

兵站

27 ユニット生産

- 27.1 生産コスト
- 27.2 制限
- 27.3 生産限度
- 27.4 新しく生産されたユニットの配置
- 27.5 戦力プールおよび戦域間の転送
- 27.6 海軍航空の生産
- 27.7 海軍生産および修理
- 27.8 新しく生産された航空および海軍ユニットの裏返し
- 27.9 SW ユニットの生産

27.1 生産コスト:

27.11 BRP コスト: ユニット生産フェーズ中にその生産限度 (27.3) に従って、各主要国は 1 戦闘力あたり次の BRP コストでユニットを生産できます。

- A. 1 戦力あたり 1BRP: 歩兵、補充部隊、海軍航空、神風特攻機。
- B. 1 戦力あたり 2BRP: 装甲、パルチザン、高射砲。
- C. 1 戦力あたり 3BRP: 空挺、チンディット、海兵隊、コマンド、陸軍航空、ジェット機、輸送機、戦略爆撃機、迎撃機、駆逐艦、巡洋艦、主力艦、空母、輸送船、潜水艦、ASW。
- D. 1 カウンターあたり 5BRP: 陣地、レールヘッド。
- E. 1 カウンターあたり 10 BRP: 港湾。

27.12 これらの生産コストは、プレイヤー補助の BRP コスト表に要約されています。

BRP コスト表 27.12	
活動	BRP コスト
宣戦布告:	
対主要国	35
対中小国	10
全面攻勢:	15
限定攻勢または攻勢参加:	
使用される各陸上または航空戦力につき	1
使用される各駆逐艦または護衛空母戦力につき	1
使用される各 2 戦力巡洋艦または有名艦につき	1
ユニット生産 (1 戦力あたり):	
空挺ユニット、チンディット、海兵隊、コマンド、陸軍航空、ジェット機、戦略爆撃機、迎撃機、駆逐艦、巡洋艦、主力艦、空母、輸送船、潜水艦、ASW	3
装甲、パルチザン、高射砲	2
歩兵、補充部隊、海軍航空、神風特攻機	1
陣地、レールヘッド (1 カウンターあたり)	5
港湾 (1 カウンターあたり)	10

27.13 2倍の再生産コスト: 次のユニットは、それらが除去されたターン中に再建できますがそのコストは通常 BRP 生産コストの 2 倍となります。その後のターンでは、通常の BRP 生産コストで生産できます。

- A. 孤立によって除去されたユニット。
- B. 通常の BRP コスト (9.82) を払わずに、攻勢の攻撃を実施した孤立ユニット。
- C. 任意に除去されたユニット。

27.2 制限:

27.21 生産の 1 ターン遅れ: 特殊部隊ユニットは、それらが除去されたプレイヤーターン中に再建できません。

27.22 再生産の禁止: 次のユニットは、除去されれば再生産できま

せん。

A. 太平洋のオランダのユニット。

B. Vlasov、Wang およびインド国民軍ユニット (例外: 日本がビルマとインドの重要戦略目標を支配することにより日本の戦力プールに加えられたインド国民軍ユニット- 72.93A)。このルールは、他に認められれば、このような追加ユニットの生産を排除しません。

C. 中小国の海軍ユニット (例外: オーストラリアの駆逐艦)。

27.23 海軍航空ユニット: 海軍航空の生産は、海軍航空訓練限度 (17.353, 27.6) に従います。エリート日本の NAS は、通常の NAS (17.352) として再建されます。

27.24 海軍ユニット: 特別のルールが、海軍ユニット、輸送船および ASW の生産を規定します (27.7)。

27.3 生産限度:

27.31 生産限度の影響: 各主要国が各ターンにユニット生産に消費する BRP の数は、その生産限度を超過できません。

27.32 生産限度の決定: 生産限度は以下のように決定されます。

A. **基本的な生産限度:** 各主要国の基本的な生産限度はその BRP ベースの 3 分の 1 です。

- ・主要国によって最初に支配されていた重要経済地帯が敵の支配下にある場合、その重要経済地帯の価値は、基本的な生産限度を決定する前に、最初に支配していた主要国の BRP ベースから控除されます。

- ・ロシアは、マップ東端から補給をトレースすることができる IC の BRP 価値を含めます。

- ・英国の全体的な生産限度は、独立して計算されるイギリス諸島および英連邦の生産限度の合計に基づきます。

- ・生産限度は、その構成要素の 1 つがプレイの間に変わる場合は常に再計算されます。

B. **減少:** 各主要国の基本的な生産限度は 27.34A-H の中で述べられるように減少されます。

C. **増加:** 各主要国の基本的な生産限度は 27.35 に述べられるように増加させることができます。

27.321 端数: 端数は生産限度の計算中には、そのまま計算します。計算がすべて完了した後に、結果は整数になるように切り捨てられます。

例: 英国が輸送船の不足 (27.34A) により 20BRP を、戦略爆撃 (27.34C) により 10BRP を失います。英国の生産限度は 6.67BRP および 3.33BRP だけ減少し、合計の減少は 10BRP となります (この計算を行う最も簡単な方法は、輸送船と戦略爆撃による損失を足し合わせ、3 で割ることです。20+10=30/3=10BRP)。

27.33 すべての生産コストが含まれます: 航空、陸上、海軍および SW ユニット、陣地、港湾およびパルチザンの生産に費やされた BRP はすべて生産限度に数えられます。

27.34 生産限度の減少:

A. **鉄鉱石 (ドイツのみ):** スウェーデンからの鉄鉱石の出荷が遮断される場合、ドイツの生産限度は 5BRP だけ減少します (86.42)。この効力は累積的でなく、鉄鉱石の出荷が回復されれば否定されます。

B. **輸送船:**

- ・大西洋の輸送船不足のために失われた英国の 3BRP ごとについてイギリス諸島の生産限度が 1BRP だけ減少します。

- ・インド洋の輸送船不足のために失われた英国の 3BRP ごとについて英連邦の生産限度が 1BRP だけ減少します。

- ・輸送船不足は、日本の生産限度または米国の生産限度に影響がありません。

C. **爆撃:** 重要経済地帯または IC への戦略爆撃、飛行爆弾および戦略核攻撃により失われた 3BRP ごとについて、防御側の主要国の生産限度が 1BRP だけ減少します。

・英国の重要経済地帯に対するドイツの爆撃、飛行爆弾および核攻撃は、イギリス諸島の生産限度を減少します。

・オーストラリアおよびインドに対する日本の爆撃および飛行爆弾攻撃は、オーストラリアおよびインドの生産限度ならびに英連邦の生産限度の両方をオーストラリアおよびインドのそれぞれにつき最高 3BRP まで減少します (71.321, 72.321)。

D. ロケット: 重要経済地帯または IC に対するロケット攻撃により失われた各 BRP について防御側の主要国の生産限度が 1BRP だけ減少されます。

・英国の重要経済地帯に対するドイツのロケット攻撃は、イギリス諸島の生産限度を減少します。

・オーストラリアとインドに対する日本のロケット攻撃は、オーストラリアおよびインドの生産限度ならびに英連邦の生産限度の両方をオーストラリアおよびインドのそれぞれにつき最高 3BRP まで、減少します (71.321, 72.321)。

E. オーストラリアおよびインドに対する日本の脅威: 日本の戦闘フェーズの終わりにオーストラリアまたはインドボックスに隣接している日本の陸上戦力数が、オーストラリアまたはインドボックス内の西側連合国の陸上戦力数を超えているために失われた英国の 3BRP ごとについて、オーストラリアおよびインドの生産限度ならびに英連邦の生産限度の両方がオーストラリアおよびインドのそれぞれにつき 1BRP づつ最高 3BRP まで減少されます (71.42, 72.42)。

F. ウラルに対する枢軸国の脅威: 枢軸国戦闘フェーズの終わりにウラルボックスに隣接している枢軸国または日本の陸上戦力数が、ウラルボックス内のロシアの陸上戦力数を超えているために失われたロシアの 3BRP ごとについて、ロシアの生産限度は 1BRP ずつ最高 15BRP まで減少します (81.71)。

G. BRP 譲渡: 主要国が譲渡した 3BRP ごとについて、譲渡が実施されたターンにおけるその主要国の生産限度は 1BRP だけ減少します (40.23A)。

H. 生産石油効果: 27.34A-G のすべての減少を考慮した後に、生産石油効果を受ける主要国は、その生産限度を半分にします。英国が受ける生産石油効果は、イギリス諸島の生産限度にのみ適用されます (33.651)。

27.35 生産限度の増加: 主要国が受け取った譲渡の 3BRP ごとについて、譲渡を受け取ったターンにおけるその主要国の生産限度は 1BRP だけ増加します (40.23B)。BRP 譲渡による生産限度の増加は、受取国の生産限度の減少がすべて決定された後に考慮に入れます (27.34)。

27.36 最終計算:

A. 英国の生産限度: 全体的な英国の生産限度は、イギリス諸島および英連邦の生産限度を加えることにより決定されます。

B. 端数切捨て: 一旦生産限度の減少 (27.24) および増加 (27.35) がすべて行なわれた後に、最終結果は端数を切り捨てて整数にされます。

27.4 新しく生産されたユニットの配置:

27.41 適格の位置: 新しく生産されたユニットの配置は、次の制限に従います。

27.42 本国: ユニットは、次の資格および制限に従い生産する主要国の本国のみで生産できます (例外: 27.47)。

A. ドイツ: 東プロシアはドイツの不可欠な部分です。

B. イタリア: シシリーはイタリアの不可欠な部分です。イタリアはサルジニアでユニットを生産できません。

C. 日本: 九州、四国、本州および北海道だけが日本の本国と考えられます。日本は、樺太、千島または沖縄にユニットを生産できません。

D. 英国: アルスターは英国の不可欠な部分です。

E. フランス: フランスはコルシカでユニットを生産できません。

フランス植民地の 1-3 歩兵ユニットはそれぞれの植民地で再建しなくてはなりません (75.61)。

F. ロシア: ロシアは東ヨーロッパまたはウラルボックスでユニットを生産できません。シベリアでのユニット生産については、27.476 を参照してください。

G. 米国: 米国のユニットはいずれかの米国ボックスに生産できます。

H. 中国: 中国国民党および中国共産党は、満州でユニットを生産できません。

27.43 補給:

A. 一般: ユニットは孤立したヘクスまたは部分的に補給されたヘクスに生産できません。

B. ロシア: 陣地を含むロシアのユニットは、ウラルボックスからマップ端のロシアに支配されるヘクス (28.757A, B) を経由して補給線をトレースすることができるヘクスにのみ生産できます。IC からの補給は、ユニット生産の目的には十分ではありません。ロシアのユニットは孤立したシベリアの重要戦略目標に生産できません。

27.44 敵ZOC: ユニットは、敵ZOC内のヘクスに生産できません。2国が戦争中でなければ、ユニットは、将来の敵国の装甲ユニットのZOCに関係なく国境ヘクスで生産できます。

27.45 ヘクス支配: ユニットは、生産するプレイヤーターンの開始時に生産する主要国によって支配されるヘクスにのみ生産できます。ユニットは、奪還に続くプレイヤーターンまで、敵から奪還されたヘクスに生産できません。

27.46 スタック制限: スタック制限は配置中に遵守される必要があります。

27.47 本国外でのユニット生産: 本国外でのユニットの生産は、以下の場合に認められます。

27.471 日本: 日本は、各ターンに朝鮮および満州で歩兵 (のみ) を 3 戦力まで生産できます。この 3 戦力の限度は、それぞれの場所に生産される戦力数ではなく、生産される戦力の総数に対して適用されます。

27.472 南アフリカ:

A. 位置: 南アフリカのユニットは南アフリカボックスに生産されます。

B. コスト: 南アフリカのユニットを生産するコストは、次の国が支払うことができます。

- ・英国。英国の生産限度に数えられる生産コストによる。または、
- ・米国。米国の生産限度に数えられる生産コストによる。大西洋の輸送船 1 つが、米国が南アフリカのユニットの生産コストを払うすべてのターンに、必要な米国の BRP を南アフリカへ送るために使用される必要があります。米国とドイツの戦争前の南アフリカのユニット生産に対する米国の支出は、米国の参戦前の譲渡限度に数えられます。

27.473 オーストラリア:

A. 位置: オーストラリアのユニットはオーストラリアのヘクスまたはオーストラリアボックスに生産できます。

B. 1 ターンあたりの限度: オーストラリアの生産限度は 1 ターンあたり 9BRP で、以下の各ターンの限度に従います。

- ・歩兵: 任意の名称の 3 歩兵戦力。
- ・航空: 1 つの AAF。
- ・造船: 英国と日本が戦争中 (27.731F) の場合、1 造船ポイント。これは、西側連合国の輸送船戦力の生産またはオーストラリアの駆逐艦 1 戦力を再建するために使用できます。オーストラリアはプレイ中に 2 つを超える駆逐艦戦力を持つことはできません。

C. コスト: オーストラリアのユニットを生産するコストは、以下の国が支払うことができます。

- ・英国。英国の生産限度に数えられる生産コストによる。または、
- ・米国。日本と英国の間の開戦に続く最初の連合国プレイヤーターン以降に、米国の生産限度に数えられる生産コストによって、オー

ストラルリアのユニットが米国により生産できます。太平洋の輸送船 1 つが、米国がオーストラリアユニットの生産コストを払うすべてのターンに、必要な米国の BRP をオーストラリアへ送るために使用される必要があります。

27.474 インド:

A. 位置: インドのユニットはインドのヘクスまたはインドボックスに生産できます。

B. 1 ターンあたりの限度: インドの生産限度は 1 ターンあたり 3BRP です。

C. コスト: 英国はインドのユニット生産のコストを払わなくてはなりません。インドのユニット生産のコストは英国の生産限度に数えられます。

D. チンディット: チンディットは、任意の適格なインドのヘクスまたはインドボックスに生産できます。チンディットを生産する BRP コストは、インドではなく英国の生産限度に数えられます。

27.475 カナダ:

A. 位置: カナダの 4-5 装甲ユニットおよびカナダの 3-4 歩兵ユニットは、カナダで生産されます。

B. 造船: 西側連合国の ASW および輸送船、英国の駆逐艦および潜水艦は、カナダの造船容量の限度まで、カナダで生産できます。

C. コスト: カナダのユニット生産のコストは次の国によって支払うことができます。

- ・英国。英国の生産限度に数えられる生産コストによる。または、
- ・米国。米国の生産限度に数えられる生産コストによる。米国とドイツの戦争前のカナダのユニット生産に対する米国の支出は、米国の戦争前譲渡限度に数えられます。

27.476 ロシア: ロシアは各ターン、シベリアで陸上および(または)航空ユニットを 6BRP 分だけ通常の BRP コストで生産できます。ロシアのユニットは、モンゴルまたはタンヌ・ツパでは生産できません。

27.477 フランス: フランスの 1-3 歩兵ユニットはフランス植民地部隊を表わし、それらがキャンペーンゲームを開始した植民地 (75.61) のみに生産できます。

27.478 陣地: 32.1 を参照してください。

27.5 戦力プールおよび戦域間の転送:

27.51 陸上ユニットの変更不可: 英国、米国およびロシアは一方の戦域から別の戦域へユニットを転送することができます。陸上ユニットはより小さな単位へ分割できず、戦域間で転送されたときにより大きな単位へ統合できません。両戦域のための移動力(陸上ユニット)および活動範囲(航空ユニット)は、ユニットカウンター上に示されています。

27.52 米国の生産: 米国のユニットはそれがどこで失われたかにかかわらず、いずれかの米国ボックスに生産できます。また米国の陸上および航空ユニットは、1 ターンあたり最大 6 ユニットの割合 (28.751A, 28.752A) で一方の米国ボックスから他方まで SR することにより、またはインド洋の輸送船を使用すること (20.645) により、一方の戦域から別の戦域へ転送できます。

27.6 海軍航空生産:

27.61 海軍航空訓練限度: 各ターンに生産可能な海軍航空戦力数は、すべての主要国について以下のように制限されています。米国 4、日本 3、英国 2、ドイツ 1、イタリア 1、フランス 0。日本の海軍航空訓練限度は、一旦神風特攻機が形成されれば 2 倍になります (17.353D)。この限度は、新しく戦力プールに加えられたものの生産および除去された海軍航空ユニットの再建の両方に適用されます。米国の CVE の生産は、海軍航空訓練限度を上限としますが、それには数えられません (17.353B)。海軍航空訓練限度は、量産への

RP の投資 (42.22E) によって増加させることができます。ロシアおよび中国は海軍航空ユニットを生産できません。

27.7 海軍生産および修理:

27.71 造船の位置:

27.711 潜水艦、ASW および輸送船は次の位置に生産できます。

A. 生産する主要国の本国にある任意の支配され完全に補給される港湾。

B. いずれかの米国ボックス (米国のみ)。

C. カナダ (英国のみ)。

C. オーストラリアボックス (1 ターンあたり 1 つの輸送船のみが、英国と日本が戦争中の場合に英国により生産可能)。

27.712 駆逐艦、CVE、巡洋艦および名前付きの海軍ユニットは、次の位置に生産できます。

A. 生産する主要国の本国にある錨のシンボルを含んでいる任意の支配下の完全に補給される港湾。

B. いずれかの米国ボックス (米国および英国のみ)。

C. カナダ (英国の駆逐艦のみ)。

D. オーストラリア (英国と日本が戦争中の場合に限りオーストラリアの駆逐艦のみ)。同時に 2 戦力を超えるオーストラリアの駆逐艦は、プレイに登場しません。

27.713 捕獲した造船所の使用: 巡洋艦または名前付きの海軍ユニットは、最初に造船所を支配していた主要国が降服した場合に限り、錨のシンボルを含んでいる捕獲された港湾で修理できます。その造船所用の海軍生産表が、修理の経過を記録するために使用されます。捕獲されたそれぞれの造船所は、1 の造船限度および 2 の造船所容量を持っています。造船所がその所有国に奪還された場合、完全な造船所限度および容量が回復されます。もし最初の所有国が降服した後、その同盟国によって奪還されれば、それは 1 の造船限度および 2 の造船所容量を持つ捕獲された造船所として扱われます。

27.72 造船と BRP コスト: 個々の海軍戦力は、生産するために 1 造船ポイントおよび 3BRP を必要とします。

海軍の修理および生産コスト- 27.7221				
状況:	破損		新規生産	
ユニット	ターン	SB	ターン	SB
DD	-	-	1	1
CVE	-	-	1	1
CA	1	-	2	2
2 戦力	2	1	4	2
3 戦力	2	1	8	3
4 戦力	2	1	12	4
5 戦力	2	1	16	5
港湾で沈められた巡洋艦または有名艦は、最初にそれを引き上げ破損した状態とするために 1 造船ポイントおよび 3BRP を消費し、その後通常の方法で修理するために造船所へ移すことにより修理できます。港湾で沈められた駆逐艦および CVE は永久に除去されます。米国だけが CVE を生産できます。				

27.721 潜水艦、ASW および輸送船:

27.7211 潜水艦、ASW および輸送船は、各戦力につき 1 造船ポイントおよび 3BRP のコストで直ちに生産されます。

27.7212 輸送船は、基地へ帰還したときに造船ポイントおよび BRP コストなしで直ちに修理されます。

27.722 駆逐艦、CVE、巡洋艦および有名艦:

27.7221 駆逐艦、CVE、巡洋艦および有名艦の生産および修理に要するターン数および造船コストは、以下のとおりです。使用される各造船ポイントにつき 3BRP のコストがかかります。米国だけが CVE を生産できます。

27.7222 海軍生産に対する制限:

27.72221 高速空母:

- A. 米国および日本は CV、CVB および CVL を生産できます。
 B. ドイツ、イタリアおよび英国は CVL だけを生産できます。
 C. ロシア、フランスおよび中国は高速空母を生産できません。
 D. 米国の開戦前の高速空母生産に対する制限については、27.7325 を参照してください。

27.72222 CVE:

- A. 米国だけが CVE を生産できます。
 B. 米国は USAT が 28 に達した後に、米国の BRP 譲渡限度に数えられる生産コストで、英国の CVE を生産できます。英国の CVE の生産は、英国の海軍航空訓練限度によって制限されます。
 C. 米国は、USAT が 34 に達した後に、米国の CVE を生産できます。米国の CVE の生産は、米国の海軍航空訓練限度によって制限されます。

27.72223 米国の造船:

- A. 各ターン、米国の造船限度の半分(端数切上げ)までが、駆逐艦、CVE、潜水艦、ASW および輸送船を生産するために使用できます。この制限は、個々の米国の造船所へ別々に適用されます。
 B. 巡洋艦および有名艦を生産するために使用できる米国の造船所の割合に制限はありません。

27.72224 カウンター数による制限なし: 海軍ユニットの生産は、利用可能なカウンターによって制限されていません。

27.723 海軍生産表: 駆逐艦、CVE、巡洋艦および有名艦の生産、ならびに巡洋艦および有名艦の修理は、所有する主要国のシナリオカード上の海軍生産表を使用して記録されます。巡洋艦または有名艦が修理でき生産できる港湾またはマップボックスは、それぞれ海軍生産表を持っています。

海軍生産- キール												
限度	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
容量	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24
レベル	春			夏			秋			冬		
5												
4												<i>Tirpitz (BB4)</i>
3												<i>Bismarck (BB4)</i>
2					<i>Graf Zeppelin (CVL)</i>			<i>CA</i>				
進水												
修理待ち 破損した艦船はここで修理を待つこと。												
開始時の海軍ユニット: BC3:Gneisenau, Scharnhorst; PB2: Graf Spee, Lutzow, Scheer; CA4; DD6。												

27.724 海軍生産表の使用: 個々の海軍生産表は、それが表わす港湾またはマップボックスの次の本質的な特徴を表示しています。

- A. **造船限度:** 造船限度は、1 ターンにその港湾またはマップボックスで消費できる造船ポイントの数を表わします。米国の戦前の造船限度は、USAT および USJT の増加 (36.34) に伴いどの程度その造船所が動員されるかという範囲により決定されます。
 B. **造船所容量:** 造船所容量は、いずれかの時点でその港湾またはマ

ップボックスで修理または生産されることができ駆逐艦、CVE、巡洋艦および有名艦の数を表わします。修理を待っている艦船は、造船所容量および造船所が位置する港湾の基地容量には数えられません。潜水艦、ASW および輸送船は造船所容量に数えられません。造船所容量は、各位置の造船限度の 2 倍です。(例外: 各米国ボックスの開始時の造船限度は 1 ですが、各米国ボックスの開始時の造船所容量は 10 です。米国ボックスの造船限度が 5 を超過した後は、その米国ボックスの造船所容量は通常通り増加します。)

C. **造船レベル:** 造船レベルは、海軍の修理および生産の進行を記録するために使用されます。海軍ユニットが完成に近づくとともに、それは「進水」列へ向けて海軍生産表を下へ移動されます。

D. **修理を待ち:** 破損した艦船は、修理が開始され海軍生産表の適切なボックスに置かれるまで「修理待ち」ボックスに置かれます。

E. **開始時戦力:** 1939 年秋における生産中の艦船の状況は、個々の海軍生産表上で示されています。個々のそのような艦船に対応するカウンターが海軍生産表に置かれた後は、開始時の位置は無視します。

27.725 新規生産の開始:

27.7251 主要国は、艦船の生産を開始するために艦船のサイズまたはタイプにかかわらず、1 造船ポイントおよび 3BRP を消費しなければなりません。

A. 有名艦は、適当な海軍生産表上にそのサイズに対応する列でそのターン用の場所に置かれます。したがって 3 戦力船が春に生産開始される場合には、「3」列の「春」の場所に置かれます。

B. 巡洋艦は「2」列の建設が始められるターン用の場所から 2 コラムの場所に置かれます。巡洋艦は 2 戦力の要素として生産される必要があります。したがって、春に生産開始された巡洋艦は、「2」列の「秋」の場所に置かれます。

C. 駆逐艦と CVE は「進水」列の生産開始されるターン用の場所の 1 つ右のコラムに置かれます。冬ターンに生産開始された駆逐艦および CVE は、「進水」列の春のコラムに置かれます。

27.726 修理の開始:

27.7261 **破損した艦船:** 破損した巡洋艦および有名艦は、それらが修理を行なうことができる場所まで移動または再配備されるまで修理できません。それらは修理場所に向かう途中でインターセプトされるかもしれず、再度破損されれば沈められます。到着後は、それらはその場所用の海軍生産表の「修理待ち」ボックスに置かれます。

27.7262 **港湾で沈められた艦船:** 港湾で沈められた巡洋艦および有名艦は、ユニット生産フェーズ中に 1 造船ポイントおよび 3BRP を最初に消費することにより被害を受けた状態で引き上げられ、その後通常の方法で修理するために造船所へ移動することができます。これ以外では港湾で沈められた艦船は移動できません。修理は、その艦船が被害を受けた状態で引き上げられたプレイヤーターン中には開始できません。港湾で沈められた駆逐艦および CVE は永久に除去されます。

27.7263 **艦船を引き上げる造船ポイントの出所:** 港湾で沈められた艦船を引き上げるために使用される造船ポイントは、その艦船の場所へ専門家および労働者を転送することを表わしており、所有する主要国により支配される任意の造船所から支払われます。米国の大西洋の造船所はヨーロッパ戦域でのみ使用できます。米国の太平洋の造船所は太平洋戦域でのみ使用できます。英国の造船所はいずれの戦域でも使用できます。主要国は、別の主要国が所有する艦船を引き上げるためにその造船ポイントを使用できません。

27.7264 **修理の場所:** 英国の艦船は、グラスゴーで、または米国がドイツと戦争中の場合にはいずれかの米国ボックス内で修理できます。ヨーロッパにある米国の艦船は米国大西洋岸ボックス内で修理され、太平洋にある米国の艦船は米国太平洋岸ボックス内で修理されます。

27.7265 **ビシーフランスの修理:** ビシーフランスの艦船はマルセイユの造船所で修理できます。ビシーフランスが提携または活性化し

ていない場合には、修理のための BRP コストは必要ありません。

27.7266 修理に対する制限:

A. 1 ターンの遅延: 修理は、巡洋艦および有名艦が破損されたプレイヤーターンには開始できません。

B. ロシア: 太平洋戦域のロシアの有名艦および巡洋艦は修理できません。

C. 中小国: 中小国の巡洋艦は、その基地に関する通常の地理的な制限に違反することとなっても、その同盟党派の主要国が所有している造船所で修理できます。修理された後は、そのような巡洋艦は再び基地に関する地理的な制限を受けます。

27.7267 修理開始: 主要国はユニット生産フェーズ中に、1 造船ポイントおよび3BRPを消費して、破損した有名艦を海軍生産表の「修理待ち」ボックスから修理完了に必要な時間を反映したスペースへ転送できます。例えば、春ターンのユニット生産フェーズには、修理に 2 ターンを要する破損した有名艦は、「進水」列の「秋」コラムに置かれます。巡洋艦は、造船ポイントまたは BRP コストなしで修理でき、修理に 1 ターンを要するので、「進水」列の修理開始に続くターン用のコラムに置かれます。造船容量は、破損した有名艦および巡洋艦の修理を制限します。

27.727 生産と修理の継続:

27.7271 一旦生産または修理が開始されたならば、生産中の海軍ユニットと修理中の海軍ユニットは区別されません。

27.7272 各ユニット生産フェーズに、移動しているプレイヤーは、各海軍生産表のそのターン用のコラムに現われる個々の海軍ユニットに対して 5 つの選択肢を持っています。他のターン用のコラムにある海軍ユニットは無視されます。

A. 生産の継続: 海軍ユニットの生産または修理は、1 造船ポイントおよび3BRPを支払って同じコラムの 1 つ下の列に海軍ユニットを移動させることにより継続できます。

B. 生産の加速: 3 戦力、4 戦力および 5 戦力艦の生産は、通常の 1 造船ポイントと 3BRP のコスト (27.7272A) に加えて追加の 3BRP または 6BRP を支払うことで加速することができます。合計 6BRP (加速用の 3BRP を含む) および 1 造船ポイントの消費は、加速された船を 1 列下で 1 つ左のコラムに移動させ、これにより艦船を進める次の機会は、加速しない場合よりも 1 ターン早く到来します。合計 9BRP (加速用の 6BRP を含む) および 1 造船ポイントの消費は、加速された艦船を 1 列下で 2 コラム分移動させ (チェス用語の「騎士の動き」)、これにより艦船を進める次の機会は、加速しない場合よりも 2 ターン早く到来します。加速には次の制限が課されます。

- 海軍ユニットが海軍生産表に最初に置かれるときには、加速は認められません。

- 艦船は海軍生産表の「5」、「4」または「3」の列にある場合に限り加速できます。

- 1 戦力および 2 戦力の海軍ユニットおよび艦船は加速できません。

- イタリアは西側連合国と開戦するまで海軍生産を加速できません。

- 日本は、米国と戦争中または USJT が 40 以上である場合にのみ、海軍生産を加速できます。

- 米国は、日本と戦争中または USJT が 40 以上である場合にのみ、太平洋で海軍生産を加速できます。

- 米国は、ドイツと戦争中の場合にのみ、大西洋で海軍生産を加速できます。

C. 生産の延期: 海軍ユニットの生産または修理は、造船ポイントまたは BRP コストなしで、同じ列の 1 つ右のコラムに船カウンターを移動させることによって延期できます。「冬」コラムにある海軍ユニットは「春」コラムに移動されます。したがって生産または修理の完成は 1 ターン遅れます。その主要国がユニット生産フェーズの最初に十分な BRP を持っている場合には、海軍生産の延期は次の制限に従います。

- イタリアは西側連合国と開戦するまで、海軍生産を延期できませ

ん。

- フランスは、次のいずれかに続く連合国プレイヤーターンまで海軍生産を延期できません。

- イタリアによる英国またはフランスへの宣戦布告。

- 最初の枢軸国の西部戦線上での全面攻勢。または、

- 最初のドイツの西部戦線にある中小国に対する宣戦布告。

- 日本は、米国と戦争中または USJT が 40 以上である場合にのみ、海軍生産を延期できます。

- 米国は、日本と戦争中または USJT が 40 以上である場合にのみ、太平洋で海軍生産を延期できます。

- 米国は、ドイツと戦争中の場合にのみ、大西洋で海軍生産を延期できます。

D. 放棄: プレイヤーは他の用途のために造船所容量を空けるために任意に海軍ユニットを除去できます。放棄は、海軍生産の延期 (27.7272C) と同じ制限に従います。

E. 艦船の進水: 海軍ユニットが「進水」列に進入する場合、それはマップ上の海軍生産表に対応する港湾またはマップボックスに裏返して直ちに置かれます。

27.7273 駆逐艦: 新しい駆逐艦の生産は 1 造船ポイントおよび 3BRP を要求します。それは 1 ターン後に、それ以上の消費なしで自動的に進水します。

27.7274 CVE: 新しい CVE の生産は 1 造船ポイントおよび 3BRP を要求します。それは 1 ターン後に、それ以上の消費なしで自動的に進水します。各ターンに米国が生産する米国および英国の CVE の数は、米国および英国の海軍訓練限度 (17.353B) によって制限されます。

27.728 修理または生産中の艦船の状況:

27.7281 海軍生産表の「修理待ち」ボックス内の艦船は、その港湾から移動または再配備できます。海軍生産表の「2」または「進水」列にある部分的に完成した艦船または破損した艦船は、その港湾から任意に移動または再配備できませんが、その港湾が敵陸上ユニットによって占領される場合、置き換えられます。どちらの場合でも、そのような艦船は敵の航空および海軍ユニットによりインターセプトされるかもしれず、これらの艦船は、敵の航空または海軍ユニットのインターセプトで発生する戦闘を解決する前に破損されていると考えられます。海軍生産表の「修理待ち」ボックスから移動または再配備する艦船、あるいは「2」または「進水」列から置き換えられる艦船は、破損した艦船として扱われ、それが入る造船所の「修理待ち」ボックスに置かれます。

27.7282 海軍生産表の 3 番目以上の列にある部分的に完成した船は移動できず、その造船所が敵に支配される場合には除去されます。

27.7283 港湾にいる間に敵の航空ユニットによって攻撃される「修理待ち」ボックスにある破損された艦船は、敵の航空攻撃の解決に先立って破損されていると考えられます。部分的に完成した船および現在修理中の艦船は、戦略爆撃 (26.78) によってのみ攻撃できます。

27.73 造船限度:

27.731 ゲーム開始時の造船限度は以下のとおりです。これらの造船限度は造船への RP の割付けによって増加できます。

A. ドイツ: 2 (キール)

B. イタリア: 2 (ジェノア、トリエステが各々 1)

C. 日本: 3 (鹿児島)

D. ロシア: 2 (レニングラード、セバストーポリが各々 1)

E. 英国: 5 (ロサイス (4)、カナダ (1))

F. オーストラリア: 1 (英国と日本が戦争中の場合)

G. フランス: 2 (ロリアン、マルセイユが各々 1)

H. 米国: 2 (大西洋 (1)、太平洋 (1))

27.732 米国の戦前の造船:

27.7321 米国は、各戦域で開始時に 1 の造船限度および 10 の造船所容量を持っています。米国は動員 (36.34) または量産 (42.23D)

によってその造船限度を増加させることができます。

A. 動員による米国の造船の増加は、緊張が動員を引き起こした戦域の米国ボックスに割り当てなくてはなりません。各動員では1を超える造船の増加は発生しません。

B. 量産による米国の造船の増加はいずれかの米国ボックスに割り当てることができます。米国の造船は、米国がその戦域で戦争中またはその戦域の米国緊張レベルが 50 以上となるまで、その戦域で量産により増加できません。

27.7322 輸送船: 米国は、USAT が 28 以上である場合に、米国とドイツの開戦に先立ち輸送船を生産するためにその造船所を使用できます。このような生産の BRP コストは、米国によって支払われ、米国の英国に対する BRP 譲渡限度 (25 を超える各 USAT レベルにつき 1BRP) および米国の生産限度に数えられます。

27.7323 日本との開戦に先立ち米国太平洋岸ボックスで建造された米国の艦船は、それが進水したターンに米国大西洋岸ボックスに再配備される場合、太平洋艦隊の一部になりません。

27.7324 1 つの戦域だけでプレイしている場合、その戦域の動員および量産による増加が米国の造船限度を規定します。

27.7325 米国の高速空母に対する生産制限: 米国と日本の開戦前には、米国の高速空母の生産は、下に述べられた事態によって可能となるものを除き禁止されます。この制限は、ゲーム開始時に先立ち開始されている米国の高速空母の継続的な生産には影響しません。次の事態の各々について、米国は任意のタイプ的高速空母 1 つを生産開始できます。

A. Hiryu (1939 年秋)、Shokaku (1941 年春) および Zuikaku (1941 年夏) の進水 (各進水につき 1 つの高速空母)。

B. 他日本の高速空母の生産開始 (日本の海軍生産表に置かれた個々の日本の高速空母につき 1 つの高速空母)。

27.73251 ヨーロッパのシナリオ: ヨーロッパのシナリオでは、米国は、枢軸国により生産が開始された個々の高速空母につき、任意のタイプ的高速空母の生産を開始できます (ドイツまたはイタリアの海軍生産表に置かれた個々のドイツまたはイタリアの高速空母につき 1 つの高速空母)。

27.74 造船所容量:

27.741 各場所における駆逐艦、CVE、巡洋艦および有名艦の生産、または巡洋艦および有名艦を修理できる造船所容量の合計は、その場所の造船限度の 2 倍です。いずれかの時点における各造船所の海軍生産表上の駆逐艦、CVE、巡洋艦または有名艦カウンター数は、その場所の造船所容量を超過できません。この制限を超過する場合には、新規の艦船は生産開始できず、破損した艦船の修理は開始できません。

27.742 海軍の生産または修理の完成により、海軍生産表からマップに艦船が転送される場合、新規の艦船の生産または破損した艦船の修理は、同じユニット生産フェーズ中に開始することができます。

27.743 米国の戦前の造船所容量: 米国の参戦前には、たとえ緊張の国内政治に対する影響が動員および米国の造船限度を規定しているとしても、造船所の有効性を反映し、その米国ボックスの造船限度が 5 を超えていない場合には、各米国ボックスの米国の造船所容量は 10 です。

27.8 新しく生産された航空および海軍ユニットの裏返し:

27.81 裏返しで生産される航空および海軍ユニット: すべての航空および海軍ユニットは、生産または修理されたときに裏返しで置かれます。

27.82 再配備の影響:

A. 航空: 新しく生産された航空ユニットは、十分な石油がその目的に利用可能 (33.7) な場合には、生産されたプレイヤーターンの終了時に表に戻すことができますが、それが再配備フェーズ中に新しい基地へ再配備された場合には、引き続き次の相手プレイヤーター

ンの間、裏返されます。

B. 海軍: 新しく生産または修理された海軍ユニットは、十分な石油がその目的に利用可能 (33.7) な場合、それらが進水したプレイヤーターンの終了時に表に戻せますが、それが再配備フェーズ中に新しい基地へ NR された場合には、引き続き次の相手プレイヤーターンの間、裏返されます。

27.9 SW ユニットの生産:

27.91 裏返し: ユニット生産フェーズ中に生産された SW ユニットは、SW ボックスに置かれた場合には裏返されません。生産されたプレイヤーターンにマップ上に再配備された潜水艦は、海軍ユニットと同様の場合に (28.82) 裏返されたままとなります。

27.92 航空ユニットの配置: 新しく生産された戦略爆撃機および迎撃機は以下のように置かれます。

A. ドイツ: 大西洋 SW ボックス内の任意の戦線上。

B. 日本: 太平洋 SW ボックス内の任意の戦線上。

C. 英国: 大西洋 SW ボックス内の任意の戦線上。

D. 米国: 米国がその戦域で戦争中の場合、大西洋または太平洋 SW ボックス内の任意の戦線上。新しく生産された米国の戦略爆撃機および迎撃機は、米国が戦争中でない戦域では米国ボックスに置かれます。

E. ロシア: 大西洋または太平洋 SW ボックスの東部戦線またはアジア戦線上。

27.93 海軍ユニットの配置: 新しく生産された潜水艦、ASW および輸送船は以下のように置かれます。

A. ドイツ: 任意の西部戦線またはバルト海の港湾。

B. イタリア: イタリアの任意の港湾またはシシリー (潜水艦のみ)。

C. 日本: 任意の日本の港湾。

D. 英国: 任意の英国の港湾またはアルスター。

E. カナダ: カナダ。

F. オーストラリア: オーストラリアボックス (輸送船のみ)。

G. 米国: 米国大西洋岸または太平洋岸ボックスのいずれか。

27.94 海軍ユニットの SW ボックスへの転送: 生産後に、潜水艦、ASW および輸送船は、SW ボックスに以下のように再配備できます。

A. 大西洋 SW ボックス: ヨーロッパまたは米国大西洋岸ボックスで生産された潜水艦、ASW および輸送船は、大西洋 SW ボックスに再配備できます。

B. 太平洋 SW ボックス: 日本、米国太平洋岸ボックスまたはオーストラリアで生産された潜水艦、ASW および輸送船は、太平洋 SW ボックスに再配備できます。

C. インド洋 SW ボックス: オーストラリアボックスで生産された輸送船は、インド洋 SW ボックスに再配備できます。日本の潜水艦は、太平洋 SW ボックスまたはヘクス CC2、DD2 および EE1 まで 40 ヘクス内の任意の港湾からインド洋 SW ボックスに再配備できます。

28. 再配備

28.1 再配備フェーズ

28.2 再配備に対する制限

28.3 再配備のメカニクス

28.4 戦術再配備

28.5 海上再配備

28.6 戦略再配備

28.7 マップ外再配備

28.8 航空、海軍および SW ユニットに対する再配備の影響

28.9 ユニットの任意除去

28.1 再配備フェーズ:

28.11 再配備フェーズ: ユニットの生産の後、再配備フェーズ中に、各同盟はその陸上、航空、海軍およびSW ユニットの以下に従って再配備できます。

28.12 再配備のタイプ: 3つのタイプの再配備があります。

A. 戦術再配備 (TR): 陸上ユニットは、その移動力で認められた限度まで移動でき、航空ユニットは基地変更を実施できます。

B. 海上再配備 (NR): 海軍ユニット、ASW および輸送船は再配備でき、陸上および航空ユニットは海上護衛されることがあります。

C. 戦略再配備 (SR): 陸上および航空ユニットは、それが再配備される先の重要戦略目標の容量まで、その通常の移動および基地変更能力を超過する距離を移動できます。

28.13 再配備フェーズのセグメント: 再配備フェーズは次のセグメントからなります。

A. TR

B. SR (NR を試みているユニットのみ)

C. NR

D. SR

E. TR (NR または SR されたユニットのみ)

28.2 再配備に対する制限:

28.21 適格のユニット: 各同盟は 28.22 に従い、その同盟の主要国および中小同盟国に属する陸上、航空、海軍およびSW ユニットの再配備できます。

28.22 不適格なユニット:

A. 孤立したユニットは再配備できません。

B. 部分的に補給されているか、陸軍石油効果を受ける陸上ユニットはNRできません。

C. パルチザンおよび提携中小国のユニットは再配備できません。

28.23 支配され補給されるヘクスに制限される再配備: 再配備しているユニットは、石油効果を受けているものを含む、支配され、完全または部分的に補給されたヘクスにのみ進入または通過できます (例外: 航空ユニットは補給されていないヘクスの上を飛行できます-28.342)。多人数ゲームでは、ユニットは、パートナーが同意すれば同盟または連合のパートナーによって支配されたヘクス上に再配備できます。

28.24 新しく獲得したヘクスへの再配備可能: 28.25 の制限に従い、ユニットは、そのヘクスが再配備フェーズに先行する戦闘後補給フェーズ中に完全にまたは部分的に補給されていた場合には、前の移動または戦闘フェーズの間に獲得したヘクスへ、およびそのヘクスを通過して再配備できます。

28.25 敵カウンターに隣接する再配備の禁止: 陸上、航空、海軍またはSW ユニットの再配備およびユニット生産フェーズ中に実施された BRP 譲渡の経路は、28.26 で認められる場合以外には、敵の陸上、航空、海軍またはSW ユニットの、パルチザン、航空基地カウンター、ロケット基地、橋頭堡、港湾カウンター、レールヘッド、要塞、陣地、IC または秘密施設に隣接して開始、終了または通過できません。

28.26 敵に隣接する再配備が認められる場合: ユニットの以下の場合に敵カウンターに隣接しているヘクスで再配備を開始、通過、終了できます。

A. 「敵性」主要国が中立であり、したがってユニットを再配備する同盟と戦争中でない場合。

B. 隣接したヘクスの敵ユニットが、特定の外交結果により再配備が中立のヘクスを通過して実施されるような政治的な理由により、再配備ヘクスに進入できない場合。

C. 敵カウンターが、横断可能海峡を含めて海面で分けられた隣接ヘクスにある場合。湖はヘクスを分離するのに十分ですが、河川はそ

うではありません。

D. ヘクス Z8 の敵ユニットの存在にかかわらず、ジブラルタルへ、またはジブラルタルから (73.41)。

28.27 NR: 海上を再配備しているユニットは、敵ユニットを含んでいるヘクスに隣接またはそのヘクスを通過することができます (例外: ジブラルタル、トルコ海峡、コペンハーゲンおよびスカゲラク、マラッカ海峡、スンダ海峡、スエズ運河-21.211)、敵カウンターに隣接している港湾で再配備の海上部分を開始または終了できません (例外: ジブラルタル: 28.26D)。

28.28 スタック制限: スタック制限は再配備フェーズの終了時に適用されますが、再配備フェーズ中の様々なセグメントの終了時には適用されません。

28.3 再配備のメカニクス:

28.31 シークエンス:

28.311 TR: すべての適格のユニットはNR およびSR に先立ちTR できます。

28.312 NR に先立つSR: すべての初期のTR が完了した後に、適格のユニットはNR のために港湾へSR できます。NR されないユニットは、NR が完了した後までSR できません。

28.313 NR: 適格のユニットはNR できます。海上護衛を含むすべてのNR は、同時に相手に発表され、その後移動しているプレイヤーの望み順で実施されます。NR を実施したか、またはNR に割り当てられた航空および海軍ユニットは、同じ再配備フェーズ中に他のユニットのNR を防御するためには使用できません。

ともにNR される海軍ユニットは、インターセプトされた場合には共同で戦います。航空ユニットのTR は、同じ再配備フェーズ中に発生するその後の海軍ユニットのNR を防御する能力を妨害せず、また、同じ再配備フェーズ中にNR のインターセプトにより発生する海軍戦闘に参加した後に、航空ユニットがSR されることも妨げられません。NR される前にSR された航空ユニットはNR を防御できません。

28.314 SR: すべてのNR が完了した後に、NR される前にSR したユニットを含む適格のユニットはSR できます。

28.315 追加的TR: すべてのNR およびSR が完了した後に、NR またはSR されたユニットは再びTR できます。

28.32 異なった基地への別々のNR: 同じ基地を目的地とするNR は、それらが異なる場所を出発地としていても、敵のインターセプトからの保護に関して同時に実施されていると考えます。異なる目的地へのNR は別々に実施され、それらが同じ海面ヘクスを通過しても、相互の保護による利益を得ることはできません。

28.321 陸上ユニット: 陸上ユニットは、海上護衛または空輸を受けなければ再配備の間に全水ヘクスサイドを通過できません (例外: 河川および横断可能海峡)。

28.33 IC: IC は再配備できません。

28.34 航空ユニット:

28.341 海上護衛がなければ基地の連鎖が必要: 航空ユニットは、補給されていない航空基地から再配備できますが、航空石油効果を受けるものを含めて完全または部分的に補給された航空基地へ、またはその航空基地を通過のみ再配備できます。中間の基地の容量は無関係です。航空ユニットは、支配している航空基地から完全または部分的に補給され支配された対岸の航空基地まで、8 ヘクス (ヨーロッパ) または6 ヘクス (太平洋) 以下の経路をトレースするか、または海上再配備のために海上護衛を使用することで海面上を再配備できます。TR は8 ヘクス (ヨーロッパ) または6 ヘクス (太平洋) に制限されています。航空ユニットは、完全または部分的に補給された航空基地の連鎖を使用することにより、8 ヘクス (ヨーロッパ) または6 ヘクス (太平洋) を超えてSR できます。海軍航空ユニットについては、必要な航空基地の連鎖に完全または部分的に

補給され支配された 1 ヘクス島嶼を含めることができ、また、含まれる航空基地は、どちらの戦域でも 6 ヘクス以下である必要があります。同盟または連合パートナーによって支配された航空基地は、協力制限または多人数ゲームでの同意不足によって禁止されなかった場合に使用できます。

28.342 航空ユニットが再配備するヘクスの状況: 航空ユニットは非補給のヘクス、および陸上部分が味方の支配下にある場合または陸上部分が中立国の支配下にあり、航空ユニットが全陸上ヘクスサイドを横切らない場合には部分的な陸上・海面ヘクスを通過して再配備できます。航空ユニットは、完全に敵または中立国の支配下にあるヘクス、または陸上部分が敵支配下にある部分的な陸上・海面ヘクス上を通過して再配備できません。

28.343 海上の空母を出入りする再配備の禁止: NAS は、NR されている海上の高速空母に、またはその空母から再配備できません。

28.35 航空基地およびロケット基地: 航空基地とロケット基地は再配備できません。

28.36 空輸:

A. 空輸可能な陸上ユニット (18.543) は、運用中の航空基地内の裏返されていない輸送機戦力を使用することにより 8 ヘクス (ヨーロッパ) または 6 ヘクス (太平洋) ヘクスまで再配備できます (18.54)。

B. 陸上ユニットが輸送機戦力により TR される場合、陸上ユニットおよび輸送機戦力の両方は、同じ航空基地で再配備フェーズを開始しなくてはなりません。同様に、陸上ユニットが輸送機戦力により SR される場合、陸上ユニットおよび輸送機戦力の両方は、同じ航空基地で再配備フェーズの SR セグメントを開始しなくてはなりません。

C. 陸上ユニットを再配備させるために使用される空輸戦力は、その基地に残るか、または目的地の基地へ再配備できます。

D. 空輸任務に使用された輸送機戦力は、空輸任務が実行された再配備セグメントの終わりに裏返されます。陸上ユニットの空輸に使用された輸送機戦力は、他の制限がない場合には後の再配備セグメント中に再配備できます。

E. 重要戦略目標の間で SR できる陸上ユニットおよび航空戦力の数に対する制限 (28.62) は、SR された陸上ユニットおよび SR に使用した輸送機戦力の両方に適用されます。

28.4 戦術再配備:

28.41 通常の移動制限の適用: 通常の移動制限が TR に適用されます。陸上ユニットが移動できる移動力数は、地形、天候および他の要素により減少されます (13.4)。

28.42 攻勢オペレーションの禁止: TR している陸上ユニットは、再配備フェーズ中に移動に関連する攻勢オペレーション (オーバーラン、海輸) を実施できません。

28.43 すべての適格のユニットが TR 可能: 同盟国の陸上および航空ユニットの全部または一部は、他に認められている限り (28.2)、TR でき、全く TR しなくてもかまいません。

28.44 TR は戦線境界に制限されません: 陸上および航空ユニットは、戦線の境界を横切って TR できます。

28.45 マップ外の TR: マップ上への、またはマップからの TR は、オーストラリア、インドおよびウラルボックスを出入りするもののみが認められます。

28.46 航空ユニットは引き続き裏返されます: そのプレイヤーターンに使用され、その後に TR された航空ユニットは、次の相手プレイヤーターンの間に引き続き裏返されます。

28.5 海上再配備:

28.51 NR に対する制限:

28.511 場所: ユニットの、港湾、1 ヘクスまたは 2 ヘクス島または

マップボックスで再配備フェーズの NR セグメントを開始する場合にのみ NR できます。

28.512 補給: 海軍ユニット、輸送船および ASW は、補給されていない港湾から再配備できますが、完全または部分的に補給された港湾またはマップボックスへ、またはその港湾またはマップボックスを通過してのみ再配備できます。

28.513 範囲の制限: NR または海上護衛を実施するヨーロッパおよび太平洋の海軍ユニットは、活動範囲または戦線境界の制限を受けませんが、それらは支配下の完全または部分的に補給される港湾に寄港せずに、20 ヘクス (ヨーロッパ) または 10 ヘクス (太平洋) を超える海面ヘクスを通過することはできません。(例外: 日本からの日本の NR および真珠湾からの西側連合国の NR は、20 ヘクスの範囲を持ちます。日本がウェーキ島およびミッドウェーまたはジョンストン島を支配して完全に補給していれば、日本は日本と日本が支配するハワイ諸島の間を NR できます。NR または海上護衛はこれらの島を通過し、その後に目的地ヘクスに最短距離で進む必要があります。)

28.514 ジブラルタル: 海軍ユニットは、ジブラルタルが味方の支配下にある場合のみ、ジブラルタル海峡による NR ができます (21.211B) (例外: 潜水艦- 25.15)。したがって英国降服後の連合国によるジブラルタルの支配は、ジブラルタル海峡を通過する枢軸国艦隊の再配備を禁止します。海峡に隣接するジブラルタル以外のヘクス (AA9 と BB8 を含む) 内の敵対部隊は、ジブラルタル自身が支配されている限り、ジブラルタルへ、またはジブラルタルを通過する NR を妨害しません。ジブラルタルへの、およびジブラルタルからの海上護衛は同様に認められます。

28.515 トルコ海峡: 海軍ユニットは、横断可能海峡に隣接している 4 ヘクスがすべて味方の支配下にある場合にのみ、トルコ海峡による NR ができます (21.1323)。

28.516 コペンハーゲンおよびスカゲラク海峡: 海軍ユニットは、コペンハーゲンおよびスカゲラク海峡が味方の支配下にある場合にのみ、バルト海と北海の間の NR ができます (21.211C, D)。

28.517 シンガポール: 海軍ユニットは、シンガポールが味方の支配下にある場合にのみ、マラッカ海峡 (DD11, EE10) による NR ができます (21.211E)。

28.518 スンダ海峡: 海軍ユニットは、ヘクス II10 (スマトラ) および II11 (ジャワ) が味方の支配下にある場合にのみ、スンダ海峡による NR ができます (21.211F)。

28.519 スエズ運河: 海軍ユニットは、運河に隣接している陸上ヘクスがすべて味方の支配下にある場合にのみ、スエズ運河による NR ができます (88.342)。

28.52 NR のインターセプト:

28.521 認められるインターセプト: 陸上または航空機で再配備されるユニットはインターセプトされません。NR されるユニットは、以下に述べるように攻撃およびインターセプトを受けます。

28.522 通常通り解決されるインターセプト: NR は裏返されていない敵の航空ユニットによって攻撃され、裏返されていない敵の海軍ユニットによりインターセプトされます。マップボックスを出入りする NR は、マップ上の海面ヘクスでのみ攻撃されインターセプトされます。再配備するプレイヤーは、インターセプトする敵海軍ユニットに対するカウンターインターセプトを試みることができます。海軍戦闘は通常通り解決されます。

28.523 インターセプトの影響: NR または海上護衛を実施している海軍ユニットが、インターセプトする敵海軍との交戦で勝利した場合、移動しているプレイヤーの選択で NR または海上護衛を継続するか、または港湾に戻ります。それらが交戦で敗北した場合または再配備するプレイヤーが NR を中断した場合、再配備は失敗し、参加していた海軍ユニットは出発地の基地へ戻り、その際に残存するすべての海上護衛されていた陸上または航空ユニットも同行します。その後、陸上および航空ユニットは他の場所に SR または TR でき

ますが、そのようなユニットはその再配備フェーズでさらに海上護衛を受けることはできません。失敗した再配備に関与した海軍ユニットは、その出発地の基地でそのターンを終了します。再配備の失敗によりその出発地の基地で任意のタイプのユニットがオーバースタックとなった場合には、そのオーバースタックが再配備フェーズの終了時まで改善されない場合、超過ユニットが除去されます。

28.524 敵の航空および海軍による攻撃の影響: 積荷を運ぶ駆逐艦および輸送船に対する敵攻撃の影響については、20.58 と 20.59 を参照してください。

28.53 マップボックスを出入りする NR のインターセプト: マップボックスへの、またはマップボックスからの NR への航空攻撃または海軍のインターセプトは、以下のように実行されます。

28.531 マップ上への NR については、再配備するプレイヤーが、マップの端から目的地ヘクスまでの経路をトレースします。敵の航空攻撃および海軍のインターセプトは、選択された地図端ヘクスと目的地の間（両方を含む）で実施される必要があります。マップボックスへの NR については、再配備するプレイヤーが、出発地の港湾からマップの端までの経路をトレースします。敵の航空攻撃および海軍のインターセプトは、出発地の港湾と地図端ヘクスの間（両方を含む）で実施される必要があります。

28.532 SW ボックス内の海軍ユニットは、その SW ボックス内の輸送船を使用する任意の再配備の防御に対して数えることができます。SW ボックス内の海軍ユニットは、そのターンで以前にその SW ボックスを通過する海上補給を保護するために敵部隊と交戦していたとしても、その SW ボックスを通過する再配備を保護できます。

28.533 同じ目的地への再配備は1つの再配備として保護できます。複数の基地への再配備は別々に保護される必要があり、再配備するプレイヤーは、敵航空および海軍のインターセプトが発表される前に SW ボックス内のどの海軍ユニットがどの再配備を保護するかを示します。

28.534 海軍戦闘が解決された後、SW ボックス内にあった残存する損害を受けていない海軍ユニットは、SW ボックスに残ります。破壊された海軍ユニットは、直ちに、任意の適格の基地またはマップボックスに帰還します（25.371）。

28.54 追加の再配備: 失敗した NR を含む NR を実施したユニットは、可能な場合には、さらに SR および/または TR できます（28.315）。

28.6 戦略再配備:

28.61 タイミング: SR は、NR の完了に続く再配備フェーズの SR セグメント中に実施されます（例外: NR をしようとするユニットは NR の前に SR できます）。

28.62 制限: SR するユニットは、その同盟党派が支配する重要戦略目標またはマップボックスで SR を開始し、終了しなくてはなりません。SR するユニットは、距離にかかわらず、ある重要戦略目標またはマップボックスから別の重要戦略目標またはマップボックスまで、再配備に関する通常の制限（28.2）に従って、単純に経路をトレースします。SR する航空ユニットは、重要戦略目標の間で航空基地の連鎖を持っている必要があります（28.341）。2つを超えない陸上ユニットおよび5つを超えない航空戦力が、各重要戦略目標を出入りして SR できます。

マップボックスを出入りして SR できるユニットの数に制限はありませんが、SR の別の端となる重要戦略目標における数は制限されます。この唯一の例外は2つの米国ボックス間の SR です。他の場合には、ユニットはあるマップボックスから別のボックスまで SR できません。

28.63 ロシアの冬効果: ナチ=ソビエト協定ライン東側のロシアおよびフィンランドにおける修正済の各々の冬レベルにつき、影響を受けたエリアにある1つの重要戦略目標が所有する同盟党派により選択され、そこでは2つの陸上ユニットおよび5つの航空戦力では

なく、1つの陸上ユニットおよび5つの航空戦力のみが SR できます。

28.64 追加の再配備: SR するユニットは、その目的地の重要戦略目標から TR できます（28.315）。

28.65 レールヘッド:

28.651 生産: レールヘッドはユニット生産フェーズ中に、ドイツ、イタリア、日本、ロシア、英国および米国によって生産できます。フランス、中国および中小国はレールヘッドを生産できません。

28.652 コスト: 1つの主要国が、レールヘッドを生産するために次の支出を行う必要があります。

A. 5BRP。

B. 2RP。陸軍の技術革新により 1RP に減少されます。

28.653 適格のヘクス: レールヘッドは、そのプレイヤーターンの開始時に生産する主要国により支配され、完全に補給された（ロシアの IC からの補給は十分ではありません）重要戦略目標でない都市にのみ生産できます。

28.654 制限: レールヘッドの生産は次の制限に従います。

A. 各ヘクスに1つのレールヘッドだけが生産できます。

B. レールヘッドは敵 ZOC に生産できません。

C. レールヘッドは、「5」またはより悪い冬効果を受けているエリアで生産できません。冬準備はこの効果を相殺できます。

D. 各同盟党派は、1ターンあたり1つのレールヘッドのみを生産できます。

28.655 効果:

A. **SR:** レールヘッドカウンターを含んでいる都市は、SR の目的では重要戦略目標として扱われます。

B. **消耗占領:** レールヘッドカウンターを含んでいるヘクスは、消耗占領の対象（14.62C）に選択できません。

C. **陸上戦闘:** 装甲の展開（15.33A）により攻撃された場合、または「9」以上の冬効果（15.33G）を受ける場合、レールヘッドで防御する歩兵および補充部隊は否定的な DM を受けません。

28.656 永久不変: レールヘッドは一旦生産されれば、移動できず破壊もできません。捕獲されたレールヘッドは、それを支配する側が使用できます。孤立したレールヘッドはプレイに残ります。

28.7 マップ外の再配備:

28.71 メカニクス: マップ外の再配備は、以下の3つの状況で生じます。

A. マップ上からマップボックスへの再配備。

B. マップボックスからマップ上への再配備。

C. マップボックスの間の再配備。

28.72 マップ上からの再配備: マップ上からマップボックスまでの再配備は次のルールに従います。

A. マップボックスへ再配備されたユニットは、そのボックス内で再配備フェーズを終了しなくてはなりません。

B. 再配備のための海上護衛が、再配備が通過する SW ボックス内の輸送船によって提供される必要があります（例外: 28.754E および 28.755E）。マップを出入りする NR は、その NR のマップ上の部分でインターセプトを受けます。NR は、NR が出発した基地の海軍ユニットおよび NR が通過する SW ボックス内の海軍ユニットによって保護できます。

C. ユニティはマップ外へは、オーストラリア、インドおよびウラルボックスへのみ TR できます。

28.73 マップ上への再配備: マップボックスからマップ上への再配備は次のルールに従います。

A. ユニティはオーストラリア、インドおよびウラルボックスからのみマップ上に TR できます。

B. マップボックスからマップ上へ SR するユニットは、海上護衛のために目的地の重要戦略目標を基地とする駆逐艦を使用して、その

重要戦略目標から NR できます。それらは他で認められている場合には、さらに TR できます。

C. マップボックスからマップ上へ NR するユニットは、海上護衛のために最初の目的地の港湾を基地とする駆逐艦を使用して、その港湾から NR を継続できます。マップボックスからの NR を保護した海軍ユニットは、このような最初の目的地港湾より先の NR を保護できません。それらは他で認められる場合には、さらに SR または TR できます。

D. マップボックスからの NR のための海上護衛が、その再配備が通過する SW ボックス内の輸送船によって提供される必要があります。マップ上への NR は、その NR のマップ上の部分でインターセプトを受けます。NR は、NR が出発するマップボックス内の海軍ユニットおよび NR が通過する SW ボックス内の海軍ユニットによって保護できます。米国がドイツと戦争中となるまで、米国の海軍ユニットは大西洋の NR を保護できません。

28.74 マップボックス間の再配備: マップボックス間の再配備は、次のルールに従います。

A. マップボックスへ再配備されたユニットは、そのボックス内で再配備フェーズを終了する必要があります。

B. NR のための海上護衛が、NR が通過する SW ボックス内の輸送船により提供される必要があります。マップ上のヘクスも通過する NR (米国大西洋ボックスから地中海を経由してインドボックスまでの NR のような) は、さらに駆逐艦による海上護衛を必要とします (28.73C)。

C. SW ボックスのみを通過するマップボックス間の NR は、敵の航空または海軍ユニットによってインターセプトされません。マップ上のヘクスも通過する NR は、その NR のマップ上の部分でインターセプトされます。

28.75 マップボックスを出入りする再配備: 次のエリアは、再配備の目的において指定されたマップボックスと接続しています。ユニットは、マップボックスに再配備される場合にはリストされたエリアのうちの 1 つで開始するかそこを通過する必要があり、マップボックスから再配備される場合にはリストされたエリアのうちの 1 つを到着地とするかそこを通過する必要があります。マップボックスに再配備したユニットは、そのマップボックスに無期限に残ることができます。そのような再配備が通過する SW ボックス、およびもしあれば再配備に使用される輸送船の場所 (20.642, 20.644, 20.645, 20.646) は、ブラケット[]の中で述べられています。

28.751 米国大西洋岸ボックス: 米国、英国およびカナダのユニットのみが米国大西洋岸ボックスを出入りする再配備ができます。

A. 米国太平洋岸ボックス。[輸送船は使用されません]

B. 南アフリカボックス。[大西洋 SW ボックスの輸送船]

C. ヨーロッパマップ西端に沿った任意のヘクス (A23 から EE1) 経由で西部戦線の港湾。[大西洋 SW ボックスの輸送船]

28.752 米国太平洋岸ボックス: 米国、英国およびカナダのユニットのみが米国太平洋岸ボックスを出入りする再配備ができます。

A. 米国大西洋岸ボックス。[輸送船は使用されません]

B. オーストラリアボックス。[太平洋 SW ボックスの輸送船]

C. 太平洋マップ東端に沿った任意のヘクス (A59 から KK48) を経由してダッチハーバー、真珠湾およびパペーテ (タヒチ)。[太平洋 SW ボックスの輸送船]

28.753 南アフリカボックス: 西側連合国のユニットのみが南アフリカボックスを出入りする再配備ができます。

A. 米国大西洋岸ボックス。[大西洋 SW ボックスの輸送船]

B. 西部戦線の港湾。[大西洋 SW ボックスの輸送船]

C. スエズ、バスラまたはアバダン。[インド洋 SW ボックスの輸送船]

D. インドボックス。[インド洋 SW ボックスの輸送船]

E. エチオピア。[インド洋 SW ボックスの輸送船]

F. オーストラリアボックス。[インド洋 SW ボックスの輸送船]

28.754 インドボックス: 西側連合国のユニットのみがインドボックスを出入りする再配備ができます。

A. 南アフリカボックス。[インド洋 SW ボックスの輸送船]

B. スエズ、バスラまたはアバダン。[インド洋 SW ボックスの輸送船]

C. エチオピア。[インド洋 SW ボックスの輸送船]

D. 太平洋マップ西端に沿った陸上ヘクス (O9 から CC2)。[輸送船は使用されません]

E. ヘクス CC2 経由でコロンボまたはマドラス。インド洋 SW ボックス内の海軍ユニットは、このような再配備を保護できません。[輸送船は使用されません]

F. オーストラリアボックス。[インド洋 SW ボックスの輸送船]

28.755 オーストラリアボックス: 西側連合国のユニットのみがオーストラリアボックスを出入りする再配備ができます。

A. 米国太平洋岸ボックス。[太平洋 SW ボックスの輸送船]

B. インドボックス。[インド洋 SW ボックスの輸送船]

C. 南アフリカボックス。[インド洋 SW ボックスの輸送船]

D. スエズ、バスラまたはアバダン。[インド洋 SW ボックスの輸送船]

E. 太平洋マップの南端に沿った NN15 および NN24 の陸上ヘクス。[輸送船は使用されません]

F. ヘクス NN24 経由でタウンズビルまたはヘクス NN31 経由でヌーメア (ニューカレドニア)。インド洋 SW ボックスおよび太平洋 SW ボックス内の海軍ユニットは、このような再配備を保護できません。[輸送船は使用されません]

28.756 ウラルボックス: ロシアのユニットのみがウラルボックスを出入りする再配備ができます。

A. ヨーロッパマップ東端にあるロシアの任意のヘクス (A62- Z53)。[輸送船は使用されません]

B. 太平洋マップ西端にあるロシア (A23- F18) または中国共産党 (最初は G18- L15) の任意のヘクス。[輸送船は使用されません]

28.757 ムルマンスクボックス: ドイツのユニットのみがムルマンスク船団を予期してムルマンスクボックスを出入りする再配備をできます (40.4)。西側連合国のユニットは、ムルマンスク船団を護衛するときのみムルマンスクボックスに進入します。

A. 米国大西洋岸ボックス (西側連合国のユニット)。[大西洋 SW ボックスの輸送船]

B. 英国の任意の港湾 (西側連合国のユニット)。[大西洋 SW ボックスの輸送船]

C. ベルゲン、オスロまたはスカパフロー、しかしそれ以外はありません (ドイツのユニット)。[輸送船は使用されません]

28.758 エチオピアボックス: 88.42 に述べられるように、エチオピアボックスを出入りする再配備が認められます。

28.76 最初の展開に適用される一般ルール: 「最初の展開」という用語は、ユニットおよび BRP の米国ボックスからヨーロッパおよび太平洋戦域への転送を表すために使用されます。これが、マップボックスからの再配備を規定するルールの適用事例の中で最も一般的で最も重要であるものの 1 つであるため、28.7 に述べられた総則はすべて最初の展開に適用されます。

一般ルールでは、米国ボックスからヨーロッパまたは太平洋マップまで海輸、海上侵攻または再配備される西側連合国の各陸上ユニット (3 つの非機械化戦力が 1 ユニットとして扱われます)、5 つの航空戦力および 10BRP (端数切上げ) につき、大西洋または太平洋の輸送船が要求されます (20.64C)。輸送船は、米国ボックスからヨーロッパまたは太平洋マップへの海軍ユニットの再配備には必要ありませんが、海軍ユニットだけではドイツまたは日本を破れないでしょう。したがってドイツの潜水艦の脅威から生き残った大西洋の輸送船の数が、西側連合国が最初の展開をできる量を決定し、大西洋の戦いにその歴史的な重要性が与えられます。

28.77 SW ボックスを出入りする再配備: 海軍ユニット、ASW および輸送船は、25.31 に述べられるように SW ボックスを出入りして

転送されます。SW ボックスから NR された海軍ユニットは裏返され、少なくともそのプレイヤーターンの残りおよび次の相手プレイヤーターンの間、そのまま残ります (25.372B)。戦略爆撃機と迎撃機は、26.22 を経由して SW ボックスに配置されます。SW ボックス間の転送は 24.52 により管理されます。

28.8 航空、海軍および SW ユニットに対する再配備の影響:

28.81 裏返された航空および海軍ユニットは引き続き裏返されますが、再配備は裏返しを引き起こしません: 再配備する裏返されていない航空および海軍ユニットは、その結果裏返されず、したがって次の相手プレイヤーターン中に防御任務を実行できます。しかしながら、裏返されている航空および海軍ユニットが再配備された場合、次の相手プレイヤーターン中に引き続き裏返されます。

例: 1942 年秋に英国へ最初に展開する米国の航空ユニットは、その米国の航空ユニットが 1942 年秋のユニット生産フェーズに生産されたのでない限り、1942 年冬の枢軸国プレイヤーターン中に防御航空支援の提供または枢軸国海軍ユニットのインターセプトができます。以前に生産されていたとしても、それは 1942 年秋の連合国の再配備フェーズ中に英国からノルウェーへ向う連合国ユニットの海上護衛をインターセプトした枢軸国海軍ユニットを攻撃できません。

28.82 SW ユニット: 新しく生産された SW ユニットは、生産されたターンに SW ボックスに再配備すれば、裏返されません。したがって新しく生産された ASW および迎撃機は、生産および SW ボックスへの再配備に続く敵プレイヤーターン中に敵の SW オペレーションに対する防御に使用できます。これは、新しく生産された CVE には適用されません。CVE は海軍ユニットであり、進水したターンに SW ボックスに再配備すれば引き続き裏返されます。裏返された CVE は、潜水艦戦に対して防御しません (25.362)。

28.9 ユニットの任意除去:

28.91 再配備フェーズの終了後の任意除去: 再配備フェーズの終わりに、プレイヤーは任意にユニットを除去できます (13.2)。

29. ヘクス支配

- 29.1 初期のヘクス支配
- 29.2 占領によるヘクス支配
- 29.3 孤立によるヘクス支配
- 29.4 外交によるヘクス支配
- 29.5 中小国の征服
- 29.6 主要国の征服
- 29.7 島グループ

29.1 初期のヘクス支配:

29.11 各シナリオの最初に各主要国によって支配される陸上ヘクスは、そのシナリオの中で述べられます。海面ヘクスは誰によっても支配されません。

29.2 占領によるヘクス支配:

29.21 ヘクスへの進入: 一旦プレイが始まれば、敵および中立のヘクスの支配は、それを占めるかそれを通して陸上ユニットを移動させることにより獲得されます。味方の装甲ユニットの ZOC に敵が支配するヘクスを置くことは、ヘクスの支配を変更しません。陸上ユニットは、支配を獲得するためには物理的にそのヘクスに進入しなければなりません。

29.22 ヘクス支配のメカニクス: 各ヘクスは、29.21 および以下

に従って、最後にその中にユニットを有していたかまたはそれを通して陸上ユニットを移動させた主要国によって支配されます。

A. 主要国は、その中小同盟国または提携中小国ユニットがヘクスを通して移動する場合、ヘクス支配を獲得します。

B. 主要国の本国ヘクスは、その主要国の同盟国によって奪還された場合、その主要国の支配に戻ります (例外: 中国共産党またはロシアによって奪還された中国のヘクスは、中国共産党の支配となります。中国国民党または他の西側連合国のユニットによって奪還された中国のヘクスは中国国民党の支配となります)。これはイタリアまたはフランスの降服後のイタリアおよびフランスのヘクスには適用されません。

29.23 防御側の除去はヘクス支配に不十分です: 攻勢または消耗戦闘によりヘクスからすべての防御側陸上ユニットを除去することは、攻撃側にヘクスの支配を与えません。攻撃されたヘクスは、攻撃側がそのヘクスへ陸上ユニットを前進させなければ、防御側の支配下に残ります。同様に、空挺ユニットが防御されたヘクスに降下し、攻撃側空挺ユニットおよび防御側陸上ユニットの両方が除去される場合、防御側はヘクスの支配を保持します。

29.24 同盟国へのヘクス支配移転の禁止: ヘクス支配は主要国からその同盟国へ移転できません。主要国の同盟国によって支配されたヘクスを通して味方の陸上ユニットが移動することは、そのヘクスの支配を変更しません。

A. 主要国は、同盟党派のパートナーによって支配されたヘクスを通して補給および再配備をトレースでき、そしてその場所に航空基地、ロケット基地および港湾カウンターを置くことができます。

B. 西側連合国およびロシアは、相手が同意している場合には、相手によって支配されたヘクスを通して補給または再配備をトレースできますが、互いのヘクスに航空基地、ロケット基地および港湾カウンターを置くことはできません。

29.25 英国と米国の共同支配: 一旦米国がその戦域で戦争中となれば、英国および米国によって支配されたヘクスは、両方の国によって共同で支配されます。

29.26 パルチザンによるヘクス支配: パルチザンはそのヘクスを占めている間のみ、敵のヘクスを支配できます (11.61)。パルチザンが別のヘクスに移動するか、除去された場合、それが占めていたヘクスは以前にヘクスを支配していた主要国の支配に戻ります。

29.3 孤立によるヘクス支配:

29.31 孤立したポケットの蒸発: 移動しているプレイヤーは、彼のプレイヤーターンの戦闘後補給判定セグメントの終了時に、以下の状況にある敵ヘクスの支配を獲得します。

A. 前の相手プレイヤーターンの間に完全または限定補給を受け取っておらず、

B. 移動しているプレイヤーターンの開始時に敵のパルチザン、航空基地、ロケット基地、橋頭堡、レールヘッド、港湾カウンター、要塞または陣地を含む敵ユニットに占められるかまたは隣接しておらず、かつ、

C. 移動しているプレイヤーによって支配された、補給されたヘクスに隣接している場合。

29.32 補給のタイミング: 実際の占領の必要なしでプレイヤーの支配を受ける孤立した敵ヘクスは、そこまで陸上補給線をトレースすることができる場合、移動しているプレイヤーターンの戦闘後補給判定セグメントの終わりに補給を受けることができますが、次のターンまでこのような新しく獲得したヘクスを通過して補給をトレースすることはできません。したがってこの方法で獲得したヘクスは、移動および戦闘の間に、移動しているプレイヤーの航空または海軍ユニットにより使用できませんが、再配備フェーズの前に移動しているプレイヤーの支配下となり、補給を受け取ります。

例: 1941 年夏にドイツの装甲ユニットが、ロシアの歩兵ユニットの大きなボ

ケットを包囲します。ロシアのプレイヤーは包囲を突破できず、ロシアの歩兵ユニットはロシアの 1941 年夏の戦闘後補給判定のセグメントの終わりに除去されます。1941 年秋のドイツの移動フェーズ中には、これらはロシアによってまだ支配されているので、ドイツの航空基地はこれらのヘクスに生産できません。ドイツのプレイヤーはわざわざポケットを通してユニットを移動させません。1941 年秋のドイツの戦闘後補給判定セグメントの終わりに、補給されたドイツのヘクスに隣接している包囲されたヘクスはすべて、ドイツの支配下となります。ドイツのプレイヤーはこれらのヘクスへ、またはこれらのヘクスを通してユニットを再配備できます。ポケットが複数のヘクスの深さであった場合には、最も内側のヘクスは次のターンまたはそれ以降のターンまでドイツの支配下となりません。

29.4 外交によるヘクス支配:

29.41 外交結果: 主要国は、「8」以上（枢軸国）または「-1」以下（西側連合国およびロシア）の外交結果の後に、ヨーロッパの中小国内のヘクスの支配を獲得できます。このような外交結果が生じる場合、中小国内のすべてのヘクスは、別の同盟党派に属するユニットによって占められているヘクスを除いて、直ちに外交結果を得た同盟党派の支配を受けます（82.31）。

29.42 提携: 主要国は、中小国が外交結果または敵の攻撃のいずれかによりその主要国と提携する場合（84.44）、中小国内のヘクスの支配を獲得します。太平洋では、タイが日本と提携でき（89.5）、オランダ領東インドは英国と提携できます（89.24）。またフィリピンは米国と提携しています（89.4）。

29.43 活性化: 主要国は、外交の結果、中小国が中小同盟国として活性化する場合、中小国のヘクスの支配を獲得します。太平洋では、中国共産党がロシアの中小同盟国として活性化できます（79.11）。

29.44 ペルシア: 西側連合国は、ペルシアの BRP ルートの活性化（40.524）によりペルシアのヘクスの支配を獲得できます。

29.5 中小国の征服:

29.51 ヨーロッパ: ヨーロッパ戦域では、中小国が攻撃の最初のターンを生き残り、そのヘクスが相手の主要国の支配下とならない限り（84.21）、中小国に対する最初の征服は、征服する主要国のプレイヤーターンの終わりに征服された中小国のすべてのヘクスを征服者支配とします（83.22）。

29.52 協同の征服: 2 以上の主要国の同盟パートナーが、主要国、重要経済地帯、中小国または植民地の征服または再征服に協力すれば、上級の同盟パートナーが征服されたエリアのヘクスの支配を獲得します（83.5 例外: 29.22B）。

29.53 植民地: 植民地は、ゲーム開始時に先立って征服された中小国として扱われ、したがって植民地の首都の占領は、植民地の他のヘクスの自動的な支配をもたらしません。

29.54 太平洋- 最初の日本の征服: 日本は、日本がジャワ、スマトラおよび南ボルネオを征服した最初の日本の戦闘フェーズ終了時にオランダ領東インド内のすべてのヘクスの支配を獲得し、また日本がマニラを支配する最初の日本の戦闘フェーズ終了時にフィリピン内のすべてのヘクスの支配を獲得します。フィリピン内の残存する連合国の陸上ユニットは、すべて降服したと考えられ除去されます。フィリピン内のすべての米国海軍ユニットは置き換えられます。このルールは最初の日本の征服にのみ適用されます。通常のヘクス支配のルールが、オランダ領東インドおよびフィリピンへの連合国の再征服に適用されます（83.22A）。

29.6 主要国の征服:

29.61 主要国: 征服された主要国のヘクス支配は、その主要国に適用される降服ルールによって決定されます。

29.7 太平洋の島グループ:

29.71 島グループのヘクス支配: 移動しているプレイヤーは、以下の場合には、現実にはその場所を占めずに、そのプレイヤーターンの戦闘後補給判定セグメントの終わりに太平洋の島グループ（4.74）内のすべての占領されていない敵の島の支配を獲得します。

A. 移動しているプレイヤーの前のプレイヤーターンの終わりに、グループ内の島に少なくとも 1 つの陸上ユニットまたは裏返されていない海軍航空ユニットを持っており、かつ、グループ内の他のいずれの島も敵の陸上ユニット、航空または海軍ユニット、航空基地、ロケット基地、橋頭堡、レールヘッド、港湾カウンターまたは陣地によって占められておらず、

B. 相手プレイヤーは、彼のプレイヤーターンにその島グループまで海上補給をトレースしておらず、かつ、

C. 敵の陸上ユニットまたは裏返されていない航空または海軍ユニットが相手プレイヤーターン中に島グループ内の島を占めなかった場合。

29.72 影響: 実際の占領の必要なしでプレイヤーの支配を受ける孤立した敵の島は、海上補給がその島グループまでトレースされる場合には、移動しているプレイヤーのターンの戦闘後補給判定セグメントの終わりに補給を受けられます。したがってこの方法で獲得した島は、彼の再配備フェーズに先立って移動しているプレイヤーの支配を受けることとなり、補給を受け取ることができます。

30. 補給

30.1 概観

30.2 補給源

30.3 補給線

30.4 補給判定

30.5 ユニット補給

30.6 ヘクス補給

30.7 特別状況

30.1 概観:

30.11 程度は異なりますが、バルチザン以外のすべてのユニットは補給を要求します。補給されないユニットはその能力に悪影響を受け、除去に直面します（30.5）。

30.12 ヘクスもまた、ユニット、航空基地、ロケット基地、港湾および陣地の生産、航空および海軍ユニットのオペレーション、ならびに再配備を実施するためには補給される必要があります（30.61）。

30.13 補給は、補給源から補給されているユニットまたはヘクスまで、陸上および（または）海上補給線に沿ってトレースされます（30.3）。いくつかの補給源は無制限であり、すべてのタイプのユニットを補給できますが、他のものは制限されており、特定のタイプのユニットのみに補給できます（30.2）。

30.14 陸上ユニットおよびヘクスの補給状況は、各プレイヤーターン中に 2 回判定されます（30.4）。航空および海軍ユニットの補給状況は、それが基地とするヘクスの補給状況です。初期の補給判定は、移動フェーズ中の航空および海軍ユニットの移動後、陸上ユニットの移動前に実施されます（30.42）。戦闘後補給判定は、戦闘後調整フェーズ中に、ユニット生産および再配備の直前に発生します（30.43）。

30.15 補給切れの陸上ユニットは孤立します。補給切れのヘクスは非補給とされ、航空および海軍ユニットがそこから活動する能力を制限します。それらが限定補給源から補給を受けている場合、陸上ユニットおよびヘクスは部分的に補給されます。

30.16 初期の補給判定の終わりに孤立していた陸上ユニットは、移

動または戦闘フェーズに移動できません。いくつかの例外を除いて、戦闘後補給判定の終わりにまだ孤立している陸上ユニット、航空基地、ロケット基地および橋頭堡は除去されます。孤立したヘクス内を基地とする航空および海軍ユニットは、そのプレイヤーターンの移動および戦闘フェーズの間に任務を実行できません。航空および海軍ユニットは孤立のために除去されません。

30.2 補給源:

30.21 無制限および限定補給源: 補給源が提供する補給のタイプは、それが無制限または限定補給源のいずれであるかに依存します。無制限補給源は完全な補給を提供します。限定補給源は部分的な補給を提供します。

30.211 補給容量: 補給源は、そのヘクス内のユニットのみの補給に明示的に制限されていない限り、いかなる数のユニットおよびヘクスでも補給できます。

30.22 無制限補給源:

30.221 無制限補給源はすべてのタイプのユニットを補給することができます。

30.222 ヨーロッパ枢軸国:

- A. イタリアが中立でも、ベルリンとローマはすべてのドイツ、イタリアおよび枢軸国中小国ユニットのための無制限補給源です。
- B. ドイツが国家要塞（42.24F）を作成したならば、ベルヒテスガーデンはすべてのドイツ、イタリアおよび枢軸国中小国ユニットのための無制限補給源です。
- C. 個々の損害を受けていない合成石油プラントは、すべてのドイツ、イタリアおよび枢軸国中小国ユニットのための無制限補給源です。

30.223 日本:

- A. 東京、大阪、鹿児島およびソウルは、すべての日本のユニットの無制限補給源です。

30.224 西側連合国:

- A. ロンドンとパリは西側連合国の無制限補給源です。
- B. 米国と南アフリカボックスは、西側連合国の無制限補給源です。補給はこれらのボックスからトレースできます。米国が枢軸国と戦争中でなくても、海上補給は米国ボックスから西ヨーロッパまでトレースできますが、この場合には英国とフランスの海軍ユニットによってのみ保護できます。南アフリカボックスからの海上補給は、インド洋を経由してスエズ、バスラまたはアバダンへのみトレースできます。
- C. オーストラリアが降服していなければ、オーストラリアボックスは西側連合国の無制限補給源です。インドが降服していなければ、インドボックスは西側連合国の無制限補給源です。補給はこれらのボックスからトレースできます（例外: 補給は、オーストラリアまたはインドボックスからスエズ、バスラまたはアバダンまでトレースできません）。
- D. 真珠湾、マニラおよびコロンボは、すべての西側連合国のユニットのための西側連合国の無制限補給源です。

30.225 ロシア:

- A. ウラルボックスはロシアの無制限補給源です。
- B. 補給は、ウラルボックスから北は A62 から南は Z53 までのヨーロッパマップ東端に沿ったロシアのヘクスを通過してヨーロッパマップ上にトレースでき、またペルシアが連合国の支配下にありペルシアの BRP ルートが開通している場合、ヨーロッパマップ東端上のペルシアのヘクスを通過してもトレースできます。
- C. 補給は、ウラルボックスから太平洋マップの西端上のロシアのヘクス（A23 から F18）を通過して太平洋マップ上にトレースでき、また中国共産党がロシアの中小同盟国であり、そのヘクスがロシアの支配であれば G18 から L15 までのヘクスを通過してもトレースできます。中国共産党は、ロシアの中小同盟国あるか否かにかかわらずロシアの補給源から補給を受け取ることができます。

D. ロシアに支配される IC は、そのヘクス内のロシアおよびロシアの中小国ユニットに対してのみ孤立の影響を相殺するために、無制限補給源として使用できます。

IC が補給源として使用されるターンごとにその価値は 5BRP ずつ減少します。IC の BRP 価値が 0 になる場合、それは除去されます。

E. ウラジオストックおよびイルクーツクはこれらのヘクス内のロシアのユニットに対してのみの無制限補給源です。

F. モスクワはロシアの補給源ではありません。

30.226 中国国民党:

A. 重慶、広東、南京、北京および上海はフライングタイガーズを含むすべての中国国民党のユニットの無制限補給源です。

B. 中国国民党は、西側連合国およびロシアの補給源から無制限補給を引くことができます。

30.227 エチオピア: エチオピアにあるユニットは、常に無制限補給にあります（88.45）。

30.23 主要国の首都: ベルリン、ローマ、パリおよびロンドンは、ドイツ、イタリア、フランスまたは英国が征服されれば、無制限補給源の役割を中止します。英国が降服後に再度参戦する場合、ロンドンは英国が支配したとしても限定補給源に留まります。

30.24 中小国の首都: 征服されていない中小国の首都は、その中小国のすべてのユニットに対して無制限補給源ですが、主要国の同盟国または征服国を含む他の国の所有するユニットに対しては限定補給源としてのみ機能します。

30.25 橋頭堡: 海上侵攻によって置かれた橋頭堡は、それが置かれたプレイヤーターンの戦闘後補給判定中には無制限補給源として機能します。橋頭堡は後のターンには補給源の役割をしますが、海上補給線は橋頭堡を通過して陸上ヘクスへトレースできます（30.331）。

30.26 限定補給源:

30.261 陸上ユニットの歩兵コンポーネントのみが補給されます: 限定補給源は、陸上ユニットの歩兵コンポーネントのみを補給します。限定補給源は、航空および海軍ユニット、ならびに陸上ユニットの機械化または空挺の部分には補給を提供しません。すべての限定補給状態の陸上ユニットは、その CTL が 1 だけ減少します（30.522A）。

30.262 首都でない主要国の重要戦略目標:

- A. ヨーロッパ枢軸国:** プレスラウ、ケルン、エッセン、ライプチヒ、ジェノアおよびミラノは、ヨーロッパ枢軸国の限定補給源です。
- B. 西側連合国:** バーミンガム、マンチェスター、リヨンおよびマルセイユは、西側連合国の限定補給源です。

30.263 征服された主要国の首都: ベルリン、ローマ、パリおよびロンドンは、一旦ドイツ、イタリア、フランスおよび英国が征服されれば、限定補給源となります。首都は敵に支配されているものの、その国自身はまだ降服していない場合には、その首都はどちらの側にも補給を補給しません。

30.264 中小国の首都: 中小国の首都は、提携または同盟しているか、またはそれ以外にそれを支配する主要国のための限定補給源です。中小国の首都は、協力制限に従って、その主要国により支配されたすべての中小国およびすべての同盟した主要国およびその中小国を補給できます。

30.265 植民地の首都: 植民地の首都（ヨーロッパ: アル・クウェート、アルジェ、アンマン、バグダッド、カイロ、ダマスカス、エルサレム、ラバト、タンジール、ティラナ、トリポリ、チュニス。太平洋: ハルビン、奉天、サイゴン、ラングーン、クアラルンプール、シンガポール、クチン、パタヴィア、パレンバン、パルクババン、ウランバートル、キジル）は、それを支配する主要国、その主要国によって支配されたすべての中小国、すべての同盟主要国、およびその国の中小国のユニットに対する限定補給源です。中立のビシー植民地の首都は、枢軸国の支配下の場合にのみ、枢軸国の限定補給源です。キエフは、ウクライナがドイツと提携または同盟した場合

にのみ、限定補給源として機能します。

30.266 征服された中国の重要戦略目標および雲南: すべての中国の重要戦略目標ヘクスは重慶を含めて、それを支配する側のための限定補給源です。雲南は中国共産党のユニットの限定補給源です。

30.27 1ヘクスのための補給源: あるヘクスがそのヘクス内のユニットに対してのみの補給源である場合、一旦それらの補給状況が決定されたならば、それらのユニットはヘクスから移動できます。

例: ロシアの IC 内でターンを開始する陸上ユニットは、その IC のヘクスから移動できますが、そうでなければ補給されなかったユニットは、その補給状況を改善するか、またはその IC のヘクスから補給を引くためにそのようなヘクスへ移動できません。

30.28 防御施設: 要塞および陣地は補給源ではありませんが、それらはその内側の孤立した陸上ユニットの除去を防止します (32.241)。

30.29 補給源に対する制限:

30.291 西側連合国とロシアの補給源: 西側連合国のユニットはロシアの補給源から補給できず、その逆もできません (例外: 中国国民党のユニットは、ロシアの補給源から補給を引くことができます)。この禁止は、西側連合国およびロシアと連携、同盟または支配下の植民地および中小国にも及びます。

30.292 ロシアの補給源からの枢軸国の補給: 枢軸国ユニットは捕獲された IC から補給を受けることができません。ロシアに支配された中小国の首都のような、IC 以外のロシアの補給源は、一旦それが枢軸国の支配下になれば、枢軸国の補給源になります。

30.293 ロシアの補給源からの日本の補給: 日本のユニットはロシアの補給源から補給を受けられません。

30.294 中国国民党および西側連合国の補給源: 西側連合国の補給源は、中国国民党のユニットを補給できます。中国国民党の補給源は、西側連合国のユニットに限定補給のみを提供できます (例外: フライングタイガーズ)。西側連合国の補給源は、中国共産党がロシアの同盟国でなければ、中国共産党のユニットを補給できます。共産党および中国国民党が互いの補給源から補給を受ける能力は、前ターン終了時の中国の抵抗レベルに依存します (78.923, 79.623)。

30.3 補給線:

30.31 一般: ユニットとヘクスは、補給源から補給線をトレースすることにより補給されます。

30.311 マップ上のヘクスのみ: 陸上または海上補給線は、マップボックスからマップ上にトレースできますが、マップ外へ出ることはできません。補給線は、マップ上に現われるヘクスによってのみトレースできます (例外: 北部スウェーデンとフィンランド間の補給、シベリアのヘクス A5 から太平洋マップ北端のマップ外を経由してヘクス A1 からおよびカムチャツカのヘクス A26 までのロシアの補給、ヨーロッパマップ西端のマップ外からの海上補給-21.218B)。

30.312 補給線の長さ: 補給線は 30.31 に従い、無制限の長さで引くことができます。

30.32 陸上補給:

30.321 陸上補給線: 陸上補給線は、補給源からユニットまたはヘクスまでの敵 ZOC でない支配された陸上ヘクスの線によりなります。補給源ならびに補給されているユニットまたはヘクスは、補給線のすべてのヘクスが敵 ZOC でない場合には、敵 ZOC にあっても構いません (例外: 橋頭堡が敵 ZOC にある場合、たとえそれ自身が補給源である間でも、補給は橋頭堡からトレースできません)。

30.322 補給源に隣接する ZOC の影響: 補給源に隣接するユニットおよびヘクスは、補給源およびユニットまたはヘクスの両方が同じ敵装甲ユニットの ZOC にある場合、その補給源から補給線を直接トレースできません。補給線は、このような補給源から敵 ZOC ではない別のヘクスまたは複数のヘクスへトレースされ、その後ユニットまたはヘクスまでトレースすることができます。補給源が陣

地化されている場合には、敵 ZOC は補給源を含んでいるヘクスへ伸びないので、この制限は適用されません。同様に、補給線は陣地を含んでいるヘクスを通してトレースできます。

30.323 補給は同盟国のヘクス上をトレースできます: 補給線は、補給線をトレースする主要国、その提携または同盟する中小国、同盟する主要国または同盟する主要国と連携または同盟する中小国のいずれかによって支配されたヘクス上をトレースできます。主要国は、支配するヘクス上に同盟国が補給線をトレースすることを妨げることができません。

30.323 パルチザン: 補給線は敵パルチザンを通してトレースできません。補給線は、パルチザンがヘクスを占める前に補給する側によって支配されていた場合のみ、味方のパルチザンが存在するヘクスを通してトレースできます。

30.324 ペルシア: ペルシアの BRP ルートが活性化された場合のみ (30.225B, 40.5)、ロシアはペルシアを通して補給線をトレースできます。

30.325 ビルマロード: 西側連合国は、インドボックスからマンダレーへ、その後マンダレーから昆明へという経路によってのみ中国まで陸上補給をトレースできます。これは、海上補給線の必要条件が満たされる場合に西側連合国が中国に支配される港湾まで海上補給をトレースすることを妨げません。

30.326 横断可能海峡: 補給線は、インターセプトの危険を伴わずに横断可能海峡で海面を横切ることができます。これは海上補給 (30.33) であると考えられません。

30.33 海上補給:

30.331 海上補給線: 補給線は、海面ヘクス上に以下のようにトレースできます。

A. 出発地: 海上補給線は次の場所のうちいずれか 1 つから出発します。

- ・マップボックス。
- ・補給源である港湾。
- ・その補給ゾーンの前ターンの補給状況にかかわらず補給ゾーンにある以下の条件の港湾。

- その補給ゾーン内の制限または無制限補給源から、あるいは同じ補給判定セグメント中に海上補給されたその補給ゾーン内の別の港湾から陸上補給を受け取っていること (港湾は同じプレイヤーターンには、海上補給の受取りと送りだしの両方を実施できません)。かつ、

- 敵 ZOC にないこと。

B. 目的地: 海上補給線は、次の場所のいずれか 1 つで終了できます。

- ・港湾。ただし海上補給が同じ補給判定セグメント中にその港湾からトレースされていないことが必要です。
- ・海上侵攻の結果により置かれた橋頭堡。
- ・1 ヘクス島嶼。

- ・ニューアイルランド、パラワンおよびハルマヘラのような港湾または横断可能海峡のない 2 ヘクス島。海上補給は、このような島の都市または海岸ヘクスを通してあたかもそれが港湾かのようにトレースできます。橋頭堡は要求されません。

C. 制限: 海上補給線はマップボックスまでトレースできません。

この制限は、西側連合国が、マップボックスまで海上補給をトレースすることによりマップボックスに関連した石油備蓄を使用する必要の裏をかくことを防ぎます (33.4714)。

30.332 海上補給を受ける補給ゾーンからの補給:

A. 陸上補給線: 陸上補給線は、海上補給線が終了する港湾、橋頭堡または 1 ヘクス島嶼からトレースできます。補給線の陸上部分が、すべて敵 ZOC にない支配されたヘクスであるという要求 (30.311) は、敵 ZOC 内の港湾または橋頭堡のユニットが海上から補給を受け取るのを妨げませんが、敵 ZOC は、港湾、1 ヘクス島嶼または橋頭堡を通過する補給線の継続を妨げます。

B. 海上補給線: 無制限の数の海上補給線が、補給ゾーンまで海上補

給をトレースしている港湾を除き、海上から補給を受けている補給ゾーンの1つ以上の港湾からトレースできます。その補給ゾーンまでトレースされる海上補給が敵の活動により崩壊した場合（30.38）には、そのような補給ゾーンからの海上補給線は補給を提供しません。

C. 補給のタイプ: 補給ゾーンからの海上補給によって提供される補給のタイプ（部分的または完全補給）は、補給ゾーン自体のタイプと同じです。部分的に補給される補給ゾーンは部分的な補給のみを提供します。完全に補給される補給ゾーンは完全な補給を提供します。この決定は、それぞれの海上補給線がトレースされる補給判定セグメント中になされます。

例: 英国は、様々な限定補給源（30.265）を含んでいる中東を支配しています。連合国プレイヤーターンの初期補給判定中に、1つのインド洋の輸送船が南アフリカボックスからスエズに完全補給を提供するために使用され、3つの個別の海上補給線が、アレキサンドリアからマルタ、キプロスおよびシシリーの英国の橋頭堡までトレースされます。インド洋での海上補給は成功します。この結果、中東の補給ゾーンは完全補給されます。したがって、マルタ、キプロスおよびシシリーの英国の橋頭堡も、その場所への海上補給線が敵の活動により崩壊しなければ、完全補給されます。

南アフリカボックスからスエズへの海上補給線が枢軸国の航空ユニットにより崩壊した場合には、マルタ、キプロスおよびシシリーの英国の橋頭堡は最高でも部分的に補給されることとなります。

30.333 補給容量: 海上補給を受けることができるユニットの数、または適格の場所からトレースできる海上補給線の数に制限はありません。限定補給源（30.26）からの海上補給線または部分的な補給のみを受け取った補給ゾーンからの海上補給は、部分的な補給のみを提供します。

30.334 海上補給線の長さ: 海上補給線は支配された港湾を通り抜けずに、ヨーロッパでは20ヘクス、太平洋では10ヘクスを超えることができません（21.3613D）。（例外: 日本からの日本の海上補給および真珠湾からの西側連合国の海上補給は、20ヘクスの範囲を持ちます。日本がウェーキ島およびミッドウェーまたはジョンストン島を支配して完全に補給していれば、日本は日本が支配するハワイ諸島に日本から海上補給できます。日本の海上補給線はこれらの島を通過し、その後目的地ヘクスに最短距離で進む必要があります。米国ボックスからの海上補給線については30.365を参照してください）。太平洋マップ東端はこの目的では西側連合国の港湾であると考えられます。30.331に従う限り、これ以外には海上補給線の長さには制限がありません。港湾に寄港する海上補給線は、その港湾または補給ゾーンに補給を提供せず、他に禁止されていない限り、その港湾から海上補給をトレースすることを妨げません。

30.335 戦線の境界: 海上補給線は戦線の境界を横断できます。

30.336 海峡: 海上補給線は、横断可能海峡によって接続している陸上ヘクスの両方が味方の支配下になければ、横断可能海峡を含んでいる海峡を通してトレースできません。中立国の支配では不十分です。

30.337 ZOC は海上補給線に影響しません: ZOCは、補給線の陸上部分のみに影響します。例えばカレーまたはハリッジにある敵の装甲ユニットは、イギリス海峡を通る海上補給に影響しません。

30.34 補給ゾーン:

30.341 定義: 同じ港湾、橋頭堡または1ヘクス島嶼からの陸上補給を受けることができる、支配下の接触したヘクスよりなる各エリアは、1つの補給ゾーンであると考えられます。

30.342 制限: 補給するプレイヤーは、各補給ゾーンに対しては1つの指定した港湾または橋頭堡まで1つの海上補給線のみをトレースすることを試みる可以尝试します。

例: 北アフリカの枢軸国航空および装甲ユニットを補給するために、枢軸国の海上補給線がリビアまでトレースされます。海上補給線はトリポリまたはトブルクのいずれかまでトレースする必要がありますが、両方へトレースはできません。もし英国の装甲ユニットが、LL19に侵攻し、リビアを2つの

補給ゾーンへ分割していれば、状況は異なります。この場合には両方の港湾が補給を受け取ることができます。

30.343 1つの補給ゾーンとしての島グループ: 個々の太平洋の島グループは1つの補給ゾーンとして扱われます。したがってプレイヤーは、完全または部分的に支配する島グループごとに1つの海上補給線のみをトレースします。島グループへの海上補給線は、可能な場合には、補給するプレイヤーが所有するユニットによって占領された島で終了しなくてはなりません。海上補給が成功した場合には、補給するプレイヤーによって支配された島グループ内のすべての島は、島グループ内の追加の海上補給線なしで補給されます。

30.35 海上補給の推定:

30.351 すべての補給ゾーンへの海上補給の推定: 移動しているプレイヤーは、補給を合法的に受け取ることができる補給ゾーン内のすべてのユニットおよびヘクスが補給されているとみなされます。プレイヤーは、海上補給線を保護する義務はありませんが、彼自身のユニットまたはヘクスならびに同盟国のユニットまたはヘクスに海上補給を提供することを拒絶できません（例外: マップボックスからの海上補給は選択できます）。

30.352 インターセプトを試みる防御側の責任: 海上補給線を崩壊させる意図を発表する責任は、防御側プレイヤーにあります。移動しているプレイヤーがどの航空または海軍ユニットが海上補給線を保護（30.36）しているのかを発表した後、相手プレイヤーは、インターセプト（30.37）を試みるか否かを決定するために、移動しているプレイヤーに海上補給線がトレースする正確なヘクスを示すことを要求できます。

時としてある程度の注意深さが *A World at War* を上手にプレイするために要求されます。防御側が、海上補給が補給ゾーンまでトレースされていることを理解せず、その海上補給線のインターセプトを試みない場合には、そのゾーンへの海上補給は成功します。移動しているプレイヤーは、海上補給線への保護を割り付ける場合に防御側に警告することができますが、無防備の海上補給線を識別し、その存在を相手に通知する義務はありません。海上補給を受け取る補給ゾーンを識別し、インターセプトのために必要な付加的情報を求めることは防御側の責任です。

30.36 海上補給の保護:

30.361 任意の保護: 海軍ユニットは、マップ上に海上補給線をトレースするために必要ではありません。しかしながら、海上補給がインターセプトされるかもしれないので、裏返されていない海軍石油効果を受けていない完全に補給される海軍ユニットが、BRPコストなしで海上補給線を保護するために割り付けることができます。海上補給が輸送船によって運ばれていなければ、海上補給線を保護するために割り当てられた海軍は、少なくとも1つの駆逐艦戦力を含んでいる必要があります。海上補給を保護する駆逐艦に対する潜水艦攻撃による損失は、海上補給線に保護を提供可能な任意のエリアに基地を置いた駆逐艦から得ることができます（22.9442）。海軍ユニットは、以下のような港湾またはマップボックス内を基地とするか、SWボックス内で活動している場合にのみ海上補給線に保護を提供できます。

A. 海上補給の出発地の港湾またはマップボックス。

B. 30.334の必要条件を満たすために海上補給線が寄港したいいずれかの港湾。このような海軍ユニットは、海上補給がそのヘクスに達した後にのみ海上補給線の保護に加えられます。

C. 米国大西洋岸ボックスからトレースされた海上補給線では大西洋SWボックス。

D. 太平洋またはアジア戦線上トレースされる西側連合国の海上補給線では太平洋SWボックス。

E. 東南アジア戦線でトレースされた西側連合国の海上補給線およびスエズ、バスマまたはアバダンまでトレースされた海上補給線ではインド洋SWボックス。

F. 任意の日本の海上補給線では太平洋SWボックス。

30.3611 海上補給線の出発地の港湾または通過する港湾 (30.361B) 以外の港湾に基地を置いた海軍ユニットは、その海上補給線を保護できませんが、その海上補給線をインターセプトする敵海軍のカウンターインターセプトを試みることができます。

30.3612 無防備の海上補給線は、補給線の出発地港湾を支配する主要国の海軍国籍 DRM を持つと考えられます。

30.362 SW ボックス内の海軍ユニットによる保護 複数の海上補給線が SW ボックス内の海軍ユニットによって保護されている場合、移動しているプレイヤーは、海上補給線に対する敵の航空、海軍または潜水艦攻撃が発表され、試みられる前に、どの海軍ユニットがどの海上補給線を保護しているか示さなければなりません。

30.363 海上補給線は別々に防御します: 海上補給線は別々にトレースされ、攻撃され、防御されます。2 つの海上補給線が同じ海面ヘクスを横断しても、それらは異なる時にそこを通過したと考えられ、区別されます。移動しているプレイヤーは、防御側が航空および海軍のインターセプトを試みる前に、海上補給線を保護する海軍ユニットを割り当て、海上補給線をトレースする順番を発表します。その後、航空および海軍のインターセプトが、各海上補給線のために順番に解決されます。

例: 日本のプレイヤーは、鹿児島からマニラおよびマナドを経由してホーランドシアまで海上補給線をトレースし、2 番目の海上補給線を鹿児島からマニラ、マナドおよびホーランドシアを経由してラバウルまでトレースします。ホーランドシアへの 1 番目の海上補給線が崩壊し、2 番目の海上補給線 (ラバウルへのもの) が成功する場合、ホーランドシアおよびその補給ゾーンは非補給とされ、ラバウルおよびその補給ゾーンは補給されます。

30.364 上空援護: 完全または部分的に補給された航空基地内の裏返されていない航空ユニットは、海上補給線に上空援護を提供できます。運用中でない基地内の航空ユニットは、それが基地としているヘクスにのみ上空援護を提供できます。海上補給線に上空援護を提供する航空ユニットは、任務を実行していると考えられず、BRP 消費は要求されません。海上補給線に上空援護を提供した航空ユニットは、敵の航空ユニットと航空戦闘に従事した場合にのみ、プレイヤーターンの残りの間、裏返されます。

30.365 マップボックスからの海上補給: 海上補給は、以下のようにマップボックスからマップ上にトレースできます。

A. 大西洋を通過する補給: 海上補給は、米国大西洋岸ボックスから西部戦線の港湾までトレースできます。大西洋の 1 つの輸送船が各目的地ヘクスにつき必要になります。

B. 太平洋を通過する補給: 海上補給は、米国太平洋岸ボックスから太平洋またはアジア戦線までトレースできます。太平洋の 1 つの輸送船が各目的地ヘクスにつき必要になります。

C. インド洋を通過する補給: 海上補給は、南アフリカボックスからスエズ、バスラまたはアバダンまで、またはインドボックスから東南アジア戦線までトレースできます。1 つのインド洋の輸送船が各目的地ヘクスにつき必要になります。南アフリカボックスを出発地とする補給は、地中海戦線を越えて伸ばすことはできません。インドボックスを出発地とする補給は、オーストラリアまたは太平洋戦線に伸ばすことはできません。

D. オーストラリアボックスからの海上補給: 海上補給は、オーストラリアボックスからタウンズビルまでヘクス NN24、ヌーメア (ニューカレドニア) またはヘクス NN31 を経由してトレースできます。

30.37 海上補給のインターセプト:

30.371 敵の航空および海軍ユニットによるインターセプト: 補給するプレイヤーが海上補給の保護に海軍ユニットを割り付けた後、海上補給は、補給判定中に他の海軍活動と同じ方法で、補給または石油効果による影響を受けていない裏返されていない敵の航空および海軍ユニットによってインターセプトされます (例外: ベルゲンからムルマンスクボックスまでの海上補給はインターセプトされません 30.71)。

30.372 カウンターインターセプトの海軍戦闘: インターセプトす

るプレイヤーは、補給がトレースされている海面ヘクスの 1 つで海軍のインターセプト (22.1) を試みることができます。海軍のインターセプトが成功した場合、補給するプレイヤーは利用可能な海軍 (22.16) でインターセプトした敵部隊のカウンターインターセプトを試みることができ、さらにインターセプトした海軍ユニットが活動範囲 (23.8) 内に来れば、それを攻撃するために裏返されていない航空ユニットを使用できます。インターセプトする海軍部隊が艦隊戦闘でカウンターのインターセプトする海軍を破った場合には、所有するプレイヤーの選択により提示したインターセプトヘクスに移動し海上補給線を攻撃してもよく、またはインターセプトを中断して港湾に帰還することができます。

30.373 インターセプトの海軍戦闘: 補給するプレイヤーが海上補給線を保護するために海軍部隊を割り付けていた場合には、インターセプトする海軍部隊と海上補給線の保護に割り付けられた海軍部隊の間で海軍戦闘が発生します。海軍戦闘は通常通り解決されます。海上補給の保護を割り付けられていた海軍部隊が海軍戦闘で敗北または撤退した場合、それらは港湾に帰還して裏返されます。22.4241D を参照してください。

30.374 海上補給線に対する航空攻撃: 航空ユニットも海上補給線を攻撃できます。航空ユニットが海軍ユニットを攻撃する場合 (23.8) と手続きは同じです。上空援護が海上補給線に提供されている場合、攻撃側航空ユニットが海上補給線を攻撃する前に、航空戦闘が、上空援護を提供する航空戦力と、攻撃側航空戦力の一部または全部との間に発生します (23.2)。海軍部隊が海上補給線の保護を割り付けられている場合、それらは攻撃側航空ユニットによって通常通り攻撃されます。

30.375 無防備の海上補給線のインターセプト: 無防備の海上補給線に対する海軍のインターセプトは、敵の航空攻撃によりインターセプトする海軍ユニットがすべて補給線に到着する前に除去または破損された場合に失敗します。1 ヘクスあたり 1 つの航空出撃だけが許されており、1 つの航空戦力だけによる攻撃は海上補給線に対して必要な損害を与えないかもしれないため、無防備の海上補給線に対する航空攻撃もまた失敗する可能性があります。無防備の海上補給線に対する潜水艦のインターセプトは、潜水艦攻撃表における修正済の結果が「4」以下である場合に失敗します (22.942)。

30.38 海上補給の崩壊:

30.381 崩壊: 海上補給線は、敵の攻撃により損傷または損失を受けた場合、崩壊します。

A. 無防備の海上補給線: 無防備の海上補給線は、敵攻撃により損傷を受けるかもしれません。無防備の海上補給線が横断する各ヘクスにつき 1 つの航空攻撃のみが実施されます。無防備の海上補給線は、少なくとも 1 つの損害を受けていないインターセプトする海軍ユニットが、無防備の海上補給線との艦隊戦闘に従事する場合にも、損傷を受け得ます。

B. 保護された海上補給線: 保護された海上補給線は、保護に割り当てられた戦闘グループが沈没または撤退し、海上補給線がもはや保護されなくなった場合にのみ、敵攻撃により損傷または損失を受けます。海上補給線は、その護衛が沈められる (20.56) のと同じラウンド中、またはそれを保護する海軍ユニットが沈没または撤退した後の攻撃によって損傷または損失を受けるかもしれません。プレイヤーは、1 ラウンドの航空または海軍戦闘の終わりに海上補給の試みを任意に放棄できます。

30.382 崩壊の影響: 海上補給線の崩壊は、その海上補給線から補給を受けるはずであったユニットおよびヘクスへの海上補給を妨げます。これは、そのようなユニットおよびヘクスへの陸上補給を禁止しません。

30.39 航空補給: 18.53 を参照してください。

30.4 補給判定:

30.41 補給は1ターンあたり2回判定されます: 陸上ユニットおよびヘクスの補給状況は、各プレイヤーターン中に2回決定されます。この判定は移動しているプレイヤーの陸上ユニットおよび支配するヘクスにのみ適用されます。陸上ユニットおよびヘクスの補給状況は、相手プレイヤーターンには変わりません。

30.42 初期の補給判定: 1回目の補給状況は、移動フェーズ中に航空ユニットの移動、航空優勢および海軍ユニットの移動の後に決定されます。

30.43 戦闘後補給判定: 初期の補給判定の終わりに孤立したか部分的に補給された陸上ユニットおよびヘクスの補給状況は、戦闘後調整フェーズの終わりにも判定されます。戦闘後補給判定中に、補給は次のものだけにトレースできます。

- A. 敵の攻撃によって孤立した陸上ユニット。
- B. 補給するプレイヤーの移動および戦闘フェーズに獲得されるまで敵の支配下にあったヘクス (30.45)。
- C. 敵ユニットまたは敵が支配するヘクスの存在のために補給を受け取ることができなかったヘクス (30.44)。
- D. 港湾、1ヘクス島嶼または橋頭堡がないために海上補給を受け取ることができなかったが、その時点で海上補給を受け取ることができるエリア。
- E. 部分的な補給を受け取ったが、その時点で完全な補給を受け取ることができるユニットおよびヘクス。

30.431 新しく補給されたヘクスを通る再配備は可能です: 戦闘後補給判定中に補給される新しく捕獲されたヘクスは、再配備を受けることができます。

30.44 2回目の海上補給の試みの禁止: 戦闘後補給フェーズ中には、補給は30.43に記述された以外のエリアまでトレースできません。プレイヤーは、初期の補給判定中に補給ゾーンへの海上補給を試み、その後の戦闘後補給判定中に再びその補給ゾーンへの補給を試みることができません (例外: 30.45)。またプレイヤーは、海上補給が初期の補給判定中にその補給ゾーンへ試みることができた場合には、戦闘後補給判定まで補給ゾーンへの海上補給を延期することはできません。

30.45 補給ゾーンの拡張: 一旦補給ゾーンが補給されたならば、その補給ゾーン自体が戦闘後補給判定中に補給源の役割をし、補給ゾーンに隣接している新しく獲得したエリア内に補給は流れます。補給ゾーンが、追加の港湾の捕獲によって拡大する場合、海上補給が新しく獲得した港湾までトレースされる際には、同じ海面ゾーンまで2回海上補給をトレースすることに関する30.44の禁止は適用されません。

30.46 補給状況の改善: 限定補給にある補給ゾーンから海上補給を受け取る補給ゾーンも、限定補給にあると考えられます。初期補給判定の後に、もとの補給ゾーンが陸上ユニットの移動または陸上戦闘の結果、戦闘後補給判定中に完全な補給を受け取ることが可能となった場合、もとの補給ゾーンから海上補給を受け取るすべての補給ゾーンの状況は、別の海上補給線をトレースする必要なしで完全な補給に改善されます。

30.47 補給の持続: プレイヤーターンの初期補給判定または戦闘後補給判定のいずれかに補給された陸上ユニットおよびヘクスは、そのプレイヤーの次のプレイヤーターンにおける初期補給判定の終了まで補給され続けます。したがって、

- A. 初期の補給判定中に補給された陸上ユニットは、その補給状況に悪影響を及ぼさずに、補給されていないヘクスに進入できます。
- B. 裏返されていない航空および海軍ユニットは、その基地が所有プレイヤーの前のプレイヤーターンに運用中であったならば、上空援護の提供および海上補給線に対する敵海軍のインターセプトを攻撃することで、初期補給判定中にそれ自身への海上補給線を保護できます。
- C. 運用中の基地にある裏返されていない航空および海軍ユニットは、相手プレイヤーターン中に敵の海軍活動をインターセプトでき

ます。

30.5 ユニット補給:

30.51 完全に補給されたユニット: 無制限補給源から補給を受ける陸上ユニットは完全に補給され、石油効果を受けない限り悪影響なしで機能します。無制限補給源機能から補給を受けるヘクス内を基地とする航空および海軍ユニットは、それが基地としているヘクスが石油効果を受けない限り悪影響なしで機能します。ルール全体を通じてユニットが「補給されている」ことについての要求に言及される場合は常に、無制限補給源から補給されることを意味します。

30.52 部分的に補給されたユニット:

30.521 限定補給源は、陸上ユニットの歩兵コンポーネントのみを補給し、航空および海軍ユニットを部分的にのみ補給します。 限定補給源から補給を受ける陸上ユニットおよび限定補給源から補給を受けるヘクス内を基地とする航空および海軍ユニットは、部分的に補給され、次の悪影響を受けます。

30.522 陸上ユニット:

A. CTLの減少: すべてのタイプのすべての陸上ユニットは、1だけCTLが減少します。

B. 装甲および機械化ユニット: 両方の戦域にある装甲ユニット、およびヨーロッパにある英国または米国の機械化歩兵ユニットは、その機械化されたコンポーネントを失い歩兵ユニットの役割をしますが、それらは攻勢オペレーションを実施でき、消耗および防御目的での戦闘力は影響されません。そのようなユニットは、以下の影響を受けます。

- ・移動力をヨーロッパでは3に、太平洋では2に減少されます。
- ・ZOCを失います。さらに、
- ・もし、歩兵および補充部隊と同じ状況で敵の装甲の展開により攻撃されれば1DMを受けます。

C. 空挺ユニット: 空挺ユニットは空挺降下できません。

D. 海軍活動: 陸上ユニットは海輸、海上侵攻またはNRできません。

E. 消耗損失: 海上補給が対象となる消耗ゾーン (14.52A) まで最後にトレースされた供給元の補給ゾーンの陸上ユニットは、消耗損害を割り当てることができません。

30.523 航空ユニット:

A. 基地所属の航空ユニット: 航空ユニットは、影響を受けた基地から自由に基地変更および再配備でき、また迎撃機は敵の爆撃から部分的に補給された基地を防御することができます。部分的に補給された基地を基地とする置いた航空ユニットは以下の影響を受けます。

- ・攻勢オペレーションを実施できません。
- ・探索、上空援護または海上での敵海軍ユニットの攻撃ができません。

・その航空国籍 DRM が1だけ減少します。さらに、
・防御航空支援の実施、敵の爆撃への対抗および敵の空輸活動のインターセプトを含めて、それが基地としているヘクス内での防御航空活動のみを実施できます。

B. 戦略戦闘: 戦略爆撃機、飛行爆弾およびロケット攻撃による攻勢の戦略戦闘は、部分的に補給された基地からは禁止されます。

30.524 海軍ユニット:

A. 海軍ユニット: 海軍ユニットは、部分的に補給された港湾から自由に基地変更および再配備できます。部分的に補給された港湾を基地とする海軍ユニットは以下の影響を受けます。

- ・攻勢オペレーションを実施できません。
- ・海上補給の保護、海上護衛の提供および保護ができません。
- ・その海軍国籍 DRM が1だけ減少します。
- ・すべての海軍のインターセプトにおいて2つ少ない数のさいころを振ります。
- ・通商破壊艦のさいの目において-1修正を敵に与えます (この不利な修正は、防御側が通商破壊艦のインターセプトを試みる際にその

ような海軍ユニットを港湾に維持し、悪影響を受けない海軍ユニットのみを用いる場合には適用されません。

B. 戦略戦闘: 部分的に補給される港湾は、攻勢の潜水艦戦の修正に使用できず、数えられません。部分的に補給された海軍ユニットは、SW ボックス内で活動できます。

30.525 航空基地、ロケット基地および橋頭堡: 航空基地、ロケット基地および橋頭堡は部分的な補給によって除去されません。

30.53 非補給ユニット: 部分的な補給により起こるすべての悪影響は、非補給の陸上ユニット、非補給とされるヘクス内を基地とする航空および海軍ユニットに適用されます。さらに以下の影響があります。

30.531 陸上ユニット: 陸上ユニットは、移動フェーズ中に移動できず、攻撃することを認められる場合 (30.522) でも戦闘後前進できません。陸上ユニットは消耗合計に数えられますが、消耗により獲得されたヘクスへ前進できません。陸上ユニットは再配備できません。

30.532 航空ユニット: 航空ユニットは補給されていない基地へ、またはその基地を通して再配備できません。

30.533 海軍ユニット: 海軍ユニットは補給されていない港湾へ、またはその港湾を通して再配備できません。

30.54 非補給ユニットの除去:

30.541 除去: 以下の例外を除き、初期補給判定中に非補給とされた陸上ユニット、航空基地、ロケット基地および橋頭堡は、続いて起こる戦闘後補給判定の終わりにまだ非補給であれば除去されます。ヘクス支配はこのような除去に影響されません。

30.542 例外: ユニットの状況では、孤立によって除去されません。

A. ウェストウォールおよびマジノ線のヘクスを含む要塞または陣地内の陸上ユニット。

B. 港湾または1ヘクス島嶼にある、太平洋戦域の陸上ユニット。

C. ジャングルまたはジャングル/山岳ヘクス内の日本の陸上ユニット。この例外は、タイ、Wang またはインド国民軍のユニットには及びません。

D. 中国にある中国の陸上ユニット。

E. 航空および海軍ユニット。

30.543 孤立した陸上ユニットへの補給の回復がその効果を現わすためには、直後の補給判定セグメント中に発生しなくてはなりません。補給は、他のいかなる時点でも陸上ユニットまたはヘクスにトレースできません。

例- 陸上補給: 1941 年夏にドイツがロシアに侵攻し、多くのロシアの陸上ユニットを孤立させます。ロシアの 1941 年夏プレイヤーターンの初期補給判定中に、補給はこれらのユニットまでトレースできません。したがってユニットは 30.531 に述べられた悪影響を受けます。

ロシアの 1941 年夏プレイヤーターンにおけるロシアの反撃が包囲を破った場合、これらのユニットは、1941 年夏のロシアプレイヤーターンの戦闘後補給判定中に補給を受け取り、それらの能力は完全に回復されます。

いずれの補給判定セグメントにおいても包囲されたユニットまで補給線をトレースすることができない場合には、ユニットは、ロシアの 1941 年夏プレイヤーターンにおける戦闘後補給判定の終わりに除去されます。

例- 海上補給: 1944 年夏の日本プレイヤーターンの再配備フェーズ中に、日本は、ラバウルにある米国の 2-2 歩兵ユニットおよびラバウルの南西海岸ヘクスにある別の米国 1-2 歩兵ユニットへの補給を切断するためにニューブリテンの活動範囲内に多くの航空戦力を再配備します。1944 年秋の連合国プレイヤーターンの初期補給判定中に、連合国プレイヤーはラバウルへの海上補給を試みますが、日本の航空ユニットが強力なため海上補給線を切断されます。両方の米国の歩兵ユニットが孤立します。ラバウルにある米国の 2-2 歩兵ユニットは生き残ります (30.542B) が、港湾にいない米国の 1-2 歩兵ユニットは、連合国の 1944 年秋プレイヤーターンの戦闘後補給判定時に除去されます。連合国がニューブリテンに侵攻したとしても、そこに橋頭堡および海上補給を置くことができず (31.221)、次のプレイヤーターンまでニュー

ブリテンへの再度の海上補給を試みることができない (30.44) ので、連合国の侵攻はユニットを救出できません。

30.544 孤立したユニットの再生産: 孤立により除去された陸上ユニットは、通常の 2 倍の BRP 生産コストでそれが除去されたゲームターン中に、または通常の BRP 生産コストで後のターン中に再生産できます (27.13)。

30.545 生き残るユニットに対する孤立の影響: 孤立によって除去されないユニット (30.542) は無期限に生き残りますが、孤立に関連した他のすべての悪影響を受けます。孤立によって除去されない陸上ユニット (30.542A-D) は、陣地または要塞およびそのヘクス内の他の地形による DM を含むそのヘクスの DM を持っていますが、それらが額面戦力で防御することとなるまで各ターンに 1 ずつ DM が減少します (32.244)。孤立によって除去されない陸上ユニットは、その額面戦力未満で防御することはありません。

30.55 自動的に補給されるユニット:

30.551 自動補給: ユニットの状況で、補給線の必要なしで自動的に補給されます。

A. 展開した装甲ユニット。それが展開の間に移動しなかったとしても、また天候、地形または陸軍石油効果がその機械化されたコンポーネントを否定しても、その展開に続くゲームターン中には自動的に完全補給下にあります。そのようなユニットは、通常通り補給されなければ、次のターンに展開できません。

B. パルチザン。

C. チンディットは、常に少なくとも限定補給にあります。

D. 日本にある日本のユニット。

E. 海上侵攻によって置かれた橋頭堡は、それが置かれたターンには補給下であり、無制限補給源です。

30.552 再配備による自動補給の否定: 展開と同じプレイヤーターン中に再配備する装甲ユニットは、次のターンに自動補給を受け取りません。

30.6 ヘクス補給:

30.61 特定の活動は、非補給とされるヘクス内で、またはそのヘクスを通して実行できません。

A. 航空基地、ロケット基地および港湾カウンターは、完全に補給されたヘクスにのみ生産できます。

B. 完全に補給された基地から活動する航空ユニットは、任務およびインターセプトの実施、インターセプト、探索または奇襲さい振りの修正、または船団ルートの保護ができます。部分的に補給された基地または孤立した基地の航空ユニットは、30.523 に述べられた悪影響を受けます。

C. 完全に補給された基地から活動する海軍ユニットは、海上補給線を保護し、任務を実行し、海上護衛の提供および保護ができます。いくつかの太平洋における海軍活動は、そのルートに沿った完全に補給された港湾を要求します (21.3613)。部分的に補給された港湾または孤立した港湾の海軍ユニットは、30.524 に述べられた悪影響を受けます。

D. ユニットの完全に補給されたヘクスでのみ生産できます。

E. 陸上ユニットは、完全または部分的に補給されたヘクスへ、またはそのようなヘクスを通過してのみ再配備できます。

F. 航空ユニットは、非補給の航空基地または部分的に補給される航空基地から再配備できますが、その再配備先および経由地は完全または部分的に補給された航空基地に限られます。

G. 海軍ユニットは、非補給の基地または部分的に補給される基地から再配備できますが、その再配備先および経由地は完全または部分的に補給された基地に限られます。

30.62 陸上ユニットは、非補給のヘクスに移動または展開でき、非補給のヘクスに戦闘後前進でき、また非補給のヘクスに海輸または海上侵攻できます。空挺ユニットは、そのプレイヤーターン中に非

補給とならずに非補給のヘクス内へ空挺降下できます。多くの場合では、そのヘクスは敵が支配しているため、これらの活動は非補給のヘクスへの進入となります。このようなヘクスの占領は、それらが補給されることを必ずしも意味しません。

30.63 ヘクス支配に対する孤立の影響については、29.31 を参照してください。

30.7 特別な状況:

30.71 ムルマンスクボックス: ムルマンスクボックスは、ドイツの航空および海軍ユニットがそこから活動するためには補給されなければなりません。補給は以下のようにムルマンスクボックスまでトレースできます。

A. 陸上: マップ北端のノルウェーまたはスウェーデンのヘクス（ヘクス A34-A40）を通る陸上補給によって。

B. 海上: ベルゲンからの海上補給によって。ベルゲンからムルマンスクボックスまでの海上補給はインターセプトされません。

31. 橋頭堡

31.1 概観

31.2 橋頭堡カウンターの配置

31.3 橋頭堡が置かれる時点

31.4 橋頭堡カウンターの除去

31.5 橋頭堡内のスタック

31.6 戦闘への影響

31.7 補給

31.1 概観:

31.11 橋頭堡カウンター: 各主要国が使用できる橋頭堡カウンターの数に制限はありません。

31.12 配置: 橋頭堡カウンターは、配置の必要条件（31.2 および 31.3）が満たされれば、移動フェーズ（河川または横断可能海峡を横切るオーバーラン）または戦闘フェーズ（海上侵攻、あるいは河川または横断可能海峡を横切る攻撃）中に配置できます。

31.13 除去: 橋頭堡カウンターは、そのヘクスが敵の支配となる場合、それが孤立した場合、またはプレイに無関係となった場合（31.4）に除去しなくてはなりません。

31.14 影響: 橋頭堡は、オーバースタック（31.5）を認め、いくつかの状況で戦闘に影響し（31.6）、海上侵攻によって作成された場合には補給を認めます（31.7）。

31.2 橋頭堡カウンターの配置:

31.21 必要条件: 橋頭堡カウンターは、攻撃側の選択により次の状況においてヘクスに置くことができます。

31.22 海上侵攻: 橋頭堡カウンターは、条件 31.22A または B のいずれかが満たされる場合に、海上侵攻を生き残った攻撃側ユニット（空挺降下したユニット、隣接したユニットの前進およびコマンドによる港湾の侵攻は十分ではありません）によって占められた、海浜ヘクスまたは 1 ヘクス島嶼に置くことができます。

A. 防御するユニットの有無に関わらず、侵攻された時に敵対する主要国または中小国によって支配されていたヘクス。または、

B. 侵攻側のプレイヤーターンの初期補給判定中に侵攻側が完全補給することが不可能であった味方のヘクス。橋頭堡カウンターの配置は、無制限補給を提供する（30.25）ので、部分的に補給されたヘクスは資格があります。

31.221 敵航空および海軍ユニットの存在により、実際には海上補給を不可能であったとしても、橋頭堡は、補給目的のために前の初

期補給判定セグメント中に海上補給を受け取ることが可能であったヘクスを含んでいる補給ゾーンに置くことはできません。

31.23 河川の横断: 橋頭堡カウンターは、攻撃側ユニット（例外：降下した空挺ユニット）が問題となるヘクスに隣接して既にその河川または横断可能海峡を渡っておらず、陸上戦闘の攻撃によって成功裡に占められた、河川を渡ったヘクスまたは横断可能海峡ヘクスに置くことができます。橋頭堡カウンターは、空挺降下していないすべての攻撃側ユニットがライン川の反対側にあった場合、マジノ線またはウェストウォールヘクスに置くことができます。橋頭堡は、消耗戦闘の結果置くことはできません。

ルール 31.23 の効果は単純です。橋頭堡は、防御するユニットが河川または横断可能海峡により+1DM を受け取った場合、または降下した空挺ユニットにより同時に攻撃されただけの理由でこの+1DM を受け取れなかった場所に置くことができます。

31.24 オーバーラン: 橋頭堡カウンターは、オーバーランが河川または横断可能海峡を横切って実施された場合には、オーバーランの結果で進入したヘクスに置くことができます。

31.3 橋頭堡が置かれる時点:

31.31 オーバーラン: オーバーランにより橋頭堡が作成される場合、橋頭堡カウンターはオーバーランの結果の直後にマップに置かれます。

31.32 攻撃: 橋頭堡が、海上侵攻あるいは河川または横断可能海峡を横切る攻撃によって作成される場合、攻撃側は彼の最初の陸上ユニットが適格なヘクスに前進した直後にマップ上に橋頭堡カウンターを置くことができます。その後攻撃側は、橋頭堡のスタック制限まで、橋頭堡ヘクスへ他の適格のユニットを前進させることができます。適格のヘクスに橋頭堡カウンターを置かないことを選択した攻撃側は、その後考えを変更して橋頭堡をそこに置くことができます。

31.4 橋頭堡カウンターの除去:

31.41 強制的除去: 橋頭堡カウンターは以下の時点で除去される必要があります。

A. それが占めるヘクスが敵に支配されるとき。

B. それが置かれたターンに続くいずれかの戦闘後補給判定セグメントの終わりに完全または部分的に補給されなかったとき。

C. いかなるタイプの敵ユニットも、所有者のプレイヤーターンの終わりに陸上で橋頭堡の航空活動範囲（ヨーロッパで 4 ヘクス、太平洋で 3 ヘクス）内になく、またその除去によって所有するプレイヤーの補給状況を悪化させないとき。

31.5 橋頭堡内のスタック:

31.51 オーバースタックの許可: 5 つ以下の陸上ユニットに加えて、任意の数の空挺ユニット、チンディット、海兵隊およびコマンドが、橋頭堡を含んでいるヘクス内でスタックできます。

31.52 橋頭堡除去の影響: 橋頭堡の除去により所有者プレイヤーターンの終わりにオーバースタックとなる陸上ユニットは除去されず。所有者は、どのユニットが除去されるか選択します。

31.6 戦闘への影響:

31.61 橋頭堡からの攻撃: 2 つの陸上ユニットのみが攻勢の陸上戦闘時に橋頭堡から攻撃できます（例外：空挺ユニット、チンディット、海兵隊およびコマンド）。

31.62 オーバースタックのユニットは消耗に数えられます: 消耗戦闘への参加が、他に認められていれば、すべての橋頭堡内の陸上ユ

ニットが数えられます。橋頭堡が 2 つの戦線に隣接している場合、ユニットの一部が 1 つの戦線で攻勢の攻撃を実施し、残りが別の戦線上の消耗に数えることができます。

31.63 攻撃に対する防御:

A. 橋頭堡内のすべての陸上ユニットは、敵の攻勢攻撃に対して防御します。

B. 橋頭堡の中で防御する歩兵および補充部隊は装甲の展開 (15.33A) により攻撃された場合、または「9」以上の冬効果 (15.33G) を受ける場合に否定的な DM を受けません。

31.64 消耗占領: 橋頭堡は消耗占領 (14.62C) の対象に選ぶことができません。

31.7 補給:

31.71 配置されたターンの無制限補給源: 海上侵攻によって置かれた橋頭堡は、それが置かれたプレイヤーターンの戦闘後補給判定において無制限補給源です (30.25)。

31.72 橋頭堡への海上補給: 海上補給線は港湾と同じ方法で橋頭堡までトレースできます。

32. 陣地

32.1 陣地の生産

32.2 陣地の影響

32.3 陣地の除去

32.4 開始時の陣地

32.1 陣地の生産:

32.11 国籍: 陣地はユニット生産フェーズ中に、ドイツ、イタリア、日本、ロシア、英国および米国によって生産できます。フランス、中国および中小国は陣地を生産できません。

32.12 コスト: 主要国は、陣地を生産するために次の支出をしなければなりません。

A. 5BRP。

B. 2BRP。陸軍の技術革新によって 1RP に減少します (例外: 日本は陣地生産に RP コストを払いません)。

32.13 適格のヘクス: 陣地は次のヘクスにのみ生産できます。

A. ヘクスのタイプ:

- ・都市ヘクス。
- ・海上侵攻を受ける可能性があるヘクス。
- ・ジャングルおよびジャングル/山岳ヘクス (日本のみ)。

B. 補給: 完全補給されるヘクス (ロシアの IC からの補給は十分ではありません)。

C. 支配: そのプレイヤーターンの最初に生産する主要国によって支配されたヘクス。

32.14 制限: 陣地の生産は次の制限に従います。

A. 陣地は、陣地カウンターまたは要塞を既に含んでいるヘクスに生産できません。ウェストウォールヘクスは陣地化できます (32.15)。

B. 陣地は敵 ZOC に生産できません。

C. 陣地は、その時点で「5」またはより悪い冬効果を受けているエリアで生産できません。冬準備はこの効果を相殺できます。

D. 西側連合国は、英国または米国によって支配される適格のヘクスにのみ陣地を生産できます。

フランスが降服していない限り、このルールはフランスのヘクス内での陣地の生産を禁止します (29.22B)。

E. 太平洋では、西側連合国は、日本による英国または英国および米国への宣戦布告の次のターンまで、または USJT レベルが 40 以上に達するまで陣地を生産できません。

F. 各同盟党派は、1 ターンあたり 1 つの陣地のみを生産できます。

32.15 ウェストウォールヘクスの陣地: 陣地がウェストウォールヘクスに生産される場合、方向のある陣地は要塞へ改良され、残りのヘクスサイドが陣地になります。

32.2 陣地の影響:

32.21 戦闘:

A. 全方向性の陣地を含んでいるヘクスで防御する陸上ユニットは +1DM を受け取ります。

B. 全方向性の要塞を含んでいるヘクスで防御する陸上ユニットは +2DM を受け取ります。

C. マジノ線ヘクスで防御する西側連合国の陸上ユニットは、その陣地に面したヘクスのユニットまたは空挺降下による攻撃に対して +2DM を受け取りますが、いずれかの敵ユニットが後方から攻撃する場合、その陣地から利益を受けません。

D. ウェストウォールヘクスで防御する枢軸国の陸上ユニットは、その陣地に面したヘクスのユニットまたは空挺降下による攻撃に対して +1DM を受け取りますが、いずれかの敵ユニットが後方から攻撃する場合、その陣地から利益を受けません。

E. シンガポールの西側連合国のユニットは、海上侵攻に対して防御する場合に +2DM を受け取りますが、いずれかの敵ユニットが陸上または空挺降下によって攻撃する場合、通常どおり防御します。

32.22 消耗:

32.221 陸上ユニットは、陣地の防御価値が孤立によって否定されたとしても、陣地化された敵ヘクスサイドを横切って消耗させることができません (例外: 陣地化されていないヘクスサイドを横切ってマジノ線およびウェストウォールヘクスに対する消耗戦闘に従事するユニット)。陸上ユニットは、自軍の陣地化されたヘクスサイドを横切った消耗を実施できます。

32.23 ZOC:

32.231 ZOC は陣地化されたヘクスサイドを横切り、外へは伸びますが、内側へは伸びません。

32.24 補給:

32.241 陣地および要塞内の陸上ユニットは、孤立 (30.542A) によって除去されません。

32.242 陣地または要塞を含んでいるヘクスの DM は、ヘクスが完全補給を受け取らないターンごとに 1 ずつ減少します。

32.243 完全補給を受け取らない陣地が、中小国の首都のような限定補給源を含んでいるヘクスにある場合、陣地の防御価値のみが否定されるまでヘクスの DM が減少します。潜水艦は、陣地または要塞の防御価値が孤立によって否定されるまで、陣地または要塞を含んでいる孤立した基地から活動できます (それぞれ 1 または 2 ターンです- 22.912A)。

32.244 陣地または要塞が限定補給源を含んでいないヘクスにある場合、陣地または要塞の DM、およびヘクスの他の地形による DM の両方が各ターン 1 ずつ減少されます。このような包囲の持続期間にかかわらず、陣地または要塞を含んでいるヘクス内の陸上ユニットは、次の特徴があります。

A. 孤立により決して除去されません。

B. ネット DM が 0 以下でも常に額面戦力以上で防御します。

32.245 陣地化されたヘクスへの IC からの補給 (37.71) または他の無制限補給源からの補給は、包囲の影響を打ち消します。陣地されたヘクスに完全補給が再開された場合、陣地または要塞の防御価値はその完全価値に直ちに回復します。

32.246 包囲された陣地または要塞に進入した補給されている陸上ユニットは、完全補給が後のターンにそのヘクスまでトレースされるまで、陣地または要塞の十分な防御の利益を受けられず、包囲されたヘクスで陸上ユニットに適用されるあらゆる DM に従います。

32.247 孤立した陣地および要塞は、敵攻撃に対して弱くなりますが、包囲中に消耗によって占領されず、敵 ZOC が及ぶこともあり

ません。

例: 枢軸国は、1942 年春にマルタへの海上補給を切断しました。マルタの DM は、1942 年夏の枢軸国プレイヤーターンの間、通常の+4 から+3 にまで減少します。完全補給が回復されない限り、マルタの DM は、1942 年秋の枢軸国プレイヤーターンに+2 に、1942 年冬の枢軸国プレイヤープレイヤーターンに+1 に減少しますが、連合国のユニットは、枢軸国の海上侵攻に対する付加的な+1 の DM を受け取ります。もし枢軸国が 1943 年春のプレイヤーターンにマルタに侵攻すれば、マルタの連合国のユニットは+2DM で防御します。

32.25 防空:

32.251 陣地: 方向のある陣地を含む陣地は、そのヘクスの防空レベルを 1 だけ増加させます。

32.252 要塞: 要塞は、そのヘクスの防空レベルを 2 だけ増加させます。

32.3 陣地の除去:

32.31 敵占領による除去: 陣地および要塞は、そのヘクスが敵支配となる場合に永久に除去されます。

32.4 開始時の陣地:

32.41 次のヘクスが、ゲーム開始時 (1939 年秋) に陣地化されています。

32.42 全方向性要塞:

A. ジブラルタル

B. マルタ

32.43 方向のある要塞:

A. マジノ線 (ドイツおよびルクセンブルクに面する P24, P25 および Q24 のヘクスサイド)。

B. セバストーポリ (U38 および U39 に面する V38 のヘクスサイド)。

C. シンガポール (海上侵攻に対してのみ)。

32.44 方向のある陣地:

A. ウェストウォール (ベルギー、ルクセンブルクおよびフランスに面する M27, N26, O26, P26 のヘクスサイド)。

33. 石油

33.1 概観

33.2 石油産出地

33.3 石油生産

33.4 石油カウンターおよび備蓄

33.5 石油消費

33.6 石油効果

33.7 表戻しおよび展開

33.1 概観:

33.11 各同盟党派は、石油カウンター (33.4) を生産する石油産出地 (33.2) を支配します。石油カウンターはゲームで使用可能な石油資源を表わします。ある種の石油産出地からの石油生産は、石油産出地が破損または破壊される場合、影響を受けます (33.3)。

33.12 石油カウンターは、石油効果を相殺し、また航空、海軍および装甲ユニットの使用を最大限にするために使用されます。石油カウンターは次のことができます。

A. 陸上または海上により無制限補給源に移動し、その無制限補給源に関連した石油備蓄を増大すること。

B. 海上で補給ゾーンまで送られ、その補給ゾーン内で使用されること。または、

C. 石油カウンターが生産された補給ゾーン内で使用されること。

33.13 無制限補給源から補給されるユニットおよびヘクスは、無制限補給源自体に関連したあらゆる石油効果を受けます。

33.14 生産されたターン中に使用されない石油カウンターは、将来のターンに使用するために石油備蓄として保持できます (33.422)。

33.2 石油産出地:

33.21 マップボックス: 次のマップボックスが、1 ターンあたり指定された数の石油カウンターを生産します。

A. 米国ボックス: 無制限。

B. ウラルボックス: 1。ウラルボックスの石油生産は、石油生産に転換された各 IC (37.65) につき 1 ずつ増加します。

33.22 石油センター: 次の石油センターは、その容量が損害により減少しない限り、1 ターンあたり指定された数の石油カウンターを生産します。

A. プロエシエチ: 3。

B. モスル: 3。

C. アバダン: 3。

D. アフワーズ: 3。

E. バクー: 2。

F. グローズヌイ: 1。

G. マイコプ: 1。

H. パレンバン: 3。

I. ブルネイ: 3。

33.23 合成石油プラント:

33.231 石油生産容量: 個々の損害を受けていない合成石油プラントは、各ターンに 1 つの石油カウンターを生産し、また無制限補給源でもあります (30.222C)。

33.232 ドイツのみ: ドイツだけが合成石油プラントを建造できますが、ロシアは IC を石油生産に転換できます (37.65)。

33.233 開始時レベル: ドイツは 2 つの合成石油プラントでゲームを始め、それぞれを 5 つあるドイツの重要戦略目標のうち 1 つに置く必要があります。

33.234 生産: ドイツは、1 つの合成石油プラントあたり 5RP のコストで追加の合成石油プラントを生産できます (1 つの陸軍の技術革新により 1RP ずつ減少されます)。合成石油プラントは、枢軸国プレイヤーターンの最初に生産され、それが生産されるターンに石油産出地として使用できます。新しく生産された合成石油プラントは、ドイツの重要戦略目標またはドイツが国家要塞を生産した場合 (42.24F) にはベルヒテスガーデンに置かれる必要があります。1 つを超える合成石油プラントが、同じドイツの重要戦略目標または可能になればベルヒテスガーデンに置くことができます。

33.24 国際市場: 日本がアクセスした国際市場は石油カウンターを生産しますが、このアクセスは石油禁輸により妨害されます (33.4521)。

33.25 中小国の首都: 提携または活性化の前には、中小国の首都は、その中小国のすべてのユニットに十分な補給を提供 (30.24) し、さらにその中小国のユニットのみに石油を提供します。この石油供給は同盟党派によって使用される石油と区別され、石油カウンターによって表わされません。提携または活性化後には、中小国の石油の要求は、その主要国の石油カウンターを使用して満たされます。

33.3 石油生産:

33.31 マップボックス: マップボックスの石油生産容量は破損または破壊できません。

33.32 占領:

33.321 石油センター: 石油センターは、敵部隊がその位置するヘクスを占めた場合は常に、1 レベルの損傷を受けます。石油センター

への損傷は、石油センターを含んでいるヘクスに損害マーカーを置くことにより示されます。石油センター上の各損害マーカーは1ずつその石油生産容量を減少させます。石油センターは、最高でその石油生産容量の各レベルにつき1つの損害マーカーを持つことができます。

33.3211 例外: 石油センターは次の状況では損傷なしで捕獲されます。

A. 中立のルーマニア: ルーマニアが主要国と提携または同盟していない場合、プロエシエチの占領は石油センターを破損しません。外交によるルーマニアの支配の獲得は、プロエシエチの石油センターを破損しません。

B. 奇襲効果 (ロシア): ドイツがロシアに宣戦布告したときに RGT レベルが 40 未満の場合には、ドイツの攻撃の最初のターンに枢軸国によって捕獲されたロシアに支配される石油センターは破損されません。

C. 奇襲効果 (太平洋): 日本が米国または英国に宣戦布告したときに有効な USJT レベルが 40 未満の場合には、パレンバンおよびブルネイは、日本の攻撃の最初の 2 ターン中に日本によって捕獲されれば、破損されません。

D. 降服: 英国またはロシアの降服の一環として枢軸国の支配を受ける石油センターは破損されません。

33.322 合成石油プラント: 合成石油プラントは、そのヘクスが敵の支配を受ける場合、破壊されます。

33.33 爆撃: 戦略爆撃は 26.72-26.74 に述べられるように、合成石油プラントを破損または破壊でき、石油センターを破損できます。

33.34 石油産出地の焦土化の禁止: プレイヤーは、彼の支配下の石油センターを破損または破壊できません。

33.35 石油産出地の修理: そのプレイヤーターンの終わりに、各同盟党派は BRP コストなしで産業施設または石油センターから1つの損害マーカーを除去できます (26.83)。

33.4 石油カウンターおよび備蓄

33.41 石油カウンター:

A. 各プレイヤーターンの最初の石油調節フェーズ中に、新しく生成された石油カウンターが、移動しているプレイヤーによって支配された各々の石油を産出するマップボックスおよび石油センターに置かれます。

B. 石油カウンターは、石油調節フェーズ中に陸上を通り、石油産出地から石油備蓄に移動できます (33.43A)。

C. 石油カウンターは、初期補給判定中に海上を通り、石油産出地から石油備蓄に移動できます (33.43B)。

D. 石油センターに残り、移動しているプレイヤーターンの間に使用されない石油カウンターは、そのプレイヤーターンの終わりに除去されます。

33.411 石油カウンターの使用: 各石油カウンターは次のうち 1 つの方法で使用できます。

A. 石油効果の相殺: 石油カウンターは、石油調節フェーズまたは初期補給判定中 (航空、海軍および陸軍石油効果) またはユニット生産フェーズ (生産および経済石油効果 33.52A, D) 中に石油効果 (33.6) を相殺するために使用できます。

B. 航空および海軍ユニットの表戻し: 追加の石油カウンターは 33.74 に述べられた制限に従い、航空および海軍ユニットを表に戻す (33.52B) ためにプレイヤーターン中にいつでも使用できます。

C. 装甲の展開: 追加の石油カウンターは、装甲ユニットの展開 (33.52C, 33.72) を可能にするために展開フェーズの最初に使用できます。

33.412 石油効果を相殺するか、追加の航空または海軍ユニットを表に戻すか、または追加の装甲ユニットの展開を可能にするために使用される石油カウンターは直ちに消費され、プレイから取り除か

れます。

33.42 石油備蓄: 石油備蓄された未使用の石油カウンターはその石油備蓄に残り、将来のターンで使用できます。各石油備蓄は1つ以上の無制限補給源に所在しています。石油備蓄中の石油カウンターは、適切な主要国の戦力プール表、マップボックスまたは都市に置かれます。ゲームの進行に伴って、石油備蓄は生産が消費を超過するか否かにより、増加または減少します。石油備蓄中の石油カウンターは、33.424 に述べられる場合以外は、損傷または破壊されません。

33.421 石油備蓄および補給源: 各石油備蓄は、次の無制限補給源に所在しています。

A. ヨーロッパ枢軸国: ベルリン、ローマ、ベルヒテスガーデン (ドイツが国家要塞を生成した場合) および損傷していない合成石油プラントを含んでいるドイツにある各重要戦略目標。

B. 日本: 東京、大阪、鹿児島およびソウル。

C. ロシア: ウラルボックス。

D. 西側連合国 (ヨーロッパ): ロンドンおよびパリ。

E. 西側連合国 (インドボックス): インドボックス。

F. 西側連合国 (南アフリカボックス): 南アフリカボックス。

G. 西側連合国 (太平洋): 真珠湾およびオーストラリアボックス。

H. 西側連合国 (マニラ): マニラ。

33.422 最大の石油備蓄: 各石油備蓄は、石油カウンターを上限値まで含むことができます。この上限は各プレイヤーターンの終わりに各石油備蓄に適用され、上限より多い石油カウンターは除去されます。各石油備蓄の上限値および開始時のレベルは次のとおりです。

A. ヨーロッパ枢軸国:

- ・**上限値:** 枢軸国支配下のベルリン、プレスラウ、ケルン、エッセンおよびライプチヒのそれぞれにつき2。全体の上限値は10。

- ・**開始時:** 10。

B. 日本:

- ・**上限値:** 日本支配下のハルビン、鹿児島、奉天、大阪および東京のそれぞれにつき2。全体の上限値は10。

- ・**開始時:** 10。

C. ロシア:

- ・**上限値:** 10。

- ・**開始時:** 3。

D. 西側連合国 (ヨーロッパ):

- ・**上限値:** 西側連合国支配下のバーミンガム、ロンドンおよびマンチェスターのそれぞれにつき2。全体の上限値は6。

- ・**開始時:** 6。

E. 西側連合国 (インドボックス):

- ・**上限値:** 3。

- ・**開始時:** 3。

F. 西側連合国 (南アフリカボックス):

- ・**上限値:** 3。

- ・**開始時:** 3。

G. 西側連合国 (太平洋):

- ・**上限値:** 真珠湾に3 (日本に支配されていない限り)、オーストラリアボックスに3 (オーストラリアが降服していない限り)。全体の上限値は6。

- ・**開始時:** 3。

H. 西側連合国 (マニラ):

- ・**上限値:** 3。

- ・**開始時:** 3。

33.423 石油備蓄の捕獲禁止: 石油カウンターは捕獲できません。33.422 にリストされた場所の占領または降服は、防御側の石油備蓄レベルの上限値を減少しますが、攻撃側のその時点で石油備蓄レベルおよび上限値には影響しません。

33.424 石油備蓄の破壊: 石油備蓄中の石油カウンターは、爆撃されず、重要戦略目標の占領により、石油備蓄の容量の上限をその石油

備蓄中の石油カウンターの数だけ減少させられる場合以外は破壊または破壊されません。

(例外: 太平洋の石油備蓄。その初期の奇襲攻撃中に、日本が真珠湾に2回目の空襲を実行する場合、日本は太平洋の石油備蓄にある石油カウンターを目標とでき、この空襲では石油備蓄はすべて真珠湾にあると考えられます。太平洋の石油備蓄は1つの目標として攻撃されます。「1」の航空攻撃の結果では、1つの石油カウンターが破壊されます。「2」の航空攻撃の結果では、2つの石油カウンターが破壊されます。「3」以上の航空攻撃の結果では、3つの石油カウンターがすべて破壊されます。)

33.43 石油備蓄の増加: 石油備蓄は、石油カウンターを石油産出地から石油備蓄を含んでいる重要戦略目標、またはロシアではウラルボックスに移動させることで増加させることができます。石油カウンターは以下のように移動できます。

A. 陸上: 所有者プレイヤーターンの外交フェーズの直後、初期補給判定中、生産フェーズまたは再配備フェーズに石油産出地から目的地へクスまで陸上補給線トレースすることで。海上を港湾まで移動された石油カウンターは、目的地まで陸上移動できます。

B. 海上: 所有者プレイヤーターンの初期補給判定中、生産フェーズまたは再配備フェーズ中に海上補給線をトレースすることで。1つの輸送船(日本、西側連合国、ロシアへの西側連合国の石油出荷)または3つの駆逐艦戦力(ヨーロッパ枢軸国)が、海上により輸送される各石油カウンターのために必要になります。南アフリカボックスに輸送された石油カウンターは、次の連合国プレイヤーターンまでそこに残らなくてはなりません。

ヨーロッパ枢軸国の駆逐艦を海上での石油供給のトレースに使用することは、通常は枢軸国がモスルまたはロシアの石油センターを捕獲したものの、捕獲された石油センターまでの陸路を持っていないというまれな場合にのみ発生するでしょう。

33.431 各プレイヤーターンの終わりに石油カウンターは除去されます: 各プレイヤーターンの終わりに、石油備蓄にない石油カウンターはすべてプレイから取り除かれます。将来のターンに別の目的地へ送ることを意図されている西側連合国石油カウンターについても例外はありません。

南アフリカの石油備蓄の上限は3つの石油カウンターです。西側連合国が次のターンにインドまたはオーストラリアボックスへ余分の石油カウンターも送ると約束したとしても、各西側連合国プレイヤーターンの終わりに南アフリカボックスには3つの石油カウンターのみが存在できます。

33.44 ヨーロッパ枢軸国:

33.441 すべての無制限補給源の石油状況は同一です: ヨーロッパ枢軸国のすべての無制限補給源における石油状況は、ヨーロッパ枢軸国の石油備蓄からの石油の消費によって決定されます。

33.442 ヨーロッパ枢軸国の石油産出地: 各ターンにヨーロッパ枢軸国は、補給線が次に示された石油産出地からユニット生産が許されるドイツの任意のヘクスまでトレースできる場合には、次の生産地からの石油で石油備蓄を増大できます。

33.4421 プロエシエチ: プロエシエチからの3つの石油カウンター。中立または枢軸国に支配されたルーマニアから中立中小国ヘクス上の補給線のトレースが必要です。ヨーロッパ枢軸国は、以下の場合プロエシエチから石油を受け取れません。

A. ロシアがプロエシエチを支配しており、ロシアとドイツは戦争中またはRGTレベルが45以上の場合。または、
B. プロエシエチが西側連合国の支配下にある場合。

33.4422 ロシア: ロシアから1つの石油カウンター。これはドイツとロシアが戦争中となるか、またはRGTレベルが45以上となるまでです。ドイツへのロシアの石油の出荷は、ロシアによる石油カウンターの使用またはロシアの石油備蓄量(33.4624)に影響がありません。

33.4423 合成石油プラント: 個々の損害を受けていないドイツの合

成石油プラントから1つの石油カウンター。

33.4424 捕獲された石油センター: 枢軸国の支配下にある場合にはモスル、マイコブ、グロズヌイおよびバクーからの石油カウンター。枢軸国は、地中海へ陸上輸送するための設備が存在しなかったために、アバダンまたはアフワーズで生産された石油を使用できません。

33.45 日本:

33.451 無制限補給源の石油状況: 東京、大阪、鹿児島、ソウルおよびすべての日本の海軍と太平洋およびインド洋 SW ボックス内の SW ユニットの石油状況は、日本の石油備蓄から消費された石油によって決定されます。

33.452 日本の石油産出地: 日本は各ターンに、以下に示された石油産出地からユニット生産が許される日本または満州の任意の重要戦略目標まで補給線をトレースすることができる場合、次の産出地からの石油で石油備蓄を増大できます。

33.4521 国際市場: 日本は、国際市場から示された数の石油カウンターを得ることができます。

A. 禁輸なし: 無制限。米国が前のゲームターンに日本に石油禁輸を課していない場合に適用されます。石油禁輸はそれが課されるゲームターン中の日本の石油供給に効果がありません。

B. 部分的な禁輸: 3つの石油カウンター。米国が前のゲームターンに日本に石油禁輸を課した場合に適用されます。

C. 完全な禁輸: なし。米国が2ゲームターン以前に日本に石油禁輸を課した場合に適用されます。

D. 戦争: なし。日本と米国が戦争中の場合に適用されます。

33.45211 石油禁輸:

A. キャンペーンゲーム: グローバルウォーのゲームでは、石油禁輸は、USJT が20に達したときに日本のプレイヤーターンの前、そのターン中、またはそのターン後を含む任意のターン中にいつでも課することができます。一旦課された石油禁輸は撤回できません。

B. 太平洋戦域ゲーム: 太平洋戦域キャンペーンゲームでは、日本の石油禁輸はシナリオ開始前の1941年夏に課されたと考えます。日本は1941年秋に国際市場から受け取った3つの石油カウンターのみをそのターン中に使用したと考えられ、10の石油カウンターの石油備蓄で1941年冬にシナリオを始めます。

33.4522 ブルネイおよびパレンバン: 3つの石油カウンターがブルネイおよびパレンバンのそれぞれから。ブルネイおよびパレンバンで生産された石油カウンターは、日本の石油備蓄に送られるか、または石油センターが位置する補給ゾーンの石油需要を満たすために使用できます。日本プレイヤーターンの終了までに未使用の石油カウンターは除去されます。日本はブルネイまたはパレンバンで石油備蓄を作成できません。

33.4523 石油を運ぶための輸送船の割当て: 日本のプレイヤーターンの初期補給判定中ならびに生産および再配備フェーズに、日本は石油を運ぶために輸送船を割り当てることができます。1つの輸送船が、ブルネイおよびパレンバンで生産された各石油カウンターを運ぶことにつき必要とされます。各ターンに日本が石油を運ぶために割り当てることができる輸送船の数は、利用可能な輸送船の数により制限されます。1-2の輸送船で1つの石油カウンター、3-4の輸送船で2つの石油カウンター、5-6の輸送船で3つの石油カウンターなど。1ターンあたり、ブルネイおよびパレンバンの最大の石油生産である6つの石油カウンターが上限です。石油を運ぶために使用されない輸送船は他の目的のために使用できます。

33.4524 石油を運ぶために割り当てられた輸送船のインターセプト: 石油を運ぶために日本が割り当てた輸送船は、連合国の航空ユニットによって攻撃され、または連合国の海軍ユニットによってインターセプトされます(25.952)。任意に任務を中断した場合、パレンバンとブルネイから送られた石油カウンターは除去されます。パレンバンとブルネイから送られなかった石油カウンターは、日本の石油供給線のインターセプトによって影響されません。

33.46 ロシア:

33.461 すべての無制限補給源の石油状況は同一です: ロシアのすべての無制限補給源における石油状況は、ロシアの石油備蓄からの石油の消費によって決定されます。

33.462 ロシアの石油産出地: 各ターンにロシアは、以下の石油産出地からウラルボックスへヨーロッパマップ東端の A62 から Z53 までのヘクスを経由して補給線をトレースすることができる場合には、次の産出地の石油で石油備蓄を増やすことができます。

33.4621 ウラルボックス: ウラルボックスから 1 つの石油カウンターへ。

33.4622 ロシアに支配される石油センター: ロシアの支配下にあるマイコプ、グロズヌイ、バクー、アバダン、アフワーズ（ペルシアの BRP ルートが開設されている場合）、モスル（連合国がトルコを支配する場合）およびプロエシエチからの石油カウンター。

33.4623 ロシアへの西側連合国による石油出荷: 石油カウンターは、BRP 譲渡に加えて、またはその譲渡の代わりに西側連合国によってロシアへ送ることができます。該当するルートが開設されている場合、各ターンにムルマンスク経由で最大 2 つの石油カウンターを、ペルシア、トルコおよびシベリア経由でそれぞれ最大 1 つの石油カウンターを送ることができます。出荷される各石油カウンターは、使用される BRP ルートの限度および全体的な西側連合国のロシアへの BRP 譲渡限度に対して 10BRP として計算されます。ムルマンスクまたはシベリア経由で送られる各石油カウンターは、1 つの西側連合国の輸送船を要求します。ペルシア経由のアバダンまたはアフワーズからのまたはトルコ経由のモスルからの石油カウンターには輸送船は必要ありません。西側連合国およびロシアの BRP レベルは、石油出荷によって影響されません。ロシアへ送られた西側連合国の石油カウンターは、ロシアの石油備蓄に加えられ、後のロシアのプレイヤーターン中にロシアによって使用できます。40.24 を参照してください。

33.4624 初期のロシアの石油備蓄: ロシアがドイツと開戦するまで、ロシアはその石油消費を記録されず、ロシアの石油備蓄は 3 つの石油カウンターを含んでいると考えられます (33.422C)。

33.47 西側連合国:

33.471 無制限補給源の石油状況は異なります: 西側連合国の各無制限補給源の石油状況は以下のように決定されます。

33.4711 ロンドンおよびパリ: 西側連合国のヨーロッパの石油備蓄から消費された石油カウンターの数によります。

33.4712 真珠湾: 西側連合国の太平洋の石油備蓄から消費された石油カウンターの数によります。

33.4713 マニラ: 西側連合国のマニラの石油備蓄から消費された石油カウンターの数によります。

33.4714 マップボックス: 西側連合国のマップボックス内でターンを開始するユニットは石油効果を受けません。さらに、

A. 米国ボックスは無制限の石油を持っています。米国ボックスから補給を引く補給ゾーンの石油状況は 33.533 に従い決定されます。

B. 南アフリカボックスから補給を引く補給ゾーンの石油状況は 33.533 に従い決定されます。

C. インドボックスおよびそこから補給を引く補給ゾーンの石油状況は、インドの石油備蓄から消費された石油カウンターの数によって決定されます。

D. オーストラリアボックスおよびそこから補給を引く補給ゾーンの石油状況は、太平洋の石油備蓄から消費された石油カウンターの数によって決定されます。

E. 大西洋、太平洋およびインド洋 SW ボックスは石油効果を受けません。

33.472 西側連合国の石油産出地: 各ターンに西側連合国の各地の石油備蓄は、以下の石油産出地から石油備蓄に関連した無制限補給源まで補給線をトレースすることができる場合、次の産出地から指定された数の石油カウンターを取得できます。

33.4721 米国ボックス: 無制限。

戦争中に米国は、世界の石油供給のほぼ 3 分の 2 を生産しました。西側連合国にとって、石油は生産の問題ではなく、それが必要な場所へ石油を送るのに必要な輸送船を持つことが問題となります。

33.4722 モスル: 3。この石油カウンターは、モスルが位置する補給ゾーン、およびその補給ゾーンから海上補給をトレースする補給ゾーンの石油需要を満たすために使用できます。他に認められている場合には、各ターンに 1 つのモスル石油カウンターは、トルコ経由でロシアへ送ることができます (40.24, 40.6)。モスルで生産された石油カウンターは、インド洋の輸送船でヨーロッパマップから外へ送ることができません。

33.4723 アバダンおよびアフワーズ: 各 3。これらの石油カウンターは、インド洋の輸送船でアバダンから送られなかったならば、ペルシア内にあるユニットおよびヘクスの石油需要を満たすためのみに使用できます。他のルールで認められている場合には、各ターン 1 つのペルシアの石油カウンターがペルシアを通してロシアへ送ることができます (40.24, 40.5)。

33.4724 西側連合国に支配された石油センター: それらが西側連合国の支配下にある場合、ブルネイ、パレンバンおよびプロエシエチからの石油カウンター。ただし石油センターが位置する補給ゾーンの石油需要のみを満たします。

33.473 石油を運ぶための輸送船の割当て: 連合国プレイヤーターンの初期補給判定中ならびに生産および再配備フェーズ中に、西側連合国は大西洋、太平洋およびインド洋の輸送船を、石油カウンターを運ぶために割り当てることができます。各輸送船は、1 ターンにつき 1 つの石油カウンターを運ぶことができます。各ターンに石油を運ぶために割り当てることができる輸送船の数は、その SW ボックスで利用可能な輸送船の数により制限されます。1-2 の輸送船で 1 つの石油カウンター、3-4 の輸送船で 2 つの石油カウンター、5-6 の輸送船で 3 つの石油カウンターなど。この一般的な制限は、大西洋、太平洋およびインド洋 SW ボックス内での石油出荷用の輸送船の使用に適用されます (33.4371, 33.4732, 33.4733)。石油を運ぶために使用されない輸送船は、他の目的のために使用できます。

33.4731 大西洋: 33.473 に示した以外には、各ターンに米国から石油を運ぶことができる西側連合国の大西洋の輸送船の数に制限はありません。

33.4732 太平洋:

A. 戦前の石油需要: 日本と西側連合国の開戦前には、たとえこれが太平洋およびマニラの石油備蓄に効果がなくても、石油カウンターを運ぶために 3 つの西側連合国の太平洋にある輸送船が割り当てられなければなりません。一旦米国が日本と交戦すれば、この要求は適用されません。

B. 太平洋の石油備蓄: 米国は、西側連合国の太平洋の輸送船を使用して米国太平洋岸ボックスから真珠湾またはオーストラリアボックスのいずれかへ 1 ターンで太平洋の石油備蓄へ石油を送ることができます。石油はインド洋を通して太平洋の石油備蓄に送ることはできません。

33.4733 インド洋:

A. インド洋の輸送船の使用: インド洋の輸送船は、以下のように石油カウンターを出荷するために使用できます。

・アバダンから南アフリカボックス、インドボックス、スエズまたはバスラへ。

・南アフリカボックスからインドボックス、スエズまたはバスラへ。

B. インドの石油消費: 英国と日本の開戦前に、インドの石油効果を相殺するためにインドの石油備蓄から各ターン 3 つの石油カウンターが利用可能な場合には消費されます。したがって 3 つ未満のインド洋の輸送船が連合国のプレイヤーターンにインドへ石油を運ぶために割り当てられた場合、インドの石油備蓄は減少されます。英国と日本の交戦後は、英国プレイヤーは任意にインドの石油消費を減少させることができます (例外: ヨーロッパのシナリオでは、1942 年春以降の各ターン、3 つのインド洋の輸送船が可能な場合には、

インドへ石油を運ぶために割り当てられる必要があります)。

33.4734 石油を運ぶために割り当てられた輸送船のインターセプト: 大西洋および太平洋 SW ボックス内で石油を運ぶために西側連合国によって割り当てられた輸送船は、枢軸国の航空ユニットによって攻撃され、また枢軸国の海軍ユニットによりインターセプトされます (25.731, 25.953)。任意に任務を中断した場合、出荷される石油カウンターは除去されます。

33.48 石油効果から免除された中国: 中国、およびフライングタイガーを含む中国にある中国のユニットは石油効果を受けません。

33.5 石油消費:

33.51 石油カウンターの使用: 石油カウンターは移動しているプレイヤーにより以下のように彼のプレイヤーターンにより使用できます。

- A. 33.61A-E (航空、海軍、陸軍、生産および経済) に記述された石油効果の 1 つ以上の相殺。
- B. 航空および海軍ユニットの表戻し。
- C. 装甲ユニットの展開。

33.52 タイミング:

A. 航空、海軍および陸軍石油効果: 石油カウンターは、以下の時点で航空、海軍および陸軍石油効果を相殺するために使用できます。

- ・石油調節フェーズ中に、陸上補給線をトレースできる石油センターからの石油カウンターが移動しているプレイヤーの石油備蓄に加えられた後。使用される石油カウンターは、輸送船を裏返すことを要求されて (33.74G)、石油備蓄、石油センターまたは石油産出地から運んでくることができます。または、
- ・初期補給判定中に、輸送船を使用して送られた石油カウンターが移動しているプレイヤーの石油備蓄に加えられた後。

B. 航空および海軍ユニットの表戻し: 追加の石油カウンターは、33.74 に述べられた制限に従い、航空および海軍ユニットを表に戻すために、プレイヤーターン中にいつでも使用できます。

C. 装甲の展開: 追加の石油カウンターは、装甲ユニットの展開を可能にするために展開フェーズの最初に使用できます。

D. 生産および経済石油効果: 石油カウンターは、生産および経済石油効果を相殺するためにユニット生産フェーズ中に使用できます。

33.53 補給されたエリアの石油状況:

33.531 石油状況の決定: 無制限補給源の石油状況は、補給源に関連した石油備蓄から消費された石油 (33.441, 33.451, 33.461, 33.471) によって、初期補給判定の前またはその判定中に決定されます。

33.532 補給に反映される石油状況の悪化: 石油効果が無制限補給源に及ぼされない場合には、その補給源の石油状況は悪化せず、その補給源から補給されたヘクスおよびユニットは、石油効果による悪影響を受けません (例外: 米国または南アフリカボックスから補給を受け取る補給ゾーン 33.533)。しかしながら、1 つ以上の石油効果が無制限補給源に及ぼされる場合、その無制限補給源から補給されたすべてのヘクスおよびユニットは同様に悪影響を受けます。

33.533 米国または南アフリカボックスから補給をひく補給ゾーン: 米国または南アフリカボックスから補給をひく港湾を含む補給ゾーン、およびそのような補給ゾーンから補給された他の補給ゾーンの石油状況は、その補給ゾーンで消費された石油カウンターの数によって決定されます。消費される石油カウンターは、その補給ゾーン内の石油センターから得られるか、または適切な SW ボックスを通じて補給ゾーン内の港湾へ輸送船で送ることができます。

例: 西側連合国の 1943 年春プレイヤーターンの開始時に、西側連合国のヨーロッパの石油備蓄は 4 つの石油カウンターを含んでいます。西側連合国は 15 の利用可能な輸送船を大西洋 SW ボックスに持っています。

また西側連合国は、前のターンにカサブランカに侵攻して、モロッコに 1 つの西側連合国の装甲ユニット、1 つの機械化歩兵ユニットおよび 3 つの AAF を持っています。

1942 年冬には、英国および北アイルランドはロンドンから補給され、カサブランカは米国から直接補給されていました。西側連合国の 1943 年春の石油調節フェーズに、西側連合国は英国および北アイルランド内の航空、海軍および陸軍石油効果を相殺するために西側連合国のヨーロッパの石油備蓄から 3 つの石油カウンターを使用します。これにより英国および北アイルランドで航空および海軍ユニットを表に戻すことができます。追加の航空および海軍ユニットは、西側連合国のヨーロッパの石油備蓄に残っている石油カウンターを使用して表に戻すことができます。モロッコ内の西側連合国のユニットおよびヘクスは、西側連合国 1943 年春プレイヤーターンの初期補給判定まで前のターンの補給および石油状況を保持します。石油調節フェーズにモロッコ内の航空および海軍ユニットを表に戻すことは、使用される米国の石油カウンター 1 つにつき 1 つの大西洋の輸送船の使用を必要とします。

初期補給判定中に、西側連合国は英国へ石油を送るために 6 つの大西洋の輸送船を使用します。これらの石油カウンターは西側連合国のヨーロッパの石油備蓄に置かれます。

西側連合国は、海上補給線のために 1 つの大西洋の輸送船を使用して、米国大西洋岸ボックスからカサブランカまで直接海上補給を再びトレースします。西側連合国がモロッコで彼らの陸上および航空ユニットを完全に利用することを望むならば、さらにモロッコ (地元に石油産出地を持っていない) において個々の石油効果を相殺するために 1 つの追加の大西洋の輸送船を使用しなければなりません。西側連合国はモロッコに陸上および航空ユニットを持っていますが、海軍ユニットを持っていないため、モロッコにおける航空および陸軍石油効果を相殺するために、2 つの追加の大西洋の輸送船がカサブランカへ石油を送るために必要とされます。

海上補給が英国からカサブランカまでトレースされた場合には、ロンドンの石油状況がカサブランカの石油状況を決定し、西側連合国の 3 つの大西洋の輸送船が節約できます。

33.534 地元の石油供給: 石油センターで生産された石油カウンターは、その石油センターを含んでいる補給ゾーンにトレースされる補給を増大するために、他の補給ゾーンへその補給ゾーンからトレースされた補給と同様に使用できます。

例: 西側連合国は 1 つのインド洋の輸送船を使用して、南アフリカボックスからバスマまで海上補給線をトレースします。モスルは破壊を受けておらず西側連合国によって支配されています。モスルにより生産された 3 つの石油カウンターは、中東の補給ゾーンの石油需要を満たします。他のインド洋の輸送船が、西側連合国が航空または海軍ユニットを表に戻すために追加の石油カウンターを必要とする場合、またはモスルが損害を受けているか、または枢軸国の支配下にある場合には、中東へ追加の石油カウンターを送るために使用できます。

33.535 タイミング: 補給ゾーンは、その時点のプレイヤーターンにおける初期補給判定セグメントの終了時まで前のプレイヤーターンの補給および石油状況を保持します。しかしながら、補給ゾーンで航空および海軍ユニットを表に戻すためには、表に戻すターンに石油カウンターの使用を要求します。使用される石油カウンターは、石油備蓄に存在したか、または表に戻すターンに生産されたものである必要があります。

33.6 石油効果:

33.61 石油効果: 33.52 に述べられるように、移動しているプレイヤーは彼のプレイヤーターンに、もしあれば以下の 5 つの石油効果のうちどれを相殺したいのかを決定します。石油効果は、影響を受けた補給ゾーン内にある同盟党派のすべてのメンバーに適用されます。その影響は次のとおりです。

A. 航空:

- ・すべての航空ユニットは航空国籍 DRM を 1 だけ減少されます。
- ・基地所属の航空ユニットは攻勢オペレーション、探索、上空援護の提供または海上での敵海軍ユニットへの攻撃を実施できません。
- ・戦略爆撃機、飛行爆弾およびロケットによる攻勢の戦略戦闘が禁止されます。

・ 防御航空支援の提供、敵爆撃への対抗および敵空輸活動のインターセプトを含む防御的な航空活動は、航空ユニットが基地としているヘクス内でのみ認められます。迎撃機は敵の爆撃からその基地を防御できます。

・ 探索、上空援護の提供、海上での敵海軍ユニットに対する攻撃および防御的な航空活動に対する制限は、日本本土の日本の航空ユニットには適用されません。

・ 航空ユニットは、影響を受けた基地から自由に基地変更および再配備できます。

B. 海軍:

・ すべての海軍ユニットは海軍国籍 DRM を 1 だけ減少されます。

・ 海軍ユニットは攻勢オペレーション、海上補給の保護あるいは海上護衛の提供または保護を実施できません。

・ 潜水艦戦が禁止されます。

・ 2 つ少ないさいころが、すべての海軍のインターセプトにおいて最初に振られます。

・ 通商破壊艦のさい振りは 1 修正を受けます（この不利な修正は、防御側が影響を受けた海軍ユニットを港湾に維持し、影響を受けない海軍ユニットのみで通商破壊艦のインターセプトを試みる場合には適用されません）。

・ 海軍ユニットは、影響を受けた港湾から自由に基地変更および再配備できます。

C. 陸軍:

・ 全タイプのすべての陸上ユニットは CTL を 1 だけ減少されます。

・ 陸上ユニットは海輸、海上侵攻または陸軍石油効果を受ける場所から NR されることができません。

・ 陸上ユニットは、そこから海上補給がその消耗ゾーン (14.52A) まで最後にトレースされた補給ゾーンの消耗損失として除去できません。

・ 前のターンに展開したものを含む装甲ユニットおよびヨーロッパの英国および米国の機械化歩兵ユニットは、その機械化されたコンポーネントを失い歩兵ユニットとして活動しますが、それらは攻勢オペレーションを実施でき、消耗および防御のための戦闘力は影響されません。このようなユニットは移動力をヨーロッパで 3 に太平洋では 2 に減少され、その ZOC を失い、突破または展開できず、敵装甲の展開により攻撃されれば 1DM を受けます。これらの効果は日本本土にある日本の装甲ユニットには適用されません。

航空、海軍および陸軍石油効果は、航空、海軍および陸上ユニットに対して部分的な補給と同じ効果があります (30.52)。

D. 生産: 影響を受けた各主要国のユニット生産限度は半分にされます (端数切上げ)。

E. 経済: 影響を受けた各主要国の BRP ベースおよび BRP レベルは、その時点の BRP ベースの 10 パーセント (端数切捨て) または 10BRP のいずれか大きい分だけ、各ターン減少されます。

33.62 軍への石油供給の回復: 航空、海軍および陸軍石油効果が否定された場合には、航空、海軍および陸軍オペレーションは直ちに通常に戻されます。

33.63 生産に対する効果の回復: 生産石油効果が否定された場合には、影響を受けた主要国の生産限度は直ちに回復されます。

33.64 経済的效果は回復しません: 経済石油効果が否定された場合には、BRP ベースおよび BRP レベルはそれ以上減少しませんが、BRP ベースの損失は回復されず、失われた BRP は戻ってきません。

33.65 生産および経済石油効果の適用: 生産および経済石油効果は、所有するプレイヤーが指定する、その主要国の本国におけるいずれかの補給ゾーンの石油状況によって決定されます。他の補給ゾーンは、生産および経済石油効果を相殺するために必要とされません。主要国が敵の部隊によって完全に占領されれば、生産および経済石油効果は 33.651 に従って、自動的に適用されます。

33.651 英国: 生産および経済石油効果は、英国本国に関連した英国の BRP ベース部分 (英国の 1939 年秋における動員後の初期値は

80BRP) のみに適用されます。生産および経済石油効果は、イギリス連邦に関連した BRP (初期値は 40) には適用されません。

33.7 表戻しおよび展開:

33.71 33.74 に述べられた制限に従い、以下ようになります。

A. 航空: 1 つの石油カウンターが航空石油効果を相殺するために同盟党派によって使用される場合、その同盟党派はそのプレイヤーターンの中にいつでも 25 戦力分の航空ユニットを表に戻すことができます。

B. 海軍: 1 つの石油カウンターが海軍石油効果を相殺するために同盟党派によって使用される場合、その同盟党派はそのプレイヤーターンの中にいつでも 25 戦力分の海軍ユニットを表に戻すことができます。

C. 陸軍: 1 つの石油カウンターが陸軍石油効果を相殺するために同盟党派によって使用される場合、その同盟党派はそのプレイヤーターンの展開フェーズ中に 25 戦力分の装甲ユニットを展開できます。

33.72 追加の石油カウンターの使用: 航空、海軍または装甲ユニットが石油効果を受けていない場合には、追加の石油カウンターを使用することにより、航空、海軍および陸軍石油効果の相殺に関連した範囲 (33.71) を超えて、追加の航空および海軍戦力を表に戻し、または追加の装甲ユニットを展開に使用することができます。航空、海軍および陸軍石油効果を相殺するために使用される石油カウンターに追加して同盟党派により使用される各石油カウンターによって、同盟党派はその選択により以下の 1 つができます。

A. 航空、海軍および装甲戦力の合計で 25 戦力まで、任意の組み合わせで、追加の航空または海軍戦力を表に戻し、または追加の装甲戦力を展開させること。

B. すべての航空戦力を表に戻すこと。

C. 2 つの TF 内の海軍ユニットを表に戻すこと。

移動しているプレイヤーが 33.72A を実施することを選択すれば、1 つの追加石油カウンターは、5 戦力分の航空ユニットおよび 10 戦力分の海軍ユニットを表に戻し、10 戦力分の装甲ユニットを展開することを可能とします。あるいは、彼のすべての航空戦力を表に戻すか、または 2 つの TF を表に戻すために 1 つの追加の石油カウンターを使用できます。最も経済的な石油カウンターの使用は、状況により異なるでしょう。

33.73 自発的な石油効果の適用: 同盟党派は、追加の石油カウンターを 33.72 に述べるように使用するため、または石油備蓄を増加させるために、自発的に 1 つ以上の石油効果を招くことができます。

33.74 制限: 航空および海軍ユニットの表戻しは次の制限に従います。

A. 完全補給の要求: 完全に補給され、石油効果を受けない場合にはのみ、航空および海軍ユニットは表に戻すことができます。

B. 使用後の表戻しはプレイヤーターンの終了時のみです: 使用後に裏返される活動に従事した航空および海軍ユニットは、再配備フェーズの後のプレイヤーターンの終了時まで表に戻されません。プレイヤーターンの中に、各航空および海軍ユニットは 1 つの航空または海軍オペレーションのみを実施できます (例外: SW ボックス内の海軍ユニット)。

C. 新規生産: 生産または進水したプレイヤーターンの再配備フェーズの後まで、航空および海軍ユニットは表に戻されません。再配備フェーズ中に新しい基地へ再配備された場合には、引き続き次の相手プレイヤーターンを通じて裏返されます。

D. 再配備: 再配備された航空および海軍ユニットは、それらが再配備された後、表に戻されません。再配備フェーズ中に新しい基地へ再配備された裏返しの航空および海軍ユニットは、引き続き次の相手プレイヤーターンを通じて裏返されます。

E. 相手プレイヤーターン: 航空および海軍ユニットは、相手プレイヤーターンの中に表に戻せません。

F. 影響を受けた補給ゾーン内のみ: 石油カウンターは、石油カウンターが使用された補給ゾーンまたはその補給ゾーンから補給状況をひいた任意の補給ゾーン内でのみ航空および海軍ユニットを表に戻すことができます。

G. タイミングおよび場所: 航空および海軍ユニットを表に戻すために使用される石油カウンターは、以下のように無制限補給源に関係している必要があります。

- ・石油調節フェーズ中に使用される石油カウンターは、以下のような無制限補給源に関係している必要があります。
 - 前のプレイヤーターンにそこから補給がトレースされている場所。または、
 - 陸上補給線が、そのターンの初期補給判定セグメントにトレースされている場所。
- ・初期の補給判定中またはその後使用される石油カウンターは、その時点のプレイヤーターンに補給がトレースされた無制限補給源に関係している必要があります。
- ・補給源または石油産出地が米国ボックスまたは南アフリカボックスだった場合、関係する発送エリアからの 1 つの輸送船が、そのように使用された石油カウンターにつき裏返されます。この方法で使用された輸送船は、そのターンには他の目的のために使用できず、石油を運ぶために割り当てることができる輸送船の数に対する制限に数えられます (33.473)。

H. 西側連合国のマップボックス: 西側連合国のマップボックス内の航空および海軍ユニットの表戻しは、そのマップボックスに関係した石油備蓄からの石油カウンターの使用を要求します (例外: 米国ボックス内の航空および海軍ユニットは、石油カウンターの使用なしで表に戻されます)。そのように使用された 1 番目の石油カウンターは、任意の組み合わせで 25 戦力分の航空または海軍ユニットの表戻しを可能とし、そのように使用された追加の各石油カウンターは、2 つの TF 内の海軍ユニットを表に戻すことを認めます。

33.741 装甲の展開の制限: 石油カウンターは、石油カウンターが使用された補給ゾーンまたはその補給ゾーンからその補給状況をひいた補給ゾーン内でのみ、装甲ユニットによる展開を可能にします。

33.75 戦域: 西側連合国の表戻しの限度および装甲の展開に関する限度は、各戦域へ別々に適用されます。一方の戦域内で使用される石油カウンターは、別の戦域に効果がありません。

33.76 表戻しの限度の除外: 次の場所の航空および海軍ユニットは、所有するプレイヤーの表戻しの範囲に数えられることなしで、所有するプレイヤーターンの終わりに表に戻されます。

- A. 潜水艦:** すべての潜水艦 (例外: マップ上に NR された潜水艦)。
- B. SW ボックス内の ASW および輸送船:** SW ボックス内のすべての ASW および輸送船。
- C. 西側連合国の海軍ユニット:** 以下の西側連合国のすべての海軍ユニット。
 - ・大西洋および太平洋 SW ボックス内の海軍ユニット。ただしそのプレイヤーターン中に SW ボックス内へ NR されたものを除きます。
 - ・米国ボックス内の海軍ユニット。ただしそのプレイヤーターン中に米国ボックス内へ NR されたものを除きます。

D. 西側連合国の航空ユニット: 米国ボックス内のすべての西側連合国航空ユニット。ただしそのプレイヤーターン中に米国ボックス内へ NR されたものを除きます。

E. 神風特攻機: 神風特攻機 (例外: 再配備した神風特攻機)。

33.761 連合国プレイヤーターン中における米国ボックス内の海軍ユニットの裏返し: 連合国のプレイヤーターンの終了前に表に戻された、米国ボックス内の西側連合国の航空および海軍ユニットは、場合に応じてヨーロッパまたは太平洋の西側連合国の表戻しの限度に数えられます。

このルールは、連合国プレイヤーが、彼のターン開始時に「無料で」米国ボックス内の海軍ユニットを表に戻し、ヨーロッパへ基地を変更して、任務を実行し、その後米国に海軍ユニットを NR して次の

ターンにこのプロセスを繰り返すまで裏返しにしておくことで、輸送船不足を回避することを防ぎます。またこれは戦争の初期には、米国内の石油の移動が枢軸国の潜水艦攻撃に弱かったタンカーに依存していた事実を反映しています。戦争の進展に従って、鉄道により移動される石油の量は増加していき、したがって、米国で進水または修理されたものを含む他の海軍ユニットは、輸送船に依存することなく表に戻すことができます (33.76C)。

33.77 同盟党派:

A. ヨーロッパ枢軸国: ヨーロッパ枢軸国に対する表戻しの限度は、ドイツ、イタリアおよびヨーロッパ枢軸国に参加した中小国が所有している航空および海軍ユニット全体に適用されます。表に戻すことができる航空および海軍戦力の数は、ヨーロッパ枢軸国の異なる国に属する航空および海軍ユニットの間で分割されます。

B. 西側連合国: 西側連合国に対する表戻しの限度は、英国、フランス、米国および西側連合国に加わった中小国に属する航空および海軍ユニット全体に適用されます。表に戻すことができる航空および海軍戦力の数は、西側連合国の異なる国が所有している航空および海軍ユニットの間で分割されます。

33.78 ロシア: ロシアの表戻しの限度および装甲の展開に対する限度は、ヨーロッパ戦域にのみ適用されます。太平洋戦域で表に戻すことができるロシアの航空および海軍ユニットの数、または太平洋戦域内で展開できるロシアの装甲戦力の数に制限はありません。

34. 天候

- 34.1 概観
- 34.2 天候の効果
- 34.3 影響されるエリア
- 34.4 冬準備

34.1 概観:

34.11 異なるタイプの天候: 好天、泥、冬およびモンスーンの 4 タイプの天候があります。天候には、ヨーロッパおよび太平洋マップ上の特定のエリアでターンごとに変化します。

34.2 天候効果:

34.21 好天: すべてのマップのエリアは、泥、冬またはモンスーンでなければ好天です。好天に天候効果はありません。

34.22 泥: 泥になったエリアは、次の効果を受けます。

- A. 全面攻勢の禁止:** 全面攻勢は実施できません。
- B. オーバーランおよび展開の禁止:** オーバーランおよび泥の影響を受けていないヘクスから泥のヘクスへの展開攻撃を含めて、展開は禁止されます。
- C. 突破の禁止:** 突破は泥のヘクス内で実施されません。泥の影響を受けるヘクス内の適格の装甲ユニットは、突破口となるヘクスを含んでいる戦線に課される攻撃 BRP コストで、泥の影響を受けないヘクス内の突破ヘクスに置くことができ、そこから展開できます。

34.23 冬: 冬のエリアは、次の影響を受けます。

- A. 海上侵攻:** 西部および東部戦線の手ヘクスを通過するような陸上ユニットの海上移動を含む海上侵攻およびアリュシャン列島への海上侵攻は、冬ターンには禁止されます。
- B. 突破:** 冬ターンには、西部および東部戦線の山岳ヘクス、あるいはシベリア、満州、モンゴルまたはタンヌ・ツバでは突破ができず、装甲ユニットはこれらの場所から展開できません。この禁止は、装甲ユニットが山岳ヘクスへ展開すること、および山岳ヘクスから展開戦闘後に前進することを妨げません。
- C. 凍結した湖および湿地:** レニングラードより北 (列 D) のヨーロッパのすべての湖およびすべての東部戦線の湿地ヘクスは冬ターン

に凍結します。凍結した湿地ヘクスは、すべての目的で平地ヘクスとして扱われます。凍結した湖は、補給線のトレースの目的においてのみ平地ヘクスとして扱われます。陸上ユニットは湖を横切って移動できず、再配備できません。航空ユニットはヘクス C45（ラドガ湖）を基地とすることができません。

D. 冬のさい振り: 1 回冬のさい振りが、すべての冬ゲームターンの開始時にナチ=ソビエト協定ライン東方の東部戦線ヘクスおよびフィンランドの天候を決定するために、ヨーロッパで実施されます。別の冬のさい振りが、シベリア、満州、モンゴルおよびタンヌ・ツバの天候を決定するために、太平洋で毎年秋および冬の開始時に実施されます。冬効果は冬効果表（34.41）によって決定されます。

34.24 モンスーン: モンスーンによって影響を受けたエリアは、次の効果を受けます。

A. 移動: 陸上ユニットは、湿地、ジャングルおよびジャングル/山岳ヘクスに海上侵攻または空挺降下を含めて移動または戦闘フェーズに進入できません。この禁止は、日本の陸上ユニット、パルチザンおよびチンディットを含むすべての陸上ユニットに適用されます。このようなヘクス内でのユニット生産およびこのようなヘクスを通った再配備は認められます。

B. 戦闘: 湿地、ジャングルおよびジャングル/山岳ヘクス内の陸上ユニットは、消耗によるもの以外に攻撃できず、攻撃されません。

C. 装甲: 装甲ユニットは、すべての地形タイプでその機械化されたコンポーネントを否定されます（30.522B）。

34.25 同じ戦線上の異なる天候: 冬と春には、東部およびアジア戦線のエリアは、異なる天候または異なる冬レベルの影響を受けます。このため攻勢オペレーションに対する異なる制限が、東部およびアジア戦線の異なる部分に対して適用されます。戦線における消耗および攻勢オペレーションを規定するルールは、そのような状況にある戦線全体に適用されます。

A: ロシア戦線: 冬ターンにナチ=ソビエト協定ラインの西の東部戦線で全面攻勢が実施される場合には、ロシアの冬の結果で他に認められていれば、消耗戦闘ではなく 14BRP までの限定攻勢オペレーションが、追加 BRP コストなしでナチ=ソビエト協定ライン以東のロシアおよびフィンランドで実施できます。

B: アジア戦線: 冬または春ターンにアジア戦線で全面攻勢が実施される場合には、冬の結果で他に認められていれば、消耗戦闘ではなく 14BRP までの限定攻勢オペレーションが、追加 BRP コストなしでシベリア、満州、モンゴルおよびタンヌ・ツバを統合したエリアで実施できます。

34.3 影響されるエリア:

34.31 泥: 泥は、春ターンにナチ=ソビエト協定ライン以東の東部戦線、フィンランド、シベリア、満州、モンゴルおよびタンヌ・ツバで発生します。

34.32 冬効果:

A. 地中海戦線: ヨーロッパ大陸の地中海戦線のヘクスは、「4」の冬の結果を持つとみなされます。スペイン、ポルトガル、ジブラルタル、イタリア、ユーゴスラビア、ルーマニア、ブルガリア、アルバニア、ギリシアおよびトルコのヨーロッパ部分が含まれます。地中海の島は含まれません。

B. ポーランドおよび西部戦線: フィンランド以外のナチ=ソビエト協定ライン以西の東部戦線ヘクスおよびすべての西部戦線ヘクスは、「6」の冬の結果を持つとみなされます。

C. ロシア: すべての冬ゲームターンの開始時に冬のさい振りが、ナチ=ソビエト協定ライン以東のすべての東部戦線ヘクスおよびフィンランドの冬効果を決定するために実施されます。ロシアの冬のさい振りは+5の修正を受けます。

D. シベリア、満州、モンゴルおよびタンヌ・ツバ: すべての秋および冬ゲームターンの開始時に冬のさい振りが、シベリア、満州、モ

ンゴルおよびタンヌ・ツバの冬効果を決定するために実施されます。秋のさい振りは+2 修正を受けます。冬のさい振り+5 修正を受けます。

34.33 モンスーン: モンスーンは、夏（赤道の北）および冬（赤道の南）の両方に発生します。モンスーンは各季節に、次のエリアに影響します。

A. 夏: インド、セイロン、ビルマ、タイ、フランス領インドシナおよびフィリピン。

B. 冬: マレー、シンガポール、オランダ領東インド、サラワク、ニューギニア、ニューアイルランド、ニューブリテン、オーストラリア、ソロモン諸島（4.74N）およびニューヘブリディーズ島（4.74L）。

34.331 第1 ターンにおける日本の部隊の免除: 日本の部隊は、日本が英国または英国および米国に宣戦布告したターンにはモンスーンに影響されません。

34.4 冬準備:

34.41 冬準備レベル: 冬による影響を受けたエリアの冬効果は、影響を受けた同盟党派の冬準備レベルによって減少します。開始時の冬準備レベルは次のとおりです。

A. ヨーロッパ枢軸国: 0。

B. 日本: 2。

C. 西側連合国: 0。

D. ロシア: 6。

冬効果表 34.41	
0	効果なし。
1	展開時の装甲ユニットの移動力が1 減少します。
2	展開時の装甲ユニットの移動力が2 減少します。
3	展開時の装甲ユニットの移動力が3 減少します。空挺降下は禁止されます。
4	展開時の装甲ユニットの移動力が4 減少します。
5	展開時の装甲ユニットの移動力が5 減少します。オーバーランは禁止されます。敵の陸上ユニットは、攻撃側陸上ユニットよりも3 レベル以上低い冬効果を受けている場合には、陸上戦闘時に+1DM を受け取ります。陣地およびレールヘッドは生産できません。
6	展開は禁止されます。
7	全面攻勢は禁止されます。限定攻勢は認められます。
8	CTL および航空国籍 DRM が1 だけ減少します。
9	歩兵ユニットおよび補充部隊は、首都、重要戦略目標ヘクス、IC、橋頭堡またはレールヘッドで防御していなければ、-1DM を受けます。
10	敵ユニットは、装甲ユニットの ZOC から離れるために2 移動力ではなく1 移動力のみを消費します。
11	防御航空支援は、航空戦力が基地としているヘクスのみに制限されます。
修正	
+5 ナチ=ソビエト協定ライン以東およびシベリアの冬	
+2 秋ターンにおけるアジア	
-6 自動的なロシアの修正	
-6 自動的なフィンランドおよびスウェーデンの修正	
-2 自動的な日本の修正	
# 冬準備の各レベル	
説明: 冬効果の各レベルは、すべてのより低い結果の影響をすべて含みます。	
消耗戦闘に対する冬レベルの影響: 冬効果レベルの差は消耗さい振りを修正します（各レベルにつき+/-1）。	
攻勢の陸上戦闘に対する冬レベルの影響（冬効果 5）: 異なる冬準備レベルを備えたユニットが攻撃に参加する場合、最も劣悪な冬準備修正が攻撃側および防御側の両方に対して適用されます。	
展開: 展開する装甲ユニットは、常に少なくとも1 ヘクスは移動できます。	
太平洋の移動への影響: 太平洋戦域では、1 から 5 の冬効果による装甲の展開移動力の減少分は半分になされ、端数切捨てとなります。冬効果 10 は太平洋戦域では適用されません。	

ナチ=ソビエト協定ライン以東のロシアおよびフィンランド: 1 つのさいころが振られ+5 修正を受けます。
シベリア、満州、モンゴルおよびタンヌ・ツバ 冬ターンでは、1 つのさいころが振られ+5 修正を受けます。秋ターンでは、1 つのさいころが振られ+2 修正を受けます。
ポーランドおよび西部戦線: 自動的に「6」の冬レベルです。
ヨーロッパ大陸の地中海戦線ヘクス: 自動的に「4」の冬レベルです。

34.42 中小国: Vlasovs を含むすべての中小国ユニットは 0 の冬準備レベルでゲームを始めます（例外: フィンランドおよびスウェーデンは 6 の冬準備レベルでゲームを始めます）。この冬準備レベルは、それらを支配する同盟党派の冬準備レベルによって増加します。

34.43 パルチザン: パルチザンは 6 の冬準備レベルを持っています。

34.44 冬準備の増加: 枢軸国、西側連合国および日本は量産により冬準備レベルを増加できます。冬準備の量産の結果は、冬効果を改善するために使用されるまで秘密にされます（42.24I）。

経済

35. 年開始手順および BRP 計算

- 35.1 年開始手順 (YSS)
- 35.2 BRP 計算- 概観
- 35.3 YSS での BRP ベース成長
- 35.4 年内の BRP ベース変更
- 35.5 BRP 合計の計算
- 35.6 BRP の獲得および損失
- 35.7 比例配分およびタイミング
- 35.8 焦土化
- 35.9 米国の経済

35.1 年開始手順 (YSS) :

- 35.11 毎年の開始時の YSS:** YSS は、毎年の最初に、各冬ターンの後、次の春ターンの前に発生します。
- 35.12 シナリオ開始時に YSS はありません:** シナリオに参加する各主要国の初期の BRP、DP および RP レベルは付録 IV の中で述べられるように既に計算されており、YSS はシナリオの開始時に発生しません。各シナリオの開始時には、すべてのユニットがマップ上に置かれた後、DP および RP が割り付けられます。
- 35.13 ステップ:** YSS は次のステップからなります。
 - A. BRP 計算 (35.2-5)。
 - B. 各主要国の生産限度の決定 (27.3)。
 - C. DP (49.1-3) および RP (41.2-3) の分配および割り付け。
- 35.14 米国の選挙:** 1945 年の YSS が完了した後、米国の選挙(62)が実施されます。

35.2 BRP 計算- 概観:

- 35.21 BRP ベース:** ゲームの開始時には、各主要国はその国の経済資源を表わす BRP ベースを持っています。この BRP ベースは、ゲームが進むとともに増加するかもしれないし減少するかもしれません(例外: 中国の BRP ベースは変化しません- 35.33, 35.41, 35.42)。
- 35.22 ロシアの IC:** ロシアに支配される IC は、経済石油効果またはロシアに認められた赤字支出のレベル (39.22B) によるロシアの BRP ベースの減少を決定する場合に、ロシアの BRP ベースの一部と考えられません。ロシアに支配される IC の BRP 価値の増加は、BRP 成長により生成された RP の数 (35.35) を決定する場合、数えられません。ロシアに支配される IC の BRP 価値は、ロシアの生産限度 (27.31) を決定する場合、数えられます。
- 35.23 BRP 合計:** BRP 合計は、各 YSS に各主要国のために別々に計算されます。各主要国の BRP 合計は、各主要国の BRP ベース、およびその植民地、中小同盟国、提携中小国、征服地および経済的価値を有する他のエリアの価値を足し合わせるにより計算されます (35.51)。オランダ領東インドの BRP 価値は、英国が日本と開戦したときに 1 回のみ英国の BRP 合計に加えられます(89.24)。重要経済地帯に分類される領域 (38.3) は、本来それを支配する主要国の BRP ベースに含まれています。
- 35.24 連合国の合計:** グローバルウォーでは、英国、ロシアおよび米国の BRP レベルは、世界全体のレベルを表わし、各国がその資源を戦域間でどのように割り付けるか決定を下します。ヨーロッパシナリオでは、BRP はヨーロッパ戦域に向けられた資源を表わします。太平洋シナリオでは、連合国の BRP は記録しません。

35.3 YSS での BRP ベース成長:

- 35.31 成長率:** 各 YSS に、前の冬ゲームターンの終わりに前年の未

使用の BRP が決定され、主要国の成長率を掛けます。端数は切り捨てられ、その結果は主要国の BRP ベースへ加えられます。残りの BRP は失われます。主要国成長率は次のとおりです。

- A. ドイツ、日本、米国: 50%
- B. 英国: 40%
- C. フランス: 30%
- D. イタリア: 20%
- E. 中国: 0%
- F. ロシア: 前の冬ゲームターンの終わりの RGT レベルで最大 50% まで (各 RGT レベルは 1 パーセンテージポイントと等しい)。ドイツとロシアが開戦した後は、ロシアの成長率はゲームの残りの間 50% となります。

35.32 未生産ユニットの影響: 戦闘の損害および動員と量産による戦力プールの追加分を含む未生産の陸上および航空ユニットの BRP 価値は、次の状況では BRP 成長を決定する際に未使用の BRP 数から控除されます。

- A. **すべての主要国:** すべての主要国の 1940 年 YSS。
- B. **中立の主要国:** 中立の主要国のすべての YSS (例外: 冬ターンの中国における日本の戦闘損害)。日本はロシア、英国または米国と開戦するまで中立の主要国と考えられます。

35.33 中国: 中国の成長率は 0 であり、その BRP ベースは増加しません。中国は、日本から中国の重要戦略目標を奪還することのみに、その経済状況を改善することができます。

35.34 成長による RP の生成: 各 YSS では 1 つの追加の RP が、成長による 25BRP ごとのために受け取られます (41.23)。動員およびロシアの IC の BRP 価値の増加による BRP は数えられません (36.21)。

35.4 年内の BRP ベース変更:

35.41 増加: 主要国の BRP ベースは、動員 (36.21) を通じて年内に増加します。これは YSS の BRP 成長とは異なります (35.3)。

35.42 減少: 主要国の BRP ベースは、年内に以下のように減少するかもしれません。

- A. **赤字支出:** 発生したプレイヤーターン中に BRP 譲渡によってカバーされない赤字支出は、赤字支出した主要国の BRP ベースを恒久的に赤字の分だけ減少させます (39.21)。
- B. **石油効果:** 経済石油効果は、それが発生した各ターン、影響を受けた主要国の BRP ベースをその時点の BRP ベースの 10% (端数切捨て) または 10BRP のいずれか大きい分だけ減させます (33.61E)。

35.43 重要経済地帯の損失: 本来支配していた重要経済地帯が占領 (38.2)、ファイアストームまたは成功した戦略核攻撃の目標とされた場合、本来その重要経済地帯を支配していた主要国の BRP ベースは影響されませんが (38.22)、その主要国の生産限度は減少されます (27.31, 27.34C)。

35.44 BRP ベースの変化は生産限度に影響します: 主要国の BRP ベースの減少 (35.42) は、その主要国の生産限度 (27.31) を減少させます。同様に、動員による主要国の BRP ベースの増加 (36.21) は、その主要国の生産限度 (27.31) を上昇させます。

35.45 他の損失は BRP ベースに影響しません: 爆撃、輸送船の不足および征服地または植民地の損失のような他の原因による BRP 損失は、主要国の BRP ベースを減少させません。

35.46 BRP ベースは 0 未満には低下しません: 主要国の BRP ベースは 0 未満には低下しません (例外: 英国本土に関連する英国の BRP ベースに何が起るのかにかかわらず、カナダと南アフリカからの 20BRP は失われませんが、オーストラリアおよびインドの 20BRP は、それらの国々が日本へ降服した場合にのみ失われます。したがって英国の BRP ベースは、通常は 40BRP 以下に低下せず、オーストラリアおよびインドの 1 つまたは両方が降服した場合には

30 または 20BRP に減少されます。)

35.5 BRP 合計の計算:

35.51 YSS の計算: 各 YSS に各主要国の BRP の総数は、下記の BRP 価値をその年の BRP ベースに加えることにより計算されます。

- A. 征服された主要国。
 - B. 捕獲された重要経済地帯。
 - C. 植民地および征服された中小国。
 - D. 活性化した中小同盟国。
 - E. 提携中小国。
 - F. 経済的に浸透された中小国。
 - G. 捕獲または支配した IC。
- 次の BRP 価値が与られます。
- H. 前年の BRP ベース以外の赤字 (35.53)。
 - I. 他の同盟党派に支配されている本来支配していた重要経済地帯 (38.3)。

35.52 補給は無関係です: エリアの補給状況は YSS にその BRP を数える場合には、無関係です。

35.53 BRP 赤字: 主要国が中小同盟国、征服地または植民地の損失のような 35.42 に記述される以外の原因による BRP 損害を受け、その主要国が損失を吸収するために十分な BRP を持っていない場合、その主要国の BRP ベースは影響を受けません。しかしながら、損失が生じた年に利用可能な BRP の即時の損失または次の YSS の前のその後の追加 BRP によって相殺されることで支払われなかったこの種の BRP 損失は、次の YSS に主要国に分配される RP および DP の数を決定する前に、その主要国の利用可能な BRP から引かれます。以降の YSS にベースが減少されることとなる BRP ベースの減少 (35.42) と対照的に、影響を受けた主要国の BRP 合計の減少をもたらしません。

例: 英国は、ドイツの爆撃の結果 1940 年末に 10BRP 赤字を持っています。英国の BRP レベルは 1941 年の YSS に 10BRP だけ減少します。

1940 年の YSS では、英国は 105 の BRP ベースを持っています。1940 年冬に英国は造船に使用するために赤字支出します。赤字支出の量は 6BRP であり、英国の BRP ベースは 99BRP に減少します。1941 年の YSS では、英国は、1940 年冬の赤字支出以外に英国の YSS の BRP 合計に減少がない場合、その BRP ベースとして 99BRP のみを受け取ります。

もし上記の両方が 1940 年に生じていたならば、1941 年の YSS では、英国は減少された BRP ベースとして 99BRP を受け取り、また、英国の 1941 年 YSS の BRP レベルは爆撃からの BRP 赤字による 10BRP が減少されます。

35.6 BRP の獲得および損失:

35.61 主要国はプレイの間に BRP を獲得するかもしれないし失うかもしれません。

35.62 BRP の獲得: BRP は、前のターンに活性化した中小同盟国、提携または経済的に浸透された中小国および征服により獲得されます。このような BRP の追加は、夏、秋および冬ターンには比例配分されます。動員による BRP の獲得は比例配分されません。

35.63 BRP の損失: BRP は、外交による中小国の同盟党派からの脱退、以前に征服したエリアの奪還失敗、IC または重要経済地帯が敵に支配されること、または主要国による焦土戦術の実施により失われます (35.8)。このような BRP の損失は夏、秋および冬ターンには比例配分されます。敵の戦略爆撃および飛行爆弾またはロケット攻撃により失われた BRP は比例配分されません。

35.64 競合エリア: 枢軸主要国が BRP を受け取った中小同盟国の首都、提携中小国の首都または征服地が、連合国の冬のプレイヤーターン中に連合国によって占領された場合、支配していた枢軸主要国は、次の YSS にそのエリアの BRP を受け取り、その春の枢軸国プレイヤーターンの戦闘フェーズの終わりにそのエリアを奪還しな

い場合には、そのエリア分の比例配分された BRP を失います。中小国の支配を獲得した連合国の主要国は、その YSS にそのエリアの BRP を得ませんが、その支配を保持するならば、その春のプレイヤーターンにそのエリアの BRP を加えます。

35.65 各主要国の BRP ベース、征服地、中小同盟国および提携中小国は、付録 IV の適切なセクションで各シナリオにつき述べられています。シナリオ開始時に主要国に支配される植民地を含む中小国が敵の部隊に捕獲された場合、次のプレイヤーターン中にその中小国を奪還しない場合、その主要国は中小国による BRP を失います。

35.7 比例配分およびタイミング:

35.71 比例配分: BRP の獲得および損失 (35.62, 35.63) は以下のように比例配分されます (端数切捨て)。

- A. **春:** 100%
- B. **夏:** 75%
- C. **秋:** 50%
- D. **冬:** 25%

35.72 外交フェーズ中のすべての BRP の増加および損失は、比例配分する前に合計されます。同様に、戦闘フェーズ終了時のすべての BRP 損失は比例配分する前に合計されます。

35.73 タイミング: BRP の増加および損失のタイミングは以下のように決定されます。

A. **征服:** 春、夏および秋のターンの征服による BRP は、征服が生じたターンではなく、BRP が受け取られるターンの季節に基づき比例配分して、征服した主要国の夏、秋および冬のプレイヤーターンの外交フェーズの終わりに、それぞれ受け取られます。冬ターンの枢軸国の征服による BRP は、冬ターンに続く YSS に受け取られます。

B. **中小国:** 中小同盟国として活性化した中小国、主要国と提携した中小国、主要国に経済的に浸透された中小国または外交的に主要国から脱退した中小国により獲得または損失した BRP は、その事態が生じた外交フェーズの終了時に受け取られ、または失われます。事態が相手の外交フェーズ中に生じた場合、影響を受けた主要国は、相手の外交フェーズの終わりに BRP を受け取るかまたは失います。

C. **征服地および中小国の損失:** 征服地、中小国および植民地による BRP は、BRP を受け取っていた主要国がそのエリアの奪還に失敗した戦闘フェーズの終わりに失われます。同盟主要国による奪還は、ヘクスの支配およびそれに伴う BRP を同盟主要国に移転させます (例外: パルチザンが支配するヘクス- 11.62)。

D. **重要経済地帯および IC の捕獲:** 本来支配していた主要国による重要経済地帯およびロシアに支配された IC の捕獲により失われる BRP は、重要経済地帯および IC が捕獲された相手プレイヤーの戦闘フェーズの終わりに失われます。所有する主要国には、この BRP の損失を回避するために重要経済地帯および IC を奪還する機会がありません。BRP の増加および減少に関しては、本来支配していた主要国以外が支配する重要経済地帯および枢軸国が支配する IC の損失または奪還は、征服地として扱われます (37.44, 38.23)。

35.8 焦土化:

35.81 焦土化: 主要国は、敵の手に渡ることを否定するために、またはパルチザンによる損害を回避するために、任意にその征服地または植民地の比例配分された BRP 価値を除去できます。この政策を実施するために、その主要国は、前の YSS またはその後にその征服地または植民地から BRP を受け取っており、その BRP の獲得後に征服地または植民地の BRP を失っていない必要があります。その後に征服地または植民地がその年内に失われた場合、追加の BRP 損失は発生しません。

35.82 タイミング: 焦土戦術は、対象のエリアを支配する主要国のユニット生産フェーズ中に発表され、効果を現わします。

35.83 制限: 中小同盟国、提携中小国、経済的に浸透された中小国、外交的に共同目標とされた中小国および本来支配していた重要経済地帯は指定できません。

35.84 支配または将来価値に影響しません: 征服地または植民地への焦土戦術の実施は、その征服地または植民地の支配または後の年の征服地または植民地の BRP 価値に影響がありません。

35.85 一時的なゼロの BRP 価値: 焦土戦術を受けたエリアは、その年の残りの間 BRP 価値を失います。BRP は、焦土戦術を受けたエリアの征服により獲得されません。

例: ロシアは 1940 年にバルト三国を征服します。ドイツは 1941 年夏にロシアを攻撃しますが、バルト三国の支配を獲得しません。ロシアは、11BRP のコスト (バルト三国の以前の価値である 15 の 75%) で、その 1941 年夏のプレイヤーターン中にバルト三国に焦土戦術を実施できます。ドイツが 1941 年秋にバルト三国を捕獲した場合、ロシアはバルト三国を奪還しないことによる追加の BRP の損失を受けず、また、ドイツは 1942 年の YSS までバルト三国の征服による BRP を受け取りません。

35.9 米国の経済:

35.91 米国: 米国経済の戦争生産への転換は、第二次世界大戦における連合国の勝利における最も重要な要素のうちの 1 つでした。したがって米国の経済は、米国の生産のこの劇的な増加を反映するために他の主要国のとは多少異なって扱われます。

35.92 米国の開始時 BRP レベル: 米国は 1939 年秋に 100BRP の BRP ベースですべてのゲームを始めます。これは、グローバルウォー・キャンペーンゲーム、ヨーロッパおよび太平洋シナリオに適用されます。

35.93 1 つの米国 BRP 合計: グローバルウォーのゲームでは、米国 BRP 合計は、各戦域のために別々に維持されず、米国は 1 つの世界的生产限度を適用されます。

35.94 米国の動員の影響: 個々の米国の動員は、米国の BRP ベースおよび BRP レベルに 25BRP を加えます (36.21B)。

35.95 米国の BRP 成長: 米国は、1940 年の YSS から始めて、各 YSS に BRP 成長を通常どおり計算します。

36. 動員

- 36.1 タイミング
- 36.2 経済的影響
- 36.3 戦力プール
- 36.4 動員の時間差

36.1 タイミング:

36.11 タイミング: 動員は、民間工場の軍需生産への転換を表わし、動員が発生するターンに以下のような経済および軍事への影響を持ちます。動員の増大は、以下のターンに各主要国に発生します。

A. **ドイツ:** なし。

B. **イタリア:** 1939 年秋。

C. **日本:** 1939 年秋およびその後の USJT レベルが範囲 10、20 および 30 に達する以前の日本プレイヤーの選択する時点。状況の修正による USJT の増加が、日本が米国を攻撃するターンに日本の動員を引き起こす場合には、USJT レベルは、日本の宣戦布告に先立って 1 だけ増加し、日本がその造船限度を増加させるために動員を使用すれば、さらに増加されます。日本の動員が連合国プレイヤーターン中に USJT 増加が引き金となって起きる場合、その動員は前の日本プレイヤーターン中に生じたと考えられます。

例: USJT が 1940 年秋の連合国プレイヤーターンに 10 に達します。日本が

既にその 2 番目の動員を発生させていなければ、日本は 1940 年秋のゲームターン中に実施しなくてはなりません。1940 年秋に動員された日本の航空ユニットは、1941 年秋の日本のユニット生産フェーズに生産できます。

D. ロシア: RGT レベルが 10, 20, 30, 40 および 50 に達した時点。個々のロシアの動員は完了するまでに 2 ターンを要し、次のロシアの動員が生じる前に個々のロシアの動員は完了されている必要があります。したがってロシアは 2 ターンにつき 1 つの動員よりも速く動員できません。RGT レベルは、ロシアとドイツが開戦した場合に 50 になると考えられます。

E. 英国: 1939 年秋。

F. フランス: なし。

G. 米国: 米国は、USAT および USJT レベルにより各戦域で独立して動員します。米国の動員は、そのターンに有効な緊張レベルを決定するさい振り直後の連合国外交フェーズの終了時に有効な緊張レベルが以下に達した時点で発生します (49.851A, 49.852A)。

大西洋: USAT レベルが 10, 20, 30, 35, 40, 45 および 50 に達したとき、および追加の 5 回分の動員増大が発生します。

太平洋: USJT レベルが 10, 20, 30, 35, 40, 45 および 50 に達したとき、および追加の 5 回分の動員増大が発生します。

USAT および USJT レベルは、米国とドイツおよび日本が開戦した場合には、それぞれ 50 になると考えられます。

H. 中国: なし。

36.2 経済的影響:

36.21 BRP の追加: 以下に述べるように、各動員は、動員する主要国の BRP ベースおよび BRP レベルを増加します。動員による BRP の追加は比例配分されません。

A. イタリア、日本、英国: 各動員あたり 10BRP。

B. 米国: 各動員当たり 25BRP。

C. ロシア: ロシアは動員の第 1 ターンには 1 つの IC および BRP レベルへ 5BRP を加え、IC の完全価値に到達するまで、後の各ターンに 5BRP を加えます (37.62)。

36.3 戦力プール:

36.31 戦力プールの増加: 動員は、動員する主要国の戦力プールを増加させます。動員のターンに、動員する主要国は、動員されるユニットのタイプおよびそれが戦力プールに登場する時点を発表して記録し、ターンレコードトラック上の適切な位置にユニットを置きます (例外: 造船の増加- 36.34、延期された戦力プールの追加- 36.351)。動員による戦力プールのサイズの増加は、動員する主要国の成長率に比例します。

A. 日本、ロシア、米国: 動員の各ターンにつき 20BRP 分のユニット (例外: ロシアは、動員の 1 番目のターンには IC1 つおよび 10BRP 分のユニットを追加し、次のターンにさらに 10BRP 分のユニットを追加します)。

B. 英国: 動員の各ターンにつき 16BRP 分のユニット。

C. イタリア: 動員の各ターンにつき 8BRP 分のユニット。

36.32 適格のユニット: 動員による戦力プールの増加は、それが延期され、量産と結合したとしても、以下のタイプのユニットの生成にのみ使用できます。

A. 陸軍航空ユニット。 主要国は、1 ターンに 5 つ以下の AAF のみを動員できます (例外: 米国が同じターンに両方の戦域で動員すれば、米国はそのターンに 10 までの AAF を動員できます)。

B. 海軍航空ユニット。

C. 装甲:

- ・イタリアは 1 つの 2-5 の装甲ユニットのみを動員できます。
- ・英国は 1 つの 4-5 の装甲ユニットのみを動員できます。英国は、4-5 装甲ユニットを動員するのと同じターンに 1 つの 2-5 装甲ユニ

ットを動員できます。

- ・米国はヨーロッパ戦域の各動員につき 1 つの 5-6 の装甲ユニットのみを動員できます。太平洋戦域の動員は 5-6 の装甲ユニットを動員するために使用できません。

- ・ロシアは、重装甲の研究結果を達成していなければ、5-6 の装甲ユニットを動員できません。

D. 歩兵。 英国は 1 つの 3-4 の歩兵ユニットのみを動員できます。

36.33 禁止されるユニット: 潜水艦、ASW、輸送船、戦略爆撃機、迎撃機、ジェット機、輸送機、特殊部隊ユニット、高射砲およびパルチザンを含む 36.32 にリストされた以外のユニットの戦力プールは、量産への RP の投資または駆逐艦の ASW または輸送船への転換によってのみ増加します。

36.34 造船: 36.341 の制限に従い、動員する主要国は、その陸上または航空の戦力プールではなく、その造船限度を増加させることができます。各造船限度の増加は、5BRP 分のユニットと等価です。

36.341 制限: 造船所の動員は次の制限に従います。

A. 造船限度は、動員または生産によっても 1 ターンに 1 回を超えて増加されません (42.23D) (例外: 米国とドイツまたは米国と日本の開戦のターンを含めて、米国が一方の戦域で戦争中となった後は、動員または量産のいずれによっても、米国はその戦域の造船を 1 ターンあたり 2 回増加させることができます)。

B. 動員による米国の造船の増加は、動員が発生した戦域に割り当てられる必要があります。

C. 戦域の量産による米国の造船の増加は、米国がその戦域で戦争中となるか、またはその戦域における米国の緊張が 50 に達するまで禁止されます。

D. イタリアと英国の動員は、造船を増加させるために使用できません。

E. 日本の 1939 年秋の動員は、造船を増加させるために使用できません。

F. 延期された動員は造船限度を増加させるためには使用できません (36.351)。

36.35 戦力プールの増加するタイミング: 動員による戦力プールの増加は次のような遅延を受けます。

A. 造船: なし。

B. 航空: 4 ターン。

C. 歩兵:

- ・イタリア、日本、ロシア: 2 ターン。

- ・英国、米国: 4 ターン。

D. 装甲:

- ・イタリア、日本、ロシア: 4 ターン。

- ・英国、米国: 6 ターン。

36.351 戦力プールへの追加の延期: 動員は後回しまたは中断できませんが、日本、ロシアおよび米国は、動員による 5BRP 分までの戦力プールの追加を延期できます。動員による延期された戦力プール追加は、延期に続く 4 ターンのうちに実施できます。この期間内に実施されない戦力プールの追加は失われます。延期された戦力プール追加の遅延は、戦力プールへの追加が発表されたターンから数えられます。一部を動員から、一部を量産から生成された戦力プール追加は、動員に関連した遅延を受けます。

これによって、高価すぎるために動員または量産できないユニットを戦力プールに加えるために、主要国が動員の一部を後の動員または生産と組み合わせることが可能となります。さらに、これにより、中立の主要国が未生産ユニットにより YSS にその BRP ベースの成長が減少することを回避することを可能にします。

例: 1939 年秋に、日本は 3 つの AAF、6 つの NAS を動員し、その動員から 5BRP 分の戦力プール追加を延期します。1940 年春に、日本はさらに 5 つの NAS を生成するために延期された動員を使用します。1940 年秋には、1939 年秋に動員された 3 つの AAF および 6 つの NAS が、日本の戦力プールに加えられます。日本の海軍航空訓練限度が 3 であることにより、日本の戦力プ

ールに加えられた6つのNASはすべて1941年のYSSの前に生産でき、日本のBRPベース成長を決定するために使用される未使用BRPの数は減少されません(35.32)。

36.352 制限: 英国およびイタリアは戦力プール追加を延期できません。

36.353 戦力プール追加の遅延: 主要国は、任意に動員による戦力プール追加を遅延できません。

36.4 動員の時間差:

36.41 動員の時間差: 各主要国は、以下の例外に従い1ターンに1回だけ動員できます。

A. ロシア: ロシアは2ターンごとに動員できます。

B. 米国: 一方の戦域の米国の動員は、他の戦域の米国の動員に影響しません。

36.42 動員が36.41で認められるよりも速く発生した場合、可能となるまでその後の動員は遅れます。

例: 1941年秋にUSATが34から42まで増加し、USJTが27から31まで増加します。無作為の緊張さい振り(49.851, 49.852)は効果なしで、米国はヨーロッパで1回(USAT=35)、太平洋で1回(USJT=30)動員します。USATは1941年秋に40を超えましたが、USAT=40による米国の動員は、1941年冬まで延期され、それにより米国のヨーロッパの動員の残りが延期されることがほぼ確実となります。

1940年秋にRGTが10に達します。ロシアが動員を実施します。その次の動員は、1940年冬のRGTの増加にかかわらず、1941年春より早く発生しません。

ロシアは1940年秋および1941年春に動員します。ドイツは1941年夏にロシアを攻撃します。ロシアの残りの動員は、1941年秋、1942春および1942年秋に発生します。ロシアは、その5回の動員を完了させるまでに、すべての2番目のターンに1つのICを加え、10BRP分のユニットを動員します。

37. 産業センター (IC)

37.1 ICのBRP価値

37.2 ICの位置

37.3 ICの移動禁止

37.4 ICの捕獲

37.5 ICの除去

37.6 新しいIC

37.7 補給のためのICの使用

37.8 戦闘に対するICの影響

37.1 ICのBRP価値:

37.11 開始時の価値: 1939年秋および後の各YSSに、ロシアは支配している各ICにつきBRPを受け取ります。1939年秋には、各ICは10BRPの価値があります。

37.12 ユニット生産に対する影響: マップ東端から補給をトレースされるロシアが支配するICは、ロシア生産限度を増加させます(27.31)。

37.13 ドイツの攻撃により発生するIC価値の増加: ドイツがロシアに宣戦布告すれば、ロシアの支配下の各ICの価値は、宣戦布告後の1回目のYSSに15BRPに増加し、宣戦布告後の2番目のYSSに20BRPに、そして宣戦布告後の3番目およびその後のYSSに最高の25BRPに増加します(例外: 枢軸国によって捕獲されたICのBRP価値は固定されます-37.18, 37.43)。

37.14 ロシアによる枢軸国への宣戦布告は、ロシアのICのBRP価値に影響がなく、ロシアが降服し、その後に枢軸国がロシアに宣戦布告するまで各ICは10BRPに固定されます。

37.15 日本によるロシアへの宣戦布告は、ロシアのICのBRP価値

に影響がなく、その後のドイツによるロシアへの宣戦布告によるロシアのICのBRP価値への影響を変更しません(37.14)。

37.16 IC価値増加のために必要とされる補給: 前の冬のロシアのプレイヤーターンにマップ東端から完全な補給をトレースすることができなかった場合、ICはYSSにその価値を増加しません。これは、ICの補給ステータスが回復された場合に、後のYSSでBRPが増加を再開することを排除しません。

37.17 IC価値の増加の遅延: 孤立していたためにYSSで価値が増加しなかった(37.16)か、またはそれが補給源として使用された(37.7)のためにその価値を減少していたICは、37.13または37.14に認められているような完全な価値に達するまで、各YSSに5BRPずつ成長します。

37.18 捕獲されたICの価値は増加しません: ロシアが、枢軸国により捕獲されたICの支配を回復した場合には、そのICのBRP価値は増加しません(37.43)が、それが補給のために使用される場合(37.7)、その価値は減少します。

37.2 ICの位置:

37.21 ICの初期配置: ロシアは、モスクワ、レニングラード、スターリングラード、ハリコフ、ドニエプロペトロフスク、ロストフおよびゴリキーに置かれる7つのICでゲームを始めます。

37.22 追加のICの位置: 開始時の7つのICに加えて、ロシアはRGTレベルが10、20、30、40および50に達する場合、1つの追加のICを動員します。これらの追加のICは、ICの量産(42.24H)にRPを投資することにより生産されたICと同様に、可能な場合には、クイビシェフ、マグニトゴルスクおよびスベルドロフスクの順で、その後まだICを含んでいないヨーロッパのロシアの完全に補給され、ロシアに支配された任意の都市に生産される必要があります。ロシアのICの位置は灰色でマップ上に示されます。

37.3 ICの移動禁止:

37.31 ICの位置の固定: ICは移動できず再配備できません。

37.4 ICの捕獲:

37.41 ICの捕獲: それが占めるヘクスが枢軸国に支配される場合、ロシアに支配されるICは枢軸国によって捕獲されます。

37.42 捕獲の影響: ロシアに支配されるICが枢軸国によって捕獲された場合、ロシアは直ちにその時点のBRPレベルからICの比例配分された価値を失います。ロシアの生産限度も減少されます(27.31)。

37.43 捕獲されたICの価値: 枢軸国支配下のICは、それが捕獲された時点のICのBRP価値分の征服地として扱われます。一旦ICが枢軸国によって捕獲されれば、そのBRP価値は固定します。ロシアが捕獲されたICの支配を回復しても、ICの価値は後のYSSで増加しません。

37.44 ロシアによる奪還の影響: ロシアが捕獲されたICの支配を回復すれば、ロシアの生産限度は増加します(27.31)。ICはBRPの目的においては征服地として扱われます(35.73A)。

37.5 ICの除去:

37.51 ロシア:

37.511 タイミング: ロシアは以下の時点で任意に支配下のICを除去できます。

A. ロシアの移動フェーズの直前(13.2)に。または、

B. ロシアに支配されるICへの枢軸国による爆撃の直後に(26.76)。

37.512 影響:

A. BRP: ロシアによる IC の任意除去は、その時点の IC の価値に等しい BRP の比例配分された損失をロシアに与えます。

B. 新しい IC の量産に対するクレジット: ロシアのプレイヤーターン中に任意除去されたすべての IC (37.511A) について、その IC が除去された時点でマップ東端から陸上補給線をトレースすることができたならば、ロシアは IC が任意に除去された後のターンに新しい IC を生産するための 2RP のクレジットを受け取ります。これは、奪かされたエリアからウラルへの工場の移転を反映します。クレジットは枢軸国による爆撃 (37.511B) の結果除去された IC のためには受け取れません。任意除去された IC によるクレジットは以下の特徴を持ちます。

- ・ IC 生産に割り当てられた RP と同じ効果を持ちます。
- ・ 陸軍の量産 (41.31A) に割り当てられた RP に対する制限には数えられません。
- ・ 受け取ったターンに新しい IC を生産するために使用でき、または将来の使用のために保持できます。
- ・ 他の任意除去された IC からのクレジットまたは IC 生産に割り当てられた RP と結合できます。

37.513 制限: ロシアによるそのプレイヤーターン中の IC の任意除去 (37.511A) は、次の制限に従います。

- A. ロシアは枢軸国と開戦するまで IC を任意除去できません。
- B. ロシアは任意にモスクワ、レニングラードおよびスターリングラードの IC を除去できません。
- C. ロシアは、1 ターンに複数の IC を除去できません。

37.52 枢軸国:

37.521 タイミング: 枢軸主要国は、枢軸国の移動フェーズの直前にその支配する IC を任意に除去できます (13.2)。

37.522 BRP への影響: 枢軸国による IC の任意除去は、その時点の IC の価値に等しい比例配分された BRP が支配する枢軸主要国により失われます。

37.6 新しい IC:

37.61 新しい IC の生産: ロシアは、動員 (36.21C) によって、または量産 (42.24H) に RP を投資するという 2 つの方法で追加の IC を生産できます。新しい IC は、ロシアにある、まだ IC を含んでいない完全に補給されロシアに支配された都市に生産される必要があります。そのような場所が存在しない場合、新しい IC はウラルボックスに置かれなくてはならず、ロシアの石油生産を増加させます (37.65)。

37.62 漸進的な BRP の追加: 新しい IC が生産される場合、ロシアは、その生産のターンおよびその後の各ターンのユニット生産フェーズの最初に、その BRP 合計に 5BRP を IC が 37.13 または 37.14 で認められる完全な価値に達するまでの間、加えます。

37.63 YSS における新しい IC の BRP 価値: 前の冬のロシアのプレイヤーターンに新しく生産された IC の BRP 価値は、続く YSS に使用されます。IC の価値の追加増加が後のターンに発生します。

37.64 新しい IC はロシアの生産限度を増加させます: 新しい IC の生産は、その完全な価値に達するまでロシアの生産限度を各ターン増加させます。

例: ロシアが枢軸国に宣戦布告した後に、新しい IC を生産します。ロシアは、生産のターンに 5BRP を、およびその次のターンにさらに 5BRP を受け取り、その後すべての YSS に 10BRP をその BRP 合計に付け加えます。

枢軸国がロシアに宣戦布告し、その時点の通常の IC の価値は 15BRP です。その秋のプレイヤーターンにロシアが IC を生産します。ロシアは、その秋のターンに新しい IC による 5BRP を受け取り、その冬のターンに別の 5BRP を、YSS に 10BRP を、春のターンに別の 5BRP を、そして夏のターンに最後の 5BRP を受け取ります。

37.65 石油供給源としての IC: IC が最初に生産されるとき (37.61)、ロシアは IC をマップ上に置く (33.21B) のではなく、ウラルボッ

クスの石油生産を増加させることができます。一旦この決定が下されれば、取り消すことはできません。既存の IC は石油生産のために使用できず、以前の石油生産の増加は IC に変換できません。この方法で使用される IC は没収され、ロシアの抵抗レベルを修正しません。

37.7 補給のための IC の使用:

37.71 補給のための IC の使用: ロシアに支配される IC は、その中に存在するロシアおよびロシアの中小国ユニットに対してのみ無制限の補給源として使用できます。この目的のための IC の使用は、初期の補給判定中にロシアプレイヤーによって発表されます。

37.711 IC に対する影響: IC が補給のために使用される場合、使用された IC の価値は 5BRP だけ減少します。ロシアの BRP レベルは、直ちに 5BRP だけ減少し、ロシアの生産限度は再計算されます (27.31)。IC の BRP 価値が 0 になる場合、それは除去されます。

その BRP 価値を減少した IC は、もし後の YSS に完全に補給されれば、1 年あたり 5BRP の割合でその値を回復することができます。

37.712 ユニットに対する影響: IC が補給のために使用される場合、その IC の存在するヘクス内のロシアおよびロシアの中小国ユニットは、完全に補給され、石油効果を受けません。

37.72 ユニット生産には不十分です: ロシアのユニットは、マップ東端から完全な補給をトレースすることができない IC には生産できません。

37.8 戦闘に対する IC の影響:

37.81 戦闘に対する影響: IC は戦闘に次の効果があります。

- A. **消耗:** IC は消耗占領の対象に選ぶことができません (14.62C)。
- B. **陸上攻撃:** IC 内で防御する歩兵および補充部隊は、装甲の展開により攻撃されたときに 1DM を受けません (15.33A)。

38. 重要経済地帯

38.1 概観

38.2 重要経済地帯の捕獲

38.3 国別の重要経済地帯

38.1 概観:

38.11 BRP ベースへ不可欠な重要経済地帯: 特定のエリアは、本来それを支配する主要国の経済または政治にとって不可欠でした。本来支配していた重要経済地帯の BRP 価値は、その主要国の BRP ベースの不可欠な部分として扱われます。

38.2 重要経済地帯の捕獲:

38.21 捕獲: そのヘクスが、敵パルチザンによる支配を含む敵の支配を受ける場合、重要経済地帯が捕獲されます。

38.22 捕獲の影響: 本来支配していた主要国により支配された重要経済地帯が占領される場合、本来支配していた主要国は直ちにその時点の BRP レベルからの重要経済地帯の比例配分された価値を失います。本来支配していた主要国の生産限度も減少されます (27.31 を参照) が、その BRP ベースは影響されません (35.43)。

38.23 通常の征服地としての重要経済地帯: 主要国が、本来別の主要国が所有していた重要経済地帯を捕獲すれば、捕獲された重要経済地帯は征服地として扱われます。主要国が相手プレイヤーターン中に重要経済地帯の支配を保持すれば、その主要国は次のターンに重要経済地帯に対する比例配分された BRP を受け取り、YSS に征服地として重要経済地帯の完全な BRP 価値を受け取ります (例外:

冬ターンに枢軸国によって捕獲され保持された重要経済地帯は、単に捕獲した枢軸主要国の YSS 合計に加えられます。BRP を受け取った捕獲された重要経済地帯が敵部隊によって奪還される場合、主要国は直には重要経済地帯の比例配分された価値を失いません。その代わりに主要国は、BRP の損失を回避するために重要経済地帯の奪還を試みるために 1 ターンの猶予を持っています (35.63 と 35.73C)。

38.24 奪還: 敵に支配された、本来支配していた重要経済地帯が、本来重要経済地帯を支配していた主要国の同盟党派によって奪還された場合、その主要国の生産限度は直ちに増加します (27.31)。その重要経済地帯が保持される場合、本来支配する主要国は、その次のプレイヤーターンの開始時にその地帯の比例配分された BRP 価値を回復します (例外: 冬ターンの征服は、YSS 合計に含まれます - 35.64。フランス降服後のフランスの重要経済地帯およびイタリア降服後のイタリアの重要経済地帯は、常に通常の征服地として扱われます)。

38.25 二重の危険はありません: 本来支配していた重要経済地帯が捕獲されると同じプレイヤーターン中に爆撃される場合、爆撃による BRP 損失は、重要経済地帯の捕獲により防御側の主要国が受ける比例配分された損失を決定する前に重要経済地帯の価値から控除されます。

38.3 国別の重要経済地帯:

38.31 ドイツ:

- A. ベルリン: 50 BRP。
- B. エッセン、ケルン、ライプチヒ、ブレスラウ: 25BRP (各々)。

38.32 英国:

- A. ロンドン: 30 BRP。
- B. マンチェスター、バーミンガム: 15BRP (各々)。

38.33 イタリア:

- A. ローマ: 20 BRP。
- B. ミラノ、ジェノア: 10 BRP (各々)。

38.34 フランス:

- A. パリ: 20 BRP。
- B. マルセイユ、リヨン: 10 BRP (各々)。

38.35 ロシア:

- A. ウラジオストック、イルクーツク: 10 BRP (各々)。

38.36 日本:

- A. 東京: 30 BRP。
- B. 大阪、鹿児島: 15BRP (各々)。
- C. 奉天、ハルビン (満州): 10 BRP (各々)。
- D. ソウル (朝鮮): 10 BRP。
- E. 台北 (台湾): 5BRP。

38.37 中国:

- A. 重慶、北京、南京、上海、広東: 5BRP (各々)。
- 38.371** キャンペーンおよび太平洋シナリオでは、1939 年に日本が北京、南京、上海および広東を支配してシナリオを始めます。

39. 支出限度

39.1 支出限度

39.2 赤字支出

39.3 生産限度

39.1 支出限度:

39.11 中国のみの全体的な支出限度: 主要国は、赤字支出 (39.2) に対する制限および生産限度 (39.3) とともに利用可能な BRP 数によるもの以外には、1 つのプレイヤーターンに費やすことができ

る BRP 数が制限されていません。(例外: 中国は、1 プレイヤーターンにその YSS の BRP 合計の半分 (端数切捨て) を越えて支出できません。この計算は YSS に実施され、続いて起こる年内の事態に影響されません。中国の支出限度は、将来の参照のために記録されるべきです。爆撃または重要経済地帯の損失のような敵の活動による非自発的な中国の BRP 損失は、中国の支出限度に数えられません。)

39.2 赤字支出:

39.21 赤字支出: ドイツ、日本、ロシア、英国および米国は、赤字を補填するために利用可能な BRP を持っていなくても、BRP を費やすことができます。このような支出は、赤字支出を実施したプレイヤーターンの終了前に BRP 譲渡によって補填されなかった場合には、支出した主要国の BRP ベースを減少させます。

39.22 赤字支出に対する制限: 赤字支出は次の制限に従います。

- A. ユニット生産のための赤字支出は、主要国の生産限度を超過できません。
- B. 赤字支出は主要国の BRP ベースを超過できません。ロシアの IC はこの決定の際に数えられません。ロシアの赤字支出は、ロシアのマップ外の BRP ベースによって制限されます。
- C. イタリア、フランスおよび中国は、赤字支出できません。
- D. 赤字支出は 1939 年には禁止されます。

39.3 生産限度:

39.31 生産限度: 各主要国は、各ターンにユニット生産のためにその時点の BRP ベースの 3 分の 1 (端数切捨て) を超えて支出することはできません。詳細に関しては、27.31 を参照してください。

40. BRP 譲渡

40.1 概観

40.2 メカニクス

40.3 BRP 譲渡に対する制限

40.4 ムルマンスク船団

40.5 ペルシア経由のロシアへの BRP 譲渡

40.6 トルコ経由のロシアへの BRP 譲渡

40.7 シベリア経由のロシアへの BRP 譲渡

40.8 中国への BRP 譲渡

40.1 概観:

40.11 一般: BRP は、ユニット生産フェーズの最初に、ある主要国から別の主要国に譲渡できます。BRP 譲渡は、同じまたは後のターンの、受取国のユニット生産フェーズに到着します。

40.12 未完の BRP 譲渡:

40.121 マップボックスまたは真珠湾の BRP は、譲渡する西側連合国の主要国によって使用できず、YSS の間に成長また減少しません。BRP はマップボックスまたは真珠湾に無期限に残ることができますが、20BRP を超えてこの方法で 1 つの場所に蓄積できません。マップボックスまたは真珠湾の BRP の蓄積は、各ターンに受取側主要国に譲渡できる BRP 数に対する制限に影響しません。真珠湾が日本の支配を受ける場合、その BRP は破壊されます。

40.122 譲渡する西側連合国の主要国は、BRP 譲渡を取り消しまたは変更し、マップボックスからいずれかの適格な受取国、または本国へ送ることができます。通常の輸送船の必要条件は、このような配送に適用されます。

40.2 メカニクス:

40.21 補給線の要求: BRP 譲渡はユニット生産フェーズ中に実施され、譲渡する国の本国にある支配された無制限補給源から受取国のユニット生産が認められるヘクスまたはロシアのウラルボックスへの補給線のトレースが要求されます。BRP 譲渡に必要な補給線は、陸上 (30.321) または海上 (40.22) によってトレースできます。

40.22 海上の BRP 譲渡

40.221 海上護衛の要求: 海上による BRP 譲渡はユニット生産フェーズに実施され、海上護衛 (21.6) を要求します。海上の BRP 譲渡の運送または保護に使用された輸送船を含む海軍ユニットは、そのプレイヤーターン中に他の目的のために使用できません (21.31) (例外: BRP 譲渡が通過する SW ボックス内の海軍ユニット-25.36)。

40.222 インターセプト: 海上の BRP 譲渡はそれがマップ上の経路をトレースする際に、敵部隊によるインターセプトを受けます。これにより譲渡された BRP の一部または全部が受取国に到着しないかもしれません。あるマップボックスから別のボックスまでの BRP 譲渡はインターセプトされません。

40.223 輸送船または駆逐艦の要求: 海上による BRP 譲渡は以下のものを要求します。

A. 譲渡する 10BRP (端数切上げ) につき 1 つの輸送船戦力 (例外: 輸送船は BRP が中東または真珠湾のマップ上に到着した後は要求されません-40.63, 40.821)。

加えてマップボックスから出発しない BRP 譲渡およびムルマンスク船団では、

B. 譲渡する 3BRP (端数切上げ) につき 1 つの駆逐艦戦力。

40.224 輸送船の損失: 海上で譲渡される BRP は、それを護衛する海軍ユニットがすべて沈められる場合、破壊されます (例外: 譲渡中に敵の活動の結果沈められた各輸送船は、10BRP を除去します)。ムルマンスク船団の BRP は、直接攻撃されます (40.453, 40.461)。ムルマンスク船団で使用される輸送船の追加の損失は以下のように発生します。5BRP 未満の損失では輸送船は失われません。5 から 14BRP の損失で 1 つの輸送船が失われます。15BRP 以上の損失で 2 つの輸送船が失われます。これらの追加の輸送船の損失は BRP の損失を発生させません。

40.23 BRP 譲渡の影響

A. 譲渡する主要国: 主要国は、そのユニット生産フェーズの最初に BRP を譲渡する意図を発表します。

・**BRP レベル:** 譲渡する主要国は、直ちにその BRP 合計から BRP 譲渡の量を控除します。

・**生産限度:** 主要国により譲渡される 3BRP (端数切捨て) ごとに、その生産限度が、譲渡が実施されたターンに 1BRP だけ減少します。

B. 受取側の主要国:

・**BRP レベル:** 受取側の主要国は、譲渡が陸上により実施された場合は直ちに、譲渡が海上により実施された場合は何らかの遅延または敵のインターセプトの後に、その BRP 合計に BRP 譲渡の量を加えます。

・**生産限度:** 主要国が受け取った譲渡の 3BRP (端数切捨て) につき、その生産限度が譲渡を受け取ったターンに 1BRP だけ増加します。

40.24 ロシアへの西側連合国の石油出荷: 石油カウンターは、BRP 譲渡に加えて、またはその譲渡の代わりに西側連合国によりロシアへ送ることができます。ルートが開通している場合には、各ターンに最高 2 つの石油カウンターをムルマンスク経由で送ることができ、また各々 1 つの石油カウンターをペルシア、トルコおよびシベリア経由で送ることができます。出荷される各石油カウンターは、BRP ルートの使用制限および全体的な西側連合国のロシアへの BRP 譲渡限度に対して 10BRP として計算されます。ムルマンスクまたはシベリア経由で送られた各石油カウンターにつき、1 つの西側連合国の輸送船が要求されます。アバダンまたはアフワーズからペルシ

ア経由の、またはモスルからトルコ経由の石油カウンターは輸送船を要求しません。西側連合国およびロシアの BRP レベルは、石油の出荷によって影響されません (33.4623)。

40.241 石油出荷への損害: BRP 損害がムルマンスク船団へのドイツの攻撃またはペルシアのパルチザンによりロシアへの石油出荷に与えられた場合、以下の影響があります。

A. 5BRP 以下の損害が与えられた場合、ロシアが BRP の損失を負えば、石油カウンターはロシアに到着します。

B. 6 から 9BRP の損害が与えられた場合、石油カウンターはロシアに到着せず、ロシアはその代りに、10BRP から石油出荷に与えられた BRP 損失を差し引いた数の BRP を受け取ります。

C. 10BRP 以上の損害が与えられた場合、石油カウンターが破壊されます。10 を超える BRP がムルマンスク船団で失われた場合、超過 BRP の損失は残りの船団に適用されます。

40.25 南アフリカ経由の譲渡の遅延: 南アフリカボックスを通過して送られた場合、ペルシアおよびトルコ経由のロシアへの西側連合国による BRP 譲渡は 1 ターンの遅延を受けます (40.5, 40.6)。

40.26 中国への譲渡の遅延: 中国への西側連合国の BRP 譲渡は、経路により 2 ターン以上の遅延を受けます (40.8)。

40.27 SR への影響なし: BRP 譲渡はユニット生産フェーズ中に実施され、SR 容量に影響がありません。

40.3 BRP 譲渡に対する制限:

40.31 一般的な制限: 各主要国の BRP 譲渡に対する制限は下に記述されています。主要国は特定されるような BRP 譲渡のみを実施できます。

40.32 ドイツおよびイタリア: ドイツはイタリアに BRP を譲渡できます。イタリアは BRP を譲渡できません。BRP 譲渡は、ヨーロッパ枢軸国と日本の間で実施できません。

40.33 米国の BRP 譲渡:

40.331 ヨーロッパ

A. 西側連合国への米国の BRP 譲渡: フランスおよびカナダと南アフリカを含む英国への米国の BRP 譲渡は、1 ターンあたりの譲渡が送られる時点の 25 を超える各 USAT レベルにつき 1BRP ずつまでに制限されており (USAT レベルが 26 ならば 1BRP を譲渡でき、USAT レベルが 27 ならば 2BRP を譲渡できるなど)、譲渡は 1 ターンあたり最大 25BRP まで送れます。一旦米国がドイツと開戦すれば、BRP 譲渡の兵站線以外に、米国がフランスおよびカナダと南アフリカを含む英国に譲渡できる BRP の数に制限はありません。

B. ロシアへの米国の BRP 譲渡: 米国がドイツと開戦し、ロシアとドイツの開戦に続き枢軸国が東部戦線で全面攻勢を実施するまでは、米国はロシアに BRP を譲渡できません。

40.332 太平洋

A. 中国への米国の BRP 譲渡: 中国への米国の BRP 譲渡は USJT レベルによって制限されています。

B. オーストラリアへの米国の BRP 譲渡: 米国は、日本と英国の間の開戦に続いてオーストラリアのユニットが生産可能となる最初の連合国のプレイヤーターンまでオーストラリアに BRP を譲渡できません。

40.333 選挙後の譲渡: -6 以下の選挙結果では、ヨーロッパで英国、カナダ、南アフリカ、フランスおよびロシアへの BRP 譲渡が禁止されます。-6 以下の選挙結果では、太平洋でオーストラリアと中国への譲渡が禁止されます。ロシアへの米国の BRP 譲渡は、米国がドイツと戦争中でなければ禁止されます。

40.334 メカニックス:

A. 英国およびフランスへの米国の BRP 譲渡: 英国およびフランスへの米国の BRP 譲渡は、譲渡される 10BRP ごとに 1 つの西側連合国の大西洋の輸送船を使用して海上で実施される必要があります。

B. カナダへの米国の BRP 譲渡: 米国は、輸送船を使用せずにユニ

ット生産フェーズ中に陸上でカナダに BRP を譲渡できます。この方法で譲渡された BRP の用途は、カナダの造船を含むカナダのユニット生産に対する譲渡されたターンにおける BRP 消費に制限されており、米国の生産限度に計算されます。カナダへの米国の BRP 譲渡は、英国の BRP レベルまたは英国の生産限度に影響がありません。

C. 南アフリカへの米国の BRP 譲渡: 米国は、1 つの西側連合国の大西洋の輸送船を使用してユニット生産フェーズ中に海上で南アフリカに BRP を譲渡できます。この方法で譲渡された BRP の用途は、譲渡のターンにおける南アフリカのユニットの生産に対する BRP 消費に制限されており、米国の生産限度に計算されます。南アフリカへの米国の BRP 譲渡は、英国の BRP レベルまたは英国の生産限度に影響がありません。

D. オーストラリアへの米国の BRP 譲渡: 米国は、1 つの西側連合国の太平洋の輸送船を使用してユニット生産フェーズ中に海上でオーストラリアに BRP を譲渡できます。この方法で譲渡された BRP の用途は、譲渡のターンにおけるオーストラリアのユニット生産に対する BRP 消費に制限されており、米国の生産限度に計算されます。オーストラリアへの米国の BRP 譲渡は、英国の BRP レベルまたは英国の生産限度に影響がありません。

E. インドへの米国の BRP 譲渡: 米国はインドに BRP を譲渡できません。

40.335 米国の動員に対する影響はありません: 米国の BRP 譲渡は、米国の動員に影響がありません。

40.34 英国:

A. フランスへの英国の BRP 譲渡: 英仏間の協力制限がすべて撤廃されており、枢軸国ユニットがパリにない場合のみ、英国はフランスに BRP を譲渡できます。

英国はフランスが降服するターンにフランスに BRP を譲渡できません。

B. ロシアへの英国の BRP 譲渡: ロシアとドイツの間の開戦に続き枢軸国が東部戦線で全面攻勢をとった後にのみ、英国はロシアに BRP を譲渡できます。

C. 中国への英国の BRP 譲渡: 一旦英国と日本が開戦すれば、英国は中国に BRP を譲渡できます。

D. 米国への英国の BRP 譲渡: 英国は米国に BRP を譲渡できません。

40.35 フランス: ロシアとドイツの間の開戦に続き枢軸国が東部戦線で全面攻勢をとった後にのみ、フランスはロシアに BRP を譲渡できます。フランスは英国または米国へ BRP を譲渡できません。

40.36 ロシア: ロシアへの西側連合国による BRP 譲渡は、ロシアとドイツの間の開戦に続き枢軸国が東部戦線で全面攻勢をとるまで実施されません。ロシアがドイツと開戦した後は、ロシア降服後でさえ、連合国の BRP 譲渡はロシアに対して実施できます。ロシアは降服する場合、ドイツに BRP を譲渡しなければなりません(60.6)。ロシアは、中国国民党を含むいかなる西側連合国の主要国にも BRP を譲渡できません。

40.361 ロシアへの BRP 譲渡は、ムルマンスク (40.4)、ペルシア (40.5)、トルコ (40.6) またはシベリア (40.7) 経由で実施されなくてはなりません。

40.362 西側連合国は、全体として 1 ターンあたり 50BRP を超えてロシアに譲渡できません。

40.4 ムルマンスク船団:

40.41 最も大きな容量のロシアへの西側連合国の援助ルートは、ムルマンスクおよびアルハンゲリリスクへの北極海の船団によるものです。このルートの短所は、ムルマンスク船団が、ノルウェーを基地とするドイツの航空および海軍ユニットおよびドイツの潜水艦による攻撃を受け、ムルマンスクルートの終点が北ロシアへの枢軸国の

進出により切断されるということです。

40.411 ムルマンスクルートの容量: ムルマンスクルートの容量は、ロシアとドイツの開戦に続き枢軸国が東部戦線で全面攻勢を実施した後の 1 番目の連合国プレイヤーターンには 5BRP です。2 番目の連合国プレイヤーターンに 10BRP、3 番目の連合国プレイヤーターンに 15BRP、およびその後のゲームの残りの各連合国プレイヤーターンには 20BRP となります。

40.412 ムルマンスクルートのロシア部分: ムルマンスク船団ルートのロシアの部分は以下のようにトレースされます。

A. ムルマンスク (通年): ムルマンスクからの鉄道を表わすマップ北端のヘクス A47 からボログダへ。ムルマンスクを経由してムルマンスク船団を受け取るためには、ロシアはヘクス A47 を支配し、ヘクス A47 からロシアに支配されたボログダまで陸上補給線をトレースできなければなりません。

B. アルハンゲリリスク (夏と秋のターンのみ): アルハンゲリリスクからの鉄道を表わすマップ北端のヘクス A50 からボログダへ。アルハンゲリリスクを経由してムルマンスク船団を受け取るためには、ロシアはヘクス A50 を支配し、ヘクス A50 からロシアに支配されたボログダまで陸上補給線をトレースできなければなりません。

C. ボログダ: ボログダからマップ東端へ。ボログダが枢軸国の支配下にある場合、またはロシアがボログダからマップ東端まで補給線をトレースできなければ、ムルマンスク船団は禁止されます。

ムルマンスクとアルハンゲリリスクは両方ともはるかに北なので、マップ上に描かれていません。冬と春ターンには、氷がヘクス A50 を通過する鉄道線によってボログダに接続されるアルハンゲリリスクへの船団を防ぎます。したがって、ヘクス A47 およびボログダへのルートのロシアによる支配は、ムルマンスク船団を通年認める一方、アルハンゲリリスクルートの保持は夏および秋ターンにのみムルマンスク船団を認めます。ボログダ自体の損失は、ターンにかかわらず、ムルマンスク船団を妨げます。

40.42 連合国の海軍ユニット:

40.421 輸送船の必要: ムルマンスク船団は、船団内の 10BRP (端数切上げ) につき 1 つの大西洋の西側連合国の輸送船が、および船団内の 3BRP につき少なくとも 1 つの駆逐艦戦力を必要とします。駆逐艦は BRP の源により、英国、米国が枢軸国と戦争中の場合には米国大西洋岸ボックス、またはまれな場合にはフランスに基地を置かなければなりません。

40.422 追加の海軍ユニット: ASW 以外の、空母を含む追加の海軍ユニットは、ドイツの艦隊、航空および潜水艦の攻撃からムルマンスク船団を保護するために割り当てることができます。これらの追加の海軍ユニットは、ムルマンスクボックスへの進入に先立ち、任意の西部戦線の港湾または米国大西洋岸ボックスに基地を置くことができ、または大西洋 SW ボックスから転送できます。ムルマンスク船団を保護する西部戦線港湾に基地を置いた海軍ユニットは、ヘクス A23 と A34 の間 (両者を含む) のマップ北端から移動することにより、ムルマンスクボックスに進入し、そうする間にインターセプトを受けます。複数の国家が船団により BRP を送っている場合には、そのような船団がムルマンスクボックスに入ると直ちに、1 つの船団に合流します。海軍ユニットは、ムルマンスク船団を保護するプレイヤーターン中には、他の機能を実行できません。

40.43 対抗されない船団:

40.431 すべての BRP がロシアの合計に加えられます: ムルマンスク船団が対抗されない場合、ロシアへ船団で送られた BRP のすべてが、ロシアのユニット生産フェーズ中にロシアの合計に加えられます。

40.44 ドイツの航空および海軍ユニット:

40.441 ベルゲンまたはスカパフローの支配の要求: ドイツは、オスロの支配を獲得する場合、ムルマンスクボックスの支配を獲得し、それがオスロを保持するか、ムルマンスクボックス内にユニットを持っている限り、ムルマンスクボックスの支配を保持します。ドイ

ツは、移動または再配備フェーズにベルゲン、オスロまたはスカパフローからムルマンスクボックスへ、またはその逆で、航空および海軍ユニットを移動または再配備させることができます（18.23, 21.226, 28.757C）。ドイツの潜水艦も、枢軸国がベルゲンまたはスカパフローを支配する場合には、再配備フェーズ中に大西洋 SW ボックス、ベルゲン、オスロまたはスカパフローからムルマンスクボックスに再配備できます。ドイツの航空および海軍ユニットは、ムルマンスクボックスに、またはそのボックスからそれらが展開するフェーズ中には、ベルゲン、オスロおよびスカパフロー以外のヘクスに、またはそのヘクスから移動できません（例外: 40.442）。ドイツはベルゲンまたはスカパフローを支配し、無制限補給源からマップ北端のノルウェーのヘクス（A35, A36）または場合に応じてスカパフローまで補給線をトレースすることができる場合のみ、ドイツはムルマンスクボックスに航空および海軍ユニットを配置または使用できます。無制限補給をトレースすることができない場合、ムルマンスクボックス内のドイツの航空および海軍ユニットはそこを去る必要がありませんが、補給が提供されるまで船団をインターセプトすることが禁じられます。ムルマンスクボックスを出入りするドイツの航空および海軍ユニットの移動および再配備は、インターセプトされません（例外: 40.442）。

40.442 ムルマンスクボックスからの離脱: ムルマンスクボックスから撤退するドイツの航空および海軍ユニットは、通常はベルゲン、オスロまたはスカパフローに再登場します。連合国がベルゲンとスカパフローを支配する場合、ムルマンスクボックス内のドイツの航空および海軍ユニットは、次の枢軸国の移動フェーズ中にムルマンスクボックスから移動または除去される必要があります、その間に連合国の船団に対抗できません。ドイツがベルゲンの支配に依存していたならば、ドイツの海軍ユニットは A34 に最も近い枢軸国に支配される港湾へ移動しなくてはならず、このような移動の間にインターセプトされます。また、ドイツの航空ユニットは A34 から基地変更の距離（18.21）内の枢軸国に支配される航空基地に移動する必要があります。ドイツがスカパフローに依存していたならば、ドイツの海軍ユニットは、スカパフローに最も近い枢軸国に支配される港湾へ移動しなくてはならず、このような移動の間にインターセプトされます。また、ドイツの航空ユニットはスカパフローから基地変更の距離（18.21）内の枢軸国に支配される航空基地に移動する必要があります。

40.443 ムルマンスク部隊に対する制限: ムルマンスクボックスは、5 つの航空戦力の基地容量を持っています。ドイツがムルマンスクボックス内に航空基地を生産すれば、その容量が 10 航空戦力に増加します。イタリアおよび枢軸国中小同盟国のユニットは、ムルマンスクボックスに進入できません。

40.444 潜水艦攻撃に対する制限: ベルゲンまたはスカパフローのいずれかが枢軸国の運用中の港湾である場合には以下ようになります。

A. 大西洋: 大西洋 SW ボックス内のドイツの 10 潜水艦（端数切上げ）つき 1 つのドイツ潜水艦がムルマンスク船団を攻撃できます。

B. ムルマンスクボックス: ムルマンスクボックス内を基地とするすべてのドイツの潜水艦はムルマンスク船団を攻撃できます。

40.45 ムルマンスク船団に対するドイツの攻撃

40.451 手順: ムルマンスク船団は、ムルマンスクボックス内を基地とするドイツの航空ユニットおよび海軍ユニットによって攻撃されるかもしれません。船団に対するドイツの潜水艦の影響は、航空攻撃および海軍戦闘がすべて解決された後に決定されます。手順は以下のとおりです。

A. ドイツのプレイヤーは、ムルマンスクボックス内のどの航空および海軍ユニットが連合国の船団をインターセプトするか発表します（40.452）。

B. 1 番目の航空攻撃が解決されます（40.453）。

C. 海軍戦闘の第 1 ラウンドが解決されます（40.454）。

D. 船団に対する追加の航空および海軍攻撃ラウンドが解決されます。

E. すべての航空および艦隊戦闘が解決された後に潜水艦攻撃が解決されます（40.46）。

40.452 ドイツの航空および海軍のインターセプト: ムルマンスク戦闘は、ドイツのプレイヤーがムルマンスクボックス内の航空または海軍戦力の全部または一部が連合国の船団をインターセプトするか、あるいはインターセプトしないかを発表することから始まります。インターセプトは自動的です。ドイツのプレイヤーが航空および海軍ユニットによる船団のインターセプトを望まないかまたは実施できなければ、船団に対する潜水艦攻撃が解決されます（40.46）。

40.453 ドイツの航空攻撃

40.4531 無制限の航空攻撃が可能: ドイツは、連合国の船団を攻撃するためにムルマンスクボックス内の航空ユニットを使用できます。ドイツのプレイヤーは望むだけの数の航空攻撃を実施できます。船団が破壊または帰還される場合、すべての攻撃側航空ユニットが除去される場合、またはドイツのプレイヤーがもはや航空攻撃の実施を望まない場合にドイツの航空攻撃は終了します。

40.4532 航空攻撃の解決: 航空攻撃は、ドイツのプレイヤーが敵の有名艦または小型艦のいずれかを目標として、通常通り解決されます。航空攻撃により防御側の小型艦に与えられた各打撃につき 1BRP が船団から除去されます。

40.454 海軍戦闘: ムルマンスクボックス内のドイツの海軍ユニットは、自動的に連合国の船団をインターセプトできます。ドイツの航空および海軍ユニットの両方がムルマンスク船団を攻撃する場合、1 つの航空攻撃が各海軍戦闘ラウンドの前に解決されます。海軍戦闘によって防御側小型艦に与えられた各打撃につき 1BRP が船団から除去されます。

40.46 潜水艦攻撃: ムルマンスク船団に対する潜水艦の攻撃は、海軍戦闘の結果にかかわらず航空および海軍戦闘がすべて解決された後に解決されます。

40.461 潜水艦攻撃の解決: 潜水艦攻撃は、潜水艦攻撃表（22.942）を使用して、通常どおり解決されます。船団の潜水艦に対する防御レベルは、船団に対する海軍戦闘および航空攻撃が解決された後に決定されます。潜水艦の攻撃によって防御側小型艦に与えられた各打撃につき 1BRP が船団から除去されます。

40.47 結果: 潜水艦攻撃が解決された後、船団中の生き残ったすべての BRP はロシアの BRP 合計に加えられます。ロシアに到着する BRP の数は、生き残った連合国の護衛する駆逐艦戦力数の 3 倍を超過することができません。超過 BRP は除去されます。ドイツが艦隊戦闘で連合国を破り、船団に帰還を強いた場合、または船団が任務中断した場合には、生き残ったすべての BRP が譲渡する国の BRP 合計に返されます。

40.48 戦闘後のユニットの配置: ムルマンスク船団に対する攻撃がすべて解決された後に以下のようにユニットが配置されます。

A. ドイツの航空および海軍ユニット: 生き残ったドイツの航空および海軍ユニットは裏返され、後の枢軸国ターンにムルマンスクボックスから移動または再配備されるまで、ムルマンスクボックスに残ります。

B. ドイツの潜水艦: 生き残ったドイツの潜水艦は、そのもとの位置により大西洋 SW ボックスまたはムルマンスクボックスに帰ります。

C. 西側連合国の海軍ユニット: CVE を含む、生き残った西側連合国の海軍ユニットは、船団の出発地の港湾またはマップボックスへ帰ります。ムルマンスク船団を保護した後、再配備フェーズ中の大西洋 SW ボックスに NR される海軍ユニットは、続く枢軸国プレイヤーターンの間、裏返されます。

40.5 ペルシア経由のロシアへの BRP 譲渡

40.51 ペルシアルート: ロシアへの連合国の BRP 譲渡はペルシア

を通過して南ロシアまで実施できます。このような BRP 譲渡は、ムルマンスク船団 (40.4) よりインターセプトすることが困難ですが、ペルシアルートは開設するために BRP を要し、BRP 譲渡が到着するまでにより長くなります。さらに南部ルートの容量は小さく 10BRP のみが各ターンに送られることができます。

40.52 ペルシアルートの開設:

40.521 25BRP 消費の要求: ペルシアルートを使用するために、枢軸国と戦争中の 1 つの西側連合国の主要国は、そのユニット生産フェーズ中に 25BRP を払わなければなりません。この消費は、ペルシアで輸送施設を作成し改善するコスト、および政治的圧力の行使を表わし、消費する主要国のユニット生産限度に計算されません。

40.522 BRP 消費の減少: 枢軸国または連合国のいずれかがペルシアに宣戦布告した場合、連合国は 15BRP の消費によりペルシアの BRP ルートを開設できます。そうでない場合には 25BRP の消費が要求されます。

40.523 フランスまたは英国の譲渡: ペルシアの BRP ルートを開設するために払った西側連合国の主要国が降服すれば、ペルシアルートは BRP 消費の必要なしで開設されたままです。ヘクス支配は、フランスの降服の後は英国に、英国の降服の後は米国に移ります。

40.524 ペルシアルート開設の影響: この行動は、枢軸国ユニットによって占められないペルシアのすべてのヘクスを、ペルシアルートを開設するために BRP を払った西側連合国の主要国の支配下とし、アバダンを出入りするマップ外の手輸または NR を認めます。ペルシアルートが開かれるときにロシアによって支配されていたペルシア内のヘクスは、西側連合国の支配へと移ります。ペルシア内の枢軸国ユニットは、ペルシアの BRP ルート開設に続く最初の枢軸国プレイヤーターン中に部分的な補給にあると考えられます (88.642)。連合国は、この BRP 消費が実施されたターンにペルシアのヘクスを通過してユニットを再配備できます。

40.525 ペルシアルートの開設に対する制限: 連合国は、以下の状況ではペルシアルートを開設できません。

A. ドイツとロシアの開戦の前。ペルシアルートはロシアが降服した場合にも開設できます。

B. ペルシアが連合国の宣戦布告後に征服されていない間。

C. ペルシアのパルチザンによる支配を含めて枢軸国がテヘランを支配する場合。

40.526 ペルシアが枢軸国の提携中小国である場合、または枢軸国がテヘランを支配する場合、ペルシアルートの開設が認められるために連合国はテヘランを占領しなければなりません。

40.53 ペルシアの BRP 譲渡に対する制限: 連合国の BRP は、バスラまたはアバダンからテヘランへ、およびテヘランからロシアまたはペルシアのマップ東端まで連合国のマップ上の補給線がない場合、ペルシアを通過してロシアへ送ることができません。

40.531 ペルシアルートの再開: 上記の条件が発生した場合には、連合国に必要な補給線が再建されれば、別の 25BRP 消費の必要なしで、ペルシアルートを再開できます。

40.532 ペルシアのパルチザンの影響: アバダン、アフワーズまたはテヘランに隣接している個々のペルシアのパルチザンにつき 5BRP ずつペルシアの BRP ルートの容量を減少します。ペルシアのパルチザンは 40.241 に述べられるようなペルシアを通る石油出荷に影響します。

40.54 メカニックス: ペルシアを通過してロシアに譲渡される西側連合国の BRP は、目的地に到着するために 2 ターンを要します。

A. 1 番目のターンには、ペルシアルートが最初に開設された連合国のプレイヤーターンより前であってはなりませんが、BRP が 1 つの西側連合国の大西洋の輸送船、および英国またはフランスからの BRP 譲渡では、その国に基地を置いた駆逐艦の海上護衛により南アフリカボックスへ送られます。

B. 後のターンでは、BRP が、1 つの西側連合国のインド洋の輸送船による海上護衛と共に南アフリカからロシアへ送られます。

40.541 南アフリカボックスにある間、BRP は主要国の BRP 資産としては存在せず、YSS に成長または減少しません。BRP は南アフリカボックスに無期限に残ることができますが、20BRP までがそこに蓄積でき、各ターンに 10BRP のみが南アフリカボックスからロシアへ送ることができます。

40.542 譲渡する連合国の主要国は、任意の理由により、南アフリカボックスからそれ自身の BRP 資産に譲渡した BRP を戻すことでロシアへの BRP 譲渡を取り消すことができます。1 つの西側連合国の大西洋の輸送船が、南アフリカボックスから戻される 10BRP ごとを海上護衛するために必要になります。

40.543 BRP が送られる途中にペルシアルートが切断される場合、 BRP はペルシアルートが再開されるまで南アフリカボックスに残るか、または BRP は譲渡した主要国に返されます。

40.6 トルコ経由のロシアへの BRP 譲渡:

40.61 容量: トルコが連合国によって支配されれば、各ターン 10 BRP がトルコを通過してロシアに譲渡できます。

40.62 ルート: ロシアへの連合国の BRP 譲渡は、連合国がトルコの港湾まで海補給線をトレースすることができ、次に、トルコを通過してロシア内のマップ東端まで陸上補給線をトレースすることができる場合、トルコを通過して実施できます。陸上補給線は、エジプト、パレスチナ、トランスヨルダン、レバノンシリア、イラクまたはペルシアを通過できず、また枢軸国支配下または枢軸国 ZOC 内のヘクスを通過できません。

40.63 メカニックス: BRP は 2 つのルートによってトルコ経由で譲渡できます。:

A. **地中海:** BRP は、大西洋および地中海を通過してイスタンブール、イズミルまたはアンティオキアに送られ、その後トルコを通過してロシアへ、1 ターンの内に送られます。海上護衛が、西側連合国の大西洋の輸送船および米国大西洋岸ボックスまたはジブラルタルのいずれか (米国からの BRP 譲渡)、または英国またはフランス (これらの国からの BRP 譲渡) を基地とする駆逐艦によって提供されなければなりません。

B. インド洋:

・1 番目のターンには、トルコルートが最初に開設された連合国のプレイヤーターンより前であってはなりませんが、BRP が 1 つの西側連合国の大西洋の輸送船、および英国またはフランスからの BRP 譲渡では、その国に基地を置いた駆逐艦の海上護衛により大西洋経由で南アフリカボックスへ送られます。

・後のターンでは、BRP が、西側連合国のインド洋の輸送船による海上護衛と共に南アフリカからスエズへ送られ、その後、スエズを基地とする駆逐艦の海上護衛と共にスエズから地中海を海上でイスタンブール、イズミルまたはアンティオキアまで送られ、その後ロシアへ送られます。

40.64 インターセプト: 枢軸国は、大西洋または地中海でそれをインターセプトするか、SR ルートの陸上部分を切断することによって、トルコ経由の BRP 譲渡を妨げることができます。

40.65 トルコのパルチザンの影響: マップ上の個々の枢軸国トルコパルチザンにつき 2BRP ずつトルコの BRP ルートの容量を減少します。

40.66 活性化コスト不要: ペルシアの BRP ルートと異なり、西側連合国は、トルコ経由で BRP 譲渡を送るために活性化コストを払う必要がありません。

40.7 シベリア経由のロシアへの BRP 譲渡:

40.71 必要条件: 米国は、下記条件がすべて満たされる場合には、シベリア経由でロシアへ BRP を譲渡することができます。

A. 米国およびロシアの両方がドイツと戦争中であること。ロシアの

降服または否定的な米国選挙結果は、シベリアの BRP 譲渡を禁止しません。

B. 米国は、アラスカハイウェーを建造するために 25BRP を費やした場合。

40.72 容量:

A. 1 ターンあたり 10BRP: 米国は、以下の場合にシベリア経由でロシアに 1 ターンあたり 10BRP までを譲渡できます。

- ・日本がロシアと戦争中でない場合。かつ、
- ・日本がウラジオストックまたはダッチハーバーのいずれもを支配していない場合。

B. 1 ターンあたり 5BRP: 米国は、以下の場合にシベリア経由でロシアに 1 ターンあたり 5BRP のみを譲渡できます。

- ・日本がロシアと戦争中である場合。または、
- ・日本がウラジオストックまたはダッチハーバーのいずれかを支配している場合。

40.73 アラスカハイウェー: シベリアの BRP ルートを使用するためには、米国は、ブリティッシュコロンビアおよびアラスカの荒野を通して輸送ルートを拡張しなければなりません。アラスカハイウェーの建設には 25BRP を要し、米国とドイツが開戦するまで試みることができず、米国の生産限度に数えられません。ロシアへの BRP 譲渡は、アラスカハイウェーの生産より後のターンまで開始できません。

40.74 輸送船の要求: 太平洋 SW ボックス内の西側連合国の 1 つの輸送船が、シベリア経由の米国の BRP 譲渡を海上護衛するために必要です。シベリアの譲渡はマップ上で発生せず、インターセプトされません。

40.75 ヨーロッパのシナリオにおけるシベリア経由の譲渡: ヨーロッパのシナリオでは、ロシアは、1943 年春またはロシアとドイツの開戦のいずれか遅い時点以降、シベリア経由の米国の譲渡により各ターン 10BRP を受け取ります。シベリア経由の BRP 譲渡は、1 ターンにロシアに譲渡できる 50BRP の制限に数えられますが、アラスカハイウェーを建造するコストおよび BRP 譲渡のコストのいずれも、米国のヨーロッパにおける BRP 合計から控除されません。

「50BRP の制限」は、ムルマンスク、ベルシア、トルコおよびシベリアルートの容量の合計です。

40.8 中国への BRP 譲渡:

40.81 開戦前: 日本と英国の開戦前に、米国（だけ）は USJT レベルにより認められるように中国に BRP を譲渡できます。中国への米国の BRP 譲渡は、中国の港湾、フランス領インドシナおよびビルマロード経由で実施できます。日本は、北部フランス領インドシナのヘクス (T16 および U16) を占領することにより、フランス領インドシナルートを切断できます。

40.82 開戦後: 日本と英国の開戦後には、米国および英国は、中国の港湾、フランス領インドシナ、ビルマロード経由、またはヒマラヤ山脈（「ハンプ」）越えの空路で中国に BRP を譲渡できます。

40.821 メカニックス: 中国への米国および英国の BRP 譲渡は、示されている西側連合国の輸送船を使用して、次のルートの 1 つにより譲渡する BRP を送ることにより実施されます。

A. 太平洋ルート (A):

- ・最初のターン: 米国太平洋岸ボックスから真珠湾へ（太平洋の輸送船を使用します）その後、中国の港湾へ（真珠湾の駆逐艦を使用します）。またはフランス領インドシナの港湾経由で昆明へ。またはビルマの港湾経由で昆明（ビルマロード経由）へ。あるいはビルマまたはインドの港湾、その後ビルマまたはインドの都市または航空基地を経由して中国の都市または航空基地へ（ハンプ越え）。

B. 太平洋ルート (B):

- ・最初のターン: 米国太平洋岸ボックスからオーストラリアボックスへ（太平洋の輸送船を使用します）。

- ・2 番目のターン: オーストラリアのボックスからヘクス NN15、タウンズビル（ヘクス NN24）またはヌーメア（ヘクス NN31）経由で中国の港湾へ（オーストラリアボックス内の駆逐艦を使用します）。

C. 太平洋ルート (C):

- ・最初のターン: 米国太平洋岸ボックスからオーストラリアボックスへ（太平洋の輸送船を使用します）。
- ・2 番目のターン: オーストラリアボックスからインドボックスへ（インド洋の輸送船を使用します）。
- ・3 番目のターン: インドボックスから昆明へ（ビルマロード経由）；または中国の都市または航空基地へ（ハンプ越え）。

D. ヨーロッパルート:

- ・最初のターン: 米国大西洋岸ボックスまたは英国から南アフリカボックスへ（大西洋の輸送船を使用します）。
- ・2 番目のターン: 南アフリカボックスからインドボックスへ（インド洋の輸送船を使用します）。
- ・3 番目のターン: インドボックスから昆明へ（フランス領インドシナまたはビルマロード経由）。または中国の都市または航空基地へ（ハンプ越え）。

中国へ BRP を送る最も速い方法は太平洋ルート (A) および (B) です。言うまでもなく、通常これらのルートは、太平洋での戦争発生前にのみ利用可能です！

40.83 中国の港湾およびフランス領インドシナ: 各ターン 10BRP が、中国の港湾またはフランス領インドシナ経由で中国に譲渡できます。

40.831 制限: BRP 譲渡は、中国または西側連合国が日本からそのような港湾を奪還した場合にのみ中国の港湾を通して実施できます。米国の BRP は、ハイフォンから昆明への補給線が存在する場合にのみ、フランス領インドシナを通して中国に譲渡できます。この補給線はビルマを通過できません。このルートは、日本が北部フランス領インドシナのヘクスを占めれば閉鎖されます。一旦日本が英国と開戦すれば、フランス領インドシナ経由の BRP 譲渡は禁止されます。

40.84 ビルマロード: 各ターン 10BRP までがビルマロード経由で中国に譲渡できます。

40.841 コスト: ビルマロード経由で中国に譲渡される各 BRP につき、その維持および譲渡のための輸送コストを反映して、英国は BRP 譲渡自体とは別に、BRP 譲渡が米国から出発していたとしても、追加の 1BRP を費やす必要があります。この追加 BRP コストは英国の生産限度に数えられません。

40.842 制限: ビルマロードは、インドボックスからマンダレーへ、その後マンダレーから昆明への補給線がない場合には閉鎖されます。

40.85 ハンプ: 各ターン 10BRP までがヒマラヤ山脈越えで中国に譲渡できます。

40.851 メカニックス: 1 つの裏返されていない西側連合国の輸送機戦力が、中国への 5BRP または端数を空輸するために使用される必要があります。このような各空輸任務は、インドまたはビルマにある異なる運用中の航空基地から出発する必要がある、このような各空輸任務は中国にある異なる運用中の航空基地に着く必要があります。したがって各ターンに中国へ空輸される BRP の数は、出発地として利用可能な西側連合国の都市および航空基地、および目的地となる中国の都市および航空基地により制限されます。譲渡のための空路は、日本のユニットに隣接しているヘクス上をトレースできますが、日本の支配下のヘクス上はトレースできません。

40.852 コスト: ハンプ越えで中国へ空輸される各 BRP につき、使用される輸送機ユニットを所有する主要国は、その維持および譲渡のための輸送コストを反映し、譲渡される BRP 自体とは別に、追加の 1BRP を費やす必要があります。輸送機を使用すること自体のための BRP コストはありません。この追加 BRP コストは所有する主要国の生産限度に数えられません。

40.853 インターセプト: 輸送機を利用して中国へ譲渡される BRP は、日本の航空ユニットによってインターセプト (18.621) で、それは連合国の航空ユニットによってカウンターインターセプトできます (18.622)。

40.86 インドの降服: インドが降服すれば、インドボックス経由の中国への西側連合国の BRP 譲渡が禁止されます。

研究および諜報

41. 研究

- 41.1 概観
- 41.2 研究ポイント (RP)
- 41.3 RP の割付け
- 41.4 一般研究の影響
- 41.5 秘密
- 41.6 RP の共同出資
- 41.7 RP の活性化
- 41.8 研究結果
- 41.9 国籍修正および CTL

41.1 概観:

41.11 中国以外の各主要国は、開始セットアップ時、1940 年および後の各 YSS に研究ポイント (RP) を受け取ります。

41.12 RP は、YSS に特定の研究および量産プロジェクトに秘密に割り当てられ、以降の年に活性化できます。任意の数の適格の量産プロジェクトが 1 ターン中に発生できます。選択されなかったプロジェクトの RP は、そのプロジェクトに蓄積され、以降の年に使用できます。

41.2 研究ポイント (RP) :

41.21 基本的な RP の割当て: 各主要国の RP の基本的な割当ては次のとおりです。

- A. ドイツ: 8
- B. イタリア: 2
- C. 日本: 6
- D. ロシア: 6
- E. 英国: 6
- F. フランス: 3
- G. 米国: 10 (米国がドイツおよび日本の両方と開戦した後)

41.211 参戦前の米国の RP: 参戦前の各 YSS に、米国は 10 の USAT と USJT につき (両方の緊張レベルを足し合わせて端数切捨て) 1RP を受け取ります。冬ターンに有効な緊張レベルが使用されます。

例: 1941 年末に、米国は日本と開戦しており、有効な USAT レベルは 39 です。1942 年の YSS では、米国は、その BRP および BRP 成長により受け取る RP に加えて、太平洋用の 5RP およびヨーロッパ用の 3RP を受け取ります。

41.212 中国: 中国は RP を受け取らず、研究を行わず、量産に RP を使用できません。

41.22 BRP レベルによる追加 RP: その基本的な RP 割当てに加えて、各 YSS (キャンペーンゲームおよび 1939 年シナリオの開始セットアップ中を除きます) に各主要国は、その BRP 合計の 50BRP ごとにつき 1RP を受け取ります。

41.221 ヨーロッパシナリオにおける米国の RP: ヨーロッパシナリオでは、米国は太平洋からの RP を反映するために 1941 年の YSS に追加 1RP を、1942 年の YSS に追加 3RP を、1943 年およびその後の YSS に追加 5RP を受け取ります。

41.23 BRP 成長による追加 RP: 各主要国は、各 YSS に 25BRP の成長 (端数切捨て) につき追加の 1RP を受け取ります。この追加 RP はその年の間のみ受け取ることができます。BRP の成長自体は影響されません。ロシアの IC の BRP 価値の増加および動員による (36.21) 基本 BRP の増加は数えられません。

41.24 諜報の RP としての DP の使用: 諜報分野は全体として DP 割付けにおいて適格のプロジェクトとみなされます。諜報活動に割

当てされたDPはRPとして作動します。したがってプレイヤーは、彼の RP の半分 (41.31A) および彼の DP の 3 分の 1 (49.31) を謀報に割り当てることができます。一般研究を含む各謀報プロジェクトに割り当てられたポイント (RP と DP の合計) の数に対する制限が適用されます (41.31B)。

41.3 RP の割付け:

41.31 RP の割付けに対する制限: RP は、次の制限に従って、研究および量産表に述べられたプロジェクトに割り当てることができます。

A. 分野別限度: 毎年、同盟党派に割り当てられた RP の半分 (端数切上げ) 以下が 1 つの分野 (航空、海軍、陸軍、核または謀報) に配置できます。

B. プロジェクト別限度: 毎年、同盟党派は 41.31C-F で述べられる制限に従い、一般研究を含む 1 つの研究または量産プロジェクトに 3RP までを割り付けることができます。1 年につき 1 つのプロジェクトに 3RP という、この基本的な制限は、以下のように増加します。

・同盟党派が、その分野で 1 つ以上の一般研究の技術革新を達成し、そのメンバーの 1 つが YSS に 400 以上の BRP を持っている場合には 4RP を割り付けることができます。

・同盟党派が、その分野で 2 つ以上の一般研究の技術革新を達成し、そのメンバーの 1 つが YSS に 500 以上の BRP を持っている場合には 5RP を割り付けることができます。

・同盟党派が、その分野で 3 つ以上の一般研究の技術革新を達成し、そのメンバーの 1 つが YSS に 600 以上の BRP を持っている場合には 6RP を割り付けることができ、これ以上の場合も同様に増加します。

例: 1944 年の YSS で米国が 650BRP を持っています。西側連合国は、3 つの一般研究の技術革新を達成している分野の任意のプロジェクトへ 6RP まで、2 つの一般研究の技術革新を達成している分野の任意のプロジェクトへ 5RP まで、1 つの一般研究の技術革新を達成している分野の任意のプロジェクトへの 4RP まで、および一般研究の技術革新を達成していない分野の任意のプロジェクトへ通常の 3RP までを割り当てることができます。

C. 先端技術に対する制限: 先端技術の研究プロジェクト (ジェット機、対潜水艦戦、潜水艦、ロケット、核の一般研究、レーダー、反応抑制、ウランウム分離、プルトニウム生産および原子爆弾) については、RP がそのプロジェクトに最初に置かれる年には 1RP のみを置くことができ、RP がプロジェクトに置かれた 2 年目には 2RP までを置くことができるなど、1 年あたり 3RP 以上という通常の限度が適用される (41.31B) まで、プロジェクトに置くことができる RP が毎年 1 ずつ増加します。この制限は、枢軸国のジェット機およびロケットのように戦前に研究がなされているようなプロジェクトにも適用されます。

D. 核開発に対する制限: RP は、核開発における最初の一般研究の技術革新に続く YSS まで、反応抑制、ウランウム分離、プルトニウム生産および原子爆弾、あるいはウランウムプラントまたはプルトニウムリアクターの建設に割り当てることができません。反応抑制が達成されるまで、RP はプルトニウム生産研究に置くことができません。

E. 日程の制限: RP は、研究表および研究記録シートの両方で示された適格の日付の前にプロジェクトに割り当てることができません。禁止されている割付けは、各同盟党派の研究記録シート上の斜線の付されたボックスによって示されます。

F. 西側連合国および日本の制限: 西側連合国および日本の RP は、日本と西側連合国の開戦の時期にかかわらず 1942 年の YSS まで次の研究および量産プロジェクトに割り当てることができません。

- ・西側連合国の魚雷の研究。
- ・西側連合国の潜水艦の研究。
- ・日本の ASW の研究および量産。

・西側連合国および日本の潜水艦の量産。

・西側連合国および日本の港湾の量産。

G. 国籍による制限: RP は、その同盟党派の研究記録シート上にリストされていないプロジェクトに置くことができません。特定のプロジェクトに RP を割り当てることができる同盟党派、およびその結果が適用される主要国は、研究表の中で示されています。同様に、量産プロジェクトに対する国籍制限は、ルール 42 および研究表の各量産プロジェクトの記述で述べられています。すべての同盟党派は、その分野の少なくとも 1 つの他の研究プロジェクトに RP を割り当てることができる場合、一般研究を実施できます。

41.32 量産設備の準備: 上記の制限に従い、割付けを行う同盟党派が量産を開始するために必要な研究結果を達成する前に、RP は、戦略爆撃機、ジェット機、ロケット、ウランウム生産およびプルトニウム生産の量産に割り当てることができますが、必要な研究結果が達成されるまで、そのような RP は成果を発生させません。

41.4 一般研究の影響:

41.41 研究プロジェクトのうち 5 つは一般研究分野 (航空、海軍、陸軍、核開発および謀報) を表わします。この他の研究および量産プロジェクトは、5 つの一般研究分野のうちの 1 つと関係がある特定のプログラムです。

41.42 一般研究は即効性の成果を生みませんが、その代り、すべての共同出資した国家に対してそれに関連する研究プロジェクトにおける成功の機会を増加させる修正を生成し、戦力プールへの追加および他の生産計画のコストを減少させます。これは、各プレイヤーがその資源を、1 つ以上の一般的な分野、または即効性の軍事、経済または政治的な利益を生むような迅速な結果を望んで特定のプロジェクトに向けることを可能にします。一般研究における技術革新は、その後の一般研究を修正しません。

41.43 一般研究の技術革新の影響:

A. 研究: 各技術革新は、その分野のすべての研究さい振りに対して +1 修正を生成します。

B. 量産: 各技術革新は、その分野の戦力プールへの追加およびユニット量産のコストを減少します。研究は量産の前に実施されるので、技術革新はそれが達成されたターンの量産コストを減少します。戦力プールの追加およびユニット量産は、適用可能な技術革新の数にかかわらず、各増加分につき少なくとも 1 つの RP 投資を常に必要とします。

C. 核開発: 1 つの核開発の技術革新が達成される (41.31D) まで、RP は核研究または量産に割り当てることができません。

41.5 秘密:

41.51 暗号名: 各プレイヤーは彼が 1 つ以上の RP を置く各研究プロジェクトに暗号名を割り付けなければなりません。このような各プロジェクトは、割り当てられた暗号名を、ゲームを通じて保持します。一旦割り当てられた暗号名は変更できません。研究さい振りは、この暗号名を使用して発表され、すべてのプレイヤーに公開されます。したがって、プレイヤーはプロジェクト「ガラガラヘビ」のためのさい振りであると発表し、その後に公然と研究さい振りを実施します (彼がそのプロジェクトに割り当てた RP の数はゲーム終了まで秘密のままにされます)。暗号名は量産プロジェクトに割り当てられません。

41.52 履行: 研究プロジェクトのために暗号名の使用を実施する最も単純な方法は、各プレイヤーが暗号名ごとに各研究プロジェクトに対するさい振りの記録を作っておくことです。相手プレイヤーは望む場合には常にこの記録を調べることができます。その代わりに各プレイヤーは、相手プレイヤーが暗号名および研究さい振りを発表するときに記録しておくこともできます。

41.53 研究結果の公表: 一般研究の結果は決して明らかにされません。その他の研究結果は、現実プレイに影響する場合に発表されます。成功した研究プロジェクトの暗号名および達成された結果の正確な数は明らかにされません。例えば SW の修正は、それが適用される戦闘フェーズ中に明らかにされます。一方の側が原子爆弾を開発した場合、これは核攻撃が行なわれた場合に限り相手に知られるようになります。潜水艦およびロケットのような徐々に履行されるプロジェクトについては、相手プレイヤーは、それが有効になった (41.84) ときにのみ、達成された最高の研究結果について知ります。

例: 開始セットアップ中に、ロシアは、秘密工作に 1RP を割り当て、プロジェクトに暗号名「ベリヤ」を割り当てます。1939 年秋のターンの開始時にロシアのプレイヤーは、プロジェクトベリヤにさい振りを実施すると発表し、公然とさいころを振り 5 の目を出します。5 のさいの目は、プロジェクトベリヤに割り当てられた 1RP を加えて、秘密工作表で「6」の結果を生み、ロシアが敵の 1DP を否定することが可能となります。ロシアのプレイヤーは、ドイツが目標への外交さい振りを発表し、ロシアのプレイヤーが彼の秘密工作を使用することに決定するまで、この結果を明らかにしません。秘密工作が使用される場合でも、ロシアのプレイヤーは秘密工作プロジェクトに暗号名「ベリヤ」を割り当てたことを明らかにしません。

41.54 プレイヤーが相手のさいの目のパターンから、相手のプロジェクトの実態を推定することができれば、そうすることができます。敵の研究に関する記録シートは、このような推定を補助します。

プロジェクトの実態を暗示する暗号名を割り当てることは、一種の娯楽ですが、決して義務ではありません。どんな場合でも、研究プロジェクトに使用された暗号名は、ある程度そのプレイヤーの個性を明らかにします。

41.6 RP の共同出資:

41.61 協力: ドイツとイタリアの RP はプールされ、任意の適格のプロジェクトに割り当てることができます。ある場合には利点はドイツおよびイタリアの両方へ生じ、他の場合では枢軸国の主要国のうち 1 つだけが利益を得ます。同様に、英国、フランスおよび米国はその RP を共同出資し、ある場合にはすべての西側連合国の主要国に利点を生じ、他の場合には 1 つの西側連合国の主要国のみに利点を生じます。ロシアおよび日本の研究は、別々に続けられます。

41.62 いずれか 1 つの分野に置くことができる RP の数に対する制限 (41.31A) は、RP が同盟党派の主要国から共同出資された後に適用されます。したがって枢軸国は、全体として 1 つの分野にそれらの RP の半分以上を超えて RP を投入できません。

41.63 一旦共同出資された後には、RP は特定の主要国との関係を失い、共同出資するいずれかの主要国が選択できるいずれかのプロジェクトに割り当てることができます。

41.64 降服の影響: 降服した主要国からの RP はプレイに残ります。フランスおよびイタリアは、征服された場合には RP を受け取りません。英国とロシアは、降服した後も RP を受け取り続けます。ロシアは、降服後であっても、中立である間に通常通り研究を実施できます。西側連合国は、英国の降服後に英国の戦力プールを増加させるために RP を使用できますが、英国の降服の結果、英国の戦力プールから除去されたユニットを戻すことはできません。

41.7 RP の活性化:

41.71 研究プロジェクトの選択: 枢軸国プレイヤーターンの直前に、枢軸国、西側連合国、ロシアおよび日本は、それぞれ 5 つある研究分野のうちから 1 つの研究プロジェクトを選ぶことができます。量産プロジェクトにおける RP の活性化に対する制限については、42.13 を参照してください。

41.72 最低 1RP の要求: プロジェクトは少なくとも 1RP を有して

いなければ、選択できません。

41.73 枢軸国の研究のさい振りが最初に実施されます: 枢軸国が最初にその研究さい振りを実施します。1 つの同盟のためのすべての研究さい振りは、同時に実施され、したがってスパイ活動のような 1 つの研究結果は、次のターンまで別の研究結果 (一般研究のような) に影響しません。

41.74 量産に対する技術革新の影響: 量産プロジェクトへの RP は、研究のさい振りが実施された後のプレイヤーターン中に活性化されるので、技術革新は発生したターンの量産コストに影響します (41.43B)。

41.75 研究のさい振り: 研究ルールで「さい振り」という場合は常に、さいを振るプレイヤーは 3 つのさいころを振り、最大の目および最小の目を無視します。残ったさいの目が、どのようなレベルの研究結果が達成されたか決定するために使用されます。次の修正がさい振りに適用され、修正後の数が達成された研究結果を決定するために使用されます。

A. +1 そのプロジェクトで未使用の各 RP につき。

B. +1 そのプロジェクトの研究分野における各技術革新につき。

C. +/# 研究結果の終わりに角括弧 ([]) 内の数字によって示される、そのプロジェクトにおける以前の研究結果による修正値 (戦前の結果は、研究記録シートの 1939 年のコラムに角括弧で記述されています)。

41.76 未使用の RP: その年の年末までに活性化されていない、諜報プロジェクトのために RP として使用された DP を含むすべての RP は、割り当てられたプロジェクトに残り、翌年へ繰り越されます。研究プロジェクト内のすべての RP は、その計画のためにさい振りが実施される場合、除去されます。量産プロジェクト内の RP は使用された時に除去されますが、プレイヤーは、割り付けられた RP の一部のみを使用することとし、将来の量産のために残りを保持することができます。

41.77 制限: 各ターン 5 つの分野の各々から 1 つの計画のみが研究さい振りを行うプロジェクトとして選ぶことができるので、プレイヤーは同じターン中に同じ分野の一般研究および研究プロジェクトに対してさい振りを実施できません。1 回目のさい振りにより、そのプロジェクト内のすべての RP が除去され (41.76)、RP を含んでいなければプロジェクトは選択できない (41.72) ので、1 年で同じプロジェクトに対し 2 回の研究さい振りを実施できません。

41.8 研究結果:

41.81 ""の結果: プロジェクトに対する結果がその横に""を持つていない場合、プレイヤーは、追加の成果を達成するためにその分野における研究を継続できます。したがってプレイヤーは、一般研究を連続的に進展させ、航空および海軍の国籍 DRM を 2 回以上増加させ、または潜水艦の設計および ASW 有効性を繰り返し増加させることができます。

41.82 [+##]の結果: 結果の横の[+##]は、そのプロジェクトにおいて将来振るさいの目に適用される修正値を示します。このような修正は累積的ではありません。直前の研究結果により達成された修正値が、そのプロジェクトに対する次のさい振りに適用されます。プレイヤーは、プロジェクトにおける将来の研究さい振りにより高い修正値を取っておくために、より劣った結果を選択できます (41.86)。

41.83 即効性の履行: 研究結果は直ちに履行されます (例外: 41.84)。

41.84 徐効性の履行: ジェット機 (「13-14」以上)、潜水艦 (「8-10」以上)、対潜作戦 (「6-7」および「8+」) およびロケット (「12-14」以上) の結果は、達成された最高の結果が効力を発生するまで、1 ターンにつき 1 レベルの割合で徐々に履行されます。したがってドイツのプレイヤーが 1942 年夏にロケットに対してさい振りを実施し「18+」の結果を達成したならば、彼は 1942 年夏に飛行爆弾 (「12-14」の結果) を、1942 年秋にロケット (「15-17」の結果) を、

を、および 1942 年冬に改善されたロケット（「18+」の結果）を使用できます。

41.85 有効となった結果は発表されます：プレイヤーは、研究改良が適用されるためにジェット機、潜水艦、対潜作戦または飛行爆弾/ロケットを使用する必要がありますがありませんが、このような結果が発表されないターンは数えられず、より高い結果の履行を遅らせます。したがってプレイヤーは、以前のターンに最終生産物よりも劣ったバージョンを発表せずに、急に高度な潜水艦を相手に対して解き放つことができません。これは、研究の発展の様相を反映しています。潜水艦および ASW の修正値は、それらが潜水艦戦、潜水艦攻撃または潜水艦による港湾攻撃のさいの目を修正する場合は常に発表される必要があります。

41.86 より劣った結果：プレイヤーは、望む場合には、可能であれば「効果なし」の結果を含む、より低位の研究結果を履行できます。

41.87 戦前の研究：キャンペーンゲームの開始時には、次の研究結果および修正が適用されます。

A. ドイツ：ジェット機、ロケット：[+2]。

B. 西側連合国：航空活動範囲：[+2]、1 つの戦略爆撃機の結果、レーダー[+5]。

C. ロシア：なし。

D. 日本：2 つの魚雷の結果。

41.88 西側連合国の研究結果の一般的な適用可能性：ジェット機、航空活動範囲、魚雷、潜水艦、ASW 技術およびロケットの研究表は、適格の研究する主要国として英国および米国の両方を記述しています。西側連合国は、各プロジェクトにつき 1 年あたり 1 回のみさい振りができますが、その結果は両方の西側連合国の主要国に適用されます。

41.9 国籍修正および CTL:

41.91 航空および海軍国籍 DRM：一方の側がその航空または海軍国籍 DRM を増加させる場合、その同盟のすべての主要国、活性化した中小同盟国および提携した中小国の DRM を増加させます。国籍 DRM の研究結果が達成された後に同盟に参加する中小国は、その研究結果の利点を直ちに獲得します。陣営を移る中小国は、新しい同盟パートナーの国籍 DRM 研究結果のみに影響されます。

例：もし枢軸国および西側連合国の両方がその航空国籍 DRM を 1 だけ増加させれば、2 つの同盟間の航空戦闘のネット修正は変更されませんが、海軍ユニットに対する枢軸国および西側連合国の航空攻撃はより有効となり、ロシアは航空戦闘においてドイツ、イタリアおよびすべての枢軸国中小国より遅れることとなります。ロシアおよび日本の DRM は、枢軸国および西側連合国のものとは異なっており、これらの航空国籍 DRM には影響されません。

41.92 CTL:

41.921 開始時レベル：枢軸国、西側連合国、ロシア、日本および中国国民党の CTL は別個です。ゲーム開始時には次の CTL が有効です。

A. 2: ドイツ、フィンランド、スウェーデン、日本および中国共産党。

B. 1: 他のすべての国籍。

C. 0: パルチザン。

41.922 CTL の増加：研究による戦闘訓練レベルの増加は、その同盟党派のすべての主要国、中小同盟国および提携した中小国の CTL を増加させます。陣営を移る中小国の CTL は、新しい同盟党派によって達成された CTL の増加数によって管理されます。

41.923 CTL の増加に対する制限：中国国民党の 1CTL およびパルチザンの 0CTL は増加させることができません。

41.924 補給および石油効果：陸軍石油効果または部分的な補給を受ける陸上ユニットの CTL は 1 だけ減少します。両方の条件が当てはまる場合でも、この減少は累積的ではありません（30.522A, 33.61C）。

42. 量産

42.1 量産

42.2 量産コスト

42.3 戦力プールの増加

42.4 秘密施設

42.1 量産:

42.11 一般研究の影響：量産に投資された RP は、さい振りの必要なしで戦力プールの増加または他の結果を発生させます。量産コストは、関連した分野の個々の一般研究の技術革新につき 1 ずつ減少されます。

42.12 1RP の最小消費が必要です：達成された一般研究の技術革新の数または量産コストを減少させる他の要素（42.26D-F）にかかわらず、少なくとも 1 つの RP が、戦力プール増加の各戦力、増加分または他の結果のために使用される必要があります。例えば、2 つの航空の技術革新の後では、1 年間での戦力プールへの追加航空戦力（42.22A）の RP コストは次のとおりです。最初の 5BRP 分の航空ユニットに対して 1RP、次の 5BRP 分の航空ユニットに対して追加の 1RP、次の 5BRP 分の航空ユニットに対して追加の 2RP など。したがって 15BRP 分の航空ユニットは 4RP を要しますが、20BRP 分の航空ユニットは 7RP を要します。

42.13 量産プロジェクトの選択：そのプレイヤーターンの間に（例外：Ultra および Magic の増加は研究フェーズの終わりに発生します）、枢軸国、西側連合国、ロシアおよび日本は各々、任意の数の量産プロジェクトを選択できます（例外：下記の各々については各ターンに 1 つを超えて量産できません。航空基地、海軍航空訓練、造船、港湾、陣地、レールヘッド、ロケット工場、合成石油プラント、IC、ウランウムプラントおよびプルトニウムリアクター）。

42.14 量産プロジェクト内の RP は、効果を現わす場合に活性化されます。ほとんどの場合、これはユニット量産フェーズの間となります。

42.15 プレイヤーは、同じ年に同じ量産プロジェクトを 2 回指定できません（例外：航空基地、港湾、陣地およびレールヘッド）。

42.16 1939 年の量産の禁止：RP は 1939 年に量産に割り当ててはできません。

42.17 量産結果の公表：量産の結果は以下のように発表されます。

A. 戦力プールの増加：戦力プールの増加を引き起こすように RP を使用することは、それが即効性の戦力プールの増加に帰着するか否かにかかわらず RP が使用されるユニット量産フェーズ中に発表されます。プレイヤーは、戦力プールの増加自体が延期される場合にも、戦力プールの増加を引き起こすために RP を使用することを秘密にしておくことはできません（42.336）。

B. 海軍航空訓練および造船：海軍航空訓練および造船の増加は、それが使用されるか否かにかかわらず、それが最初に適用可能となったユニット生産フェーズに発表されます。

C. 冬準備：冬準備の結果は、それが適用される最初の冬に発表されます。

D. 陣地：陣地のための RP の使用は、陣地が生産されたときに明らかにされます。

E. 秘密施設：秘密施設の生産は発表されません（42.4）。

そうでなければ、秘密でなくなってしまうと思いませんか？

42.2 量産コスト

42.21 量産コストの説明：リストされた 1 番目の数字は、戦力プールに加えられる最初の戦力または他の増加分または発生された 1 番目の量産の結果に対する RP コストであり、2 番目の数字は 2 番目

の戦力または他の増加分に対する RP コストで、以降も同様となります。3 つのドットは、研究記録シート上で述べられているように、5 番目以降の増加分に対しても量産の過程が継続することを示します。コストは毎年適用されます。前年の戦力プールへの追加は、後の戦力プールへの追加コストに効果がありません。

42.22 航空:

A. 航空戦力プールの増加: 2, 3, 4, 5...。各結果は、同盟党派が 5BRP 分の陸軍航空、海軍航空または迎撃機を任意の組合せで、その同盟党派中の 1 つ以上の適格の主要国の戦力プールに加えることを認めます。ロシアは海軍航空ユニットを量産できません。フランスおよびイタリアは迎撃機を量産できません。中国は陸軍航空、海軍航空または迎撃機を量産できません。残りは将来の使用のために保持できます (42.336)。

B. 戦略爆撃機: 2, 3, 4, 5...。戦略爆撃機における「9+」の研究結果の後にのみ可能です。各結果は、同盟党派が 5BRP 分の戦略爆撃機をその同盟党派の 1 つ以上の適格の主要国の戦力プールに加えることを可能にします。イタリア、フランスおよび中国は戦略爆撃機を量産できません。制限に関しては、24.262 および 42.331B を参照してください。

C. 輸送機: 3, 4, 5, 6...。各結果は、同盟党派が 1 つの輸送機戦力をその同盟党派の適格の主要国の戦力プールに加えることを可能にします。イタリア、フランスおよび中国は輸送機ユニットを量産できません。

D. ジェット機: 4, 5, 6, 7...。ジェット機で「13+」の結果研究の後のみ可能です。各結果は、同盟党派が 1 つのジェット機戦力をその同盟党派の適格の主要国の戦力プールに加えることを可能にします。ドイツ、日本、ロシア、英国および米国のジェット機の戦力プール増加は無制限です。イタリア、フランスおよび中国はジェット機を量産できません。

E. 海軍航空訓練: 3, 4, 5, 6。1 ターンあたり 1 つの増加率で 1 年あたり最大 4 まで海軍航空訓練のレベルを増加させます。ドイツ、イタリア、日本、英国および米国のみ可能です。

F. 航空基地: 1, 1。各ターンに 1 つの航空基地の割合で毎年 2 つまで航空基地を追加できます。ドイツ、イタリア、日本、ロシア、英国および米国のみ可能です。

42.23 海軍:

A. 潜水艦: 各 RP につき 1 つの潜水艦戦力で、限界はありません。ドイツ、イタリア、日本、英国および米国のみ可能です。

B. ASW: 2, 3, 4, 5...。各結果は、1 つの適格な主要国が戦力プールに 1 つの ASW 戦力を加えることを認めます。日本、英国および米国のみ可能です。

C. 輸送船: 各 RP につき 1 つの輸送船で限界はありません。日本、英国および米国のみです。

D. 造船: 2, 3, 4, 5。1 ターンにつき 1 つの増加率で 1 年あたり最大 4 まで造船は増加します。各造船の増加は特定の造船所に割り当てられる必要があります。米国がその戦域で戦争状態となるか、または米国緊張レベルが 50 を超えるまで、米国の造船は、その戦域で量産（動員と異なり）を通じて増加させることができません。ロシアと中国以外のすべての主要国が可能です。

E. 港湾: 4, 4。1 ターンにつき 1 つの港湾カウンターの割合で毎年最大 2 つの港湾カウンターまで可能です。日本および米国のみ可能です。

42.24 陸軍:

A. 歩兵、装甲および高射砲の戦力プールの増加: 2, 3, 4, 5...。各結果は、その同盟党派の 1 つ以上の主要国の戦力プールに 5BRP 分の歩兵、装甲および高射砲ユニットを任意の組み合わせで加えることができます。制限に関しては、42.332 と 42.333 を参照してください。残りは将来の使用 (42.336) のために保持できます。

B. 特殊部隊ユニットの戦力プールの増加: 2, 3, 4, 5...。各結果は、その同盟党派の 1 つの適格の主要国の戦力プールに 1 戦力の空挺、

チンディット、海兵隊またはコマンドを、各主要国に認められた最大数まで加えることを可能にします。

C. 陣地: 各陣地につき 2RP および 5BRP。1 ターンあたり 1 つの陣地の割合で、1 年で最大 4 つの陣地までです（例外: 日本の陣地は RP 消費を要求しません）。ドイツ、イタリア、日本、ロシア、英国および米国のみ可能です。

D. レールヘッド: 各レールヘッドにつき 2RP および 5BRP。1 ターンあたり 1 つのレールヘッドの割合で、1 年で最大 4 つのレールヘッドまで可能です。ドイツ、日本、ロシア、英国および米国のみ可能です。

E. ロケット工場: 各ロケット工場につき 4RP。1 ターンあたり 1 つのロケット工場の割合で、1 年あたり最大 2 つのロケット工場までです。所有する主要国の YSS における BRP 合計中の 250BRP（端数切上げ）につき 1 つのロケット工場まで、最大 5 つのロケット工場が、適格の主要国により作成できます。この最大値は後の各 YSS に調節されますが、YSS における BRP レベルの低下は既存のロケット工場を除去しません。ロケット研究結果の成功が達成される前に RP を投資できますが、ロケット工場は活性化されません。各ロケット工場は 1 つのロケット基地 (26.61) の配置を許可します。ドイツ、日本、ロシアおよび米国のみです。

F. 国家要塞: 8。1 ゲームあたり 1 回限りです。ベルヒテスガーデンが BRP コストなしで、枢軸国の無制限補給源になります。ベルヒテスガーデンは自動的に要塞にはなりませんが、通常通りに陣地化できます。国家要塞は枢軸国の生産フェーズ中に生産され、ベルヒテスガーデンが完全に補給され、連合国の ZOC 内にない場合にのみ建造されます。ドイツのみです。

G. 合成石油プラント: 各合成石油プラントにつき 5。1 ターンあたり 1 つのプラントの割合で、1 年あたり最大 2 つまで可能です。合成石油プラントは所有するプレイヤーターンの最初に生産され、このため生産されたターンに石油産出地として使用できます。ドイツのみです。

H. 産業センター (IC): 各 IC につき 5。1 ターンにつき 1 つの IC の割合で最大 2 つの IC まで可能です。任意に除去した IC によるクレジットは、IC の量産に使用できます (37.512B)。ロシアのみ可能です。

I. 冬準備: 4。1 年に 1 回、最大の 6 の冬準備レベルまでです。さらに、ヨーロッパ枢軸国は、ドイツが「7」以上の冬効果を受ける地域でロシアと交戦中の部隊を持っているすべての冬ターンの終わりに自動的に 1 つの冬準備の結果を達成します。同様に、日本は、「7」以上の冬効果を受ける地域でロシアと交戦中の部隊を持っているすべての冬ターンの終わりに自動的に 1 つの冬準備の結果を達成します。以前の枢軸国の冬準備の結果によって枢軸国部隊に対する冬効果が「6」以下になったとしても、「7 以上の冬効果を受ける」と考えられます。このような自動的な結果は 1 年あたり 1 つの冬準備の結果という量産限度に数えられません。冬準備の結果は、その結果を達成した同盟党派のすべての国に適用されます。ドイツ、日本および西側連合国のみ可能です。

42.25 核:

A. ウラニウムプラント: 各ウラニウムプラントにつき 8。1 ターンにつき 1 つのプラントの割合です。少なくとも 1 つの核の技術革新が達成されるまで RP はウラニウムプラントに投資できません (41.31D)。ウラニウム分離における成功した研究結果が達成される前に RP をウラニウムプラントに投資できますが、ウラニウム分離において成功した研究結果が達成されるまで活性化できません。各ウラニウムプラントで最初の原子爆弾のために十分な材料を量産するのに必要な時間は、ウラニウム分離における研究結果によって決定されます。ドイツ、ロシアおよび米国のみ可能です。

B. プルトニウムリアクター: 各プルトニウムリアクターにつき 6。1 ターンにつき 1 つのプルトニウムリアクターの割合です。少なくとも 1 つの核における技術革新が達成されるまで、RP はプルトニ

ウムリアクターに投資できません (41.31D)。プルトニウム量産において成功した研究結果が達成される前に、RP はプルトニウムリアクターに投資できますが、プルトニウム量産において成功した研究結果が達成されるまで活性化できません。各プルトニウムリアクターで最初の原子爆弾のために十分な材料を量産するのに必要な時間は、プルトニウム量産における研究結果によって決定されます。ドイツ、ロシアおよび米国のみです。

例: ロシアは、ウランウム分離において「10」の研究結果を達成して、その1944年春のユニットの量産フェーズ中にウランウム分離プラントを建設します。ロシアは、その1945年春、1945年秋、1946年春および1946年秋のプレイヤーターンの開始時に原子爆弾の材料を受け取ります。

42.26 諜報:

A. 暗号解読: ヨーロッパの暗号解読 (Ultra) および太平洋の暗号解読 (Magic) の量産結果は、別々に達成され、西側連合国は、毎年各タイプにつき1つの結果を達成できます。暗号解読の量産結果は、Ultra および Magic カードが引かれる (48.11) 直前の研究フェーズの終わりに発表されます。

B. Ultra: 3。毎年1つの結果が可能です。ドイツおよび英国のみ可能です。

C. Magic: 3。毎年1つの結果が可能です。日本および米国のみ可能です。

D. ロシアの占領政策: 4, 5, 6。各ゲームで最大3つの結果まで可能です。個々のロシアの占領政策は、一旦ドイツとロシアが開戦したならば、ドイツが各ターンに1つの Vlasov 歩兵戦力を生産することを可能とします。ドイツのみ可能です。

・ウクライナがドイツの中小同盟国として活性化 (ウクライナにおける「10」の外交結果) したならば、ロシアの占領政策のコストは1だけ減少されます。

E. 中国の占領政策: 4。各ゲームで最大1つの結果まで可能です。中国の占領政策は、日本が各ターンに1つの Wang 歩兵戦力を生産することを可能とします。日本のみ可能です。

・中国抵抗レベルが0未満である場合、中国の占領政策のコストは減少されます (-1の中国抵抗レベルは+1修正を引き起こし、-2の中国抵抗レベルは+2修正を引き起こします、など)。

F. インドの転覆: 4。各ゲームで最大1つの結果が認められます。インドの転覆の結果は、日本がカルカッタ、ダッカ、コロンボおよびラングーンを支配することにより日本の戦力プールに加えられるすべてのインド国民軍ユニット (72.93B) に加えて、各ターンに1つのインド国民軍歩兵戦力および1つのインドパルチザンを生産することを可能にします。日本のみ可能です。

・インドの転覆のコストは、日本が支配するカルカッタ、コロンボ、ダッカおよびラングーンのそれぞれにつき1ずつ減少されます (4つの重要戦略目標のうち1つで-1、4つの重要戦略目標のうち2つで-2など)。

G. イスラム教徒の不穏: 2, 3。毎年2つの結果まで可能です。個々のイスラム教徒の不穏の結果は、ドイツがその戦力プールに1つの中東パルチザンを加えることを可能にします。ドイツのみ可能です。

H. 西側連合国のパルチザン: 2, 3。毎年2つの結果まで可能です。個々の西側連合国のパルチザンの結果は、西側連合国がその戦力プールに1つの西側連合国パルチザンを加えることを可能とします。西側連合国のみ可能です。

I. ロシアのパルチザン: 2, 3。毎年2つの結果まで可能です。個々のロシアのパルチザンの結果は、ロシアがその戦力プールまたは中国共産党の戦力プールに1つの共産主義パルチザンを加えることを可能にします。ロシアのみ可能です。

42.3 戦力プールの増加:

42.31 戦力プール: 戦力プール増加は、動員 (36.3) または量産への RP の投資 (42.2) によって生成できます。

42.32 タイミング: 戦力プールへの追加は、それらがその時に生産されるか否かにかかわらず、その結果に続くユニット生産フェーズ中に発表されます。

42.33 戦力プールの制限: 各主要国は、そのシナリオカード上に述べられたユニット数に制限されています。さらに次の制限が適用されます。

42.331 航空ユニット: 陸軍および海軍航空ユニットは、動員または量産のいずれかによって戦力プールに加えることができます。迎撃機、戦略爆撃機、輸送機およびジェット機の戦力プールは、次の制限に従い、量産によってのみ増加できます。

A. ジェット機: ジェット機はジェット機に対する「13-14」以上の研究結果が達成されるまで量産できません。

B. 戦略爆撃機: 戦略爆撃機は、戦略爆撃機のための少なくとも1つの「9+」の結果を達成していない主要国によって量産できません。西側連合国は戦略爆撃機に対して1つの「9+」の結果および1つの英国および1つの米国の戦略爆撃機戦力をすでに生産している状態で開始します。西側連合国の戦略爆撃機の戦力プールの追加は、英国および米国の戦略爆撃機の戦力プールが同数で残るように割り付けられる必要があり、余った戦力は西側連合国プレイヤーの選択でいずれかの主要国に配分されます (24.262)。

42.332 歩兵:

A. 枢軸国: 1年あたり3戦力までのイタリアの歩兵が量産により加えられることができます。

B. 西側連合国:

・1年あたり3戦力までの英国の歩兵が量産により加えられることができ、同じターンに3戦力までの英国の歩兵が量産および動員により加えられることができます。

・オーストラリアおよびインドの歩兵戦力プールは、英国と日本の開戦に続く連合国プレイヤーターンまたは1942年春のいずれか早いときに、それぞれ額面3歩兵戦力まで (1つの2-2および1つの1-1、または3つの1-2) 増加させることができます。

・フランスが征服されたならば、英国は、西側連合国の支配下の各フランス植民地での量産により、その戦力プールに1つの自由フランス2-3歩兵ユニットを加えることができます。一旦加えられた後には、これらの自由フランスユニットは、西側連合国の支配下のフランス植民地の総数が後に減少したとしても、英国の戦力プールに残ります。

42.333 装甲:

A. 枢軸国: ドイツは重装甲で「8+」の研究結果を達成するまで、量産によりその戦力プールに5-6の装甲ユニットを加えることができます。

B. 日本: 日本は、動員または量産のいずれかにより戦力プールに3-3の装甲ユニットを加えるためには重装甲で「8+」の研究結果を要求しません。

C. 西側連合国: フランスが征服されており、パリが連合軍の支配下であれば、英国はその戦力プールに1つの自由フランス軍3-5装甲ユニットを加えることができます。米国は、動員または量産のいずれかにより戦力プールに5-6の装甲ユニットを加えるためには重装甲で「8+」の研究結果を要求しません。

D. ロシア: ロシアは重装甲で「8+」の研究結果を達成するまで、動員または量産のいずれかによりその戦力プールに5-6装甲ユニットを加えることができません。

42.334 海軍ユニット: 艦隊 (駆逐艦、巡洋艦、名前の付された主力艦) および空母 (CVE、CVL、CV、CVB) ユニットの戦力プールを持っておらず、RP の投資なしで生産または修理できます。大型艦および小型艦の生産は、生産する主要国の造船限度および造船所容量によってのみ制限されます。潜水艦、ASW および輸送船の戦力プールへの追加の範囲に制限はありません。ASW および輸送船の戦力プールは、駆逐艦の転換 (24.24) によっても増加させることができます。

42.3341 潜水艦の戦力プールの増加: 西側連合国および日本の RP は、1942 年の YSS まで潜水艦の量産に割り当てることができません。

42.3342 日本の ASW 戦力プールの増加: 日本の RP は、1942 年の YSS まで ASW 量産に割り当てることができません。

42.335 余剰の量産: 同盟党派は、各量産プロジェクトにつき 5BRP 分まで、量産による戦力プールの増加の使用を後の年まで延期できます。各量産プロジェクトにつき量産の 5BRP 分までが、ある年から翌年に繰り越すことができます。延期された量産は、RP が引き起こされるユニット生産フェーズ (42.17A) に発表されます。延期された陸軍の量産は、陸軍の量産が延期された時には重装甲の研究結果が達成されていなかったとしても、延期された陸軍の量産が現実に使用される前に、必要な重装甲の研究結果が達成された場合には、重装甲ユニットを量産するために使用できます。

42.336 量産および動員: 量産による戦力プール増加の据え置きは、2 つの方法で使用できます。

A. 延期された量産の一部または全部は、後の年に同じプロジェクトの航空または陸上ユニットの量産に付け加えることができます。

B. 延期された量産の一部または全部は、その時点または後のターンの動員から、場合によって航空または陸上ユニットの戦力プールの増加を増大させるために付け加えることができます。これが実施される場合、生成されたユニットは動員に関連した遅延を受けます。

例: 1940 年春にロシアは、1 つの陸軍の技術革新を有しており、陸軍の量産に置かれた 1RP を引き起こし、5BRP 分の陸上ユニットを生成します。ロシアのプレイヤーは 1940 年春にその戦力プールに 1 つの 3-3 歩兵を加え、1941 年まで他の 2BRP 分の陸軍の量産を保持でき、そうしない場合には、追加の陸上ユニットを生成するためにロシアの動員にそれを加えることができます。

42.4 秘密施設:

42.41 秘密施設の位置: ドイツのロケット工場、ウランウムプラントおよびプルトニウムリアクターおよび日本のロケット工場は、所有する主要国の本国で敵 ZOC 内ではない支配下の完全に補給される都市または港湾ヘクスに、各都市に 1 つの施設まで建造できます (例外: 日本は満州にロケット工場を建造できます)。

42.42 秘密施設の移動禁止: 一旦建造された後には秘密施設は移動できません。

42.43 米国およびロシアの秘密施設: 米国およびロシアの秘密施設は、米国およびウラルボックスにそれぞれ建造され、枢軸国の攻撃を受けません。

42.44 秘密施設の発見: ロケット工場、ウランウムプラントおよびプルトニウムリアクターの存在および位置は秘密にされ、以下の場合にのみ相手に明らかにされます。

A. そのヘクスが敵の支配を受ける場合。または、

B. 敵スパイ組織が所有する主要国の陸軍の研究 (ロケット工場) または核研究 (ウランウムプラントおよびプルトニウムリアクター) で活動している場合。

42.45 発見前の秘密施設の爆撃禁止: マップ上のヘクス内の秘密施設は、その位置がスパイ活動の結果発見されるまで、原子爆弾によるものを含む爆撃によって破損されません。

42.46 秘密施設への破壊: その位置が知られている秘密施設は 26.72 に述べられるように戦略爆撃によって破損されます。破損した秘密施設は、所有者の次のプレイヤーターンにロケットまたは核分裂物質を量産しません。ロケット工場の破壊は、破壊が修理される (26.83) まで、1 つのロケット基地の使用を妨げます。

42.47 秘密施設の破壊: その位置が知られている秘密施設は 26.73 に述べられるように戦略爆撃によって破損されます。秘密施設を含んでいるヘクスが敵の支配を受ける場合、その位置が以前に知られていたか否かにかかわらず、その秘密設置が除去されます。破壊さ

れた秘密施設は再建できませんが、新しい秘密施設が追加 RP の投資によって量産できます。

42.48 ロケット工場:

42.481 戦力プール: ロケット工場は「12-13」のロケットの研究結果が達成されるまで量産できません。

42.482 配置: 各ロケット工場は、1 ヘクスあたり 1 つまで、所有する主要国の本国内の、敵 ZOC 内にはない支配下の完全に補給される都市ヘクスに置かなくてはなりません (例外: 日本は満州にロケット工場を建造できます)。

42.483 タイミングおよび効果: ロケット工場は、所有するプレイヤーの戦闘フェーズ中に生産されます。各ロケット工場は、それが生産された戦闘フェーズ中に 1 つのロケット基地の配置を可能とします (26.61)。

42.484 ロケット工場の破壊: ロケット工場は敵の占領または爆撃 (42.47) によって破壊されます。ロケット工場の破壊は、1 つのロケット基地を除去します。除去されたロケット工場は再建できませんが、新しいロケット工場が追加の RP 投資によって量産できます。

43. 核開発

43.1 概観

43.2 戦略核攻撃

43.3 戦略核攻撃の影響

43.4 戦術核攻撃

43.5 複合目標への核攻撃

43.1 概観:

43.11 研究: 原子爆弾はドイツ、ロシアおよび米国のみによって生産されます。原子爆弾の量産は、以下に述べられるような研究結果を要求します。すべての核研究は、先端技術プロジェクト (41.31C) に適用される RP の割付けに対する制限を受けます。

A. **核の一般研究:** 1 つの核の一般研究における技術革新が達成される (41.31D) まで、RP は他の核研究または量産プロジェクトに割り当てることができません。

B. **反応抑制:** 反応抑制の研究結果が達成される (41.31D) まで、RP はプルトニウム量産の研究に割り当ててはできません。

C. **核分裂物質:** ウランウム分離およびプルトニウム量産の 1 つまたは両方。

D. 原子爆弾:

43.12 核分裂物質の量産: 原子爆弾は、ウランウムプラントおよび (または) プルトニウムリアクターからの核分裂物質の量産を要求します。

A. **ウランウムプラント:** 各ウランウムプラントは、ウランウム分離の研究結果が達成された 2 から 6 ターン後 (時間は研究結果に依存します) およびその後の 2 ターンごとに 1 個の原子爆弾用の核分裂物質を量産します。ウランウム分離の研究結果が達成される (42.25A) 前に、RP はウランウムプラント量産に配置できます。

B. **プルトニウムリアクター:** 各プルトニウムリアクターは、プルトニウム量産の研究結果が達成された 2 から 6 ターン後 (時間は研究結果に依存します) およびその後の 2 ターンごとに 1 個の原子爆弾用の核分裂性の材料を量産します。プルトニウム量産のための研究結果が達成される前に、RP はプルトニウムリアクターの量産に配置できます (42.25B)。

C. **ドイツの秘密施設:** ドイツのウランウムプラントおよびプルトニウムリアクターは、連合国が破壊することができる秘密施設です (42.4)。

43.13 使用: すべての研究の条件が満たされ、十分な核分裂物質が利用可能になれば、原子爆弾は直ちに組み立てられ、敵の戦略目標、軍事目標、航空または海軍の目標に対して使用できます。運搬方法

および効果は、選択された目標のタイプに依存します。

各原子爆弾は1回のみ使用できます。ルールはこれを明らかにする必要がありますでしょうか？より明白な部分にも論争は発生しました。

43.2 戦略核攻撃:

43.21 タイミング: 戦略目標に対する核攻撃は、移動しているプレイヤーにより SW 戦闘を解決した直後に実施されます。

43.22 運搬: 戦略核攻撃は、戦略爆撃機、ロケット、または米国大西岸ボックスに対するドイツの潜水艦によってのみ実施できます。

43.221 戦略爆撃機: 戦略爆撃機のみが原子爆弾を投下するために使用できます。通常爆撃に使用される陸軍航空ユニットは核攻撃を実施できません。

43.222 ロケット: ロケットの「18+」の研究結果が有効である場合にのみ、ロケットは原子爆弾を運ぶために使用できます。

43.223 西側連合国の核攻撃: 米国および英国の戦略爆撃機およびロケットが西側連合国の原子爆弾を運ぶために使用できます。

43.224 潜水艦: ヨーロッパ枢軸国が潜水艦で「16」以上の研究結果が有効である場合、ドイツは米国大西岸ボックスへの戦略核攻撃を実施できます。西側連合国は潜水艦による戦略核攻撃を実施できません。

43.23 目標: 戦略核攻撃は、要求された基地の活動範囲内の適切な爆撃目標 (26.3) に対してのみ実施できます。

43.24 戦略爆撃機による核攻撃の解決: 戦略爆撃機による核攻撃は、目標に対する戦略爆撃攻撃のための SW 戦闘が解決された後まで発表されません。少なくとも 1 つの戦略爆撃機が目標に達した場合、攻撃側は目標を戦略核攻撃できます。防御側の目標に達する爆撃機の数を決める際のネット SW 戦闘修正の影響は、戦略核攻撃が可能かどうか決める際に考慮されます。

43.25 ロケットによる核攻撃の解決: 攻撃側がロケットの「18+」研究結果を達成したならば、核攻撃はロケットにより実施できます。ロケットにより実施された核攻撃はインターセプトされず常に成功します。

43.26 潜水艦による核攻撃の解決: ドイツの潜水艦による米国への核攻撃は、港湾攻撃表を使用して、港湾に対する潜水艦攻撃と同じ方法で解決されます。修正済のさいの目が 3 以上の場合に核攻撃は成功します。失敗した潜水艦攻撃 (修正後のダイスの目が 2 以下の場合) は使用されることになっていた原子爆弾の損失をもたらします。ドイツの潜水艦による米国への核攻撃は、ドイツが大西岸 SW ボックス内で潜水艦戦に従事しなかったターンには実施できません。利用可能な原子爆弾の数に従い、西側連合国の SW 戦闘ダイス振り生き残ったドイツの潜水艦の各戦力につき 1 回の核攻撃を試みることができます。敵の船団に到達できなかったドイツの潜水艦 (24.634) は核攻撃を試みることができます。

43.27 防御: 戦略爆撃機による核攻撃は、通常の SW 戦闘メカニズム (43.24) によって対抗できます。ロケットによる核攻撃はインターセプトされず、必ずその目標に到達します (43.25)。米国に対するドイツの潜水艦による核攻撃は失敗するかもしれません (43.26)。

43.3 戦略核攻撃の影響:

43.31 核攻撃マーカー:

43.311 核攻撃マーカーの配置: 成功した核攻撃では、目標ヘクスまたは攻撃されたマップボックス内に核攻撃マーカーが配置され、以下の影響をもたらします。

43.312 1ヘクスにつき1回の戦略攻撃: 各ヘクスは1ゲームにつき1回のみ戦略核攻撃を受けます。同じターンに複数の原子爆弾が同じヘクスに投下された場合、これらの追加の核攻撃は、目標ヘクス内の敵航空または海軍ユニットに対する戦術核攻撃 (43.44) と考えられ、政治的または抵抗への効果がありません。1つの核攻撃マ-

ーカーだけが置かれます。同様に、戦略核攻撃を既に受けているヘクスに対する後の核攻撃は、政治的または抵抗への効果がなく、核攻撃マーカーを配置しません。

43.32 政治的影響:

43.321 恒久的効果: 成功した戦略核攻撃は以下のような恒久的の政治的な効果を引き起こします。

A. ドイツの降服: ドイツの目標に対する最初の成功した戦略核攻撃は、ドイツの降服レベルを恒久的に2だけ減少させます。2回目のそのような攻撃は、ドイツの降服レベルを恒久的に追加で3だけ減少させます。3回目のそのような攻撃は、ドイツの降服レベルを恒久的に追加で4だけ減少させます。以降の攻撃でも同様に減少される降服レベルは増大していきます。

B. 日本、英国およびロシアの抵抗: 日本、英国またはロシアのヘクスに対する最初の成功した戦略核攻撃は、日本、英国またはロシアの抵抗レベルを恒久的に2だけ減少させます。2回目のそのような攻撃は、目標国の抵抗レベルを恒久的に追加の3だけ減少させます。3回目のそのような攻撃は、目標国の抵抗レベルを恒久的に追加の4だけ減少させます。以降の攻撃でも同様に減少される抵抗レベルは増大していきます。

C. 米国の選挙: 米国大西岸ボックスに対する最初の成功したドイツによる戦略核攻撃は、将来の米国選挙結果を恒久的に2だけ減少させます。2回目のそのような攻撃は、将来の米国選挙結果を恒久的に追加の3だけ減少させます。3回目のそのような攻撃は、将来の米国選挙結果を恒久的に追加の4だけ減少させます。以降の攻撃でも同様に減少される選挙結果は増大していきます。

43.322 一時的な影響: 上記の恒久的な影響に加えて、成功した戦略核攻撃は次の一時的な政治的影響を引き起こします。これらの政治的影響は、問題の核攻撃マーカーが除去されるまで続きます。

A. ドイツの降服レベル: ドイツの降服レベルはドイツ内の各核攻撃マーカーにつき2だけ減少します。

B. 抵抗レベル: 日本、英国およびロシアの抵抗レベルは、日本、英国またはロシア内の各核攻撃マーカーにつき2だけそれぞれ減少されます。

C. 米国選挙の修正: 米国選挙結果は、米国内の各核攻撃マーカーにつき2だけ減少されます。

D. 支配: 核攻撃マーカーを含んでいるすべてのヘクスは、抵抗レベル決定、DP の計算および降服に関しては攻撃側によって支配されると考えられますが、他の目的では異なります。

43.33 外交的影響:

43.331 1つの追加DPの受領: 敵目標に対する個々の成功した核攻撃につき、米国、ドイツおよびロシアは、すべての将来のYSSで1つの追加のDPを受け取ります。

43.332 USAT への影響: ヨーロッパにおける個々のドイツの核攻撃は、USAT 表で述べられるように、ドイツと米国の関係悪化を引き起こします。

43.34 経済的影響:

43.341 重要経済地帯またはICが、成功したロケットによる戦略核攻撃を受けた場合、所有者は直ちに次のうちいずれか少ないものを失います。

A. 重要経済地帯またはICの価値。または、

B. 25BRP。

43.342 重要経済地帯またはICが、成功した戦略爆撃機による戦略核攻撃を受けた場合、所有者は直ちに次のうちいずれか少ないものを失います。

A. 重要経済地帯またはICの価値。または、

B. 25BRP プラス戦略爆撃機の攻撃による BRP 損害。

43.343 米国: 米国大西岸ボックスに対する個々の成功したドイツの戦略核攻撃は、米国に25BRPを失わせます。

43.344 重要経済地帯、IC または米国大西岸ボックスに対する戦略核攻撃により失われた3BRP (端数切捨て) につき、次のプレイ

ヤーターンにおける防御側の主要国の生産限度が1だけ減少されます。

43.35 石油:

43.351 石油センター: ヘクス中の石油施設が目標とされたか否かに関わらず、成功した戦略核攻撃を受けた石油センターは最大限の損害を受けます (33.331F)。フルネイおよびパレンバンは戦略核攻撃を受けません。

43.352 合成石油プラント: 合成石油プラントを含んでいるヘクスに対する成功した戦略核攻撃は、そのヘクス内のすべての合成石油プラントを除去します。核攻撃マーカーが除去されたならば、通常の RP 消費により、別の合成石油プラントが同じヘクスに建造できます。

43.36 秘密施設:

43.361 秘密施設の破壊: ロケット工場、ウランウムプラントまたはプルトニウムリアクターを含むことが明かにされていたヘクスに対する成功した戦略核攻撃は、それらの施設を除去します。核攻撃マーカーが除去されれば、そのような施設は通常の RP 消費によって通常の方法で同じヘクスに再建できます。攻撃が行なわれた時に存在が知られていなかったならば、秘密施設を含むヘクスに対して偶然実施された戦略核攻撃は、それらの施設に効果がありません。

43.37 核攻撃マーカーの除去:

43.371 各ターンの1つの核攻撃マーカーが除去されます: 成功した核攻撃の目標となった主要国は、ゲームターンの終わりにそれが支配するヘクスから、1つの核攻撃マーカーを除去できます。これによって、その核攻撃マーカーに関連した一時的影響は否定されます。

43.372 抵抗への影響は除去の前に決定されます: 核攻撃マーカーは抵抗レベルが決定された後に除去されるので、たとえ核攻撃マーカーの除去により降服を回避するために十分な抵抗レベルを増加してきたとしても、成功した核攻撃は降服を引き起こすかもしれません。除去による利益は、もしあれば次のゲームターンにのみ感じられるでしょう。

43.373 ファイアストームマーカーの除去: 核攻撃マーカーは、ファイアストームマーカーが除去されるのと同じプレイヤーターンには除去できません (26.821)。

43.374 敵の占領: 核攻撃マーカーを含んでいる味方のヘクスが敵の支配下となった場合、核攻撃マーカーは直ちに除去されます。

43.4 戦術核攻撃:

43.41 無制限: 戦術核攻撃は、任意のヘクスに対して実施できます。

43.42 陸軍の攻撃:

43.421 攻勢: 核攻撃は、移動しているプレイヤーにより敵の陸上ユニットに対して、通常の戦闘フェーズ中に、攻勢の陸上攻撃を解決する戦闘さい振りを実施する直前に実行できます。防御側ユニットは、完全に補給された攻撃側陸上ユニットに隣接しているか、または海上侵攻の目標ヘクスにある必要があります。核攻撃は、降下した空挺ユニットにより、または展開中には実施できません。

43.422 防御: 核攻撃は、防御側により、攻撃側がすべての攻勢の戦術核攻撃 (43.421) を発表した後、攻撃側が防御側の陸上ユニットに対する攻勢の陸上攻撃を解決する最初の戦闘さい振りを実施する直前に実行できます。その後、攻撃側は、防御側の戦術核攻撃にかかわらず、戦闘さい振りを実施して陸上攻撃の最初の戦闘ラウンドを完了しなくてはなりません。防御側の核攻撃は、空挺降下および展開攻撃に対して認められます。

43.423 インターセプト不可: 隣接した陸上ユニットに対する核攻撃はインターセプトできません。

43.424 効果: 敵陸上ユニットに対する戦術核攻撃は、対象となった陸上戦闘のすべての戦闘ラウンドに次の効果があります。

A. 攻勢: 防御側の陸上ユニットは、各核攻撃につき+1DM を受けま

す。防御側の陸上ユニットは戦術核攻撃の結果により額面戦力未満で防御することはありません。

B. 防御: 防御側の陸上ユニットは、各核攻撃につき+1DM を獲得します。

43.43 潜水艦攻撃:

43.431 戦術核攻撃: 海軍基地および造船所に対する戦術核攻撃は、下に述べられるように潜水艦により戦闘フェーズに実施されます。潜水艦について 16 以上の研究結果が有効である場合にのみ、潜水艦は戦術核攻撃を実施できます。

43.432 潜水艦の基地: 戦術核攻撃を試みる潜水艦は、戦闘フェーズの開始時に敵基地から 20 ヘクス (ヨーロッパ) または 10 ヘクス (太平洋) 内の運用中の港湾を基地としていなくてはなりません。

43.433 SW ボックス内の潜水艦: SW ボックス内で活動する潜水艦は、戦術核攻撃を試みることができません。

43.434 核攻撃の解決: 潜水艦による戦術核攻撃は、港湾攻撃表を使用して港湾に対する潜水艦攻撃と同じ方法で解決されます。修正後のダイスの目が3以上の場合、核攻撃は成功します。失敗した潜水艦攻撃 (修正後のダイスの目が2以下の場合) は、使用されることになっていた原子爆弾の損失をもたらします。

43.435 潜水艦による核攻撃の解決: 潜水艦による成功した戦術核攻撃は、攻撃側が、港湾内の艦船に対して海軍攻撃表 (23.44) 上で航空中隊用の「20」列を使用して、または造船所内の建造中の艦船 (26.78) に対して SW 戦闘表 (24.62) の「20」列で2つのさいころを振ることを可能にします。核攻撃により破損または沈められた有名艦に対しては、致命的打撃のさい振りが実施されます (20.525E)。

43.436 マップボックスに対する潜水艦攻撃の禁止: ドイツの潜水艦は、マップボックス内の連合国の海軍ユニットに対する戦術核攻撃を実施できません。米国大西洋岸ボックスに対するドイツの戦略核攻撃については、43.2 を参照してください。

43.44 戦略爆撃機およびロケットによる攻撃:

43.441 都市に対する核攻撃として解決されます: 戦略爆撃機およびロケットは、敵基地内の航空および海軍ユニット、または敵造船所内の建造中の海軍ユニットに対する戦術核攻撃を実施できます。これらの3つのタイプの目標の2つ以上に対する核攻撃または同じヘクスに対する2回目の戦略核攻撃は、複数の原子爆弾を要求します。そのような目標に対する原子爆弾の運搬は、戦略核攻撃 (43.2) と同じ方法で扱われます。潜水艦による核攻撃は、敵海軍ユニットまたは造船所に対してのみ指向されます。航空および海軍の目標に対する攻撃は、陸上ユニットまたは海上侵攻によって実施できません。

43.442 航空および海軍ユニットに対する影響: 敵航空または海軍ユニットに対する個々の成功した核攻撃につき、攻撃側は海軍の攻撃表 (23.44) 上で航空中隊用の「20」列を使用して無修正で1回のダイス振りを行い、目標ヘクス内の敵航空または海軍ユニットに対して望むように結果を適用します。核攻撃により破損または沈められた有名艦に対しては、致命的打撃のさい振りが実施されます (20.525E)。

43.443 造船所に対する影響: 敵造船所に対する個々の成功した核攻撃につき、攻撃側は戦略戦闘表の「20」列を使用して無修正で1回のダイス振りを行い、造船所内の敵海軍ユニットに対して望むように結果を適用します (26.78)。

43.5 複合目標への核攻撃:

43.51 目標は前もって発表されます: 核攻撃が複数のタイプの目標を含んでいるヘクスに対して指向される場合、攻撃側は彼の目標を前もって発表しなければなりません。

ヘクスは多くの核攻撃の目標を含んでいるかもしれません。例えば、ドイツの重要戦略目標ヘクスは、航空ユニットを含み、さらに合成

石油プラント、恐らくは秘密施設をも含んでいるかもしれません。核攻撃がそのようなヘクスに対して実施される場合、攻撃側は、ヘクスを戦略核攻撃するのか、戦術核攻撃で航空ユニットを攻撃するのかを公表しなくてはなりません。この例において、合成石油プラントおよびヘクス内のすべての秘密設置は、重要戦略目標ヘクスに対する成功した戦略核攻撃によって破壊されますが、ヘクス内を基地とするドイツの航空ユニットに対する成功した戦術核攻撃には影響されません。

44. 諜報

44.1 諜報分野

44.2 諜報研究プロジェクト

44.3 諜報量産プロジェクト

44.1 諜報分野

44.11 研究および量産プロジェクトにおける諜報分野は、より政治的な性質のプロジェクトと同様に伝統的なスパイ行為および暗号諜報プロジェクトの多くを含んでいます。

44.2 諜報研究プロジェクト

44.21 **反諜報** 反諜報に関係のあるルールは、ルール 45 で述べられます。

44.22 **スパイ活動** スパイ活動に関係のあるルールは、ルール 46 で述べられます。

44.23 **秘密工作** 秘密工作に関係のあるルールは、ルール 47 で述べられます。

44.24 共産主義者による転覆

A. **適格の目標** 個々の成功した転覆の研究結果は、ハンガリー、ルーマニア、ブルガリア、ユーゴスラビアまたはギリシアに対する 1 つの枢軸国またはロシアの外交さい振りに対してロシアが特別の修正を適用することを可能にします。転覆は西側連合国の外交さい振りを修正するためには使用できません。

B. **繰り返しの転覆は可能です** ロシアは複数の転覆の研究結果を達成した場合には、ゲームの間に 1 つの適格の目標を 2 回以上転覆させることができ、複数の目標を転覆させることができます。

C. **反対の修正の生成** 転覆は、ハンガリー、ルーマニア、ブルガリア、ユーゴスラビアおよびギリシアに反対の修正を生成します。繰り返された転覆の試みは、累積的な反対の修正を生成します。

D. **反応のさい振り** 外交のさい振りを修正するための転覆の使用は、他の潜在的な転覆の目標における反応さい振りを認めます (49.634)。

E. **転覆の結果** 「3」の転覆の研究結果は 1 の外交修正を生成します。「4」の転覆の研究結果は 2 の外交修正を生成し、以下同様となります。最大の転覆の研究結果は「7+」であり、これは 5 の外交修正を生成します。

44.241 **結果が明らかされる時点** ロシアは、外交のさい振りに転覆修正を適用する場合に成功した転覆の研究結果を明らかにします。これは目標が発表された後、外交のさい振りが実施される前に発表されます。枢軸国は、転覆修正を回避するために、発表された目標に対して外交さい振りを実施することを拒めません。

44.25 英仏間の協力

A. 成功した英仏間の協力の研究プロジェクトは、英国とフランスの関係 (53.2) を改善し、フランスの降服レベル (58.21F) に影響します。

44.251 **結果が明らかされる時点** 成功した英仏間の協力結果は、結果が達成された研究フェーズに続く連合国プレイヤーターンの最初に明らかにされます。

44.3 諜報量産プロジェクト

44.31 **暗号解読** 暗号解読に関係のあるルールは、ルール 48 で述べられます。

44.32 ロシアの占領政策

A. **VLASOV の生産** 個々のロシア占領政策の結果につき、ドイツとロシアが開戦した後に 1 ターンあたり 1 戦力の Vlasov 歩兵を生産することをドイツに認めます。生産の上限は 1 ターンにつき 3 戦力です。

- ・ドイツは通常の BRP コストで Vlasov 歩兵戦力 (1-3、2-3 または 3-3 カウンターを使用します) を生産します。

- ・Vlasov ユニットは、そのプレイヤーターンの開始時に枢軸国によって支配されたロシアまたは戦前のポーランド領の完全に補給された都市で生産できます。Vlasov ユニットは、それらの国々でのみ活動でき、除去されれば再建できません。

- ・ドイツは、後のターンにより高い額面戦力の Vlasov 歩兵ユニットを生産するために Vlasov 歩兵ユニットの生産を延期できます。2 戦力までの未生産 Vlasov 戦力が、この方法で将来のターンのために蓄積できます。

- ・Vlasov ユニットはポーランド内にいる場合にもその本国 (15.33B) にあると考えられます。

B. **パルチザン** 個々のロシア占領政策の結果につき、ロシアおよび東ポーランドで認められるパルチザンの数は 1 だけ減少され、最大 3 つのパルチザンが減少されます。ロシアのパルチザンが既にマップ上にいれば、ドイツがこれらの結果のうち 1 つを達成しても、ロシアのパルチザンは除去されませんが、一旦それらが除去されれば、この結果は 1 つ以上のパルチザンの再建を妨げるかもしれません。

C. **ウクライナ** 個々のロシア占領政策の結果につき、ドイツはウクライナの外交さい振りに対して +1 修正を受け取ります。この修正の最大値は +3 です。

44.321 **結果が明らかされる時点** ロシアの占領政策結果は、枢軸国の外交フェーズにウクライナが外交さい振りに選択されたとき、または枢軸国のユニット生産フェーズに Vlasov ユニットが最初に生産されるときに明らかにされます。

44.33 中国の占領政策

A. **WANG の生産** 中国占領政策の結果は、日本が各ターンに 1 つの Wang 歩兵戦力を生産することを可能にします。

- ・日本は通常の BRP コストで Wang 歩兵戦力 (1-3 または 2-3 カウンターを使用します) を生産します。

- ・Wang 歩兵は、そのプレイヤーターンの最初に日本によって支配された中国または満州の完全に補給された都市で生産できます。Wang ユニットは、その国内でのみ活動でき、除去されれば再建できません。

- ・日本は、次のターンに 2-3 Wang 歩兵ユニットを生産するために 1-3 Wang 歩兵ユニットの生産を延期できます。最大で 1 つの未生産 Wang 戦力が、この方法で将来のターンのために蓄積できます。

44.331 **結果が明らかされる時点** 中国の占領政策結果は、日本のユニット生産フェーズ中に Wang ユニットが最初に生産されるときに明らかにされます。

44.34 インドの転覆

A. **インド国民軍およびパルチザンの生産** インドの転覆の結果 (42.26F) は、日本が各ターンに 1 戦力のインド国民軍歩兵および 1 つのインドパルチザンを生産することを可能にします。これらはカルカッタ、ダッカ、コロンボおよびラングーンを日本が支配することにより日本の戦力プールに加えられるインド国民軍ユニット (72.93A) に追加されます。

- ・インド国民軍の詳細に関しては、72.9 を参照してください。

- ・日本と英国が戦争中であるか否かに関わらず、日本はインドで 2 つまでのインドパルチザンを生産できます。インドパルチザンはイ

ンドボックス内には生産できません。

44.341 結果が明らかにされる時点: インドの転覆の結果は、日本のユニット生産フェーズ中にインド国民軍ユニットまたはインドパルチザンが最初に生産されるときに明らかにされます。

44.35 イスラム教徒の不穏:

A. パルチザン戦力プールの増加: 個々のイスラム教徒の不穏の結果は、枢軸国に中東パルチザン戦力プールを 1 だけ増加させることを可能にします (11.341A)。

・ゲーム開始時には枢軸国による中東パルチザンの生産は禁止されています。個々のイスラム教徒の不穏の結果は、枢軸国パルチザンが生産されるかもしれない 3 つの中東エリア (①エジプト; ②イラク、クウェート、パレスチナ、トランスヨルダン、レバノン/シリアおよびアラビア; ③ペルシア) のうち 1 つ以上において戦力プールを拡張させ、生産可能な枢軸国の中東パルチザンの数を増加させます。一度エリアの戦力プールがイスラム教徒の不穏の量産結果によって増加させられれば、その効果は恒久的です。戦力プールは連合国の行動により減少させず、また枢軸国は後で別のエリアへ戦力プールの拡張を切り替えることができません。

・枢軸国はパルチザンがそのエリア用の戦力プールにいる場合には、各ターンに 3 つの中東エリアの各々において 1 つの枢軸国パルチザンを生産できます。ドイツは中東パルチザンの生産コストを払います。枢軸国の中東パルチザンは、生産されたエリアを離れることができません。

・枢軸国パルチザンが生産可能な 3 つの中東エリアの各々のパルチザン戦力プールの最大値は 1 エリアあたり 2 つです。

・枢軸国パルチザンは、連合国がペルシアに宣戦布告したか、ペルシアの BRP ルートを活性化した場合にのみ、ペルシアで生産できます。枢軸国パルチザンは、レバノン/シリアが連合軍に支配される場合にのみレバノン/シリアで生産され、活動できます。枢軸国パルチザンは、アラビアが連合国によって攻撃された場合にのみアラビアで生産され、活動できます。

44.351 結果が明らかにされる時点: 成功したイスラム教徒の不穏の結果は、枢軸国の中東パルチザンが最初に生産された枢軸国ユニット生産フェーズ中に発表されます。

44.36 西側連合国のパルチザン:

A. パルチザン戦力プールの増加: 個々の西側連合国のパルチザンの結果につき、西側連合国はその戦力プールに 1 つのパルチザンを加えることが可能になります。

・追加の西側連合国パルチザンは、任意の適格の位置に生産でき、もし除去されれば、同じ位置または異なる位置で再建できます。

・個々の適格の位置の西側連合国パルチザンの数は、中小国部隊表で述べられる最大限度を超過できません。

44.361 結果が明らかにされる時点: 成功した西側連合国パルチザンの結果は、西側連合国のパルチザンが最初に生産された西側連合国のユニット生産フェーズ中に発表されます。

44.37 ロシアのパルチザン:

A. パルチザン戦力プールの増加: 個々のロシアパルチザンの結果は、ロシアがその戦力プールに 1 つのパルチザンを加えることを可能にします。

・追加のロシアパルチザンは任意の適格の位置に生産でき、除去されれば、同じまたは異なる位置で再建できます。

・個々の適格の位置のロシアパルチザンの数は、中小国部隊表で述べられた最大限度を超過できません。

44.371 結果が明らかにされる時点: 成功したロシアパルチザンの研究結果は、ロシアパルチザンが最初に生産されたロシアのユニット生産フェーズ中に発表されます。

45. 反諜報

45.1 適格な国

45.2 効果

45.3 タイミング

45.4 結果の蓄積の禁止

45.5 制限

45.1 適格な国:

45.11 反諜報: 反諜報はドイツ、英国、ロシアおよび日本によって研究できる諜報プロジェクトです。

45.2 効果:

45.21 効果: 以下のように反諜報の効果が使用できます。

A. 敵の主要国または中小国のスパイ組織の除去 (45.51A, B に従います)。

B. 敵の秘密工作の否定 (45.52 に従います)。

C. 敵の港湾攻撃の影響を弱めること。

45.3 タイミング:

45.31 タイミング: 反諜報結果は次のどの時点でも使用できます。

A. 任意の研究フェーズの終わりに、両陣営が新しいスパイ組織の配置を発表し、それらのスパイ組織の初期の効果 (中小国の目標内の DP の数、敵スパイ組織の除去、プロジェクトの暗号名、および主要国の研究分野のうち秘密施設の位置) が解決された後。反諜報結果は、後の研究フェーズの終わりに敵スパイ組織を除去するために保持され使用できます。

例: ドイツが 1941 年春に英国の海軍の研究にスパイ組織を配置したならば、英国がスパイ組織を除去するために反諜報を使用したか否かに関わらず、英国はその時点のすべての海軍プロジェクトの暗号名を明らかにします。英国が 1941 年春に、ドイツがその研究フェーズを完了した後に、ドイツの海軍の研究にスパイ組織を配置したならば、1941 年春に英国のスパイ組織を除去するために反諜報の結果を使用したとしても、ドイツはその海軍プロジェクトの暗号名を明らかにします。両方の場合で、反諜報結果は 1941 年春またはそれ以前の研究フェーズに達成していれば使用できたはずで。

B. 一方のプレイヤーの外交フェーズ中あるいはフランスまたはイタリアの降服を解決するとき、秘密工作のプレイが試みられた直後に。

C. 敵が港湾攻撃を解決する直前の相手プレイヤーターン中に。

45.4 結果の蓄積の禁止:

45.41 1 つの結果が蓄えとして保持できます: 反諜報の結果は最初に達成されたときに使用される必要はありませんが、主要国は保持されている反諜報結果が使用されるまで、反諜報のために別の研究さい振りを実施できません。関係のある主要国がその研究フェーズの最初に反諜報結果を保持していれば、反諜報のための研究さい振りは認められません。反諜報の結果が保持されていても、RP は YSS に反諜報に割り当てることができます。

45.5 制限:

45.51 スパイ組織:

A. 主要国スパイ組織: 同盟パートナーは、異なる同盟党派中の主要国に置かれたスパイ組織を除去するために反諜報を使用できます。したがってロシアは、西側連合国に置かれた枢軸国または日本の主要国スパイ組織を除去するために反諜報を使用でき、日本は、枢軸国に置かれた主要国スパイ組織を除去するために反諜報を使用できます。

B. 中小国スパイ組織: 日本の反諜報は中小国スパイ組織を除去す

るためには使用できません。

45.52 秘密工作

A. ロシアの反諜報は、ロシアが DP を置くことができる中小国内でドイツの秘密工作に対抗するためにのみ使用できます。この制限は、ロシアとドイツが開戦したか、RGT レベルが 50 以上となった場合に撤廃されます (47.52)。

B. 日本の反諜報は、秘密工作に対して使用できません。

45.53 港灣攻撃: 反諜報の結果は、別の同盟党派に対する港灣攻撃に対抗するためには使用できません。

46. スパイ活動

46.1 適格な国

46.2 スパイ組織の設立

46.3 制限

46.4 効果

46.5 除去

46.1 適格な国:

46.11 スパイ活動: スパイ活動はドイツ、日本、英国およびロシアによって研究される諜報プロジェクトです。

46.2 スパイ組織の設立:

46.21 スパイ組織の配置: 「6+」の成功したスパイ活動の研究結果は、中小国または潜在的または実際の敵主要国のいずれかに味方のスパイ組織を直ちに設立することを認めます (例外: 日本は主要国スパイ組織のみを展開できます)。どのタイプのスパイ組織が配置されるのか、およびその場所についての決定を延期することはできません。スパイ組織の位置は、目標となった国に適切な国籍のスパイ活動カウンターを置くことにより示されます。

46.22 タイミング: スパイ組織は、そのターンのすべての研究さい振りが実施された後に、次の手順で発表され、配置されます。

A. 枢軸国がスパイ組織を配置します。

B. 連合国は、枢軸国スパイ組織を除去するために反諜報の結果を使用できます。

C. 連合国がスパイ組織を配置します。

D. 枢軸国は、連合国のスパイ組織を除去するために反諜報の結果を使用できます。

46.23 配置後の位置の固定: 一旦設立されればスパイ組織は除去されるまで活動し続けますが、1 つの国または研究分野から別のものへ移すことができません。

46.3 制限:

46.31 制限:

A. 中小国スパイ組織: 各主要国は、目標となった中小国で 1 つのスパイ組織のみを展開できます。スパイ組織は、活性化に先立ってウクライナに配置できます。

B. 主要国スパイ組織: 主要国が敵同盟党派の中で展開するスパイ組織の数は、敵の研究分野の数によってのみ制限されています。プレイヤーは、現時点または潜在的な同盟主要国の中にスパイ組織を設立できません。主要国はどの時点でも敵の各研究分野につき 1 つを超えるスパイ組織を割り当てることができません。各同盟党派は、敵同盟党派中の各研究分野に 1 つの主要国スパイ組織のみを置くことができます。このため西側連合国およびロシアは、枢軸国の陸軍研究にそれぞれ 1 つのスパイ組織を置くことができ、枢軸国の陸軍研究には最高 2 つのスパイ組織が置かれます。これは、西側連合国またはロシアのいずれかが日本の陸軍研究にもスパイ組織を置くこ

とを妨げません。ロシア海軍には盗むべき秘密がないので、スパイ組織はロシアの海軍研究に置くことができません。

46.32 日本とロシアの中小国スパイ組織:

A. 日本: 日本は中小国スパイ組織を展開できません。

B. ロシア: ロシアは、ロシアが DP を置くことができる中小国のみにスパイ組織を展開できます。この制限は、ロシアとドイツが開戦したか、または RGT レベルが 50 以上であれば、撤廃されます。ロシアと連合国の協力制限の影響については、46.411C を参照してください。

46.4 効果:

46.41 スパイ組織の効果: スパイ組織は次の効果があります。

46.411 中小国:

A. 初期配置: スパイ組織が中小国に最初に置かれたときに、それが敵の反諜報によって直ちに否定されても、その中小国への敵 DP の割付けがすべて明らかにされます。中小国スパイ組織が作動している各 YSS に、各陣営は、他の DP 割付けが実施される前に敵スパイ組織を含んでいる中小国への DP の割付けを明らかにしなくてはなりません。

B. 外交修正: ロシアの転覆によるさい振りを含む、中小国に対するすべての外交さい振りは、スパイ組織を展開する主要国に好意的なほうに 1 だけ修正されます。

C. 西側連合国とロシアの協力: 英国の中小国スパイ組織は、ロシアの外交さい振りを修正せず、またロシアの中小国スパイ組織は、西側連合国の外交さい振りを修正しません。ロシアとドイツが開戦するか RGT レベルが 50 以上となる前には、英国とロシアの中小国スパイ組織は、枢軸国の外交さい振りを修正するために結合できません。両国が同じ中小国にスパイ組織を持っていれば、その中小国に対する枢軸国の外交さい振りは 1 だけ減少されます。一旦ロシアとドイツが開戦するか RGT レベルが 50 以上にあれば、英国またはロシアがドイツへ降服したとしても、英国とロシアの中小国スパイ組織は、枢軸国の外交さい振りを修正するために組み合わせることができます。

46.412 主要国: スパイ組織が敵主要国に設立される場合、スパイ組織が敵の反諜報によって直ちに否定されたとしても、スパイ組織を設立したプレイヤーは、敵主要国の研究分野のうちの 1 つにスパイ組織を割り付けて以下の効果を得ることができます。

A. 相手は、RP が割り付けられていたか現在割り付けられている選択された分野における一般研究を含むすべてのプロジェクトの暗号名を明らかにしなければなりません。プロジェクトの実際の名前、各プロジェクトに割り当てられた RP の数および現在の結果は明らかにされません。

B. その研究分野のすべての秘密施設の場所が明らかにされます。

C. スパイ組織が作動し続ける間、スパイ組織を設立したプレイヤーは、選択された分野における一般研究に対する自分のさい振りで +1 修正を受け取り、選択された分野における相手の一般研究のさい振りに -1 の修正を与えます。すべての研究のさい振りは同時に実施されるので、これらの修正はスパイ組織が置かれた後のターンまで目標分野で効果を現わさず、防御側の研究フェーズに達成された反諜報の結果によるスパイ組織の除去は、次のターンまで目標分野における不利な修正を除去しません。

46.42 効果の継続: スパイ組織の影響は除去されるまで続きます。したがって、中小国に置かれたスパイ組織は、後の各 YSS にその中小国への DP の割付けを明らかにすることを相手に要求し、主要国に置かれたスパイ組織は、新しい研究プロジェクトの存在を後の各 YSS に、および新しい秘密施設の位置をそれが建造されたときに明らかにすることを相手に要求します。同様に、関係のあるスパイ組織が除去されるまで、さい振りへの修正は無期限に続きます。

46.5 除去:

46.51 敵スパイ組織の除去: スパイ組織は 3 つの方法で除去できます。

A. 反諜報: 主要国または中小国のいずれかで作動するスパイ組織については、スパイ組織が最初に置かれるとき、または研究フェーズの終わりのいずれかに、その研究フェーズに反諜報を達成したか否かに関わらず、敵の「5+」の反諜報結果の適用によって (46.22)。

B. 中小国スパイ組織への対抗: 中小国で作動するスパイ組織については、敵の主要国が同じ中小国にスパイ組織を配置することによって。相手によって置かれた DP が明らかにされ、次に両方のスパイ組織が除去されます。

C. 目標中小国の敵の支配: 中小国で作動するスパイ組織については、外交手段または軍事手段により、その中小国が敵主要国の支配下になることによって。スパイ組織が置かれたときに、中小国が既に敵の支配下にあったならば、この方法は中小国スパイ組織を除去するために使用できません。

46.52 マーカーの除去: スパイ組織が除去される場合、その存在を示すカウンターが除去されます。

46.53 スパイ組織が除去されない場合: スパイ組織は以下の場合には除去されません。

A. 主要国の降服: それらを作成した主要国が降服した場合。または、

B. 中小国の支配: 中小国は、作成した主要国またはその同盟国のうちの 1 つのいずれかの支配下となった場合。

47. 秘密工作

47.1 適格な国

47.2 制限および効果

47.3 タイミング

47.4 反諜報

47.5 ロシアと連合国の協力

47.6 蓄積の禁止

47.1 適格な国:

47.11 秘密工作: 秘密工作はドイツ、英国およびロシアによって研究できる諜報プロジェクトです。

47.2 制限および効果:

47.21 使用: 秘密工作は、主要国が次のものに対して好意的な +/-1 修正または変更を引き起こすことを可能にします。

A. 外交目標、どちらの陣営が目標を選択したかに関わらず。

B. RGT レベル。

C. USAT レベル。

D. フランスおよびイタリア降服レベル。

47.22 DP と独立した使用:

A. 秘密工作は、DP が目標に置かれたか否かに関わらず、外交さい振りを修正するために使用できます。

B. 秘密工作は、DP が問題のターンに RGT および USAT に対して活性化されたか否かに関わらず、緊張に影響するために使用できます。

C. 秘密工作は、DP がフランスまたはイタリアに置かれたか否かに関わらず、フランスおよびイタリアの降服レベルを修正するために使用できます。

47.23 DP は除去されません: 秘密工作は 1 回だけ適用されます。秘密工作は敵の DP を除去せず、したがって、それらが使用される年よりも後の外交さい振りに影響しません。

47.24 外交のさい振りは実施される必要があります: 一旦発表され

た外交さい振りは、敵の秘密工作の適用にかかわらず、実施しなくてはなりません。秘密工作は、秘密工作によって生成された修正が、目標中の敵 DP による修正を相殺したとしても、外交さい振りを妨げません。

47.3 タイミング:

47.31 タイミング: 秘密工作は、以下の時点の後で外交さい振りが実施される直前に、移動しているプレイヤーが最初に発表します。

A. 外交目標が発表され、USAT および RGT の DP が活性化される

とき。

B. その目標中の DP が明らかにされるとき。および、

C. ロシアは、転覆の結果が適用される外交フェーズに、転覆の結果を発表します。

47.4 反諜報:

47.41 敵の秘密工作は、反諜報を即座に使用することで否定され

ず。秘密工作および反諜報の研究結果は、ともに消費され、秘密工

作は効果を持ちません。

47.5 ロシアと連合国の協力:

47.51 協力制限: ロシアとドイツの開戦または RGT レベルが 50 以上となる前には、

A. 英国およびロシアの両方が、同じ外交フェーズ中に同じ目標に対して秘密工作を使用できません。

B. ロシアの反諜報は、ロシアが DP を置くことができる中小国でドイツの秘密工作に対抗するためにのみ使用できます。

C. ロシアの秘密工作は、ロシアが DP を置くことができる中小国でのみ使用できます。

47.52 これらの制限は、一旦ロシアとドイツが開戦するか RGT レベルが 50 以上になれば、英国またはロシアがドイツへ降服したとしても、撤廃されます。

47.6 蓄積の禁止:

47.61 秘密工作の結果の蓄積禁止: 主要国の秘密工作の能力は 1 つを超えてできません。しかしながら主要国は、その年の初めに秘密工作能力の使用を予期して YSS に秘密工作に RP を置き、その後、その年または後の年に秘密工作に対してさい振りを実施できます。

48. 暗号解読

48.1 概観

48.2 メカニクス

48.3 タイミング

48.4 潜水艦戦および ASW の効果

48.5 戦術効果

48.6 戦略効果

48.7 真珠湾

48.8 カードは 1 回だけ使用できます

48.1 概観:

48.11 諜報量産プロジェクト: 暗号解読は諜報量産プロジェクトです。各暗号解読の結果は、3RP を要しますが、諜報の一般研究の 1 つの技術革新の後には 2RP に減少され、諜報の一般研究の 2 つ以上の技術革新の後には 1RP に減少されます。毎年各戦域で 1 つの暗号解読の結果のみが獲得できます。暗号解読の量産結果は、研究

フェーズの終わりに Ultra および Magic カードが引かれる直前に発表されます。

48.12 用語:

A. 「Ultra」はヨーロッパ戦域における暗号解読について記述するために使用されます。

B. 「Magic」は太平洋戦域における暗号解読について記述するために使用されます。

48.13 Ultra: ヨーロッパ枢軸国および西側連合国の両者は Ultra に研究ポイントを置くことができます。Ultra の結果は、インド洋におけるイタリアおよびドイツの海軍の活動を含む、ヨーロッパ枢軸国および西側連合国が参加するヨーロッパ戦域の海軍活動のみに影響します。Ultra はロシアの海軍活動に影響しません。

48.14 Magic: 日本および西側連合国の両者は Magic に研究ポイントを置くことができます。Magic の結果は、インド洋の日本の海軍の活動を含む、日本および西側連合国が参加する太平洋戦域の海軍活動のみに影響します。Magic はロシアの海軍活動に影響しません。

48.15 西側連合国: Ultra と Magic は西側連合国にとって別々のプロジェクトです。RP は、それらに別々に割り当てられ、それらの RP は異なるターンに引き起こされる必要があります。明瞭化のためにルール全体にわたって、英国が Ultra に関して引用され、米国が Magic に関して引用されます。

48.2 メカニクス

48.21 概観: 各戦域におけるヨーロッパ枢軸国、日本、英国および米国の暗号解読能力は、各ゲームターンの最初に以下のように決定されます。

A. ヨーロッパ枢軸国および英国はそれぞれ別々の Ultra カードのプールを持ち、日本および米国はそれぞれ別々の Magic カードのプールを持っています。

B. 各ターン、研究フェーズの終わりに、ドイツと英国のプレイヤーはそれぞれの Ultra プールから 4 枚の Ultra カードを引きます。日本または日本のいずれかが他方に宣戦布告した直後、および後の各ターンの研究フェーズの終わりに日本と米国のプレイヤーはそれぞれの Magic プールから 4 枚の Magic カードを引きます。

C. ゲーム開始時には、4 組の Ultra および Magic カードのプールは、それぞれ 8 枚の Ultra または Magic カードからなります。1940 年以降に、追加のカードが Ultra および Magic の量産によってこれらのプールに加えられます。

D. 各タイプの Ultra または Magic カードは、彼または相手のプレイヤーターンのいずれかが特定の時点で所有するプレイヤーによってプレイされます。

E. Ultra または Magic カードの効果は、相手による対応するカードの即座のプレイによって否定されます（潜水艦戦カードは ASW カードによって否定されます）。

F. 各ゲームターンの終わりに、すべての Ultra および Magic カードは、それらのプールに返され、このプロセスは次のターンに繰り返されます。

48.22 カードのタイプ: 次の 6 つの種類の Ultra および Magic カードがあります。潜水艦戦、ASW、戦術、戦略、ワイルドカードおよびブランク。

A. **潜水艦戦:** SW ボックス内の潜水艦戦の有効性を増加させます (Ultra はヨーロッパ枢軸国のみ、Magic は日本、米国)。

B. **ASW:** SW ボックス内の潜水艦戦の有効性を減少させます (Ultra は英国のみ、Magic は日本、米国)。

C. **戦術:** 1 戦闘ラウンドにおける艦隊の国籍 DRM または探索結果を増加し、港湾攻撃を修正します。

D. **戦略:** 1 つの追加のさいころが海軍のインターセプトのために振られることを可能にするか、通商破壊艦のさいの目を 1 だけ増加または減少させるか、または太平洋戦線における日本の海軍の攻勢任

務の自動的インターセプトを認めます (米国の Magic のみ)。

E. **ワイルドカード (米国の Magic のみ):** 米国の Magic ワイルドカードは、他のいずれの Magic カードとしても使用できます。

F. **ブランク:** ブランクの Ultra および Magic カードは引かれたときに効果がありません。

48.23 初期のカードプールの構成: ゲームの開始時における各同盟党派のカードプールの構成は以下のとおりです。

初期の暗号解読カード 48.23						
	Sub	ASW	戦術	戦略	ワイルド	ブランク
欧州枢軸 (U)	1	禁止	1	1	禁止	5
英国 (U)	禁止	1	1	1	禁止	5
日本 (M)	1	0	1	0	禁止	6
米国 (M)	1	1	1	1	1	3

ヨーロッパ枢軸国は、ASW およびワイルドカードを持つことを禁じられます。
英国は、潜水艦およびワイルドカードを持つことを禁じられます。
日本は、ワイルドカードを持つことを禁じられます。

48.24 暗号解読カードを加えること:

48.241 量産によって加えられるカード: 各 Ultra または Magic の量産結果は、プレイヤーが認められている任意の種類の Ultra または Magic カード 1 枚をカードプールに加えることを可能にします。プレイヤーは、カードプールに加えるカードのタイプを発表しません。

48.242 制限: Ultra および Magic カードの追加は次の制限に従います。

A. ヨーロッパ枢軸国は Ultra の ASW カードを選択できません。

B. 英国は Ultra の潜水艦戦カードを選択できません。

C. 誰もワイルドカードを選択できません。

D. カードプールは一種類の暗号解読カードを 3 枚を超えて含むことはできません。

E. プレイヤーは、彼のカードプールから Ultra または Magic カードを捨ててできません。量産による暗号解読カードの追加は、そのプレイヤーのカードプールの枚数を増加させます。

48.3 タイミング:

48.31 Ultra および Magic カードは、それらが影響する活動の解決直前にプレイされます。

A. **潜水艦戦:** 潜水艦戦カードは、所有するプレイヤーの戦闘フェーズ中に、潜水艦戦の解決直前に相手の ASW カードのプレイに先立ってプレイされます。

B. **ASW:** ASW カードは、相手の戦闘フェーズ中に、相手による潜水艦戦の解決の前に、相手の潜水艦戦カードのプレイ直後にプレイされます。

C. **戦術:** 戦術カードは、艦隊戦闘またはマップ上の潜水艦攻撃の解決の直前に、または探索の効果のためには探索さい振りが実施される直前にプレイされ、インターセプトまたはカウンターインターセプトしたプレイヤーが戦術カードを最初にプレイします。

D. **戦略:** 戦略カードは、海軍のインターセプト試みの直前に、通商破壊艦さい振りの直前に（襲撃側プレイヤーが最初に戦略カードをプレイし、防御側プレイヤーが続きます）、または日本の戦闘フェーズ中に、日本が戦闘フェーズ中に航空および海軍任務を発表した直後に（米国のみ）、プレイされます。

48.4 潜水艦戦および ASW 効果:

48.41 プレイされたカードの数が比較されます: プレイされた潜水艦戦および ASW カードの数が、以下の各潜水艦戦キャンペーンで比較されます。

A. **大西洋およびインド洋 (ドイツの潜水艦):** ヨーロッパ枢軸国の

Ultra 潜水艦戦カードと英国の Ultra ASW カードが比較されます。
B. 太平洋およびインド洋（日本の潜水艦）：日本の Magic 潜水艦戦カードと米国の Magic ASW カードが比較されます。
C. 太平洋（米国の潜水艦）：米国の Magic 潜水艦戦カードと日本の Magic ASW カードが比較されます。

48.42 効果：潜水艦戦カードのプレイは、相手の ASW カードプレイによって相殺されなかったならば、影響を受けた SW ボックス内のそのターンにおける潜水艦戦に対して+1 の修正を生成します。同様に ASW カードのプレイは、相手の潜水艦戦カードのプレイによって相殺されなかったならば、影響を受けた SW ボックス内のそのターンにおける潜水艦戦に対して-1 の修正を生成します。

48.43 最大で+/-1 修正：相手よりも 2 枚以上多い潜水艦戦または ASW カードをプレイしても、影響を受けた SW ボックス内のそのターンにおける潜水艦戦に対して好意的な+/-1 の修正のみを生成します。

48.5 戦術効果：

48.51 プレイの順序：海軍戦闘に関連してプレイされたときには、インターセプトまたはカウンターインターセプトしたプレイヤーが戦術カードを最初にプレイします。

48.52 効果：各戦術カードは、1 海軍戦闘ラウンドに対して次の効果のうちの 1 つを生成します。

A. 艦隊戦闘および潜水艦攻撃：相手の戦術カードの数より多い個々の戦術カードにつき、多くの戦術カードを備えた側は、艦隊戦闘またはマップ上の潜水艦攻撃のそのラウンドでその海軍国籍 DRM を 1 だけ増加させます。

B. 港湾攻撃：相手の戦術カードの数より多い個々の戦術カードにつき、港湾攻撃のダイスの目が 1 だけ増加または減少されます。

C. 探索：1 ラウンドの海軍戦闘の最初にプレイされた個々の戦術カードにつき、そのプレイヤーは 1 つの追加の探索さいころを振り、彼の相手は 1 つ少数の探索さいころを振ります。両プレイヤーが戦術カードをプレイする場合、結果は相殺されます。

48.53 無制限の結果：戦術カードの影響は累積的です。戦術カードの影響に限度はありません。

48.6 戦略効果：

48.61 プレイされたカード数が比較されます：所定の状況に関してプレイされた戦略カードの数が、常に比較されます。したがって相手による戦略カードのプレイは、常に対抗されます。

48.62 効果：個々の戦略カードは、次の効果のうちの 1 つを生成できます。

A. 海軍のインターセプト：インターセプトするプレイヤーが、海軍のインターセプトに関して他方より多くの戦略カードをすれば、彼はそのプレイヤーターンにおけるすべての海軍のインターセプトのさい振り度で 1 つの追加のさいころを振ります。相手より 2 枚以上多くの戦略カードをプレイしたとしても、プレイヤーは 1 つを超える追加のさいころを振ることはできません。戦略カードは、海軍のインターセプトにおいて相手によって振られるさいころの数を減少させません。

B. 通商破壊：一方のプレイヤーが通商破壊に関して相手より多くの戦略カードをプレイすれば、その SW ボックスにおける通商破壊のすべてのさいの目は、そのプレイヤーターンの間、そのプレイヤーに好意的に 1 だけ増加または減少されます。相手より 2 枚以上多くの戦略カードをプレイしたとしても、プレイヤーは追加の修正を受け取りません。襲撃側プレイヤーが最初に戦略カードをプレイし、防御側プレイヤーが後に続きます。

C. Magic のインターセプト（米国の Magic のみ）：日本が戦闘フェーズ中に航空および海軍任務を発表した直後に、米国はその戦闘フ

ーズ中に日本の海軍任務を自動的にインターセプトするために 1 枚以上の戦略 Magic カードをプレイできます。対抗してプレイされた個々の日本の戦略 Magic カードは、1 枚の米国の戦略 Magic カードを無効にします。日本の戦略 Magic カードのプレイによって無効にされない個々の米国の戦略 Magic カードにつき、下記に従い 1 つの米国の TF がインターセプトのダイス振りの必要なしで日本の海軍任務をインターセプトできます。

- ・インターセプトヘクスおよびインターセプトする米国の TF の基地は、太平洋戦線上にある必要があります。

- ・インターセプトヘクスは、日本の任務の目標ヘクスの 3 ヘクス内にある必要があります。

- ・インターセプトする米国の TF は、インターセプトヘクスから 10 ヘクス以内の運用中の西側連合国の港湾から経路をトレースする必要があります。

- ・インターセプトする米国の TF は、日本の基地所属の航空ユニットによって攻撃されず、また日本の海軍部隊によってカウンターインターセプトされませんが、インターセプトされた日本の海軍部隊から 3 ヘクス内の日本の哨戒部隊は、続いて起こる海軍戦闘に参加できます (22.162)。

- ・Magic のインターセプトは、戦闘フェーズではなく移動フェーズに実施される、日本の哨戒または海輸任務に対応するためには使用できません。

- ・海軍戦闘が解決された後、インターセプトする米国の TF はその出発地の港湾へ帰らなくてはなりません。

- ・Magic のインターセプトは、日本の奇襲の結果が適用される場合には (51.72G)、禁止されます。

48.63 Magic のインターセプトの戦術上の影響： Magic を使用して自動的に日本の海軍任務をインターセプトした個々の米国の TF については、続いて発生するインターセプトする米国の TF と海軍任務を実施する日本の海軍ユニットの間の海軍戦闘の第 1 ラウンドで、米国プレイヤーは 1 つの追加の探索さいころを振り、日本プレイヤーは 1 つ少ない探索さいころを振ります (48.52C)。

48.64 最大の効果：戦略カードは通商破壊艦のさいの目を+/-1 を超えて修正できず、海軍のインターセプトのために振られるさいころの数を、1 つを超えて増加させず、海軍のインターセプトのために振られるさいころの数を、1 つを超えて減少させません。米国プレイヤーによってプレイされた対抗されない戦略カードの数以外には、米国が各ターンにプレイできる Magic のインターセプトの数に制限はありません。

48.7 真珠湾：

48.71 真珠湾：日本が真珠湾を奇襲攻撃 (51.3) すれば、日本プレイヤーは彼の選択で、真珠湾奇襲表上で使用されるコラムの変更を試みるために、そのターンに引かれた彼の戦略 Magic カードを公表することができます。その後、米国プレイヤーは、そのターンに彼が引いた戦略 Magic カードを秘密裡にプレイすることができます。真珠湾奇襲表上の適用可能なコラムを決定するために使用される USJT レベルは、プレイされた日本の戦略 Magic カード 1 枚につき 1 だけ減少され、プレイされた米国の戦略 Magic カード 1 枚につき 1 だけ増加させます。真珠湾攻撃で使用された戦略 Magic カードは、他の目的のために使用できません。

48.8 カードは 1 回だけ使用できます：

48.81 各カードは 1 回だけ使用できます： Ultra および Magic カードは、それぞれ各ターンに 1 回だけ使用できます。

48.82 捨て札：すべてのゲームターンの終わりに、すべての Ultra および Magic カードは、それらが使用されたか否かに関わらず、次のターンの引きに備えてそれらのプールに返されます。

外交および政治

49. 外交

- 49.1 外交ポイント (DP)
- 49.2 DP の割付け
- 49.3 DP 割付けに対する制限
- 49.4 DP の活性化
- 49.5 外交結果
- 49.6 反応さい振り
- 49.7 自動的な外交さい振り
- 49.8 緊張レベル
- 49.9 特定の外交表

49.1 外交ポイント (DP) :

49.11 外交ポイント (DP) : キャンペーンゲームおよび 1939 年シナリオを含む各シナリオの開始時セットアップ中および後の各 YSS 中に、各主要国は DP の分配を受け取り、下に述べられた制限に従い適格の目標および諜報プロジェクトに割り当てることができます。

49.12 基本的な分配: 基本的な分配は次のとおりです。ドイツ、英国、ロシア各 3。イタリア、フランス各 2。米国は 10USAT レベル (端数切捨て) につき 1 で最大 5。日本および中国は DP を受け取りません。

49.13 開始セットアップの分配: 追加の DP は、キャンペーンゲームの開始セットアップ中には、BRP レベル (49.14) および領域の支配 (49.15) により受け取られません。キャンペーンゲーム以外のシナリオ開始セットアップにおける基本的な DP の分配は、BRP レベルおよび領域の支配で受け取られた DP で補うことができます。

49.14 BRP による追加 DP: 各 YSS に、基本的な DP の分配 (49.12) を受け取る各主要国は、その YSS の BRP 合計中の 100BRP (端数切捨て) につき追加の 1DP を分配されます。BRP による追加 DP は、キャンペーンゲームシナリオの開始セットアップ中には分配されません。

49.15 他の起源による追加 DP:

49.151 他の起源: 各主要国の利用可能な DP は、外交表の最初のページに述べられるように、様々な領域の支配および各種の軍事および政治的な進展によって、増加または減少されます。

49.152 ヘクス支配により決定される DP の分配: 年の終わりにヘクスを支配する主要国は、相手の主要国もそのエリアによる BRP を受け取るとしても、係争中のエリアによる DP を受け取ります (35.64)。DP の分配を決定する場合、BRP および補給は無関係です。

49.153 YSS 後の支配の損失は無関係です: 一旦主要国がエリアの支配による YSS の DP 分配を受け取れば、後のそのエリアの損失は、その DP に効果がありませんが、次の YSS の DP 分配に影響します。

49.16 DP 分配の最小値はゼロです: 主要国はマイナスの DP で年を開始できません。そのような場合でも、その同盟国にペナルティーはなく、DP の赤字は翌年まで繰り越されません。このような主要国は、単にその年に DP を割り付けることができません。

49.17 降服の影響: 英国およびロシアは、ドイツへ降服した後も DP を受け取ります。和平提案後も米国は DP を受け取ります。他の国は降服後に DP を受け取りません。

49.2 DP の割付け:

49.21 YSS における秘密の DP 割付け: 利用可能な DP の総数を決定した後に、各プレイヤーは、秘密に DP 割付けを記録し、引き続く年にそれらを明らかにします (例外: 敵スパイ組織を含んでいる

中小国に割り付けられた DP は YSS に発表されます- 46.411A)。

49.22 開始セットアップの割付けのタイミング: キャンペーンゲームおよび 1939 年シナリオの開始セットアップ中に、すべてのユニットが配置された後に DP は割り付けられます。

49.23 YSS における割付けのタイミング: YSS では BRP 計算が完了した直後に、DP は割り付けられます。

49.24 割付けに関する総則: 下に述べられた制限に従って DP は、外交表、RGT、USAT および諜報研究プロジェクトに掲げられた各種目標に割り付けられます。

49.25 主要国自体への DP の割付け: 主要国は自国に DP を割り付けることができます。ロシアは RGT に DP を割り付けることができません。

49.26 中立のイタリアの DP: イタリアは中立の間にも枢軸国と考えられます。

49.3 DP 割付けに対する制限:

49.31 3 分の 1 制限: 各同盟党派 (ヨーロッパ枢軸国、西側連合国およびロシア) は、全体として諜報研究を含む単一の外交目標にその DP の 3 分の 1 (端数切上げ) までを置くことができます (例外: RGT および USAT: 49.81)。ドイツおよびイタリアの DP は、ヨーロッパ枢軸国の外交割付け限度を決定する際に 1 つに合計され、英国、フランスおよび米国の DP は、西側連合国の外交割付け限度を決定する際に 1 つに合計されます。ロシアの外交割付け限度は個別に決定されます。

49.32 ロシアの DP 割付け: ロシアは、ブルガリア、フィンランド、ギリシア、ハンガリー、ルーマニア、スウェーデン、トルコ、ウクライナおよびユーゴスラビアにのみ DP を割り付けることができます。

49.33 RGT: ヨーロッパ枢軸国および西側連合国は、各々 DP が置かれた年のプレイヤーターンの外交フェーズ中に 1DP により RGT の修正を引き起こすことができます (49.82)。

49.34 USAT: DP は 1939 年、1940 年および 1941 年にのみ USAT に置くことができます。ヨーロッパ枢軸国および西側連合国は、各々 DP が置かれた年のプレイヤーターンの外交フェーズ中に 1DP により USAT の修正を引き起こすことができます (49.82)。

49.35 USJT: DP は USJT に置くことができません。

49.36 中小国:

A. ベルギーおよびルクセンブルク: ベルギーおよびルクセンブルクは、外交目的では 1 国であると考えられます。

B. ビシーフランス: DP は、フランスが征服されていない時点の YSS にビシーフランスに置くことができません。

49.4 DP の活性化:

49.41 外交フェーズ: 各プレイヤーターンの最初に、移動しているプレイヤーは、次の各外交活動を試みることができます。

49.411 ヨーロッパ枢軸国:

A. ヨーロッパ枢軸国は、外交さい振りの 1 つの目標を選択できません (例外: ヨーロッパ枢軸国はさらにブルガリア、フィンランド、ハンガリー、ルーマニアおよびユーゴスラビアに対してさい振りを実施でき、同じターンに 5 カ国すべてを指名することもできますが、各国は 1 年につき 1 回のみ指名されます)。

B. 他に認められれば、ヨーロッパ枢軸国はさらに、ノルウェー、スペインおよび/またはビシーフランスに対して反応さい振りを実施できます (49.6)。

C. ヨーロッパ枢軸国は、DP で RGT および/または USAT の減少を引き起こすことができます。

49.412 西側連合国:

A. 西側連合国は、外交さい振りの 1 つの目標を選択できます。

B. 他に認められれば、西側連合国はさらに、ノルウェーに対して反応さい振りを実施できます (49.6)。

C. 西側連合国は、DP で RGT およびまたは USAT の増加を引き起こすことができます。

49.413 ロシア:

A. ロシアは、外交さい振りの1つの目標を選択できます。

49.42 外交さい振り:

49.421 BRP コスト不要: 外交のさい振りはBRP コストなしで実施されます。

49.422 DP が明らかにされる前にすべての目標が発表されます: 外交さい振りを実施する各同盟党派は、いずれかの主要国が選択された目標内の DP の配置を明らかにする前に、およびいずれかの外交さい振りが実施される前に、その目標を選択し発表します。

49.423 目標は味方の DP を含んでいる必要があります: 同盟党派は、前の YSS に DP をその中に置いた場合にのみ、外交さい振りの目標を選択できます (例外: 枢軸国は、枢軸国の DP が割り付けられなかった場合でもブルガリア、フィンランド、ハンガリー、ルーマニアおよびユーゴスラビアに対してさいころを振ることができます- 49.411A、反応さい振り- 49.6)。

49.424 降服後のロシアは外交さい振りを禁止されます: ロシアは、ドイツに降服した状態にある間に外交さい振りを実施できませんが、YSS に DP を割り付けることができ、その DP は降服後もプレイに残ります。

49.425 メカニクス: すべての目標が移動しているプレイヤーによって指名された後に、前の YSS に目標に置かれたすべての DP が明らかにされます。その後ロシアは、すべての秘密工作が発表された後に転覆修正を適用するか否かを発表します (47.31)。その後1つのさいころが、目標を指名したプレイヤーにより振られます。

49.426 修正:

49.4261 DP: 個々の外交さいの目は、目標内の枢軸国 DP の総数によって増加され、連合国の DP の総数によって減少されます。

A. 枢軸国の DP: イタリアがまだ中立でも、ドイツとイタリアの DP は組み合わせられます。

B. 西側連合国およびロシアの DP: ロシアとドイツが開戦するか RGT レベルが 50 以上となる前には、西側連合国とロシアの DP は組み合わせられません。西側連合国およびロシアの両方が同じ目標に DP を割り付けた場合、連合国の合計は、西側連合国またはロシアの DP のうち大きいほうであると考えられ、他方によって割り付けられた DP は無視されます。ロシアとドイツが開戦するか RGT レベルが 50 以上になれば、ロシアがドイツへ降服したとしても、枢軸国により選択された目標については西側連合国とロシアの DP は組み合わせられますが、西側連合国またはロシアによって選択された目標については、目標を選択した同盟党派によって目標に割り付けられた DP だけが、外交さい振りを修正します。

49.4262 スパイ組織および秘密工作: 各スパイ組織 (46.411B) および秘密工作 (47.21A) は、外交さい振りを場合に依りて +/-1 だけ修正します。

49.4263 共産主義者による転覆: ロシアは、達成した転覆の研究レベル (44.24) に従い、最大-5 まで外交さい振りを修正するために転覆を使用できます。

49.4264 未生産ユニット: 中小国が陣営を切り替えたために永久に除去された中小国ユニット (85.53A) は未生産ユニットの外交修正 (未生産の中小国航空、装甲または歩兵ユニットによる +/-1) を適用する場合、数えられません。未生産の各中小国航空戦力は1つの未生産ユニットとみなされます。

49.4265 他の修正: 適用可能な外交表で述べられている修正は、外交結果を決定するために適用されます。

49.4266 手順: 反応さい振りを含めて同じ外交フェーズ中のすべての外交さい振りは同時であると考えられ、したがって、外交さい振りは、それが実施される外交フェーズ中に発生した外交結果によ

って影響されません。

49.43 外交さい振りに対する制限:

49.431 目標は年1回のみ指名されます: 目標は以下の例外を除いて、外交さい振りのために年1回のみ指名されます。目標に置かれた DP は、通年の間残り、その年にその目標に対して実施されるすべての外交さい振りに適用されます。

A. 反応さい振り: 反応さい振りは、すべてのターンに実施できます (49.6)。同じ目標に対する通常的外交さい振りは、反応さい振りが発生した年に実施できます。

B. フィンランドおよびバルカン諸国: 西側連合国またはロシアが、ロシアがドイツと開戦する前に、ブルガリア、フィンランド、ハンガリー、ルーマニアまたはユーゴスラビアを指名した場合、ヨーロッパ枢軸国は、その後同じ年にその国を指名できます。

C. ビシーフランス: ビシーフランスは、フランスが降服した年に外交さい振りに指名されません。

49.433 西側連合国およびロシアの結果: 西側連合国は、中小国がロシアと同盟または提携している場合、またはその中小国でロシアに好意的な-1 または0 の外交結果が有効である場合には、その中小国を外交目標に選択できません。同様にロシアは、中小国が西側連合国と同盟または提携している場合、またはその中小国で西側連合国に好意的な-1 または0 の外交結果が有効である場合には、その中小国を外交目標に選択できません。枢軸国が外交目標として中小国を指名した場合には、連合国に好意的なヘクス支配 (-1)、提携 (-2) および同盟 (-3) の修正は適用されます。

49.434 スウェーデンおよびユーゴスラビア: スウェーデンおよびユーゴスラビアは、ロシアがドイツと戦争中か RGT レベルが 50 以上となるまで、ロシアによって外交さい振りに指名されませんが、ロシアはこれらの条件が満たされる前にスウェーデンおよびユーゴスラビアに DP を置くことができます。この禁止は西側連合国には適用されません。

49.44 フィンランドおよびルーマニア: ロシアがドイツと戦争中か RGT レベルが 50 以上になるまで、ロシアは外交さい振りにフィンランドまたはルーマニアを指名できません。しかしながらロシアは、RGT レベルにかかわらず、フィンランドまたはルーマニアに領土に要求でき、これによって目標国に対する外交さい振りを引き起こします (49.71, 66.1, 67.1)。そのような要求による+2 修正、および目標国にロシアの部隊が目標国に隣接していることによる修正の両方が、領土の要求が引き起こした外交さい振りに適用されます。このような領土要求は、枢軸国がその年に外交目標としてフィンランドまたはルーマニアを指名していたとしても実施でき、枢軸国は、ロシアが目標国に対する領土要求を行なった年に外交目標としてフィンランドまたはルーマニアを指名できます。

49.45 未使用のDPは失われます: DP はそれを生成する主要国または受取国内で、翌年に蓄積できず、したがって DP を未使用にしておくことには意味がありません。各年の終わりに、すべての DP は、外交さい振りに選択されなかった受取国に対するものを含めて失われます (例外: 諜報プロジェクトで RP として使用される DP- 41.76)。

49.46 征服と降服は影響しません: 主要国が征服されるか降服した場合には、その DP は、その年の残りの間、プレイに残ります。

49.5 外交結果:

49.51 結果: 特定の外交フェーズにおいて発表された目標に対するすべての外交さい振りが実施された後に、適用可能な外交表で述べられるように外交結果が実行されます。

A. 中小国が、ヨーロッパ枢軸国によって経済的に浸透された場合、ヘクス支配を譲渡した場合、ヨーロッパ枢軸国と提携した場合あるいはヨーロッパ枢軸国の中小同盟国として活性化した場合に、ドイツが利益を得ます。

B. 中小国が、西側連合国によって経済的に浸透された場合、ヘクス支配を譲許した場合、西側連合国と提携した場合あるいは西側連合国の中小同盟国として活性化した場合には、低位の同盟パートナーがその中小国の外交結果から既に利益を得ていなければ、上級の同盟パートナーが利益を得ます（例外：英国は、常にビシーフランスのための西側連合国の外交結果からの利益を得ます- 77.95）。

米国が戦争中であれば、西側連合国の上級の同盟パートナーは米国です。したがって、すべての西側連合国の外交結果は、ビシーフランスのものを除いて、英国（またはまれな場合にはフランス）がその中小国に対する外交結果を既に達成していなければ、米国に利益をもたらします。

C. 西側連合国およびロシアのDPが中小国において結合され、連合国に有利な結果が発生した場合には、その目標に多くのDPを置いた同盟党派が利益を受け取ります。等しい場合には、合意またはさい振りによって決定されます。

49.52 恒久的な結果: 外交結果の横の"***"は、その結果が恒久的であり、その目標が外交さい振りに再び選択されないことを意味します。

49.53 より劣った結果: 好意的な外交結果（つまりその陣営に対する「3-4」、「現在の政策の継続」の結果）を達成した同盟党派は、***の結果を回避するか、または特定のより劣っているがその状況ではより望まれる結果を達成するために、いずれかのより劣った結果を実行することに決めることができます。このルールは、どちらの陣営が外交目標を選択し外交さい振りを実施したかにかかわらず、好意的な外交結果を達成したいいずれかのプレイヤーによって発動できます。より劣った結果の選択は、その外交さい振りが実施されたときに、それに続くさい振りが実施される前に実行される必要があります。

例：ドイツは、ハンガリーに対して「9」の外交結果（提携）を得ています。ドイツは後の年にハンガリーに対して別の外交さい振りを実施し「7」の結果（BRP）を得ます。ドイツは、ハンガリーの状態を維持するために「3-4」または「5-6」結果（現在の政策の継続）を選択できます。

ルール 49.53 は、気が進まない相手に名目上は好意的な結果を与えるためには使用できません。そうでなければ、両プレイヤーは相手に「好意的な」結果を課すこととなり、ゲームはこの反復に終始してしまいます！

49.54 ヘクス支配: 中小国に対する外交さい振りがヘクス支配をもたらした場合、中小国のヘクス支配を獲得した同盟党派は、そのプレイヤーターンの開始時からそれらのヘクスを支配していたとみなされます。「8」または「-1」の外交の結果によりユニットが中立の中小国に入ることを可能となった場合には、10 戦力までの外国の海軍/陸上/航空戦力がその中小国を通して補給されることができ、10 戦力までの外国の海軍/陸上/航空戦力が移動、戦闘または再配備フェーズの終了時にその中小国に存在できます（82.32）（例外：フィンランド内の枢軸国ユニットの上限は5 戦力で- 86.23）。

49.55 中小国の活性化または提携: 中小国が中小同盟国として活性化した後、または提携中小国になった後にも、その中小国に対する将来の外交さい振りは、同じ表を使用して実施されます。

49.56 中小国ユニットの配置: 外交さい振りが、中小国の主要国との提携または主要国との同盟をもたらした場合には、既にマップ上にない限り、外交さい振りが実施された直後に、中小国のユニットが支配する主要国によってマップに置かれます。

49.57 中小国の通行権: 主要国が特定の中小国に何戦力かのユニットを置くことを外交的に認められた場合は常に、それは移動、戦闘または再配備フェーズの終わりに存在できる戦力の最大数を表します。指定された数より多い戦力が、所定のフェーズ中にその国を通して移動できますが、そのフェーズの終わりに中小国に残ることはできません。

49.58 中小国が提携、同盟または交戦した場合: ドイツは、たとえドイツがロシアと戦争中でなくても、そのプレイヤーターン中にロシアに宣戦布告すれば、ロシアと提携、同盟または交戦している中

小国のヘクス支配をもたらす外交結果を受け入れることができます。同様に、ロシアはこのような場合にドイツに宣戦布告することによってのみ、中小国のヘクス支配の外交結果を保持できます。

例：ロシアはルーマニアと戦争中です。ドイツはルーマニアに対して外交さい振りを実施し、「10+」結果を達成します。ドイツは中小同盟国としてルーマニアが活性化し直後にロシアに宣戦布告しなければなりません。ドイツがロシアに宣戦布告することを望まない場合には、ドイツはルーマニアに対してより劣った外交結果を選ばなくてはなりません。

ドイツはトルコに宣戦布告しますが、それを征服できませんでした。中立のロシアがトルコに対して外交さい振りを実施し、「-3」の結果を達成します。ロシアはドイツに宣戦布告すれば、トルコを活性化できます。ロシアがドイツへの宣戦布告を望まないかまたはそれが不可能な場合、ロシアはトルコに対してより劣った外交結果を選ばなくてはなりません。

49.59 相手の外交フェーズにおける外交結果: プレイヤーが相手に好意的な結果をもたらす外交さい振りを実施した場合には、ヘクス支配および緊張結果は直ちに発生しますが、そのような結果によるBRPは、次のプレイヤーターンの最初に受益する主要国の合計に加えられます。

49.6 反応さい振り:

49.61 反応さい振り: ある種のプレイヤーの活動は、そのような活動が実施された外交フェーズ（枢軸国の外交フェーズ中のロシアによる転覆）、または反応するプレイヤーの次の外交フェーズ（連合国の外交フェーズ中のロシアによる転覆、ノルウェー水域への連合国の機雷敷設、宣戦布告、フランス植民地に対する攻撃）のいずれかに、相手プレイヤーが特定の目標に対して反応さい振りを実施することを可能にします。反応さい振りは延期できません。反応さい振りは、同じ外交フェーズ中に同じ目標に対して2 回の外交さい振りを認めません。反応さい振りは、以下のように実施できます。

- A. 他の目標に対する通常的外交さい振りに加えて実施できます。
- B. その目標に対する以前の通常または反応さい振りが、その年に既に実施されている場合でも実施できます。
- C. その同盟党派が前のYSSにその目標にDPを置いた否かに関わらず実施できます。

49.62 適格の目標: 反応さい振りは次の外交目標に対して実施できます。

- A. ノルウェー（ヨーロッパ枢軸国および西側連合国）。
- B. スペイン（ヨーロッパ枢軸国のみ）。
- C. ビシーフランス（ヨーロッパ枢軸国のみ）。
- D. ハンガリー、ルーマニア、ブルガリア、ユーゴスラビアおよびギリシア（ヨーロッパ枢軸国のみ）。

49.63 反応さい振りを引き起こすこと: 反応さい振りは以下に述べられるような適格の目標に対して実施できます。

49.631 ノルウェー:

A. ヨーロッパ枢軸国: ヨーロッパ枢軸国は、次の修正条件の1つ以上が引き起こされた時点で続く枢軸国の外交フェーズ中にノルウェーに対して反応さい振りを実施できます。

+1 連合国が「0」以下のノルウェーの外交結果が有効になっていないときにノルウェーの水域に機雷を敷設した場合。

+2 ロシアがフィンランドに宣戦布告した場合。

+2 ロシアがスウェーデンに宣戦布告した場合。

B. 西側連合国: 西側連合国は、次の修正条件の1つ以上が引き起こされた時点で続く連合国の外交フェーズ中にノルウェーに対して反応さい振りを実施できます。

-2 枢軸国がスウェーデンに宣戦布告した場合。

-1 枢軸国がデンマークに宣戦布告した場合。

49.632 スペイン: 枢軸国は次の時点で続く枢軸国の外交フェーズ中にスペインに対して反応さい振りを実施できます。

+2 西側連合国がポルトガルに宣戦布告した場合。

49.633 ビシーフランス: 枢軸国は、連合国によるビシーフランスへの宣戦布告または次の修正条件が引き起こされた時点に続く枢軸国の外交フェーズ中にビシーフランスに対して反応さい振りを実施できます。

+1 連合国によって攻撃された個々のフランス植民地につき。

49.634 ロシアによる転覆: 枢軸国は、枢軸国の外交さい振りを修正するためにロシアによる転覆が使用された枢軸国の外交フェーズまたは、ロシアによる転覆がロシアの外交さい振りのうち 1 つを修正するために使用された直後の枢軸国の外交フェーズに、ハンガリー、ルーマニア、ブルガリア、ユーゴスラビアおよびギリシアのうち 1 つ以上に対して反応さい振りを実施できます。

A. 枢軸国の外交フェーズ中の転覆: ロシアによる転覆が、枢軸国の外交フェーズに使用される場合には、次の修正が、ハンガリー、ルーマニア、ブルガリア、ユーゴスラビアおよびギリシアのいずれにも適用されます。

+2 ロシアによる転覆が使用された外交フェーズに、その目標とならなかった外交さい振りの修正において、使用されたロシアによる転覆のそれぞれにつき。

この修正は、ロシアの転覆の使用に先立つ枢軸国の外交フェーズに外交目標として枢軸国プレイヤーに選ばれた中小国およびロシアプレイヤーが転覆の使用を発表した後に反応さい振りに選ばれた中小国の両方に適用されます。この修正は転覆の目標自体には適用されません。転覆された中小国に対する外交さい振りが最初に実施されます。

B. 連合国の外交フェーズ中の転覆: ロシアの転覆が連合国の外交フェーズ中に使用された場合、枢軸国は、ロシアによる転覆の使用に続く枢軸国の外交フェーズ中に、転覆の目標国以外のハンガリー、ルーマニア、ブルガリア、ユーゴスラビアおよびギリシアのいずれにも反応さい振りを実施できます。次の修正が、適格の各中小国の反応さい振りに適用されます。

+2 ロシアによる転覆が使用された外交フェーズに、その目標とならなかった外交さい振りの修正において、使用されたロシアによる転覆のそれぞれにつき。

反応さい振りを認める修正は、識別を助けるために外交表中に太字で記述されています。

49.64 メカニックス: 反応さい振りが目標に対して実施されるごとに、その年にその目標に置かれたすべての DP が数えられます。他のすべての適用可能な修正も各反応さい振りに適用されます。

49.65 結果: 反応さい振りの結果は直ちに実行されます。

49.7 自動的な外交さい振り:

49.71 ロシアの領土要求: ロシアがルーマニアまたはフィンランドに領土を要求すれば、ルーマニアまたはフィンランドがロシアの領土の要求に抵抗する意図があるかどうかを決定するために、外交さい振りが直ちに実施されます (66.1, 67.1)。

49.8 緊張レベル:

49.81 緊張への DP の割付け: 枢軸国および西側連合国の DP は、以下のように緊張レベルを増加または減少させるために割り付けることができます。

A. RGT: 枢軸国および西側連合国の両者は、次の最大限まで RGT に DP を置くことができます。1939 年は 2DP。1940 年以降は 4DP。ロシアは RGT に DP を置くことができません。

B. USAT: 枢軸国および西側連合国の両者は、次の最大限まで USAT に DP を置くことができます。1939 年は 2DP。1940 年および 1941 年は 4DP。ロシアは USAT に DP を置くことができません。

C. USJT: DP は USJT を修正するためには使用できません。

49.82 緊張 DP の活性化:

A. DP は外交フェーズに活性化します: RGT および USAT に割り付けられた DP は、割り付けられた年のいずれかの外交フェーズに所有する同盟党派によって活性化させることができます。

B. 外交さい振りから独立した活性化: 所有する同盟党派が同じターンに通常的外交さい振りを実施していても、緊張に分配された DP は活性化させることができます。

C. 各ターン 1DP の活性化制限: 枢軸国および西側連合国はそれぞれ、各ターンに RGT 中の 1DP のみおよび USAT 中の 1DP のみを活性化できます。

49.83 緊張に割り付けられた DP の効果: 各 DP は、緊張を減少または増加させるために 1 回だけ使用できますが、そのような減少および増加は恒久的であり、年を越えて続きます。

49.84 他の緊張修正:

49.841 状況修正: 互いに戦争中にある主要国のための状況修正による緊張の変化は、それらの主要国が以前のゲームターンに参戦した場合にゲームターンの最初に実行されます。戦争中の国の状況修正は、開戦のゲームターンには適用されません (イベントによる修正は実施されます)。他の状況修正は、示された状況がターンの開始時に存在するか、ターン中に発生する場合、引き起こされます。示された条件が存在しなくなったとしても、状況修正による緊張増加は無効にされません。

49.842 イベント修正: 示された事態が生じる場合に限り、イベント修正が実行されます。領域の捕獲または支配に基づいたイベント修正は、問題の領域が奪還される場合に否定され、領域の所有者が再度変更した場合に再び適用されます。

49.85 実際の緊張レベルおよび有効な緊張レベル:

49.851 USAT:

A. 実際の USAT レベルは USAT 修正によって決定されます。有効な USAT レベルはさい振りにによって修正された実際の USAT レベルです。このさい振りは、連合国が実際の USAT レベルを修正するために DP を使用する機会を持った後の、連合国の外交フェーズの終わりに実施されます (例外: ドイツが米国に宣戦布告すれば、最終のさい振りが有効な USAT レベルを決定するために直ちに実施されます)。このさい振りは実際の USAT レベルを変更しません。

B. このさい振りは、以下のように有効な USAT レベルが、実際の USAT レベル未満、同等または超過させることとなるかもしれません。1 のさいの目で-2、2 のさいの目で-1、3 または 4 のさいの目で効果なし、5 のさいの目で+1、6 のさいの目で+2。

C. 各さい振りの影響は、その連合国プレイヤーターンを通じて続きます。

D. 有効な USAT レベルは、米国の動員、YSS における RP 分配、BRP 譲渡、駆逐艦の ASW および輸送船への転換、CVE の生産、米国の対ドイツ宣戦布告が可能になる時期、ドイツが米国に宣戦布告する場合にどのような潜水艦戦修正をドイツが獲得するかを規定します。米国の活動が実施される時の有効な USAT レベルは、その活動が認められるかどうかを決めます。連合国の外交フェーズの終わりに有効な USAT レベル (49.851A) は、米国の動員が生じるかどうか決めるために使用されます。

49.852 USJT:

A. 実際の USJT レベルは USJT 修正によって決定されます。有効な USJT レベルは、さい振りにによって修正された実際の USJT レベルです。このさい振りは、連合国の各外交フェーズの終わりに実施されます (例外: 日本が米国に宣戦布告すれば、最終のさい振りが有効な USJT レベルを決定するために直ちに実施されます)。このさい振りは実際の USJT レベルを変更しません。

B. このさい振りは、以下のように有効な USJT レベルが、実際の USJT レベル未満、同等または超過させることとなるかもしれません。1 のさいの目で-2、2 のさいの目で-1、3 または 4 のさいの目で効果なし、5 のさいの目で+1、6 のさいの目で+2。

C. 各さい振りの影響は、その連合国プレイヤーターンを通じて継続

します。

D. 有効な USJT レベルは、米国の動員、YSS における RP 分配、BRP 譲渡、再配備限度、石油禁輸の賦課、駆逐艦の ASW または輸送船への転換、米国空母および日本の CVE の生産制限、陣地の生産、フライングタイガーズの戦力プールへの追加、造船の加速または遅延、真珠湾奇襲表の適用可能なコラム、米国が警戒体制をとる時期、および米国が日本に宣戦布告可能となる時期を規定します。米国の活動が実施される時の有効な USJT レベルは、その活動が認められるかどうかを決めます。連合国の外交フェーズの終わりに有効な USJT レベル (49.851A) は、米国の動員が生じるかどうかを決めるために使用されます。

49.86 緊張の低下によって活動は戻されません: 緊張レベル増加によって一度認められた活動が実施されたならば、適用可能な緊張レベルがその後減少したとしてもその活動は否定されません。したがってロシアによる中小国への宣戦布告または米国による駆逐艦の ASW への転換および大西洋 SW ボックスへの関与は、RGT レベルあるいは実際の USAT レベルまたは有効な USAT レベルの後の変化によって戻されません (例外: 米国の選挙に続く USAT または USJT レベルの調節)。

49.87 攻勢オペレーションによる緊張増加: USAT および USJT のレベルは、各ターンにヨーロッパ枢軸国および日本によりそれぞれ費やされた攻勢オペレーションのための 15BRP につき 1 だけ増加します。枢軸国の戦闘フェーズの終わりに、8BRP 以上の余りは増加を引き起こし、7BRP 以下の余りは無視されます。

攻勢オペレーションがどの戦線で実施されるかは、オペレーションの緊張に対する影響を決定する場合に無関係です。戦域内のすべての戦線における攻勢オペレーションのための BRP 消費が合計され、緊張が費やされた 15BRP の各倍数につき 1 だけ増加します。これらの消費による緊張の増加が、もしあれば決定された後に、8BRP 以上の余りは追加の緊張の増加を引き起こし、7BRP 以下の余りは増加を引き起こしません。いずれの場合も、その後余りは廃棄され、攻勢オペレーションに対する BRP 消費は、次のターンに再計算されます。したがって攻勢オペレーションに対する BRP 消費の緊張への影響は次のとおりです。0-7BRP で緊張増加はありません。8-22BRP で+1。23-37BRP で+2 などです。

49.9 特定の外交表:

49.91 明確化: いくつかの外交表は、以下に明確にされる個別特質を持っています。

A. ベルギー・ルクセンブルク:

- ・「-1」の外交結果が有効なときに枢軸国がベルギーとルクセンブルク的一方または両方に宣戦布告する場合、攻撃された国が連合国によって占領されれば、連合国との提携は自動的かつ即時に達成されます。

- ・「-1」の外交結果が有効なときにフランスが降服した場合、フランスが支配するベルギーおよびルクセンブルクのヘクスは英国の支配に移ります。

B. ブルガリア、ハンガリー、ルーマニア、ユーゴスラビア:

- ・ロシアのトルコとの戦争は「バルカン諸国との戦争」ではありません。

- ・「東ポーランド以外に東ヨーロッパのいかなる部分にも進入していない」ことによるロシアの-2の修正は、バルト三国、ベッサラビア、フィンランドの国境ヘクスへのロシアの侵入またはいずれかの中小国をロシアの支配とする外交結果によって否定されます。

- ・「ロシアとルーマニアがベッサラビアのために交戦した」ことによる+1の修正は、ベッサラビアの国境戦争が継続中であっても、ロシアとルーマニア間の国境戦争における戦闘の1ターン後に適用されます。この場合は、ロシアがバルカン諸国と交戦したことによる+3修正も適用されます。

C. フィンランド:

- ・ロシアとフィンランドの1ターンの戦闘は、国境戦争が継続中でも、ロシアとフィンランドが国境ヘクスをめぐって交戦したことによる+2修正を引き起こします。

D. アイルランド:

- ・ドイツがアイルランドに宣戦布告すれば、すべての親ドイツのバルチザンが直ちに永久に除去されます。

E. スペイン:

- ・活性化していないビシーフランスのユニットは、アフリカにある「枢軸国」ユニットと考えられません。

F. ウクライナ:

- ・ドイツの中小同盟国としてのウクライナの活性化はウクライナのヘクス支配に効果がありません (68.31)。

- ・ドイツがウクライナに対して「5」以上の外交結果を達成した場合、1つ以上のウクライナの歩兵ユニットが、BRP コストなしでロシアの ZOC 内ではないウクライナの任意の枢軸国支配下の完全に補給されるヘクスに置かれます。除去された場合、ウクライナの歩兵ユニットは、他の中小国歩兵ユニットと同じ方法で、同じ制限の下で再建できます (85.481A)。さらにドイツは、研究結果によって認められる場合には、完全に補給され、枢軸国に支配されたウクライナの都市で Vlasov 歩兵ユニットを生産でき、またロシアは、完全に補給され、ロシアに支配されたウクライナのヘクスにロシアのユニットを生産できます。いずれの場合にも、生産されるヘクスは、生産するプレイヤーターンの開始時に味方の支配下にある必要があります。

- ・ウクライナが活性化したときにウクライナ内部のロシアバルチザンは、次のロシアのプレイヤーターン終了までにウクライナを離れなくてはならず、それができない場合には除去されます。それらは離れる前に攻撃できません。

- ・ウクライナがドイツの中小同盟国として活性化した後、ロシアがウクライナを征服すれば、ロシアはウクライナのための 10BRP を受け取りますが、ロシアバルチザンは、ウクライナの内部で活動することは、この場合にも禁じられます。

- ・ウクライナがドイツの中小同盟国として活性化された場合にも、ウクライナは、ロシアのユニット生産、天候、中小国の地理的な制限および西側連合国ユニットのロシアへの進入禁止制限のためにはロシアの一部であると考えられます。

G. ビシーフランス:

- ・自由フランスまたは連合国の支配する各フランス植民地につき適用される-2修正は、ヨーロッパのフランス植民地にのみあてはまり、連合国によって征服されたフランスの植民地を含みます。

- ・活性化していないビシーフランスのユニットはアフリカの「枢軸国」ユニットとは考えられません。

- ・連合国がフランスに橋頭堡を持っており、ベルギーの港湾を支配する場合、-1 および-2 の両方の修正が適用されます。

- ・ビシーフランスが中立の間、連合国のユニットはビシーフランスへ宣戦布告なしでコルシカに侵攻できません。

- ・「-2」の結果の後に、ビシーフランスは連合国の提携する中小国になり、「-3」の結果の後に、ビシーフランスは連合国の中小同盟国になります (77.96)。いずれの場合も、陣営変更を生き残ったすべてのビシーフランスユニットおよびすべての自由フランスユニットは、フランスの中小同盟国ユニットとして扱われ、除去された場合には、大陸フランスのいずれかの場所に再建できます。フランスは、パリおよびビシー市の両方が、枢軸国戦闘フェーズの終わりに枢軸国に支配された場合にのみ、フランスが再征服されます。

50. 宣戦布告

50.1 タイミング

50.2 コスト

50.3 制限

50.4 必要条件

50.5 結果

50.6 ヨーロッパの初期状況

50.7 太平洋の初期状況

50.1 タイミング:

50.11 宣戦布告は外交フェーズ後に実施されます: 宣戦布告は、外交フェーズおよび新しく活性化された中小同盟国および提携する中小国の配置後に実施されます。宣戦布告は他のいずれの時点でも実施できません。

前もって計画してください！移動中にそれが便利であることが判明したからといって急に中小国に宣戦布告することは認められません。常に、あなたの外交官に戦争の口実を見つける時間を与えてください。

50.12 宣戦布告は同時です: 同じプレイヤーターン中に実施された宣戦布告は、同時であると考えられます。したがって USAT レベルが 50 以上である場合、英国が同じターンに中立の中小国に宣戦布告し、これが USAT レベルを 50 未満に減少させる効果があったとしても、米国はドイツに宣戦布告できます (50.53)。

50.2 コスト:

50.21 主要国への宣戦布告: 主要国への宣戦布告は 35BRP を要しますが、次の例外があります。

A. ドイツ-米国: ドイツの米国に対する宣戦布告および米国のドイツに対する宣戦布告には BRP コストはありません。

B. 日本-米国: 日本の米国に対する宣戦布告および米国の日本に対する宣戦布告に BRP コストはありませんが、日本は 35BRP のコストで英国と開戦せずに米国に宣戦布告できません。

50.22 中小国への宣戦布告: 中小国への宣戦布告は 10BRP を要しますが、次の例外があります。

A. ベルギーおよびルクセンブルク: いずれの主要国も、10BRP のコストで 1 つの宣戦布告を実施することにより、まとめてベルギーおよびルクセンブルクに宣戦布告できます。宣戦布告がベルギーまたはルクセンブルクのうち 1 国だけに対してなされた場合、他方は中立のままであり、攻撃の前に 10BRP を要求する別の宣戦布告が実施される必要があります。

B. デンマークおよびノルウェー: いずれの主要国も、10BRP のコストで 1 つの宣戦布告を実施することにより、まとめてデンマークおよびノルウェーに宣戦布告できます。宣戦布告がデンマークまたはノルウェーのうち 1 国だけに対してなされた場合、他方は中立のままであり、攻撃の前に 10BRP を要求する別の宣戦布告が実施される必要があります。

C. バルト三国: エストニア、ラトビアおよびリトアニアは宣戦布告の目的では 1 つの国と考えられます。

50.23 主要国によって支配された中小国: 主要国の植民地、あるいは主要国の中小同盟国、提携する中小国または支配下の中小国に宣戦布告する主要国は、その主要国との宣戦布告に必要な BRP コストを払い、その主要国と交戦します。

50.24 経済的に浸透された中小国: ロシアが、ドイツが経済的に浸透している中小国 (69.21) に宣戦布告すれば、ドイツはその中小国を支援するかどうかを直ちに発表しなければなりません。ドイツが支援する場合、ロシアは追加 35BRP のコストでドイツに宣戦布告するか撤退し、中小国への宣戦布告で既に費やされた 10BRP は没収されます。

50.25 コストは分割できません: 宣戦布告のコストは 2 つの主要国間で分割できません。

50.3 制限:

50.31 一般的な制限:

A. 潜在的な同盟国間の戦争禁止: 最終的な枢軸国パートナー (ドイツ、イタリアおよび日本) または最終的な連合国パートナー (英国、フランス、米国、ロシアおよび中国) の間の戦争に帰着する宣戦布告は実施できません。

B. 潜在的な敵による共同戦争の禁止: 中小国が中立の主要国と戦争中の場合には、その中小国に対する宣戦布告はできません。潜在的な敵の主要国は、中立の主要国に宣戦布告することによってのみ中立の主要国と中小国の間の戦争に参加できます。

50.32 主要国への宣戦布告:

A. ドイツ: ドイツは、米国およびロシアにいつでも宣戦布告できます (例外: ドイツは、米国が英国の降服に続いてヨーロッパの戦争から撤退した後のターンには、米国に宣戦布告できません- 59.95A)。その後のドイツによる米国への宣戦布告は、ドイツが米国および英国の両方と交戦することをもたらします- 59.95B)。

B. イタリア: イタリアは 1939 年秋に英国またはフランスに宣戦布告できません。米国がドイツと開戦した後は、イタリアは西側連合国に宣戦布告できません。イタリアはロシアに宣戦布告できません。

C. 日本: 日本および中国国民党は、宣戦布告なしで 1939 年秋に戦争中です。日本は英国、米国およびロシアに宣戦布告できます。日本は、米国に宣戦布告せずに英国に宣戦布告できますが、その逆はできません。日本の米国への宣戦布告は、自動的に英国との交戦をもたらしします。日本とロシアの開戦は USJT に影響しますが、ヨーロッパの状況にかかわらず、米国またはロシアによる他の主要国との開戦を自動的にもたらすものではありません。同様に、ドイツとロシアの開戦は、日本によるロシアまたは西側連合国との開戦をもたらしません。

D. 英国およびフランス: 英国およびフランスはイタリアに宣戦布告できます。英国およびフランスは日本に宣戦布告できません。

E. 米国: USAT レベルが少なくとも 50 である場合にのみ、米国はドイツに宣戦布告できます (例外: 米国が英国の降服に続いてヨーロッパの戦争から撤退した後のターンには、米国はドイツに宣戦布告できません- 59.95A)。USJT レベルが少なくとも 50 である場合のみ、米国は日本に宣戦布告できます。

F. ロシア: その時点の RGT レベルにより認められる場合にのみ、ロシアはドイツに宣戦布告できます。キャンペーンゲームシナリオの開始時には RGT レベルは 0 です。ロシアはドイツに宣戦布告せずに、イタリアに宣戦布告できません。ロシアは、シベリア守備隊の BRP 価値が満州守備隊の少なくとも 2 倍である場合にのみ、日本に宣戦布告できます (例外: 満州の守備隊の BRP 価値が 30BRP 未満の場合またはドイツが降服した場合- 81.51B)。

50.33 中小国への宣戦布告:

A. ドイツ: ドイツは 1939 年秋に中小国に宣戦布告できません。

B. イタリア: イタリアが宣戦布告できる中小国は、ギリシア、ユーゴスラビア、アラビア、ペルシアおよび独立したフランスの植民地のみです (58.532)。

C. ロシア: ロシアがドイツと開戦するまでロシアが宣戦布告できる中小国は、バルト三国、ブルガリア、フィンランド、ギリシア、ハンガリー、ルーマニア、トルコおよびユーゴスラビアです。バルト三国はナチソビエト協定ラインのロシア側にあるので、ロシアは、ドイツがバルト三国に宣戦布告しない限り、いつでもバルト三国に宣戦布告できます。これ以外では、その時点の RGT レベルにより認められる場合にのみ、ロシアによる中小国への宣戦布告が認められます。キャンペーンゲームシナリオの開始時には RGT レベルは 0 です。

D. 米国: 米国がドイツと開戦するまで、米国は中小国に宣戦布告できません。

E. 英国: 英国は太平洋戦域の中小国に宣戦布告できません。

F. 中国: 中国は中小国に宣戦布告できません。

G. 日本: 日本は中小国に宣戦布告できません。日本と中国共産党は、宣戦布告なしで 1939 年秋に戦争中です。

日本の提携中小国であるタイ以外の太平洋戦域の中小国は、すべて連合国の主要国の植民地または提携国のいずれかです。したがって日本は、中小国を支配している主要国への宣戦布告なしで中小国を攻撃できません。フランス領インドシナは、日本により攻撃せずに占領されますが、これは特別のケースです。

50.4 必要条件:

50.41 主要国への宣戦布告: 別の主要国に宣戦布告する主要国は、宣戦布告のターンにおいて、その主要国によって支配された領域へ部隊を移動するか、その主要国の部隊あるいは、その主要国の中小同盟国または提携中小国の部隊に対して攻勢または消耗の攻撃を実施しなくてはなりません（例外: 米国がドイツまたは日本に宣戦布告する場合およびその逆の場合には、この要求は無視されます）。

50.42 中小国への宣戦布告: 中小国に宣戦布告する主要国は、宣戦布告のターンにおいて、その中小国内へ部隊を移動するか、またはその中小国の部隊に対して攻勢または消耗の攻撃を実施しなくてはなりません。

50.43 必要条件の充足: 50.41 と 50.42 の必要条件は多くの方法で満たすことができます。目標国の陸上ヘクスサイド上における航空ユニットの飛行は、たとえ攻撃が実施されず、また移動または戦闘フェーズの終わりに部隊が目標に残らなくても十分です。同様に、失敗した陸上攻撃、またはインターセプトされ撃退された海輸または海上侵攻は十分です。宣戦布告した主要国に同盟または提携する中小国に属するユニットは、この要求を満たすために使用できますが、同盟党派のパートナーのユニットは要求を充足しません。

50.44 必要条件を満たさないときのペナルティ: 主要国が 50.41 または 50.42 の必要条件を満たさなければ、その宣戦布告が戦闘フェーズの終わりに無効にされ、宣戦布告に費やされた BRP が失われます。

50.441 取り消しの影響: 主要国の宣戦布告が無効にされた場合、目標とされた国は前の状況に戻ります。目標が中小国ならば、そのユニットはマップから取り除かれます。ドイツの同盟国としてのイタリアの参戦が無効にされた場合、枢軸国の再配備フェーズの終了までにイタリアを去らないイタリア内のドイツのユニットは除去されます。

50.442 不利な政治的影響は残ります: 無効にされた宣戦布告は、緊張レベルにおよび場合によっては外交さい振りに影響します。

50.5 効果:

50.51 中立侵犯の禁止: 主要国は、中立国の部隊を攻撃できず、陸上ユニットの移動または航空ユニットの飛行により中立国の領域を侵犯できず、中立国ヘクス内の敵部隊を攻撃できません。これらの制限は、潜在的な敵主要国によって支配された植民地および中小国にまで及びます。航空および海軍ユニットは、一部海面で一部中立国の陸上のヘクスに進入でき、一部海面で一部中立国の陸上のヘクスサイドを通過できます（18.22, 21.21）。

50.52 政治的な効果:

50.521 どの国が参戦するか: 宣戦布告は、実施した主要国およびそのすべての中小同盟国、提携中小国および植民地を、宣戦布告された主要国およびそのすべての中小同盟国、提携中小国および植民地との戦争状態にします。

50.522 同盟: 宣戦布告が、以前に中立であった主要国によって、またはそのような主要国に対してなされる場合、その主要国に対して、宣戦布告を実施したか、または実施された主要国と交戦している、すべての主要国および中小国との同盟をもたらします。他にどれだけ多くの国家が関与していたとしても、1 回の宣戦布告分以外の

BRP コストは課されません。宣戦布告の対象となった主要国は、宣戦布告した主要国に対する宣戦布告のための BRP を消費する必要はありません。

50.523 多人数ゲーム: 1 つの主要国による中小国への宣戦布告は、同盟している主要国がその中小国を攻撃することを可能にします。多人数ゲームにおいて、同盟パートナーが異なるプレイヤーによってプレイされる場合、2 番目の主要国は、宣戦布告した主要国が許可した場合にのみ、その中小国を攻撃できます。この許可は、宣戦布告の最初のターンまたは、その後のターンのいずれでも与えることができますが、一旦与えられれば、取り消すことはできません。2 つの同盟した主要国が中小国に進入する方法に同意することができなければ、上級の連合パートナーが決定します。

例: 1939 年秋に中立のイタリアがユーゴスラビアに宣戦布告しますが、それを征服できませんでした。1939 年冬に、イタリアがフランスに宣戦布告します。ドイツは既にフランスと戦争中なので、ドイツはイタリアと同盟し、したがってユーゴスラビアとも開戦し、ユーゴスラビアに対する別の宣戦布告なしでユーゴスラビアに対する活動を実施できます。多人数ゲームでは、ユーゴスラビアに対するドイツの活動はイタリアの許可を受けた場合にのみ認められます。

50.524 中立の同盟パートナー: イタリアが西側連合国と開戦するまで、ドイツとイタリアは同じ中小国を攻撃できません。同様に、ロシアがドイツと開戦するまで、ロシアと西側連合国は同じ中小国を攻撃できません。

50.525 英国によるビシー植民地攻撃には宣戦布告は必要ありません: 英国はビシーフランスに宣戦布告せずに、ビシー植民地を攻撃できますが、これは英国に不利なビシーフランスの外交修正を引き起こし、したがって次の外交フェーズ中にビシーフランスに反応さい振りを実施する選択を枢軸国に与えます（49.633）。西側連合国が日本と開戦する前に、英国はフランス領インドシナを攻撃できません。

50.526 ロシアによるビシー植民地に対する攻撃: ロシアは、ドイツと戦争中の場合にのみビシー植民地を攻撃できます。ロシアは、ビシーが既に枢軸国中小同盟国または提携中小国だったかまたは非活性化されていないのであれば、そうする前にビシーフランスに宣戦布告しなくてはなりません。

50.53 USAT への効果:

A. USAT 表で述べられるように、枢軸国の宣戦布告は USAT を増加させます。

B. USAT 表で述べられるように、西側連合国の宣戦布告は USAT を減少させます。

C. ベルギーおよびルクセンブルク、またはデンマークおよびノルウェーが単一の宣戦布告を受けた場合、USAT への効果は+1（枢軸国の宣戦布告）または-2（西側連合国の宣戦布告）です。ベルギーおよびルクセンブルク、またはデンマークおよびノルウェーへの宣戦布告が別々に実施された場合、USAT は両方の宣戦布告によって影響されます。

50.54 ドイツによる米国への宣戦布告: ドイツが米国に宣戦布告した時点の USAT レベルが低いほど、より大きな利点が大西洋の潜水艦戦でドイツに与えられます（25.66）。

50.55 日本による英国への宣戦布告:

50.551 オーストラリア、インドおよびオランダ領東インド: 日本による英国への宣戦布告は、日本を英国、オーストラリア、インドおよびオランダ領東インドとの戦争状態とし、日本の宣戦布告に続く最初の英国プレイヤーターン開始時に、オランダ領東インドを英国と提携させます。

50.552 米国の反応: 日本による英国への宣戦布告は、日本と米国の戦争を自動的に引き起こしませんが、次の効果があります。

A. 日本が英国に宣戦布告する瞬間に、USJT レベルは直ちに 20 まで、または 4 だけのうち、いずれかより大きな結果をもたらすだけ、上昇します。日本が英国に宣戦布告するターンの残りについては、

他の USJT 修正は通常どおり適用されます。後の各ターンでは、すべての USJT 修正が無視され、USJT レベルは各ゲームターンの最初に自動的に 6 だけ増加します。

B. 極東にある米国の部隊は、警戒体制に置かれ、米国は極東の配備限度を無視でき、米国が支配するエリア内で望ように部隊を展開させることができます。米国および日本の両国は造船を加速できます (27.7272B)。これらの結果は、米国の動員限度には影響せず、米国の動員限度は USJT の増加に基づきます。

C. オーストラリアおよび太平洋戦線上のニューギニアおよび日本によって攻撃された英国の島グループを除く、すべての英国に支配される領域は、日本の英国に対する攻撃の直後の西側連合国プレイヤーターンの最初に米国の支配下となり、日本と米国が開戦するまで日本によって攻撃されません。

50.56 米国による日本への宣戦布告: 米国による日本への宣戦布告は、英国、オーストラリア、インドおよびオランダ領東インドを自動的に日本との戦争状態に置きます。

50.6 ヨーロッパの初期状況:

50.61 ドイツは英国、フランスおよびポーランドと戦争中です: キャンペーンゲームおよび 1939 年シナリオは、ドイツが既に英国、フランスおよびポーランドと開戦している状態で始まります。宣戦布告はこの状況に到着するために要求されず、BRP は消費されず、USAT への影響は発生せず、これらの宣戦布告は無効にされません。

50.7 太平洋の初期状況:

50.71 日本は中国と戦争中です: グローバルウォーおよび太平洋キャンペーンゲームシナリオは、日本が中国国民党および中国共産党と戦争中であり、西側連合国およびロシアとは開戦していない状況で始まります。日本は英国に宣戦布告せずに、英国の極東領土、フランス領太平洋諸島またはオランダ領東インドを攻撃できません。

51. 真珠湾および連合国の不備

51.1 真珠湾

51.2 米国海軍

51.3 真珠湾への最初の空襲

51.4 真珠湾への 2 回目の空襲

51.5 3 回目の空襲の禁止

51.6 真珠湾後の米国海軍の置き換え

51.7 連合国の不備

51.1 真珠湾:

51.11 歴史的意味: 1941 年 12 月 7 日の日本の真珠湾攻撃は、世界の政局を変えた重要な事件でした。それが太平洋の戦略状況に実際に影響を及ぼしたかどうかに関しては、特に攻撃時に米国空母が真珠湾に存在しなかったため、いまだに議論がされています。

51.12 日本の打撃部隊: 日本が米国に宣戦布告するターンの最初の哨戒任務として、日本は、任意の数の CV および CVB、少なくとも 2 つの高速 3 戦力戦艦、1 つの巡洋艦および 3 つの駆逐艦より構成される海軍部隊で、哨戒に関する通常の範囲制限に関わらず、真珠湾を航空攻撃することができます (21.3612, 21.3613A)。CVL は真珠湾に対する最初の攻撃に使用できません。その規模 (通常の限度は TF につき 25 海軍戦力で 20.162A) および構成 (通常 TF は各正規空母戦力につき少なくとも 1 つの艦隊戦力を含んでいる必要があります 21.313) に関わらず 1 つの TF として日本の打撃部隊は活動し、表に戻す際に 1 つの TF として計算されます。

51.13 即時侵攻の禁止: 開戦の最初のターンでの日本の真珠湾への

海上侵攻は禁止されます (21.3613C)。

51.2 米国海軍:

51.21 初期の配備戦域: 1939 年秋において利用可能なすべての米国海軍ユニットは、米国太平洋岸または米国大西洋岸ボックス内でゲームを始めます。

A. 太平洋艦隊: 太平洋艦隊は、Enterprise(CV), Saratoga(CV), Lexington(CV), Arizona(3), California(3), Maryland(3), Nevada(3), Oklahoma(3), Pennsylvania(3), Tennessee(3), West Virginia(3), CA14, DD12 からなります。

B. 大西洋艦隊: 大西洋艦隊は、Yorktown(CV), Colorado(3), Idaho(3), Mississippi(3), New Mexico(3), New York(3), Texas(3), CA14, DD12 からなります。

51.22 戦前の配備に対する制限:

51.221 大西洋艦隊の制限: 海軍ユニットは、大西洋艦隊から太平洋艦隊に転送できますが、米国とドイツが開戦するまで、少なくとも 6 つの 3 戦力戦艦および 7 つの巡洋艦 (14 戦力) および 12 の駆逐艦戦力が大西洋に残らなくてはなりません。ASW に転換された駆逐艦は、この合計に数えられます。

51.222 太平洋艦隊の制限: 太平洋艦隊に配備された海軍ユニットは、米国と日本が開戦するまで大西洋艦隊に転送できません。

51.23 追加の海軍ユニット: ゲーム開始後に生産された米国の海軍ユニットは、連合国の再配備フェーズの終わりに太平洋または大西洋艦隊に割り当てられます。したがって一方の戦域で生産された海軍ユニットは、2 つの米国艦隊のうち 1 つ割り当てられる前に別の戦域へ再配備される選択肢を持っています。米国と日本の開戦前に米国大西洋岸ボックスから米国太平洋岸ボックスに再配備される海軍ユニットは、直ちに太平洋艦隊に割り当てられると考えられます。太平洋艦隊が真珠湾に基地を置く場合、海軍ユニットは直ちにそこに置かれます。

51.24 緊張の影響:

51.241 太平洋および大西洋艦隊は、USAT または USJT の緊張結果によって離れることを認められるまで、それぞれの米国ボックスに残らなくてはなりません。

51.242 USJT レベルが 8 以上である場合、米国は太平洋艦隊を真珠湾に NR しなければなりません。一旦これが実施されれば、太平洋艦隊は、日本との開戦または USJT レベルが 45 に達するまで真珠湾に残らなくてはなりません。太平洋艦隊に割り当てられたすべての海軍ユニットは、真珠湾を基地としていると考えられます。

51.243 USJT レベルが 40 以上である場合、米国は各ターンに太平洋艦隊の 3 つの駆逐艦を ASW または輸送船に転換できます。

51.244 USAT レベルが 34 以上である場合、米国は各ターンに大西洋の 3 つの駆逐艦を ASW または輸送船に転換できます。

51.245 開戦前に作成された米国の ASW は、米国が両方の戦域で戦争中となるまで、それらが作成された戦域で活動し、再建される必要があります。

51.25 空母 TF の編成: 太平洋艦隊に割り当てられた個々の米国の正規空母は、1 つの運用中の正規空母および 10 戦力 TF を作成するために必要な艦隊戦力からなる TF を構成しなくてはなりません。6 から 8 つの艦隊戦力が、正規空母が CVL、CV または CVB かどうかによって要求されます。これらの空母 TF は、10 を超える海軍戦力を含むことができず、各々 1 つの正規空母を含まなくてはならず、小型艦に加えて 1 つを超える 4 戦力戦艦を含むことができません。3 戦力戦艦は、これらの米国の正規空母 TF に割り当てることができません。TF を作成するために必要な TF マーカー、4 戦力戦艦または小型艦がない場合、新しい正規空母は、大西洋艦隊に割り当てなくてはなりません。

51.3 真珠湾への最初の空襲:

真珠湾奇襲表 51.31							
USJT レベル + 引かれた Magic							
DR	0-29	30-31	32-33	34-35	36-37	38-39	40+
2	Pearl	Pearl	Pearl	Pearl	Pearl	Pearl	Atlantic
3	Pearl	Pearl	Pearl	Pearl	Pearl	Atlantic	Pacific
4	Pearl	Pearl	Pearl	Pearl	Atlantic	Pacific	Pacific
5	Pearl	Pearl	Pearl	Atlantic	Pacific	Pacific	6
6	Pearl	Pearl	Atlantic	Pacific	Pacific	6	5
7	Pearl	Atlantic	Pacific	Pacific	6	5	4
8	Atlantic	Pacific	Pacific	6	5	4	3
9	Pacific	Pacific	6	5	4	3	2
10	Pacific	6	5	4	3	2	Auto
11	6	5	4	3	2	Auto	Auto
12	5	4	3	2	Auto	Auto	Auto
DRM	+6	+6	+6	+6	+5	+4	+3
Pearl: 空母 TF は真珠湾にいます							
Atlantic: 空母 TF は米国大西洋岸ボックスにいます。							
Pacific: 空母 TF は米国太平洋岸ボックスにいます。							
数字: 日本の哨戒ヘクスから空母 TF の距離。							
Auto: 日本の哨戒に対する自動的インターセプト。							
説明: 適切なコラムを調べて、各米国の空母 TF につき 2 つのさいころを振ってください。使用されるコラムは、日本が米国に宣戦布告した時点の USJT レベルから、日本が攻撃したターンに日本がプレイした戦略 Magic カードの数を差し引き、そのターンに米国が秘密に適用した戦略カードの数を加えて決定されます (48.71)。							
結果は、日本の攻撃時における個々の米国空母 TF の位置を示します。数字の結果は、米国の空母 TF が海上にあることを意味します (数が大きいほど、日本の打撃部隊からの距離は離れています)。							
日本の打撃部隊が真珠湾に対する 2 回目の空襲を始める場合、米国プレイヤーはそれへのインターセプトを試みることができます。真珠湾または米国ボックス内の米国の空母 TF はインターセプトを試みることができません。Auto の結果を達成した米国の空母 TF は自動的にインターセプトします。そうでなければ、各米国の空母 TF につき 1 つのさいころが振られます。インターセプト試みは、さい振りの結果が、その米国空母 TF に対する数字の結果以上である場合に成功します。							
「DRM」は、攻撃の第 1 ラウンドに真珠湾に対して達成された奇襲レベルを決定するために日本によって実施されるさい振りに適用される修正を示します。すべての場合に、他の修正とは別に米国の防空さいレベルは 1 だけ減少され、海軍ユニットおよび奇襲された基地所属の航空ユニットに対する日本の航空攻撃ダイス振りは+1DRM を受け取ります。地上で奇襲された米国の航空ユニットは、海軍ユニットとして攻撃されます (1AAF および 3NAS が 1 つの海軍戦力と等価です)。陸軍および海軍航空ユニットは別々に攻撃されます。							
奇襲レベル	結果						
4	目標を攻撃する前に、防御側航空ユニットの 3 分の 2 (端数切上げ) のみが攻撃側海軍航空ユニットと交戦します。残りの防御側航空ユニットは、地上で奇襲されます。						
5	目標を攻撃する前に、防御側航空ユニットの 3 分の 1 (端数切上げ) のみが攻撃側海軍航空ユニットと交戦します。残りの防御側航空ユニットは、地上で奇襲されます。						
6	すべての防御側航空ユニットは地上で奇襲されます。						
7+	敵は無秩序に防御します。防空さい振りは実施されません。有名艦を破損させるすべての航空攻撃は、目標に対する致命的打撃のさい振りを引き起こします (20.525D)。						

51.31 真珠湾奇襲表: 日本が米国を攻撃するときに、太平洋艦隊が真珠湾を基地としていれば、真珠湾奇襲表が、太平洋艦隊に割り当てられた米国空母の位置、および日本の真珠湾自体に対する奇襲さい振りに適用される修正を決定するために使用されます。

51.311 使用するコラムの決定: 真珠湾奇襲表上で使用されるコラムは、日本が米国に宣戦布告した瞬間の USJT レベルから日本がプレイした戦略 Magic カード 1 枚につき 1 差し引き、日本が攻撃したターンに米国が秘密裏に適用した戦略 Magic カード 1 枚につき 1 加えることで決定されます。真珠湾攻撃で使用される戦略 Magic カードは、他の目的のために使用できません。

51.312 米国空母の位置: 日本が米国を攻撃するときに太平洋艦隊が真珠湾に基地を置いていれば、日本の攻撃時における太平洋艦隊中の各米国高速空母 TF の位置は、各高速空母 TF につき 2 つのさいころを秘密裡に振ることにより決定されます。可能な結果は下に

述べられます。結果 51.312B, C, D および E は、可能な 2 回目の空襲を含む真珠湾に対する日本の攻撃が終わるまで、明らかにされません。

A. 真珠湾: 空母 TF は真珠湾の港湾にあり、最初の日本の空襲で攻撃されます。

B. 大西洋: 空母 TF は修理を受けるために米国大西洋岸ボックスにあります。

C. 太平洋: 空母 TF は修理を受けるために米国太平洋岸ボックスにあります。

D. 数字: 数字の結果は、日本の打撃部隊の哨戒ヘクスから空母 TF が存在するヘクスへの距離を示します。これは、その空母 TF が 2 回目の空襲を発進させるために真珠湾の近くに留まる日本の打撃部隊をインターセプトする可能性を決定します。

E. 自動: 空母部隊は、日本の空襲哨戒ヘクスに隣接しており、日本プレイヤーが真珠湾に対する 2 回目の空襲を発進させることに決定すれば、インターセプトは自動的です。

51.313 真珠湾攻撃の奇襲レベル: 米国の空母 TF の位置が決定された後に、日本プレイヤーは 1 つのさいころを振り、真珠湾奇襲表上の適用可能なコラムの最下部の修正を加えて、真珠湾奇襲表の奇襲効果を参照することにより、最初の空襲の奇襲レベルを決定します。防御側航空戦力およびレーダーを含む他の修正は、真珠湾奇襲さい振りには適用されません。

日本が攻撃するときの USJT レベルがより低いほど、米国が準備不足にあり、1 つ以上の米国空母が真珠湾で不意打ちされる可能性が大きくなります。しかし米国プレイヤーの幸運な Magic 引きまたは米国空母 TF の位置を決定する場合における高いダイスの目は、低い USJT レベルの影響を相殺するかもしれません。日本は、造船の増加または中国における機会を優先すべきか、あるいは米国空母を沈める可能性を増加させるために 1941 年冬の前に米国を攻撃すべきかということは、戦略上の困難な問題です。

51.32 最初の日本の空襲: 米国プレイヤーが秘密裡に彼の空母の位置を決定し、日本プレイヤーが真珠湾で達成された奇襲レベルを決定した後に、日本プレイヤーは、真珠湾に対する空襲を発進させます。

51.33 海軍のインターセプトの禁止: 1 回の空襲が解決されるまで、日本の打撃部隊に対する海軍のインターセプトは禁止されます。日本の打撃部隊中の海軍航空ユニットはすべて、日本プレイヤーが戦闘空中警戒または海上の米国海軍ユニットに対する空襲のために海軍航空ユニットを保持する必要がないので、真珠湾に対する最初の空襲で使用できます。

51.34 最初の真珠湾攻撃の解決: 真珠湾に対する最初の日本の空襲は、日本プレイヤーが彼の攻撃側海軍航空ユニットを望むように真珠湾内の米国の AAF、NAS、有名艦および小型艦に別々に割り付けることで通常どおり解決されます。真珠湾の石油カウンターは、真珠湾に対する最初の日本の空襲で攻撃されません。

51.35 真珠湾にある米国航空ユニットの状況: 真珠湾に対する 1 回目の日本の空襲中に、真珠湾にある空母上の海軍航空ユニットを含む真珠湾の米国航空ユニットの状況は、真珠湾における日本の奇襲効果によって決定されます。

51.36 航空ユニットに対する奇襲の影響: 太平洋戦域における空母による空襲の第 1 ラウンドで奇襲された防御側の米国航空ユニットは航空優勢を受けませんが、その代りに西側連合国の航空国籍 DRM と等しい海軍国籍 DRM を備えた海軍ユニットと同じ方法で攻撃を受けます。海軍攻撃表での各結果は、場合に応じて 1 つの AAF または 3 つの NAS を除去します。

51.4 真珠湾への 2 回目の空襲:

51.41 2 回目の日本の空襲: 真珠湾に対する 1 回目の空襲が解決された後に、日本プレイヤーは彼の打撃部隊を撤退させるか、または

彼の利用可能な海軍航空ユニットの一部または全部で真珠湾に対する 2 回目の空襲を発進させることができます。日本プレイヤーが 2 回目の空襲を発進させれば、奇襲さい振りは実施されず、最初の日本の空襲で破損されずに生き残った真珠湾の米国航空ユニットは真珠湾を防御することができます。2 回目の日本による真珠湾空襲は、真珠湾にある任意の米国航空ユニット、海軍ユニットまたは石油カウンター (33.424) を目標とすることができます。

51.42 海軍のインターセプトが可能です: 2 回目の日本の空襲が解決された後に、数字が付けられた結果を達成した米国空母 TF は 1 つのさいころを振ることで日本の打撃部隊へのインターセプトを試みることができます。個々の米国空母 TF は、個別の海軍インターセプトのダイス振りを実施します。「自動」の結果を達成した米国の空母 TF は、自動的にインターセプトできます。真珠湾または米国ボックス内の米国海軍ユニットは、日本の打撃部隊をインターセプトできません。米国プレイヤーは、攻撃する日本の TF のインターセプトを試みることを強制されません。

51.43 海軍戦闘の解決: 1 つ以上の米国の空母 TF が日本の打撃部隊をインターセプトする場合、海軍戦闘は以下のように解決されます。

A. 1 ラウンドの海軍戦闘が解決され、その後に日本の打撃部隊は撤退しなければなりません。

B. 真珠湾に対する 2 回目の空襲に使用された日本の海軍航空ユニットは、インターセプトする米国の空母 TF に対する攻勢または防御オペレーションに利用できません。

C. 個々の米国の空母 TF は、個別の戦闘グループを形成してはなりません。

D. 日本および米国の探索さい振りは通常どおり解決されますが、米国は達成されたさい振りの結果に加えて、自動的に 1 つの「1」の探索さい振りを達成したとみなされます。したがって日本に発見されない米国の空母 TF は、奇襲さい振りを実施でき、または艦隊戦闘に従事できます。

日本の戦争における最初の困難な決定！真珠湾攻撃を計画した天才である源田は、作戦の本質を理解し 2 回目の空襲を主張しましたが、南雲提督は日本の打撃部隊を将来の作戦に完全に保持しておくために、日本の打撃部隊を撤退させるという慎重策の誤りに陥りました。日本が真珠湾でいくつかの米国空母を不意打ちするか、または米国プレイヤーが慎重に大西洋に空母を維持したならば、2 回目の空襲にはほとんど勇気を要求しません。しかし、いくつかの米国の空母 TF が捕らえられない場合、日本プレイヤーの性格がすぐに明白になるでしょう。

51.5 3 回目の空襲の禁止:

51.51 2 回の空襲のみが認められます: 日本は米国を攻撃する最初のターンに真珠湾に対して 2 回を超える空襲を実施できません。真珠湾に関するすべての航空および海軍戦闘が解決された後、真珠湾打撃部隊を生き残った攻撃側の日本の海軍ユニットはすべて、日本またはトラックのいずれかへ一緒に戻り、裏返されます。

51.6 真珠湾後の米国海軍の置き換え:

51.61 日本のターン中: 日本の打撃部隊が基地へ戻った後に、真珠湾で不意打ちされなかったすべての残存する米国の空母 TF は、米国大西洋岸ボックス(「大西洋」の結果)、米国太平洋岸ボックス(「太平洋」の結果)または真珠湾(数字または「自動」の結果)に置かれます。破損されていない真珠湾の米国海軍ユニットおよび日本の打撃部隊を海軍戦闘でインターセプトしなかった真珠湾の空母 TF は、ミッドウェーおよびジョンストン島への日本の侵攻またはそれに続くこれらの島に対する日本の NR をインターセプトを試みることができます。

51.7 連合国の不備:

51.71 日本の奇襲効果: 1941 年 12 月の日本の猛襲は、日本の攻撃が切迫しているという多くの徴候にもかかわらず、完全な戦略上および戦術上の奇襲を達成しました。日本の意図および能力に対する連合国の誤った判断は、日本の初期の成功における重要な要素でした。次の効果は、日本が宣戦布告する瞬間に USJT レベルが 40 以上に達していない場合に、日本が英国に、あるいは英国および米国の両方に宣戦布告するゲームターン中に太平洋戦域で適用されます。米国が日本に宣戦布告すれば、または日本が宣戦布告するときに USJT レベルが 40 以上であれば、日本は奇襲の利点を失い、これらのルールは適用されません。Magic は、日本の奇襲効果に対する USJT レベルを決定する際に考慮されませんが、戦略 Magic カードは、真珠湾に対する日本の攻撃に影響します (51.311)。

真珠湾および奇襲効果のための USJT レベルは、ゲームターン最初の USJT 増加が考慮された後、日本の宣戦布告の時に決定されます。

51.72 日本のプレイヤーターン中の奇襲効果:

- A. **陸上ユニット:** すべての西側連合国の歩兵および補充部隊は -1DM を受けます。これは海兵隊、コマンド、空挺部隊、チンディット、中国国民党および中国共産党のユニットには適用されません。
- B. **航空ユニット:** 西側連合国およびオランダの航空ユニットは通常どおり表に戻され、防御します(例外: 真珠湾で奇襲された米国航空ユニット- 51.36)。
- C. **海軍ユニット:** 英国、オーストラリアおよびオランダの海軍ユニットは通常通り日本の海軍活動をインターセプトできます。米国の潜水艦は裏返されます。真珠湾攻撃を生き残る米国海軍ユニットについては 51.61 を参照してください。
- D. **海輸:** 海輸される日本の陸上ユニットは、下船のための基本的な移動コストを必要としませんが、山岳、ジャングル/山岳または湿地を含んでいるヘクスで下船するために移動力を使用しなければなりません。
- E. **侵攻:** 無防備の海岸および 1 ヘクス島嶼に侵攻する日本のユニットは、海輸されたかのように移動でき、オーバーランを実施でき、内陸を攻撃できます。下船のための移動コストは、そのような侵攻には必要となりません (51.72D)。
- F. **空輸:** 空輸される日本の陸上ユニットは、降りるための基本的な移動コストを必要としませんが、山岳、ジャングル/山岳または湿地を含んでいるヘクス内で降りるために移動力を使用しなければなりません。
- G. **諜報の失敗:** 米国の戦略 Magic カードは真珠湾 (51.311) のみで使用でき、他の目的のために使用できません。
- H. **モンスーン:** 日本の部隊はモンスーンによって影響されません。
- 51.73 連合国プレイヤーターン中の奇襲効果:** 次の制限は、ロシアおよび中国には適用されませんが、貸与された中国のユニットには適用されます。
- A. **攻勢および消耗の禁止:** 西側連合国は、太平洋戦域のすべての戦線で攻勢オペレーションまたは消耗を実施できません。
- B. **移動:** 陸上、航空および海軍部隊の移動は、米国大西洋岸ボックスから米国太平洋岸ボックスへの海軍ユニットの基地変更を含めて禁止されます。
- C. **ユニット生産:** 英国、オーストラリア、インド、フィリピンユニットならびに西側連合国の港湾および陣地の生産は、太平洋戦域で禁止されます。
- D. **再配備:** 英国、オーストラリア、インドおよびオランダのマップ上の再配備は、太平洋戦域で禁止されます。英国、オーストラリアおよびインドのユニットは、マップボックスの間で NR できます。米国の再配備は以下のように制限されます。
- ・米国の陸上および航空ユニットは米国太平洋岸ボックスから真珠湾、ダッチハーバー、タヒチおよびオーストラリアボックスへの NR できます。また、太平洋領域または米国大西洋岸ボックスから

米国大西洋岸ボックスにNR できます。

- ・5 戦力までの航空ユニットが、真珠湾の駆逐艦を海上護衛のために使用して、タウンズビルを含む太平洋戦線の上の任意の適格な目的地へNR できます。これらの航空戦力は、連合国の再配備フェーズ開始時に真珠湾に存在するか、または米国太平洋岸ボックスからの真珠湾へNR されたものである必要があります。
- ・米国の陸上および航空ユニットはSR またはTR できません。
- ・米国の海軍ユニットは自由にNR できます。
- ・米国の潜水艦、ASW、輸送船および海軍ユニットは、太平洋SW ボックスへ配備できます。

52. 貸与ユニット

- 52.1 貸与が認められる場合
- 52.2 メカニクス
- 52.3 効果
- 52.4 貸与イタリア部隊
- 52.5 貸与スペイン部隊およびビシーフランス部隊
- 52.6 貸与中国国民党部隊
- 52.7 貸与オーストラリア部隊

52.1 貸与が認められる場合:

52.11 制限: 52.4 から 52.7 に述べられる場合にのみ、ユニットは貸与できます。

52.2 メカニクス:

52.21 要求された時にユニットは貸与されます: ユニットの、プレイヤーターン中にそれが使用されるときに貸与されます。例えば、連合国プレイヤーは、連合国の戦闘フェーズ中に攻撃を決定するときにはどの中国のユニットを米国へ貸与するのかを決定できます。貸与された戦力の数がプレイヤーターンに認められる限度に達した後は、貸し主がプレイヤーターン終了前に貸与したユニットの支配を返還されたとしても、そのターンには追加の戦力は貸与できません。

52.22 貸し主への支配の返還: 貸与ユニットは、それらが貸与されるプレイヤーターン中にいつでも貸し主の支配に返還できます。

52.23 各プレイヤーターン開始時の貸与返還: すべての貸与されたユニットは、そのプレイヤーターンの開始時に貸し主の支配に返還されます。

52.24 征服の影響: オーストラリア、スペインまたはビシーフランスが征服される場合、貸与されたオーストラリア、スペインおよびビシーフランスのユニットは貸与されていないユニットと同じ方法でプレイから取り除かれます。

52.25 状況の変化: 配属、抵抗レベルまたは外交結果が、もはや貸与が許可されないように変化する場合、変更による影響を受けたすべての貸与ユニットは、それらの次のプレイヤーターンに可能な領域へ移動または再配備されなくてはならず、それができなければ除去されます。これらのユニットは、この間に攻勢オペレーションまたは消耗を実施できません。

52.3 効果:

52.31 支配: 受取国は貸与されたユニットを、自国のユニットであるかのように、それらが参加する攻勢オペレーションの代価を支払います。

52.32 攻勢への参加: 貸与ユニットは、参加するユニットの通常のBRP コスト (9.63) を払う必要なしに、それらが貸与された同盟党派パートナーの全面攻勢に参加できます。

52.33 ヘクス支配: 貸与されたユニットにより獲得されたヘクスは、受取国によって支配されます。

52.34 貸与ユニットの再生産: 除去された貸与ユニットは、貸し主の戦力プールに戻され、貸した国は、それらの再生産の BRP コストを払わなければならないません。

52.4 貸与イタリア部隊:

52.41 イタリアユニットの貸与禁止: イタリアのユニットはドイツへ貸与できません。

52.5 貸与スペイン部隊およびビシーフランス部隊:

52.51 外交結果の要求: スペインまたはビシーフランスに対する「5-6」以上の外交結果では、以下のように中立のスペインまたはビシーフランスが、ロシアに対する東部戦線で使用するためにドイツへ陸上ユニットを貸与することが可能となります。

A. 「5-6」の結果: 1 つの 2-3 歩兵ユニット。

B. 「7」の結果: 2 つの 2-3 歩兵ユニット。

C. 「8」の結果: 3 つの 2-3 歩兵ユニット。

52.52 貸与ユニットは不利な DM を受けません: スペインおよびビシーフランスの貸与ユニットは、本国外で戦う通常の中小国歩兵ユニットに対する-1DM を受けません。

52.53 除去の影響: 除去された貸与スペインおよびビシーフランスユニットは、BRP コストなしで 1 ターンあたり 1 ユニットの割合で再建されますが、スペインまたはビシーフランスユニットが再び東部戦線へ送られる前に、スペインまたはフランスに対する別の外交結果が要求されます。

52.54 外交結果の変化: 後の外交結果により東部戦線で利用できる貸与スペインまたはビシーフランスユニットの数が減少される場合、52.25 の条件が適用されます。

52.6 貸与中国国民党部隊:

52.61 中国国民党の抵抗レベルがゼロ未満では不可能です: その時点の中国国民党の抵抗レベルが「0」以上である場合、5 戦力までの中国国民党の陸上または航空部隊が、米国に貸与できます。中国国民党のユニットは、米国が日本と開戦した後にのみ貸与できます。

52.62 中国外での活動: 中国国民党ユニットは、それが貸与された場合または中国の抵抗レベルが「+2」以上である場合にのみ、中国の外に移動、消耗に参加または攻勢オペレーションを実施できます。そうでなければ中国国民党ユニットは、中国内でのみ日本のユニットを攻撃でき、中国外の中国国民党ユニットは、移動または攻撃せずに、そのヘクスに残らなくてはなりません。

52.63 国内での貸与の禁止: 貸与された中国国民党ユニットは、中国内の敵ユニットに対して攻勢の攻撃を実施できません。

52.7 貸与オーストラリア部隊:

52.71 すべてのオーストラリアユニットは貸与可能です: オーストラリアおよび米国が日本と戦争中ならば、オーストラリアユニットは米国へ貸与できます。貸与可能なオーストラリアユニットの数または種類に制限はありません。

53. 主要国の協力制限

- 53.1 概観
- 53.2 英仏間の協力制限
- 53.3 ドイツとイタリアの協力制限
- 53.4 ロシアと連合国の協力制限

53.5 中国国民党と中国共産党の協力制限

53.1 概観:

53.11 2つのタイプの協力制限: 協力制限は次の間に適用されます。

- A. **同盟党派パートナー:** 英国とフランス、ドイツとイタリア。
- B. **党派:** 国民党と中国共産党を含む西側連合国とロシア。

53.2 英仏間の協力制限:

53.21 協力制限は一時的です: 戦争の初期における英国とフランスの間の摩擦は、以下に述べられるように2国間の協力を制限します。成功した英仏間の協力の研究結果は、英仏間の協力制限の一部または全部を解除できます。研究によるその時点の英仏間の協力レベルにかかわらず、すべての英仏間の協力制限は、次の3つのうち最も早い時期に撤廃されます。

A. 次のいずれか1つに続く2番目の連合国プレイヤーターンの開始時。

- ・イタリアによる英国またはフランスへの宣戦布告。
- ・西部戦線上での最初の枢軸国の全面攻勢。または、
- ・西部戦線上の中小国に対する最初のドイツの宣戦布告。

B. 1941年春の連合国プレイヤーターンの開始時。

C. フランス降服後の連合国のプレイヤーターンの開始時。

53.22 英仏間の協力制限: 英仏間の協力制限が有効である間、特定の英仏間協力の研究結果によって否定されなかったならば、次のルールが適用されます。

53.23 禁止されたヘクス: 英国ユニットは次のヘクスを占めることができません。

- A. パリ。
- B. マルセイユ。
- C. ビシー市。
- D. すべてのマジノ線ヘクス。一旦マジノ線ヘクスが枢軸国部隊によって占められたならば、フランスが降服しておらず、英仏間の協力制限が有効でも、英国部隊はそれに進入できます。

53.231 禁止されたヘクスの通過は可能です: 移動、海輸、航空任務、展開または再配備の間に禁止されたヘクスを通過することは認められますが、英国ユニットは、禁止されたヘクス内で移動、戦闘または再配備フェーズを終了することができず、消耗戦闘の後にそのようなヘクスへ退却することを強いられれば除去されます。

53.24 フランスのユニットは英国のエリアに進入できません: フランスの陸上、航空および海軍ユニットは、ジブラルタルを含む英国の植民地または所有地に進入できません（例外：フランスのユニットは、枢軸国によって征服された英国植民地に対する連合国の再征服に参加できます。フランス海軍ユニットは、そうすることを強いられれば一時的に英国が支配する港湾を基地とすることができます - 53.243。フランス海軍ユニットは常に英国に支配されたジブラルタルを通過してNRできます）。フランスのユニットは英仏間の協力制限（75.31）にかかわらず、英国本国に進入できません。

53.241 フランスの航空活動は認められます: 53.24の制限は、もし航空ユニットが記述されている場所に基地を置くのでなければ、フランスの航空ユニットが英国、英国の植民地または所有地を越えてまたはこれらの中への任務を実施することを妨げません。フランスの航空ユニットはそのような場所を通過して再配備できます。

53.242 フランス海軍ユニット: フランス海軍ユニットは、フランス、フランス植民地またはフランスに捕獲された、フランスが支配する港湾のみを基地とすることができます。

53.243 置き換えられたフランス海軍ユニット: 活動範囲内に利用可能なフランス基地を持たない置き換えられるフランス海軍ユニットは、一時的に、活動範囲内にある英国外の最も近いカラの英国に支配される港湾へ移動できます。フランス海軍ユニットがフランス

に支配される港湾へ帰還するプレイヤーターンの終了時または適用可能な英仏間の協力制限が解除されるまで、このようなフランス海軍ユニットは裏返され、英国ユニットは、それらが占めている港湾に進入できません。

53.25 スタッキング: いかなる場合でも英国とフランスのユニットはスタックできません。

53.251 禁止された活動: 53.25の制限は以下を禁止します。

A. **展開:** 英国の装甲部隊はフランスの突破口から展開できません。英国とフランスのユニットが共同で攻撃し、英国ユニットが敵ヘクスへ進んだ場合、英国の装甲部隊がフランスのユニットにのみ隣接していたとしても、また元の攻撃に参加した唯一の装甲ユニットがフランス部隊であったとしても、英国の装甲部隊は展開できます。

B. **オーバーラン:** 英国とフランスのユニットはオーバーランを実行するために結合できません。

C. **航空基地:** 英国の航空ユニットはフランスの空軍基地カウンター上を基地とすることができません。英国の陸上ユニットおよび海軍ユニットはフランスの空軍基地カウンターとスタックできません。

D. **防御航空支援:** 英国の航空ユニットは、フランスユニットに防御航空支援を提供できません。

E. **対地支援および航空インターセプト:** 英国とフランスの航空ユニットは1ヘクス上の敵ユニットに対する攻撃の対地支援を提供するために結合できず、またフランスは英国の空挺降下が実施されるヘクスに対地支援を提供できません。同様に、英国の航空ユニットは、フランスの航空ユニットが対地支援を提供したヘクスに対する枢軸国の防御航空支援を共同でインターセプトできず、また英国とフランスの航空ユニットはドイツの航空補給、空輸または空挺降下を共同でインターセプトできず、また西側連合国の空輸活動に対する枢軸国のインターセプトを共同でカウンターインターセプトできません。

F. **上空援護および海軍ユニットへの航空攻撃:** 英国航空ユニットはフランス海軍ユニットに上空援護を提供できません。英国航空ユニットおよびフランス海軍ユニットは、同じヘクスで枢軸国の海軍活動をインターセプトできません。英国とフランスの航空ユニットは、同じヘクスで枢軸国の海軍ユニットを攻撃できません。

G. **軍隊の運搬:** 英国の駆逐艦は、フランスユニットを運搬または海上護衛できません。英国海軍ユニットはフランスの侵攻に対して対地艦砲射撃を提供できません。英国ユニットはフランスの橋頭堡上にスタックできません。英国の輸送機ユニットは、フランスユニットを空輸できません。

H. **海軍のインターセプト:** 英国とフランスの海軍ユニットは、同じ敵の海軍活動に対するインターセプトを試みることができません。

I. **海軍のカウンターインターセプト:** 英国海軍ユニットは、フランス海軍ユニットがインターセプトされたヘクスで枢軸国海軍ユニットをカウンターのインターセプトできません。

53.252 認められる活動: 以下の活動は英仏間の協力制限が適用されている間にもみとめられます。

A. **陸上攻撃:** 英国とフランスの陸上ユニットは、スタックしていない場合に、敵ユニットを共同で攻撃できます。

B. **相手国の陸上ユニットに対する対地支援:** 攻撃される敵ユニットが53.23で禁止されたヘクスにいないければ、英国航空ユニットはフランスの陸上攻撃に対地支援を提供できます。また英国航空ユニットはフランスによるオーバーランまたは侵攻に対して対地支援を提供できます。

C. **2ヘクスに対する対地支援およびインターセプト:** 英国およびフランスの航空ユニットは、英国航空ユニットが攻撃された一方のヘクスに、フランス航空ユニットが攻撃された別のヘクスを飛ばす場合には、複数ヘクス内の敵ユニットに対する攻撃に共同で対地支援を提供できます。同様に英国航空ユニットは、フランス航空ユニットが攻撃された別のヘクスに対地支援を提供していたとしても、攻撃された一方のヘクスで枢軸国の防御航空支援をインターセプトで

きます。

D. フランスの都市および港湾を英国が基地とすること: 英国の航空および海軍ユニットは、フランスユニットまたは他のフランスのカウンターがヘクスになれば、53.23 で禁止される以外のフランスの都市および港湾を基地とすることができます。

E. 海上補給の保護: 英国海軍ユニットは、フランスユニットへの海上補給を保護できます。

F. 海軍のインターセプトの援助: 英国の航空戦力は、フランス海軍ユニットのインターセプトさい振りを修正します。

G. 空挺降下および空輸のインターセプト: 英国航空ユニットは、53.23A-D で禁止されたヘクスまたはフランス航空ユニットが防御航空支援を提供しているヘクスで枢軸国の空挺降下および空輸任務をインターセプトできません。英国とフランスの航空ユニットは、枢軸国の空挺降下または空輸をインターセプトために結合できません。

53.253 53.251 および 53.252 に述べられた制限は、陸上ユニットの移動、航空ユニットの飛行または海軍ユニットのオペレーションに影響しません。ユニットは互いに自由に通過することができます。しかしながら英仏間の協力制限が有効である間に、同じ海ヘクスを通過する英国とフランスの海軍部隊は、海軍戦闘に別々に従事します。

53.26 英国によるフランスへの BRP 譲渡の禁止: 英仏間の協力制限が有効である間、英国はフランスに BRP を譲渡できません。

53.27 相互的な制限: 53.24 から 53.26 の制限は、等しくフランスと英国に対して適用されます。英国のユニットはフランスの植民地に進入できず、フランス装甲部隊は英国の突破口から展開できません、など。英国ユニットは、英仏間の協力制限にかかわらずコルシカを含むフランスに常に進入できます。

53.28 制限は自由フランスユニットには適用されません: 英国ユニットと自由フランスユニット間では、スタッキングまたは協力に対する制限はなく、また米国ユニットと全タイプのフランスユニットの間にいかなる制限もありません。

53.3 ドイツとイタリアの協力制限:

53.31 イタリア参戦前の制限: ドイツとイタリアの両国が西側連合国と開戦するまで、それらのユニットは互いの支配する領域に進入できず、それらの艦隊は互いのユニットを乗船させることができません。

53.32 協力制限が解除される時点: 同盟が活性化した後には、ドイツのユニットおよびイタリアのユニットはスタックでき、完全に協力できます。

53.4 ロシアと連合国の協力制限:

53.41 スタックの禁止: ロシアおよび西側連合国は、互いの戦争目的を信用しませんでした。53.25 に述べられるスタック制限はすべて、ゲーム全体にわたりロシアと西側連合国ユニットのスタッキングに等しく適用されます。さらに、次のロシアと連合国の協力制限が適用されます。

53.42 航空および海軍支援の禁止: ロシアは、すべての西側連合国による陸上攻撃、航空または海軍の任務に航空または海軍の支援を提供できず、その逆もできません。ロシアおよび西側連合国の艦隊は、侵攻、海輸または海上護衛のために互いの陸上および航空ユニットを運搬できません。ロシアおよび西側連合国の輸送機は、互いの陸上ユニットを運搬できず、空中補給を提供できません。ロシアの航空ユニットは、西側連合国のインターセプト、探索または奇襲さい振りを修正できません。

53.43 共同の陸上攻撃の禁止: ロシアと西側連合国の陸上ユニットは、同じヘクスを攻撃するために結合できません。両者が同じヘク

スを攻撃することを希望すれば、より多くの戦闘力をもたらす側(必ずしもよりよい戦闘比を得られる側になりません)が最初に攻撃します(両側が同数の戦力で攻撃する意図であった場合にはさい振りで決めます)。最初の攻撃が防御する枢軸国または日本のユニットを除去しない場合、もう一方の側は2回目の攻撃を試みることができます。最初の攻撃を生き残った枢軸国または日本の防御航空支援は、2回目の攻撃のためにその場所に残り、2回目の攻撃に先だって撤退または補充できません。

53.44 協力制限は中小国に適用されます: 53.41, 53.42 および 53.43 の制限は、ロシアおよび西側連合国の中小同盟国、提携中小国およびパルチザンユニットに等しく適用されます。例えば、共産主義のパルチザンは、西側連合国のパルチザンまたは他の西側連合国ユニットとスタックできず、また、1回の攻撃で同じ1ヘクスまたは複数のヘクスを共同で攻撃できません。西側連合国のパルチザンも同様の制限を受けます。

53.45 補給: ロシアに支配される捕獲された中小国の首都を含むロシアの補給源および石油産出地は、西側連合国のユニットを補給できません(例外: 中国国民党のユニット- 30.226B)。

53.46 基地、港湾およびレールヘッドの使用禁止: ロシアの海軍および航空ユニットは、西側連合国によって支配された港湾および都市を基地とすることができず、またロシアのユニットは再配備の間に西側連合国の港湾、都市またはレールヘッドを使用できません。ロシアの航空ユニットは西側連合国の航空基地カウンター上を基地とすることができず、ロシアの陸上または海軍ユニットは西側連合国の空軍基地カウンターとスタックできません。これらの制限は、ロシアのユニットに補給する西側連合国の補給源、西側連合国のユニットによるロシアの港湾、都市およびレールヘッドの使用および活動範囲の要求を満たすための港湾の使用に等しく適用されます(21.36C)。

53.47 西側連合国のユニットはロシアに進入できません: 西側連合国のユニットはロシアに進入できません(例外: ロシアが降服したか、または前のゲームターンの終わりに枢軸国がロシアの降服提案を拒絶した場合、西側連合国のユニットは、枢軸国支配下のロシアのヘクスに進入できます。ロシアがヨーロッパ枢軸国との戦争に再び参入するか、またはその後以降服を提案しなければ、西側連合国はそれらが占領したすべてのロシアのヘクス支配を保持しますが、それ以上にロシアのヘクスに進入できません。

53.5 中国国民党および中国共産党の協力制限:

53.51 中国抵抗レベルの影響: 戦争全体を通じての国民党および中国共産党の間の摩擦は、前の中国プレイヤーターンからの中国抵抗レベルが「+2」以上でない限り、以下に記述される協力制限をもたらします。

53.52 ロシアと連合国の協力制限が適用されます: 53.4 に述べられた協力制限は、国民党および中国共産党に適用されます。

53.53 禁止されたヘクス: 53.4 に述べられている協力制限に加えて、中国国民党のユニットは、中国共産党によって支配されたヘクスに進入できず、中国共産党のユニットは、中国国民党によって支配されたヘクスに進入できません。移動中にそのようなヘクスの通過は禁止され、消耗戦闘によってそのようなヘクスへ退却することを強いられたユニットは除去されます。中国抵抗レベルの低下により禁止されたヘクス内に残ることとなった中国ユニットは、直ちに除去されます。

53.54 日本の支配するヘクスへの進入は可能です: 国民党および中国共産党ユニットの両方は、日本の支配下にあるヘクスへ進入できます。国民党または中国共産党が日本に支配されるヘクスの支配を獲得すれば、他方の進入が禁止されます。

53.55 ロシアの中小同盟国としての中国共産党: ロシアの中小同盟国としての中国共産党の活性化は、それが中国抵抗レベルを「+2」

以上に増加させない限り、国民党および中国共産党の協力制限に効果がありません。

53.56 ロシア部隊: 国民党および中国共産党の協力制限は、前のターンからの中国抵抗レベルが「+2」以上でない限り、中国国民党とロシアの関係に適用されます。米国と日本が開戦したか否かに関わらず、これらの制限は適用されます。

主要国の降服

54. 主要国の降服

54.1 主要国の降服の決定

54.2 DP 計算

54.3 主要国の降服の影響

54.1 主要国の降服の決定:

54.11 降服の条件: 各主要国の降服に結びつく条件および各国の降服の結果は、ルール 55 から 60 で述べられています。中国国民党は降服しませんが、それは実際に崩壊するかもしれません (61)。米国は降服しませんが、一方または両方の戦域で講和を求めるかもしれません (62)。太平洋シナリオでは、英国およびロシアは降服しません。

54.12 タイミング: 各連合国外プレイヤーターンの終わりに主要国の抵抗レベルが計算され、降服が決定されます。したがって降服の危険にある連合国の主要国は、状況の改善を試みるために自分のプレイヤーターンを持っていますが、枢軸主要国は持っていません。

54.2 DP 計算:

54.21 DP 計算の要求: DP 計算は、ドイツ、イタリア、英国およびロシアの抵抗レベルを決定し、また米国の選挙結果を決定するために要求されます。

54.22 DP 計算が必要となる時点: 降服目的の DP 計算は、関係のある主要国の降服が起こりえるプレイヤーターンの終わりにのみ実施されます。通常は、いつそのような計算が必要となるかは明白です。ドイツの DP 計算は、ベルリン (55.11A) および場合によってはベルヒテスガーデン (55.11B) が連合国によって支配されていないか、核攻撃マーカー (55.12) を含んでいなければ、要求されません。

54.23 DP は通常通り計算されます: 降服目的の DP 計算は、主要国の基本的な分配および 100BRP につき 1DP の追加を含む付録 II 中の修正をすべて使用して通常通り実施されます。

54.24 使用される BRP レベル: 降服目的に使用される BRP レベルは、YSS と同じ方法 (35.51A-I) で計算されますが、BRP ベースの成長は実際の YSS にのみ発生し、計算されません。その時点の BRP 合計はこの計算に直接の影響がありません。この計算を行う場合、赤字支出および経済石油効果による前の YSS からの BRP ベースの減少は考慮に入られます。

54.25 降服の目的のみ: 降服の目的で実施された DP 計算は、DP の割付けをもたらしません。

54.26 他の主要国の DP は無視されます: 特定の主要国の降服レベルを決定する場合、同盟する主要国の DP レベルは無視されます。したがってイタリアの DP レベルは、ドイツの抵抗レベルを決定する場合に無視され、逆も同様です。

54.3 主要国の降服の影響:

54.31 降服は征服と等価です: 主要国が降服する場合、それは征服されたものとみなされます。征服された主要国のユニット、ヘクス、植民地、中小同盟国、提携中小国および征服地に対する影響は、各主要国の降服に適用されるルールで述べられます。

55. ドイツの降服

55.1 ドイツの降服の決定

55.2 ドイツの降服の影響

55.3 ユニット

55.4 ヘクス

55.5 中小国

55.6 BRP

55.1 ドイツの降服の決定:

55.11 ドイツの降服条件: ドイツは、下記条件がすべて満たされる連合国プレイヤーターンの終わりに降服します。

- A. ベルリンが連合国の支配下にあるか、または核攻撃マーカールを含んでいること（ファイアストームマーカールでは不十分です）。かつ、
- B. ドイツが研究によりベルヒテスガーデンを国家要塞としたならば（42.24E）、ベルヒテスガーデンが連合国の支配下にあるか、または核攻撃マーカールを含んでいること（ファイアストームマーカールでは不十分です）。かつ、
- C. ドイツの抵抗レベルが 0 以下であること。ドイツの抵抗レベルは、その時点の連合国プレイヤーターンの終わりに以下の計算をされたドイツの合計 DP です。

- ・-1 ファイアストームされたドイツの都市につき（26.773A）。
- ・ドイツに対する 1 回目の核攻撃により-2。2 回目の核攻撃により追加の-3。3 回目の核攻撃により追加の-4。これ以降も減少分が増加します（43.321A）。
- ・-2 ドイツ内の各核攻撃マーカールにつき（43.322A）。

55.12 ドイツの崩壊: ドイツ内のすべてのヘクスが連合国の支配下にあるか、核攻撃マーカールを含んでいる場合も、ドイツは降服します。

55.2 ドイツ降服の影響:

55.21 講和: イタリアが既に降服したか、連合国と開戦しなかったならば、ドイツの降服はヨーロッパでの戦争を終結させます。

55.22 イタリア: ドイツ降服後に、イタリアおよびその提携中小国は戦い続けます。

もちろんイタリアは、あまり長く独力で存続できないでしょうが、ドイツが降服した後、イタリアが少数のターンでも生存できれば、枢軸国の勝利レベルを改善してゲームの結果に影響するかもしれません。実際上、最終的にはイタリアに降服を強いられなければならないので、これは連合国に直接ドイツに対するのと同様に地中海の圧力を強化する理由を与えます。

55.23 グローバルウォー: ドイツがグローバルウォーのゲームで降服すれば、日本は戦い続けます。

55.24 政治的な効果: ドイツの降服は、太平洋における米国選挙結果を修正し、太平洋における好意的でない選挙結果後の USJT を増加させます。

55.25 他の効果: ドイツ降服の特定の影響は下に述べられます。

55.3 ユニット:

55.31 ユニット: ドイツのユニットはすべてプレイから取り除かれます。

55.4 ヘクス:

55.41 ヘクス: ドイツの支配するヘクスは、誰によっても支配されず、それを最初に占める主要国の支配を受けます。

55.5 中小国:

55.51 中小国: すべてのドイツの中小同盟国および提携中小国は降服します。また、それらのユニットはプレイから取り除かれます。

55.52 征服地: ドイツの征服地は誰によっても支配されず、それら

を最初に占める主要国の支配を受けます。

55.6 BRP:

55.61 BRP: ドイツは征服する主要国に対して BRP 価値を持っていません。

56. イタリアの降服

56.1 イタリアの降服の決定

56.2 イタリアの降服の影響

56.3 ユニット

56.4 ヘクス

56.5 中小国

56.6 BRP

56.1 イタリアの降服の決定:

56.11 イタリア降服条件: イタリアは、イタリアの DP 合計が 0 以下であり、かつ下記の条件のうちいずれか 1 つが達成されている連合国プレイヤーターンの終わりに降服します。

- A. ローマが連合国の支配下にあること。または、
- B. スエズ運河以東のエジプトを含むアフリカに枢軸国ユニット（例外: ワフド党のバルチザン）がないこと。

56.12 イタリアの DP 合計: イタリアの DP 合計は、連合国プレイヤーターンの終わりに付録 II に従い計算されます。さらに、次の修正が適用されます。

A. 西側連合国がイタリアに宣戦布告したならば、+2 修正が適用されます。

B. イタリアが 1941 年に西側連合国に宣戦布告したならば 1 修正が適用されます。イタリアが 1942 年に西側連合国に宣戦布告したならば 2 修正が適用されます。など。

56.13 ドイツの降服は影響がありません: ドイツの降服はイタリアを降服させません。

56.2 イタリアの降服の影響:

56.21 講和: ドイツが既に降服していたならば、イタリアの降服はヨーロッパでの戦争を終結させます。

56.22 効果: 以下に述べられるように、イタリアの降服が実行されます。

56.3 ユニット:

56.31 イタリア降服レベル: イタリア降服レベルは、その時点の連合国プレイヤーターンの終わりに計算されたイタリアの DP 合計に、枢軸国および連合国のイタリア内の DP および秘密工作による修正を加えたものです。イタリア降服レベルは+/-2 を超過しません。+2 より大きいイタリア降服レベルは+2 として扱われ、-2 未満のイタリア降服レベルは-2 として扱われます。イタリア降服レベルは、イタリアのユニットの処理を決定するための重要な修正です。

A. **航空ユニット:** すべてのイタリアの航空ユニットは、プレイから永久に取り除かれます。

B. **FOLGORE 空挺ユニット:** イタリア降服レベルおよび DP 割付けに関わらず、SS に志願した狂信的なファシストを表す 1-3 Folgore 空挺ユニットが、未生産でドイツの戦力プールに加えられます。これは、以前に量産によってイタリアの戦力プールに加えられていたか否かに影響されず、またイタリア降服時にマップ上に存在したか否かに影響されず、さらにイタリア降服後の外交結果に影響されません。Folgore 空挺ユニットはオーバースタックでき、マップ上のいかなる場所にも使用できますが、空挺降下はできません。

C. 陸上ユニット: すべてのイタリア陸上ユニットはマップから取り除かれます。その後イタリアの歩兵ユニットは、降服後イタリア部隊表に記述されるようにドイツおよび米国の戦力プールへ未生産で加えられます。

D. イタリア海軍: すべての破損を受けたイタリア海軍ユニットおよび海軍生産図表の2以上の列にあるすべてのイタリア海軍ユニットはプレイから永久に取り除かれます。すべての残りのイタリア海軍ユニットは、降服後イタリア部隊表で詳述されるようにドイツと米国に分配されます。ドイツおよび米国に分配されるものよりも多いイタリア海軍ユニットは、プレイから永久に取り除かれます。利用可能な十分な巡洋艦または駆逐艦がない場合、不十分なタイプの余りが失われます。任意の港湾からの艦船でも選択できますが、西側連合国に加わる船は直ちに最も接近している西側連合国の支配する港湾へ移転し、置き換えられる海軍ユニットと同じ方法でインターセプトを受けます。イタリアの海軍戦力は海軍戦闘に従事する場合、イタリアの艦隊国籍 DRM を使用し続け、破損されるか港湾で沈められた場合には修理できますが、失われれば再生産されません。

56.311 枢軸国部隊が優先します: 枢軸国プレイヤーは、連合国プレイヤーが選択する前に降服後のイタリア部隊の構成を選択します。これは、イタリアの降服レベルが0である場合にのみ発生します。

56.312 部隊表: 降服後イタリア部隊表では、歩兵および駆逐艦部隊のレベルは戦力で記述され、有名艦および巡洋艦部隊のレベルはユニット数で記述されています。

降服後のイタリア部隊表- 56.32								
ドイツ					米国			
ISL	歩兵	有名艦	CA	DD	歩兵	有名艦	CA	DD
+2	9	1*	2	2	-	-	-	-
+1	6	1*	1	1	-	-	-	-
0	3	-	1	1	3	-	1	1
-1	-	-	-	-	6	1*	1	2
-2	-	-	-	-	9	1*	1	2
* 選択するプレイヤーが選択する1つの有名艦。イタリア海軍生産表の「2」または「進水」列にある未完成または破損された艦船も選択できます。								
説明: イタリア降服レベル (ISL) は降服後イタリア部隊のレベルを決定します。								

56.33 イタリア陸上ユニットの生産: Folgore 空挺ユニットおよびイタリアの陸上ユニットは、イタリア内の完全に補給されドイツまたは米国に支配されたヘクスに生産でき、失われた場合には同じ方法で再建できます。

56.4 ヘクス:

56.41 ヘクス: イタリア、シシリーおよびサルジニアのイタリアに支配されるすべてのヘクスは、それらの中のすべての陣地およびルールヘッドとともに直ちにドイツの支配に移ります。

56.5 中小国:

56.51 提携中小国: イタリアのすべての提携中小国は降服し、それらのユニットはプレイから取り除かれます。

56.52 植民地および征服地: イタリアの植民地および征服地はだれの支配も受けず、それらを最初に占める主要国の支配を受けます。

56.6 BRP:

56.61 イタリアの BRP 価値: イタリアが降服した後、ローマ、ジェノアおよびミラノはそれぞれ20, 10 および10 BRP の価値の重要経済地帯で残ります。征服地としてのイタリアの BRP 価値は、イタリア降服時のイタリアの BRP ベースからイタリアの重要経済地帯の40BRP をマイナスしたものです。イタリアのキャンペーンゲームおよび1939年シナリオ開始時の BRP ベースは60BRP です。したがってイタリアの BRP ベースがプレイの間に変わらない場合、イタリアは征服地として20BRP の価値があります。この値は、既にイタリアが征服された状態から始まるすべてのシナリオで使用されます。ゲーム開始後にイタリアの BRP ベースが増加または減少する場合、征服地としてのイタリアの価値は変化します。一旦イタリアが征服されれば、イタリアの BRP ベースは変わりません。

56.62 イタリアの BRP が獲得される時点: イタリアを征服した主要国は、その次のプレイヤーターンの最初に征服地としてのイタリアの比例配分された BRP 価値を受け取ります (35.7)。その後の各 YSS に、その主要国はイタリア本土の少なくとも1つの都市を支配していれば、征服地としてのイタリアの BRP 価値を受け取ります。

56.63 協同征服: 2つ以上の連合国の主要国が、ほとんどの場合はそうであるが、イタリアを征服することに協力すれば、上級の同盟パートナーがイタリアの BRP を受け取ります (83.51)。

57. 日本の降服

57.1 日本の降服の決定

57.2 日本の降服の影響

57.3 ユニット

57.4 ヘクス

57.5 タイ

57.6 征服地および植民地

57.7 BRP

57.8 ヨーロッパ戦域シナリオ

57.9 太平洋戦域シナリオ

57.1 日本の降服の決定:

57.11 日本の降服条件: 日本は、日本の抵抗表によって決定された日本の抵抗レベルが0以下である連合国プレイヤーターンの終わりに降服します。

日本の抵抗表- 57.11	
+20	基本的な日本の抵抗レベル
+1	日本が支配する太平洋戦線の重要戦略目標の2つにつき (端数切り上げ1または2で+1, 3または4で+2, 5または6で+3, など)。
+1	日本がシンガポール、マニラ、重慶、カルカッタ、ダッカ、コロンボ、ケアンズ、ダーウィン、イルクーツクまたはウラジオストクを支配する場合 (各1)。
+1	日本により支配される個々のハワイの島につき。
+1	日本により支配される個々のアリューシャンの島につき。
+2	オーストラリアまたはインドが降服したならば (各+2)。
-3	連合国が東京を支配する場合。
-2	連合国が鹿児島または大阪を支配する場合 (各-2)。
-1	連合国が支配する日本の非重要戦略目標ヘクスごとに。
-1	連合国が北京、上海、南京、広東、ハルビン、奉天、ソウルまたは沖縄を支配する場合 (各-1)。
-#	日本に対する個々の核攻撃につき (最初の攻撃で-2, 2回目の攻撃で追加の-3, 3回目の攻撃で追加の-4 など)。
-2	日本内の個々の核攻撃マーカーにつき。
-1	ファイアストームされた個々の日本の都市につき (累積的)。
-1	その時点で日本に適用されている個々の石油効果につき。
-1	日本の未生産の陸上戦力および陸軍航空戦力の10ごとのために。
説明: 各連合国プレイヤーターンの終わりにチェックします。ネットの結果が0以下の場合に日本が降服し、太平洋戦争が終了します。	

57.2 日本の降服の影響:

57.21 グローバルウォー: 日本がグローバルウォーのゲームで降服する場合、ヨーロッパ枢軸国は戦い続けます。

57.22 政治的な結果: 日本の降服は、ヨーロッパに対する米国選挙

結果を修正し、ヨーロッパでの不利な選挙結果後の USAT を増加させます。

57.23 効果: 日本の降服は下に述べられるように実行されます。

57.3 ユニット:

57.31 ユニット: Wang およびインド国民軍ユニットを含むすべての日本のユニットはプレイから取り除かれます。

57.4 ヘクス:

57.41 ヘクス: 日本に支配されるヘクスは誰によっても支配されず、それを最初に占める主要国の支配を受けます（例外: 日本支配下のシベリアのヘクスはロシアの支配に戻ります- 57.61）。

57.5 タイ:

57.51 タイの降服: タイは降服し、そのユニットはプレイから取り除かれます。

57.6 征服地および植民地:

57.61 征服地および植民地: 満州を含む日本の征服地および植民地は、誰によっても支配されず、それらを最初に占める主要国の支配を受けます（例外: 日本支配のシベリアのヘクスは、ロシアのユニットがそのようなヘクスを占める必要がなくロシアの支配に戻ります）。

57.7 BRP:

57.71 BRP: 日本は征服した主要国に対して BRP 価値を持っていません。

57.8 ヨーロッパ戦域シナリオ:

57.81 ヨーロッパ戦域シナリオ: ヨーロッパ戦域シナリオでは、日本が 1946 年春に降服すると考えられます。日本の降服は、日本に対して使用される各原子爆弾につき 1 ターンだけ以下のように加速されます。1 つの原子爆弾で冬 1945 冬、2 つの原子爆弾で 1945 年秋、3 つの原子爆弾で 1945 年夏など。

57.82 部隊: 日本降服後の 3 つの連合国プレイヤーターンにつき、次のユニット（太平洋にある場合）がヨーロッパで使用するために米国太平洋岸ボックスから米国大西洋岸ボックスに再配備できます。

A. 10AAF（合計 30AAF まで）

B. 2 つの 1-3 海兵隊ユニット（合計 6 つの 1-2 海兵ユニットまで）

C. 3 つの 3-4 歩兵ユニット（合計 9 つの 3-4 歩兵ユニットまで）

D. 海軍航空コンポーネントを含む 3 つの CV、2 つの 4 戦力戦艦および 3 つの駆逐艦戦力（合計で海軍航空コンポーネントを含む 9 つの CV、6 隻の 4 戦力戦艦および 9 つの駆逐艦戦力まで）。

57.83 戦略爆撃機: 日本の降服に続く連合国プレイヤーターンの再配備フェーズ中に、4 つの戦略爆撃機戦力が大西洋 SW ボックスに置かれます。

57.9 太平洋戦域シナリオ:

57.91 太平洋戦域シナリオ: 太平洋シナリオがプレイされている場合、日本の降服によりゲームは終了します。

58. フランスの降服

58.1 フランスの降服の決定

58.2 フランスの降服レベル

58.3 ビシーフランスの設立

58.4 ヘクス

58.5 フランスの中小国および植民地

58.6 ビシーおよび自由フランス部隊

58.7 BRP

58.1 フランスの降服の決定:

58.11 フランスが降服する場合: フランスは以下の場合に連合国プレイヤーターンの終わりに降服します。

A. パリが枢軸国によって支配される場合。または、

B. そうでなければフランスは自発的に降服します。フランスは 1940 年秋またはその後まで自発的に降服できません。

58.12 タイミング: フランスの降服は、フランスが降服したプレイヤーターンの終わりに解決されますが、フランスのプレイヤーターンは、パリが枢軸国によって支配される連合国の戦闘フェーズの終わりまで有効に終了します。フランス部隊は孤立により除去されますが (30.54)、フランスのユニットは再建できず、再配備できません。

58.2 フランス降服レベル:

58.21 フランス降服レベルの計算: フランス降服レベルは、ビシーおよび自由フランスの部隊の規模およびフランス植民地の政治的な分配を決定するための重要な修正です。フランスが自発的に降服すれば (58.11B)、フランス降服レベルは自動的に+1 とされます。そうでなければ、フランスの降服レベルは次の修正の累計です（肯定的な修正は枢軸国に好意的です）。

A. **領土:** パリの枢軸国支配により+2。リヨン、マルセイユの枢軸国支配により+1（各々+1）。リヨンおよびマルセイユ以外のフランスの支配下の各重要戦略目標につき-1。

B. **フランスの陸上ユニット:** 孤立したユニットが除去された後のフランスが降服した連合国戦闘フェーズの終わりにフランス内の 10 フランス陸上戦力（端数切上げ）につき-1。フランスのユニット生産は、この計算を行う前に認められません。フランスの航空ユニットは無視されます。

C. **フランス艦隊:** フランス艦隊が 42 艦隊戦力に満たない 5 海軍戦力につき+1。これは 1939 年秋の開始時海軍部隊および生産可能な海軍部隊を反映しています（38 戦力以上で修正なし、33-37 戦力で+1、28-32 戦力で+2 など）。「3」以上の列にある未完成の有名艦はフランスの艦隊戦力を決定する際に数えられません。破損した艦船およびフランスの造船所の「2」または「進水」列の船は、2:1 の割合で割引され、端数切捨てされます（2 つの破損した海軍戦力は、降服目的では 1 海軍戦力として数えられ、余りの破損した海軍戦力は無視されます）。

D. **降服のターン:** 1940 年春以前で+2、1940 年夏で修正なし、1940 年秋で-2、1940 年冬以降で-4。

E. **DP:** 秘密工作により減少された DP (47.21D)。

F. **英仏間の協力の研究結果:** 西側連合国が「7+」の英仏間の協力の研究結果を達成したならば1。

例: 1940 年秋（ターンにより-2）に、フランスが降服し（パリにより+2）、枢軸国がマルセイユ（+1）を支配し、フランスはフランス内に 18 陸上戦力を持っています（-2）。DP および秘密工作によって修正されなかったならば、フランスの降服レベルは-1 です。

58.22 フランスの降服レベルの上限: フランスの降服レベルは+/-3 を超過できません。+3 より大きなフランス降服レベルはすべての目的のために+3 として扱われ、-3 未満のフランス降服レベルは、すべての目的のために-3 として扱われます。

58.3 ビシーフランスの設立:

58.31 枢軸国の選択: フランス降服レベルが連合国プレイヤーターンの終わりに決定された後に、枢軸国プレイヤーはビシーフランスを設立する選択肢を持ちます。

A. ビシーフランスが設立されます: 枢軸国プレイヤーがビシーフランスを設立すれば、フランス南部およびコルシカは中立の中小国（ビシーフランス）になり、20BRP の価値およびビシー植民地の価値を持ちます。

B. ビシーフランスが設立されません: 枢軸国プレイヤーがビシーフランスを設立しない場合、枢軸国はすべてのフランスおよびコルシカのヘクスの支配を獲得し、そうしない場合にビシーの BRP となった分を受け取りますが、ビシー植民地の BRP は受け取りません (58.532)。

58.4 ヘクス:

58.41 ヘクス支配: フランスが降服する連合国プレイヤーターンの終わりに、フランス内の非ビシーヘクスはすべて枢軸国支配に移ります。フランス内のすべての非フランス連合国の陸上ユニットおよび航空基地は除去され、非フランスのすべての航空および海軍ユニットは、英国に支配される基地へ置き換えられます。フランス内の西側連合国ユニットは、フランスが降服する連合国プレイヤーターンの終わりまでは、ビシーの支配下となるビシーフランスおよびビシー植民地を含むフランスで自由に活動できます。

58.42 枢軸国部隊に対する影響: ビシーフランスが設立されるときに、ビシーフランスまたはビシーフランス植民地内の枢軸国部隊は、フランス降服に続く枢軸国プレイヤーターンの初期補給判定中のみビシーフランスの領域を通して補給をトレースできます。それらは、フランス降服に続く枢軸国プレイヤーターンの終了までにビシーの領域を離れるかまたは除去されなくてはならず、ビシー領域から敵が支配するヘクスに移動、消耗または攻勢オペレーションを実施できませんが、最初にビシー領域から移動した後は実施できます。枢軸国がビシーフランスに宣戦布告しなければ、追加の枢軸国ユニットはビシー領域に進入できません。

58.43 連合国部隊に対する影響: フランスが降服する連合国プレイヤーターンの終わりにビシーフランスまたはビシー植民地にある連合国部隊は除去されます。

58.5 フランスの中小国および植民地:

58.51 中小国: すべてのフランスの中小同盟国および提携中小国は、英国の中小同盟国および提携中小国になります。

58.52 フランスの征服地: フランスの征服地およびその他のフランスに支配されるヘクスは、英国の陸上ユニットによって占められていないか、自由フランス植民地まで陸上補給路をトレースでき、かつビシーフランスまたはビシー植民地よりも自由フランス植民地に接近していない限り、枢軸国に支配されます。

58.53 フランスの植民地:

58.531 ドイツがビシーフランスを設立するか否かを発表した後、フランスの植民地の政治的な分配が、レバノン・シリアに対して 1 つのさいころを振り、チュニジア・アルジェリア・モロッコに対して 1 つのさいころを振ることで決定します。フランスの植民地に対するさい振りは、フランス降服レベルによって修正され、さらにビシーフランスの設立により +3 修正されます。

A. フランス植民地は 3 以下の修正済のさいの目で自由フランスになります。英国は、次の連合国プレイヤーターンの開始時に自由フランス植民地のための比例配分された BRP を受け取ります。自由フランス植民地のすべてのヘクスは、枢軸国に支配されるヘクス（それらは枢軸国の支配に残ります）を例外として、英国に支配される

ようになります。

B. フランス植民地は 4 以上の修正済のさいの目でビシーフランスになります。

58.532 ビシーフランスが設立されなかったならば、そうでなければビシーになっていた各フランス植民地は、その植民地政府を倒し、首都に配置される 1 つの 2-3 歩兵ユニットからなる戦力プールを持った独立した中立中小国になります。これらの新たに成立した中小国は、USAT レベルに対する影響を伴う、10BRP を要する宣戦布告の後にのみ攻撃されます。フランスが降服する連合国プレイヤーターンの終わりに旧フランス植民地にある連合国部隊は除去されます。フランス降服の直後の枢軸国プレイヤーターンの開始時に旧フランス植民地に枢軸国ユニットがある場合、枢軸国は旧フランス植民地に宣戦布告するか、またはその枢軸国ユニットはその枢軸国プレイヤーターンの終了までに旧フランス植民地を離れなくてはなりません。旧フランス植民地を離れる枢軸国ユニットは、旧フランス植民地にいる間攻撃できず、離れることができない場合、除去されます。

58.533 フランスが降服するときに枢軸国によって支配されていたフランス植民地は、フランス植民地のさい振りに影響されません。連合国によって占領されるまで、それらは枢軸国の征服地として扱われます。

58.534 フランスが降服するときに英国によって支配されていたフランス植民地は、フランス植民地のさい振りに影響されません。そのような植民地は自由フランスになります。これは、フランス植民地が枢軸国によって征服され、フランス降服前に英国によって再び征服された場合にのみ発生します。

58.6 ビシーおよび自由フランス部隊:

58.61 マップから除去されるフランス部隊: フランス植民地の政治的な分配が確立された後に、自由フランス植民地および英国支配ヘクスのフランス艦隊およびフランスの陸上および航空ユニットはマップに残ります。他のすべてのフランスの陸上および航空ユニットはマップから取り除かれます。その後、自由フランスとビシーフランスの部隊が設立されます。

58.611 自由フランスが優先度を持っています: 枢軸国プレイヤーがビシーフランス部隊の構成を選択する前に、連合国プレイヤーは自由フランス部隊の構成を選択します。

58.612 フランス部隊表: 自由フランスおよびビシーフランスの部隊表中では、歩兵、陸軍航空および駆逐艦部隊のレベルは戦力で記載され、装甲、戦艦および巡洋艦部隊のレベルはユニット数によって記載されています。

58.62 自由フランス部隊:

58.621 自由フランス部隊のレベル: 自由フランス部隊表で詳述されるように自由フランス部隊のレベルが決定されます。

自由フランス部隊表- 58.621									
	ビシーフランス設立				ビシーフランス非設立				
	陸軍	航空	海軍		陸軍	航空	海軍		
FSL	Inf 3-5	AAF	NS CA DD		Inf 3-5	AAF	NS CA DD		
+3	-	-	-	- - -	3	-	-	- - -	
+2	1	-	-	- - -	6	-	-	- 1 1	
+1	2	-	-	- - -	6	-	1	1* 1 1	
0	3	-	-	- - -	6	-	2	1* 2 2	
-1	6	-	-	- 1 1	9	-	2	1* 2 5	
-2	6	-	1	1* 1 1	12	-	2	1* 3 6	
-3	6	-	2	1* 2 2	9	1	2	2* 3 6	
* 選択するプレイヤーの選択による示された数の有名艦。フランスの海軍生産図表の「2」または「進水」列の未完成の艦船または破損された艦船は選択できません。									
説明: フランス降服レベル (FSL) およびビシーフランスが設立されたか否かは、自由フランス部隊のレベルを決定します。									

58.622 ビシーフランスが設立された場合の自由フランス部隊の縮小: ドイツがビシーフランスを設立したならば、自由フランス部隊のレベルはビシーフランスが設立されなかった場合よりも少なくなります。

58.623 自由フランス部隊の配置: 英国プレイヤーは、自由フランス部隊として自由フランス植民地および英国に支配されるヘクス内のフランスユニットの全部または一部を選択でき、全く選択しなくても構いません。これらのエリアにある選択されなかったフランスユニットはプレイから取り除かれます。追加の自由フランスユニットが要求される場合、英国プレイヤーは必要なフランスの陸上および航空ユニットを自由フランス部隊として未生産で英国の戦力プールに加えます。自由フランスの海軍ユニットの配置に関しては、58.64を参照してください。

58.624 自由フランスユニットの地位: 自由フランスユニットはすべての目的で英国のユニットとして扱われますが、その航空および艦隊国籍修正を保持します（例外：自由フランスの陸上および航空ユニットは太平洋戦域で活動できず、自由フランス駆逐艦は ASW または輸送船に転換できず、自由フランスユニットの量産は、42.332B および 42.333C で述べられる制限に従います）。英国は、自由フランス部隊を含む攻勢オペレーションのコストを払い、また自由フランス部隊を英国に生産できます。自由フランスユニットによって支配された重要戦略目標ヘクスは、英国に支配される重要戦略目標とみなされます。

58.63 ビシーフランス:

58.631 ビシーフランス部隊のレベル: ビシーフランス部隊表で詳述されるように、ビシーフランス部隊のレベルが決定されます。

ビシーフランス部隊表- 58.631						
	陸軍		航空	海軍		
FSL	歩兵	3-5	AAF	有名艦	CA	DD
+3	12	1	3	2*	3	6
+2	15	-	3	1*	3	6
+1	12	-	3	1*	2	5
0	12	-	2	1*	2	2
-1	12	-	1	1*	1	1
-2	12	-	-	-	1	1
-3	10	-	-	-	-	-
* 選択するプレイヤーの選択による示された数の有名艦。フランスの海軍生産図表の「2」または「進水」列の未完成の艦船または破損された艦船は選択できます。						
説明: フランス降服レベル (FSL) が自由フランス部隊のレベルを決定します。ビシーフランスが設立されなければ、ビシーフランス部隊はありません。						

58.632 ビシー部隊の配置: 1 つのビシー-2-3 歩兵ユニットがビシー市および各ビシーフランス植民地に配置され、いずれの側がビシーフランスを支配するかに関わらず、ビシーフランスがいずれかの側に提携または同盟するまで、そこに残ります。残りのビシーフランスの陸上および航空部隊は、ビシーフランスに置かれます。ビシーフランスの海軍ユニットの配置に関しては、58.64 を参照してください。

58.633 ビシーフランスの地位: ビシーフランスはそのヘクスがいずれの側にも支配されない中立の中小国です。ビシーフランスへ関係のあるルールについては 77 を参照してください。

58.64 フランス艦隊:

58.641 フランス海軍のユニットの分配: フランスが降服する場合、フランスの海軍のユニットはそれらの基地に残ります。自由フランス海軍 (58.621) を作成するために必要な数のフランス海軍ユニットが英国に支配される港湾を基地としていない場合には、枢軸国に支配される港湾を基地としている必要な数のフランス海軍ユニットは、それらを受け入れる容量を備えた活動範囲内の任意の英国に支配される港湾へ移動しますが、そうするときには枢軸国の航空および

海軍ユニットによるインターセプトを受けます。同様にビシー海軍 (58.631) を作成するために必要な数のフランス海軍ユニットがビシーフランスに支配される港湾を基地としていない場合には、必要な数の英国に支配される港湾を基地とするフランス海軍ユニットが、妨害なしで任意のビシーに支配される港湾に移動します。

58.642 自由フランスおよびビシーフランス艦隊は既存のユニットにより制限されます: ビシーおよび自由フランス艦隊の規模は、フランスが降服するときのフランス艦隊の規模によって制限されています。破損またはフランスの海軍生産図表の「2」列にある未完成のフランスの艦船は、選択されることができ、その完全な損害を受けていない価値で数えられます。

58.643 代用はありません: 58.621 または 58.631 に示されるレベルを満たすことができる有名艦、巡洋艦または駆逐艦がない場合、不足するタイプの余分が失われます。

58.7 BRP:

58.71 フランスの BRP 価値: フランス降服後に、パリ、リヨンおよびマルセイユは、それぞれ 20, 10 および 10 BRP の価値の重要経済地帯のままです。征服地としてのフランスの BRP 価値は、フランスが降服したときのフランスの BRP ベースからフランスの重要経済地帯の 40BRP をマイナスしたものです。フランスのキャンペーンゲームおよび 1939 年シナリオ開始時の BRP ベースは 60BRP です。したがってフランスの BRP ベースがプレイの間に変わらない場合、フランスは征服地として 20BRP の価値があります。この値は、既にフランスが征服された時点から始まるすべてのシナリオに使用されます。ゲーム開始後にフランスの BRP ベースが増加または減少する場合、征服地としてのフランスの価値は変化します。一旦フランスが征服されれば、フランスの BRP ベースは変わりません。

58.72 フランスの BRP が獲得される時点: フランスを征服した主要国は、次のプレイヤーターンの最初に征服地としてのフランスの比例配分された BRP 価値を受け取ります (35.7)。後の各 YSS に、その主要国がフランスの少なくとも 1 つの都市の支配を保持すれば、その主要国は征服地としてフランスの BRP 価値を受け取ります。

58.73 協同の征服: 2 つ以上の主要国がフランスの征服または再征服に協力したならば、上級の同盟パートナーがフランスの BRP (83.51) を受け取ります。

59. 英国の降服

59.1 概観

59.2 英国の抵抗の決定

59.3 ドイツは英国の降服提案を拒絶します

59.4 ドイツは英国の降服提案を受理します

59.5 英国の降服の影響

59.6 ドイツと英国の交渉

59.7 ドイツの寛容

59.8 米国選挙が引き起こされます

59.9 英国の降服後

59.1 概観:

59.11 各ゲームターンの終わりに、英国が降服するかどうか決定するために英国抵抗レベルが調べられます。ほとんどのターンにおいては、明らかに英国降服の可能性は発生せず、安全にこの計算を省略できます。

59.12 英国の抵抗レベルが 0 以下の場合、英国は降服を提案します。枢軸国はこの提案を受理することも拒絶することもできます。

59.13 枢軸国が英国の降服提案を受理する場合、英国の陸上および航空戦力プールの規模が調節され、英国海軍の一部が除去されます。

英連邦の戦力プールは影響されません。

59.14 その後枢軸国は、譲歩を行うか、征服した領域を英国の支配に返還することにより、英国に対する政策を決定します。

59.2 英国の抵抗の決定:

59.21 **英国抵抗表:** 各ゲームターンの終わりに、英国が降服を提案するかどうか決定するために英国抵抗表が調べられます。さい振りは実施されません。英国抵抗表におけるネット結果が0以下の場合に英国は降服を提案します。

59.22 英国の抵抗の修正:

A. **英国のDP レベル:** YSS と同様に英国のDP レベルが計算されます。このレベルはゼロ未満にもなります。

B. **ヘクス支配:** 枢軸国/パルチザンによって支配された重要戦略目標は、いずれの側によっても支配されず、したがって英国のDP レベルを減少させます。枢軸国の核攻撃マーカーを含んでいるヘクスは、英国の抵抗レベルを計算する場合に枢軸国の支配であると考えられます。ヨーロッパシナリオで英国の抵抗レベルを計算する場合、シンガポールは 1941 年冬に日本によって占領されたと考えられます。

C. **石油効果:** アルスター以外の英国に対する石油効果のみが数えられます。地中海および東南アジア戦線の石油効果は無視されます。

大西洋の輸送船に関する問題または枢軸国がベルファスト以外のすべての英国の港湾を支配のために英国へ石油カウンターを送ることができない場合、西側連合国のヨーロッパの石油備蓄中の石油カウンターによって相殺されなければ、英国は5つの石油効果をすべて受けます。枢軸国がロンドン、バーミンガムおよびマンチェスターを占領して西側連合国のヨーロッパの石油備蓄 (33,422D) を除去した場合にも、英国は自動的に5つの石油効果をすべて受けます。

D. **大西洋の輸送船レベル:** 大西洋の輸送船レベルは、ゲームターンの終わりに西側連合国が輸送船の損失を補充する機会を持った後に決定されます。修理され、新しく生産された輸送船は、大西洋の輸送船レベルを決定するときに数えられます。

E. **未生産の英国ユニット:** 英連邦ユニット、自由フランスユニットおよび研究によって英国の戦力プールに加えられた陸上および航空ユニットが、この決定をなす場合に含まれます。中小同盟国および提携中小国ユニットは含まれません。

F. **海軍部隊の比率:** 米国およびロシアの海軍戦力は、それらがドイツと戦争中の場合にのみ、含まれます。イタリアの海軍戦力は、イタリアが英国と戦争中の場合にのみ含まれます。大西洋およびインド洋 SW ボックス、米国大西洋岸および南アフリカボックス内の海軍ユニットは含まれますが、太平洋の海軍ユニット、潜水艦、ASW および輸送船は含まれません。「3」以上の列にある未完成の有名艦は数えられませんが、破損した艦船および造船所の「2」または「進水」の列にある艦船は、2:1 の比率で割引かれ、端数が切り捨てられます (2つの破損した海軍戦力は1つの海軍戦力として数えられ、余りの破損した海軍戦力は無視されます)。4:3 の比率は+/-1 修正を産出し、5:3 の比率は+/-2 修正を産出し、2:1 の比率は+/-3 修正を産出し、3:1 の比率は+/-4 修正を産出し、4:1 以上の比率は+/-5 修正を産出します。海軍比率の修正は+/-5 を超過しません。常に端数は 1:1 の比率に近づくように処理されます。

G. **ロシア部隊の位置:** ナチソビエト協定ラインおよび 1944 年の開始時ラインはトルコおよびペルシアとロシアの国境に沿って走っていると考えられます。したがってトルコまたはペルシアにあるロシアのユニットは、これらの修正に影響します。

英国抵抗表- 59.21	
+/#	その時点の連合国プレイヤーターンの終わりに計算される英国のDP レベル。英国のDP レベルはゼロ未満にもなります。
-1	枢軸国がマルタまたはシンガポールを支配する場合 (各-1)。
-2	オーストラリアまたはインドが降服した場合 (各-2)。
-#	英国に対する個々の核攻撃 (1 回目の攻撃で-2、2 回目の攻撃で追加の-3、3 回目の攻撃で追加の-4 など)。
-2	英国内の各核攻撃マーカーにつき。
-1	英国のファイアストームされた各都市につき (累積的)。
-1	その時点で英国に適用される各石油効果につき。
-#	大西洋 SW ボックスに 10 未満の西側連合国の輸送船のみがある場合 (不足の各輸送船につき-1 で最大-10 まで)。
-1	東ヨーロッパにロシアの装甲または歩兵ユニットがない場合。
-1	未生産の英国および英連邦の陸上または陸軍航空ユニットの 10 戦力 (端数切捨て) につき。
+/#	連合国/枢軸国の海軍の戦力比率 (4:3 で+/-1、5:3 で+/-2、2:1 で+/-3、3:1 で+/-4、4:1 以上で+/-5)。破損した艦船および造船所の「2」または進水の列上の未完成の船は、半分の戦力であると考えられます。太平洋の海軍ユニットは数えられません。
+1	ヨーロッパ枢軸国と戦争中の英国以外の各主要国につき。
+1	USAT レベルが 30 と 39 の間 (両方含む) にある場合。
+2	USAT レベルが 40 以上で、米国がドイツと戦争中でない場合。
+1	西部戦線の上の西側連合国の陸上/陸軍航空ユニットの 5 戦力につき。米国ボックス内のユニットは数えられません。
+1	ドイツに西側連合国の装甲または歩兵ユニットがある場合。
+1	ロシアの装甲または歩兵ユニットが西ポーランドまたはルーマニアにある場合。
-1	前の英国の降服で英国に返還されたか、ドイツに占領されなかった領域の 2 譲歩ポイントにつき。
説明: 各連合国プレイヤーターンの終わりにチェックします。ネットの結果が0以下の場合に英国は降服を提案します。	

59.23 **英国の降服提案に対するドイツの反応:** ドイツは、降服提案を受け入れるか、またはゲームのその後に英国により厳しい条件を課することを望んでそれを拒絶する選択肢を持っています。しかしながら、英国の抵抗レベルが10 以下である場合、ドイツは英国の降服提案を受理しなければなりません。

59.3 ドイツは英国の降服提案を拒絶します:

59.31 **プレイは継続します:** ドイツが英国の降服提案を拒絶すれば、英国とドイツは戦争状態を続け、プレイは通常通り継続します。後の各ゲームターンの終わりに、英国の抵抗レベルは英国が再び降服を提案するかどうか決めるために再び計算されます。

59.32 **拒絶された降服提案の失効:** 英国の降服提案が拒絶された場合、ドイツはその後決定を変更できず、提案を受理できません。ドイツは別のゲームターンの終わりに新しい提案を待ち、それが望むように、新しい提案を受けるか、拒絶することができます。

59.4 ドイツは英国の降服提案を受理します:

59.41 **英国の降服手続き:** ドイツが英国の降服提案を受理すれば、英国は降服し、降服の瞬間の英国抵抗レベルが英国の降服レベルになります。その後ドイツは、英国に課することを望む正確な降服条件を決定します。その後、下記の手続きが実行されます。

A. 英国の陸上および航空戦力プールおよび英国海軍の規模が調節されます。

B. 枢軸国は英国から領土および経済譲歩を強要します。または、

C. 枢軸国は譲歩の強要を辞退し、交渉に続き英国に領域を返還できます。

59.5 英国の降服の影響:

59.51 英国の部隊レベル:

59.511 「0」の降服後に減少はありません: 「0」の降服レベルは英国の部隊レベルに効果がありません。

59.512 英国部隊の減少: 「0」未満の各降服レベルにつき、英国はその戦力プールから2つのAAFおよび4BRP分の陸上ユニットまたはNASを取り除き、海軍の10戦力を除去します。したがって-1の英国降服レベルは、2つのAAF、4BRP分の他の英国ユニットおよび10の海軍戦力の除去をもたらします。-2の英国降服レベルは、4つのAAF、8BRP分の他の英国ユニットおよび20の海軍戦力の除去をもたらします、など。

59.513 英国部隊の減少の実行: 「-1」以下の英国の降服に続く英国部隊の減少は、以下のように実行されます。

A. 英国プレイヤーの選択: 59.512に従い英国プレイヤーは、英国の戦力プールから取り除かれる陸上および航空ユニットおよび除去される海軍ユニットを選択します。

B. 陸上ユニット: 未生産の陸上ユニット、アジアにある陸上ユニットおよび動員または量産を通じて英国の戦力プールに加えられた任意のタイプの陸上ユニットは除去の対象となります。カナダ、南アフリカ、オーストラリアおよびインドの陸上ユニットは、英国の戦力プールに残ります。

C. 航空ユニット: 未生産の航空ユニット、アジアにある航空ユニットおよび動員または生産を通じて英国の戦力プールに加えられたAAFまたはNASは除去の対象となります。英国の戦略爆撃機、迎撃機、およびジェット機ならびにオーストラリアのAAFは英国の戦力プールに残ります。

D. 海軍ユニット: 「0」未満の各降服レベルにつき、英国海軍ユニットの10戦力が除去されます。潜水艦、アジアにある海軍ユニット、および未完成の海軍ユニット、破損された海軍ユニットまたは港湾で沈められ引き上げ可能な海軍ユニットは除去対象にできません。ASW、輸送船およびオーストラリアの海軍ユニットは除去できません。未完成の海軍ユニット、破損された海軍ユニットまたは港湾で沈められ引き上げ可能な海軍ユニットは以下のように減算されます。

- ・破損した海軍ユニット: -1戦力。
- ・港湾で沈められた海軍ユニット: -2戦力。
- ・英国の海軍生産図表上の海軍ユニット: 進水の列は完全価値、2の列では1戦力、3の列では2戦力、4の列では3戦力、5の列では4戦力。

E. 1つのタイプのユニットの除去: 既存の英国の陸上、航空または海軍ユニットがすべて除去される場合、残りの英国部隊のレベルに効果がありません（例えば、陸上ユニットが除去できない場合、英国の戦力プールからの追加の航空ユニットの除去をもたらしません）。

F. 要求は満たされる必要があります: 英国の戦力プールから取り除かれる陸上および航空ユニットの合計価値はおおよそ除去される海軍ユニットは、少なくとも英国降服レベルの要求に等しい必要があります（59.512）。等しい額面の陸上、航空または海軍カウンターが利用可能でない場合、英国プレイヤーは英国降服の要求を満たすために超過したユニットを除去することを強いられます。したがって、10海軍戦力を除去する要求を満たすためには4つの3戦力戦艦を除去することができます。

59.514 除去されないユニット: 次のユニットは英国降服に続く除去を受けません。

A. 戦略爆撃機、迎撃機およびジェット機（59.513C）。

B. ASW および輸送船（59.513D）。

C. カナダ、南アフリカ、オーストラリアおよびインドの陸上、航空および海軍ユニット（59.513B, C および D）。

D. 自由フランスユニット。

E. 中小同盟国および提携中小国のユニット。それらの政治状況が降服交渉によって変更されない場合に限りです。

59.52 ヘクス支配:

59.521 英国内のヘクス: 英国では、完全に補給できないすべてのヘクスが相手側に移る以外は、各陣営が支配するヘクスを保持します。ZOC、海上補給線のインターセプトの可能性および航空補給は、このようなヘクスの補給状況を決定する際に考慮に入れられません。英国は枢軸国の前にヘクス支配を決定します。そのようなヘクス上の英国のユニットは除去され、英国の戦力プールに返されます。そのようなヘクス上の枢軸国ユニットは、スタック制限に従い、最も近い補給された枢軸国支配下のヘクスに送還されます。そのようなヘクス上の米国ユニットは、その瞬間に占めているヘクスを補給することができなくても、降服の処置に影響されません。米国ユニットの存在は、そのヘクスが枢軸国支配に移ることを防ぎます。

59.522 英国外のヘクス: 他のすべての英国に支配されるエリアでは、BRP 目的においてそのエリアを支配する側は、補給状況にかかわらず、そのエリアの全ヘクスの支配を獲得し、相手側は、すべてのユニットをそのエリアから撤退させ、スタック制限に従い味方の支配下の最も近い補給されたヘクスに送還しなくてはなりません。BRP 価値を持っていないエリアは、首都または首都がないエリアではより多くの都市を支配する側によって支配されると考えられます。ヘクス支配が決定された後に、いくつかのエリアは英国の降服条件の結果、以下に述べられるように所有者が変わるかもしれません。支配が変化するために両陣営が1つのエリアを支配する場合、そのエリアは連合国側であるとして扱われます。

59.6 ドイツと英国の交渉:

59.61 英国の譲歩表: ドイツが英国から得る領土および経済上の譲歩は、英国の降服レベルによって決定されます。各降服レベルは2譲歩ポイントの価値があります。各々の領土および経済上の譲歩の価値は、英国の譲歩表で述べられています。

英国の譲歩表-59.61	
優先順位	譲歩 (価値)
1	レバノン/シリア、チュニジア、アルジェリア、モロッコ、リビア、アルバニア (各1)。
2	英国の中小同盟国、提携中小国または征服地 (中立: 中小国の5BRPごとにつき1。枢軸国支配: 中小国の5BRPごとにつき2)。
3	マルタ、パレスチナ、トランスヨルダン (各1)。
4	エジプト、イラク (各2)、ジブラルタル (3)。
5	アルスター (2: アイルランドの一部になります)、アイルランド (2)、スカパフロー (3)
6	スコットランド (4: F列からC列のヘクス)
7	バーミンガムおよびマンチェスターを含む英国中部 (5: JからG列のヘクス)
8	ロンドンを含む英国南部 (6: KおよびL列のヘクス)
	いつでも、最高30のBRPまでの賠償 (10BRPにつき1)。
説明: 英国の譲歩表は、英国が降服する場合にドイツが要求できる領土および経済上の譲歩の価値を述べています。ドイツが英国に、降服時に枢軸国支配下にある英国の領土を返還すれば、同じ価値が使用されます。譲歩の目的では、キプロスはパレスチナの一部であると考えられ、クウェートはイラクの一部であると考えられます。すべての優先順位1の領土は、優先順位2の領土が獲得される前に譲渡されるか、または枢軸国の支配下である必要があります。すべての優先順位2の領土は、優先順位3の領土が獲得される前に譲渡されるか、または枢軸国の支配下である必要があり、以下同様となります。10、20または30BRPの賠償は制限なしで課すことができます。	

59.62 領土の要求: ドイツは、米国ユニットを含んでいないヨーロッパの領域のみを選択でき（59.62A）、また、より優先順位の高い領土は、適格の優先順位のより低いすべての領土が選択されたか、英国が降服するときに既に枢軸国の支配下にある場合のみに選択できるという制限に従い、許可された値まで適格の領土と経済上の譲歩をいかなる組み合わせでも選択できます。譲歩は以下のように実

行されます。

A. 米国ユニットを含んでいるエリア: 米国の陸上、航空または海軍ユニットを含んでいるエリアは、枢軸国に譲渡されません。航空基地、人工港湾、橋頭堡およびロケット基地のような他のタイプの米国カウンターのみを含んでいるエリアは、譲歩として枢軸国が獲得することができます。

B. ロシアのユニットを含んでいるエリア: ロシアのユニットはエリアが枢軸国に譲渡されることを妨げません。枢軸国に譲渡されたエリア内のロシアのユニットは、譲渡されたエリア外の最も近いロシアに支配されるヘクスに直ちにスタック制限に従って置かれます。

C. 英国ユニットに対する影響: 譲渡されたエリア内のすべての英国ユニットは、スタック制限に従って、英国の支配下に残る最も近いヘクスに直ちに配置され、マップ上のヘクスが可能でない場合にはマップボックス（米国大西洋岸ボックスまたは南アフリカ。英国が選択します）に直ちに配置されます。譲渡されたエリアから英国ユニットを再配置する場合、補給状況、輸送船および護衛の必要は考慮されません。

D. 係争中の英国内のエリア: 英国内のエリアが英国支配のヘクスおよび枢軸国支配のヘクスを含んでいる場合、各陣営はそれらのヘクスの支配を保持します。ドイツが全エリアの支配を得ることを望めば、十分な譲歩の代償を払わなければなりません。

E. 中小国: 中立化された中小国は、本来の状況に戻ります。中立化または枢軸国支配に移転しない英国の中小同盟国および提携中小国は、その状況を保持します。枢軸国支配に移転された中小国は、征服地として扱われます。

F. ワフド党: 英国が、米国の参戦前に降服し、エジプトの支配を保持する場合、ワフド党のパルチザンはすべて除去され、新しいワフド党のパルチザンは、米国と戦争中となるまで枢軸国によって生産できません。枢軸国が譲歩としてエジプトを獲得する場合、または米国がドイツと戦争中であれば、ワフド党のパルチザンはプレイに残ります。

G. イタリアの獲得物: 枢軸国に譲渡された地中海戦線の領土は、ドイツが認めればイタリアの支配下となります。

H. USAT への影響: 譲歩により枢軸国が獲得したエリアは、征服によって得られたものと同様の効果を USAT にもたらします。

59.63 賠償: 英国が降服するごとに、ドイツは領土を獲得するのと同じ方法で、英国に 10, 20 または 30 BRP の賠償を 1 回だけ課することができます。英国は、直ちにドイツへ要求された BRP を移転します。これにより赤字となる場合には、英国の BRP ベースはそれだけ減少されます。賠償の規模は英国の BRP ベースの規模に制限されます。

59.64 降服の条件: 59.51 に述べられた英国の戦力プールの減少は自動的であり交渉の余地がありません。英国が枢軸国に強いられる領土および経済上の譲歩は、英国の降服レベルによって制限されています。枢軸国が獲得するすべての英国の領土および英国に課された賠償の譲歩価値の合計は、英国降服レベルに対する譲歩ポイントの数を超過できません。

59.7 ドイツの寛容:

59.71 ドイツの和解: ドイツは、その領土および経済上の要求を、英国降服レベルによって許可された最大値未満に制限することにより、英国および米国に関して和解政策を追求できます。さらに、枢軸国によって既に支配された領土も英国の支配に返すことができます。

59.72 英国支配への領土返還: 英国が降服するときに枢軸国によって支配されている領域は、和解政策の一部として英国に返還することができます。ドイツは、望むだけの領土を英国に返還でき、それは、より高い優先順位を備えた領土を最初に返還する必要はありません。英国は、領土返還を受けることを拒絶できません。

59.73 領土返還に関する制限: 英国への領土返還は次の制限に従います。

A. 領土は英国の譲歩表上にリストされている必要があります。

B. 領土はゲーム開始時に英国によって支配されていたか、または枢軸国の宣戦布告の結果以外でプレイの間に英国の支配となったものである必要があります。

C. ある領土は、1 回のゲームにつき 1 回だけ英国に返還できます。前の英国の降服で英国に返還され、その後枢軸国によって再び征服された領土は、後の英国降服で再び英国に返還できません。

D. 和解政策の一部として英国に英国南部を返還するためには、枢軸国はロンドンを支配していなければなりません。

E. 英国に英国中部を返還するためには、枢軸国はバーミンガムおよびマンチェスターを支配していなければなりません。

F. 重要経済地帯を含んでいないスコットランドは、英国に返還する前に枢軸国によって完全に支配されていなければなりません。

G. ドイツは、降服の時点で既に枢軸国によって支配された領土を英国によって支配された領土と交換できません。ドイツが英国に領土を返還した場合、ドイツは他の領土を獲得できず、経済および政治的な譲歩で満足しなくてはなりません。

59.74 部隊の縮小は和解に影響されません: ドイツの和解政策は、英国降服表によって要求された英国部隊の縮小に影響しません。

59.75 和解政策の影響: ドイツが獲得しなかった譲歩の価値は、交渉によりドイツから英国に返還された領土の価値と同様に、英国の譲歩表によって決定されます。ドイツの和解政策の外交的影響は、米国がドイツと戦争中かどうかによって依存します。

A. 英国抵抗レベルの減少: 将来のターンにおける英国抵抗レベルは、英国に返還されたか、ドイツが獲得しなかった領土の 2 譲歩ポイント（端数切捨て）につき 1 ずつ減少します。この影響は、米国がドイツと戦争中か、後にドイツに宣戦布告し、その結果英国が再び参戦した場合にのみ関係あります（59.96）。英国が 2 回以上降服する場合、最後の英国降服における譲歩の抵抗への影響だけが、その後の英国抵抗レベルの計算に適用されます。前の英国降服における譲歩の抵抗への影響は無視されます。

B. 米国が中立の場合: 英国が降服するときに米国がドイツと戦争中でなければ、USAT レベルは、英国に返還されたか、ドイツが獲得しなかった領土の各譲歩ポイントにつき 2 だけ減少します。

C. 米国がドイツと戦争中の場合: 英国が降服するときに米国がドイツと戦争中であれば、英国の降服が引き金となって起こる米国選挙は、英国に返還されたか、英国降服時にドイツが獲得しなかった領土の 2 譲歩ポイント（端数切捨て）につき 1 ずつ修正されます。

59.8 米国選挙が引き起こされます:

59.81 米国の参戦の再考: 英国が降服したときに米国がドイツと戦争中であれば、英国の降服手続きが終了した後に、米国選挙が、英国が降服するゲームターンの終わりに直ちに計算されます（62.21A）。これは、行政部門および議会によるヨーロッパの戦争への米国の関与の再評価を反映しています。英国の降服レベルおよびドイツの和解は、米国選挙を修正値します。

59.82 ヨーロッパのみ: 英国降服後の選挙はヨーロッパでのみ生じます。米国の選挙は太平洋では実施されず、米国と日本の関係はヨーロッパのための米国選挙に影響されません。

59.9 英国の降服後:

59.91 英国は主要国として継続します: 英国降服後に、英国はそれ自身の BRP ベースおよび BRP レベル、戦力プール、RP、DP および航空基地カウンターを有する主要国としてゲームを継続します。英国の BRP ベースは、英連邦に関連した 40BRP 未満に低下しませんが、オーストラリアとインドのいずれかまたは両方が降服する場

合に 30 または 20BRP になります (35.46)。

59.92 英国は米国に対する制限で管理されます: 英国が降服した後は、英国の参戦は、米国の参戦を規定するすべての政治的な制限に従います。米国が未だ中立か、米国選挙結果により戦争を離脱または参加を制限した場合、英国部隊も中立となるか、米国部隊と同じ制限に従います。

59.93 中立の英国の配備: 米国および英国が中立の間、英国および英連邦のユニットはヨーロッパに配備できますが、米国のユニットは配備できません。中立の英国は、枢軸国に支配されるジブラルタルを通過して、または枢軸国に支配される領土を通過してユニットを再配備できず、中立の中小国に宣戦布告できません。

59.94 戦争の継続: 米国が英国降服後に戦争中で残れば、米国および英国は枢軸国と引き続き戦争中となります。

59.95 戦争の再開: 米国が英国降服後にヨーロッパで戦争から撤退すれば、次のルールが戦争の再開に適用されます。

A. 戦争の即時再開の禁止: ドイツおよび米国は、英国降服の直後のターンには他方に宣戦布告できません。

B. ドイツによる宣戦布告: 英国降服後の 2 番目以降のターンにおけるドイツによる米国への宣戦布告は、ドイツを米国および英国と交戦状態に置き、枢軸国による英国の領土および部隊に対する攻撃を許可します。ドイツは、英国のみに宣戦布告できません。

C. 米国による戦線布告: USAT レベルが英国降服後の 2 番目以降のターンに 50 に達する場合、米国はドイツに宣戦布告できます。これは米国および英国をドイツとの戦争状態にします。

59.96 追加の英国の降服:

59.961 米国がドイツに宣戦布告した場合のみ: 英国が降服しており、米国が戦争中で残るか、またはその後ドイツに宣戦布告する場合 (59.95C)、英国の抵抗レベルは、各ターンの終わりに通常通り計算され、その抵抗レベルが初期の降服時のレベル以下に落ちる場合、英国は再び降服できます。英国の抵抗の計算は、英国降服後にドイツが西側連合国に宣戦布告した (59.95B) 後には実施されません。このような場合には、英国は再度降服をすることができません。

59.962 英国抵抗レベルの計算: 最初の降服時に英国の戦力プールから取り除かれた英国のユニットは、2 回目に英国抵抗レベルを計算する場合に未生産であると考えられます。ドイツが前の降服交渉で英国に対する和解政策を採用したならば、追加の修正が英国の抵抗レベルに適用されます (59.75A)。

59.963 2 回目の降服の影響: 英国が 2 回目の降服をする場合、譲歩レベルおよび除去された部隊の価値は、新旧の降服レベルの差によって決定されます。

59.964 繰り返し降服が可能: 理論上、英国が降服できる回数に制限はありません。

59.97 英国パルチザン: 西側連合国は、ドイツと戦争中の場合、英国内の枢軸国に支配される領土に 2 つ (西側連合国のパルチザンの量産によって最大 4 まで増加します- 11.22B) のパルチザンを生産できます。

59.98 極東における英国降服の影響:

59.981 英国がドイツに降服した場合、以下ようになります。

A. 日本が英国または米国のいずれとも戦争中でない場合、日本は米国と開戦せずに英国と開戦できません。

B. 日本が英国および米国の両方と戦争中である場合、英国降服はヨーロッパでのみ有効であり、英国は米国と共に日本と戦い続けます。

C. 日本が英国と戦争しているが米国と戦争中でない場合、日本は英国と戦争状態を終了することも、または戦争を継続することもできます。日本プレイヤーは、降服の瞬間にこれを決定します。

59.982 日本が、ドイツと英国の間の和平条約を遵守する場合には以下ようになります。

A. ヘクス支配は 59.522 によって決定されます。

B. 英国の譲歩は極東では実施されません。オーストラリアとインドは英国の中小同盟国に残ります。

C. 英国降服後の 2 番目以降のターンに、日本は英国および米国に宣戦布告し、戦争を再開できます。

59.983 日本が、ドイツと英国の間の和平条約を遵守したか否かに関わらず、アジアにある英国の陸上、航空および海軍ユニットは通常の英国の戦力プール縮小に従います。

59.984 日本がドイツと英国の条約を遵守することを拒絶した場合、英国がヨーロッパの戦争に再度参戦し、ドイツに 2 回目の降服をしない限り、日本と英国の戦争は無期限に続きます。

60. ロシアの降服

60.1 ロシア降服の決定

60.2 ロシア降服の影響

60.3 ユニット

60.4 ヘクス

60.5 中小国

60.6 BRP

60.7 日本の参加

60.8 降服後のロシア

60.9 太平洋戦域シナリオ

60.1 ロシア降服の決定:

60.11 ロシアの降服条件: ロシアは、連合国プレイヤーターンの終わりにロシア抵抗表で決定されるロシア抵抗レベルが 0 以下であれば降服を提案します。ドイツは、降服提案を受理するか、ロシアにより厳しい条件を課すことを望んでそれを拒絶するという選択肢を持っています。

ロシアの抵抗表 60.11	
+/#	その時点の連合国プレイヤーターンの終わりに計算されるロシアの DP レベル。ロシアの DP レベルはゼロ未満にもなります。
#	ロシアに対する各核攻撃につき (1 回目の攻撃で-2、2 回目の攻撃で追加の-3、3 回目の攻撃で追加の-4、など)。
-2	ロシア内の各核攻撃マーカーにつき。
-1	ファイアストームされたロシアの各都市につき (累積的)。
-1	ロシアにその時点で適用される各石油効果につき。
-1	枢軸国部隊が英国で少なくとも 1 つのヘクスを支配する場合 (スカパフローは含まれますがアルスターは含まれません)。
-1	未生産のロシア陸上/陸軍航空の 10 戦力につき。
-1	5 を下回るロシアにより支配される IC の数につき (4 つの IC で-1、3 つの IC で-2、2 つの IC で-3、1 つの IC で-4、IC なしで-5)。
+1	5 を上回るロシアにより支配される IC の数につき (6 つの IC で+1、7 つの IC で+2、8 つの IC で+3、など)。
+1	ドイツと戦争中の西側連合国の主要国につき。
+1	西側連合国がヨーロッパのフランスで少なくとも 2 ヘクスを支配する場合。
説明: 連合国プレイヤーターンの終わりにチェックします。ネットの結果が 0 以下であれば、ロシアは降服を提案します。	

ロシアの抵抗表と降服ルールを大まかに調べれば、ロシアが本質的な領土、経済および軍事上の損失を受けるまで、ロシアが降服を提案しないだろうということを確認できるでしょう。これは、ロシアが困難な状況にある場合にのみ、プレイヤーがロシアの抵抗レベルを計算しなければならないことを意味します。

60.12 ドイツはロシアの降服提案を拒絶します: ドイツがロシアの降服提案を拒絶すれば、ロシアとドイツは戦争中で残り、プレイは通常に続きます。後のロシアプレイヤーターンの終わりに、ロシア抵抗表が再び調べられ、ロシアが再度降服を提案するかどうかが決まります。一旦ドイツがロシアの降服提案を拒絶すれば、ドイツはその決定を変更することができず、後のロシアプレイヤーターンの終わりに新しい提案を待たなくてはなりません。その時には降服提案を受理または拒絶できます。

60.2 ロシアの降服の影響:

60.21 ドイツはロシアの降服提案を受理します: ドイツがロシアの降服提案を受理すれば、ロシアは以下に述べられる結果で降服します。

60.3 ユニット:

60.31 ユニットはプレイに残ります: パルチザン以外のすべてのロシアユニットは、プレイに残ります。

60.32 補給されていないヘクス内のユニット: ドイツの支配に移転するヘクス (60.42) 内のロシアユニットは除去され、生産可能部隊としてロシアの戦力プールに返されます。

60.33 西側連合国のヘクス内のロシアユニット: 西側連合国の支配するヘクス内のロシアユニットは、スタック制限に従い最も近いロシアに支配されるヘクスに送還されます。

60.34 ロシアのパルチザン: 中小国のものを含むロシアおよび共産主義のパルチザンはすべて除去されます (例外: 中国共産党のパルチザンはロシアの降服に影響されません)。

60.35 西側連合国のパルチザン: ロシアが再び参戦するまで、西側連合国はロシア降服後にヨーロッパでパルチザンを生産できません。ロシアが降服するときにマップ上にいる西側連合国のパルチザンはプレイに残ります。

60.36 政治的影響: ロシアが降服するときに米国がドイツと戦争中であれば、米国選挙の計算が、ロシアの降服手続きの終了後、ロシアが降服するゲームターンの終わりに直ちに実施されます。ロシア降服後の選挙はヨーロッパでのみ発生します。米国の選挙は太平洋のために実施されず、米国と日本の関係はヨーロッパのための米国選挙に影響されません。

60.4 ヘクス:

60.41 ロシアに支配されるヘクスは補給を要求します: ロシアは、マップ東端から補給線をトレースすることでそのヘクスを完全に補給することができる場合には、降服するときに支配していた全ヘクスの支配を保持します。枢軸国の ZOC および海上補給線に対する航空および海軍のインターセプトの可能性は、ロシアに支配されるヘクスの補給状況を決定する際に考慮に入れられません。IC からの補給および航空補給は部分的な補給のみを提供するので、ヘクス支配を保持するには不十分です。

60.42 非補給のヘクス: マップ東端から補給線をトレースすることができないロシアに支配されるヘクスは、ドイツの支配となります。

60.43 例外はありません: 60.41 および 60.42 に述べられたヘクス支配のルールに例外はありません。モスクワを含むロシアの IC および重要戦略目標ヘクスは、マップ東端から補給線をトレースすることができない場合、ドイツの支配に転換されます。そのようなヘクス内のロシアの陣地および要塞は除去されます。

60.44 孤立した枢軸国ヘクス: 補給されていないロシアに支配されるヘクスがドイツの支配に転換された後、枢軸国補給源から少なくとも制限補給を受け取ることができない枢軸国に支配されるヘクスは、ロシアの支配に戻り、そのようなヘクス内の枢軸国ユニットは、最も近い補給され枢軸国に支配されたヘクスに送還されます。ロシアの ZOC、航空補給、および海上補給線に対する航空および海軍のインターセプトの可能性は、枢軸国に支配されるヘクスの補給状況を決定する際に考慮に入れられません。

60.45 パルチザンはヘクス支配に無視されます: ロシアのパルチザンは、ロシアの降服を実行する場合、ヘクス支配または補給のトレースを決定する際に考慮に入れられません。

60.5 中小国:

60.51 補給の要求: ロシアは、降服後にその中小同盟国、提携中小国、外交的に支配された中小国および征服地を、それらの首都へマップ東端から補給線をトレースすることにより、完全に補給することができる場合には、保持します。枢軸国の ZOC および海上補給線への航空および海軍のインターセプトの可能性は、ロシアに支配される中小国の補給状況を決定する際に考慮に入れられません。IC からの補給および航空補給は部分的な補給のみを提供するので、この目的には不十分です。ロシアの支配にならなかった中小国は、征服地としてドイツの支配下となり、それらのユニットは永久に除去されます。

60.6 BRP:

60.61 ロシアによるドイツへの BRP 譲渡: ロシア降服後の次のロシアのプレイヤーターンに始まる各ロシアのユニット生産フェーズ中に、ロシアは、ロシアの最も価値のある IC のその時点における生産価値と等価な BRP をドイツに譲渡しなくてはなりません (ロシアが IC を持っていないければ、1 ターンにつき 10BRP)。

60.62 BRP 譲渡は強制的です: ロシアによるドイツへの BRP 譲渡は、ロシアが IC を保持しているか否かに関わらず、また BRP が利用可能でない場合であっても実施しなくてはなりません。赤字をもたらすようなロシアの BRP 譲渡は、同じフェーズに西側連合国による BRP 譲渡によってカバーされなかったならば、ロシアの BRP ベースを減少させます。

60.63 西側の援助: 降服後にロシアは、ロシアへの BRP 譲渡が実施される方法に関する通常のルールに従って、西側連合国から援助を受けることができ、枢軸国は認められた手段で、そのような譲渡を妨害できます (40)。ペルシアの BRP ルートは、ロシア降服後にも開設することができます。

60.7 日本の参加:

60.71 日本の参加は任意です: ロシアがドイツへ降服するときに日本がロシアと戦争中であれば、日本はロシアと戦争状態を終了するか、または戦争を継続することができます。ロシアが降服するときに日本のプレイヤーがこれを決定します。

60.72 和平: 日本が和平条約を遵守すれば、ルール 60.3 および 60.4 が太平洋戦域に適用されます (例外: 中国共産党のパルチザンは影響されません)。日本は、その後ロシアに宣戦布告し、戦争を再開することができます。

60.73 戦争: 日本がドイツとロシアの条約を遵守することを拒絶すれば、日本とロシアの戦争は無期限に続きます。

60.8 降服後のロシア:

60.81 ロシアはプレイを継続します: 降服後にロシアはゲームに残り、そのターンを通常通り続けます。各 YSS にロシアの BRP 合計が計算され、ロシアの RP および DP は通常通り割り付けられ、活性化され、ロシアの IC は通常通り価値を増加させます (例外: 降服状態にある間、ロシアは外交目標を指定できません)。西側連合国ユニットは、依然としてロシア内部のヘクスに進入することを禁じられます。

60.82 戦争状態の再開: 前のロシアプレイヤーターンの終わりにおけるロシアの抵抗レベルが 0 より大きかった場合、降服後のロシアはヨーロッパ枢軸国または日本に宣戦布告できます。ロシアが降服した後、ドイツと日本はいつでもロシアに宣戦布告できます。そのような宣戦布告は、通常の BRP コストを要し、USAT と USJT に通常通りに影響します。

60.83 2 回目のロシアとドイツの戦争の影響: 2 回目のドイツとロシ

アの戦争が起こる場合、ドイツはもはやロシアから BRP 譲渡を受け取りません。ロシア降服後にロシアが枢軸国に宣戦布告した場合、ロシアの抵抗レベルが引き続き計算され、2 回目のロシア降服が可能です。ロシア降服後にドイツがロシアに宣戦布告した場合、2 回目のロシア降服は不可能であり、ロシア抵抗レベルの計算はそれ以降実施される必要がありません。

60.9 太平洋戦域シナリオ:

60.91 太平洋戦域シナリオでは、ロシアは降服しません。

61. 中国の降服

- 61.1 中国の降服の決定
- 61.2 修正
- 61.3 結果

61.1 中国の降服の決定:

61.11 **中国は降服しません:** 中国国民党は正式には降服しませんが、中国国民党政府は日本の圧力で崩壊することがあります。各中国プレイヤーターンの終わりに、中国の抵抗表が調べられます。結果は次の日本プレイヤーターンの始めから次の中国プレイヤーターンの終わりまで適用され、その時点で次の中国の抵抗レベルが決定されます。

中国抵抗表- 61.11	
-1	未生産の 5 戦力分の中国国民党の陸上戦力につき。
+2	中国国民党が北京、上海、南京または広東を支配する場合 (各+2)。
+1	中国または満洲内にある 5 戦力の英国、米国またはロシアの陸上/航空部隊につき。
+1	日本が雲南を支配する場合。
結果	
-5	中国国民党の政府は崩壊し、中国は戦争中の党派から離脱します。すべての中国国民党のユニットは移動できずそのヘクスに留まります。
-4	中国国民党のユニットは生産されません。
-3	中国国民党のユニットはすべて-1DM を受けます。
-2	中国国民党は攻勢オペレーションを実行できません。
-1	中国国民党のユニットは貸与できません。
0	効果はありません。
+1	中国外で活動する貸与された中国国民党のユニットは-1DM を受けません。
+2	国民党と共産党の協力に対する制限がすべて撤廃されます。中国国民党の部隊は、貸与されなかったとしても中国外で活動できます。
説明: 各中国プレイヤーターンの終わりにチェックして、結果を実行してください。結果は累積的です。各結果は、「0」の結果に近いより劣ったすべての結果を含んでいます。	

61.2 修正:

- 61.21 **未生産ユニット:** 未生産のパルチザンは中国抵抗レベルに影響しません。
- 61.22 **フライングタイガーズ:** フライングタイガーズは米国の航空戦力として数えられません。

61.3 効果:

61.31 **参照:** 特定の中国の抵抗結果の適用に関する詳細は、ルール 78-80 に記述されています。

62. 米国の選挙

- 62.1 概観
- 62.2 米国選挙の発生時点
- 62.3 米国選挙結果の決定
- 62.4 米国選挙結果
- 62.5 選挙後の緊張
- 62.6 単独講和
- 62.7 米国の再参戦
- 62.8 核戦争

62.1 概観:

62.11 米国は征服されません。しかしながら米国は、不利な軍事的および政治的展開により、その戦争努力を縮小し、あるいは一方または両方の戦域で単独講和協定を締結するかもしれません。

62.12 **「米国の選挙」は広い意味を持ちます:** ほとんどのゲームでは、1944 年 11 月の米国大統領選挙を表す 1945 年 YSS の後に唯一の「米国の選挙」が発生し、その結果は 1945 年 1 月に効果を現わします。しかしながら英国またはロシアの降服あるいはドイツによる米国に対する核攻撃も「米国の選挙」を引き起こし、それは米国の戦争への関与に対する完全な議会調査を表わします。

62.2 米国選挙の発生時点:

- 62.21 **引き起こす事件:** 米国選挙は次の時に発生します。
- A. **英国またはロシアが降服する場合:** 米国がドイツと戦争中であれば、英国またはロシアが降服するゲームターンの終わりに。
 - B. **米国が核攻撃を受けた場合:** 米国本土が成功したドイツの核攻撃を受けたゲームターンの終わりに。
 - C. **1945 年の YSS の後に:** すべてのゲームにおいて 1945 年の YSS 直後に。

62.3 米国選挙結果の決定:

62.31 **各戦域で計算されます:** 米国選挙結果は次の修正を使用して、各戦域で計算を実施して決定されます。選挙が 1945 年の YSS のために発生する場合、両方の戦域の結果が組み合わされます。選挙が降服または核攻撃のために発生する場合、ヨーロッパ戦域のみで計算が実施されます。結果が 1 以上である場合、米国の政策または活動に効果はありません。結果が 0 以下の場合には、親枢軸の米国選挙結果が発生します。

米国選挙修正- 62.31	
ヨーロッパ	
#	選挙が実施される時点で計算された、中立のイタリアの DP を含む枢軸国の DP レベル。
#	米国に対する各核攻撃につき (1 回目の攻撃で-2、2 回目の攻撃で追加の-3、3 回目の攻撃で追加の-4、など)。
-2	米国内の各核攻撃マーカーにつき。
-1	英国に返還されたか、英国降服時にドイツが獲得しなかった領土の 2 譲歩ポイントにつき (端数切捨て)。
-1	その時点で-5 を下回る英国降服レベルにつき (-6 で-1、-7 で-2、-8 で-3、-9 で-4、-10 で-5)。
+1	その時点で-5 を上回る英国降服レベルにつき (-4 で+1、-3 で+2、-2 で+3、-1 で+4、0 で+5)。
+5	英国が降服状態でない場合。
+#	選挙が実施される時点で計算された、中立のロシアの DP を含む連合国の DP レベル。
+10	日本が降服した場合。
太平洋	
+/-#	日本の抵抗レベル (基本的な+20 の日本の抵抗修正ならびに未生

	産の日本の陸上および陸軍航空戦力による否定の修正は無視されます。)
+5	日本から米国に宣戦布告した場合。
+10	ドイツが降服した場合。

通常の場合の米国選挙は、選挙が発生したときに計算される各陣営の DP 合計を比較するだけであるので単純です。しかし英国降服が関心をそそるようになる後には、複雑になります。-2 または -3 のような低い英国降服レベルは、英国が参戦していることによる通常の +5 修正を減少させますが、-7 または -8 のようなより高い英国降服レベルは、通常の +5 修正に代わり枢軸国に好意的な修正を与えます。英国の降服に続くドイツの和解は、将来の米国選挙に勝利するさらに大きな機会を枢軸国に与えることができます。しかしドイツがロシアを征服することができず、枢軸国がうまくやっており、日本が征服される前に、米国選挙を強要することができなければ、これはドイツに好意的な米国の戦後政策をもたらすだけかもしれません。

62.4 米国選挙結果:

62.41 両戦域の結果が組み合わされます: 1945 年の YSS の終わりに、両戦域の米国選挙結果は足し合わされます。すべての米国選挙において、合計の結果がプラスの場合、ルーズベルト大統領は再選を勝ち取り (または議会が彼のリーダーシップを支持します)、米国の政策は不変です。しかし合計が 0 以下の場合には、米国の政策は離脱を支持する方向に変わり、適切なレベルの結果が各戦域に別々に実行されます。各結果はより高い数の結果をすべて含んでいます。

米国選挙結果- 62.41	
結果	影響
0	米国は、戦略爆撃と通常爆撃、潜水艦による戦略戦闘、および飛行爆弾とロケットによる攻撃を含む攻勢の経済戦争をすべて中止し、核攻撃を実施できません。
-1	米国は、政治的な理由のために死傷者を減らすことを求めます。米国部隊は 2:1 の比率未満で陸上攻撃を開始または継続できません。
-2	米国は全面攻勢を実施できません。
-3	米国部隊はすべての攻勢オペレーションに従事できません。
-4	米国部隊は消耗に参加できません。
-5	米国陸上ユニットは米国ボックスを離れることができません。
-6	米国航空ユニットは米国ボックスを離れることができません。
-7	米国はその戦域において 46 の緊張レベルで単独講和に署名します。
一方の戦域のための米国選挙結果が 8 以下の場合には、米国は単独講和に署名し、その戦域の緊張レベルは追加の各選挙レベルにつき 4 だけ減少されます。-8 で 42 緊張レベル、-9 で 38 緊張レベル、など。	

62.411 一方の戦域のゲーム: 一方の戦域のゲームでは、プレイされていない戦域の選挙結果は 0 であると考えられ、プレイされている戦域における米国の政策に関係がありません。

62.42 結果は両戦域に別々に適用されます: 米国選挙結果は、両戦域に別々に適用され、ヨーロッパの戦争、太平洋の戦争またはその両方から米国が撤退するか否か、およびその程度は、両戦域で別々に決定されます。

62.421 BRP 譲渡: -7 以下の選挙結果の後に米国の BRP 譲渡が認められる限度は、その戦域の USAT または USJT レベルによって規定されます。

62.422 ASW: 米国の ASW ユニットの選挙後の USAT レベルが 34 以上であれば、大西洋およびインド洋 SW ボックス内で使用できます。

62.43 より高い結果を選択できます: ドイツおよび日本は、それが利点となると考える場合には、その戦域でより高い結果を選択できます。例えば、-9 の結果の後に、ドイツは -6 の結果を課して、米国

が制限された状況で戦争に残ることを認めることができます。

62.44 選挙結果は米国ユニットにのみ適用されます: 米国選挙結果の 0 から -5 による制限は、米国が生産したパルチザンを含む米国のユニットにのみ適用されます (例外: 英国が降服した場合には米国選挙結果の 0 から -4 は英国にも適用されます)。

62.5 選挙後の緊張:

62.51 再び緊張が記録されます: 反戦的な米国選挙結果の後に USAT および USJT (場合に応じて) が、米国がその戦域における戦争への関与を再開する範囲を決定するために再び記録されます。USAT または USJT レベルの増加は、米国がドイツまたは日本と個別の和解に署名したとしても、枢軸国または日本の攻撃が米国の世論に対して継続した影響をもたらすことを反映します。

62.52 4 緊張ポイント= 1 選挙結果レベル: 適用可能な緊張レベルが増加した 4 ポイントにつき、最終的に米国が制限なしでその戦域の戦争に再び参加できるまで、米国選挙結果は対応する戦域で 1 レベルだけ増加します。したがってヨーロッパ戦域における「-3」の選挙結果の後に米国部隊が攻勢オペレーションを実施できるようになるには、USAT が 4 だけ増加しなければなりません。別の 4 により米国の 2:1 未満の攻撃が許可され、さらに別の 4 により最終の制限である攻勢経済戦争の禁止が解除され、米国はヨーロッパの戦争に完全に参加することができます。

62.53 選挙後の緊張修正: 反戦的な選挙結果後にのみ適用される米国の緊張修正は、通常の修正から区別されてリストされています。通常の緊張修正もすべて適用されます (例外: 枢軸国と戦争中の主要国の数による通常の状況修正は、ドイツと戦争中の米国以外の各主要国につき +1 の修正に取り替えられます)。日本に対する米国の石油禁輸も撤回されたと考えられますが、米国が日本と単独講和に署名し、USJT レベルが 20 未満に低下したのでない限り、そのターンまたは以降のターンで緊張の +1 の増加が引き起こされた後のターンに米国は日本に再び石油禁輸を課することができます。

62.6 単独講和:

62.61 ヨーロッパ: 「-7」以下の選挙結果に続きドイツと単独講和に署名した後に、ヨーロッパにある米国ユニットは、それ以降の連合国の各再配備フェーズ中にヨーロッパに 1 ユニットも残らなくなるまで、マップから取り除かれ、米国大西洋岸ボックスに置かれます。各ターンに取り除かれる米国ユニットの数は、大西洋の輸送船が他の用途に用いられていないとしても、大西洋 SW ボックス内の西側連合国の輸送船の数によって決定されます。米国ユニットが取り除かれる順序は枢軸国プレイヤーによって決定されます。米国への帰還に先立って、米国ユニットはプレイに残り、枢軸国または中立に支配されたヘクスに進入できず、ドイツによる宣戦布告なしでは攻撃されません。米国がドイツと単独講和に署名すれば、米国ユニットは南アフリカボックス内に残り、また通過することができます。

62.62 太平洋: 日本との単独講和に署名した後に、太平洋のすべての米国ユニットは、その時点で米国の支配にある太平洋の戦前から米国の所有地または米国太平洋岸ボックスに米国プレイヤーにより即座に移動されてプレイに残り、宣戦布告なしで日本により攻撃されません。

62.63 帰還する米国ユニットは攻撃されません: ヨーロッパからの、および太平洋内の米国の撤退は枢軸国または日本によってインターセプトされません。

62.64 戦争は続きます: 一方または両方の戦域における戦争からの米国の撤退は、直接的には残りの戦争に影響しません。ドイツおよび日本と戦争中の残りの連合国はすべて戦い続けます。日本と米国が開戦していない場合、プレイは太平洋で通常通り続きます。

62.65 単独講和後の緊張: 米国がドイツまたは日本のいずれかと単

独講和に署名した場合、USAT または USJT レベルは 50 未満に下がり、米国の選挙結果に従い 4 緊張ポイントが 1 選挙結果レベルと等しいものとして設定されます。選挙結果が 7 であれば、緊張レベルは 46 に設定されます。選挙結果が 8 であれば、緊張レベルは 42 に設定されます。

62.66 緊張レベルに管理される米国の再参戦: 単独講和後の戦争への米国の関与範囲は、適用可能な緊張レベルによって管理されます。緊張が上昇するとともに、次の制限に従い、ゲームで以前に行ったように、戦争前の米国の関与は緊張結果によって増加します。

A. 既に発生した動員は再び引き起こされません。

B. 緊張結果は米国選挙結果による制限を無効にしません。例えば、太平洋マップへの米国ユニットの配備を認める USJT 結果は、-5 の選挙結果によって禁止されます。

62.67 米国の動員は継続します: 米国が中立でも以下ようになります。

A. **陸上および航空戦力プールの増加:** 米国の陸上および航空戦力の動員は継続します。

B. **BRP:** 米国は、各動員につき 25BRP を受け取ります。

C. **DP および RP:** 米国は、戦争中と同様に各 YSS に DP および RP を受け取ります。米国は中立の間でも外交、研究および量産を継続できます。

62.7 米国の再参戦:

62.71 限定的な再参戦が可能です: 米国は、緊張が十分に増加した場合にいずれの戦域においても、最初の米国の参戦前と同様に、戦争に再度参入できます。しかしながら米国が再参戦した後も米国選挙結果に関連した制限は適用され、したがって、米国がいかなる制限も受けなくなるまで、いつ 6 の選挙結果から -5 の選挙結果へ移動するかなどを決定するために緊張は引き続き記録されます。

62.72 ドイツまたは日本が宣戦布告すれば制限はありません: 米国が中立の間にドイツまたは日本が米国に宣戦布告すれば、米国は直ちにその戦域で戦争への全面参加を再開し、米国選挙結果に関連した制限は適用されません。米国がヨーロッパの戦争に既に参加したことがあれば、ドイツは米国に対する宣戦布告により潜水艦戦における修正を受け取りません。

62.8 核戦争:

62.81 ドイツの核攻撃: ヨーロッパ戦域のための米国選挙結果は、ドイツが米国で成功裡に核物質を爆発させたすべてのゲームターンの終わりに計算されます。

62.82 米国の敗北: 米国が、ドイツの核攻撃の結果ドイツとの単独講和に署名すれば、米国は敗北したとみなされます。太平洋での選挙結果が太平洋の戦争の継続を通常通り指定したとしても、米国はドイツおよび日本の両方との単独講和に署名し、米国はゲームの残りの間、いずれの戦域でも参戦または何らかの方法で戦争への役割を実施できません。ほとんどの状況では、これはドイツおよび日本の決定的勝利を勝ち取ることを意味しますが、これは他の連合国の主要国が戦い続けることを排除しません。

62.83 米国を敗北させることの失敗: ドイツの核攻撃が米国にドイツとの単独講和に署名することを強いなかった場合、それは米国の戦争参加に影響がありません。同様に、米国が米国選挙結果による制限を受けているときに、ドイツが米国を核攻撃し、米国が単独講和に署名しなければ、ヨーロッパ戦域での米国の参加に対するすべての制限が撤廃されます。米国に対する核攻撃は一か八かの問題です。

米国は制限なしで戦っている場合に限り核攻撃を実施できますが、ドイツによる米国への核攻撃は、ヨーロッパの戦争への米国の参加に対するすべての制限を撤廃します。最初に移動するドイツが、米

国を核攻撃すれば、米国は報復することができ、報復の成功は米国が戦い続けるかどうかを決定するかもしれません。英国またはロシアに対するドイツの核攻撃では、ドイツの報復を米国が恐れるために、自動的な対応を米国に許可しないので、ドイツは米国への核攻撃を行なう前にためらうかもしれません。核戦争は危険な取引です！

ナチ=ソビエト協定および東ヨーロッパ

63. 東ヨーロッパ

- 63.1 定義
- 63.2 ナチ=ソビエト協定ライン
- 63.3 個別征服
- 63.4 東ヨーロッパへの進入
- 63.5 ロシアの活動に対する制限

63.1 定義:

63.11 「東ヨーロッパ」の定義: 東ヨーロッパは次のものからなります。

- A. 東ポーランド (10BRP)。
- B. バルト三国 (15BRP)。
- C. ベッサラビア (東部戦線の境界東方のルーマニア・5BRP)。および、
- D. フィンランドの国境ヘクス (A46/B45/C44・5BRP)。

63.12 東ヨーロッパに関係のあるルール: 東ヨーロッパの 4 つの部分に関係のある詳細は、ルール 64-67 に記載されています。

63.13 ロシアと区別される東ヨーロッパ: 東ヨーロッパの一部のロシアによる占領は、天候、移動、ユニット生産またはパルチザンの目的では、そのエリアをロシアの一部とはしません (例外: ロシアのパルチザンは東ポーランドで生産および活動できます・11.33C)。

63.2 ナチ=ソビエト協定ライン:

63.21 ナチ=ソビエト協定ライン: マップ北端から黒海へ走る点線は、1939 年 8 月のナチ=ソビエト協定で同意された分割ラインです。ナチ=ソビエト協定ラインの位置は全ゲームに対して同じです。ゲーム目的では、ナチ=ソビエト協定ラインはトルコおよびペルシアとロシアの間の国境にそって伸びると考えられます。

63.3 個別征服:

63.31 征服目的では個別のエリア: 東ヨーロッパの 4 つの部分はすべて、征服および再征服の決定において個別のエリアとして扱われます。

63.4 東ヨーロッパへの進入:

63.41 協定ラインは開戦後には無視されます: ドイツとロシアの開戦後は、一方の側は他方によって支配された東ヨーロッパのすべての部分に進入できます。

63.42 バルト三国への進入に必要な宣戦布告: 10BRP を要する宣戦布告は、ドイツとロシアが戦争中でも、バルト三国が中立の場合にバルト三国に進入するために要求されます。

63.43 国境エリア: ベッサラビアおよびフィンランドの国境ヘクスは、ドイツとロシアの開戦時にロシアによって征服されていない場合、ゲームの残りの間、それぞれルーマニアとフィンランドの一部として残ります。ドイツとロシアが開戦した後は、ルーマニアまたはフィンランドがドイツと同盟または提携していないならば、ロシアはルーマニアまたはフィンランドに対する 10BRP を要する個別の宣戦布告なしでベッサラビアおよびフィンランドの国境ヘクスに進入できません。

63.5 ロシアの活動に対する制限:

63.51 RGT 制限: ロシアの活動は RGT レベルによって以下のように

に制限されています。

A. 共産主義者による転覆: RGT レベルが 15 以上である場合、ロシアは中立のバルカンの中小国を転覆させるを試みることができます。

B. ロシアによる中立中小国への宣戦布告: RGT レベルが 25 以上である場合、ロシアは、枢軸国に支配されておらず、またドイツが経済権益を持っていない国境を接する中小国に宣戦布告できます。

C. ロシアによる経済的に浸透された中小国への宣戦布告: RGT レベルが 35 以上である場合、ロシアは、ドイツが経済権益を持っているが、ドイツが支配していない国境を接する中小国に宣戦布告できます。

D. ロシアの警戒: RGT レベルが 40 以上となるまで、ドイツの侵攻の最初の枢軸国プレイヤーターンに以下ようになります。

- ・ロシアの歩兵ユニットは全タイプのヨーロッパのヘクス上で -1DM を受けます (15.33G)。
- ・次の障害が、ヨーロッパ戦域に配置された、すべてのロシアの装甲ユニットに適用されます。

- 枢軸国が 1 つのオーバーランを実行するか、または戦闘フェーズ中に陸上攻撃を解決するまで、ロシアの装甲ユニットは ZOC を持ちません。

- ロシアの装甲ユニットが ZOC を持った後には、枢軸国の陸上ユニットは、ロシア装甲ユニットの ZOC のヘクスを離れるか、または ZOC ヘクスから別の ZOC ヘクスに移動するために追加 1 移動力のみを消費しなければなりません。

E. ドイツの石油補給: RGT レベルが 45 以上である場合、ロシアはドイツへの直接の石油出荷を停止し、プロエシエチまたはドイツが石油補給線をトレースしなければならない中小国を支配する場合、ドイツへの石油補給を切断できます。

F. ロシアによるドイツへの宣戦布告: RGT レベルが 50 以上である場合、ロシアはドイツに宣戦布告できます。

64. ポーランド

- 64.1 戦争中のドイツおよびポーランド
- 64.2 英国がポーランド部隊を支配します
- 64.3 東ポーランド
- 64.4 ポーランドの存続

64.1 戦争中のドイツおよびポーランド:

64.11 宣戦布告または無料の攻勢オペレーションはありません: キャンペーンゲームおよび 1939 年シナリオは、ドイツが英国、フランスおよびポーランドと戦争中の状況で始まります。この状況は、宣戦布告またはそれに関連する BRP コストおよび USAT への影響の必要なしで存在します。ドイツは、ポーランドに対する攻勢オペレーションのコストを払わなければなりません。

64.2 英国がポーランド部隊を支配します:

64.21 英国がポーランド部隊を支配します: 英国はポーランド部隊をセットアップし支配します。

64.3 東ポーランド:

64.31 西ポーランドと区別されます: 東ポーランドは、ナチ=ソビエト分割ライン東方のポーランドの部分からなります。東ポーランドは、ゲーム全体にわたり西ポーランドとは別の実体として扱われます。

64.32 東ポーランドは 10BRP の価値を持ちます: 東ポーランドは、ポーランドの 20BRP とは異なる 10BRP の価値を持っています。

東ポーランドは、ポーランド自体が征服されていなくても、ヴィルナ、ブレストリトフスクおよびリボフのすべてが征服する主要国によって支配される場合に征服されます。

64.33 BRP 目的の支配: 一方の側が東ポーランドの3つの都市をすべて支配したならば、3つの都市がすべて敵の支配を受け、元の支配する主要国が次のプレイヤーターン中に3つの都市のうち最低1つを奪還しなくなるときまで、その主要国は東ポーランドのBRPを受け取り続けます。

64.34 1939 年秋のドイツの占領禁止: 1939 年秋にドイツのユニットは分割ラインを横切って東ポーランドへ移動できますが、ドイツのユニットは枢軸国プレイヤーターンの終わりに東ポーランドに残ることができません。この制限の遵守には、ドイツのユニットの任意除去を要求するかもしれません (28.91)。1939 年秋の枢軸国プレイヤーターン中の東ポーランドへの侵入は、RGT レベルに影響しません。

64.35 ロシアによる東ポーランドへの進入: 1939 年秋にロシアは東ポーランドを占領できます。東ポーランドへのロシアの進入は、宣戦布告または攻勢オペレーションを要求しません。ロシアがドイツと戦争中でなければ、ロシアのユニットはポーランドの分割ラインを横切って移動できません。ドイツとロシアのユニットは互いのZOCを無視します。ロシアが東ポーランドを征服した後は、ポーランドのヘクス支配は分割ラインによって自動的に決定されます。

64.36 遅れたロシアによる東ポーランドの占領: ロシアが 1939 年秋に東ポーランドを占領しなければ、ドイツまたはロシアのいずれかは任意の後のターンにそうすることができます。どちらの側も、この活動を実施するために宣戦布告する必要がありません。一方の側が東ポーランドに進入した後は、ドイツとロシアが開戦するまで、相手側は進入できません。

64.4 ポーランドの存続:

64.41 ポーランドがドイツの最初の攻撃を生き残れば、ポーランドは英国の中小同盟国になり、BRP コストなしで東部戦線において独立した攻勢オペレーションまたは消耗を実施できます。ロシアが東ポーランドを占領したとしても、ポーランドによる攻撃は枢軸国に対してのみ指向されます。ナチソビエト分割ラインはポーランドのユニットまたはそれらの移動に効果がありません。ポーランドのユニットはドイツのヘクスに進入でき、またはポーランド内に留まることもできます。

64.42 ロシアの活動: ロシアが東ポーランドに進入した場合、1つ以上のロシアのユニットが、分割ライン東方にあるポーランドのユニットに隣接している場合にのみ、ロシアはポーランドに対する消耗さい振りを実施できます。ロシアはポーランドのために介入できません。ロシアがドイツと戦争中であれば、ロシア軍は分割ラインを横断し西ポーランドに進入できますが、これは介入となりません。すべてのロシアと連合国の協力制限が適用されます (53.4)。

65. バルト三国

65.1 1つの中小国と考えられます

65.2 バルト三国の征服

65.1 1つの中小国と考えられます:

65.11 バルト三国は 15BRP の価値を持ちます: バルト三国は、15BRP の価値を持つ1つの中小国として扱われます。リガ、パルヌおよびタリンのすべてが征服する主要国によって支配される場合、バルト三国は征服されます。

65.12 BRP 目的の支配: 一方の側がバルト三国の3つの都市すべてを支配したならば、3つの都市のすべてが敵の支配を受けて、元の

支配する主要国が、次のプレイヤーターン中に3つの都市のうちいずれか1つを奪還しなくなるまで、それはバルト三国のBRPを受け取り続けます。

65.2 バルト三国の征服:

65.21 宣戦布告の要求: バルト三国の占領は 10BRP を要する宣戦布告を要求しますが、攻勢オペレーションはその征服に必要ありません。攻撃された場合、バルト三国は部隊を展開させません。

65.211 ドイツとロシアが開戦したときにバルト三国が未だ中立ならば、その占領に先だって宣戦布告が必要になります。

65.22 1939 年秋のドイツの占領禁止: ドイツは 1939 年秋にバルト三国に宣戦布告できません。65.23 に従いロシアは、RGT レベルにかかわらず、バルト三国にいつでも宣戦布告できます。

65.23 ロシアによる遅れたバルト三国の占領: ロシアが 1939 年秋にバルト三国に宣戦布告しなければ、ドイツまたはロシアのいずれかは任意の後のターンにそうすることができます。一方の側が宣戦布告してバルト三国に入ったならば、枢軸国およびロシアが開戦するまで、相手側はバルト三国に進入できません。

66. ベッサラビア

66.1 ロシアの領土要求

66.2 国境戦争

66.3 ベッサラビアの征服

66.4 ロシアとルーマニアの戦争

66.1 ロシアの領土要求:

66.11 ロシアの要求: ロシアは、その時点の RGT レベルにかかわらず枢軸国がルーマニア内のいずれかのヘクスを支配していない場合には、ロシアの外交フェーズ中にルーマニアに対して領土の譲歩を要求できます。

66.12 ルーマニアの対応: ルーマニアに対するロシアの要求は、ルーマニアに対する即時の外交さい振りを引き起こし、それは通常的外交結果と同様に、ロシアのベッサラビア要求に対するルーマニアの反応を決定します。

A. ルーマニア崩壊: 「0」以下のルーマニアの外交結果においては、ベッサラビアの獲得に加えてロシアは、ルーマニアの 5BRP (「0」の場合)、ルーマニアの 5BRP およびルーマニアのヘクス支配 (「-1」の場合)、ルーマニアとの提携 (「-2」の場合) またはルーマニアとの同盟 (「-3」の場合) を獲得します。

B. ルーマニアは限定的な譲歩を行ないます: 「1-2」のルーマニアの外交結果においては、ルーマニアはロシアにベッサラビアを与え、ロシアとルーマニアは開戦せず、ロシアのユニットは自由にベッサラビアに進入できます。

C. ルーマニアは抵抗します: 「3-4」または「5-6」のルーマニアの外交結果においては、ルーマニアはロシアの要求に抵抗することができます。抵抗する場合、ロシアとルーマニアの国境戦争が、10BRP を要する正式なロシアの宣戦布告の必要なしで、および USAT レベルに対する影響なしで発生します。ドイツプレイヤーは、ルーマニアが抵抗するかどうか決定します。

D. ルーマニアはドイツの援助を求めます: 「7」以上のルーマニアの外交結果においては、枢軸国がより低位の結果を選択するのでない限り、ルーマニアに対する親枢軸国の外交結果が実行され、ルーマニアはベッサラビアの割譲を拒絶し、ルーマニアとロシアの間で国境戦争が発生します。「8」以上のルーマニアの外交結果 (ヘクス支配、提携または同盟) においては、ロシアはドイツに宣戦布告しない限り、その要求を放棄しなければなりません。

66.13 要求および対応は実行される必要があります: ロシアがルー

マニアに領土を要求した後は、ルーマニアに対する外交さい振りによってルーマニアの対応が決定され、実行される必要があります。ルーマニアの対応が決定されるまで、ロシアはその要求を撤回できません。

66.14 ベッサラビア: ベッサラビアは、東部戦線の境界線の東方にあるルーマニアの 5 ヘクスからなり、5BRP の価値があります。

66.2 国境戦争:

66.21 ルーマニアの配備: ロシアが、ベッサラビアをめぐってルーマニアとの国境戦争に従事すれば、2 つの 2-3 のルーマニア歩兵ユニットを含む少なくとも 6 つのルーマニア陸上ユニットがベッサラビアに配備されなくてはなりません。ルーマニアが望む場合、ルーマニアは国境戦争の開始時にベッサラビアにすべてのユニットを配備することができます。ルーマニアはブカレストに陸上ユニットを配備する必要がありません。

66.22 ロシアのユニットに対する制限: 国境戦争中に、ロシアのユニットは次の制限に従います。

A. ロシアのユニットはルーマニア本土ではなくベッサラビアに進入できます。

B. ロシアの ZOC はルーマニア本土へ伸びません。

C. ベッサラビアに基地を置かない限り、ルーマニアの航空戦力は航空優勢されません。

66.23 国境戦争を戦うこと: ルーマニアのユニットは国境戦争の間に BRP コストなしで消耗または攻勢オペレーションを実行できます。

66.24 国境戦争の終結: ロシアとルーマニア間の国境戦争は、一方の側がそのプレイヤーの最初にベッサラビアへの要求を放棄する場合、またはルーマニアの戦闘フェーズの終わりにロシアがベッサラビアのすべてを支配する場合に終了します。

66.25 ベッサラビア要求の放棄: ロシアまたはルーマニアは、そのプレイヤーターンの最初にのみベッサラビアの要求を放棄できます (例外: 66.28)。ロシアがベッサラビア要求に続くプレイヤーターンを完了した後、ルーマニアはそのターンの最初にベッサラビア要求を放棄するか、または枢軸国と同時に独立したプレイヤーターンを持つものとして戦争を継続できます。この手続きは国境戦争の間繰り返され、両国はそのターンの最初に戦争を継続するか放棄するかという決定を発表します。ルーマニアが、その移動フェーズの終わりにベッサラビア内にユニットを持っていない場合には、ルーマニアはベッサラビアについての要求を放棄したとみなされ、国境戦争は終了し、そのターンにはルーマニアの攻勢または消耗攻撃は実施されません。

66.26 放棄の影響: いずれかの側がベッサラビアに関する要求を放棄する場合、それはそのターンに敵ユニットに対する攻撃を実施できず、そのプレイヤーターンの終わりにベッサラビアに残るその国のユニットは除去されます。ロシアがベッサラビアに関する要求を放棄した場合には、ロシアはその後新たに要求を実施し、2 回目の国境戦争を戦うことができます。

66.27 ルーマニアユニットの再生産: ロシアとの国境戦争が発生した後にルーマニアは各ターンに 1 つの歩兵ユニットを再生産できます。この手順は国境戦争が終わったとしても各ターン継続し、すべてのルーマニアのユニットはマップに残り、ドイツプレイヤーによって支配されます (例外: 枢軸国が国境戦争後にルーマニアに宣戦布告する場合、英国プレイヤーがマップ上にあるルーマニアのユニットを再配備します)。

66.28 国境戦争の間におけるドイツによるルーマニア支配の影響: ルーマニアとロシアが国境戦争をしており、ドイツがルーマニアの支配を外交的に獲得し (ルーマニアに対する「8」以上の外交結果)、どちらの側も直ちにベッサラビアに関する要求を放棄しない場合には、85.341 の規定が適用されます。ドイツは外交結果を保持するた

めにロシアに宣戦布告するか、またはより低位の結果を採用しなくてはなりません。

66.3 ベッサラビアの征服:

66.31 征服: ベッサラビアの 5 ヘクスがすべて征服する主要国によって支配される場合、ベッサラビアが征服されます。

66.32 ルーマニアの一部としてのベッサラビア: ロシアがベッサラビアを征服すれば、東部戦線の境界線が新しいルーマニアの国境線になり、残りのルーマニアは 10BRP の価値となります。その後枢軸国がベッサラビアを再征服すれば、ベッサラビアはルーマニアへ再統合され、ルーマニアが枢軸国と提携または同盟する場合、ルーマニアは 15BRP の完全な価値に回復されます。ベッサラビアが枢軸国に再征服されたときにルーマニアが中立であれば、ルーマニアが枢軸国と提携または同盟するまで、ベッサラビアは 5BRP の価値の枢軸国の征服地として扱われます。その後ロシアが残りのルーマニアを征服した場合には、ルーマニアとベッサラビアは両方が後に枢軸国に再征服されるまで個別に残ります。ドイツとロシアが開戦するときにベッサラビアがロシアに征服されていなければ、ベッサラビアは永久にルーマニアの一部として残り、ルーマニアが枢軸国の支配を受けない限り、ルーマニアに対する個別の宣戦布告なしでロシアにより進入されません。

66.4 ロシアとルーマニアの戦争:

66.41 ルーマニア本土に対するロシアの攻撃: RGT レベルにより認められた場合にのみ、ロシアはルーマニアを攻撃できます。ルーマニア本土に対する攻撃は、10BRP を要する宣戦布告を要求します。ロシアがベッサラビアを占領する前にルーマニアを攻撃すれば、ルーマニアのユニットはベッサラビアで開始できます。

66.42 ロシアがルーマニア本土に宣戦布告しない限り、ルーマニアは自動的にドイツと提携しません。

67. フィンランドの国境ヘクス

67.1 ロシアの領土要求

67.2 国境戦争

67.3 フィンランドの国境ヘクスの征服

67.4 ロシアとフィンランドの戦争

67.1 ロシアの領土要求:

67.11 ロシアの要求: ロシアは、その時点の RGT レベルに関わらず、枢軸国がフィンランドのヘクスを支配していない場合に、ロシアの任意の外交フェーズにフィンランドに領土の割譲を要求できます。

67.12 フィンランドの対応: フィンランドに対するロシアの要求は、フィンランドに対する即時の外交さい振りを引き起こし、それは通常の外交結果と同様に、ロシアのフィンランド国境ヘクス要求に対するフィンランドの反応を決定します。

A. **フィンランド崩壊:** 「0」以下のフィンランドの外交結果においては、フィンランドの国境ヘクスの獲得に加えて、ロシアは、フィンランドの BRP (「0」)、フィンランドのヘクス支配 (「-1」)、フィンランドとの提携 (「-2」) またはフィンランドとの同盟 (「-3」) を獲得します。

B. **フィンランドは限定的な譲歩を行ないます:** 「1-2」のフィンランドの外交結果においては、フィンランドはロシアにフィンランドの国境ヘクスを割譲し、ロシアとフィンランドは開戦せず、ロシアのユニットは自由にフィンランドの国境ヘクスに進入できます。

C. **フィンランドは抵抗します:** 「3-4」または「5-6」のフィンランドの外交結果においては、フィンランドがロシアの要求に抵抗でき

ます。抵抗する場合、ロシアとフィンランドの国境戦争が、10BRPを要するロシアによる正式の宣戦布告なしで、および USAT レベルに対する影響なしで発生します。ドイツプレイヤーは、フィンランドが抵抗するか否かを決定します。

D. フィンランドはドイツの援助を求めます: 「7」以上のフィンランドの外交結果においては、枢軸国がより低位の結果を選択するのでない限り、フィンランドに対する親枢軸国の外交結果が実行され、フィンランドはフィンランド国境ヘクスの割譲を拒絶し、フィンランドとロシアの間で国境戦争が発生します。「8」以上のフィンランドの外交結果（ヘクス支配、提携または同盟）においては、ロシアはドイツに宣戦布告しない限り、その要求を放棄しなければなりません。

67.13 要求および対応は実行される必要があります: ロシアがフィンランドに領土を要求した後は、フィンランドに対する外交さい振りによってフィンランドの対応が決定され、それが実行される必要があります。フィンランドの対応が決定されるまで、ロシアはその要求を撤回できません。

67.14 フィンランドの国境ヘクス: フィンランドの国境ヘクスは、ナチソビエト協定ライン東方のフィンランドの3ヘクスからなり、5BRPの価値があります。

67.2 国境戦争:

67.21 フィンランドの配備: ロシアが、フィンランドの国境ヘクスをめぐってフィンランドとの国境戦争に従事すれば、少なくとも3つのフィンランドの2-3歩兵ユニットがフィンランドの国境ヘクス内に配備される必要があります。フィンランドは、希望する場合には、国境戦争の最初にフィンランドの国境ヘクス内にすべてのユニットを配備できます。フィンランドはヘルシンキに陸上ユニットを配備する必要がありません。

67.22 ロシアのユニットに対する制限: 国境戦争中に、ロシアのユニットは次の制限に従います。

A. ロシアのユニットはフィンランド本土ではなくフィンランドの国境ヘクスに進入できます。

B. ロシアのZOCはフィンランド本土へ伸びません。

C. フィンランドの航空戦力は航空優勢されません。

67.23 国境戦争を戦うこと: フィンランドのユニットは、国境戦争の間、BRPコストなしで消耗または攻勢オペレーションを実施できます。

67.24 国境戦争の終結: フィンランドとロシア間の国境戦争は、一方の側がそのプレイヤーターンの最初にフィンランドの国境ヘクスに関する要求を放棄する場合またはフィンランドの戦闘フェーズの終わりにロシアがすべてのフィンランドの国境ヘクスを支配する場合に終了します。

67.25 フィンランドの国境ヘクスに関する要求の放棄: ロシアまたはフィンランドのいずれかは、そのプレイヤーターンの最初にのみフィンランドの国境ヘクスに関する要求を放棄できます（例外: 67.28）。ロシアがフィンランドの国境ヘクス要求に続くプレイヤーターンを完了した後、フィンランドはそのターンの最初にフィンランドの国境ヘクス要求を放棄するか、または枢軸国と同時に独立したプレイヤーターンを持つものとして戦争を継続できます。この手続きは国境戦争の間繰り返され、両国はそのターンの最初に戦争を継続するか放棄するかという決定を発表します。フィンランドが、その移動フェーズの終わりにフィンランドの国境ヘクス内にユニットを持っていない場合には、フィンランドはフィンランドの国境ヘクスについての要求を放棄したとみなされ、国境戦争は終了し、そのターンにはフィンランドの攻勢または消耗攻撃は実施されません。

66.26 放棄の影響: いずれかの側がフィンランドの国境ヘクスに関する要求を放棄する場合、その国はそのターンに敵ユニットに対する攻撃を実施できず、そのプレイヤーターンの終わりにフィンラン

ドの国境ヘクスに残るその国のユニットは除去されます。ロシアがフィンランドの国境ヘクスに関する要求を放棄した場合には、ロシアはその後に新たに要求を実施し、2回目の国境戦争を戦うことができます。

66.27 フィンランドユニットの再生産: ロシアとの国境戦争が発生した後にフィンランドは各ターンに1つの歩兵ユニットを再生産できます。この手順は国境戦争が終わったとしても、すべてのフィンランドのユニットはマップに残り、ドイツプレイヤーによって支配されるまで毎ターン継続します（例外: 枢軸国が国境戦争後にフィンランドに宣戦布告する場合、英国プレイヤーはマップ上にあるフィンランドのユニットを再配備します）。

66.28 国境戦争の間におけるドイツによるフィンランドの支配の影響: フィンランドとロシアが国境戦争をしており、ドイツがフィンランドの支配を外交的に（フィンランドに対する「8」以上の外交結果）獲得し、どちらの側も直ちにフィンランドの国境ヘクスに関する要求を放棄しない場合には、85.341の規定が適用されます。ドイツは外交結果を保持するためにロシアに宣戦布告するか、またはより低位の結果を採用しなくてはなりません。

67.3 フィンランドの国境ヘクスの征服:

67.31 征服: フィンランド国境ヘクスはその3ヘクスがすべて征服する主要国によって支配される場合に征服されます。

67.32 フィンランドの一部としてのフィンランドの国境ヘクス: ロシアがフィンランドの国境ヘクスを征服すれば、ナチソビエト協定ラインが新しいフィンランドの国境線になり、残りのフィンランドは5BRPの価値となります。その後に枢軸国がフィンランドの国境ヘクスを再征服すれば、フィンランドの国境ヘクスはフィンランドへ再統合され、フィンランドが枢軸国により支配される場合、フィンランドは10BRPの完全な価値に回復されます。フィンランドの国境ヘクスが枢軸国に再征服されたときにフィンランドが中立であれば、フィンランドが枢軸国に支配されるまで、フィンランドの国境ヘクスは5BRPの価値の枢軸国征服地として扱われます。その後にロシアが残りのフィンランドを征服した場合には、フィンランドとフィンランドの国境ヘクスは両方が後に枢軸国に再征服されるまで個別に残ります。ドイツとロシアが開戦するときにフィンランドの国境ヘクスがロシアに征服されていなければ、フィンランドの国境ヘクスは永久にフィンランドの一部として残り、フィンランドが枢軸国の支配を受けない限り、フィンランドに対する個別の宣戦布告なしでロシアにより進入されません。

67.4 ロシアとフィンランドの戦争:

67.41 フィンランド本土に対するロシアの攻撃: RGTレベルにより認められた場合にのみ、ロシアはフィンランドを攻撃できます。フィンランド本土に対する攻撃は、10BRPを要する宣戦布告を要求します。ロシアがフィンランドの国境ヘクスを占領する前にフィンランドを攻撃すれば、フィンランドのユニットはフィンランドの国境ヘクスで開始できます。

67.42 ロシアがフィンランド本土に宣戦布告しない限り、フィンランドは自動的にドイツと提携しません。

68. ウクライナ

68.1 ウクライナ

68.2 外交目標としてのウクライナ

68.3 ドイツの中小同盟国としてのウクライナ

68.1 ウクライナ:

68.11 定義: ウクライナはドン川の西の N 列から T 列 (両方を含みます) 間のロシアの部分からなる 10BRP の価値を持つロシアの植民地です。首都はキエフです。

68.2 外交目標としてのウクライナ:

68.21 枢軸国はキエフを支配しなければなりません: ウクライナはいずれの側によっても外交目標として指名できますが、枢軸国がキエフを支配する場合に限られます。

68.22 占領政策の影響: ロシアの占領政策の各結果につき、ドイツはウクライナの外交所与の+1 修正を、最大で+3 修正まで受け取ります。

68.23 結果: ウクライナの外交テーブルで述べられるように、ウクライナの外交結果は実行されます。

68.3 ドイツの中小同盟国としてのウクライナ:

68.31 ヘクス支配: ドイツの中小同盟国としてのウクライナの活性化はウクライナでのヘクス支配に効果がありません。

68.32 ユニットの配置: ドイツの中小同盟国としてウクライナが活性化する場合、ドイツは外交結果によって認められたウクライナの歩兵ユニットを、完全に補給され、枢軸国に支配されたウクライナのヘクスに配置します。

68.33 ユニットの生産: ウクライナがドイツの中小同盟国として活性化した後、ドイツは、完全に補給され、枢軸国に支配されたウクライナの都市でウクライナの歩兵ユニットおよび研究結果で認められた場合には Vlasov 歩兵ユニットを生産できます。またロシアは、完全に補給され、ロシアに支配されたウクライナのヘクスでロシアのユニットを生産できます。すべての場合において生産されるヘクスは生産するプレイヤーターンの最初に味方の支配下にある必要があります。

68.34 パルチザン: ウクライナ内のロシアのパルチザンは、ウクライナが活性化したときには、次のロシアプレイヤーターンの終了までにウクライナを離れなくてはならず、そうでなければ除去されます。それらは離れる前に攻撃できません。ウクライナで「5」以下の外交結果が有効でない限り、ロシアのパルチザンはウクライナで生産または進入できません。

68.35 ウクライナはロシアの一部のままです: ウクライナは、ドイツの中小同盟国として活性化している間でも、ロシアのユニット生産 (例外: パルチザン- 68.34)、天候、USAT、および西側連合国のロシアへの進入禁止 (53.47) に関してロシアの一部です。

68.36 ロシアの再征服: ウクライナがドイツの中小同盟国として活性化した後ロシアがウクライナを征服すれば、ロシアはウクライナの 10BRP を受け取りますが、ロシアのパルチザンは、ウクライナ内で活動することを依然として禁じられます。

69. ドイツ経済権益

69.1 ドイツの経済権益

69.2 ロシアの宣戦布告

69.3 ドイツの宣戦布告

69.1 ドイツの経済権益:

69.11 ドイツはロシアに 10BRP の経済権益をもってキャンペーンゲームを開始します。この経済権益はロシアの BRP レベルに影響を与えず、ドイツとロシアが開戦するか RGT レベルが 45 に達した後のターンに終了します。したがってドイツが 1941 年夏にロシアに宣戦布告したならば、ドイツは 1941 年秋に経済権益の比例配分された値 (5BRP) を失います。

69.2 ロシアの宣戦布告:

69.21 ロシアの宣戦布告: ドイツが中小国に経済権益を持った後には、RGT レベルが 35 以上である場合にのみ、ロシアはドイツに宣戦布告せずに、その中小国に宣戦布告できます。その後ドイツはその中小国への支援を宣言でき、そうした場合にはロシアは追加 35BRP のコストでドイツに宣戦布告するか、引き下がって中小国への宣戦布告に費やした 10BRP を失わなくてはなりません。ドイツの経済権益は、ベッサラビアまたはフィンランドの国境ヘクスに対するロシアの攻撃を禁止しません。

69.22 ドイツの経済権益の損失: 国境戦争中のルーマニアおよびフィンランド以外に関してドイツが中小国の経済権益を持ち、ロシアの攻撃に対してそれを支援しなければ、ドイツはその中小国から受け取った、比例配分された BRP を直ちに失います。

69.23 ヘクス支配を伴う経済権益: ドイツがバルカン半島の中小国の経済権益、およびその中小国のヘクス支配の両方を持っていれば、ロシアはドイツへの宣戦布告なしでその中小国を攻撃できません。したがってルーマニアまたはフィンランドのドイツの支配は、ベッサラビアまたはフィンランドの国境ヘクスに対するロシアの攻撃を防ぎます。

69.3 ドイツの宣戦布告:

69.31 経済権益のみ: ドイツがロシアとルーマニアまたはロシアとフィンランドの国境戦争以外の場合でロシアと戦争中の中小国においてヘクス支配を伴わない経済権益を得た場合には、ドイツはロシアに宣戦布告するか、またはより低い外交結果を選択しなければなりません。

69.32 経済権益およびヘクス支配: ドイツがロシアとルーマニアまたはロシアとフィンランドの国境戦争を含むロシアと戦争中の中小国のヘクス支配を獲得すれば、ドイツはロシアに宣戦布告するか、またはより低い外交結果を選択しなければなりません。

英連邦

70. カナダおよび南アフリカ

70.1 カナダ

70.2 南アフリカ

70.1 カナダ:

70.11 概観: カナダは英連邦の一部であり、それ自身のユニットを持っています。

70.12 位置: カナダは両方の米国ボックスによってマップ上で表現されます。カナダおよび英国のユニットは、米国大西洋岸および米国太平洋岸ボックスの間で SR できます。

カナダは米国よりも広いので、米国ボックスは、実際には「カナダボックス」と呼ぶべきであるという議論がなされるかもしれません。

70.13 BRP: カナダは 10BRP の価値があります。カナダの BRP は英国のベースに含まれており、英国の生産限度に寄与します。

70.14 部隊

A. カナダは、米国大西洋岸ボックス内の 1 つの 3-4 歩兵ユニットでゲームを開始します。このユニットは 1939 年秋にヨーロッパへ NR できます。

B. 1940 年秋に 1 つの 3-4 歩兵ユニットがカナダの戦力プールに未生産で加えられます。

C. 1941 年春に 1 つの 4-5 装甲ユニットがカナダの戦力プールに未生産で加えられます。

D. これ以上のカナダのユニットは動員または量産されません。

70.15 ユニット生産:

A. 陸上ユニット: カナダの 4-5 装甲ユニットおよび 3-4 歩兵ユニットは、常にカナダで生産され、いずれかの米国ボックスに置かれます。

B. 海軍ユニット: 西側連合国の潜水艦、ASW、輸送船および英国の駆逐艦は、カナダで生産できます。カナダで生産された海軍ユニットは、米国大西洋岸ボックス内で進水します。

C. 生産コスト: カナダのユニットを生産するコストは、次の国が支払うことができます。

・英国の生産限度に数えられる生産コストにより英国によって。または、

・米国の生産限度に数えられる生産コストにより米国によって。米国がドイツと開戦する前のカナダのユニット生産に対する米国の消費は、米国の参戦前の譲渡限度に数えられます。

70.16 英国降服後のカナダ: カナダの部隊および BRP は英国の降服 (59.513B) に影響されません。

70.2 南アフリカ:

70.21 概観: 南アフリカは英連邦の一部であり、それ自身のユニットを持っています。これらのユニットはゲームの目的のみで南アフリカのユニットと考えられるアフリカのユニットを含んでいます。

70.22 位置: 南アフリカは南アフリカボックスによってマップ上に表現されています。

70.23 BRP: 南アフリカは 10BRP の価値があります。南アフリカの BRP は英国のベースに含まれており、英国の生産限度に寄与します。

70.24 部隊: 南アフリカは、南アフリカボックス内に 1 つの 3-4 歩兵ユニットおよび 3 つの 1-3 歩兵ユニットを持ちゲームを開始します。これらのユニットは 1939 年秋にヨーロッパへ NR できます。これ以上の南アフリカのユニットは、動員または量産されません。

70.25 ユニット生産:

A. 位置: 南アフリカのユニットは、常に南アフリカで生産されます。

B. 生産コスト: 南アフリカのユニットを生産するコストは、次の国

が支払うことができます。

・英国の生産限度に数えられる生産コストにより英国によって。または、

・米国の生産限度に数えられる生産コストにより米国によって。1 つの大西洋の輸送船が、米国が南アフリカのユニットの生産コストを払うすべてのターンに、必要な米国の BRP を南アフリカへ送るために使用されなければなりません。南アフリカのユニット生産に対する米国の消費は、米国がドイツと開戦する前には、米国の参戦前の譲渡限度に数えられます。

70.26 英国降服後の南アフリカ: 南アフリカの部隊および BRP は、英国降服 (59.513B) に影響されません。

71. オーストラリア

71.1 概観

71.2 オーストラリアボックス

71.3 オーストラリアボックスが関与する戦闘

71.4 オーストラリアボックスに隣接している日本の部隊

71.5 オーストラリアの降服

71.6 補給

71.7 オーストラリアボックスからの海軍オペレーション

71.8 アウトバック

71.9 ニュージーランド

71.1 概観:

71.11 BRP 価値: オーストラリアは英連邦の一部で、それ自身のユニットを持っています。オーストラリアボックスは 10BRP の価値があり、英国の BRP ベースの一部として数えられます。

71.12 部隊

A. オーストラリアは、1 つの 2-2 および 3 つの 1-2 歩兵ユニット、2 つの CA (4 つの巡洋艦戦力) および 2 つの DD でゲームを開始します。

B. 1940 年秋に 2 つの 2-2 歩兵ユニット、1 つの 1-2 歩兵ユニットおよび 2 つの AAF がオーストラリアの戦力プールに未生産で加えられます。

C. 1942 年春または英国と日本の開戦のいずれか早い時点に続くいずれかの連合国プレイヤーターンに、西側連合国の陸軍の量産は、オーストラリアの歩兵戦力プールを任意の額面で 3 つまでの歩兵戦力 (1 つの 2-2 および 1 つの 1-2、または 3 つの 1-2) だけ増加させるために使用できます。

71.13 地理的な制限: オーストラリアのユニットは、ゲーム開始時にマップに置かれ、英国と日本が開戦するまで、以下の表に述べられる配備範囲に従います。英国と日本の開戦後も 71.14 の制限は適用され続けますが、オーストラリアのユニットは太平洋戦域では制限なしで配備され、活動できます。

オーストラリアの配備制限			
	オーストラリア	太平洋戦線の英国領	ヨーロッパ、ビルマ、マラヤおよびシンガポール
最小	4	0	0
最大	10	6	3
配備制限はオーストラリアの歩兵戦力の数で記述されています。2 つのオーストラリアの AAF、および 6 つのオーストラリアの艦隊戦力は、英国と日本の開戦までオーストラリアに残らなくてはなりません。			

71.14 ヨーロッパでの使用限度: 1939 年秋には、1 つのオーストラリア 1-2 歩兵ユニットがヨーロッパへ NR できます。他の 4 つのオーストラリア歩兵戦力は、オーストラリアに残らなくてはなりません。1940 年秋またはその後、1 つのオーストラリア 2-2 歩兵ユニ

ットが英国によって生産され、ヨーロッパへ NR できます。除去されたオーストラリアのユニットは英国の BRP を使用して再生産され、ヨーロッパへ NR できます。オーストラリアのユニットは地中海戦線およびエチオピアに制限されます。

71.15 ユニット生産:

71.151 位置: オーストラリアのユニットはオーストラリアのヘクスまたはオーストラリアボックスに生産できます。

71.152 1 ターンあたりの限度: オーストラリアの生産限度は 1 ターンにつき 9BRP で、各ターンに下記の制限に従います。9BRP の限度は、オーストラリアボックスへの日本の爆撃 (71.321) またはオーストラリアボックスに隣接している日本の陸上ユニットの存在 (71.42) により、1 ターンにつき最大 3BRP まで減少されます。

A. 歩兵: 任意の額面の組み合わせによる 3 歩兵戦力。

B. 航空: 1 つの陸軍航空戦力。

C. 造船: 英国と日本が戦争中の場合、1 造船ポイント (27.731F)。これは、西側連合国の輸送船を生産するか、または 1 つのオーストラリアの駆逐艦戦力を再生産するために使用できます。いずれの時点においても 2 つを超えるオーストラリアの駆逐艦戦力がプレイされることはありません。追加のオーストラリアの巡洋艦は生産できません。

71.153 コスト: オーストラリアのユニットを生産するコストは以下の国が支払うことができます。

- ・英国の生産限度に数えられる生産コストにより英国によって。または、
- ・日本と英国の開戦に続く、オーストラリアのユニットが生産可能となる最初の連合国プレイヤーターン以降には、米国の生産限度に数えられる生産コストにより米国によって。太平洋の 1 つの輸送船が、米国がオーストラリアのユニット生産コストを払うすべてのターンに必要な米国の BRP をオーストラリアへ送るために使用される必要があります。

71.2 オーストラリアボックス:

71.21 オーストラリアボックス: オーストラリアボックスは、マップに現れないオーストラリアの一部を表わします。

71.211 基地: オーストラリアボックスは、西側連合国の航空および海軍ユニットに対する無制限の基地容量を持っています。

71.22 オーストラリアボックスへの進入: 西側連合国のユニットは次の方法でオーストラリアボックスに進入できます。

71.221 移動フェーズ中:

A. 陸上ユニット: オーストラリアのヘクスからマップ南端外への移動あるいは空輸または海輸によって。アウトバックヘクスサイドを横切った移動は禁止されます。

B. 航空ユニット: オーストラリアのヘクスからマップ南端外への基地変更または海輸によって。

C. 海軍ユニット: オーストラリアボックスに基地変更することによって (71.71)。

71.222 戦闘フェーズ中:

A. 装甲および空挺ユニット: オーストラリアのヘクスからマップ南端外への展開移動または空挺降下によって。

71.223 再配備フェーズ中:

A. 太平洋マップ南端外から TR または SR によって、または米国太平洋岸ボックス、インドボックス、太平洋マップ南端外にヘクス NN15、NN24 (タウンズビル) または NN31 (ヌーメア) を通じて、またはスエズ、パスラまたはアバダンからの NR によって。

B. オーストラリアボックスと米国太平洋岸およびインドボックスの間の NR は、日本のユニットによってインターセプトされません。

71.224 日本のユニットに対する禁止: 日本のユニットはオーストラリアボックスに進入できません (例外: 日本の爆撃 26.462)。

71.23 オーストラリアボックスを離れること: オーストラリアボッ

クス内の西側連合国ユニットはマップ上に移動、基地変更、海輸、海上侵攻または再配備できます。西側連合国の陸上ユニットは、オーストラリアボックス内にマップ南端のオーストラリアボックスに隣接している日本の陸上戦力よりも少数の陸上戦力が存在することとならない限り、オーストラリアボックスからマップ南端に隣接している非アウトバックのオーストラリアのヘクス上に移動できます。オーストラリアボックス内の空母を基地とする海軍航空ユニットは、マップ上に基地変更できません。

71.24 航空任務: 日本の航空ユニットは、オーストラリアボックスへ任務を実施できません (例外: 日本の爆撃 26.462)。オーストラリアボックス内の西側連合国の航空ユニットは、マップ上に任務を実施できません。

71.25 陸上攻撃: オーストラリアボックスからマップ上への、またはマップからオーストラリアボックス内への陸上攻撃は禁止されます。

71.3 オーストラリアボックスが関与する戦闘:

71.31 消耗戦闘のみ: 消耗戦闘の目的では、オーストラリアボックスはすべての隣接する北部オーストラリアの消耗ゾーンの一部であると考えられます。オーストラリアボックスに隣接している日本の陸上ユニットは、オーストラリアボックス内の西側連合国の陸上ユニットを消耗させることができ、また消耗されます。オーストラリアボックスに対する消耗戦闘で獲得されたヘクスは効果がなく、西側連合国の陸上ユニットはオーストラリアボックスからの消耗による前進によってヘクスを獲得できません。陸上ユニットが関与する攻勢オペレーションは、オーストラリアボックス内で認められません。

71.32 航空オペレーション: オーストラリアボックスに対して認められる唯一の攻勢航空オペレーションは日本の爆撃です。オーストラリアボックスを爆撃している日本の航空ユニットとオーストラリアボックス内の西側連合国航空ユニットの航空戦闘は、通常どおり解決されます。攻勢オペレーションの目的では、オーストラリアボックスは東南アジア戦線の一部と考えられます。オーストラリアボックス内の西側連合国の航空ユニットに対する航空攻撃は禁止されます。

71.321 日本の爆撃の影響: オーストラリアボックスに対する日本の爆撃の結果失われた 3BRP につきオーストラリアの生産限度 (71.152) および英国の全体的な生産限度が 1BRP だけ減少します。

71.33 海軍活動のインターセプト: オーストラリアボックスを出入りする海輸、海上侵攻および NR は、マップ上のヘクスを通り抜ける場合にのみインターセプトされます。

71.4 オーストラリアボックスに隣接している日本の部隊:

71.41 英国の BRP: 日本の戦闘フェーズの終わりにオーストラリアボックス内の西側連合国陸上戦力数を超過してオーストラリアボックスに隣接している日本の各陸上戦力につき、英国は 1 ターンあたり 1BRP を、最高 10BRP まで、オーストラリアが降服していなければ失います。

71.42 オーストラリアの生産: オーストラリアボックスに隣接している日本の陸上戦力のために失われた英国の 3BRP ごと (端数切捨て) につき、オーストラリアの生産限度および英国全体の生産限度が 1BRP だけ減少します (71.152)。

71.43 オーストラリアの降服: 任意の連合国プレイヤーターンの終わりに、オーストラリアボックス内の西側連合国の陸上戦力数よりも、オーストラリアボックスに隣接している日本の陸上戦力数が 10 以上多い場合にオーストラリアは降服します。

71.431 オーストラリアは、任意の連合国プレイヤーターンの終わりに自発的に降服できます。

71.5 オーストラリアの降服:

71.51 オーストラリア降服の影響: オーストラリアが降服した場合、以下の影響があります。

- A. すべてのオーストラリアのユニットはマップから永久に取り除かれます。
- B. オーストラリアボックス内の非オーストラリアの西側連合国ユニットはすべて除去されます。
- C. 西側連合国ユニットはオーストラリアボックスに進入できず、そこから補給を引くことができません。
- D. オーストラリアボックス内でのすべての生産が禁止されます。
- E. 英国の BRP ベースが 10BRP だけ縮小され、英国はオーストラリアボックスの比例配分された価値を失います。オーストラリアボックスに隣接している日本のユニットによる BRP のペナルティーは、もはや適用されません (71.41)。
- F. オーストラリア内のヘクス支配は影響されません。オーストラリアのヘクスはいずれの側によっても進入できます。
- G. 英国の抵抗レベル 2 だけ減少します。

71.52 オーストラリアによる日本の BRP: オーストラリアが降服すれば、オーストラリアは 10BRP の価値を持つ日本の海外征服地と考えられます。

71.53 再征服の禁止: オーストラリア降服の影響は恒久的であり、回復されません。

71.6 補給:

71.61 オーストラリアが降服していない限りオーストラリアボックスは西側連合国ユニットの無制限補給源です。オーストラリアボックスからの補給は、マップの南端に沿った非アウトバックのオーストラリアヘクスを通過してマップ上への陸上により、あるいはヘクス NN24 を通ってタウンズビルまで、またはヘクス NN17 を通ってヌーメア (ニューカレドニア) まで海上によってトレースできます。

71.7 オーストラリアボックスからの海軍オペレーション:

71.71 オーストラリアボックスからの海軍オペレーション: オーストラリアボックス内を基地とする海軍ユニットは、インターセプトを含む海軍の活動を実行できます。オーストラリアボックスと太平洋マップ間の海軍活動の経路は、太平洋マップ南端上のヘクス NN15、NN24 (タウンズビル) または NN31 (ヌーメア) のうちの 1 つを通過してトレースされます。NN15 および NN24 (タウンズビル) はオーストラリアボックス内の海軍ユニットが基地としている港湾からマップ外で 8 ヘクスであり、NN31 (ヌーメア) はマップ外で 10 ヘクスの距離にあると考えられます。

71.8 アウトバック:

71.81 陸上の移動、戦闘、再配備および補給線のトレースは、全アウトバックヘクスサイド (マップ南端に沿った全アウトバックヘクスのヘクスサイド、および中央にある 4 つのアウトバックヘクス内部のヘクスサイド) を横切って実施できません。この禁止は航空オペレーションには適用されません。この禁止は、西のアウトバックヘクスの西、北西および北東のヘクスサイド、東のアウトバックヘクスの北西、北東および東のヘクスサイドには及びません。

71.9 ニュージーランド:

71.91 ゲーム目的では、ニュージーランドはオーストラリアの一部であると考えられます。オーストラリアのユニットのうち、2 つの

1-2 の歩兵ユニットはニュージーランドユニットであると考えられます。これらのユニットは、オーストラリアユニットと同じ生産および配備制限に従います。

72. インド

72.1 概観

72.2 インドボックス

72.3 インドボックスが関与する戦闘

72.4 インドボックスに隣接している日本の部隊

72.5 インドの降服

72.6 補給

72.7 インドボックスからの海軍オペレーション

72.8 インドとビルマの重要戦略目標

72.9 インド国民軍

72.1 概観:

72.11 BRP 価値: インドは英連邦の一部であり、それ自身のユニットを持っています。インドボックスは 10BRP の価値があり、英国の BRP ベースの一部として数えられます。カルカッタおよびダッカはそれぞれ 5BRP の価値があり、英国の植民地として扱われます。

72.12 部隊:

A. インドは、4 つの 2-2 および 4 つの 1-2 歩兵ユニットでゲームを開始します。

B. 西側連合国の陸軍の量産は、英国と日本の開戦または 1942 年春のいずれかより早い時点に続くいずれかの連合国プレイヤーターンに、任意の額面で 3 歩兵戦力まで (1 つの 2-2 歩兵および 1 つの 1-2 歩兵、または 3 つの 1-2 歩兵) インドの歩兵戦力プールを増加させるために使用できます。

72.13 地理的な制限: インドのユニットは、ゲーム開始時にマップに置かれ、英国と日本が開戦するまで以下のテーブルに述べられている配備範囲に従います。英国と日本が開戦した後も 72.14 の制限は適用され続けますが、インドのユニットは太平洋戦域の東南アジア戦線に制限なしで配備され活動できます。

インドの配備制限			
	インド	ビルマ、マラヤおよび シンガポール	ヨーロッパ
最小	4	0	0
最大	12	8	3
配備制限はインドの歩兵戦力数を示しています。インドのユニットは、インドボックスを含む東南アジア戦線に制限されます。			

72.14 ヨーロッパでの使用制限: 1939 年秋には、1 つのインド 2-2 歩兵および 1 つのインド 1-2 歩兵ユニットがヨーロッパへ NR できます。他のインドの歩兵戦力はアジアに残らなくてはなりません。同時に 1 つのインド 2-2 歩兵および 1 つのインド 1-2 歩兵ユニットのみがヨーロッパに存在する限り、ヨーロッパへ送られたインドのユニットが失われれば交替できます。インドのユニットは地中海戦線およびエチオピアに制限されます。

72.15 セイロン: セイロンはすべての目的でインドの一部であると考えられます。

72.16 ユニット生産:

72.161 位置: インドのユニットはインドのヘクスまたはインドボックスに生産できます。

72.162 1 ターンあたりの限度: インドの生産限度は 1 ターンあたり任意の額面で 3BRP 分の歩兵ですが、この限界はインドボックスへの日本の爆撃 (72.321) またはインドボックスに隣接している日本の陸上ユニットの存在 (72.42) によって減少されます。

72.163 コスト: 英国はインドユニットの生産コストを支払わなく

てはなりません。インドユニットの生産コストは英国の生産限度に数えられます。チンディットを生産する BRP コストは、インドではなく英国の生産限度に数えられます (27.474D)。

72.17 英国の部隊: 1つの2-3 装甲ユニット、3つの1-2 歩兵ユニット、2つの補充部隊、2つのAAF、1つの巡洋艦および1つの駆逐艦戦力が、アジアでゲームを開始し、英国と日本の開戦までそこに残らなくてはなりません。それらの配備は適用しているシナリオの中で述べられています。

72.2 インドボックス:

72.21 インドボックス: インドボックスは、マップに現れないインドの一部を表わします。太平洋マップ上にあるインドボックスは、ヨーロッパマップ上のインド洋 SW ボックスとは区別されます。

72.211 基地: インドボックスは、西側連合国の航空および海軍ユニットに対する無制限の基地容量を持っています。

72.22 インドボックスへの進入: 西側連合国のユニットは次の方法でインドボックスに進入できます。

72.221 移動フェーズ中:

A. 陸上ユニット: マップ西端に隣接するヒマラヤの南のインドヘクスから移動すること、および空輸または海輸によって。海輸は、太平洋マップ上の適格の港湾、スエズ、バスラまたはアバダンから実施できます。

B. 航空ユニット: インドのヘクスからマップ西端外への基地変更または海輸によって。

C. 海軍ユニット: インドボックスへの基地変更によって (72.71)。基地変更は、太平洋マップ上の適格の港湾、スエズ、バスラまたはアバダンから実施できます。

72.222 戦闘フェーズ中:

A. 装甲および空挺ユニット: インドのヘクスからヒマラヤの南のマップ西端外への展開移動または空挺降下によって。

72.223 再配備フェーズ中:

A. ヒマラヤの南のマップ西端外へ、インドのヘクスから TR するか、重要戦略目標から SR するか、あるいはオーストラリアボックス、南アフリカボックス、スエズ、バスラまたはアバダンからヘクス CC2 を通って NR することによって。

B. インドボックスとオーストラリアおよび南アフリカボックス間の NR は、日本のユニットによってインターセプトされません。

72.224 日本のユニットに対する禁止: 日本のユニットはインドボックスに進入できません (例外: 日本の爆撃-26.462)。

72.23 インドボックスを離れること: インドボックス内の西側連合国のユニットは、マップ上に移動、基地変更、海輸、海上侵攻または再配備できます。移動しているプレイヤーがインドボックスを支配していれば、インドボックスから移動する陸上ユニットは、マップの端にある敵が支配するカラのヘクスに進入できますが、これによってマップ西端に沿ってインドボックスに隣接している日本の陸上戦力より少ない西側連合国のユニットがインドボックス内に存在することとなる場合には、西側連合国のユニットはインドボックスを離れることができません。インドボックス内の空母を基地とする NAS は、マップ上に基地変更できません。

72.24 航空任務: 日本の航空ユニットは、インドボックスへ任務を実施できません (例外: 日本の爆撃-26.462)。インドボックス内の西側連合国の航空ユニットは、マップ上に任務を実施できません。

72.25 陸上攻撃: インドボックスからマップ上への、またはマップからインドボックス内への陸上攻撃は禁止されます。

72.3 インドボックスが関与する戦闘:

72.31 消耗戦闘のみ: 消耗戦闘の目的では、インドボックスはすべての隣接するインドの消耗ゾーンの一部であると考えられます。イ

ンドボックスに隣接している日本の陸上ユニットは、インドボックス内の西側連合国の陸上ユニットを消耗させることができ、また消耗されます。インドボックスに対する消耗戦闘で獲得されたヘクスは効果がなく、また西側連合国の陸上ユニットはインドボックスからの消耗による前進によってヘクスを獲得できません。陸上ユニットが関与する攻勢オペレーションは、インドボックス内で認められません。

72.32 航空オペレーション: インドボックスに対して認められる唯一の攻勢の航空オペレーションは日本の爆撃です。インドボックスを爆撃している日本の航空ユニットとインドボックス内の西側連合国の航空ユニットとの航空戦闘は、通常どおり解決されます。攻勢オペレーション目的ではインドボックスは東南アジア戦線の一部と考えられます。インドボックス内の西側連合国の航空ユニットに対する航空攻撃は禁止されます。

72.321 日本の爆撃の影響: インドボックスに対する日本の爆撃の結果失われた3BRPにつき、インドの生産限度 (72.162) および英国全体の生産限度が1BRP だけ減少します。

72.33 海軍活動のインターセプト: インドボックスを出入りする海輸、海上侵攻および NR は、マップのヘクスを通過する場合にのみインターセプトされます。

72.4 インドボックスに隣接している日本の部隊:

71.41 英国の BRP: 日本の戦闘フェーズの終わりにインドボックス内の西側連合国陸上戦力数を超えてインドボックスに隣接している日本の各陸上戦力につき、英国は1 ターンあたり1BRP を、最高10BRP まで、インドが降服していなければ失います。

71.42 インドの生産: インドボックスに隣接している日本の陸上戦力のために失われた英国の3BRP ごと (端数切捨て) につき、インドの生産限度 (72.162) および英国全体の生産限度が1BRP だけ減少します。

71.43 インドの降服: 任意の連合国プレイヤーターンの終わりに、インドボックス内の西側連合国の陸上戦力数よりも、インドボックスに隣接している日本の陸上戦力数が10 以上多い場合にインドは降服します。

71.431 インドは、任意の連合国プレイヤーターンの終わりに自発的に降服できます。

71.5 インドの降服:

71.51 インド降服の影響: インドが降服した場合、以下の影響があります。

A. すべてのインドのユニットはマップから永久に取り除かれます。

B. インドボックス内の非インドの西側連合国ユニットはすべて除去されます。

C. 西側連合国ユニットはインドボックスに進入できず、そこから補給を引くことができません。

D. インドボックス内でのすべての生産が禁止されます。

E. 英国の BRP ベースが10BRP だけ縮小され、英国はインドボックスの比例配分された価値を失います。インドボックスに隣接している日本のユニットによる BRP のペナルティーは、もはや適用されません (72.41)。

F. インド内のヘクス支配は影響されません。インドのヘクスはいずれの側によっても進入できます。

G. 英国の抵抗レベル2 だけ減少します。

H. インドボックスを通過する中国への西側連合国の BRP 譲渡は禁止されます。

71.52 インドによる日本の BRP: インドが降服すれば、インドは10BRP の価値を持つ日本の海外征服地と考えられます。

71.53 再征服の禁止: インド降服の影響は恒久的であり、回復され

ません。

72.6 補給:

72.61 連合国の支配: インドが降服していない限り、インドボックスは西側連合国のユニットの無制限補給源です。インドボックスからの補給は、ヒマラヤの南のマップ西端に沿ったインドのヘクスを通してマップ上にトレースできます。

72.7 インドボックスからの海軍オペレーション:

72.71 インドボックスからの海軍オペレーション: インドボックス内を基地とする海軍ユニットは、インターセプトを含む海軍活動を実行できます。そのような海軍ユニットは、インドの海岸が太平洋マップ西端と交差しているヘクス CC2 でマップ上に現われます。このヘクスはインドボックス内の港湾から 8 ヘクスです (72.71)。

72.8 インドおよびビルマの重要戦略目標:

72.81 カルカッタおよびダッカ: カルカッタおよびダッカはそれぞれ 5BRP の価値があります。英国がカルカッタまたはダッカの支配を失い、次の連合国プレイヤーターンにこれらの都市の支配を回復しない場合、英国はこれらの都市の比例配分された BRP 価値を失い、日本は征服地としてこれらの都市の比例配分された BRP 価値を獲得します。

カルカッタとダッカは重要経済地帯ではなく、それらの損失は英国の BRP ベースまたは英国またはインドの生産限度に影響がありません。

72.82 コロンボ: コロンボは BRP 価値を持っていませんが、インド洋 SW ボックスに対する日本の通商破壊艦の基地として使用でき、インド洋 SW ボックス内の潜水艦戦で日本に好意的な修正を与えます。

72.83 ラングーン: ラングーンは英国の植民地であるビルマの首都です (74.11A)。

72.84 英国インド陸軍: 日本がカルカッタ、ダッカ、コロンボまたはラングーンの支配を獲得し、英国が次の連合国プレイヤーターンにこれらの都市の支配を回復しない場合、日本によって占領された各重要戦略目標につき 1 つの歩兵戦力が英国インド陸軍から取り除かれます。英国インド陸軍のこの縮小は、英国による重要戦略目標の奪還失敗に続く英国のユニット生産フェーズ中に発生し、未生産歩兵ユニットが最初に除去されます。西側連合国が重要戦略目標を奪還すれば、英国インドの陸軍に対する影響が撤回され、奪還に続く連合国プレイヤーターンに歩兵ユニットが英国の戦力プールに未生産で戻されます。

72.9 インド国民軍:

72.91 インド国民軍: インド国民軍は、歴史上はインドにおける英国支配を打倒するために日本を援助することを試みた日本に支配される部隊です。

72.92 生産:

A. インド国民軍の歩兵ユニットは、プレイヤーターンの最初に日本によって支配されたインドまたはビルマの完全に補給された都市で生産できます。

B. 日本は各ターンに 1 つの 1-2 インド国民軍の歩兵ユニットを生産でき、または次のターンに 2-2 インド国民軍の歩兵ユニットを生産するために 1-2 インド国民軍歩兵ユニットの生産を延期できます。1 つを超える未生産のインド国民軍戦力は、この方法で将来のターンのために蓄積できません。

C. 日本は、インド国民軍ユニットを生産する BRP コストを払いま

す。

D. インド国民軍の 1-2 歩兵ユニットは、マップ上のそのような歩兵ユニットの数が日本に支配されるビルマおよびインドの重要戦略目標の数を超過しなければ、再生産できます (72.93A)。インド国民軍 2-2 歩兵ユニットを含む、インド転覆の結果によって作成された追加のインド国民軍ユニット (72.93B) は再建できません。

72.93 戦力プール:

A. 日本に支配される重要戦略目標: 1 つのインドの国民軍 1-2 歩兵ユニットが、日本の支配しているカルカッタ、ダッカ、コロンボおよびラングーンのそれぞれにつき日本の戦力プールに加えられます。これらのインド国民軍への追加は、日本による重要戦略目標の占領に続く日本のユニット生産フェーズ中に発生し、その後の英国によるこれらの都市の奪還に影響されず、1 ゲームあたり 1 つの都市につき 1 回のみ発生します。

B. インドの転覆: 日本によるカルカッタ、ダッカ、コロンボおよびラングーンの占領によって作成されたインド国民軍の 1-2 歩兵ユニットに加えて、日本は、インドの転覆の量産結果を達成した場合 (42.26F, 44.34A)、各ターンに追加 1 戦力のインドの国民軍歩兵を生産できます。

72.94 地理的な制限: インド国民軍ユニットはビルマまたはインドでのみ活動できます。

73. ジブラルタル

73.1 英国の所有地

73.2 防御値

73.3 海軍活動

73.4 再配備

73.5 石油補給

73.6 海軍ユニットの置き換え

73.7 潜水艦戦

73.1 英国の所有地:

73.11 BRP 価値のない英国の所有地: ジブラルタルは BRP 価値のない英国の所有地です。

73.2 防御値:

73.21 防御値: ジブラルタルは要塞、山および海岸を含んでいます。したがってジブラルタルの連合国ユニットは、ジブラルタル要塞の防御値が包囲によって減少されていなければ、陸上攻撃に対して防御する場合には +5 DM を持ち、海上侵攻に対して防御する場合には、+6DM を持ちます。

73.3 海軍活動:

73.31 侵攻: ジブラルタルは 2 戦線港湾であり、侵攻の瞬間に 10 未満の海軍戦力がジブラルタルにある場合には、地中海および西部戦線の両方に基地を置いた海軍ユニットによって侵攻されるかもしれません。侵攻のコストは地中海戦線で払われます。

73.32 海輸: ジブラルタルへの海輸のコストは地中海戦線で払われます。

73.33 インターセプト: ジブラルタルへの、またはジブラルタルからの海軍活動は、活動が実施される戦線上でのみインターセプトされます (21.1324)。

73.4 再配備:

73.41 ジブラルタルを出入りする再配備: ジブラルタルを支配する

側は、隣接ヘクス上の敵ユニットの存在にかかわらずジブラルタルへの、およびジブラルタルからのユニットの NR ができます (28.26D)。この逆はできません。ジブラルタルが敵の支配にある場合、ユニットは、ジブラルタルに隣接する陸上ヘクスである Z8 へ、または Z8 から再配備できません (28.25)。

73.42 ジブラルタル海峡を通過する NR: ジブラルタルが味方の支配下でない場合、大西洋と地中海間のジブラルタルを通過する NR は禁止されます (例外: ジブラルタルが敵の支配下にある場合、ドイツは西部戦線または大西洋 SW ボックスと地中海の間で 1 ターンにつき 1 つの潜水艦戦力を転送できます (25.15))。

73.5 石油補給:

73.51 石油: ジブラルタルは、西部戦線および地中海戦線の一方または両方から石油補給を引くことができます。

73.6 海軍ユニットの置き換え:

73.61 戦線の選択: ジブラルタルから置き換えられる海軍ユニットは、所有者の選択により西部または地中海戦線へ置き換えられます。

73.7 潜水艦戦:

73.71 潜水艦戦に対する影響: ジブラルタルの枢軸国支配は、潜水艦戦 SW 戦闘さい振りにおいて枢軸国に好意的な +1 修正を与えます (25.61)。

74. 英国のアジア植民地

74.1 英国の植民地

74.2 英国の BRP レベルに対する影響

74.3 マラッカ海峡

74.1 英国の植民地:

74.11 ゲーム開始時に英国は次のアジア植民地を支配しています。

- A. ビルマ (10BRP)。首都:ラングーン。
- B. マラヤ (10BRP)。首都:クアラルンプール。
- C. サラワク (0BRP)。首都:クチン。
- D. 香港 (5BRP)。
- E. シンガポール (5BRP)。

74.2 英国の BRP レベルに対する影響:

74.21 BRP は通常どおり加えられます: 1940 年の YSS 以降、英国は、中東の植民地と同様に、その BRP 合計にアジア植民地の BRP 価値を含めます。

74.3 シンガポール:

74.31 マラッカ海峡: シンガポールはマラッカ海峡 (DD11、EE10) を支配します。シンガポールが味方の部隊によって支配されなければ、海上補給、海軍活動、日本の船団ルートに対する潜水艦によるインターセプトおよび NR は、これらの 2 ヘクスを通過してベンガル湾 (ヘクス DD10 および EE9) の西へ出入りできず、EE11 (シンガポール) および FF10 から東へは出入りできません (例外: シンガポール自体は、西からマラッカ海峡を通じて侵攻されます)。

フランス

75. フランス部隊に対する制限

75.1 歴史的事実

75.2 陸上攻撃

75.3 英国内のフランスユニット

75.4 枢軸国によるパリ占領

75.5 ヨーロッパ戦域に制限されたフランスのユニット

75.6 フランス植民地のユニット

75.1 歴史的事実:

75.11 フランスは、国内の政争によって弱められ、第 1 次世界大戦で受けた甚大な死傷者の記憶により当惑した状況で戦争に突入しました。このような政治的な弱点は、イタリアの戦争努力を特徴づけた軍事上の準備不足とは異なっていましたが、フランス部隊の活動に対する以下の制限に反映されています。これらの制限は、英仏間の協力制限 (53.2) とは独立して存在します。

75.2 陸上攻撃:

75.21 1:1 未満の攻撃禁止: フランスの陸上ユニットは、1:1 の比率未満で陸上攻撃を実行または援助できません。

75.3 英国内のフランスユニット:

75.31 フランスユニットの英国への進入禁止: フランスのユニットは英国に進入できず、英国内を基地とすることができません。

75.4 枢軸国によるパリ占領:

75.41 追加の制限: パリが枢軸国の陸上ユニットによって占領されている間には、次の追加の制限が適用されます。パリが枢軸国ユニットによって占められているのではなく、単に枢軸国に支配されているのであれば、これらの追加の制限は適用されません (つまり枢軸国ユニットがパリを通過して移動しパリに残らなかった場合)。パリが枢軸国の陸上ユニットによって占領されている間の影響は以下のとおりです。

75.42 宣戦布告の禁止: フランスは、宣戦布告を実施できません。

75.43 海軍ユニット: フランスの海軍ユニットは基地変更および NR のみを実施できます。フランスの海軍ユニットは海上補給を護衛できず、海軍の任務を実施できず、敵の海軍活動をインターセプトできず、海上護衛を提供できません。

75.44 地理的な制限: フランスのユニットはフランスを離れることができません。フランス外のフランスユニットは、敵に支配されるヘクスに進入できません。

75.45 攻勢オペレーション: フランスは西部戦線でのみ攻勢オペレーションを実施できます。フランスは、パリに対する 1:1 以上の比率の攻撃に関連する攻勢オペレーションのみを実施できます。西側連合国がパリの支配を回復しない限り、フランスは消耗戦闘に従事できません。

75.46 パリへの攻撃: パリへの西側連合国ユニットの移動を妨げる枢軸国ユニットに対するフランスの攻撃は禁止されます。フランスのユニットは、以下のようにパリにある枢軸国ユニットに対する攻撃に制限されています。

A. 攻撃は 1:1 以上の比率である必要があります (75.21)。フランスのユニットは、より低い比率の攻撃がパリの奪還に理論上結びつく場合でも、より低い比率の攻撃に参加できません。

B. 少なくとも 1 つの攻撃する連合国の陸上ユニットが補給されて

おり、パリへ戦闘後前進することに適格でなければ、パリはフランスのユニットによって攻撃できません。パリに隣接している英国のユニットは、英仏間の協力制限が適用されない場合にのみパリに前進できます。まれな場合に、パリへの戦闘後前進を禁じられたとしても、英国のユニットは、英仏間の協力制限にもかかわらず、パリがカラの場合には移動または展開のいずれかの間にそこを通過して移動することにより、パリを奪還することができます。

C. フランスが攻勢オペレーションを実施するための BRP を欠いているか、パリに対する 1:1 の比率を得ることができなければ、フランスのユニットは攻撃できません。枢軸国の防御航空支援が、あり得る奪還をパリが受けないことを示すために要求される場合には、枢軸国プレイヤーが望めば、そのような防御航空支援がパリの枢軸国ユニットに提供されます。これらの計算は考慮に入れる必要がありますが、連合国のインターセプトによってこのような防御航空支援は除去される可能性があります。パリに対する防御航空支援を実施する枢軸国の航空ユニットは、連合国プレイヤーターンに対して他の目的で使用できません。

D. パリが枢軸国陸上ユニットによって占領されている間には、フランスの航空ユニットはパリに対する合法的な陸上攻撃に対する支援任務のみを実施できます。可能な航空任務は、パリのヘクス、パリのヘクスに対する陸上攻撃への対地支援、パリのヘクス内の枢軸国ユニットに防御航空支援を提供できる位置にある枢軸国航空ユニットに対する航空優勢任務、およびそのような防御航空支援へのインターセプトです。パリが枢軸国ユニットによって占領されている間には、フランスの航空ユニットは他の航空任務を実施できません。パリに対する合法的な陸上攻撃が可能でない場合には、フランスは一切の航空任務を実施できません。これは、フランスの航空ユニットが基地変更すること、または英国海軍のインターセプトのさい振りに対する修正を禁止しません。連合国が望む場合には、フランスの航空ユニットはフランスの航空優勢任務が実施された後に陸上攻撃の実施を中止できますが、その陸上攻撃は可能でなければなりません。連合国ターンにおける展開の結果、パリに対する攻撃が不可能となった場合には、フランス空軍はもはや任務を実行できず、従事しているすべての任務が中断されます。フランスの航空ユニットは、英国のパリに対する 1:2 攻撃に参加できません。

75.47 英国に対する影響はありません: これらの制限はフランス部隊にのみ適用され、英国のパリに対する攻撃を妨げません。

75.48 パリの奪還: 連合国が、パリの枢軸国部隊をすべて除去しパリへの戦闘後前進に成功する場合、西部戦線にある他の未使用のフランスユニットは、その戦闘フェーズ中に攻撃できます。プレイの手順に注意を払う必要があります。フランスは、以前に禁止されていた航空または海軍の任務を遡及して発表することができます。フランスの航空ユニットは、パリが連合国によって再び占領された後には、パリが奪還されたターンの展開の間に対地支援または敵の防御航空支援に対するインターセプトを実施できます。

75.49 再配備の禁止: フランスの再配備は、フランスが降服するターンには禁止されます (58.12)。

75.5 ヨーロッパ戦域に制限されたフランスのユニット:

75.51 フランスのユニットは太平洋戦域へ配備できません。

75.6 フランス植民地ユニット:

75.61 植民地に制限されたフランスの植民地ユニット: フランス領北アフリカでゲームを開始する2つの1-3 フランス歩兵ユニットは、フランス領北アフリカまたはリビアに留まらなくてはなりません。レバノン・シリアでゲームを開始する 1-3 フランス歩兵はレバノン・シリアに留まらなければなりません。損失した場合には、そのようなユニットは、ゲーム開始時にいたフランス植民地でのみ再生産で

きます。3 つのフランスの 1-3 歩兵ユニットは、フランス降服の結果その地位が変更されるまでフランスに進入できません。

76. フランスのアジア植民地

76.1 フランス領インドシナ

76.2 フランス領インドシナの地位

76.3 フランス領インドシナを通過する BRP 譲渡

76.4 日本によるフランス領インドシナ占領

76.5 他のフランス領土

76.1 フランス領インドシナ:

76.11 フランスの植民地: フランス領インドシナは 10BRP の価値を有するフランス植民地であり、その首都はサイゴンです。

76.12 BRP は通常通り加えられます: 1940 年の YSS 以降、フランスは、ヨーロッパの植民地と同じ方法でその BRP 合計にフランス領インドシナの BRP 価値を含めます。

76.2 フランス領インドシナの地位:

76.21 フランス降服前: フランスが枢軸国に征服されるまで、日本は英国に対する宣戦布告なしでフランス領インドシナに進入できません。

76.22 フランス降服後: フランスが枢軸国によって征服されれば、フランス領インドシナは自動的にビシーの支配となり、ビシーフランスが枢軸国によって設立されない場合には独立した中小国になります。いずれの場合にも、フランス領インドシナは、フランス領北アフリカおよびレバノン・シリアでは必要になるさい振りなしで、この地位となります。ビシーフランスの外交結果はフランス領インドシナに効果がありません。英国と日本が戦争状態となるまで、英国はフランス領インドシナを攻撃できません。

76.23 シナリオにおける支配: 歴史上、日本は太平洋での開戦前にフランス領インドシナを占領しました。したがって 1941 年夏よりも後に始まるすべてのシナリオの開始時には、フランス領インドシナは日本によって支配されています。

76.3 フランス領インドシナを通過する BRP 譲渡:

76.31 フランス領インドシナを通過する BRP 譲渡: 米国は、枢軸国によるフランス征服前または征服後に、日本が西側連合国と戦争中でなく、中国で日本ユニットの隣を通過しない SR ルートが利用可能であれば、フランス領インドシナを通過して中国国民党に BRP を譲渡できます。

76.4 日本によるフランス領インドシナ占領:

76.41 宣戦布告は要求されません: フランスが枢軸国によって征服された後には、日本は、単にそうする意図を発表し、陸上ユニットをハノイまたはサイゴンへ移動、海輸、空輸、海上侵攻または NR することにより、宣戦布告なしでフランス領インドシナの一部または全部を占領できます。その時点の中国抵抗レベルが「+2」以上でなければ、日本のユニットは中国内の中国ユニットの隣りに再配備できます。

76.42 北部フランス領インドシナの占領: 北部フランス領インドシナに対する日本の占領は、日本の陸上ユニットがハノイに入り、中国と国境に隣接しているフランス領インドシナのヘクスのみが日本の支配となる場合に発生します。日本のユニットは、中国に対してこれらのヘクスから活動でき、フランス領インドシナを通過する中国への BRP 譲渡は禁止され、USJT レベルは影響されません。し

かしながら、日本は、フランス領インドシナの BRP を受け取らず、フランス領インドシナにおける他のヘクスの支配を獲得しません。
76.43 全フランス領インドシナの占領: 全フランス領インドシナに対する日本の占領は 2 段階のプロセスです。

A. 占領の最初のターンでは、1 つの日本の陸上ユニットがサイゴンに進入できます。その後、日本は、その次のプレイヤーターンの最初にフランス領インドシナの比例配分された BRP を受け取ります。 USJT レベルは、日本の陸上ユニットがサイゴンに進入したターンに 1 だけ、およびその後の各ターンに 1 ずつ増加します。日本のユニットは、日本がサイゴンに進入するターンには、フランス領インドシナの残りのヘクスに進入できません（例外：北部フランス領インドシナ- 76.42）。

B. サイゴンの占領に続く日本プレイヤーターンの開始時に、既に日本の支配となっていないフランス領インドシナの他のすべてのヘクスが日本の支配下となります。

76.44 日本は、前のプレイヤーターンにサイゴンを占領していない限り、西側連合国を攻撃するプレイヤーターンに南部フランス領インドシナの航空基地を使用できません。

76.45 タイに対する影響: 日本が以前に全フランス領インドシナを占領したならば（76.43B）、日本と英国が開戦するときに、タイは直ちに日本と提携します。そうでなければ、タイは、日本のサイゴン占領に続く日本のプレイヤーターンに日本と提携します。

76.46 ヨーロッパへの影響: 日本のフランス領インドシナ占領は USAT レベルまたは外交さい振りに影響がありません。日本がフランス領インドシナを占領したときにフランスが征服されていなければ、フランスの BRP レベルがこれに伴い減少します。

76.5 他のフランス領土:

76.51 フランス領太平洋諸島: 他の太平洋のフランス領土（ニューカレドニア、ヴァリス島およびソシエテ諸島）は、ゲーム開始時に英国の支配下にあるとして扱われ、フランスが枢軸国によって征服されれば、自動的に自由フランスになります。

77. ビシーフランス

77.1 ビシーフランス設立の選択

77.2 ビシーフランス

77.3 ビシーフランスのヘクス

77.4 ビシーフランスのユニット

77.5 ビシーフランスへの攻撃

77.6 ビシーフランス植民地への攻撃

77.7 外交目標としてのビシーフランス

77.8 ドイツの中小同盟国としてのビシーフランス

77.9 ビシーフランスの除去

77.1 ビシーフランス設立の選択:

77.11 枢軸国プレイヤーが選択肢を持っています: フランス降服時に枢軸国プレイヤーはフランス降服の過程の一部としてビシーフランスを設立する選択肢を持っています（58.3）。

77.2 ビシーフランス:

77.21 中小国としてのビシーフランス: ビシーフランスは、ビシーフランス国境により定義されるフランス南部、コルシカおよびビシーフランスとなったフランスの植民地からなります。ビシーフランスが枢軸国プレイヤーによって設立されれば、ビシーフランスは 20BRP（リヨンとマルセイユの重要経済地帯分）およびビシー植民地（58.31A）の BRP 価値を持つ中小国となり、その首都はビシー

市です。

77.22 ビシー市: フランス降服からビシーフランスの征服または非活性化までの間に、ビシー市はビシーフランスの首都として機能します。ビシー市はビシーユニットの無制限補給源です。ビシー市は、ビシーフランスが枢軸国と提携または同盟（ビシーフランスに対する「9」または「10+」の外交結果）する場合、またはビシーフランスに対する連合国の宣戦布告後に他の枢軸国ユニットの限定補給源となります。他の時点ではビシー市は通常の都市として扱われます。

77.3 ビシーフランスのヘクス:

77.31 ビシーフランスのヘクス支配: ビシーフランスのヘクスは中立であり、いずれか一方の側がビシーフランスのヘクス支配を獲得する外交結果となるまで、いずれの側も支配しません。

77.32 枢軸国の支配: 枢軸国はビシーフランスに対する「8」以上の外交結果の後にビシーフランスのヘクス支配を獲得します。

77.33 連合国の支配: 連合国はビシーフランスに対する「-1」以下の外交結果の後にビシーフランスのヘクス支配を獲得します。

77.34 補給: ビシーフランスのヘクスを支配しなければ、どちらの側もビシーフランスの領域を通して補給をトレースできません（例外：フランス降服に続く枢軸国プレイヤーターンの枢軸国ユニット）。

77.4 ビシーフランスのユニット:

77.41 枢軸国がビシーフランス部隊を支配します: ビシーフランスが設立された場合、1 つのビシーフランスの 2-3 歩兵ユニットは、いずれかの側と提携または同盟するまで、ビシー市およびヨーロッパのビシーフランス植民地の各首都に配置され、そこに残らなくてはなりません。他のビシーフランス部隊は、ビシーフランスに置かれ、外交結果またはビシーフランスへの宣戦布告により引き起こされた提携により状況が変化するまで、フランス降服レベルにかかわらず枢軸国によって支配されます。

77.42 ビシー植民地の増援: ビシーフランスの植民地は、ビシーフランスに対する「5-6」以上の外交結果が有効な場合にのみビシーユニットによって増加できます。ビシーフランス部隊は、海上護衛としてビシーフランスの駆逐艦を使用して、ビシーフランス植民地へ NR できます。

77.43 陸軍および海軍国籍 DRM: ビシーフランスの航空および海軍ユニットの国籍 DRM は 1 です。これは、ビシーフランスが航空または海軍国籍研究結果を達成した連合党派と提携または同盟すれば増加されます。

77.5 ビシーフランスへの攻撃:

77.51 宣戦布告の要求: いずれ側も 10BRP のコストでビシーフランスに宣戦布告できます。

77.52 ビシー部隊はその場所に残ります: 主要国がビシーフランスに宣戦布告すれば、ビシーフランス部隊はヘクスに残り、その攻撃に対応するために再配備できません。

77.53 枢軸国による宣戦布告の影響: ドイツがビシーフランスに宣戦布告すれば、ビシーフランスが枢軸国によって直ちに征服されても、次の影響が発生します。

A. すべてのヨーロッパのビシー植民地およびそこにあるビシーフランスユニットはすべて自由フランスになります。

B. ビシー艦隊は自由フランスになり、直ちに地中海戦線の任意の英国が支配する港湾へ移動でき、その際に枢軸国の航空および海軍のインターセプトを受けず。

C. ビシー市を含むビシーフランスまたはビシー植民地で、ビシーフランスのユニットにスタックしている枢軸国ユニットは、ビシーフ

ランスのユニットに隣接しているヘクスに置かれます。

77.54 連合国の宣戦布告の影響: 連合国の主要国がビシーフランスに宣戦布告すれば、それが攻撃の最初のターンを生き残った場合にはビシーフランスはドイツと提携します。また、枢軸国は次の外交フェーズ中にビシーフランスに対する反応さい振りを実施できます (49.633)。

77.6 ビシーフランス植民地への攻撃:

77.61 宣戦布告は要求されません: 英国および米国は、ビシーフランスまたはビシーフランス植民地に対する宣戦布告なしでビシー植民地を攻撃できます。したがってビシー植民地に対する英国または米国の攻撃は 10BRP を要せず、USAT レベルの減少を引き起こしません。

77.62 ビシーの反応が引き起こされます: 英国または米国によって攻撃された各ヨーロッパのビシー植民地につき、ビシーの外交さい振りにおける+1 修正が引き起こされます。また枢軸国は次の外交フェーズ中にビシーフランスに対する反応さい振りを実施できます (49.633)。ビシー植民地が攻撃されたときにビシーフランスがドイツと提携または同盟していれば、この修正は適用されず、反応さい振りは実施されません。このルールは、フランス領インドシナには適用されず、英国と日本が開戦するまでそれは英国により攻撃されません (76.22)。

77.63 攻撃された植民地は単独で戦います: 英国または米国によって攻撃された植民地内のビシー部隊は植民地を防御するために使用できますが、その植民地の外のビシー部隊は戦いに参加せず、植民地を強化するためには使用できません (例外: ビシーフランスに対して「5-6」以上の外交結果が有効な場合 77.42)。ビシー植民地に対する連合国の攻撃の間に除去されたビシー歩兵および補充部隊ユニットは、1 ターンにつき 1 ユニットの割合でビシーフランスに再生産できます。

77.631 各植民地は個別です: モロッコ、アルジェリア、チュニジアおよびレバノン・シリアはそれぞれこのルールでは個別の植民地として扱われます。

77.7 外交目標としてのビシーフランス:

77.71 ビシーフランスの指名: ビシーフランスはいずれかの側によって、フランス降服よりも後の年に外交目標として指名できます。加えて、連合国がビシー植民地を攻撃する場合には、枢軸国はビシーフランスに対して反応さい振りを実施できます。

77.72 修正としてのフランス降服レベル: プラスのフランスの降服レベルは、すべてのビシーの外交さい振りに対して+1 修正を生成し、マイナスのフランスの降服レベルは、すべてのビシーの外交さい振りに-1 修正を生成します。

77.8 ドイツの中小同盟国としてのビシーフランス:

77.81 ビシーフランスの活性化: ビシーフランスは、ビシーフランスに対する「10+」の外交結果によってのみドイツの中小同盟国として活性化されます。活性化された時にビシーユニットはすべてドイツの戦力プールの一部になり、ドイツはビシーフランスの BRP を受け取ります。

77.82 活性化したビシー部隊に対するエリア制限はありません: ビシーフランスがドイツの中小同盟国として活性化すれば、ビシーユニット活動エリアに制限はありません。

77.83 フランス領土外のビシー部隊: フランスまたはフランス植民地外で攻撃された場合には、ビシーの陸上ユニットは 1DM を受け取ります (15.33B; 例外: ビシーフランスに対する「5-6」、「7」または「8」の外交結果後にロシアで戦うビシー志願兵)。

77.84 ビシーユニットの再生産: ビシーユニットは、フランス本土のビシー部分内でのみ再生産できます。

77.9 ビシーフランスの除去:

77.91 征服: ビシー市がパルチザンを含む敵部隊のみによって占められるか支配される戦闘フェーズの終わりに、ビシーフランスは存在を中止し、すべてのビシーフランスのユニットはマップから取り除かれます。自由フランスユニットは影響されません。

77.92 連合国のパリ奪還: 連合国がビシーフランスに宣戦布告しておらず、「-2」または「-3」の外交結果が有効でない場合には、枢軸国が連合国またはパルチザンに支配されたパリの奪還に失敗した枢軸国の戦闘フェーズの終了時に、ビシーフランスは存在を中止し、すべてのビシーフランスのユニットはマップから除去されます。自由フランスユニットは影響されません。

77.93 「0」または「-1」の外交結果: ビシーの活性化の前後におけるビシーフランスに対する「0」または「-1」の外交結果により、ビシーフランスは非活性化され、すべてのビシー部隊がマップから取り除かれます。ビシーフランスは政治主体としての存在を中止し、再び単なるフランスの一部になります。ビシーフランスに対する「-1」の外交結果の後には、ビシーフランスのヘクスは連合国の支配となります。「0」の結果の後には、ビシーフランスのヘクスは誰によっても支配されません。

ビシーフランスに対する「-2」または「-3」の外交結果が有効であるときに、枢軸国が外交目標としてビシーフランスを指名し、「-1」または「0」の結果を達成した場合には、連合国は、より劣った「3-4」の結果を選択することによりビシーフランスの非活性化を回避することができます (49.53)。

77.94 効果: ビシーフランスが 77.91 または 77.92 に述べられるように除去された場合には、ヨーロッパのビシーフランスおよびコルシカのヘクスは、連合国ユニットがそれらへ、またはそれらを通して移動していなければ、すべてドイツの支配に移転します。その他のビシー植民地は、誰によっても支配されません。

77.95 「-1」の外交結果: ビシーの活性化の前後におけるビシーフランスに対する「-1」の外交結果は、ビシーフランスを非活性化し (77.93)、ビシーフランスのヘクスを連合国の支配下にします。

77.96 「-2」または「-3」の外交結果: ビシーフランスに対する「-2」の外交結果の後には、ビシーフランスは連合国の提携中小国になり、ビシーフランスに対する「-3」の外交結果の後には、ビシーフランスは連合国の中小同盟国になります。両方の場合で、すべてのビシー植民地がそこにいる部隊を含めて自由フランスになり、英国はビシーフランスおよび自由フランス植民地の比例配分された BRP を受け取ります。陣営の変更 (85.5) を生き残ったすべてのビシーフランスユニットおよび自由フランスユニットは、英国の中小同盟国ユニットとして扱われ、除去された場合には、大陸フランス内の任意の連合国が支配するヘクスで再生産できます。

中国、満州およびシベリア

78. 中国国民党

- 78.1 主要国
- 78.2 領土
- 78.3 抵抗レベル
- 78.4 経済
- 78.5 西側連合国
- 78.6 フライングタイガーズ
- 78.7 中国共産党との関係
- 78.8 中国国民党の部隊に対する制限
- 78.9 補給

78.1 主要国:

78.11 中国国民党は主要国です: 中国国民党は主要国であり、日本と米国の開戦に続く連合国プレイヤーターンの開始時に西側連合国の主要国になります。

78.2 領土:

78.21 範囲: 中国国民党は、中国共産党、満州および香港以外の中国本土からなります。

78.3 抵抗レベル:

78.31 中国の抵抗: 各中国プレイヤーターンの終わりに、中国抵抗テーブルが調べられ、その結果が次のゲームターンに実施されます (61)。すべてのシナリオの開始時において中国の抵抗レベルは 0 です。

78.4 経済:

78.41 BRP ベースおよびレベル: 中国国民党は 40BRP の BRP ベースを持っており、成長率はありません。中国国民党は、中国国民党の支配下でない個々の中国の重要戦略目標につき 5BRP を失います (38.37)。中国の重要戦略目標ヘクスの所有者が変わらなければ、中国国民党の YSS の BRP レベルは 20BRP です。いくつかのシナリオの開始時における中国国民党の BRP レベルは、ゲーム開始前に既に受けている損失を反映して 20BRP 未満となっています。

78.42 BRP 譲渡: 西側連合国は様々なルート (40.8) で中国国民党に BRP を譲渡できます。

78.5 西側連合国:

78.51 西側連合国への参加: 中国国民党は、日本と米国の開戦に続く連合国プレイヤーターンの開始時に西側連合国の同盟党派に参加します。

78.52 ヘクス支配: 中国国民党によって支配されたヘクスは西側連合国によって支配されていると考えられます。

78.53 基地: 西側連合国は、海軍、航空、戦略爆撃機または潜水艦の任務の基地として中国国民党支配下のヘクスを使用でき、また中国国民党に支配される港湾を、そのヘクスが西側連合国補給源から補給される場合には、海軍活動のために使用できます。

78.6 フライングタイガーズ:

78.61 フライングタイガーズ: 中国の抵抗は、引退した米国陸軍航空部隊の将校であるクレア・シェンノートが指揮する米国志願兵グ

ループ (フライングタイガーズ) の存在によって相当に堅固になりました。この小さいが有効な部隊は 2 つの AAF によって表わされ、米国の航空国籍 DRM を使用しますが、基地、攻勢オペレーション、生産コストおよび補給を含む他のすべての目的において中国国民党のものであると考えられます。西側連合国によるレーダーの研究結果は、フライングタイガーズと中国を爆撃する日本の航空ユニットの航空戦闘を修正しません。多くのシナリオでは、このユニットは中国国民党の開始時戦力の一部です。他のシナリオでは、それらが、USJT レベルによって認められる後続生産可能部隊として中国国民党の戦力プールに加えられます。

中国国民党は、フライングタイガーズを生産し、活動させ、再生産する BRP コストを払います。中国国民党が日本の圧力下にあれば、米国は、フライングタイガーズが有効に使用されるために中国に BRP を譲渡しなければならないかもしれません。

78.62 初期の日本の攻撃中における使用制限: フライングタイガーズは、西側連合国に対する日本の最初の攻撃ターン中には、中国がまだ西側連合国に加わっていないので、中国の抵抗レベルがそれを認めたとしても、西側連合国のヘクス (例えば香港) を防衛できません。

78.63 フライングタイガーズは貸与できます: 下記の条件が満たされた場合には、フライングタイガーズは米国へ貸与できます。

- A. 米国は日本と戦争中であり、かつ、
- B. 中国の抵抗レベルが「0」以上の場合。

78.7 中国共産党との関係:

78.71 協力制限: 国民党と共産党の協力禁止 (53.5) は中国の抵抗テーブルの結果において「+2」が有効でない限り適用されます。

78.8 中国国民党の部隊に対する制限:

78.81 参照: ルール 80 を参照してください。

78.9 補給:

78.91 中国国民党の補給源: 重慶、広東、南京、北京および上海は中国国民党ユニットの無制限補給源です。

78.92 他の補給源:

78.921 ロシアの補給源: ロシアが日本と戦争中であるか否かに関わらず、また中国国民党が西側連合国に参加しているか否かに関わらず、中国国民党はロシアの補給源から補給を受けることができます。

78.922 西側連合国の補給源: 西側連合国が日本と戦争中か否かに関わらず、中国国民党は西側連合国の補給源から補給を受けることができます。

78.923 中国共産党の補給源: 中国国民党は、前のターンにおける中国抵抗レベルが「+2」以上であった場合にのみ、雲南および中国共産党が支配している中国国民党の補給源から補給を受けることができます。

78.93 補給線: 中国国民党の補給線は、ロシア、中国共産党または西側連合国によって支配されたヘクスを通してトレースできますが、日本によって支配されたヘクスを通してトレースできません。

78.94 パルチザンは補給を要求しません: 中国国民党のパルチザンは補給を要求しません (11.51)。

78.95 孤立したユニット: 中国国民党の陸上ユニットは補給不足によって除去されません (30.542D)。

79. 中国共産党

- 79.1 中小国
- 79.2 領土

79.3 攻勢オペレーション**79.4 ユニット生産****79.5 BRP コスト****79.6 補給****79.7 征服およびヘクス支配****79.8 中国国民党との関係****79.9 中国共産党の部隊に対する制限****79.1 中小国:**

79.11 中国共産党は中小国です: 中国共産党は、日本と独立して戦争中の中小国です。中国共産党は日本とロシアの開戦直後にロシアの中小同盟国になります。日本とロシアの開戦後にロシアが降服し、日本がドイツとロシアの間の和平協定を遵守する場合には、中国共産党は元の状況に戻ります。

79.12 プレイヤーターンの時期: 中国共産党は、中国国民党と同時に移動します。

79.2 領域:

79.21 範囲: 中国共産党は、ヘクス列 M 以北およびシナリオ開始ライン以西の中国の一部からなります。

79.3 攻勢オペレーション:

79.31 攻勢オペレーション: 中国共産党は、中国国民党または他の連合国の主要国がアジア戦線で攻勢オペレーションを実施するかまたは消耗攻撃を実施するかにかかわらず、次の例外に従って日本に対する攻勢オペレーションおよび/または消耗攻撃を試みることができます。

- A. 中国共産党がロシアの中小同盟国になった場合には、中国共産党およびロシアのアクションは一致しなければなりません。
- B. 前のターンの終了時における中国の抵抗レベルが「+2」以上であり、中国共産党がロシアの中小同盟国でない場合、中国共産党のアクションは中国国民党のアクションに一致しなければなりません。

79.4 ユニット生産:

79.41 歩兵: 中国共産党は各ターンに 2 つの歩兵戦力（1 つの 2-2 歩兵ユニットまたは 2 つの 1-2 歩兵ユニット）を生産できます。中国共産党の歩兵ユニットは、日本の ZOC ではなく、補給されている中国のターンの開始時に中国共産党またはロシアによって支配された中国内の任意のヘクスに生産できます。

79.42 パルチザン: 中国共産党は各ターンに 1 つのパルチザンを生産できます。中国共産党のパルチザンは中国内の任意の日本が支配するヘクスに生産できます。

79.43 生産の禁止: 中国共産党のユニットは、中国国民党に支配されるヘクス、満州または香港に生産できません。

79.5 BRP コスト:**79.51 攻勢オペレーション:**

A. コストなし: 以下の場合には、中国共産党の攻勢オペレーションのためにコストは必要ありません。

- ・ロシアと日本が戦争中でなく、かつ、
- ・中国共産党が雲南を支配する場合。

B. ロシアは払います: 以下の場合には、ロシアは中国共産党の攻勢オペレーションのコストを払います。

- ・ロシアと日本が戦争中の場合。または、
- ・中国共産党が雲南を支配しない場合。

79.52 ユニット生産: 中国共産党またはロシアが雲南を支配すれば、中国共産党のユニット生産のためのコストは必要ありません。そうでなければ、ロシアが中国共産党のユニット生産のコストを払います。

79.53 太平洋のシナリオ: 太平洋戦域シナリオでは雲南の状況にかかわらず、中国共産党の攻勢オペレーションまたはユニット生産のための BRP コストは必要ありません。

79.6 補給:

79.61 中国共産党の補給源: 雲南は中国共産党のユニットの限定補給源です。中国共産党は、それが支配する中国の重要戦略目標から補給を引くことができます。

79.62 他の補給源:

79.621 ロシアの補給源: ロシアが日本と戦争中であるか否かに関わらず、中国共産党はロシアの補給源から補給を引くことができます。

79.622 西側連合国の補給源: 中国共産党がロシアの中小同盟国でなければ、中国共産党は西側連合国の補給源から補給を引くことができます。

79.623 中国国民党の補給源: その時点の中国の抵抗レベルが「+2」以上である場合にのみ、中国共産党は中国国民党の補給源から補給を引くことができます。

79.63 補給線: 中国共産党の補給線は、ロシア、中国国民党または西側連合国によって支配されたヘクスによってトレースできますが、日本によって支配されたヘクスをトレースできません。

79.64 パルチザンは補給を要求しません: 中国共産党のパルチザンは補給を要求しません（11.51）。

79.65 孤立したユニット: 中国共産党の陸上ユニットは補給がないために除去されません（30.542D）。

79.7 征服およびヘクス支配:

79.71 中国共産党は征服されません: 日本による雲南の占領は中国共産党の征服を引き起こしません。中国共産党は降服しません。

79.72 日本による雲南占領の影響:

A. 雲南が日本によって占領される場合、ロシアは中国共産党の攻勢攻撃およびユニット生産のコストを払わなければなりません（79.52）。

B. すべてのシナリオで、雲南は勝利決定の目的において重要戦略目標と考えられます。

79.73 ヘクス支配: 勝利決定の目的においては、中国共産党によって支配されたヘクスはロシアによって支配されると考えられます。中国共産党がグローバルウォーゲームにおいてロシアの中小同盟国であれば、ロシアは中国共産党によって支配された中国の各重要戦略目標につき 5BRP を受け取ります。ロシアの中小同盟国としての中国共産党の活性化よりも前には、誰も中国共産党の支配下にある中国の重要戦略目標の BRP を受け取れません。

79.8 中国国民党との関係:

79.81 協力制限: 中国の抵抗レベルが「+2」以上でなければ、国民党と共産党の協力禁止（53.5）が適用されます。

79.9 中国共産党の部隊に対する制限:

79.91 参照: ルール 80 を参照してください。

80. 中国の部隊に対する制限

- 80.1 中国の戦争努力
- 80.2 1:1 未満の比率の攻撃
- 80.3 地理的な制限
- 80.4 マイナスの中国国民党の DM

80.1 中国の戦争努力:

80.11 制限の理論的根拠: 中国の戦争努力は、中国国民党の腐敗、中国共産党の重火器不足、および戦争後の対決における地位を得るために国民党と中国共産党の部隊間の政治的および軍事的内部抗争に相当な時間およびエネルギーを費やしたことによって妨げられました。この分裂は日本の利益となりました。これらの弱点は、国民党および中国共産党の部隊の活動に適用される次の制限に反映されています。

80.2 1:1 未満の比率の攻撃:

80.21 禁止: パルチザンを含む中国国民党および中国共産党のユニットは、1:1 の比率未満の陸上攻撃を実行または支援できません。

80.3 地理的な制限:

80.31 ユニットは中国を離れることができません: 中国国民党および中国共産党の陸上ユニットは、以下の場合を除き、中国外へ移動できず、中国外にある日本のユニットに対して消耗および攻勢攻撃を実施できず、またフライングタイガーズは中国の外に基地を置けません。

- A. 貸与された中国国民党のユニット。
- B. 現在の中国の抵抗レベルが「+2」以上である場合の中国国民党ユニット。中国共産党のユニットは中国の抵抗レベルに関わらず、中国の外へ移動できず、攻撃できません。

80.32 フライングタイガーズ: これらの制限は、中国に基地を置くフライングタイガーズが中国の外で航空任務を実施すること、1:1 の比率未満で陸上攻撃に参加すること、または日本の海軍活動に対して攻撃することを妨げません。

80.4 マイナスの中国国民党の DM:

80.41 次の状況で攻撃されれば、中国国民党の陸上ユニットは -1DM を受けます。

- A. 中国の抵抗レベルが「0」以下である場合に中国の外にある場合。
- B. 中国の抵抗レベルが「-3」以下である場合には、その位置に関わらず。

81. 満州、シベリアおよびウラルボックス

- 81.1 満州
- 81.2 首都
- 81.3 満州守備隊
- 81.4 シベリア守備隊
- 81.5 宣戦布告
- 81.6 ウラルボックス
- 81.7 ウラルボックスに隣接している枢軸国部隊

81.1 満州:

81.11 満州の地位 (満州国): 日本による満州の征服は 1931 年に始まり 1933 年に多かれ少なかれ完了しました。日本が設立した傀儡国である満州国は多くの国に承認されませんでした。満州は、法律上は中国の一部であったかもしれませんが、ゲーム上では満州は

20BRP の価値を持つ日本の植民地と考えられ、すべての目的において中国の一部とは考えられません。

81.2 首都:

81.21 ハルビンおよび奉天: ハルビンおよび奉天は両方とも満州の首都と考えられます。各々は 10BRP の価値を持つ重要経済地帯です。

81.3 満州守備隊:

81.31 満州守備隊: 日本は満州に 45BRP 分のユニット (2 つの 2-3 および 2 つの 1-3 装甲ユニット、3 つの 3-2、3 つの 2-2 および 3 つの 1-2 歩兵ユニット、そして 5 つの AAF) を持ってすべてのシナリオを始めます。示された正確な種類のユニットが存在しなくてはなりません。

81.32 満州のユニットの使用: 満州守備隊ユニットはペナルティーなしで使用できますが、満州の日本の陸軍航空ユニットの使用およびその後の再配備による裏返しを含む満州守備隊の規模縮小は、ロシアがシベリア守備隊 (81.42C) からユニットを引き出すことを認め、ロシアが日本に宣戦布告することを認めるかもしれません (81.51B)。満州にある日本の装甲ユニットの ZOC は、中国および韓国の領域へ満州の国境を越えて伸びます。

81.33 太平洋シナリオ: 太平洋シナリオでは、日本が、満州から 15BRP 分のユニットを他のところで使用するために取り除くことができます。残りのユニットは、ロシアの攻撃から満州を守るために残らなくてはなりません。

81.4 シベリア守備隊:

81.41 シベリア守備隊: ロシアはシベリアに 45BRP 分のユニット (2 つの 3-3 装甲ユニット、2 つの 3-2、4 つの 2-2 および 4 つの 1-2 歩兵ユニット、そして 5 つの AAF) を持ってすべてのシナリオを始めます。シベリア守備隊はシベリア、モンゴルおよびタンヌ・ツバに置くことができます。

81.42 シベリア守備隊の縮小: ロシアは、下記の条件の少なくとも 1 つが満たされた後の連合国の再配備フェーズまでウラルボックスへシベリアのユニットを移すことによりシベリア守備隊を縮小できません。

- A. **ドイツとの戦争:** ロシアとドイツが戦争中の場合。
- B. **日本に対する石油禁輸:** 米国が日本に石油禁輸を課した場合。
- C. **日本による満州守備隊の縮小:** 日本が満州守備隊の規模を縮小した場合。日本はいつでもこれを実施できます。その後ロシアは、シベリアからヨーロッパへ同じ種類の部隊を転送することができます。日本の満州守備隊の規模は、ロシアのプレイヤーターンの最初に決定されます。端数はロシアに有利に切り捨てられます。日本が満州に 6 未満の装甲戦力を持っていれば、1 個のロシア 3-3 装甲ユニットが転送できます。日本が満州に 3 未満の装甲戦力を持っていれば、別のロシアの 3-3 装甲ユニットが転送できます。

81.43 守備隊の最小限度: ロシアと日本が開戦するまで、ロシアは 30BRP 未満分のユニットにシベリア守備隊を減らすことができます。

81.5 宣戦布告:

81.51 制限:

- A. **日本によるロシアへの宣戦布告:** 日本がロシアに宣戦布告できる時期に制限はありません。
- B. **ロシアによる日本への宣戦布告:** シベリア守備隊の BRP 価値が少なくとも満州守備隊の BRP 価値の少なくとも 2 倍である場合に

のみ、ロシアは日本に宣戦布告できます。この制限は以下の場合には適用されません。

- ・満州守備隊の BRP 価値が 30BRP 未満の場合。または、
- ・ドイツが降服した場合。

81.52 守備隊の規模の決定: シベリアおよび満州守備隊の規模は、ロシアまたは日本が他方に宣戦布告を望む場合に常に計算されます。裏返された航空ユニットはシベリアおよび満州守備隊の BRP 価値を決定する場合に数えられません。

81.53 BRP コスト: 日本およびロシアによる他方への宣戦布告のコストは 35BRP です。

81.6 ウラルボックス:

81.61 ウラルボックス: ウラルボックスは、いずれのマップにも現れないロシアの部分を表わします。

81.62 基地: ウラルボックスは、ロシアの航空ユニットに対する無制限の基地容量を持っています。

81.63 ウラルボックスへの進入: ロシアのユニットは以下に述べる方法で次のヘクスを通る場合にのみウラルボックスに進入できます。

A. ヨーロッパ: ヨーロッパマップ東端のロシアの任意のヘクス (A62-Z53)。

B. 太平洋: 太平洋マップ西端のロシア (A23-F18) または中国共産党 (最初は G18-L15) の任意のヘクス。

81.631 移動フェーズ中:

A. 陸上ユニット: 81.63A および B にリストされたヘクスのうち 1 つを通して移動することによって。

B. 航空ユニット: 81.63A および B にリストされたヘクスのうち 1 つを通して基地変更することによって。

81.632 戦闘フェーズ中:

A. 装甲および空挺ユニット: 81.63A および B にリストされたヘクスのうち 1 つを通して展開移動、空輸または空挺降下することによって。

81.633 再配備フェーズ中:

A. 81.63A および B にリストされたヘクスのうち 1 つを通る TR または SR によって。

81.634 枢軸国ユニットへの禁止: ヨーロッパ枢軸国および日本のユニットはウラルボックスに進入できません (例外: 爆撃-26.462)。

81.64 ウラルボックスからの離脱: ウラルボックス内のロシアのユニットは、マップ上へ移動、基地変更または再配備できます。ウラルボックスから移動するロシアの陸上ユニットは、ウラルボックスに隣接している 81.63A および B にリストされたヘクス内のヨーロッパ枢軸国および日本の陸上戦力よりも少ないロシアの陸上戦力がウラルボックス内に存在することとならない場合に限り、マップの端にある 81.63A および B にリストされた敵に支配されるカラのヘクスに進入できます。

81.65 航空任務: 枢軸国の航空ユニットは、ウラルボックス内に任務を実施できません (例外: 爆撃-26.462)。

81.66 陸上攻撃: ウラルボックスからマップ上への、またはマップからウラルボックス内への陸上攻撃は禁止されます。

81.7 ウラルボックスに隣接している枢軸国部隊:

81.71 ロシアの BRP: ロシアがヨーロッパ枢軸国または日本と戦争中である場合には、枢軸国の戦闘フェーズの終わりにウラルボックス内のロシアの陸上戦力数を超過している、ウラルボックスに隣接しているヨーロッパ枢軸国または日本の各陸上戦力につき、ロシアは 1BRP を、1 ターンに最高 15BRP まで失います。

81.72 ロシアの生産: ウラルボックスに隣接しているヨーロッパ枢軸国または日本の陸上戦力のために失われたロシアの 3BRP (端数切捨て) につき、ロシアの生産限度が 1BRP だけ、最高 5BRP まで

中小国

82. 中小国

- 82.1 中小国の地位
- 82.2 中小国の BRP
- 82.3 中小国ヘクスの支配
- 82.4 中小国に対する攻撃
- 82.5 ヨーロッパの中小国部隊の配備
- 82.6 中小国の戦力レベル
- 82.7 初期攻撃に対する防御
- 82.8 中小国の存続
- 82.9 太平洋戦域の中小国

82.1 中小国の地位:

82.11 カテゴリー: どの時点でも、すべての中小国は次のカテゴリーの 1 つに分類されます。

- A. 中立。
 - B. 主要国への BRP 帰属。
 - C. 主要国によるヘクス支配。
 - D. 主要国と提携。
 - E. 主要国と同盟。
 - F. 主要国による征服。
 - G. 主要国の植民地。
 - H. 英連邦 (カナダ、南アフリカ、オーストラリアおよびインド)。
- 82.12 1939 年秋:** キャンペーンゲームおよび 1939 年シナリオの開始時に戦争に参加しているヨーロッパの中小国はポーランドおよび英国とフランスのヨーロッパの植民地であり、ポーランドは 1939 年秋のターンを生き延びた場合には英国と同盟します。イタリアの植民地 (アルバニアとリビア) およびロシアの植民地 (ウクライナ) は、それぞれイタリアおよびロシアと共に戦争に参加します。他の中小国は、主要国に侵攻されることにより、または外交結果により戦争に参加します。

82.2 中小国の BRP:

82.21 外交結果の要求: 外交テーブルで述べられるように、主要国は中小国の BRP を外交的に獲得できます。

- A. 「7」 (枢軸国) または 「0」 (西側連合国およびロシア) の外交結果の後に、
 - ・すべてのヨーロッパ中小国について 5BRP。
 - ・ただしスペイン、トルコおよびビシーフランスについては 10BRP。
- B. 「8」 (枢軸国) または 「-1」 (西側連合国およびロシア) の外交結果の後に、
 - ・すべてのヨーロッパ中小国について 10BRP
 - ・ただしスペイン、トルコおよびビシーフランスについては 20BRP。

82.22 BRP の追加: このような外交結果が生じた時点で、主要国はその BRP 合計に獲得した中小国 BRP の比例配分された値を直ちに加えます。その後外交結果が否定されるか、その中小国が別の主要国によって征服される場合、その時点の中小国 BRP の比例配分された値が、中小国の BRP を最初に得た主要国の BRP レベルから控除されます。

82.3 中小国ヘクスの支配:

82.31 外交結果は要求しました: 主要国は「8」 (枢軸国) または 「-1」 (西側連合国およびロシア) の外交結果の後にヨーロッパの中小国のヘクス支配を獲得できます。そのような外交結果が生じる場合、その中小国のすべてのヘクスは、別の同盟党派に属するユニットに

よって占められているヘクスを除き、直ちに外交結果を得た同盟党派の支配下となります。

82.32 10 戦力の限度: 「8」 (枢軸国) または 「-1」 (西側連合国およびロシア) の外交結果の後には、10 戦力を超えない主要国の海軍/陸上/航空戦力が、各ターンに支配された中小国を通して補給でき、または移動、戦闘および再配備フェーズの終わりに支配された中小国に残ることができます。 (例外: フィンランドについての限度は 5 海軍/陸上/航空戦力です- 82.322)。攻撃は中小国の領土から実施できます。支配する主要国の主要国同盟国および中小同盟国ユニットも、中小同盟国ユニットに対する通常の地理的な制限およびその中小国で認められる戦力数である 10 戦力という外交制限に従い、そのような国に進入できます。

82.321 限度の適用: 支配された中小国へ、または支配された中小国を通じての補給、移動または再配備できる戦力数に対する外交制限は、以下のように適用されます。

A. 補給: 支配された中小国へ、または支配された中小国を通じてのユニットへの補給に対する制限は、支配された中小国の首都からの限定補給を含めて完全および限定補給に適用されます。支配された中小国内のユニットは、支配された中小国の外にあるユニットが、支配された中小国を通して補給線をトレースすることにより補給される前に、補給されなければなりません。プレイヤーが支配している中小国の外にあるユニットを優先的に補給することを望むならば、彼は支配している中小国内の超過ユニットを任意除去しなければなりません。

B. 移動および再配備: 支配された中小国内のユニット数に対する制限は、移動、戦闘および再配備フェーズの終わりに適用されます。これは、これらの時点にマップ上のその国において可能な数を超える陸上および航空戦力があってはならないということです。敵による消耗によって退却を強いられたユニットでさえ、この限度を超過できず、超過ユニットは除去されます。

C. 他のカウンター: 支配された中小国には、航空基地、ロケット基地、レーンヘッドおよび陣地の配置に制限はありません。

82.322 フィンランド内の枢軸国部隊に対する制限: 5 戦力を超えない枢軸国の海軍/陸上/航空戦力が、フィンランドの提携、活性化またはフィンランドが連合国によって征服された後にさえ、フィンランドに進入またはフィンランドを通して補給をトレースできます。フィンランドとスウェーデンのユニットはこの限度に数えられません。

82.33 結果の逆転: 後の外交さい振りで中小国のヘクス支配の結果を逆転する場合、その国内の外国ユニットはその国から攻撃できず、外交さい振りの直後のそのプレイヤーターンの終了までに離れなければなりません。次の再配備フェーズの終了までに離れなかったユニットは除去されます。

82.34 守備された中小国への攻撃: 主要国が、戦争中の別の主要国によって攻撃される中小国内にユニットを持っている場合、中小同盟国としての活性化ではなく、提携が即時に自動的に実施されます。中小国内の主要国ユニットおよび主要国によって支配された他のユニットの両方は、その中小国が攻撃を撃退することを援助できます。戦争中でない主要国は、守備している主要国に宣戦布告せずに、守備された中小国を攻撃できません。

82.35 攻撃側によって支配された中小国に対する攻撃: 主要国は、その主要国がユニットを置いている中小国を含め、それが支配している中小国に宣戦布告できます。

82.351 宣戦布告は活性化を妨げます: 主要国が潜在的な中小同盟国に宣戦布告すれば、その中小国は、その主要国またはその主要国同盟国のいずれかとその後提携または同盟しません。

82.352 中小国ユニットの配備: 主要国が、その主要国が既にユニットを置いている中小国を攻撃すれば、中小国部隊は 82.56 に従って配置されます。

82.36 守備隊に関わらず転覆は認められます: ドイツの守備隊は、

適格の中小国に対する共産主義者による転覆を防ぎません。

82.4 中小国に対する攻撃:

82.41 宣戦布告の要求: 主要国は、中小国に最初に宣戦布告する場合にのみ、敵の同盟党派によって経済的に浸透されているか支配されている中小国を含む中立の中小国を攻撃できます (50.22)。

82.42 不必要な宣戦布告: 主要国は、敵の同盟党派と提携または同盟しているか、または征服されている中小国を、中小国に宣戦布告せずに攻撃できます。

82.5 ヨーロッパの中小国部隊の配備:

82.51 通常は中小国ユニットは配置されません: ヨーロッパの中小国ユニットは、攻撃されるか、外交結果後に主要国と提携または同盟するまでマップ上に配置されません。一旦配置された中小国ユニットは、除去されるまでマップに残ります。

82.52 攻撃に対応する配置: 主要国が中小国に宣戦布告したときに、その中小国が枢軸国によって攻撃されれば中小国部隊(もしあれば)は英国または米国によって配置され、連合国によって攻撃されればドイツによって配置されます。ビシーフランスのユニットのような既にマップ上にある中小国ユニットは、それらが占めているヘクスに留まります(例外: ドイツがロシアとの国境戦争後にフィンランドまたはルーマニアに宣戦布告すれば、英国はフィンランドまたはルーマニアのユニットを再配備します- 66.27, 67.27)。

82.53 タイミング: 攻撃された中小国の部隊は、攻撃側がそのターンのすべての宣戦布告を実施した直後に、セットアップされます。

82.54 首都への義務的な配置: 少なくとも 1 つの中小国陸上ユニットは、攻撃された中小国の首都に配置しなくてはなりません。この配置の要求は、中小国の最初のセットアップにのみ適用されます。

82.55 スタッキングの問題: 国内すべての配置可能なヘクスに守備隊または敵ユニットが存在するために合法的に配置できない中小国の陸上および航空ユニットは除去されます。

82.56 中小国内の敵ユニット: 中小国が以前の外交の結果、その中小国内に既にユニットを置いている主要国によって攻撃される場合、宣戦布告の時点でその中小国内にあるすべての主要国のユニットは、侵攻のターン中には少なくとも限定補給下に自動的にあります。攻撃する主要国またはその主要国の同盟国が、中小国の首都に陸上ユニットを置いている場合には、その陸上ユニットは所有する主要国の選択によりその中小国の首都に隣接するヘクスに置かれます。その後、中小国部隊が配置されます。中小国のユニットが攻撃側の宣戦布告の前に配置されていた場合、それらは再配置されません(例外: ルーマニア- 66.27、フィンランド- 67.27)。

82.6 中小国の戦力レベル:

82.61 中小国戦力表: 各中小国の利用可能な部隊は、中小国部隊表および英連邦表で述べられています。

中小国戦力表- 11.23, 82.61						
ヨーロッパ戦域						
	陸軍		航空	海軍		パルチザン
	2-3	1-3	2-5	AF	CA DD	Ax WA Ru
ベルギー	1	3	-	1	-	-
ブルガリア	-	4	-	1	-	-
デンマーク	-	-	-	-	-	-
エジプト	-	-	-	-	-	0:2
フィンランド	5	-	-	1	-	-
ギリシア	4	-	-	1	1 2	- 1:2 1:2
ハンガリー	1	6	-	1	-	-
イラク*	-	-	-	-	-	0:2

アイルランド	-	-	-	-	-	2†	-	-
オランダ	1	-	-	1	-	-	-	-
ノルウェー	-	2	-	-	-	-	-	-
ペルシア	-	-	-	-	-	0:2	-	-
西ポーランド	3	7	-	2	-	-	2:4	-
ルーマニア	2	6	-	1	-	2	-	-
スペイン	7	-	1	2	3	3	2:4	2:4
スウェーデン	5	-	-	1	1	2	- 1:2	1:2
トルコ	7	-	1	2	2§	2	3 2:4	2:4
ウクライナ†	2	3	-	-	-	-	-	-
ユーゴスラビア	1	6	-	1	-	-	- 2:4	2:4

太平洋戦域						
	陸軍		航空	海軍		パルチザン
	2-2	1-2	AF	CA DD	Jap WA	Ru
中国共産党	4	4	-	-	-	1**
蘭領東インド	-	3	1	1	1	-
フィリピン	-	2	-	-	-	-
タイ	-	2	-	-	-	-

* およびクウェート、アラビア、トランスヨルダン、パレスチナ、レバノン/シリア。

† 利用可能な部隊は現在の外交結果に依存します。

§ トルコは 1 隻の 2 戦力巡洋艦および巡洋戦艦 Yavuz を受け取ります。

** 1942 年以降、毎年 1 ユニットの中国共産党のパルチザンを加えます。

「J」の前のパルチザン数は自動的だ。「J」の後ろのパルチザン数は、イスラム教徒の不穏またはパルチザンの量産結果が必要な数だけ得られた後に当該中小国で生産可能なパルチザンの最大数です。

英連邦- 82.61						
カナダ						
	陸軍		航空	海軍		
	4-5	3-4	AAF	艦船		
開始時	-	-	-	1		
1940 年秋	-	1[2]	-	-		
1941 年春	1	-	-	-		
南アフリカ						
	陸軍		航空	海軍		
	3-4	1-3	AAF	-		
開始時	1	3	-	-		
オーストラリア						
	陸軍		航空	海軍		
	2-2	1-2	AAF	CA	DD	艦船
開始時	1	3	-	2	2	1
1940 年秋	2[3]	1[4]	2	-	-	-
インド						
	陸軍		航空	海軍		
	2-2	1-2	AAF	CA	DD	艦船
開始時	4	4	-	-	-	-
日本はインドの転覆の量産結果を達成した場合に 2 つのインドパルチザンを生産できます。						
オーストラリアおよびインドの歩兵戦力プールは、英国と日本の開戦または 1942 年春のいずれか早い時点で続く連合国プレイヤーターンに、それぞれ任意の額面で、3 歩兵戦力だけ（1 つの 2-2 および 1 つの 1-2、または 3 つの 1-2）増加されます。						

82.62 部隊を持たない中小国: ポルトガルおよびバルト三国のような中小国は部隊を持っていません。そのような中小国に侵攻する主要国は対抗されませんが、宣戦布告用の 10BRP を払わなければなりません。植民地は部隊を持っていません(例外: ヨーロッパのフランス植民地- 75.61)。

82.63 外交に依存するウクライナ部隊: ウクライナのユニットは、ウクライナに対する成功した外交さい振りの後のみ配置されます。

82.7 初期攻撃に対する防御:

82.71 中小国ユニット: 攻撃する主要国のプレイヤーターンに、新規に攻撃される中小国の航空および海軍ユニットは、その中小国へ

の直接攻撃に対してのみ活動できます。航空ユニットは、攻撃側の海軍任務のインターセプトおよび防御側航空支援の提供に制限されます。海軍ユニットは攻撃側の海軍任務のインターセプトに制限されます。

中小国の航空および海軍ユニットは、攻撃の最初のターン中には敵の海上補給線を攻撃できません。

82.72 敵の主要国ユニット: 攻撃側の主要国のプレイヤーターン中に、攻撃側の主要国と既に戦争中の主要国の航空および海軍ユニットは、敵の海軍活動のインターセプトによってのみ新規に攻撃された中小国を援助できます。敵の主要国の航空ユニットは、攻撃の最初のターン中には、攻撃された中小国のヘクスで空輸任務をインターセプトできず、攻撃された中小国陸上ユニットへの防御航空支援を実施できません。

82.73 ZOC: 攻撃側主要国のプレイヤーターンに、新規に攻撃された中小国に隣接している敵主要国の装甲ユニットの ZOC は、中小国のヘクスへ伸びます。

82.8 中小国の存続:

82.81 自動提携: 中小国が主要国に攻撃された最初のターンを生き残る場合には、ドイツまたはイタリアに攻撃されれば直ちに英国と提携し、連合国の主要国に攻撃されればドイツ（例外: 82.341）と提携します（例外: イタリアのユニットのみにより守備されている中小国は、連合国の主要国によって攻撃されればイタリアと提携します- 82.341。中立の主要国によって攻撃された中小国は、その主要国が別の主要国と開戦するまで提携しません）。

82.9 太平洋戦域の中小国:

82.91 太平洋の中小国は次のカテゴリーに分類されます。

- A. **英連邦:** オーストラリアとインド。
- B. **独立の中小国:** 中国共産党（ロシアが日本と戦争中でない場合）。
- C. **中小同盟国:** 中国共産党（ロシアが日本と戦争中であれば、ロシアと同盟します）。
- D. **提携中小国:** オランダ領東インド（日本による英国への宣戦布告に続くターンに英国と提携します- 89.24）。フィリピン（米国）。タイ（日本がフランス領インドシナを占領しており、英国と戦争中であれば、日本と提携します- 89.51）。
- E. **植民地:** ブータン、ビルマ、カルカッタ、ダッカ、香港、マラヤ、ネパール、サラワク、シンガポール（英国）。フランス領インドシナ（フランス）。モンゴル、タンヌ・ツバ（ロシア）。満州国、朝鮮、台湾（日本）。

82.92 中小国ユニットの配置: すべての太平洋シナリオの開始時には、他に明示されていない限り、すべての太平洋戦域の中小国ユニットはそれを支配する主要国によってその本国内のマップ上に配置されます。

82.93 地位の決定: キャンペーンゲームを含むすべての太平洋シナリオの開始時には、すべての太平洋戦域の中小国はいずれかの側と関係しています。日本が英国と戦争中となるまで、中国共産党は日本と戦争している唯一の太平洋の中小国です。他の太平洋の中小国は、各中小国を扱うルールで述べられているように、それを支配する主要国と同時に戦争に参入します。

82.94 ユニット生産: 太平洋の中小国ユニットの生産を規定するルールは、その中小国の地位に依存します（71, 72, 84, 85）。中小国ユニットは、その中小国内で支配され補給される、敵 ZOC 内でないヘクス（27.44）、またはオーストラリアかインドボックス（27.473, 27.474）で再生産されます。

82.95 地理的な制限: 太平洋の中小国ユニットは、その地位に依存する地理的な制限に従います（71, 72, 84, 85）。

83. 中小国の征服

- 83.1 征服
- 83.2 征服の影響
- 83.3 中小国の BRP
- 83.4 植民地
- 83.5 協同征服
- 83.6 中小国の支配の移転

83.1 征服:

83.11 首都の支配による征服: 中小国は、その首都が、攻撃側の戦闘フェーズの終わりにパルチザンを含む敵の支配下にある場合に征服されます。（例外: 首都のない中小国- 83.12、陣営を切り替える中小国 -85.53A、オーストラリアおよびインド- 71.5, 72.5）。中小国は、その首都または他の重要な都市の奪還を試みるための 1 ターンを持ちません。占められていない中小国首都でのパルチザンの生産は、戦闘フェーズの後にあるユニット生産フェーズに実施されるので、中小国の即時の征服を発生させません。

83.12 首都のない中小国: ルクセンブルクは、その 1 ヘクスが占められる場合に征服されます。ルクセンブルクは消耗の目的では首都と考えられません。バルト三国は、リガ、パルヌおよびタリンが占領される場合に征服されます。アラビアは、カーフおよびジャウフが占領される場合に征服されます。

83.12 首都のない中小国: 以下にリストされた都市またはヘクスが支配される場合に、次のエリアは征服されます。

- A. **東ポーランド:** ヴィルナ、プレストリトフスクおよびリボフ。
- B. **バルト三国:** リガ、パルヌおよびタリン。
- C. **アラビア:** カーフおよびジャウフ。
- D. **ベッサラビア:** ベッサラビアの 5 ヘクスすべて。
- E. **フィンランドの国境ヘクス:** フィンランドの国境の 3 ヘクスすべて。
- F. **ルクセンブルク:** ルクセンブルクの 1 ヘクス。

83.13 オーストラリアおよびインド: 特別ルールがオーストラリア（71.5）およびインド（72.5）の降服を規定します。

83.2 征服の影響:

83.21 ユニット: 征服された中小国に属するすべてのユニットは、どこに置かれていたとしても、またその中小国が中立あるいは主要国と提携または同盟していたとしても、征服する主要国の戦闘フェーズの終わりにマップから取り除かれます。そのような中小国の首都を直ちに奪還することによって、主要国は中小国の BRP の損失を防ぎますが、その中小国のユニットはプレイから永久に取り除かれます。

83.22 中立の中小国のヘクス支配: 征服された中小国内のすべてのヘクスは、征服する主要国のプレイヤーターンの終わりの再配備フェーズ後に、以下にしたがって征服する主要国の支配に移転します。

- A. このルールは、中立の中小国に対する最初の征服にのみ適用されます。その後には中小国の首都の所有者が変わる場合は、通常のヘクス支配のルール（29.2）が常に適用されます。
- B. ギリシア、スウェーデン、バルト三国（サーレ- F39）およびスペインの島は、その中小国を支配する征服国の支配を受けます。
- C. 太平洋戦域では、敵ユニットを含んでいる島グループは、征服国に移転しません（29.71）。
- D. オランダ領東インド（89.23）およびフィリピン（89.43）に対する最初の日本の征服には特別のルールが適用されます。

83.23 他の中小国のヘクス支配: 征服された中小国、植民地、提携中小国および活性化した中小同盟国のヘクス支配は、中小国の首都の占領に影響されません。ヘクス支配は、通常通り達成されます

(29.2)。

83.3 中小国の BRP:

83.31 奪還のための 1 ターン: 中小国の首都または重要な都市を支配する主要国は、各 YSS にマップ上に印刷されている征服された中小国の BRP 価値を受け取り、征服が冬ターンに発生したのでない限り、次のターンにその中小国の比例配分された BRP を受け取ります (35.62)。主要国が中小国の BRP を受け取っており、相手がその中小国の首都または重要な都市の支配を獲得すれば、以前に支配していた主要国はそのプレイヤーの次の戦闘フェーズの終了までにその中小国の首都または重要な都市の支配を再確立しなければならず、そうでなければ中小国の比例配分された BRP を失います。同様に以前に支配する主要国が、次のそのプレイヤーターンの戦闘フェーズの終了までに中小国の首都または 1 つの重要な都市の支配を回復しなければ、相手は次のそのプレイヤーターンの最初に中小国の比例配分された BRP を獲得します。

例: ドイツはベルギーを支配しています。1944 年夏の連合国プレイヤーターンに米国がブラッセルを占領します。1944 年秋の枢軸国プレイヤーのターンにドイツがブラッセルを奪還します。ドイツがブラッセルを直ちに奪還したので、ベルギーの支配による BRP の変更はありません。もしドイツの逆襲が失敗していたならば、ドイツはその 1944 年秋の戦闘フェーズの終わりにベルギーの比例配分された BRP を失い、米国は 1944 年秋のプレイヤーターンの最初にベルギーの比例配分された価値を受け取ります。

83.32 冬プレイヤーターン: 枢軸主要国が冬の連合国プレイヤーターン中に、征服された中小国の首都または重要な都市の支配を失えば、その枢軸主要国は次の YSS にその中小国の BRP を受け取り (35.64)、それがその中小国の首都または 1 つの重要な都市を奪還しなかった場合、その春のプレイヤーターンの戦闘フェーズの終わりに中小国の比例配分された BRP を失います。中小国の支配を獲得した連合国の主要国は、その YSS に中小国の BRP を加えませんが、その支配を保持すれば、春のプレイヤーターンにその中小国の BRP を加えます。これはその中小国の首都による DP を枢軸主要国に与えません。YSS の DP は、年の終わりにおける支配にのみ基づきます (49.152)。

例: ドイツは 1939 年冬にベルギーを征服します。フランスは 1939 年冬の連合国プレイヤーターンにブラッセルを占領します。ドイツは、ブラッセルを奪還するために 1 ターンを持っているので、1940 年の YSS にベルギーの 15BRP を受け取ります。ドイツがその 1940 年春のプレイヤーターンにブラッセルを奪還しなければ、ドイツはベルギーの 15BRP を失い、フランスは、その 1940 年春のプレイヤーターンにベルギーの 15BRP を獲得します。

83.33 植民地の BRP: 植民地の BRP の収入または損失は、他の中小国と同じ方法で扱われます。

A. 損失: 主要国がヨーロッパまたは太平洋の植民地を失えば、植民地の首都を奪還することを失敗した最初のターンの戦闘フェーズの終わりに、その植民地の比例配分された BRP がその BRP 合計から控除されます。

B. 収入: 主要国が別の主要国によってもとは支配された植民地の支配を獲得し、もともと支配する主要国が、その次のプレイヤーターン中に植民地の首都を奪還しない場合、征服した主要国は次のターンに比例配分された BRP を受け取り、その支配を保持するその後の YSS に植民地の完全な BRP 価値を受け取ります。この BRP は、敵の主要国が植民地の首都の支配を獲得し、所有する主要国が、その次の戦闘フェーズの終了までに植民地の首都の支配を回復しなければ失われます (83.31)。

例: 1939 年冬にイタリアがチュニジアを征服し、フランスはその奪還に失敗しました。フランスは 1939 年冬に比例配分された 1BRP を失い、1940 年の YSS にチュニジアの 5BRP を受け取りません。

英国の BRP 合計は、エジプト、パレスチナ、ビルマ、カルカッタ、ダッカ、マラヤ、香港およびシンガポールの BRP を含んでいます。

枢軸国または日本がこれらの植民地を征服した場合には、英国は、その植民地の首都の奪還に失敗した最初のターンの戦闘フェーズの終わりに、その BRP 合計からその植民地の比例配分された BRP を控除します。さらに英国は、その植民地を支配しないその後の各 YSS に、これらの植民地の BRP を受け取りません。枢軸国または日本は、その次のプレイヤーターンにその植民地の比例配分された BRP を受け取り、それが植民地の支配を保持する、その後の各 YSS にその植民地の完全な BRP 価値を受け取ります。

83.4 植民地:

83.41 征服された中小国: 征服、ヘクス支配および BRP の目的においては、植民地はゲームの開始前に征服された中小国であると考えられます。主要国は、植民地の首都を占領し、またその支配を保持することにより、植民地を征服し、次のターンにその比例配分された BRP を獲得し、次の YSS にその完全な BRP を獲得します。香港とシンガポールは、それらが占められる場合に征服されます。

83.42 ヘクス支配: 初期の征服が既に実施されていると考えられるので、植民地の首都の所有者が変わった場合、通常のヘクス支配のルールが適用されます。

83.43 BRP: 英国、フランス、ロシア、イタリアおよび日本は、征服されていない主要国として参加する各シナリオの開始時にそれらの植民地の BRP を受け取ります。この BRP は、それらの主要国の BRP ベースには含まれていません (例外: 日本の植民地。それらは重要経済地帯です)。

83.44 植民地: 両方の戦域の植民地およびその BRP 価値は以下のとおりです。植民地の首都が括弧内に書かれています。

83.441 英国の植民地:

A. ヨーロッパ: エジプト (カイロ) :5BRP、イラク (バグダッド) :0BRP、クウェート (アル・クウェート) :0BRP、パレスチナ (エルサレム) :5BRP、トランスヨルダン (アンマン) :0BRP。

B. アジア: ビルマ (ラングーン) :10BRP、カルカッタ:5BRP、ダッカ:5BRP、香港:5BRP、マラヤ (クアラルンプール) :10BRP、サラワク (クチン) :0BRP、シンガポール:5BRP。

83.442 オランダの植民地: ボルネオ (バリク・パパン) :10BRP、ジャワ (バタヴィア) :10BRP、スマトラ (パレンバン) :10BRP。

83.443 フランスの植民地:

A. ヨーロッパ: アルジェリア (アルジェ) :5BRP、レバノン・シリア (ダマスカス) :5BRP、モロッコ (ラバト) :5BRP、チュニジア (チュニス) :5BRP。

B. アジア: フランス領インドシナ (サイゴン) :10BRP。

83.444 イタリアの植民地: アルバニア (ティラナ) :5BRP、エチオピア (マップ外) :0BRP、リビア (トリポリ) :5BRP。

83.445 日本の植民地: 台湾 (台北) :5BRP、朝鮮 (ソウル) :10BRP、満州 (ハルビンと奉天) :20BRP。すべての日本の植民地は、日本の重要経済地帯 (38.36) であると考えられます。

83.446 ロシアの植民地:

A. ヨーロッパ: ウクライナ (キエフ) :10BRP。

B. アジア: モンゴル (ウランバートル) およびタンヌ・ツバ (キジル) :0BRP。

83.447 スペインの植民地: スペイン領モロッコ (タンジール) :0BRP。

83.5 協同征服:

83.51 上位の同盟パートナーの利益: 2 国以上の主要国同盟パートナーが、主要国、重要経済地帯、中小国または植民地の征服または再征服に参加する場合は常に、その活動に由来した BRP およびヘクスは、以下のように上位の同盟パートナーが獲得します。

A. ヨーロッパ/枢軸国: ドイツ。

B. 西側連合国: 米国、英国、フランスの順。

83.52 征服への参加: 低位の同盟パートナーは、征服のターンに、より上位の同盟パートナーが、その領域を征服するために攻勢オペレーションに BRP を消費するか、または征服された中小国部隊に対する消耗に参加することにより、協同征服に参加したならば、征服の利益から除外されます。

83.53 資格を与える消費: 征服のターンにおけるいずれかの直接の BRP の消費は、上位の同盟パートナーに征服の利益を与えるのに十分です。

83.54 資格を与えない消費: 次の BRP 消費は、上位の同盟パートナーに征服の利益を与えるのに十分ではありません。

A. 海上補給線に対する海軍のインターセプトを試みることができる敵の海軍ユニットに上空援護を提供可能な敵の航空ユニットに対する航空優勢の実施。

実際のゲームでこれを区別できれば、特別賞が与えられるでしょう。

B. 征服されたエリア内にいないが、敵の次のターンに首都の奪還を試みることができる範囲内にある敵ユニットに対する攻撃。

C. 攻撃する同盟国に BRP を譲渡すること。

83.6 中小国の支配の移転:

83.61 エリアを征服する主要国は、そのエリアの BRP 生産を同盟国に移転することができず、そのエリアの重要戦略目標または他のヘクスの支配を同盟国に移転することができません。このような移転は、再征服の結果のみ発生します。

例: イタリアは、ドイツのユニットがアルバニアのヘクスに進入することを認めることができますが、それらのヘクスおよびアルバニアは、イタリアの支配下に残ります。連合国がアルバニアを征服し、枢軸国が共同でそれを再征服した場合には、ドイツはアルバニアを支配することができます。

例: イタリアは独力でユーゴスラビアを征服します。その後ドイツのユニットがベオグラードに進入します。イタリアはユーゴスラビアの BRP を保持し、ベオグラードはイタリアに支配される重要戦略目標で残ります。

例: イタリアはベオグラードを支配し、ユーゴスラビアの BRP を受け取りました。パルチザンがベオグラードを占領し、ドイツのユニットは直ちにそれらを除去します。イタリアはユーゴスラビアの比例配分された BRP を失いません。ドイツおよびイタリアのいずれもベオグラードを直ちに奪還しない場合には、イタリアはユーゴスラビアの比例配分された BRP を失います。パルチザンがベオグラードから除去された後のターンに、イタリアはユーゴスラビアの比例配分された BRP を回復します。ドイツは、パルチザンを除去した後ベオグラードに前進したとしても、ドイツはベオグラードの支配を獲得しません。

84. 提携中小国

84.1 提携

84.2 ヨーロッパでの提携

84.3 アジアでの提携

84.4 提携の影響

84.5 降服および陣営の変更

84.1 提携:

84.11 メカニズム: 中小国は 4 つの方法で主要国と提携できます。最初の 3 つはヨーロッパにのみ適用され、4 番目は太平洋でのみ適用されます。

A. 敵の主要国による攻撃 (ヨーロッパのみ): 中小国は、敵の主要国による攻撃の最初のターンを生き残る場合。

B. 中立の主要国による攻撃 (ヨーロッパのみ): 中小国は、中立の主要国による攻撃を生き残る場合。中小国は、中立の主要国に直戦布告する主要国と提携します。

C. 外交 (ヨーロッパのみ): 「9」(枢軸国) または 「2」(西側連合国およびロシア) の外交結果の後に。

D. 引き金となる事態 (太平洋のみ): 太平洋戦域では、指定された事態が生じる場合に特定の中小国は主要国と提携します。

84.2 ヨーロッパでの提携:

84.21 自動的な提携: 中小国が主要国によって攻撃される最初のターンを生き残った場合、その中小国は、外交のさい振りが実施される前に、自動的に次の外交フェーズの最初に敵の主要国と提携します (例外: 中立の主要国による攻撃を生き残る中小国は、攻撃する主要国が別の主要国と開戦するまで提携しません)。ドイツまたはイタリアによって攻撃された中小国は英国と提携し、連合国の主要国によって攻撃された中小国はドイツと提携します。

84.3 アジアでの提携:

84.31 フィリピン: フィリピンは米国の提携中小国です。米国は、米国と日本の開戦に続く米国プレイヤーターンの開始時までフィリピンの比例配分された BRP を受け取りません。フィリピンの部隊は、ゲーム開始時にマップに置かれます。

84.32 タイ: タイは、日本が以前のターンにフランス領インドシナを占領していれば日本と英国が開戦するときに、そうでなければ日本がフランス領インドシナを占領するときに日本の提携中小国になる中立の中小国です。その時点まで、どちらの側のユニットもタイに進入できません。タイの部隊は、ゲーム開始時にマップに置かれます。

84.33 オランダ領東インド: オランダ領東インドは、英国と日本の開戦に続く連合国プレイヤーターンに英国の提携中小国になります。英国は、英国に対する日本の攻撃に続く 2 番目の連合国プレイヤーターンの外交フェーズ終了までオランダ領東インドの BRP を受け取りません。オランダの部隊は、常にゲームの開始時にマップに置かれます。

84.4 提携の影響:

84.41 影響: 中小国が主要国に提携すれば、次のルールが適用されます。

84.42 政治的状況: 提携中小国は、支配する主要国と戦争中のすべての国と自動的に戦争中となります。

84.43 フィンランド部隊の制限: フィンランドへ、またはフィンランドを通して補給をトレースできる枢軸国の戦力数に対する 5 戦力の制限は残ります。フィンランドおよびスウェーデンのユニットはこの制限に数えられません (82.322)。

84.44 ヘクス支配: 支配する主要国は、提携中小国によって支配されるすべてのヘクスを支配します。提携中小国のユニット以外のユニットに関して、そのようなヘクスが完全に補給されているとみなすためには、補給がその中小国へトレースされる必要があります (例外: ブルネイ、パレンバン、30.223)。

84.45 スタッキングおよび移動: 支配する主要国と提携中小国のユニットは、ともにスタックできます。提携中小国のユニットは支配する主要国によって移動されます。支配する主要国および提携中小国は同時期に移動し、中小国のユニットは、どのような攻勢オペレーションが認められるかを決定する目的ではその主要国が所有していると考えられます。

84.46 地理的な制限: 提携中小国の陸上ユニットは、中小同盟国ユニットに適用される地理的な制限 (85.46) に従い、その本国内または本国内に隣接する場所に残らなくてはなりません。それらは制限された場所に隣接している敵ユニットを攻撃できますが、戦闘後にその場所から前進できません。提携中小国の航空および海軍ユニット

は、その本国外を基地とすることはできませんが、国内の基地から自由に活動できます。

84.47 ユニット生産: 提携中小国は、BRP コストなしで各ターンに1つの1戦力または2戦力歩兵ユニットを再生産できます(例外: オランダ領東インド内のオランダのユニットは再生産できません)。各ターンに2戦力を超える歩兵は再生産できません。提携中小国ユニットは、その中小国内の、敵 ZOC にない支配され補給されるヘクス内で再生産できます(27.44)。提携中小国の航空および装甲ユニットは、中小国が中小同盟国として活性化しなければ、再生産できません。提携中小国の海軍ユニットは修理できますが、再生産できません。

84.48 BRP: 支配する主要国は、その年に既に中小国の BRP を受け取っていないければ、提携に続くそのプレイヤーターンの最初に提携中小国の比例配分された BRP を受け取り(例外: オランダ領東インドの BRP および英国 84.33)、中小国が征服されない限り、後の各 YSS にその中小国の BRP を受け取ります。

A. 中小国が敵の攻撃を生き残った場合には、中小国の比例配分された BRP は、攻撃側プレイヤーターンの直後のプレイヤーターンの開始時に受け取られます。

B. 提携が、外交、転覆またはアジアでの引き金となる事態により生じたところでは、中小国の比例配分された BRP は、外交結果または引き金となる事態が発生した主要国プレイヤーターンに受け取られます(例外: オランダ領東インドの BRP および英国 84.33)。

84.5 降服および陣営の変更:

84.51 ルール 85.5 への参照: 提携中小国がどのように降服し、陣営を変更するかについての説明についてはルール 85.5 を参照してください。

85. 中小同盟国

85.1 同盟

85.2 ヨーロッパの中小同盟国

85.3 ヨーロッパの中小同盟国の活性化

85.4 活性化の影響

85.5 降服および陣営変更

85.6 太平洋の中小同盟国

85.1 同盟:

85.11 メカニズム: 中小国は2つの方法で主要国と同盟します。1番目はヨーロッパにのみ適用され、2番目は太平洋にのみ適用されます。

A. 外交(ヨーロッパのみ): 「10」(枢軸国)または「-3」(西側連合国およびロシア)の外交結果の後に。

B. 引き金となる事態(太平洋のみ): 太平洋戦域では、指定された事態が生じる場合、特定の中小国は主要国と同盟します。

85.2 ヨーロッパの中小同盟国:

85.21 潜在的なヨーロッパの中小同盟国: 主要国は以下のヨーロッパの中小同盟国を獲得できます。

85.211 ドイツ: ベルギー、ブルガリア、フィンランド、ギリシア、ハンガリー、ノルウェー、ルーマニア、スペイン、スウェーデン、トルコ、ウクライナ、ビシーフランスおよびユーゴスラビア。

85.212 イタリア: なし。

85.213 西側連合国: ベルギー、ブルガリア、フィンランド、ギリシア、ハンガリー、ノルウェー、ルーマニア、スペイン、スウェーデン、トルコ、ビシーフランスおよびユーゴスラビア。

85.214 ロシア: ブルガリア、フィンランド、ギリシア、ハンガリー、ルーマニア、スウェーデン、トルコおよびユーゴスラビア。

85.215 陣営を変更する中小国: 中小同盟国としての活性化を含む一方の同盟党派に好意的な外交結果の後に、敵の同盟党派は、必要な外交結果(85.51B)を得た場合には、中小国はその後に陣営を変更します。

85.216 網羅的なリスト: 85.211-85.214 にリストされている以外のヨーロッパの中小国は、主要国の中小同盟国として活性化しません。

85.3 ヨーロッパの中小同盟国の活性化:

85.31 外交フェーズ中の活性化: ヨーロッパの中小国は、それらを活性化する外交さい振りが実施された外交フェーズ中に中小同盟国として活性化します。

85.32 活性化により加えられる BRP: ヨーロッパの中小同盟国の比例配分された BRP は、活性化させる主要国が提携または以前の外交結果により既に BRP を受け取っていないければ、中小同盟国が活性化するとき活性化させる主要国の BRP 合計に加えられます。

85.33 活性化の外交的影響: 中小同盟国の活性化の外交的影響は、中小同盟国の外交さい振りが実施された外交フェーズの後まで、効果を現わしません。

85.34 活性化についての障害: 主要国と戦争中のヨーロッパの中小国は、活性化する主要国が以下の場合のみに中小同盟国として活性化されます。

A. 中小国と戦争中の主要国と既に戦争中である場合。または、

B. その中小国と戦争中の主要国に最初の機会で宣戦布告する場合。

85.341 条件が満たされない場合: 主要国が 85.34 に記されている条件を満たさない場合、中小同盟国としての中小国の活性化が否定されます。主要国は、必要な宣戦布告を実施しないか実施できないと予想する場合には外交フェーズ中により劣った外交結果を選択できます。

85.4 活性化の影響:

85.41 活性化した中小同盟国: 中小国が中小同盟国として活性化する場合、次のルールが適用されます。

85.42 政治的状況: 中小同盟国は、その支配する主要国と戦争中のすべての国と自動的に戦争中となります。

85.43 フィンランド部隊の限度: フィンランドへ、またはフィンランドを通して補給をトレースできる枢軸国の戦力数に対する5戦力の制限は残ります。フィンランドおよびスウェーデンのユニットはこの制限に数えられません(82.322)。

85.44 ヘクス支配: 支配する主要国は、中小同盟国によって支配されるすべてのヘクスを支配し、活性化が実施されるプレイヤーターンの開始時からそのようなヘクスを支配していたと考えられます。中小同盟国のユニット以外のユニットに関して、そのようなヘクスが完全に補給されているとみなすためには、補給がその中小国ヘトレースされる必要があります。

85.45 ユニットの初期配置、スタッキング、移動および再配備: 中小国が中小同盟国として活性化するときユニットが既にマップ上になければ、その中小国のユニットは補給され支配された本国のヘクスに置かれます。支配する主要国のユニットおよび中小同盟国のユニットはともにスタックできます。中小同盟国のユニットは支配する主要国によって移動されます。支配する主要国および中小同盟国は同じときに移動し、中小同盟国のユニットは攻勢オペレーションの目的においては支配する主要国のものであると考えられます。中小同盟国ユニットは支配する主要国によって再配備できます。

85.46 地理的な制限: 中小同盟国ユニットは、次のエリアおよび提携中小国の地位で認められるヘクス(84.46)に進入できます。

A. バルカンの中小同盟国:

・**ブルガリア**: アルバニア、ギリシア、ヨーロッパトルコ、および征服されたかまたは敵のバルカン中小国の領域。ブルガリアのユニットは、同じ同盟に属するバルカン中小国の領域に進入できません。

・**ハンガリー**: バルト三国、東ポーランドを含むポーランド、ロシア、アルバニア、ギリシア、ヨーロッパトルコ、および征服されたかまたは敵のバルカン中小国の領域。ハンガリーのユニットは、同じ同盟に属するバルカン中小国の領域に進入できません。

・**ルーマニア**: バルト三国、東ポーランドを含むポーランド、ロシア、アルバニア、ギリシア、ヨーロッパトルコ、および征服されたかまたは敵のバルカン中小国の領域。ルーマニアのユニットは、同じ同盟に属するバルカン中小国の領域に進入できません。ルーマニアの海軍ユニットは黒海およびその港湾に制限されています。

・**ユーゴスラビア**: アルバニア、ギリシア、ヨーロッパトルコ、および征服されたかまたは敵のバルカン中小国の領域。ユーゴスラビアのユニットは、同じ同盟に属するバルカン中小国の領域に進入できません。

B. ベルギー: 西部戦線。

C. ギリシア: フランス領北アフリカおよびスペインを除く地中海戦線。

D. スカンジナビアの中小同盟国（フィンランド、ノルウェー、スウェーデン）: フィンランド、ノルウェーおよびスウェーデンの中小同盟国ユニットは、スウェーデン、フィンランド、ノルウェー、バルト三国およびフィンランド国境から6ヘクス以内のロシアのヘクスに制限されます。スカンジナビアの陸上および航空ユニットは、ノルウェーの北海沿岸ヘクスおよびバルト海を通じて海輸またはNRできます。スウェーデンの海軍ユニットは、キールを含むドイツのバルト海の港湾を基地とすることができます。

E. スペイン: 地中海および東部戦線（例外: 「5-6」、「7」または「8」のスペインの外交結果後のスペインの志願兵は、東部戦線のみで使用できます）。スペインのユニットは、西部戦線を通過して地中海および東部戦線へ海上侵攻、海輸、NRまたはSRできます。

F. トルコ: 地中海戦線、ロシアおよびベッサラビア。

G. ウクライナ: ウクライナ。

H. ビシーフランス: 制限はありません（例外: 「5-6」、「7」または「8」のビシーの外交結果後のビシーフランスの志願兵は、東部戦線のみで使用できます。それらは西部戦線を通してSRできます）。

I. VLASOV ユニット: Vlasov ユニットは成功したロシアの占領政策の量産結果後に生産できます（42.26D）。Vlasov ユニットはドイツの中小同盟国ユニットとして扱われ、ロシアまたはポーランドの枢軸国が支配する完全に補給された都市に生産でき、これらの国内でのみ活動できます（44.32）。

85.461 航空および海軍ユニットは上記の制限に従って基地を置きますが（例外: 破損した中小国の巡洋艦は、その主要国の同盟国の造船所で修理できます-27.7266C）、その基地から自由に活動できます（例外: ルーマニアの海軍ユニットは黒海でのみ活動できます。スウェーデン、スペインおよびトルコの海軍ユニットは通商破壊ができません）。したがって北スペインを基地とするスペインの艦隊およびジブラルタルを基地とするトルコの艦隊は、両方とも大西洋で活動できます。陸上ユニットは制限されたエリアを通して再配備されることを禁止されます（例外: スペインおよびビシーフランスの志願兵-85.46E, H）。航空ユニットは、禁止されたエリアに着陸しなければ、禁止されたエリアを通過して再配備できます。

85.462 中小連合国の陸上ユニットは、制限されたエリアに隣接している敵ユニットを攻撃できますが、戦闘後に制限されたエリアから前進できません。

85.47 戦力プール: 中小国が中小同盟国として活性化する場合、そのすべての陸上および航空ユニットが、活性化前に除去されていたとしても主要国同盟国の戦力プールに加えられます。マップ上にある海軍ユニットはプレイに残ります。除去された海軍ユニットは再生産できません。

85.48 ユニット生産: 戦力プールの限度に従い、中小同盟国ユニットは、その中小国内の敵 ZOC にない、支配下の補給されるヘクス内に以下のように再生産されなくてはなりません（27.44）。

85.481 歩兵:

A. ヨーロッパの中小同盟国: BRP コストなしで1つの1戦力または2戦力歩兵ユニット。それぞれのヨーロッパの中小同盟国は、各ターンに1つの歩兵ユニットのみを生産できます。

B. 中国共産党: BRP コストなしで2歩兵戦力（1つの2-2または2つの1-2歩兵ユニット）。

85.482 装甲および航空: 各ターンに1つの装甲ユニットおよび1つのAAFを超えません。装甲および航空ユニットの生産は、支配する主要国により支払われる必要があり、その主要国のユニット生産限度に数えられます。

85.483 海軍ユニット: 中小同盟国の海軍ユニットは生産できません。中小同盟国の巡洋艦は、その主要国同盟国によって支配された造船所で修理できます。

85.49 BRP: 支配する主要国は、その年に既にその中小同盟国のBRPを受け取っていないければ、中小同盟国が活性化しプレイヤーターンの最初に、中小同盟国の比例配分されたBRPを受け取り、その中小同盟国が征服または中立化されない限り、その後の各YSSにその中小国のBRPを受け取ります。

85.491 ルーマニア: ベッサラビアがロシアによって占領された場合、ルーマニアのBRP価値は5BRPだけ減少します（66.32）。

85.492 フィンランド: フィンランドの国境ヘクスがロシアによって占領された場合、フィンランドのBRP価値は5BRPだけ減少します（67.32）。

85.493 ビシーフランス: ビシーフランスのBRP価値（77.21）は、自由フランスになるか、連合国によって征服されたビシー植民地につき5BRPだけ減少します。

85.5 降服および陣営変更:

85.51 外交結果の要求:

A. 降服: 提携中小国および中小同盟国は、より劣った結果が選択されない限り「5-6」、「7」または「8」（西側連合国またはロシアの提携または同盟の否定）の外交結果または「1-2」、「0」または「-1」（枢軸国の提携または同盟の否定）の外交結果により降服します。

B. 陣営変更: 提携中小国および中小同盟国は、より劣った結果が選択されない限り「9」または「10」（西側連合国またはロシアの提携または同盟の否定）の外交結果または「-2」または「-3」（枢軸国の提携または同盟の否定）の外交結果により陣営を変更します。

85.52 降服の影響: 中小国が降服すれば、そのユニットがすべて直ちに永久にプレイから取り除かれます。中小国のヘクス支配およびBRPは、新規の外交結果がヘクス支配またはBRPの分配を相手に変更するのに十分でない限り、降服に影響されません。敵ユニットを含んでいるヘクスは、敵支配下に残ります。これらの敵ユニットは、外交結果に続くその所有者の最初のプレイヤーターンには少なくとも部分的な補給下にあると考えられます。比例配分されたBRPは、中小国が以前に同盟または連携していた主要国が、その次の戦闘フェーズの終了までにその中小国の首都を支配しない場合のみ、失われます。中小国の首都が敵陸上ユニットによって占領される場合にはBRPは獲得されません。

85.53 陣営変更の効果: 中小国が陣営を変更する場合には、それにより多くのDPを置いた同盟党派（同数の場合はさい振り）の提携中小国または中小同盟国となります。その後、以下の調節が実施されます。

A. ユニット: 未生産または敵ユニットにスタックした中小国ユニットはすべて、永久に除去されます。敵ユニットとスタックしていないマップ上の中小国ユニットはプレイに残り、新規に支配する主要国の戦力プールに直ちに加えられます。新規に支配する主要国が、

次の彼の戦闘フェーズの終わりに首都を支配しなければ、中小国に属するユニットがすべて永久に除去されます。

B. ヘクス: 敵ユニットによって占領められていない中小国内のすべてのヘクスは、新規に支配する主要国の支配下になります。敵ユニットによって占められたヘクスの支配は変わりません。これらの敵ユニットは、外交結果に続くその所有者の最初のプレイヤーターンには、少なくとも部分的な補給下にあると考えられます。

C. BRP: 中小国の比例配分された BRP は、新規に支配する主要国の BRP 合計に直ちに追加されます。中小国の首都が、新規に支配する主要国の戦闘フェーズの終わりに支配されない場合、その BRP が失われます。同様に、比例配分された BRP は、以前に中小国を支配していた主要国の次の戦闘フェーズの終了までに首都の支配を回復しない場合、以前に中小国を支配した主要国から失われます。

85.6 太平洋の中小同盟国:

85.61 中国共産党: 中国共産党は日本とロシアの開戦の直後にロシアの中小同盟国になります。太平洋戦域の他の中小国は、中小同盟国として活性化しません。オーストラリアとインドは英連邦の国です (ルール 71 および 72 参照)。

85.62 活性化前の地位: ロシアと日本の開戦により活性化されるまでは、中国共産党は独立して日本と戦争中です。ロシアのユニットは、ロシアが日本と開戦するまで中国共産党によって支配されたヘクスに進入できません。

85.63 地理的な制限: 中国共産党のユニットは中国に制限され、したがって満州または香港に進入できません。中国共産党のユニットは中国国民党に支配されるヘクスに進入できません。

86. スカンジナビア

- 86.1 デンマーク
- 86.2 フィンランド
- 86.3 ノルウェー
- 86.4 スウェーデン
- 86.5 地理的な制限

86.1 デンマーク:

86.11 デンマーク: デンマークは部隊のない 10BRP の価値の中立の中小国です。

86.12 宣戦布告:

86.121 デンマークおよびノルウェー: 主要国は 10BRP のコストでデンマークおよびノルウェーに対してまとめて 1 つの宣戦布告を実施することができ、希望する場合にはその一方のみに宣戦布告することもできます (50.22B)。

86.122 ドイツの宣戦布告の影響: ドイツがデンマークに宣戦布告すれば、デンマークはドイツによる占領に抵抗せず、デンマーク内のすべてのヘクスは、ドイツが宣戦布告した枢軸国プレイヤーターンの開始時からドイツによって支配されていたとみなされます。したがってドイツはデンマークに宣戦布告したターンにコペンハーゲンから航空ユニットを活動させ、デンマークのヘクスに航空基地を生産してそれを使用できます。

86.13 海軍のオペレーション: コペンハーゲンが味方の支配下にある場合のみ、カテガット (H32 および H33) とバルト海の間の海軍による移動が認められます (21.211D)。したがってノルウェー南部の海岸ヘクス D35 は、デンマークが味方の支配下の場合にのみキールまたは他のバルト海の港湾から侵攻されます。

86.2 フィンランド:

86.21 フィンランド: フィンランドは 10BRP の価値を持つ中立の中小国です。

86.22 外交目標としてのフィンランド: フィンランドは、ドイツがフィンランドに DP を置いたか否かに関わらず、ドイツが希望する年のあらゆる時点で外交目標として指名できます (49.423)。

86.23 ドイツの部隊に対する制限: フィンランドの提携、活性化または連合国による征服の後にさえ、5 つを超えない枢軸国の海軍/陸上/航空戦力がフィンランドへ進入でき、またはフィンランドを通して補給をトレースできます。フィンランドおよびスウェーデンのユニットはこの制限に数えられません。

86.24 フィンランドの国境ヘクス: ロシアはフィンランドの国境ヘクスを要求でき、フィンランドはそこをめぐって戦うことができます (67)。

86.25 フィンランドの頑強さ: フィンランドは本国外で防御する場合の -1DM を受けません (15.33B)。

86.3 ノルウェー:

86.31 ノルウェー: ノルウェーは 10BRP の価値を持つ中立の中小国です。

86.32 鉄鉱石の出荷: スウェーデンの鉄鉱石は各ターンにドイツへ送られ (86.42)、冬と春のターンにはノルウェーの海岸に沿いに船によって輸送されます。ドイツの生産限度は、ドイツへの鉄鉱石出荷が中断されるターンごとに 5BRP だけ減少します (86.421)。鉄鉱石の出荷は、下記条件のどちらかが適用される冬または春のターンに中断されます。

A. 連合国がベルゲンを支配している場合。

B. 連合国はノルウェーの同意の下に、またはその同意なしで、ノルウェー水域に機雷を敷設し、ドイツがベルゲンの支配を獲得しない場合。

86.33 ノルウェー水域への機雷敷設: 西側連合国は、ドイツが既にノルウェーの支配を獲得していない任意の西側連合国の秋または冬プレイヤーターンの宣戦布告フェーズにその事実を発表することにより、ノルウェー水域に機雷を敷設できます。西側連合国がノルウェー水域に機雷敷設をしていると発表した後には、決定を撤回できません。

86.34 ノルウェーの同意: ノルウェーに対する「0」以下の外交結果が有効である場合には、ノルウェーはその水域の機雷敷設に同意し、外交的および政治的な影響はありません。

86.35 ノルウェーの不同意: ノルウェーの同意のないノルウェー水域の機雷敷設は、次の外交的および政治的な効果を引き起こします。

A. USAT レベルは 1 だけ減少します。

B. +1 修正が、ノルウェーに対する将来のすべての外交さい振りに適用されます。

C. ドイツはその次の外交フェーズにノルウェーの反応さい振りを実施できます。

86.36 機雷敷設の持続: ノルウェー水域への機雷敷設は、ドイツがノルウェーの支配を外交的または征服によって獲得するまで、有効に継続します。ドイツが冬または春のターンにノルウェーに対して「8」以上の外交結果を得れば、ドイツは枢軸国プレイヤーターンの開始時からノルウェーの支配を獲得したと考えられるので、ドイツの生産限度は、鉄鉱石出荷の中断による 5BRP の減少を受けません。タイミングに関しては、86.421 を参照してください。

86.37 ドイツの核研究: ノルウェーはドイツがその核研究プログラムで使用した重水の唯一の重要な供給源でした。ドイツは、以下の場合には反応制御の研究さい振りで -2 修正を受けます。

A. 連合国がオスロを支配する場合。または、

B. ノルウェーで「1-2」以下の外交結果が有効な場合。

86.38 宣戦布告: 主要国は 10BRP のコストでデンマークおよびノルウェーに対してまとめて 1 つの宣戦布告を実施することができ、

希望する場合にはその一方のみに宣戦布告することもできます (50.22B)。

86.4 スウェーデン:

86.41 スウェーデン: スウェーデンは 15BRP の価値を持つ中立の中小国です。

86.42 鉄鉱石の出荷: スウェーデンの鉄鉱石は各ターンにドイツへ送られます。下記条件のいずれかが存在する場合、鉄鉱石の出荷が中断されます。:

- A. 連合国がストックホルムを支配している場合。
- B. ドイツがスウェーデンに宣戦布告し、スウェーデンがドイツの最初の攻撃を生き残る場合。
- C. スウェーデンに対して「0」以下の外交結果が有効な場合。
- D. ノルウェーが連合国によって支配されるか、ノルウェーの水域が連合国によって機雷敷設され、ドイツがベルゲンの支配を獲得していない場合 (冬および春のみ- 86.32)。

86.421 効果: ドイツの生産限度は、鉄鉱石出荷が中断される各ターンに 5BRP だけ減少します。この決定は、石油効果の決定と同時になされます。この効果は累積的でなく、鉄鉱石出荷が回復される場合には戻ります。

86.43 スウェーデンの頑強さ: スウェーデンのユニットは本国外で防御する場合に-1DM を受けません (15.33B)。

86.5 地理的な制限:

86.51 活性化後の地理的な制限: 中小同盟国としてのフィンランド、ノルウェーおよびスウェーデンのユニットは、スウェーデン、フィンランド、ノルウェー、バルト三国およびフィンランド国境から 6 ヘクス以内のロシアのヘクスに制限されます。スカンジナビアの陸上および航空ユニットは、ノルウェーの北海沿岸ヘクスおよびバルト海を通して海輸または NR できます。スウェーデンの海軍ユニットは、キールを含むドイツのバルト海の港湾を基地とすることができます。

87. 西ヨーロッパ

- 87.1 ベルギーおよびルクセンブルク
- 87.2 アイルランド
- 87.3 オランダ
- 87.4 ポルトガル
- 87.5 スペイン

87.1 ベルギーおよびルクセンブルク:

87.11 ベルギー: ベルギーは 15BRP の価値を持つ中立の中小国であり、その首都はブラッセルです。

87.12 ルクセンブルク: ルクセンブルクは 5BRP の価値を持つ中立の中小国であり、首都はありません。

87.13 1 つの国として扱われます: ベルギーおよびルクセンブルクは次の目的では 1 つの国として扱われます。

- A. 宣戦布告。主要国は希望する場合には一方にのみ宣戦布告できます (50.22A)。
- B. 外交。

87.2 アイルランド:

87.21 アルスター: 北アイルランド (アルスター) はすべての目的において英国の不可欠な部分です。

87.22 エール: アイルランド南部 (エール) はゲーム目的では BRP

価値を持たない中立の中小国です。どちらの側も 10BRP を要する宣戦布告なしでエールに進入できません。

87.23 IRA のパルチザン: 連合国がアイルランドに宣戦布告した場合、連合国がアイルランドを征服したか否かに関わらず、ドイツは通常の BRP コストで 1 ターンにつき 1 つの割合で、連合国の ZOC にない任意のカラのアイルランドのヘクスに、いずれの側がそのヘクスを支配するかに関わらず、2 つのパルチザンを生産できます。ドイツは、アイルランドに対する「7」(1 つのパルチザン) または「8」(2 つのパルチザン) の外交結果の後にアイルランドでパルチザンを生産できます。枢軸国のパルチザンはアルスターで生産できませんが、生産された後にはアルスターへ移動または攻撃できます。英国は、連合国の戦闘フェーズ (11.71A) の終わりにアルスター内にあるか、または隣接しているアイルランドのパルチザン 1 つにつき各ターンに 1BRP を失います。英国は、アイルランドに対する宣戦布告なしでアルスターに隣接しているパルチザンを攻撃できません。ドイツがアイルランドに宣戦布告すれば、すべてのアイルランドのパルチザンが直ちに永久に除去されます。

87.24 潜水艦戦への影響: アイルランドに対する「7」以上の外交結果は、ドイツの U ボートに対するアイルランドの秘密の援助を引き起こし、枢軸国の大西洋の潜水艦戦における戦略戦闘のダイス振りが 1 だけ増加されます (25.725)。枢軸国によるアイルランド征服はこの潜水艦戦の修正を引き起こしません。この結果は、アイルランドに対する「2」または「3-4」の外交結果または連合国によるアイルランド征服によって否定されます。

87.3 オランダ:

87.31 オランダ: オランダは 10BRP の価値を持つ中立の中小国であり、その首都はハーグです。

87.4 ポルトガル:

87.41 ポルトガル: ポルトガルは 5BRP の価値を有する、ユニットを持たない中立の中小国であり、その首都はリスボンです。

87.5 スペイン:

87.51 スペイン: スペインは 30BRP の価値を持つ中立の中小国であり、その首都はマドリッドです。

87.52 潜水艦戦に対する影響: 枢軸国がビーゴまたはラコルニャを支配し完全に補給する場合には、ドイツは大西洋での潜水艦戦に対する好意的な修正を受け取ります (25.723)。

88. 中東

- 88.1 概観
- 88.2 アラビア
- 88.3 エジプトおよびスエズ運河
- 88.4 エチオピア
- 88.5 イラクおよび周辺地域
- 88.6 ペルシア

88.1 概観:

88.11 適用地域: 次の国が中東の一部であると考えられます。

- A. アラビア。
- B. スエズ運河を含むエジプト。
- C. エチオピア。
- D. イラク、クウェート、レバノン・シリア、パレスチナおよびトランスヨルダン。

E. ペルシア。

88.2 アラビア:

88.21 アラビアはゲーム目的では BRP 価値を持たない中立の中小国です。どちらの側も宣戦布告に必要な 10BRP を払わずに、中立のアラビアに進入できません。最初のアラビアの征服は、攻撃側がカーフとジャウフの支配を獲得する場合に発生します。

88.3 エジプトおよびスエズ運河:

88.31 エジプト: エジプトは 5BRP の価値を持つ英国の植民地であり、その首都はカイロです。

88.32 アレキサンドリアおよびスエズ: アレキサンドリアおよび（または）スエズの損失は USAT レベルおよび英国とイタリアの DP の分配に影響しますが、英国の BRP に直接影響しません。ワフド党によるスエズまたはアレキサンドリアの支配は USAT レベルまたはイタリアの DP 分配に影響しませんが、英国の DP 分配を減少させます。

88.33 ワフド党のパルチザン: ドイツは、枢軸国によるイスラム教徒の不穏の量産結果 (42.26G) によって可能となるようにエジプトに 2 つまでのワフド党のパルチザンを生産し活動させることができます。これらの結果はワフド党パルチザンの戦力プールを作成し拡張するために使用されます。ワフド党のパルチザンは、1 ターンにつき 1 つのパルチザンの割合で生産できます。

88.34 スエズ運河:

88.341 海軍活動が可能: スエズ運河は、ヘクスサイド LL30/LL31、MM30/LL31 および MM30/MM31 からなります。スエズ運河は、海軍ユニットが運河を通過して移動できるという例外を除いて、陸上移動および戦闘を含むすべての目的において河川として扱われます。

88.342 必要条件: 運河に隣接しているすべてのヘクスが味方の支配下にある場合にのみ、スエズ運河による海軍活動が認められます。航空および海軍のインターセプトの目的では、スエズ運河を通過して移動する海軍ユニットは、ヘクス MM30 および LL31 を通過します。運河の南の 2 ヘクス（スエズ湾）は、全海面ヘクスとして扱われます。

88.343 スエズからの海上護衛: スエズを基地とする連合国の海軍ユニットは、バスラ、アバダン、エチオピア、インドボックス、オーストラリアボックス、南アフリカボックスへのユニットの NR に保護を提供でき、スエズ運河が使用可能な場合には、地中海の港湾へのユニットの NR を海上護衛できます。

88.344 スエズ運河の開鎖: スエズ運河は、それに隣接しているいずれかのヘクスがワフド党パルチザンを含む枢軸国の支配下にある場合、西側連合国によって使用されません。枢軸国がスエズ運河を占領した場合、同じことが相手に適用されます。

88.35 ポートサイドおよびスエズからの置き換え: 枢軸国の陸上ユニットによってポートサイドから置き換えられる連合国の海軍ユニットは地中海に進入し、マップ南端からスエズ運河を通過して移動できません。同様に、枢軸国の陸上ユニットによってスエズから置き換えられる連合国の海軍ユニットは連合国プレイヤーの選択によりインドボックス、バスラまたはアバダンに行きますが、地中海へスエズ運河を通過して移動できません。スエズから置き換えられた海軍ユニットは、スエズを離れるか、ペルシア湾に現われるときに枢軸国の航空攻撃を受けます。

88.36 スエズを通過する NR: 連合国のユニットはスエズから南アフリカボックス (28.753)、インドボックス (28.754)、オーストラリアボックス (28.755)、エチオピアボックス (88.422A)、バスラまたはアバダンまで NR できます。これらの位置からスエズへ NR される陸上および航空ユニットは、海上護衛を提供する駆逐艦がス

エズにいる場合には、同じターン中にさらに地中海へ NR できます。スエズとバスラまたはアバダンの間の NR はマップボックスを通過しないので 1 ターン遅れを受けません。

88.37 枢軸国によるスエズ運河の使用: 枢軸国は次の 3 つの目的でスエズ運河を使用できます。これ以外でスエズ運河を通過すること、またはスエズからの枢軸国海軍の活動は禁止されます。連合国の陸上ユニットによって置き換えられるスエズの枢軸国艦隊は、バスラまたはアバダンが枢軸国に支配されていたとしても除去されます。

A. エチオピアの補強: イタリアは、イタリアと英国の開戦前の各ターンにエチオピアへ 1 つの陸上ユニットを NR できます。枢軸国は、英国が降服後に中立である間に、枢軸国がスエズ運河を支配している場合には、各ターンにエチオピアへ 1 つの陸上ユニットを NR できます。

B. 通商破壊艦: 枢軸国がスエズ運河を占領しており、エチオピアを支配する場合には、合計 3 隻までのイタリアまたはドイツの艦船がスエズから通商破壊を実施できます (21.5333B)。

C. 潜水艦: 枢軸国がスエズ運河を占領しエチオピアを支配する場合には、ドイツの潜水艦はインド洋 SW ボックスに進入できます。

88.4 エチオピア:

88.41 エチオピア: エチオピアはエチオピアボックスによって表わされる BRP 価値のないイタリアの植民地です。イタリアはエチオピア内に 3 つの 1-3 歩兵ユニットを持ってゲームを始めます。

88.42 エチオピアへの進入と退出: ユニットは再配備フェーズ中にのみエチオピアに進入および退出できます。:

88.421 枢軸国: 枢軸国ユニットは、連合国によるエチオピアの征服前に以下のようにエチオピアに進入できます。

A. 枢軸国は 88.37A によって認められているようにスエズ運河を通過して、各ターンに 1 つの陸上ユニットをエチオピアへ、またはエチオピアから NR できます。イタリアのユニットは、英国とイタリア開戦前にエチオピアから取り除くことができません。

B. 枢軸国はエジプトのヘクス NN27-NN30 の 1 つ以上を支配する場合には、各ターンに 1 つの陸上ユニットをエチオピアへ、またはエチオピアからマップ南端を通過して SR できます。

88.422 西側連合国: 西側連合国がイタリアと戦争中の場合には、以下のように連合国によるエチオピアの征服前に、西側連合国のユニットはエチオピアに進入できます。

A. 西側連合国はインド洋の輸送船を使用してエチオピアへ、またはエチオピアから陸上ユニットを NR できます。

B. 西側連合国はエジプトのヘクス NN27-NN30 の 1 つ以上を支配する場合には、各ターンに 1 つの陸上ユニットをエチオピアへ、またはエチオピアからマップ南端を通過して SR できます。

C. 西側連合国は南アフリカボックスからエチオピアへ、またはエチオピアから 1 つの陸上ユニットを SR できます。

88.423 制限:

A. 航空および海軍ユニットはエチオピアボックスに進入できません。

B. 陸上ユニットは同じ再配備フェーズ中にエチオピアボックスに進入して離脱することができません。

C. 陸上ユニットは再配備フェーズ以外にエチオピアボックスに進入または離脱できず、エチオピアへ TR できません。

88.43 エチオピアの征服: エチオピアは、完全な 1 ターンにおよびそれに続く枢軸国プレイヤーターンの間にわたって、エチオピア内にある枢軸国の陸上戦力の少なくとも 2 倍の西側連合国の陸上戦力がある場合、連合国によって征服されます。エチオピアは、その枢軸国プレイヤーターンの終わりに降服し、以下の影響が発生します。

A. すべてのエチオピア内の枢軸国ユニットは除去され、もしそれらがエジプトのヘクス NN27-NN30 のうち 1 つを通じてエジプトから補給線をトレースすることができなければ、所有する国の戦力バ

ールから取り除かれます。これらのヘクスから補給線をトレースできる場合には、エチオピアに残っていた枢軸国ユニットは戦力プールに返され、再生産できます。

B. 枢軸国の通商破壊艦およびドイツの潜水艦は、スエズから出発してインド洋で活動できません。

88.431 イタリア降服の影響: イタリアがまだエチオピアを支配している間に降服すれば、イタリアのユニットがすべて除去された後にエチオピアの支配が決定されます (56.3)。枢軸国が連合国と同数またはより多くの陸上戦力をエチオピアに持っている場合、ドイツがエチオピアの支配を保持します。連合国が枢軸国より多くの陸上ユニットをエチオピアに戦力を持っている場合、連合国がエチオピアを征服します。そのときにどちらの側もエチオピアに陸上戦力を持っていない場合、いずれかの側がエチオピアに移動するまでいずれの側もエチオピアを支配しません。

88.432 再征服の禁止: エチオピアは枢軸国によって再征服されません。

88.44 戦闘の禁止: 攻勢および消耗戦闘はエチオピアボックス内では禁止されます。

88.45 補給: すべての枢軸国および西側連合国の陸上ユニットはエチオピアにいる間に無制限補給にあると考えられます。

88.46 エチオピアの支配の影響: 枢軸国によるエチオピアの支配は、スエズ (88.37B, C) からの枢軸国海軍のオペレーションのために必要になります。枢軸国によるエチオピアの支配は、連合国海軍ユニットのスエズからインド洋への移動または他のすべての連合国のインド洋での活動に影響しません。

88.5 イラクおよび周辺地域:

88.51 イラク: イラクは BRP 価値のない英国の植民地であり、その首都はバグダッドです。

88.52 補給: バグダッドはそれを支配する側のための限定補給源です (30.265)。西側連合国はインド洋を通してバスラまで海上補給をトレースできます。

88.53 石油: モスルは 3 つの石油効果を相殺する容量を備えた石油センターです (33.22B)。

88.54 バスラを出入りする西側連合国の NR: 連合国はバスラへまたはバスラからインド洋を通して、スエズ、アバダン、エチオピア、南アフリカおよびインドボックスとの間でユニットを NR できます。

88.55 イラクに対する枢軸国の宣戦布告は不要です: 枢軸国は、宣戦布告なしでイラクに進入できます。英国が降服しており枢軸国が米国と戦争中でない場合、枢軸国ユニットがイラクに入る前に、ドイツは米国に宣戦布告しなければなりません。

88.56 パレスチナ、トランスヨルダンおよびクウェート: パレスチナは 5BRP の価値を持つ英国の植民地で、その首都はエルサレムです。トランスヨルダンは BRP 価値のない英国の植民地で、その首都はアンマンです。クウェートは BRP 価値のない英国の植民地で、その首都としてのアル・クウェートです。

88.57 アラビアのパルチザン: ドイツは、枢軸国によるイスラム教徒の不穏の研究結果によって可能になれば、イラク、クウェート、パレスチナ、トランスヨルダン、レバノン/シリアおよびアラビアに 2 つまでのアラビアのパルチザンを生産し活動させることができます。この結果は、この地域でのアラビアのパルチザンの戦力プールを作成し拡張するために使用されます。アラビアのパルチザンは 1 ターンに 1 つの割合で生産できます。

88.6 ペルシア:

88.61 中立のペルシア: ペルシアは BRP 価値を持たない中立国で、その首都はテヘランです。

88.62 ペルシアへの進入: 枢軸国および連合国のユニットは、枢軸

国または連合国によるペルシアへの宣戦布告、またはペルシアの BRP ルートの開設 (連合国のユニットのみ 40.5) の後にのみペルシアに進入できます。枢軸国のペルシアパルチザンはペルシアで生産および活動できます (88.63)。

88.63 ペルシアのパルチザン: ドイツは、枢軸国によるイスラム教徒の不穏の研究結果によって可能になるように、ペルシアで 2 つまでのペルシアパルチザンを生産し活動させることができます。この結果はペルシアのパルチザンの戦力プールを作成し拡張するために使用されます。ペルシアのパルチザンは、1 ターンに 1 つの割合で生産できます。

88.64 ペルシアの BRP ルート: 西側連合国は、ドイツとロシアの最初の開戦に続く任意のターンにペルシアの BRP ルートを開設できます。連合国または枢軸国がペルシアに宣戦布告した場合には、ペルシアの BRP ルートは通常の 25BRP の代わりに 15BRP だけで開設できます。

88.641 ペルシアルート開設の影響: 西側連合国によるペルシアのルートの開設は、枢軸国ユニットを含んでいる以外のペルシアの全ヘクスを、ペルシアルートを開設するために BRP を払った西側連合国の主要国の支配下に置き、アバダンとの間のマップ外の NR を認めます (40.524)。ペルシア内のロシアに支配されるすべてのヘクスが、西側連合国の支配に移転します。連合国は、ペルシアルートが開設されるターンにペルシア内のヘクスを通してユニットを再配備できます。

88.642 ペルシアの枢軸国ユニット: 西側連合国がペルシアルートを開設した後は、枢軸国ユニットは、ペルシアに対する宣戦布告の必要なしでペルシアに進入できます。西側連合国がペルシアルートを開設したときにペルシア内にある枢軸国ユニットは、ペルシアルートを開戦に続く最初の枢軸国プレイヤーターン中に部分的な補給にあると考えられます。

88.643 補給源としてのテヘラン: 連合国の支配下にある場合には、テヘランは連合国の限定補給源です。

89. 極東

89.1 中国共産党

89.2 オランダ領東インド

89.3 フランス領インドシナ

89.4 フィリピン

89.5 タイ

89.1 中国共産党:

89.11 中国共産党: 中国共産党は日本と独立して戦争中の潜在的なロシアの中小同盟国です。79 を参照してください。

89.2 オランダ領東インド:

89.21 オランダ領東インド: オランダ領東インドは、アロエ、バリ、ビアク、ブル、セレベス、セラム、フロレス、ハルマヘラ、ジャワ、オランダ領ニューギニア、南ボルネオ、スマトラ、スンパワ、タニンバルおよびティモールの島からなるオランダの植民地です。

89.22 BRP 価値: オランダ領東インドは合計 30BRP の価値があります。植民地を構成する 3 つの主要な領域のそれぞれは、BRP 目的において以下のように別々に征服され支配されます。

A. ジャワ (10BRP). その首都はバタヴィアです。

B. スマトラ (10BRP). その首都はパレンバンです。

C. 南ボルネオ (10BRP). その首都はバリクパパンです。

89.23 最初の日本の征服およびヘクス支配: ジャワ、スマトラおよび南ボルネオに対する最初の日本の征服は、日本の戦闘フェーズの終わりに連合国のユニットを含んでいるヘクス以外のオランダ領東

インド内の全ヘクスの支配を日本に与えます (29.54)。ジャワ、スマトラおよび南ボルネオの最初の日本の征服は、3 つの領域がすべて征服されていなければ、日本のユニットが進入した以外のヘクス支配を日本に与えません。

89.24 英国の提携中小国と考えられます: オランダ領東インドは、英国と日本の開戦に続く連合国プレイヤーターンに英国の提携中小国になります。英国は、英国に対する日本の攻撃に続く 2 番目の連合国プレイヤーターンの外交フェーズの終了までオランダ領東インドの BRP を受け取りません。

89.25 オランダのユニット: オランダ部隊は、常にゲームの最初にマップ上に置かれます。オランダ領東インド内のオランダのユニットは一旦除去されれば、再生産できません。オランダ領東インド内のオランダの全ユニットが、パレンバン、バタヴィアおよびバリクパパンが日本によって占領される場合、除去されます。

89.26 石油: パレンバンおよびブルネイは石油センターであり、その支配は日本が適切な石油補給を持っているかを決定します。

89.3 フランス領インドシナ:

89.31 フランス領インドシナ: フランス領インドシナは 10BRP の価値を持つフランスの植民地で、その首都はサイゴンです。76 を参照してください。

89.4 フィリピン:

89.41 フィリピン: フィリピンはセブ、レイテ、ルソン、ミンダナオ、ミンドロ、ネグロス、パラワン、パナイおよびサマルからなる米国の提携中小国です。

89.42 BRP 価値: フィリピンは合計 10BRP の価値があります。米国は、米国と日本の開戦に続く米国プレイヤーターンの開始時までフィリピンの比例配分された BRP を受け取りません。

89.43 最初の日本の征服およびヘクス支配: 日本による最初のマニラ征服は、日本の戦闘フェーズの終わりに、連合国ユニットを含んでいるヘクスを含むフィリピンの全ヘクスの支配を日本に与えます (29.54)。フィリピンに残存する連合国の陸上ユニットはすべて降服したと考えられ、戦力プールに返されます。フィリピンのすべての米国海軍ユニットが置き換えられます。

89.44 部隊: フィリピンの 2 つの 1-2 歩兵ユニットは、キャンペーンゲームおよびグローバルウォーゲームの開始時にマップ上に置かれます。フィリピンが征服されるまで、各ターンに 1 つの 1-2 フィリピン歩兵ユニットが BRP コストなしで再生産できます (84.47)。

89.5 タイ:

89.51 タイ: タイは、日本が以前のターンにサイゴンを占領している場合 (76.43) には日本と英国の開戦時に、そうでない場合にはその占領に続いて、日本の提携中小国になる中立の中小国です。その時点まで、どちらの側のユニットもタイに進入できません。タイの部隊は、ゲーム開始時にマップ上に置かれます。タイが連合国に征服されるまで、各ターンに 1 つの 1-2 タイ歩兵ユニットが BRP コストなしで再生産できます (84.47)。

和訳 : zenineko 2004.05.21