、そのマーカーは無視しカップへ戻す。



有能な指揮官[Great Leader]: このマーカーを与えられたユニットは、所有プレイヤーがいずれかの戦闘において自身のサイ振りのやり直しができる。敵に無能な指揮官[Poor Leader]がいる場合、所有プレイヤーは自身と相手のサイ振りをやり直すことができる。これらは任意である。戦闘中の陣営ごとに 1 個有能な指揮官と 1 個無能な指揮官のみが適用できる。有能な指揮官マーカーは「主要指揮官の負傷」マーカーが選択された場合、またそのユニットがプレイから除去された場合(この場合、当該ユニットの全てのマーカーは除去される)にのみ除去され得る。これらの方法で除去されたら、そのマーカーをカップに戻す。



無能な指揮官[Poor Leader]: このマーカーを持つユニットはいずれかの戦闘で相手プレイヤーがサイ振りのやり直しを要求できる。敵に有能な指揮官がいる場合、その戦闘で相手プレイヤーは自身と相手の両方のサイ振りのやり直しできる。これは任意である。戦闘中の陣営ごとに 1 個有能な指揮官と 1 個無能な指揮官のみが適用できる。無能な指揮官マーカーはそれを配置したユニットが除去された時のみ除去される(その場合、当該ユニットのマーカーはすべて除去される)。これらの方法で除去されたら、そのマーカーをカップに戻す。

無能・有能な指揮官の両者による 2 度目の出目が、最初の出目より望ましいかに関わらず強制的に適用されることに留意すること。

SNAFU マーカーのカップはカウンター・ミックスまでと限定されており、追加のマーカーを加えてはならない。

13.2 損失マーカー [LOSS MARKERS]

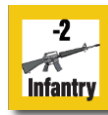


損失マーカーは歩兵(規模)、装備品、砲兵などの損失を示すために使用する。これらのマーカーにはそれぞれの面に絵があるが、相互に替えて使用する。

規模1以上のユニットも、規模が0(ゼロ)になったら除去される。規模2のユニットが2つ目の損害を受けた場合、そのユニットは除去される。規模1のユニットが1つの損害を受けた場合、そのユニットは除去される。

13.2.1: 装備品の損失[Equipment Losses]は、主用装備(ユニットが保有しているなら)と、副次装備(ユニットが保有しているなら)の両方において、-1、-2、半減[Half]、無保有[No]のマーカーを用いて追跡される。装備品が失われるごとにマーカーの値が一つ増える。このマーカーは師団基幹の装備品(12.1.2 項参照)の使用や、シナリオによる増援スケジュールで装備品を受領できた場合に減少または除去される。装備品の損失の影響は、地形効果表[Terrain Effects Chart]の戦闘への修整値の減少として示される。

例示: ソヴィエト第79親衛戦車師団のユニットは全装備状態[Full](マーカーを持たない状態)であり、3 個の主用装備損失を受けた。最初のそれで-1主用装備損失が、次に-2主用装備損失が、3 段目の損失により最後には主用装備半減マーカーが置かれてしまう。



13.2.2: 歩兵(規模)損失は-1、-2の歩兵規模マーカー[Infantry size markers]を使用して追跡する。歩兵には半減[Half]や無し[None]マーカーがない。ユニットに-1や-2マーカーが配置された場合、全てのゲーム・ルールにおいてそのユニットの印刷された規模がその分だけ減少する。これには戦闘やスタックにおける規模も含まれる。ユニットの損失を受けマーカーが-2を越えたら、そのユニットは除去され、補充ボックスに置かれる。

デザイン・ノート: ワルシャワ条約機構機のユニットはおおむね「6」規模ですが、「3」規模になると除去されることとなります。これは意図的なものであり、ワルシャワ条約機構機のユニットの「持久力[staying power]」を低く見積もっているためです。

ここでも明確化すると、規模に関係なく全てのユニットは三つ目の

規模(歩兵)損害を受けた時点でプレイから除去される。ただし0(ゼロ)サイズのユニットだけが例外。規模(歩兵)を一つを失った時点で除去される。



13.2.3: 砲兵の損失[Artillery loses]は、ユニットの装備品の損失とは少し違った形で追跡される。これらの損失は戦闘に参加した軍団[Corps]に損失マーカーを置くことで追跡する。これにより、プレイヤー支援表[player aid]の必要とされる値は、当該軍団のユニットが使用できるすべての砲兵支援から損失分だけ減少する。忘れずに、プレイヤー支援表上の値は減少しないという点である。損失マーカーを有する当該軍団のユニットが砲兵支援を要求した場合、プレイヤー支援表上の値を、その軍団の損失マーカーにより修整するだけある。砲兵の損失はスケジュール記載の増援によってのみ補充される。

例示として、合衆国第V軍団がある戦闘を支援し、その戦闘で砲兵損失を受けたものとする。第V軍団HQに-1砲兵マーカーを1個置く。今後すべての戦闘において第V軍団による砲兵支援は、砲兵支援値から1差し引いた値でサイ振りしなければならない。

プレイヤーはゲーム中の必要に応じこれらのマーカーをより多く作ることも可である。カウンター・ミックスによる制限もない。

13.3 航空ゲーム・マーカー[AIR GAME MARKERS]



13.3.1: 飛行場マーカー[Airfield markers]は、陣営ごとに色分けされており、その陣営の航空機がミッションで飛行する際に使用する。一般に NATO の飛行場が 1 個飛行場につき 5 個まで、ワルシャワ条約機構機の飛行場は 4 個まで飛行させられる。この数字は化学戦[chemical warfare](18.1 項参照)や SSM 打撃[SSM Strikes](16.2 項参照)で減少させることができる。また NATO に限り、ワルシャワ条約機構機が飛行場ヘクスを占領した場合(ヘクス 15.38 が占領された場合 2 個が除去される)や、飛行場ボックスへの核攻撃(10.3.5 項参照)によっても航空機を除去できる。飛行場は他の飛行場ボックスに移動することはできず(フランス国内の飛行場ボックスにある飛行場をイギリスのボックスに移動することはできない)、除去されたらプレイに復帰することはない。

13.3.2: SAM マーカーはルール 10.5 項に記述がある。



13.3.3: エース・マーカーは、シナリオの増援スケジュールにより来援する。エースはミッションを遂行する航空機の値を+2する。エースは一度航空機を決めると他の機に移動できず、割り当てられた航空機が除去されると一緒にプレイから除去される。

全ての航空ゲーム・マーカーはカウンター・ミックスにより制限される。

13.4 状態マーカー[STATUS MARKERS]

状態マーカーは常にユニットに置かれ、以下のように様々な形でユニットに影響を与える。

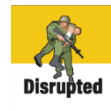
路上縦隊[Road Column]マーカーは活性化時にユニットに配置



され、所有プレイヤーがそのユニットを移動させたい場合に使用する。これらユニットがビバーク(7.11 項参照)したり、ユニットが展開[Deploy]した時に除去される。路上縦隊マーカーが置かれたユニットは全てのヘクスに 1 移動ポイントのコストで進入できる。敵 ZOC への進入には追加の 1 ポイントを要する。道路は 1 ヘクス当たり 1/2 の移動ポイントの消費で利用できる。アウトバーン[Autobahn roads]は進入に 1/3 移動ポイントで進入できる。戦闘チットの設定コストは路上縦隊のユニットの方が安く、路上縦隊のユニットは戦闘ヘクスに隣接する友軍ユニットを戦闘参加させられない。



断郊[Cross-Country]マーカーは活性化時にユニットに配置され、所有プレイヤーがそのユニットを移動させたい場合に使用する。これらユニットがビバーク(7.11 項参照)したり、ユニットが展開[Deploy]した時に除去される。断郊マーカーが置かれたユニットは全てのヘクスに 1 移動ポイントのコストで進入できる。敵 ZOC への進入には追加の 1 ポイントを要する。断郊マーカーの載っているユニットは道路を利用した移動はできない。



混乱[Disrupted]マーカーは戦闘から 2 ヘクス退却したユニットに置く。追加の情報については 11.1 項を参照。



潰走[Routed]マーカーは戦闘から 3 ヘクス退却したユニットに置く。追加の情報については 11.2 項を参照。



掩体[Dug In]マーカーはゲーム・ターンの補給・インフラ・フェイズに購入でき、購入したら友軍ユニットが所在する全てのヘクスに配置できる。掩体マーカーはそのヘクスに友軍ユニットが存在する限り、または所有プレイヤーが戦闘で使用した場合にそのヘクスに留まる。この状態でなくなるとマップから除去される。これらのマーカーは陣営ごとに色分けされているが、どちらのプレイヤーも使用可能なマーカーを使用してよい。



塹壕マーカーはゲーム・ターンの補給・インフラ・フェイズに購入でき、購入したら友軍ユニットが所在する全てのヘクスに配置できる。掩体マーカーはそのヘクスに友軍ユニットが存在する限り、または所有プレイヤーが戦闘で使用した場合にそのヘクスに留まる。この状態でなくなるとマップから除去される。これらマーカーは陣営ごとに色分けされているが、どちらのプレイヤーも使用可能なマーカーを使用してよい。



HQ 阻止[HQ Interdicted]マーカーは、航空機により航空阻止を受けた HQ に置かれる(10.4.2 項)。配置されると、このマーカーが置かれた HQ への連絡線をたどる全ての補給コストが 2 倍になる。



主要地形[Primary Terrain]マーカーは、開豁[Clear]以外の地形のヘクスに置かれ、ユニットがその地形で展開するための移動ポイントを支払ったことを表す。

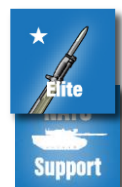
副次地形[Secondary Terrain]マーカーは、開豁[Clear]以



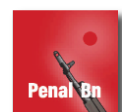
外の地形のヘクスに置かれ、そのヘクスに開豁以外の2種類以上の地形が存在し、ユニットがその地形で展開するための移動ポイントを支払ったことを表す。副次地形とはそのヘクスに存在する他の地形より地形効果表(TEC)上、低い位置にある地形のことである。



低士気[Low Morale]マーカーは、潰走したユニットの上に、潰走マーカーを取り除いた後に置かれる。細部は 11.2 項参照。



エリート/親衛[Elite/Guards]マーカーは、戦闘で10(10面体サイコロの場合)、または6(6面体サイコロの場合)が出たユニットに置く。ゲーム中のユニットには開始時からエリート/親衛のものもある。これらユニットは同じマーカーを載せているものとして扱う。



低練度/懲罰[Poor/Penal]マーカーは、戦闘で1が出たユニットに置かれる。ゲーム中のユニットには開始時から無能/懲罰のものもある。これらユニットは同じマーカーを載せているものとして扱う。



通信途絶[Out-of-Contact]マーカーは、SNAFU チット「主要指揮官の負傷[Key Leader Casualty]」マーカーがプレイされた場合、連絡線確認フェイズ中や、プレイ開始時にユニット(のみ)に配置され得る。ユニットがこのマーカーを取得した場合(またはのちの連絡線確認フェイズで連絡が断となっている場合)、SNAFU カップ(13.1 項)から1個引く。このマーカーが載っているユニットは連絡線をたどれるかどうかに関係なく、連絡線を設定できない。マーカーの付いた未行動ユニットを活性化させ(このような活性化は1回の活性化に1回のみであり、連絡線を要しない)、5移動ポイント消費できる(この移動後、行動済みとなる)。これらユニットに戦闘チットは配置できず、戦闘後前進も、ボーナス移動も行えない。通信途絶マーカーの除去は輸送支援[Transport Support](16.1 項)を使用するか、連絡線確認フェイズに当該ユニットが連絡線を有している場合に行える。

色分けは味付けと識別の容易化のため行っているが、機能的には双方のマーカーをどちらが使ってはいけない理由はない。

チーム・プレイ用の路上縦隊と断郊マーカーに余りがある。上記の状態マーカー類は、いずれも必要に応じマーカーを追加して構わない。

13.5 戦闘マーカー[COMBAT MARKERS]



全てのシナリオ開始時に、遭遇戦/応急攻撃[Engagement/Hasty Attack]マーカーをまとめて一つのカップに入れる。周到攻撃/本格攻撃

[Prepared Attack/Deliberate Attack]はまとめて他のカップに入れる。これらは戦闘が宣言されたときに使用する。

13.6 各種マーカー[MISCELLANEOUS MARKERS]



ターン[Turn]は、ゲームが現在何日かを一般プレイヤー・ディスプレイに表示するためのものである。



ゲーム中の天候[Weather]は「晴天[Clear]」か「降雨[Rain]」のどちらかで、一般プレイヤー・ディスプレイに示される。



夜戦[Night Battle]はランダム・イベントで夜戦が生起する場合がある。このマーカーは行動済みワルシャワ条約機構ユニットに置かれ、夜間の恩恵によりNATOからの攻撃を受ける可能性がある。詳細は 7.12 項を参照。このマーカーはゲーム・ターンの友軍ユニット除去フェイズに除去される。

NATO 及びワルシャワ条約機構の支援[NATO and Warsaw Pact Support]は、一般プレイヤー・ディスプレイに表示し、今後の戦闘を修整するための(砲兵も含む)装備支援を記録するものである。



NATO 及びワルシャワ条約機構DRM[NATO and Warsaw Pact DRMs]は、次の戦闘で各陣営が受ける規模および地形の恩恵を記録するため一般プレイヤー・ディスプレイに表示するものである。



難民[Refugees]はプレイヤー支援表[Player Aid Display]に配置し、プレイ中の難民の数を記録する。詳細は 14.5 項を参照。



核攻撃/核降下物[Nuclear Attack/Nuclear Fallout]は核兵器の攻撃を受けたヘクスやボックスに配置する。追加情報は 18.2 項を参照。



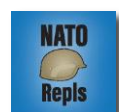
化学剤攻撃/持続性化学剤[Chemical Attack/ Persistent Chemical]は、化学兵器による攻撃を受けたヘクスやボックスに配置する。追加情報は 18.1 項を参照。



NATO/ワルシャワ条約機構のインフラ[NATO/Warsaw Pact Infrastructure]は、各自のプレイヤー支援表の補充、補給、インフラの各トラックに配置される。



NATO/ワルシャワ条約機構の補給[NATO/Warsaw Pact Supply]は、各自のプレイヤー支援表の補充、補給、インフラの各トラックに配置される。



NATO/ワルシャワ条約機構の補充[NATO/Warsaw Replacements]マーカーは、各自のプレイヤー支援表の補充、補給、インフラの各トラックに配置される。



目標マーカー[Objective markers]をカップに入れ、無作為に引く。その後、シナリオの指示に従い、目標マーカーの値を見ずに無作為に配置する。目標マーカーは、ランダム・イベントとして配置されることもある。目標マーカーは戦闘チット・ヘクスにあるとき[when in a combat chit hex]、ワルシャワ条約機構のユニットがそのヘクスに進入するとき、またはシナ

リオ終了時に NATO プレイヤーが明らかにする。

14.0 特別なユニット[SPECIAL UNITS]

14.1 ソヴィエト軍連隊および NATO 軍大隊[Soviet Regiments and NATO Battalions]



これらのユニットはゲーム開始時にセットアップされるか、プレイヤー支援表の「連隊・大隊 使用可能[Regiment or Battalion Available]」ボックスに配置

する。ゲーム開始時に飛行場[Airfield]ボックスに配置されるものは空中機動部隊[airmobile forces]として使用できる(16.1 項参照)。

追加の連隊や大隊は、ソヴィエト軍の師団(規模値6)や、合衆国[US]、西ドイツ[West German]、イギリス[British]の師団基幹を利用して新編[made]することができる。これらのユニットを1個新編するには、活性化師団が師団基幹から1規模値(13.2.2 項)を減じ、師団・師団基幹が現在配置されているヘクスに行動済み連隊または大隊(各々)が1個配置される。これは、分遣するユニットの移動中のどの時点でも発生しうる。これらは独立したユニットとなり、通常通り活性化できる。一旦分遣されると師団・師団基幹に合同し直すことはできない。プレイヤー支援表の各使用可能ユニット・ボックス[Available Units box]のユニットは、新編できる連隊や大隊の最大数を示す。除去されたユニットは使用可能ボックスには戻れず、補充ボックスにも配置できない。一旦除去されるとこれらユニットはゲームには戻れない。

注記: ソヴィエト軍の連隊の規模は3であるが、ソヴィエト軍の師団からは1規模値しか減算しない。これはソヴィエト軍には独立連隊が多数存在するがゲームでは表現しきれていないためである。

14.2 VKK ユニット[VKK UNITS]



西ドイツの VKK ユニットは、NATO プレイヤーが使用できる各種の軍に近似する組織[pseudo-military units]を表す。国境警備隊から市警察部隊までなんでも含まれる。これらは独立したユニットであり、いくつかのユニットはプレイ開始時から運用できる。またプレイ中に新編することもできる。ワルシャワ条約機構のユニットが西ドイツの都市[city]に隣接するヘクスに進入したら直ちにD10サイ振りをする。出目が現在のゲーム・ターン以下ならワルシャワ条約機構のユニットが隣接する都市[city]ヘクスに未行動のVKKユニットを配置する。それが第9ターン以降の場合、配置は自動的に行われる。除去されたVKKユニットは補充ボックスに置かれませんが、連隊や大隊と異なり、今後の利用のためリサイクルできる。

配置可能な VKK ユニットがない場合、VKKサイ振りは行われず、VKK ユニットも配置できない。

14.3 スペツナズ[SPETSNAZ]



スペツナズはソヴィエト軍の特殊部隊であり、シナリオでプレイ開始時にどれだけの数が用意されているか決まっている。ソヴィエト軍プレイヤーは、シナリオ開始時にこれらのユニットを配置し、戦線の後方で大混乱を引き起こそうとする。目的のヘクスにきちんと配置できるかは、次のような D6 サイ振りの判定による:

- 飛行場ヘクスへの配置: サイ振りで1(成功した場合、西ドイツ飛行場ボックスから飛行場を一つ除去する。このヘクスにワル

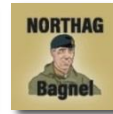
シャワ条約機構のユニットが再度進入した場合、追加で飛行場を失うことはない。)

- HQ 所在のヘクスへの配置: サイ振りで1-2(成功した場合、HQ を再配置する。)
- 敵 ZOC 内ヘクスへの配置: サイ振りで1-3
- 敵 ZOC ではないヘクス配置: サイ振りで1-4

スペツナズ・ユニットが配置サイ振りに失敗した場合、そのユニットはゲームから除去される。

配置に成功すると、スペツナズ・ユニットは行動済みとなる。このユニットは独立したユニットとして通常の活性化でき、他のユニット同様にプレイできるユニットとなる。除去された場合、ゲームから除去され、補充ボックスには入れない。

14.4 司令官たち[LEADERS]



開始時に指揮を執るのはグレン・K・オーティス大将 [General Glenn K. Otis] (CENTAG 司令官)、ナイジ

エル・バグネル大将 [General Nigel Bagnel] (NORTHAG 司令官)、ピョートル・ルシェフ大将 [General Pyotr Lushev] (ワルシャワ条約機構軍司令官)の三人の指揮官である。彼ら司令官は、特にオーティスとバグネルはそれぞれの軍集団責任地域で、地域内の全軍に影響を及ぼす。

指揮官が登場しないシナリオでは、このルールは無視し、通常のルールでプレイすることになる。彼ら指揮官が設定されているシナリオでは指揮官が「攻勢的[Aggressive]」な指揮官か、「防勢的[Defensive]」な指揮官かによりプレイに影響を与える可能性がある。プレイヤー支援表の「攻勢的」か「防勢的」かの欄に指揮官を配置し、その個性[personality type]の違いを明らかにする。

シナリオ・ルールにはゲーム開始時の指揮官の姿勢が記述されている。

彼らがどのような指揮官であるかは、以下のプレイに影響する:

あなたの指揮官が「攻勢的」の場合、次のようになる:

- あなたの陣営が戦闘チットを配置している戦闘ヘクスでは、1個ではなく2個のチットを引き、その戦闘で使用したい方を選ぶ。あなたの対戦相手が戦闘チットを1個配置している場合でも、1個ではなく2個のチットを引き、どちらを使用するかを選ぶ。
- あなたは勝利得点による損害の補填[honor losses]を選択できない。
- あなたが損害を賄うため退却できるのは最大2ヘクスまでである。ユニットは2ヘクス退却させ、D6 サイ振りで1-3の出目でそのユニットは混乱し、4-6でそのユニットは潰走する。
- あなたは1回の活性化で(通常の4個に替えて)最大6個のユニットを活性化できる。予備移動[Reserve movement]では、1回の活性化で最大2個のユニットを活性化できる。

あなたの指揮官が防勢的なら以下を適用する:

- あなたの指揮する軍団/軍集団の全ての砲兵支援[Artillery

Support]サイ振りから1を減じる。

- あなたは損害の補填[honor losses]のため最大2勝利得点を選択できる。
- あなたは予備移動[Reserve Movement]につき最大6個ユニットを(通常の4個に替え)活性化できる。それ以外の活性化では、1回の活性化につき3個ユニットまでしか活性化できない。

指揮官を交代させるには、その指揮官を後任者の面に裏返し、新指揮官が防勢的か攻勢的か決定する。あなたのD6サイ振りが出目が1なら、後任指揮官は前任者と異なる個性になる(元の指揮官が攻勢的だった場合、後任指揮官は防勢的になる)。あなたの出目が2-6の場合、所有プレイヤーは後任者の個性を選択できる。後任の指揮官を適切なボックスに配置し、その指揮を上記の通り適用する。

後任指揮官の交代者は存在しない。

あなたはゲーム・ターンの任意の増援・補充フェイズ[Reinforcements/Replacements phase]に、あなたの選択で現在の指揮官を交代させることができる。これを行うには、あなたの相手に5勝利得点を支払い、指揮官を後任者の面に裏返し、彼をどの個性の指揮官にするか選択する。

14.5 難民[REFUGEES]



ゲーム内には8個の難民[Refugee]マーカーがある。難民は次の三つのうち一つの出来事で発生する。戦闘チットが都市[city]ヘクスに置かれた時、核攻撃マーカーがどこかに置かれた時、化学攻撃マーカーがどこかに置かれた時。これらのいずれかが発生すると、NATOプレイヤー支援表の難民ボックス[Refugee box]に難民マーカーを配置する。難民マーカーが残っていない場合、追加のマーカーは配置しない。

ゲーム・ターンの補給・インフラ・フェイズに、NATOプレイヤーは補給を消費してこれらマーカーをプレイから取り除くことができる。これらのマーカーは今後の使用のためリサイクルされることはなく、ゲームから除去される。難民ボックス内の難民マーカー2個につき、NATOのインフラ値を1減じる(切り捨て)。

15.0 増援と補充[REINFORCEMENTS AND REPLACEMENTS]

15.1 増援[REINFORCEMENTS]



15.1.1: ほとんどの増援はゲーム・ターンの増援・補充フェイズに策源地ヘクス[Supply Source hex]に到着する。これらは各国の策源地ヘクスに未行動で到着する。増援が到着する策源地ヘクスが敵ユニットに占領されている場合、その増援は次のターンにその国家の他の策源地に到着する。そのようなヘクスが存在しない場合、そのユニットはゲームから除去される。非策源地ヘクス[nonSupply Source hexes]に到着したユニットは、敵ユニットがそれらの到着ヘクスに進入されたら除去される。



15.1.2: リフォージャー[Reforger]増援は、増援スケジュールに「Reforger」増援と記載されている。ユニットが到着したら師団の全てを航空ディスプレイ

のリフォージャー・ボックス[Reforger box]に配置する。これらは「リフォージャー輸送機[Reforger Aircraft]」で到着する。これらの航空機は到着したターンの運用可能航空機ボックス[Available Aircraft box]に追加する。航空機割り当てフェイズに、リフォージャー輸送機をリフォージャー・ボックスに配置できる。航空機がミッションを完了した場合(10.3.6項参照)、リフォージャー・ボックスから完全な1個師団を各自のPOMCUSマーカーに載せる(それからPOMCUSマーカーをプレイから取り除く)。これらは未行動の状態に到着し、進撃[rumble]の準備は出来ている。1回の増援フェイズに到着するのは1個師団だけである。NATOプレイヤーはリフォージャー・ボックスに複数の師団があるなら、どの師団が到着するかを選択できる。戦略航空ミッション解決フェイズの終了時に、リフォージャー輸送機を増援の再登場までプレイから取り除く。

リフォージャー輸送機の損傷や撃墜により到達できなかったリフォージャー・ユニットは脇に置かれ、次のリフォージャー輸送機が運用可能になった時に使用可能になる。1個のリフォージャー輸送機で複数個の師団を輸送できる。



ある師団を表すPOMCUSマーカーにワルシャワ条約機構ユニットが進入した場合、そのPOMCUSマーカーを取り除く。そのPOMCUSマーカーに到着した師団はゲームに到着できず、ゲームから除去される。その師団が到着することになった時は、代えてNATOの補充プールに4補充を追加する。

15.1.3: 航空機の増援は、増援として到着した時点で運用可能航空機ボックスに配置される。

15.1.4: 西ドイツの地域増援[Territorial Reinforcements]は、特定のヘクスに増援スケジュールに従い到着する。そのヘクスに現在占領されているか、ワルシャワ条約機構のユニットのZOC内にある場合、代えて次のターンにシナリオの指示に記載されている西ドイツHQのあるヘクスに到着する。

15.2 補充[REPLACEMENTS]



両プレイヤーともに、プレイヤー支援表の補充、インフラ、補給の各トラックの「補充[Replacements]」と表示された箇所から開始する。これら増援は特定のゲーム・



イベントによって増加する。これらで戦闘による損失を補うため使用する方法については記述済みである(7.7.10項参照)。これらの補充はゲーム・ターンの増援・補充フェイズに以下のようにも使用できる:

あなたは補充ボックス内のユニットの規模値とイコールの値を消費して、そのユニットをプレイに戻すことができる。ポイント消費後、所有プレイヤーのボックスに所在する任意のユニットを戻し、そのユニットと同一国籍のいずれかの軍団/軍HQにそのユニットを未行動面で配置する。

またあなたは師団や師団基幹の再装備[reequip]にも補充を使用できる。各補充ポイント(単数)は失われた装備を1レベル置換できる。ユニットはゲーム開始時より多くの装備品を受領できない。主用装備と副次装備は同一でなければならない。装備品の受領には、ユニットが活性化された時点で連絡線を有していなければならない

ない。ユニットは装備品受領以外の行動はできない。装備品受領後、当該ユニットは行動済みとなる。

各プレイヤーは最大15補充ポイントまでしか保有できない。余りの補充は失われる。

補充ボックス内のワルシャワ条約機構の師団は、補充ポイントを1消費することで-2規模マーカーを載せてマップに再登場する。

16.0 追加の支援兵力

[ADDITIONAL SUPPORT ASSETS]

このルールは戦闘ルール(7.7.4 項参照)に未記載の支援兵力をカバーしている。本項の全てのケースでは、兵力を使用したいときはD10サイ振りによって支援ミッションが成功したかを確認する。サイ振りに失敗した全ての場合は支援兵力を1減じる。支援値が0(ゼロ)になった場合、それ以上その種別の支援を行えない。どの種別の支援を使用するにしても、その支援を所有する国家のユニットが「戦闘中[in the combat]」でなければならない。あなたは特定の支援を使用する場合、一つの国の支援しか使用できない。

成功と失敗は他の全ての支援値サイ振りと同様に機能する。支援値以下の出目であれば成功となり、支援値を超過すれば失敗する。

16.1 輸送支援[TRANSPORT SUPPORT]



16.1.1: 通信途絶[Out of Contact]マーカーを置かれる資格のあるユニットに空輸による補給を行うこともできる。通信途絶マーカーを配置する国家の輸送支援値でサイ振りする。成功した場合、マーカーは配置する。**例外:** ベルリン所在のNATOユニットにこのルールは選択できない。

輸送支援は燃料少/欠マーカーおよび弾薬少/射耗マーカーの除去にも使用できる。そのマーカーを有するユニットの活性化フェイズや予備移動フェイズにおいて最初に活性化[first active]された時、その国籍の輸送支援値でD10サイ振りをする。燃料少/弾薬少マーカーのためにサイ振りした場合、成功すればマーカーを除去する。燃料欠/射耗マーカーを除去するためにサイ振りする場合、1を加えD10サイ振りをしてマーカーを除去する。

どちらのサイ振りに失敗した場合、輸送支援マーカーを1減じる。



16.1.2: 一部の分割[breakdown]ユニットは、いずれかの飛行場ボックスからプレイを開始する。これら両プレイヤーが使用できる空中機動部隊[Airmobile force]である。これらを連隊や大隊が利用するためには、当該ユニットをマップ上の任意のヘクスに配置し、D10サイ振りをして着陸できるか判定する。修整された輸送支援値以下なら、そのユニットは目的のヘクスに着陸できる。修整済み輸送支援値より大きいなら、着陸に失敗し、ユニットは飛行場ボックスに戻され、輸送支援値を1減じる。輸送されたユニットの国籍の輸送支援値を使用せねばならない。敵ユニット上には着陸できない(HQであれば問題ないが、HQに強制移動を引き起こす)。友軍ユニット上には着陸できる。輸送は友軍の活性化フェイズに実施する。

要撃やSAM射撃に代わり、あなたに最も近い友軍ユニットから東

方(NATOの場合、ベルリン[Berlin]所在のNATOユニットは含まず)、または西方(ワルシャワ条約機構の場合)に離れている各ヘクス数につきD10サイ振りに1加算する。

到着したユニットは未行動である。

空中機動からの投降下は活性化フェイズのステップBの1)で行われる。輸送ミッションを実施してマーカーを取り除く時でも、いずれかの空挺作戦[airborne operations]を行える。

16.2 SSM 支援[SSM SUPPORT]



地対地ミサイルは、ゲーム・ターンのSSM攻撃解決フェイズに発射される。ワルシャワ条約機構が全ての攻撃を解決し、続けてNATOプレイヤーが全ての攻撃を解決する。NATOプレイヤーは合衆国、イギリス、そして参戦している場合はフランスが、それぞれSSM攻撃を行える。

SSM攻撃を行うには、目標[target]を一つ選び、あなたのSSM値に対しD10サイ振りをする。失敗した場合、SSM値を1減じる。1回のSSM攻撃フェイズに1回しか攻撃できない。成功した場合、そのSSM攻撃を解決する。あなたはここで別の目標を選択することも、今後のため攻撃を行わないことも選択できる。あなたのSSM値が0(ゼロ)になると、それ以上SSM攻撃を行えない。

SSMはSSMフェイズごとに1個の目標しか攻撃できない。飛行場群ボックスは1個の目標であると見なされる。つまりワルシャワ条約機構はNATOの各飛行場群ボックスに対して1回のみSSM攻撃を行える(西ドイツの飛行場群に対して1回、イギリスの飛行場群に対して1回、フランスの飛行場群に対して1回、各々SSM攻撃が可能である)。

あなたの攻撃を以下のように解決する:

16.2 SSM 攻撃[SSM Attack]		
目標[Target]	D6の出目	効果[Effect]
ユニット(特定ユニット[specific unit]も選択可)	1-3 4-6	1歩兵損失 効果なし
飛行場[Airfield]	1-4 5-6	飛行場損害 効果なし
HQ	1 2-6	HQ 行動済み 効果なし
インフラ・マーカー [Infrastructure]	1-3 4-6	値を1減じる 効果なし
化学兵器を使用するとサイ振りから1を減じる。		

16.3 核兵器支援[NUCLEAR WEAPONS SUPPORT]



核攻撃は[Nuclear attacks]は、その運搬手段が実行した際に発生する。核兵器を運用できるのは航空機とSSMのみである。その他と同じく、核兵器を使用するためのサイ振りをし、出目が核支援値より大きな場合、攻撃は行えず、各支援値を1減じる。

核兵器の運用方法については、18.2 項を参照のこと。



16.4 工兵支援[ENGINEER SUPPORT]

工兵支援は以下の目的で使用できる。工兵支援の使

用の試みに失敗した場合、プレイヤー支援表の工兵支援値を1減じる。値が0(ゼロ)になった場合、それ以上の工兵支援は行えない。



16.4.1: 飛行場の修復— あなたの支援値に対しサイ振りをし、2を加算する。修整済みの工兵支援値以下なら飛行場は修復される。これはゲーム・ターンの増援・補充フェーズに行われる。一つの飛行場につき1回だけ試みられ、特定の国家のみが工兵支援を使用して指定の飛行場ボックスの修復を試みることができる。

16.4.1 飛行場修復の解決[Airfield Repair Restrictions]	
飛行場ボックス[Airfield Box]	資格のある国家[Eligible Nations]
東ドイツ[East Germany]	ソヴィエト、東ドイツ
チェコスロヴァキア [Czechoslovakia]	ソヴィエト、チェコスロヴァキア
ポーランド[Poland]	ソヴィエト、ポーランド
西ドイツ[West Germany]	いずれの NATO 国家
イギリス[U.K.]	イギリスのみ
フランス[France]	フランスのみ



16.4.2: 河川・運河[River/Canal]の横断 — ある国家のユニットが小河川[minor river]や運河を越えて移動するとき、D10 サイ振りをし、支援値以下の結果なら、小河川や運河を超えるための追加移動コストは生じない。あなたは大河川[major river]を超えるときも同様に試みることができるが、成功した場合でも追加の移動ポイントを1支払うことになる(TEC による全コスト[all cost]ではない)。あなたが河川・運河の横断時に敵 ZOC へ進入してしまうなら、サイ振りに2加算する。この支援の試みはユニットが河川・運河を横断しようとしている時に1度のみ行える。

工兵支援は河川を越えて攻撃する戦闘への不利な効果を打ち消すためにも使用できる。

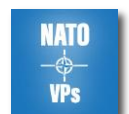
16.4.3: 都市[city]ヘクスへの攻撃: ある国家が都市地形に展

開している防御ユニットを攻撃するユニットを有している場合、工兵支援を使用して、防御している都市地形の値を無効にできる。D10 サイ振りをし、その出目に 3 加算する。工兵支援値以下の場合、その都市に展開している防御側ユニットは戦闘時に地形修整を受け取れない。



16.4.4: 持続性化学剤[Persistent Chemicals] マーカーは合衆国の工兵支援によってのみ除去できる。D10 サイ振りをし、その出目が技術支援値以下であれば、持続性化学剤マーカーを除去する。技術支援値より大きい場合、合衆国の値を1減じる。支援値が0(ゼロ)の場合、それ以上の技術支援を試みれない。

17.0 政治[POLITICS]



プレイヤーが VP を消費して以下のサイ振りに影響を与えると勝利得点の値が変わることがあり得る。正しいテーブルを使用するには、サイ振り時の現在の合計を使用する。ある国家が戦争から離脱

した場合、その国家の全ての HQ、ユニット、航空機、マーカーを除去し、それらを取り上げる。

まず NATO が、次いでワルシャワ条約機構が、このフェーズで核兵器の使用(18.2 項参照)を要請することができる。

次のテーブルを確認し、プレイヤーが直接制御できないイベントが発生していないかを確認する。

各国が戦争から離脱し、勝利得点が支払われたかどうかを確認後、フランスの参戦を確認する(19.0 項参照)。

スイス[Switzerland]とオーストリア[Austria]はゲーム中のいかなる時点でも侵入することはできない。ユニットがどちらかに退却した場合、当該ユニットは除去される(補充ボックスにも配置しない)。

17.0 政治テーブル – NATO 勝利得点の総計[Politics Table - NATO Victory Point Totals]		
VP レベル	D6 出目	結果
NATO が 9-14VP 保有	1 – 4	ポーランド[Poland]は戦争からの離脱
	5 – 6	ポーランド[Poland]は戦争に留まる
	1 – 4	ポーランドのチェック後、チェコスロヴァキアが戦争から離脱
	5 – 6	チェコスロヴァキアは戦争に留まる
		注記: 各国家のサイ振り前にワルシャワ条約機構プレイヤーは最大4VP を支払い、消費 VP ごとにその国家のサイ振りに1加算できる。 DRM: ポーランドが戦争から離脱した場合、チェコスロヴァキアのサイ振りから1減じる。
NATO が 14VP 以上保有	1 – 5	ポーランド[Poland]は戦争からの離脱
	6	ポーランド[Poland]は戦争に留まる
	1 – 5	ポーランドのチェック後、チェコスロヴァキアが戦争から離脱
	6	チェコスロヴァキアは戦争に留まる
		注記: 各国家のサイ振り前にワルシャワ条約機構プレイヤーは最大5VP を支払い、消費 VP ごとにその国家のサイ振りに1加算できる。 DRM: ポーランドが戦争から離脱した場合、チェコスロヴァキアのサイ振りから1減じる。
NATO が9VP 以上	N/A	GSFG 司令官を VP コストなしで解任できる(14.4 項参照)

17.0 政治テーブル - ワルシャワ条約機構の勝利得点の総計 [Politics Table - Warsaw Pact Victory Point Totals]		
VP レベル	D6 出目	結果
ワルシャワ条約機構が 6-10VP 保有	1-3	デンマーク[Denmark]は戦争からの離脱
	4-6	デンマーク[Denmark]は戦争に留まる
		注記: デンマークのサイ振り前に、NATO プレイヤーは最大3VP を支払い、デンマークのサイ振りに消費するごとに1を加算する。
ワルシャワ条約機構が 11-15VP	1-5	デンマーク[Denmark]は戦争からの離脱
	6	デンマーク[Denmark]は戦争に留まる
	1-3	デンマークのチェック後、オランダが戦争から離脱
	4-6	オランダ[Netherlands]は戦争に留まる
	1-2	オランダ[Netherlands]のチェック後、ベルギーが戦争から離脱
	3-6	<u>ベルギー[Belgium]は戦争に留まる</u>
		注記: 各国家のサイ振り前に NATO プレイヤーは最大3VP を支払い、消費 VP ごとにその国家のサイ振りに1加算できる。 DRM: デンマークが戦争から離脱した場合、オランダとベルギー[Belgium]のサイ振りから1減じる。オランダが戦争から離脱した場合、ベルギーのサイ振りから1減じる。
ワルシャワ条約機構が 15VP 以上保有	N/A	デンマークは自動的に戦争から離脱
	1-5	オランダ[Netherlands]は戦争からの離脱
	6	オランダ[Netherlands]は戦争に留まる
	1-5	オランダのチェック後、ベルギーが戦争から離脱
	6	ベルギーは戦争に留まる
		注記: 各国家のサイ振り前に NATO プレイヤーは最大3VP を支払い、消費 VP ごとにその国家のサイ振りに1加算できる。 DRM: ベルギーが戦争から離脱した場合、オランダのサイ振りから1減じる。そして、オランダが戦争から離脱した場合、ベルギーのサイ振りから1減じる。
WP VP6 以上	N/A	CENTAG 司令官を VP コストなしで解任できる(14.4 項参照)
WP VP11以上	N/A	NORTHAG 司令官を VP コストなしで解任できる(14.4 項参照)
全てに対する注記:		ワルシャワ条約機構のユニットが戦争から離脱するかどうかをチェックしている国家に進入している場合、上記のサイ振りに1を加算する。

18.0 大量破壊兵器

[WEAPONS OF MASS DESTRUCTION]

本ゲームでは戦争の世界規模の核戦争への発展を抑止するため、両陣営はこれらの兵器の使用を制限しようとしていることを前提としている。

18.1 化学兵器[CHEMICAL WEAPONS]



ワルシャワ条約機構プレイヤー(のみ)は、ゲーム中化学兵器を使用できる。化学兵器は SSM 攻撃で使用する(攻撃の出目から1を減じる)。SSM 攻撃は通常通り解決するが、以下の追加効果がある。化学兵器による攻撃 1 回につき NATO プレイヤーは1勝利得点を得る。持続性化学剤マーカー置かれるごとに NATO はさらに1勝利得点を得る。このゲームで化学剤を使用する方法はこれだけである。

- 目標がユニットや HQ であり、その攻撃が成功した場合、ワルシャワ条約機構プレイヤーはそのヘクスに化学攻撃 [Chemical Attack] マーカーか持続性化学剤 [Persistent Chemical] マーカーを配置する。化学攻撃マーカーが配置された場合、ユニットはそのヘクスから離れるた

め 3 移動ポイントを消費しなければならない。これらの移動ポイントの消費後、化学攻撃マーカーを除去する。全ての化学攻撃マーカーは次の SSM 攻撃フェイズに除去される。

- ワルシャワ条約機構が持続性化学剤マーカーを配置した場合、そのマーカーが合衆国の工兵支援により除去されるか、次の SSM 攻撃フェイズ中に残っている場合、D6 サイ振りをするまでマップに留まる。1-3の出目ならマーカーを除去する。4-6の出目ならマーカーは留まる。
- 目標が飛行場ボックス内の飛行場であり、その攻撃に成功した場合、飛行場ボックスを一つ選び、化学攻撃マーカーか持続性化学剤マーカーを配置する。化学攻撃マーカーか持続性化学剤マーカーは、そのボックス内の各飛行場から進空できる航空機の数 1 個減じる。全ての化学攻撃マーカーは次の SSM 攻撃フェイズに除去される。
- 目標がインフラ・マーカーの場合、あなたは持続性化学剤を使用しなければならない。その攻撃が成功した場合、NATO のインフラ値を1ではなく2減じる。

化学兵器は難民を生成する(14.5 項参照)。

18.2 核兵器[NUCLEAR WEAPONS]



デザイナー・ノート: 本ゲームでは 1985 年当時の歴史上のドクトリンと異なり、主要な核保有国の両者が、地域紛争を安定させるため核兵器の使用を制限する方向に深く関与すると仮定しています。本ゲームのプレイヤー諸氏は、戦場でこれら兵器の使用を承認できるリーダーシップ級より下位の指揮官であることを表します。ゲーム中、プレイヤー諸氏はこれら兵器とその使用を要請していますが、要請するたびに、承認意思決定者たちの使用を許可する意志がだんだん薄れていきます。そのため要請に失敗するたびに、その後の要請が成功する可能性は低くなっていきます。

政治フェイズにおいて、両プレイヤー（NATO が先手、ワルシャワ条約機構プレイヤーが後手）は、核兵器の使用を要請できる。NATO の場合、プレイヤーは合衆国の兵器、フランスの兵器、イギリスの兵器を 1 回ずつ要請できる（要請はこの順番で行い、解決しなければならず、一つの要請を解決してから他の兵器を要請する）。核兵器を要請するには、サイ振りする国家を選択し、D10 サイ振りをし、核兵器支援[Nuclear Weapons support]マーカー以下であれば、航空ディスプレイの核打撃[Nuclear strike]ボックス又は SSM核兵器ボックス[SSM Nuclear Weapons box]のいずれかに「核攻撃[Nuclear Attack]」マーカーを置く。上記サイ振りに失敗した場合、核兵器支援マーカーを1減じる。NATO の国家ごとに最大 3 回までサイ振りできる。

ワルシャワ条約機構はその後、その要請が承認されるかどうかをサイ振りできる。彼らは使用のため最大 2 回までサイ振りできる。1 回サイ振りして成功／失敗を確認したのち、再度サイ振りして使用の結果を確認することもできる。彼らも同様に核攻撃マーカーを

航空ディスプレイの核打撃ボックスやSSM核兵器ボックスのいずれかに配置する。

核兵器は、SSM(SSM攻撃フェイズ時)や核搭載可能航空機(戦略航空解決フェイズ時)のいずれかに運搬[delivered]できる。核兵器を使用するには、マーカーや航空機に「核搭載可[Nuclear Capable]」のシンボルが表示されたSSMや航空機を使用しなければならない。所有プレイヤーは自身の核支援値[Nuclear Support value]に対してサイ振りする。成功した場合、SSM(SSM攻撃フェイズにサイ振りした場合)や、航空機割り当てフェイズ(核打撃ボックス中に核搭載航空機が配置する場合)のいずれかで 1 回攻撃を行える。

各攻撃は、18.2 項の表記載の効果を発生させる。

核兵器を使用した場合、敵プレイヤーには以下のように勝利得点を与えられる。

- 兵器を要請する：あなたの相手に 1 勝利得点
- 兵器要請サイ振りに失敗：あなたの相手に 1 勝利得点
- 1 個SSMによる 1 個目標への打撃：あなたの相手へ 2 勝利得点
- 1 個航空機により 1 個目標への打撃：あなたの相手へ 2 勝利得点

ゲーム内には合計 8 個の核攻撃マーカーがある。(どちらのプレイヤーにより)全てがひとたび使用された後は、それ以上攻撃できない。

18.2 核打撃のオプション[Nuclear Strike Options]	
目標	打撃プレイヤーの可能行動:
1 個飛行場ボックス [An Airfields Box]	<ul style="list-style-type: none">● 選択したボックスから 2 個の飛行場を除去する。カウンター・プールにこれらを戻すが、これらは損害面には裏返さず、永久に除去する。● 加えて、2 個の航空機を運用可能または損傷航空機ボックスから取り除く(所有プレイヤーの選択)。● 1 個の核降下物[fallout]マーカーを飛行場ボックスに置く。そのボックス内の飛行場は、飛行場ごとに進空させる能力が1減少する。
1個ヘクス [A hex]	<ul style="list-style-type: none">● ヘクス内の全てのユニットを補充ボックス[Replacements Box]に移す。● 1 個核降下物[fallout]マーカーをヘクスに置く。● このヘクスへ進入する HQ は強制移動させられる。● いずれのユニットもこのヘクスで移動を終了できない。● このヘクスにはもはやあらゆる種類の道路が通っていない。
インフラ・マーカー [Infrastructure Marker]	<ul style="list-style-type: none">● 敵のインフラ・マーカーを4減じる。

19.0 フランス[FRANCE]

いざという時にフランスが NATO 支援の立場を取るかは、NATO にとり常に懸念事項であった。これらルールではより用心深いフランスを想定している。フランスが参戦するのはキャンペーン・ゲームのみである。シナリオ1〜4ではフランスはセットアップされず、ゲームには参加しない。フランスが参戦するまで、それらのユニットは活性化できない。

19.1: フランスの参戦[FRENCH ENTRY INTO THE WAR]

ワルシャワ条約機構がフランスのユニットの ZOC に進入した場合(例外:フランスのベルリン守備隊[Berlin garrison]には適用されない)、ワルシャワ条約機構がフランス HQ を強制移動させた場

合、フランス飛行場ボックスを攻撃した場合、フランスのいずれかのヘクスに侵入した場合、フランスは参戦する。

加えて NATO は政治フェイズごとにフランスに NATO 参加を説得できる。フランスを説得するため、NATO プレイヤーは D10 サイ振りをし、以下の修整を加える:

- サイ振りから現在のゲーム・ターンの値を減じる。
- 現在のワルシャワ条約機構の VP 合計から現在の NATO VP 合計を引き、その値を(正の数値なら)サイ振りに加算、または(負の数値なら)サイ振りから減じる。
- NATO はワルシャワ条約機構プレイヤーに(サイ振り前に)最

大5VPを提供できる。ワルシャワ条約機構プレイヤーにVPを提供するごとに、その値をサイ振りから減算できる。

NATOが修整後のサイ振りで1以下なら、フランスは参戦する。

19.2 参戦後のフランスの制限[FRENCH RESTRICTIONS AFTER ENTERING THE WAR]

フランスのユニットはフランスHQを通してのみLoCを追跡できる。戦闘チットを配置したフランス・ユニットのみが、フランスの対地、砲兵、ヘリ、工兵、輸送支援兵力を使用できる。彼らが「戦闘中[in the combat]」であっても、戦闘チットを配置しなかった場合、これらフランスの兵力は使用できない。

ひとたびフランスは参戦すると、マップ上の全てのユニットが通常

通り活性化できる。加えて、Escadre 2、Escadre 3、Escadre 4、Escadre 5、Escadre 7、Escadre 11、Escadre 12、Escadre 13、Escadre 30、Escadre 33R、Escadre 91、Escadre 94を運用可能航空機ボックスに配置する。

[訳注: Escadre: 航空団(仏)]

NATOプレイヤー支援表の使用可能分割大隊[Available Breakdown Btns]に6個分割大隊[breakdown battalions]を配置する。NATO航空ディスプレイのフランス飛行場ボックスに3個大隊を配置する(それぞれにエリート[Elite]マーカーを置く)。

以後のターンでフランスはフランス増援表に記載の増援を受け取る。

19.2 フランス増援表[French Reinforcement Table]

フランス参戦後の増援フェイズ [Reinforcement Phase After French Entry into the War]	増援ヘクス [Reinforcement Hex]	ユニット[Units]
2ターン後[Second]	01.44	1er Corps HQ、151 RdL/1AD、35RdL/7AD、CDR/3AD、3RdC/3AD
		NATO 合計に6補充を追加
3ターン後[Third]	01.57	CDR/7AD、3RdC/7AD、1RdD/7AD
	01.49	170RdL/7AD
	01.30	3e Corps HQ、CDR/18ID、7RdCh/8ID、8RdL/8ID、67RdL/8ID、94RdL/8ID
4ターン後[Fourth]	01.57	5RdD/7AD、19GdC/3AD
	01.30	CDR/10AD、150RdL/10AD、151 RdL/10AD、2RdCh/10AD、4RdD/10AD、503RdC/10AD、1GdC/10AD
5ターン後[Fifth]	01.30	CDR/2AD、6RdC/2AD、2RdD/2AD、501RdC/2AD、39RdL/2AD、RMT/2AD、5RdL/2AD
	01.49	14 LAD
6ターン後[Sixth]	01.57	CDR/15ID、92 RdL/15ID、5RdC/15ID、99RdL/15ID、126RdL/15ID
7ターン後[Seventh]	01.49	12 LAD

例示: フランスはゲーム・ターン3の政治フェイズに参戦する。ゲーム・ターン5の増援フェイズに「フランス参戦後の2ターン後の増援フェイズ」のユニットを受け取ることになる。

20.0 ゲーム・クレジット[GAME CREDITS]

シナリオ及びゲーム・デザイナー: Adam Starkweather

デヴェロッパー: Ross Mortell

全グラフィック・アート及びデザイン: Nadir Elfarra

ルール校正: Greg Sarnecki、Pierre Miranda

プレイ・テスト: Greg Sarnecki、Pierra Miranda、Ross Mortell

歴史コンサルタント: Carl Fung、Greg Sarnecki

VASSAL モジュール作成: John Rainey、Nigel Rabbetts

時間管理コンサルタント: Sonia Starkweather、Sam

Starkweather

スペシャル・サンクス: Bill Thomas、Billy Thomas

製作: Bill Thomas for Compass Games, LLC

カウンターのエラッタ:

我々の作業にいくつかの問題点が忍び込んでいました。これらグレムリンら[gremlins]は次のOSSゲームの交換カウンターで対処するつもりです。

合衆国 3/2AD は 3/1Fw のように1個前方ユニット[Forward unit]を有する必要がある。それは師団識別帯を持たず、軍団識別帯のみ有するのが正しい。2AD をプレイに加えるなら、このユニット(師団識別帯付き)は置き換えられる。



○エラッタ及び明確化(2021年1月7日版)

全般的コメント

いやまあ、どちらのプレイヤーもスイス[Switzerland]に侵入できない。スイスへの侵入を強制された場合、ユニットは除去する。

全般:

活性化ユニットは、その活性化の終了時に行動済みになる。行動済みとなったユニットは活性化できない。

プレイヤー支援表:

NATO プレイヤー支援表:

フランスの輸送及び工兵支援値は6、VAB 支援値は4

オランダのセンチュリオン[Centurion]値は6

ワルシャワ条約機構プレイヤー支援表:

ポーランドの輸送支援値は4

[上記、和訳版においては反映済み]

○エラッタ及び明確化(2021年4月8日版)

質疑:

本作は珍しいシステムを持ちます。既出の質問の中から仕組みの理解に役立つ物を紹介します。本システムの基本的な構造の理解のために「プレイの例」を読むことをお勧めします。

Q:15. 2の言う補充[replacements]は増援・補充フェイズと活性化の両方で受領できるということか?

A:両方で受け取れます。補充の種類により異なります。規模の補充は増援・補充フェイズに受領する。装備品の受領は、ユニットの活性化時です。

Q:同一ヘクスに未行動ユニットと行動済みユニットをスタックできるか?

A:任意でできます。

Q:「自動損害[Auto-loss]」が必要な地形を攻撃した戦車への自動損害はいつ適用されるか?

A:攻撃時に戦車支援を宣言した時に、自動損害を適用します。これは支援サイ振りの有無に関わりません。適用は戦闘後損失フェイズで行います。

ユニット正誤

・西ドイツ 26Lft は 2PG 隷下ではなく師団識別帯は誤り。

・西ドイツの地域部隊51BDE の軍団識別帯は誤り。

・フランス・ユニットの 42RdL/3 AD は、行動済み面の装備品は間違い。表面は正しい。

次回作のバルカン半島のゲームでこれらすべてと箱に入れた他のものも含め修正されたカウンターを用意しています。

○カウンター・エラッタ(V2版)[訳補:説明不足を補足]

・合衆国 3/2AD Fw

新規カウンター

シナリオ4、5では1や2ターンに使用する。3ターンの増援フェイズに 3/2AD ユニットと置換する。

・ソヴィエト 3CAA

3STA は 3CAA に部隊呼称が変更

・東ドイツ 1ADD MiG23、3ADD MiG27

軍団識別帯があるがこれを除去。

・フランス 42RDL/3AD

行動済み面が「AMX10/AMX30」になっていたが「VAB」に修正。

・西ドイツ 51BDE

軍団識別帯があるがこれを除去。

・西ドイツ 26LFT

師団識別帯があるがこれを除去。

置換用のカウンターは「ドゥームズディ・プロジェクト・エピソード 2: バルカン半島攻防[Battle for the Balkans.]」に含まれる予定です。

○エラッタ及び明確化(2021年 7 月1日版)

[本文およびチャートに溶け込み済み。]

拡張されたプレイの手順

戦略フェイズ[STRATEGIC PHASE]

1. 天候チェック(4.1項) – 1個D10サイ振り、1-6で晴天、7-10で降雨(+1 前ターンが降雨なら)
2. 連絡フェイズ(4.2項)
3. 連絡線チェック(12.1項)
 - a) 通信途絶マーカーの配置または除去
 - b) 輸送支援を使用で OoC マーカーの無効化
4. 増援・補充フェイズ(15.0項)
 - a) シナリオの指示する増援の到着(15.1項)
 - b) 補充ボックスからマップへ補充ポイントを消費してユニットを戻す(15.2項)
 - c) 師団基幹からユニットへ損失を補充するため補充規模ポイントを消費する(15.2項)
5. 航空機割り当てフェイズ(10.1項)
 - a) AWACS優越を決定する(4.4項)
 - b) 損傷航空機の修理の試み(10.1項)
 - c) 航空機を飛行場から進空させミッションを遂行(10.2.3項)
6. SSM 攻撃解決フェイズ – ワルシャワ条約機構が先手、NATO 後手(16.2項)
7. 補給・インフラ・フェイズ(9.0項)
 - a) 9.2項の補給を消費する
 - b) 補給マーカーをインフラ・マーカーに置く(9.3項)
 - c) NATO の難民によるインフラの減少(14.5項)
8. 航空ミッション解決フェイズ(10.3項)
 - a) 航空優勢戦闘の解決(10.3.1項)
 - b) 戦略ミッションの解決(10.3.2-10.3.5項)
 - c) 要撃ボックス戦闘の解決(10.4.1項)
 - d) 飛行場ボックスからマップへのユニット輸送の実施(16.1.2項)

活性化フェイズ[ACTIVATION PHASE]

ワルシャワ条約機構プレイヤーのターン:

- A. NATO 未行動化フェイズ(3.6.2項)
- B. ワルシャワ条約機構 活性化フェイズ(7.0項)
 - 1) ワルシャワ条約機構は輸送ミッションを実施し燃料少/欠マーカーや弾薬少/射耗マーカーを除去できる(16.1項)
 - 2) ワルシャワ条約機構プレイヤーは HQ とユニットを活性化し、戦闘チットを配置する(7.1項、7.4項)
 - 3) NATO 予備移動の実施(7.5項)

- 4) ワルシャワ条約機構プレイヤーはボーナス移動を実施(7.6項)
- 5) ワルシャワ条約機構プレイヤーは戦闘を解決(7.7項)
- 6) ワルシャワ条約機構プレイヤーは戦闘後前進を実施(7.7.11項)
- 7) 選択した HQ が全て活性化を終えた場合、展開できていない全てのユニットは直ちにビバークする(7.10項)

NATO プレイヤーのターン:

- A. ワルシャワ条約機構未行動化フェイズ(3.6.2項)
- B. NATO 活性化フェイズ(7.0項)
 - 1) NATO は輸送ミッションを実施し燃料少/欠マーカーや弾薬少/射耗マーカーを除去できる(16.1項)
 - 2) NATO プレイヤーは HQ とユニットを活性化し、戦闘チットを配置する(7.1項、7.4項)
 - 3) ワルシャワ条約機構の予備移動の実施(7.5項)
 - 4) NATO プレイヤーはボーナス移動を実施(7.6項)
 - 5) NATO プレイヤーは戦闘を解決(7.7項)
 - 6) NATO プレイヤーは戦闘後前進を実施(7.7.11項)
 - 7) 選択した HQ が全て活性化を終えた場合、展開できていない全てのユニットは直ちにビバークする(7.10項)

終端フェイズ[END PHASE]

- A. 友軍ユニット除去フェイズ
 - 1) 友軍ユニットの除去(8.1項)
 - 2) 夜戦マーカーがまだ残っているなら除去(13.6項)
- B. 勝利判定フェイズ(8.2項)
 - 1) 目標マーカーの配置、除去、要求(8.2.3項)
 - 2) 両陣営は VP を加算する。要すれば相手に加算する(8.2.4項)
- C. 政治フェイズ(17.0項)
 - 1) 核兵器の要求(18.2項)
 - 2) 自発的な司令官交代(14.4項)
 - 3) 国家の戦争からの離脱決定(17.0項)
 - 4) フランスの参戦チェック(シナリオ特別ルール参照)
- D. ターン・マーカーの前進