

プレイのシーケンス

1. ターンとUSAの参戦マーカーを進める(4.1)

2. 東部戦線を解決する(5.0)

3. 生産フェイズ(6.0)

・経済的整備(6.1)

・兵員配置／損耗(6.2)

・海上戦(6.4)

・経済ポイントの消費(6.5)

・主導権競りの開示(6.6)

・補給の割当(6.7)

4. アクション・フェイズ1(7.0)－主導権を持つプレイヤーが最初

1) 空中戦と偵察(7.1)

2) ブロック移動(7.2)

3) 戦闘(7.3)

4) 突破移動／戦闘(選択7.4)

5) 受動プレイヤーが1～4を繰り返しステップ6へ進む(7.5)

6) 航空スコードロンと砲兵カウンターを回復する(7.6)

ターン・マーカーを進めてアクション・フェイズ2に移行する。

5. アクション・フェイズ2(7.0)

・アクション・フェイズ1と同じ手順

戦略再編成フェイズへ進む。

6. 戦略再編成(8.0)

7. 得点フェイズ(9.0)

・勝利条件と得点の詳細についてシナリオを調べる。

東部戦線の解決 [5.0]

1. 東部戦線マーカーをボルシェヴィキ革命の方向へ1スペースを進める。

2. 東部戦線引きバッグへ、記録欄上に指定された数の赤いキューブを加える。

3. バッグから無作為に3つのキューブを引く。

4. もしも赤いキューブが引かれたら、1d6を振って東部戦線損失表を調べる。一般情報記録欄上の東部戦線マーカーの値を減少させることで、損失を適用する。

5. もしも引かれた全3つのキューブが赤であると、1つの赤いキューブを「ロシア軍大勝利」と標記されたボックス内に置く。もしもロシアが3つの大勝利を持つと、ベルリンが陥落して中欧列強はゲームに敗北し、直ちにゲームは終了する。

6. 大勝利をマークするために使用した赤いキューブを除く、全ての赤と黒のキューブをバッグに戻す。

7. もしも東部戦線マーカーが「ボルシェヴィキ革命」に到達したら、ロシアは戦争から脱落する。次の戦略再編成フェイズの開始時、一般情報記録欄上の東部戦線マーカーの値に一致するSPsを持つCPブロックを、いずれかの友軍競合状態、友軍支配下、前線ヘクス内に置く。

生産フェイズ [6.1-6.3]

・経済整備: 補給許容量、砲兵と航空の整備記録欄を1ずつ減少させる(もしも20超過であると2ずつ)。

・兵員配置: 新たなSPsを配置ヘクス内に置く。合計SP値については、経済&増援を参照。

・兵員損耗: 損耗表(マップ)上でサイを振り、前線ヘクス内の損失を取る。

・経済ポイントの収集: 補給からEPsを収集する。EP合計については、経済&増援を参照。

2-Player  
Aid Card

FIELDS OF DESPAIR

経済&増援						
連合国			ターン	中欧諸国		
経済 Pts	増 援 パリ    イングランド			経済 Pts	増 援 コブレンツ	EF
4	15	4	1	8	30	5
6	20	6	2	10	40	15
8	20	#	3	12	50	20
11	35	#	4	12	40	10
12	30	#	5	11	35	5
12	30	#	6	9	30	5
10	10	#	7	8	10	0
9	10	#	8	7	0	0
8	10	#	9	6	0	0

海上戦のシーケンス [6.4]

1. 拿捕規定又は無制限潜水艦艦(USW)を宣言。

2. 海上戦バッグから3つのキューブを引く。

3. 経済損失を判定し、次いでもしもステップ2で青いキューブが引かれたら、海上封鎖を1ずつ増加させる。

4. USWを解決する(もしも宣言されたら: USW記録欄を調整し、イギリスSPsの損失を判定する)(6.4.4)。

5. キューブをバッグへ戻す(白いキューブをゲームから取り去る)。

経済ポイントの消費 [6.5]		
EPの コスト	EPのターン 限度	生産アイテム
1	なし	航空整備、砲兵整備、補給許容量を1ずつ増加させる。
1	なし	1つの砲兵又は戦車／突撃隊カウンターを追加する。
1	1	ベルギーの「賄賂」(選択)
1	1	歩兵を騎兵に変換する。
1	2	CP-EPを東部戦線引きバッグに追加する。
1	要塞毎に1	要塞の修理
1	なし	主導権の競り
1	3	兵站ポイント
1	CP:2 連合国:3/1*	海上封鎖*／Uボートの攻勢
1	技術開発 毎に1	技術開発の進捗
*もしも大英帝国が中立であると1のみ。		

兵站ポイントの使用 [10.0]

・航空機の修理

・ビッグ・ベルタ砲兵射撃

・緊急再編成

・増強

・再補給

・戦闘前退却

主導権競りの開示 [6.6]

1. プレイヤー 諸氏は、6.5の主導権の競りのために消費したEPsを手の中に入れて同時に明らかにする。

2. 高い競りをしたプレイヤーが勝利し、各アクション・フェイズ中に先行する。

3. 消費された全てのSPsは、勝敗にかかわらず補給へ戻される。

4. 同数の競りは、主導権を変更しない。

### 補給の割当 [6.7]

1. 補給線を持たない全ヘクス内に非補給下 (OOS) マーカーを置く。
2. 補給許容量に一致するヘクス数を補給できる。
3. 補給許容量を超過するヘクスをOOSでマークする (プレイヤーの選択)。

### 航空戦闘と偵察 [7.1]

1. 航空スコードロン・カウンターを交互に配置する。
2. 両陣営からの航空スコードロン・カウンターを持つ全ヘクス内の空中戦を解決する。
3. 活性プレイヤーは、自軍航空スコードロンが留まる場所で偵察を解決する。

#### 空中戦の手順は、ターン2に開始する [7.12]

- ・プレイヤー諸氏は、自軍航空スコードロン・カウンターの値を合計する。
- ・合計値に一致する1d6を振る。
- ・各「エース」について個別に2d6を振る (もしも適用可能であれば)。
- ・6 (命中) と5 (帰還) を脇に置く。
- ・航空技術開発の進捗について結果を調整する (もしも適用可能であれば)。
- ・命中、次いで帰還を適用する。

#### 空中戦表

1d6	結果	説明
1-4	はずれ	効果なし
5	帰還	連合国とCPの帰還は相殺される。 残っている帰還は、スコードロンの偵察値を1ずつ減少させる。
6	命中	各命中について、敵スコードロン上に「航空損傷」マーカーを1枚置く。活性プレイヤーのスコードロンの偵察値を1ずつ減少させる。

#### 偵察の手順は、一度に1ヘクス [7.1.3]

- ・活性プレイヤーは、損傷マーカーと帰還の合計を引いた航空スコードロン値を合計する。
- ・合計 (もしも正であれば) は、表面に向けなければならない敵ブロックの数である。
- ・活性プレイヤーは、明らかにするブロックを選択する。
- ・明らかにされたブロックは、活性プレイヤーの現行アクション・フェイズの終了まで表面に留まる。

### ブロックの移動 [7.2]

1. 活性プレイヤーは、自軍ブロックをいくつか、全て移動させることができる。全く移動させなくてもよい。
2. 歩兵は2ヘクスまで、騎兵は3ヘクスまで移動できる。欺瞞ブロックは、このステップ中に移動できない。
3. OOSでマークされたか、又は現在補給線を持たないブロックは、OOSの移動制限を被る。
4. ブロックは、いつでも小規模に分割又は大規模ブロックを形成するために統合できる。
5. もしも移動するヘクスが新たな競合状態になると、移動は直ちに終了する。
6. 競合状態ヘクスから外部への移動は、最初に友軍支配下又は友軍競合状態ヘクスへ進入しなければならない。もしも友軍競合状態ヘクス内に進入したら、移動は終了する。
7. もしも競合状態ヘクスから移動したら、1ブロックを背後に残さなければならない (いずれかの値)。
8. ブロックは、決してこのステップ中に明らかにされない。

### 戦闘のシークエンス

1. 砲兵射撃
2. 活性プレイヤーの戦闘終了選択。
3. 歩兵／騎兵戦闘。

### 砲兵射撃 [7.3.1]

1. 砲兵カウンターを交互に配置する。
2. 全ヘクス内で解決し、ブロックを明らかにせずに減少させる。
3. 砲兵射撃は、決してヘクス内のSPsをゼロへ減少させ得ない。
4. 要塞ヘクス、ビッグ・ベルタ、毒ガスについての追加ルール。ルール・ブック7.3.1.1を参照。

#### 砲兵射撃結果表

1d6	結果	修正 (7.3.1.1)
1-3	はずれ	
4	はずれ	塩素／マスタード・ガス・ターンのサイの目4毒ガス命中について調べる。
5	命中	ヘクス内の要塞は、所有者が5のサイの目を無視することを認める。
6	命中	

### 活性プレイヤーは戦闘Seqの終了を選択 [7.3.2]

1. 各競合状態ヘクス内で、活性プレイヤーは戦闘シークエンスの終了を選択でき、さもなければ歩兵戦闘を実施する。
2. いずれかの順番でヘクスを解決する (活性プレイヤーの選択)。

### 歩兵戦闘 [7.3.3]

1. 活性プレイヤーはヘクスを選択し、歩兵戦闘を宣言する。
2. 受動プレイヤーは、退却又は増強を選択する (*LPが必要*)。
3. 全てのブロックを明らかにし、SP毎に1d6を振る。
4. 同時に解決し、5又は6で命中を獲得する。
5. 受動プレイヤーは、もしもヘクス内に友軍要塞があると5を無視する。
6. もしも受動プレイヤーのSPsが留まらなければ、ヘクス内に「突破移動」マーカーを置く。
7. **いったん塹壕戦が開始されたら:**
  - a. 受動プレイヤーは、合計サイに塹壕防御サイを加え、最初に振る。
  - b. 活性プレイヤーは、振るサイの数を判定する前に損失を受ける。

### 突破移動&戦闘 [7.4]

1. 「突破」マーカーを持つヘクス内のブロックは、7.2のルールに従い、再び移動することを選択できる。
2. **いったん塹壕戦が開始されたら:**
  - a. 全ての突破移動は、1ヘクスに減少する。
  - b. 戦車／突撃隊カウンターを消費しなければならない。
  - c. 戦車／突撃隊の技術開発レベルは、移動できるSPsの数を限定する (プレイ・ボードを参照)。

### 戦略再編成 [8.0]

1. 戦略再編成は、両プレイヤーによって同時に完了される。主導権を持つプレイヤーは、他方のプレイヤーが終了した後に最終調整を行うことができる。
2. 参加するためにはブロックが補給下でなければならない。さもなければそのSPsは戦略再編成中に移動できない。
3. ヘクスは補給線を持たなければならない。さもなければ内外へ移動できるSPsはない。
4. 結果的に減少させられるブロックと増加させられるブロックは、互いに補給線を持たなければならない。
5. 戦略再編成を、ブロックを持って開始する各前線ヘクスは、少なくとも1つのブロックを持って終了しなければならない。
6. 欺瞞ブロックは、このフェイズに移動させることができ、前のルールを満たすためにブロックと置き換えることができる。
7. イン・プレイの合計SPsは、このフェイズ中に変化し得ない。
8. 連合国プレイヤーは、イギリス軍、フランス軍、USA、ベルギー軍のSPsをミックスできない。例えば、1つのヘクス内のフランス軍ブロックの減少は、他のヘクスのフランス軍ブロックを増加させなければならない。
9. フェイズの終了時、3つを超過して含めることができるヘクスはない。

