



ルールブック

ABSOLUTE WAR!

ルールの活用

本ゲームのルールはいくつかの章（赤色の帯に白色の文字が書かれた見出し）に分かれており、ゲームのコンポーネントや核となるメカニクス、セットアップ、勝利条件に関して記載されている。

ゲームは基本ゲーム、標準ゲーム、上級ゲームの3つのモードでプレイすることが可能だ。

基本ゲームは4ページの小冊子で提供されており、このジャンルにあまり馴染みがないゲーマーのためのものだ。

標準ゲームは、本ルールブックにより解説されている。

上級ゲームはすべての追加ルールと、ソリティアプレイを解説したもので、本ルールの末尾に記載されている。

本項のように青色の地に書かれたテキストは、ゲームデザイナーによるコメントとなっている。これ自体はルールや事例ではないが、ゲームのアイデアやコンセプトを説明するためのものだ。

本項のように赤色の縁がついたテキストボックスは、重要なルールを表している。

[1.0] 序説

『Absolute War! The Attack on Russia 1941-45』は第二次世界大戦におけるヒトラー統治下のドイツとスターリン統治下のソ連による戦いを、戦略レベルで再現したものだ。プレイヤーは、いずれかの国家の軍最高司令部の立場となる。

よく使われる略語

CRT 戦闘結果表

MP 移動ポイント

SP 支援ポイント

CP 戦闘ポイント

CM 戦闘マーカー

RP リソースポイント

TEC 地形効果表

WSP 戦争状況ポイント（基本ゲームでは使用されない）

[2.0] コンポーネント

パーツ一覧

- ・ 22×34 インチのマップ 1 枚
- ・ 8.5×11 インチの TEC/戦闘結果表が 2 枚（同一）
- ・ 8.5×11 インチのイベント/リファレンスカードが 2 枚（同一）
- ・ 打ち抜きカウンターシート 2 枚
- ・ 32 ページのルールブック（本書） 1 冊
- ・ 32 ページのプレイブック 1 冊
- ・ 4 ページの基本ゲームルール 1 冊
- ・ 110 枚のカード（プレイヤーごとに 55 枚のパックが 1 つずつ）

[2.1] マップのゾーンと規模

1 ゲームターンは 1~2 か月を表している。ゲームマップは軍事作戦が実施された東ヨーロッパの領域を表しており、ゲームのコマの移動や配置を制御するため、点線や河川で区切られた「ゾーン」に分割されている。それぞれのゾーンには、識別のためゾーン内にある大都市/小都市、町あるいは国家の名称が記載されている。

ゾーンにはヘクス、エリア、マップボックスの 3 種類がある。



ヘクス エリア マップボックス

- ・ **ヘクス:** 100 キロにわたる大都市のゾーンを表している。
- ・ **エリア:** 200 キロにわたる陸上の領域を表している。
- ・ **マップボックス:** 400 キロにわたる広範囲な陸上領域を表している。基本ゲームにおいてマップボックスは使用しない。

- ・ **大ドイツ:** マップ西部の暗い部分は、ゲーム開始時にドイツ支配下にある。
- ・ **USSR/ソ連:** マップ東部の明るい部分は、ゲーム開始時にソ連支配下にある。
- ・ **町:** 小規模な市街地のグラフィックで表される。エリアを特定するためだけに記載されている。
- ・ **小都市:** エリア内の都市。
- ・ **大都市:** ヘクス内の都市。

[2.1.1] 特別なマップサイト: 一部のゾーンには特殊なマップ効果を示す「サイト」アイコンが記載されている。



戦争経済サイト: 手札アイコンにより示されている。これらを喪失すると、各ターンに引かれるカード枚数が少なくなる。

なお2人プレイの場合、灰色のアイコンはドイツ側に適用され、赤色はソ連側に適用される [9.1]。



戦争目標サイト: これらを支配することでゲームに勝利できる [17.1]。黒色の十字アイコンが記載された場所はゲーム開始時にドイツに支配されており、赤色の星のアイコンが記載された場所はゲーム開始時にソ連に支配されている。



戦時生産サイト: 軍需工場アイコンで示されている。これらは双方のプレイヤーにとって、主補給源 [7.1] となる。また工場マーカーはここに配置される。



レンドリースサイト: 白色の星により表され、レンドリースマーカーはここに配置される [19.5]。



戦争犯罪サイト: 頭蓋骨で示され、褐色はドイツの、ピンクはソ連のものを表す。相手陣営の戦争犯罪サイトを占領した場合は、報奨として1WSPを獲得する [15.1.4]。



パルチザン/厳冬ライン: 赤色の点線によりパルチザンの配置限界と [23.1]、天候が積雪/厳冬となる限界が示される。

重要! ゾーン/ヘクス/エリア/ボックスの違いを理解しておくこと。これらはルールにおいて頻繁に言及される。なおボックスの多くは、その中に大都市(ヘクス)を有している。

保持ボックス

- ・ 損害ユニット保持ボックス、ならびに破壊ユニット保持ボックスには戦闘により損傷を受けたユニットが配置される。
- ・ 降伏ユニット保持ボックスには、包囲された状況で降伏したユニットが配置される。
- ・ 航空ボックスと戦略予備ボックスは、戦線後方で輸送されるカウンターの保持に使用される。

[2.2] プレイ補助カード

これらはゲームにおける特定の要素を要約し、図版化したものだ。これには戦闘結果表(CRT)、地形効果表(TEC)、イベント表のほか、様々な「プレイ手順表」や基本ゲームルールが記載されている。

[2.3] プレイの駒

四角形のカウンターはユニットと呼ばれ、この戦役において戦った軍部隊を表している。



ドイツ: ドイツ側プレイヤーはドイツ軍ユニット(灰緑色)と枢軸軍(青色)を操作する。



ソ連: ソ連側プレイヤーはソ連軍ユニット(ダークレッド色、褐色)を操作する。



マーカー: 円形と六角形の駒はマーカーと呼ばれる。これらはプレイにおいて、ゲームやユニットの状態を示すために用いられる。一部は戦闘結果に影響を及ぼす。

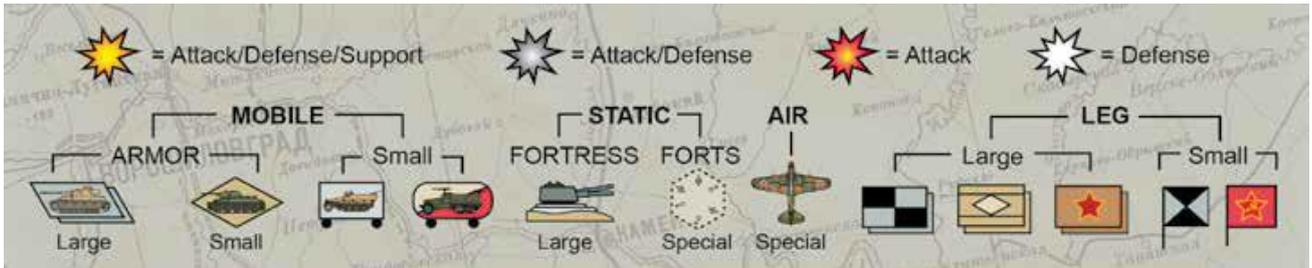
例外: 六角形の「陣地」(Forts)カウンターはユニットである。

- ・ **大規模ユニット:** 40万人規模の方面軍(ソ連)または20万人規模の軍集団(ドイツと枢軸)を表している。
- ・ **小規模ユニット:** 5~10万人規模の軍集団(ソ連)または軍団(ドイツ)を表している。なお、基本ゲームに登場する小規模ユニットは4つのみとなる[18.10]。
- ・ **特別スタックユニット:** 航空ユニットは1000~5000機の作戦機を表している。陣地は、大規模な野戦防御設備とその守備隊を表している。

[2.3.1] ユニット ID: ユニットの名称。カウンターの上部に記載されている。

[2.3.2] ユニットの種類: WW2 当時におけるドイツまたはソ連軍のシンボルをもとに、カウンター中央にアイコンで記載されている。機動ユニットには車両の図も記載されており、またドイツの SS ユニットのシンボルの内部がダークグレーで記載されている。

ユニットの種類に関する表は、CRT プレイ補助カードに記載されている。



[2.3.4] 戦闘力: 爆発アイコン[★]は戦闘力 (CP) と戦闘におけるユニットの能力を表しており、それぞれの色に応じて、CP と戦闘能力が与えられる。

- ・ 赤色: 攻撃。
- ・ 白色: 防御 (ただし [12.2.1] を参照)。
- ・ 灰色: 攻撃/防御。
- ・ 黄色: 攻撃/防御/支援。
- ・ 丸囲み: ドイツが戦争主導権 [3.1] を有していないならば、灰色のアイコンと見なす。

[2.3.5] ユニットの移動: 本ゲームのカウンターに移動力 (MP) は記載されていない。代わりにそれぞれのユニットは、固有の移動レートを有している。

- ・ 徒歩ユニット: 2MP。これらは歩兵である。
- ・ 機動ユニット: 3MP。これらは自動車化されたユニットである。
- ・ 航空ユニット (特殊): これらは航空ユニットボックスよりゾーンへと直接移動し、またゾーンからボックスへと戻る [10.1.3]。
- ・ 固定ユニット: 0MP (これらは移動できない)。

CM (戦闘マーカー) を使用することで、徒歩ユニットと機動ユニットは混乱することなく全 MP を使用して移動できる [11.1]。

[2.3.6] ゲームへの登場と退出: すべてのユニットと一部のマーカーには、いつどのようにゲームに登場し、また退

[2.3.3] ユニットの規模: ゲームには、以下の 3 種類のユニット規模がある。

- ・ 小規模ユニット: ユニットのシンボルを 1 つのみ記載。
- ・ 大規模ユニット: 2 つのユニットシンボルを重ねて記載。
- ・ 特別スタックユニット: 陣地または航空シンボルを記載。

出するかを示す数字や記号がカウンター左上に記載されている。

- ・ 数字: 登場ターン (数字が記載された側の面で登場する)。
- ・ 網掛けボックスに記載された数字: ソ連方面軍のアップグレード [10.3]。
- ・ 下線のついた囲み数字: 退出ターン (カウンター裏面)。
- ・ 記号: 特別展開ルールに従うことを示す。

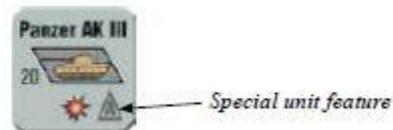


[2.3.7] ユニットのステップドット: 複数ステップを持つユニットは、ユニット種類を示すシンボルの右側に 1 つまたは 2 つのドットが記載されている。

これらはユニットが除去されるまでの、残りステップ数を示すものだ。なお 1 ステップユニットにドットは記載されていない。

重要! 初期のソ連大規模ユニットには 2 つ面があるが (訓練済み/未訓練)、1 ステップしか有していない [10.2.1]。

[2.3.8] 特殊ユニット: 一部のカウンターには、CP の右側に特殊な記号/シンボルが記載されている。これらの機能は CRT プレイ補助カードに記載されており、また [18.1] において解説されている。



[2.4] ゲームカード

各プレイヤーは 55 枚のカードセットを有している。うち 43 枚はイベントデッキであり(背面に黒枠がついている)、12 枚は攻勢デッキとなる(背面に赤枠がついている)。またカードはイベントテキストを実施するため [2.5]、またはリソースポイントのため [3.8]、戦争情勢ゴールのため [15.1]、戦闘結果判定において [12.7]、戦闘支援のため [12.5.1]、パルチザン戦のため [23.1] に使用される。なお、ゲーム中にデッキの中身を確認してはならない。

ドイツ側攻勢カードの例



[2.4.1] カード番号: 各プレイヤーのデッキにおけるカードには、1~55 までの固有の番号が振られている。イベントカードは 1~43 番であり、攻勢カードは 44~55 番となる。

[2.4.2] カード名称/図版: 各カードには、再現されるイベントに合わせて、歴史的な名称とそれに関連した図版が記載されている。

[2.4.3] カードの年度制限: カードは図版左に記載された年度においてのみ、イベントテキスト、攻勢値、支援ポイントを使用できる。

- ・ **年度なし:** 年度制限が記載されていないカードは、制限なしに使用できる。
- ・ **リソースポイント:** RP 値のため捨て札にする場合は [9.2]、年度制限を無視する。
- ・ **強襲戦闘の解決:** 強襲の解決において 2 枚のカードをランダムに引く際には、年度制限を無視する [12.3]。

 **[2.4.4] 支援ポイント:** 多くのカードには図版の右側に黄色の支援値アイコンが記載されている。これらは年度制限の範囲内において、戦闘フェイズに強襲 [12.5.1] を支援するため使用できるほか、基本ゲームにおける戦闘の支援に使用できる。赤色の斜線がついている

CP は、マイナスポイントと見なす。

[2.4.5] 歴史からの引用: カードに記載されている引用文の多くは、WW2 東部戦線における史実に基づくものだ。

プレイにおける重要な局面で声に出してドラマチックに読み上げれば、相手を気後れさせられることだろう。

[2.4.6] 戦争情勢ゴール: 目標フェイズにおいて味方が支配している場合に、戦況ポイント (WSP) を獲得できるマップ上の場所を示す。これらはカード年度制限の影響を受けない [2.4.3]。

ソ連側イベントカードの例



[2.4.7] 大規模攻勢戦況アイコン: 戦争情勢ゴールの項目に記載されている黄色の六角形は、大規模攻勢マーカーの使用に成功した場合にのみ得点できることを示す [15.1.2]。

[2.4.8] 戦力差: 戦闘を解決するためにカードを引いた場合、攻撃側と防御側の戦力の差を求めてここを参照する。最終的な戦力差の下に書かれている部分が、戦闘結果を示す。

例: 上記のカード番号 15 を引き、戦力差が +4 であった場合、連投結果は「BB」(流血)となる。

[2.4.9] 戦闘結果: CRT を参照することで、「交戦」における戦闘結果の指示を得られる [12.7.1]。

[2.4.10] イベントタイミング (赤文字の場合もある): カードイベントの効果をいつ発動できるかを示す [2.4.3]。イベントタイミングが赤文字で記載されている場合は、カードを引いた際にイベントを使用しなければならない。

[2.4.11] イベントテキスト: イベント発動の前提条件と、発動した場合の指示が記載されている [2.5]。

[2.4.12] 攻勢値: 攻勢カードが大攻勢イベント [10.6] に使用された場合に使用しなければならない大攻勢マーカーの数を示している。

[2.4.13] 攻勢スタンス: カードを大規模攻勢の宣言に使用

できるか（「大規模攻勢」と記載）、できないか（「攻勢なし」と記載）を示す。



[2.4.14] パルチザン戦: ソ連の「赤い星」とドイツの「頭蓋骨」アイコンは、パルチザン戦の解決のため上級ゲーム [23.1] でのみ使用する。

[2.5] カードイベントテキスト

イベントテキストはカードが使用された際に、記載された通りに適用される。また使用されたカードは、通常は捨て札となる。

カードの使用は順番通りに行われる。つまりカードの効果が矛盾しない限り、使用された順番で解決されるということだ。カードの効果が矛盾した場合、最後に使用されたものが優先となる。なお基本ゲームにおいてカードイベントテキストと戦争情勢ゴールは使用されない。

[2.5.1] イベント効果: イベントテキストには正確なタイミングと効果が記載されており、その指示に従わなければならない [2.4.3]。

[2.5.2] イベントの手順: イベントテキストとルールに矛盾が生じた場合、常にイベントテキストが優先される。

[2.5.3] 赤文字のイベント: イベントタイミングが赤文字で記載されたカードを引いた場合、直ちにイベントを発動させなければならない。なお可能な限り、イベントテキストの指示に従わなければならない、不可能な場合は効果を発揮することなく捨て札にされる。

重要！「1 回のみ発動」: カードのイベントが、同じプレイヤーターンにおいて複数回発動することはない。

イベントカードはドクトリンやリーダーシップ、砲兵の集中、兵站支援、悪天候、政治イベント、戦場における運などを表している。

[3.0] ゲームの主要コンセプト

本ゲームの鍵となるシステムを構成しているのは、いくつかの主要なコンセプトだ。以下にその概要を記載する。

[3.1] 戦争の主導権



戦争の主導権とは、戦争における包括的な戦略優位と支配権を有している陣営を表すものだ。

これはターンごとに戦況ポイントに応じて管理され、基本ゲームにおいてはターントラックイベントにより管理さ

れる。

- ・ **主導権変更:** 戦争の主導権を有する陣営は、ゲームにおいて戦況判定、カードイベントまたは特殊な状況（「冬將軍」ターン [16.1]）により変更される。
- ・ **戦況判定:** 各年度の開始時において [6.4]、またはイベントカードにより求められた場合に実施される。
- ・ **非主導権プレイヤー:** 戦闘カード、支援マーカーを先に割り当てなければならない [12.3]。
- ・ **主導権プレイヤー:** カードのドローやユニットの戦闘力において優位を得る。詳細は [19.6] を参照のこと。

戦争の主導権はゲームにおいて移り変わるが、開始時はドイツ陣営が有しており、そのうち大きな災難に見舞われない限り、戦争が進むにつれて徐々にソ連側のものとなっていく。

[3.2] 戦況ポイント

各プレイヤーの WSP（戦況ポイント）合計値によりどちらの陣営が主導権を有しているかが決定され、また合計値が一定を超えるとゲームが終了する場合がある [15.0]。なおポイントは、以下の状況において増減する。

- ・ 大都市、または戦争犯罪サイトを占領した場合は即座に [15.1.4]。
- ・ 敵の大規模ユニットを降伏させた場合は即座に [12.7.6]。
- ・ 戦争情勢ゴールを支配している場合 [15.1]。
- ・ 「BB」（流血）の戦闘結果における、特定の状況で即座に [12.7.1]。
- ・ 包囲マーカーの配置に成功した場合 [7.0D]。

一部のカードイベントはプレイヤーに WSP をもたらす。

[3.3] スタック

スタックは1つまたは2つの歩兵／機動ユニットに加えて、航空ユニット1つと陣地1つから構成できる。

スタックにおけるユニットの順序は、ゲームにおいて重要なポイントとなる。

- ・ **大規模スタック:** 少なくとも1つの大規模ユニットが含まれている場合。その他の場合は小規模スタックと見なされる。
- ・ **機動スタック:** すべてのユニットが機動タイプである場合。

- ・ **装甲スタック:** 最上部のユニットが装甲タイプである場合。
- ・ **スタックにおけるユニットの順序:** 増援 [10.3]、移動 [11.0]、退却 [12.7.4]、戦闘後前進 [12.8]、突破 [12.9]、展開 [13.0] の終了時に変更できる。

例外: 航空ユニットと要塞ユニットは、スタックの種類(大規模/機動/装甲)と挟撃の可否 [12.6.2] を判定する際には考慮されない。

基本ゲームにおいて、スタックには1ユニットのみ含むことができる。

1 ユニットだけが単独で存在する場合でも、スタックと見なす。



[3.4] 戦闘マーカー

CM (戦闘マーカー) は攻撃、交戦、支援、陣地構築、航空ユニットの修理、特殊移動に使用する。これらには、「攻撃」(Attack!)、「支援」(Support)、「機動/装甲」(Mobile/Armor) の3種類がある。「攻撃」と「支援」を使用した場合、戦闘手順の終了後に「使用済」(Done)の面に裏返すこと。

- ・ **使用:** それぞれのマーカーは、ゲームターンごとに1回使用できる。
- ・ **制限:** 各プレイヤーが保持できる数は制限されている(18個)。
- ・ **再利用:** マーカーは、それぞれの所有者の戦闘マーカーフェイス [8.0] において再利用が可能となる。

これらは戦闘遂行や迅速な移動に必要な作戦計画、弾薬、燃料などのリソースを表している。なおマーカーにおける爆発アイコンは、特にゲーム上での意味を持たない。

[3.5] 挟撃/包囲マーカー



手番プレイヤーが、「挟撃」[12.6.2]により敵の大規模な部隊を包囲した場合は、これを表すために包囲マーカーを置く。補給フェイスにおいてこれらのマーカーが除去されたならば、マーカー

ごとに1WSPまたは1RPを獲得する [7.0D]。

ドイツ側の包囲マーカーは灰緑色の背景になっており、ソ連のものは茶色の背景となっている。上記のマーカーはドイツ側のものである。双方のプレイヤーは4つの包囲マーカーを有しているが、これはゲームにおける最大数である。

[3.6] 大規模攻勢マーカー



これらのマーカーは、大規模攻勢イベントカードの使用により提供され、特定のゾーンに対する大規模攻勢の宣言に使用される [12.1]。基本ゲームにおいて、大規模攻勢マーカーは自動的にプレイに登場する。

- ・ これらにより強襲の再攻撃 [12.7.3] が実施され、また CP ボーナス [12.1] が与えられる。
- ・ これらより挟撃を実施できる [12.6.2]。
- ・ 大規模攻勢に成功した場合、カードに記載された戦争情勢ゴールに応じて WSP を獲得する。ただし失敗した場合には WSP を失う [12.11]。

[3.7] ゾーンの支配



最後にゾーンにスタックを配置していたプレイヤーが、ゾーンを支配する。双方のプレイヤーのスタックが同じゾーンに存在している場合、ゾーンは競合状態にあると見なし、一方が完全に撤退するまでいずれの陣営も支配していない。

- ・ **支配マーカー:** ゾーンの支配が明確ではない場合、記憶のため使用する。
- ・ **補給線:** 補給フェイスにおいて、補給線を引くことができないゾーンの支配は変更される [7.0]。
- ・ **競合ゾーン:** いずれのプレイヤーにとっても、味方領域とはならない。
- ・ **航空ユニット:** ゾーンを支配、または競合状態とすることはできない。
- ・ **WSP の獲得:** 敵の大都市へクスまたは戦争犯罪サイトを占領した場合は、直ちに1WSPを獲得する。この WSP の獲得は、基本ゲームでは発生しない。

重要! ゾーン支配により大都市または戦争犯罪サイトを占領した場合には、直ちに WSP を獲得することを忘れないこと。

[3.8] リソースポイント



リソースポイントは、円形のリソースマーカーをプレイヤーのリソーストラックに置くことで記録される。これは各陣営の戦争遂行能力を表しており、ユニットの補充やアップグレードの購入、その他のタスクを実行するための「ゲーム内での資金」として用いられる。なおカードイベントやカードの捨て札、一部の工場マーカー [19.5] により追加の RP (リソースポイント) を獲得できる。

[3.9] 勝利ロケーション



目標フェイズ [15.0] において特定のマップロケーションを支配しているか、あるいは占領した場合、プレイヤーは WSP (戦争情勢ゴール) を獲得するが、これはまた勝利のための前提条件ともなる (戦争目標)。

- ・ **戦争目標ロケーション:** ドイツ十字とソ連の星。
- ・ **戦争情勢ゴールロケーション:** 大都市、都市、油井、一部の特別なロケーション [15.1.3]。

[4.0] ゲームのセットアップ

別冊のプレイブックを参照し、シナリオを選択。シナリオごとのセットアップと特殊ルールに従う。

- ・ **マップ:** 互いがマップの長辺に向かうように、2 人の間にマップを配置する。
- ・ **カード:** それぞれのイベントデッキ (黒縁の 43 枚のカード) と攻勢デッキ (赤縁の 12 枚のカード) をシャッフルし、プレイヤーの横に伏せて置くこと。なお基本ゲームにおいて攻勢デッキは使用しない。
- ・ **プレイエイド:** リファレンスシートと CRT/TEC カードをマップの横の取りやすい場所に置く。
- ・ **戦闘マーカー:** 各プレイヤーは 18 個の CM (戦闘マーカー) [3.4] を取り、脇に置いておく。
- ・ **その他のマーカー:** 記録用のマーカーをシナリオの指示に従って並べる。その他のマーカーは (挟撃、包囲、大攻勢など) はマップの横に置いておく。
- ・ **カウンター:** シナリオの指示に従いマップ上のカウンターを配置する。後ほど登場するカウンターに関しては、ターントラック上の登場する日付のターンに配置

しても良い。

最初のプレイであれば、バルパロッサカスターリングラードシナリオの利用をお勧めする。なお、ドイツ側の方がプレイしやすいはずだ。

[5.0] プレイの手順

ターンの構成: 各ゲームターンは管理手順に続くドイツ側プレイヤーターンと、ソ連側プレイヤーターンより構成される (ターンマーカーを裏返して、現在の手番プレイヤーを示すこと)。

各プレイヤーターンは、厳密な順序で行われる複数のフェイズから成る (補給、移動、戦闘など)。

自手番/相手手番: 自身の手番を実施しているプレイヤーを手番プレイヤーと呼び、その相手を非手番プレイヤーと呼ぶ。



手順

I. 新たなターンの管理

1. **新ターンフェイズ:** ターントラック上のゲームターンマーカーを 1 スペース進める。第 1 ゲームターンにおいて、このフェイズは省略する。
2. **イベントフェイズ [6.0]:** ターントラックの現在のボックスに灰色または赤色のイベント名称が記載されている場合、その効果を適用する [21.0]。

II. ドイツプレイヤーターン

1. **補給フェイズ [7.0]:** 手番プレイヤー (この場合はドイツ) は自身のスタックとゾーンの補給を判定し、工場/レンドリースマーカーを裏返す。手番プレイヤーは、競合状態でない限り自身の包囲マーカーをマップより取り除く。非手番プレイヤー (この場合はソ連) は自身のスタックとゾーンの補給を判定する。
2. **戦闘マーカーフェイズ [8.0]:** ドイツ側プレイヤーは自身の利用可能マーカーパイル (どのマーカーが利用可能かを示すため、プレイヤーの近くに置く)

に、新たに使用できるすべての CM（攻撃、支援、機動/装甲マーカー）を置く。

3. **カードフェイズ [9.0]**：ドイツ側プレイヤーはイベントカード4枚と攻勢カード1枚を引く。そののうち、手札のカードと「リソース」面の工場マーカーによりリソースポイントを購入できる [9.2]。ドイツ側プレイヤーが、このフェイズの終了時点で7枚以上のカード（イベントと攻勢の合計）を手札持つことはできず、余剰分は捨て札にされる。なお基本ゲームにおいて攻勢カードは使用しない。
4. **戦略フェイズ [10.0]**：ドイツ側プレイヤーは撤退、ユニットのアップグレード、増援、除去ユニットの再編成、予備の編成、大規模攻勢の宣言を上記の順序で行う。
5. **移動フェイズ [11.0]**：ドイツ側プレイヤーはマップ上のスタックを移動させる。
6. **戦闘フェイズ [12.0]**：ドイツ側はすべての攻撃を宣言し、任意の順番で戦闘手順に従って解決する。
7. **予備フェイズ [13.0]**：ドイツ側プレイヤーは戦略予備ボックスに配置されたユニットをマップ上に展開できる。
8. **使用済みマーカーフェイズ [14.0]**：ドイツ側の「混乱」マーカーとドイツ側の「装甲」マーカー、双方の「完了」マーカーをマップから取り除く。
9. **目標フェイズ [15.0]**：ドイツ側プレイヤーは自身の秘匿しておいた「戦争情勢ゴール」カードを明かし、ドイツが支配する目標に関する戦況ポイントを獲得する。また同様に、大規模攻勢に成功しているかどうかを判定する。そのうち新たな戦争情勢ゴールイベントカードを引く。基本ゲームにおいて目標フェイズは実施しない。

III. ソ連プレイヤーターン

ソ連プレイヤーが手番プレイヤーとなり、ドイツプレイヤーターンと同じフェイズを繰り返す。この際、「ドイツ」と記載されている部分を「ソ連」と読み替えること（その逆も同様に行う）。

IV. ターン終了

主導権プレイヤーより先に、「即時勝利」 [17.1] を達成

したかどうかを判定する。達成していなければ、新たなターンの手順 I に戻り「ターンの管理」を開始する。なお最終ターンであれば、ゲーム終了時の勝利判定を行う [17.2]。

以降のページでは、プレイ手順に従いゲームが実際にどう機能していくかを解説する。

ストップ! 基本ゲームのみをプレイするならば、ここで読むのを中止して、4 ページで構成された別冊の基本ゲームルールを参照すること。

[6.0] イベントフェイズ

各ゲームターンには、ターントラックのボックス下部にイベントが記載されており、同じものがゲームイベント補助カード [21.0] にも記載されている。



以下詳細

[6.1] 戦域ゲームイベント

灰色のゲームイベントは、マップ上での戦いに直接関連する歴史的な出来事となっている。これらにより特別なルールが発動したり、またマーカーがプレイに登場したりする。

[6.2] 総力戦イベント

赤色のイベントはゲームでの出来事と直接は関連していない、世界のいずれかで起こった歴史的な出来事である。これらはプレイヤーに WSP や CM、カードドロー数の変動をもたらす。

[6.3] 戦争主導権イベント（基本ゲーム）

各ゲームターンボックスに記載されたドイツの十字とソ連の星は基本ゲームにおいてのみ使用され、戦況判定手順を用いる代わりに、そのターンにおいていずれのプレイヤーが戦争の主導権 [3.1] を有しているかを示す。

[6.4] 戦況判定（戦争主導権）



各年度の 1/2 月ターンにおいて、いずれのプレイヤーが戦争の主導権を有しているかどうか、戦況を確認して判定する。なおカードイベントにより、この判定が実施されることもある。

- ・ **WSP 合計:** WSP 合計がより高いプレイヤーが戦争の主導権と特別な能力 [3.1] を獲得し、もう一方が非主導権プレイヤーとなる。同値の場合、変更は行われない。



・ **主導権マーカー:** マーカーを、戦争主導権プレイヤーの面にひっくり返す(灰色の面がドイツで赤色がソ連)。

- ・ **冬将軍:** この異常気象期間において、戦争の主導権は自動的にソ連プレイヤーのものとなる [16.1]。

[6.5] 天候

天候はターントラックに記載されており、ユニットの移動と戦闘に影響を及ぼす。

[7.0] 補給フェイズ

本フェイズにおいて、双方のプレイヤーはマップ上のスタックと、ユニットがない支配下のゾーンについて補給状態を判定し、また手番プレイヤーの包囲マーカーの補給状態を確認する。なお非手番プレイヤーが A~C の手順を先に行い、そののち手番プレイヤーがすべての手順を以下に記載された順序で実施する。

手順

A. 補給切れスタックの判定: 補給切れマーカーを載せられているスタックが、補給源まで無限の長さの補給線を引くことができない場合、降伏ユニットボックスに置く。

自身から補給源まで 1~2 ゾーン以内の補給線を引くことができるならば、補給切れマーカーを混乱マーカーに置き換える。

その他の場合、補給切れマーカーはそのままにしておく。

つまり補給切れスタックが、次の判定において補給線を引くことができないならば破壊されるということだ。

B. その他スタックの判定: スタックが自身から自軍補給源まで 1~2 ゾーン以内の補給線を引くことができないならば補給切れマーカーを置き、もしあれば混乱マーカーを取り除く。

C. ゾーンの補給判定: ユニットが配置されていないゾーンが自軍補給源まで無限の長さの補給線を引くことができない場合、直ちに支配プレイヤーが入れ替わる。



D. 包囲マーカーの除去: 手番プレイヤーの包囲マーカーをマップより取り除く。ただし、ゾーンが競合状態(戦闘が決着していない)の場合は例外となる。手番プレイヤーは、自身が支配するゾーンに置かれていたこれらマーカーごとに、1WSP を獲得する(捕虜を得たため)。非手番プレイヤーは、自身が支配するゾーンに置かれていたこれらのマーカーごとに、1RP を獲得する(兵員が救出されたため)。

E. 工場マーカーとレンドリースマーカーを裏返す: 手番プレイヤーは自身のマーカーを「準備完了」面(リソース面、カード面、アップグレード面)とする。

以下詳細

[7.1] 補給源

補給は自軍補給源へと辿られる。これらには以下の 2 つがある。



戦時生産サイト: 自軍支配下か競合下で工場アイコンがあるゾーン。これらはソ連であればシベリアボックス、ドイツ/枢軸であればドイツボックスとチェコスロバキアボックス内にある。

補給都市: 戦時生産サイト [2.1.1] まで無制限の長さの補給線を引くことができる自軍支配下の小都市、大都市。

つまりほとんどの場合、補給線は 2 ゾーン離れた小都市または大都市まで引き、そこから工場アイコンがあるボックスまで引くことになるわけだ。

[7.2] 補給線を引く

補給線を引くにあたり、補給源ゾーンは距離の計算に入れるが起点となるゾーン(補給の対象となるゾーン)は計算に入れない。

- ・ **水域:** 補給線は湖、運河、河川、大河川を計算に入れることなく通過できる。
- ・ **大都市ヘクス:** これらのゾーンに対しては、計算に入れることなく補給線を引くことができる。



例: 「2ゾーン先まで」という補給線の制限は、スタックと補給源の間に1ゾーンだけが存在できることを意味する。ただしいずれかのゾーンが大都市ヘクスまたは湖であれば、2つのゾーンを通過できる。

[7.2.1] 補給線の禁止事項: 補給線は以下を通過できない。

- ・ 競合ゾーン (例外: 競合ゾーンに対して補給線を引く場合)
- ・ 敵支配下のゾーン
- ・ 通行不可地形ゾーン

[7.2.2] 特殊経路: 以下のゾーンに対して補給線を引くことができる。

- ・ **ドイツ/枢軸:** バルト海に隣接するゾーンのスタックは、距離に関係なく直接ドイツボックスに補給線を引くことができる。
- ・ **ソ連:** 黒海またはカスピ海に隣接するゾーンのスタックは、距離に関係なく直接シベリアボックスに補給線を引くことができる。
- ・ **モッティランド:** マップ北部に2つある「モッティランド」エリアにおいて、フィンランド軍ユニットは常に補給下にある。

[7.3] 補給欠乏



補給フェイズにおいて補給線を引くことができないスタックには補給切れマークが置かれ、以下の効果が適用される。

- ・ スタックにすでに補給切れマークが置かれていた場合は、ユニットを除去する [12.7.6]。
- ・ 移動力が制限され、自軍支配下のゾーンに対して1ゾーンしか移動できない。
- ・ 戦闘支援を提供できない [12.2.2]。
- ・ 攻撃時に2CP減少する [12.5.6]。
- ・ 機動/装甲マークを使用できない [3.4]。
- ・ 予備ボックスに展開できない [10.5]。

重要! スタックに補給切れマークが置かれていない限り、完全な補給下にあると見なす。

これらすべての効果はTECにも記載されている。

[8.0] 戦闘マークフェイズ

フェイズ中に、手番プレイヤーは使用されたCMを取り戻す。これらのマークは戦闘、支援、陣地建設、航空ユニットの修理、特殊移動に使用される。

手順



手番プレイヤーは、天候または油井の喪失により制限されている場合を除き、すべての使用済みCMを利用可能マークパイル(自身に近い適切な場所)に戻す。

- ・ **マーク総数:** プレイヤーごとに4つの機動/装甲マークと6つの攻撃マーク、8つの支援マークが提供されている。



- ・ **油井の喪失:** 本国にある固有の油井ゾーンを喪失したプレイヤーは、使用された機動/装甲マークを1つしか取り戻すことができない。



- ・ **天候の制限:** マップ上のターントラックには、そのゲームターンの天候に基づき、プレイヤーが使用できる攻撃マークと航空支援ユニットの数が記載されている。なお、超過分のマークは使用済みと見なす。
- ・ **制限:** ゲームにおける特定の時点で、ドイツ側プレイヤーは攻撃マークの一部を永久に失い、ソ連側プレイヤーは一定数を獲得する。なお、実施タイミングに関してはイベント一覧 [21.0] に記載されている。また利用可能なマークの数は、シナリオの指示においても規定される。

[9.0] カードフェイズ

本フェイズにおいて、手番プレイヤーはイベントカードと攻勢カードを各自のデッキから引き、自身の手札とする。そののち、手番プレイヤーは手札を支払うことでリソース

ポイント (RP) を獲得できる。

[9.1] カードのドロウ

手番プレイヤーはイベントデッキから4枚を、攻勢デッキから1枚のカードを引き手札に入れる。カードは1枚ずつ引き、イベントが赤字で記載されたカードであれば、直ちに使用する。フェイズの終了時にカードの手札制限を適用する [9.3]。

- ・ **主導権プレイヤー:** 手番プレイヤーが戦争の主導権 [3.1] を有している場合、「直ちに使用する」(Play Immediately) と書かれていない限り、最初に引いた攻勢カードを捨て札とし、新しいカードを引くことができる。
- ・ **最後のドロウ:** デッキの最後のカードがドロウされることはない。カードをドロウする際にデッキが最後の1枚であった場合、捨て札パイルと合わせて新しいデッキを作り、代わりにいちばん上のカードを引くこと。



- ・ **カードドロウの喪失:** 自身の戦争経済サイトで支配していないものがあれば、1箇所につき1枚のカードドロウを失う(対象のデッキは任意に選択できる)。ドイツの場合は、ゲームターンイベントにより適用される場合がある [21.1]。



- ・ **レンドリースによるドロウ:** ロシア側プレイヤーが手番を実施しているならば、レンドリースマーカーを工場アイコンの面に裏返すことで、イベントまたは攻勢カードを追加で1枚引ける。

[9.2] リソースポイントの購入

手番プレイヤーは手札か利用可能な工場マーカーを使用することで、リソースポイントを購入できる [3.8]。

- ・ **カード:** カードを捨て札にすると、1RPを自身のトラックに加算する。



- ・ **工場:** リソース面の工場マーカーを工場アイコンの面に裏返すごとに、1RPを加算する。

[9.3] カードとリソースの最大数

カードとRPは規定の最大数まで持つことができる。

- ・ **カード:** 本フェイズの終了時において、手番プレイヤー

は手札に6枚までのカード(種類は問わない)を持つことができ、超過分のカードは効果を発動させることなく捨て札となる。

- ・ **リソースポイント:** プレイヤーはいかなる時点においても、RPトラックに記載された量(ドイツは4、ソ連は6)を超えるリソースポイントを保有できない。超過分のRPは失われる。

[10.0] 戦略フェイズ

手番プレイヤーは、手順A~Fを順番通りに実行する。

手順

- 撤退 [10.1]:** このターンにおいてゲームからの撤退が予定されているユニットを取り除く。不必要な陣地を解体し、航空ユニットを航空ボックスに入れる。
- アップグレード [10.2]:** このフェイズにおいて、マップ上のユニットを強力な面(表面)にひっくり返すことができる。
- 増援 [10.3]:** そのターンにおける増援を戦略予備ボックスに入れるか、あるいは大都市/小都市に置く。
- 補充 [10.4]:** 損害ユニットを展開させ、リソースポイント(RP)を使用して除去ユニットと減少戦力ユニットの再編成を行う。
- 予備 [10.5]:** マップ上のユニットを、自身の戦略予備ボックスに入れることができる。
- 大規模攻勢の宣言 [10.6]:** 「攻勢不可」または「大規模攻勢」カードイベントを使用できる。

[10.1] 撤退



カウンター裏面に記載された撤退ナンバーに従い [2.3.6]、このターンにゲームを退出する予定のユニットを取り除く。

これらはまた、増援/撤退チャートにも記載されている。この時点において、陣地を解体できる。

[10.1.1] 除去ユニット: 破壊ボックスまたは降伏ボックスに置かれたユニットが撤退する場合、所有プレイヤーはユニットごとに1リソースポイント(RP)または1戦況ポイント(WSP)のいずれかを、プレイヤーの選択により失う。



[10.1.2] 陣地の解体: 手番プレイヤーは、六角形の自身の陣地ユニットをマップ上から任意に取り除ける(セヴァストポリ要塞は不可)。取り除いた陣地は、破壊ユニットボックスに置く。



[10.1.3] 航空ユニットの帰還: 手番プレイヤーはマップ上の自身の航空ユニットすべてを航空ユニットボックスに移動させる。

[10.2] アップグレード

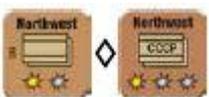
手番プレイヤーは1ステップ面(減少戦力面)で置かれている自身の2ステップユニット、あるいは1ステップの「未訓練」か「訓練済み」ソ連ユニットをアップグレードできる。またツルハンとシャベルが書かれた面の陣地のアップグレードと、損傷面の航空ユニットの修理を行える。

重要! マップ上で補給下のユニット、航空ボックスまたは予備ボックスに置かれたユニットのみがアップグレードの対象となる。



[10.2.1] 1ステップのソ連大規模ユニットのアップグレード: ソ連の赤色の「アップグレード」工場マーカー

[7.0E]を表面にひっくり返すごとに、ソ連プレイヤーは大規模ユニット1つをアップグレードできる。

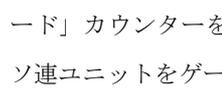


「未訓練」ソ連ユニットのアップグレード: ユニットの表面の「訓練済み」(より濃い色の面)にひっくり返す。

なお大部分のソ連大規模ユニットは、両面にユニットシンボルが記載されていても1ステップしか持たない(つまりステップドットを持たない)。



「訓練済み」ソ連ユニットのアップグレード: ゲームの後半において、ソ連は赤色の大規模な「方面軍アップグレード」カウンターを使用できる。「訓練済み」面の茶色のソ連ユニットをゲームより取り除き、同じCPを持つ「方面軍アップグレード」を赤色の面にして置き換える。



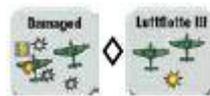
[10.2.2] 2ステップのソ連ユニットのアップグレード: ユニットごとにソ連の「アップグレード」工場マーカーを使用するか2RPを消費することで、ソ連プレイヤーは2ステップユニットを表面にひっくり返すことができ

る。

る。



[10.2.3] 2ステップのドイツ/枢軸ユニットのアップグレード: ユニットごとに2RPを消費することで、ドイツプレイヤーは2ステップユニットを表面にひっくり返すことができる。



[10.2.4] 航空ユニットの修復: 手番プレイヤーはCMを消費するごとに、自身の航空ユニットボックスに置かれた損傷面の航空ユニットをひっくり返すことができる。



[10.2.5] 陣地ユニットのアップグレード: 手番プレイヤーはCMを消費するごとに、「補給切れ」マーカーが

置かれていないマップ上の任意の陣地ユニットを、表面にひっくり返すことができる。

例外: ソ連側プレイヤーが戦争の主導権 [3.1] を有している場合、ドイツ側プレイヤーの枢軸軍ユニットはアップグレードできない。

重要! 一部のターンにおいて、「アップグレードなし」のイベントが適用されることがある。この場合、対象のプレイヤーはユニットのアップグレードにRPを使用できない(ただし陣地と航空ユニットをCMの消費により裏返すことはできる)。

多くのソ連の大規模ユニットが、ゲームの開始時点において1ステップしか持たないことに注意。「訓練済み」の面は追加のステップを表すのではなく、「未訓練」の状態から強化されたことを示す。ソ連降伏ボックス [12.7.6] に置かれられない限り、「訓練済み」ユニットが除去されてもそのままの状態を維持する。

[10.3] 増援

このターンにユニットの到着が予定されている手番プレイヤーは、ユニットごとに1CMを消費して、これを戦略予備ボックスに配置できる(登場ターン数が記載されている面で、カウンターを置く)。なお上記の代わりに、コストなしに大都市/小都市を含む味方支配下のゾーンに配置しても良い。ただしこの場合、ドイツユニットは大ドイツ内に配置しなければならない、ソ連ユニットはソ連邦内に配置しなければならない。またルール [13.1] (予備ユニ

ットの展開)と、枢軸軍ユニットであれば [18.6] にも従うこと。「方面軍アップグレード」カウンターはアップグレードでの使用に備えて、マップ端においておくこと。

例外: 陣地は「ツルハシとシャベル」の面を上にして味方支配下のゾーンに置き、航空ユニットは航空ユニットボックスに置く。

[10.4] 補充

損害、除去、降伏したユニットをそれぞれのボックスからほかのボックスへ、あるいはマップへと移動させることができ、また陣地を再建設できる。これらは以下の手順に従って正確に実施すること。

手順

- A. 損害ボックス内のユニット:** 戦略予備ボックスへ無償で移動できる。
- B. 破壊ボックス:** ユニットごとに 1RP を支払うことで、戦略予備ボックスへ移動できる。
- C. 降伏ボックス内のドイツ/枢軸ユニット:** ユニットごとに 2RP を支払うことで、破壊ボックスへ移動できる。
- D. 降伏ボックス内のソ連ユニット:** ユニットごとに 2RP を支払うことで、戦略予備ボックスへ移動できる。

[10.4.1] 補充の促進: 1CM を消費することで、損害または破壊状態のユニットを直接マップ上に展開できる。これは予備の展開手順を用いて直ちに実施し [13.0]、またユニットには混乱マークを置く。

[10.4.2] 増援の超過: スペースの不足により再編成したユニットを戦略予備ボックスに配置できない場合、これらは次のゲームターンにおいて増援として復帰する(ターントラック上に置く)。

降伏したドイツ/枢軸ユニットの補充には、2段階の手順が必要となり、ソ連のユニットと比較してより多くのコストが必要となることに注意。まずは破壊ボックスへと移動させ、そののち追加の1ターンを経てマップ上へと戻すことができる。



[10.5] 予備

ユニットは戦略予備ボックスに配置でき、これらは予備フェイズ [13.0] にマップへと復帰する。

[10.5.1] 展開制限: 手番プレイヤーは、以下の制限に従いマップ上のユニットを4つまで戦略予備ボックスへと配置できる。

- ・ **徒歩/機動ユニット:** ユニットごとに 1CM のコストが必要。
- ・ **固定ユニット:** 予備ボックスへと移動できない。
- ・ **補給切れ:** 補給切れマークを置かれたユニットは、予備ボックスに移動できない。
- ・ **予備の上限:** 戦略予備ボックスに4つ記載された四角形それぞれが、1つのユニットを保持できる。

[10.6] 大規模攻勢の宣言

手番プレイヤーは任意の数の攻勢カードを使用できる。このとき「大規模攻勢」カードであれば大規模攻勢が宣言でき、「攻勢なし」カードであればイベントの効果が発動する。

- ・ **大規模攻勢マーク:** 手番プレイヤーはカードに記載された攻勢値に等しい数の大規模攻勢マークを獲得する [2.4.12]。



- ・ **カード/マークの制限:** ゲームには4つの大規模攻勢マークが含まれている。これは特定のプレイヤーターンにおける上限であり、この手順において使用されたカードの攻勢値合計が4を上回ることはできない。
- ・ **使用カードの配置:** 使用された大規模攻勢カードと攻勢なしカードは、目標フェイズにおける得点計算のため、表向きにして戦争目標イベントカード [15.2] の横に置いておく。
- ・ **冬将軍におけるドイツ側プレイヤー:** ドイツ側プレイヤーは天候が「冬将軍」の場合、大規模攻勢カードより大規模攻勢マークを受け取れない。

重要! すべてのマークは次の戦闘フェイズ [12.1] で使用しなければならない。さもなければ、所有者は未使用

のマーカ―につき 1WSP を失う。

[11.0] 移動フェイズ

手番プレイヤーは、任意の数の自身のユニットを移動できる。なおそれぞれの移動は、移動力の範囲内で実施する必要がある。

手順

自軍スタックの移動は、現在のゾーンから通行可能な隣接するゾーンに対して、1 スタックずつ行う。スタックはすべての MP を消費するか、移動の停止を義務付けられたゾーンに進入するか、あるいはプレイヤーが移動の停止を望むまで移動を継続できる。またスタックは、移動前においてのみ分割できる。スタックが移動を実施している間、ユニットを後置して新たなスタックとすることはできない。

以下詳細

[11.1] 移動力

ほとんどのユニットは、限定的な移動力を有している。

- ・ **徒歩スタック**: 2MP。移動直後に CM を消費しない限り、2MP をすべて使用して移動したスタックは混乱する。
- ・ **機動スタック**: 3MP。移動直後に CM を消費しない限り、3MP をすべて使用して移動したスタックは混乱する。
- ・ **固定ユニット**: 自身が配置されたゾーンを離脱できない。
- ・ **航空ユニット**: 特殊な無制限の移動を実施する [18.5]。

重要! 一部のソ連戦車ユニットには、灰色のボックスに斜線がついた「M」のアイコンが記載されている。これらのユニットは、挟撃 [12.6.2] を含めゲームにおいて機動ユニットと見なされない。

[11.2] マーカ―の効果

一部のマーカ―はユニットの移動力とスタックに影響を及ぼす (TEC を参照)。なお保持ボックスのユニットからはマーカ―を取り除く。

- ・ **補給切れ**: 最大 1MP。味方ゾーンにのみ移動できる。
- ・ **混乱**: 最大 2MP。
- ・ **スタックの統合禁止**: 混乱または補給切れマーカ―が載せられたスタックは、たとえ同じマーカ―が載せられ

ていても、移動終了時に他のスタックと統合できない。

[11.3] 天候の効果

天候は徒歩/機動ユニットの移動力と、双方のプレイヤーがマップ上にどれだけの航空ユニットを展開できるかに影響を及ぼす。なお、展開できない航空ユニットに関しては、航空ユニットボックスに置いておかなければならない (TEC を参照)。

- ・ **晴れ**: 3MP/3 航空ユニット
- ・ **雪**: 2MP/2 航空ユニット
- ・ **泥濘**: 1MP/2 航空ユニット
- ・ **冬將軍**: 2MP/1 航空ユニット

[11.4] 地形効果

ゾーンに進入する基本的な移動コストは 1MP だが、地形効果表に記載されている通り、特定のゾーンにはゼロ MP で進入でき、また一部のゾーンには進入できない。

- ・ **移動**: スタックは、地形コストの消費に十分な MP を有している場合のみ、ゾーンに進入できる。
- ・ **停止**: 一部のゾーンにある地形は、進入したスタックの移動を停止させる (TEC を参照)。

湖は水上地形である。地峡でない限り、これらを経由して移動や攻撃を行うことはできない。

[11.5] スタックの効果

通常、スタックは 1 つまたは 2 つの四角形ユニットより構成される [3.3]。ユニットがオーバースタック状態となった場合は、直ちにこれを分割して新たなスタックを編成し、また必要に応じて移動することでゾーンのスタック制限を満たさなければならない。

- ・ **分割**: スタックを分割し、その一部を移動させることができる。
- ・ **味方スタック**: 味方スタックのみが配置されたゾーンに進入したスタックは、移動の終了時に元から配置されていたスタックと統合できる (ただし [11.2] を参照)。
- ・ **敵スタック**: 味方スタックは、敵航空ユニットのみが配置されている場合を除き、敵支配下でなおかつ敵が占めるエリア/ヘクスに進入できない。なお敵航空ユニットのみが配置されたエリアに進入した場合、航空ユニットは航空ユニットボックスに戻される (上級ル

ール [23.2.2] を参照)。

- ・ **敵が占めるマップボックス:** たとえ敵スタックが配置されていても、スタックはマップボックスに進入できる。
- ・ **競合ゾーン:** たとえ敵スタックが配置されていても、スタックは競合ゾーンに進入できる。

[11.5.1] ゾーンのスタック数制限: スタック数制限は進入したゾーンの種類によって異なる。また双方のプレイヤーが同じゾーンにスタックを配置できる。

- ・ **ヘクスの制限:** 1 スタック
- ・ **エリアの制限:** 2 スタック (双方のプレイヤーの合計)
- ・ **ボックスの制限:** 8 スタック (プレイヤーごとに 4 スタック)

例: エリアには 2 つのドイツ側スタック、または 2 つのソ連側スタック、またはドイツ側スタック 1 つとソ連側スタック 1 つを配置できる。

例: マップボックスには 4 つまでのドイツ側スタックに加えて 4 つまでのソ連側スタックを配置できる。またこれに加えてボックス内の大都市ヘクス (もしあれば) に、いずれかのプレイヤー (双方ではなく) の 1 スタックを配置できる。

プレイヤーはスタックを競合エリアに移動できるが、この場合は 2 スタックの制限により、すでに配置されている味方スタックに統合するか、あるいはもう一方の味方スタックが離脱しなければならないことを意味する。またすでに 2 つの敵スタックを含むエリアに進入することはできない (2 スタックの制限が満たされている)。

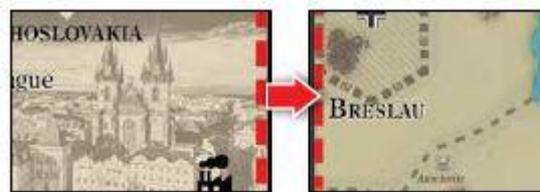
[11.5.2] スタック超過: フェイズの終了時にゾーンがスタック超過となっている場合、手番プレイヤーは超過分のスタックを 1 ゾーン退却させなければならない [12.7.4]。退却したスタックがこれでもスタック超過の状態にあるならば、超過分のユニットで補給下のものを損害ユニットボックスに置き、補給切れのものを破壊ユニットボックスに置く (ユニットは所有者が任意に選択する)。

[11.5.3] 浸透不可: スタックが競合ゾーンから他の競合ゾーンへと、あるいは敵支配下のゾーンへと直接移動することはできない。これらは、まず味方支配下のゾーンへと移動しなければならない。

[11.5.4] 競合ゾーンからの離脱: 競合ゾーンより離脱するスタックは、移動を開始する前に混乱する [19.1]

[11.6] マップボックスの移動

ユニットは色のついた点線、または二重矢印のついたマップ端からのみマップを離脱できる。なお点線についた色は、移動に関してどの場所と隣接しているかを示す。



[12.0] 戦闘フェイズ

自軍戦闘フェイズにおいて、各スタックは特別な戦闘結果により許可されない限り、1 回の戦闘にのみ参加できる [12.7.3]。手番プレイヤーが攻撃を開始した場合、戦闘手順すべてのステップを実施する [12.3]。

なお攻撃を開始したプレイヤーを「攻撃側」と呼び、その相手を「防御側」と呼ぶ。

手順

- A. すべての大規模攻勢ゾーンの指定 [12.1]:** 大規模攻勢の目標となるゾーンそれぞれに、大規模攻勢マーカーを置く。
- B. 目標ロケーションの選択 [12.2]:** 攻撃先のゾーン 1 か所を選択する。
- C. 戦闘手順 [12.3]:** 攻撃目標スタックに対して、戦闘手順を実施する。
- D. 各ゾーンでの繰り返し [12.4]:** スタックへの攻撃を行うゾーンごとに、手番プレイヤーが望む順番でステップ B と C を繰り返す。

攻撃の種類

戦闘フェイズにおいて、それぞれの攻撃ごとに防御側ゾーンの地形に応じて (TEC の戦闘コラムを参照)、2 つある戦闘結果表のうちいずれかを使用する。

- ・ **交戦:** 障害のない開放地形において使用する。
- ・ **強襲:** 障害地形ゾーンにおいて使用する。

これに加えて 2 つの攻撃サブタイプが用意されている。

- ・ **大規模攻勢:** 追加の物資を用いて実施される、大規模

かつ重要な戦闘。

- ・ **挟撃:** 障害のない開放地形において、装甲スタックが敵部隊を包囲しようとしている戦闘。

重要! 攻撃先のゾーンにおける地形タイプにより、交戦と強襲のいずれの戦闘表が使用されるかが決定される。これをプレイヤーが選択することはできない(TECを参照)。

[12.1] 大規模攻勢ゾーンの指定

手番プレイヤーは自身の「大規模攻勢」マーカーのすべてを、このフェイズにおいて攻撃を予定するゾーンに配置する。

- ・ **使用の義務:** 手番プレイヤーは自身の「大規模攻勢」マーカーを任意の敵支配下のゾーン、または競合ゾーンに1つずつ置く。未使用のマーカーがある場合、1つにつき1戦争目標ポイントを失う。



- ・ **大規模攻勢 CP:** 手番プレイヤーはこの時点において、1RPを支払うごとにゾーンの大規模攻勢マーカーをひっくり返すことができ(赤色の爆発アイコンが記載された面)、これにより1CPのボーナスを用いて以降の攻撃を実施できる。

- ・ **CP制限:** マーカーは、戦闘手順ごとに1回、そのCPボーナスを提供できる。強襲が反復されない限り [12.7.3]、使用後はマーカーを表面にひっくり返すこと。

[12.2] 目標ロケーションの選択

すべての交戦と強襲は、手番プレイヤーが望む任意の順番で解決していく。なお対象のゾーンにおける戦闘を完全に解決してから、次のゾーンを選択すること。

- ・ **目標ロケーション:** 手番プレイヤーのスタックを含む1つ以上のゾーンに隣接している非手番プレイヤーのスタックを含むゾーン、あるいは競合ゾーンが攻撃の対象となる。
- ・ **競合エリア:** 戦闘フェイズの開始時に競合エリアに配置されている手番プレイヤーのスタックは、そのエリア内にいずれかのプレイヤーの陣地が存在しない限り、主攻撃者となり敵スタックを攻撃しなければならない。さもなければ本ステップの終了時にスタックは混乱 [19.1] し、1ゾーン退却する。



[12.2.1] 攻撃者と目標: 手番プレイヤーは攻撃を開始するスタックと攻撃対象のスタックを選択する。

- ・ **攻撃側スタック:** 「主攻撃者」と呼ぶ。
- ・ **防御側スタック:** 「目標」と呼ぶ。
- ・ **「攻撃」マーカー:** 利用可能なマーカーを主攻撃者スタックの上に置く。航空ユニットは単独で攻撃できない。
- ・ **白色CPの例外:** 白色のCPが記載されたユニットは、競合ゾーンにおいてのみ攻撃にCPを加算できる [3.7]。
- ・ **複数目標の禁止:** それぞれの戦闘手順において、1つの「目標」のみ攻撃できる。

重要! 戦闘結果により許可されない限り、防御側スタックはそれぞれの戦闘フェイズにおいて1回のみ攻撃対象となる。



[12.2.2] 戦闘支援: 「主攻撃者」または「目標」ではないスタックは戦闘支援を提供し、黄色のCP [2.3.4] を攻撃/防御に加算する。

- ・ **支援マーカー:** 非手番プレイヤーより先に、支援を与えるスタックそれぞれにマーカーを配置する。
- ・ **攻撃支援:** ゾーンごとに1スタック。目標ゾーン内または隣接したゾーンに配置されたスタックが攻撃支援を提供できる。
- ・ **防御支援:** ゾーンごとに1スタック。目標ゾーン内または隣接したゾーンに配置されたスタックが防御支援を提供できる。

重要! 目標エリアが競合状態にあるか、スタックの上部に航空ユニットが配置されているか、あるいはカードイベントにより許可されない限り、隣接するエリアのスタックは防御支援を提供できない。

ヘクスはその規模の小ささにより、また大都市近隣ならびにボックスにおける優れた輸送インフラにより、相互に迅速な支援が可能となっている。飛行もまた、支援には良い手段だ。

[12.2.3] 複数ゾーンにおける攻撃/支援: 大河川、河川と地峡の地形効果の判定には、「主攻撃者」を含むゾーンを

用いる [12.5.4]。

[12.2.4] 戦闘力の統合: スタックの戦闘力は一元的に用いなければならない。同じ戦闘フェイズにおける複数の戦闘に分割できない。

[12.2.5] 支援の禁止 (マーカー): 「混乱」、「補給切れ」、「完了」マーカーが置かれたスタックは、戦闘支援を提供できない (TEC を参照)。これはイベントカードの記述に優先する。

プレイヤーごとに6つの「攻撃」マーカーと8つの「支援」マーカーが用意されており、これは特定のゲームターンにおいてスタックが攻撃や支援を実施できる上限数となっている。

[12.3] 戦闘手順

交戦と強襲は戦闘手順に従って実施される。これらのステップは、攻撃ごとに完了させなければならない。

戦闘手順



支援ステップ: まず非主導権プレイヤーは特別支援マーカー [19.0] 1つとイベントカード1枚を戦闘に割り当てる。そのうち、主導権プレイヤーが同様に行う。

次に攻撃側プレイヤーは挟撃を試みられる [12.6.2]。

2. 戦闘力ステップ [12.5]: 各プレイヤーは参加するユニットの CP を合計し、戦闘ポイントトラックで示す。またこれに地形、天候、マーカー、イベントカードによる効果を加える。

3. 戦闘解決ステップ [12.5]: 交戦と強襲は、それぞれ異なる方法で解決する。

- ・ **交戦:** 攻撃側の CP から防御側の CP を引き、最終的な戦力差を得る。そのうち攻撃側はイベントデッキのいちばん上のカードをドローし、カードに記載された戦力差の下にある戦闘結果を記録しておく [2.4.8]。
- ・ **強襲:** 攻撃側はイベントデッキのいちばん上のカードを引き、年度制限 [2.4.3] に関係なく支援ポイントを自身の CP トラックに加算する。そのうち、防御側も同様実施する。赤い斜線がついた支援ポイントはマイナス値であり、カード所有者の SP 合計から引かれることに注意。攻撃側の CP から防御側の CP を引き、最終的な強襲結果値を得る。

4. 結果適用ステップ [12.7]: 戦力合計が判明したら、交戦、または強襲戦闘 CRT に適用する。

5. 戦闘後前進ステップ [12.8]: 一部の戦闘結果により、攻撃側スタック (支援スタックを含む) が目標ゾーンに前進することが可能となる。

6. 機動突破ステップ [12.9]: 戦闘後前進を実施する機動ユニットは、2ゾーン前進できる。

7. 戦闘マーカー裏返しステップ [12.10]: 使用された「攻撃」、「支援」CM を「完了」(Done) の面にひっくり返す。

8. 大規模攻勢確認ステップ [12.11]: 大規模攻勢が成功した場合、そのゾーンの大規模攻勢マーカーを発動中の攻勢イベントカードの上に置く (カードごとに1つのみ)。失敗したならば、マーカーを取り除く。

[12.4] 各ゾーンでの繰り返し

選択した目標ロケーションにおいて上記の戦闘手順が完了したならば、手番プレイヤーは新たな目標ロケーションを選択し、戦闘手順を繰り返す。これを、すべての攻撃が完了するまで行う。

[12.5] 戦闘力と解決

戦闘力の計算にあたっては、以下の要素が適用される。



[12.5.1] イベントカード: 各プレイヤーは支援のため、上記のステップ1において戦闘ごとに1枚のイベントカードを使用できる [2.4.3]。

- ・ **交戦:** カードのイベントテキストが適用される [2.4.11]。
- ・ **強襲:** カードのイベントテキストを適用するか (可能な場合のみ、ほとんどのカードは交戦にしか使用できない)、SP 値 [2.4.4] を加算する。

基本ゲームにおいて、カードの支援値は交戦と強襲の両方に適用され、カードのテキストは使用されない。

[12.5.2] 攻撃側プレイヤー: 各ユニットはスタックされた順序と支援状況に応じて戦闘力を加算する。

- ・ **主攻撃者:** すべての戦闘力を加算する。**例外:** 2つの大規模ユニットがスタックしている場合、下側の大規模ユニットは黄色の (支援) CP のみ加算できる [2.3.3]。
- ・ **支援スタック:** いちばん上のユニットの黄色の CP を

加算する。その他のユニットは CP を加算できない。

[12.5.3] 防御側プレイヤー: 各ユニットはスタックされた順序と支援状況に応じて戦闘力を加算する。

- ・ **目標スタック:** すべての戦闘力を加算する。例外: 2 つの大規模ユニットがスタックしている場合、下側の大規模ユニットは黄色の (支援) CP のみ加算できる [2.3.3]。
- ・ **支援スタック:** いちばん上のユニットの黄色の CP を加算する。その他のユニットは CP を加算できない。

航空ユニットは大規模ユニットではないことに注意。また一部のユニットは、防御 (白色) または攻撃 (赤色) しか有しておらず、これによりゼロ CP となる場合がある。

[12.5.4] 地形: ボーナス防御 CP は、防御側ゾーンの地形に応じて適用される (TEC 参照)。

- ・ **経路地形:** 主攻撃者が河川または地峡を超えて攻撃している場合、防御側はボーナス CP を獲得する。
- ・ **戦闘の種類:** 防御側ゾーンの地形に応じて、どの CRT を使用するかが決定される。これには交戦 (障害のない地形) と強襲 (障害地形) がある。

重要! TEC に記載されている通り、大都市には 2 つの種類があることに注意。「通常」の大都市と、「戦争目標サイト」の大都市である。なお後者はドイツ十字またはソ連の星で表される。



大都市



大都市 (戦争目標サイト)



[12.5.5] 天候: 天候による防御側のボーナス CP は、防御側ゾーンと時期に応じて適用される (TEC 参照)。

- ・ **厳冬線:** 「降雪」と「冬将軍」は、マップ上のバルチザン/厳冬線 (赤色の点線) より西側のゾーンでは、ゲームにおいて「晴れ」となる。
- ・ **移動:** 移動時には、スタックが移動フェイズを開始したゾーンにおける天候を適用すること。

例: 攻撃側のソ連スタックが、「泥濘」(1CP) の天候において河川 (1CP) を経由して大都市 (1CP) を攻撃する。これにより防御側には 3 戦闘力が追加される。

[12.5.6] ステータスマーカー: これらのマーカーは、マーカーが置かれたスタックの戦闘力に影響を及ぼす (TEC を参照)。

- ・ **混乱:** 攻撃側スタックは 1CP を失う。
- ・ **補給切れ:** 攻撃側スタックは 2CP を失う。
- ・ **混乱または補給切れ:** スタックは戦闘支援を提供できない。

[12.5.7] 特殊戦闘支援マーカー: これらのマーカーはゲームにおいて少数が提供されており、CP の提供や結果の修正により戦闘に影響を及ぼす。これらは、特殊マーカーの章 [19.0] において解説されている。

[12.5.8] 戦闘差の制限: 戦闘差が +6 を超過している場合は、「6」の項目で解決する。戦闘差が -3 未満であれば、結果は自動的に「A1」(攻撃側敗北) となる。

[12.6] 戦闘のサブタイプ

戦闘のサブタイプは戦闘結果に影響を及ぼす。



[12.6.1] 大規模攻勢: 大規模攻勢マーカーが目標ゾーンに配置されている場合、挟撃を試みることができ、また

1RP を消費してマーカーを裏返すことで追加の 1 攻撃 CP を獲得できる [12.1]。



[12.6.2] 挟撃: 支援ステップ [12.3.1]

において、手番プレイヤーは挟撃を試みることができ、これにより防御側の退却を阻止して「包囲」(Pocket) [3.5] を形成できる。以下の条件を満たしているならば、挟撃マーカーを目標スタックに置き、利用可能な装甲マーカーを主攻撃者スタックに置くこと。

- ・ **大規模攻勢:** 目標ゾーンに大規模攻勢マーカーが置かれている。
- ・ **攻撃側:** 主攻撃者スタックの上部ユニットが機動装甲ユニットである (航空ユニットは無視する)。
- ・ **防御側:** 目標スタックの上部ユニットが装甲ではない (航空と陣地ユニットは無視する)。
- ・ **複数の攻撃ゾーン:** 攻撃側のスタックが 2 つ以上のゾーンに配置されている。
- ・ **地形/天候:** 目標ゾーンの地形と天候により制限されていない (TEC を参照: 泥濘時に「挟撃」は実施できない)。

重要な例外事項

装甲+機動: 機動装甲スタックが機動突破 [12.9] において「機動」マーカーを使用して目標ゾーンに移動した場合、その戦闘フェイズにおける以降の攻撃において、[12.6.2] の条件を満たしていない場合であっても常に挟撃を試みることができる。包囲マーカーの代わりに、使用済みマーカーフェイズ [14.0] まで、「機動」マーカーをスタックに置いたままにしておくが良い。

イベントカード: 一部のイベントにより、すべての条件 [22.1] を満たすことなしに挟撃が可能となる。

挟撃には多くの条件を満たす必要があるが、これらはすぐに身につくはずだ。なお挟撃に関しては、多くの例がプレイブックに掲載されている。



[12.7] 戦闘結果の適用

[12.7.1] 「交戦」戦闘結果: ドローされたイベントカードの戦闘差に応じた項目を確認し、戦闘 CRT を参照すること。

交戦戦闘結果

- AE = 攻撃側除去:** 主攻撃スタックは1ゾーン退却し、そののち除去される。
- A1 = 攻撃側敗北:** 主攻撃スタックは1ゾーン退却し、そののち1ステップを失う。
- AS = 攻撃側損害:** 主攻撃スタックは1ゾーン退却し、そののち損害ボックスに置かれる。
- AB = 攻撃側崩壊:** 主攻撃スタックは1ゾーン退却するか、1ステップを失う。
- AR = 攻撃側撃退:** 主攻撃スタックが競合ゾーンに配置されている場合、1ゾーン退却するか1ステップを失う。その他の場合は効果なしとなる。
- AA = 攻撃側前進:** 主攻撃スタックは目標ゾーンに前進する。機動突破は実施できず、また攻撃側がすでに目標ゾーン内に配置されている場合は前進できない。
- BB = 流血:** 攻撃側プレイヤーは1RPを失うか、あるいは双方のプレイヤーが交戦に参加した任意の1ステップを除去するかを選択する。
- DR = 防御側退却:** 目標スタックは1ゾーン退却する。攻撃側スタックは前進できる。
- DB = 防御側崩壊:** 目標エリアの非手番側のすべてのスタ



例: ドイツ側の攻撃は10CP、ソ連の防御は6CPであり、戦力差は+4となる。なおスタックの上部ユニットのみが戦闘支援を提供でき、隣接エリアの防御側スタックは、イベントカードにより認められるか上部ユニットが航空ユニットでない限り [12.2.2]、支援マーカーを得ることができないことに注意。

主攻撃者が経由していないことからドニエプル川の修正は適用されない [12.5.4]。なお、この例ではドイツ側プレイヤーが戦争の主導権を有しており、丸囲みのついた黄色のCPは、通常の黄色のCPと見なされる [18.1]。

ックは、2ゾーン退却する。攻撃側スタックは前進できる。

DS = 防御側損害: 目標エリアの非手番側のすべてのスタックは、2ゾーン退却し、そののち目標スタックは損害ボックスに置かれる。攻撃側スタックは前進できる。

D1 = 防御側敗北: 目標エリアの非手番側のすべてのスタックは、2ゾーン退却し、そののち目標スタックは1ステップを失う。攻撃側スタックは前進できる。

DE = 防御側除去: 目標エリアの非手番側のすべてのスタックは、2ゾーン退却し、そののち目標スタックは除去される [12.7.6]。攻撃側スタックは前進できる。

DC = 防御側降伏: 目標エリアの非手番側のすべてのスタックは、2ゾーン退却し、そののち目標スタックは降伏ボックスに置かれる。攻撃側スタックは前進できる。

戦闘結果に記載されているように、スタックは直接戦闘に関与していなくてもエリアのスタックは戦闘結果の影響を受ける場合がある。なおこれは、マップボックスには適用されない。



例: 前述の例の攻撃の続きにおいて、ドイツ側デッキのトップカードを引き、交戦において+4CPの項目で

「D1」の結果を得た。攻撃を受けたゾーンの2つのソ連スタックは退却しなければならず、また混乱する (CRTに爆発マークが記載されている)。なお陣地ユニットは退却できない (カウンターに丸囲みされたRが記載されている [18.1]) ことから、即座に除去される。退却後に目標スタックであるブリャンスクユニットは1ステップを失わなければならない。これは1ステップしか持たないことから、破壊ユニットボックスに置かれる。

[12.7.2] 強襲戦闘結果: 防御側と攻撃側の合計 CP の差が結果となる。

強襲戦闘結果

D+3 = 強襲側敗北: 主攻撃スタックが競合ゾーン内に配置されている場合は、1ゾーン退却する。そののち、1ステップを失う (防御側が3CP以上ある)。

D+2 = 強襲側撃退: 主攻撃スタックが競合ゾーン内に配置されている場合は、1ゾーン退却するかあるいは1ステップを失う (防御側が1~2CP上回っている)。

EQ = 強襲の膠着: 攻撃側プレイヤーは1RPを失うか、あるいは双方のプレイヤーが強襲に参加した任意の1ステップを除去するかを選択する (CPが同値)。

A+2 = 強襲成功: 防御側プレイヤーは目標スタックを1ゾーン退却させるか、あるいは双方のプレイヤーが強襲に参加した任意の1ステップを除去するかを選択する。強襲側スタックは前進できる (攻撃側が1~2CP上回っている)。

A+3 = 強襲側勝利: 防御側プレイヤーは目標スタックを2ゾーン退却させるか、あるいはスタックより1ステップを除去するかを選択する。強襲側スタックは前進できる (攻撃側が3CP以上ある)。

例: 防御側が攻撃側を1CP上回っているため、D+2の項目で解決を行う (強襲側撃退)。攻撃側が3CP上回っているならば、A+3の項目 (強襲側勝利) で解決を行う。

[12.7.3] 特殊戦闘結果: CRTに記載されたアイコンにより、交戦と強襲に特殊な戦闘結果が適用されることがある。



石油缶: マップに残る攻撃/支援スタックのすべてに「補給切れ」マーカーを置く。



ドイツ十字: 大規模攻勢の戦闘において、ドイツプレイヤーが戦争の主導権を有しているならば1WSPを失う。



茶色の爆発: マップに残る防御/支援スタックのすべてに「混乱」マーカーを置く。



黒色の航空機: この戦闘における双方のプレイヤーの攻撃/支援/防御航空ユニットのすべてを「損害」面に裏返す。すでに損害状態の場合は、そのままとする。



赤色の矢印: 挟撃の試みが成功し、目標スタックは除去される。また敵大規模ユニットが除去されるごとに、ゾーンに手番プレイヤーの「包囲」マーカーを置く。なお、プレイヤーが持つ4つの包囲マーカーが配置上限となる。目標が航空ユニットの場合は、航空ボックスへと帰還させる。



大規模攻勢アイコン: 目標スタックが退却しなかった場合、攻撃側は直ちに同じユニット (攻撃側、防御側、支援) で戦闘手順 [12.3] を繰り返すことができる。新たな攻撃CMを消費しなければならないが、裏返された「大規模攻勢」マーカーはそのままにしておき、使用

されたカードは捨て札とする。

[12.7.4] 退却禁止ゾーン: 退却が求められた場合、スタックの所有プレイヤーは、戦闘ゾーンより決められた距離を離れるように退却させなければならない(退却するゾーン数の分だけ離れる必要があり、ジグザグに退却することはできない)。

- ・ **退却ゾーン:** スタックは敵支配下のゾーン、競合ゾーン、進入不可ゾーン(海、湖、山岳)に退却できない。また可能な限り、敵支配下のゾーンに隣接するゾーンは避けること。
- ・ **スタック:** スタックは分割/統合できない。オーバースタックは退却の終了時に解決されなければならない [11.5.2]。
- ・ **挟撃:** 挟撃が成功した場合、目標スタックは退却できず除去される。
- ・ **固定ユニット:** 退却を求められた場合は除去される。
- ・ **航空ユニット:** 退却を求められた場合は航空ボックスに帰還する。そのため退却により除去されることはない。

重要! いずれかの理由によりスタックが退却できない場合、代わりに除去される [12.7.6]。また挟撃がスタックの退却を妨げ、これにより除去されることに注意。

[12.7.5] ステップロス: 特定の戦闘結果により、ステップロスまたは除去が引き起こされる。

- ・ **ステップロスの効果:** ステップロスが発生した場合、完全戦力の2ステップユニットは(ひっくり返され)1ステップ面に減少する。1ステップのみのユニットは除去される [12.7.6]。
- ・ **損害の割り当て:** 特に指示がない場合は、スタックのトップに置かれたユニットを指定しなければならない。選択が可能な場合、所有プレイヤーがどのユニットがステップロスを被るかを選択する。
- ・ **挟撃:** 攻撃側が挟撃時に戦闘によるステップロスを被った場合 [12.6.2]、装甲ユニットが損害を受けなければならない。
- ・ **2ステップユニット:** 2つの面があるかどうかに関わらず、ステップドット [2.3.7] のついたユニットのみが2ステップを有している。

[12.7.6] 除去ユニット: 除去されたユニットは、その時点の状況に応じて異なるボックスに置かれる。

- ・ **補給切れスタック:** 補給切れマーカーを載せられたユニットは、降伏ボックスに置かれる。
- ・ **補給下のスタック:** ユニットの現在のカウンター面のまま、破壊ユニットボックスに置かれる。
- ・ **要塞と航空:** 常に破壊ボックスに置かれる。
- ・ **降伏ボックス:** 小規模ユニットは表面で、大規模ユニットは裏面で置く(1ステップのソ連戦車ユニットは例外)。降伏した大規模ソ連ユニットと大規模ドイツユニットは、所有者に1または2WSPのコストを要求する(マップ上の降伏ボックスを参照)。

重要! 補給切れで除去されない限り、ユニットは現在のカウンター面のまま破壊ユニットボックスに置かれる。2ステップユニットが表面で置かれた場合、再起を期する相当数の部隊が脱出したことを示す。

[12.8] 戦闘後前進

戦闘結果により攻撃側の前進が認められた場合、主攻撃者と支援スタックは任意に戦闘後前進できる。

なお前進するゾーンは、直前に攻撃したゾーンでなければならない。

- ・ **MPコスト:** 戦闘後前進にMPの消費は必要なく、そのままスタックを目標ゾーンへと移動させる。
- ・ **誰が前進できるのか:** 固定ユニットを除く攻撃に参加したユニットが、前進を行える。これには支援スタックを含む。
- ・ **スタックの分割:** 固定ユニットを除く前進を実施するスタックは、分割や統合、一部ユニットの後置を実施できる。ただしこれらを行うには、追加の「完了」マーカーを消費する必要がある [12.10]。
- ・ **敵スタック:** 敵スタックを含むゾーンにも前進できるが、スタック制限に注意のこと。敵スタックが航空ユニットからのみ構成されている場合、航空ボックスに戻す。
- ・ **地形:** 前進に影響を及ぼさない。

攻撃側が防御側と共に競合ゾーンに配置されている場合、その戦闘における目標ゾーンへすでに到達していることから、前進を行うことはできない。

[12.9] 機動突破



手番プレイヤーの機動ユニット（主攻撃者または支援）が「装甲」マーカーとスタックしている場合、あるいは「装甲」マーカーが置かれていないスタックに対して利用可能な「機動」マーカーを消費する場合、1ゾーンの追加前進を実施できる（「包囲」が実施されていることを示すため、機動マーカーを置いたままにしておくが良い [12.6.2]）。このとき、以下の制限に従うこと。

- ・ **地形:** スタックはその移動元と移動先ゾーンの地形が許す限りにおいて、機動突破を実施できる（TECの「機動」の項目を参照）。
- ・ **マーカー:** 「混乱」、「補給切れ」マーカーが載せられたスタックは、機動突破を行えない。
- ・ **天候:** 特定の天候において、機動突破を行えない（TECを参照）。
- ・ **敵スタック:** 敵スタックが1つ以下のエリアに対して、機動突破を実施できる。もし、敵スタックが航空ユニットのみで構成されている場合は、航空ボックスに戻すこと。
- ・ **スタックの分割:** 突破を実施するスタックは、分割と統合を実施できる。ただしスタックの分割を行うには、追加の「完了」または「機動/装甲」マーカーを消費する必要がある [12.10]。

重要! すでに「装甲」マーカーを有しているスタックに、「機動」マーカーを使用できないことを忘れてはならない（たとえばこのターンにおいてすでに挟撃を実施しているなど）。また航空ユニットと一部のソ連戦車ユニットは機動ユニットではない（「M」と記載されたカウンター [18.1]）。

敵スタックを含むゾーンに前進した場合、ゾーンは競合状態となる。

[12.10] 戦闘マーカーの裏返し

それぞれの戦闘手順後に、以下のアクションを実施する。



「完了」面への裏返し: 双方のプレイヤーは、この戦闘手順において使用されたすべての「攻撃」マーカーと「支援」マーカーを「完了」面にする。これは、プレイヤーターンの残り期間にお

いて攻撃や支援アクションを実施できないことを示す。

スタックの分割: スタックの一部が分割された場合、所有プレイヤーは未使用の「攻撃」または「支援」マーカーを「完了」面で新たなスタックに配置しなければならない。

目標スタックが「完了」マーカーを置かれることはない。

[12.11] 大規模攻勢の成功判定



戦闘と前進/突破が終了した時点で、攻撃先のゾーンに「大規模攻勢」が置かれており、かつ手番プレイヤーがゾーンを支配している場合、マーカーを発動中のいずれかの「大規模攻勢」または「攻勢なし」カードに置く。これにより、目標フェイズ [15.0] の戦況ポイントの獲得においてカードが判定の対象となる。なおカードに複数のマーカーが置かれることはなく、余剰分は破棄する。

攻勢の失敗: 戦闘フェイズの終了時において、発動中の攻勢カードに大規模攻勢マーカーが置かれていない場合、カードを捨て札パイルに置く。

重要! 大規模攻勢がいまだマップ上に残されているならば、手番プレイヤーはそれぞれにつき1WSPを失い、そのうちマーカーを取り除く。

つまりこれは攻勢カードでWSPを得点するためには、カードごとに敵支配下のゾーンを1か所占領する必要があることを意味する。またゾーンを占領できないとき、1WSPを失うことになる。

[13.0] 予備フェイズ

手番プレイヤーは戦略予備ボックスよりユニットを「展開」できる。

[13.1] 予備ユニットの展開

予備からマップに移動するユニットは、手番プレイヤーが支配する任意のゾーンに、以下の制限において配置できる。

- ・ **補給:** ユニットが配置されるゾーンから、特殊経路を使用することなく [7.2.2] 任意の長さの補給線を引くことができること。ただし海上移動に関してはこの例外となる（下記参照）。
- ・ **スタック:** 他の味方ユニットがすでにゾーンに配置されている場合は、スタックを調整できる。
- ・ **海上移動:** 補給線がバルト海または黒海を経由す

る場合は、小規模ユニットのみ展開できる。

- ・ **枢軸ユニット:** これらには特別な制限がある ([18.6] 参照)。

[14.0] 使用済みマーカーフェイズ

マップ上に配置されたマーカーの一部を取り除き、所有するプレイヤーのマーカーパイルに戻す。

- ・ **手番プレイヤー:** 「混乱」、「装甲」マーカー。
- ・ **双方のプレイヤー:** 「完了」、「特殊戦闘支援」マーカー。
- ・ **「パルチザン」マーカー:** 上級ゲームにおいてのみ、マーカーごとに 1RP を支払うことで取り除ける。

本フェイズの開始時点において、マップ上に「攻撃」、「支援」の面で置かれたマーカーはないことに注意。

[15.0] 目標フェイズ

本フェイズにおいて、プレイヤーは戦況ポイントを獲得する。

[15.1] 戦況ポイントの獲得

手番プレイヤーは、自身の戦争情勢ゴールカードと発動中の攻勢カードに記載された、戦争情勢ゴールロケーションを支配しているかどうかを確認する。そのうち、WSPトラックに獲得されたポイントを記録する。

[15.1.1] 戦争情勢ゴールの得点: 手番プレイヤーは自身の伏せておいた戦争ゴールイベントカードを明らかにし、支配するロケーションと孤立ロケーション [15.1.3] ごとに 1WSP を獲得する。

- カードの左側に記載されたマップロケーションを先に確認する。
- 左側のロケーションで得点したならば、右側も確認する。
- イベントカードの捨て札パイルに、カードを捨てる。

[15.1.2] 攻勢イベントカードの得点: 手番プレイヤーは成功した「攻勢」カード (大規模攻勢マーカーが載せられている) を確認し、支配するロケーションと孤立ロケーション [15.1.3] ごとに 1WSP を獲得する。

- カードの左側のマップロケーションを先に確認する。
- 左側のロケーションが得点された場合は、右側も確

認する。

C. カードを攻勢カード捨て札パイルに置く。

[15.1.3] 特殊ロケーションの得点: 一部の目標には、以下に記載されたような特別な条件を満たす必要がある。

- ・ **USSR:** ドイツプレイヤーが少なくともソ連邦内の 1 ゾーンを確保している場合に、1WSP を得点する。
- ・ **ドイツ:** ソ連プレイヤーが少なくとも大ドイツ内の 1 ゾーンを確保している場合に、1WSP を得点する。
- ・ **パルチザン (標準ゲームのみ):** ターン 4 からターン 22 までにおいて、ドイツプレイヤーが直ちに 1RP を支払わない限り、ソ連は 1WSP を獲得する。
- ・ **孤立ロケーション:** ゴールロケーションが支配されていないとしても、敵がその場所に無制限の長さの陸上補給線 (海、湖または海峡/凍結路を経由しない陸上のみ) を引くことができないならば 1WSP を獲得できる。なお、自身が支配するロケーションが孤立していても WSP を獲得できる。

[15.1.4] 即時得点: 目的フェイズ以外でも、以下の状況において WSP が即時に得点される。



包囲: 補給フェイズにおいて自軍の「包囲」マーカーがマップから除去された場合、1WSP を獲得する [7.0D]。



大規模ユニットの降伏: ソ連の大規模ユニットが降伏ユニットボックスに置かれるごとに所有プレイヤーは 1WSP を失い、ドイツの (枢軸のではない) 大規模ユニットが降伏するごとに 2WSP を失う。



大都市の占領: 敵支配下の大都市を占領した場合、1WSP を獲得する。



戦争犯罪サイトの占領: 敵のサイトを占領するごとに 1WSP を獲得する (ゲームにおいて 1 回のみ)。ドイツ側は赤色の髑髏サイトで得点し、ソ連は褐色の髑髏サイトで得点する。



[15.1.5] 戦況マーカーの使用: WSP の合計は各プレイヤーの戦況トラックにおいて記録される。

- ・ プレーヤーの合計が 10WSP を上回った場合、マーカーを+10 の面に裏返す。
- ・ プレーヤーの合計が 19WSP を上回った場合、代わりに相手の合計を低下させる。なおこのときの最小値はゼロ WSP となる。WSP 合計にマイナス値はなく、またこれによるペナルティもない。ただし WSP の差が 19 である場合、そのターンの終了時に 19WSP を獲得しているプレーヤーが即時勝利することがある [17.1]。

[15.2] 戦争ゴールイベントカードのドロー



手番プレーヤーはイベントカードデッキより新たなカードを 1 枚引き、秘密裏に見てから裏面で自分の前に置いておく。このとき区別がつくよう、カードの上に支配マーカーを置いておくとうまい。これが新たな戦争ゴールカードとなり、次のゲームターンにおけるマップ目標得点の判定に用いられる。

重要! 戦争ゴールカードは手札に含まれず、手札上限の計算対象でもない。また通常のイベントカードのように、捨て札にすることもできない [9.2]。カードに記載されたイベントは、黒色でも赤色でも決して発動しない。

このカードはプレーヤーターンの終了間際に引かれるため、シナリオに特記されていない限り、この方法による第 1 ターンにおける得点は不可能となる。

[16.0] ターン終了フェイズ

主導権プレーヤーより先に、即時勝利によるゲーム終了の判定を行う [17.1]。もし終了しない場合は、手順 I に戻り、「新たなターンの管理」からゲームターンを再開すること。最終ターンにおいて即時勝利が達成されなかったならば、「ゲーム終了時勝利」 [17.2] を参照する。

[16.1] 「冬将軍」による主導権



ドイツ側プレーヤーが「冬将軍」ターンの終了時により高い WSP を獲得している場合、戦争主導権は自動的にドイツ側に移る。

[17.0] 勝利の方法

基本ゲームと上級ゲームのキャンペーンにおいては、3 つの異なる勝利方法がある。これはターン終了フェイズにお

いて、主導権プレーヤーより先に判定を行う。

[17.1] 即時勝利

ゲームターンの終了時に即時勝利する手段は、プレーヤーごとに以下の 3 つがある。

- ・ **戦況ポイント (ドイツ)**: ドイツ側プレーヤーが主導権を有しており、少なくとも 19WSP を有している。またソ連側がゼロ WSP であり、ドイツ側プレーヤーがモスクワを含む敵の戦争目標サイトを少なくとも 2 か所支配しているならば勝利する。
- ・ **戦況ポイント (ソ連)**: ソ連側プレーヤーが主導権を有しており、少なくとも 19WSP を有している。またドイツ側がゼロ WSP であり、ソ連側プレーヤーがケーニヒスベルクを含む敵の戦争目標サイトを少なくとも 2 か所支配しているならば勝利する。
- ・ **戦争目標サイト (ドイツ/ソ連)**: 敵の戦争目標サイト 6 つのうち、少なくとも 4 つを支配しているならば勝利する。
- ・ **ベルリン戦争目標サイト (ソ連)**: ソ連プレーヤーはベルリンを支配すると勝利する。

WSP 勝利のオプションルール: 主導権プレーヤーが WSP による勝利条件を満たしているが、2 か所の戦争目標サイトを支配していない場合は、自身の大規模攻勢デッキよりカードを 1 枚引くことができる。カードの年度制限にその時点における年度が含まれているならば、プレーヤーは「戦意勝利」 [17.3] により勝利する。ゲームが継続する場合は、カードを手札に保持しておくこと。

上記の「戦意勝利」オプションによる勝利は、軍事クーデターにより一時的な停戦がもたらされたことを意味している。これにより西側連合が戦後を支配する存在となり、ヨーロッパにもたらされる苦痛や破壊は、はるかに少なくなるだろう。

[17.2] ゲーム終了時勝利

ゲーム終了時に即時勝利が達成されていないならば、以下の順序に厳密に従い勝者を判定する。

[17.2.1] 短期キャンペーン: ターン 22 の終了時に判定する。

- ・ **マップ支配 (ソ連)**: ソ連側プレーヤーがマップ内のすべてのソ連ゾーンを支配している場合、ソ連が

勝利する。

- ・ **戦争目標サイト (ドイツ) :** ドイツ側プレイヤーが自身の戦争目標サイトすべてを支配している場合、ドイツが勝利する。

[17.2.2] 長期キャンペーン: ターン 22 の終了時に短期キャンペーンの勝利判定を実施したならば、ターン 26 の終了時に以下の順序に厳密に従い判定を行う。

- ・ **ベルリン (ソ連) :** ソ連プレイヤーがベルリンヘクスを支配している場合、ソ連が勝利する。
- ・ **戦時生産 (ドイツ) :** ドイツが自身の戦時生産サイトを 2 つとも支配しているならば、ドイツが勝利する。

[17.3] 西側連合の勝利

まれな状況ではあるが、ゲーム終了時にいずれのプレイヤーも勝利していない場合、双方ともリソースと戦意を失いゲームに敗北する。西側連合が戦後の覇者となるが、この場合において、より多くの WSP を獲得した陣営が戦意勝利を主張しても良い。

各ゲームターンにおいてドイツが先攻することから、ソ連側プレイヤーは勝利判定を行う前に自身の手番において WSP をゼロより増加させることができる。そのため、戦況ポイントで勝利することはドイツにとってより難しくなっている。

[18.0] 特殊ユニット

以下は一部の特殊なユニットとその機能についてまとめたものだ。

[18.1] 特殊ユニットの機能

一部のカウンターには、戦闘力の右側に特殊な機能を表す文字/シンボルが記載されている。



三角形に記載された「A」: このユニットが戦闘後に主攻撃者スタックに残っている場合、そのスタックは「BB」、「EQ」の結果でも戦闘後前進できる [12.8]。



丸に記載された「R」: このユニットは、退却を求められると除去される。



四角に記載された「M」: このユニットは、ゲームにおいて機動ユニットとは見なされない。一部のソ連戦車ユニットには「M」アイコンが記載されている

が、これらはゲームにおける機動ユニットではなく、挟撃も試みられない [12.6.2]。



丸に記載された「2」: 除去されても破壊/降伏ボックスには置かず、2 ゲームターン先の増援として登場する (ターン 2 であれば、ターン 4 に登場する)。



丸に記載された「爆発」: ソ連プレイヤーが戦争の主導権を有しているならば、これらの黄色い CP は灰色と見なされ「戦闘支援」の能力を失う [12.2.2]。

特殊ユニットの機能は CRT 表にも記載されている。

[18.2] 機動機甲ユニット



機動装甲 (ドイツ) と機動戦車 (ソ連) によるスタックには、特殊な戦闘能力がある。



挟撃: 機動機甲スタックは特定の条件 [12.6.2] において挟撃を実施できる。これにより敵スタックを戦闘において包囲でき、退却を阻止できる。なお天候や敵機甲部隊により挟撃が阻止される場合がある [12.6.2]。

[18.3] 陣地ユニット



これらのユニットは広範囲にわたる野戦陣地と守備隊を表している。陣地が配置された競合エリアにおける戦闘は強制されない [12.2]。

- ・ **ステップ:** 陣地ユニットは表面で 1 ステップを有しており、「建造中」の面においてはステップを持たない。
- ・ **移動:** これらは自身のゾーンより移動/退却できず、戦略予備ボックスに配置することもできない。ただし所有プレイヤーの戦略フェイズ [10.1.2] においてユニットを解散させマップから取り除くことができる。
- ・ **マップへの配置:** 増援、または再建築により「建造中」(ツルハシとシャベルが記載されている) の面でマップに配置される。これは所有プレイヤーの次の戦略フェイズにおけるアップグレードステップにおいて、戦闘マーカーを 1 つ消費することでアップグレード (ひっくり返す) ことが可能だ。なお「建造中」の面において敵ユニットのゾーン進入を

阻止することはできず、その場合は自動的に除去される。

- ・ **スタック:** スタックには「陣地」ユニットを1つだけ加えることができる。ただし、カウンター2つで構成されたスタックへ(制限を無視して)追加できる。

[18.4] セヴァストポリ要塞ユニット



この大規模ユニットは地域一体の主要な要塞群と固有の守備隊を表している。

- ・ **移動:** セヴァストポリゾーンより移動/退却できず、戦略予備ボックスに配置できない。
- ・ **ステップ:** 2ステップを有しており、茶色の面の罫線マークで示されているように、再編成やアップグレードを実施できない。

[18.5] 航空ユニット



航空ユニットは重要な交戦や強襲において、兵員の支援に用いられる航空部隊の集中を表している。

- ・ **ステップ:** 各ユニットは1ステップを有しており、これはユニットの両面に適用される。そのため、いずれの面においてもユニットがステップロスを受けた場合は除去される。「損傷」(Damaged)を受けたユニットも通常通り機能するが、CPはゼロとなる。すでに損傷したユニットがさらに損傷を受けた場合、追加の効果はない。
- ・ **移動:** 航空ユニットは航空ボックスより、味方支配下のゾーンまたは競合ゾーンへと移動でき、またこれらのゾーンより航空ボックスへと帰還できる。戦闘後前進 [12.8] を実施できるが機動突破を行うことはできず、退却を求められた場合は航空ボックスへと戻される。
- ・ **スタック:** 通常のスタック制限に加えて、航空ユニット1つを配置できる。なお他のユニットとスタックしていない場合、敵スタックがゾーンに進入してきたならば、直ちに航空ユニットボックスへと戻される。
- ・ **防御支援:** スタックの最上部に置かれているなら

ば、たとえ目標ゾーンと隣接するゾーンに配置されている場合であっても [12.2.2]、航空ユニットは防御支援を提供できる。なお単独で配置されている場合に主攻撃者となることはできず、支援しか実施できない。

- ・ **マップへの配置:** 増援や再編成によりマップに登場する場合、これらは表面(損傷を受けていない面)で航空ユニットボックスに配置される。
- ・ **天候による制限:** マップ上のターントラックには、そのゲームターンにおいてプレイヤーが使用できる航空ユニット数が記載されている。制限を上回る分の航空ユニットは飛行済みと見なし、混乱マーカーを置くこと。

カウンター背面の小さな「CP 爆発アイコン」は、単なる装飾でありゲームに影響を及ぼさない。

[18.6] 枢軸ユニット

ドイツ側の枢軸ユニットは青色のカウンターで表されており、これらにはいくつかの特殊な制限が適用される。ステップ数の制限: ソ連プレイヤーが戦争主導権を有している場合、ドイツ同盟国の枢軸ユニットはアップグレードできない [10.2]。



フィンランド: ヘルシンキと「モッティランド」ゾーンにのみ展開できる [13.1]。その他のユニットは、いずれのプレイヤーのものであっても、これらゾーンに展開できない。フィンランドユニットは、ソ連ユニットに対して3つのゾーンからのみ攻撃/支援できるが、ソ連ユニットが配置されていないゾーンであれば、マップ内を任意に移動できる。ソ連側が戦争主導権を有している状態で、「モッティランド」の2か所を支配したならば、直ちにフィンランドユニットをゲームから永久に取り除く。



ハンガリー: 第1ならびに第3ハンガリー軍は、オレンジの点線を持つ国境ゾーンまたは隣接するボックスがソ連占領下となるまで、自発的にハンガリーボックスを離れることができない。また、ハンガリーとハリコフ (Kharkov) ゾーンにのみ展開できる。

例: リヴォフを含むゾーン。



ルーマニア: ブカレストとオデッサゾーンにのみ展開できる。ルーマニアとハンガリーのユニットを互いにスタックさせることはできない。

ルーマニアの転向: ソ連プレイヤーが戦争主導権を有しており、ブカレストゾーンをソ連が支配するか競合下となったならば直ちに、ゲームの残り期間においてルーマニアのユニットをソ連がコントロールする。



イタリア: オーストリアとハリコフゾーンにのみ展開できる。



枢軸の「AK」ユニット: チェコスロバキアとミンスクゾーンにのみ展開できる。

枢軸諸国は限定的な戦争目標しか有しておらず、これらの再編成や移動は困難であった。

[18.7] ソ連の打撃軍ユニット



この大規模ユニットは基本ゲームでのみ使用される。通常の上級ゲームで使用される3つの小規模な「Shock I-II-III」を置き換えること。

[18.8] ソ連海軍歩兵ユニット



この小規模ユニットは黒海に隣接するゾーンにのみ配置でき、またこれらのゾーンのみ攻撃/支援できる。また予備にも配置できるが、上記に違反した場合は直ちに除去される。

なおこのユニットは、ソ連支配下の黒海に隣接する任意のゾーンに展開できる [13.1]。

[18.9] ドイツ F 軍集団



この大規模ユニットは、ソ連ユニットがマップボックスに進入するか隣接しない限り、自発的にユーゴスラビアボックスを離脱できない。このユニットは基本ゲームでは使用しない。

ドイツ第11軍とF軍集団は歴史的な意図からライトイエローのユニットアイコンを有しているが、これらの多くは枢軸同盟国の兵士であった。

[18.10] 基本ゲームの「小規模」ユニット



基本ゲームにおいて使用される、

小規模ユニットのうち左の4つはあらゆる意味において「大規模」ユニットと見なす。

[19.0] 特殊マーカー

以下は、ルールの他の部分において記載されていない特殊なマーカーに関する概要とその説明だ。

[19.1] 混乱マーカー



これらのマーカーは長期にわたる戦闘行動における、無秩序を表している。

- ・ **いつ置かれるか:** 戦闘結果、一部のカードイベントによりスタックに置かれる。またユニットがすべての移動力を消費して移動したが、CMを使用しなかった場合に置かれる [11.1]。
- ・ **効果:** 移動と戦闘における能力が制限される。なおさらなる混乱が追加で発生しても、効果なしとなる ([11.2] と TEC を参照)。
- ・ **スタック:** マーカーの効果はスタック全体に及ぶ。スタックが分割された場合は、マーカーを追加すること。

[19.2] 冬将軍マーカー



これらの支援マーカーは戦争における最初の厳冬期において、ソ連が実施した攻勢の優位を表すものだ。

- ・ **いつ使用できるか:** 「冬将軍」ゲームターンの開始時において、ソ連プレイヤーはそのターンに使用できる2つのマーカーを獲得する。
- ・ **攻撃での使用:** ソ連プレイヤーは攻撃 CP として、戦闘ごとに1枚のマーカーを割り当てられる [12.3]。
- ・ **制限:** マーカーは、パルチザン/厳冬ラインより東側のゾーンに対してのみ使用できる。

[19.3] 国民突撃隊マーカー



これらの戦闘支援マーカーは、戦争の最後の数か月における赤軍の本国侵攻に対する、ドイツ軍抵抗部隊の増員を表している。

- ・ **いつ使用できるか:** ドイツ側プレイヤーはドイツイベントカード41「Bottom of the Barrel」が発動した場合、ゲームの残り期間において2つのマー

カーを使用できる。それぞれのマーカーは、ゲームターンごとに1回使用できる。

- ・ **防御での使用:** ドイツプレイヤーは防御 CP として、戦闘ごとに1枚のマーカーを割り当てられる [12.3]。
- ・ **制限:** マーカーはソ連邦外のゾーンでのみ使用できる [2.1]。

[19.4] 命令/指示マーカー



これらの戦闘支援マーカーは、双方の独裁者がしばしば彼らの兵員に対して与えた「死守」命令を表している。

- ・ **いつ使用できるか:** 双方のプレイヤーはゲームイベントとしてこれらのマーカーを1つ獲得する。それぞれのマーカーは、ゲームターンごとに1回使用できる。
- ・ **防御での使用:** 各プレイヤーは戦闘フェイズごとに1回、防御 CP として [12.3.1]、あるいは交戦 CRT の結果修正に用いることができる。
- ・ **強襲 CP ボーナス:** 強襲に使用された場合、防御側は1防御 CP を獲得する。
- ・ **交戦 CRT 結果修正:** 交戦に使用された場合、「AA」（攻撃側前進）の結果1回を「BB」（流血）に置き換えられる。
- ・ **使用の義務:** ゲームに登場している場合、これらのマーカーを所有するプレイヤーは、可能な限り（敵が少なくとも1回の攻撃を実施すれば、マーカーを使用できるはずだ）攻撃に対する防御として使用しなければならない。戦闘フェイズにおいて使用可能であったがそうしなかった場合は、1WSP を失う。

マーカーが使用されたら、強襲（CP 追加）または交戦（AA = BB）の適切な面で置く。

[19.5] 工場/レンドリースマーカー



これらのマーカーは、戦争経済活動の増加と連合国によるレンドリース支援を表している。

- ・ **いつ使用できるか:** プレイヤーはこれらをイベント [21.1] により獲得する。それぞれのマーカーは

ゲームターンごとに1枚を使用できる。

- ・ **どこで使用できるか:** これらは自軍の戦時生産サイト（工場マーカー）またはレンドリースサイト（レンドリースマーカー）に配置でき、それぞれ記載された工業施設アイコンごとに1枚を使用できる。
- ・ **使用方法:** 裏面に記載されたテキストに従い、ひっくり返すことでターンごとに1回、追加のカード1枚 [9.1] またはリソースポイント [9.2]、アップグレード [10.2] のいずれかを獲得できる。
- ・ **損失:** ゾーンが敵支配下となった場合、マーカーを損害ボックスに置く。所有プレイヤーが同じゾーンの支配を取り戻した場合は、直ちに表面で配置する。

[19.6] 戦争主導権マーカー



戦争主導権を持つプレイヤー（自身の面が上になっている）には、以下のアドバンテージと制限が適用される。

- ・ **カードドロ:** カードドロフェイズ [9.1] において、最初に引いた攻勢カード（基本ゲームにおいてはイベントカード）に「直ちに使用」と書かれていなければ、これを捨て札として新たなカードを引くことができる。
- ・ **戦闘支援順序:** 戦闘フェイズにおいて、支援マーカーの割り当てと戦闘カードの使用を相手の後に実施する [12.0]。
- ・ **戦況勝利:** ターン終了フェイズにおいて、十分な WSP を獲得していればゲームに勝利する [17.1]。
- ・ **ドイツの戦争主導権:** ドイツ側プレイヤーは戦闘が大規模攻勢の場合（いずれのプレイヤーによるものであっても）、BB と EQ の結果において1WSP を失う。これは双方のプレイヤーの戦闘フェイズで適用される [12.7.3]。
- ・ **ソ連の戦争主導権:** 包囲されたドイツ側プレイヤーのユニットは、黄色の CP を灰色の CP と見なす [2.3.4]。
- ・ **ソ連の戦争主導権:** ドイツ側プレイヤーの枢軸ユニットはアップグレードできない [18.6]。
- ・ **大規模攻勢マーカー（基本ゲームのみ）:** そのターンにおいて、2つの大規模攻勢マーカーを獲得する。

相手側は1枚しか獲得できない。

戦争主導権マーカーに記載された2人の兵士に関しては、プレイブックに歴史的な補足を行う項目がある。

[19.7] 目標マーカー



これら2つのマーカーは基本ゲームでのみ使用され、ゲーム目標の占領数を記録するために用いられる。

[20.0] 特別なマップロケーション

以下は特別なマップロケーションに関する概要である。

[20.1] レニングラード氷上路



氷上路はマップ北部のラドガ湖上にある。

- レニングラード (Leningrad) とヴォルホフ (Volkhov) ゾーンは、移動にあたり互いに隣接していると見なす。
- 上記のゾーン間で互いに攻撃を行うことはできないが、戦闘支援は可能だ [12.2.2]。
- レニングラードからヴォルホフへの退却を実施できる。
- 補給線を通すことができる [7.2.2]。

その名称に関わらず、氷上路は冬ならばトラック、夏は船などを用いることで通年利用できる。

[20.2] ケルチ海峡



ケルチ海峡により、ケルチ (Kerch) とノヴォロシスク (Novorossiysk) は、ゲームにおけるあらゆる意味において隣接している。

[20.3] 大都市



これらの重要なゾーンは、特別な属性を有している。

- ヘクスの進入に MP は必要なく (TEC 参照)、すべての MP を消費したスタックであっても、「停止」地形に位置していない限りヘクスに進入できる。
- 隣接するゾーンに位置するスタックとは、互いに防御戦闘支援を提供できる [12.5.3]。
- これらを敵から奪取するごとに 1WSP を獲得する (都市はその支配者を何度でも変え得る) [15.1.4]。
- 大都市がマップボックスに配置されている場合、マップボックス内における独立したヘクスとして扱う。この場合、ヘクスはボックスにのみ隣接している。
- 大都市には「通常の」大都市と「戦争目標」アイコン (赤色の星、またはドイツ十字) が記載されたものがある。TEC を参照のこと。

[20.4] 厳冬ライン



厳冬/降雪ターンにおいて、赤色の点線の西側は「晴天」とは見なす。

[20.5] 戦争犯罪サイト



これらは戦争における主要な残虐行為が行われた場所を表しており、敵陣営のこれらサイトを奪取するごとに 1WSP を獲得する [15.1.4]。これについては、プレイブックで解説されている。

[21.0] イベント一覧

以下はゲームターンイベントの詳細な解説である。

重要! アスタリスク「*」のついたイベントは、基本ゲームでは使用しない。

[21.1] ゲームイベント

これらの歴史的イベントはターントラックに灰色の文字で記載されており、またプレイエイドカードに記載されている。

[21.1.1] ターン 1「奇襲攻撃」: このターンのみ以下が適

用される。

- ・ **ドイツの戦闘:** ドイツ側プレイヤーのユニットは航空ユニットを除き、同じセットアップ文字 (F、N、C、S、R) を持つもののみが共同で攻撃/支援を実施できる。
- ・ **ドイツの移動:** ドイツ側プレイヤーのユニットは、移動フェイズにおいて1ゾーンのみ移動できる。
- ・ **ドイツ枢軸同盟国:** 「R」のグループ識別文字を持つユニットは、混乱マーカーを載せられた状態でゲームを開始する。
- ・ **ソ連の戦闘:** ソ連側プレイヤーのユニットは、同じセットアップ文字 (B、FR、SL) を持つもののみが共同で攻撃/支援を実施できる。
- ・ **ソ連の移動:** このゲームターンにおいて、ソ連のユニットは大ドイツ内のゾーンに移動できない。
- ・ **アップグレード:** ドイツ側もソ連側もアップグレードを実施できない。

通常より短い第1ターンにおいて、プレイヤーの軍部隊は事前の戦争計画に完全に従っていることから、ユニットも低い自由度しか有していない。



[21.1.2] ターン 2 「スターリン線」: ソ連の2つの「SL」守備隊ユニットを直ちにパルチザン/厳冬ラインの東側であり、かつこれに隣

接するソ連支配下ゾーンに配置する (ユニットが損害、破壊、降伏している場合を含む)。

ドイツ側もソ連側もアップグレードを行えない [10.2]。

これは旧式な「スターリン線」の陣地群と小規模な予備部隊を表している。なお「アップグレード不可」のイベントが陣地には適用されないことに注意 [10.2.5]



[21.1.3] ターン 3 「暗殺部隊」: ドイツの「攻撃」マーカー1つをゲームより取り除く。ドイツ側はアップグレードを行えない [10.2]。

1941年9月、ナチスは東ヨーロッパにおいて「アインザッツグルッペン」(特別行動隊)による作戦を開始した。これは、市民と囚人に対する大規模虐殺に特化した機動殺人部隊であった。

[21.1.4] ターン 4 「真珠湾攻撃」: ソ連側のWSPを2ポイント増加させる*。ドイツ側はアップグレードを行えない

[10.2]。パルチザンによるWSPの得点が開始される [15.1.3]。

米国の参戦は、連合側の戦争遂行における大きな恩恵となった。

[21.1.5A] ターン 5 「レンドリース」: リソース面のレンドリースマーカー (工場アイコンの面が下になっている) 1つをオネガ (Onega) レンドリースゾーン [2.1.1] に置く。ドイツ側はアップグレードを行えない [10.2]。

3つのレンドリースマーカーはUSSRの戦争遂行を援助するため、連合側により提供された膨大な戦略資源を表している。

[21.1.5B] ターン 5 「戦況判定」*: 冬将軍により、ソ連側プレイヤーは一時的に戦争主導権と2つの冬将軍マーカーを獲得する。

戦争主導権の移動はこのターンだけのものであり、次のターンにおいてソ連側プレイヤーがより多いWSP合計 [16.1] を有していない限り、ソ連側は主導権を失う。

[21.1.6] ターン 6 「ソ連の工業×2」: ソ連の「アップグレード」工場マーカー (工場のアイコン面が下となる) を、ウラル/シベリア (Urals/Siberia) 戦時生産サイト [2.1.1] に配置する。

これらは戦争経済への転換と、ソ連の段階的な戦闘経験の獲得を表している。

[21.1.7] ターン 7 「ミッドウェー」: ソ連のWSP合計を1ポイント増加させる*。

太平洋戦域における最初のターニングポイントであり、ソ連に対する日本の脅威が完全になくなった。

[21.1.8] ターン 8 「ソ連国防人民委員令第227号」: ソ連のWSP合計を3ポイント増加させる*。

スターリングランド戦の直前に発せられたスターリンによる「一歩も下がるな」との命令や、赤軍による抵抗の増加を表している。



[21.1.9] ターン 9 「ジュビリー作戦」: ソ連の「攻撃」CMを、新たに1つゲームに追加する。

カナダ兵による悲劇的なディエップ侵攻は、西部戦線における連合側活動増加の兆しとなった。

[21.1.10] ターン 10 「ライトフット作戦」: ドイツ側プレイヤーが、カードフェイズに引くカードが1枚減少する(ど

の種類のもでもよい)。

エル・アラメインにおけるイギリス勝利。「これは終わりの始まりではないが、始まりの終わりである」(ウインストン・チャーチル)。

[21.1.11A] ターン 11 「レンドリース」: リソース面のレンドリースマーカー (工場アイコンの面が下になっている) 1 つをマハチカラ (Makhachkala) レンドリースゾーン [2.1.1] に置く。ドイツ側はアップグレードを行えない [10.2]。

3つのレンドリースマーカーはUSSRの戦争遂行を援助するため、連合側により提供された膨大な戦略資源を表している。

[21.1.11B] ターン 11 「戦況判定」*: 冬将軍により、ソ連側プレイヤーは一時的に戦争主導権と2つの冬将軍マーカーを獲得する。

戦争主導権の移動はこのターンだけのものであり、次のターンにおいてソ連側プレイヤーがより多い WSP 合計 [16.1] を有していない限り、ソ連側は主導権を失う。

[21.1.12] ターン 12 「ドイツの工業」: ドイツの工業施設マーカーを、リソース面で (伏せた状態で) 「ドイツ」 (Germany) 戦時生産サイト [2.1.1] に配置する。

ドイツの経済が戦時体制となった。



[21.1.13] ターン 13 「ヴァルカン作戦」: ソ連の「攻撃」CMを、新たに1つゲームに追加する。

連合側による作戦により、枢軸軍部隊はアフリカより駆逐された。



[21.1.14] ターン 14 「ハスキー作戦」: ドイツ側プレイヤーが、カードフェイズに引くカードが2枚減少する (どの種類のもでもよい)。ドイツ側の「攻撃」マーカーを1つゲームより取り除く。

連合側によるシシリー侵攻が、ムッソリーニのファシスト政権の終焉を告げた。

[21.1.15] ターン 15 「アヴァランチ作戦」: ドイツ側プレイヤーが、カードフェイズに引くカードが1枚減少する (どの種類のもでもよい)。

イタリア本土に対する連合側の侵攻とイタリアの降伏。

[21.1.16] ターン 16 「ドイツの工業」: ドイツの工業施設

マーカーを、リソース面で (伏せた状態で) チェコスロバキア (Czechoslovakia) 戦時生産サイト [2.1.1] に配置する。このターンにソ連の「ソ連国防人民委員令第 227 号」をゲームから取り除く。

ドイツの経済が総力戦体制に移行した。

[21.1.17A] ターン 17 「レンドリース」: リソース面のレンドリースマーカー (工場アイコンの面が下になっている) 1 つをウラル/シベリア (Urals/Siberia) レンドリースゾーン [2.1.1] に置く。

連合側によるUSSRに対するレンドリースの半数は、ソ連の国旗を掲げたアメリカの船舶により日本海軍の鼻先を通して、太平洋におけるソ連の港湾であるウラジオストクと北シベリアの沿岸に送られた。

[21.1.17B] ターン 17 「戦況判定」*: 戦争主導権が変更されるかどうか、プレイヤーのWSPを比較する [6.4]。

これは年度ごとに実施される戦況判定の最後の機会であり、ソ連側が戦争主導権を獲得することとなるだろう。



[21.1.18] ターン 18 「総統指令第 53 号」: ドイツ側プレイヤーは「総統指令第 53 号」 (Directive #53) マーカーを獲得する。ドイツ側の「攻撃」CM1つをゲームより永久に取り除く。

ヒトラーにより陣地と防衛拠点に対して「死守」が命じられた、新たな戦略を表している。

[21.1.19] ターン 19 「オーバーロード作戦」: ドイツ側プレイヤーが、カードフェイズに引くカードが1枚減少する (どの種類のもでもよい)。

連合側によるフランス侵攻は、ヒトラー千年帝国の終わりを意味していた。

[21.1.20] ターン 20 「ゴブラ作戦」: ドイツ側プレイヤーが、カードフェイズに引くカードが1枚減少する (どの種類のもでもよい)。基本ゲームはこのターンに終了する。連合側がノルマンディーを突破し、ドイツ第5装甲軍が痛打を受ける。

[21.1.21] ターン 12 「人的資源の枯渇」: ドイツとソ連より、それぞれ1つ工業マーカーを取り除く。

2戦線における血まみれの戦役は、両陣営から着実に人的資源を奪っていった。



[21.1.22] ターン 22 「バルジの戦い」: ドイツ側プレイヤーが、カードフェイズに引くカードが1枚減少する(どの種類のもでもよい)。ドイツ側の「攻撃」CM1 つをゲームより永久に取り除く。短期ゲームはこのターンに終了する [17.2.1]。パルチザンによる WSP の得点が終了する [15.1.3]。

ヒトラー最後の賭けにより、ドイツに残された装甲と航空機の予備が失われた。

[21.1.23] ターン 23 「ヤルタ会談」: ソ連の WSP 合計を4点減少させ、ソ連側プレイヤーは任意のレンドリースマーカー2 つをゲームから取り除く。ドイツ側はアップグレードを実施できない。

これからの世界の命運が連合国により決定され、ソ連は戦争終結までに可能な限りヨーロッパを占領しようとした。これはヒトラー没落の予兆となった。

[21.1.24] ターン 24 「ヴァーシティー作戦」: ソ連の WSP 合計を4点減少させ、レンドリースマーカーとドイツ側の最後の工業マーカーを取り除く。ドイツ側はアップグレードを実施できない。

西側連合国によるライン河の強行渡河と、ドイツ国内への最終的な突破を表している。

[21.1.25] ターン 25 「グレープショット作戦」: ソ連の WSP 合計を4点減少させ、ソ連側の最後の工業マーカーをゲームから取り除く。ドイツ側はアップグレードを実施できない。

イタリアは連合軍に完全に占領された。

[21.1.26] ターン 26 「ヨーロッパ戦勝記念日」: ソ連の WSP 合計を4点減少させる。ドイツ側はアップグレードを実施できない。長期ゲームはこのターンで終了する [17.2.2]。

残存するドイツ軍が降伏し、ヨーロッパでの大戦が終結する。

[21.2] 増援、撤退、アップグレードのイベント

これらの詳細はターントラック (灰色の文字) とイベントプレイエイドに記載されている。

[21.2.1] 増援: ゲームに登場するユニットとマーカーは、太字で記載されている。

[21.2.2] 撤退: ゲームより退出するユニットとマーカーは、

太字の斜体で記載されている。

[21.2.3] アップグレード: アップグレードが可能となるソ連側のユニットが赤文字で記載されている。これらのユニットはソ連側のマップ端に表面で置いておき、対応するソ連の旧ユニットがアップグレードされた際に、置き換えられるようにしておくこと。

[21.2.4] アップグレード不可: 記載されたプレイヤーは、そのゲームターンにおいてアップグレードに RP を使用できない。ただし、要塞は裏返すことができる。

重要! 増援 (アップグレードではない) は、登場ターンの数字が記載されたカウンターでゲームに登場する。

[22.0] 特別なカードイベント

補足が必要な一部のイベントカードに関して、ルールブック末尾に記載する。

[22.1] 装甲アイコン

カードのイベントテキストに装甲アイコン (🛡️) が記載されている場合、イベントの使用にあたりプレイヤーが主攻撃者として装甲スタック (機動ユニットであるかどうかは問わない) を有しており、スタックに装甲マーカー [12.6.2] を載せなければならないことを意味する。

イベント手順に関するルール [2.5.2] により、カードの条件を満たしていれば、ルールにより禁止されている状況であっても挟撃を試みることができる。これには大規模攻勢ではない場合、装甲が防御している場合、地形の条件を満たしていない場合、天候が悪い場合、1 ゾーンからしか攻撃していない場合、機動装甲がない場合を含む。

[22.2] ヒトラーの攻撃命令



ドイツ側カード番号 51 「ヒトラーの攻撃命令」(Hitler Orders Attack) が使用された場合、ドイツ側プレイヤーの手札にあるすべての大規模攻勢カードは、カード番号 51 自身を含めて、直ちにイベントとして使用しなければならない。これらのイベントは次のゲームターンにおいて発動するため、カードはマップ端に表面で置いておくこと。年度制限により発動できない大規模攻勢カードと、攻勢なし (No Offensive)

は効果を発動することなく捨て札とされる。

ゲームにおける大規模攻勢マーカーは、双方の陣営で共有するものが4つしかないため、この数を上回る分のカードに関しては、効果を発動することなく捨て札にされる。

[22.3] パルチザン／残虐行為カードイベント



ゲームには、パルチザン／残虐行為マーカーに関連したイベントカードが2枚含まれている（ドイツ側カード番号11「平定作戦」、ソ連側カード番号31「パルチザンの攻勢」）。これらのイベントとマーカーは、上級ゲームにおいてのみ使用される。

基本ゲームにおいて、これら2枚のカードのイベントテキストは「効果なし」と見なす。カードをその他の目的で使用することはできる。カード右側面に記載された緑色のボックス内の「A」の文字は、上記の制限を表している。

[23.0] 上級ゲームルール

上級ゲームでは、いくつかの詳細なルール使用される。プレイヤーは各自のスタイルに合わせて、これらから任意のものを選択して使用できる。

[23.1] パルチザン戦

パルチザン／残虐行為マーカーはイベントカードの発動により使用される（パルチザン戦のアイコンが記載されたカード）。これらをマップ上に配置することでWSPを獲得でき、またドイツ側プレイヤーのユニットによる予備移動を妨げる。

上記のカードすべてが「直ちに使用」と記載されているものであることに注意。



[23.1.1] ゲームへの登場: パルチザンマーカーが増援[10.3]としてゲームに登場した場合は、赤色の星の面を上にしてパルチザン保持ボックスに置く。

[23.1.2] スタック: パルチザン保持ボックスにおけるスタック数に制限はない。その他のゾーンでは、ゾーンごとに1つのマーカーを配置できる（どの面が上であるかに関係なく）。

これらを、他のマーカーのスタックさせることはできない。



[23.1.3] ソ連パルチザンマーカーの活動:

ソ連プレイヤーが「パルチザン戦」アイコン [2.4.14] のついたカードを引いた場合、カードに記載されているアイコンごとに、直ちに以下のアクションのいずれかを可能な限り実施しなければならない（パルチザンマーカーごとに、1回のアクションを実施できる）。

- ・ **展開:** パルチザンマーカー1つを、パルチザンボックスより平地ではないエリア、またはボックスに隣接するエリアに移動させる。なお対象のエリアはパルチザン／厳冬ラインより東側であるか、またはドイツ支配下のユーゴスラビアマップボックスでなければならない。
- ・ **再使用:** パルチザンまたは残虐行為マーカーをマップより1つ取り除き、次のターンにおける増援 [10.3] とする。このときマーカーはパルチザン面で登場する。
- ・ **リクルート:** いずれかのソ連支配下ゾーンよりパルチザンマーカーまたは残虐行為マーカーを1つ取り除く。これは永久にプレイより除去され、ソ連側プレイヤーは直ちに1RPを獲得する。



[23.1.4] ドイツ残虐行為マーカーの活動:

ドイツ側プレイヤーが残虐行為アイコン [2.4.14] が記載されたカードを引いた場合、カードに記載されているアイコンごとに、直ちに以下のアクションのいずれかを可能な限り実施しなければならない。

- ・ **再使用:** 残虐行為マーカーをマップより1つ取り除き、次のターンにおける増援 [10.3] とする。このときマーカーはパルチザン面で登場する。
- ・ **反転:** いずれかのゾーンに置かれたパルチザンマーカー1つを、残虐行為面に裏返す。



[23.1.5] パルチザンマーカーの効果: パルチザン面に置かれたマーカーは、ゲームに以下の効果を及ぼす。

- ・ **戦況ポイントの獲得:** パルチザン面のマーカーが少なくとも1つドイツ支配下のマップゾーンに置かれている状態で、特別戦争ゴールイベント [15.1.3] が発動した場合、ソ連側は1WSPを獲得

得する。

これは標準ゲームにおけるパルチザン得点ルールを置き換えるものだ。

- ・ **予備の妨害:** ドイツ側プレイヤーは、ソ連のパルチザンマーカーが置かれたエリアに対して予備ユニットを展開できない [13.1]。



[23.1.6] 残虐行為マーカーの効果: 残虐行為面に置かれているマーカーはゲームに直接的な効果を及ぼさないが、スタック制限により同じゾーンにパルチザンマーカーが配置されることを妨げる [23.1.2]。

パルチザン戦がゲームに大きな影響を及ぼすことはないが、拮抗した局面を変える要素となるだろう。

[23.1.7] ドイツの対パルチザン作戦: ターンごとに1回、使用済みマーカーフェイズ [14.0] において、ドイツ側プレイヤーはパルチザンマーカー1つをマップ上から除去するために1RPを使用できる。なお除去されたマーカーは、次のソ連側プレイヤーターンにおいて増援としてゲームに登場する。この方法で除去できるマーカーは、ターンごとに1つのみとなる。

[23.2] 小規模スタックと陣地

小規模スタックと陣地（小規模ユニットでのみ構成されたスタック）は、マップゾーンに対してより少ない影響力しか与えない。

[23.2.1] エリア/ボックスの支配: 小規模スタックと陣地ユニットは、エリアやボックスの支配を獲得できない。これらスタックまたは陣地ユニットが単独で敵支配ゾーンに存在する場合、移動と補給においてゾーンを競合状態 [3.7] と見なすが、ゾーンには敵の支配マーカーを置く。

[23.2.2] 移動の妨害: 味方スタックは、敵の小規模スタック1つまたは陣地ユニット1つのみが配置されたエリア/ボックスに進入できる。ただし、そこで停止しなければならない。

つまり小規模スタックが戦線を維持し、戦線の穴を突破する能力が低下することとなる。部隊を集中せよ！

[23.2.3] 機動突破の妨害: 機動突破 [12.9] において、味方スタックは敵の小規模ユニットと陣地のみで構成された、複数スタックを含むエリア/ボックスに進入できる。

この場合、これら敵スタックはあたかも手番プレイヤーが所有しているかのごとく、スタック制限ルール [11.5.2] に従いスタック超過の処理を行う。

[23.3] 限定的な戦闘マーカー

プレイヤーは、標準ゲームにおいてターンごとに通常使用される18個のマーカーより、少ない戦闘マーカーしか使用できない。

[23.3.1] 主導権プレイヤー: ゲームターンごとに16個のマーカーを使用できる。プレイヤーは戦闘マーカーフェイズ [8.0] にこれらの選択を行い、残る2つに関しては使用済みとしておく。

[23.3.2] 非主導権プレイヤー: ゲームターンごとに12個のマーカーを使用できる。プレイヤーは戦闘マーカーフェイズ [8.0] にこれらの選択を行う。このとき、各種のマーカーが最低でも1つ選択すること。残る6つに関しては使用済みとしておく。

[23.4] 戦闘後前進の拡張

戦闘に参加していないスタックも戦闘後前進できる。

- ・ **誰が前進できるか:** 空白となった敵支配下のゾーンに隣接しており、なおかつ「完了」マーカーが置かれていない場合、これらのスタックも同じ手順により戦闘後前進を実施できる。ただし機動突破は行えない。
- ・ **攻撃「完了」マーカー:** 上記の方法で戦闘後前進を実施したスタックには、自身の攻撃マーカーを「完了」面で置く。

[23.5] 戦争主導権の変更オプション

本ルールを使用する場合、史実に沿った形で主導権の変動が少なくなる。

[23.5.1] 主導権判定の固定: 戦況判定やカードイベントによりゲームの主導権判定が行われる場合、各プレイヤーのWSP合計を参照せず、基本ゲーム [6.3] と同様にターンの戦争主導権アイコンにより決定する。

[23.5.2] 主導権の決定: ターンボックスに記載されたドイツ十字、またはソ連の星のアイコンに従い、そのターンにおける主導権をどのプレイヤーが獲得するか判定する。

[24.0] ソリティアゲームルール

このゲームは2人用だが、少しの修正を加え各ターンに達成すべき目標を与えることで、ショートキャンペーンをソリティアでも楽しむことができる。

[24.1] 両陣営をプレイする

ショートキャンペーンゲームはドイツがプレイヤーの「味方」であるところからスタートするが、後に立場を変えることとなる [24.4]。

- ・ **プレイヤー陣営:** プレイヤーがその能力のすべてを持って勝利を目指す陣営。できれば、マップの該当する側に座ることが望ましい。
- ・ **非プレイヤー陣営:** 相手（敵）陣営は、特定の制限と優位のもとプレイされることとなる。

[24.2] イベントカードの使用

すべてのイベントカードと大規模攻勢カードは、いつでも自由に見ることができる。プレイヤーは双方の陣営の手札に関する完全な知識を得てプレイを実施する。

例外: 「敵」陣営の戦争情勢ゴールイベントカード [15.2] は、通常のゲームルールと同様、引いたら伏せて置いておく。また「敵」陣営のカードフェイズ [9.0] の開始時に表向きにする。

[24.2.1] 追加のカードドロ: 「敵」陣営がその手番においてカードを引く際は [9.1]、追加で1枚のイベントカードを引く。

[24.2.2] 味方の「直ちに使用」カード: 味方陣営が「直ちに使用」と記載されたカードを引いた場合、「敵」陣営は1枚のカードをランダムに捨て、新たに同じ種類のカード1枚を引く（イベントまたは大規模攻勢）。カードを捨て普段にできない場合であっても、新たなカードを引くこと。なおこれにより、捨て札と引き直しが連続して実施される場合もある。

[24.3] 敵戦争情勢ゴール

「敵」陣営は、大規模攻勢と戦争ゴールカードによる戦争情勢ゴール [2.4.6] に応じて、義務的な攻撃を実施しなければならない。

[24.3.1] 戦争ゴールカードによる攻撃義務: 「敵」戦争ゴールカードに記載された2つの戦争ゴールロケーションを

確認すること。

- ・ 「敵」陣営は2MPの範囲内にあるいずれかのゾーン1か所を攻撃しなければならない（大都市ヘクスの進入コストはゼロであることに注意 [7.2]）。
- ・ 「パルチザン」の戦争ゴールは、マップ上のパルチザンマーカーから2MP以内にある、いずれかのゾーン1か所を攻撃することを意味する。マーカーが配置されていない場合は、効果なしとなる。
- ・ 「USSR」と「ドイツ」の戦争ゴールは、それぞれの国家における任意のゾーンを意味する。

[24.3.2] 大規模攻勢カードによる攻撃義務: 「敵」が使用した大規模攻勢カードに記載された、2つの戦争ゴールロケーションを確認する。

- ・ 「敵」陣営の手札に大規模攻勢カードがある場合、使用できるならばカードフェイズで使用しなければならない。
- ・ 「敵」陣営はそれぞれのロケーションから、2MPの範囲にある2つのゾーンを攻撃しなければならない（大都市ヘクスの進入コストはゼロであることに注意 [7.2]）。
- ・ 獲得した大規模攻勢マーカーは、これらのロケーションの攻撃に使用しなければならない。
- ・ 「パルチザン」の戦争ゴールは、マップ上のパルチザンマーカーから2MP以内にある、いずれかのゾーン1か所を攻撃することを意味する。マーカーが配置されていない場合は、効果なしとなる。
- ・ 「USSR」と「ドイツ」の戦争ゴールは、それぞれの国家における任意のゾーンを意味する。

[24.3.3] 敵による攻撃制限: 「敵」陣営がターンごとに実施できる攻撃回数には、年度に応じた制限がある。なお攻撃回数より多くの攻撃義務が与えられた場合、どれを実施するかは自由に選択できる。

ドイツが「敵」陣営の場合

1941	6回
1942	5回
1943	4回
1944	3回
1945	2回

ソ連が「敵」陣営の場合

- 1941 3回
- 1942 4回
- 1943 5回
- 1944 6回
- 1945 5回

例外: 戦闘結果における「大規模攻勢アイコン」により引き起こされた新たな強襲は [12.7.3]、これを合計に含めない。

[24.3.4] 挟撃の義務: 「敵」陣営は、可能であればターンごとに1回の挟撃と、これに加えてイベントカードに記載された挟撃を実施しなければならない。

[24.3.5] 補充の義務: 「敵」陣営は破壊ユニット保持ボックスに置かれたすべての大規模ユニットを戦略フェイズに再建し、プレイに戻すよう試みなければならない。その他のユニットに関しては自由に選択できる。

[24.4] 陣営の入れ替え

戦争主導権が入れ替わった場合、プレイヤーの陣営も自動的に切り替わる。つまりゲームにおける立場を入れ替え、これまで「敵」であった陣営を自身の陣営としてプレイするわけだ。これにより、常に「主導権」陣営をプレイすることになる。

[24.5] ゲームの勝利

ショートキャンペーンゲームの勝利条件に変更はないが、プレイヤーの陣営が勝利できなかった場合は、自動的に相手陣営が勝利する。

エラッタ

地形効果表

泥濘における機動突破の項目は、戦車のアイコンではなく赤色の禁止マークである。

カウンター

ターン 11 (17 ではない) に到着する 2 つ目のレンドリースは「リソース」 マーカーである。

ターン 17 (11 ではない) に到着する 3 つ目のレンドリースは「カード」 マーカーである。

イベントカードの追加説明

移動: カードイベントがスタックに「移動」を認めた場合、全移動力を使用できるのではなく、1 ゾーンのみ移動できる。

支援マーカー: 特記されていない限り、イベントによりマップへの配置を指示された「支援」マーカーは、通常はルールにより禁止されている (イベント処理手順におけるカードイベントルール [2.5.2] の優先) 隣接エリアからの防御支援を実施できる ([12.2.2] の重要ボックスを参照)。