

## 研究

### 一般研究

(航空、海軍、陸軍、核および諜報)

5 つの一般研究表は、研究記録シートに示されているように RP の割付けおよび結果に関しては別個ですが同一の表を使用します。一般研究の分野で「8+」の結果が達成された場合に、その分野における次の一般研究がゼロから開始します。核の一般研究は先端技術プロジェクトです。研究が実施される最初の年には 1RP のみが、研究が実施される次の年には 2RP のみ、などが割り付けることができます。

**結果:**

- 1 効果なし。
- 2 [+1]
- 3 [+2]
- 4 [+3]
- 5 [+4]
- 6 [+5]
- 7 [+6]
- 8+ 技術革新。

### 航空研究プロジェクト

#### 航空国籍 DRM

(ヨーロッパ枢軸国、西側連合国、ロシア、日本)

**修正:**

- +1 達成された各レーダー研究結果につき。
- # さい振りを実施する同盟党派の上位パートナーの航空国籍 DRM につき (1 の航空国籍 DRM では 1、2 の航空国籍 DRM では -2 など)。

**結果:**

- 1-2 効果なし。
- 3 [+1]
- 4 [+2]
- 5 [+3]
- 6 [+4]
- 7 [+5]
- 8 [+6]
- 9 [+7]
- 10+ 航空国籍 DRM が 1 レベル増加します。

### ジェット機

(ドイツ、英国、米国、ロシア、日本)

ジェット機は先端技術プロジェクトです。研究が実施される最初の年には 1RP のみが、研究が実施される次の年には 2RP のみ、などが割り付けることができます。

ドイツは「7」 [+2] の結果から始めます。

**結果:**

- 1-2 試験飛行での事故。 [-2]
- 3-4 ジェット燃料の爆発性の発見。 [-1]
- 5 効果なし。
- 6 [+1]
- 7 [+2]
- 8 [+3]
- 9 [+4]
- 10 [+5]

11 [+6]

12 [+7]

13-14 ヨーロッパで 2 ヘクス、太平洋で 1 ヘクスの活動範囲を持つジェット機が量産できます。 [+8]

15-16 ヨーロッパで 3 ヘクス、太平洋で 2 ヘクスの活動範囲を持つジェット機が量産できます。 [+9]

17+\* ヨーロッパで 4 ヘクス、太平洋で 3 ヘクスの活動範囲を持つジェット機が量産できます。

**説明:**

ジェット機の結果は徐々に実施されます。41.84 を参照してください。

### 航空活動範囲

(ドイツ、西側連合国、ロシア、日本)

西側連合国は「4」 [+2] の結果から開始します。

**結果:**

- 1-2 効果なし。
- 3 [+1]
- 4 [+2]
- 5 [+3]
- 6 [+4]
- 7 [+5]
- 8 [+6]
- 9 [+7]
- 10+ 戦略爆撃機および護衛迎撃機の航空活動範囲が増加します (詳細は航空活動範囲表を参照してください)。

### 戦略爆撃機

(ヨーロッパ枢軸国、西側連合国、ロシア、日本)

西側連合国は「9+」の結果から始めます。

**結果:**

- 1-2 効果なし。
- 3-4 [+1]
- 5 [+2]
- 6 [+3]
- 7 [+4]
- 8 [+5]
- 9+ 戦略爆撃機が生産できます。後の戦略爆撃機に関する「9+」の各結果につき、味方の爆撃機の SW 戦闘さい振りにおいて好意的な +/-1 DRM を受け取ります。

### 防空

(ヨーロッパ枢軸国、西側連合国、ロシア、日本)

**結果:**

- 1-2 効果なし。
- 3 [+1]
- 4 [+2]
- 5 [+3]
- 6 [+4]
- 7+ 空襲に対する防御側の防空レベル (23.42) が 1 だけ増加します。戦略爆撃機に対する防御側の SW 戦闘のダイス目 (26.461B) が 1 だけ増加します。飛行爆弾の各一斉射撃の効果 (26.661A) が 1 だけ減少されます。

### 航空量産プロジェクト

**42.22 航空:**

**A. 航空戦力プールの増加:** 2, 3, 4, 5...。各結果は、その同盟党派の適格な 1 つ以上の主要国の戦力プールに 5BRP 分の陸軍航空、海軍航空あるいは迎撃機を任意の組み合わせで加えることを可能にします。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。残った分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...。戦略爆撃機のための「9+」研究結果の後にはのみ可能です。各結果は、その同盟党派の 1 つ以上の適格な主要国の戦力プールに 5BRP 分の戦略爆撃機戦力を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 と 42.331B を参照してください。

**C. 輸送機:** 3, 4, 5, 6...。各結果は、その同盟党派の適格な主要国の戦力プールに輸送機戦力を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...。ジェット機のための「13+」の研究結果の後にはのみ可能です。各結果は、その同盟党派の適格な主要国の戦力プールに 1 つのジェット機戦力を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戦力プールの増加は無制限です。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:** 各レベルの海軍航空訓練につき 3, 4, 5, 6。1 ターンにつき 1 つの増加率で、1 年で最大 4 の増加まで。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。1 ターンにつき 1 つの航空基地の割合で毎年 2 つの追加の航空基地まで。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。

**42.331 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によっても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:** 「13+」のジェット機の研究結果が達成されるまで、ジェット機は生産できません。

**B. 戦略爆撃機:** 戦略爆撃機は、戦略爆撃機に対して少なくとも 1 つの「9+」の結果を達成していない主要国によっては量産できません。西側連合国は、戦略爆撃機での 1 つの「9+」の結果、ならびに既に生産された 1 つの英国および 1 つの米国の戦略爆撃機戦力で開始します。西側連合国の戦略爆撃機の戦力プールへの追加戦力は、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る必要があり、余った戦力については西側連合国プレイヤーの選択でいずれかの主要国に割り付けられます (24.262)。

## 海軍研究プロジェクト

### 海軍国籍 DRM

(ヨーロッパ枢軸国、西側連合国、日本)

**修正:**

+1 達成されたレーダーの各研究結果につき。

# さい振りを実施する同盟党派の上位パートナーの海軍国籍 DRM につき (1 の海軍国籍 DRM では 1、2 の海軍国籍 DRM では -2 など)。

**結果:**

1-2 効果なし。

3 [+1]

4 [+2]

5 [+3]

6 [+4]

7 [+5]

8 [+6]

9 [+7]

10 海軍国籍 DRM が 1 レベル増加します。

### 対潜水艦戦

(ヨーロッパ枢軸国、西側連合国、日本)

ASW は先端技術プロジェクトです。研究が実施される最初の年には 1RP のみが、研究が実施される次の年には 2RP のみ、などが割り付けることができます。

**結果:**

1-2 効果なし。

3 [+1]

4 [+2]

5 [+3]

6-7 敵潜水艦の SW 戦闘ダイスの目は 1 だけ減少します。味方 ASW の SW 戦闘ダイスの目は 1 だけ増加します。

8+ 敵潜水艦の SW 戦闘ダイスの目は 2 だけ減少します。味方 ASW の SW 戦闘ダイスの目は 2 だけ増加します。

**説明:**

ASW の結果は徐々に実施されます。41.84 を参照してください。

### 魚雷

(ヨーロッパ枢軸国、西側連合国、日本)

日本は 2 つの「7+」の魚雷結果から始めます。

**結果:**

1-2 効果なし。

3 [+1]

4 [+2]

5 [+3]

6 [+4]

7+ 敵 ASW の SW 戦闘ダイスの目が 1 だけ減少します。味方の潜水艦の SW 戦闘ダイスの目は 1 だけ増加します。

### 潜水艦

(ヨーロッパ枢軸国、西側連合国、日本)

潜水艦は先端技術プロジェクトです (例外: 日本)。研究が実施される最初の年には 1RP のみが、研究が実施される次の年には 2RP のみ、などが割り付けることができます。

**結果:**

1-4 効果なし。

5 [+1]

6 [+2]

7 [+3]

8-10 潜水艦の設計改良が有効性を増加させました。味方潜水艦の SW 戦闘ダイスの目は 1 だけ増加します。敵 ASW の SW 戦闘ダイスの目は 1 だけ減少します。 [+1]

11-13 新しい設計概念が限定的に実行されました。味方潜水艦の SW 戦闘ダイスの目は 2 だけ増加します。敵 ASW の SW 戦闘ダイスの目は 2 だけ減少します。 [+2]

14-15 高度な潜水艦の設計が実用性を持ちます。味方潜水艦の SW 戦闘ダイスの目は 3 だけ増加します。敵 ASW の SW 戦闘ダイスの目は 3 だけ減少します。 [+4]

16 電気推進の潜水艦のプロトタイプが利用可能となりました。味方潜水艦の SW 戦闘ダイスの目は 4 だけ増加します。敵 ASW の SW 戦闘ダイスの目は 4 だけ減少します。潜水艦は核兵器を運搬できます (ドイツのみ 43.26)。 [+6]

17 電気推進潜水艦の改善されたプロトタイプがより長い水中活動範囲を可能としました。味方潜水艦の SW 戦闘ダイスの目は 5 だけ

増加します。敵 ASW の SW 戦闘ダイスの目は 5 だけ減少します。  
[+9]

18 先進的な潜水艦の設計が統合されました。味方潜水艦の SW 戦闘攻撃ダイスの目は 6 だけ増加します。敵 ASW の SW 戦闘ダイスの目は 6 だけ減少します。 [+12]

19 革命的な新潜水艦の限定的な量産。味方潜水艦の SW 戦闘攻撃ダイスの目は 7 だけ増加します。敵 ASW の SW 戦闘ダイスの目は 7 だけ減少します。 [+15]

20+\* 革命的な新潜水艦の大量生産。味方潜水艦の SW 戦闘攻撃ダイスの目は 8 だけ増加します。敵 ASW の SW 戦闘ダイスの目は 8 だけ減少します。

**説明:**

ASW の結果は徐々に実施されます。41.84 を参照してください。

**港湾攻撃**

(ヨーロッパ枢軸国、西側連合国、日本)

**結果:**

1-2 効果なし。

3 [+1]

4 [+2]

5 [+3]

6 港湾内の 1 つの目標を攻撃できます。

7 港湾内の 2 つの目標を攻撃できます。

8+ 港湾内の 3 つの目標を攻撃できます。

**説明:**

港湾攻撃は港湾攻撃表を使用して解決されます。

港湾攻撃表														
ダイスの目	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14+	
結果	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	4	5	6	
修正														
すべての港湾攻撃 -1 以前にいずれかの戦域でいずれかの同盟党派によって実施された各港湾攻撃につき。これは攻撃された有名艦の数には影響されません。 -2 防御側が反諜報の結果を適用した場合。 +/-1 プレイされた各戦術暗号解読カードにつき。														
潜水艦攻撃: +/-# 潜水艦、魚雷および ASW のネット修正														
空母攻撃: ++ 攻撃側の航空国籍 DRM # 防御側の海軍国籍 DRM -1 防御側の各防空研究結果につき。 # 目標ヘクスの防空レベル (海軍ユニットは数えられません)。 -1 目標ヘクス内の裏返されていない各 AAF およびそれと等価の海軍航空ユニットにつき。														
説明														
港湾攻撃は、移動フェーズ中にパトロールが解決された直後に解決されます。各港湾攻撃の結果は単一のヘクスに対して使用される必要があります。「7」または「8+」の結果は 2 つ以上のヘクスで分割できません。港湾攻撃は、そのプレイヤーターンに航空優勢攻撃の目標となったヘクスに対しては実施できません。 攻撃側プレイヤーは、潜水艦または空母で港湾攻撃を実施できます。 <b>潜水艦攻撃</b> は、攻撃される港湾から 20 ヘクス (ヨーロッパ) または 10 ヘクス (太平洋) 内のマップ上にある運用中の港湾を基地とする、裏返されていない 1 つの潜水艦戦力を必要とします。これに加えて、大西側 SW ボックス内のドイツ潜水艦は、西部戦線の港湾に対する攻撃を認めます。太平洋ボックス内の日本および米国の潜水艦は、太平洋戦線の港湾に対する攻撃を認めます。この潜水艦戦力は、実際に攻撃に使用されるわけではなく、他の目的で使用できます。 攻撃側プレイヤーが潜水艦攻撃の実施を望む目標となる港湾および港湾内 TF を発表した後に、彼は 22.934 に述べられた目標決定の手順に従い、各攻撃につき 2 つのさいころを振り、港湾攻撃表に記載されている修正を適用して攻撃を解決します。 <b>空母攻撃</b> は、攻撃される港湾から 20 ヘクス (ヨーロッパ) または 10 ヘクス (太平洋) 内のマップ上にある運用中の港湾を基地とする、裏返されていない 1 つの高速空母を必要とします。この高速空母はインターセプトされませんが、攻撃が実施された後に裏返されます。 攻撃するプレイヤーが空母攻撃を望む目標港湾および TF を発表した後に、そのヘクス内の防御側 TF の内容が明らかにされます。その後攻撃側は目標として防御側の 1 つ以上の有名艦または小型艦を選択します。1 つの目標が、各港湾攻撃につき最大 3 つの目標 (「8+」の結果後) まで、達成された港湾攻撃の研究結果の各レベルにつき選択できます。同じ港湾攻撃では、同じ有名艦は 2 回目標とすることはできません。 空母攻撃は、各目標につき 3 つのさいころを振り、港湾攻撃表で述べられる修正を適用して解決されます。いずれかのダイス振りにおける「2」以下の修正済の結果においては、攻撃に使用した高速空母が除去されます。 港湾攻撃の研究結果は、将来の使用のために保持でき、蓄積できますが、2 つの結果を同じ港湾に対する 1 つの攻撃で組み合わせることはできません。 「2」未満の結果は「2」の結果として扱われます。「14」を超える結果は「14+」の結果として扱われます。														
<b>初期のドイツの港湾攻撃</b> ドイツは 1 つの敵目標に対する港湾攻撃を実施できる能力を持ってゲームを始めます。この攻撃は、他の港湾攻撃が実施されていない限り 1939 年秋または後の任意のターンに実施できます。この攻撃の実行はその後の港湾攻撃を修正しません。														

**海軍量産プロジェクト**

**42.23 海軍:**

**A. 潜水艦:** 1RP につき 1 つの潜水艦戦力で限度はありません。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、適格な主要国の戦力プールに 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:** 1RPにつき1つの輸送船で限度はありません。日本、英国および米国のみ可能です。

**D. 造船:** 各造船の増加により2, 3, 4, 5。1ターンにつき1の増加率で、1年で最大4の増加までです。各造船の増加は、特定の造船所に割り当てなければなりません。米国の造船は、一方の戦域で戦争中となるか、またはその戦域の米国緊張レベルが50を超えるまで、その戦域で量産を通じて増加できません（動員とは異なります）。ドイツ、イタリア、日本、英国、フランスおよび米国のみ可能です。

**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2つの追加の港湾カウンターまで。日本および米国のみ可能です。

**42.334 海軍ユニット:** 艦隊（駆逐艦、巡洋艦、名前の付けられている主力艦）および空母（CVE、CVL、CV、CVB）ユニットは戦力プールを持っておらず、RPの投資なしで生産および修理できます。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のみによって制限されます。潜水艦、ASW および輸送船の戦力プールへの追加部隊の量的限度はありません。ASW と輸送船の戦力プールは駆逐艦の転換によっても増加できます（24.24）。

## 陸軍研究プロジェクト

### 戦闘訓練

（ヨーロッパ枢軸国、西側連合国、ロシア、日本）

**修正:**

# さい振りを実施する同盟党派の上位パートナーの CTL につき（1CTLでは1、2CTLでは2など）。

**結果:**

1-2 効果なし。

3 [+1]

4 [+2]

5 [+3]

6 [+4]

7 [+5]

8 [+6]

9 [+7]

10+ CTL が1レベル増加します。

### 重装甲

（ドイツとロシア）

**結果:**

1-2 効果なし。

3 [+1]

4 [+2]

5 [+3]

6 [+4]

7 [+5]

8+\* 重装甲ユニット（5戦力）が量産できます。

### ロケット

（ドイツ、米国、ロシア、日本）

ロケットは先端技術プロジェクトです。研究が実施される最初の年には1RPのみが、研究が実施される次の年には2RPのみ、などが割り付けることができます。

ドイツは「7」の結果[+2]から始めます。

**結果:**

1-2 \* 完全な失敗- プロジェクトは取り消されました。

3 重大な後退。[-2]

4 小規模な後退。[-1]

5 効果なし。

6 [+1]

7 [+2]

8-9 [+3]

10-11 [+4]

12-14 3ヘクス（太平洋では2ヘクス）の攻撃範囲を持つ飛行爆弾が開発されました。[+6]

15-17 運用可能なロケットが開発されました。4ヘクス（太平洋では3ヘクス）の攻撃範囲でロケット攻撃が実施できます。ロケットはインターセプトされません。[+8]

18+ ロケットの攻撃範囲および運搬可能性が改善されました。6ヘクス（太平洋では4ヘクス）の攻撃範囲でロケット攻撃が実施できます。ロケットは核兵器を運ぶために使用できます。

**説明:**

ロケットの結果は徐々に実施されます。41.84を参照してください。

## 陸軍量産プロジェクト

### 42.24 陸軍:

**A. 歩兵、装甲および高射砲戦力プールの増加:** 2, 3, 4, 5...。各結果につき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、同盟党派の1つ以上の主要国の戦力プールに加えることを認めます。制限に関しては42.332および42.333を参照してください。余った部分は将来の使用のために保持できます（42.336）。

**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、その同盟党派の適格な主要国の戦力プールに1戦力分の空挺、チンディット、海兵隊あるい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2および5BRP。1ターンにつき1つの陣地の割合で1年に最高4つの陣地まで可能です（例外: 日本の陣地はRPの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2および5BRP。1ターンにつき1つのレールヘッドの割合で1年に最大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4。1ターンにつき1つのロケット工場の割合で1年で最大2つのロケット工場まで可能です。所有する主要国のYSSのBRP合計における250BRPにつき1つのロケット工場（端数切上げ）が上限であり、適格の主要国につき最大で5つのロケット工場までです。この上限はその後の各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。ロケットに対する成功した研究結果が達成される前にはRPをロケット工場に投資できますが、活性化できません。各ロケット工場は、1つのロケット基地（26.61）の配置を認めます。ドイツ、日本、ロシアおよび米国のみ可能です。

**F. 国家要塞:** 8。1ゲームにつき1回のみ可能です。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とはなりませんが、通常通り陣地化できます。国家要塞は、ベルヒテスガーデンが完全補給され、連合国のZOC内にない場合に場合にのみ、枢軸国の生産フェーズ中に生産できます。ドイツのみ可能です。

**G. 合成石油プラント:** 各石油プラントにつき5で、1ターンにつき1つのプラントの割合で1年に最大で2つのプラントまで可能です。合成石油プラントは所有者プレイヤーターンの最初に生産され、生産されたターンに石油産出地として使用できます。ドイツのみ可能です。

**H. 産業センター (IC):** 各ICにつき5で、1ターンにつき1つのICの割合で1年に最大で2つのICまで可能です。任意除去された

ICによるクレジットはICの生産に使用できます (37.512B)。ロシアのみ可能です。

**I. 冬準備:** 4. 1年に1回、最大で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。

#### 42.332 歩兵:

**A. 枢軸国:** 1年につき3つを超えないイタリアの歩兵戦力が量産により加えることができます。

#### B. 西側連合国:

- ・1年につき3つを超えない英国の歩兵戦力が量産により加えることができ、同じターンの3つを超えない英国の歩兵戦力が量産および動員により加えることができます。

- ・オーストラリアと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に続く任意の連合国プレイヤーターンの、3歩兵戦力までを任意の額面 (1つの2-2および1つの1-1、または3つの1-2) で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にある各フランス植民地につき1つの自由フランス2-3歩兵ユニットを量産により戦力プールに加えることができます。これらの自由フランスユニットは一旦加えられれば、西側連合国支配下のフランス植民地の総数がその後減少したとしても、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+」の結果研究を達成するまで、量産により戦力プールに5-6装甲ユニットを加えることができません。

**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装甲ユニットを加えるために重装甲での「8+」の研究結果を要求されません。

**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3-5装甲ユニットを加えることができます。米国は、動員あるいは量産のいずれかにより戦力プールに5-6装甲ユニットを加えるために重装甲での「8+」の研究結果を要求されません。

**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。

## 核研究プロジェクト

### レーダー

(ヨーロッパ枢軸国、西側連合国、ロシア、日本)

レーダーは先端技術プロジェクトです。研究が実施される最初の年には1RPのみが、研究が実施される次の年には2RPのみ、などが割り付けられます。

西側連合国は「7」の結果[+5]から始めます。

#### 結果:

1-2 効果なし。

3 [+1]

4 [+2]

5 [+3]

6 [+4]

7 [+5]

8 [+6]

9 [+7]

10+ レーダーの結果が達成されました。

### 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の割り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. 反応の抑制:** 反応の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ることができません。

**C. 核分裂物質:** ウラニウム分離およびプルトニウム量産の一方または両方。

#### D. 原子爆弾:

**43.12 核分裂物質の量産:** 原子爆弾は、ウラニ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. ウラニウムプラント:** 各ウラニウムプラントは、ウラニ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。ウラニウム分離の研究結果が達成される (42.25A) 前に、RPはウラニ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:** ドイツのウラニ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。

### 反応抑制

(ドイツ、米国、ロシア)

反応抑制は先端技術プロジェクトです。研究が実施される最初の年には1RPのみが、研究が実施される次の年には2RPのみ、などが割り付けられます。

#### 制限:

RPは、最初の核の一般研究での技術革新に続くYSSまで反応抑制に置くことができません。

#### 追加修正 (ドイツのみ):

-2 連合国がオスロを支配またはノルウェーの「1-2」以下の外交結果が有効な場合。

#### 結果:

1-3 \* 炉心溶解。プロジェクトは放棄されました。

4 [+1]

5 [+2]

6 [+3]

7 [+4]

8+\* 連鎖反応の抑制が達成されました。

## ウラニウム分離

(ドイツ、米国、ロシア)

ウラニウム分離は先端技術プロジェクトです。研究が実施される最初の年には1RPのみが、研究が実施される次の年には2RPのみ、などが割り付けることができます。

**制限:**

RP は、核の一般研究における最初の技術革新に続く YSS までウラニウム分離に置くことができません。

**結果:**

1-3 効果なし。

4 [+1]

5 [+2]

6 [+3]

7 [+4]

8\* 必須のアイソトープ分離が達成されました。ウラニウム生産が開始されます。各ウラニウムプラントは、その建設後 6 ターンで 1 個の原子爆弾に必要な材料を量産し、その後 2 ターンごとに追加 1 個の原子爆弾に必要な材料を量産します。

9\* 各ウラニウムプラントがその建設後 5 ターンで 1 個の原子爆弾に必要な材料を量産する以外は、「8」と同じです。

10\* 各ウラニウムプラントがその建設後 4 ターンで 1 個の原子爆弾に必要な材料を量産する以外は、「8」と同じです。

11\* 各ウラニウムプラントがその建設後 3 ターンで 1 個の原子爆弾に必要な材料を量産する以外は、「8」と同じです。

12\* 各ウラニウムプラントがその建設後 2 ターンで 1 個の原子爆弾に必要な材料を量産する以外は、「8」と同じです。

## プルトニウム量産

(ドイツ、米国、ロシア)

プルトニウム量産は先端技術プロジェクトです。研究が実施される最初の年には1RPのみが、研究が実施される次の年には2RPのみ、などが割り付けることができます。

**制限:**

RP は、反応抑制が達成されるまでプルトニウム量産に置くことができません。

**結果:**

1-4 効果なし。

5 [+1]

6 \* 完全に機能する核反応炉が開発されました。プルトニウム量産が開始できます。各プルトニウムリアクターは、その建設後 6 ターンで 1 個の原子爆弾に必要な材料を量産し、その後 2 ターンごとに追加 1 個の原子爆弾に必要な材料を量産します。

7 \* 各プルトニウムリアクターがその建設後 5 ターンで 1 個の原子爆弾に必要な材料を量産する以外は、「6」と同じです。

8 \* 各プルトニウムリアクターがその建設後 4 ターンで 1 個の原子爆弾に必要な材料を量産する以外は、「6」と同じです。

9 \* 各プルトニウムリアクターがその建設後 3 ターンで 1 個の原子爆弾に必要な材料を量産する以外は、「6」と同じです。

10 \* 各プルトニウムリアクターがその建設後 2 ターンで 1 個の原子爆弾に必要な材料を量産する以外は、「6」と同じです。

## 原子爆弾

(ドイツ、米国、ロシア)

原子爆弾は先端技術プロジェクトです。研究が実施される最初の年には1RPのみが、研究が実施される次の年には2RPのみ、など

が割り付けることができます。

**必須条件:**

原子爆弾に分配された RP が活性化される前に、プレイヤーは反応抑制を達成している必要があり、また少なくとも 1 個の爆弾用の材料を持っている必要があります。

**結果:**

1-2 効果なし。

3-5 [+1]

6 [+2]

7 [+3]

8 [+4]

9+\* 成功。生産および使用可能な原子爆弾の数は、利用可能な核分裂物質の量によって制限されます。爆弾は使用前に備蓄することができます。

## 核量産プロジェクト

**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、ウラニウム分離において「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ニ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。

## 諜報研究プロジェクト

### 反諜報

(ドイツ、英国、ロシア、日本)

**結果:**

1-2 効果なし。

3 [+1]

4 [+2]

5+ 1 つの敵スパイ組織を除去するか、1 つのロシア、ドイツまたは英国の秘密工作の試みを無効にします。反諜報の能力は蓄積できません。

### 秘密工作

(ドイツ、英国、ロシア)

**結果:**

1-2 効果なし。

3 [+1]

4 [+2]

5+ 外交さい振りまたはヨーロッパの緊張レベルに+1（枢軸国）または-1（西側連合国およびロシア）の修正を与えます。秘密工作の能力は蓄積できません。

## スパイ活動

（ドイツ、英国、ロシア、日本）

**結果:**

1-2 効果なし。

3 [+1]

4 [+2]

5 [+3]

6 1 つのスパイ組織が、中小国または敵の主要国に設立されます。日本は敵の主要国にのみスパイ組織を置くことができます。中小国および主要国のスパイ組織の影響については 46.4 を参照してください。

## 転覆

（ロシア）

**結果:**

1-2 効果なし。

3 ロシアは、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任意の 1 回の外交さい振りで-1 修正を受け取ります。

4 ロシアは、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任意の 1 回の外交さい振りで-2 修正を受け取ります。

5 ロシアは、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任意の 1 回の外交さい振りで-3 修正を受け取ります。

6 ロシアは、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任意の 1 回の外交さい振りで-4 修正を受け取ります。

7+ ロシアは、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任意の 1 回の外交さい振りで-5 修正を受け取ります。

**説明:** ロシアが転覆の能力を獲得した場合、RGT が 15 以上であれば、ロシアはハンガリー、ルーマニア、ブルガリア、ユーゴスラビアあるいはギリシアに対する任意の 1 回の外交さい振りで、どのプレイヤーが目標を指名したかに関わらず、転覆の修正を適用できます。転覆の修正はその外交さい振りのみに適用されます。その後、外交さい振りの結果は通常通り実行されます。

転覆の結果は蓄積できません。

## 英仏間の協力

（英国）

成功したすべての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。

**結果:**

1-2 効果なし。ルール 53.2 は通常どおり適用されます。

3 [+1]

4-5 フランス内および英国とフランスの植民地内のヘクス制限は、次の連合国プレイヤーターンの最初に撤廃されます。 [+2]

6 「4-5」の結果に加えて、陸上および航空ユニットに対する英仏間のスタッキングおよび戦闘の制限は、次の連合国プレイヤーターンの最初に撤廃されます。 [+3]

7+\* すべての英仏間の協力制限は、次の連合国プレイヤーターンの最初に撤廃されます。英国は、フランス降服レベルで-1 修正を受け取ります。

## 諜報量産プロジェクト

### 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。詳細については 48.1 を参照してください。

**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。

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 のカウンターを使用します）を生産します。これらのユニットは、ロシアまたは戦争前のポーランド内で、枢軸国プレイヤーターンの最初に枢軸国によって支配されている任意の完全に補給された都市で生産でき、これらの国内でのみ活動でき、除去された場合には再生産できません。これらのユニットは、敵装甲ユニットの展開により攻撃された場合には-1DM を受けますが、ポーランド内にある場合にも本国にあると考えられます。

ドイツは、後のターンにより大きい額面の 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 つの未生産 Vlasov 戦力までがこの方法で将来のターンのために蓄積できます。

ロシアの占領政策の各結果につき、ロシアに認められるパルチザンの数は 1 ずつ、最大で 3 つのパルチザンまで減少されます。一旦ロシアのパルチザンがマップ上に配置されれば、ドイツがこれらの結果のうち 1 つを達成したとしても、ロシアのパルチザンは除去されませんが、一旦除去されれば、1 つ以上のパルチザンの再生産を妨げるかもしれません。

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さい振りに対して+1 修正を最大で+3 修正まで受け取ります。

**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 歩兵戦力を建造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）。

Wang 歩兵は、中国または満洲内で、日本のプレイヤーターンの最初に日本によって支配されている任意の完全に補給された都市で生産でき、これらの国内でのみ活動でき、除去された場合には再生産できません。

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。1 つの未生産の Wang 戦力までが、この方法で将来のターンのために蓄積できます。

**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

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)。

日本と英国が戦争中であるか否かに関わらず、日本はインドにおいて1つ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には生産できません。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。

**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。

ゲーム開始時には、枢軸国による中東のパルチザンの生産は禁止されています。各イスラム教徒の不穏の結果は、枢軸国パルチザンが生産可能な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1つ以上に対する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。一旦エリア用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れれば、その結果は恒久的です。戦力プールは連合国の活動により縮小されず、枢軸国は後に別のエリアへ増加を切り替えることができます。

枢軸国は、パルチザンがそのエリア用の戦力プールに存在するのであれば、各ターンに3つの中東エリアのそれぞれに1つの枢軸国パルチザンを生産できます。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。

各エリアにおける枢軸国パルチザン戦力プールの最大規模は次のとおりです。エジプトに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に2。ペルシアに2。

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、ペルシアで生産および活動できます。枢軸国パルチザンは、連合国がレバノン/シリアを支配する場合にのみ、レバノン/シリアで生産および活動できます。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、アラビアで生産および活動できます。

**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。パルチザンの戦力プールはその最大限度を超えて拡張できません。

**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。パルチザンの戦力プールはその最大限度を超えて拡張できません。

## 外交

### 外交ポイント

各主要国は下に述べられるように外交ポイント (DP) を受け取ります。

### ドイツ

- +3 基本分配。
- +# 補足分配 (100BRP ごとにつき1)。
- +2 枢軸国がパリを支配する場合。
- +1 枢軸国がロンドン、ワルシャワ、モスクワ、レニングラード、スターリングラードまたはグロズヌイを支配する場合 (各1)。
- +1 枢軸国がブリュッセル、ハーグおよびルクセンブルクを支配する場合 (グループで1)。
- +1 枢軸国がコペンハーゲンおよびオスロを支配する場合 (ペアで1)。
- +1 枢軸国がマドリッドを支配する場合。
- +1 枢軸国がブダペスト、ブカレストおよびソフィアを支配する場合 (グループで1)。
- +1 枢軸国がベオグラードを支配する場合。
- +1 枢軸国がリガ、ヘルシンキおよびストックホルムを支配する場合 (グループで1)。
- +1 枢軸国がアンカラ、イスタンブールおよびイズミールを支配する場合 (グループで1)。
- +1 枢軸国が英国の2以上のヘクスを支配する場合 (スカパフローは含まれますが、アルスターは除かれます)。
- +1 占領下フランスへの連合国の海上侵攻が撃退された場合、または枢軸国が、そのような侵攻によって置かれた橋頭堡カウンターの除去に成功した場合。これはフランスが征服されるまで適用されず、フランスに対する後の成功した連合国の侵攻によって否定されません。
- +1 成功したドイツの各戦略核攻撃につき。
- +1 前の年にもつぱらドイツの爆撃により引き起こされた各ファイアストームにつき。
- 1 連合国がドイツの2つ以上のヘクスを支配する場合。
- 2 連合国がベルリンを支配する場合。
- 1 連合国がブレスラウ、エッセン、ケルンまたはライプチヒを支配する場合 (各1)。
- 1 米国の装甲または歩兵ユニットがフランスにある場合。
- 1 空挺ユニットを含む枢軸国部隊がいずれかの英国のヘクス (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) を以前に支配していた場合に、連合国がすべての英国ヘクスを支配している場合。

### イタリア

- +2 基本分配。
  - +# 補足分配 (100BRP ごとにつき1)。
  - +1 枢軸国がマルタ、ジブラルタル、バグダッドまたはアテネを支配する場合 (各1)。
  - +1 枢軸国がアレキサンドリアまたはスエズを支配する場合。
  - 2 連合国がローマを支配する場合。
  - 1 連合国がジェノアまたはミラノを支配する場合 (各1)。
  - 1 連合国がイタリア本土の2つ以上のヘクスを支配する場合。
  - 1 連合国がシシリーのすべてのヘクス、またはサルジニアとコルシカのすべてのヘクスを支配する場合。
  - 1 連合国がリビアのすべての都市を支配する場合。
  - 1 ドイツがスペインに宣戦布告した場合。
- さらに、次の修正が降服の目的のみに適用されます (56.12 を参



照)。

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。

## 英国

+3 基本分配。

+# 補足分配 (100BRP ごとにつき 1)。

+1 西側連合国がワルシャワ、オスロまたはマドリッドを支配する場合 (各 1)。

+1 西側連合国がエジプト、リビアおよびフランス領北アフリカのすべての都市を支配する場合。

+1 フランスが枢軸国に征服された後に、西側連合国がパリを支配する場合。

+1 西側連合国がアントワープ、ブリュッセル、ハーグおよびルクセンブルクを支配する場合 (グループで 1)。

+2 西側連合国がアテネおよびベオグラードを支配する場合 (ペアで 2)。

+1 西側連合国がドイツまたはイタリアのいずれかの重要戦略目標ヘクスを支配する場合 (各重要戦略目標ヘクスにつき 1)。

+1 前の年にもつばら英国の爆撃により引き起こされた各ファイアストームにつき。

-2 枢軸国がロンドンを支配する場合。

-1 枢軸国がバーミンガムまたはマンチェスターを支配する場合 (各 1)。

-1 枢軸国がアレキサンドリアまたはスエズを支配する場合。

-1 枢軸国がバグダッドまたはジブラルタルを支配する場合 (各 1)。

-1 枢軸国が英国の少なくとも 1 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)。

## フランス

+2 基本分配。

+# 補足分配 (100BRP ごとにつき 1)。

+1 西側連合国が、ブリュッセルを支配する場合。

-1 枢軸国がヨーロッパのフランスで 2 以上のヘクスを支配する場合。

-1 枢軸国がリヨンまたはマルセイユを支配する場合 (各 1)。

## 米国

+# USAT レベルの 10 につき 1DP で、最高 5DP まで。

+# 補足分配 (100BRP ごとにつき 1)。

+2 フランスが枢軸国によって征服された後に、西側連合国がパリを支配する場合。

+1 成功した西側連合国の各戦略核攻撃につき。

+1 前の年にもつばら米国の爆撃により引き起こされた各ファイアストームにつき。

## ロシア

+3 基本分配。

+# 補足分配 (100BRP ごとにつき 1)。

+1 ロシアがヘルシンキ、リガ、ストックホルムまたはコペンハーゲンを支配する場合 (各 1)。

+1 ロシアがブダペスト、ブカレスト、ソフィア、ベオグラードまたはアテネを支配する場合 (各 1)。

+2 ロシアがワルシャワを支配する場合。

+2 ロシアがアンカラ、イスタンブールおよびイズミールを支配する場合 (グループで 2)。

+1 ロシアがドイツのいずれかの重要戦略目標ヘクスを支配する場合 (各重要戦略目標ヘクスにつき 1)。

+1 ロシアが満州、中国および朝鮮の各重要戦略目標ヘクスを支配する場合 (各重要戦略目標ヘクスにつき 1)。

-2 枢軸国がモスクワを支配する場合。

-1 枢軸国がレニングラード、スターリングラードまたはグロズヌイを支配する場合 (各 1)。

-1 日本がウラジオストックまたはイルクーツクを支配する場合 (各 1)。

+1 成功したロシアの各戦略核攻撃につき。

+1 前の年にもつばらロシアの爆撃により引き起こされた各ファイアストームにつき。

## 外交表

外交表は下に述べられています。外交に関係のある詳細なルールについては、ルール 49 を参照してください。

### 誰が利益を得るか

**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、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、ヘクス支配を譲渡した場合、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、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、上位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）。

米国が交戦中であれば、西側連合国の上位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 が中小国において合計され、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。

### ロシアと連合国の協力:

**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。

### 恒久的な結果:

**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。

### より劣った結果:

**49.53 より劣った結果:** 好意的な外交結果（つまり「3-4 現在の政策の継続」よりもその陣営寄りの結果）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。

### 前の結果:

同じ目標に対して、前の結果ほど好意的でない外交結果が発生した場合、新しい結果に特に規定されていない限り、前の結果の影響は否定されます。

主要国が前の結果により BRP を受け取っており、新しい結果が BRP を与えるものでないならば、それは直ちに控除されます。

主要国が前の結果により中小国にユニットを置くこと認められており、新しい結果がそれを認めない場合には、ユニットはその主要国の次の再配備フェーズ終了時まで移動しなくてはならず、さもなければ除去されます。

### 修正:

一般的な修正は通常の活字で印刷されており、リストされているすべての中小国に適用されます。バルカンの修正は、4 つのバルカン諸国に適用されます（ブルガリア、ハンガリー、ルーマニア（ベッサラビアを含みます）およびユーゴスラビア）。追加の修正はイタリックで印刷されており、それぞれの国に特有です。

### 未生産ユニットの修正:

未生産ユニットの修正は、中小国が提携または同盟している同盟党派の相手方に利益を与え、中小国がいずれの同盟党派とも提携または同盟していない場合には、外交のさい振りにその中小国を選んだ同盟党派の相手方に利益を与えます。

### 味方および敵ユニットの修正:

ユニットは、味方の同盟党派に属する場合に「味方」となります。ユニットは敵の同盟党派に属する場合に「敵」となります。

### 初期の外交状況:

別段の定めがない限り、すべての中小国は「3-4」の結果が有効である状態でゲームを始めます。

### 結果:

一般的な結果は通常の活字で印刷され、リストされるすべての中小国に適用されます。追加の結果はイタリック体で印刷され、示されているように一般的な結果を補足または置換します。

### BRP:

主要国は、中小国の BRP 価値より多くの BRP を中小国から受け取ることはできません。

### ヘクス支配および外国ユニット:

「8」または「-1」の外交結果によりユニットが中立中小国に進入することを認められる場合には、あらゆる時点において 10 戦力を超えない外国の陸上/陸軍航空戦力までがその中小国内に存在でき、またその中小国を通して補給できます。

### 枢軸国および連合国ユニット:

枢軸国ユニットは、すべての枢軸主要国および枢軸中小同盟国ユニットであると定義されます。連合国ユニットも同様に定義されます。したがって、自国内の一旦活性化した中小同盟国ユニットは、その中小国に対する将来の外交さい振りを修正します。

### 攻撃の影響:

主要国が中立の中小国に宣戦布告し、そのために相手の同盟党派の国とその中小国が提携した場合には、攻撃した主要国は、外交さい振りの目標としてその中小国を選択できません。一旦中小国の首都が敵部隊による支配を受ければ、その中小国は征服され、その中小国へのいかなる外交結果ももはや適用されません。克服された中小国は、外交目標として指名できません。

### 基本的な修正値:

各中小国は、枢軸国または連合国への固有な支持を反映する、基本的な国別の修正値を持っています。高い数字は、枢軸国寄りであることを表します。

ブルガリア +3  
ハンガリー +5  
ルーマニア +4  
ユーゴスラビア +1  
ベルギー/ルクセンブルク 0  
フィンランド +1  
ギリシア +1  
アイルランド 0  
ノルウェー 0  
スペイン +1  
スウェーデン +1  
トルコ 0  
ウクライナ +1  
ビシーフランス 0

**イタリア:**

イタリアに対する外交さい振りはありません。イタリアに置かれた DP はイタリア降服レベルを修正します (56.31)。

**フランス:**

フランスに対する外交さい振りはありません。フランスに置かれた DP はフランス降服レベルを修正します (58.21E)。

**外交表****バルカン諸国****(ブルガリア、ハンガリー、ルーマニア、ユーゴスラビア)**

枢軸国は、枢軸国の DP がこれらの中小国に割り当てられなかったとしても、同じ外交フェーズに他の外交さい振りを実施したとしても、またドイツがロシアと開戦するまでは西側連合国またはロシアがその年に既に外交さい振りの目標として選択していたとしても、外交さい振りにブルガリア、ハンガリー、ルーマニアまたはユーゴスラビアの 1 つ以上を選択できます。

**一般的な修正:**

- +/-3 その中小国が「10」または「-3」の外交結果により活性化した中小同盟国である場合。
- +/-2 その中小国が「9」または「-2」の外交結果あるいは敵の宣戦布告により提携中小国である場合。
- +/-1 「8」または「-1」の外交結果によりその中小国のヘクスが主要国に支配されている場合。
- +/-1 その中小国の未生産の各航空、装甲または歩兵ユニットにつき。
- +/-1 その中小国内にある味方の 5 つの陸上/航空戦力につき。
- +/-1 その中小国内にある敵の 5 つの陸上/航空戦力につき。

**バルカンの修正:**

次の修正がブルガリア、ハンガリー、ルーマニアおよびユーゴスラビアに適用されます。

- 3 ロシアとドイツが戦争中で、ロシアが、枢軸国がロシア（東ヨーロッパのヘクスは数えませんが）で支配するヘクスより多くのヘクスをバルカンで支配している場合。
- 2 イタリアが降服している場合。
- 2 フランスが降服していない場合（枢軸国が外交さい振りを実施している場合にのみ適用されます）。
- 2 ロシアが東ポーランド以外の東ヨーロッパに進入していない場合。
- 2 ドイツまたはイタリアがスペインを攻撃した場合。
- 2 ドイツがバルカンの国に経済利権を持ち、ロシアの攻撃に対してそれを支援しなかった場合。
- +1 ロシアが東ポーランド以外の東ヨーロッパのいずれかの部分に進入した場合。
- +1 ロシアとルーマニアがベッサラビアをめぐる戦った場合 (66.2)。
- +3 ロシアが活性化したドイツの中小同盟国以外のいずれかのバルカンの国と戦争中の場合（ベッサラビアをめぐるルーマニアとの戦いを含みます）。
- +2 外交さい振りを修正するために使用されたロシアによる転覆につき。転覆が使用された外交フェーズにおける目標国に対するものを除きます。
- +2 西側連合国がいずれかのバルカンの国に宣戦布告した場合。

**一般的な結果:**

- 3 中小国は連合国の中小同盟国として活性化します。
- 2 中小国は連合国の提携中小国になります。
- 1 連合国は中小国のヘクス支配を獲得し、中小国から 10BRP を受け取ります。
- 0 連合国は中小国から 5BRP を受け取ります。
- 1-2 中小国はその時点で有効な親連合国政策（「0」から「-3」）を継

続します。その時点で有効なすべての親枢軸国政策（「7」から「10」）が否定されます。

3-4 中小国は現在の政策を継続します。

5-6 中小国はその時点で有効な親枢軸国政策（「7」から「10」）を継続します。その時点で有効なすべての親連合国政策（「0」から「-3」）が否定されます。

7 枢軸国は中小国から 5BRP を受け取ります。

8 枢軸国は中小国のヘクス支配を獲得し、中小国から 10BRP を受け取ります。

9 中小国は枢軸国の提携中小国になります。

10 中小国は枢軸国の中小同盟国として活性化します。

**ブルガリア (+3)**

上記のすべての修正および結果。

**ハンガリー (+5)**

上記のすべての修正および結果。

**ルーマニア (+4)**

ドイツとロシアが開戦するまで、ロシアはルーマニアに領土要求することのみによりルーマニアの外交さい振りを引き起こすことができます。

上記すべての修正および結果。さらに、

**追加修正:**

- 1 ルーマニアに隣接しているロシア陸上ユニットの 10 戦力につき（ロシアがルーマニアに領土に要求している場合のみ適用されます）。
- 1 RGT レベルが 5 以下である場合。
- +1 RGT レベルが 10 以上であり、ドイツとロシアが戦争中でない場合。
- +2 ロシアがルーマニアに領土要求しているか、領土要求した場合。
- +1 ロシアがベッサラビアに進入した場合。
- +1 ロシアとルーマニアがベッサラビアをめぐる戦っている場合。

**追加の結果:**

- 1-2 ベッサラビアは、ロシアに併合されます（さらに「0」の結果も適用されます）。
- 3-4 ルーマニアは、ロシアの領土要求への抵抗を決定できます。抵抗する場合にはロシアとルーマニアの国境戦争が発生します。ドイツのプレイヤーは、ルーマニアが抵抗するか否かを決定します (66.12C)。
- 5-6 ルーマニアは、ロシアの領土要求への抵抗を決定できます。抵抗する場合にはロシアとルーマニアの国境戦争が発生します。ドイツのプレイヤーは、ルーマニアが抵抗するか否かを決定します (66.12C)。

**ユーゴスラビア (+1)**

ロシアがドイツと戦争中となるか、RGT レベルが 50 以上となるまで、ロシアは外交さい振りにユーゴスラビアを選択できませんが、これらの条件が満たされる前にロシアはユーゴスラビアに DP を置くことができます。この禁止は西側連合国に適用されません (49.433)。

上記すべての修正および結果。さらに、

**追加修正:**

- 2 バルカン諸国に連合国の陸上ユニットがある場合。
- +2 イタリアが中立の場合。

## ベルギー/ルクセンブルク (0)

ベルギー/ルクセンブルクは、一度だけ指名でき、ベルギーおよびルクセンブルクの両方が攻撃されたならば、指名できません。一方が攻撃されており他方が中立の場合には、中立の国を指名でき、下に述べられた結果はその国にのみ適用されます。

### 一般的な修正:

なし。

### 追加修正:

+2 西側連合国が他のいずれかの中立中小国を攻撃した場合。

### 結果:

- 3 \* ベルギーはフランスの中小同盟国として活性化します。
- 2 \* ベルギーはフランスの提携中小国になります。
- 1 \* フランスはベルギー/ルクセンブルクから 10BRP を受け取ります。

ベルギー/ルクセンブルクは西側連合国との防衛協力に同意します。フランスはベルギー/ルクセンブルクのすべてのヘクスを支配します。連合国のユニットは両方の国に進入できます。連合国の航空ユニットはベルギーのユニットに防御航空支援を提供できます。連合国のユニットは、ベルギーまたはルクセンブルクからドイツまたはオランダとの国境を越えて移動または攻撃（消耗を含めて）できません。連合国の ZOC はこれらの国境を越えて伸びず、連合国の航空ユニットはドイツまたはオランダで活動するためにいずれの国の領空も横断できません。これらの禁止はドイツがベルギー/ルクセンブルクに宣戦布告するか、または 1941 年春のいずれか早い時点で解除されます。この結果が有効である間には、西側連合国はベルギーまたはルクセンブルクに宣戦布告できません。

0 \* フランスはベルギー/ルクセンブルクから 5BRP を受け取ります。

1-6 \* 効果なし。

7 \* 枢軸国はベルギー/ルクセンブルクから 5BRP を受け取ります。

8 \* 枢軸国はベルギー/ルクセンブルクのヘクス支配を獲得し、ベルギー/ルクセンブルクから 10BRP を受け取ります。

9 \* ベルギーは枢軸国の提携中小国になります。

10 \* ベルギーは枢軸中小同盟国として活性化します。

## フィンランド (+1)

枢軸国は、枢軸国の DP がフィンランドに割り当てられなかったとしても、同じ外交フェーズに他の外交さい振りを実施したとしても、またドイツがロシアと開戦するまでは西側連合国またはロシアがその年に既に外交さい振りの目標として選択していたとしても、外交さい振りにフィンランドを選択できます。

ドイツとロシアが開戦するまで、ロシアはフィンランドに領土要求することによりのみ、フィンランドの外交のさい振りを引き起こすことができます。

いずれの時点においても 5 戦力を超える枢軸国の陸上/航空戦力はフィンランド内に存在できず、フィンランドを通して補給されません。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 (86.23)。

### 一般的な修正:

+/-3 フィンランドが「10」または「-3」の外交結果により活性化した中小同盟国である場合。

+/-2 フィンランドが「9」または「-2」の外交結果あるいは敵の宣戦布告により提携中小国である場合。

+/-1 「8」または「-1」の外交結果によりフィンランドのヘクスが主要国に支配されている場合。

+/-1 フィンランドの未生産の各航空、装甲または歩兵ユニットにつき。

+/-1 フィンランド内にある味方の 5 つの陸上/航空戦力につき。

+/-1 フィンランド内にある敵の 5 つの陸上/航空戦力につき。

### 追加修正:

-1 フィンランドに隣接しているロシアの陸上ユニットの 10 戦力ごとにつき (ロシアがフィンランドに領土要求している場合にのみ適用されます)。

-1 RGT レベルが 5 以下である場合。

+1 RGT レベルが 10 以上である場合。

+2 ドイツとロシアが戦争中であるか、またはそのゲームターンでドイツがロシアに宣戦布告する場合 (この修正が用いられた場合にはドイツプレイヤーはロシアに宣戦布告しなければなりません。この修正は RGT が 10 以上であることによる +1 修正に代替します)。

+2 ロシアがフィンランドに領土要求しているか、領土要求した場合。

+2 ロシアとフィンランドがフィンランドの国境ヘクスをめぐって戦っているか、戦った場合。

### 結果:

-3 フィンランドは連合国の中小同盟国として活性化します。

-2 フィンランドは連合国の提携中小国になります。

-1 連合国はフィンランドのヘクス支配を獲得し、フィンランドのすべての BRP を受け取ります。

0 連合国はフィンランドから 5BRP を受け取ります。

フィンランドはロシアの領土要求に抵抗しません。フィンランドの国境ヘクスはロシアに併合されます。

1-2 フィンランドはその時点で有効な親連合国政策 (「0」から「-3」) を継続します。その時点で有効なすべての親枢軸国政策 (「7」から「10」) が否定されます。

フィンランドはロシアの領土要求に抵抗しません。フィンランドの国境ヘクスはロシアに併合されます。

3-4 フィンランドは現在の政策を継続します。

フィンランドは、ロシアの領土要求への抵抗を決定できます。抵抗する場合にはロシアとフィンランドの国境戦争が発生します。ドイツのプレイヤーは、フィンランドが抵抗するか否かを決定します (67.12C)。

5-6 フィンランドはその時点で有効な親枢軸国政策 (「7」から「10」) を継続します。その時点で有効なすべての親連合国政策 (「0」から「-3」) が否定されます。

フィンランドは、ロシアの領土要求への抵抗を決定できます。抵抗する場合にはロシアとフィンランドの国境戦争が発生します。ドイツのプレイヤーは、フィンランドが抵抗するか否かを決定します (67.12C)。

7 枢軸国はフィンランドから 5BRP を受け取ります。

8 枢軸国はフィンランドのヘクス支配を獲得し、すべてのフィンランドの BRP を受け取ります。

9 フィンランドは枢軸国の提携中小国になります。

10 フィンランドは枢軸中小同盟国として活性化します。

## ギリシア (+1)

### 一般的な修正:

+/-3 ギリシアが「10」または「-3」の外交結果により活性化した中小同盟国である場合。

+/-2 ギリシアが「9」または「-2」の外交結果あるいは敵の宣戦布告により提携中小国である場合。

+/-1 「8」または「-1」の外交結果によりギリシアのヘクスが主要国に支配されている場合。

+/-1 ギリシアの未生産の各航空、装甲または歩兵ユニットにつき。

+/-1 ギリシア内にある味方の 5 つの陸上/航空戦力につき。

+/-1 ギリシア内にある敵の 5 つの陸上/航空戦力につき。

### 追加修正:

-3 トルコが枢軸中小同盟国である場合。

- 2 トルコが「9」の外交結果により枢軸国と提携している場合。
- 1 「8」のトルコの外交結果が有効である場合。
- +1 「1」のトルコの外交結果が有効である場合。
- +2 トルコが「2」の外交結果により連合国と提携している場合。
- +3 トルコが連合国の中小同盟国である場合。
- +2 外交さい振りを修正するために使用されたロシアによる転覆につき、転覆が使用された外交フェーズにおける目標国に対するものを除きます。

#### 結果:

- 3 ギリシアは連合国の中小同盟国として活性化します。
- 2 ギリシアは連合国の提携中小国になります。
- 1 連合国は、ギリシアのヘクス支配を獲得し、ギリシアの BRP をすべて受け取ります。
- 0 連合国はギリシアから 5BRP を受け取ります。
- 1-2 ギリシアはその時点で有効な親連合国政策（「0」から「3」）を継続します。その時点で有効なすべての親枢軸国政策（「7」から「10」）が否定されます。
- 3-4 ギリシアは現在の政策を継続します。
- 5-6 ギリシアはその時点で有効な親枢軸国政策（「7」から「10」）を継続します。その時点で有効なすべての親連合国政策（「0」から「3」）が否定されます。
- 7 枢軸国はギリシアから 5BRP を受け取ります。
- 8 枢軸国はギリシアのヘクス支配を獲得し、ギリシアの BRP をすべて受け取ります。
- 9 ギリシアは枢軸国の提携中小国になります。
- 10 ギリシアは枢軸中小同盟国として活性化します。

### アイルランド (0)

#### 修正:

- +1 アイルランドに対する「8」の外交結果が有効である場合。
- 1 ドイツの戦力プールにある各未生産のアイルランドパルチザンにつき。

#### 結果:

- 2\* アイルランドは戦争の残りの間は沈静化します。「7」または「8+」のアイルランドの結果が適用されている場合には否定され、すべてのアイルランドパルチザンは直ちに永久に除去されます。
- 3-4 現在有効な親枢軸国政策（「7」または「8+」）が否定されます。
- 5-6 アイルランドは現在有効な親枢軸国政策（「7」または「8+」）を継続します。
- 7 IRA の活性化。ドイツはヘクス支配にかかわらず、アイルランドで1つのパルチザンを生産できます。除去された場合には、このパルチザンは再生産できます。アイルランド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に進入でき、攻撃できます。連合国の戦闘フェーズの終わりにアイルランドのパルチザンがアルスター内にいるか、アルスターに隣接している場合に英国は 1BRP を失います。さらにこの結果が有効である間には、アイルランドによる U ボートへの秘密援助はドイツの戦略戦闘効果のダイスの目を1だけ増加させます。

この効果は連合国によるアイルランドの征服によって否定され、戦略戦闘効果修正を除去しますが、これによって枢軸国による2つのアイルランドのパルチザンの生産が認められます。

8+ アイルランド共和国が IRA を積極的に支援します。2つのアイルランドパルチザンが1ターンにつき1つの割合で生産できることを除き、上記「7」と同じです。

### ノルウェー (0)

ノルウェーが宣戦布告されていない場合にのみ指名できます。相手の活動により好意的な修正が引き起こされた場合には、いず

れの側もそのプレイヤーターンの最初にノルウェーに対する反応さい振りを実施できます。

連合国は、ドイツがベルゲンを支配していない限り、西側連合国の任意の秋または冬プレイヤーターンの宣戦布告フェーズの間に発表することにより、ノルウェーの合意なしでノルウェー水域へ機雷を敷設できます。一旦西側連合国がノルウェー水域への機雷敷設を発表すれば、西側連合国はその決定を撤回できません。

ノルウェーに対する「0」以下の外交結果が有効でない限り、これは将来のノルウェーの外交さい振りに+1 修正を発生させ、枢軸国がノルウェーに対して反応さい振りを実施することを可能にし、また USAT レベルを1だけ減少させます。

連合国によるベルゲンの支配またはノルウェー水域への機雷敷設は、冬および春ターンにおけるスウェーデンからドイツへの鉄鉱石の出荷を切断します。ドイツの生産限度は鉄鉱石の出荷が妨げられる各ターンに 5BRP だけ縮小されます (86.421)。

#### 一般的な修正:

- +/-3 ノルウェーが「10」または「3」の外交結果により活性化した中小同盟国である場合。
- +/-2 ノルウェーが「9」または「2」の外交結果あるいは敵の宣戦布告により提携中小国である場合。
- +/-1 「8」または「1」の外交結果によりノルウェーのヘクスが主要国に支配されている場合。
- +/-1 ノルウェーの未生産の各歩兵ユニットにつき。
- +/-1 ノルウェー内にある味方の5つの陸上/航空戦力につき。
- +/-1 ノルウェー内にある敵の5つの陸上/航空戦力につき。

#### 追加修正:

- 2 枢軸国がスウェーデンに宣戦布告した場合。
- 1 親連合国のスウェーデンの外交結果が有効である場合。
- 1 枢軸国がデンマークに宣戦布告した場合。
- +1 連合国が「0」以下のノルウェーの外交結果が有効でないときにノルウェー水域に機雷敷設した場合。
- +1 ロシアとフィンランドがフィンランドの国境ヘクスをめぐる戦った場合。
- +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。

#### 結果:

- 3 ノルウェーは連合国の中小同盟国として活性化します。
- 2 ノルウェーは連合国の提携中小国になります。
- 1 連合国は、ノルウェーのヘクス支配を獲得し、ノルウェーの BRP をすべて受け取ります。
- 0 連合国はノルウェーから 5BRP を受け取ります。
- ノルウェーは、連合国がその領海に機雷を敷設することを認めます。
- 1-2 ノルウェーはその時点で有効な親連合国政策（「0」から「3」）を継続します。その時点で有効なすべての親枢軸国政策（「7」から「10」）が否定されます。
- ノルウェーは、ドイツへの重水出荷を禁止します。ドイツは、その反応抑制の研究で2 修正を受けます。
- 3-4 ノルウェーは現在の政策を継続します。
- 5-6 ノルウェーはその時点で有効な親枢軸国政策（「7」から「10」）を継続します。その時点で有効なすべての親連合国政策（「0」から「3」）が否定されます。
- 7 枢軸国はノルウェーから 5BRP を受け取ります。
- 8 枢軸国はノルウェーのヘクス支配を獲得し、ノルウェーの BRP をすべて受け取ります。
- 9 ノルウェーは枢軸国の提携中小国になります。
- 10 ノルウェーは枢軸中小同盟国として活性化します。

### スペイン (+1)

フランスが征服されておりスペインが枢軸国によって攻撃されなかった場合、または連合国がスペインを攻撃した場合にのみ指名されます。

西側連合国が前の連合国プレイヤーターンにポルトガルに宣戦布告したならば、枢軸国はプレイヤーターンの最初にスペインに対する反応さい振りを実施できます。

#### 一般的な修正:

- +/-3 スペインが「10」または「-3」の外交結果により活性化した中小同盟国である場合。
- +/-2 スペインが「9」または「-2」の外交結果あるいは敵の宣戦布告により提携中小国である場合。
- +/-1 「8」または「-1」の外交結果によりスペインのヘクスが主要国に支配されている場合。
- +/-1 スペインの未生産の各航空、装甲または歩兵ユニットにつき。
- +/-1 スペイン内にある味方の5つの陸上/航空戦力につき。
- +/-1 スペイン内にある敵の5つの陸上/航空につき。

#### 追加修正:

- 1 枢軸国ユニット (例外: ワフド党のパルチザン) がアフリカ (スエズ運河東方のエジプトを含みます) にない場合。
- 1 ビシーフランスがドイツの中小同盟国として活性化した場合。
- +1 枢軸国がスエズまたはアレキサンドリアのいずれかを支配する場合。
- +2 枢軸国がジブラルタルを支配する場合。
- +1 枢軸国がいずれかの英国のヘクスを支配する場合。
- +2 西側連合国がポルトガルに宣戦布告した場合。
- +3 英国が降服した場合。

#### 結果:

- 3 スペインは連合国の中小同盟国として活性化します。
- 2 スペインは連合国の提携中小国になります。
- 1 連合国はスペインのヘクス支配を獲得し、スペインから 20BRP を受け取ります。
- 0 連合国はスペインから 10BRP を受け取ります。
- 1-2 スペインはその時点で有効な親連合国政策 (「0」から「-3」) を継続します。その時点で有効なすべての親枢軸国政策 (「7」から「10」) が否定されます。
- 3-4 スペインは現在の政策を継続します。
- 5-6 ノルウェーはその時点で有効な親枢軸国政策 (「7」から「10」) を継続します。その時点で有効なすべての親連合国政策 (「0」から「-3」) が否定されます。

フランコは、スペインの志願兵が枢軸国による反ボルシェビキ十字軍を援助することを認めます。ドイツがロシアと戦争中であれば、1つのスペイン2-3歩兵ユニットが、東部戦線上で使用されるためにドイツへ貸与できます。除去された場合には、それは再生産できませんが、再びスペインに対する別の外交さい振りによる場合以外ではロシアへ送ることができません。

- 7 枢軸国はスペインから 10 BRP を受け取ります。
- 「5-6」の結果と同じ条件で、2つのスペイン2-3歩兵ユニットがロシアと戦うことができます。
- 8 枢軸国はスペインのヘクス支配を獲得し、スペインから 20BRP を受け取ります。
- 「5-6」の結果と同じ条件で、3つのスペイン2-3歩兵ユニットがロシアと戦うことができます。
- 9 スペインは枢軸国の提携中小国になります。
- 10 スペインは枢軸中小同盟国として活性化します。

#### スウェーデン (+1)

ロシアがドイツと開戦するか RGT レベルが 50 以上となるまで、ロシアは外交さい振りにスウェーデンを選択できませんが、これらの条件が満たされる前にロシアはスウェーデンに 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 (49.433)。

#### 一般的な修正:

- +/-3 スウェーデンが「10」または「-3」の外交結果により活性化した中小同盟国である場合。この修正は、スウェーデンの活性化が未決のフィンランドの活性化、提携または征服により延期されている間にも適用されます。
- +/-2 スウェーデンが「9」または「-2」の外交結果あるいは敵の宣戦布告により提携中小国である場合。この修正は、スウェーデンの提携が未決のフィンランドの活性化、提携または征服により延期されている間にも適用されます。
- +/-1 「8」または「-1」の外交結果によりスウェーデンのヘクスが主要国に支配されている場合。
- +/-1 スウェーデンの未生産の各航空または歩兵ユニットにつき。
- +/-1 スウェーデン内にある味方の5つの陸上/航空戦力につき。
- +/-1 スウェーデン内にある敵の5つの陸上/航空につき。

#### 追加修正:

- 1 連合国がオスロを支配する場合。
- +1 枢軸国がオスロを支配する場合。
- +1 ロシアとフィンランドがフィンランドの国境ヘクスをめぐる戦った場合。
- +2 ロシアのユニットが、フィンランドが枢軸国と提携または同盟する前にフィンランドの国境ヘクス以外のフィンランドに一度でも進入したか、フィンランド本土でフィンランドのユニットを攻撃した場合。
- +2 中立のスウェーデンが連合国によって攻撃された場合。

#### 結果:

- 3 スウェーデンは連合国の中小同盟国として活性化します。
- 2 スウェーデンは連合国の提携中小国になります。
- 1 連合国はスウェーデンのヘクス支配を獲得し、スウェーデンから 10BRP を受け取ります。
- 0 連合国はスウェーデンから 5BRP を受け取ります。

スウェーデンはドイツに鉄鉱石出荷を認めません。ドイツの生産限度は各ターンに 5BRP だけ減少します (86.421)。ドイツはストックホルムの支配またはこの外交結果の否定により鉄鉱石の出荷を回復できます。

- 1-2 スウェーデンはその時点で有効な親連合国政策 (「0」から「-3」) を継続します。その時点で有効なすべての親枢軸国政策 (「7」から「10」) が否定されます。
  - 3-4 スウェーデンは現在の政策を継続します。
  - 5-6 スウェーデンはその時点で有効な親枢軸国政策 (「7」から「10」) を継続します。その時点で有効なすべての親連合国政策 (「0」から「-3」) が否定されます。
  - 7 枢軸国はスウェーデンから 5BRP を受け取ります。
  - 8 枢軸国はスウェーデンのヘクス支配を獲得し、スウェーデンの BRP をすべて受け取ります。
  - 9 「8」の結果に加えて、スウェーデンは、フィンランドが活性化、提携または征服される1ターン後 (フィンランドが既に活性化または提携している場合には直ちに) に枢軸国の提携中小国になります。提携はこれらの事態のいずれかが発生するまで遅延されます。
  - 10 「8」の結果に加えて、スウェーデンは、フィンランドが活性化、提携または征服される1ターン後 (フィンランドが既に活性化または提携している場合には直ちに) に枢軸中小同盟国として活性化します。同盟はこれらの事態のいずれかが発生するまで遅延されます。
- フィンランドに進入可能なスウェーデンの戦力数に制限はありません。

#### トルコ (0)

#### 一般的な修正:

- +/-3 トルコが「10」または「-3」の外交結果により活性化した中小

同盟国である場合。

+/-2 トルコが「9」または「-2」の外交結果あるいは敵の宣戦布告により提携中小国である場合。

+/-1 「8」または「-1」の外交結果によりトルコのヘクスが主要国に支配されている場合。

+/-1 トルコの未生産の各航空、装甲または歩兵ユニットにつき。

+/-1 トルコ内にある味方の5つの陸上/航空戦力につき。

+/-1 トルコ内にある敵の5つの陸上/航空戦力につき。

#### 追加修正:

-2 ギリシアが枢軸中小同盟国である場合。

-1 ギリシアが「9」の外交結果の後に枢軸国と提携した場合。

-1 連合国部隊がリビアの2つ以上の都市を支配する場合。

-1 枢軸国がロシアと戦争中で、モスクワ、レニングラード、セバストポリまたはロストフのうちのいずれも支配しない場合。

+1 枢軸国がセバストポリとロストフを支配する場合。

+1 枢軸国がエジプトのすべての都市を支配する場合。

+1 枢軸国がパレスチナまたはトランスヨルダンのいずれかの都市を支配する場合。

+1 ギリシアが「-2」の外交結果後に連合国と提携した場合。

+2 ギリシアが連合国の中小同盟国である場合。

#### 結果:

-3 トルコは連合国の中小同盟国として活性化します。

-2 トルコは連合国の提携中小国になります。

-1 連合国は、トルコのヘクス支配を獲得し、トルコから20BRPを受け取ります。

0 連合国はトルコから10BRPを受け取ります。

1-2 トルコはその時点で有効な親連合国政策（「0」から「-3」）を継続します。その時点で有効なすべての親枢軸国政策（「7」から「10」）が否定されます。

3-4 トルコは現在の政策を継続します。

5-6 トルコはその時点で有効な親枢軸国政策（「7」から「10」）を継続します。その時点で有効なすべての親連合国政策（「0」から「-3」）が否定されます。

7 枢軸国はトルコから10BRPを受け取ります。

8 枢軸国はトルコのヘクス支配を獲得し、トルコから20BRPを受け取ります。

9 トルコは枢軸国の提携中小国になります。

10 トルコは枢軸中小同盟国として活性化します。

### ウクライナ (+1)

枢軸国がキエフを支配する場合にのみ指名できます。ウクライナはドン川の西のN列（含みます）とT列（含みます）間のロシアの一部からなります。

#### 一般的な修正:

+3 ウクライナが「10」の外交結果により活性化した枢軸中小同盟国である場合。

+2 ウクライナが「9」の外交結果により枢軸国の提携中小国である場合。

+1 ウクライナに対する「8」の外交結果が有効である場合。

-1 未生産の各ウクライナ歩兵ユニットにつき（未だドイツの戦力プールに入っていないウクライナのユニットは無視されます）。

#### 追加修正:

+1 枢軸国がセバストポリを支配する場合。

+2 枢軸国がモスクワを支配する場合。

+2 キエフが最初に枢軸国によって支配された1ターン後であれば。

+1 キエフが最初に枢軸国によって支配された2ターン後であれば。

+1 ロシアの占領政策の各結果につき。最大で+3です。

#### 結果:

0\* 政治的な妥協によりウクライナの民族主義者が沈静化します。

ウクライナは、独立した中小国として存在することを終了します。

「1」「2」または「3」の結果は「0」の結果として扱われます。1つの追加のロシアパルチザンがウクライナで認められます。

1-4 ウクライナは現在の政策を継続します。

5 ウクライナの民族主義者はドイツ当局と会談を始めます。1つのウクライナ1-3歩兵が、ウクライナ内のロシアのZOCにない完全に補給され枢軸国が支配する任意のヘクスに、BRPコストなしで配置でき、除去された場合には同じ方法で再生産でき、他の中小国歩兵ユニットと同じ制限に従います。ウクライナ部隊はウクライナの外で活動できません。

6 ドイツの保護下でウクライナ民兵軍が組織されます。「5」の結果と同じ条件に従って2つのウクライナ1-3歩兵ユニットがウクライナに置かれ、除去された場合には再生産できます。ロシアのパルチザンはウクライナで活動できません。

7 ウクライナ部隊の拡張が可能になります。「5」の結果と同じ条件に従って1つのウクライナ2-3歩兵ユニットおよび2つのウクライナ1-3歩兵ユニットがウクライナに置かれ、除去された場合には再生産できます。

8 ウクライナ部隊は完全戦力に近づきます。「5」の結果と同じ条件に従って1つのウクライナ2-3歩兵ユニットおよび3つのウクライナ1-3歩兵ユニットがウクライナに置かれ、除去された場合には再生産できます。

9 ウクライナは枢軸国の提携中小国になります。

10 ウクライナは枢軸中小同盟国として活性化します。

### ビシーフランス (0)

ビシーフランスがドイツの中小同盟国として活性化したか否かに関わらず、いずれかの側によって指名できます。ビシーフランスは反応さい振り以外では、フランス降服と同じ年には指名できません。連合国がビシーフランスに宣戦布告するか、ビシー植民地を攻撃する場合には、枢軸国は反応さい振りを実施できます。

#### 一般的な修正:

+/-3 ビシーフランスが「10」または「-3」の外交結果により活性化した中小同盟国である場合。

+/-2 ビシーフランスが「9」または「-2」の外交結果あるいは敵の攻撃により提携中小国である場合。

+1 「8」の外交結果によりビシーフランスのヘクスがドイツに支配されている場合。

+/-1 ビシーフランスの未生産の各航空、装甲または歩兵ユニットにつき。

+/-1 ビシーフランス内にある味方の5つの陸上/航空戦力につき。

+/-1 ビシーフランス内にある敵の5つの陸上/航空戦力につき。

#### 追加修正:

-2 自由フランスであるか連合国が支配している各フランス植民地につき。

-1 枢軸国ユニットがアフリカ（スエズ運河の東のエジプトを含みません）にない場合。

-1 米国または英国の装甲または歩兵部隊がフランス以外のヨーロッパ大陸の橋頭堡にあるか、港湾を支配している場合（ジブラルタル、ノルウェー、シシリーおよびその他の島は数えられません）。

-2 米国または英国の装甲または歩兵部隊がフランスの橋頭堡にあるか、フランスの港湾を支配している場合。

-1 米国が枢軸国と戦争中の場合。

-1 スペインが枢軸中小同盟国として活性化した場合。

-1 フランス降服レベルがマイナスの場合。

+1 フランス降服レベルがプラスの場合。

+1 マルタ、スエズとアレキサンドリアのいずれか一方、またはジブラルタルを枢軸国が支配する場合（各+1）。

+1 連合国によって攻撃された各フランス植民地につき。



**結果:**

- 3 ビシーフランスは連合国の中小同盟国として活性化します。
- 2 ビシーフランスは連合国の提携中小国になります。
- 1 連合国は、ビシーフランスのヘクス支配を獲得します。ビシーフランスは非活性化します。すべてのビシー植民地は、植民地内にある部隊とともに自由にフランスになります。
- 0 ビシーフランスは非活性化します。すべてのビシー植民地は、植民地内にある部隊とともに自由にフランスになります。
- 1-2 ビシーフランスはその時点で有効な親連合国政策（「0」から「-3」）を継続します。その時点で有効なすべての親枢軸国政策（「7」から「10」）が否定されます。
- 3-4 ビシーフランスは現在の政策を継続します。
- 5-6 ビシーフランスはその時点で有効な親枢軸国政策（「7」から「10」）を継続します。その時点で有効なすべての親連合国政策（「0」から「-3」）が否定されます。
- ビシーフランスは枢軸国に傾きます。ビシーフランスはその植民地を強化できます。
- ビシー政府は、ロシアに対するフランスの反共産主義志願兵の利用を促進します。ドイツがロシアと戦争中であれば、1つのビシー2-3歩兵ユニットが、東部戦線上で使用するためにドイツへ貸与できます。これは除去された場合には再建できますが、ビシーに対する別の外交さい振りによる場合以外にはロシアへ再び送られません。
- 7 枢軸国はビシーフランスから 10BRP を受け取ります。
- 「5-6」の結果と同じ条件に従って2つのビシー2-3歩兵ユニットが、ロシアと戦うことができます。
- 8 枢軸国はビシーフランスのヘクス支配を獲得し、ビシーフランスから 20BRP を受け取ります。
- 「6」の結果と同じ条件に従って3つのビシー2-3歩兵ユニットが、ロシアと戦うことができます。
- 9 ビシーフランスは枢軸国の提携中小国になります。
- 10 ビシーフランスは枢軸中小同盟国として活性化します。

**ロシア-ドイツ緊張**

RGT レベルの記録は 1939 年秋に始まります。RGT レベルの累計が記録されます。RGT レベルはゲームの最初には 0 であり、50 を超えて増加するかもしれませんが、また 0 未満に低下することもあります。

**自動修正**

この修正は、ナチ=ソビエト同盟の不自然な特徴を反映して各ゲームターンの最初に自動的に実施されます。

+1 1939 年秋を含む各ゲームターン。

**外交修正**

RGT に DP を割り付けることにより発生する外交修正は、割り付けた主要国が望む任意の外交フェーズに引き起こすことができます（49.82）。すべての DP は割り付けられた年の終わりまでに使用されなければなりません。ロシアの DP は RGT に分配できません。秘密工作は、DP がそのターンに RGT のために活性化されたか否かに関わらず RGT に影響を与えるために使用できます（47.22B）。

+# 西側連合国の各 DP につき。

# 枢軸国の各 DP につき。

**状況修正**

状況修正は 1939 年秋に始まる各ゲームターンに実行されます。ヨーロッパ枢軸国と戦争中の主要国の数による修正および日本が降服したことによる修正は、各ゲームターンの最初の状況によって決定されます。他の状況修正は、示されている状況がターンの最初に存在するか、ターンの間に発生する場合に引き起こされます。

+1 2 つ以上の主要国がヨーロッパ枢軸国と戦争中の場合。

+2 1 つの主要国がヨーロッパ枢軸国と戦争中の場合。

+3 いずれの主要国もヨーロッパ枢軸国と戦争中でない場合。

+2 日本が降服した場合。

+1 RGT レベルが 10 の動員以降にロシアの動員によりマップに置かれたロシアの各 IC につき。

+5 ポーランドが枢軸国プレイヤーターンの終わりに征服されていない場合。

+1 枢軸国がハンガリー、ルーマニア、ブルガリア、ユーゴスラビアまたはトルコに対して「7」以上の外交結果を達成したか、これらの国を攻撃した場合（ゲームターンにつき最大で+1 です）。

+1 英国に 1 つ以上の枢軸国の陸上ユニットがある場合。

-1 ロシアがハンガリー、ルーマニア、ブルガリア、ユーゴスラビアまたはトルコに対して「0」以下の外交結果を達成したか、これらの国を攻撃した場合（ゲームターンにつき最大で-1 です）。ロシアによるベッサラビアの占領はこの修正を引き起こしません。

**イベント修正**

イベント修正は、示されている事項が生じた時点に限り実行されます。領域の占領または支配に基づくイベント修正は、その領域が奪還された場合に否定され、領域の所有者が再び変わる場合に再度適用されます。

+2 枢軸国がパリまたはロンドンを占領する場合（各+2）。

+1 枢軸国がバーミンガムまたはマンチェスターを占領する場合（各+1）。

+# 枢軸国が以下の国の 1 ヘクス以上の支配を獲得する場合。フィンランド（+1）、ハンガリー（+2）、ルーマニア（+2）、ブルガリア（+2）またはトルコ（+6）。この効果は、各中小国につき別々に決定されます。

+# 枢軸国がナチ=ソビエト協定ライン東方にある以下の領域の 1 ヘクス以上の支配を獲得する場合。東ポーランド（+4）、バルト三国（+6）、フィンランドの国境ヘクス（+2）、ベッサラビア（+2）。この効果は各領域につき別々に決定されます。

+2 枢軸国がロシアに隣接しているペルシアの 1 つ以上のヘクス支配を獲得する場合。

-1 中立の中小国に対するロシアの各宣戦布告につき。



-1 ロシアが東ポーランドを占領する場合。

# ロシアがナチ=ソビエト協定ライン西方にある以下の領域の1ヘクス以上の支配を獲得する場合。フィンランド(-2)、ハンガリー(-4)、ルーマニア(-4)、ブルガリア(-4)、トルコ(-12)。他の中小国についてはその中小国の5BRPにつき-2となります。この効果は、各中小国につき別々に決定されます。

## 結果

結果は以下のように実行されます。動員の結果は、後のRGTレベルの低下によって否定されません。

10. ロシアは1つの追加のICを生産し、そのターンに10BRP分のユニットを、次のターンにさらに10BRP分のユニットを動員します。

15. ロシアは適格の中小国を転覆できます。

20. ロシアは1つの追加のICを生産し、そのターンに10BRP分のユニットを、次のターンにさらに10BRP分のユニットを動員します。

25. ロシアは、枢軸国に支配されているか、またはドイツが経済権益を持っているもの以外の任意の国境を接する中立中小国に宣戦布告できます。

30. ロシアは1つの追加のICを生産し、そのターンに10BRP分のユニットを、次のターンにさらに10BRP分のユニットを動員します。

35. ロシアは、ドイツが経済権益を持つ中小国を含む、枢軸国によって支配されていない任意の国境を接する中立中小国に宣戦布告できます。

40. ロシアは1つの追加のICを生産し、そのターンに10BRP分のユニットを、次のターンにさらに10BRP分のユニットを動員します。ロシアの部隊は警戒態勢に置かれます。ロシアの部隊は、もはやドイツによる侵攻の最初のターン中に悪影響を受けません。

45. ロシアは、ドイツへの直接の石油出荷を停止し、ロシアがプロエシェチまたは石油の補給線がトレースされる中小国を支配すれば、枢軸国はプロエシェチから石油補給をトレースできません。ドイツはロシアにおける10BRPの経済権益を失います。

50. ロシアは1つの追加のICを生産し、そのターンに10BRP分のユニットを、次のターンにさらに10BRP分のユニットを動員します。ロシアはドイツに宣戦布告できます。連合国のパルチザンがヨーロッパで生産できます。

## ロシアの不備

- ・RGTレベルが40以上となるまでドイツの最初の侵攻の枢軸国プレイヤーターンに以下の影響があります。

- ・全タイプのヨーロッパのヘクスにあるロシア歩兵ユニットは-1DMを受けます(15.33G)。

- ・次の悪影響が、どこに置かれているかに関わらずヨーロッパ戦域のすべてのロシア装甲ユニットに適用されます。

- 枢軸国が1回のオーバーランを実行するか、または戦闘フェーズ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ヘクスを離れるか、またはそのようなヘクスから別の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。

## ドイツによるロシアへの宣戦布告

ドイツがロシアに宣戦布告すれば、RGTレベルは次のロシアのプレイヤーターン開始時に直ちに50まで上昇するとみなされ、ロシアの活動に対するすべての制限が撤廃されます。

## ロシアによるドイツへの宣戦布告

RGTレベルが50以上である場合のみ、ロシアはドイツに宣戦布告できます。

## ロシアによる中小国への宣戦布告

ロシアは、常にバルト三国に宣戦布告できます。これ以外の中小

国に宣戦布告するロシアの能力はRGTレベルによって決定されます。ドイツが経済権益を持つ中小国に対してロシアが宣戦布告する場合には、ドイツはその中小国を支援するか否かを直ちに発表します。ドイツがその中小国を支援すれば、ロシアはさらに35BRPのコストでドイツに宣戦布告し、攻撃を継続できます。そうしない場合には、ロシアは引き下がるなければならず、中小国への宣戦布告に費やされた10BRPは失われます。ドイツが中小国を支援しなければ、ドイツはその経済権益を喪失し、その年にその中小国から受け取ったすべてのBRPを直ちに失います。その後のターンにドイツまたはイタリアがその中小国に介入するためには、ロシアへの宣戦布告が必要となります。

## ロシアの動員

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。開始時7つのICに加えて、RGTレベルが10, 20, 30, 40および50に達する場合にロシアは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番で、その後に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ます。ロシアのICの位置はマップに灰色で示されています。

ロシアがICを動員するごとに、BRPまたはRPコストなしでその戦力プールが増加します。これらの戦力プールへの追加部隊は動員されたICがマップに置かれるターンに10BRP分が実行され、次のターンにさらに10BRP分が実行されます。ロシアプレイヤーは、全体的なロシアの戦力プールの限度に従い、AAF、装甲および歩兵にこれらの戦力プールの追加分を分配できます。ロシアは重装甲の研究結果を達成していなければ、5-6装甲ユニットを動員できません。

これらの部隊は、動員の発生から2ターン(歩兵)または4ターン(装甲、航空)後のユニット生産フェーズに生産可能部隊としてロシアの戦力プールに入ります。1ターンでの残りは次の動員のターンへ繰り越されます。したがって、1ターンにおける9BRP分の航空戦力の動員は、次のターンに11BRP分のユニットの動員を認めます。

RPの使用によるICの生産およびICの損失は、ロシアの戦力プールの規模に影響がありません。

## 米国-枢軸国緊張

USAT レベルの記録は 1939 年秋に始まります。USAT レベルの累積的な合計が記録されます。一般に USAT レベルは上昇しますが、枢軸国の DP およびある種の出来事は USAT レベルを減少させます。USAT レベルは 0 未満に減少するかもしれません。

### 有効な緊張レベルを決定するためのさい振り

実際の USAT レベルは、連合国の各外交フェーズの終わりに 1 つのさいころを振ることにより修正され、続いて起こる連合国および枢軸国プレイヤーターンに有効な USAT レベルが決定されます。1 のさいの目で-2、2 のさいの目で-1、3 または 4 のさいの目では効果なし、5 のさいの目で+1、6 のさいの目で+2 となります (49.851)。

### 自動修正

この修正は、ナチドイツへの一般的な米国の嫌悪を反映して各ゲームターンの最初に自動的に実行されます。

+1 1939 年秋を含む各ゲームターン。

### 外交修正

DP の割付けによる外交修正は、割り付けた主要国が希望する任意の外交フェーズに引き起こされます (49.82)。割付けた年の終わりまでに、すべての DP を使用しなければなりません。ロシアの DP は USAT に分配できません。秘密工作は、DP がそのターンに USAT に対して活性化されたか否かに関わらず、USAT に影響を与えるために使用できます (47.22B)。

+ # 米国に置かれた連合国の各 DP につき。

# 米国に置かれた枢軸国の各 DP につき。

### 状況修正

状況修正は 1939 年秋に始まる各ゲームターンに実行されます。ヨーロッパ枢軸国との戦争中の主要国の数による修正および日本が降服したことによる修正は、各ゲームターンの最初の状況によって決定されます。他の状況修正は、示されている状況がターンの最初に存在するか、ターンの間に発生する場合に引き起こされます。

+1 2 つ以上の主要国がヨーロッパ枢軸国と戦争中の場合。

+2 1 つの主要国がヨーロッパ枢軸国と戦争中の場合。

+3 いずれの主要国もヨーロッパ枢軸国と戦争中でない場合。

+1 日本と米国が戦争中の場合。

+1 枢軸国のユニットが英国にある場合。

+1 枢軸国のユニットがロシアにある場合。

+1 枢軸国がマドリッド、ジブラルタル、アレキサンドリア、スエズまたは任意のパレスチナ、トランスヨルダン、イラク、レバノン、シリア、ペルシアまたはトルコのいずれかのヘクスを支配する場合 (ゲームターンにつき最大で+1)。枢軸国パルチザンによる支配は数えません。

+2 日本が降服している場合。

### イベント修正

イベント修正は、示されている事項が生じた時点に限り実行されます。領域の占領または支配に基づくイベント修正は、その領域が奪還された場合に否定され、領域の所有者が再び変わる場合に再度適用されます。

+1 各ターンに枢軸国が攻勢オペレーションのために費やす 15BRP につき。枢軸国プレイヤーターン終了時における 8BRP 以上の残りは増加を引き起こします。7BRP 未満の残りは無視されます。

+1 中立の中小国に対する枢軸国の各宣戦布告につき。

+2 主要国に対する枢軸国の各宣戦布告につき。

+1 10 以上の西側連合国の輸送船が連合国プレイヤーターンの終わりに未生産である場合。

+1 西側連合国の 10BRP 以上が、そのゲームターンにヨーロッパ枢軸国の爆撃により失われた場合 (各ターンに最高+1 です)。

+2 枢軸国がパリまたはロンドンを占領する場合 (各+2)。

+1 枢軸国がバーミンガム、マンチェスター、ジブラルタル、マル

タ、スエズ、アレキサンドリアまたはバグダッドを占領する場合 (各+1)。枢軸国パルチザンによる占領は数えません。

+2 枢軸国がモスクワまたはバクーを占領する場合 (各+2)。

+1 枢軸国がレニングラード、スターリングラード、マイコプまたはグロズヌイを占領する場合 (各+1)。

+1 枢軸国により捕獲されたロシアの各 IC につき。

+5 英国支配下ヘクスに対するドイツの各核攻撃につき。

+3 ロシア支配下ヘクスに対するドイツの各核攻撃につき。

-1 英国と日本の開戦前に極東に送られた英国、カナダまたは南アフリカの陸上または航空の各戦力につき (例外: 極東へ帰還するオーストラリアおよびインドユニット、チンディット)。

- # 英国と日本の開戦前にインドまたは極東に英国の海軍戦力が 10 戦力を超えて存在する場合 (10 戦力の限度より多い海軍 5 戦力 (端数切上げ) につき-1)。

-1 そのゲームターンに 10 以上の枢軸国の BRP が西側連合国の爆撃により失われた場合 (各ターンに最高-1)。

-2 西側連合国による中立中小国に対する各宣戦布告につき。

-1 ノルウェーの許可なしでのノルウェー水域への連合国による機雷敷設。

-2 ロシアによるドイツへの宣戦布告。

-1 ロシアによる中立中小国への各宣戦布告につき。

-1 ロシアによる東ポーランドの占領。

-1 成功したか否かに関わらず、ロシアによる各転覆の試みにつき。

### 米国選挙後のイベント修正

枢軸国に好意的な米国選挙結果後の各ゲームターンに次の修正が実行されます。

+2 前のゲームターン終了時に英国の抵抗レベルが「0」以下だった場合。

+2 前のゲームターン終了時にロシアの抵抗レベルが「0」以下だった場合。

+1 ドイツと戦争中の米国以外の各主要国につき。

### 結果

結果は以下のように実行されます。結果は、後の USAT レベルの低下によって否定されません。

10. 米国は 20BRP 分のユニットを動員します。

20. 米国は 20BRP 分のユニットを動員します。

25. 米国は、英国またはフランスへ BRP を譲渡できます (追加の USAT レベルにつき 1 ターンあたり 1BRP)。

28. 米国は、英国の海軍航空訓練限度を使用して、英国の CVE を生産できます。

30. 米国は 20BRP 分のユニットを動員します。

34. 米国は、米国の海軍航空訓練限度を使用して、米国の CVE を生産できます。米国大西洋岸ボックス内の米国の駆逐艦は ASW または輸送船へ転換でき、大西洋 SW ボックスに配備されてドイツの潜水艦に対して使用できます。転換は、各ターンに 3 つの駆逐艦につき 1 つの ASW の割合で、連合国のユニット生産フェーズに発生します (24.24)。RP により量産された米国の ASW は、米国とドイツが開戦するまで大西洋 SW ボックス内に配備できません。

35. 米国は 20BRP 分のユニットを動員します。

40. 米国は 20BRP 分のユニットを動員します。

45. 米国は 20BRP 分のユニットを動員します。

50. ヨーロッパ枢軸国に対する米国の宣戦布告が認められます。米国は、1 ターンに 20BRP の割合で 120BRP 分のユニットを動員します。

**米国参戦前の BRP 譲渡**  
USAT レベルが 25 を超過した後は、米国による英国およびフランスへの BRP 譲渡が認められます。米国が参戦するまでロシアへの BRP 譲渡は認められません。

**米国の動員**  
米国は示されているように動員します。米国とドイツが開戦する

ときに、米国は1ターンあたり20BRPの割合で、全部で12回分の動員が発生し終わるまで動員を実行します。

米国の造船の各増加は、陸上または航空ユニットの5BRPに相当します。

## 米国-日本緊張

グローバルウォーのゲームにおけるUSJTレベルは、米国がいつ日本に宣戦布告できるかを決定するとともに、米国参戦前の太平洋における米国の再軍備の割合、および米国の太平洋への経済と戦略的な関与の度合いを決定します。USJTレベルの記録は1939年秋に始まります。USJTレベルの累積的な合計が記録されます。一般にUSJTレベルは上昇しますが、ある種の出来事はUSJTレベルを減少させます。USJTレベルは0で開始します。

### 有効な緊張レベルを決定するためのさい振り

実際のUSJTレベルは、連合国の各外交フェーズの終わりに1つのさいころを振ることにより修正され、続いて起こる連合国および日本プレイヤーターンに有効なUSJTレベルが決定されます。1のさいの目で-2、2のさいの目で-1、3または4のさいの目では効果なし、5のさいの目で+1、6のさいの目で+2となります(49.852)。

### 自動修正

この修正は、枢軸三国と米国の根本的な違いを反映するために各ゲームターンの最初に自動的に実行されます。

+1 1939年秋を含む各ゲームターン。

### 外交修正

DPはUSJTに置かれません。

### 状況修正

状況修正は1939年秋に始まる各ゲームターンに実行されます。ドイツと米国が戦争中であることによる修正およびドイツと日本の両方がロシアと戦争中であることによる修正は、各ゲームターンの最初の状況によって決定されます。他の状況修正は、示されている状況がターンの最初に存在するか、ターンの間に発生する場合に引き起こされます。

+1 ドイツと米国が戦争中の場合。

+2 ドイツと日本の両方がロシアと戦争中の場合。

+1 日本の各動員につき。1939年秋の日本の動員は数えません(1ターンにつき最大+3)。

+1 日本に対する石油禁輸が有効である場合。

+1 日本のユニットが2つの北部ヘクスを除くフランス領インドシナにある場合。

### イベント修正

イベント修正は、示されている事項が生じた時点に限り実行されます。領域の占領または支配に基づくイベント修正は、その領域が奪還された場合に否定され、領域の所有者が再び変わる場合に再度適用されます。

+# 1回目の日本の造船の増加につき+1、2回目では+2、3回目では+3、など。

+1 日本が進水させた3戦力以上の有名艦につき。

+1 日本が構築した各陣地につき。

+1 各ターンに日本が攻勢オペレーションのために費やす15BRPにつき。日本プレイヤーターン終了時における8BRP以上の残りは増加を引き起こします。7BRP未満の残りは無視されます。

+1 日本の航空ユニットが中国またはインドボックスを爆撃する場合。

+2 日本によるロシアへの宣戦布告。

+4 日本による英国への宣戦布告。

+2 枢軸国がパリを占領する場合。

+5 英国が降服する場合。

-2 ロシアによる日本への宣戦布告。

### 米国選挙後のイベント修正

次の修正は、枢軸国に好意的な米国選挙結果後の各ゲームターンの最初にのみ実行されます。

+1 日本と戦争中の米国以外の各主要国につき。

+1 日本の航空ユニットがオーストラリアボックスを爆撃する場合。

+1 オーストラリアが降服している場合。

## 結果

結果は以下のように実行されます。結果は、後の USJT レベルの低下によって否定されません。

3. 議会は中国への限定的な援助を支持します。米国は各ターンに中国へ 5BRP を譲渡できます。
6. 中国はその戦力プールに 1 つの AAF (フライングタイガーズ) を加えます。
8. 米国は、太平洋艦隊、2 つの AAF および 3 つの追加の歩兵戦力を米国から真珠湾へ配備しなくてはなりません。
10. 米国は、20BRP 分のユニットを動員します。
14. 中国への援助増加が議会承認を得ます。米国は各ターンに 10BRP を中国へ譲渡できます。
20. 中国への軍事援助が認可されます。2 番目のフライングタイガーズが中国の戦力プールに加えられます。米国は 1 つの輸送機戦力を米国からインドへ配備できます。米国は 20BRP 分のユニットを動員します。米国は日本に石油禁輸を課することができます (33.45211)。
26. 米国は 2 つの AAF を米国からリングエン (フィリピン) へ配備できます。米国は、米国内にこれらの 2 つの AAF を残しても構いません。
30. 米国は 20BRP 分のユニットを動員します。
35. 米国は 20BRP 分のユニットを動員します。
37. 米国は、追加の 3 つの歩兵戦力を任意の太平洋の米国に支配される領域へ配備できます。
40. 極東の米国部隊は警戒態勢に置かれます。西側連合国は陣地を構築できます。米国は空軍基地を配置できます。米国および日本は太平洋の海軍の生産を加速または遅延できます (27.7272B, C)。米国と日本の駆逐艦は、1 ターンあたり 3 つの駆逐艦戦力から 1 つの ASW または輸送船へ転換する割合で ASW (米国のみ) または輸送船に転換できます (24.24)。日本と米国の潜水艦は太平洋 SW ボックスに配備できます。米国は 20BRP 分のユニットを動員します。
45. 米国は極東の配備限度を無視して、支配下のエリアに望むだけの部隊を再配備できます。米国は 20BRP 分のユニットを動員します。
50. 米国による日本への宣戦布告が認められます。米国は、1 ターンあたり 20BRP の割合で 120BRP 分のユニットを動員します。

## 太平洋艦隊

米国太平洋艦隊は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および日本と米国が開戦したときに太平洋戦域内にある他のすべての海軍ユニットよりなります。USJTレベルが8に達する場合、米国は真珠湾へ太平洋艦隊を移さなければなりません。

真珠湾へ移された後には、太平洋艦隊は真珠湾から撤退できず、USJTレベルが45に達するか、日本と米国が開戦するまで、真珠湾を離れることができません。追加の海軍ユニットは、大西洋から太平洋へNRされるか、米国太平洋岸ボックスで生産され直ちに大西洋にNRされない場合に、太平洋艦隊に割り当てることができます。太平洋艦隊が真珠湾を離れることが認められるまで、太平洋艦隊に割り当てられた追加の海軍ユニットは、太平洋艦隊とともに留まらなくてはなりません。

## 日本と米国の動員

日本は、1939年秋に20BRP分のユニットを動員します。日本は、太平洋における米国の最初3回分の動員に対抗しなければならないという制限に従って希望の時点で残りの3回の動員を自由に引き起こすことができます。したがって日本は、対応する米国の動員が発生するまで各動員を遅らせることができますが、有効なUSJTレベルが10, 20および30に達した場合には、それが連合国ターン中であっても、直ちに動員しなくてはなりません (36.11C)。米国は、有効なUSJTレベルに従って動員します。日本と米国が開戦したときに、両国は残

りの日本および米国の動員がすべて発生するまで、1ターンあたり20BRPの割合でその動員を完了させます。

日本または米国の造船の各増加は、5BRP分の陸上または航空ユニットに相当します。

## 日本による英国への攻撃の影響

米国ではなく英国に対する日本の攻撃は、次の結果を引き起こします。

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、いずれかより大きな結果となるほうまで上昇します。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修正が通常どおり適用されます。その後の各ターンでは、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. 極東の米国部隊は警戒態勢に置かれます。米国は極東における配備制限を無視して、支配するエリアに任意に部隊を配置できます。米国および日本の両方は造船を加速できます (27.7272B)。これらの結果は、米国の動員割合に影響せず、米国の動員はUSJTレベルの増加に基づきます。

C. ニュージーランドおよび日本に攻撃された英国の島グループ以外の太平洋戦線上の英国の支配領域およびオーストラリアは、英国に対する日本の攻撃直後の西側連合国プレイヤーターン開始時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。

## 米国参戦前の BRP 譲渡

中国への BRP 譲渡は USJT レベルによって示されているように認められます。米国がヨーロッパの戦争に参戦するまで、ロシアへの BRP 譲渡は認められません。英国およびフランスへの米国の BRP 譲渡可能なレベルは、USAT レベルによって決定されます。

## シナリオ

### イントロダクション

A World at War には 12 のシナリオが含まれています。どのシナリオをプレイすべきかは、あなたの経験レベル、プレイヤーの数、プレイに利用可能な時間、そして第二次世界大戦のどの部分を探索したいのかに依存します。

### キャンペーンゲーム

**グローバルウォー・キャンペーンゲーム**は究極の A World at War のシナリオです。それは 1939 年秋のポーランドに対するドイツの攻撃で開始し、枢軸国の勝利または敗北、あるいは 1946 年の終わりに消耗による和平のいずれかによってのみ終了します。すべてのルールが使用され、両方のマップの全地域でキャンペーンを戦うことができます。グローバルウォー・キャンペーンゲームの開始時にあなたが経験を積んだプレイヤーでなければ、その終了までには経験を積んでいるでしょう。勇敢なプレイヤーは、このシナリオにすぐに飛び込みたいと思うかもしれません。しかし、一旦あなたが両方の戦域の完全なゲームを行えば、より小さなシナリオに戻ることは困難であることを警告しておきます。グローバルウォー・キャンペーンゲームは、4 人または 5 人のプレイヤーでプレイするのが最良です。

**ヨーロッパ戦域キャンペーンゲーム**および**太平洋戦域キャンペーンゲーム**は、グローバルウォー・キャンペーンゲームの半分であると評されるかもしれません。一方の戦域は抽象化されていますが、グローバルウォーゲームの感触を再生するためにあらゆる努力がなされました。もちろん、一方の戦域のみに対する特別ルールは、他方の戦域キャンペーンゲームでは使用されません。一般に、水恐怖症の人はヨーロッパ戦域に専念する傾向がある一方、自称提督は太平洋戦域を専門にプレイする傾向があります。もちろんグローバルウォーゲームに備えて特別の戦略を試みたいプレイヤーは、ヨーロッパまたは太平洋戦域ゲームをプレイするでしょうし、グローバルウォーゲームのための時間を持っていないか、グループのうち何名かが一時的に参加不能となっている専心的なグローバルウォーのプレイヤーは、一方の戦域のキャンペーンゲームをプレイするでしょう。いずれの戦域ゲームも 2 人から 4 人のプレイヤーでプレイできます。

### 専門のヨーロッパシナリオ

3 つのより短いヨーロッパのシナリオでは、プレイヤーが独ソ戦（**バルバロッサシナリオ**）、砂漠の戦争（**北アフリカシナリオ**）および大西洋におけるドイツの作戦（**大西洋の戦いシナリオ**）について探求することを可能にします。これらの各シナリオは、外部の状況をすべて除去して、特別の戦争の様相に注目しています。これらのシナリオは 1 回のゲーム例会で終了することが可能です。さらに、これらのシナリオは新しいプレイヤーがゲームシステムを習得する優れた方法です。バルバロッサおよび北アフリカシナリオの両方は、陸上戦闘を取り上げており、ある種の航空任務を含みますが、事実上海軍任務を含んでいません。バルバロッサシナリオでは壮大な規模の陸上戦闘を取扱い、北アフリカシナリオはより少数のユニットを用いるので、より初心者に適しています。対照的に、大西洋の戦いは、潜水艦戦および海軍戦闘のみを含んでいます。3 つの専門のヨーロッパシナリオは、2 人のプレイヤーによって最適にプレイされます。

### 太平洋戦闘シナリオ

大西洋の戦いシナリオが海軍の戦闘に対するあなたの関心をそそった場合、**珊瑚海**、**ミッドウェー**および**レイテ湾**の 3 つの太平洋戦闘シナリオをプレイしたいと思うかもしれません。新しいプレイヤーは、ビスマルクの舵を破壊しようと試みたよりも多くの空母戦闘が発生したことを速やかに知るでしょう。海軍のルールが恐らくゲームで最も複雑なものである一方、それはほとんどすべてのターンに発生するので、それは直感的であり、容易に記憶されるでしょう。

### ヒストリカルシナリオ

何人かのプレイヤーは、研究、量産、動員および外交に関連した記録づけに関与せずに、純粋な戦いを望むかもしれません。このようなパットンにとって、グローバルウォー、ヨーロッパおよび太平洋のヒストリカルシナリオは理想的です。これらのシナリオは、実際の戦争中に現実に使用された部隊を用いて（およびこのような部隊に対して）何ができたのかを再現することを望むプレイヤーの興味をそそるでしょう。

### 追加シナリオ

A World at War のゲームシステムは追加のシナリオに理想的な基盤を提供します。新しいシナリオは、次の A World at War ウェブサイトに掲載されます。

<http://aworldatwar.com/>

### シナリオ情報

様々なシナリオに適用される情報および特別ルールは下に述べられています。シナリオ情報のカテゴリーの完全な説明はルール 7 に記載されています。

**勝利条件:** 勝利レベルが各シナリオのために述べられています。勝利条件は、グローバルウォー・キャンペーンゲーム以外の全シナリオでは 2 人ゲーム用に述べられています。グローバルウォー・キャンペーンゲームでは、冒険好きなプレイヤーが多人数の勝利条件を代わりに使用するでしょう。

**戦力プール:** 各主要国の利用可能な部隊は、各シナリオの戦力記録シートの中で詳述されます。次の略語が使用されます。

**航空:** 「Jets」 ジェット機、「NAS」 海軍航空中隊、「AAF」 陸軍航空戦力、「Int」 迎撃機、「Str B」 戦略爆撃機、「Air T」 輸送機、「NAT」 海軍航空訓練割合。

**陸軍:** 5-6, 4-6, 4-5, 3-5, 2-5: ヨーロッパの装甲ユニット、3-3, 2-3, 1-3: 太平洋の装甲ユニット、3-4: 機械化された歩兵ユニット、3-3, 2-3, 1-3: ヨーロッパの歩兵ユニット、3-2, 2-2, 1-2: 太平洋の歩兵ユニット、1m3, 1m2: 空挺ユニット、1c3: コマンド、「C」 または 「Ch」: チンディット、1n2: 海兵隊、1p2: パルチザン。

ゲームで使われる略語についての詳細は 3.11 を、戦力記録シートがどのように記載されているかについての詳細は 7.223 を参照してください。

**シナリオカード:** グローバルウォー、ヨーロッパおよび太平洋のシナリオに相当する 3 つのシナリオカードのセットがゲームに含まれています。ヨーロッパのシナリオカードはバルバロッサおよび北アフリカシナリオのために使用されます。シナリオカードは海軍ユニットの生産および修理と同様に、主要国の戦力プール中の未生産ユニット、孤立により除去された陸上ユニットおよび同盟党派の石油備蓄を記録する上でプレイヤーを援助します。

## グローバルウォー・キャンペーンゲーム

**イントロダクション:** グローバルウォー・キャンペーンゲームは第二次世界大戦のすべてを再現します。2 陣営または多人数ゲームとしてプレイするいずれの場合でも、グローバルウォーゲームは、各々がヨーロッパ枢軸国、日本、ロシアおよび西側連合国（これは容易に2人のプレイヤーに分割できます）をプレイする、4 人または5人のプレイヤーで最も適切にプレイされます。2 陣営のゲームではロシアプレイヤーが中国をプレイするべきですが、多人数ゲームでは、これは利害の衝突を引き起こすでしょう。したがって多人数ゲームでは、中国国民党は、太平洋の西側連合国プレイヤーによってプレイされるべきであり、中国共産党はロシアプレイヤーによってプレイされるべきです。

**研究および量産:** 研究および量産のルールはすべてのグローバルウォーゲームで使用されます。

**戦力プール:** 陸上および航空の戦力プールは、各主要国の戦力プール表にリストされています。各戦力プール表は開始時部隊、初期の生産可能部隊、固定戦力プールへの追加部隊、および動員および量産によって追加可能な陸上ユニットの最大数を記述しています。

**動員:** イタリア、日本、英国、ロシアおよび米国は以下のように追加の部隊を動員し、BRP ベースを増加させます。各主要国のシナリオシートおよび動員記録シートも参照してください。

**期間:** グローバルウォーゲームは1939 年秋に始まり、1946 年冬の枢軸国プレイヤーターン終了時または以下の時点で終了します。

A. フランス、英国およびロシアが一度降服しておりドイツと戦争中ではなく、また米国は反戦的な米国選挙結果によりドイツと和平条約に署名した場合。この場合枢軸国は、日本が既に征服されていたとしても決定的勝利を勝ち取ります。

B. ヨーロッパ枢軸国および日本の降服。勝利レベルは、これらの降服がいつ生じるかに依存します。

C. 一方の側が上記のうち1つが避けられないとして投了する場合。  
**開始時の状況（ヨーロッパ）:** ドイツは英国、フランスおよびポーランドと戦争中です。イタリアは中立です。ロシアおよび米国は中立でRGT およびUSAT レベルは0 です。ドイツはロシアに10BRP の経済権益を持ってゲームを始めます。

**開始時の状況（太平洋）:** 日本は中国と戦争中です。米国、英国およびロシアは中立で、USJT レベルは0 です。

**配備順序:** ポーランド、ドイツ、イタリア、フランス、英国、ロシア、米国、日本、中国。

**移動順序:** 各ゲームターンにドイツ、イタリアおよび日本は最初に移動します。中立のロシア、米国および中国を含む連合国がその後移動します。移動順序はゲーム中に変わりません。

**連合国の不備および真珠湾:** 日本が英国または米国に宣戦布告する場合、日本が攻撃する最初のターンに連合国の不備を規定するルールが適用されます。

## 国別能力

グローバルウォー・キャンペーンゲームにおける BRP レベル、成長率、動員、ユニット生産限度、基本的な航空基地、補充部隊および RP と DP の割付けは、各主要国の陸上、航空、および海軍部隊および動員および量産からの戦力プールへの追加部隊を記録するスペースとともに戦力記録シート上に記載されています。グローバルウォー・シナリオカードは、海軍生産図表および生産可能部隊、孤立したユニットおよび中小国ユニット用のおよびスペースを含んでおり、その時点でプレイされているユニットを記録するために使用されます。

## ドイツ

**支配:** 東プロシアを含むドイツ。

**研究:** ドイツは[+2]のジェット機およびロケット研究の修正で開始します。

**動員:** なし。

## イタリア

**支配:** イタリア、シシリー、サルジニア、アルバニア、リビア、ロードス、エチオピア。

**配置制限:** 3 つの 1-3 歩兵ユニットはエチオピアでゲームを始め、イタリアと英国の開戦までそこに留まらなくてはなりません。イタリアは、英国との開戦前にエチオピアへ1 ターンにつき1 つの歩兵ユニットを NR することによりエチオピア守備隊を増強できます。

**動員:** 1939 年秋には、イタリアは BRP ベースおよびレベルに10BRP を加え、戦力プールに 8BRP 分のユニットを加えます (36.11B)。

## 日本

**支配:** 日本、満州、朝鮮、台湾、開始時ライン以東の中国、海南島、沖縄、硫黄島、サイパン、マルコス、西カロリン諸島、東カロリン諸島、マーシャル諸島、千島列島。

**満州守備隊:** 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、および 5 つの AAF が満州でゲームを開始しなくてはなりません。

**橋頭堡:** 日本は広東と福州に橋頭堡を持って開始します。

**研究:** 日本は、2 の魚雷結果で開始します (+2 修正をもたらします)。

**動員:** 日本は各動員につき BRP ベースおよびレベルに10BRP を加え、戦力プールに 20BRP 分のユニットを加えます。最初の日本の動員は、1939 年秋に自動的に生じます。追加 3 回の日本の動員が、日本プレイヤーが望むときに1 ターンにつき1 回を超えない割合で、USJT レベルが 10, 20 および 30 に達する以前に認められます (36.11C)。

## 英国

**支配（ヨーロッパ）:** アルスターを含む英国、イラク、クウェート、パレスチナ、トランスヨルダン、エジプト、マルタ、ジブラルタル、キプロス、米国ボックスのカナダ部分、南アフリカボックス。

**支配（アジア）:** インド、セイロン、ビルマ、マラヤ、サラワク、シンガポール、香港、ソロモン諸島、ギルバート諸島、エリス諸島、ニューヘブリディーズ、フィジー、オーストラリア、サモア、クリスマス、アンダマン、トンガおよびニューギニアの東半分、オーストラリアボックス、インドボックス。

**配置制限:** 開始時の英国部隊のうち、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 つ巡洋艦および1 つの駆逐艦戦力は、アジアでゲームを開始し、英国と日本の開戦までアジアに残らなくてはなりません。英国は USAT レベルの減少を引き起こさずに、極東へさらに7 つの海軍戦力を送ることができます。これらのユニットは任意除去できず、インドのバルチザンとの戦闘により失われれば、USAT のコストなしで、再生産されアジアに送られなくてはなりません。

英国と日本の開戦まで、

- 1 つの英国 2-3 装甲ユニット、2 つの英国 AAF およびチンディット（もし生産されれば）が、インドに残らなくてはなりません。
- 3 つの英国 1-2 歩兵ユニットは、インド、ビルマ、マラヤまたはシンガポールに残らなくてはなりません。
- 1 つの英国補充部隊が香港にある必要があります。
- 1 つの英国補充部隊がブルネイにある必要があります。
- 英国の海軍のユニットはマップ上の1 つ以上の英国に支配される

港湾に基地を置かなくてはなりません。

- ・アジアへ送られた追加の英国部隊は、インド、ビルマ、マラヤまたはシンガポールにのみ配備できます。
- ・西側連合国ユニットは、都市を含んでいないジャングル山岳ヘクスでターンを終了できません。

追加の英国部隊はアジアでゲームを始めることができません。英国と日本の開戦前にアジアへ送られた英国の増援は、USAT レベルを減少させます。

## カナダ

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。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。

**カナダの部隊:** カナダは、米国大西洋岸ボックス内に 1 つの 3-4 歩兵ユニットを持ってゲームを始めます。このユニットは 1939 年秋にヨーロッパへ NR できます。1940 年秋に 1 つの 3-4 歩兵ユニットが未生産でカナダの戦力プールへ加えられます。1941 年春に 1 つの 4-5 装甲ユニットが未生産でカナダの戦力プールに加えられます。これ以上のカナダユニットは動員されず、量産できません。

## 南アフリカ

南アフリカは英連邦の一部であり、自身のユニットを持っています。これらには、ゲーム目的のみにして南アフリカ部隊であると考えられるアフリカのユニットが含まれています。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。

**南アフリカ部隊:** 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 歩兵ユニットを持ってゲームを始めます。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ユニットは動員できず、量産できません。

**英国ユニット:** 英国ユニットは南アフリカでゲームを開始できません。

## オーストラリア

オーストラリアは英連邦の一部で、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。

**オーストラリア部隊:** 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、CA4 および DD2 でゲームを始めます。1940 年秋に 2 つの AAF、2 つの 2-2 歩兵ユニットおよび 1 つの 1-2 歩兵ユニットが未生産でオーストラリアの戦力プールに加えられます。英国と日本が戦争中となった後に、西側連合国の陸軍の量産が、3 つの歩兵戦力までを任意の額面で (1 つの 2-2 および 1 つの 1-2、または 3 つの 1-2) オーストラリアの歩兵戦力プールを増加させるために使用できます。

**地理的制限:** オーストラリアのユニットはゲーム開始時にオーストラリアに置かれ、英国と日本が開戦するまで以下の表に述べられた配置制限に従います。英国と日本の開戦後にも 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制限なしで配備され活動できます。

オーストラリアの配置制限			
	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、シンガポール
最少	4	0	0
最大	10	6	3

配置制限は、オーストラリアの歩兵戦力数を表します。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が、英国と日本の開戦までオーストラリアに留まらなくてはなりません。

**ヨーロッパでの使用制限:** 1939 年秋に 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

またはその後に、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ユニットは英国の BRP を使用して再生産でき、ヨーロッパへ NR できます。オーストラリアユニットは地中海戦線およびエチオピアに制限されています。

## インド

インドは英連邦の一部であり、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。カルカッタとダッカは各々 5BRP の価値があり、英国の植民地として扱われます。

**インド部隊:** 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始めます。日本と英国の開戦後には、西側連合国の陸軍の量産が、インド歩兵戦力プールを 3 歩兵戦力分、任意の額面で (1 つの 2-2 および 1 つの 1-2、または 3 つの 1-2) 増加させるために使用できます。

**地理的制限:** インドユニットは、ゲーム開始時に太平洋マップに置かれ、英国と日本が開戦するまで以下の表に述べられた配置制限に従います。英国と日本の開戦後にも 72.14 の制限は適用され続けますが、インドユニットは太平洋戦域の東南アジア戦線で制限なしで配備され活動できます。

インドの配置制限			
	インド	ビルマ、マラヤ、シンガポール	ヨーロッパ
最少	4	0	0
最大	12	8	3

配置制限は、インドの歩兵戦力数を表します。インドユニットは、インドボックスを含む東南アジア戦線に制限されます。

**ヨーロッパでの使用制限:** 1939 年秋に 1 つのインド 2-2 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。ヨーロッパに送られたインドユニットは、同時に 1 つのインド 2-2 および 1 つにインド 1-2 歩兵ユニットだけがヨーロッパに存在する限り、失われれば交換できます。インド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。

**セイロン:** セイロンはすべての目的においてインドの一部であると考えられます。

**オランダ領東インド:** オランダ領東インドは、不活発な英国の提携中小国です。オランダは次の部隊を持っています。

	1-2	AAF	Ca	DD
オランダ領東インド	3	1	1	1

英国と日本の開戦まで、

- ・3 つのオランダの 1-2 歩兵ユニットは、バタヴィア、パレンバンおよびバリクパパンにそれぞれ残らなくてはなりません。
- ・オランダの AAF および海軍は、バタヴィア、パレンバンまたはバリクパパンのいずれか 1 つに基地を置かなくてはならず、これらの都市間を自由に移動することができます。

英国ユニットは、英国と日本の開戦までオランダ領東インドに進入できません。

**研究:** 英国は [+2] の航空活動範囲の修正、[+5] のレーダー修正および戦略爆撃機のための「9+」結果を持ってゲームを開始します。

**動員:** 1939 年秋に英国は BRP ベースおよびレベルに 10BRP を加え、戦力プールに 16BRP 分のユニットを加えます (36.11E)。

## フランス

**支配:** コルシカを含むフランス、チュニジア、アルジェリア、モロッコ、レバノン・シリア、フランス領インドシナ、ニューカレドニア、ウォリス島、ソシエテ諸島。

**配置制限:** 1 つの 1-3 歩兵ユニットがレバノン・シリアに留まらなくてはならず、2 つの 1-3 歩兵ユニットが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。これらのユニットはフランスに進入できません。

**動員:** なし。

## 米国

**支配:** ハワイ諸島、ジョンストン、ミッドウェー、ウェーキ、グアム、フィリピン、アラスカ、米国領サモアおよび米国ボックス。

**配置制限 (ヨーロッパ):** 2 つの 3-4 歩兵ユニット、6 つの補充部隊および 1 つの戦略爆撃機戦力が、米国大西洋岸ボックスでゲームを開始します。

**配置制限 (アジア):** 米国と日本が開戦するか、USJT レベルが 45 に達するか、または日本が英国を攻撃するまで米国の部隊は次の位置に留まらなければなりません。

- ・真珠湾: 1 つの 2-2 および 1 つの 1-2 歩兵ユニット、および 1 つの AAF。
- ・フィリピン: 2 つの 1-2 歩兵ユニット、1 つの補充部隊および 2 つのフィリピン 1-2 歩兵ユニット。
- ・ツツイラ (米国領サモア): 1 つの補充部隊。
- ・ヌーメア (ニューカレドニア): 1 つの補充部隊。
- ・スバ (フィジー): 1 つの補充部隊。
- ・ウェーキ: 1 つの 1-2 海兵隊ユニット。
- ・ミッドウェー: 1 つの補充部隊および 1 つの NAS。
- ・ダッチハーバー: 1 つの補充部隊。
- ・米国ボックス (太平洋): 1 つの 1-2 歩兵ユニット、2 つの AAF および 1 つの輸送機戦力。
- ・太平洋艦隊: 9 つの NAS。

追加のユニットは、USJT レベルによって認められるように太平洋に展開できます。

**大西洋艦隊:** Yorktown (CV), Colorado (BB3), Idaho (BB3), Mississippi (BB3), New Mexico (BB3), New York (BB3), Texas (BB3), CA14, DD12。

**太平洋艦隊 (最小):** Enterprise (CV), Lexington (CV), Saratoga (CV), Arizona (BB3), California (BB3), Maryland (BB3), Nevada (BB3), Oklahoma (BB3), Pennsylvania (BB3), Tennessee (BB3), West Virginia (BB3), CA14, DD12。大西洋にある米国の 3 戦力戦艦は、米国と日本の開戦まで太平洋へ移すことができません。

**米国の潜水艦:** 開戦前に米国は、潜水艦を太平洋ボックス、真珠湾、マニラのいずれか、または 3 つの位置に任意の組み合わせで基地とすることができます。

**フィリピン:** フィリピンは米国および日本の開戦に続く、最初の YSS または連合国プレイヤーターンに 10BRP の価値を持つ米国の提携中小国になります。フィリピン部隊 (2 つの 1-2 歩兵ユニット) はフィリピンでゲームを始めます。

**研究:** 米国は [+2] の航空活動範囲修正、[+5] のレーダー修正および戦略爆撃機に対する「9+」の結果でゲームを開始します。

**動員:** 米国は各動員につき BRP ベースおよびレベルに 25BRP を加え、戦力プールに 20BRP 分のユニットを加えます。USAT および USJT レベルがそれぞれ 10, 20, 30, 35, 40 および 45 に達するとき米国は動員し、その後に各緊張レベルが 50 に達するか米国がその戦域で参戦する場合には追加 6 回の 20BRP 分の増加が加えられます (36.11G)。

## ロシア

**産業センター (IC):** 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それぞれに 1 つ。各 IC は 1939 年には 10BRP の価値があります。動員を通じて加えられる最初の 3 つの IC は、クイビシエフ、マグニトゴルスクおよびスベルドロフスクに、可能であればこの順で置かれる必要があります。

**支配:** ロシア、モンゴル、タンヌ・ツバ、北サハリン、カムチャツカ、ウラルボックス。

**シベリア守備隊:** 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 がシベリアでゲームを始めます。CA6 と DD3 はウラジオストックでゲームを始めます。

**動員:** 各動員につきロシアは 1 つの IC を加え、BRP レベルを 5BRP 分増加させ、2 つの 10BRP の増加分により戦力プールに 20BRP 分のユニットを加えます。RGT レベルが 10, 20, 30, 40 および 50 に達する場合、ロシアの動員が発生します (36.11D)。

## 中国

**支配:** 中国共産党のものを除く開始時ライン以西の中国。

**動員:** なし。

## 勝利条件

**2 陣営ゲーム:** グローバルウォーゲームの勝利レベルは、両方の戦域の勝利レベルを比較することで決定され、それは下に述べるように、ヨーロッパ枢軸国および日本がいつ降服するかに依存します。

2 陣営ゲームでは枢軸国および連合国はチームとして勝つか敗北します。

グローバルウォー・キャンペーンゲーム 勝利条件		
ヨーロッパ枢軸国 勝利レベル	枢軸国の降服ターン	日本 勝利レベル
-6	1943 年冬以前	-5
-5	1944 年春	-5
-4	1944 年夏	-5
-3	1944 年秋	-4
-2	1944 年冬	-3
-1	1945 年春	-2
0	1945 年夏	-1
+1	1945 年秋	0
+2	1945 年冬	+1
+3	1946 年春	+2
+4	1946 年夏	+3
+5	1946 年秋	+4
+6	1946 年冬	+5
連合国の勝利の価値は、ヨーロッパ枢軸国および日本が降服するかどうかおよびその時期に依存します。「-」の結果は連合国に好意的であり「+」の結果は枢軸国に好意的なものです。一方の側がヨーロッパ戦域で達成可能な最大の勝利レベルは+/-6 であり、一方の側が太平洋戦域で達成可能な最大の勝利レベルは+/-5 です。したがって一方の側がヨーロッパ戦域で最大の勝利レベルを得た場合には、勝利の余裕が太平洋戦域の結果によって減少するかもしれませんがゲームに勝利します。ヨーロッパ枢軸国または日本が征服されない場合、+6 および +5 勝利レベルをそれぞれ達成します。全面的な勝利レベルは両方の戦域の結果を比較することで決定されます。		
例: ヨーロッパ枢軸国が 1945 年春に降服して連合国にヨーロッパで-1 の勝利を与えました。日本は 1946 年夏に降服し、太平洋で枢軸国に+3 勝利を与えました。枢軸国が全体として+2 の勝利を得ます。		

## 多人数ゲーム

**多人数ゲーム:** 多人数ゲームでは、1 つの主要国の同盟だけが最終勝利者になります。ヨーロッパ枢軸国および日本が降服した時期により、枢軸国が連合国よりも高い勝利レベルを得た場合には、ヨーロッパ枢軸国の勝利レベルと日本の勝利レベルが比較され、最終の勝利者が決定されます。

連合国がヨーロッパ枢軸国および日本より高い勝利レベルに到達した場合、戦争終了後に西側連合国およびロシアが獲得した勝利ポイントの数が、最終勝利者を決定するために使用されます。

**勝利ポイント:** 多人数のグローバルウォーゲームでの連合国の勝利



ポイント（VP）は、重要戦略目標の支配および核研究レベルの 2 つの方法で得られます。

**重要戦略目標:** 西側連合国およびロシアによって支配された各重要戦略目標は 1 勝利ポイントの価値があります。

**係争中の重要戦略目標:** 残っていたヨーロッパ枢軸国主要国または日本が降服する場合、そのユニットはマップから取り除かれます。ヨーロッパ枢軸国主要国または日本の残った側が降服時点にまだ保持していた重要戦略目標の支配は、以下の 2 つの方法のいずれかによって解決されます（プレイヤーはゲーム開始前にどちらを使用するのか同意しておくべきです）。

**A.** 征服された枢軸国主要国が支配しているすべての重要戦略目標は、それを最初に占めるいずれかの連合国プレイヤーの支配を受けます。西側連合国およびロシアの両方が同じターンに支配されていない重要戦略目標に達することができる場合には、支配はより接近している側に帰着します。この目的においては、重要戦略目標から 2 ヘクスの装甲ユニットは、重要戦略目標から 1 ヘクスの歩兵ユニットと同じ距離にあると考えられます。相手のユニットが支配されていない重要戦略目標から等しい距離にある場合、重要戦略目標は、重要戦略目標の最も近くにより強力なユニットを持っている側に帰着します（これも等しい場合にはさい振りに決めます）。

**B.** 西側連合国およびロシアは係争中の重要戦略目標をめぐる戦います。すべての枢軸国主要国が降服するまで、重要戦略目標に関する明かな係争は認められません。その後にゲームは、西側連合国とロシアの戦争として続きます。その後、いずれか一方の側が 10 レベルの勝利を達成するために十分な勝利ポイントを得る場合にゲームは終了します。

**核研究:** 両者は、核研究により以下のように VP を受け取ります。

- 1 VP: 個々の原子の一般研究における突破により。
- 1 VP: 反応抑制が達成された場合。
- 1 VP: ウラニウム分離が成功裡に研究された場合。
- 1 VP: プルトニウム量産が成功裡に研究された場合。
- 1VP: 引き金を引くメカニズムが開発されている場合。
- 2 VP: 原子爆弾が成功裡に研究された場合。
- 1 VP: 使用された各原子爆弾について。

グローバルウォー・キャンペーンゲーム 多人数勝利条件		
西側連合国の VP	VL	ロシアの VP
70 以上	10	30 以上
68	9	29
66	8	28
64	7	27
62	6	26
60	5	25
58	4	24
56	3	23
54	2	22
52	1	21
50	0	20
VL=勝利レベル。左と右の欄の数字は、ゲームが終了時に西側連合国（中国国民党を含む）およびロシア（中国共産党を含む）によって獲得された勝利ポイントの数を表します。		

## ヨーロッパ戦域キャンペーンゲーム

**イントロダクション:** ヨーロッパ戦域キャンペーンゲームは、第二次世界大戦のヨーロッパ部分を再現します。ヨーロッパ戦域は 2 陣営のゲームとしてプレイされますが、2 人を超えるプレイヤーによって容易にプレイできます。

**研究および量産:** 研究および量産のルールはすべてのヨーロッパ戦域ゲームで使用されます。

**戦力プール:** 陸上および航空プールは、各主要国の戦力プール表にリストされています。各戦力プール表は開始時部隊、初期の生産可能部隊、固定された戦力プールへの追加部隊、ならびに動員および量産によって加えられる追加の陸上ユニットの最大数を記述しています。

**動員:** イタリア、英国、ロシアおよび米国は、以下に示すように追加の部隊を動員し、BRP ベースを増加させます。各主要国のシナリオシートおよび動員記録シートも参照してください。

**期間:** ヨーロッパ戦域ゲームは 1939 年秋に始まり、1946 年冬の枢軸国プレイヤーの終了時または以下の時点で終了します。

**A.** フランス、英国およびロシアは降服しており、ドイツと戦争中でなく、また米国が反戦的な米国選挙の結果、ドイツと和平条約に署名した場合。枢軸国が決定的勝利を勝ち取ります。

**B.** ヨーロッパ枢軸国が降服した場合。勝利レベルは降服がいつ生じるかに依存します。

**C.** 一方の側が、上記のうちの 1 つが避けられないと判断し敗北を認めた場合。

**開始時の状況:** ドイツは英国、フランスおよびポーランドと戦争中です。イタリアは中立です。ロシアおよび米国は中立で、RGT および USAT レベルは 0 です。ドイツはロシアに 10BRP の経済権益をもってゲームを始めます。

**配備順序:** ポーランド、ドイツ、イタリア、フランス、英国、ロシア、米国。

**移動順序:** 各ゲームターンに、ドイツとイタリアが最初にともに移動します。中立のロシアおよび米国を含む連合国が次に移動します。移動順序は BRP の合計に関わらずゲームの間に変わりません。

**USAT:** USAT レベルは通常通り記録され、示された時点にすべての結果が実施されます。日本は 1941 年冬に米国と開戦する考えられます。これは 1942 年春およびその後の各ターンに USAT に対して +1 の状況による修正を引き起こします。

## 国別能力

ヨーロッパ戦域キャンペーンゲームの BRP レベル、成長率、動員、ユニット生産限度、基本的な航空基地、補充部隊および RP と DP の割付けは、各主要国の陸上、航空および海軍部隊ならびに動員および量産からの戦力プールへの追加部隊を記録するスペースとともに、戦力記録シートに述べられています。

ヨーロッパのシナリオカードには海軍生産図表および生産可能部隊、孤立したユニットおよび中小国ユニット用のスペースが含まれており、プレイに使用しているユニットの記録をとるために使用されます。ヨーロッパ戦域キャンペーンゲームを始めるのに必要な追加情報は、以下に述べられています。

## ドイツ

**支配:** 東プロシアを含むドイツ。

**研究:** ドイツは、[+2]のジェット機およびロケット研究のための修正でゲームを開始します。

**動員:** なし。

## イタリア

**支配:** イタリア、シシリー、サルジニア、アルバニア、リビア、ロードス、エチオピア。

**配置制限:** 3つの1-3歩兵ユニットはエチオピアでゲームを開始し、イタリアと英国の開戦までそこに残らなくてはなりません。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つの歩兵ユニットをNRすることによりエチオピア守備隊を増強できます。

**動員:** 1939年秋にイタリアはそのBRPベースおよびレベルに10BRPを加え、戦力プールに8BRP分のユニットを加えます(36.11B)。

## 英国

**支配 (ヨーロッパ):** アルスターを含む英国、イラク、クウェート、パレスチナ、トランスヨルダン、エジプト、マルタ、ジブラルタル、キプロス、米国ボックスのカナダ部分、南アフリカボックス。

## カナダ

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。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。

**カナダの部隊:** 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始めます。このユニットは1939年秋にヨーロッパへNRできます。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へ未生産で加えられます。1941年春に1つの4-5装甲ユニットが未生産でカナダの戦力プールへ加えられます。これ以上のカナダユニットは動員できず生産されません。

## 南アフリカ

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。これには、ゲーム目的では南アフリカ部隊であると考えられるアフリカのユニットを含んでいます。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。

**南アフリカの部隊:** 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歩兵ユニットを持ってゲームを始めます。これらのユニットは1939年秋にヨーロッパへNRできます。これ以外の南アフリカユニットは動員できず生産できません。  
**英国のユニット:** 英国のユニットは南アフリカでゲームを開始できません。

## オーストラリア

オーストラリア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。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。

**ヨーロッパでのオーストラリアユニットの使用およびオーストラリアユニットの生産:** オーストラリアは、1つの2-3歩兵ユニットおよび3つの1-3歩兵ユニットでゲームを始めます。1939年秋に1つのオーストラリア1-3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、オーストラリアに留まらなくてはなりません。

1940年秋に2つのAAF、2つの2-3歩兵ユニットおよび1つの1-3歩兵ユニットがオーストラリアの戦力プールへ未生産で加えられます。1940年秋またはその後1つのオーストラリア2-3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。

1941年秋に両方のオーストラリアユニットが太平洋戦域へ戻らなくてはなりません。それができない場合、これらのユニットは除去されます。1941年秋以降には、オーストラリアユニットはヨーロッパで使用できません。

除去されたオーストラリアユニットは、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。ヨーロッパへのオースト

リアユニットのNRは、インド洋の輸送船の使用を要求します。オーストラリア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。

1940年秋の戦力プールへの追加部隊を含むすべてのオーストラリアのユニットは、オーストラリアに対する日本の攻撃に備えるために1941年夏までに英国によって生産されなければなりません。英国は、オーストラリアユニットを生産するためには1ターンにつき6BRPを超えて消費することができません。したがって、英国は1940年秋から1941年夏までの間に少なくとも11BRPを、オーストラリアユニットを生産するために消費しなくてはなりません（オーストラリアユニットが戦闘により失われる場合にはより多くなります）。

## インド

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。カルカッタとダッカは各々5BRPの価値があり、英国の植民地として扱われます。

**ヨーロッパでのインドユニットの使用:** 1939年秋に1つのインド2-2と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。除去された場合には、これらのユニットは英国のBRPを使用して再生産でき、ヨーロッパへNRできます。これらのインドユニットはゲーム期間を通じてヨーロッパで使用できます。インド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。

**インドの生産:** 1942年春以降、英国は、日本と戦うコストを反映して、各ターンにインドユニットを生産するために3BRPを費やさなければなりません。このBRP消費は英国の生産限度に数えられます。

**研究:** 英国は[+2]の航空活動範囲修正、[+5]のレーダー修正および戦略爆撃機に関する「9+」の結果を持ってゲームを開始します。

**動員:** 1939年秋に英国はBRPベースおよびレベルに10BRPを加え、戦力プールに16BRP分のユニットを加えます(36.11E)。

**太平洋のBRP:** 英国は、1940年および1941年のYSSにオーストラリア、インドおよびアジアの植民地による60BRPを受け取ります。1941年冬に英国は、香港、マラヤ、シンガポールおよびビルマの損失による7BRPを控除されます。また英国の抵抗レベルは、シンガポールの損失により1だけ減少します。英国は1942年およびその後の各YSSにオーストラリアおよびインドの30BRPを受け取ります。

**太平洋の損失:** 1941年冬にオーストラリアとインドが日本の攻撃により合計6つの歩兵戦力を失ったと考えられます。英国の抵抗レベルを決定する際に、これらは未生産ユニットとして数えられます。英国が望めば、これら6つの歩兵戦力は1942年春以降に再生産できますが、それらを再生産するコストは1942年春に開始する各ターンに英国がインドにおける損失を再生産するために必要となる義務的な3BRPとは別に必要となります。

**海軍の撤退:** 以下に戦力とタイプが記述されている分の損害を受けていない艦船は、示されたターンの終わりにヨーロッパマップからNRされなくてはなりません。これらは歴史上の太平洋戦域への艦船の転送を表わします。要求されたタイプの損害を受けていない艦船が極東への転送に利用可能でない場合、等しい戦力数の1つ以上の損害を受けていない有名艦または小型艦が、代りにマップから取り除かれます。極東へ移された英国の艦船は、インド洋で枢軸国の通商破壊艦と戦闘するために使用できます（例外: 1941年夏に転送された艦船は、1941年冬の日本プレイヤーターンに沈められたので、1941年秋の枢軸国プレイヤーターンにのみインド洋の枢軸国の通商破壊艦としての戦闘に使用できます）。

**1941年夏:** BB4 (高速), BC3。

**1941年冬:** 2 CVL, 4 NAS, 5 BB3, CA2, DD1。

**1942年冬:** BB4 (高速)。

**1943年冬:** BB4(高速), BC3, CA10, DD6。

**1944年冬:** 4 CVL, 8 NAS, 2 BB4(高速), 2 BB4(低速), CA2。

**海軍の増援:** 以下の戦力およびタイプの艦船が、示されたターンの終わりにヨーロッパマップ上へNRされます。これらは歴史上の大西洋戦域への艦船の転送を表わします。

1943 年夏: 4 BB3。

1944 年夏: BB3。

**インド洋 SW ボックス:** インド洋 SW ボックスはヨーロッパシナリオ中でプレイに使用されます。インド洋の輸送船は 1942 年春までは自由に使用できます。1942 年春以降は、各ターンに 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なくてはなりません。

## フランス

**支配:** コルシカを含むフランス、チュニジア、アルジェリア、モロッコ、レバノン・シリア。

**配置制限:** 1 つの 1-3 歩兵ユニットはレバノン・シリアに残らなくてはならず、また 2 つの 1-3 歩兵ユニットがフランス領北アフリカまたはリビアに残らなくてはなりません。これらのユニットはフランスに進入できません。

**動員:** なし。

## 米国

**支配:** 米国大西洋岸ボックス。

**開始時の部隊:** 2つの3-4歩兵ユニット、6つの補充部隊、1つの戦略爆撃機戦力、および次の海軍ユニット。Colorado (BB3), Idaho (BB3), Mississippi (BB3), New Mexico (BB3), New York (BB3), Texas(BB3), CA14, DD12. Yorktown (CV)は太平洋へ移転されたと考えられ、ヨーロッパでは使用できません。

**太平洋海軍のコミットメント:** 米国大西洋岸の造船所で生産された米国の主力艦および巡洋艦の半分（戦力で判定しヨーロッパ戦域が多くなるように端数処理します）のみが、ヨーロッパ戦域で使用できます。他方の半分は太平洋戦域へ配備されなくてはなりません。1939 年冬に進水する Wasp (CV) は太平洋へ配備しなくてはなりません。その後、米国プレイヤーは、要求されるバランスを維持するために太平洋へ配備された艦船の記録を維持します。日本が降服した後のターンには、この要求は解消されます。

**米国の空母生産および使用:** 米国は、枢軸国が配置した各高速空母につき、1 つの任意のタイプの高速空母の建設を開始できます（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 27.73251）。日本の降服後まで、米国大西洋岸の造船所で建造された米国の高速空母のみが、ヨーロッパ戦域で使用できます。

**米国の CVE 生産:** 米国は、1 ターンにつき 3 つの米国 CVE を生産できます（17.355）。

**米国の海軍航空訓練:** ヨーロッパシナリオ開始時の米国の海軍航空訓練割合は 0 です。これは量産への RP の投資によって増加させることができます（17.355）。

**研究:** 米国は[+2]の航空活動範囲の修正、[+5]のレーダー修正および戦略爆撃機のための「9+」の結果で開始します。

**量産:** 米国は海兵隊を量産できません。

**動員:** 米国は各動員につき、BRP ベースおよびレベルへ 25BRP を加え、戦力プールに 20BRP 分のユニットを加えます。米国は USAT レベルが 10, 20, 30, 35, 40 および 45 に達したときに動員を実施し、その後 USAT レベルが 50 に達するか、米国がドイツと開戦する場合に 20BRP 分のユニットの増加を 6 回実施します（36.11G）。

**日本の降服後に利用可能な部隊 (57.8):** 日本は 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

爆弾につき以下のように 1 ターンだけ加速されます。1 発の原子爆弾で 1945 年冬、2 発の原子爆弾で 1945 年秋、3 発の原子爆弾で 1945 年夏など。日本降服後の 3 回の連合国プレイヤーターンのそれぞれにつき、次のユニット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へ再配備できます。

A. 10 の AAF（合計で 30AAF）。

B. 2 つの 1-3 海兵隊ユニット（合計 6 つの 1-2 海兵隊ユニット）。

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）。

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 つの 4 戦力戦艦および 9 つの駆逐艦戦力）。

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。

## ロシア

**産業センター (IC):** 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、ロストフおよびゴーリキーのそれぞれにつき 1 個。各 IC は 1939 年には 10BRP の価値があります。動員を通じて加えられる最初の 3 つの IC は、可能であればクイビシェフ、マグニトゴルスクおよびスベルドロフスクの順に置かれる必要があります。

**支配:** ロシア、ウラルボックス。

**動員:** 各動員につき、ロシアは 1 つの IC を加え、5BRP だけ BRP レベルを増加させ、2 つの 10BRP 分の増分により、戦力プールに 20BRP 分のユニットを加えます。RGT レベルが 10, 20, 30, 40 および 50 に達するときにロシアの動員が発生します（36.11D）。

**ウラルボックスおよびシベリアの転送:** ロシアは、ウラルボックス内に 1 つの 3-5 装甲ユニットおよび 2 つの 3-3 歩兵ユニットを持ってゲームを始めます。ロシアは 1941 年秋のロシアの再配備フェーズにこれらのユニットをヨーロッパマップへ SR できます。

**シベリアの BRP 譲渡:** 1943 年春またはロシアとドイツの開戦のいずれか遅いほうに開始する各ターンに、ロシアはシベリア経由で 10BRP の米国の譲渡を受け取ります。シベリアの BRP は、1 ターンのロシアへの譲渡に対する 50BRP 制限に計算されますが、アラスカハイウェーの開設コストおよび BRP コストのいずれも、米国のヨーロッパ BRP の合計から支払う必要はありません。

## 勝利条件

勝利条件は、ドイツおよびイタリアの降服までにプレイされたターン数によって決定されます。

ヨーロッパ戦域キャンペーンゲーム 勝利条件	
枢軸国の降服ターン	勝利レベル
1943 年冬以前	-6
1944 年春	-5
1944 年夏	-4
1944 年秋	-3
1944 年冬	-2
1945 年春	-1
1945 年夏	0
1945 年秋	+1
1945 年冬	+2
1946 年春	+3
1946 年夏	+4
1946 年秋	+5
1946 年冬	+6
勝利レベルはヨーロッパ枢軸国が降服するか否かおよびいつ降服するのかに依存します。「-」の結果は連合国に好意的であり、「+」の結果は枢軸国に好意的です。一方の側が達成可能な最大の勝利レベルは+/-6 です。ヨーロッパ枢軸国が征服されない場合、ヨーロッパ枢軸国は+6 の勝利を達成します。	

## 太平洋戦域キャンペーンゲーム

**イントロダクション:** 太平洋戦域キャンペーンゲームは、第二次世界大戦のアジア太平洋部分を再現します。太平洋戦域シナリオは 2 陣営のゲームですが、2 人を超えるプレイヤーによってプレイできます。

基本的な太平洋戦域キャンペーンゲームは、1939 年秋からの中国における戦闘、USJT の記録、可変的な日本の動員、研究および量産を含んでおり、日本に史実と同様に英国および米国の両方を攻撃するのではなく、英国またはロシアのいずれかを攻撃する選択肢を与えます。

ゲームを始める前の相互の合意によって、プレイヤーはこれらの変動要素の 1 つ以上なしでプレイできます。これらのオプションルールはシナリオの終わりに述べられています。

**研究および量産:** 日本は 1939 年秋に始めて、通常通り研究および量産を実施します。連合国は研究および量産を実施しません。その代わりに連合国の研究および生産結果は、太平洋シナリオの戦力記録シートおよび歴史イベント表で提供されています。獲得された研究結果を規定するルールは通常に適用されます。研究結果の数値は修正済のさいの目の値です。結果を解釈するためには、研究テーブルを参照してください。

さらに西側連合国は、1943 年春以降の各春ターンに次の 3 つの量産結果のうち 1 つを選択できます。

- ・ 6BRP 分の AAF、NAS または迎撃機。
- ・ 2 つの戦略爆撃機戦力。
- ・ 6 つの歩兵戦力。

ロシアの部隊については後述されています。

**動員:** 日本および米国は追加の部隊を動員し、日本は以下に示されるように BRP ベースを増加させます。

**期間:** 太平洋戦域ゲームは 1939 年秋に開始し、1946 年冬の連合国プレイヤーターンの終了時、または以下の時点で終了します。

- 日本が降服した時点。または、
- 米国が反戦的な米国選挙結果の結果、日本と和平条約に署名した場合。または、
- 一方の側が敗北を認めた場合。

**開始時の状況:** 日本は中国と戦争中です。米国、英国およびロシアは中立で USJT レベルは 0 です。

**配備順序:** 英国、ロシア、米国、日本、中国。

**移動順序:** 各ゲームターンに日本が最初に移動します。米国、英国、中国およびロシアが 2 番目に移動します。移動順序はゲームの間に変わりません。

**USJT:** USJT レベルは通常通り記録され、示された時点ですべての結果が実行されます。USJT レベルは 1940 年夏の枢軸国の戦闘フェーズに枢軸国によるパリ占領により 2 だけ増加します。日本は 1940 年秋またはその後の任意のターンにフランス領インドシナに進入できます。ドイツは 1941 年冬に米国と開戦すると考えられます。これは 1942 年春およびその後の各ターンに USJT に対して +1 の状況修正を引き起こします。

**連合国の不備および真珠湾:** 日本が英国または米国に宣戦布告すれば、日本による攻撃の最初のターンにおける連合国の不備を規定するルールが適用されます (51)。

### 国別能力

太平洋戦域キャンペーンゲームにおける BRP レベル、成長率、動員、ユニット生産限度、基本的な航空基地、補充部隊および RP の割付けは、各主要国の陸上、航空および海軍部隊ならびに動員および量産からの戦力プールへの追加部隊を記録するスペースとともに太平洋シナリオの戦力記録シートに述べられています。日本および中国だけが、このシナリオで BRP を記録します。

太平洋シナリオカードには、海軍生産図表および生産可能部隊、孤立したユニットおよび中小国ユニット用のスペースが含まれており、プレイに使用されているユニットを記録するために使用されます。

太平洋戦域キャンペーンゲームを始めるために必要な追加情報は、以下に述べられています。

### 日本

**支配:** 日本、満州、朝鮮、台湾、開始時ライン以東の中国、海南島、沖縄、硫黄島、サイパン、マルコス、西カロリン諸島、東カロリン諸島、マーシャル諸島、千島列島。

**満州守備隊:** 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、および 5 つの AAF が、満州でゲームを開始します。

・ 1941 年夏または英国と日本の開戦のうちいずれか早い時点のターンに、日本プレイヤーの選択により 15BRP 分のユニットが満州を離れることができます。

・ 残りのユニットは、ロシアと日本が開戦するまで、満州に残ることはありません。

**橋頭堡:** 日本は広東と福州に橋頭堡を持って開始します。

**研究:** 日本は 2 の魚雷結果を持って開始します (+2 修正をもたらします)。

**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に、日本と英国の開戦時に日本の提携中小国になる中立の中小国です。89.51 を参照してください。

**動員:** 日本は各動員につき BRP ベースおよびレベルへ 10BRP を加え、戦力プールに 20BRP 分のユニットを加えます。最初の日本の動員は、1939 年秋に自動的に発生します。追加の日本動員は、USJT レベルが 10、20 および 30 に達する前の日本プレイヤーが望む時点に、3 回の動員が 1 ターンにつき 1 回を超えない割合で実施されます (36.11C)。

### 米国

**支配:** ハワイ諸島、ジョンストン、ミッドウェー、ウェーキ、グアム、フィリピン、アラスカ、米国領サモアおよび米国ボックス。

**配置制限:** 米国部隊は、米国と日本が開戦するか、USJT レベルが 45 に達するか、または日本が英国を攻撃するまで次の位置に留まらなければなりません。

- ・ 真珠湾: 1 つの 2-2 および 1 つの 1-2 歩兵ユニット、および 1 つの AAF。
- ・ フィリピン: 2 つの 1-2 歩兵ユニット、1 つの補充部隊、および 2 つのフィリピン 1-2 歩兵ユニット。
- ・ ツツイラ (米国領サモア): 1 つの補充部隊。
- ・ ヌーメア (ニューカレドニア): 1 つの補充部隊。
- ・ スバ (フィジー): 1 つの補充部隊。
- ・ ウェーキ: 1 つの 1-2 海兵隊ユニット。
- ・ ミッドウェー: 1 つの補充部隊および 1 つの NAS。
- ・ ダッチハーバー: 1 つの補充部隊。
- ・ 米国ボックス (太平洋): 1 つの 1-2 歩兵ユニット、2 つの AAF および 1 つの輸送機戦力。
- ・ 太平洋艦隊: 9 つの NAS。

追加のユニットは、USJT レベルによって認められるように太平洋へ配備できます。

**太平洋艦隊:** Enterprise (CV), Lexington (CV), Saratoga (CV), Arizona (BB3), California (BB3), Maryland (BB3), Nevada (BB3), Oklahoma (BB3), Pennsylvania (BB3), Tennessee (BB3), West Virginia (BB3), CA14, DD12。開戦前に太平洋で進水した海軍ユニットは、太平洋艦隊に合流します。  
**大西洋の海軍生産:** Indiana (春 4)、Massachusetts (夏 4)、

Washington (秋4) および Wasp (冬2) は、米国の太平洋の海軍生産表上でゲームを始めます。Wasp は 1939 年冬に進水し米国太平洋ボックスに置かれます。空母 TF (51.25) を形成することができます十分な 4 戦力戦艦および小型艦がある場合、Wasp は空母 TF に直ちに割り当てられます。米国は 2 造船ポイントでゲームを始めます。米国は 1941 年夏に CVE を生産開始できます。米国参戦後には、米国によるすべての大型艦の生産は最大に加速されます。

**米国の駆逐艦の転換:** 米国は駆逐艦を ASW または輸送船に転換できません。

**米国の潜水艦:** 開戦前に、米国は太平洋ボックス、真珠湾、マニラの 3 つの位置に任意の組み合わせで潜水艦の基地を置くことができます。

**海軍の補強:** 史実における大西洋から太平洋への転送を表し、Yorktown, CA2 および DD1 が 1941 年冬に真珠湾へ再配備されます。

**フィリピン:** フィリピンは、米国と日本の開戦に続く最初の YSS または連合国プレイヤーターンに米国の提携中小国になります。フィリピン部隊 (2 つの 1-2 歩兵ユニット) はフィリピンでゲームを始めます。

**動員:** 米国は USJT レベルが 10, 20, 30, 35, 40 および 45 に達したときに動員を実施し、その後 USJT レベルが 50 に達するか、米国が日本と開戦するときにさらに 6 回分動員します (36.11G)。米国は、その最初の 4 回の動員でそれぞれ 20BRP 分のユニットを戦力プールに加え、残りの 8 回の各動員で 15BRP 分のユニットを戦力プールに加えます。最後の 8 回の動員における残りの 5BRP 分のユニットはヨーロッパへ行ったとみなされます。これは固定的な部隊プール追加部隊とともに、史実上の米国部隊が、初期には太平洋に多く送られ、その後にヨーロッパへ多く送られたことを表わします。

**米国の BRP:** 米国は BRP 消費を記録しません。

## 英国

**支配:** インド、セイロン、ビルマ、マラヤ、サラワク、シンガポール、香港、ソロモン諸島、ギルバート諸島、エリス諸島、ニューヘブリディズ、フィジー、オーストラリア、サモア、クリスマス、アンダマン、トンガ、ニューギニアの東半分、米国太平洋岸ボックスのカナダ部分、オーストラリアボックス、インドボックス。

**配置制限:** 英国と日本の開戦まで、

- 1 つの英国 2-3 装甲ユニットおよび 2 つの英国 AAF がインドに留まらなくてはなりません。
- 3 つの英国 1-2 歩兵ユニットがインド、ビルマ、マラヤまたはシンガポールに残らなくてはなりません。
- 1 つの英国の補充部隊が香港に留まる必要があります。
- 1 つの英国の補充部隊がブルネイに留まる必要があります。
- 英国の海軍ユニットはマップ上の 1 つ以上の英国に支配される港湾に基地を置く必要があります。
- 西側連合国ユニットは、都市を含んでいないジャングル山岳ヘクスでターンを終了できません。

**英国の BRP:** 英国は BRP 消費を記録しません。

**生産限度:** 英国のユニット生産限度は、シナリオの全体にわたって以下のように増加します。1939-1942 年に 9、1943 年に 12、1944 年に 15、1945-1946 年に 18。英国、オーストラリア、インドのユニット生産はすべて、英国の生産限度に計算されます。

**英国のユニット生産:** 英国の歩兵、装甲および航空ユニットは、生産されたターンにインドボックスに配置され、次のターンまでインドボックスを離れることができません。

**海軍の建造および修理:** 英国の海軍ユニットの生産は認められません。インドボックスに 5 ターンの間留まった破損した海軍ユニットは自動的に修理されます。

**海軍の転送:** 歴史上、英国は、ヨーロッパと太平洋戦域で海軍ユニ

ットを転送しました。これらの転送は英国の戦力プール表の中に表わされています。太平洋戦域へ転送された英国の海軍ユニットは、連合国プレイヤーターンの最初にインドボックスに置かれ、直ちにマップ上へ移動または再配備できます。除去される英国の BB3 は、示されたターンにインドボックスに移動または再配備されなくてはなりません。修理中のものを含む、破損した BB3 は、この目的に選ぶことができます。十分な BB3 を除去することができない場合、連合国プレイヤーは少なくとも等しい戦力価値の他の海軍部隊を選択できます。

## オーストラリア

オーストラリア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。オーストラリアボックスは 10BRP の価値があります。

**オーストラリア部隊:** 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、CA4 および DD2 でゲームを始めます。1940 年秋に 2 つの AAF、2 つの 2-2 歩兵ユニットおよび 1 つの 1-2 歩兵ユニットがオーストラリアの戦力プールへ未生産で加えられます。英国と日本の開戦または 1942 年春のいずれか早い時点に引き続いて、西側連合国の「他の量産」結果により、3 歩兵戦力まで任意の額面 (1 つの 2-2 および 1 つの 1-2、または 3 つの 1-2) でオーストラリアの歩兵戦力プールを増加させるために使用できます。

**オーストラリアのユニット生産:** オーストラリアの生産限度は 1 ターンにつき 9BRP で、次のターンごとの限度に従います (71.152)。

**A. 歩兵:** 任意の額面の 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には 1 造船ポイント (27.731F)。これは、西側連合国の輸送船戦力を生産するか、または 1 つのオーストラリア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 つを超えないオーストラリアの駆逐艦戦力がプレイに使用できます。追加のオーストラリア巡洋艦は生産できません。

**地理的制限:** オーストラリアユニットはゲーム開始時にオーストラリアに置かれ、英国と日本が開戦するまで以下の表に述べられる配置制限に従います。英国と日本が開戦した後は、オーストラリアユニットは太平洋戦域で制限なしに配置でき活動できます。

オーストラリアの配置制限			
	オーストラリア	太平洋戦線の英国領	ビルマ、マラヤ、シンガポール
最少	4	0	0
最大	10	6	3
配置制限は、オーストラリアの歩兵戦力数を表します。2 つのオーストラリア AAF および 6 つのオーストラリア艦隊戦力が英国と日本の開戦までオーストラリアに留まらなくてはなりません。			

## インド

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 の価値があります。カルカッタとダッカは各々 5BRP の価値があり、英国の植民地として扱われます。

**インド部隊:** インドは、3 つの 2-2 および 3 つの 1-2 歩兵ユニットでゲームを始めます。英国と日本の開戦または 1942 年春のいずれか早いまうの後には、西側連合国の「他の量産」の結果により、3 つまでの歩兵戦力を任意の額面で (1 つの 2-2 および 1 つの 1-2、または 3 つの 1-2) 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。

**インドのユニット生産:** インドの生産限度は、1 ターンにつき任意の額面の歩兵 3BRP 分です (72.162)。

**地理的制限:** インドユニットは、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た配置制限に従います。英国と日本の開戦後にはインドユニットは、太平洋戦域の東南アジア戦線に制限なしで配置および活動できます。

インドの配置制限		
	インド	ビルマ、マラヤ、シンガポール
最少	4	0
最大	9	5

配置制限は、インドの歩兵戦力数を表します。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。

**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。

**オランダ領東インド:** オランダ領東インドは、英国の活性化していない提携中小国です。オランダは次の部隊を持っています。

	1-2	AAF	DD	CA
オランダ領東インド	3	1	1	1

英国と日本の開戦まで、

- ・3つのオランダの1-2歩兵ユニットは、バタヴィア、パレンバンおよびバリクパパンにそれぞれ留まらなくてはなりません。
- ・オランダのAAFおよび海軍は、バタヴィア、パレンバンおよびバリクパパンの任意の1つに基地を置かなくてはならず、これらの都市間を自由に移動することができます。英国のユニットは、英国と日本の開戦までオランダ領東インドに進入できません。

## ロシア

**支配:** モンゴル、タンヌ・ツバ、北サハリン、カムチャツカ、ウラルボックス。

**シベリア守備隊:** 1つの3-3装甲ユニット、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がシベリアでゲームを始めます。CA6とDD3はウラジオストックでゲームを始めます。ロシアは、シナリオ全期間にわたり1つの航空基地を配置し、使用できます。

**日本に対するロシアの攻撃:** ロシアは1945年夏に日本に宣戦布告できます。

**ロシアに対する日本の攻撃:** 日本は、ロシアにいつでも宣戦布告できます。

**ロシアのBRP:** ロシアはBRP消費を記録しません。

**ユニット生産:** ロシアは、各ターンにシベリアで6BRP分までの陸上および（または）航空ユニットを生産できます。

**増援:** いつロシアと日本が開戦するかに関わらず、シベリアのロシア部隊は1943年の各ターンに3BRP分のユニットだけ、1944年以降の各ターンに6BRP分のユニットだけ増加できます。これらの追加ユニットはウラルボックスに置かれ、ロシアのシベリアにおける生産限度に数えられず、それらが置かれたターンに太平洋マップ上に移動または再配備できます。

**中国共産党:** 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、ロシアと日本が開戦するときにロシアの中小同盟国になります。

## 中国

**支配:** 中国共産党の部分を除く開始時ライン以西の中国。

**動員:** なし。

## 勝利条件

勝利条件は、日本が降服する前にプレイされたターン数によって決定されます。

太平洋戦域キャンペーンゲーム 勝利条件	
日本の降服ターン	勝利レベル
1944年夏以前	-5
1944年秋	-4
1944年冬	-3
1945年春	-2
1945年夏	-1
1945年秋	0
1945年冬	+1
1946年春	+2
1946年夏	+3
1946年秋	+4
1946年冬	+5

勝利レベルは日本が降服した時点に依存します。「-」の結果は連合国に好意的であり、「+」の結果は日本に好意的です。一方の側が達成可能な最大の勝利レベルは+5です。日本が征服されなければ、+5の勝利を達成します。

## オプション1

### 中国なしでのプレイ

日本と西側連合国の開戦に先立つ中国での戦いを省略することを望むプレイヤーは、次のルールを適用すべきです。

**中国の部隊:** 国民党および中国共産党の全部隊は、日本が西側連合国を攻撃する直前に開始時ライン以西の中国のマップ上に置かれます。

**日本の部隊:** 日本は、西側連合国を攻撃するターンに少なくとも30歩兵戦力を中国に持っていなければなりません。

**中国における日本の損失:** 1939年秋から西側連合国との開戦まで、日本は各ターンに中国で3つの歩兵戦力を失うと考えられます。

## オプション2

### 真珠湾からの開始

1941年冬の真珠湾に対する日本の攻撃からゲームを始めたいプレイヤーは、次のルールを適用すべきです。

**日本の宣戦布告:** 日本は、ロシアまたは英国の単独に対して宣戦布告できず、1941年冬まで西側連合国を攻撃できません。

**USJTは記録されません:** USJTは記録されません。1941年冬の日本の攻撃の瞬間のUSJTは33です。

**日本の研究および量産:** 日本は1941年冬に西側連合国を攻撃するまで、量産によって造船レベルを増加させることができません。

**日本の動員:** 日本の動員は、1940年秋、1941年春および1941年冬に生じるとみなされます。日本の1940年秋の動員は日本の造船レベルを増加させるために使用できません。日本の1941年春の動員は日本の造船レベルを増加させるために使用しなければなりません。日本の1941年冬の動員は日本の選択により、日本の造船レベルを増加させるために使用できます。造船レベルを増加するのであれば、日本プレイヤーは、動員によってどの部隊を日本の戦力プールに加えるかを決定します。

**米国の動員:** 米国の動員は1940年秋、1941年春、1941年冬およびその後の各ターンに米国が完全に動員されるまで生じるとみなされます。真珠湾に対する日本の攻撃に先立つ米国の各動員は、米国の造船レベルを1だけ増加させるために使用しなければなりません。

# バルバロッサシナリオ

**イントロダクション:** バルバロッサシナリオは、1941 年夏から 1944 年冬までロシア戦線で繰り広げられた壊滅的な戦いをシミュレートします。これはヨーロッパマップの東部戦線のほぼ全域を使用する 2 人用シナリオです。太平洋マップは使用しません。

**研究および量産:** 研究および量産のルールは使用されません。ドイツおよびロシアのユニットの追加を含む様々な研究および量産結果はゲームの要素に含まれています。

**部隊:** 下にリストされた部隊は、キャンペーンの展開とともに、ユニットを登場および退場させます。

**ロシアの動員:** IC の追加およびロシアの動員によるユニットは固定されています（最初のロシアの動員は 1940 年秋に生じるとみなされます）。

**シベリアの転送:** 1 つのロシア 3-5 装甲ユニットおよび 2 つのロシア 3-3 歩兵ユニットは、1941 年秋のロシアの再配備のフェーズ中に BRP コストなしでウラルボックスに置かれ、直ちにマップ上に再配備できます。

**ドイツのユニットの撤退:** 1942 年、1943 年および 1944 年の春に撤退するドイツのユニットは、示されたターン（含む）までにフランスへ再配備しなくてはなりません。それらが未生産の場合には再配備する前にコストを払わなくてはなりません。それらがマップ上にあり、再配備できない場合には、任意除去し、通常の 2 倍の BRP コストで再生産しなくてはなりません。

**海軍活動:** 海軍ユニットはこのシナリオでは使用されません。海軍および航空/海軍の戦闘ルールは使用されません。海上補給を提供し、海輸および海上侵攻を実施し、またユニットを NR する両陣営の能力は抽象化されています。海軍活動は、それを実施する側が航空優勢（相手より少なくとも 1 つ多い裏返されていない陸軍航空戦力）を有しているヘクスのみを通過して実行されます。

海軍能力			
バルト海		黒海	
枢軸国	ロシア	枢軸国	ロシア
DD6	DD2	DD2	DD4
海軍能力のレベルは駆逐艦戦力で与えられています。ロシアはカスピ海ヘクスを通過して海上補給をトレースできますが、カスピ海で他の海軍活動を実施できません。ロシアがすべてのバルト海または黒海の港湾を失えば、ロシアはそのエリアでシナリオの残りの間、海軍能力を失います。			

**期間:** シナリオ 1941 年夏に開始し、1942 年、1943 年または 1944 年冬のロシアプレイヤーターンの終わり（シナリオ開始前に決定しておきます）または以下の時点で終了します。

- A. ロシアが降服する場合（枢軸国の決定的勝利）。
- B. ロシアがブロエシエチまたはベルリンの支配を獲得する場合（ロシアの決定的勝利）。
- C. いずれか一方の側が上記の 1 つが避けられないと判断して敗北を認めた場合。

**開始時の状況:** ドイツはロシアと戦争中です。ハンガリーとルーマニアはドイツと同盟しています。フィンランドはドイツと提携しています。ドイツはスペインに対して「5-6」の外交結果を達成しています。いくつかのイタリアのユニットが枢軸国の攻撃に参加します。

**ロシアの不備:** ドイツがロシアを攻撃した時点で RGT は 40 未満であり、したがってロシアはドイツの最初の攻撃に対する準備ができていません。1941 年夏には以下の影響があります。

- ・ロシア歩兵ユニットはすべてのタイプのヨーロッパのヘクスで -1DM を受けます（15.33G）。
- ・置かれた場所に関わらずヨーロッパ戦域のすべてのロシア装甲ユニットに以下の制限が適用されます。
  - 枢軸国が 1 つのオーバーランを実施するか、または戦闘フェーズに陸上攻撃を解決するまでロシア装甲ユニットは ZOC を持ちません。
  - 一旦ロシアの装甲ユニットが ZOC を持てば、枢軸国の陸上ユニ

ットは、ロシア装甲ユニットの ZOC を離れるか、または ZOC ヘクスから別の ZOC ヘクスまで移動するために追加 1 移動力のみの消費が必要となります。

**支配:** ドイツはナチソビエト協定ラインの西の全ヘクスを支配しています。ロシアはすべてのロシアのヘクス、東ポーランド、バルト三国、ベッサラビアおよびフィンランドの国境ヘクスを支配しています。

**配備順序:** ドイツが最初にセットアップし、ロシアがその後にセットアップします。ルーマニアおよびハンガリーにセットアップされるドイツのユニット数に制限はありません。ドイツのユニットはフィンランドでゲームを始めることができません。

**移動順序:** シナリオの全期間を通じてドイツが最初に移動し、ロシアが次に移動します。

**宣戦布告:** どちらの側もスウェーデン、トルコまたは他の中小国に宣戦布告できません。

**ペルシア:** ペルシアルートは、1942 年春の連合国のユニット生産フェーズに開設されます。ロシアは 1942 年夏およびその後にはペルシアを通過して補給をトレースでき、BRP 譲渡を受け取ることができます。ロシアのユニットは 1942 年春のロシアの再配備フェーズにペルシアに進入でき、1942 年夏およびその後にはロシアと枢軸国のユニットの両方がペルシアに進入できます。西側連合国ユニットはこのシナリオに参加しません。

## 国別能力

### ドイツ

ドイツ部隊							
	AAF	輸送機	4-6	5-6	1-3	3-3	1m3
開始時	[30]	[1]	[12]		[3]	[20]	[1]
42 春							
43 春	-7[23]		-1[11]	1[1]		-2[18]	
44 春	-5[18]		-2[9]	1[2]		-2[16]	
ドイツは 6 つの補充部隊を持っています。							

他のドイツの能力				
	冬準備	陣地/RH	航空基地	生産限度
開始時			4	50
42 春	+1	+1	4	50
43 春		+2	3	50
44 春		+2	3	50
ドイツは、示されているように陣地またはレールヘッドの配置を選択できます。一旦陣地またはレールヘッドが置かれれば、ドイツプレイヤーは決定を撤回できません。同じターンには最大で 1 つの陣地および 1 つのレールヘッドが配置できます。 ドイツは、ドイツの部隊が未修正で「7」以上の冬効果を受けるすべての冬ターンの終わりに自動的に冬準備の結果を達成します（42.24I）。これは量産を通じて生成される 1942 年春の冬準備の結果に加えられます。				

イタリアおよび中小国の部隊				
	2-3	1-3	2-5	AAF
イタリア	1	1	1	1
ハンガリー	1	6		1
ルーマニア	2	6		1
フィンランド	5			1
スペイン	1			
ハンガリーとルーマニアはドイツの中小同盟国です。フィンランドは 1941 年夏にドイツと提携します。スペインの志願兵はボルシェビキに対する枢軸十字軍を援助しています。 すべてのイタリア部隊は 1943 年夏のロシアプレイヤーターンの終わりにプレイから取り除かれます。				

**BRP:** ドイツの BRP はこのシナリオでは記録されません。ドイツは各ターンに陣地およびレールヘッドの配置を含めてユニット生産



で 50BRP を消費することができます。パルチザンによる BRP の損失は無視されます。

**石油:** ドイツの石油の使用はこのシナリオでは記録されません。

**生産:** ドイツのユニットはドイツで生産され、ロシア戦線へ再配備されなくてはなりません。

イタリアのユニットは、BRP コストなしでイタリアに再生産され、通常通り東部戦線へ SR できます。

各ターンに 1 つのハンガリー、ルーマニアおよびフィンランド歩兵ユニットが BRP コストなしで再生産できます。ハンガリー、ルーマニアおよびフィンランドの航空ユニットの生産は、ドイツの BRP 消費を要求しドイツの生産限度に数えられます。スペインのユニットは失われた場合に再生産できません。

## ロシア

ロシアの部隊および国籍修正										
	AAF	AirT	3-5	4-5	5-6	1-3	2-3	3-3	1m3	IC
開始時	[16]		[6]			[16]	[10]	[10]	[2]	[9]
41 夏								1[11]		
41 秋*			1[7]*					5[16]		+1
41 冬				1[1]				1[17]		
42 春	2[18]							5[22]		+1
42 夏†				1[2]				1[23]		
42 秋								3[26]		+1
42 冬				1[3]				1[27]		
43 春	3[21]	1[1]			1[1]			3[30]		
43 夏‡				1[4]				1[31]		
43 秋										
43 冬				1[5]						
44 春	4[25]	1[2]			1[2]					

\* 1941 年秋のロシア軍ブルーへの追加部隊のうち、1 つの 3-5 装甲ユニットおよび 2 つの 3-3 歩兵ユニットは BRP コストなしでウラルボックスに置かれ、マップ上に再配備できます。  
† ロシアの戦闘訓練レベルが 2 に増加します。  
‡ ロシアの航空国籍 DRM が 2 に増加します。

他のロシアの能力			
	陣地/RH	航空基地	BRP ベース
開始時	+1	3	45BRP
42 春	+2	3	45+成長分
43 春	+2	3	45+成長分
44 春	+2	3	45+成長分

ロシアは、示されているように陣地またはレーンヘッドを選択して配置できます。一旦陣地またはレーンヘッドが置かれれば、ロシアプレイヤーは決定を撤回できません。同じターンに最大で 1 つの陣地および 1 つのレーンヘッドが置かれることができます。  
ロシアの BRP ベースはシナリオ開始時には 45 です。ロシアが年の終わりに余った BRP を持っていれば、ロシアの BRP ベースは 50% の割合で成長します。

**陣地:** ロシアはシナリオ開始に先立ってレニングラードに陣地を生産しています。ロシアは開始セットアップ中に 1 つの陣地を置くことができます。

**ロシアの経済:** ロシアは 166BRP レベルでシナリオを始めます（ベースが 45、IC が 90、ウクライナが 10、東ポーランドが 10、バルト三国が 15、ベッサラビアが 5、フィンランドの国境ヘクスが 5、1941 年春の生産コストによるマイナス 14）。ロシアは、1941 年夏に 2 回目の動員を完了し 5BRP を獲得します。

**IC:** ロシアが任意除去する補給された 2 つの IC につき、ロシアはユニット生産フェーズ中にマップに 1 つの新しい IC を配置できます。IC の除去に対する制限については 37.513 を、新しい IC の配置に対する制限については 37.6 を参照してください。

**BRP 譲渡:** ロシアは以下のように BRP 譲渡を受け取るとみなされます。

・ムルマンスク: 最初に枢軸国が東部戦線で全面攻勢を実施したターンに 5BRP、その後の各ターンに 10BRP。ムルマンスクルートが北ロシアでの枢軸国の前進により切断されたターンには BRP は受け取ることができません (40.412)。

・ペルシア: 1942 年夏に始まる 1 ターンにつき 10BRP。

・シベリア: 1943 年春に始まる 1 ターンにつき 10BRP。

**パルチザン:** ロシアは 1 ターンにつき 2 つのパルチザンの割合で、ロシアおよび東ポーランドで 4 つまでのパルチザンを生産できます。各ターンに生産される最初のパルチザンは無料であり、2 番目のパルチザンは 2BRP のコストで生産されます (11.352A)。西側連合国は、1 ターンにつき 1 つのパルチザンの割合で、ポーランド西部に BRP コストなしで 2 つまでのパルチザンを生産できます。

**石油:** ロシアは石油備蓄に 3 つの石油カウンターを持ってゲームを始めます。すべての石油ルールがロシアに適用されます。

**ユニット生産:** ロシアは通常通りユニットを生産します。

**ロシアの抵抗修正:** 次のロシアの抵抗修正が示された時点から有効であると考えられます。

・1941 年夏: 英国がドイツと戦争中です。

・1941 年冬: 米国はドイツと戦争中です。

・1944 年夏: 西側連合国がヨーロッパのフランスで 2 ヘクスを支配します。

## 勝利条件

次の勝利レベルが達成可能です。

**枢軸国の決定的勝利:** ロシアが降服する場合。

**ロシアの決定的勝利:** ロシアがプロエシエチまたはベルリンの支配を獲得する場合。

**ポイントによる勝利:** 勝者側は、歴史上の結果より多く支配する東部戦線の各重要戦略目標につき 1 ポイントを得ます。

勝利条件: パルチザンシナリオ		
歴史上の結果		
シナリオ終了時点	枢軸国	ロシア
1942 年冬	9	4
1943 年冬	6	7
1944 年冬	0	13

数字は、示されたターンの終わりに歴史上支配されていた東部戦線の重要戦略目標の数を示します。勝者側は、歴史上の結果より多く支配する東部戦線の各重要戦略目標につき 1 ポイントを得ます。



## 北アフリカシナリオ

**イントロダクション:** 北アフリカシナリオは、1941-1942 年にリビアおよびエジプトで発生した機動戦をシミュレートします。これはソロプレイまたは2人でプレイできる導入シナリオです。

**使用するルール:** このシナリオは、陸上および航空部隊の移動、戦闘および再配備に関するルールのみを使用します。海軍のルールは使用されません。BRP は記録されませんが、攻勢オペレーションの BRP コストおよび除去された BRP 価値は勝利ポイントを決断するために使用されます。使用するエリアは、北アフリカ、中東およびシシリーに限定されます。

**研究および量産:** これらのルールは使用されません。

**戦闘訓練レベル:** ドイツの CTL は2です。イタリアの CTL は1です。英国の CTL は1です。

**部隊:** 戦力レベル表に掲げられた部隊が、キャンペーンの展開とともに登場するユニットを示します。海軍ユニットは使用されません。

**期間:** シナリオは1941 年春に始まり、1942 年冬の連合国プレイヤーターンの終わりに終了します。

**開始時の状況:** ドイツとイタリアは英国と戦争中です。

**支配:** 枢軸国はシシリーおよび MM19 と NN19 を含めその西のリビアを支配しています。英国は MM20 と NN20 を含めその東のリビア、エジプトおよび中東を支配しています。

**配備順序:** 最初に枢軸国がセットアップし、次に英国がセットアップします。英国は任意の方法で MM20 と NN20 に1つの英国 2-5 装甲ユニットおよび1つの南アフリカ 1-3 歩兵ユニットを配置しなくてはなりません。また、トブルクに1つの南アフリカ 1-3 歩兵ユニットを、アレキサンドリアに1つの英国 2-5 装甲ユニットを配置しなくてはなりません。

**移動順序:** シナリオの全体にわたり、ドイツとイタリアが最初に移動し、英国が次に移動します。

**航空基地:** ドイツ、イタリアおよび英国はそれぞれ初期セットアップで1つの航空基地を置くことができます。英国は1941 年冬に2番目の航空基地を、1942 年秋に3 番目の航空基地を置くことができます。各ターンに、これらの航空基地はルール 18.143 に従い再利用できます。

**ユニット生産:** 両陣営は BRP コストなしで、以下に従い陸上および航空ユニットを生産できます。

・ドイツとイタリアのユニットはメッシナに置かれます。

・英国と南アフリカのユニットは南アフリカボックスに置かれます。オーストラリアとインドのユニットはインドボックスに置かれます。オーストラリア、インドおよび南アフリカのユニットは、生産されたターンにスエズまたはバスラへ再配備できます。英国のユニットは生産に続くターンまでスエズまたはバスラへ再配備できません。

**枢軸国の再配備:** 各ターンに枢軸国は、4 つまでの陸上戦力をメッシナからトリポリへ、または枢軸国に支配されていればトブルクへ再配備できます。

**英国の再配備:** 各ターンに英国は、インドおよび南アフリカボックスからスエズまたはバスラへ陸上または航空ユニットを再配備するために1941 年には4 つの、1942 年には2 つのインド洋の輸送船を使用できます。1 つの輸送船が、1 つの機械化陸上ユニット、3 つの非機械化陸上戦力または5 つの航空戦力につき必要になります。

**補給:** 補給を受け取るために、枢軸国ユニットはトリポリからそのヘクスまで敵 ZOC でない陸上補給線をトレースしなければなりません。1941 年春には、枢軸国ユニットは完全補給にあります。その後の全ターンでは、枢軸国ユニットの補給状況は各ターンのさい振りに依存します。1941 年夏と秋には、さいの目 1-3 で部分的な補給、さいの目 4-6 で完全補給となります。1941 年冬以降では、さいの目 1 で部分的な補給、さいの目 2-6 で完全補給となります。英国のユニットは、バスラからそのヘクスまで敵 ZOC にない陸上補給線をトレースできる場合には、自動的に完全補給となります。

**英国の陣地:** 英国はトブルクに陣地を持ってシナリオを始めます。トブルクが敵ユニットによって孤立させられた場合、陣地の DM は各ターンに1 ずつ減少されます。孤立したトブルクに閉じ込められた陸上ユニットは、孤立により除去されず、常に額面戦力またはそれ以上で防御します。トブルクが枢軸国によって占領される場合には、陣地が除去されます。

## 勝利条件

シナリオの終了までにより多くの勝利ポイントを蓄積した側が勝利します。

## プレイ手順の概略

### プレイヤーターン

5. 移動フェーズ。
  - a. 航空基地カウンターの配置。
  - b. 航空ユニットの基地変更。
  - c. 攻撃側による航空優勢任務の発表とその解決。
  - f. 航空と海軍の相互作用の解決。
  - i. 初期の補給判定。
- (4) 攻撃側の航空ユニットの裏返し。
- (8) 攻撃側ユニットの補給状況の決定。
- k. 陸上ユニットの移動およびオーバーランの実施。
  - (1) オーバーランされるユニットに対する防御航空支援。
  - (2) 防御航空支援のインターセプト。
  - (3) 航空戦闘の解決。
1. 敵の消耗による退却で依然としてオーバースタックされているユニットの除去。
6. 戦闘フェーズ。
  - a. 攻撃側による基地所属の航空および海軍任務の発表。
  - c. 戦闘フェーズ中に発表された航空優勢任務の解決。
  - e. 防御側による航空および海軍のインターセプト、防御航空支援および敵の爆撃への対抗の発表。
  - f. 攻撃側による防御航空支援に対する基地所属航空のインターセプトの発表。
  - g. 航空と海軍の相互作用の解決。
1. 海上侵攻を含む陸上戦闘の解決。各攻撃で以下の手順を実施します。
  - (1) 攻撃し防御する陸上ユニットの指定。
  - (4) 戦闘のさい振り。
  - (5) 陸上戦闘による損失の除去。
  - (6) 陸上戦闘の追加ラウンドの解決。
  - (7) ユニットの戦闘後前進。
  - (8) 橋頭堡および突破カウンターの配置。
  - n. 展開。
  - (2) 突破ヘクスに置かれた装甲ユニットの展開。
  - (3) 展開移動およびオーバーラン。
  - (4) 対地支援、防御航空支援および発生した航空戦闘の解決。
  - (5) 展開戦闘の解決。
  - o. 消耗戦闘の解決。
    - (1) 消耗戦闘が解決される戦線の発表。
    - (2) 消耗さい振りの実施。
    - (3) 防御側による消耗損失の除去。
    - (4) 攻撃側による消耗前進ヘクスの選択。
    - (5) 防御側による選択されたヘクスからのユニットの退却。
    - (6) 消耗前進。
7. 戦闘フェーズ後の調整。
- c. 以前に非補給とされたユニットおよびヘクスの補給判定。

- d. 補給されていない陸上ユニット、航空基地カウンターおよび橋頭堡の除去。
- 8. ユニット生産フェーズ。
- g. 港湾、陣地およびレールヘッドを含むユニット生産。
- 9. 再配備フェーズ。
- a. 戦術再配備 (TR)。
- c. 海軍再配備 (NR)。
- e. 戦略再配備 (SR)。
- f. NR および (または) SR したユニットの TR。
- g. 突破口ヘクスでオーバースタックとなったユニットの除去。
- 11. ユニットの任意除去。
- 12. すべての航空ユニットを表に戻します。再配備された航空ユニットは引き続き裏返されます。

## 大西洋の戦い

**イントロダクション:** 大西洋の戦いシナリオは、1939 年秋から冬 1944 年までの連合国の大西洋の海運に対する、ドイツの潜水艦および通商破壊キャンペーンをシミュレートします。これは海軍、戦略戦闘およびいくつかの研究と量産のルールのみを使用する 2 人用シナリオです。海軍ユニットは必要ですが、マップを使用する必要はありません。

**記録シート:** 大西洋の戦いシナリオは次の記録シートを使用します。

- ・ドイツの造船所および研究シート。
- ・連合国の造船所および研究シート。
- ・米国の能力表および大西洋の戦力配備表。
- ・潜水艦および通商破壊戦記録シート。
- ・勝利ポイント記録シート。

**研究および量産:** 枢軸国および連合国プレイヤーは、海軍の研究および (または) その造船所および研究シートに述べられているような量産カテゴリーに RP を投資できます。これらは、毎年に利用可能な RP の数、および 1 つの目標に置くことができる RP の最大数を示します。海軍のプロジェクトへの RP 投資によって生成された結果に加えて、各プレイヤーは次の追加の結果を受け取ります。

・**Ultra カード:** 各プレイヤーは、1941 年夏に選択した 1 枚の追加の Ultra カードを受取り、1943 年夏に選択した 2 枚目の追加の Ultra カードを受け取ります。

・**航空活動範囲:** 連合国は 1940 年夏に航空活動範囲の研究を達成し (これは影響がありません)、1943 年春に 2 番目の航空活動範囲の研究結果を達成します (これは潜水艦および通商破壊戦記録シートに記載されているように潜水艦戦に有利な修正を生成し、ドイツの通商破壊艦のインターセプトを援助します)。

**戦力プール:** 海軍ユニットおよび空母上の NAS のみが使用されます。開始時の海軍は、各プレイヤーの造船所および研究シートに示されています。

**期間:** 大西洋の戦いシナリオは 1939 年秋に開始し、1944 年冬のゲームターンの終わりに終了します。

**開始時の状況:** ドイツは英国と戦争中です。米国は 1941 年冬の参戦まで中立です。

**配備順序:** ドイツ、英国、米国。

**移動順序:** 各ゲームターンの最初にドイツが移動し、中立の米国を含む連合国が次に移動します。移動順序はゲームを通じて変わりません。

## 国別能力

BRP はこのシナリオでは記録されません。ドイツ、英国および米国は、各ターンに可能なすべての造船を実施するために十分な BRP を持っていると考えられます。RP の割付けは各プレイヤーの造船所および研究シートに記録されます。

## ドイツ

**支配:** ドイツ。ドイツは 1940 年秋 (含む) から 1944 年夏 (含む) までフランスの港湾を支配します。

**開始時部隊:** Schamhorst (3), Gneisenau (3), Graf Spee (2), Scheer (2), Lutzow (2), CA4, DD6, 1 つの潜水艦。

**生産可能部隊:** 1 つの潜水艦。

**配置制限:** ドイツの PB2 およびドイツの潜水艦は初期のセットアップ中に大西洋 SW ボックスに配置できます。他のすべてのドイツユニットはキールでゲームを開始します。

**研究:** ドイツはドイツの造船および研究シートで述べられているように RP を受け取ります。

**通商破壊:** ドイツは 1939 年秋 (大西洋でゲームを開始する 3 つま

での PB2 を使用して) および 1940 年以降の秋にのみ通商破壊を実施できます。

## 英国

**支配 (ヨーロッパ) :** アルスターを含む英国、ジブラルタル、米国ボックスのカナダの部分、南アフリカボックス。このシナリオでは、英国の艦隊は米国大西洋岸ボックス、英国、ジブラルタル、南アフリカおよび東部地中海を基地とすることができます。

**開始時部隊:** Ark Royal CVL, Courageous CVL, Furious CVL, Glorious CVL, Nelson (4), Rodney (4), Hood (3), Renown (3), Repulse (3), Barham (3), Malaya (3), Revenge (3), Warspite (3), CA32, DD16, 20の輸送船、1つのASW。

**撤退:** 次に掲げられている戦力とタイプの破損していない艦船は、示されたターンの終わりにマップから除去されなければなりません。これらは太平洋戦域へ艦船の転送を表わします。要求されたタイプの破損していない艦船が極東への転送に利用可能でない場合、同数の戦力の1つ以上の損害を受けていない有名艦または小型艦が、代わりにマップから除去されなければなりません。

**1941年春:** BB4, BC3。

**1942年春:** 2 CVL, 4 NAS。

**1943年春:** BB4。

**1944年春:** BB4, BC3, CA10, DD6。

**増援:** 次に掲げられている戦力とタイプの艦船が、示されたターンの終わりに登場します。これらは、大西洋戦域への艦船の転送を表わします。

**1943年夏:** 4 BB3。

**1944年夏:** BB3。

## 米国

**支配:** 米国大西洋岸ボックス。

**開始時部隊:** New York (3), Texas (3), CA14, DD12。

**米国海軍の生産:** 米国は巡洋艦、駆逐艦および CVE のみを建造できます。

**米国の能力:** 能力表は、米国の造船割合、各ターンの建造可能な英国および米国の CVE の数、および米国が駆逐艦戦力を ASW または輸送船に転換 (3:1 の比率で) できる時期を記載しています。

## ヒストリカルノート

Royal Ork (BB3) は 1939 年 10 月 14 日にギュンター・ブリーン船長の U-47 によってスカパフローで沈められたので含まれていません。

米国空母の Wasp および Yorktown、旧型戦艦の Colorado, Idaho, Mississippi, New Mexico、および新型戦艦の Indiana, Massachusetts および Washington は、史実では太平洋へ配備されたので含まれていません。

枢軸国の軽空母 Graf Zeppelin (CVL) は完成しなかったので含まれていません。ゲーリングの反対により、空母戦に適切な航空機の開発が妨げられました。

英国艦の Valiant, Queen Elizabeth, Royal Sovereign, Ramillies, Resolution, CA および DD3 は地中海艦隊に所属し、大西洋の通商破壊艦との戦いに利用可能ではありませんでした。これらの艦船のほとんどは、日本の攻撃後に太平洋に配備されました。

1つのCAおよび1つのDDは太平洋でゲームを始めるため、英国の開始時部隊に表わされていません。

## 選択ルール:

### 造船の加速

両プレイヤーがシナリオ開始前に同意すれば、プレイヤーは造船を加速できます (27.7272B)。加速に使用される 3BRP につき 1 勝利ポイントが失われます。

## 珊瑚海: 「Scratch one flattop!」

**イントロダクション:** 「戦勝病」に感染した日本は、オーストラリアへの連合国の連絡線を切断すべきか、ミッドウェーへ侵攻すべきかということに対する不決断を、両方を試みるにより解決しようとし、その両方に失敗しました。

**期間:** 日本の 1942 年春の移動および戦闘フェーズ。

**状況:** 日本は太平洋戦線で全面攻勢をとっています。すべての支配エリアはこのシナリオ全体にわたって完全補給されていると考えられます。このシナリオは日本の移動および戦闘フェーズのみです。

**支配エリア:**

日本はニューブリテン、ニューアイルランド、マヌ、東カロリン諸島グループ、ラエおよびブーゲンヴィルを支配しています。

連合国はオーストラリア、ニューカレドニア、ポートモレスビー、ニューヘブリディーズ島グループおよびブーゲンヴィル以外のソロモン島グループを支配しています。

**特別ルール:**

- ・プレイは、支配エリアおよびその周囲の海面ヘクスに制限されます。
- ・トラックの日本海軍は 1 つの TF を形成し哨戒しなくてはなりません。
- ・ラバウルの日本海軍の 10 戦力が 1 つの TF を形成し、ポートモレスビーへの侵攻を試みなくてはなりません。
- ・ラバウルにある 1 つの日本の駆逐艦戦力は、ガダルカナルに侵攻を試みなければなりません。

**研究および量産:**

**日本:**

- ・3 の魚雷結果。
- ・8 枚の Magic カード。

**西側連合国:**

- ・ASW 結果: -3。
- ・レーダー: +1。
- ・9 枚の Magic カード (戦術または戦略カードのいずれかを加えます)。

**日本の部隊:**

- ・トラック: 6 NAS (e), Shokaku (CV), Zuikaku (CV), CA8, DD2, 1 つの潜水艦。
- ・ラバウル: 2 AAF, 2NAS, Shoho (CVL), CA8, DD5, 1n2, 1-2, 1-2。
- ・ラエ: 1 AAF, 1-2。

**連合国 (特に記載がない限り米国部隊):**

- ・ヌーメア: 10 NAS, Lexington (CV), Yorktown (CV), CA8, DD1。
- ・ポートモレスビー: 1 AAF (Aus), 1-2 (Aus)。
- ・ケアンズ: 2 AAF, 1AAF (Aus)。
- ・タウンズビル: CA4, CA4 (Aus), DD1 (Aus)。

### 勝利条件

勝利は、ポートモレスビーおよびガダルカナルの支配、および各陣営が受けた死傷者によって決定されます。シナリオの終了時に、より多くの勝利ポイントを持っている陣営が勝利者となります。勝利ポイントの差により、勝利レベルが決定されます。10 で決定的勝利、7 で戦術的勝利、3 で限定的勝利、1 で辛勝、0 で引き分けです。

**勝利ポイント:**

- +3 ポートモレスビーの支配。
- +1 ガダルカナルの支配。
- +1 沈めた敵の水上部隊の各戦力につき。
- +1 除去した敵の 2 つの NAS につき。

## ミッドウェー: 真珠湾の復讐!

**イントロダクション:** 日本の海軍航空部隊を活動不能に陥れたミッドウェーの戦いは、ミッドウェー島の重要な基地を占領し、真珠湾攻撃を回避した米国空母との決定的な対決を強要しようとする野心的な計画の結果発生しました。

**期間:** 日本の 1942 年夏の移動および戦闘フェーズ。

**状況:** 日本は太平洋戦線で全面攻勢をとっています。すべての支配下エリアは、シナリオ全体にわたって完全に補給されると考えられます。

**支配エリア:**

日本は日本およびマリアナ諸島グループを支配しています。

連合国はミッドウェー、アリューシャン列島グループおよびハワイ諸島グループを支配しています。

**特別ルール:**

- ・プレイは支配エリアおよびその周囲の海面ヘクスに制限されます。
- ・4 つの日本の CV は同じ TF になければならず、その TF がはミッドウェーから 3 ヘクス以内を哨戒しなくてはなりません。
- ・侵攻可能な唯一のヘクスはミッドウェーです。

**研究および量産:**

**日本:**

- ・3 つの魚雷結果。
- ・8 枚の Magic カード。

**西側連合国:**

- ・ASW 結果: -4。
- ・レーダー: +1。
- ・9 枚の Magic カード (戦術カードまたは戦略カードのいずれかを加えます)。

**日本の部隊:**

- ・東京: 12 NAS(e), 2 NAS, Akagi (CV), Hiryu (CV), Kaga (CV), Soryu (CV), Zuiko (CVL), Yamato (BB5), Mutsu (BB4), Nagato(BB4), Haruna (BB3), Hiei (BB3), Kirishima (BB3), Kongo (BB3), Fuso (BB3), Hyuga (BB3), Ise (BB3), Yamashiro (BB3), CA12, DD7。
- ・アガニア: CA4, DD5, 1つの潜水艦, 1n2, 1-2。
- ・ウェーキ: 1 AAF, 1 NAS, 航空基地。

**米国の部隊:**

- ・ミッドウェー: 1 AAF, 1 NAS, 1つの補充部隊, 航空基地。
- ・真珠湾: 2 AAF, 9 NAS, Enterprise (CV), Hornet (CV), Yorktown (CV), CA16, DD5, 1つの潜水艦。

### 勝利条件

勝利はミッドウェー (およびアリューシャン列島) の支配および両陣営が受けた死傷者によって決定されます。シナリオの終わりに、より多くの勝利ポイントを持っている陣営が勝利者になります。勝利ポイントの差により勝利レベルが決定されます。10 で決定的勝利、7 で戦術的勝利、3 で限定的勝利、1 で辛勝、0 で引き分けです。

**勝利ポイント:**

- +3 ミッドウェー。
- +1 沈められた敵の水上戦力につき。

### 選択ルール

**アリューシャン列島**

日本はミッドウェーに攻撃した時に、アリューシャン列島に対する陽動攻撃を実施しました。ミッドウェーキャンペーンのこの側面を再現することを望むプレイヤーは次のルールを適用するべきです。**アリューシャン列島への侵攻が可能になります: すべての適格なア**

リュウシュアン島の島が侵攻できます。

#### 追加の部隊

##### 日本

- ・札幌: 4 NAS, Junyo (CVL), Ryujo (CVL), CA8, DD2, 1-2。

##### 米国

- ・ダッチハーバー: CA8, DD1。
- ・ウムナク: 1 AAF, 航空基地。

#### 勝利ポイント:

- +2 いずれかのアリューシャンの島（日本のみ）。
- +2 アリューシャン列島すべての支配（連合国のみ）。

## レイテ湾: 「全世界が知らんと欲す」

**イントロダクション:** 未だ強力な戦艦隊で米国の上陸部隊を攻撃するための囂として空母を使用するというレイテ湾での死に物狂いの日本の計画は、成功に近づいていました。この結果発生した戦いは、史上最大で最も無秩序なものであり、日本帝国海軍は事実上破壊され、日本の運命が決定されました。

**期間:** 連合国の 1944 年秋の移動および戦闘フェーズ。

**状況:** 連合国は東南アジア戦線で全面攻勢をとっています。すべてのエリアおよびユニットは、シナリオ全体にわたって完全に補給されていると考えられます。

#### 支配エリア:

日本はフィリピン、沖縄およびブルネイを支配します。

連合国は西カロリン諸島グループおよびオランダ領ニューギニアを支配します。

#### 特別ルール

- ・ブレイは支配エリアおよび周囲の海面ヘクスに制限されます。
- ・ホーランドディアの連合国の侵攻部隊は TF を形成し、レイテ島に侵攻することを試みなければなりません。他の海軍ユニットはこの TF に合流できず、他のヘクスは侵攻できません。
- ・敵の海軍ユニットに対する航空攻撃を始める直前に、日本は基地所属 NAS の一部または全部を神風特攻機に転換できます。
- ・少なくとも 2 ラウンドの海軍戦闘が生じるまで、日本の TF は海軍戦闘から撤退できません。
- ・日本および米国は各 1 枚の戦術 Magic カードを使用できます。

#### 研究および量産:

##### 日本

- ・魚雷結果: +3。
- ・ASW 結果: -3。

##### 西側連合国:

- ・魚雷結果: +2。
- ・ASW 結果: -7。
- ・レーダー結果: +2。
- ・防空結果: +1。
- ・戦闘訓練レベル: 2。
- ・航空国籍 DRM: 3。
- ・海軍国籍 DRM: 3。

#### 日本の部隊

- ・ブルネイ: Musashi (BB5), Yamato (BB5), Nagato (BB4), Haruna (BB3), Kongo (BB3), Fuso (BB3), Yamashiro (BB3), CA16, DD3。
- ・沖縄\*: 5 NAS, Zuikaku (CV), Chitose (CVL), Chiyoda (CVL), Zuiho (CVL), Hyuga (BB3), Ise (BB3), CA12, DD3。
- ・フィリピンの任意のヘクス: 5 AAF, 5 NAS, 航空基地。
- ・レイテ: 2-2。

\* 小沢の「おとり」空母部隊は、歴史上、フィリピン南方へ航行する前に日本に基地を置きましたが、このシナリオでは、この海軍部隊は沖縄を基地とすると考えられます。

#### 米国の部隊

- ・ホーランドディア: 5 AAF, 18 CVE, California (BB3), Pennsylvania (BB3), Tennessee (BB3), CA4, DD4, 1つの潜水艦。
- ・ホーランドディア侵攻部隊: North Carolina (BB4), Maryland (BB3), Mississippi (BB3), West Virginia (BB3), DD12, 3-2, 3-2。
- ・コロール (パラオ): 40 NAS, Enterprise (CV), Essex (CV), Franklin (CV), Hornet II (CV), Hancock (CV), Intrepid (CV), Lexington II (CV), Wasp II (CV), Cabot (CVL), Belleau Wood (CVL), Cowpens (CVL), Independence (CVL), Langley II (CVL), Monterey (CVL), Princeton (CVL), San Jacinto (CVL), Iowa (BB5), New Jersey (BB5), Alabama (BB4), Massachusetts (BB4), South Dakota (BB4), Washington (BB4), CA20, DD10, 2つの潜水艦, 人工港湾。

ノート: 上記の艦船のうちいくつかは戦争中に改名されたものであ

り、ゲームに含まれていません。代替の米国 CV および CVL カウンターを使用してください。

## 勝利条件

侵攻 TF が敗北するか、発生した陸上攻撃が失敗したために連合国がレイテ島の侵攻に失敗した場合には、このシナリオは自動的に日本の決定的勝利で終わります。そうでなければ、勝利は両陣営が受けた死傷者によって決定され、シナリオ終了時に、より多くの勝利ポイントを持っている側が勝利者となります。勝利ポイントの差は、勝利レベルを決定します。10 で決定的勝利、7 で戦術的勝利、3 で限界的勝利、1 で辛勝、0 で引き分けです。

### 勝利ポイント:

- +2 レイテ島侵攻 TF の沈められた米国の水上戦力につき（日本のみ）。
- +1 沈められた敵の各艦隊戦力につき。
- +2 沈められた敵の高速空母戦力につき。

## ヒストリカル・グローバルウォーシナリオ

**イントロダクション:** ヒストリカル・グローバルウォーシナリオは、*A World at War* のヨーロッパと太平洋戦域を組み合わせる第二次世界大戦のすべてを再現するゲームです。これは標準的なグローバルウォー・キャンペーンゲームと異なり、外交、研究、量産および動員の結果は各国の歴史上の活動に基づき既に提供されています。プレイヤーは研究または外交ポイントを割り付けず、研究または外交さい振りを実施せず、緊張を記録せず、またどのユニットを動員するのかを決定しません。

ヒストリカル・グローバルウォーシナリオは、外交、研究、諜報および動員のためのルールをすべて理解する必要なしにプレイをできるだけ速く始めることを望む新しいプレイヤーに使用されることを意図しています。1940 年冬に発生した歴史上のドイツの中小同盟国活性化により 1941 年にドイツがロシアに侵攻することは、枢軸国の最も妥当な戦略オプションです。

**複数のプレイヤー:** グローバルウォーのゲームは、それぞれヨーロッパ枢軸国、日本、ロシアおよび西側連合国（容易に 2 人のプレイヤーに分割できます）をプレイする 4 人または 5 人のプレイヤーが最適です。中国国民党は、太平洋における西側連合国プレイヤーによって支配されるべきであり、中国共産党はロシアプレイヤーによって支配されるべきです。あるいは、2 人の連合国プレイヤーが単純に戦域を分担して 1 人のプレイヤーが太平洋戦域をプレイし、別のプレイヤーがヨーロッパ戦域をプレイすることができます。

**研究および量産:** 研究および量産の結果は、ヒストリカル・グローバルウォーの戦力記録シートおよび歴史イベント表で提供されています。獲得された研究結果に関するルールは依然として適用されます。研究結果の数値は修正済さい振りの値です。結果を解釈するためには、研究表を参照してください。

**外交:** 各主要国によって達成された外交結果は、歴史イベント表で提供されています。

**宣戦布告:** 次の例外を除き、通常の制限に従って主要国は自由に宣戦布告できます。

- ・ドイツおよびイタリアはスペインに宣戦布告できません。
- ・日本は 1941 年冬に米国および英国に宣戦布告しなければならず、そのターンの前に他の宣戦布告を実施できません。

**造船:** すべての陣営は標準のグローバルウォー・キャンペーンゲームの造船表を使用します。ヒストリカル・グローバルウォーシナリオは、史実において米国および日本の参戦前に建造が開始された主力艦を含んでいます。これらの追加部隊は義務的です。戦争中に進水した艦船の歴史上の使用開始時期が、造船計画の指針とすることを希望するプレイヤーのために提供されています。追加の艦船の建造はオプションです。詳細に関しては歴史上の造船表を参照してください。

**緊張:** 緊張レベルは記録されません。歴史上の緊張レベルが歴史イベント表に述べられています。

**期間:** グローバルウォーゲームは 1939 年秋に開始し、1946 年冬の連合国プレイヤーターンの終了時、または以下の時点で終了します。

A. フランス、英国およびロシアが一度降服しておりドイツと戦争中ではなく、また米国が反戦的な米国選挙結果によりドイツと和平条約に署名した場合。この場合枢軸国は、日本が既に征服されていたとしても決定的勝利を勝ち取ります。

B. ヨーロッパ枢軸国および日本の降服。

C. 一方の側が上記のうち 1 つが避けられないとして投了する場合。

**開始時の状況（ヨーロッパ）:** ドイツは英国、フランスおよびポーランドと戦争中です。イタリアは中立です。ロシアおよび米国は中立で RGT および USAT レベルは 0 です。ドイツはロシアに 10BRP の経済権益を持ってゲームを始めます。

**開始時の状況（太平洋）:** 日本は中国と戦争中です。米国、英国およびロシアは中立で、USJT レベルは 0 です。

**配備順序:** ポーランド、ドイツ、イタリア、フランス、英国、ロシア、米国、日本、中国。

**移動順序:** 各ゲームターンにドイツ、イタリアおよび日本は最初にもとも移動します。中立のロシア、米国および中国を含む連合国がその後に移動します。移動順序はゲーム中に変わりません。

**連合国の不備および真珠湾:** 日本が米国に宣戦布告する場合、日本が攻撃する最初のターンに連合国の不備を規定するルールが適用されます (51)。

**ドイツによる米国に対する宣戦布告:** ドイツが 1941 年冬以前に米国に宣戦布告すれば、ドイツは潜水艦戦において完全な「幸福な時間」ボーナスを受け取ります (25.66)。ドイツが 1942 年春以降に米国に宣戦布告すれば、ドイツは幸福な時間のボーナスを受け取れません。

**枢軸国による英国侵攻の影響:** 枢軸国ユニットが英国に進入した場合、すべての USAT の結果は 1 ターンだけ加速されます。

**ジブラルタル:** 一旦フランスが降服したならば、英国は少なくとも 3 つの陸上戦力でジブラルタルを防御しなくてはなりません。この要求が連合国プレイヤーターンの終わりに満たされていない場合、スペインは次の枢軸国プレイヤーターンの開始時にドイツの中小同盟国として活性化します。

## 国別能力

グローバルウォー・キャンペーンゲームにおける BRP レベル、成長率、開始時戦力レベルおよび追加部隊、ユニット生産限度、基本的な航空基地および補充部隊は、ヒストリカル・グローバルウォーの戦力記録シート上に記載されています。グローバルウォー・シナリオカードは、海軍生産図表および生産可能部隊、孤立したユニットおよび中小国ユニット用のおよびスペースを含んでおり、その時点でプレイされているユニットを記録するために使用されます。

## ドイツ

**支配:** 東プロシアを含むドイツ。

**動員:** なし。

**研究および量産:** 研究および量産の結果についてはヒストリカル・グローバルウォーの戦力記録シートおよび歴史イベント表を参照してください。さらに、次のルールが特定の結果に有効です。

- ・港湾攻撃の研究結果は将来の使用のために保持でき、蓄積できます。
- ・ドイツは、示されているように陣地またはレーンヘッドの配置を選択できます。同じターンには 1 つの陣地および 1 つのレーンヘッドのみが配置できます。

## イタリア

**支配:** イタリア、シシリー、サルジニア、アルバニア、リビア、ロードス、エチオピア。

**配置制限:** 3 つの 1-3 歩兵ユニットはエチオピアでゲームを始め、イタリアと英国の開戦までそこに残らなくてはなりません。イタリアは、英国との開戦前にエチオピアへ 1 ターンにつき 1 つの歩兵ユニットを NR することによりエチオピア守備隊を増強できます。

**動員:** 1939 年秋には、イタリアは BRP ベースおよびレベルに 10BRP を加えます (36.11B)。

**研究および量産:** 研究および量産の結果についてはヒストリカル・グローバルウォーの戦力記録シートおよび歴史イベント表を参照してください。

## 日本

**支配:** 日本、満州、朝鮮、台湾、開始時ライン以東の中国、海南島、沖縄、硫黄島、サイパン、マルコス、西カロリン諸島、東カロリン諸島、マーシャル諸島、千島列島。

**満州守備隊:** 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、および 5 つの AAF が満州でゲームを開始しなくてはなりません。

**橋頭堡:** 日本は広東と福州に橋頭堡を持って開始します。

**動員:** 日本は各動員につき BRP ベースおよびレベルに 10BRP を加えます。最初の日本の動員は、1939 年秋に生じます。残りの日本の動員は歴史イベント表に記載されている時点に発生します。

**研究および量産:** 研究および量産の結果についてはヒストリカル・グローバルウォーの戦力記録シートおよび歴史イベント表を参照してください。

**陣地:** 日本は 1941 年冬まで陣地を建造できません。

## 英国

**支配 (ヨーロッパ):** アルスターを含む英国、イラク、クウェート、パレスチナ、トランスヨルダン、エジプト、マルタ、ジブラルタル、キプロス、米国ボックスのカナダ部分、南アフリカボックス。

**支配 (アジア):** インド、セイロン、ビルマ、マラヤ、サラワク、シンガポール、香港、ソロモン諸島、ギルバート諸島、エリス諸島、ニューヘブリディズ、フィジー、オーストラリア、サモア、クリスマス、アンダマン、トンガ、ニューギニアの東半分、オーストラリアボックス、インドボックス。

**配置制限:** 開始時の英国部隊のうち、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 つの陸軍航空戦力、CA2 および DD1 は、アジアでゲームを開始し、英国と日本の開戦までアジアに留まらなくてはなりません。英国は極東へさらに 6 つの海軍戦力を送ることができます。これらのユニットは任意除去できず、インドのバルチザンとの戦闘により失われれば、再生産されアジアに送られなくてはなりません。

英国と日本の開戦まで、

- ・1 つの英国 2-3 装甲ユニットおよび 2 つの英国 AAF がインドに留まらなくてはなりません。
  - ・3 つの英国 1-2 歩兵ユニットは、インド、ビルマ、マラヤまたはシンガポールに留まらなくてはなりません。
  - ・1 つの英国補充部隊が香港にある必要があります。
  - ・1 つの英国補充部隊がブルネイにある必要があります。
  - ・英国の海軍ユニットはマップ上の 1 つ以上の英国に支配される港湾に基地を置かなくてはなりません。
  - ・アジアへ送られた追加の英国部隊は、インド、ビルマ、マラヤまたはシンガポールにのみ配備できます。
- 追加の英国部隊は 1941 年冬までアジアに送ることができません。

## カナダ

カナダは英連邦の一部で、それ自身のユニットを持っています。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。

**カナダの部隊:** カナダは、米国大西洋岸ボックス内に 1 つの 3-4 歩兵ユニットを持ってゲームを始めます。このユニットは 1939 年秋にヨーロッパへ NR できます。1940 年秋に 1 つの 3-4 歩兵ユニットが未生産でカナダの戦力プールへ加えられます。1941 年春に 1 つの 4-5 装甲ユニットが未生産でカナダの戦力プールに加えられます。

## 南アフリカ

南アフリカは英連邦の一部であり、自身のユニットを持っています。これらには、ゲーム目的のみにおいて南アフリカ部隊であると考えられるアフリカのユニットが含まれています。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。

**南アフリカ部隊:** 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 歩兵ユニットを持ってゲームを始めます。これらのユニットは 1939 年秋にヨーロッパへ NR できます。

**英国ユニット:** 英国ユニットは南アフリカでゲームを開始できません。

## オーストラリア

オーストラリアは英連邦の一部で、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。

**オーストラリア部隊:** 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、CA4 および DD2 でゲームを始めます。1940 年秋に 2 つの AAF、2 つの 2-2 歩兵ユニットおよび 1 つの 1-2 歩兵ユニットが未生産でオーストラリアの戦力プールに加えられます。英国と日本が戦争中となった後に、西側連合国の陸軍の量産が、3 つの歩兵戦力までを任意の額面で（1 つの 2-2 および 1 つの 1-2、または 3 つの 1-2）オーストラリアの歩兵戦力プールを増加させるために使用できます。

**地理的制限:** オーストラリアのユニットはゲーム開始時にオーストラリアに置かれ、英国と日本が開戦するまで以下の表に述べられた配置制限に従います。英国と日本の開戦後にも 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制限なしで配備され活動できます。

オーストラリアの配置制限			
	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、シンガポール
最小	4	0	0
最大	10	6	3
配置制限は、オーストラリアの歩兵戦力数を表します。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が、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。			

**ヨーロッパでの使用制限:** 1939 年秋に 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 年秋またはその後に、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 を使用して再生産でき、ヨーロッパへ NR できます。オーストラリアのユニットのヨーロッパへの NR にはインド洋の輸送船の使用を必要とします。オーストラリアユニットは地中海戦線およびエチオピアに制限されています。

## インド

インドは英連邦の一部であり、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。カルカッタとダッカは各々 5BRP の価値があり、英国の植民地として扱われます。

**インド部隊:** 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始めます。

**地理的制限:** インドのユニットは、ゲーム開始時に太平洋マップに置かれ、英国と日本が開戦するまで以下の表に述べられた配置制限に従います。英国と日本の開戦後にも 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で制限なしで配備され活動できます。

インドの配置制限			
	インド	ビルマ、マラヤ、シンガポール	ヨーロッパ
最小	4	0	0
最大	12	8	3
配置制限は、インドの歩兵戦力数を表します。インドユニットは、インドボックスを含む東南アジア戦線に制限されます。			

**ヨーロッパでの使用制限:** 1939 年秋に 1 つのインド 2-2 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。ヨーロッパに送られたインドユニットは、同時に 1 つのインド 2-2 および 1 つにインド 1-2 歩兵ユニットだけがヨーロッパに存在する限り、失われれば交換できます。インド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。

**セイロン:** セイロンはすべての目的においてインドの一部であると考えられます。

**オランダ領東インド:** オランダ領東インドは、活性化していない英国の提携中小国です。オランダは次の部隊を持っています。

	1-2	AAF	Ca	DD
オランダ領東インド	3	1	1	1

英国と日本の開戦まで、

- ・3 つのオランダの 1-2 歩兵ユニットは、バタヴィア、パレンバンおよびバリクパパンにそれぞれ残らなくてはなりません。
- ・オランダの AAF および海軍は、バタヴィア、パレンバンまたはバリクパパンのいずれか 1 つに基地を置かなくてはならず、これらの都市間を自由に移動することができます。

英国ユニットは、英国と日本の開戦までオランダ領東インドに進入できません。

**動員:** 1939 年秋に英国は BRP ベースおよびレベルに 10BRP を加えます (36.11E)。

**研究および量産:** 研究および量産の結果についてはヒストリカル・グローバルウォーの戦力記録シートおよび歴史イベント表を参照してください。

**陣地:** 英国の陣地は任意の英国の支配ヘクスに建造できますが、フランスの支配ヘクスには建造できません。フランス降服後には、英国はフランスまたは元フランス植民地内の英国の支配ヘクスに陣地を建造できます。

## フランス

**支配:** コルシカを含むフランス、チュニジア、アルジェリア、モロッコ、レバノン・シリア、フランス領インドシナ、ニューカレドニア、ウォリス島、ソシエ諸島。

**配置制限:** 1 つの 1-3 歩兵ユニットがレバノン・シリアに残らなくてはならず、2 つの 1-3 歩兵ユニットがフランス領北アフリカまたはリビアに残らなくてはなりません。これらのユニットはフランスに進入できません。

**動員:** なし。

**研究:** 研究結果については歴史イベント表を参照してください。

## 米国

**支配:** ハワイ諸島、ジョンストン、ミッドウェー、ウェーキ、グアム、フィリピン、アラスカ、米国領サモアおよび米国ボックス。

**配置制限 (ヨーロッパ):** 2 つの 3-4 歩兵ユニット、6 つの補充部隊および 1 つの戦略爆撃機戦力が、米国大西洋岸ボックスでゲームを開始します。

**配置制限 (アジア):** 米国の部隊は、米国と日本が開戦するまで次の位置に留まらなければなりません。

- ・真珠湾: 1 つの 2-2 および 1 つの 1-2 歩兵ユニット、および 1 つの AAF。
- ・フィリピン: 2 つの 1-2 歩兵ユニット、1 つの補充部隊および 2 つのフィリピン 1-2 歩兵ユニット。
- ・ツツイラ (米国領サモア): 1 つの補充部隊。
- ・ヌーメア (ニューカレドニア): 1 つの補充部隊。
- ・スバ (フィジー): 1 つの補充部隊。
- ・ウェーキ: 1 つの 1-2 海兵隊ユニット。
- ・ミッドウェー: 1 つの補充部隊および 1 つの NAS。



- ・ダッチハーバー: 1つの補充部隊。
  - ・米国ボックス (太平洋): 1つの 1-2 歩兵ユニット、2つの AAF および 1つの輸送機戦力。
  - ・太平洋艦隊: 9つの NAS。
- 追加のユニットは、USJT レベルによって認められるように太平洋に展開できます。

**大西洋艦隊:** Yorktown (CV), Colorado (BB3), Idaho (BB3), Mississippi (BB3), New Mexico (BB3), New York (BB3), Texas (BB3), CA14, DD12。

**太平洋艦隊 (最小):** Enterprise (CV), Lexington (CV), Saratoga (CV), Arizona (BB3), California (BB3), Maryland (BB3), Nevada (BB3), Oklahoma (BB3), Pennsylvania (BB3), Tennessee (BB3), West Virginia (BB3), CA14, DD12。大西洋にある米国の3戦力戦艦は、米国と日本の開戦まで太平洋へ移すことができません。

**米国の潜水艦:** 開戦前に米国は、潜水艦を太平洋ボックス、真珠湾、マニラのいずれか、または3つの位置に任意の組み合わせで基地とすることができます。

**フィリピン:** フィリピンは米国および日本の開戦に続く、最初の YSS または連合国プレイヤーターンに 10BRP の価値を持つ米国の提携中小国になります。フィリピン部隊 (2つの 1-2 歩兵ユニット) はフィリピンでゲームを始めます。

**動員:** 米国は各動員につき BRP ベースおよびレベルに 25BRP を加えます。USAT および USJT レベルがそれぞれ 10, 20, 30, 35, 40 および 45 に達するときに米国は動員し、その後、歴史イベント表に記載されているように1ターンに1回の割合で追加5回の動員が実施されます。

**研究および量産:** 研究および量産の結果についてはヒストリカル・グローバルウォーの戦力記録シートおよび歴史イベント表を参照してください。

## ロシア

**産業センター (IC):** 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それぞれに1つ。各 IC は 1939 年には 10BRP の価値があります。動員を通じて加えられる最初の3つの IC 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に、可能であればこの順で置かれる必要があります。ロシアが任意除去する補給された2つの IC につき、ロシアはユニット生産フェーズ中にマップに1つの新しい IC を配置できます。IC の除去に対する制限については 37.513 を、新しい IC の配置に対する制限については 37.6 を参照してください。

**支配:** ロシア、モンゴル、タンヌ・ツバ、北サハリン、カムチャツカ、ウラルボックス。

**シベリア守備隊:** 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 がシベリアでゲームを始めます。CA6 と DD3 はウラジオストックでゲームを始めます。

**動員:** 各動員につきロシアは1つの IC を加え、BRP レベルを 5BRP 分増加させます。ロシアの動員は、歴史イベント表に記載されているように RGT レベルが 10, 20, 30, 40 および 50 に達する場合に1ターンに最大1回の割合で発生します。

**研究および量産:** 研究および量産の結果についてはヒストリカル・グローバルウォーの戦力記録シートおよび歴史イベント表を参照してください。

## 中国

**支配:** 中国共産党のものを除く開始時ライン以西の中国。

**動員:** なし。

## 勝利条件

**2 陣営ゲーム:** グローバルウォーゲームの勝利レベルは、両方の戦域の勝利レベルを比較することで決定され、これは下に述べるように、ヨーロッパ枢軸国および日本がいつ降服するかに依存します。2 陣営ゲームでは枢軸国および連合国はチームとして勝つか敗北します。

ヒストリカル・グローバルウォーシナリオ 勝利条件		
ヨーロッパ枢軸国 勝利レベル	枢軸国の降服ターン	日本 勝利レベル
-6	1943 年冬以前	-5
-5	1944 年春	-5
-4	1944 年夏	-5
-3	1944 年秋	-4
-2	1944 年冬	-3
-1	1945 年春	-2
0	1945 年夏	-1
+1	1945 年秋	0
+2	1945 年冬	+1
+3	1946 年春	+2
+4	1946 年夏	+3
+5	1946 年秋	+4
+6	1946 年冬	+5
連合国の勝利の価値は、ヨーロッパ枢軸国および日本が降服するかどうかおよびその時期に依存します。「-」の結果は連合国に好意的であり「+」の結果は枢軸国に好意的なものです。一方の側がヨーロッパ戦域で達成可能な最大の勝利レベルは+/-6 であり、一方の側が太平洋戦域で達成可能な最大の勝利レベルは+/-5 です。したがって一方の側がヨーロッパ戦域で最大の勝利レベルを得た場合には、勝利の余裕が太平洋戦域の結果によって減少するかもしれませんがゲームに勝利します。ヨーロッパ枢軸国または日本が征服されない場合、+6 および +5 勝利レベルをそれぞれ達成します。全面的な勝利レベルは両方の戦域の結果を比較することで決定されます。		
例: ヨーロッパ枢軸国が 1945 年春に降服して連合国にヨーロッパで-1 の勝利を与えました。日本は 1946 年夏に降服し、太平洋で枢軸国に+3 勝利を与えました。枢軸国が全体として+2 の勝利を得ます。		

## ヒストリカル・ヨーロッパシナリオ

**イントロダクション:** ヒストリカル・ヨーロッパシナリオは、第二次世界大戦のヨーロッパ部分を再現します。これは外交、研究、量産および動員の結果が各国の歴史上の活動に基づいて、既に提供されている点で標準のヨーロッパ戦域キャンペーンゲームと異なります。プレイヤーは研究または外交ポイントを割り付けず、研究または外交さい振りを実施せず、緊張を記録せず、どのユニットを動員するかを決定しません。

ヒストリカル・ヨーロッパシナリオは、外交、研究、諜報および動員のためのルールをすべて理解する必要なしにプレイをできるだけ速く始めることを望む新しいプレイヤーに使用されることを意図しています。1940 年冬に発生した歴史上のドイツの中小同盟国活性化により 1941 年にドイツがロシアに侵攻することは、枢軸国の最も妥当な戦略オプションです。

ヨーロッパ戦域シナリオは 2 陣営のゲームとしてプレイされますが、2 人を超えるプレイヤーで容易にプレイできます。

**研究および量産:** 研究および量産の結果は、ヒストリカル・ヨーロッパシナリオの戦力記録シートおよび歴史イベント表で提供されています。獲得された研究結果に関するルールは依然として適用されます。研究結果の数値は修正済さい振りの値です。結果を解釈するためには、研究表を参照してください。

**外交:** 各主要国によって達成された外交結果は、歴史イベント表で提供されています。

**宣戦布告:** ドイツおよびイタリアはスペインに宣戦布告できないことを除き、通常の制限に従って主要国は自由に宣戦布告できます。

**造船:** すべての陣営は標準のヨーロッパ戦域キャンペーンゲームの造船表を使用します。

**緊張:** 緊張レベルは記録されません。歴史上の緊張レベルが歴史イベント表に述べられています。

**期間:** グローバルウォーゲームは 1939 年秋に開始し、1946 年冬の連合国プレイヤーターンの終わり、または以下の時点で終了します。

A. フランス、英国およびロシアが一度降服しておりドイツと戦争中ではなく、また米国が反戦的な米国選挙結果によりドイツと和平条約に署名した場合。枢軸国は決定的勝利を勝ち取ります。

B. ヨーロッパ枢軸国の降服。

C. 一方の側が上記のうち 1 つが避けられないとして投了する場合。

**開始時の状況:** ドイツは英国、フランスおよびポーランドと戦争中です。イタリアは中立です。ロシアおよび米国は中立で RGT および USAT レベルは 0 です。ドイツはロシアに 10BRP の経済権益を持ってゲームを始めます。

**配備順序:** ポーランド、ドイツ、イタリア、フランス、英国、ロシア、米国。

**移動順序:** 各ゲームターンにドイツおよびイタリアが最初とともに移動します。中立のロシアおよび米国を含む連合国がその後に移動します。移動順序はゲーム中に変わりません。

**ドイツによる米国に対する宣戦布告:** ドイツが 1941 年冬以前に米国に宣戦布告すれば、ドイツは潜水艦戦において完全な「幸福な時間」ボーナスを受け取ります (25.66)。ドイツが 1942 年春以降に米国に宣戦布告すれば、ドイツは幸福な時間のボーナスを受け取れません。

**枢軸国による英国侵攻の影響:** 枢軸国ユニットが英国に進入した場合、すべての USAT の結果は 1 ターンだけ加速されます。

**ジブラルタル:** 一旦フランスが降服したならば、英国は少なくとも 3 つの陸上戦力でジブラルタルを防御しなくてはなりません。この要求が連合国プレイヤーターンの終わりに満たされていない場合、スペインは次の枢軸国プレイヤーターンの開始時にドイツの中小同盟国として活性化します。

## 国別能力

ヒストリカル・ヨーロッパシナリオにおける BRP レベル、成長率、開始時戦力プールのレベルおよび追加部隊、ユニット生産限度、基本的な航空基地および補充部隊は、ヒストリカル・ヨーロッパシナリオの戦力記録シート上に記載されています。

ヨーロッパシナリオカードは、海軍生産表および生産可能部隊、孤立したユニットおよび中小国ユニット用のおよびスペースを含んでおり、その時点でプレイされているユニットを記録するために使用されます。

ヒストリカル・ヨーロッパシナリオを開始する上で必要となる追加情報は、以下に記述されています。

## ドイツ

**支配:** 東プロシアを含むドイツ。

**動員:** なし。

**研究および量産:** 研究および量産の結果については、ヒストリカル・ヨーロッパシナリオの戦力記録シートおよび歴史イベント表を参照してください。さらに、次のルールが特定の結果に有効です。

- ・港湾攻撃の研究結果は将来の使用のために保持でき、蓄積できます。

- ・ドイツは、示されているように陣地またはレールヘッドの配置を選択できます。同じターンには 1 つの陣地および 1 つのレールヘッドのみが配置できます。

## イタリア

**支配:** イタリア、シシリー、サルジニア、アルバニア、リビア、ロードス、エチオピア。

**配置制限:** 3 つの 1-3 歩兵ユニットはエチオピアでゲームを始め、イタリアと英国の開戦までそこに留まらなくてはなりません。イタリアは、英国との開戦前にエチオピアへ 1 ターンにつき 1 つの歩兵ユニットを NR することによりエチオピア守備隊を増強できます。

**動員:** 1939 年秋には、イタリアは BRP ベースおよびレベルに 10BRP を加えます (36.11B)。

**研究および量産:** 研究および量産の結果についてはヒストリカル・グローバルウォーの戦力記録シートおよび歴史イベント表を参照してください。

## 英国

**支配 (ヨーロッパ):** アルスターを含む英国、イラク、クウェート、パレスチナ、トランスヨルダン、エジプト、マルタ、ジブラルタル、キプロス、米国ボックスのカナダの部分、南アフリカボックス。

## カナダ

カナダは英連邦の一部で、それ自身のユニットを持っています。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。

**カナダの部隊:** 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始めます。このユニットは 1939 年秋にヨーロッパへ NR できます。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へ未生産で加えられます。1941 年春に 1 つの 4-5 装甲ユニットが未生産でカナダの戦力プールへ加えられます。これ以上のカナダユニットは動員できず量産されません。

## 南アフリカ

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。これには、ゲーム目的では南アフリカ部隊であると考えられるアフリカのユニットを含んでいます。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。

**南アフリカの部隊:** 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 歩兵ユニットを持ってゲームを始めます。これらのユニットは 1939 年秋にヨーロッパへ NR できます。これ以外の南アフリカユニットは動員できず量産できません。  
**英国のユニット:** 英国のユニットは南アフリカでゲームを開始できません。

## オーストラリア

オーストラリア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。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。

**ヨーロッパでのオーストラリアユニットの使用およびオーストラリアユニットの生産:** オーストラリアは、1 つの 2-3 歩兵ユニットおよび 3 つの 1-3 歩兵ユニットでゲームを始めます。1939 年秋に 1 つのオーストラリア 1-3 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 年秋に 2 つの AAF、2 つの 2-3 歩兵ユニットおよび 1 つの 1-3 歩兵ユニットがオーストラリアの戦力プールへ未生産で加えられます。1940 年秋またはその後に 1 つのオーストラリア 2-3 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。

1941 年秋に両方のオーストラリアユニットが太平洋戦域へ戻らなくてはなりません。それができない場合、これらのユニットは除去されます。1941 年秋以降には、オーストラリアユニットはヨーロッパで使用できません。

除去されたオーストラリアユニットは、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。ヨーロッパへのオーストラリアユニットの NR は、インド洋の輸送船の使用を要求します。オーストラリア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。

1940 年秋の戦力プールへの追加部隊を含むすべてのオーストラリアのユニットは、オーストラリアに対する日本の攻撃に備えるために 1941 年夏までに英国によって生産されなければなりません。英国は、オーストラリアユニットを生産するためには 1 ターンにつき 6BRP を超えて消費することができません。したがって、英国は 1940 年秋から 1941 年夏までの間に少なくとも 11BRP を、オーストラリアユニットを生産するために消費しなくてはなりません（オーストラリアユニットが戦闘により失われる場合にはより多くなります）。

## インド

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。カルカッタとダッカは各々 5BRP の価値があり、英国の植民地として扱われます。

**ヨーロッパでのインドユニットの使用:** 1939 年秋に 1 つのインド 2-2 と 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。除去された場合には、これらのユニットは英国の BRP を使用して再生産でき、ヨーロッパへ NR できます。これらのインドユニットはゲーム期間を通じてヨーロッパで使用できます。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。

**インドの生産:** 1942 年春以降、英国は、日本と戦うコストを反映して、各ターンにインドユニットを生産するために 3BRP を費やさなければなりません。この BRP 消費は英国の生産限度に数えられます。

**動員:** 1939 年秋に英国は BRP ベースおよびレベルへ 10BRP を加えます (36.11E)。

**研究および量産:** 研究および量産の結果については、ヒストリカル・ヨーロッパシナリオの戦力記録シートおよび歴史イベント表を

参照してください。

**陣地:** 英国の陣地は任意の英国の支配ヘクスに建造できますが、フランスの支配ヘクスには建造できません。フランス降服後には、英国はフランスまたは元フランス植民地内の英国の支配ヘクスに陣地を建造できます。

**太平洋の BRP:** 英国は、1940 年および 1941 年の YSS にオーストラリア、インドおよびアジアの植民地による 60BRP を受け取ります。1941 年冬に英国は、香港、マラヤ、シンガポールおよびビルマの損失による 7BRP を控除されます。また英国の抵抗レベルは、シンガポールの損失により 1 だけ減少します。英国は 1942 年およびその後の各 YSS にオーストラリアおよびインドの 30BRP を受け取ります。

**太平洋の損失:** 1941 年冬にオーストラリアとインドが日本の攻撃により合計 6 つの歩兵戦力を失ったと考えられます。英国の抵抗レベルを決定する際に、これらは未生産ユニットとして数えられます。英国が望めば、これら 6 つの歩兵戦力は 1942 年春以降に再生産できますが、それらを再生産するコストは 1942 年春に開始する各ターンに英国がインドにおける損失を再生産するために必要となる義務的な 3BRP とは別に必要となります。

**海軍の撤退:** 以下に戦力とタイプが記述されている分の損害を受けていない艦船が、示されたターンの終わりにヨーロッパマップから NR されなくてはなりません。これらは歴史上の太平洋戦域への艦船の転送を表わします。要求されたタイプの損害を受けていない艦船が極東への転送に利用可能でない場合、等しい戦力数の 1 つ以上の損害を受けていない有名艦または小型艦が、代りにマップから取り除かれます。極東へ移された英国の艦船は、インド洋で枢軸国の通商破壊艦と戦闘するために使用できます（例外: 1941 年夏に転送された艦船は、1941 年冬の日本プレイヤーターンに沈められたので、1941 年秋の枢軸国プレイヤーターンにのみインド洋の枢軸国通商破壊艦との戦闘に使用できます）。

1941 年夏: BB4 (高速), BC3。

1941 年冬: 2 CVL, 4 NAS, 5 BB3, CA2, DD1。

1942 年冬: BB4 (高速)。

1943 年冬: BB4 (高速), BC3, CA10, DD6。

1944 年冬: 4 CVL, 8 NAS, 2 BB4 (高速), 2 BB4 (低速), CA2。

**海軍の増援:** 以下の戦力およびタイプの艦船が、示されたターンの終わりにヨーロッパマップ上へ NR されます。これらは歴史上の大西洋戦域への艦船の転送を表わします。

1943 年夏: 4 BB3。

1944 年夏: BB3。

**インド洋 SW ボックス:** インド洋 SW ボックスはヒストリカル・ヨーロッパシナリオ中でプレイに使用されます。インド洋の輸送船は 1942 年春までは自由に使用できます。1942 年春以降は、各ターンに 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なくてはなりません。

## フランス

**支配:** コルシカを含むフランス、チュニジア、アルジェリア、モロッコ、レバノン・シリア。

**配置制限:** 1 つの 1-3 歩兵ユニットはレバノン・シリアに残らなくてはならず、また 2 つの 1-3 歩兵ユニットがフランス領北アフリカまたはリビアに残らなくてはなりません。これらのユニットはフランスに進入できません。

**動員:** なし。

**研究:** 研究結果については歴史イベント表を参照してください。

## 米国

**支配:** 米国大西洋岸ボックス。

開始時の部隊: 2つの3-4歩兵ユニット、6つの補充部隊、1つの戦略爆撃機戦力、および次の海軍ユニット。Colorado (BB3), Idaho (BB3), Mississippi (BB3), New Mexico (BB3), New York (BB3), Texas (BB3), CA14, DD12。Yorktown (CV)は太平洋へ移転されたと考えられ、ヨーロッパでは使用できません。

**太平洋海軍のコミットメント:** 米国大西洋岸の造船所で生産された米国の主力艦および巡洋艦の半分（戦力で判定しヨーロッパ戦域が多くなるように端数処理します）のみが、ヨーロッパ戦域で使用できます。他方の半分は太平洋戦域へ配備されなくてはなりません。1939年冬に進水するWasp (CV)は太平洋へ配備しなくてはなりません。その後、米国プレイヤーは、要求されるバランスを維持するために太平洋へ配備された艦船の記録を維持します。

**米国の空母生産および使用:** 米国は、枢軸国が配置した各高速空母につき、1つの任意のタイプ的高速空母の建設を開始できます（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 27.73251）。日本の降服後まで、米国大西洋岸の造船所で建造された米国の高速空母のみが、ヨーロッパ戦域で使用できます。

**米国のCVE生産:** 米国は、1ターンにつき3つの米国CVEを生産できます（17.355）。

**米国の海軍航空訓練:** ヨーロッパシナリオ開始時の米国の海軍航空訓練割合は0です。これは量産へのRPの投資によって増加させることができます（17.355）。

**動員:** 米国は各動員につき、BRP ベースおよびレベルへ25BRPを加えます。米国は歴史イベント表に示されているようにUSATレベルが10, 20, 30, 35, 40 および 45 に達したときに動員を実施し、その後1ターンに1回の割合で追加5回の動員を実施します。

**研究および量産:** 研究および量産の結果については、ヒストリカル・ヨーロッパシナリオの戦力記録シートおよび歴史イベント表を参照してください。

**日本の降服後に利用可能な部隊 (57.8):** 日本は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以下のように1ターンだけ加速されます。1発の原子爆弾で1945年冬、2発の原子爆弾で1945年秋、3発の原子爆弾で1945年夏など。

日本降服後の3回の連合国プレイヤーターンのそれぞれにつき、次のユニット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へ再配備できます。

- A. 10のAAF（合計で30AAF）。
- B. 2つの1-3海兵隊ユニット（合計6つの1-2海兵隊ユニット）。
- 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）。
- 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つの4戦力戦艦および9つの駆逐艦戦力）。

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。

## ロシア

**産業センター (IC):** 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、ロストフおよびゴーリキーのそれぞれにつき1個。各ICは1939年には10BRPの価値があります。動員を通じて加えられる最初の3つのICは、可能であればクイビシェフ、マグニトゴルスクおよびスベルドロフスクの順に置かれる必要があります。ロシアが任意除去する補給された2つのICにつき、ロシアはユニット生産フェーズ中にマップに1つの新しいICを配置できます。ICの除去に対する制限については37.513を、新しいICの配置に対する制限については37.6を参照してください。

**支配:** ロシア、ウラルボックス。

**動員:** 各動員につき、ロシアは1つのICを加え、5BRPだけBRPレベルを増加させます。ロシアの動員は歴史イベント表に記載されているようにRGTレベルが10, 20, 30, 40 および 50 に達するとき、最大で1ターンに1回の割合で発生します。

**研究および量産:** 研究および量産の結果については、ヒストリカル・ヨーロッパシナリオの戦力記録シートおよび歴史イベント表を参照してください。

**ウラルボックスおよびシベリアの転送:** ロシアは、ウラルボックス内に1つの3-5装甲ユニットおよび2つの3-3歩兵ユニットを持ってゲームを始めます。ロシアは1941年秋のロシアの再配備フェーズにこれらのユニットをヨーロッパマップへSRできます。

**シベリアのBRP譲渡:** 1943年春またはロシアとドイツの開戦のいずれか遅いほうに開始する各ターンに、ロシアはシベリア経由で10BRPの米国の譲渡を受け取ります。シベリアのBRPは、1ターンのロシアへの譲渡に対する50BRP制限に計算されますが、アラスカハイウエーの開設コストおよびBRPコストのいずれも、米国のヨーロッパBRPの合計から支払う必要はありません。

## 勝利条件

勝利条件は、ドイツおよびイタリアの降服までにプレイされたターン数によって決定されます。

ヒストリカル・ヨーロッパシナリオ 勝利条件	
枢軸国の降服ターン	勝利レベル
1943年冬以前	-6
1944年春	-5
1944年夏	-4
1944年秋	-3
1944年冬	-2
1945年春	-1
1945年夏	0
1945年秋	+1
1945年冬	+2
1946年春	+3
1946年夏	+4
1946年秋	+5
1946年冬	+6
勝利レベルはヨーロッパ枢軸国が降服するか否かおよびいつ降服するのかに依存します。「-」の結果は連合国に好意的であり、「+」の結果は枢軸国に好意的です。一方の側が達成可能な最大の勝利レベルは+/-6です。ヨーロッパ枢軸国が征服されない場合、ヨーロッパ枢軸国は+6の勝利を達成します。	

## ヒストリカル太平洋シナリオ

**イントロダクション:** ヒストリカル太平洋シナリオは、第二次世界大戦のアジア太平洋部分を再現します。これは研究、量産および動員の結果が各国の歴史上の活動に基づいて、既に提供されている点で標準の太平洋戦域キャンペーンゲームと異なります。プレイヤーは研究ポイントを割り付けず、研究さい振りを実施せず、緊張を記録せず、どのユニットを動員するかを決定しません。

ヒストリカル太平洋シナリオは、研究、諜報および動員のためのルールをすべて理解する必要なしにプレイをできるだけ速く始めることを望む新しいプレイヤーに使用されることを意図しています。

ヒストリカル太平洋シナリオは2陣営のゲームとしてプレイされますが、2人を超えるプレイヤーでもプレイできます。

**研究および量産:** 研究および量産の結果は、ヒストリカル太平洋シナリオの戦力記録シートおよび歴史イベント表で提供されています。獲得された研究結果に関するルールは依然として適用されます。研究結果の数値は修正済さい振りの値です。結果を解釈するためには、研究表を参照してください。

**宣戦布告:** 日本は1941年冬に米国および英国に宣戦布告しなければならず、そのターンの前に他の宣戦布告を実施できません。ロシアは1945年夏のプレイヤーターンに日本に宣戦布告できます。

**造船:** すべての陣営は標準の太平洋キャンペーンゲームの造船表を使用します。ヒストリカル太平洋シナリオは、史実において米国および日本の参戦前に建造開始された主力艦を含んでいます。これらの追加部隊は義務的です。戦争中に進水した艦船の歴史上の使用開始時期が、造船計画の指針とすることを希望するプレイヤーのために提供されています。追加の艦船の建造はオプションです。詳細に関しては歴史上の造船表を参照してください。

**緊張:** 緊張レベルは記録されません。歴史上の緊張レベルが歴史イベント表に述べられています。

**期間:** 太平洋戦域ゲームは1939年秋に開始し、1946年冬の連合国プレイヤーターンの終了時、または以下の時点で終了します。

- A. 日本が降服した時点。または、
- B. 米国が逆の米国選挙結果の結果、日本と和平条約に署名した場合。または、
- C. 一方の側が敗北を認めた場合。

**開始時の状況:** 日本は中国と戦争中です。米国、英国およびロシアは中立でUSJTレベルは0です。

**配備順序:** 英国、ロシア、米国、日本、中国。

**移動順序:** 各ゲームターンに日本が最初に移動します。米国、英国、中国およびロシアが2番目に移動します。移動順序はゲームの間に変わりません。

**連合国の不備および真珠湾:** 日本が米国に宣戦布告すれば、日本による攻撃の最初のターンにおける連合国の不備を規定するルールが適用されます (51)。

## 国別能力

ヒストリカル太平洋シナリオにおけるBRPレベル、成長率、開始時戦力プールのレベルおよび追加部隊、ユニット生産限度、基本的な航空基地および補充部隊は、ヒストリカル太平洋シナリオの戦力記録シート上に記載されています。

太平洋シナリオカードは、海軍生産図表および生産可能部隊、孤立したユニットおよび中小国ユニット用のおよびスペースを含んでおり、その時点でプレイされているユニットを記録するために使用されます。

ヒストリカル太平洋シナリオを開始する上で必要となる追加情報は、以下に記述されています。

## 日本

**支配:** 日本、満州、朝鮮、台湾、開始時ライン以東の中国、海南島、沖縄、硫黄島、サイパン、マルコス、西カロリン諸島、東カロリン諸島、マーシャル諸島、千島列島。

**満州守備隊:** 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、および5つのAAFが、満州でゲームを開始します。

1941年夏に日本プレイヤーの選択により15BRP分のユニットが満州を離れることができます。

残りのユニットは、ロシアと日本が開戦するまで、満州に残らなくてはなりません。

**橋頭堡:** 日本は広東と福州に橋頭堡を持って開始します。

**動員:** 日本は各動員につきBRPベースおよびレベルへ10BRPを加えます。最初の日本の動員は、1939年秋に発生します。追加の日本の動員は、歴史イベント表に記載されている時点に発生します。

**研究および量産:** 研究および量産の結果については、ヒストリカル太平洋シナリオの戦力記録シートおよび歴史イベント表を参照してください。

**陣地:** 日本は1941年冬まで陣地を建造できません。

**タイ:** タイは、日本と英国の開戦時に日本の提携中小国になる中立の中小国です。89.51を参照してください。

## 米国

**支配:** ハワイ諸島、ジョンストン、ミッドウェー、ウェーキ、グアム、フィリピン、アラスカ、米国領サモアおよび米国ボックス。

**配置制限:** 米国部隊は、米国と日本が開戦するまで次の位置に留まらなければなりません。

- ・真珠湾: 1つの2-2および1つの1-2歩兵ユニット、および1つのAAF。
- ・フィリピン: 2つの1-2歩兵ユニット、1つの補充部隊、および2つのフィリピン1-2歩兵ユニット。
- ・ツツイラ (米国領サモア): 1つの補充部隊。
- ・ヌーメア (ニューカレドニア): 1つの補充部隊。
- ・スバ (フィジー): 1つの補充部隊。
- ・ウェーキ: 1つの1-2海兵隊ユニット。
- ・ミッドウェー: 1つの補充部隊および1つのNAS。
- ・ダッチハーバー: 1つの補充部隊。
- ・米国ボックス (太平洋): 1つの1-2歩兵ユニット、2つのAAFおよび1つの輸送機戦力。
- ・太平洋艦隊: 9つのNAS。

追加のユニットは、USJTレベルによって認められるように太平洋へ配備できます。

**太平洋艦隊:** Enterprise (CV), Lexington (CV), Saratoga (CV), Arizona (BB3), California (BB3), Maryland (BB3), Nevada (BB3), Oklahoma (BB3), Pennsylvania (BB3), Tennessee (BB3), West Virginia (BB3), CA14, DD12。開戦前に太平洋で進水した海軍ユニットは、太平洋艦隊に合流します。

**大西洋の海軍生産:** Indiana (春4)、Massachusetts (夏4)、Washington (秋4) およびWasp (冬2) は、米国の太平洋海軍の生産図表上でゲームを始めます。Waspは1939年冬に進水し米国太平洋ボックスに置かれます。空母TF (51.25) を形成することができます十分な4戦力戦艦および小型艦がある場合、Waspは空母TFに直ちに割り当てられます。米国は2造船ポイントでゲームを始めます。米国は1941年夏にCVEを生産開始できます。米国参戦後には、米国によるすべての大型艦の生産は最大に加速されます。

**米国の駆逐艦の転換:** 米国は駆逐艦をASWまたは輸送船に転換できません。

**米国の潜水艦:** 開戦前に、米国は太平洋ボックス、真珠湾、マニラの3つの位置に任意の組み合わせで潜水艦の基地を置くことができます。

**海軍の補強:** 史実における大西洋から太平洋への転送を表し、

Yorktown, CA2 および DD1 が 1941 年冬に真珠湾へ再配備されます。

**フィリピン:** フィリピンは、米国と日本の開戦に続く最初の YSS または連合国プレイヤーターンに米国の提携中小国になります。フィリピン部隊 (2 つの 1-2 歩兵ユニット) はフィリピンでゲームを始めます。

**米国の BRP:** 米国は BRP 消費を記録しません。

**動員:** 米国の動員による戦力プールの追加戦力は、ヒストリカル太平洋シナリオの戦力記録シートに記載されています。

**研究および量産:** 研究および量産の結果については、ヒストリカル太平洋シナリオの戦力記録シートおよび歴史イベント表を参照してください。

## 英国

**支配:** インド、セイロン、ビルマ、マラヤ、サラワク、シンガポール、香港、ソロモン諸島、ギルバート諸島、エリス諸島、ニューヘブリディズ、フィジー、オーストラリア、サモア、クリスマス、アンダマン、トンガ、ニューギニアの東半分、米国太平洋岸ボックスのカナダ部分、オーストラリアボックス、インドボックス。

**配置制限:** 英国と日本の開戦まで、

- 1 つの英国 2-3 装甲ユニットおよび 2 つの英国 AAF がインドに留まらなくてはなりません。
- 3 つの英国 1-2 歩兵ユニットがインド、ビルマ、マラヤまたはシンガポールに留まらなくてはなりません。
- 1 つの英国の補充部隊が香港に留まる必要があります。
- 1 つの英国の補充部隊がブルネイに留まる必要があります。
- 英国の海軍ユニットはマップ上の 1 つ以上の英国に支配される港湾に基地を置く必要があります。
- 西側連合国ユニットは、都市を含んでいないジャングル山岳ヘクスでターンを終了できません。

**英国の BRP:** 英国は BRP 消費を記録しません。

**生産限度:** 英国のユニット生産限度は、シナリオ全体にわたって以下のように増加します。1939-1942 年に 9、1943 年に 12、1944 年に 15、1945-1946 年に 18。英国、オーストラリア、インドのユニット生産はすべて、英国の生産限度に計算されます。

**英国のユニット生産:** 英国の歩兵、装甲および航空ユニットは、生産されたターンにインドボックスに配置され、次のターンまでインドボックスを離れることができません。

**海軍の建造および修理:** 英国の海軍ユニットの生産は認められません。インドボックスに 5 ターンの間留まった破損した海軍ユニットは自動的に修理されます。

**海軍の転送:** 歴史上、英国は、ヨーロッパと太平洋戦域で海軍ユニットを転送しました。これらの転送はヒストリカル太平洋シナリオ戦力記録シートに記載されています。太平洋戦域へ転送された英国の海軍ユニットは、連合国プレイヤーターンの最初にインドボックスに置かれ、直ちにマップ上へ移動または再配備できます。除去される英国の BB3 は、示されたターンにインドボックスに移動または再配備されなくてはなりません。修理中のものを含む、破損した BB3 は、この目的に選ぶことができます。十分な BB3 を除去することができない場合、連合国プレイヤーは少なくとも等しい戦力価値の他の海軍部隊を選択できます。

## オーストラリア

オーストラリア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。オーストラリアボックスは 10BRP の価値があります。**オーストラリア部隊:** 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、CA4 および DD2 でゲームを始めます。1940 年秋に 2 つの AAF、2 つの 2-2 歩兵ユニットおよび 1 つの 1-2 歩兵ユニットがオーストラリアの戦力プールへ未生産で加えられます。

**オーストラリアのユニット生産:** オーストラリアの生産限度は 1 ターンにつき 9BRP であり、次のターンごとの限度に従います (71.152)。

**A. 歩兵:** 任意の額面の 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には 1 造船ポイント (27.731F)。これは、西側連合国の輸送船戦力を生産するか、または 1 つのオーストラリア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 つを超えないオーストラリアの駆逐艦戦力がプレイに使用できます。追加のオーストラリア巡洋艦は生産できません。

**地理的制限:** オーストラリアユニットはゲーム開始時にオーストラリアに置かれ、英国と日本が開戦するまで以下の表に述べられる配置制限に従います。英国と日本が開戦した後は、オーストラリアユニットは太平洋戦域で制限なしに配置でき活動できます。

オーストラリアの配置制限			
	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、シンガポール
最小	4	0	0
最大	10	6	3

配置制限は、オーストラリアの歩兵戦力数を表します。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が、英国と日本の開戦までオーストラリアに留まらなくてはなりません。

## インド

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 の価値があります。カルカッタとダッカは各々 5BRP の価値があり、英国の植民地として扱われます。

**インド部隊:** インドは、3 つの 2-2 および 3 つの 1-2 歩兵ユニットでゲームを始めます。

**インドのユニット生産:** インドの生産限度は 1 ターンにつき任意の額面の歩兵 3BRP 分です (72.162)。

**地理的制限:** 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表に述べられた配置制限に従います。英国と日本の開戦後には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置および活動できます。

インドの配置制限		
	インド	ビルマ、マラヤ、シンガポール
最少	4	0
最大	9	5

配置制限は、インドの歩兵戦力数を表します。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。

**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。

**オランダ領東インド:** オランダ領東インドは、英国の活性化していない提携中小国です。オランダは次の部隊を持っています。

	1-2	AAF	Ca	DD
オランダ領東インド	3	1	1	1

英国と日本の開戦まで、

- 3 つのオランダの 1-2 歩兵ユニットは、バタヴィア、パレンバンおよびバリクパパンにそれぞれ留まらなくてはなりません。
- オランダの AAF および海軍は、バタヴィア、パレンバンおよびバリクパパンの任意の 1 つに基地を置かなくてはならず、これらの都市間を自由に移動することができます。

英国のユニットは、英国と日本の開戦までオランダ領東インドに進入できません。

## ロシア

**支配:** モンゴル、タンヌ・ツバ、北サハリン、カムチャツカ、ウラルボックス。

**シベリア守備隊:** 1 つの 3-3 装甲ユニット、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 がシベリアでゲームを始めま

す。CA6 と DD3 はウラジオストックでゲームを始めます。ロシアは、シナリオ全期間にわたり 1 つの航空基地を配置し、使用できます。

**日本に対するロシアの攻撃:** ロシアは 1945 年夏に日本に宣戦布告できます。

**ロシアの BRP:** ロシアは BRP 消費を記録しません。

**ユニット生産:** ロシアは、各ターンにシベリアで 6BRP 分までの陸上および（または）航空ユニットを生産できます。

**増援:** シベリアのロシア部隊は 1943 年の各ターンに 3BRP 分のユニットだけ、1944 年以降の各ターンに 6BRP 分のユニットだけ増加できます。これらの追加ユニットはウラルボックスに置かれ、ロシアのシベリアにおける生産限度に数えられず、それらが置かれたターンに太平洋マップ上に移動または再配備できます。

**中国共産党:** 中国共産党は、独立して日本と戦争中の中小国です。中国共産党は、ロシアと日本が開戦するときにロシアの中小同盟国になります。

## 中国

**支配:** 中国共産党の部分を除く開始時ライン以西の中国。

**動員:** なし。

## 勝利条件

勝利条件は、日本が降服する前にプレイされたターン数によって決定されます。

ヒストリカル・ヨーロッパシナリオ 勝利条件	
日本の降服ターン	勝利レベル
1944 年夏以前	-5
1944 年秋	-4
1944 年冬	-3
1945 年春	-2
1945 年夏	-1
1945 年秋	0
1945 年冬	+1
1946 年春	+2
1946 年夏	+3
1946 年秋	+4
1946 年冬	+5
勝利レベルは日本が降服した時点に依存します。「-」の結果は連合国に好意的であり、「+」の結果は日本に好意的です。一方の側が達成可能な最大の勝利レベルは+/-5 です。日本が征服されなければ、+5 の勝利を達成します。	



## デザイナーズノート

by Bruce Harper

### 休むことの無い危険

A World at War は、6 年から 7 年前にアバロンヒル社のアドバンスト第三帝国とライジングサンを多少無計画にいじくりまわしたことに始まりました。一部のゲーマーにとり、これは「古典的ゲーム」の神聖な原本に余計な手出しをする冒流行為であり異教的なものとして受け取られました。しかしこれらのゲームの作成者として、私はこのような禁制に束縛されませんでした。また、その後の状況が実証するように、他の多くの人々も束縛されませんでした。

私は古典的なゲームシステムを本質的に健全なものであるとみていましたが、アドバンスト第三帝国およびライジングサンのゲームシステムの遂行を不完全に思いました。戦略戦闘は抽象的すぎ、艦隊戦力は満足できるものではなく、ヨーロッパと太平洋戦域で異なる海軍ルールが適用され、また多くの興味深いゲームが「ダブルムーブ」の混沌によって破滅しました。もちろん、これらの「欠点」の多くは、時間の経過によってのみ明らかになりました。私はそれを改善できると思いましたが、どのようにすれば良いのかは明らかではありませんでした。

### 「グローバルウォー2000」

アドバンスト第三帝国とライジングサンのコミュニティで分裂が進展していたことが明らかになった後に、「修正論者」は Yahoo に討論グループを設立し、ゲームのすべての面を調査し始めました。このプロジェクトは楽観的にもその完成目標時期を示して「グローバルウォー2000」と名付けられました。1997 年には、これは非現実的に見えませんでした。

恐らく「古典主義者」への反応において「グローバルウォー2000」の開発に関与した人々が採用した基本的な前提は「神聖にして犯すべからざるものではない」ということです。その後の 50,000 を超える電子メール（それらを見直すことは可能です）により、私はその指針への私たちの確固たる執着を証明することができます。古典的なゲームの各構成要素が分解され、すべてのレベルで検査され、一部はほとんど変更なしで、他の一部は完全に異なる形式で再構成されました。その結果が A World at War でした。

### お気に入りの質問

早い時期に議論されたお気に入りの、やや無意味な質問は、A World at War がアドバンスト第三帝国と比較して「新しいゲーム」かどうかということでした。アドバンスト第三帝国のデザイナーノートで、私はアドバンスト第三帝国と旧第三帝国に関して、この同じ質問について議論しました。しかし今、GMT のおかげで、私は好きな SF 小説の 1 ページから借りることで質問に決定的に答えることができます。「A World at War は新しいゲームですか？」「今はこれです！」

### 多くのことが変わりました...

アドバンスト第三帝国およびライジングサンに基づいていた基本的な仮定は、A World at War でも不変に残っています。いずれの側も第二次世界大戦に勝利することができたはずで、歴史家たちは何十年にわたりこの複雑な問題を議論してきました。何人かはロシアと米国の経済優勢により連合国の勝利は避けられないものであると主張する一方、他の人は、ドイツは数多くの勝利の機会を失っており、日本の愚行および米国の好運の組み合わせが太平洋での流れを変えたと指摘しています。

A World at War は、この問題について 1 つの意見または他の意見にしっかりと収束することはありませんでした。プレイヤーが、ど

の国をプレイすることを好むかについて優先順位を持っているかもしれませんが、このような優先順位は、プレイヤーの性格、関心または他の主観的な要素に基づくべきであり、どの国が勝ちやすいかということに基づくべきではありません。一般に、枢軸国は、勝つことが難しくなるように意図されますが、しかし勝つ場合には恐らく「大きく勝つ」（ヨーロッパを征服し、太平洋では米国を手詰まりにするという意味で）ことができるでしょう。10 回ゲームを行った場合には、枢軸国は 1 握りの決定的勝利を勝ち取ることで、多数のより接戦となる連合国の勝利の埋め合わせとなるべきです。

古典的ゲームがそれらの欠点にもかかわらず、バランスが保たれているという仮定もなされました。それらのゲームが A World at War へ発展するとともに、一方に有利となる変更は相手側に有利となる変更によって相殺することで「プレイバランス」を維持する努力がなされました。テストプレイでは、ゲームの全面的なバランスが 5 年間のディベロップを通じて多かれ少なかれ完全なままであったことを示しました。

### プロセス

50,000 通の電子メールに言及したでしょうか？これは A World at War がウォーゲームの歴史上、最もテストされ磨き上げられたゲームであるということかもしれません。この見方に立てば、これは良かったのでしょうか。何百ものテストプレイが実施され、報告され、分析されました。この媒体は電子メールのディスカッショングループであり、これはより強大になっており、経験を積んだプレイヤーおよび新しいプレイヤーにとって質問への迅速な答えを得て、助言（時としては頼まれてもいないものですが）を受け、新しい相手を見つけるための方法を提供しています。より詳細については、ルールの序文を参照してください。

しかしディスカッショングループはテストプレイ以上のものとなりました。それは「委員会によるデザイン」のフォーラムであり、一部のデザイナーが実行不可能なものとして完全に拒絶するものでした。人間に通常期待される以上の忍耐および自己抑制が必要とされた一方で、多数のすばらしい考えがこのプロセスによって生成され、結果はおのずから明らかとなりました。

時として全体作業は、不適格な開始が実行不可能であると判明し、以前に拒絶された考えが再評価され採用されたというように、2 歩前進 1 歩後退となりました。私は 2 つの事例について考えることができます。当初は、私は名前を付けた艦船（変更が多くなりすぎます）および両方の戦域の海軍戦闘に対する単一のルール（なぜヨーロッパのプレイを困難にしないかはならないのでしょうか）のアイディアを拒絶しました。これらのデザイン上の問題が解決された方法は教訓となります。

「有名艦」支持者の圧力団体は、ゲームに非空母主力艦を導入することを煽動し、有名艦を建造および修理するための単純なシステムを提供するような海軍の生産ルールが発案されました。最終結果は、ゲームにユニット生産ルールの大きな改良と同様に大和およびビスマルクを導入することによる格好良きおよびリアルイズムでした。

結局、有名艦の導入およびそれに伴う艦隊戦闘の変更は、海軍戦闘ルールに長く求められていた単純化および合理化をもたらしました。私は、これがライジングサンの最も弱い部分だったという意見を共有しますが、今や A World at War ではプレイヤーは海戦を期待しています。海軍戦闘システムの改良は、ゲームを通して同じシステムを適用することで障害を除去し、このためプレイヤーは単一のルールのみを習得し、それを使用することとなりました。

テストプレイヤーの功績を十分に伝えることは不可能です。多くの古典的プレイヤーは、とても合理的であり、製品への関心を示しましたが、それがどのように作られるか知ることを望みませんでした。デザインプロセスに参加しないことに決めた人々に、私は「おかえりなさい」と言います（そして不満を言わないでください！と）。そして最後まで付き合ってくれたより勇敢なまたはより愚かなプレ

イヤーに対しては、私は不十分ですが「ありがとう」と言葉のみを提示できます。

### 次は何か？

私は古典的ゲームと A World at War の違いの説明に立ち入りません。このことに対する広範な資料およびそれ以上のものが A World at War のウェブサイト (AWorldatWar.com) にありますが、このトピックは既に時代遅れです。A World at War は独力で存在しています。

それで今は何をすべきですか？私の提案は単純です。ゲームをプレイしてください！今は A World at War をデザインし出版した蓄積された努力に対する報酬を楽しむ時間です。しかし、休むことのないデザイナーは絶望すべきではありません。背景に控えているものは Gathering Storm であり、これは A World at War がディベロップされていた間にも無視されていなかった戦争前のゲームです。海軍生産、動員、研究および他のルールは Gathering Storm を念頭においてデザインされました。しかしその前にさいころはどこですか？

地形効果表-4.84

地形	基地、移動、補給および再配備への影響	戦闘への影響
海浜	なし	少なくとも半分の侵攻する陸上戦力が海兵隊でなければ、海上侵攻に対して防御するユニットは+1DMを受け取ります（攻撃側ユニットの一部が隣接した陸上ヘクスから攻撃する場合でも）。
首都	首都は限定または無制限補給源です。首都は5つまでの航空戦力の基地とすることができます。	首都を含んでいるヘクスは、消耗による占領に選択できません。装甲の展開により攻撃された時、または「9」以上の冬効果を受ける場合に、首都で防御する歩兵および補充部隊は-1DMを受けません。
首都港湾	首都港湾は限定または無制限補給源です。首都港湾は5つまでの航空戦力および50までの海軍戦力の基地となることができます。ユニットは首都港湾を出入りするNRができます。	首都港湾を含んでいるヘクスは、消耗による占領に選択できません。装甲の展開により攻撃された時、または「9」以上の冬効果を受ける場合に、首都港湾で防御する歩兵および補充部隊は-1DMを受けません。
都市	都市は5つまでの航空戦力の基地とすることができます。2つの都市を含んでいるヘクスは10までの航空戦力の基地とすることができます。	なし。
平地	なし。	なし。防御側ユニットは基本的な+2 DMを受け取ります。
横断可能海峡	ZOCは横断可能海峡ヘクスサイドを横切って伸びません。横断可能海峡を通過する海軍の移動は、両側のヘクスが味方の支配下になければ禁止されます。	ヘクスは横断可能海峡を横切って消耗の占領に選択できません。横断可能海峡越えの攻撃に対して防御するユニットは+1DMを受け取ります（防御側ユニット上への空挺降下または攻撃側ユニットの一部が横断可能海峡を横切ってないヘクスから攻撃する場合には否定されます）。
森林	陸上ユニットは、森林ヘクスに進入するために追加1移動力を消費しなければなりません。森林を含んでいる突破ヘクスから展開する装甲ユニットは、移動力が1だけ減少します（ヨーロッパ）。森林ヘクスからの展開は禁止され、ZOCは森林ヘクスへ伸びません（太平洋）。	森林ヘクスは消耗の占領に選択できません。森林ヘクスで防御するユニットは+1DMを受け取ります。
陣地	ZOCは敵の陣地ヘクスサイドを横切って伸びません。陣地内の陸上ユニットは孤立によって除去されません（ヘクスのDMは孤立により各ターンに1ずつ減少します）。	陸上ユニットは、敵の陣地ヘクスサイドを横切り消耗を実施できません。陣地ヘクスサイドの後ろで防御するユニットは+1DMを受け取ります（同時に陣地化されていないヘクスサイドを横切って攻撃されていない場合）。
要塞	ZOCは敵の要塞ヘクスサイドを横切って伸びません。要塞内の陸上ユニットは孤立によって除去されません（ヘクスのDMは孤立により各ターンに1ずつ減少します）。	陸上ユニットは、敵の要塞ヘクスサイドを横切り消耗を実施できません。要塞ヘクスサイドの後ろで防御するユニットは+2DMを受け取ります（同時に要塞化されていないヘクスサイドを横切って攻撃されていない場合）。
戦線境界	なし。	15BRP未満分の攻勢活動が戦線で実行される場合にのみ、同盟党派はその戦線で消耗戦闘を実施できます。
ヒマラヤ山脈	陸上移動、再配備および補給線のトレースは、全ヒマラヤ山脈ヘクスサイドを横切る場合には禁止されます。この禁止は航空オペレーションには適用されません。	陸上戦闘は全ヒマラヤ山脈ヘクスサイドを横切る場合には禁止されます。
産業センター	ロシアの支配するICは、そのヘクス内のみロシアおよびロシアの中小国ユニットの孤立による影響を相殺するために、無制限の補給源として使用できます。	ICを含んでいるヘクスは、消耗の占領に選択できません。装甲の展開により攻撃された時、または「9」以上の冬効果を受ける場合に、ICで防御する歩兵および補充部隊は-1DMを受けません。
1ヘクス島嶼	1ヘクス島嶼は1つのNASの基地とすることができます。港湾または橋頭堡を含んでいなくても、海上補給線は1ヘクス島嶼までトレースできます。ユニットは1ヘクス島嶼を出入りするようなNRができます。	少なくとも半分の侵攻する陸上戦力が海兵隊でなければ、海上侵攻に対して防御するユニットは+1 DMを受け取ります。
ジャングル	陸上ユニットは、ジャングルヘクスに進入するために追加1移動力を消費しなければなりません。ジャングルを含んでいる突破ヘクスからの展開は禁止されます（例外：日本の装甲ユニット）。	ZOCはジャングルヘクスへ伸びません。ジャングルヘクスは、消耗の占領に選択できません（例外：日本の陸上ユニットおよびチンディットは消耗の結果ジャングルヘクスを占領できます）。ジャングルヘクスで防御するユニットは+1DMを受け取ります。
ジャングル/山岳	陸上ユニットは、ジャングル/山岳ヘクスに進入するために追加1移動力を消費しなければなりません。ジャングル/山岳を含んでいる突破ヘクスからの展開は禁止されています。ジャングル/山岳ヘクスにZOCは伸びません。	ジャングル/山岳ヘクスは消耗による占領に選択できません。ジャングル/山岳ヘクスで防御するユニットは+2DMを受け取ります。
湖	陸上移動、再配備および補給線のトレースは、全てが水面の湖ヘクスサイドを横切る場合には禁止されます（例外：補給線は凍結した湖ヘクスを通してトレースできます）。ZOCは全水面の湖ヘクスサイドを横切って伸びません。	陸上戦闘は全水面の湖ヘクスサイドを横切る場合には禁止されます。

山岳	陸上ユニットは、山岳ヘクスに進入するために追加1移動力を消費しなければなりません。山岳を含んでいる突破ヘクスから展開する装甲ユニットは、移動力が1だけ減少します(ヨーロッパ)。山岳ヘクスからの展開は禁止され、ZOCは山岳ヘクスへ伸びません(太平洋)。	山岳ヘクスは消耗の占領に選択できません。山岳ヘクスで防御するユニットは+1DMを受け取ります。
国境	中立国内への移動は、宣戦布告を必要とします。	中立国内への攻撃は、宣戦布告を必要とします。
重要戦略目標	重要戦略目標は限定または無制限補給源となります。2つの陸上ユニットおよび5つの航空戦力までが各重要戦略目標を出入りしてSRできます。	重要戦略目標を含んでいるヘクスは、消耗の占領に選択できません。装甲の展開により攻撃された時、または「9」以上の冬効果を受ける場合に、重要戦略目標で防御する歩兵および補充部隊は-1DMを受けません。
大洋	陸上ユニットは、駆逐艦または輸送船に運ばれる場合にのみ、全海面ヘクスサイドを横切ることができます。	航空および海軍の戦闘が認められます。陸上戦闘は禁止されます。
石油センター	なし。損害を受けていない合成石油プラントは、ヨーロッパ枢軸国の同盟党派に対する無制限補給源です。	なし。
アウトバック	陸上移動、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を横切の場合には禁止されます。この禁止は航空オペレーションには適用されません。	陸上戦闘は全アウトバックヘクスサイドを横切の場合には禁止されます。
部分的な陸上-海面ヘクス	部分的な陸上海面ヘクスは、すべての目的において陸上および海面ヘクスの両方であると考えられます。	なし。
港湾	港湾は5つまでの航空戦力および50までの海軍戦力の基地になることができます。ユニットは港湾間でNRできます。	なし。コマンドは、港湾を含む任意のヘクスに海上侵攻を実施できます。
カタラ低地	陸上移動、再配備および補給線のトレースは、全カタラヘクスサイドを横切の場合には禁止されます。この禁止は航空オペレーションには適用されません。	陸上戦闘は全カタラヘクスサイドを横切の場合には禁止されます。
河川	ZOCは河川ヘクスサイドを横切って伸びません(太平洋)。	ヘクスは河川ヘクスサイドを横切の場合には消耗の占領に選択できません。河川越しの攻撃に対して防御するユニットは+1DMを受け取ります(防御側ユニット上への空挺降下または攻撃側ユニットの一部が河川を横切っていないヘクスから攻撃する場合には否定されます)。
湿地	陸上ユニットは、湿地ヘクスに進入するために追加1移動力を消費しなければなりません。湿地を含んでいる突破ヘクスから展開する装甲ユニットは、移動力が1だけ減少します(ヨーロッパ)。湿地ヘクスからの展開は禁止され、ZOCは湿地ヘクスへ伸びません(太平洋)。	湿地ヘクスは消耗の占領に選択できません。湿地ヘクスで防御するユニットは+1DMを受け取ります。凍結した湿地ヘクスはすべての目的において平地ヘクスとして扱われます。
スイス	スイスのヘクスは陸上および航空ユニットが通過不能です。	なし。
陸上ユニットの防御力は、印刷された戦闘力にネット防御乗数(DM)を掛けたるものとなります。防御側陸上ユニットは基本的な+2DM(その戦闘力が2倍になります)を受取り、追加のプラス(15.32)およびマイナス(15.33)のDMを受けます。ユニットは、決してその額面戦力未満で防御しません。		

## A WORLD AT WAR

### Credits

<b>Project Director:</b> Bruce Harper <b>Co-Designers:</b> Don Moody, Eric Thobaben <b>Design Team:</b> Mike Crowe, William Dixon, Dave Hanson, Vic Hogen, Markus Kaessbohrer, Keven Leith, Bill Moodey, Edward Schoenfeld, Martin Smith, Paul Stoecker, Greg Wilson, Mark Yaeger <b>Vancouver Playtest Group:</b> Tor Abrahamsen, Trevor MacDonald, Boyd Pyper, Kevin Ray, Bill Steiner <b>Graphics, Counter and Mapboard Art:</b> Mark Simonitch <b>Cover Design:</b> Rodger MacGowan <b>Layout:</b> Mark Simonitch <b>Counter Designations:</b> Markus Kaessbohrer, Drazen Kramaric, Boyd Pyper, Edward Schoenfeld <b>Proofreading:</b> Bill Kohler, Paul Stoecker, Eric Thobaben, Greg Wilson	<b>Web Site Administrator:</b> Paul Stoecker <b>ULTRA Editor:</b> Markus Kaessbohrer <b>ULTRA Business Manager:</b> Paul Stoecker <b>Warplanner:</b> Chris Goldfarb <b>Playtesters:</b> Jason Allen, Greg Bangs, Nate Bangs, Rob Carl, Brian Conway, Ken Cruz, Michael Curtis, Raf De Backer, Robert Brophy, Ernie Copley, Stephen Ede, Greg Falato, Tim Francis, Luis Miguel Garcia, Eric Grotelueschen, Jussi Hannunen, Jon Hogen, Michael Horsley, William Humphrey, Graham Kays, Darren Kilfara, Pierre Lagassé, Eric Laner, Dale Long, Alvaro Martin, Randy MacInnis, Txerna Mendebil, Kevin Milne, Maurice Miskow, Jason Moore, Patrick Mullen, Steve Oliver, Fergal O'Shea, Greg Roberts, Michael Rutkowski, Eric Scheulin, Jake Schmidt, Jerry Smolens, Jim Sparks, Kozan Soykal, Andrew Sutton, Larry Torrance, Javier Vilarroig, John Weatherby <b>The Three Wise Men:</b> Joe Brophy, Mike Stone, Conrad Struckman
---	--

和訳: zenineko 2004.05.21