

# DOWNFALL

## Conquest of the Third Reich



ILLUSTRATION BY MARCOS VILLARROEL

# Rulebook

game design by Chad Jensen  
& John Butterfield



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

注釈：オーヴァーロード・シナリオをプレイしていると、海軍橙色によってマークされたルールを無視する。

日本語解説書

# 目次

## TABLE OF CONTENTS

はじめに.....	3
ゲーム内容物.....	3
プレイの行程.....	3
ゲーム・スケール.....	3
一般ゲーム用語集.....	4
標準シンボル.....	4
1. ゲーム・マップ.....	5
A. 陸上ヘクス.....	5
B. 西側陸上エリア.....	8
C. 海上エリア.....	8
D. マップの記号.....	8
E. 戦略戦 (SW) ディスプレイ.....	8
F. 目標記録欄.....	9
G. 勝利記録欄.....	9
H. ターン記録欄.....	9
I. 主導権記録欄.....	9
J. アクション記録欄.....	9
K. 命令ディスプレイ.....	9
L. 部隊プール.....	10
M. 保留エリア.....	10
N. マーカー・エリア.....	10
O. 選択戦闘記録欄.....	10
P. イベント・カード・ディスプレイ.....	10
Q. 西側カード・ボックス.....	10
2. 競技用駒.....	10
2.1 戦闘ユニット.....	10
2.1.1 戦闘ユニットのカテゴリーとタイプ.....	10
2.1.2 ユニットの派閥と国籍.....	11
2.1.3 戦闘ユニットのステップ/ピップ.....	11
2.1.4 ユニットの名称.....	12
2.1.5 ユニットの徽章.....	12
2.1.6 戦闘ユニットの支配地域.....	12
2.2 パルチザン・ユニット.....	13
2.3 航空ユニット.....	13
2.4 海軍ユニット.....	14
2.5 命令マーカー.....	15
2.6 その他のマーカー.....	16
3. カード.....	17
3.1 イベント・カード.....	17
3.2 アクション・カード.....	17
3.3 情報.....	18
4. プレイの準備.....	18
5. 主導権.....	19
5.1 主導権コスト.....	19
5.2 イベントの誘発.....	19
6. アクション・ラウンド.....	19
7. 命令.....	22
7.1 再配備 Ops.....	22
7.2 攻撃 Ops.....	24

7.3 再配備／攻撃 Ops.....	24
7.4 攻撃／再配備 Ops.....	24
7.5 司令部.....	24
7.6 徴兵.....	24
7.7 機械化.....	25
7.8 パルチザン戦.....	26
7.9 戦略戦 (SW).....	26
7.10 物資の欠乏.....	28
7.11 統率の失敗.....	28
7.12 再シード.....	28

8. 陸上戦闘の手順.....	28
8.1 航空優勢.....	30

9. 海軍の迎撃と海上攻撃.....	30
9.1 迎撃チェック.....	30
9.2 海上攻撃の手順.....	31

10. イベントの解決.....	32
10.1 イベントの手順.....	32
10.2 イベント・カードの詳細.....	32
10.3 航空ユニットの調整.....	33

11. 補給.....	34
11.1 補給をたどる敵陸上ユニットの影響.....	34
11.2 補給をたどる敵海軍ユニットの影響.....	36
11.3 孤立.....	36

12. 新たなターンの手順.....	36
--------------------	----

13. 勝利.....	37
13.1 勝利ポイント.....	37

14. オーヴァーロードの海軍優勢.....	37
オーヴァーロード・シナリオのみ.....	37

陸上戦闘の例.....	38
デザイン・ノート.....	41
索引.....	42
ユニット名称の略号.....	43
Credits.....	43
地形記号.....	44

オーヴァーロード・シナリオをプレイしているとき、テキストの **左** 又は **下** の橙色のラインを無視します。

このルール・ブックを通して、カッコ内の番号が見つかります。一例 [3.2] —これは、読者に他のルールへの重要な情報を示します。これらの情報は、最初にルールを通して読んでいるときは無視できます。その主な用途は、プレイ中に読者が特定の関連ルールを見つける手助けをすることです。

# はじめに INTRODUCTION

**Downfall**は、第二次世界大戦における第三帝国征服の二人プレイヤー用歴史的戦略ゲームです。ゲーム全体は、1942年11月の枢軸軍拡大の最高潮時点から開始して、1945年5月又はドイツの降伏で終了します。一人のプレイヤーが西側連合国、並びに他方のプレイヤーは枢軸国を撃破するために共闘するソヴィエト連邦を操ります。二人のプレイヤーは第三帝国を打倒する最終目標を共有しますが、それぞれが戦後ヨーロッパを有利に支配するための勝利を目指します。

西側とソヴィエト・プレイヤーとの間の競争を可能にするため、各プレイヤーは連合軍と枢軸派閥を操り、1つの戦線で枢軸軍の打倒を目指す一方で、他方の戦線で枢軸軍の崩壊を妨げます。

西側プレイヤーは、合衆国、大英帝国と英連邦国から構成される**西側派閥**を指揮し、東ヨーロッパとロシア国内でソヴィエト連邦と対峙しているドイツ軍と枢軸小国軍である **OKH 派閥**も指揮します (*Oberkommando des Heeres*)。

ソヴィエト連邦プレイヤーは、**ソヴィエト派閥**並びに西ヨーロッパと地中海で西側連合国と対峙しているドイツ軍とイタリア軍である **OKW 派閥** (*Oberkommando der Wehrmacht*) を指揮します。

ルールは、派閥によってプレイヤー諸氏に述べます。例えば、「**OKW 派閥**は、命令マーカーを選択します」は、ソヴィエト/OKW プレイヤーが OKW 派閥のために活動することを述べます。

各派閥は、3つのイデオロギーを支配している1つです。西側のイデオロギーは西側派閥を含み、ソヴィエトのイデオロギーはソヴィエト派閥を含み、枢軸国のイデオロギーは OKW と OKH 派閥を含みます。したがって、ベルリン *Berlin* の目標ヘクスは枢軸国イデオロギーによって支配され、特定の枢軸国派閥ではありません。

枢軸国のイデオロギー（両派閥）は、ソヴィエトと西側のイデオロギーの敵です。ただし、OKH 派閥とソヴィエト派閥は互いとのみ闘い、一方で OKW 派閥と西側派閥は互いとのみ闘います。ソヴィエトと西側のイデオロギーは、互いに敵ではありません。各イデオロギーは、それ自体にのみ友軍です。

## ゲーム内容物 [GAME COMPONENTS]

- ・ 2枚の 22"x34"マップ・シート（合わせて1枚のマップを形成）
- ・ 351個の厚紙競技用駒（3枚の型抜きシート）
- ・ 110枚の競技カード
- ・ 1冊のルール・ブック
- ・ 10枚の 8.5"x11"プレイヤー補助
- ・ 4つの六面体サイコロ

## プレイの行程 [COURSE OF PLAY]

**Downfall** は4つの派閥によってプレイされ、各プレイヤーは2つの派閥を操ります。同時に1つの派閥が**主導権**を持ち、**アクション・ラウンド**の実施を認めます。主導権を持ってゲームを開始する派閥は、最初のアクション・ラウンドを実施します。

アクション・ラウンドでは、活性派閥が**命令**を選択し、その**主導権コスト**を消費し、次いで命令を実行します。命令は以下を含むことができますが、限定されません。：陸上と海軍ユニットの移動、戦闘の実施、増強の獲得、バルチザンの配置、戦略戦の実施。アクション・ラウンド中、全ての派閥は自身の手札から**アクション・カード**をプレイする機会を持ち、各カード上に特記された状況で優位性を獲得することができます。

主導権は、**主導権記録欄**上で派閥の**主導権マーカー**の関連位置によって示されます。派閥は、記録欄に沿って自身のマーカーを前進させることで、その主導権の消費と損失をマークします。各アクション・ラウンドの終了時、そのマーカーが記録欄上で最も少ない前進位置にある派閥が主導権を持ち、次のアクション・ラウンドを実施することになります。

主導権記録欄上の主導権の前進は、**保留イベント**を誘発し得ます。各アクション・ラウンドの終了時、各保留イベントは以下によって進捗します...

- ・ 歴史的イベントの解決、並びに
- ・ 全派閥の航空ユニットの調整、並びに
- ・ 1つ以上の派閥についてアクション・カードを引く。

アクション・ラウンドは、その時点で主導権を保持している各派閥によって実施されることで続きます。ある派閥の主導権マーカーが主導権記録欄の最後に到達したとき、記録欄の開始に戻ってそこから前進を続けます。現在の天候期間を示している天候マーカーは、主導権マーカーと共に主導権記録欄上に沿って移動し、無作為のサイ振りによって前進します。記録欄に沿った天候マーカーの進捗は、天候条件の変化を誘発します。天候マーカーが記録欄の最後に到達したとき、開始に戻って新たなターンを開始します。

ターンは、ソヴィエト又は西側プレイヤーがゲームに勝利するための条件を満たすまで続きます。

## ゲーム・スケール [GAMESCALE]

各陸上ヘクスは、大まかに対辺間距離で 110km をあらわします。各ゲーム・ターンは、史実の4か月間をあらわします。戦闘ユニットは、異なる規模の軍事組織をあらわします。：3又は4ピップの最大戦力を持つユニットは軍をあらわし、2ピップは軍団、1ピップは師団ですが、これらの比較は国籍で変化します。

各ターンは、完了するまで約2時間かかります。合計プレイ時間は、シナリオに依存して6～18時間です。



**活性状態 [Active]**。ある派閥は、主導権を持つときに活性状態です。派閥の陸上と準備海軍ユニットは、命令マーカー上にそのユニット・タイプが描かれた再配備命令中に活性状態です。ある派閥の全戦闘ユニットは、攻撃命令中に活性状態です。航空ユニットは、常時活性状態です。

**隣接 [Adjacent]**。あるヘクスサイドを共有する2つのヘクスは、互いに隣接しています。隣接ヘクス内のユニットたちは、互いに隣接しています。

**競合状態 [Contested]**。ある海上エリアは、敵対派閥の海軍ユニットによって占められたら競合状態です。

**敵 [Enemy]**。西側とソヴィエトのイデオロギーの全ユニットは、枢軸国イデオロギーの2つの派閥の全ユニットの敵です。ただし、枢軸国 OKH 派閥のユニットはソヴィエト派閥のユニットのみと闘い、枢軸国 OKW 派閥のユニットは西側派閥のユニットのみと闘います。

**困難ヘクス [Difficult hexes]**。山岳ヘクスは、降雪天候で困難地形と見なされます。湿地ヘクスは、泥濘天候で困難地形と見なされます。移動、戦闘、補給は、困難ヘクス内で限定されます [A.3]。

**派閥 [Faction]**。「はじめに」を参照してください。

**自由攻撃命令 [Free attack order]**。アクション・カード上にあらわされ、命令マーカーを選択する前に、ある派閥のアクション開始時にプレイして実行できます。

**友軍 [Friendly]**。特定イデオロギーの全ユニットは、互いに友軍です。あるヘクス（並びにその中の鉄道線）は、そのイデオロギーによって又はイデオロギーがないことで、特定イデオロギーの友軍です。

**命中 [Hit]**。陸上戦闘又は海軍攻撃は、含まれたユニットが命中を受ける結果になり得ます。陸上戦闘内の命中は、8、ステップ6が適用され、海軍攻撃は [9.2] です。

**イデオロギー [Ideology]**。3つのイデオロギーの1つに属すユニットです。西側のイデオロギーは西側派閥、ソヴィエトのイデオロギーはソヴィエト派閥、枢軸国イデオロギーは OKW と OKH 派閥を含みます。枢軸国イデオロギーは、ソヴィエトと西側の両イデオロギーの敵です。

**迎撃 [Interception]**。ある派閥によって競合状態の海上エリア内で実行された活動は迎撃チェックを誘発し、活性派閥並びにいくつかの場合は敵派閥による選択海軍攻撃により、主導権消費の結果になり得ます。

**損害状態 [Interdicted]**。ある海軍ユニットは、海軍戦闘の命中を満たすため、その準備状態面から損害状態面へ裏返されます。損害状態の艦隊は、活性状態になれません。

**孤立状態 [Isolated]**。ある戦闘ユニットは、補給イベント中に補給をたどれなければ孤立状態になり、11.3の影響を被ります。

**陸上ユニット [Land Unit]**。戦闘ユニットとパルチザン・ユニットの総称です。

**移動ポイント (MPs) [Movement Points]**。再配備命令中、全ての活性状態ユニットは命令マーカー上に述べられた数の MPs を受け取りま

す。各ユニットは、移動するためにその移動ポイントを消費します。一陸上ユニットは陸上ヘクスを通過し、海軍ユニットは海上エリアを通過します。

**目標 [Objective]**。赤枠のヘクスは目標で、3つのイデオロギーの1つによって常に支配されます。西側又はソヴィエトによる目標の支配は、そのイデオロギーの勝利ポイントの価値を持ちます。戦略戦記録欄目標の支配は、西側についての勝利ポイントの価値を持ちます。

**命令 [Order]**。ゲームの基本活動で、選択した命令マーカー上に描かれ、主導権を持つ派閥によって実行されます。

**Ops 命令 [Ops Order]**。ある派閥の陸上と海軍ユニットによる移動と／又は攻撃を含んでいる命令のタイプです。

**準備状態 [Ready]**。表面の海軍ユニットは、準備状態です。これは、補給をたどること、迎撃、海軍攻撃に参加でき、命令マーカー上に描かれていたら再配備中に活性状態です。

**スタック [Stack]**。特定陸上ヘクス内の全ての陸上ユニットと航空ユニットについての用語です。

**ステップ又はピップ [Step or Pip]**。ユニットの戦力と規模の尺度です。各陸上戦闘ユニットは、1〜4ステップを所持します。

**ユニット [Unit]**。戦闘組織、パルチザン、海軍部隊をあらわしている競技用駒です。

**勝利ポイント (VP) [Victory Point]**。目標を支配して一定のイベント条件を満たしているソヴィエト又は西側派閥によって得点されます。

**歩行ルート [Walking route]**。2つの隣接ヘクスは、陸上戦闘ユニットがそれらを区分するヘクスを合法的に越えられたら、歩行ルートによって隣接していると言われます。

## 標準シンボル [COMMON SYMBOLS]



主導権



2つのサイコロを振る



1つのサイコロを振る



再配備：数字はユニット毎の移動ポイントを示す。



攻撃：数字（もしもあれば）は、認められる攻撃の数を示す。



天候：好天、降雪、泥濘



司令部戦力ポイント



サイの目修正 (DRM)：攻撃しているときにサイコロに加える値。：防御しているときには差し引く。

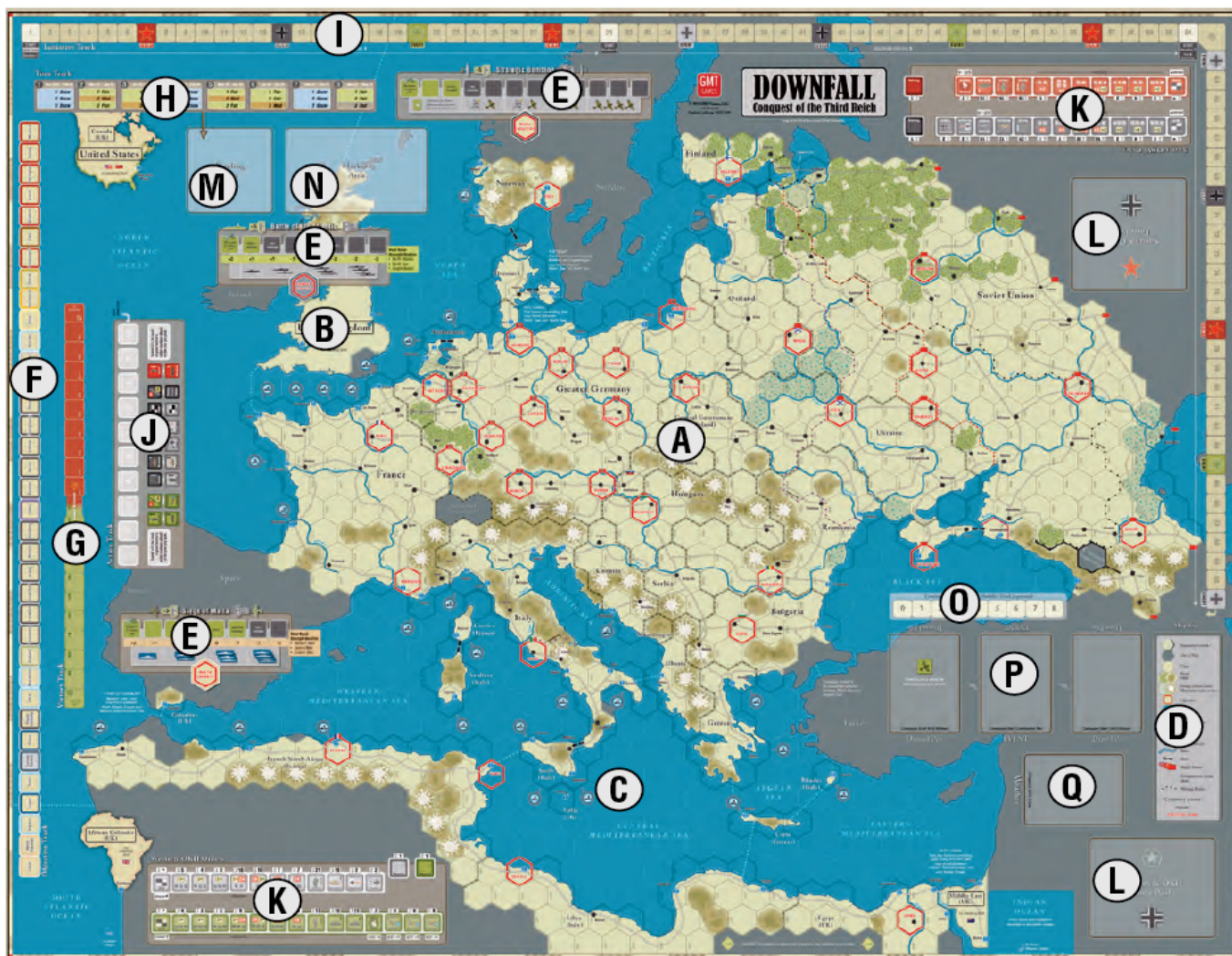


~5

サイコロを2つ振り、結果について5で割る（端数切捨て）。



## 1. THE GAME MAP



ゲーム・マップは、1942～1945 年の第二次世界大戦におけるヨーロッパ戦域を描写します。グラフィックを覆う番号付の六角形（ヘクス）は、競技用駒の配置と移動を標準化します。いくつかの記録欄、ボックス、ディスプレイ、グラフィック補助が、マップ・エリアを囲んでいます。

## A. 陸上ヘクス [LANDHEXES]

陸上ヘクスとその介在しているヘクスサイドは、河川、山岳、鉄道、都市のような地形や地理的特徴を含み、マップ記号 [D] によって定義されます。赤枠のヘクスは目標で、ゲームに勝利する所有のために重要です。国旗を持つヘクスは、その国籍のユニットについての補給源です。

### A.1 陸上ヘクスの占有とスタッキング

#### [LANDHEX OCCUPATION AND STACKING]

戦闘ユニット、パルチザン・ユニット、航空ユニットは、陸上ヘクスを占めます。同じヘクス内で一緒にスタックできるユニットの数とタイプは、限定されます。あるヘクスは、以下を保持できます。:

- 合計で6 ピップまでを持つ、同じイデオロギーの2 戦闘ユニットまで。並びに
- イデオロギーにかかわらず1 つのパルチザン、並びに

- 単独の1 航空ユニット又は同じイデオロギーの複数ユニット。ただし、都市又は鉄道線を持つヘクス内のみ。

スタッキング限度は、超過できません。スタッキング限度は、以下のときにのみ適用します。:

- イベント又はアクション・カードのプレイのためのユニットを配置又は再配置しているとき。
- 増援ユニットを配置している又は増強ステップを加えているとき。
- 命令の移動部分の完了時。
- 退却の完了時。
- 戦闘後前進の完了時。

戦闘ユニットは、いかなる状況下でも異なるイデオロギーの戦闘ユニットを含んでいるヘクスへ進入できません。異なる派閥の枢軸国ユニットは、一緒にスタックできます。

### A.2 陸上ヘクスの支配 [LANDHEX CONTROL]

各陸上ヘクスは、1 つのイデオロギーによって又はイデオロギーがないことで支配されます。ヘクスの支配は、プレイ中に変更される可能性があります。ユニットの支配地域 (ZOCs) は、イデオロギーのヘクス支配に影響しません。

**都市ヘクス [City hexes]** (港湾都市を含む) は、常に1つのイデオロギーによって支配されます。各シナリオの開始時、以下を除く全ての都市は枢軸国支配下です。:

- ・U.Kに属しているとして記載された国内の全ての都市ヘクスとヘクスは、西側支配下です。これにはエジプト [Egypt]、マルタ [Malta]、ジブラルタル [Gibraltar] 内の全都市を含みます。
- ・ソヴィエト連邦内の全ての都市と、ウクライナの**シナリオ開始線**の東/南はソヴィエト支配下です。
- ・枢軸国ユニットによって占められていない、フランス領北アフリカとリビアの全ての都市は西側占領下です。
- ・**オーヴァーロード**・シナリオでは、シシリー [Sicily] とサルディニア [Sardinia] 内の全ての都市は西側支配下で、**オーヴァーロード線**の南のイタリア本土も同様です。

都市ヘクスの支配は、異なるイデオロギーの戦闘ユニットを含むときに変化します。次いで、都市はそのイデオロギーの支配下になり、カラのときでさえそのまま留まります。支配が不明瞭な都市ヘクスでは、支配マーカーが使用可能です。

**目標ヘクスの所有権 [Objective hex ownership]**。目標としてマークされた都市を支配するイデオロギーは、1つの例外を除きその目標を所有します。: パルチザンのみによって占められたヘクス内の目標は、たとえパルチザン・ユニットがその都市ヘクスを支配していなくても、パルチザンが唯一占めて留まる限り、パルチザンのイデオロギーによって所有されます。

**非都市ヘクス [Noncity hexes]** は、ヘクス内に戦闘ユニットを持つイデオロギーによって支配されます。非都市ヘクスがカラであると、最寄りの戦闘ユニット又は友軍都市を持つイデオロギー (歩行ルートによって陸上ヘクスを通して測られます) がヘクスを支配します。カラのヘクスが相手側ユニット又は都市から等距離であると、そのヘクスを支配するイデオロギーはありません。非都市ヘクスの支配は、補給をたどっているときに問題になります。—ある派閥は、異なるイデオロギーによって支配された陸上ヘクスを通過して、陸上又は鉄道によって補給をたどれません。

**陸上ヘクスの支配**—この例で描かれた5つの都市ヘクスと非都市ヘクスの全ては、枢軸国支配下で開始しました。西側のイデオロギーは、イギリス軍ユニットが **Bordeaux** の都市ヘクスへ進入したときに支配を獲得しました。西側ユニットの存在は、非都市ヘクス **2610** と **2811** の支配も与えます。なぜならば、西側ユニットはこれら2つのヘクスに最寄りの戦闘ユニット又は都市だからです。



## A.3 制限ヘクスとヘクスサイド

### RESTRICTED HEXES AND HEX SIDES

通過不能ヘクスは、陸上ユニットによって進入できません。これらには、以下のヘクスを含みます。:

- ・通過不能として標記、
- ・海上のみを含んでいる、
- ・プレイ外の陸上のみを含んでいる (ヘクス **3719** (コペンハーゲン [Copenhagen]) の真東ヘクスのような)

通過不能とマークされるか又は海上がヘクスサイド全体を越えて伸びるヘクスサイド並びにそのヘクスサイドが鉄道線又は海峡によって越えていないヘクスサイドは通過不能です。

通過不能ヘクスサイドは、両方向への陸上ユニットの移動と補給をたどることを妨げます。支配地域 (ZOCs) は、通過不能ヘクスサイドを越えて伸びず、ユニットは通過不能ヘクスサイドを越えて攻撃できません。

**通過不能ヘクスとヘクスサイド**—ヘクスサイド **2619/2620** は、通過不能です。ヘクスサイド **2620/2520** は通過可能です。ヘクスサイド **2420/2520** は通過不能です。



ヘクス **2611**, **2711**, **2812** は、西側ユニットと **Toulouse** の枢軸国支配下都市ヘクスから等距離にあるため、どのイデオロギーによっても支配されていません。描かれた他の全ての非都市ヘクスは、枢軸国支配下に留まります。

**Marseille** は、枢軸国支配下の港湾ヘクスで、目標ヘクスです。そこに置かれた西側パルチザン・ユニットは、西側のイデオロギーに目標 (のみ) の支配を与え、港湾都市は枢軸国のイデオロギーの支配下に留まり、西側の港湾から港湾移動の資格を持ちません。



**困難地形**—降雪天候中、Cassino の山岳ヘクス内の地形は困難です。Cassino 内の OKW 徒歩ユニットは、Naples の連合国戦車ユニットを攻撃できます（逆もまた同様）。なぜならば、Cassino と Naples 間のヘクスサイドが鉄道ヘクスサイドだからです。OKW 徒歩ユニットは、ヘクス 2221 も攻撃できます。ただし、2221 内の連合国ユニットは、Cassino 内を攻撃できません。なぜならば、装甲ユニットは、鉄道ヘクスサイドを越えていない限り困難ヘクスの内外を攻撃できないからです。

Cassino 内の OKW ユニットの 2319 内へ移動できますが、そこで停止しなければなりません。なぜならば、非鉄道ヘクスサイドを越えて困難地形の内外へ移動すると 1 ヘクスに限定されるからです。OKW ユニットの鉄道ヘクスサイドを越えて Rome へ移動していたら、移動を継続できました。



**条件困難ヘクス** [CONDITIONALLY DIFFICULT HEXES]. 山岳ヘクスは、降雪天候で困難地形です。湿地ヘクスは、泥濘天候で困難ヘクスです。

- ・非鉄道ヘクスサイドを通過して困難ヘクスの内外へ移動している陸上ユニットは、当該命令で合計 1 ヘクスのみ移動できます。
- ・装甲カテゴリー・ユニットは、非鉄道ヘクスサイドを越えて困難ヘクスの内外を攻撃できません。
- ・補給は、非鉄道ヘクスサイドを越えて困難ヘクスの内外へたどることができません。
- ・困難条件は、ZOCs に影響しません。

#### A.4 国境 [NATIONAL BORDERS]

各陸上ヘクスは国土の一部で、同じ国内の全てのヘクスは国境線に含まれます。

**誰が国境を越えられるのか？** [WHOCANCROSSNATIONALBORDERS] 国境は、移動と退却を限定しますが、戦闘後前進には影響しません。

- ・枢軸国ユニットは、いかなる国境も越えることができます。
- ・ソヴィエトと西側のユニットは、友軍ユニット（パルチザンを含む）又は枢軸国ユニットを含む、又はユニットがカラの国内へ国境を越えることができます。
- ・ソヴィエト・ユニットは、西側ユニットのみを含んでいる国内へ境界を越えられません（西側ユニットがパルチザンのみでない限り）。
- ・西側ユニットは、ソヴィエトのイデオロギーのユニットのみを含んでいる国内へ国境を越えられません（これらのソヴィエト・ユニットがパルチザンのみでない限り）。
- ・パルチザン・ユニットは、決して国境を越えられません。

**国境の影響**—このシナリオ（左下部）は、西側とソヴィエトのユニットが移動と退却で限定される方法を表示します。枢軸国ユニットは、国境によって影響を受けません。



- ・ドイツは、常にソヴィエトと西側のユニットによって進入され得ます。
- ・スロヴァキアは、西側ユニットによって進入できません。なぜならば、この国はソヴィエト・ユニットによってのみ占領されるからです。
- ・ハンガリーは、西側又はソヴィエト・ユニットによって進入され得ます。なぜならば、どのイデオロギーもこの国内にユニットを持たないからです。
- ・イタリアは、ソヴィエト・ユニットによって進入され得ません。なぜならば、この国は西側ユニットによってのみ占領されるからです。
- ・クロアチアは、ソヴィエトと西側のユニットによってのみ進入され得ます。なぜならば、両者はすでにその国内にユニットを持つからです。
- ・ルーマニアは、西側とソヴィエト・ユニットによってのみ進入できます。なぜならば、その国内に枢軸国ユニットがあるからです。
- ・セルビアは、西側とソヴィエト・ユニットによってのみ進入できます。西側パルチザンは、西側の進入を可能にします。
- ・モンテネグロは、西側とソヴィエト・ユニットによって進入され得ます。そのソヴィエト・パルチザンは、西側の進入を妨げません。



## A.5 シナリオ開始線 [SCENARIO START LINES]

ソヴィエト連邦内の3つの開始線は、各シナリオ開始時の OKH / ソヴィエト戦線をマークします。イタリア内の開始線は、オーヴァーロード・シナリオ開始時の OKW / 西部戦線をマークします。開始線は、A2に従って都市の支配をマークします。

## B. 西側陸上エリア [WESTERN LAND AREAS]

マップは、4つの陸上エリアを含みます。一合衆国、大英帝国、アフリカ植民地、中東です。これら内の全ての陸上エリアと港湾都市は、常に西側イデオロギーによって支配下です。いかなる数の西側戦闘ユニットと航空ユニットも、陸上エリアを占めることができます。非西側派閥のユニットは、陸上エリア内に認められません。港湾から港湾移動の目的において、陸上エリア内のユニットはそのエリア内の港湾にいと見なされます。陸上移動の目的において、中東の陸上エリアはその境界2陸上ヘクスに隣接する1ヘクスと見なされます。

## C. 海上エリア [SEA AREAS]

マップは、11の名称付海上エリアを含みます。海上エリアは、陸上と海上境界線によって縛られます。海上国境線を共有している海上エリアは、互いに連結しています。

いかなる派閥のいかなる数の海軍ユニットも、海上エリアを占めることができます。敵対派閥の準備海軍ユニットによって占められた海上エリアは、競合状態です。

港湾都市は陸上ヘクス内又は陸上エリア内に位置し、港湾シンボル周囲の海上エリアから接近可能です。2つの海上エリアにまたがっている港湾は、両海上エリアから接近可能です。

港湾と海上エリアヘクス 3209 内の Brest 港湾は、北大西洋と北海から接近可能です。Brest に連結する海岸ヘクスは、北海だけに位置しています。

Capetown の港湾 (アフリカ植民地陸上エリア内に位置する) は、南大西洋とインド洋から接近可能です。



海軍が活性状態の Ops 命令中、活性戦闘ユニットの6ステップまでが港湾から友軍港湾へ、各海上エリアが友軍準備艦隊を含む限り、いかなる数の資格を持つ連結海上エリアも越えて移動できます。移動中に競合状態の海上エリアが進入されたら、迎撃が発生し得ます [9]。

補給は、友軍準備艦隊を含んでいる使用可能海上エリアを通過してたどることができます。競合状態の海上エリアを通過して補給をたどっていると、迎撃が発生し得ます [11.2]。

マップ上で注記された場所で一定の海上境界を越える移動は、制限されます。

例えば、西側ユニットのみが北大西洋から西地中海へ移動できます。

南大西洋とインド洋が連結していることに注意してください。

**海上エリア・ヘクス [SEA AREA HEXES]**。いくつかの海上エリアは、微かなヘクスを含みます。海上ヘクスは、海軍ユニットの配置と使用に影響を持ちません。その目的は、以下のとおりです。:

- 水面を越える航空ユニットがヘクス範囲をカウントすることを認め [2.3]、
- 海岸ヘクスの位置を提供します。隣接する陸上ヘクスを指している海岸シンボルを持つ海上ヘクスは海岸ヘクスで、橋頭堡マーカーを置くため西側派閥によってのみ使用されます [2.4.2]。

## D. マップ記号 [MAP KEY]

この記号は、陸上ヘクス、陸上エリア、海上エリア内の全ての地形特徴とシンボルを識別します。

## E. 戦略戦 (SW) ディスプレイ

### [STRATEGIC WARFARE (SW) DISPLAYS]

3枚の戦略戦ディスプレイは、戦略戦を実施してゲーム機能への様々な影響を管理するため、西側と OKW 派閥によって使用されます [7.9]。各戦略戦ディスプレイは、西側又は枢軸国のイデオロギーによって支配される目標です。

両派閥は、以下で戦略戦を実施できます。:

- マルタ島の攻囲 [The Siege of Malta]** は、西側海軍戦力とイン・プレイのイタリア艦隊ユニットに影響します。
- 大西洋の戦い [The Battle of the Atlantic]** は、西側海軍戦力とイン・プレイの OKW 潜水艦ユニットに影響します。
- 戦略爆撃 [Strategic Bombing]** は、イン・プレイの西側エリート航空ユニットと西側のアクション・カード引きに影響します。

各 SW ディスプレイは、状態マーカーが置かれて移動する状態ボックスの記録欄を持ちます。ボックス色は、連合国又は OKW の優位性を示します。優位性を持つ派閥は、その戦略戦目標を支配します。戦略戦命令は、マーカーを左 (西側有利) 又は右 (OKW 有利) ヘシフトし得ます。マーカーが左端ボックスに進入したら、ディスプレイは恒久的な西側優位性で非活性状態になります。

各ディスプレイの状態記録欄下のエリアは、4つ又は5つの区画に分割されます。各区画は、現行 SW 状態でイン・プレイの特定タイプのユニット数を述べます。

SW のために使用不能なユニットは、マップから取り去られて SW ディスプレイの一致する区画内に置かれます (区画毎に1ユニット)。SW のために使用可能になるユニットは、ディスプレイから取り去られてマップ上に置かれます。

現行 SW 状態に列記された修正は、西側海軍戦力に影響します (戦略爆撃に影響しません)。



マルタ島の攻囲ディスプレイ内にここに表示します。マーカーの位置は、4つのイタリア艦隊がイン・プレイであることを示します。「-1」の修正を列記された3つの海上エリア内の西側海軍戦力に適用します。戦略戦のためにマーカーが1スペース左にシフトしたら、3つのイタリア艦隊がイン・プレイとなり、修正は「-1」に留まります。

## F. 目標記録欄 [OBJECTIVE TRACK]

目標記録欄は、マップと SW ディスプレイ上の各目標ヘクスについてのボックスを含みます。現在の特定目標の所有権と所有した目標の全体数を示すため、西側又はソヴィエトの支配マーカーがボックスに置かれるか又は取り去られます。カラのボックスは、目標が枢軸国のイデオロギーによって所有されていることを示します。

## G. 勝利記録欄 [VICTORY TRACK]

勝利記録欄は、西側又はソヴィエト派閥によって保持された現行勝利ポイント優位性を表示します。勝利ポイント・マーカーは、西側とソヴィエト派閥が目標やイベントのために勝利ポイントを得失するに連れて記録欄に沿って移動させ、ソヴィエトの VP 獲得についてはソヴィエト・プレイヤーの方向へ、西側の VP 獲得については西側プレイヤーの方向へ移動させます。マーカーが記録欄のどちらかの終端の 10VP スペースに進入したら、ゲームはソヴィエト又は西側の勝利で終了します。

西側の装甲予備と西側の輸送ポイントのためのマーカーも置かれ、これら西側アセットの現行数を示すため記録欄の西半分に沿って移動させます。

## H. ターン記録欄 [TURN TRACK]

ゲームは、各4か月間をあらわしているターンでプレイされ、ターン記録欄に表示されたごとく 1942 年 11 月から 1945 年 5 月までです。ターン・マーカーは、ゲームのセット・アップ中に記録欄上に置かれ、現行ターンを示すためにそこから進みます。各ターンのスペースは、以下を含みます。:

- ・ゲーム・ターン番号、
- ・ターンによってあらわされる史実の年月、
- ・天候一好天、降雪、泥濘—各ターンの3連続天候期間。

## I. 主導権記録欄 [INITIATIVE TRACK]

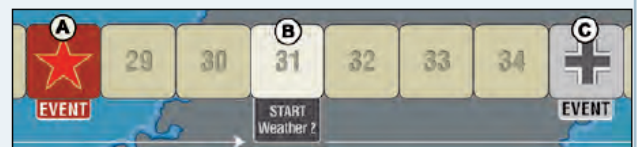
01~91 の数字付スペースを持つ主導権記録欄で、プレイヤーのアクションとゲームのテンポをコントロールします。4枚の主導権マーカーでアクション毎に1枚が置かれ、派閥が主導権を消費するに連れて記録欄に沿って進みます。最も前進が少ない主導権マーカーを持つ派閥が主導権を持ち、その派閥に次のアクション・ラウンドの実施を認めます。

特殊主導権スペース:

- ・派閥イベント [FACTION EVENT]: 主導権マーカーがこれらのスペースのいずれかに進入した場合、保留イベント [5.2] が誘発されます。

- ・天候期間 [WEATHER PERIOD]: 記録欄は、ターン記録欄上の現行ターンについて列記された3つの天候期間に一致する、3つの天候期間に分割されます。有効な天候期間を指定するため、天候記録欄に沿ってマーカーを移動させます [6 ステップ 1]。
- ・スペース 91 [SPACE 91]: 記録欄の最終スペースを越えて前進しているマーカーは記録欄の始めに戻り、スペース 01 に進入してそこから前進を継続します。周回を終えて記録欄の始めに戻るマーカーは、たとえ低い数のスペース内にあっても、未だに周回を完了していないマーカーの「先頭」にあると見なされます。
- ・天候マーカーがスペース 91 を越えて前進したとき、新たなゲーム・ターンが開始されます [12]。

**主導権記録欄**—主導権記録欄のこの部分で、(A) ソヴィエト派閥のイベント、(B) 天候期間2の最初のスペース、(C) OKH 派閥のイベントを見ることができます。



## J. アクション記録欄 [ACTION TRACK]

アクション記録欄は、各アクション・ラウンド中に選択のために使用可能な命令マーカーを保持する、10 のボックスから構成されます。

ゲーム最初のアクション・ラウンドの開始時、アクション記録欄ボックスは引き容器から引いた 10 枚の命令マーカーがシードされています。以後の各アクション・ラウンド開始時、アクション記録欄上のカラのボックスは、命令マーカーを下の記録欄へシフトさせることで再度満たされ、次いで新たに引かれた命令マーカーが各カラのボックス内に置かれます。

プレイヤーの情報のため、アクション記録欄上の記号は、異なる二つの面を持つ命令マーカーを描写します。

## K. 命令ディスプレイ [ORDER DISPLAYS]

プレイヤー諸氏は、自派閥の命令マーカーを命令ディスプレイでプレイします。各派閥は、命令ボックスと計画ボックスの横列を持つ自身のディスプレイを持ちます。活性派閥がプレイするための命令を選択したとき、そのマーカーを自身のディスプレイ内の合致するカラのボックス内に置き、そこに記載された主導権コストを消費します。(各派閥の司令部命令についてのボックスは、可変する主

導権コストを持ちます [7.5]。命令ボックス内に置かれた命令マーカーは、ゲーム・ターンの残りについて使用不能です。

二者択一で、活性派閥は1の主導権コストを消費し、自身のカラの計画ボックス内に選択した命令を置くことができます。計画ボックス内の命令マーカーは、後のアクション・ラウンドで選択されるために使用可能です（そして消費して命令ディスプレイでプレイします）。

各派閥は12枚の命令マーカーを持ちますが、いくつかの命令ディスプレイは各派閥が選択した異なる命令でマーカーを調整するための12を超えるボックスを持ちます。

## L. 部隊プール [FORCE POOLS]

各プレイヤーの部隊プールは、命令、アクション・カード、イベントによって認められたときにマップ上に配置するためにその派閥が使用可能な、戦闘ユニット、航空ユニット、パルチザン、橋頭堡を保持します。

## M. 保留エリア [PENDING AREA]

全ての派閥の競技用駒は、それらがプレイに登場するターンの開始時に保留エリア内に置かれ、**最高司令部 [HIGH COMMAND]** イベントがそれぞれの派閥に使用可能とするまでそこに留まります。

## N. マーカー・エリア [MARKERS AREA]

必要ときに手が届くため、様々なゲーム・マーカーを保持します。

## O. 選択戦闘記録欄 [OPTIONAL COMBAT TRACK]

陸上戦闘手順中の備忘として、戦闘コラムとサイコロの修正をマークするための選択マーカーを保持します。

## P. イベント・カード・ディスプレイ [EVENT CARD DISPLAY]

イベント・カード・ディスプレイは、イベント・カードを保持する連続した3つのボックスから構成されます。特定の瞬間に3つの各ボックス内で見ることができるイベント・カードは、3枚のイベント・カードです。

- 1) **イベント引きパイル**・ボックスは、保留しているイベント・カードを、表面を伏せたイベント・カードのパイル上に表面を向けて保持します。
- 2) **現行イベント**・ボックスは、現行イベント・カードを表面に向けて保持します。
- 3) **捨て札パイル**・ボックスは、消費したイベント・カードを、表面を向けて捨て札イベント・カード上に保持します。ボックス内に描写された西側の航空ユニットは、新たなターンの開始時に捨て札ボックスがカラのときにイン・プレイと見なされます。

## Q. 天候カード・ボックス [WEATHER CARD BOX]

天候カード・ボックスは、3枚の天候カード—好天、降雪、泥濘好天—のスタックを保持し、現在の天候期間についての天候カードを表面に向けて最上部に置きます。

## 競技用駒

## 2. PLAYING PIECES

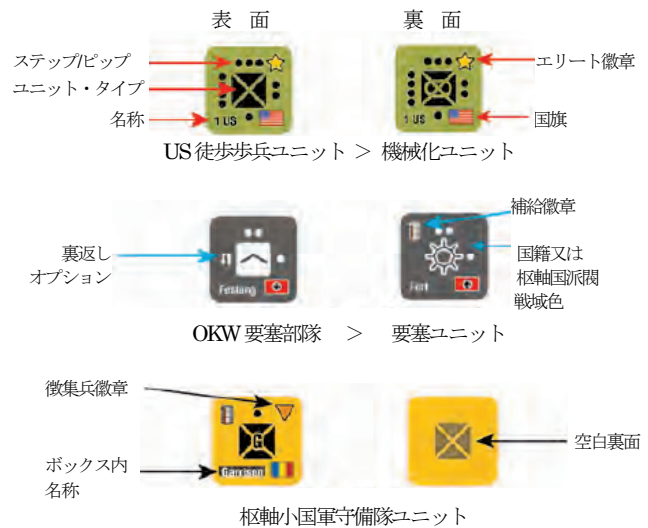
競技用駒は以下を含みます。:

- ・軍事部隊—戦闘ユニットとパルチザン（陸上ユニットと総称される）、航空ユニット、海軍ユニット、
- ・命令マーカー、
- ・その他様々なゲーム状態マーカー。

### 2.1 戦闘ユニット [COMBAT UNITS]

戦闘ユニットは、全ての戦闘国家の伝統的な地上部隊で、陸上ヘクスと陸上エリアを占めています。

#### 戦闘ユニットの構成



#### 2.1.1 戦闘ユニットのカテゴリーとタイプ

[Combat Unit Categories and Types]

戦闘ユニットは、3つのカテゴリーになります。: 歩兵、装甲、要塞。各カテゴリーは、1つ以上のユニット・タイプを含みます。





戦闘ユニットのカテゴリーとタイプは、その他の事柄を決定します。:

- ・再配備命令で活性化の資格の可能性、
- ・攻撃命令で主攻撃者になる資格の可能性、
- ・陸上戦闘中の戦力ボーナス又はサイの目修正の資格の可能性、
- ・歩兵又は装甲増強ステップ獲得の資格の可能性、
- ・港湾から港湾へと移動するための資格の可能性。

「歩兵ユニット」又は「装甲ユニット」のためのルール又はシンボルは、そのカテゴリーの全ユニット・タイプに適用します。「打撃」又は「要塞部隊」のような特定ユニット・タイプは、その特定タイプ・ユニットのみに適用します。




**両面戦闘ユニット [TWO SIDED COMBAT UNITS]**。非ボックス内名称を持つ戦闘ユニットは両面を持ち、それぞれ異なるユニット・タイプとユニット・カテゴリーです。これらのユニットは、一定の状況で1つのタイプから他のそれへと裏返すことができます。ボックス内に名称を持つユニットは1つの記載面を持ち、裏返すことができません。両面ユニットには、以下のタイプを含みます。:

- ・徒歩/機械化 
- ・自動車化/戦車 
- ・要塞部隊/要塞 

ユニットが裏返されたとき:

- ・装甲ステップを獲得したとき、徒歩は機械化に、自動車化は戦車に裏返されます [7.7]。
- ・戦闘で受けた命中損害を満たすため、戦車は自動車化に裏返され、機械化は徒歩に裏返されます [8、ステップ 6]。
- ・要塞部隊は、命令マーカー上に描写されたら、再配備命令中に移動又は攻撃命令中に前進する代わりに、要塞に裏返すことができます [7.1.4]。
- ・要塞は、「最高司令部 [HIGH COMMAND]」イベント・カードを解決しているときにのみ、要塞部隊に裏返すことができます。

**特殊ユニット・タイプ [SPECIAL UNIT TYPES]**。打撃、空挺、要塞部隊のユニット・タイプは、命令マーカー上でその特殊ユニット・タイプが描かれた **Ops** 命令中に特殊能力を持ちます。これらのユニット・タイプは、歩兵カテゴリー又はその特殊ユニット・タイプが描かれたときに活性状態になりますが、その特殊能力は後述の場合にのみ活性状態です。以下のときに特殊能力が活性状態です。:

- ・空挺ユニットは、目標ヘクスから2ヘクス離れたときに側面攻撃者として攻撃に参加でき、部隊プールに戻れます [8、ステップ 1]。 
- ・要塞部隊ユニットは、移動又は前進の代わりにその要塞面に裏返すことができます [7.1.4、7.2~7.4]。 
- ・ソヴィエトの攻撃で、各打撃ユニットは+1戦力修正を与えます [8、ステップ 3]。 

## 2.1.2 ユニットの派閥と国籍 [Unit Factions And Nationalities]

全ての派閥は、複数国籍のユニットを含みます。国籍は、戦闘ユニットと海軍ユニットの上に戦域色と国旗によって、航空ユニットとパルチザン・ユニットは戦域色によって注記されます。

西側と OKH 派閥の全ユニット (西側プレイヤーによって操られる) は、黒いシンボルと印刷によって識別されます。ソヴィエトと

OKW 派閥の全ユニット (ソヴィエト・プレイヤーによって操られる) は、白いシンボルと印刷によって識別されます。

**枢軸小国 [AXIS MINOR]**: ドイツ以外の全ての OKH と OKW 諸国は、枢軸小国です。イタリアとブルガリアの両国は、枢軸国派閥のユニットを持ちます。

### 西側派閥



### 2.1.3 戦闘ユニットのステップ/ピップ [Combat Unit Steps/Pips]

戦闘ユニットの戦力は、現在最上部に回転されているユニット上端の1~4のピップによってあらわされます。ユニットは、ピップの得失を表示するために回転させます。ユニットの現行ピップは、以下を示します。:

- ・戦闘で受けることができる命中の数、
- ・戦闘で防御しているときのユニットの戦力、
- ・戦闘で主攻撃者として宣言されたときのユニットの戦力。

ユニットのピップを調整します。:

- ・通常は戦闘のためにユニットが1ステップを失うとき、上端に1少ないピップを表示するため反時計方向へ回転させます。ユニットがその最終ピップを失うとき、除去されてプレイから取り去られます。
- ・通常は増強ステップを割り当てられてユニットが1ステップを獲得するとき、上端に1多いピップを表示するため時計方向へ回転させます。
- ・両面ユニットが一つの面から他方へ裏返されるとき、現在のピップ数を留めるようにユニットを回転させます。



ユニットは、記載された最大数よりも多くのステップを獲得できません。

ピップとユニットの向き [PIPS AND UNIT FACING]。現在のユニット・ステップの管理を保持するため、全ユニットの向きを一貫させるべきです。例えば、プレイヤー諸氏がマップの北と南に座ると、全ての西側/OKH ユニットの現在の上端をマップの北に向け、全てのソヴィエト/OKW ユニットの現在の上端をマップの南に向けます。

*ルール・ブックのユニットの向き：読者の便宜のため、イラストでは全てのユニットの現行戦力をユニット上部にして同じ方向で表示しています。*

## 2.1.4 ユニット名称 [Unit Name]

各ユニットは、史実の名称（通常は、軍、国籍、位置）又は守備隊や分遣隊のようなユニットの目的をあらわしている名称のどちらかを持ちます。特定の名称はプレイに影響を持ちませんが、名称のグラフィックの扱いは以下を示します。

- ・ボックス内の名称は、ユニットが裏返せないことを示します。
- ・ボックス内にない名称は、ユニットが両面を持ち裏返せることを示します。
- ・その名称に *Gd* (親衛 [Guard]) を持つソヴィエトの増援ユニットは、「最高司令部 [HIGH COMMAND]」イベントに従ってマップ上のソヴィエト・ユニットを置き換えることでプレイに登場します。

## 2.1.5 ユニットの徽章 [Unit Badges]

★ **エリート徽章 [ELITE BADGE]**：その国籍の典型的なユニットよりも質が高いことを示します。この徽章は、陸上戦闘で攻撃又は防御しているときにエリート優位性を提供します。

1つのソヴィエト再配備命令は、そのエリート・ユニットのみを活性化させます。

▼ **徴集兵徽章 [CONSCRIPT BADGE]**：その国籍の典型的なユニットよりも質が低いことを示します。この徽章は、戦闘で徴集兵の不利益性を提供します。

### 支配地域

**例1**：描かれたユニットは、隣接6ヘクス内と放射している6ヘクススパイン内へ支配地域を及ぼします。ソヴィエト・ユニットは、敵ZOC内のヘクススパインを越えられないため、その東のヘクス内へ移動できません。ただし、その北西のヘクスに移動できます。なぜならば、1つのZOCから他のそれへと移動していますが、敵ZOC内のヘクススパインを越えていないからです。



■ **補給徽章 [SUPPLY BADGE]**：ユニットは、常に補給下です。これは、同じヘクス内の他のユニットに拡張しません。

## 2.1.6 戦闘ユニットの支配地域 [Combat Unit Zones Of Control]

各戦闘ユニットは、自身のヘクスとそのヘクスに隣接する各陸上ヘクス内に支配地域 (ZOC) を及ぼします。同様に、ヘクススパインを区分している両ヘクスがそのユニットの ZOC 内にある限り、そのヘクスから放射する各陸上ヘクススパイン内に及ぼします。支配地域は、通過不能ヘクスサイドを越えて伸びません。あるヘクス内のユニットの ZOC は、そのヘクス内の他の派閥ユニットの存在によって無効化されません。

ユニットの ZOC は、移動、退却、敵ユニットの補給のみを制限します。つまり、ソヴィエトと西側ユニットの ZOCs は、枢軸国のイデオロギーの全ユニットに影響し、逆もまた同様です。ソヴィエトと西側ユニットの ZOCs は、互いに影響しません。OKH と OKW ユニットの ZOCs は、互いに影響しません。

**移動 [MOVEMENT]**：ユニットは、敵支配地域 (EZOC) 内のヘクススパインを越えて移動できず、EZOC 内に進入した瞬間に停止しなければなりません。

**退却 [RETREAT]**：退却しているユニットは、EZOC 内のヘクススパインを越えられず、又は EZOC 内のヘクスへ進入できません。

**補給 [SUPPLY]**：補給路は、友軍ユニットによって占められていない限り、EZOC 内のヘクスに進入できません。

**例2**：OKH ユニットの、海峡ヘクスサイドを越えてヘクス 2735 内に ZOC を及ぼします。介在する海のため、ヘクス 2835 内へ ZOC を及ぼさず、2735/2835 ヘクススパイン内へ ZOC を及ぼしません。ソヴィエト・ユニットは、そのヘクススパインを越えて直接移動できます。



## 2.2 パルチザン・ユニット [PARTISAN UNITS]

西側とソヴィエトの派閥（のみ）がパルチザンを持ちます—非正規部隊をあらわしている陸上ユニットは、特定国内で機能します。パルチザンは、陸上ヘクス内に置かれて通過移動しますが、その割り当てられた国内のみです。いったん置かれたら、除去されない限りパルチザンは割り当てられた国内に留まります。



**パルチザンの属性 [PARTISAN ATTRIBUTES] :** パルチザンは、「パルチザン戦 [Partisan Warfare]」命令と西側アクション・カード「三首脳会談 [BIG THREE CONFERENCE]」を介して特定国内に置かれます。

- ・パルチザンは ZOC を持たず、EZOCs を無視します。
- ・パルチザンは、常に補給下です [2.1.5]。
- ・パルチザンは、たとえ敵ユニットであっても、いずれかのイデオロギーの戦闘ユニットと航空ユニットと共にスタックできます。
- ・パルチザンは、パルチザンを含んでいるヘクスへ進入できません。
- ・パルチザンは、西側とソヴィエトの戦闘ユニットの存在によって影響を受けず、逆もまた同様です。
- ・パルチザンは、ヘクスを支配しません。
- ・パルチザンによってのみ占められたヘクス内の目標は、パルチザンがそのヘクスの唯一の占拠者で留まる限り、勝利ポイントの目的においてパルチザンのイデオロギーによって所有されます。パルチザンがヘクスをカラにするか、又は異なるイデオロギーの戦闘ユニットがそのヘクスに進入したら、パルチザンのイデオロギーは目標の所有権を失います。

**枢軸国戦闘ユニットへの影響 [EFFECT ON AXIS COMBAT UNITS] :** 枢軸国ユニットがパルチザンのヘクス内へ移動、退却、補給をたどるとき毎に、枢軸国派閥は 1 主導権を消費します。

**移動 [MOVEMENT] :** パルチザンは、パルチザンが命令マーカー上に描かれた再配備命令中にのみ移動できます。パルチザンは、移動しているときに全戦闘ユニットの存在を無視します。パルチザンは、自国の国境を越えて移動又は退却ができません。

**戦闘 [COMBAT] :** パルチザンは攻撃できません。攻撃された枢軸国ユニットと共にスタックしていたら、パルチザンはヘクス内並びに区分しているヘクスサイドの防御側枢軸国への地形特典の戦力修正を無効にします。

- ・枢軸国ユニット（のみ）が、ヘクス内で単独又は枢軸国ユニットとスタックしたパルチザンを攻撃できます。パルチザンは 1 ピップの戦力で防御し、防御戦力とサイの目修正（防御航空優勢の修正を除く）の資格を持ちます。HQ カードと戦闘カードは、単独で防御しているパルチザンの代わりにプレイできません。
- ・枢軸国ユニットと共にスタックしたときにパルチザンが攻撃されたら、これら枢軸国ユニットの 1 つが主攻撃者でなければなりません。
- ・戦闘で防御している友軍ユニットと共にスタックしたパルチザンは防御に戦力を提供できませんが、戦闘命中を満たすために除去され得ます。
- ・パルチザンが退却するとき、同じ国内でパルチザン又は枢軸国ユニットを含んでいない隣接ヘクスは、枢軸国 ZOCs にかかわらず合法退却ヘクスです。
- ・除去されたパルチザンは、ゲームから取り去られます。

## 2.3 航空ユニット [AIR UNITS]

各派閥は、マップの一定地域内の空軍力をあらわしている航空ユニットを持ちます。航空ユニットは、陸上戦闘に航空優位性を提供し、又は敵の航空優位性を妨げます。



**範囲 [RANGE] :** 各航空ユニットは、ユニットがそのヘクス又は陸上エリア内の全陸上戦闘を支援できることを示す、記載された 4 ヘクス（エリートであると 5 ヘクス）の範囲を持ちます。航空範囲は、陸上、海上、通過不能ヘクスを通過してたどられ、地形や敵ユニットを無視します。

範囲をたどる目的において、大英帝国（UK）陸上エリア内の航空ユニットは、UK エリアに隣接している 6 つの海岸ヘクスに隣接すると見なされます。

**エリート徽章 [ELITE BADGE] :** いくつかの航空ユニットはエリート徽章を持ち、陸上戦闘でのエリート修正に対してカウントし、航空優位性の判定時に同数を打破します。

### 2.3.1 航空ユニットの特性 [Air Unit Properties]

- ・航空ユニットは ZOCs を持たず、ヘクスを支配できません。
- ・友軍ユニットと自由にスタックできますが、ヘクス内の他の航空ユニットと共にスタックできません。
- ・全派閥の陸上戦闘を通して常に活性状態です。
- ・敵戦闘ユニットの ZOC 内のヘクスに単独で存在できません。
- ・基地再配置（下記を参照）を除き、退却又は移動できません。

### 2.3.2 航空ユニットの配置 [Air Unit Placement]

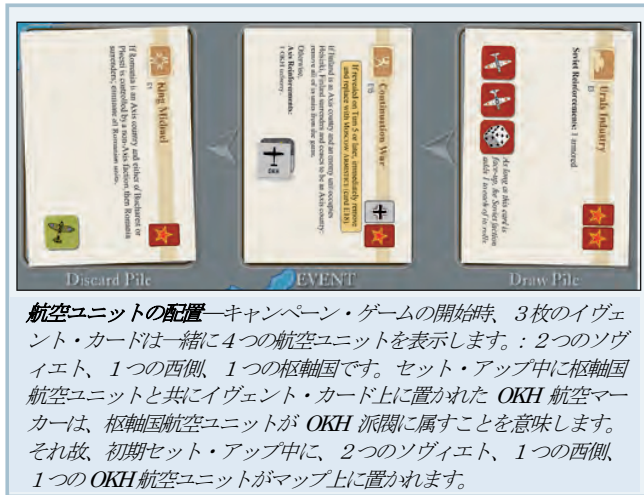
ある特定の瞬間に各派閥がマップ上に持つ航空ユニットの数は、イベント・カード・ディスプレイの 3 つのボックス内に描写された航空ユニット・シンボルの数に一致します。イベント・カードを更新するとき、所有している派閥はマップから航空ユニットを取り去って自軍部隊プール内に置くか、又は部隊プールから航空ユニットを取り出してマップ上に置きます。したがって、マップ上の自軍航空ユニットは、常にイベント・ディスプレイ内の可視数に一致します [10.3]。

**例外 :** 枢軸国のジェット航空ユニットは、枢軸国のジェット戦闘カード（枢軸国カード #27）のプレイによってのみプレイして取り去ることができます。

航空ユニットは、友軍都市又はその派閥内のいずれかの国籍の補給源へ補給をたどることができる鉄道線を持つヘクス内へのみ置くことができます [11]。加えて、西側の航空ユニットは、大英帝国又は中東の陸上エリア内に置くことができます。

航空ユニットは、配置ヘクスが友軍戦闘ユニットによって占められていない限り、敵戦闘ユニットの ZOC 内のヘクスに置くことができません。





**基地再配置 [REBASE]**：航空ユニットが敵戦闘ユニットの ZOC 内のヘクスに単独でいたら、所有している派閥は直ちに航空ユニットを最寄りのヘクス又はその航空ユニットの配置に使用可能な陸上エリアへ基地再配置させなければなりません（複数のヘクスが資格を持つと、所有者の選択）。基地再配置は、陸上エリア内の航空ユニットに適用しません。要求された基地再配置以外で、いったん置かれた航空ユニットはマップの位置を変更しません。

### 2.3.3 陸上戦闘における航空ユニット [Air Units in Land Combat]

戦闘において、好天又は降雪天候の戦闘ヘクスの範囲内により多くの航空ユニットを持つ派閥は航空優勢を有し、その戦闘でサイの目修正を獲得します。敵対する航空ユニットの数が同数であると、範囲内により多くのエリート航空ユニットを持つ派閥が優勢を有し、さもなければどちらの派閥も航空優勢を持ちません。

航空ユニットは、その範囲内の全陸上戦闘のために航空優勢を提供します。航空ユニットは戦闘で損失を受けず、除去され得ません。航空ユニット上のエリート徽章は、その航空ユニットの範囲内の全戦闘でのエリート優位性を判定するためにカウントします。

**航空ユニットの基地再配置—OKH 航空ユニット**は、友軍戦闘ユニットとスタックしておらず、ソヴィエト・ユニットの ZOC 内にあります。それ故、直ちに基地再配置をしなければなりません。ヘクス 2837 にはソヴィエトの ZOC があるため、そこへ基地再配置ができません。ヘクス 2736 は友軍の都市又は鉄道線を持たないため、やはり基地再配置ができません。基地再配置の資格を持つ最寄りのヘクスは Novorossisk, Krasnodar, 2936 です。3つの全ヘクスは、基地再配置をしている航空ユニットから等距離にあるため、OKH 派閥はそれらの中から選択することになります。



## 2.4 海軍ユニット [NAVAL UNITS]

海軍ユニットには、艦隊と潜水艦 (Sub) を含みます。これらは、海上エリア内にのみ置かれて機能します。全海軍ユニットは、両面を持ちます。—準備状態面と損害状態面です。



**国旗 [NATIONAL FLAG]** と **戦域色 [FIELD COLOR]** は、戦闘ユニットのそれに一致します。

**海軍戦力 [NAVAL STRENGTH]**。競合状態の海上エリア内で迎撃と海軍攻撃を解決しているユニットによって提供される値です。

**損害状態 [INTERDICTION]**。海軍ユニットは、海軍攻撃の結果として損害状態 (裏返し) になり得ます。損害状態のユニットは、あたかも存在しないものとして扱われ、その海上エリア内に静止して留まります。損害状態のユニットは、最高司令部イベントが発生したときに準備面へ裏返されます。

**固有航空隊 [INTRINSIC AIR]**。2つの西側艦隊ユニットはその準備面に航空シンボルを持ち、迎撃と海軍攻撃を解決しているときに使用されます (ただし、陸上戦闘は不可)。

**航空ユニットの範囲と優越**—西側派閥は、好天候中に Tunis と Tripoli の両方を攻撃する計画です。Tunis の範囲内に2つの航空ユニット (A と B) 並びに Tripoli の範囲内に1つのエリート航空ユニット (B のみ) を持ちます。OKW 派閥は、両ヘクスを範囲内におく Sicily に1つの航空ユニットを持ちます。西側派閥は、その2つの航空ユニットが単独の枢軸国航空ユニットを凌駕するため、Tunis 上空の航空優越を持つことになります。西側派閥は、西側航空ユニットのエリート航空ユニットが同数で勝利するため、やはり Tripoli 上空の航空優越を持つことになります。



**固定位置 [FIXED LOCATION]**。記載された海上エリア名称を持つ海軍ユニットは、恒久的にその海上エリアに割り当てられ、そこから移動できません。

#### 2.4.1 海軍ユニットの特性 [Properties Of Naval Units]

- いかなる派閥のいかなる数の海軍ユニットも、海上エリア内に存在できます。
- 海軍ユニットはZOCsを持たず、海上エリアを支配しません。
- 準備状態の艦隊は、その派閥が海上エリアを通して補給をたどることを認めます。
- 競合状態の海上エリア内の海軍ユニットは、そこで敵の活動を迎撃でき、いくつかの場合、敵海軍ユニットを攻撃できます [9]。
- 海軍ユニットは、命令マーカー上に描かれたら、その派閥の Ops 中に活性状態です。
- 活性艦隊は、資格を持つ活性状態の戦闘ユニットが、その海上エリアを通過して港湾から港湾へと移動することを認めます。
- 固定位置を持たない活性海軍ユニットは、海上エリアを通して移動できます。

#### 2.4.2 西側の橋頭堡 [Western Beachheads]

2枚の橋頭堡マーカーは、ハスキー [Husky] とオーヴァーロード [Overlord] シナリオを西側部隊プール内で開始します。キャンペーン・シナリオでは、ターン2以後に最高司令官イベントに従ってマーカーが部隊プールに登場します。



**橋頭堡の配置 [BEACHHEAD PLACEMENT]**。海軍が活性状態の西側 Ops 命令中、西側派閥はマップ又はその部隊プールからカラの橋頭堡マーカーを取り上げ、橋頭堡ボックス内に列記されたそれを行うための輸送ポイント・コストを消費して、資格を持つカラの海岸ヘクス内に置くことができます。

ある海岸ヘクスは、現在の天候条件が認めてヘクスが閉鎖でマークされていないければ、橋頭堡配置の資格を持ちます。

**限定された陸上と港湾のヘクス [LIMITED LAND AND PORT HEX]**。橋頭堡マーカーを持つ海岸ヘクスは、以下の制限を有する西側支配下の陸上ヘクスと港湾の提供を獲得します。:

- 橋頭堡ヘクス内のスタッキングは、4ステップに限定されます。
- 港湾から港湾の移動を介して橋頭堡を移動往来しているユニットは、海上エリア境界線を越えることができません。
- 橋頭堡港湾は、戦闘においてそこで防御しているユニットに戦力ポイントを提供しません。
- 補給イベント中、西側の4ステップのみが橋頭堡港湾を通して補給をたどることができます。
- 西側ユニットは、増強ステップを受け取る目的において、橋頭堡港湾を通して補給をたどることができません。
- 航空ユニットは、そこに置くことができません。

**橋頭堡の撤去 [BEACHHEAD REMOVAL]**。橋頭堡マーカーは、以下の2つの瞬間に取り去られます。

- 上記で述べたごとく、西側派閥が橋頭堡を取り上げて異なる海岸ヘクス内に置くとき。
- OKW アクション・ラウンドの開始時に海岸地点だった橋頭堡ヘクス内に西側ユニットがなく、枢軸国ユニットがいるとき。この

瞬間、橋頭堡マーカーは西側部隊プール内に置かれます。

**マルベリー泊地 [MULBERRY HARBOR]**。配置された橋頭堡又はマルベリー泊地は、海岸ヘクスが矢印で指す陸上ヘクスへのみ歩行ルートによって隣接します。西側ユニットのみが、その海岸ヘクスサイドを越えて移動、退却、前進ができます。枢軸国ユニットは、そのヘクスから海岸ヘクスサイドを越えて西側占有下の橋頭堡／マルベリーを攻撃できますが、それを越えて前進はできません。

橋頭堡又はマルベリー泊地 (カラ又は占有下) は、隣接する陸上ヘクス内の港湾へ補給をたどること又は港湾から港湾への移動を妨害しません。

#### 2.5 命令マーカー [ORDER MARKERS]

各派閥は、オペレーションと他の活動を実施するため、命令マーカーをプレイします。48枚の命令マーカーは、以下から構成されます。:

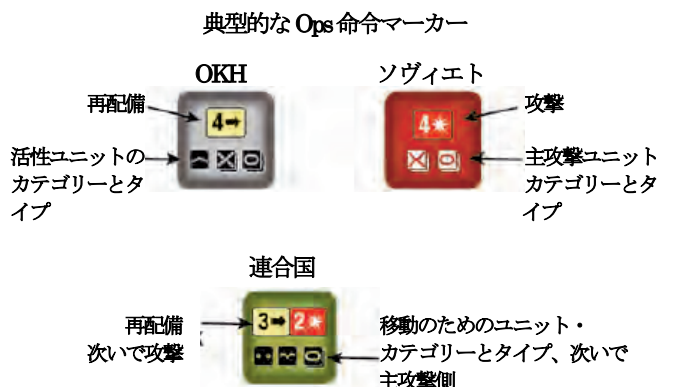
- 各派閥について7枚のオペレーション (Ops) 命令、
- 5枚の一般命令、
- 5枚のソヴィエト一般命令、
- 枢軸国派閥によって共有される10枚の一般命令。

ゲームのセット・アップ中、命令マーカーは不透明容器 (「引き容器」) 内に入れられます。ただし、命令ディスプレイ上にセット・アップする特定のマーカーを除きます。

各アクション・ラウンドの開始時、アクション記録欄上のカラのスペースを満たすため、命令マーカーが容器から引かれます。次いで、活性派閥はアクション記録欄又はその計画ボックスから自身の命令マーカーの1つを選択してプレイします。

##### 2.5.1 Ops 命令 [Ops Orders]

Ops 命令マーカーのプレイは、活性派閥が自身のユニットの移動と／又は攻撃の実施を認めます [7.1~7.4]。



**再配備 [REDEPLOY]**。この命令では、描かれたカテゴリとタイプのユニットは移動のために活性され、それぞれ指定された移動ポイント数を持ちます。戦闘ユニットのカテゴリとタイプに加えて、再配備命令は以下のシンボルを持ち得ます。





エリート戦闘ユニットが活性状態。



海軍が活性状態で、海軍ユニットの移動、港湾から港湾への移動、西側橋頭堡の配置を認めます。



パルチザン・ユニットが活性状態。

**攻撃 [ATTACK]**：この命令は、その派閥に指定された数までの攻撃の実施を認めます。全ユニットが攻撃のために活性化されます。各攻撃は、主攻撃者として描かれたカテゴリー又はタイプのユニットを含まなければなりません。

### 2.5.2 一般命令 [General Orders]

一般命令マーカのプレイは、活性派閥がその戦争努力の支援で様々な活動を実行することを認めます [7.5～7.12]。



### 各派閥で異なる命令を持つマーカ [MARKERS WITH DIFFERENT ORDERS ON EACH SIDE]：

西側と OKW の Ops 命令マーカは、1つの面に Ops 命令を、他方の面に戦略戦命令を持ちます。可能であれば、派閥はどちらかの命令をプレイできます。

枢軸国の全ての一般命令マーカは、OKW 面と OKH 面で同じ命令を表示します。どちらの枢軸国派閥も、6 ステップ 3 の制限内でその派閥が命令をプレイするために選択できます。

西側とソヴィエトの派閥は、それぞれ1つの面に徴兵と他方の面に機械化を持つ3枚の命令マーカを持ちます。可能であれば、派閥はそのマーカをどちらかの命令のためにプレイできます。

### 2.6 その他のマーカ [OTHER MARKERS]

**主導権マーカ [INITIATIVE MAKERS]**。各派閥は、主導権の消費をマークするため主導権記録欄に沿って置かれて移動する、主導権マーカを持ちます。記録欄に沿ってその主導権マーカが最も少なく前進した派閥が主導権を持ちます。



ある派閥の主導権マーカは、派閥についてのイベント・スペース内へ移動又は通過したときにその**保留イベント [PENDING EVENT]**面に裏返され、アクション・ラウンドの終了時にマーカが裏返された後でイベントが解決される備忘となります。

**現行天候 [CURRENT WEATHER]** マーカは、主導権記録欄上に置かれてそれに沿って移動します。記録欄の3つの天候期間の1つのマーカ位置は、ゲーム・ターンの現行天候期間を示します。天候マーカが記録欄の周回を完了して記録欄の開始に戻ったとき、新たなゲーム・ターンが開始されます。



**戦略戦マーカ [STRATEGIC WARFARE MARKERS]**：マルタ島の攻囲 [Siege of Malta]、大西洋の戦い [Battle of the Atlantic]、戦略爆撃 [Strategic Bombing] 記録欄のために各1枚です。各マーカは、西側と OKW の派閥が戦略戦を実施するに連れて、記録欄に沿ってどちらかの方向へ移動します [7.9]。各マーカは、その記録欄上の戦略戦が閉鎖していることを示す左端スペース内へ移動したとき、**非活性 [Inactive]**面へ裏返されます。



**支配マーカ [CONTROL MARKERS]**は、イデオロギーの支配を示します。ソヴィエトと西側のマーカは、マップ上で一致する目標の支配をマークするため、目標記録欄上のスペース内に置かれます。枢軸国の支配マーカは、プレイヤー諸氏が枢軸国の都市、港湾その他の重要ヘクスの支配を忘れないため、必要に応じてマップ上のヘクス内に置かれます。



例えば、*Chania (1526)* と *Rhodes (1729)* 内の枢軸国支配マーカは、たとえ枢軸国ユニットがそこにいなくても、これらの島嶼港湾が枢軸国支配下であることを示します。

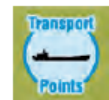
**孤立状態マーカ [ISOLATED MARKERS]**は、補給イベント中に孤立状態であると判定された戦闘ユニットの上に置かれます。新たな孤立状態であると**孤立状態 1 [Isolated 1]**、又は前の補給イベントから孤立状態に留まっていたら**孤立状態 3 [Isolated 3]**面です。



**OKH/OKW の航空マーカ [OKH/OKW AIR MARKERS]**は、カード上で描かれた航空ユニットを受け取る枢軸国派閥をマークするため、イベント・カード上に置かれます。



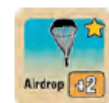
**装甲予備 [ARMOR RESERVES]**と**輸送ポイント [TRANSPORT POINTS]** マーカは、勝利記録欄の西側スペース内に置かれ、西側装甲予備の装甲ステップ数並びに橋頭堡マーカを置くために使用可能な西側輸送ポイント数を示すため、記録欄の西側面に沿って移動します。



**海岸閉鎖マーカ [BEACH CLOSED MARKERS]**は、シナリオのセット・アップ指示に従って一定の海岸ヘクス内に置かれ、イベントによって指示されたときに取り去られます。



**空挺降下マーカ [AIRDROP MARKERS]**は、2つの西側空挺ユニットの裏面です。西側プレイヤーは、空挺降下 [AIRDROP] アクション・カードのプレイにより、空挺ユニットを空挺降下マーカに変換できます。



**勝利 [VICTORY]**と**ゲーム・ターン [GAME TURN]** マーカはそれぞれの記録欄に置かれ、それに沿って移動します。



**選択マーカ [OPTIONAL MARKERS]**には、以下を含みます。：**コラム [Column]**と**DRM** (サイの目修正) マーカは、陸上戦闘手順中の備忘として選択戦記録欄上に置かれ、**国際連合 VPs [United Nations VPs]** マーカは、プレイヤー諸氏が「**国際連合 [UNITED NATIONS]**」イベント・カードのために得点した VPs の数で実質優位性を持つ派閥を忘れないために勝利記録欄上に置かれます。





## 3. THE CARDS

## 3.1 イベント・カード [EVENT CARDS]

19枚のイベント・カードがあり、各ゲーム・ターンに15枚が使用可能です。使用可能なイベント・カードは、**イベント・カード・ディスプレイ**の3つのボックス内にセット・アップされ、各ボックス内の最上部に**保留イベント**、**現行イベント**、**消費済イベント**（3つの活性イベントと総称されます）のカードを持ちます。

各イベント・カードは、3つの区画を持ちます。:



**アクション・カード引き [ACTION CARD DRAWS]**: イベント。カードが保留イベントになると、各派閥はカードの上部に沿って描かれた自身の各カード・シンボルについて、1枚のアクション・カードを引きます。

**公開時撤去 [Removed on reveal]** (表示しない)。何枚かのイベント・カードは、特定ターンの保留イベントとして明らかにされたとき直ちにカードを取り去る指示を含み、アクション・カードを引く前に他のイベントと置き換えます。

**現行イベント [CURRENT EVENT]**: イベント・カードが現行イベントになると、この区画内のイベント・テキストが履行されます。

**持続優位性 [PERSISTENT ADVANTAGES]**: イベント・カードがイベント・カード・ディスプレイの3つのいずれかのボックス内で**保留**、**現行**、**消費済**のイベントとして視認できる限り、カードのこの区画内の優位性を適用します。優位性には、イン・プレイの派閥航空ユニットと派閥のサイ振りボーナスを含みます。

## 3.2 アクション・カード [ACTION CARDS]

各イデオロギーは、アクション・カードのデッキを持ちます。イベントと他の活動のため、各派閥はそのイデオロギーのデッキからカードを引き、様々なゲーム状況でそれらをプレイできます。

引かれたとき、アクション・カードは派閥の手札に置かれます。便宜上、各カードがその派閥のためにのみプレイされる限り、プレイヤー諸氏は片手にその派閥の両アクション・カードを保持できます。アクション・カードは無期限に保持でき、手札規模の限度はありません。

3つのタイプのアクション・カードがあります。:

- ・**状況 [SITUATIONAL]** アクション・カードは、カードが適用する状況のときにプレイできます。

- ・**司令部 [HEADQUARTERS]** カードは、陸上戦闘で各アクションに一度プレイできます。ある派閥の HQ カードは、戦闘で派閥によって獲得される**戦力追加**と／又は**サイの目修正**を含みます。
- ・**戦闘 [COMBAT]** カードは、陸上戦闘で各派閥によって何度でもプレイできます。

## 枢軸国の状況アクション



## 連合国の戦闘アクション ソヴィエトの司令部アクション



**登場ゲーム・ターン [ENTRY GAME TURN]**. ターン1に使用不能なアクション・カードは、カードが適切な引きパイルに加えられるターンが記載されています。

**アクション・カードのプレイ [PLAYING ACTION CARDS]**. 各派閥は、適用カード上で述べられた状況時、その手札からアクション・カードをプレイできます。状況アクション・カードの説明は、プレイされるときに解決されます。

- ・天候のサイ振りとアクション記録欄を充填した後、状況「**主導権を持つとき、命令を選択する前にプレイする**」[Play when you have the initiative, before choosing an order]を適用します。この状況でプレイされたアクション・カードは「フリー」攻撃命令の実行を認め、自身のアクション・ラウンドのために命令マーカーを選択する前に解決されます。
- ・状況「**あなたの命令の開始時にプレイする**」[Play at the start of your order]を持つアクション・カードは、あなたが選択して消費した命令マーカーに適用して消費するか、又はあなたがプレイした直後の他のアクション・カードの「フリー」命令に適用できます。

・何枚かの状況アクション・カードは、ある派閥の歩兵ステップ又は装甲ステップを認めます。7.6.1 と 7.6.2 の選択と制限内で、歩兵ステップを割り当てます。7.7.1 と 7.7.2 の選択と制限内で、装甲ステップを割り当てます。

**アクション・カードの捨て札 [DISCARDING ACTION CARDS]**。アクション・カードを解決した後、カードを捨て札します。HQ カードと戦闘アクション・カードは、それらがプレイされた戦闘の終了時に捨て札されます。捨て札は、アクション・カードをそのイデオロギーのアクション・カード捨て札パイル内に置きます。

**リシャッフル [RESHUFFLE]**。あるイデオロギーについてのアクション・カード引きパイルは、引きパイルがカラになったときにリシャッフルされます。全3つのアクション・カード引きパイルは、いずれかの派閥が運命 [FATE] アクション・カードを解決したときに、カードを捨て札する前にリシャッフルされます。引きパイルをリシャッフルするため、その捨て札パイルと引きパイル内の全てのカードと一緒にシャッフルし、新たな引きパイルを形成します。

**アクション・カードの情報 [ACTION CARD KNOWLEDGE]**。手札のカードは他のプレイヤーに秘密ですが、各派閥の手札枚数は公開です。引きパイル内のカードは、表面を伏せて両プレイヤーから秘密に保たれます。捨て札パイル内のカードは、どちらのプレイヤーによっても調べることができます。

### 3.3 参考 [REFERENCE]

**天候カード [WEATHER CARDS]**—好天、降雪、泥濘の天候影響は、現行天候を持つ天候ボックス内の最上部に表面を向けて要約されます。

**アクション・ラウンド/主導権コスト・カードとイベント/新ターン手順カード [ACTION ROUND/INITIATIVE COSTS CARD and EVENT/NEW TURN PROCEDURES CARD]** は、プレイ中にこれらの参考アイテムを要約します。

**戦闘/重要ルールの要約と命令の要約 [COMBAT/KEY RULES SUMMARIES and ORDERS SUMMARY]**。8.5"x11"プレイ補助カードは、プレイ中のこれらのアイテムを要約します。

**セットアップ・ディスプレイ [SETUP DISPLAYS]**。ゲームの3つのシナリオをセット・アップするために必要な全ての情報は、6枚の8.5"x11 ディスプレイ上に表示されます。ディスプレイの各面は、特定シナリオについて1つの派閥のセットアップを扱います。

## プレイの準備

### 4. SETTING UP FOR PLAY

プレイするため、*Downfall* の3つのシナリオの1つを選択することで開始します。それぞれ WWII の異なる年から開始し、終戦へ進みます。

- ・**キャンペーン・ゲーム**：ターン1、1942年11月に開始します。
- ・**ハスキー・シナリオ**：ターン3、1943年7月に開始します。
- ・**オーヴァーロード・シナリオ**：ターン5、1944年6月に開始します。

**オーヴァーロード・シナリオ**は、大西洋と地中海で西側が海軍優勢を確立している戦争後半時点で開始されます。これを反映するため、**オーヴァーロード・シナリオ**では海軍活動が抽象化されます。このシナリオをプレイしていると、このルールブック内の**オレンジ**でマークされた全ての文章を無視します。

全てのシナリオにおいて、単一のゲーム・マップを創出するために組み合わせた両マップ・シートにセット・アップします。

誰がどの勢力をプレイするのか決めた後、シナリオのための4枚のセットアップ・ディスプレイ—ソヴィエト・プレイヤーにソヴィエトと OKW ディスプレイを、西側プレイヤーに西側と OKH ディスプレイを配ります。マップ上に各ユニットとマーカーを置くため、並びに競技用カードをマップ上又はマップ外のデッキ、手札、後の使用で脇に置くため、セットアップ・ディスプレイを参照します。

ヘクス内に戦闘ユニットを置くとき、セットアップ・ディスプレイ上に表示されたステップ数を各向きに一致させます。ターン番号を割り当てられたユニットとマーカーは、ターン記録欄の同数ボックス内にスタックでき、又はプレイに登場するまでセットアップ・ディスプレイ上に保持できます。

「アクション・プール」に指定された命令マーカーは、引き容器内へ行きます。引き容器として、コーヒー・マグのような不透明容器を使用します。

各プレイヤーは、**命令 [Orders]** プレイ補助と**戦闘&重要ルール [Combat & Rules]** プレイ補助を取ります。手軽に参照できるよう、2枚の小型プレイ補助カードを保持します。

主導権記録欄の最低数スペース内に主導権マーカーをセット・アップした派閥が、ゲーム開始時に主導権を持ちます。その派閥は、最初のアクション・ラウンドを実施することでプレイを開始します。

- ・**キャンペーン**：ソヴィエト派閥が主導権を持って開始します。
- ・**ハスキーとオーヴァーロード**：西側派閥が主導権を持って開始します。

## 主導権 5. INITIATIVE

他方の派閥に関係する各派閥の主導権は、主導権記録欄上の自身の主導権マーカーの位置によって示されます。あるアクション・ラウンドの開始時にその主導権マーカーが最低数のスペース内にある派閥は主導権を持ち、そのアクション・ラウンドを実施することになります。複数のマーカーが同じスペース内にあるときは、スタックの最下部にマーカーがある派閥が主導権を持ちます。

例えば、キャンペーン・ゲームの開始時、ソヴィエト派閥の主導権マーカーはスペース 19 内に、他のマーカーはスペース 20、21、22 内にあります。ソヴィエト派閥が主導権を持ち、最初のアクション・ラウンドを実施することになります。

**例外：**ある派閥は、その主導権マーカーが主導権記録欄の周回を完了して記録欄の開始に戻り、他の主導権マーカーが未だその周回を完了していなければ主導権の資格を持ちません。この資格なし状態は、全4つの派閥マーカーが記録欄の開始に復帰するまで続きます。

### 5.1 主導権のコスト [INITIATIVE COSTS]

活性状態の派閥は、そのアクション中に命令をプレイするため主導権を消費します [6、ステップ 3]。加えて、各派閥は以下の他の事柄のためにも主導権を消費します。

- ・競合状態の海上エリアを通過して補給をたどる、
- ・敵パルチザンのヘクス内へ移動、退却、補給をたどる、
- ・敵対している枢軸国派閥による統率の失敗又は物資欠乏命令のプレイ、
- ・狼群アクション・カードのプレイ、
- ・一定のイベント・カードの成果。

ある派閥によって消費された主導権をマークするため、その派閥の主導権マーカーを、記録欄のスペースに沿って最高数スペース方向へ前進させます。主導権マーカーは常に前方へ移動し、決して後退しません。主導権マーカーが、他の主導権マーカーと同じスペース内でその前進を終了したら、前進しているマーカーをスタックの最上部に置きます。

スペース 91 を越えて前進しているマーカー（つまり、記録欄の周回を完了している）は、記録欄開始のスペース 01 へ移動し、そこから前進を続けます。一定の周回を完了したマーカーは、未だその周回を完了していない全ての主導権マーカーよりも遠く離れていると見なされます（たとえそのマーカーが、周回を完了していないマーカーよりも低い数字のスペース内にあっても）。

### 5.2 イベントの誘発 [EVENT TRIGGERS]

いくつかの主導権記録欄スペースは、派閥イベントの誘発としてマークされます。ある派閥の主導権マーカーが、その派閥のイベントとしてマークされたスペース内へ移動又は通過したら、マーカーをその「保留イベント [Pending Event]」面へ裏返し、その派閥が現行アクション・ラウンドの終了時にイベントを解決する備忘とします [10]。異なる派閥のイベント・スペースに進入したときは、派閥マーカーを裏返しません。

## アクション・ラウンド 6. ACTION ROUNDS

**Downfall**は、それぞれ主導権を持つ派閥によって実施される、継続的なアクション・ラウンドでプレイされます。アクション・ラウンドを実施している派閥は、**活性派閥**です。ある派閥がアクション・ラウンドを完了して保留イベントが解決されたとき、その瞬間に主導権を持つ派閥は、たとえ行った直後の派閥であっても、次のアクション・ラウンドを実施します。

以下のステップでアクション・ラウンドを実施します。これらのステップは、状況アクション・カードのプレイにより（カードに適用される状況のとき）妨害され得ます。

- 1) 必要であれば、天候を更新します。
- 2) 必要であれば、アクション記録欄を満たします。
- 3) 命令マーカーを選択して置きます。
- 4) 命令の主導権コストを消費します。
- 5) 命令を実行します。
- 6) もしもあれば、イベントを解決します。

### ステップ1. 天候の更新 [UPDATE WEATHER]

主導権記録欄上で天候マーカーがあなたの主導権マーカーの先にあるとスキップします。

天候マーカーがあなたの主導権マーカーの背後スペース内又はあなたの主導権マーカーを持つスペース内にあると、天候マーカーをあなたの主導権マーカーのスペースへ前進させ（まだそこになければ）、2つのサイコロを振って天候マーカーをサイの目と同じスペース数前進させますが、記録欄上で最も遠くへ前進している主導権マーカーによって占められたスペースを越えません。

**天候のサイ振りと更新**—西側派閥はターン2に主導権を持ち、天候マーカーの位置をチェックします。西側主導権マーカーの背後にあり、天候マーカーを移動させなければならないことを意味します。最初に、西側プレイヤーは天候マーカーを、天候主導権マーカーを持つスペースへ前進させ、2つのサイコロを振って6の結果です。天候マーカーをスペース 36 まで6スペース前進させます。



サイの目が7以上であったら、天候マーカーはスペース 36 にのみ前進していました。なぜならば、最も前進した主導権マーカーを越えて前進できないからです。

2	Mar 43 - Jun 43
1	Fair
2	Mud
3	Fair

天候マーカーがターン2の時期2に進入していたため、天候は好天から泥濘に変化します。西側派閥は、天候カードのスタックを調整し、最上部の泥濘カードを明らかにします。



- ・天候マーカーが記録欄上で新たな天候期間に進入したとき（スペース **01**、**31**、**61**）、天候マーカーの移動を完了し、ターン記録欄上で現行ターンの新たな天候期間について指定された天候を表示するため、天候カードを調整します。
- ・天候マーカーがスペース **91** を越えて移動したとき、新たなターンが誘発されます。天候マーカーの移動を完了し、新たなターンの手順 **[12]** を実施するためアクション・ラウンドを中断します。
- ・天候のサイ振りは、決して調整できません。

## ステップ2. アクション記録欄の充填 **[FILL THE ACTION TRACK]**

カラのボックス内を満たすため、アクション記録欄の命令マーカーを下（低い数字付ボックス）へスライドさせます。次いで、最低の数字付カラのボックスから開始して、命令マーカーを引いて各カラのボックス内に置きます。マーカーが尽きたら、ボックスはカラで留まります。

**アクション記録欄の充填**—天候更新のチェック後、活性西側派閥は、アクション記録欄をチェックします。前の派閥は最終アクション・ラウンドにスペース7から命令を選択したので、記録欄が再充填されなければなりません。西側派閥は、隙間を満たすため最初にスペース8、9、10内の命令マーカーを下降させ、次いでスペース10内に置いたため、引き容器から新たな命令マーカーを引きます。



## ステップ3. 命令マーカーの選択と配置 **[PICK AND PLACE AN ORDER MARKER]**

アクション記録欄から、あなたの派閥の命令マーカーを選択します。それをあなたの派閥の命令ディスプレイ上にその命令を描写しているカラのボックス内、又はあなたの派閥のカラの計画ボックス内に置きます。

又は

現在あなたの派閥の計画ボックス内にある命令マーカーを選択し、あなたの派閥の命令ディスプレイ上にその命令を描写しているカラのボックス内に置きます。

又は

あなたの派閥の命令マーカーがアクション記録欄上になく、引き容器がカラでなければ、**再シード命令**を選択します。命令マーカーは選択されません **[7.12]**。

- ・あなたの派閥のどちらか又は両勢力が使用可能であると、2つの異なる勢力から命令マーカーを選択できます。マーカーをあなたの派閥が選択している命令を描写している面へ裏返します。
- ・あなたの枢軸国派閥は、すでにあなたの命令ディスプレイ又は計画ボックス内にあるそれに一致するアクション記録欄からの命令を選択できません。
- ・アクション記録欄とその計画ボックスの両方内に活性派閥の命令マーカーがなく、しかも引き容器がカラである稀な状況では、命令は選択されません。代わりに、主導権記録欄上でその派閥のマーカーを他の派閥のマーカーを含んでいる次のスペースへ前進させ、ステップ6へスキップします。

## ステップ4. 命令の主導権コストの消費 **[PAY THE ORDER'S INITIATIVE COST]**

あなたが命令マーカーを置いたボックス上に表示された（命令プレイ補助上にも表示されます）主導権コストを消費します。このコストに加えて、アクション記録欄からあなたが選択したマーカーの前方（より低い数字付ボックス内）のアクション記録欄上にある、あなたの活性派閥によって選択可能な命令マーカー毎に、**1 主導権を消費**します。主導権記録欄に沿って、あなたの活性派閥の主導権マーカーをスペースの数だけこの合計に一致するまで前進させます。

- ・**司令部命令の主導権コスト** **[Headquarters Order Initiative Cost]**。あなたがHQ命令を選択してHQ命令ボックス内に置いたら、ここであなたの派閥の命令ディスプレイ上のいずれかのOps命令を選択します（そのボックスが命令マーカーを持つかどうかにかかわらず）。その命令について表示された主導権コストは、あなたが消費するそれで、あなたは次のステップでその命令を実行することになります。HQ命令マーカーは、HQ命令ボックス内に留まります。
- ・**再シード命令の主導権コスト** **[Reseed Order Initiative Cost]**。この命令を選択したら、3 主導権を消費します。
- ・命令マーカーをあなたの派閥の計画ボックス内へ置くためには、命令にかかわらず1 主導権がかかります。あなたがそれを行うとき、あなたの派閥は命令を実行しません。
- ・あなたの枢軸国派閥が、あなたが選択した命令マーカーの前方にある枢軸国命令マーカーのために追加の主導権を消費するとき、あなたの派閥が実際にプレイできる命令マーカーについてのみ消費します。

例えば、アクション記録欄上であなたが選択した命令の前方に2つの枢軸国徴兵命令があると、あなたは追加の1 主導権のみを消費します。なぜならば、これらの徴兵命令の1つのみがあなたの派閥によってプレイできるからです。

## ステップ5. 選択された命令の実行 **[PERFORM THE SELECTED ORDER]**

選択した命令マーカーを計画ボックス内に置いていたら、スキップします。

ルール項目7のその指示に従い、選択した命令を実行します。HQ命令を選択していたら、あなたが選択してステップ4で消費したOps命令を実行します。

## ステップ6. イベントの解決（もしもあれば） **[RESOLVE EVENTS, if any]**

主導権命令では、その保留イベント面の主導権マーカーを持つ各派閥はイベント手順 **[10]** を実施します。各派閥がイベント手順を完了するに連れて、その消費しているイベント・マーカーを主導権面へ裏返します。全ての派閥のマーカーがその主導権面になるまで繰り返します。

## 命令の選択とそのコストの消費



**例1：**西側派閥は、アクション記録欄から徴兵／機械化命令マークーを選択しました。もう一つの西側の命令マークーが、記録欄の低い数字付ボックス内にあります。次いで、西側派閥は西側命令ディスプレイ上の3つのボックスの1つ内へ、選択した命令を置きます。：

- ・(A) それを徴兵ボックス内に置き、16 主導権 (命令コストのための15 並びにアクション記録欄上で西側の命令マークーが前方にあるための1) を消費するか、又は
- ・(B) それを機械化面へ裏返して機械化ボックス内に置き、16 主導権 (15+1) を消費するか、又は
- ・(C) それを西側計画ボックス内において2主導権を消費します (計画ボックスのコストの1 並びにアクション記録欄上の他の西側命令マークーのための1)。計画内に置くことで、西側派閥は徴兵又は機械化に投入せず、後のアクション・ラウンドでどちらかのために使用できます (命令ディスプレイ内の一致するボックスがカラであると仮定して)。



西側派閥は、命令をその計画ボックス内に置いてその主導権マークーを2スペース前進させ、西側のイベント・スペースを通過します。西側派閥は、イベントを解決するための備忘として、その主導権マークーを裏返します。



**例2：**ソヴィエト派閥は、アクション記録欄からシュタヴカ HQ 命令マークーを選択し (他のソヴィエト命令マークーは、HQ マークーの前方にありません)、ソヴィエト命令ディスプレイ上のシュタヴカ HQ ボックス内に置きます。ここで、ソヴィエト命令ディスプレイ上に表示されたいずれかのソヴィエト Ops 命令を実行するために消費することを選択します (たとえ、その命令のボックスがすでにマークーによって占められていても)。4 主導権が加わる再配備命令を選択します。



ソヴィエトは、その主導権マークーを4スペース前進させ、次いで再配備命令を実行します。主導権マークーは、イベントを誘発しない OKW イベント・スペースを通過します。



**例3：**OKW 派閥は、主導権を持ちます。アクション記録欄上は、それぞれ裏面に OKH ヴァージョンを持つ、枢軸国司令部命令と物資欠乏命令です。OKW 派閥は、どちらの命令マークーも選択できません。なぜならば、これらの命令のためのマークーは、すでに OKW 命令ディスプレイ上にあるからです。代わりに、OKW 攻撃マークーを選択し、7 主導権を消費して OKW 命令ディスプレイ上にそれを置きます。アクション記録欄上で枢軸国命令の前方にある2つの枢軸国命令のための追加コストはありません。なぜならば、このときにこれらの命令は OKW 派閥によって選択できないからです。





# 命令

## 7. ORDERS

主導権を持つ派閥は、アクション・ラウンドのステップ5で自身が選択した命令マーカーで命令を実行します。

### 7.1 再配備 OPS [REDEPLOY OPS]

この命令が実行されたとき、命令マーカー上に表示されたユニットの категория とタイプ（並びにこれらのユニットのみ）が、移動のために活性化します。これには、戦闘ユニット、海軍ユニット、パルチザン・ユニットを含み得ます。



1つのソヴィエト再配備命令は、全てのソヴィエト・ユニットを移動のために活性化させます。

活性派閥は、以下が可能です。:

- 陸上ヘクスと陸上エリアを通して、活性戦闘ユニットを移動させること、
- 自国の陸上ヘクスを通して、活性パルチザンを移動させること、
- 海上エリアを通して、活性海軍ユニットを移動させること、
- 海軍が活性状態であるとき、資格を持つ海上エリアを越えて、活性戦闘ユニットの6ステップまでを港湾から港湾へ移動させること、
- 命令マーカーが表示したら、移動しない要塞部隊ユニットをその要塞面に裏返すこと、
- 西側並びに海軍が活性状態であると、2.42に従って資格を持つ海岸ヘクス内に橋頭堡マーカーを置くこと。

これらの全ての移動は、いかなる順番でも実施できます。

**例外:** 海軍ユニットの移動は、橋頭堡マーカーの配置を含み、戦闘ユニットの港湾から港湾への移動を開始する前に完了させなければなりません。換言すると、いったん港湾から港湾への移動が実施されたら、海軍移動は認められません。

活性ユニットは、その移動を命令マーカー上に表示された移動ポイント (MPs) の数 (3~5) まで MP を消費できます。一般的に、1つのユニットの移動は、他のユニットが移動を開始できる前に完了させなければなりません。その移動を同じヘクス又はエリア内で開始する活性ユニットは、同じ目的地へ一緒に又は単独で移動することを選択できます。

#### 7.1.1 陸上における陸上ユニットの移動 [Move Land Units On Land]

陸上ユニットは、進入する各ヘクス内で MPs を消費しながら、ヘクスからヘクスへと移動できます。

あるヘクスから鉄道線によって連結した隣接ヘクスへの移動は、ヘクス内又は介在するヘクスサイド内の地形にかかわらず1MPです。あるヘクスから鉄道線によって連結していない隣接ヘクスへ移動するためのコストは、移動コスト・チャート上に表示されたごとく変化し、水面ヘクスサイドを越えて移動していると追加 MP が課されます。

ユニットは、その MPs が認めるだけ多くのヘクスを移動できますが、少なくともそのヘクスに進入するための合計コストと同じだけ多くの MPs を残して持たない限り、ヘクスへ進入できません。

### 陸上移動の制限 [LAND MOVEMENT RESTRICTIONS]:

- 戦闘ユニットは、敵 ZOC 内のヘクススパインを越えて移動できません [2.16]。ユニットは、敵 ZOC 内のヘクスへ移動で進入した瞬間に停止しなければなりません。
- 戦闘ユニットは、異なるイデオロギーの戦闘ユニットによって占められたヘクスに進入できません。枢軸国の戦闘ユニットは、他の枢軸国派閥の戦闘ユニットによって占められたヘクスに進入でき、そのようなヘクス内でその移動をスタッキング限度内で停止できます。
- パルチザンによって占められたヘクス内へ移動した枢軸国の戦闘ユニットは、1主導権を消費しなければなりません。
- 山岳と湿地のヘクスは、それぞれ降雪と泥濘の天候中に困難ヘクスとなります。困難ヘクスの内外へ移動している陸上ユニットは、鉄道ヘクスサイドを越えていない限り、1ヘクスのみ移動できます。
- 活性パルチザンは、2.2の限度内で移動します。
- 国境線は、1A4に従ってソヴィエトと西側のユニットの移動を制限し得ます。

#### 7.1.2 港湾から港湾への戦闘ユニットの移動

[Move Combat Units Port To Port]

海軍が活性状態の再配備命令中、要塞並びにその移動を港湾ヘクス内又は港湾を持つ陸上エリア内で開始する要塞部隊以外の活性戦闘ユニットは、越えて移動中の各海上エリア内に活性状態の準備友軍艦隊が存在する限り、友軍港湾まで資格を持つ隣接するいかなる数の海上エリアも通して移動できます。港湾から港湾への移動は、進入した海上エリアの数にかかわらず、ユニットの全 MPs がかかり得ます。戦闘ユニットは、その移動を「海上で」終了できません。



**港湾から港湾への6ステップ限度 [PORT-TO-PORT 6 STEP LIMIT]**。ある派閥は、単一の命令で、6ステップ相当までのユニットを港湾から港湾へ移動させることができます。アクション・カードのプレイを介して再配置又は移動したユニットは、この限度に対してカウントしません。

**橋頭堡港湾の制限 [BEACHHEAD PORT RESTRICTION]**。港湾から港湾へ又は橋頭堡から移動している戦闘ユニットは、海上境界を越えることができません。

**海軍迎撃 [NAVAL INTERCEPTION]**。港湾から友軍港湾への移動は、1つ以上の競合状態海上エリア内へ実施できます。ただし、移動が競合状態の海上エリアへ移動するとき毎に、活性派閥の主導権がかり得る迎撃チェックが発生し [9.1]、敵ユニットはそこで海上攻撃を実施する選択枝を持ちます [9.2]。

#### 7.1.3 海上による海軍ユニットの移動 [Move Naval Units By Sea]

活性状態の準備艦隊と潜水艦ユニットは、海上エリアから隣接する海上エリアへ移動でき、進入する各エリアで1MPを消費します。艦隊又は潜水艦は、その MPs が認めるだけ多くの海上エリアを移動できます。ただし、海上エリアの名称が付いた艦隊は、移動できません。

海上エリア内の準備敵海軍ユニットの存在は、そのエリア内への海軍ユニットの移動を禁止しません。ただし、海軍ユニット（又は一緒に移動しているユニットたち）がそのような競合状態の海上エリアへ進入したとき、活性派閥に主導権がかり得る迎撃チェックが発生し [9.1]、敵ユニットはそこで海上攻撃を実施するための選択枝を持ちます [9.2]。

#### 7.1.4 要塞部隊の要塞への転換 [Convert Fort Troops To Fortress]

命令マーカーが要塞部隊ユニット・タイプを描写する命令マーカーの再配備命令中、活性状態の非孤立要塞部隊ユニットは移動又は移動の代わりにその要塞面に裏返すことができます。要塞部隊ユニット・タイプが命令マーカー上に描写されず歩兵ユニット・タイプであると、要塞部隊は移動できますが裏返すことはできません。



## 再配備 Ops 命令

**例1：**西側派閥は、3再配備命令をプレイします。これは、西側派閥が以下のカテゴリとタイプの全西側ユニットを、それぞれ3移動ポイントまで移動させることを認めます。：

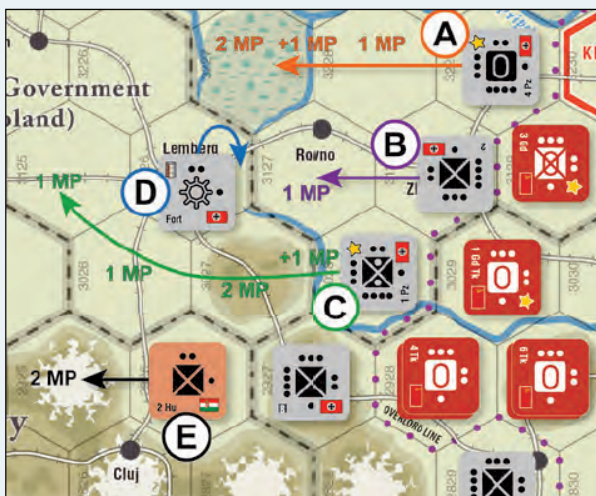


- ・装甲カテゴリ（戦車と機械化ユニット・タイプの両方を含む）の全ユニット
- ・全海軍ユニット
- ・全空挺タイプ・ユニット



西側派閥は、以下のユニットを描写されたエリア内で移動させます。ユニット A と B は、どちらも装甲ユニットなので移動できます。ユニット C は、空挺ユニットなので移動できます。友軍占有下スペースを通して移動し、その移動を Le Havre 内で終了します。ユニット D は、選択された命令マーカー上に描写されない、歩兵カテゴリに落ちた自動車化ユニットなので移動できません。

**例2：**OKH 派閥は、5再配備命令を選択します。この命令は、OKH 派閥は歩兵カテゴリ（徒歩、自動車化、要塞部隊、守備隊のユニット・タイプを含む）内と装甲カテゴリ（戦車と機械化ユニット・タイプを含む）内のいずれかの OKH ユニットの、それぞれ5移動ポイントまで移動することを認めます。加えて、いずれかの OKH 要塞部隊ユニットは、移動する代わりにその要塞面へ裏返すための特殊能力を使用できます。



OKH 派閥は、自軍戦線の再編成移動のためにこの再配備命令を使用します。ユニット A は、2ヘクス真西へ移動させます。最初のヘクスは1移動ポイントがわかり、次のヘクスは2移動ポイントにプラスして河川を越えるために1移動ポイントがわかります。このユニットは、5中の4移動ポイントを消費しましたが、西へ移動を継続するには十分でないため停止します。ユニット B は、1ヘクス西へ移動させます。ユニット C は、やはり西へ移動させます。真西の高地へ進入するために2移動ポイント、プラスして河川を越えるために1追加移動ポイント、西の平地ヘクスへ進入するために1移動ポイント、北西の平地ヘクスへ進入するためにその最終移動ポイントがわかります。これらユニットの全てがソヴィエトの支配地域を離れており、移動で ZOC に進入している場合にのみ停止しなければならないことに注意してください。ユニット D は要塞部隊ユニットで、歩兵面からその要塞面（表示）に裏返すため、命令マーカー上の特殊要塞アイコンを使用します。ユニット E は、ハンガリー軍徒歩ユニットが OKH 派閥によって操られているため移動できます。

**例3：**港湾から港湾への移動—OKW 派閥は、その全ユニット：歩兵カテゴリ、装甲カテゴリ、海軍ユニットの移動を認める再配備命令をプレイします。OKH 派閥は、戦車ユニットを Tunis から Naples に港湾から港湾への移動を介して撤収させることを望みます。ユニットはすでに港湾内にあるため、移動するための資格を持ち、東地中海内のイタリア軍艦隊がその海上エリアを通して移動することを認めます。この海上エリア内には敵海軍ユニットがないため、この移動は迎撃されません。いったん戦車ユニットが Naples へ到着したらその移動は完了し、このアクション・ラウンド中に移動を継続できません。加えて、OKW 派閥は、港湾から港湾への移動を使用して移動できる合計6ステップの3を移動させました。





## 7.2 攻撃 OPS [ATTACK OPS]

この命令が実行されたとき、活性派閥内の全戦闘ユニットは、攻撃のために活性化されます。活性派閥は、攻撃命令内で述べられた数までの攻撃を宣言できます。



攻撃は、陸上戦闘手順 [8] を使用して、いずれかの順番で一度に宣言されて解決されます。各攻撃には、隣接する1ヘクス内の資格を持つ全ての敵ユニットを攻撃している、活性戦闘ユニットを含みます。攻撃では、少なくともユニットの1つが、攻撃命令マーカー上に描写されたユニット・カテゴリ又はタイプでなければなりません。戦闘での活性ユニットは攻撃側で、攻撃されるヘクス内の敵ユニットは防御側です。

### 誰が誰と闘うのか? [WHO FIGHTS WHOM?]

- ソヴィエト・ユニットは、少なくとも1つの **OKH** ユニットの含んでいるヘクスのみを攻撃します。ヘクスが両枢軸国派閥のユニットを含むと、両ユニットが攻撃されます。戦闘で、**OKH** 派閥は全ての防御側の決定とカード・プレイを行います。
- 西側ユニットは、少なくとも1つの **OKW** ユニットの含んでいるヘクスのみを攻撃します。ヘクスが両枢軸国派閥のユニットを含むと、両ユニットが攻撃されます。戦闘で、**OKW** 派閥は全ての防御側の決定とカード・プレイを行います。
- OKH** ユニットの、ソヴィエトとソヴィエト同盟国のユニットのみを攻撃します。攻撃している **OKH** ユニットの共にスタックした **OKW** ユニットの、戦闘に参加しません。
- OKW** ユニットの、西側ユニットのみを攻撃します。攻撃している **OKW** ユニットの共にスタックした **OKH** ユニットの、戦闘に参加しません。

### 戦闘適格性 [COMBAT ELIGIBILITY]

- 攻撃は、攻撃命令上に描写されたカテゴリ又はタイプのユニットを含まなければならず、活性派閥によって**主攻撃ユニット**を指定します。防御ヘクスに隣接するいかなる数の追加ユニットも参加できます。
- 一定の戦闘ユニットは、命令毎に1つのみの戦闘に参加できます。
- 特定の戦闘ユニット又はパルチザンは、命令毎に一度のみ攻撃され得ます。特定ヘクスは、命令毎に一度のみ攻撃され得ます。
- パルチザンと要塞ユニットは攻撃できませんが、防御はできます。
- 航空ユニットは、防御ヘクスが範囲内にある限り、攻撃側又は防御側としていかなる数の戦闘も支援できます。
- ユニットは、通過不能ヘクスサイドを越えて攻撃できません。
- 装甲カテゴリのユニットは、鉄道ヘクスサイドを越えて攻撃していない限り、**困難地形**ヘクスの内外へ攻撃できません。

## 7.3 再配備／攻撃 OPS [REDEPLOY/ATTACK OPS]

この命令が実行されるとき、命令マーカー上に描写されたカテゴリ又はタイプのユニットが移動のために活性化し、各活性ユニットは命令マーカー上に表示されたMPsの数までMPsを消費できます。移動は、再配備 Ops 命令のルールに従って実施されます [7.1]。



全ての移動が完了したとき、活性派閥の全ユニットが攻撃のために活性化されます。活性派閥は、命令マーカー上に表示された攻撃の数まで実施します。各攻撃の主ユニットは、命令マーカー上に描写されたカテゴリ又はタイプでなければなりません。攻撃は、攻撃 Ops 命令 [7.2] と陸上戦闘手順 [8] についてのルールに従って実施されます。

## 7.4 攻撃／再配備 OPS [ATTACK/REDEPLOY OPS]

この命令が実行されたとき、活性派閥内の全ユニットは、攻撃のために活性化されます。活性派閥は、命令マーカー上に表示された数までの攻撃を実施します。各攻撃の主ユニットは、命令マーカー上に描写されたカテゴリ又はタイプでなければなりません。戦闘は、攻撃 Ops 命令 [7.2] と陸上戦闘手順 [8] についてのルールに従って実施されます。



次いで、認められた全ての攻撃が完了したとき、命令マーカー上に表示されたカテゴリ又はタイプのユニットは移動のために活性化され、各活性ユニットは命令マーカー上に表示されたMPsの数までMPsを消費できます。移動は、再配備 Ops 命令 [7.1] についてのルールに従って実施されます。

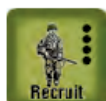
## 7.5 司令部 [HEADQUARTERS]

この命令は、いずれかの Ops 命令の実行を認める「ワイルド・カード」です。HQ 命令が選択されたら、活性派閥は、アクション・ラウンドのステップ4で派閥の命令ディスプレイ内のいずれかの Ops 命令を選択し、その Ops 命令の主導権コストを消費します。選択された Ops 命令は、その命令の指示に従ってステップ5で実行されることになります。



## 7.6 徴兵 [RECRUIT]

この命令が実行されたとき、その派閥は4歩兵ステップまでを獲得します。獲得したステップは、派閥内のいずれかの国籍の歩兵ユニットに割り当てることができ、イン・プレイのユニットへステップを加えるか、又は派閥の部隊プールからプレイへ歩兵ユニットを持ってきます。



- 徴兵命令は、歩兵カテゴリ内のユニットに適用します。
- 枢軸国の徴兵命令では、可能であれば、少なくとも1ステップが枢軸小国ユニットへ行かなければなりません。
- ソヴィエトの徴兵命令では、1ステップのみを打撃ユニットに割り当てることができます。
- 徴兵命令中に獲得された未使用の歩兵ステップは、放棄されます。

### 7.6.1 歩兵ステップの追加 [Add Infantry Step]

獲得した1以上のステップを、陸上ヘクス又は陸上エリア内の資格を持つ歩兵ユニットに割り当てます。割り当てられた各ステップについて、1ステップ増加を表示するためユニットを回転させます。歩兵ユニットは、ユニットが以下であると資格を持ちます。:

- 完全戦力ではなく、しかも
- その国籍の補給源へ補給をたどれる。

現行の徴兵命令中に競合状態の海上エリアを越えて補給をたどると、敵海軍ユニットによる迎撃チェック [9.1] と選択海上攻撃 [9.2] を誘発します。

### 7.6.2 部隊プールからの登場ユニット [Enter Unit From Force Pool]

活性派閥の部隊プール内のいずれかの歩兵タイプ・ユニットは、獲得した歩兵ステップを望むステップ段階に一致するだけ消費することで、ユニット上に描写されたいずれかのステップ段階でプレイに投入できます。それを行った瞬間、その歩兵ユニットを同国籍の合法補給源ヘクス又はエリア内に、そのために消費したステップ段階で置きます。

部隊プールから登場しているユニットは、友軍支配下の補給源ヘクス又はユニットの国旗に一致している国旗を表示している陸上エリア内にのみ置くことができます。

ユーゴスラヴィア戦闘ユニットは、国家補給源を持ちません。これらはマップ上に置かれ、ソヴィエトのアクション・カード「民族解放軍 [NATIONAL LIBERATION ARMY]」のプレイによってのみ、ステップを受け取ります。



**徴兵命令**—西側派閥は徴兵命令を選択し、4歩兵増強ステップを与えます。これらは、西側部隊プールから合衆国内に単一ステップのUS歩兵ユニットを置くために1ステップを使用します。



UK内のイギリス軍自動車化ユニットを2ステップから4ステップに増加させるため、2ステップを使用します。



ユニット A、北アフリカ内の2ステップイギリス軍歩兵ユニットを3ステップ・ユニットに増加させるために最終ステップを使用します。イギリス軍ユニットは、この増強を受け取るために補給源へ補給をたどる必要があります、この場合、補給は鉄道によってCasablancaとそこから北大西洋を越えてUKへたどられます。西側派閥は、ユニット B にステップを加えるためにこの命令を使用できません。なぜならば、これは装甲タイプで、この命令は歩兵タイプのステップを加えるためにのみ使用できるからです。



## 7.7 機械化 [MECHANIZE]

この命令が実行されたとき、その派閥は機械化命令マーカー上に表示された装甲ステップの数を獲得します。獲得した装甲ステップは、以下のように消費できます。:



- マップ上の装甲ユニットに1ステップを加える、又は
- マップ上の資格を持つユニットを装甲面に裏返す。

機械化命令中に獲得されて割り当てられなかった装甲ステップは、放棄されます。

### 7.7.1 装甲ステップの追加 [Add Armored Step]

獲得した装甲ステップを、陸上ヘクス又は陸上エリア内の装甲カテゴリー (戦車又は機械化タイプ) 内の資格を持つユニットに割り当てるため、1ステップ増加を表示すべくユニットを回転させます。装甲ユニットは、ユニットが以下であると資格を持ちます。:

- 完全戦力ではなく、しかも
- その国籍の補給源へ補給をたどれる。

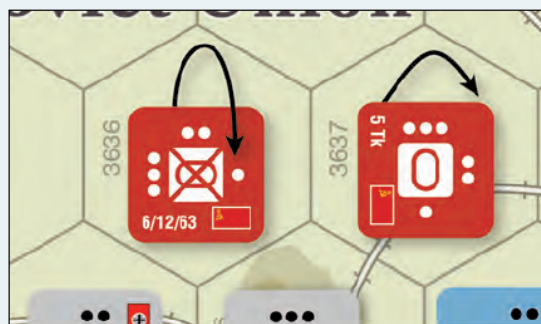
現行の機械化命令中に競合状態の海上エリアを通して補給をたどると、敵海軍ユニットによる迎撃チェック [9.1] と選択海上攻撃 [9.2] を誘発します。

### 7.7.2 歩兵を装甲へ裏返す [Flip Infantry To Armored]

陸上ヘクス又は陸上エリア内の資格を持つ歩兵又は自動車化ユニットを裏返すため、獲得した1装甲ステップを消費してユニットをその歩兵/自動車化面から装甲面へ裏返し、同じ数のステップを維持します。歩兵又は自動車化ユニットは、ユニットが以下であると資格を持ちます。:

- その裏返し面が装甲で、しかも
- その国籍の補給源へ補給をたどれる。

**機械化命令**—ソヴィエト派閥は機械化命令を選択し、2装甲増強ステップを与えています。歩兵ユニットをその機械化面に裏返し、装甲ステップを加えるために戦車ユニットを回転させます。ユニットが補給をたどれる限り、たとえ両ユニットが枢軸国の支配地域内にあってもこれが認められることに注意してください。





### 7.7.3 西側の装甲予備 (WAR) [The Western Armored Reserve]

機械化命令を実行しているとき、西側派閥 (のみ) はその装甲予備の追加オプションを持ちます。西側派閥は以下ができます。:



- ・獲得した1又は両装甲ステップを WAR へ割り当てます。割り当てられた各ステップについて、勝利記録欄上で WAR マーカーを「0」から1スペース前進 (西側派閥に有利に) させますが、「10」スペースは越えません。
- ・あたかも機械化命令で獲得されたごとく、WAR から使用可能な装甲ステップを消費します。予備から消費した各ステップについて、勝利記録欄上で WAR マーカーを「0」方向へ1スペース移動させます。マーカーが「0」にあるとき、WAR はステップを保持しません。

### 7.8 パルチザン戦 [PARTISAN WARFARE]

ソヴィエトと西側の派閥のみ。



この命令が実行されたとき、2つのサイコロを振ります。

- ・2~4=失敗。命令は結果なしで終了する。
- ・5~9=パルチザン表 (プレイ補助) 上で一度サイを振る。
- ・10+=パルチザン表上で二度サイを振る。

パルチザン表上の各サイ振りについて、あなたの派閥に指定された国内のカラのヘクス内に友軍パルチザンを置きますが、アフリカは不可です。配置ヘクスは、歩行ルートによって敵ユニットよりも友軍ユニットの近くであってはなりません。配置が不可能であれば、パルチザンは放棄されます。

### 7.9 戦略戦 (SW) [STRATEGIC WARFARE]

西側と OKW の派閥のみ。



この命令が実行されたとき。:

- ・最初に、西側派閥によって実行されたら、輸送ポイントを獲得します。勝利記録欄上で輸送ポイント・マーカーを「0」から1スペース前進させますが、「10」スペースは越えません。
- ・次いで、活性派閥は活性 SW 記録欄を選択してサイコロを2つ振ることができます。

#### 戦略戦のサイ振り結果 [STRATEGIC WARFARE DICE RESULTS]:

- ・2~4=失敗。命令は終了する。
- ・5~9=選択した SW 記録欄上で状態マーカーをどちらかの方向へ1ボックス移動させる。
- ・10+=選択した SW 記録欄上で状態マーカーをどちらかの方向へ2ボックス移動させる。

選択した SW についての記録欄上の状態マーカーの移動は、以下ができます。:

- ・その SW で優位性を持つ派閥を変更する、
- ・その SW に付随したユニットに影響させる、
- ・西側海軍戦力への修正を変更する、
- ・その SW を終了する。

#### 7.9.1 SW 優位性の変更 [Change In SW Advantage]

状態記録欄上の SW 状態マーカーが、1つの派閥の優位性内のボックスから他の派閥の優位性内のボックスへ移動したら、一致する SW 目標の支配は変更されます。現在、西側派閥が優位性を持つと、目標記録欄上の一致するボックス内に西側支配マーカーを置きます。現在、OKW 派閥が優位性を持つと、その西側支配マーカーを取り去ります。



**パルチザン戦命令**—ソヴィエト派閥は、パルチザン戦命令マーカーを選択します。サイコロを2つ振って「8」の結果で、1つのソヴィエト・パルチザン・ユニットを受け取ることを示しています。

パルチザンをどこに置くか決めるため、再び2つのサイコロを振り、パルチザン表上で「4」の結果を見出します。パルチザン・ユニットは、枢軸国戦闘ユニットよりもソヴィエト戦闘ユニットに接近していない Ostland 内のカラのヘクスに置かなければなりません。イラスト内の「O」でマークされた全ヘクスは、資格を持ちます。

ソヴィエトは、新たなパルチザン・ユニットをヘクス 3526 内に置くことを選択します。

## 7.9.2 SW のためのユニット変更 [Change To Units Due To SW]

SW 命令が、SW 状態マーカーをディスプレイの異なる区画内のボックスへ移動させたら、マップ上のユニットを以下のごとく調整します。:

**マルタ島の攻囲 [Siege of Malta]** : 海上エリア内のイタリア艦隊の数は、SW 状態マーカーが含んでいる区画内に描写された数に一致させなければなりません。

- 海上エリア内に過多のイタリア艦隊が存在したら、OKW 派閥は海上エリアから準備又は損害状態の艦隊を要求されるだけ取り去ります。各艦隊が取り去られるに連れて、マルタ島の攻囲ディスプレイの右端のカラ区画内に準備面を上にして置きます。
- 海上エリア内に十分なイタリア艦隊が存在しなければ、OKW 派閥はマルタ島の攻囲ディスプレイの左端のそれから開始して艦隊を取り上げ、それぞれイタリア軍支配下港湾を持ついずれかの海上エリア内に置きます。この配置は、海上戦闘を誘発しません。

調整後、マルタ島の攻囲マーカーによって占められた区画の右の各ディスプレイ区画内に1つのイタリア艦隊ユニットが存在しなければなりません。

**大西洋の戦い [Battle of the Atlantic]** : 海上エリア内の OKW 潜水艦ユニットの数は、SW 状態マーカーを含んでいる区画内に描写された数に一致させなければなりません。

- 海上エリア内に過多の OKW 潜水艦が存在したら、OKW 派閥は海上エリアから準備又は損害状態の潜水艦を要求されるだけ取り去り、大西洋の戦いの右端のカラ区画内にそれぞれ準備面を上にして置きます。
- 海上エリア内に十分な OKW 潜水艦が存在しなければ、OKW 派閥は大西洋の戦いディスプレイの左端のそれから開始して潜水艦を取り上げ、それぞれ北大西洋海上エリア内に置きます。この配置は、海上戦闘を誘発しません。

調整後、大西洋の戦いマーカーによって占められた区画の右の各ディスプレイ区画内に、1つの OKW 潜水艦ユニットが存在しなければなりません。

**戦略爆撃 [Strategic Bombing]** : 使用可能な西側エリート航空ユニットの数は、SW 状態マーカーが含んでいる区画とその右の各区画内に描写された数に一致させなければなりません。

- 使用可能な十分な西側エリート航空ユニットが存在しなければ、西側派閥はマップ上又は部隊プール内の非エリート・ユニットを持つディスプレイからエリート・ユニットに入れ換えます。
- 使用可能な十分な西側エリート航空ユニットが存在すれば、西側派閥はマップ上又は部隊プール内のエリート・ユニットを持つディスプレイから非エリート・ユニットに入れ換えます。

調整後、戦略爆撃マーカーによって占められた区画の右の各ディスプレイ区画内に1つの非エリート西側航空ユニットが存在しなければなりません。

戦略爆撃 SW マーカーのディスプレイの左端区画内への移動は、航空ユニットに影響しません。代わりに、西側はイベント手順を実施するとき毎に1枚のアクション・カード引きの特典を獲得します。

## 7.9.3 西側海上戦力への SW の影響 [SW Effect On Western Naval Strength]

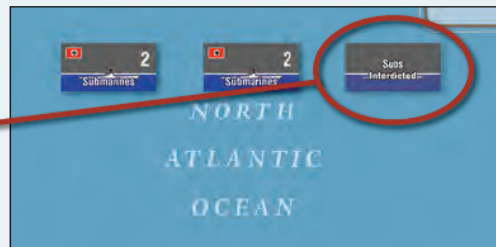
2枚の SW ディスプレイ内に表示された西側海軍戦力への修正は、SW 状態を基準に変化します。

**マルタ島の攻囲 [Siege of Malta]**、西地中海、中央地中海、東地中海の海上エリア内の西側海軍ユニットの戦力は、SW 状態マーカーの現在位置に指定された値によって各エリア内で修正されます。

**大西洋の戦い [Battle of the Atlantic]**、北海、北大西洋、南大西洋のエリア内の西側海軍ユニットの戦力は、SW 状態マーカーの現在位置に指定された値によって各エリア内で修正されます。

**戦略戦**—ターン3、西側派閥は主導権を持ち、戦略戦の実施を望みます。アクション記録欄又はその計画ボックスからいずれかの西側 Ops 命令マーカーを選択し、マーカーをその戦略戦面に裏返し、8主導権のコストでその命令ディスプレイ上の使用可能戦略戦ボックス内へ置きます。命令を実行するため、最初に西側派閥は指定された1輸送ポイントを獲得し、勝利記録欄上で西側輸送ポイント・マーカーを「2」スペースから「3」スペースへ前進させます。

次いで、西側派閥は活性戦略戦記録欄—大西洋の戦い—を選択し、2つのサイコロを振ります。結果は11で、大西洋の戦いマーカーを左へ2スペース移動させることを認めます。これはマーカーを新たな区画へシフトさせ、イン・ブレイのOKW潜水艦ユニットの合計数を3から2へ減少させます。



OKW 派閥は、北大西洋から潜水艦ユニットの1つを取り去り、初期のアクション・ラウンドで損害を出していた1つを選択しました。OKW 派閥は、取り去った潜水艦を大西洋の戦いディスプレイ上の左端のカラの潜水艦保持ボックス内に置きます。



## 7.9.4 戦略戦の終了 [Ending Strategic Warfare]

状態マーカーがその SW 記録欄の左端内へ移動したら、マーカーをその非活性面に裏返します。それを行うことで、西側派閥の優位性が恒久的で、もはや戦略戦について選択できないことを戦略戦記録欄にマークします。

## 7.10 物資の欠乏 [MATERIAL SHORTAGES]

枢軸国派閥のみ。

この命令が実行されたとき、敵対している枢軸国派閥は、以下を選択しなければなりません。a) その手札から自身の選択で1枚のアクション・カードを捨て札するか、又は b) 3 主導権を消費します。選択 (a) は、手札にカードがなければ使用不能です。

## 7.11 統率の失敗 [COMMAND FAILURE]

枢軸国派閥のみ。

この命令が実行されたとき、活性派閥は1つのサイを振ります。敵対している枢軸国派閥は、サイの目に一致する主導権を消費します。

## 7.12 再シード [RE-SEED]

この命令は、アクション記録欄上に活性派閥の合法の命令マーカーがなく、少なくとも1枚のマーカーが引き容器内に存在する場合にのみ実行できます。この命令は、派閥の計画ボックス内に命令マーカーがない場合も実行しなければなりません。

アクション記録欄上に、派閥についてプレイするために合法の命令マーカーがないことをチェックしているとき、各命令マーカーの両面を考慮します。派閥の命令ディスプレイ上のどの命令ボックスが使用可能 (カラ) かもチェックします。

再シード命令が実行される時、アクション記録欄から全ての命令マーカーを取り去り、それらを引き容器へ戻します。次いで、一連の1〜10 までの全アクション記録欄を満たすため、引き容器から引き命令マーカーを同時に1枚引きます。

**再シード命令—OKH** 派閥は、主導権を持ちます。アクション記録欄を満たした後、その派閥の命令マーカーは記録欄上にありません。この状況で、OKH 派閥は再シード命令を選択できます。その計画ボックス内に命令マーカーを持ちますが、このアクション・ラウンドにプレイしないことに決めます。その代わりに、再シード命令を実行し、それを行うために3 主導権を消費します。最初に、アクション記録欄から全ての命令マーカーを取り去り、それらを引き容器へ戻します。次に、容器から命令マーカーを一度に1枚引き、順番にアクション記録欄上に置きます。

陸上戦闘は、攻撃命令中に活性派閥がその戦闘ユニットによって特定ヘクス内の敵戦闘ユニット又はパルチザンに対して宣言するときに発生します。

**注釈:** いくつかの陸上戦闘の例は、38 頁から開始して見つけることができます。

以下のステップで陸上戦闘を実施します。:

## ステップ1. 戦闘の宣言 [DECLARE COMBATANTS]

活性派閥:

- 7.2 の有資格要件に従い、攻撃を受ける敵占有下ヘクスを宣言し、
- 防御ヘクスに隣接する1つの友軍戦闘ユニットを**主攻撃者**として宣言し、
- 防御ヘクスに隣接する1つ以上の追加友軍戦闘ユニットを**側面攻撃者**として宣言できます。要塞ユニットとパルチザンは、攻撃できません。

**主攻撃ユニット**は、攻撃命令マーカー上に描写されたユニット・タイプに一致させなければなりません。アクション・カードのプレイによって開始された攻撃命令中、カード上に特記されない限り主攻撃者はいずれかの非要塞戦闘ユニットであることができます。

ユニットは、攻撃することを要求されません。スタック内のいくつかのユニットが参加し、他は参加しないことができます。

**西側空挺の遠距離攻撃 [WESTERN AIRBORNE RANGED ATTACK]**。現行 Ops 命令マーカーが空挺ユニットのシンボルを表示すると、介在している地形にかかわらず、ユニットのヘクス又は陸上エリアから2ヘクス離れた防御ユニットに対して、側面攻撃者として空挺ユニットを攻撃に参加させることができます。遠距離攻撃は、河川、海岸、海峡を含む水面ヘクスサイドの防御特典を無効化しません。このオプションを使用している空挺ユニットは、戦闘で除去されなければ解決後に西側部隊プール内に置かれます。このオプションは、ユニットがその空挺降下 [Airdrop] マーカー面にあるときは使用不能で、代わりに空挺降下アクション・カードの影響を適用します。

## ステップ2. アクション・カードのプレイ [PLAY ACTION CARDS]

活性状態で防御している派閥は、以下の手順でその手札からアクション・カードをプレイできます。:

- 1) 活性派閥は、1枚の**司令部**アクション・カードをプレイできます。
- 2) 防御している派閥は、1枚の**司令部**アクション・カードをプレイできます。
- 3) 活性派閥は、いかなる枚数の**戦闘**アクション・カードもプレイできます。
- 4) 防御している派閥は、いかなる枚数の**戦闘**アクション・カードもプレイできます。

HQ と戦闘のカードは、全てがプレイされた後で同時に解決されます (そしてステップ8で捨て札されます)。

パルチザンが単独の防御ユニットであるとき、防御している派閥は司令部又は戦闘のアクション・カードをプレイできません。

### ステップ3. 戦闘戦力の計算 [CALCULATE COMBAT STRENGTHS]

**攻撃側:** 攻撃側はその主攻撃ユニット上のピップ数と司令部アクション・カード（もしもプレイしたら）を合計します。この合計に、攻撃側は以下の戦力修正を適用します（全て蓄積する）。:

- +1 側面攻撃者毎に。
- +1 命令マーカード又はカード上に打撃ユニットが描写される  
とき、攻撃しているソヴィエトの打撃ユニット毎に。
- +1 降雪天候で攻撃している装甲ユニット毎に
- +2 好天天候で攻撃しているドイツ軍の装甲ユニット毎に
- +1 好天天候で攻撃している非ドイツ軍の装甲ユニット毎に
- +1 攻撃側が防御側よりも多くのエリート徽章を持つと。攻撃側は自軍攻撃ユニット、範囲内の自軍エリート航空ユニット、  
西側であれば攻撃を受けるヘクス内の自軍空挺降下マーカード上の  
徽章をカウントします。
- -1 攻撃側が防御側よりも多くの徴集兵徽章を持つと。攻撃  
している全戦闘ユニット上の徽章をカウントします。
- +1 攻撃側が西側又はドイツ軍ユニットを含むと。

**防御側:** 防御側は、防御しているヘクス内の自軍ユニット上のピ  
ップの数と司令部アクション・カード（もしもプレイしたら）を合  
計します。この合計に、防御側は以下の戦力修正を適用します（全  
て蓄積する）。:

- +1 防御側が攻撃側よりも多くのエリート徽章を持つと。防  
御側は自軍防御ユニットと範囲内の自軍エリート航空ユニット  
上の徽章をカウントします。
- -1 防御側が攻撃側よりも多くの徴集兵徽章を持つと。防御  
している全戦闘ユニット上の徽章をカウントします。
- +1 防御しているヘクス内に西側又はドイツ軍ユニットがい  
ると。
- +1 防御しているヘクスが都市又は港湾（限定港湾を除く）  
を持つと。
- +2 防御しているヘクスが、高地又は森林を持つと。
- +3 防御しているヘクスが、山岳又は湿地を持つと。
- +1 防御しているヘクスが、攻撃している全戦闘ユニットか  
ら河川ヘクスサイドを越えていると。
- +2 防御しているヘクスが、攻撃している全戦闘ユニットか  
ら海岸ヘクスサイドを越えていると（どちらの方向にも適用す  
る）。
- +3 防御しているヘクスが、攻撃している全戦闘ユニットか  
ら海峡ヘクスサイドを越えていると。
- 防御しているヘクスが全ての攻撃側から異なるタイプの水面ヘク  
スサイドを越えていると、水面ヘクスサイドについて防御側に最  
も有利な1つの修正を適用します。
- パルチザンと共にスタックした枢軸国の防御側（イデオロギーに  
かかわらず）は、ヘクス内とヘクスサイド地形からの戦力修正を  
獲得しません。
- 防御しているソヴィエト・ユニットと共にスタックした西側パル  
チザン、又は防御している西側ユニットと共にスタックしたソヴ  
ィエト・パルチザンは、戦闘に参加しません。

### ステップ4. 戦闘表コラムの判定

#### [DETERMINE COMBAT TABLE COLUMN]

防御側の修正後戦力合計が、攻撃側の修正後戦力合計から差し引  
かれます。結果の差は、負になる可能性があり、戦闘表上で使用す  
るためのコラムを判定します。一戦闘プレイヤー補助を参照してく  
ださい。

「+8」を越える差は「+8」、「-4」を下回る差は「-4」と  
して扱います。

### ステップ5. 2つのサイコロを振る [ROLL TWO DICE]

攻撃側は2つのサイコロを振り、その結果に以下の修正を適用し  
ます。:

- +? / -? プレイした司令部と戦闘アクション・カードのサイ  
目の修正について。
- +1 活性イベント・カードが、攻撃している派閥にサイの  
目ボーナスを与えると。
- -2 防御ヘクスがいずれかの要塞ユニットを持つと。
- -2 天候が降雪であると。
- -3 天候が泥濘であると。
- +2 / -2 攻撃側/防御側が好天天候で航空優勢を持つと  
[8.1]。
- +1 / -1 攻撃側/防御側が降雪天候で航空優勢を持つと。
- +2 防御しているヘクス内に空挺降下マーカードがあると。
- +3 防御しているヘクス内の少なくとも1ユニットが**孤立状  
態3**であると。
- +1 防御しているヘクス内の少なくとも1ユニットが**孤立状  
態1**で、**孤立状態3**がなければ。
- -3 攻撃している少なくとも1ユニットが**孤立状態3**である  
と。
- -1 攻撃している少なくとも1ユニットが**孤立状態1**で、**孤  
立状態3**がなければ。

戦闘結果を獲得するため、修正後のサイの目結果と戦闘表上の適  
切なコラムとを交差照合します。スラッシュ右の数字は、防御側に  
対する命中の数です。スラッシュ左の数字は、攻撃側に対する命中  
の数です。

- 攻撃側の **s0** の命中結果は、西側又は枢軸国の攻撃側が命中を受  
けず、一方でソヴィエトの攻撃側が1命中を受けることを意味し  
ます。
- 防御側の **#G** の命中結果は、防御している全ユニットがターン1  
〜6のドイツ軍であると1命中だけ減少します。ターン7と8に  
は、記載された結果を適用します。

### ステップ6. 命中の適用 [APPLY HITS]

受けた各命中について、戦闘でその勢力は参加している自軍ユニ  
ット間で1ステップ損失を被ります。ステップ損失を適用するため、  
装甲ユニットをその非装甲面へ裏返すか、又はユニットを1ステッ  
プ減少させます。可能であれば、攻撃側が受けた最初の命中は装甲  
ユニットを裏返すことで適用しなければならず、防御側が最初に受  
けた命中は要塞を1ステップ減少させることで適用しなければなり  
ません。その最終ステップを失うユニットは除去され、プレイから  
永久に取り去られます。

防御側の退却オプション [DEFENDER RETREAT OPTION]: 合法の退却路  
が使用可能であれば、戦闘で防御側が受けた命中の半分（端数切り  
上げ）までは、ステップ損失から生き残っている全防御ユニットの  
退却へ変換できます。

例えば、防御側が1命中を受けていたら、1ステップを失うか  
又は1ヘクス退却を選択できます。防御側が3命中を受けていた  
ら、3ステップを失うか、又は2ステップを失って1ヘクス退却  
するか、又は1ステップを失って2ヘクス退却を選択できます。

ユニットの退却略は、道筋の各ヘクスが攻撃されたヘクスから遠  
くへ離れ、敵 ZOC の制限 (2.1.6) を遵守し、ヘクス内のスタッキ  
ング制限で道筋を終了すれば合法です。退却している2つのユニッ  
トは、その退却を異なる複数の合法退却ヘクス内で終了できます。

ユニットは、全ての合法退却路がスタッキング制限違反のヘクス  
で終了するのであれば、追加の1ヘクスを退却できます。この退却  
の追加ヘクスは、戦闘命中を満たしません。



**要塞ユニット退却不可 [FORTRESS UNITS CANT RETREAT]**。要塞ユニットは退却できず、それらと共にスタックした防御側も退却できません。防御しているヘクス内の全要塞が除去され、適用される命中が残ると、残っている防御側は退却できます。

**パルチザンの退却例外 [PARTISAN RETREAT EXCEPTION]**。攻撃を受けたパルチザン・ユニットは、枢軸国ユニット（攻撃されたときにスタックしていたそれを含む）に隣接するヘクス内へ退却できますが、枢軸国ユニットによって占められたヘクス内へは不可です。

## ステップ7. 攻撃側の前進 [ATTACKERS ADVANCE]

防御しているヘクスの全ユニットがカラになると、生き残っている2つまでの攻撃ユニット—主又は側面—は、敵 ZOCs にかかわらず、防御ヘクス内へ1ヘクス前進できます。現行命令マーカーが要塞部隊アイコンを描写するときに攻撃している要塞部隊は、前進する代わりにその要塞面へ裏返すことができます。

## ステップ8. 捨て札 [DISCARD]

プレイした全ての HQ カードと戦闘カードを捨て札します。

## 8.1 航空優勢 [AIR SUPERIORITY]

陸上戦闘で、範囲内の防御側ヘクスにより多くの航空ユニットを持つ派閥は、航空優勢を持ちます。戦闘で派閥間の範囲内航空ユニットのカウントが同数であると、範囲内により多くのエリート航空ユニットを持つ勢力が航空優勢を獲得します [2.3.3]。

航空ユニットは、範囲内にあるその派閥の全ての戦闘の航空優勢に対して、常に活性状態でカウントされます。

**航空優勢の影響 [EFFECTS OF AIR SUPERIORITY]**：陸上戦闘のためのサイコロ振りは、以下のごとく修正されます。：

- ・攻撃側が航空優勢を持つとき、好天天候で+2又は降雪天候で+1です。
- ・防御側が航空優勢を持つとき、好天天候で-2又は降雪天候で-1です。例外：防御側の航空優勢修正は、防御しているユニットが単独のパルチザンのときは適用されません。

## 海軍迎撃と海上攻撃

## 9. NAVAL INTERCEPTION AND SEA ATTACKS

競合状態の海上エリア内での、ある派閥による以下の活動のいずれかの実施は**迎撃チェック**を誘発し、その派閥が主導権を失う結果になり得ます。

- ・補給イベント・カードの解決中、ある派閥が海上エリアを通して補給をたどるとき。
- ・ある派閥が航空ユニットを置くために海上エリアを通して補給をたどるとき [10.3]。

競合状態の海上エリア内での、ある派閥による以下の活動のいずれかの実施は迎撃チェックを誘発し、**しかも**その敵派閥は、自身の選択で、**海上攻撃**を宣言できます。

- ・戦闘ユニットに増強ステップを割り当てるため、ある派閥が海上エリアを通して補給をたどるとき。
- ・活性派閥が海軍ユニット（複数ユニット）を海上エリア内へ移動させるとき。
- ・港湾から港湾への移動中、活性派閥が戦闘ユニット（複数ユニット）を海上エリア内へ移動させるとき。

## 9.1 迎撃チェック [INTERCEPTION CHECK]

迎撃チェックが誘発されるとき、以下のごとく解決します。：

**ステップ1.** 海上エリア内で、たどっている／移動している派閥（防御側）の海軍戦力と敵派閥（迎撃側）のそれを比較します。海上エリア内の各派閥の戦力—移動している並びにすでにそこにある—は、その準備状態の海軍ユニットに記載された戦力の合計に一致します。以下により、西側の海軍戦力を調整します。：

- ・修正は、関係する戦略戦記録欄の現行状態に表示されます [9.11]。
- ・+1 参加している艦隊が固有の航空ユニットを持ち、天候が好天であると。

**海軍迎撃**—海軍ユニットが活性状態の OKW 再配備命令中、OKW 派閥は自軍の3ステップ自動車化ユニットであるアフリカ・ユニットをアフリカの *Tipoli* 港湾からイタリアの *Syracuse* 港湾（やはり枢軸国によって支配下）まで、港湾から港湾への移動を使用して移動させることを選択します。この移動は、中央地中海エリア内のイタリア軍艦隊によって可能です。天候は好天です。



これは競合状態の海上エリアなので、移動は迎撃チェックを誘発し、海上エリア内の西側海軍戦力（迎撃側）と OKW 海軍戦力（防御側）を比較することで実施されます。

西側の海軍戦力は7です。：

- ・中央地中海内の2つの西側海軍ユニットについての6
- ・好天天候での固有航空ユニットについての1
- ・マルタ島の攻囲マーカーの位置についての0

OKW の戦力は、中央地中海内のイタリア軍海軍ユニットについての4です。

迎撃側の戦力と防御側の戦力との差は+3です。したがって、OKW 派閥は港湾から港湾への移動のために追加の3主導権を消費しなければなりません。



**ステップ2.** 迎撃側の戦力が大きければ、防御している派閥はその差に一致する主導権を消費しなければなりません。

例えば、OKW は西地中海の海上エリアを通して補給をたどっています。そのイタリア艦隊は4の合計戦力を持ち、西側艦隊は7の修正後合計戦力を持ちます。OKW は3主導権を消費しなければならず、主導権記録欄上でその主導権マーカーを3前進させます。

迎撃側の戦力が防御側の戦力以下であると、主導権は消費されません。

### 9.1.1 戦略戦の修正 [Strategic Warfare Modifiers]

北大西洋、南大西洋、北海のエリア内で西側の海軍戦力を計算しているとき、**大西洋の戦い** [The Battle of the Atlantic] SW ディスプレイの現行状態に表示された西側戦力への修正を適用します。

例えば、大西洋の戦いマーカーが、現在その SW ディスプレイの「開始」ボックス内にあると、北大西洋エリア内の迎撃チェックで西側戦力から2を差し引きします。

同様に、西地中海、中央地中海、東地中海の海上エリア内の西側の海軍戦力は、**マルタ島の攻囲** [Siege of Malta] SW ディスプレイの現行状態に表示されたごとく修正します。

### 9.1.2 複数の迎撃 [Multiple Interceptions]

個別の迎撃チェックは、各競合状態の海上エリア内での各活動誘発の瞬間に解決されます。ただし：

- ・単一の命令で、特定の海上エリアを通してたどる全ての補給、イベント解決、アクション・カードの解決は、その海上エリア内で単一の迎撃チェックを誘発します。
- ・複数の陸上ユニット又は海軍ユニットによる、同じ海上境界線を越える競合海上エリア内への移動は、単一の迎撃チェックを誘発します。
- ・同じ海上エリア内で複数港湾を往来する陸上ユニットの移動は、その海上エリア内で単一の迎撃チェックを誘発します。

## 9.2 海上攻撃の手順 [SEA ATTACK PROCEDURE]

海上攻撃の資格も持つ活動によって誘発された迎撃チェックの解決後、迎撃チェックの成果にかかわらず、迎撃側はその選択で防御側に対する海上攻撃を実施できます。

**ステップ1.** 迎撃チェック [9.1、ステップ1] のために判定されたごとく、各派閥の修正後の海軍戦力を使用し、迎撃側の戦力合計から防御側の戦力合計を差し引きします。その結果としての差は、負になる可能性があり、迎撃側の海上攻撃サイ振りへの修正として適用します。

**ステップ2.** 迎撃している派閥は 2d6 を振り、サイの目に以下の修正を適用します。：

- ・ステップ1で判定した正又は負の差、
- ・+1 その活動が2戦闘ユニット・ステップを越える移動又は2増強ステップを越える配置を含むと、
- ・+1 活性イベント・カードが、攻撃している派閥にサイ振りボーナスを与えると。

**ステップ3.** 攻撃結果を修正後のサイ振りに適用します。：

4以下：防御側は、迎撃側の参加海軍ユニットの1つに損害を与えます（裏返す）。

5～9：防御側は1命中を受けます。

10～14：防御側は2命中を受けます。

15以上：防御側は3命中を受けます。

海上攻撃で防御側が受けた命中を適用するため、防御派閥は参加している自海軍ユニットの1つが損害を受ける（裏返す）か、又は活動で移動した陸上ユニット又は割り当てられている増強ステップ（もしもあれば）の間からステップを取り去ります。移動している装甲ユニットは、命中を満たすために裏返すことができます。

### 9.2.1 妨害された能力 [Blocked Activity]

海上攻撃の結果、海上エリア内で防御している全艦隊が損害を受けると、誘発している活動は妨害されます。

- ・妨害された陸上ユニットの港湾から港湾への移動は、キャンセルされます。これらのユニットは、その元の港湾へ戻らなければならない、その移動は完了したと見なされます。
- ・妨害された海軍移動は、迎撃が発生した海上エリア内で終了します。
- ・妨害されたステップの割当ては、その割当てがいかなる海上エリア内へ補給をたどることも要求されない限り、代わりに他のユニットへ割り当てることができます。割り当てることができないステップは放棄されます。

**海上攻撃**—前の例の続きで、港湾から港湾への移動が迎撃チェックを誘発したとき、迎撃している派閥は海上攻撃を伴うチェックに従うための選択肢を持ちます。西側派閥は、以下のサイの目修正でそれを行います。：

- ・+3 迎撃チェックのために判定された戦力差について。
- ・+1 2戦闘ステップを越えて港湾から港湾へ移動しているため。

西側派閥は7を振り、修正後の結果は11です。10～14の結果で、防御側は2命中を受けます。

OKW 派閥は、移動しているユニットから1ステップを取り去ることで命中の適用を選択し、2ピップを表示するために回転させ、1つの1戦カイタリア軍海軍ユニットをその損害状態面に裏返します。



## イベントの解決

# 10. RESOLVING EVENTS

アクション・ラウンドのステップ6に、ある派閥の主導権マーカーがその**保留イベント**面にあると、その派閥はイベント手順を実施します。複数の主導権マーカーが保留であると、主導権の順番に実施します。

### 10.1 イベントの手順 [EVENTPROCEDURE]

- 1) 現行イベント [Current Event] ボックス内のイベント・カードをイベント捨て札 [Event Discard] ボックスへ移動させ、捨て札パイルの上部に表面を向けて置きます。このカードは、いまや**消費済イベント** [spent event] です。
  - 2) 引きパイル [Draw Pile] ボックス内の明らかにされたイベント・カードを現行イベント・ボックスへ移動させます。このカードは、いまや**現行イベント** [current event] です。
  - 3) 各派閥は、消費済と現行イベント・カードをいまと一緒に表示している航空ユニットの合計数に一致させる必要があると、マップからの自軍航空ユニットを取り去ります [10.3]。
  - 4) 現行イベント・カード上のイベント・テキストを解決します。
  - 5) 引きパイル・ボックス内の最上部カードを明らかにし、引きパイルの上部に表面を向けたままにします。このカードは、いまや**保留イベント** です。
- ただし、明らかにされたカードが、現行ターンに適用する撤去条件を列記したら、それを取り去って他の保留イベント・カードと置き換えるため、カードの指示に従います。
- 6) 各派閥は、保留イベント・カードの最上部区画内の自派閥の各アクション・カード・シンボルについて1枚のアクション・カードを、カード上に表示された順番で手札に引きます。
  - 7) 各派閥は、消費、現行、保留のイベント・カード上に現在表示されている航空ユニットの合計数に一致させる必要があれば、マップ上に自軍航空ユニットを置きます [10.3]。
  - 8) 派閥の主導権マーカーを、その非イベント面へ裏返します。

消費面にある各主導権マーカーについて、全てのマーカーがその主導権面になるまで、主導権の順番にこのイベント手順を繰り返します。

イベント手順のステップ5で明らかにするカードがない稀な場合は、イベント捨て札パイルから最下部のカードを取得し、保留イベント・ボックス内に表面を向けて置きます。—そのカードは、新たな保留イベントです。

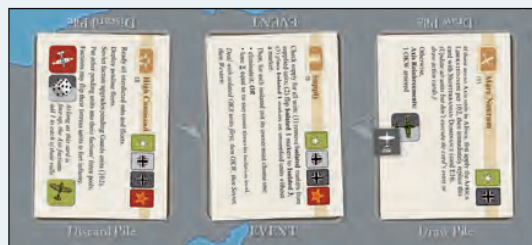
### 10.2 イベント・カードの詳細 [EVENTCARDDETAILS]

特定イベントについての解明と特殊な場合。

**増強イベント [Reinforcement events]**。いくつかのイベントは、ある派閥に歩兵ステップ又は装甲ステップの増強を認めます。7.6.1 と 7.6.2 のオプションと制限内で歩兵ステップを割り当てます。7.7.1 と 7.7.2 のオプションと制限内で装甲ステップを割り当てます。

**降伏イベント [Surrender events]**。小国の降伏は、その国内のヘクスの支配自体に影響を持ちません。枢軸国によって支配された都市ヘクスは、非枢軸国の戦闘ユニットによって物理的に占められるまでそのまま留まります。

**イベントの手順**—あるアクション・ラウンド中、ソヴィエトの主導権マーカーが主導権記録欄上でソヴィエト・イベント誘発スペースを越えて前進したので、保留イベント面に裏返されます。アクション・ラウンドの終了時、ソヴィエト・プレイヤーはイベント手順を実施します。



最初に、ソヴィエト派閥は、イベント・カード補給を現行イベント・ボックスからイベント捨て札ボックスへスライドさせ、そのカード「最高司令部 [HIGH COMMAND]」の上に置きます。次に、保留イベント・ボックス内のカード「我が海 [MARE NOSTRUM]」を現行イベント・ボックスへスライドさせます。ここで、全ての派閥は、消費済カードと現行カードの両方のアイコンにマップ上の合計航空ユニット数を消一致させるために調整します。ディスプレイから取り去られている「最高司令部」と共に、ソヴィエトと西側の両派閥はマップからその航空ユニットの1つを取り去らなければなりません。



次に、ソヴィエト派閥は現行イベント「我が海」を解決します。現在、アフリカ内にいくつかの枢軸国ユニットがあるため、このイベントの特別条件は誘発されません。その代わりに、OKW 派閥は1装甲増強を受け取り、直ちにマップ上の自軍ユニットの1つに割り当てます。次に、引きパイル内の最上部カードが明らかにされ、新たな保留イベント・カード：「最高司令部 [COMMANDO SUPREMO]」になります。



保留イベントは、西側派閥のアクション・カード・アイコンを表示するため、自身のアクション・カード・デッキから最上部のカードを引きます。保留イベントは、西側派閥の航空ユニット・アイコンも表示するため、西側派閥は自軍航空ユニットの1つをマップ上に置きます。これはマップ上の西側派閥の航空ユニットのみになるため、非エリート航空ユニットでなければなりません。

**E3 ウラル工業地帯 [URALS INDUSTRY]** このイベント・カードは、ソヴィエト派閥に持続的な優位性を持ちます。このカードが3つのイベント・カード・ボックスのいずれか内で表面を向けている限り、ソヴィエト派閥はその各サイ振りに1を加えます（天候のサイ振りを除く）。

**E6 民主主義の兵器工場 [ARSENAL OF DEMOCRACY]** このイベント・カードは、西側派閥に持続的な優位性を持ちます。このカードが3つのイベント・カード・ボックスのいずれか内で表面を向けている限り、西側派閥はその各サイ振りに1を加えます（天候のサイ振りを除く）。

**E7 祖国戦線 [FATHERLAND FRONT]** 注意点としては、このイベントはブルガリアから遠く離れたブルガリア軍ユニットの除去をもたらします。

**E8 最高司令部 [HIGH COMMAND]**

- ・イベント・ポイント2。「保留艦隊再配備 [Deploy pending fleets]」のため、北大西洋海上エリア内に西側艦隊を置きます。配置は、迎撃又は海上攻撃を誘発しません。
- ・イベント・ポイント3。「ソヴィエト派閥の保留親衛ユニット更新 [Soviet faction upgrades pending Guards units]」は、マップ上の非親衛ユニットを保留エリア内の親衛ユニットに置き換えることを意味します。ユニットは、非ボックスと非親衛の両方の名称を持ち、補給下のヘクス内にあると置き換えられる資格を持ちます。そのユニットを永久に取り去り、同じユニット・タイプの保留親衛ユニットに置き換えます。例えば、マップ上の3ステップ非親衛装甲ユニットは、その装甲面の3ステップ親衛ユニットに置き換えられることになります。資格を持つ一致するユニットの不足のために置くことができない親衛ユニットは、保留ボックス内に留まります。
- ・このイベント・カードは、両枢軸国派閥について**持続的な優位性**を持ちます。このカードが3つのイベント・カード・ボックスのいずれか内で表面を向けているとき、両枢軸国派閥はその各サイ振りに1を加えます（天候のサイ振りを除く）。

**E11 我らが海 [MARE NOSTRUM]** 「アフリカの解放 [AFRICALIBERATED]」イベントは、イベント・テキストに言及したカードを持たず、以下のごとく適用します。:

- ・フランス領北アフリカ、リビア、エジプト、中東内の各陸上のヘクスとエリアは、未だにそうでなければ西側の支配下になります。それに従って、目標記録欄と勝利記録欄を更新します。
- ・アフリカ内の西側航空ユニットは、西側派閥によってそれぞれ合法配置ヘクスへ置き直しができます。
- ・マルタ島の攻囲が活性状態であると、そのマーカーを2スペース西側有利に移動させ、支配とイタリア艦隊のための結果調整を行います。
- ・西側派閥は、1輸送ポイントを獲得します。

### 10.3 航空ユニットの調整 [AIR UNIT ADJUSTMENT]

各派閥は、いずれかの瞬間に3つのイベント・カード・ボックス内に描写された、その派閥の航空ユニットの合計数に一致する数の航空ユニットをマップ上に持ちます。例えば、ターン1の開始時に、イベント・カードは4つの航空ユニットがイン・プレイであることを表示します。—2つのソヴィエト、1つの OKH、1つの西側です。

プレイ中に3つのイベント・ボックスを通してイベント・カードが周回するに連れて、それに従って航空ユニットはマップ上から取り去られて置かれます。特に、航空ユニットの撤去又は配置は、以下のときに発生し得ます。:

#### イベント手順のステップ3の航空撤去

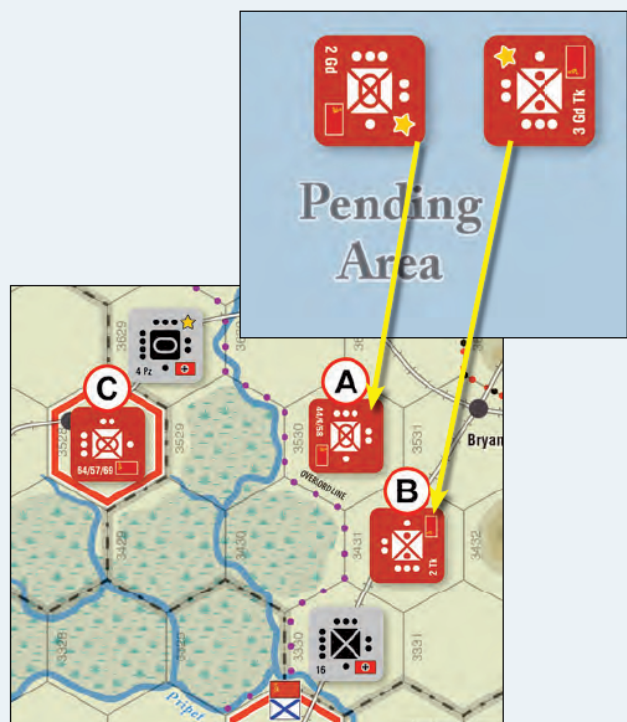
[Remove Air in Step 3 of the Event Procedure]

各派閥は、その瞬間に消費済と現行イベント・カード上に描写された自軍航空ユニットの数に一致させるため、マップ上の自軍航空ユニットを取り去ります。マップから航空ユニットを取り去るため、所有している派閥は自身の選択で1つを取り上げ、自軍部隊プール内に置きます。

**ソヴィエト親衛の更新**—イベント解決中、新たな現行イベント。カードは「最高司令部 [HIGH COMMAND]」です。このカードは、ソヴィエト派閥がマップ上のユニットを保留エリアからの親衛ユニットに更新させる1ステップを含みます。現在、第3親衛戦車ユニットと第2親衛ユニットが保留エリア内にあります。



ソヴィエト派閥は、マップ上のユニット A と B を更新できます。ユニット C は更新できません。なぜならば、このユニットは補給をたどれないからです。ユニットは、同じタイプ、同じヘクス内、同じ面を上に向けて、同じステップ数を表示するように置き換えなければなりません。ソヴィエト派閥は、ユニット A を第2親衛ユニット—3ステップを表示してその機械化面—toユニット B を第3親衛戦車ユニット—1ステップを表示してその自動車化面—to置き換えます。





## イベント手順のステップ7の航空配置

[Place Air in Step 7 of the Event Procedure]

各派閥は、マップ上の自軍航空ユニットがその瞬間に3つのイベント・カード上に描写された自軍航空ユニットの数に一致させるため、マップ上に航空ユニットを置きます。マップへ航空ユニットを加えるため、所有している派閥はその部隊プールから1つを取り上げ、そこから派閥の補給がたどれるいずれかの都市内又は鉄道ヘクスに置きます。敵 ZOC 内への配置は、そのヘクスが友軍ユニットによって占められている場合にのみ認められます。航空ユニット配置のために競合状態の海上エリアを通してたどる補給は、迎撃チェックを誘発します [9.1]。

- ・西側の航空ユニットは、やはり陸上エリア内に置くことができます。
- ・航空ユニットを置いているとき、すでにマップ上にある航空ユニットを置き直できません。

## 新たなターン手順の航空撤去と配置

[Remove and Place Air in the New Turn Procedure]

各派閥は、新たなターン手順のステップ6中にイベント・カードの調整によって要求されたら、航空ユニットを撤去して配置します（上記で述べたごとく）。これらの調整がイベント捨て札ボックスをカラにすると、そのボックス内に描写された西側航空ユニットをカウントします。

複数の派閥が航空ユニットを調整する必要があるとき、ソヴィエトが最初に完了し、次いで OKH、OKW、西側の順番です。

### 10.3.1 枢軸国派閥の航空ユニット [Axis Faction Air Unit]

枢軸国の航空シンボルを持つイベント・カードが明らかにされたとき、航空ユニットはカードを明らかにしているプレイヤーに支配された枢軸国派閥によってのみ獲得されます。これを示すため、イベント・カード上に OKW/OKH 航空マーカーを OKH 又は OKW 面を上に向けて置きます。マーカーは、もはや3枚の表面を向けたイベント・カードの1枚がもはやなくなるまで留まります。

### 10.3.2 エリート航空ユニット [Elite Air Units]

その派閥の他の航空ユニットがマップ上にないときに置かれた航空ユニットは、非エリート航空ユニットでなければなりません。その派閥がすでにマップ上に航空ユニットを持つと、使用可能であればエリート航空ユニットを置くことができます。

## 補給

## 11. SUPPLY

補給は、プレイ中の特定の瞬間にチェックされます。:

- ・ユニットに増強ステップを割り当てるためには、そのユニットのヘクスへ友軍補給がたどられなければなりません。
- ・あるヘクス又は陸上エリア内に新たな戦闘ユニットを置くためには、その位置が友軍補給源でなければなりません。
- ・航空ユニット [10.3] を置くためには、配置ヘクスまで友軍補給がたどられなければなりません。
- ・補給イベント・カード (E9) を解決しているとき、補給徽章 [2.1.5] を持たない全戦闘ユニットについて補給がチェックされます。

**補給源 [SUPPLY SOURCE]** 補給下であるためには、ユニットはそのヘクスからそのユニットの補給源まで補給路をたどられなければなりません。特定戦闘ユニットの補給源は、ユニット上の国旗に一致している旗シンボルを含んでいる、いずれかの友軍支配下の陸上ヘクス又は陸上エリアです。ある派閥内の全戦闘ユニットが同じ補給源を使用するわけではないことに注意してください。

例えば、西側の戦闘ユニットは、5つの国旗の1つ—合衆国、自由フランス、大英帝国、カナダ、英連邦（ニュージーランド旗）—を持ち、その旗を描写しているヘクス又はエリアへのみ補給をたどることができます。

航空ユニットは、その派閥内のいずれかの国籍の旗を持つ補給源へ補給をたどれます。

**補給路 [SUPPLY PATH]** 補給路は、ユニットのヘクスから開始してそのユニットの補給源で完結する、連結したヘクスと海上エリアから構成されます。

- ・最初に、道筋はユニットのヘクスから3陸上ヘクスまでを通して陸上を通過できます。陸上補給路は、通過不能ヘクスサイドを越えてたどれません。道筋は鉄道ヘクスサイドを通過してのみ、**困難地形**ヘクス [A.3] の内外へたどることができます。
- ・三番目のヘクスから開始して、道筋は連結した鉄道ヘクスと海上エリアのみを通して、無制限の距離をたどることができます。
- ・補給は、たどっている派閥のイデオロギーによって支配された又はイデオロギーなしのヘクスを通してのみたどることができます [A.2]。
- ・友軍港湾内へたどった道筋（道筋の最初の3ヘクスについては陸上、又は以後鉄道によって）は、そこから準備状態の友軍艦隊を含んでいる資格を持つ境界海上エリア並びに準備状態の友軍艦隊を含んでいる資格を持つ連結した海上エリア内へたどることができます。海上エリアから、道筋はその海上エリアと境界をなす友軍港湾内へたどることができ、鉄道によって連結した陸上ヘクスを通して継続できます。
- ・橋頭堡港湾又はマルベリー港は、いかなるヘクスにも鉄道連結を持たないことに注意してください。

### 11.1 敵陸上ユニットの補給をたどることへの影響

[ENEMY LAND UNITS AFFECT SUPPLY TRACE]

補給をたどっているユニットは、敵 ZOC 内のヘクスにすることができます。そこから、道筋は敵戦闘ユニットを含んでいるヘクスへ進入できず、（そのヘクスが友軍ユニットによって占められていない限り）敵 ZOC 内のヘクスへ進入できません。

枢軸国の補給路は、パルチザンを含んでいるヘクスへ進入できます。ただし、それを行った瞬間に、その枢軸国派閥は1主導権を消費しなければなりません。補給イベントを解決しているとき、この主導権消費は、パルチザンごとに一度のみ行われます。

## 補給をたどる

### 例1—補給状態のチェック



**補給**  
Supply  
EG

全ユニットの補給をチェックする。(1) 補給下ユニットから孤立状態マーカーを取り去る。(2) 孤立状態1マーカーを孤立状態3へ裏返す。(3) 孤立状態1マーカーを、マーカーを持たない非補給下ユニットの上に置く。

次いで、各孤立状態ユニットについて、その所有者は以下の1つを選択しなければならない。

- ・除去するか、又は
- ・その孤立段階をカウントし、一致するステップを失う。

孤立状態の OKH ユニットの最初に扱い、次いで OKW、ソヴィエト、西側の順番。

イベント解決中、新たな現行イベント・カードは「補給 [SUPPLY]」です。全ての派閥は、自軍ユニットの補給状態をチェックしなければなりません。

表示された7つの OKH ユニットの5つは補給下で、2つが非補給下です。

- ・ユニット A, B, C, F, G は、全て友軍鉄道線まで補給を陸上で、そこから西へドイツ補給源（表示されない）までたどります。
- ・ユニット D と E は、非補給下です。2つの陸上ルートは、ヘクス 3429 と 3629 内のソヴィエト ZOC によって妨害されます。ユニット F と G を介してたどられる三番目の陸上ルートは、その陸上部分が3ヘクスを越えるため妨害されます。

表示された7つのソヴィエト・ユニットは、全て補給下です。:

- ・ユニット U は2ヘクス離れた友軍鉄道線まで陸上の補給ルートをたどり、そこから Kursk のソヴィエト補給源までたどります。このユニットが北東への鉄道ヘクスへたどれないことに注意してください。このヘクスはユニット A からの ZOC によって妨害されます。その代わり、東方への友軍占有下ヘクスを通して補給をたどらなければなりません。
- ・ユニット V~Z は、全て Kursk 内のソヴィエト補給源まで陸上をたどります。
- ・ユニット T は、たとえ敵 ZOCs によって囲まれていても補給下です。なぜならば、ソヴィエト補給源ヘクスを占めるからです。



孤立状態1マーカーは、2つの非補給下 OKH ユニットの上部に置かれます。次いで、OKH 派閥は主導権を消費するか、又は孤立状態ユニットを除去しなければなりません。要求された各孤立状態ユニットのピップに相当する主導権を消費することに決め、その主導権マーカーを4スペース前進させます。孤立状態1マーカーは、2つのユニット上に留まります。

### 例2—鉄道と海上による補給



北アフリカ内の西側第5US 歩兵ユニットは、最初に鉄道線まで1ヘクス徒歩の陸上補給ルートを、次いで西方へ鉄道に沿って港湾の Casablanca へたどります。そこから、北大西洋を通ってたどり、最終補給源である合衆国へ継続します。



北大西洋は、合計6戦力の OKW 海軍ユニットによって競合状態です。ただし、北大西洋内の西側海軍ユニットは合計13戦力で一迎撃している OKW の合計6海軍戦力よりも大きい—この補給をたどるための追加主導権コストはありません。



## 11.2 補給をたどるの敵海軍ユニットの影響

## [ENEMY NAVAL UNITS AFFECT SUPPLY TRACE]

友軍補給路は、競合状態の海上エリアに進入できます。ただし、進入した各競合状態の海上エリア内で、9.1 に従って敵派閥は迎撃チェックを実施します。補給路が増強ステップの配置目的でたどられていると、やはり 9.2 に従って敵の派閥は自身の選択で海上攻撃を実施できます。

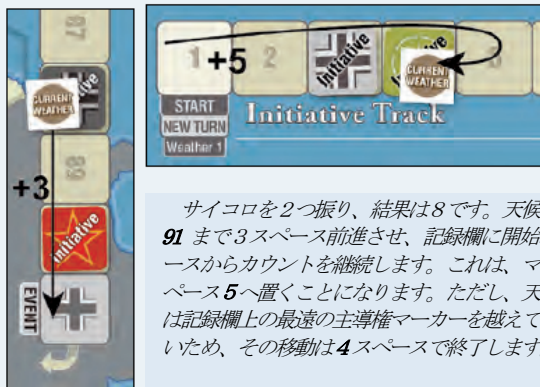
一定の海上エリアを通してたどられた補給は、そのエリアを通してたどる補給の数にかかわらず、命令、アクション・カード、イベントに従って1つのみの迎撃チェックを誘発します [9.1.2]。

## 11.3 孤立 ISOLATION

戦闘ユニットは、補給イベントを解決しているときにユニットまで補給をたどれば、**孤立状態1**又は**孤立状態3**のマーカを獲得します。孤立状態のユニットは、後の補給イベントの発生までそのまま留まり、その時点でユニットまで補給をたどることができたらマーカが取り去られます。孤立状態の唯一の影響は、以下のとおりです。:

- ユニットが孤立状態マーカを獲得するとき、補給イベント・カード上に特記されたごとく、所有している派閥は主導権の消費か又はユニットの除去を選択しなければなりません。
- 孤立状態のユニットが戦闘に参加するとき、サイの目修正が適用されます [8、ステップ5]。

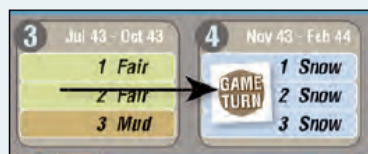
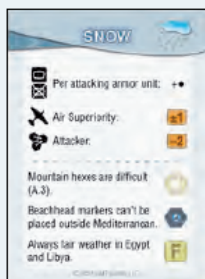
**新たなターン** OKW 派閥が主導権を持ちます。天候マーカは主導権記録欄のスペース 88 内で、OKW マーカと共にあるため、OKW 派閥は天候マーカを更新しなけいばなりません。



サイコロを2つ振り、結果は8です。天候マーカを91まで3スペース前進させ、記録欄に開始時の1スペースからカウントを継続します。これは、マーカをスペース5へ置くことになります。ただし、天候マーカは記録欄上の最速の主導権マーカを越えて移動できないため、その移動は4スペースで終了します。

天候マーカが主導権記録欄の開始に戻っているため、新たなターンが開始されます。:

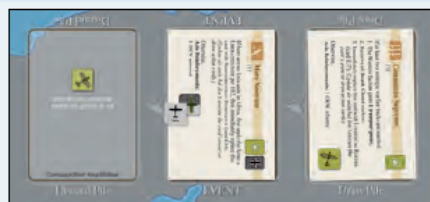
1. ゲーム・ターン・マーカが、新たなターン・スペース内へ移されます。いまやターン4です。
2. 天候カードは、現行天候: 降雪を表示するために調整されます。



アクション・ラウンドのステップ1中、天候マーカが主導権記録欄のスペース 91 を越えて移動したら、新たなゲーム・ターンが開始されます。以下のステップを実施するため、アクション・ラウンドを挿入します。

- 1) ゲーム・ターン・マーカを次のターンに前進させます。
- 2) 新たなゲーム・ターンの時期1の天候を表示するため、天候カードを調整します。
- 3) 未だゲーム内にないアクション・カードをチェックします。この新たなターンにプレイに登場することがマークされたものがあれば、それぞれの引きパイル内に置かれ、その引きパイルをシャッフルします。
- 4) 新たなゲーム・ターンに保留エリア内でプレイに登場することが予定された、全ての増援ユニットとマーカを置きます。
- 5) 全てのイベント捨て札と消費済イベント・カードを取り上げ、一緒にシャッフルします。次いで、シャッフルしたカードの表面を伏せて、イベント引きパイル・ボックス内のすでにそこにあるカードの下に置きます。
- 6) 現行イベント・カード上に表示された航空シンボルに一致させるため、必要であれば航空ユニットの撤去と配置をします。
- 7) 各派閥の命令ディスプレイから、プレイ済の全命令マーカを命令引き容器内へ戻して置きます。計画ボックス内の命令マーカとアクション記録欄は、それらがいる場所に留まります。
- 8) 現行アクション・ラウンドを再開します。

3. 何枚かの新たなアクション・カードは、ターン4に到着する予定です。枢軸国カード 26 と 31、ソヴィエト・カード 28、西側カード 7 と 21 は、全てそれぞれの引きパイル内にシャッフルされます。
4. 全ての派閥は、増援ユニットを受取ります。これらは、全てマップ上の保留エリア・ボックス内に置かれます。



5. 次に、捨て札内の全カードは、現行の消費済イベントを含めて、一緒にシャッフルされて引きパイル内に残っているカードの下に表面を伏せて置かれ、捨て札パイル・ボックスはカラにされます。
6. マップ上の全航空ユニットが調整され、2つの西側航空ユニットと1つの OKH 航空ユニットが残されます。捨て札パイル・ボックス内に記載された西側航空アイコン—西側派閥はマップ上に常に少なくとも1航空ユニットを持って新たな各ゲーム・ターンを開始することに注意してください。
7. 両プレイヤーは、その派閥の命令ディスプレイから引き容器へ、プレイされた全ての命令マーカを戻し、注意してその計画ボックス内又はアクション記録欄上にいずれかの命令マーカを残します。
8. OKW 派閥は、そのアクション・ラウンドを再開します。

ソヴィエト又は西側の派閥は、以下のいずれかの方法でゲームに勝利します。:

- ・勝利ポイント・マーカーが、勝利記録欄のどちらかの端の **10 VP** スペースに進入したら、指定された陣営が勝利します。
- ・「**赤い波がヨーロッパに押し寄せる [Red Tide Over Europe]**」イベントを解決しているとき、その勝利条件が適用されたらソヴィエト・プレイヤーが勝利します。
- ・「**国際連合 [United Nations]**」イベントを解決しているとき、その勝利条件が適用されたら西側プレイヤーが勝利します。
- ・いずれかの瞬間に、ソヴィエトと西側のイデオロギーがそれらの全ての目標ヘクスを支配したら（オスロ [Oslo] と 3つの戦略目標を除く）、ドイツは降伏して VP 優位性を持つ陣営が勝利します。同点であると、ベルリン [Berlin] を支配しているプレイヤーが勝利します。オスロと SW 目標の支配は VP カウントに含めませんが、このゲームの終了条件を誘発するために必要とされません。
- ・「**VE-Day**」イベントを解決しているとき、ゲーム終了条件が適用されたら、イベント解決後に VP 優位性を持つ陣営が勝利します。同点であると、最もイン・プレイのパルチザンを持つ陣営が勝利します。それでも同点であると、ベルリンを支配している陣営が勝利します。
- ・ゲーム・ターン8に、天候マーカーが三番目の天候期間（スペース **61**）に進入したら、VP 優位性を持つ陣営は直ちに勝利します。同点であると、ベルリンを支配しているプレイヤーが勝利します。それでも同点であると、手札に最も多く非枢軸国カードを持つ陣営が勝利します。それでも同点であると、ゲームは引き分けで終了します。

### 13.1 勝利ポイント [VICTORY POINTS]

ソヴィエトと西側のプレイヤーによる目標の支配は、勝利ポイントの優位性を判定します。目標ヘクスの支配が変更されるとき毎に、変更をマークして以下のごとく勝利ポイントを調整します。:

**目標記録欄 [OBJECTIVE TRACK]** 上の一致する目標ボックス内に、支配マーカーを置くか又は取り去ります。西側の支配については西側派閥支配マーカーを置き、ソヴィエトの支配についてはソヴィエト派閥支配マーカーを置き、枢軸国の支配を示すいかなる支配マーカーも取り去ります。

**勝利記録欄 [VICTORY TRACK]** 上で、ソヴィエト派閥が目標を獲得するか又は西側派閥が目標を失ったとき、勝利ポイント・マーカーをソヴィエト有利に1スペース移します。西側派閥が目標を獲得するか又はソヴィエト派閥が目標を失ったとき、勝利ポイント・マーカーを西側有利に1スペース移します。

- ・西側派閥がソヴィエト支配下目標の支配を獲得するか、又はその逆であると、支配を獲得している派閥の有利に勝利ポイント・マーカーを2スペース移します。
- ・勝利ポイントは、「**国際連合**」と「**VE-DAY**」のイベントを解決しているときにも調整され得ます。

### オーヴァーロード・シナリオのみ [OVERLORD SCENARIO ONLY]

オーヴァーロード・シナリオでは、海軍ユニットの移動、迎撃、海上戦闘はありません。ルール内の海軍ユニット、迎撃、海上攻撃、妨害、プレイ補助、イベント・カード、アクション・カードに関連する全てを無視します。

オーヴァーロード・シナリオでの海上エリアの唯一の目的は、これらの支配を持つか又は**海軍の存在**で、海上エリア内で派閥に港湾から港湾への移動の実施 [7.1.2] と補給をたどる [11] のを可能にすることです。

**海軍のセット・アップ [Naval Set Up]**。セット・アップ中、ソヴィエトと OKH 艦隊のユニットは、両派閥の海軍ユニットがそこに存在することを示すため、バルト海と黒海内に置かれます。他の海軍ユニットは置かれません。

**西側の支配 [Western Control]**。西側は、海軍ユニットなしで全ての海上エリア内の海軍の存在を持ちます。つまり、黒海とバルト海以外の全ての海上エリアです。西側派閥のみが、これらの海上エリア内を通過して補給をたどることと港湾から港湾へ移動ができます。

**バルト海と黒海 [Baltic Sea and Black Sea]**。ソヴィエトと OKH の派閥は、これらの海上エリア内で港湾から港湾への移動並びに港湾へ補給をたどることが実施でき、**そのような各瞬間に追加1主導権を消費します**。

**OKH 艦隊の撤去 [OKH fleet removal]**。マップ上又は部隊プール内にルーマニア軍戦闘ユニットが存在しない瞬間に、マップからルーマニア軍黒海艦隊を取り去ります。ケーニヒスベルク [Königsberg] の港湾が枢軸国支配下でなくなる瞬間に、マップから OKH バルト海艦隊を取り去ります。

**ソヴィエトの支配 [Soviet Control]**。海上エリアからの OKH 艦隊撤去の瞬間に、その海上エリアはソヴィエト支配下になります。OKH はもはやそこに海軍の存在を持ちません。それ以降、ソヴィエト・プレイヤーのみが、その海上エリア内で港湾から港湾への移動の実施と補給をたどることができ、それを行うために追加の主導権を消費しません。



## 陸上戦闘の例

### 例1—スターリングラードの戦い

天候は降雪で、ソヴィエト派閥が主導権を持ちます。ソヴィエト・プレイヤーは、その計画ボックス内に持つ命令：攻撃命令を選択し、3攻撃まで攻撃の実施を認めます。ソヴィエト派閥は、最初に *Stalingrad* 内の OKH 第6軍を攻撃することになります。



#### ステップ1：戦闘の宣言

ソヴィエト派閥は、*Stalingrad* (ヘクス 3338) 内のユニットをこの攻撃の目標として宣言します。命令マーカー上のシンボルに従い、この攻撃の主攻撃ユニットは打撃歩兵ユニット又は装甲カテゴリ内のユニット (戦車又は機械化) のどちらかでなければなりません。

ソヴィエト派閥は、*Stalingrad* 北西の 21/65/24 機械化ユニットが主攻撃者になると宣言します。北東の 66/62/68 ソヴィエト歩兵徒歩ユニットと東の 64/57/69 歩兵徒歩ユニットは、側面攻撃者になります。

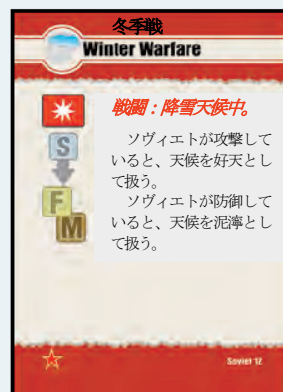


#### ステップ2：アクション・カードのプレイ

活性派閥として、ソヴィエトは1枚までの司令部カードを最初にプレイできます。「スターリングラード (南方) 正面軍 [STALINGRAD (SOUTHERN FRONT)]」をプレイします。これは、来るべき戦闘で+1戦闘戦力と+1サイの目修正を与えます。OKH 派閥は、司令部カードのプレイを辞退します (手札に持ちません)。



次に、ソヴィエト派閥は、いずれかの枚数の戦闘カードをプレイできます。「冬季戦 [WINTER WARFARE]」の1枚をプレイします。これは、現在の天候をあたかも好天 (降雪ではない) として扱うことを認めます。OKH 派閥は手札に戦闘カードを持ちますが、プレイを辞退します。



#### ステップ3：戦闘戦力の計算

ソヴィエトの合計攻撃戦力は6：

- 2 主攻撃ユニットのピップ
- 1 側面攻撃者
- 1 その他の側面攻撃者
- 1 降雪又は好天の天候で攻撃している装甲ユニット
- 1 司令部カード

OKH の合計戦闘戦力は5：

- 3 防御ユニットのピップ
- 1 少なくとも1つのドイツ軍戦闘ユニットを持つ
- 1 都市を持つヘクス内で防御している

#### ステップ4：戦闘表コラムの判定

ソヴィエト派閥は、使用する戦闘表のコラムを判定するため、攻撃側の戦闘戦力から防御側のそれを差し引きします。：+1コラム。

#### ステップ5：2つのサイコロを振る

ソヴィエト派閥はサイコロを振り、結果に以下の修正を適用します。：

- +1 ソヴィエトの司令部カード
- +1 「ウラル工業地帯」イベント・カード (プレイの開始時に保留イベント・カード・ボックス内で表面を向けている)
- +2 好天天候でのソヴィエト航空優勢 (ソヴィエト派閥のみが範囲内に航空ユニットを持ち、天候は冬季戦カードのために好天と見なされる)

「冬季戦」カードがプレイされていない場合、降雪天候の (-2) 修正が適用されていたことに注意してください。

サイ振りの結果は5です。+4を加えて9の最終結果です。このサイの目と+1戦闘コラムを交差照合し、攻撃側に「s0」の結果と防御側に「1」の結果をもたらします。攻撃側はソヴィエトなので、「s0」結果は「1」として扱われます。攻撃側と防御側の両者が1命中を被ります。

## ステップ6：命中の適用

可能であれば、攻撃側の最初のステップ損失は、装甲ユニットを裏返すことで適用しなければならず、ソヴィエト派閥は主攻撃者をその機械化装甲面から徒歩歩兵面へ裏返してステップ損失を満たします。OKH 派閥は、その単独の防御側がステップ損失を受ける代わりに退却させることに決めます。ソヴィエトの ZOCs は、Stalingrad の西と南東のヘクス内への退却を妨害します。唯一の合法退却目的地は、南西です。



## ステップ7：攻撃側の前進

ソヴィエト派閥は1つの側面ユニット、北東の歩兵ユニットを前進させます。主又は側面の2つまでの攻撃ユニットを前進させることができたが、そうすることは望みませんでした。

いまやソヴィエト派閥は、ソヴィエトの目標ヘクスである Stalingrad を支配します。目標記録欄上の Stalingrad スペース内にソヴィエト支配マーカーを置き、勝利記録欄上の勝利ポイント・マーカーを1スペースだけソヴィエト有利にスライドさせます。

その攻撃命令に従い、ソヴィエト派閥は2つの追加ヘクス内の OKH ユニットの対する攻撃を実施できます。ただし、この攻撃での3つのソヴィエト・ユニットは再び攻撃できず、攻撃を受けた OKH ユニットのこの命令で再び攻撃を受けることができません。

### 例2—OKH のパルチザン攻撃

ターン5で、天候は好天です。OKH 派閥の攻撃命令中、ヘクス 2424 内のソヴィエト・パルチザン・ユニットに対する攻撃を宣言します。命令マーカーのユニット・シンボルに従い、主攻撃ユニットはいずれかのタイプの戦闘ユニットであることができます。OKH 派閥は、ドイツ軍戦車ユニットを主攻撃者並びにブルガリア軍徒歩ユニットを側面攻撃者に持つことを選択します。ソヴィエト派閥は、単独のパルチザン・ユニットで防御することになります。



OKH 派閥は、いかなる司令部又は戦闘カードもプレイしないことを選択します。ソヴィエト派閥は、パルチザン・ユニット単独で防御しているため、司令部も戦闘カードもプレイできません。

OKH の戦闘戦力は7.:

- 3 主攻撃ユニット上のピップ
- 2 好天候のドイツ軍装甲ユニット
- 1 1つの側面攻撃者
- 1 防御側よりも多くのエリート徽章を持っている
- 1 防御側よりも多くの徴集兵徽章を持っている
- 1 少なくとも1つのドイツ軍戦闘ユニットを持っている

ソヴィエトの戦闘戦力は4.:

- 1 防御ユニット上のピップ
- 3 山岳地形内で防御している

戦闘は、陸上戦闘表の+3コラム上で開くことになります。

戦闘ヘクスの範囲内にソヴィエト又は OKH の航空ユニットはなく、その他のサイの目修正はありません。OKH 派閥はサイコロを振り、結果は7です。このサイの目を+3戦闘コラムで交差照合し、1/2の結果をもたらします。攻撃側は1命中を被り、最初に攻撃している戦車ユニットに適用しなければならず、ユニットを自動車化面へ裏返します。防御側は、2命中を被ります。1命中は退却することで適用できますが、他方は1ステップ損失を適用しなければならず、パルチザン・ユニットは除去されてプレイから取り去られます。



OKH 派閥は、いまやカラの防御側ヘクス内へブルガリア軍徒歩ユニットのみを前進させることに決めます。



### 例3—南フランスの戦い

ターン6です。西側派閥は、南フランスから OKW ユニットの掃討しています。西側派閥は、2ステップの OKW 歩兵ユニットと1ステップの OKW 要塞ユニットを含んでいるヘクス 2713 を選択します。

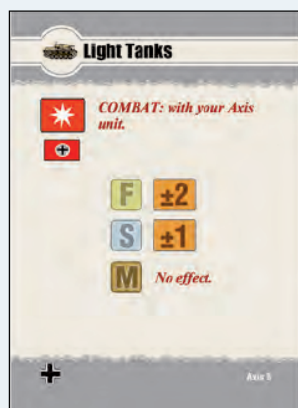
#### ステップ1：戦闘の宣言

西側派閥は、西側戦車ユニットをその主攻撃者として、側面攻撃者としての西側分遣隊の支援により攻撃します。OKW ユニットの共にそのヘクス内にある西側パルチザン・ユニットは攻撃できませんが、戦闘に影響を与えることになります。戦闘の範囲内に2つの航空ユニットがあります。：OKW 航空ユニットと西側エリート航空ユニットです。エリート航空ユニットが優先順位を取るため、西側は戦闘で航空優勢を持つことになります。



#### ステップ2：アクション・カードのプレイ

どちらの陣営も、司令部カードをプレイしません。西側派閥は、戦闘カードのプレイを辞退します。OKW 派閥は、その「軽戦車 [LIGHT TANKS]」戦闘カードのプレイを選択します。次いで西側派閥は、「軽戦車」カードの効果をキャンセルさせるため、その「OSS の諜報活動 [OSS ESPIONAGE]」カードをプレイします。「OSS」カードは戦闘カードではなく、OKW 派閥がいずれかのカードをプレイするときにいつでもプレイできることに注意してください。



#### ステップ3：戦闘戦力の計算

西側の戦闘戦力は8：

- 3 主攻撃ユニット上のピップ
- 1 1つの側面攻撃者
- 2 好天候の非ドイツ軍装甲ユニット
- 1 防御側よりも多くのエリート徽章を持っている
- 1 少なくとも1つの西側戦闘ユニットを持っている

OKW の戦闘戦力は4：

- 3 防御ユニット上の統合ピップ
- 1 少なくとも1つのドイツ軍戦闘ユニットを持っている
- 防御側は、ヘクス内の西側パルチザンのため、そのヘクス内の高地地形又は河川ヘクスサイドからの特典を獲得しません。

#### ステップ4：戦闘表コラムの判定

戦闘は、陸上戦闘表上の+4コラムで闘うことになります。

#### ステップ5：2つのサイコロを振る

西側派閥は、サイコロを振って結果に以下の修正を適用します。：

- +2 好天での西側の航空優勢
- -2 防御側ヘクス内の要塞

サイの目は10です。このサイの目を+4戦闘コラムで交差照合し、03の結果をもたらします。



OKW 派閥は、最初の命中を要塞ユニットのステップ損失に適用しなければならず、それを除去します。OKW 派閥は、残っている2命中をステップ損失又は退却として適用します。OKW 派閥は、生き残っている歩兵ユニットを2ヘクス退却させることを選択します。OKW 歩兵ユニットは2ヘクス退却し、ヘクス 2812 内で終了します。西側戦車ユニットは、いまやカラの防御側ヘクス内への前進を実施し、Lyon を守備するため分遣隊ユニットを背後に残します。

何年もの間、チャドやカイ・ジェンセンとはいくつかのゲームプロジェクトで一緒に仕事をし、その間、私は半定期的に彼らを訪ねてゲームセッションを行いました。彼らの家には、ゲーム用の部屋が二つありました。ある日、私たちが最初の部屋の前を通りかかると、チャドが制作した *Downfall* が誇らしげにセット・アップされていました。まだデザイン中ではありましたが、そのコンポーネントはすぐにでも製品化できそうでした。

- ・第二次世界大戦中のヨーロッパを描いた2倍サイズのマップ
- ・回転させて戦力を調整する戦闘ユニット
- ・4つの派閥のための主導権マーカーが期間管理欄に沿って前進し、次の派閥を示します。
- ・可変する主導権コストから派閥が選択するための命令マーカーのプール。
- ・戦略戦ディスプレイ
- ・イベント・カードとアクション・カード
- ・両端が突然の勝利となる、目標と勝利の優位性記録欄

私はこの作品の美しさに目を見張り、こう尋ねました。「プレイヤーの人数は3人かい？」

チャド：「いや、2人だ」

私：「連合国対枢軸国？」

チャド：「いや、西側連合国対ソヴィエトだ。西側はソヴィエトに対する枢軸国を支配し、ソヴィエトは西側諸国に対する枢軸国を支配しているんだ」

私：「ああ……（どういう展開になるのか考えてみる）……これはプレイできるの？」

チャド：「いや、戦闘システムにはまだ改良が必要なんだ」

チャドとカイは、主導権システムの前後関係についてもう少し説明し、私たちが計画したゲームに移行しました。それから2年間、私のさらなる問い合わせには同じ答えが返ってきました。

そして……2019年、チャドは脾臓がんで亡くなりました。ショックは、ようやく収まりました。悲しみは、私たちの良い思い出と混ざって残っています。しばらくして、カイと GMT 発行人のジーン・ビリングスレーは、チャドの遺志を継ぐ方法を考えました。彼は *Downfall* を含むいくつか未完のプロジェクトを残しました。私たちはその状況について話し合い、私がそのデザインを完成させることができるかもしれないということで意見が一致しました。

カイは、チャドのファイルを送ってくれました。10年間に進化した *Downfall* の様々なヴァージョン：完全にデザインされたゲーム・マップ、カウンター、カード、セット・アップ・チャート、戦闘表、リサーチ展開シート、そしてルールは一語もありませんでした。それがチャドの仕事の仕方だったのです。全てのデザイン詳細が解決するまで、ルールは彼の頭の中に留めていました。

それがどのように組み合わせられるかを理解するため、私たちは以下の2つのことを行いました。：

- ・チャドのゲームのグラフィック・デザインに対する一貫した正確なアプローチは、紙に書かれたすべてのシンボル、矢印、線、色、テキスト、言葉に意味がありました。
- ・チャド以外で唯一 *Downfall* をプレイしたカイは、ゲームに関する知識を共有していました。ただし、このゲームの幾つかの反復は記憶の中で混同され、彼女はいくつかの謎を解き明かしました。

ゲームをプレイして行間を読むうちに、長年にわたるさまざまな *Downfall* のヴァージョンが浮かび上がってきました。—ユニット規模のシフト、4人プレイヤーから3人、2人への詳細な「ウォーゲーム」ヴァージョンと更なる「ユーロ」ヴァージョン。一貫しているのは、*Downfall* が1942年後半から終戦までのヨーロッパの戦争を扱っていることです。このような考古学的な発掘を通して、チャドの最新デザインに見事に融合したシステムを発見し、私たちはそれを出版されたゲームに改良したのです。

以下は、これらのシステムの背景です：

**非対称のプレイ。**各プレイヤーは2つの派閥をコントロールするため、両プレイヤーは常に攻勢と必死の防衛を実施します。西方では、比較的少数のユニットで計画を立て、待ち、増強し、侵攻を推測し、封じ込め、突破します。東方では、1つの巨大な絶滅戦線で絶え間なく闘い続けます。

**継続的な交流。**複数のプレイヤーが恒常的に参加する戦略級のウォーゲームは極少数です。*Downfall* で、チャドは一口サイズの命令を組み合わせ、ほぼ全ての決断と手順で両プレイヤーを含めるため、主導権とアクション・カードをシフトさせました。

**戦略戦。**このゲームの非対称性をさらに高めているのは、西側とOKWの両派閥だけが、互いに3つのエリア内—地中海、大西洋の戦い、ドイツ上空—で戦略戦を実施するために命令できることです。これらの戦役は、海上を越える補給、海軍と侵攻輸送、航空優勢に長期的な影響を与えます。

**イベント。**チャドの革新的なイベント・カード・システムは、フェイズや航空優勢などの典型的なプレイのシーケンスを必要としません。プレイヤー諸氏は、主導権マーカーがイベント・スペースに進入したとき毎にイベント・カードを引きます。イベント・デッキ全体が各ゲーム・ターンに循環します。各ゲーム・ターンのランダムな時点で、イベントが補給チェックと損耗、小同盟国の降伏チェック、増援の到着と更新、勝利チェックを誘発します。いったん引かれたら、各イベントは3イベント・サイクルについてプレイに留まり、長期間にわたって持続的な航空優勢や攻勢モウメントのような条件を認めます。

**航空戦力**といえば、私たちがチャドの天才ぶりと意図をどのように推理したかを紹介します。大部分のイベント・カードには航空ユニットが描かれていますが、その意味はどこにも書かれていませんでした。ただし、セット・アップの指示には、特定の航空ユニットの位置が記されており、3枚のイベント・カードが明らかにされてゲームを開始します。その結果、マップに配置された航空ユニットの数と種類は、その3枚のイベント・カードに描かれた航空ユニットと完全に一致しました。謎は解けました！プレイヤー諸氏がプレイ中にイベント・カードを更新するたびに、マップ上の航空ユニットも一致するように調整するのです。

**パルチザン。**戦争の政治的側面は、西側とソヴィエトのパルチザンできちんとモデル化され、西側とソヴィエトのパルチザン命令のプレイにより、特定の国に配置されます。両枢軸国派閥は、パルチザンの除去を試みることができます。パルチザンは戦闘において優位性を提供するだけでなく、政治的な影響力もあらわします。戦争の後半、ソヴィエト又は西側が十分なパルチザンの優位性を持つ場合、イベントがその陣営の勝利を誘発し得ます。

**海軍システム。***Downfall* では、艦隊ユニットが陸上部隊を輸送し、海上エリアを通しての補給と増強を可能にし、一方で敵の艦隊と潜水艦はその活動を迎撃して攻撃できます。これらの活動は、西側の大西洋と地中海を越える作戦に影響を与えます。ただし、枢軸国の海上戦力は衰え、ゲーム開始から一年ほどで消滅するため、海上の紛争は最小限です。このため、一部のテスターからは、海軍システムを削除するか簡略化するよう提案がなされました。私たちは妥協し、ゲーム本編に海軍ユニットを残すことにしましたが、後のオーヴァーロード・シナリオからは取り去りました。また、艦隊と潜水艦ユニットは残して、一年前に始まる前日譚の拡張に対応させました。

*Downfall* を完成させるにあたり、私は次の指針を念頭に置きました。チャドならどうしていただろうか？

これは、私の誉です。

John Butterfield  
2022年11月



索引  
INDEX

アクション・カード.....32	港湾.....1C	打撃歩兵（ソヴィエト）.....211、8ステップ3
戦闘中のプレイ.....32、8ステップ2	限定港湾（橋頭堡）.....242	ターン.....はじめに、1H、12
タイプ.....32	港湾から港湾への移動.....71.2	鉄道線.....地形記号（裏表紙）
引き.....31、101ステップ6	補給路として.....11	補給路として.....11
アクション記録欄.....1J、6ステップ2	国籍.....212	陸上移動.....71.1
アクション・ラウンド.....6	小国.....212、76、102	天候.....1H、1Q、26
イベント.....5.2、6ステップ6、10	国境線.....1A4	現行天候マーカー.....26
アクション・カード引き.....31、101	孤立状態.....26、8ステップ5、11.3	更新天候.....6ステップ1、12ステップ2
イベント・カード.....31、101、102	困難ヘクス.....1A3	天候カード.....1Q、33
イベント・カード・ディスプレイ.....1P、101	支配地域.....216、71.1、8ステップ6&7	陸上戦闘.....8ステップ3&5
航空ユニット.....232、103	支配地域と航空ユニット.....231、232、103	派閥.....はじめに、212、72
消費済、現行、保留.....1P、101	支配地域とパルチザン.....22	パルチザン.....22
イタリア軍艦隊.....7.92	支配地域と補給.....11.1	枢軸国主導権への影響.....22、71.1、11.1
イデオロギー.....はじめに、用語集	主導権.....プレイの行程、5	戦闘で.....22、8ステップ3
OKH/OKWの航空マーカー.....26、103.1	主導権記録欄.....1I、5、6ステップ4	配置.....78
海岸ヘクス.....1C	主導権コスト.....51、補助カードC4	目標の所有権.....1A2、22
閉鎖海岸マーカー.....26	派閥主導権マーカー.....1I、26	引き容器.....25.4、6ステップ2、71.2、12
橋頭堡マーカー.....242、71、71.2	ジェット機.....232、カードA27	補給.....242、11
マルベリー泊地として.....242	主攻撃者.....7.2、8ステップ1	補給とイベント.....カードE19
海軍ユニット.....24、71.3	勝利ポイント.....用語集、131	補給と海軍迎撃.....9、11.2
艦隊.....24	マーカーと記録欄.....1G、26	補給と徽章.....21.5
固有航空ユニット.....24、91ステップ1	親衛（GD）更新.....10.2E8	補給と航空ユニット.....232
準備.....用語集、24.1	戦闘ユニット.....21	補給とZOCs.....21.6、11.1
潜水艦.....24	カテゴリーとタイプ.....21.1	歩行ルート.....用語集、A2、21.6、78
損害状態.....用語集、24、92ステップ3	徽章.....21.5	命令ディスプレイ.....1K、4、6ステップ3
海上エリア.....1C、24.1	ステップ.....21.3	計画ボックス.....1K、6ステップ3
海上エリア・ヘクス.....1C	派閥と国籍.....212	命令.....25、6、7
競合状態.....用語集、71.2、71.3、9	名称（ボックス付、非ボックス）.....21.4	<b>オペレーション命令</b>
海上攻撃.....92	命令.....71~74	攻撃.....7.2、8
空挺降下マーカー.....26、カードW19	両面.....21.1	攻撃／再配備.....71、72、74、8
空挺歩兵（西側）.....21.1、8	スタッキング.....1A1、22、23、71.1	再配備.....71
迎撃チェック.....71.2、71.3、9	限定港湾内.....242	再配備／攻撃.....71、72、73、8
航空優勢.....23.3、81	陸上エリア内.....1B	司令部.....71、72、75、8
航空ユニット.....23	戦略戦.....1E、26、79	<b>一般命令</b>
エリート.....23、7.92、103.2	戦略爆撃.....7.92	機械化.....7.7
基地再配置.....23.2	大西洋の戦い.....7.92~3	再シード.....71.2
配置と撤去.....23、101、103	マルタ島の攻囲.....7.92~3	戦略戦.....7.9
範囲.....23	装甲予備（西側）.....26、7.7.3	徴兵.....7.6
陸上戦闘で.....23.3、8ステップ5、81	側面攻撃者8ステップ.....1&3	統率の失敗.....7.11

## UNIT NAME ABBREVIATIONS

パルチザン戦.....	7.8
物資の欠乏.....	7.10
命令マーカー ...1J、2.5、4、6 ステップ 2〜3	
目的ヘクス.....用語集	
所有権.....	1A.2
目的記録欄.....	1F
輸送ポイント.....	1G、2.4.2、2.6
輸送ポイントの獲得.....	7.9
要塞部隊.....	2.1.1、7.1.4
要塞ユニット.....	2.1.1、8 ステップ 5&6
陸上移動.....	7.1、7.1.1
移動ポイント (MPs) ...7.1.1、プレイ補助	
地形の制限.....	1A.3
陸上戦闘.....	7.2、8、プレイ補助
航空ユニットの参加.....	2.3.3
サイの目修正.....	8 ステップ 5
前進.....	8 ステップ 7
戦闘戦力.....	8 ステップ 3
戦力の計算.....	8 ステップ 3
退却オプション 1A.4、2.1.6、8 ステップ 6	
適格性.....	7.2
パルチザン・ユニット.....	2.2
陸上戦闘表.....	プレイ補助
陸上ヘクスの支配.....	1A.2
支配マーカー.....	1A.2、2.6
陸上ヘクスの地形.....裏表紙	
困難.....	1A.3
通過不能.....	1A.3
陸上戦闘への影響.....	8 ステップ 3

Air	空挺 [Airborne]
Br	イギリス軍 [British]
Bu	ブルガリア軍 [Bulgarian]
Ca	カナダ軍 [Canadian]
CCoS	連合参謀本部 [Combined Chiefs of Staff]
Fr	フランス軍 [French]
Gd	親衛 [Guard]
Hu	ハンガリー軍 [Hungarian]
Inf	歩兵 [Infantry]
It	イタリア軍 [Italian]
Nor	ノルウェー [Norway]
OKH	陸軍総司令部 [Oberkommando des Heeres]
OKW	国防軍最高司令部 [Oberkommando des Wehrmacht]
Pz	装甲 [Panzer]
Ro	ルーマニア軍 [Romanian]
Slo	スロヴァキア軍 [Slovakian]
Tk	戦車 [Tank]
US	合衆国 [United States]
Vla	アンドレイ・ウラソフ [Vlasov, Andrey]

## CREDITS

**DESIGNERS:** Chad Jensen and John Butterfield

**DESIGN CONSULTANT:** Kai Jensen

**DEVELOPERS:** Jason Carr and Bruce Mansfield

**LEAD PLAYTESTER:** Bob Heinzmann

**PLAYTESTERS:** Marty Sample, Mike Bertucelli, Jordan Kehr, Jerome Wesen, Allen Martin, Steve Brooks, Edgar Gallego, George Young, Michael Gore, Jim Lauffenburger, David Wilkinson, Adam Ruzzo, Marco Poutre

**PROOFREADERS:** Adam Blinkinsop, Matthew Brinson, Joe Dewhurst, Bob Heinzmann, Michael Neubauer, Brent Pollock, David Spangler, David Wilkinson

**RULES LAYOUT:** Kai Jensen

**MAPS AND COUNTERS:** Chad Jensen and Mark Simonitch

**PLAYING CARDS:** Charlie Kibler

**PLAY AIDS:** Justin Martinez

**BOX ART:** Marco Villarro

















**PACKAGE DESIGN:** Mark Simonitch

**PRODUCTION COORDINATION:** Kai Jensen

**PRODUCERS:** Gene Billingsley, Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, and Mark Simonitch





マップ記号	陸上ユニットの 移動コストと影響	その他の影響
	平地 [Clear]	1MP 進入するために。
	森林 [Forest] 高地 [Hills]	2MP 進入するために。 防御側の戦力+2。
	湿地 [Swamp] (泥濘で困難地形) 山岳 [Mountain] (降雪で困難地形)	2MP 進入するために。 困難地形時、ヘクス内外への移動は、鉄道ヘクスサイドを越えていない限り、合計1ヘクスに限定される。 困難地形時、鉄道ヘクスサイドを越えていない限り、補給をたどることができず、装甲ユニットは内外へ攻撃できない。
	都市/港湾都市 [City/Port City]	進入した瞬間、ヘクスはユニットのイデオロギーによって支配下になる。港湾内のユニットは、7.1.2に従って港湾から港湾へ移動できる。 防御側の戦力+1。 最後に占めたイデオロギーによって支配される。補給は、敵の都市を通してたどることができない。
	輸送ルート (鉄道) [Transportation Route (Rail)]	1MP 天候、水面ヘクスサイド、その他の地形にかかわらず、鉄道によって連結したいずれかのヘクスへ進入するために。 補給路は、いかなる数の連結鉄道ヘクスを通してたどることができる。
	河川 [River]	+1MP ヘクスサイドを越えるために。 防御側の戦力+1 攻撃している全ユニットが越えていたら。
	海峡 [Strait]	+1MP ヘクスサイドを越えるために。 防御側の戦力+3 攻撃している全ユニットが越えていたら。
	目標 [Objective]	影響なし。 ある派閥のバルチザンが単独で占有する間、VP目的において支配する。
	通過不能ヘクスサイド [Impassable hexside]	越えて移動できない。 越えて攻撃又は補給をたどれない。
	海上エリア [Sea Area]	陸上ユニットは、港湾から港湾への移動中にのみ進入でき、そこで移動を終了できない。 補給路は、友軍艦隊によって占められていたたどることが可能。(オーヴァーロード・シナリオ、14を参照)
	海上エリア境界 [Sea Area Border]	橋頭堡を往来する港湾から港湾への移動は、海上エリア境界を越えられない。 1MP 海軍ユニットが越えるために。
	海岸 [Beach]	橋頭堡マーカーによって占められていない限り、海上として扱う。シンボルは、海岸ヘクスサイドを示す。 西側派閥は、橋頭堡マーカーを置くために表示された輸送ポイント・コストを消費する。
	西側橋頭堡 (西側ユニットのみ) [Western Beachhead] 海岸ヘクスサイド	限定された陸上ヘクスと港湾。越える海岸ヘクスサイドのみで陸上に連結する。 1MP 陸上から進入するために。 +1MP 海岸ヘクスサイドを越えるために。 防御側の戦力+2 全ユニットが海岸ヘクスサイドを越えて攻撃したら (どちらかの方向へ)。OKW ユニッツは内部を攻撃できるが、前進はできない。
	補給源 [Supply Source]	影響なし。 陸上ユニットはその国旗へのみ、航空ユニットはそのイデオロギーのいずれかの旗へたどる。
	国境線 [National Border]	西側とソヴィエトのユニットの移動を限定し得る。A.4を参照。 パルチザン・ユニットは越えることができない。
	プレイ外/通過不能 [Out of Play/Impassable]	陸上ユニットは進入できない。 補給は、通過してたどれない。