Rules of Play

初めてですか？

まずはプレイブックのセクション A（Cataclysm で生き残る方法）と B（包括的なプレイの例）を読むこと。この 2 章は、Cataclysm を構成するあまり一般的ではないメカニズムに対する理解を与えるはずだ。プレイの準備が終わったら、導入シナリオの C-2「決断の日」からスタートすることをお勧めする。最初のプレイでは、用語集とカウンターの一覧を手元に置いておくこと。

献辞

William Terdoslavich dedicates this game to Talley Sue, Grace and Grant. Family is a winning strategy.

Scott Muldoon dedicates this game to the memory of his mother, Janice Redfern Carter (1948-2014), who inspired and nurtured his love of games, maps, and history with her own.

1.0 概要

Cataclysm: A Second World War は 1930 年代から 40 年代にかけての政治的、軍事的衝突をシミュレートしたマルチプレーヤーゲームである。本ゲームでは、ヴェルサイユ条約以降の体制における見直し論により数多の政治的危機が発生し、これにより第二次世界大戦が 1939 年 9 月以外の時期に勃発する可能性を前提としている。各プレーヤーはファシズム（ドイツ、イタリア、日本）、コミュニズム（ソ連）、民主主義（フランス、英国、米国）のいずれかのイデオロギーを信奉する大国を担当することとなる。民主主義を支持する現状において、コミュニズムやファシズムが世界秩序を自らが望むように変えるためには政治的または軍事的な力を行使する必要がある。しかしひとたび 3 つのイデオロギーが戦いを始めれば、第二次世界大戦が開始されるのだ。

Cataclysm で使用される多くの用語は、特定の意味を有している。ルールにおいて用語の定義を記載する場合、灰色の斜体で記載されている。プレイにおいて、これら用語を素早く参照するため用語一覧（プレイブックのセクション G）と索引を見ると良いだろう。ルールブックを参照する場合は、3 段階にレベル分けされた番号（x.y.z の形式）を使用する。プレイブックにおける章は、アルファベット別に分けられている。

1.1 大国とイデオロギー

Cataclysm の国家には「大国」と「国家」の 2 種類がある。「大国」はプレーヤーにより直接運営される国であり、「国家」はゲームにおいて固有に担当する者がいない中小国を指している。大国は降伏［5.5.4］しない限り、活動状態にある。各大国は民主主義、ファシズム、コミュニズムの 3 つのイデオロギーのいずれかに属している。大国のイデオロギーがゲームにおいて変わることは決してない。

民主主義勢力

フランス

イギリス

アメリカ

ファシスト勢力

ドイツ

イタリア

日本

コミュニスト勢力

ソ連

民主主義勢力はフランス（青色）、イギリス（カーキ）、アメリカ（緑色）。ファシスト勢力はドイツ（灰色）、イタリア（黄色）、日本（紫色）となっている。コミュニスト勢力はソ連（赤色）のみから構成される。

デザインノート: 「イギリス」は連合王国を、「アメリカ」は合衆国を指す。

一部の用語は、大国間の関係を明確化するためのものだ。

- イデオロギーの異なる大国は**対立大国**となる。
- 少なくとも 1 つの大国と交戦している大国は、**参戦状態**となる。
- 互いに交戦中の対立大国は、**敵対大国**［5.6］となる。
- 同盟中の大国は**同盟大国**［6.1.2］となる。
- カウンター、キューブ、エリアは、それらをコントロールする大国にとっての**味方**となる。大国が参戦状態にあるならば、これらは同盟大国に対しても味方となる。

それぞれのイデオロギーを信奉する大国に適用される、特別なルールが記載された、ルールカードが用意されている［12.0］。これらの特別ルールは、特記されていない限りすべてのシナリオ開始時に有効となる。

デザインノート: 特別ルールカードの裏面には、さまざまなオペレーションの例が記載されている。

1.2 プレーヤーの数

Cataclysm は **3 人**でプレイし、3 つのイデオロギーのそれぞれを 1 人で担当するのがベストとなっている。

4～5 人でプレイする場合は、ファシストあるいは民主主義勢力を分けて担当すると良いだろう。ファシストの場合、1 人がドイツを担当し、もう 1 人がイタリアと日本を担当することとなる。民主主義勢力の場合、1 人がイギリスとフランスを担当し、もう 1 人がアメリカを担当する。

一部のシナリオ（C2、C3、C3、C7）は、**2 人**でプレイするために特別にデザインされている。

マルチプレーヤーシナリオ（C1、C5、C6）を 2 人でプレイすることも可能だ。この場合は 1 人が民主主義勢力とコミュニストを担当する。詳細はシナリオの特別ルールを参照のこと。

現在のところ、ソリティアプレイを行うための専用のシステムは用意されていない。ただし、カップからチットを引くという基本的なメカニズムにより、全ての陣営をプレイすることを気にしないであれば、ソロプレイであっても楽しめるはずだ。

1.3 セットアップ

プレイブックのセクション C より、どのシナリオをプレイするかを決定し、マップと記録ディスプレイを置く。プレーヤーに大国を割り当て、それぞれ関連するカウンター［2.4］と大国カード［2.6］を取る。この時点で使用しない中立国に関しては、マップに配置されないカウンターや記録ディスプレイ、大国ステータスカードなどと一緒に脇によけておくこと。危機表［2.7］は、すべてのプレーヤーがアクセスしやすい場所に置いておく。イデオロギーごとにダイス［2.8］とプレーヤーエイドカードを取る。またシナリオのセットアップ指示に従い、記載の通りプレイを開始する。

1.4 ゲームにおける情報

プレーヤーはマップ上またはステータスカードにおけるすべてのコマをいつでも自由に確認できる（**例外:** アクションカップに入れられたカウンターは、すべてのプレーヤーから秘匿される）。

1.5 交渉

プレーヤーは、ゲームの進行が著しく妨害されない範囲において、いつでも自由に交渉を実施できる。しかしながら、いかなる約束も履行が強制されることはなく、ゲームの状態を直接的に変えることもできない（たとえばリソースやユニット、エリアの交換や提供を行えない）。

1.6 ゲームの終了

ゲームは以下の条件が達成された時点で、直ちに終了する。

- いずれかのイデオロギーにおける、すべての大国が降伏した［5.5.4］。
- いずれかのイデオロギーが、2 つの大国を降伏させた（政治ディスプレイに 2 つの降伏マーカーを有している）。
- 戦争状態が「全面戦争」となっているが、いずれの大国も参戦中ではない［5.6.3］。

上記により終了しなかった場合、ゲームはシナリオで指定された最終ゲームターン、あるいは全面戦争マーカー［5.6.5］により示されたターンのうち、いずれか**遅い方**において終了する。

デザインノート: 全面戦争が史実より遅く開始され、停戦までの期間が延びた場合であっても、通常のフルゲームは 1945～46 年に終了する。

ゲームが終了したら、直ちに得点計算［1.7.1］に移り、どのイデオロギーが勝利したのか判定すること。

1.7 勝利の方法

多くのシナリオにおいて、勝者はゲーム終了時にもっとも多くの**勝利得点**を獲得したイデオロギーとなる。

1.7.1 得点計算

陸上エリア、あるいは混合エリアを支配することで、大国は勝利得点を獲得する。各大国は、勝利得点の獲得と喪失を記録するための勝利マーカー（プラス／マイナスのものと＋10／＋20 のもの）を 2 つ有している。またイデオロギーごとの合計値を記録するためのマーカーも用意されている。勝利トラックにおけるマーカーは、常にボードにおける最新の状況を表すようにすること。

大国の勝利得点合計は、マップ上のエリアに配置されたキューブの数から、自身の本国または植民地エリアに置かれ

た他のキューブ数を引いたものに等しい［2.4.1］。**大国の得点は、マイナスになる場合がある。**活動状態ではない大国（降伏などによる［5.5.4］）も、得点の集計は行う。

デザインノート: 得点計算は簡単だ。ただマップ上にある自身のキューブの数を数え、そこから自分の本国と植民地エリアにある中立または他のプレーヤーのキューブ数を引けば良いのだから。

1.7.2 勝者の判定

ゲームの終了時に、イデオロギーごとにすべての大国の勝利得点を合計し、合計値がより高いイデオロギーが勝利する。これはゲームにおいて、イデオロギー勝利得点マーカーにより記録される。

複数のイデオロギーが最高得点において同値だった場合、いずれかが**コミュニスト**であれば彼らが勝利する。その他の場合は、**ファシスト**が勝利する。

重要: ファシストとコミュニストの得点がいずれもプラスの数値である場合、民主主義が勝利するにはこれらの得点の合計数を上回らなければならない。さもなければ、ファシストとコミュニストのうち、より高い得点を獲得した勢力が勝利する。

デザインノート: 勝利したイデオロギーを 2 人のプレーヤーで担当していた場合、彼らの得点を比較してより多くを獲得した者が勝利する。

2.0 コンポーネント

Cataclysm には以下のものが含まれる。

- およそ 1933 年ごろにおけるヨーロッパと太平洋、その周辺地域を示した 17×22 インチのマップ 2 枚。
- 9／16 インチの両面印刷カウンター2 シート分 456 個。
- 8 色のキューブ 160 個。
  - 青色のフランスのキューブ 17 個
  - 灰色のドイツのキューブ 32 個
  - 黄色のイタリアのキューブ 12 個
  - 紫色の日本のキューブ 22 個
  - 赤色のソ連のキューブ 22 個
  - カーキのイギリスのキューブ 17 個
  - 緑色のアメリカのキューブ 22 個
  - 白色の中立国のキューブ 16 個
- ルールブック 1 冊（いま読んでいるもの）。
- シナリオと付記、プレイの詳細な例が記載されたプレイブック 1 冊。
- プレイに必要なトラックやボックスを備えた 8.5×11 インチの記録ディスプレイ 1 枚（裏面に内戦の例が記載されている）。
- 両面印刷された 8.5×11 インチの危機表 1 枚。
- 8.5×5.5 インチの大国ステータスカードと、イデオロギー特別ルールカード 10 枚（裏面に歴史的背景とプレイの例が記載されている）。
- 11×17 インチの二つ折りされたエイドカード 3 枚。
- 3 色のダイス 9 個。
  - コミュニスト用の赤色のダイス 3 個
  - 民主主義大国用の青色のダイス 3 個
  - ファシスト用の黒色のダイス 3 個

GMT Games の連絡先

ゲームのコンポーネントが欠品または損傷している場合は、email（gmtoffice@gmtgames.com）または電話（800-523-6111、アメリカとカナダ）で GMT に連絡するか、オンラインページ（www.gmtgames.com）を確認してほしい。

2.1 マップ

Cataclysm はプレイエリアを 2 つのマップに分割している。**ヨーロッパ**のマップは南アフリカからバレンツ海までを、**太平洋**のマップはダッチハーバーから南インド洋までが描かれている。一部のシナリオは 1 枚のマップのみ使用するが、この場合もう一方のマップにあるエリアはすべてプレイ対象外となる。

2.2 エリア

マップは、1930 年代から 40 年代におけるさまざまな国家や海域を表す、3 種類のエリアに分割されている。

陸上エリア—陸上ユニットと航空ユニットが進入し、これを占有できる［7.1.1］。海上ユニットは沿岸陸上エリア［2.2.1］（**例:** ベネルクスなど）に進入し、これを占有できる。

海上エリア—すべてのユニットが進入できるが、原則として占有はできない［7.1.2］（**例:** ウエスタンアプローチ）。

混合エリア—陸上と海上が組み合わさったエリア。すべてのユニットが進入し、これを占有できる［7.1.1］。デンマーク、北海道、ジャワ、ニューギニア、フィリピン、トルコのみが混合エリアとなる。混合エリア周囲の海域に記載された赤色の点線は、自由に通行可能である。

陸上エリア

海上エリア

混合エリア

マップ上のユニットは、常にいずれかのエリアに配置されていなければならない。赤色ではない境界線により接しているか、マップコネクター［2.3.6］、白色の矢印［2.2.7］により接続されている場合、エリアは隣接している。ユニットはエリアから隣接するエリアへと移動する［7.2］。

赤色の境界線（実線）は通行不可であり、通過することはできない。赤色の境界線により分割されているエリアは、互いに隣接していない。灰色で名前のついていないエリアはプレイ対象外であり、いずれのユニットも進入できない。

例: トルコは、海峡を含む混合エリアであり、3 つの海上エリア（黒海、エーゲ海、東地中海）と 6 つの陸上エリア（コーカサス、ペルシャ、イラク、シリア、ギリシャ、ブルガリア）に接している。

2.2.1 沿岸エリア

すべての混合エリアと、少なくとも 1 か所の海上エリアに接している陸上エリアは、**沿岸エリア**になる。

エジプト、ルール、南アフリカのユニットは条件を満たしている場合、隣接する海上エリアに対して移動［7.2］あるいは支援［10.2］を行える。これらのエリアが味方支配下［1.1］でない場合、ユニットが海上移動により**通過**（進入ならびに退出）することはできない。

例: エジプトで移動を開始するイギリスのユニットは、東地中海またはアラビア海に移動できる。ただしエジプトが味方エリアの場合のみ、イギリスのユニットは東地中海からアラビア海へと移動できる。

フィンランド、ロンバルディアとスペインは、それぞれ互いに接続されていない 2 つの海岸線を有している。フィンランドは一方の海岸線がボスニア湾に接しており、他方はバレンツ海に接している。ロンバルディアは一方がアドリア海に接しており、一方がティレニア海に接している。スペインは一方がウエスタンアプローチに接しており、一方が中部大西洋と西地中海に接している。フィンランド、ロンバルディア、スペインの海上ユニットは、いずれの海岸線に配置されているのか、明確にしておかなければならない。2 つの海岸線を直接またぐような海上移動は、行うことができない。

シャムは 1 つの海岸線のみ有しており、シャム湾にのみ接している。海岸線の一部は赤色になっており、通過できない。

2.2.2 港湾と飛行場

沿岸エリア［2.2.1］、ならびに海軍基地［2.3.2］を含む海上エリアは**港湾**となる。

陸上エリアと混合エリア、ならびに航空基地［2.3.2］を含む海上エリアは**飛行場**となる。

港湾と飛行場は、それぞれ海上ユニットと航空ユニット［7.1］がエリアを占有できるかどうかを示すためのものだ。

2.2.3 本国と植民地

1933 年より、大国は自身の色のすべての陸上エリアと混合エリアを支配する。

エリアの色がその大国の色になっており、かつ名称がその大国の色のブロック体で記載されている場合は、**本国エリア**となる。その他の場合、エリアは**植民地**となる。本国エリアにおいて名称がすべて大文字で記載されているエリ

アは、その大国の**首都**となる。

例: カナダはイギリスの本国エリアだが、インドは植民地となる。またロンドンはイギリスの首都となる。

デザインノート: もちろん、英連邦におけるさまざまな国家を「植民地」と呼ぶことが正確ではないことは、十分に理解している。ただ、そうすることの方がよりシンプルだ。UK の経済におけるスエズ運河の戦略的重要性により、エジプトとスエズ運河の支配を奪う行動は、UK に対する宣戦布告と見なされた。そのためエジプトは実質的には植民地ではなかったが、ゲームにおいて植民地として扱うことにしている。

元の宗主国によるコントロールを受けていない植民地は、ゲームのすべての面において「国家」［2.2.5］と見なされる。ただし宗主国がコントロールを回復した場合は、植民地としての状態に復帰する。

植民地には以下の例外ルールがある。

- 敵大国が植民地を征服［10.9］した場合においても、リソース［2.3.8］を含まないならばフラッグを獲得できず、安定度テストも必要ない。
- 植民地は降伏手順［5.5.4］において「外交の契機」の対象とならない。
- 民主主義の大国は「現状維持」（Status Quo）が発動している間、植民地よりリソースを得られない［12.2］。

2.2.4 エリアの支配

大国は、敵または中立のキューブを含まない自身の本国と植民地エリアを**支配**し、また自身のキューブを含むその他のエリアを支配する。ただし降伏した大国［5.5.4］は、エリアを支配できない。

陸上エリアと混合エリアは、いずれか 1 つの大国に支配されるか、あるいは支配を受けていない状態のいずれかとなる。海上エリアは、いずれの大国によっても支配されない。なおエリア内における基地を所有［2.3.2］していても、エリアの支配を得ることはできない。

エリアの支配は得点計算［1.7.1］、リソース収集［4.4.2］、ユニットの配置［8.4］において重要となる。支配は危機イベント［3.7.4］、外交［6.3］、征服［10.9］の結果として変更される場合がある。

エリアの支配が変更された場合、すべてのキューブと援助マーカー、内戦マーカー、影響力マーカーをエリアより取り除くこと。自身の色とは異なるエリアの支配を獲得した大国は、キューブを配置する（首都であれば 2 つ配置する）。いずれかの大国が、同じイデオロギーに所属する活動状態の大国の本国または植民地の支配を得た場合、キューブは置かず元の大国が支配を回復する。キューブの配置／除去に合わせて勝利得点を調整すること［1.7.1］。支配変更の結果として、挑発［5.2.3］または安定度テスト［5.1.1］が発生する場合がある。エリアを占有できなくなったユニットがあれば、直ちに退却させること［10.10］。なお戦闘以外の結果により支配変更が生じたならば、所有者の選択により退却させる代わりにカップに戻しても良い。

2.2.5 国家

本国でも植民地でもない陸上／混合エリアは、**国家**となる。いずれかの大国のキューブ［2.4.1］が置かれている国家は、その大国により**支配**されており、その他の場合は**支配を受けていない**状態となる。

いずれかの大国の陸上ユニットが配置されている国家は「**駐留**」されており、その他の場合は「**駐留されていない**」状態となる。このとき、中小国の陸上ユニットや、陸上ユニット以外のユニットは対象とならない。支配を受けていないすべての国家は、駐留も受けていないと定義できる。

例: ドイツはルーマニアにキューブを有しているが、エリアにはルーマニアの陸上ユニットのみ配置されている。そのためルーマニアは支配を受けるが駐留はされていないことになる。

2.2.6 中国

中国（オレンジ色）は大国ではない。ただし、中国は複数の独立国家より構成されている。満州は固有の国家であり、中国の一部ではないことに注意。中国には中国の内戦［11.4］に関する特別な

ルールが適用される。

2.2.7 マップ外エリア

以下のエリアはマップ外となる。

- バレンツ海（海上エリア）
- 南アフリカ（沿岸エリア）
- アラビア海（海上エリア）

マップ外エリアは、縮尺上の制約により地図上に収めることができなかったエリアを表している。ただしゲームにおいて、これらのエリアも通常のエリアとして扱われる。

白色の矢印は、マップ外エリアがどのエリアと隣接しているかを示すものだ。なお、少なくとも 1 つの海上または混合エリアに隣接するマップ外エリアは、沿岸エリアとなる。

2.2.8 遠隔エリア

以下のエリアは**遠隔エリア**となる。

- カリフォルニア
- カナダ
- 南アフリカ
- ウラル
- ワシントン DC

遠隔エリアには、そのエリアの所有者のユニットのみが進入できる。これらのエリアを占めることができるユニットの数に制約はない（**例外:** 遅延ボックス［2.3.5］）

他の大国は、いかなる手段によっても遠隔エリアの支配を得ることはできない。所有大国が降伏した場合［5.5.4］、遠隔エリアは中立のキューブが置かれた国家となる。

デザインノート: 敵ユニットが進入できない遠隔エリアは、攻撃に対する安全地帯となる。

2.3 マップ要素

2.3.1 障害地形

障害地形は、マップ上において粗いテクスチャにより表現されており、これは通行が困難な地形や山岳を表すものだ。これらにおいて装甲効果は無効になり、防御側の戦闘値が＋1 される［10.4］。

2.3.2 基地

海上エリアの一部には、基地のシンボルが記載されている。これらは、独立したエリアとして記載するには狭い範囲の施設を表すものだ。

ゲームの開始時において、基地はいずれかの大国により所有された状態となっているか（円形のマークで示される）、あるいは未所有の状態となっている（円形のマークが記載されていない）。

基地の所有者は、基地侵攻作戦［9.4.2］により変更されるが、基地自体を建設したり破壊したりすることはできない（**例外:** イギリスの特殊基地［2.3.3］）。

フランス

ドイツ

イタリア

日本

ソ連

イギリス

アメリカ

未所有

重要: 基地を所有していても、基地が存在する海上エリアの支配を獲得できるわけではない。海上エリアが支配されることはなく、単に基地は海上エリアにおいてユニットの配置を可能にしているだけに過ぎない。

デザインノート: 基地は固有のエリアを示すものではなく、通常は禁止されているユニットの配置が可能であることを示すシンボル／マーカーに過ぎない。

基地には航空基地と海軍基地の 2 つがある。**航空基地**（飛行場のシンボル）により、エリアを飛行場として使用でき、味方航空ユニット 1 つを配置できる。また参戦状態であれば、隣接する海上エリアごとに味方の戦略航空部隊 1 つを配置できる［7.1.2］。

海軍基地（錨のシンボル）により、エリアを港湾として使用でき、味方海上ユニット 1 つを配置できる。また参戦状態であれば、隣接する海上エリアごとに味方の海上ユニット 1 つを配置できる［7.1.2］。また海軍基地より 2 エリアの範囲にある海上エリアに、味方潜水艦群 1 つを配置できる。

デザインノート: すべての海軍基地は、航空基地の機能も有している。

基地のあるエリアに配置できるユニット数は、輸送ユニットの配置により増加する［7.1.4］。

2.3.3 イギリスの特殊基地

一部のシナリオにおいて、イギリスは広東、ジャワとスペインに海軍基地を有している。これらの基地は国家の支配に影響を及ぼさないが、そのエリアに対する権益をもたらす［5.1］。他の海軍基地と同様に、これらは適切なユニットをエリア内に（参戦中であれば隣接する海上エリアにも）配置できる。ただし、関連する国家が支配を受けていない場合に限る。

デザインノート: これらの基地はそれぞれ香港、サラワクとジブラルタルを表している。ジブラルタルはスペインの南岸にある［2.2.1］。他の WW2 ゲームと異なり、ジブラルタルが大西洋と地中海の間の移動を妨害することはない。

以下のいずれかの場合、イギリスの特殊基地は国家から取り除かれる。このとき味方ユニットは留まることができず、直ちに退却しなければならない［10.10］。なお戦闘以外の結果により支配変更が生じたならば、所有者の選択により退却させる代わりにカップに戻しても良い。

- エリアに対する基地占領作戦が成功した［9.4.2］。
- イギリス自身や同じイデオロギーに所属する大国を含む、いずれかの大国が基地の置かれた国家の支配を獲得した。

イギリスの特殊基地を有する国家が攻撃を受けた場合、イギリスが攻撃側の大国と交戦状態になければ、エリア内におけるイギリスのユニットはすべて無視される（ただしイギリスの権益に対する挑発と見なされる［5.2.3］）。

2.3.4 横断矢印

2 つのエリアを結ぶ黒色の矢印は、海峡または狭い水道を表している。これらのエリアは、あらゆる意味において隣接していると見なされる。海峡を横断して攻撃を行う場合、防御側は戦闘値に＋1 される［10.4］。また黒色の矢印を経由して、隣接する混合エリアまたは沿岸エリアの間を海上移動できる［7.2.2］。

航空機のアイコンがついた青色の横断矢印は、航空作戦を実施する上で十分に近接していると見なされる（ただし隣接はしていない）陸上エリアまたは混合エリアを表している。

これらのエリアは航空ユニットの移動［7.2.3］と支援［10.2］においてのみ隣接していると見なされる。

例: 赤色の通行不可境界で示されているように、シャムとベンガル湾は隣接していない。ただし青い横断矢印があることから、航空部隊はシャムより通行不可境界を経由してジャワに飛行できる。

2.3.5 遅延ボックス

以下のエリアには遅延ボックスが配置されている。

- カリフォルニア
- 南アフリカ
- ウラル

遅延ボックスを含むエリアに移動するユニットは停止しなければならず、そのアクションにおいてそれ以上の移動を実施できない。記録のためユニットを一時的に遅延ボックスに配置しておくこと。アクションの終了時に、これらを本来のエリアに移動させること。

遅延ボックスのあるエリアに対して、またはこれらのエリアから連絡線を引くことができるが、連絡線がこれらを経由することはできない。

2.3.6 マップコネクター

マップコネクターは、2 つの異なるマップのエリアを接続するものだ。マップコネクターを共有するエリアは、あらゆる意味において互いに隣接していると見なす。マップコネクターに白色の円がついている場合は、陸上／航空移動により通過できる。ライトブ

ルーの円がついている場合は、海上移動により通過できる。白色とブルーが半分ずつになっている場合は、いずれの移動によっても通過できる。

それぞれのコネクターには ID 番号が記載されている。

- **A:** ワシントン DC（ヨーロッパ）とカリフォルニア（太平洋）を接続。
- **B:** ウラル（ヨーロッパ）とシベリア（太平洋）を接続。
- **C:** ペルシャ（ヨーロッパ）とインド（太平洋）を接続。
- **D:** アラビア海（ヨーロッパ）とインド洋（太平洋）を接続。

2.3.7 レジスタンス

各国家は、赤色の拳のアイコンによりゼロから 2 までの範囲でレジスタンス値が示されている。レジスタンス値のアイコンがない場合、レジスタンス値はゼロとなる。中立のキューブを有する国家［2.4.5］は、常にキューブごとに 1 のレジスタンス値を有している。

外交工作の試みにおいて、有効性判定よりレジスタンス値を引くこと［6.3］。レジスタンス値は、「外交の好機」［5.7］においては適用されない。

2.3.8 リソース

大国は生産時［4.4.2］にリソースを収集し、これらを兵力増強や攻勢に転用できる。

リソースには以下の 4 種類がある。

・**天然リソース**は標準的な資源であり、特別なルールは適用されない。

・**工業リソース**は参戦攻勢［6.4.2］と戦時攻勢を提供する。これらは生産拠点としても機能する。

・**限定リソース**は、エリア名称の書かれたマーカーにより表示される。これらは 1 回のみ収集でき、そののちゲームより取り除かれる［4.4］。限定リソースは、天然リソースまたは工業リソースのいずれかとなる。

・**特別リソース**はマーカーにより表示され（ただし限定リソースではない）、ソ連によりプレイに登場する。これらは工業リソースとして機能する［12.3.1］。

2.3.9 生産拠点

本来領有する大国により支配されている本国エリアで、かつ工業リソースを含むエリア（**例外:** 限定リソースによりエリアが生産拠点となることはない）は、戦略爆撃により損傷を受けていたとしても**生産拠点**となる［9.5.2］。ソ連の特別リソースを含むエリアは、生産拠点となる［12.3］。

例: ロンバルディアはイタリアの生産拠点である。ローマに限定リソースが配置されていたとしても、ローマはイタリアの生産拠点とはならない。

例: ドイツがパリを占領している場合、もともと領有していた大国（フランス）に支配されていないことから、いずれの大国にとっても生産拠点とはならない。

生産拠点はその大国において新たに生産されたユニットが登場する場所となり［3.7］、連絡線［4.3］の起点となる。

2.3.10 制限地形

制限地形シンボルのあるエリアを経由して連絡線を引くことはできず［4.3］、また制限地形によりエリアの配置上限が減少する［7.1］。

制限地形が、移動に影響を及ぼすことはない［7.2.1］。

制限地形の効果は、味方の兵站ユニットにより無効化される［7.1.4］。

例: 北アフリカは制限地形かつ障害地形である。

2.4 カウンターとキューブ

それぞれの大国は、カウンターと自身の色のキューブ一式を有している。各大国に用意されたカウンターとキューブの数は、利用できる上限となっている。これらが足りなくなっても、他のコマで代用することはできない。特定の大国の色になっていないカウンターは中立のコマであり、いずれの大国にも属していない。

カウンターはユニットとマーカーの 2 種類に分けられる。ユニットはさまざまな軍部隊を表しており、世界に戦力を展開するにあたり用いられるものだ。マーカーはゲームのルールを抽象化して表すものであったり、ゲームにおける情報を記録したり、または記憶の補助に用いられるものだ。

カウンターガイドを参照のこと（プレイブックのセクション H に記載されている）。

2.4.1 パワーキューブ

大国が有する**キューブ**は、エリアの支配権や政治アクションの失敗［5.4］、同盟［6.1］、戦争状態［6.2］を示すために用いられる。大国は、自身が有するキューブすべてをいつでも使用できる。

2.4.2 ユニット

カウンターガイドに記載されているように、Cataclysm のユニットは主に 4 つに分類される。

陸上ユニットは歩兵軍、戦車軍、要塞その他小規模軍［2.4.4］を表している。

海上ユニットは水上艦隊、空母艦隊、潜水艦群を表している。

航空ユニットは戦術航空部隊、戦略航空部隊を表している。

兵站ユニットは戦闘を実施できないが、他の効果を与える［7.1.4］。

歩兵軍、水上艦隊、戦術航空部隊はそれぞれ戦車軍、空母艦隊、戦略航空部隊にアップグレードできる［3.7.3］。ユニットとそのアップグレード版は、同じカウンターの裏表となっている。

ルールに軍、艦隊、航空部隊に関する記述がある場合、これは通常のものとアップグレードされたものの双方のユニットを表す。またアップグレードされたユニットは、常にアップグレード前のユニットの能力を保持する。

ゲームにおいて大国が利用可能なユニットは、自身のフォースプールにあるものとなる［4.1.2］。

2.4.3 大国マーカー

大国のフラッグ［5.2］、攻勢マーカー［8.1］、リソース［2.3.8］、基地［2.3.2］は、未使用時にはステータスカードの**利用可能マーカーボックス**に置く。これらは大国のフォースプール制限［4.1.2］には含まれない。大国のリソースマーカーは、裏側の攻勢マーカーの面にしておくこと。

大国のアップグレードマーカー［3.7.3］は、その大国のフォースプールに加えられるまでプレイ対象外となる［4.1.2］。

大国の有効性マーカー、安定度マーカー、勝利マーカーは記録ディスプレイ［2.5］上の適切なトラックに配置すること。なお参戦マーカーは、各大国のステータスカード上において、その時点における参戦度を示す。

各大国の国内戦線マーカー［3.7.6］は、それぞれのターンにおいてアクションカップに入れられる［2.9］。

一部の大国は限定リソース／特別リソースを示す追加マーカーや、特別ルール［12.0］の記録を行うためのマーカーを有している。

ルールやイベントによりマーカーを大国のステータスカードに戻すよう指示された場合、フラッグや攻勢マーカー、リソース、基地であれば特記されていない限り利用可能マーカーボックスに置く。またアップグレードマーカーであれば、フォースプールに置いて利用可能とする。

2.4.4 小規模軍

一部の国家は、防衛のため小規模軍を有している。小規模軍は移動できず、攻撃も退却も行えないが、エリア駐留制限の計算対象となる［7.1］。中国軍は、すべての場合において小規模軍として扱うが、強化された能力を有している［7.1］。

小規模軍を、それをコントロールする大国が意図的に取り除くことはできない。

2.4.5 中立キューブ

中立キューブ（白色）は、降伏［5.5.4］または内戦［11.1］により未支配の状態となった本国／植民地エリアに配置される。中立キューブの置かれたエリアは、キューブ数に等しいレジスタンス値［2.3.7］を持つ未支配エリアとなる。

2.4.6 中立マーカー

大国に固有のカウンターに加えて、**Cataclysm** には未支配の国家を含む、すべての大国に使用される複数のカウンターが付属している。

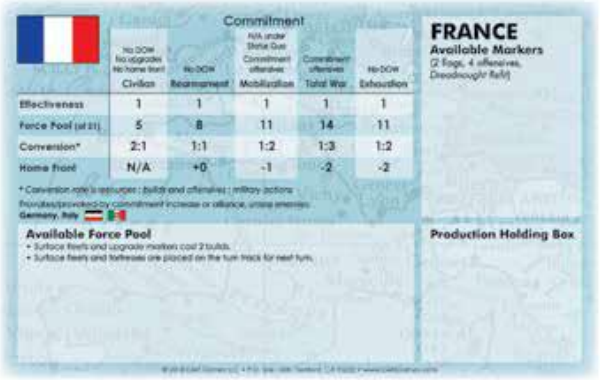
2.5 記録ディスプレイ

それぞれの大国とゲームの状態を記録するため、個別のシートにトラックとディスプレイが記載されている。

- **有効性トラックとリザーブトラック:** これらは各大国の政治的有効性を記録するためのトラック［5.3］と、その大国がリザーブとして保持しているカウンターを置いておく［3.4］ためのものだ。
- **政治アクション失敗ボックス:** これらのボックスは政治アクション［5.4］の失敗を記録し、次回における同種の政治アクションに適切なボーナスを与えるためのものだ。
- **政治ディスプレイ:** 三角形のディスプレイは、交戦状態［5.6.3］と同盟関係［6.1］を記録するためのものだ。
- **安定度トラック:** このトラックは、大国がどれだけ崩壊［5.5.2］に近づいているかを記録するためのものだ。安定度が増加した場合はマーカーを「安定」（Steady）の側に移動させ、安定度が減少した場合はマーカーを「崩壊」（Collapse）の側に移動させる。
- **ターントラック:** このトラックは現在のゲームターンを記録し、以降のターンに登場するカウンターを置いておくための保持ボックスとして機能する［3.2.1］。
- **勝利ポイントトラック:** このトラックは各大国の勝利得点と、イデオロギーごとの合計勝利得点を記録するためのものだ［1.7.1］。

2.6 大国ステータスカード

各大国は、その大国の利用可能なマーカー［2.4.3］とフォースプール［4.1.2］を配置するためのステータスカードを有している。またステータスカードは、現在の参戦度を記録するために使用され、これにより大国の転換レート［4.5］とフォースプール制限、有効性［5.3］、国内戦線ペナルティ［5.5.1］が決定される。またカードには、同盟の形成［6.1］または参戦度の拡大［6.4］により、どの対立大国が反発するか（あるいは自大国における反発が増すか）が記載されている。最後に、ステータスカードには管理フェイズ［3.2］において軍編成を補助するための生産保持ボックスが記載されている。



デザインノート: 各ステータスカードの裏面には、該当する大国の 1930～40 年代における簡単な歴史が記載されている。

2.7 危機表

危機表は、関連する危機マーカー［3.7.4］が引かれるごとにランダムイベントを解決するために使用される。

2.8 ダイス

Cataclysm にはそれぞれのイデオロギーごとにファシズムには黒色、コミュニズムには赤色、民主主義には青色の各 3 つの六面体ダイスが含まれている。なお **Cataclysm** にはダイスロールに関する、4 つの基本的なルールがある（**例外:** 危機イベント）。

- 複数のダイスを振る場合、もっとも高いダイス目 1 つのみを使用し、そののちボーナス値やペナルティ値を適用する。
- 6 が複数個ロールされた場合、2 つ目以降の 6 がロールされるごとに、修正前の出目である 6 に 1 を加算する（3 つの 6 がロールされた場合、結果は 8 となる。
- 修正後のダイスロール結果の最低値は 1 となる。
- 大国がダイスを 1 つだけ振る際に、ダイス数を 1 つ減らす効果を被った場合（ダイスを振る個数をゼロにする代わりに）、ロールの結果に－1 のペナルティを適用する。

状況に応じて、ボーナスまたはペナルティの適用が指示される場合がある。これらの修正値は必ず結果に対して適用され、いずれかのダイスの出目に適用されるのではない。

例: ドイツが政治アクションにおいて 3 つのダイスをロールし、3 と 6、6 の出目を得た場合、結果は 7 となる（6 に

2 つ目の 6 の出目による＋1 が適用される)。

例: 駐留されていない国家は、攻撃に対して 1 個のダイスを振る。防御側に対して攻撃側が装甲優越を得ている場合、通常であれば防御側はダイスを 1 個失うが、この場合においてはダイスロール結果に－1 が適用される。

2.9 アクションカップ

アクションカップには、そのターンに使用されるすべてのカウンターが入れられる。アクションフェイズにおいて、カップのカウンターを混ぜ、1 つずつランダムに引くこと。アクションカップとして使用するため、不透明で口の広い容器を用意すること（空のコーヒーカップ、たんつぼ、使用済みの砲弾の薬莢など)。

サドンデス［3.7.5］の処理中にターンが終了するかどうかを判定する場合を除き、カップの中身を確認したり空にしてはならない。

3.0 プレイの手順

各ターンは 2 年単位となっており、それぞれ**管理フェイズ**、**アクションフェイズ**、**終了フェイズ**の 3 つのフェイズより構成される（フェイズはこの順序で処理される)。

3.1 プレイ順序

ルールによりゲームにおけるアクションを順番に実施するよう求められた場合、有効性［5.3］を比較することで順番を決める。このとき**有効性が高い順**、あるいは**有効性が低い順**のいずれかに従う。有効性が高い順において同値であった場合、ファシストはコミュニストに優先し、コミュニストは民主主義者に優先する。有効性が低い順において同値であった場合、民主主義者はコミュニストに優先し、コミュニストはファシストに優先する。

同じイデオロギーを有する 2 つの大国が同値であれば、プレーヤーは任意に順序を決定できる（複数プレーヤーが担当していれば合意による)。合意に達しなかった場合は、ランダムに決定すること。

デザインノート: 有効性／リザーブトラックは有効性の順位を反映するために分割されており、順位に関する視覚的な情報をプレーヤーへ与えるようになっている。

3.2 管理フェイズ

管理フェイズにおける各ステップは、以下の手順により実施される。

1. ターントラックカウンターの配置［3.2.1］
2. フラッグの獲得［3.2.2］
3. 生産［4.2］
   a. リソースの収集［4.4］（輸送分［4.4.1］を含む）
   b. リソースの転換［4.5］
   c. ユニットの生産［4.6］
   d. 攻勢マーカーの獲得［4.7］
   e. 損傷リソースの修復［4.8］
4. 生産カウンターの最終配置［3.2.4］

3.2.1 ターントラックカウンターの配置

ターントラック上の、現在のターン位置に置かれているカウンターを配置する。

危機マーカー、国内戦線マーカー、内戦解決マーカーをアクションカップに入れる。そののち、それぞれの大国の生産保持ボックスにあるカウンターを配置する。

ターントラックより、ターンマーカーと世界大戦（Global War）マーカーを取り除かないこと。

重要: 世界大戦マーカーがターントラック上の現在のターン位置に置かれている場合、そのターンの終了時にゲームも終了する。

3.2.2 フラッグの獲得

各大国は利用可能なマーカーより、フラッグ 1 つを獲得する（以下の例外を参照)。獲得したフラッグは、その大国の生産保持ボックスに配置すること。これには以下の**例外**がある。

- ドイツは「長いナイフの夜」が発動している間は、2 つのフラッグを得る［12.1.1]。
- イタリアは、利用可能であればドゥーチェ（Il Duce）のフラッグを選択できる［12.1.2]。
- コミュニスト勢力が「軍制改革」の政治姿勢を選択している場合［12.3]、安定度判定を実施しない限りフラッグを獲得できない。
- 「現状維持」（Status Quo）が効力を発揮している場合［12.2]、フランスとイギリスは安定度判定を実施した場合のみフラッグを獲得できる。またアメリカはフラッグを獲得できない。

デザインノート: 平和時における民主主義大国の政治的活

動は、非常に限られたものであった。「現状維持」が終了するまで、挑発により得られたフラッグは慎重に利用する必要がある。

3.2.3 生産

各大国は有効性の低い順でリソースを収集［4.4.2］し、これらを生産または攻勢へと転換する［4.5］。生産へ転換された分は、新たなユニットの生産に直ちに消費され［8.3］、攻勢に転換された分はアクションフェイズにおいてプレイに登場しているユニットの移動と攻撃に用いられる。生産に関するすべての選択は、公開情報となる。参戦中の大国［5.6］は、生産においても戦時攻勢を獲得できる［4.7］。生産されたユニットと攻勢は、各大国の生産保持ボックスに置かれる。なお詳細な生産の手順については、［4.2］章より記載されている。

デザインノート: プレイのスピード向上のため、プレーヤーが合意するならば同時に生産を行っても良い。

3.2.4 生産カウンターの最終配置

各大国は有効性の低い順で、自身の生産保持ボックスより1つのカウンターを選択し、リザーブに置いておくことができる［3.7］。

重要: 大国の生産保持ボックスに置かれたその他すべてのカウンター（フラッグ、攻勢マーカー、ユニットやその他のマーカー類）は、アクションカップに加えられる。

リソースがアクションカップに入れられることはない。管理フェイズ終了時までに転換されなかったリソース、あるいはリザーブに保持されなかったリソースは、その大国の利用可能マーカーボックスに戻される。

3.3 アクションフェイズ

アクションフェイズにおいて、カウンターはリザーブより出されるか、あるいはアクションカップよりランダムに選択され、1枚ずつ使用される。ターン全体を通じて、もっとも勝利得点の少ないプレーヤーが［1.7.1］カウンターを選択する係となる。

デザインノート: プレーヤーは、合意により誰でもカップからマーカーを引くことができるようにしても良い。ただし、いくつのカウンターがカップに残っているかを知ることができるのは、ちょっとした強みとなる。

アクションカップからカウンターが引かれる際はいつでも（たとえアクションフェイズの開始時であっても）、大国は自身のリザーブにあるカウンター［3.4］をドローの代わりとして、割り込み使用できる［3.5］。

どの大国も割り込みを実施しないならば、アクションカップよりカウンターを1枚引き、以下のように処理する。

- それぞれの大国のフラッグ、攻勢マーカー、ユニット、アップグレードマーカーが引かれた場合、関連する大国は直ちに使用するか、リザーブに配置するか、あるいは廃棄する。
- 危機マーカー、国内戦線マーカー、内戦解決マーカーは直ちに処理される。処理が終了したら、これらをターントラックの次のターン位置に置いておくこと。これらは次のターンの開始時にアクションカップに入れられる。

カウンターの処理が終了し、再びすべての大国が割り込みを実施しなかったら、アクションカップより新たなドローを行う。サドンデス［3.7.5］において危機マーカーが引かれるまで、上記の処理を繰り返すこと。

大国は、成功してもゲームにおける状況を変化させることができないならば、その政治アクションを実施できない。たとえば安定状態にある場合のプロパガンダや、適切な対象がない場合の宣戦布告がこれに該当する。

3.4 リザーブ

各大国はフラッグ、ユニット、攻勢、リソース、アップグレードのうち1つを予備としてリザーブトラックに保持できる。予備とされたカウンターは、トラック上のその大国の有効性マーカーと同じ位置に置いておくこと。なお種類を問わず、同じ大国が複数のカウンターをリザーブに置くことはできない。

リザーブに置かれたリソースマーカーは、続くターンの生産において使用されることとなる。リザーブに置かれたその他すべてのカウンターは、割り込み［3.5］に使用できる。

大国がカウンターを受け取った場合（アクションカップから引かれたものを含む）、これをリザーブに置いても良い。すでにその大国のカウンターがリザーブに置かれているならば、先に配置されていたカウンターを直ちに破棄する［3.6］。

3.5 割り込み

カップよりカウンターが引かれる前に、リザーブに置かれたカウンターを使用することで割り込みを実施できる［3.4］。複数の大国が割り込みを実施しようとした場合、有効性の大きい順番で優先度が与えられる［5.3］。

異なる大国が、順番で割り込みを実施しても良い。ただし同じイデオロギーの大国が続けて割り込みを実施してはならない。直前にカップから引かれるか、あるいはリザーブから使用されたマーカーが同じイデオロギーのカウンターであった場合、大国は割り込みを実施できない（国内戦線マーカーを含め、自身のカウンターも対象となる）。

例: イタリア（有効性 1）とイギリス（有効性 2）は、共にリザーブにカウンターを有している。イギリスがイタリアより高い有効性を持っていることから、イギリスが先に割り込みを実施する権利を有しており、イギリスが割り込みを実施しなかった場合に、イタリアが割り込みを行うかどうか確認することとなる。

イタリアが割り込みの実施を求めた場合、イギリスは予定を変更して先に割り込みを行うこととしても良い。イギリスのプレイが完了したのち、イタリアは改めて割り込みを実施するかどうかを決定できる。

3.6 廃棄

大国は、アクションカップから引かれたカウンターを廃棄できる。カウンターを、自身の利用可能フォースプールに置くか［4.1.2］、利用可能マーカーボックスに置くこと［2.4.3］。

危機、国内戦線、内戦解決マーカーは廃棄できない。

3.7 ユニットとマーカーの処理

大国が自身のカウンターを引いた場合、プレーヤーはそのカウンターを使用するか、リザーブとするか、廃棄するかを選択できる（**例外:** 国内戦線マーカー）。

3.7.1 フラッグと攻勢の処理

フラッグが使用された場合、大国は政治アクション［6.0］を 1 回実施できる。

攻勢が使用された場合、大国は複数回の軍事アクション［8.0］を実施できる。

フラッグまたは攻勢が解決されたら、マーカーをその大国の利用可能マーカーボックスに戻す。

3.7.2 ユニットの処理

ユニットが使用された場合、大国はこれを生産拠点［2.3.9］に、通常のアップグレードされていない面で配置しなければならない。海上ユニットは、生産拠点より連絡線（LOC［4.3］）を引くことができる、本国の沿岸エリアに配置しなければならない。

そののち、配置されたユニットに対して直ちに展開アクション［8.4］を実施できる。

ユニットを配置できる適切なエリアがない場合、大国はユニットを廃棄するか、リザーブとするか、ターントラックの次のターン位置に置く。

3.7.3 アップグレードの処理

アップグレードマーカーにより、既存のユニットを強化できる。アップグレードが使用された、LOC を引くことができるエリアの適切な種類のユニット 1 つを選択し、アップグレード面（戦車軍、空母艦隊、戦略空軍など）に裏返す。アップグレードマーカーを、大国のフォースプールに戻すこと。アップグレードできる適切なユニットがない場合、アップグレードマーカーを廃棄するかリザーブとするか、ターントラックの次のターン位置に置く。

3.7.4 危機の処理

各ターンの管理フェイズにおいて、4 つの**危機マーカー**がアクションカップに入れられる。

危機マーカーが引かれた場合、そのターンにおいて 3 枚目までであればダイスを 2 つ振ること。ダイスの「高い出目」と「低い出目」を確認し、危機表の適切な欄を確認する。ゲームにおける戦争状態が限定戦争または全面戦争であれば［5.6.3］、戦時表を使用すること。その他の場合は平和時表を参照する。

例: 最初の危機マーカーが引かれ、引いたプレーヤーは 2 と 4 をロールした。この場合は対応する危機表の 4-2 の項目を参照する。

危機表が降伏した大国またはプレイ対象外の大国を指定している場合、イベントのその部分を「効果なし」とする。イベントを実施してもゲームの状況に変化が生じない場合は、ダイスを振りなおす（振り直しは 1 回のみ）。

例: 戦時中の危機表において 4-3 の「政治的危機」（労働者

のストライキ）がロールされたが、フランスがリザーブにコマを配置していない場合、振り直しを行う。なにお平和時の危機表において 6-4 の「スカンジナビア同盟」がロールされたが、記載された国家を支配する大国がすべて有効性判定に成功した場合、イベントはそのまま適用される（ロールに失敗した場合、ゲームの状況に変化が生じる可能性があったため）。

危機マーカーの処理が終了したら、ターントラックの次のターン位置に置いておく。

3.7.5 サドンデス

そのターンにおける 3 つ目の危機マーカーが処理されたら、ターンマーカーを**サドンデス**の面にすること。サドンデス期間に危機マーカーが引かれた場合、イベントのロールは実施せずに、アクションフェイズが終了するかどうかの判定を行う。

アクションカップのカウンターを取り出し、各大国はカップから取り出された自身のカウンターの数と自身の参戦状態［4.1］を比較すること。いずれかの大国が以下の条件を満たしている場合、アクションフェイズは継続する。

- 「非軍事国家」あるいは「再軍備」状態で、カウンターが 2 個以上ある。
- 「動員」あるいは「消耗」状態で、カウンターが 3 個以上ある。
- 「総力戦」状態で、カウンターが 4 個以上ある。

アクションフェイズが継続した場合、取り出されたすべてのカウンターに、危機マーカー1 つを加えてカップに戻しプレイを継続する。ターンマーカーはサドンデスの面にしておくこと。

いずれの大国も上記の条件を満たしていなければ、アクションフェイズは終了し、終了フェイズ［3.8］に移行する。

例: 4 つ目の危機マーカーが引かれ、フランス×1、イギリス×2、ドイツ×3 のマーカーがアクションカップに残されていた。フランスの参戦度は再軍備であり、残りカウンターが 1 枚であることからターンの継続条件を満たしていない。イギリスの参戦度は動員であり、残りカウンターが 2 枚であることからこれもターンの継続条件を満たしていない。ドイツの参戦度は動員であり、残りカウンターが 3 枚であることからターンの継続条件を満たしている。そのため危機マーカーをアクションカップ戻し、ターンは継続する。

3.7.6 国内戦線

大国の**国内戦線**マーカーが引かれた場合、その時点の参戦度［4.1］が非軍事国家でない限り、直ちに国内戦線安定度判定［5.5.1］を実施しなければならない。

そののち、大国は展開アクション［8.4］を実施する。

コミュニスト勢力の国内戦線マーカーが引かれた場合、そのターンにおける政治姿勢［12.3.1］を変更していなければ、変更を実施できる。

最後に、国内戦線マーカーをターントラックの次のターンの位置に置く。

3.7.7 内戦解決

内戦解決マーカーが引かれた場合、中国内戦［11.4.5］を含め、現在実施されているすべての内戦の処理を行う［11.3］。そののち、内戦解決マーカーをターントラックの次のターン位置に置く。

3.8 終了フェイズ

直ちに、ゲームが終了するかどうかの判定を行う［1.6］。もしゲームが終了しなければ、以下の手順でアクションカップに残されたすべてのカウンターの処理を行う。

1. 内戦解決マーカーの処理を行う。
2. 有効性が低い順に国内戦線マーカーの処理を行う。
3. フラッグ、攻勢、ユニットとアップグレードマーカーをそれぞれの大国の生産保持ボックスに置く。
4. もしあれば、大国は自身のリザーブを生産保持ボックスに移動させる。
5. 参戦状態、有効性、ソ連政治姿勢マーカーを表面にする。
6. ターンマーカーをサドンデス面より通常のターン表示面にし、ターントラック上の次のボックスへと移動させ、新たなターンを開始する。

4.0 経済

プロダクションにおいて大国は支配エリアよりリソースを収集し、ユニットを建造するための生産［4.6］、または

軍事アクションを実施するための攻勢［8.0］に転換する。

4.1 参戦度

戦争のための資材を生産する能力は、その参戦状況、すなわち戦争に費やされる経済力により表される。

大国の参戦度により、ステータスカードに示されているように政治的有効性、フォースプール制限、軍事的効率が決定される。参戦度は、右側に向かって移動するのみとなっている。

大国の参戦度が変動した場合、新たなフォースプール制限や変換レートは直ちに適用される。それぞれの参戦度レベルに応じたゲームにおける効果は、以下に記載されている。

非軍事国家

- リソース 2 つごとに生産 1 つに転換できる（2:1）。
- リソース 1 つごとに攻勢 1 つに転換できる。
- 攻勢 2 つの使用で 1 回の軍事アクションを行える（2:1）。攻勢 1 つは陣営のリザーブ［3.4］から出し、もう 1 つはアクションカップから引かなければならない。
- 国内戦線安定度判定を行わない。
- 宣戦布告を行えない。
- フォースプールにアップグレードマーカーを入れられない。

再軍備

- リソース 1 つごとに生産 1 つ（1:1）、または攻勢 1 つに転換できる。
- 攻勢を使用するごとに 1 回の軍事アクションを行える（1:1）。
- 宣戦布告を行えない。

動員

- リソース 1 つごとに生産 2 つ（1:2）、または攻勢 1 つに転換できる。
- 攻勢を使用するごとに 2 回の軍事アクションを行える（1:2）。
- プロパガンダ政治アクションと国内戦線安定度判定に－1 のペナルティがつく。

総力戦

- リソース 1 つごとに生産 3 つ（1:3）、または攻勢 1 つに転換できる。
- 攻勢を使用するごとに 3 回の軍事アクションを行える（1:3）。
- プロパガンダ政治アクションと国内戦線安定度判定に－2 のペナルティがつく。

消耗

- リソース 1 つごとに生産 2 つ（1:2）、または攻勢 1 つに転換できる。
- 攻勢を使用するごとに 2 回の軍事アクションを行える（1:2）。
- プロパガンダ政治アクションと国内戦線安定度判定に－2 のペナルティがつく。
- 宣戦布告を行えない。

4.1.1 フォースプール

大国の**フォースプール**には、その時点において利用可能な、あるいはすでにプレイに登場しているすべてのユニットとアップグレードマーカーが置かれる。大国のユニットとマーカーのうち、マップ上に置かれているものとアクションカップ内のもの、また未生産でステータスカードに置かれているものの合計数は、フォースプール制限により規制を受ける。なおフォースプール制限は参戦度に応じて変化し、大国のステータスカードに記載されている。

大国の参戦度が増加した場合［6.4］、直ちに新たなフォースプール制限に達するまで、ユニットとアップグレードマーカーを追加すること。どのユニットやマーカーを追加するかは、プレーヤーの選択による。新たに追加されたカウンターは、その大国の利用可能フォースプール、または利用可能マーカーボックスに置く。

フォースプールに置かれていない、大国の未使用のユニットとアップグレードマーカーはプレイの対象外であり、ステータスカードから離れた場所に保管しておくこと。

4.1.2 消耗

動員あるいは総力戦の状態において崩壊［5.5.2］した大国の参戦度は「消耗」となる。いかなる意味においても、消耗は参戦度の拡大を意味しない。消耗は永久的な状態であり、これを防ぎあるいは緩和する手段はない。

総力戦から消耗に移行した場合、大国のフォースプール制限は減少する。大国のプレーヤーはユニットとアップグレ

ードマーカーをマップ、アクションカップ、ステータスカードより取り除き、新たな制限内の数にしなければならない。

4.2 生産の手順

有効性の低い順で、大国は以下のように生産を解決していく。

a. 転送分［4.4.1］を含めたリソースの収集［4.4］

b. リソースの転換［4.5］

c. ユニットの生産［4.6］

d. 戦時攻勢の獲得［4.7］

e. 損傷リソースの修復［4.8］

4.3 連絡線（LOC）

連絡線（LOC）は以下の状況において判定される。

- 海上ユニットの配置［3.7.2］。
- アップグレードマーカーの使用［3.7.3］。
- リソースの収集［4.4.2］。
- 参戦攻勢の獲得［6.4.2］。
- 作戦中における補給状況の判定［9.6］。
- 内戦への干渉［11.2］

LOC は、生産拠点［2.3.9］より目標のエリアに対して引かれる。連絡線が経由するエリア数に制限はないが、それぞれのエリアは以下のいずれかでなければならない。

- 味方支配下の陸上または混合エリア。
- 敵海上ユニットまたは敵戦略航空部隊がいない海上エリア。連絡線を判定している大国が参戦中の場合、海上エリアは味方支配下の港湾エリアより 2 エリア以内でなければならない。
- 介入アクションの目標エリア［8.5］

LOC は制限地形陸上エリア［2.3.10］／遅延ボックス［2.3.5］に対して、**また**これらから引くことができるが、制限地形エリア／遅延ボックスを**経由**することはできない。制限地形**混合**エリアは LOC を妨害しない。

例: ドイツはモスクワを支配していても、周囲を制限地形陸上エリアに囲まれていることから、モスクワのリソースを収集できない。

4.4 リソースと生産

リソース記号［2.3.8］が記載されたエリアは、ターンごとの生産フェイズにおいて、支配する大国に 1 リソースを提供する。

エリアに配置されている限定リソースマーカーは、そのエリアの支配者が受け取る。限定リソースマーカーが収集された場合、これをゲームより取り除く。

損傷マーカーが置かれた（戦略爆撃［9.5.2］による）リソースエリアは、リソースを生み出さない。損傷マーカーは生産フェイズの終了時に取り除かれる［4.8］。

4.4.1 リソースの転送

米国のみがリソースの転送を行える。これは日米通商による強制的なもの［12.1.3］と、レンドリースによる任意のもの［12.2.2］がある。

米国がリソースを転送する場合、相手国は米国の本国エリアより自身の生産拠点エリアまで連絡線［4.3］を引くことで、自身の生産フェイズにおいてこれを受け取る。米国と受け取り国の港湾は、LOC を引くにあたりいずれも味方港湾と見なす。転送されたリソースは、それが工業リソースであれば戦時攻勢［4.7］に使用できる。

例: アメリカが、ドイツと交戦中のイギリスにリソースを転送しようとしている。ドイツがアイスランドと北大西洋にユニットを配置しているならば、イギリスは連絡線を引くことができず、リソースの転送は阻止される。イギリスとドイツが敵対関係でなければ、ドイツのユニットはリソースの転送を妨害しない。この場合、アメリカの交戦状態は考慮されない。

4.4.2 リソースの収集

大国は、リソースを含むエリアに LOC［4.3］を引くことができるならば、リソースを収集できる。なお生産拠点自身が有しているリソースは、LOC を必要としない。

収集されたリソースごとに、大国プレーヤーはリソースマーカー1 つを利用可能マーカーボックスより、生産保持ボックスへと移動させる。大国が必要なリソースマーカーを有していない場合、超過分のリソースは失われ、このターンにおける生産には使用できない。

デザインノート: リソースマーカーは、攻勢マーカーの裏面に記載されている。

収集された工業リソースの数を記録しておくこと（戦時攻勢の計算に必要なため［4.7］）。

デザインノート: どれだけの数の工業リソースを収集したのか覚えておくのが難しいようであれば、数を記録するため生産保持ボックスに自身のキューブを置くと良いだろう。

重要: 民主主義勢力は現状維持（Status Quo）が発動している間［12.2］、本国外（植民地や支配下の国家など）のリソースを収集できない。

4.5 転換

収集されたリソースは、それぞれ攻勢マーカー1 つ、または大国の現時点での参戦度［4.1］に応じた数のユニットに転換される。

参戦度	リソースごとの生産数
非軍事国家	2 リソースで 1 生産（2:1）
再軍備	1 リソースで 1 生産（1:1）
動員	1 リソースで 2 生産（1:2）
総力戦	1 リソースで 3 生産（1:3）
消耗	1 リソースで 2 生産（1:2）

大国が生産保持ボックスに有するリソースマーカーごとに、プレーヤーはそれを「攻勢」面に裏返すか（生産レートに関係なく、リソース 1 つにつき攻勢 1 つに転換する）、リソース面のままとしておく（上記のレートに従い生産に転換する）。

4.6 生産

大国はリソース面のマーカーの数を合計し、参戦度によるレートを掛け合わせる。結果が、そのフェイズにおいて生産できる数となる（端数切捨て）。リソースマーカーを利用可能マーカーボックスに戻すこと。

例: 非軍事国家のフランスが、3 つのリソースを生産に割り当てている場合、フランスは 3×1/2 により生産 1 つを得る。

大国は以下の表に従い、生産数を新規ユニットまたはアップグレードマーカーの生産に使用できる。生産フェイズ終了までに使用されなかった生産数は失われる。

生産の対象とするユニットとマーカーは、その大国の利用可能フォースプール［4.1.2］より選択しなければならず、自由にカウンターを選択できるわけではない。生産されたユニットは、その大国のステータスカードの生産保持ボックスに置くこと（**例外:** 生産された要塞と水上艦隊ユニットは、ターントラック上の次のターン位置に置く）。

ユニット／コスト／配置
アップグレードマーカー／2 生産／生産保持ボックス
水上艦隊／2 生産／ターントラックの次ターン
要塞／1 生産／ターントラックの次のターン
その他のユニット／1 生産／生産保持ボックス

* イタリアとフランスはドレッドノート改修マーカーを使用することで、それぞれ水上艦隊 1 つをコスト 1 で生産できる［12.1.2、12.2.1］。

デザインノート: ユニットとアップグレードマーカーが、生産時に直接ボード上に配置されることはない。

4.7 戦時攻勢

参戦中の大国は、このターンに収集された**工業**リソースごとに（限定リソースでも良い）1 つの攻勢マーカーを、利用可能マーカーボックスより獲得できる。これらの戦時攻勢マーカーは、その大国の生産保持ボックスに置くこと。前のターンにおいて収集されたリソースは、戦時攻勢において工業リソースとは見なされない。

デザインノート: ユニットの生産により利用可能マーカーボックスに戻されたリソースマーカーは、そのまま戦時攻勢マーカーとして使用できる。

4.8 修復

リソースエリアより、すべての損傷マーカー［9.5.2］を取り除く。

4.9 管理フェイズの例

1941～1942 年ターンの開始時において、ドイツはフランスと UK に対する戦端を開いている。ファシストプレーヤーはドイツの管理フェイズを、2 つのフラッグをドイツのステータスカード上の利用可能マーカーボックスに置くことで開始し、これらを生産保持ボックスに移動させる。多くの大国は 1 つのフラッグしか獲得できないが、「長いナイフの夜」特別ルールが 2 つのフラッグ獲得を可能にしている。

ファシストプレーヤーは、次にドイツのリソースを収集する。本国のルールとベルリンにリソースがあることから、ドイツは 2 つの攻勢／リソースマーカーを利用可能ボックスより取り、リソース面で生産保持ボックスに置く。またどちらも工業リソースであることから、戦時攻勢に関する

記録のため 2 つのキューブをボックスに配置する。

ドイツはベネルクスとスウェーデンを支配しており、これらにはいまだ限定リソースマーカーが置かれている。そのためファシストプレーヤーはこれらを収集し、マーカーを破棄したのち、ドイツのリソースマーカー2 つを生産保持ボックスに置く。ベネルクスのリソースが工業リソースのため、ドイツは生産保持ボックスにキューブ 1 つを追加する（合計 3 つとなる）。

4 つのリソースマーカーのうち、ファシストプレーヤーは 2 つを攻勢に使用することとし、攻勢面に裏返した。残る 2 つは生産に使用し、ドイツの参戦度が「動員」であることから 4 つ分の生産に転換される（1:2 の転換率となる）。ファシストプレーヤーは陸軍、空軍、戦車アップグレードをフォースプールより生産保持ボックスに置き、転換された 2 つのリソースを利用可能ボックスに戻す。

ドイツは参戦中のため、戦時攻勢を獲得する。工業リソース 3 つを収集していることから（記録用のキューブが 3 つ置かれている）、ファシストプレーヤーは利用可能ボックスから攻勢マーカー3 つを生産保持ボックスに置き、記録用のキューブを取り除く。この時点において、ドイツの保持ボックスには 2 つのフラッグと 5 つの攻勢、陸軍、空軍、戦車アップグレードが置かれていることになる。

最後にファシストプレーヤーは戦車アップグレードを有効性／リザーブトラック上のリザーブに置くこととし、生産保持ボックスに残されたカウンターをすべてカップに入れる。

5.0 政治コンセプト

大国政府による政治的な影響力は、フラッグマーカーにより示されている［5.2］。大国がフラッグを使用した場合、これにより 1 回の政治アクションを試みることができる［6.0］。一部の大国は、彼らのみが実施できる特別な政治アクションを有している［6.8］。

大国は管理フェイズ［3.2］においてフラッグを獲得する。これは、彼らが権益を有するエリアに対する「挑発」［5.2.3］、あるいはゲームにおけるイベントによって獲得される［5.2.4］。

政治アクションを成功させるためには、有効性判定［5.3］に成功しなければならない（**例外:** 参戦中に参戦度を増加させる場合［6.4］、ならびにコミュニストが国内戦線で政治姿勢を変更する場合［12.3］を除く）。

5.1 権益

大国が**権益**を有しているかどうかにより、挑発に対してフラッグを獲得できるかどうか、また外交の対象にできるかどうかが制限される。

大国は以下の対象に権益を有している。

- 自身が支配する陸上／混合エリア
- 支配エリアに**隣接**するエリア（陸上、海上、混合）。
- 自身の支配下の本国エリアまたは植民地エリアより、海上エリア 1 つを介して接する陸上／混合エリア。
- 援助マーカーを有するエリア［11.2］、または影響力マーカー［11.3］を有するエリア。
- 自身が基地を有するエリア［2.3.2］。
- 同盟国が権益を有するエリア［6.1］。

例: 英国はベネルクス、デンマーク、パリ、ブルターニュ、ノルウェー（北海を介してロンドンと接している）、アイルランド、ポルトガル、スペイン（ウエスタンアプローチを介して接している）に権益を有している。同様に米国はフィリピンより南シナ海を介して広東と江蘇に権益を有している。

なお、複数の大国が同じエリアに権益を有している場合もある。

例: フランスと UK は同盟している。フランスがポーランドを支配した場合、イギリスとフランスの双方がポーランドに権益を得る。

5.2 フラッグ

大国が**フラッグ**を使用した場合（カップまたはリザーブより）、1 回の**政治アクション**を試みることができる。使用後のフラッグは、その大国のステータスカードの利用可能マーカーボックスに戻す。

5.2.1 利用可能なフラッグ

それぞれの大国は、既定枚数のフラッグを有している。獲得されたフラッグは使用後に再利用され、再び利用可能となる。利用可能なフラッグは、ステータスカードの利用可

能マーカーボックスに置かれる。

例: ドイツは 1933 年シナリオの開始時点で 4 つのフラッグを有しており、1 つはリザーブに、1 つはアクションカップに、2 つはステータスカードの利用可能ボックスに置かれる。

5.2.2 獲得されたフラッグ

大国がフラッグを得た場合、自身のステータスカードの利用可能マーカーボックスよりフラッグ 1 つを取り、直ちにアクションカップまたはリザーブに置くか（アクションフェイズの場合）、あるいは生産保持ボックスに置く（管理フェイズの場合）。利用可能なフラッグマーカーがない場合、獲得されたフラッグは無効となる。

デザインノート: 少なくとも 1 つのフラッグを利用可能な状態にしておくこと、さもなければ相手のアクションによりフラッグを獲得できなくなる。

5.2.3 挑発によるフラッグ

挑発とは、結果として相手陣営の大国にフラッグを与えるアクションのことである。挑発により獲得されるフラッグは、特記されない限り累積する。

重要: 挑発は対象の大国と**対立**してはいるが、**敵対**していない場合にのみ適用される（互いに交戦状態にない）。

対立する大国が以下のいずれかを実施した場合、大国は挑発を受ける。

- ステータスカードに特記された同盟の形成、または同盟への参加［6.1］（アクションごとに最大 1 つのフラッグを獲得）。
- 自身または同盟国に対する宣戦布告［6.2］。
- ステータスカードに記載されている場合は、参戦度の拡大［6.4］。
- 権益を有するエリアへの干渉［11.2］。
- 権益を有するエリアへの作戦［9.0］の宣言（成否に関わらず）。
- その大国への奇襲の実施［9.8］。
- 危機イベント［3.7.4］、外交［6.3］、征服［10.9］、内戦の決定的勝利［11.3］などにより、権益を有するエリアの支配を獲得した。

例: イギリスが参戦度を増加させた場合、ドイツとイタリアがイギリスと交戦状態になければ、「挑発」を受けフラッグを獲得する。

例: イギリスとアメリカが同盟を形成した場合、ドイツとイタリア、日本はすべて「挑発」を受けフラッグ 1 つを獲得する。

例: ドイツがベネルクスを攻撃した。攻撃を解決する前に、権益を有するフランスとイギリスはそれぞれフラッグを獲得する。ドイツがベネルクスを征服した場合、彼らは追加のフラッグ 1 つを獲得する。

5.2.4 ゲームイベントによるフラッグ

大国は以下のいずれかによりフラッグを獲得する。

- 危機イベント［3.7.4］による指示。
- 敵対する大国が崩壊［5.5.2］または降伏［5.5.4］した。
- 外交アクションの「外圧」の目標となり、これが成功した［6.6］。
- 陸上または海上戦闘の大勝利による獲得［10.12］。
- 活動状態にある敵本国エリアの征服（首都エリアであればフラッグ 2 つを獲得）、あるいは活動状態にあるリソースを含む敵植民地エリアの征服［10.9］。
- 自身の本国エリアより味方のものではないキューブを除去、あるいはリソースを含む自身の植民地エリアより味方のものではないキューブを除去。首都であれば追加のフラッグ 1 つを獲得する。
- 日本がワシントン海軍軍縮条約を離脱（イギリスとアメリカのみ［12.1.3］）。
- 「現状維持」が終了（民主主義勢力のみ［12.2］）。

例: ドイツがフランスよりパリを獲得した場合、敵の本国エリアであり首都であることから合計 2 つのフラッグを得る。

例: イギリスがインドから他の大国のキューブを除去した場合、フラッグ 1 つを獲得する。ただしイギリスが同様にビルマから除去しても、フラッグを獲得することはできない。

5.3 有効性

有効性とは、大国が一貫した政治ポリシーを形成し運用するための意志や能力を表したものだ。

大国によって行われる政治アクションは、有効性判定を行

うことで解決される（**例外:** 参戦国による参戦度の増大［6.4］、ならびに国内戦線におけるコミュニストによる政治姿勢の変更［12.3］）。安定度テスト［5.5.1］やその他ゲームにおけるアクション、イベントにおいても有効性判定が求められる。

有効性判定を行うにあたり、大国はその時点における有効性に等しい数のダイスを振ること。修正後の結果が **5** 以上であれば、判定は成功する。

大国の有効性は、ステータスカードに記載されているように、その時点における参戦度を基準としている。大国の有効性は、有効性トラック上にマーカーを置くことで記録すること。

例: 1933 年において、ステータスカードに記載されているようにイギリスは有効性 2 となっている。参戦度が「動員」となった場合、有効性は 3 に増加する。

一部の危機イベントにより、大国の有効性が一時的に減少する場合がある。記録のため、大国の有効性マーカーを裏面にしておくこと。有効性が 2 以上減少することはなく、また有効性の最小値は 1 となる。大国の有効性が減少した場合、トラック上でマーカーを移動させるだけでなく、一時的な減少であることを記録するためにマーカーを裏返しておくこと。有効性が 1 の状態からさらに減少した場合、マーカーをその場から動かさずに、有効性判定［2.8］の結果に－1 のペナルティが適用されることを示すため、マーカーを裏面にする。

イタリアが Il Duce のフラッグを使用した場合、そのフラッグにより試みられる政治アクションにおいて、有効性に＋1 の修正が加えられることに注意。

重要: その時点のコミュニスト勢力の政治姿勢［12.3.1］に応じて、有効性判定の一部またはすべてにペナルティが適用される。

5.4 政治アクションの失敗

大国が政治アクションにおいて有効性判定に失敗するごとに（**例外:** 外交による失敗を除く［6.3］）、対応する**政治アクション失敗ボックス**［2.5］にキューブを 1 つ置くこと。その大国による次回の同種の政治アクションにおいて、政治アクション失敗ボックスに置かれたキューブ 1 つにつき、有効性判定に＋1 のボーナスが与えられる。

大国の政治アクションが失敗したならば、試みられた政治アクションと一致しないすべての政治アクション失敗ボックスよりキューブを取り除くこと。大国の政治アクションが成功した場合、すべての政治アクション失敗ボックスに置かれたキューブを取り除く。

同盟政治アクション［6.1］が失敗した場合、アクションを試みた大国は**それぞれ**、同盟ボックスにキューブを 1 つ置く。同盟の試みにボーナスを得るためには、同盟を試みるすべての大国がボックスにキューブを有していなければならない。その他の種類の政治アクションを試みた場合、これら大国のすべてのキューブが失われる。

例外: すでに形成されている同盟に 3 番目の大国が参加する場合、アクションの失敗により自身のキューブのみが配置され、また修正や除去の対象となる。

大国が固有の**スペシャルアクション**を実施すると［6.8］、スペシャルアクションボックスが使用される。アクションに関連するマーカーが用意されているならば、どのアクションが実施されたのかの記録のため、マーカーをスペシャルアクションボックスに置くこと。

デザインノート: 我々はこれを「不名誉キューブ」と呼んでいる。君たちも、そうしてみたらどうだろう？

例: 参戦状態にないフランスが参戦度の拡大を試み、2 をロールして失敗した。これによりキューブ 1 つが、参戦度政治アクション失敗ボックスに置かれる。次のフラッグの使用において、フランスは再び参戦度の拡大を試み、3 をロールした。これは先の失敗による＋1 のボーナスを加算しても、失敗となる。これにより 2 つめのキューブが参戦度ボックスに加えられる。フランスは続くフラッグのドローにおいて、ハンガリーに対する外交を試み、4 をロールして失敗となった。フランスが異なる政治アクションを試みたことから、参戦度政治アクション失敗ボックスに置かれた 2 つのキューブは取り除かれる。また、外交の失敗によりキューブが配置されることもない。

5.5 安定度

それぞれの大国の**安定度**は安定度トラックにおいて、「安定」から「動揺」、「不安定」を得て「崩壊」までの範囲で示されている。

なお崩壊に至った大国は降伏することがあり、この場合はゲームから除外されることとなる。

5.5.1 安定度テスト

安定度テストは、有効性判定により行われる［5.3］。判定に成功した場合、特に変化はない。判定に失敗した場合、大国の安定度は 1 レベル減少する。大国の安定度が崩壊（collapse）に達した場合［5.5.2］、大国は降伏する可能性がある［5.5.4］。

大国は、以下の状況において安定度テストを実施しなければならない。

- **危機イベント:** 一部のイベント［3.7.4］により、大国は安定度判定を実施する。
- **国内戦線:** 国内戦線マーカーが引かれた場合［3.7.6］、非軍事国家でない大国は安定度判定を実施する。大国の参戦度が動員であれば判定に－1 のペナルティが適用され、総力戦の状態であれば－2 のペナルティが適用される。

デザインノート: 初版においてこの項目に記載されていた「重要」ボックスは削除されている。

- **崩壊／降伏:** 同盟国が崩壊または降伏した場合、大国は安定度判定を行う。
- **軍事危機:** 陸上または海上戦闘において損失超過となった場合、大国は安定度判定を行う［10.12］。
- **支配の喪失:** 本国エリア、リソースを有する植民地エリアを喪失するごとに、大国は安定度判定を行う。失われたエリアが首都エリアである場合、2 回目の追加判定が実施される。
- **核爆弾:** 核爆弾による損失が適用されるごとに、防御側の大国は安定度判定を行う［12.2.2］。

5.5.2 崩壊

大国政府の崩壊は、新たな政府の組閣やクーデター、より悪い出来事に至るまでさまざまな変革を表したものだ。

大国の安定度マーカーが崩壊ボックスに移動した場合、大国は崩壊し降伏する可能性がある。

大国の**降伏値**を以下のように求める（基準値はゼロ）。

- 中立、対立、敵対のキューブが本国エリア、またはリソースを含む植民地エリアに置かれているごとに＋1。
- 大国の勝利得点がゼロ以下であれば＋1［1.7.1］。
- 大国の参戦度が消耗［6.4］である場合は＋1。

大国のプレーヤーはダイスを 1 つ振ること。

- 出目が降伏値を上回っている場合、以下の崩壊手順を実施すること。
- 出目が降伏値以下である場合、降伏手順［5.5.4］を実施すること。

5.5.3 崩壊手順

大国が崩壊した場合、以下の手順を順番通りに実施すること。

デザインノート: この項目は初版から大きく修正されている。初版からのプレーヤーは良く確認しておくこと。

1. 敵対する大国は、それぞれフラッグ 1 つを得る［5.2.2］。
2. 崩壊した大国が実施を予定していた安定度判定は、すべてキャンセルされる。大国の安定度を「動揺」とする。
3. 大国のリザーブをスタータスカードに戻す。
4. 大国のキューブを、政治アクション失敗ボックスよりすべて取り除く。
5. もし低下していないならば、ターンの残り期間において崩壊した大国の有効性を 1 つ下げる。
6. 大国の同盟国は、安定度テストを実施する。他の大国がこれにより崩壊／降伏した場合、現在の処理が終了した後に 1 つずつ処理を行う（有効性が低い順）。
7. 大国の参戦度が「消耗」の場合、同盟は破棄され［6.1.4］、敵対するすべての大国に休戦［5.6.2］を申し入れなければならない。敵対する大国はそれぞれ、有効性が低い順番で休戦を受け入れるかどうかを決定する。
8. 大国の参戦度が「動員」または「総力戦」であれば「消耗」とし、フォースプールを調整する。

イタリアが崩壊した場合、「ドゥーチェ」のフラッグとその能力は、永久に失われる。ドイツが崩壊した場合、「長いナイフの夜」の特別ルールは、ゲームの残り期間においてキャンセルされる。

崩壊後も、大国は元のイデオロギーを構成する国家としてゲームに留まり、通常通りアクションを行える。

デザインノート: 特にゲームの初期においては、崩壊が大国に恒久的なダメージを与えない場合もある。

5.5.4 降伏

重要: すべての本国エリアを失った大国は、その時点において直ちに降伏する。

大国が**降伏**した場合はゲームから除去され、アクティブな国家としては存在できない。以下の手順を順番通りに実施すること。

デザインノート: この項目は初版から大きく修正されている。初版からのプレーヤーは良く確認しておくこと。

1. 敵対する大国は、それぞれフラッグ 1 つを得る。

2. 大国の同盟国は、安定度テスト［5.5.1］を実施する。他の大国がこれにより崩壊／降伏した場合、現在の処理が終了した後に 1 つずつ処理を行う（有効性が低い順）。

3. 大国が支配していたエリアに陸上ユニットを配置している同盟国、あるいは大国が支配していた基地に航空／海上ユニットを配置している同盟国は、直ちにこれらエリアや基地の支配を獲得する。イギリスが降伏した場合、すべての特別海軍基地を取り除く。同盟国がこれらのエリアまたは基地を支配することはできない。

4. 大国の同盟は破棄される［6.1.4］。

5. 大国のカウンターとキューブをすべてゲームより取り除く。これには基地マーカーや、アクションカップに入れられているカウンターを含む。元々その大国が所有していた基地で、なおかつ他の大国により支配されていない基地に未所有基地マーカーを置く。

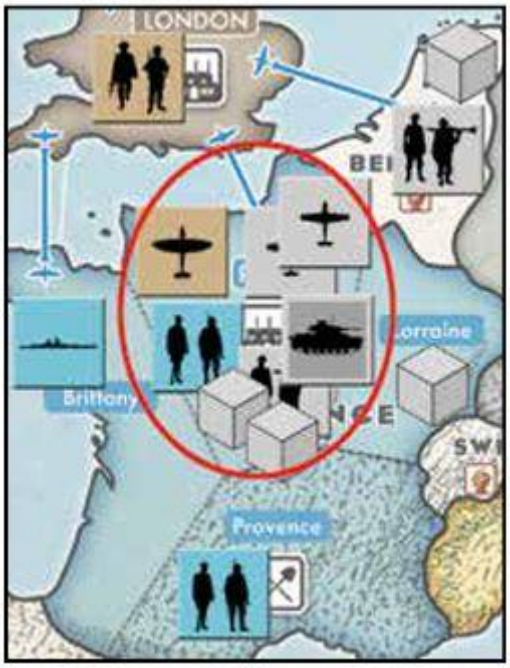
6. 他の大国により支配されていない本国と植民地エリアに、中立キューブを置く（首都には 2 つ置く）。これらのエリアは非支配国家となる。かつての本国エリアであったこれらの国家は、直ちに「外交の契機」［5.7］の対象となる。その時点における手番国家が指定する順序に従い、解決すること。

7. 降伏した大国のキューブが、手順 4（**訳注:** 手順 2 の誤り？）において降伏した他の大国より取り除かれた場合、それらのエリアには中立キューブを置く。手順 5 に記載されている通り、本国エリアは「外交の契機」の対象となり、失われた基地には未所有基地マーカーが置かれる。

8. 大国の勝利得点マーカーを、新たなマイナスの位置に置く。

9. 降伏した大国の安定度マーカーを「降伏」面に裏返す。降伏した大国の本国エリアにもっとも多くのキューブを有している対立イデオロギーは、政治ディスプレイの自身の側に降伏マーカーを移動させる。同値の場合は、対立するイデオロギーの**双方**が降伏マーカーを獲得する（2 つのイデオロギーの中間に置く）。いずれの大国も降伏国家の本国にキューブを有していいない場合、降伏マーカーをゲームより取り除く。

10. ゲームが終了したかどうかを確認する［1.6］。



例: ドイツがパリを攻撃し、防御側のフランスとイギリスの連合軍に勝利した。ドイツは、敵の本国エリアでなおかつ首都を占領したことから 2 つのフラッグを獲得する。フランスは 2 回の安定度判定を実施し、いずれにも失敗したことで崩壊状態となった。フランスは勝利得点がゼロであり、パリとロレーヌを喪失し、首都を喪失したことから降伏値は 4 となる。フランスはダイスを 1 つ振り、4 以下であった場合は降伏する。フランスは 3 をロールし、降伏することとなった。

ドイツはフラッグ 1 つを獲得し、フランスの同盟国であるイギリスは安定度判定を実施しなければならない。すべてのフランスのユニットとマーカーはゲームから取り除かれる。また中立キューブがブルターニュとプロヴァンスに置かれる。ドイツはブルターニュとプロヴァンスに対する

外交の試みを実施でき、これの成功には 5 の出目を必要とする（レジスタンス値は適用されない）。ドイツのプロヴァンスに対する試みは失敗したが、はブルターニュに対する試みには成功した。非支配のプロヴァンスにおいて、史実におけるヴィシー政府が成立し、残るフランス本国エリアはドイツが支配することとなる。フランスの安定度マーカーは降伏面に裏返され、政治ディスプレイのファシストサークルに置かれることとなる。

デザインノート: その通り、米国にも「降伏」の可能性がある。めったには起こらない出来事ではあるが、史実のように極度な孤立主義にシフトしたと考えられる。

5.6 戦争

Cataclysm において、**戦争**は 2 つの対立する大国において、互いに軍事作戦が可能な状態を指す。戦争状態にある大国は**参戦中**となる。また、戦争状態にあり対立する大国は、互いに敵対関係となる。

戦争状態は、政治ディスプレイの対応する戦争ボックスに、参戦中の大国がそれぞれのキューブを配置することで表示される。

重要: 同じイデオロギーにおける複数の大国が共通の敵と戦争状態にある場合、単一の戦争に統合される。これは同盟の状況とは関係がない。なおそれぞれの戦争においては、2 つの異なるイデオロギーのみが関与する。

例: この図において、3 つの戦争が進行している。戦争 1 はドイツとイタリアがソ連と対立しているものであり、戦争 2 はアメリカが日本と対立するもの、戦争 3 はイギリスとフランスがドイツとイタリアに対立するものである。この例において、同盟は形成されていない。アメリカとイギリスが同盟した場合、彼らは互いの戦争に関与する。すべてのファシスト国家が共通の敵（アメリカ）を有していることから、戦争 2 と 3 は 1 つのより大規模な戦争に統合され、アメリカ＋イギリス＋フランス対ドイツ＋イタリア＋日本となる。

もし代わりに日本がイギリスに宣戦布告した場合、アメリカとその他の民主主義国家が同盟していなくとも、戦争 2 と 3 は統合される。ここで重要なのは、イギリスがいずれの戦争においてもファシスト国家と敵対していることにある。そのため、戦争も 1 つに統合されるのだ。

5.6.1 戦争の開始

大国は、政治アクションにおける宣戦布告［6.2］あるいは奇襲［9.8］を実施するか、それらの対象となることで参戦中となる。

重要: コミュニストと民主主義勢力は、政治アクションの宣戦布告によってのみ戦争を開始できる。ファシスト勢力は宣戦布告または奇襲により戦争を開始できる。

大国が参戦中となった場合、これらの同盟国は同盟を維持して戦争に参加するかどうか、決定しなければならない［6.1.3］。戦争に参加しない同盟国は、直ちに同盟より離脱する［6.1.4］。

5.6.2 戦争の終了

いったん開始された戦争は、以下のいずれかの方法により集結する。

- **休戦:** 戦争に関与するすべての大国の合意により、戦争はいつでも終結できる。また参戦度が「消耗」の状態において崩壊した国家は、それぞれの敵対する大国に対し休戦の申し出を行い、これが受諾されるかどうか確認しなければならない［5.5.3］。同盟における一部の大国のみが休戦に同意した場合、その大国は直ちに同盟を離脱する［6.1.4］。
- **降伏:** いずれか 1 つのイデオロギーに属する大国のみが参戦状態で残った場合、戦争は終結する［5.5.4］。

戦争が終了したら、関与する大国のキューブを政治ディスプレイより取り除く。

戦争の終結により、同盟していた大国が互いに味方ではなくなった場合、エリアに駐留できないユニットは、所有者の選択により退却［10.10］するか、あるいはアクションカップへと戻さなければならない。

デザインノート: 上記の状況においてアクションカップに入れられたユニットは、抑留され送還されたことを表して

いる。なおアップグレードされたユニットは、通常面で帰還する。

5.6.3 戦争状態

戦争状態マーカーにより、戦火の拡大とその激しさが表示される。これは、個々の大国に適用されるものではない。危機イベント［3.7.4］の解決時において、戦争状態マーカーが政治ディスプレイ上（限定戦争）またはターントラック上（全面戦争）に置かれている場合、**戦時**イベントの解決を行う。もしこれらがなければ、**平和時**イベントの解決を行う。

5.6.4 限定戦争

いずれかの大国が参戦状態となった場合［5.6.1］、直ちに政治ディスプレイの中心に戦争状態マーカーを限定戦争の面で配置する。参戦状態にある大国がいなくなった場合でも、戦争状態マーカーがプレイより取り除かれることはない。US レンドリースマーカー［12.2.2］が政治ディスプレイに置かれているならば、米国の利用可能マーカーボックスに置く。

5.6.5 全面戦争

以下のいずれかの状況になった場合、戦争状態マーカーを直ちに全面戦争の面に裏返すこと。

- いずれかの大国の参戦度が総力戦となった。
- それぞれのイデオロギーにおいて、少なくとも 1 つの大国が参戦状態となった（同じ戦争に参加している必要はない）。

いったん全面戦争の面となった戦争状態マーカーが、限定戦争の面に戻ることはない。

重要: 全面戦争の面に裏返された場合、戦争状態マーカーをターントラックの 2 ターン先の位置、あるいは 1945～46 年の位置に置くこと（**いずれか後に訪れる方**）。これはゲームにおける最終ターンを表すものだ［1.6］。

例: イギリスと戦争状態にあるドイツが、1943～44 年においてソ連に宣戦布告した。これによりゲームは全面戦争となる。全面戦争マーカーをターントラックの 1947～48 の位置に置くこと。ゲームは、そのターンの完了時に終わる。

5.7 外交の契機

「**外交の契機**」は、さまざまな状況により国家の支配権を獲得できる機会を示すものだ。大国は以下のような状況において、国家の支配権を獲得する機会を得る。

- 非支配国家の征服を目的とした、大国の攻撃が失敗した場合（**例外:** 中国エリア）。攻撃側に敵対する大国が、この権利を獲得する。いずれも支配権を獲得することができなければ、攻撃側に対立する（敵対ではない）大国が権利を得る。
- 大国が降伏した場合、本国エリアは個別の国家となる。降伏した大国の本国エリアの、いずれかを支配している大国が権利を得る。
- 複数の支援者を有する派閥が内戦において決定的な勝利を得た場合、支援を行っていた大国が権利を得る。
- 共産革命またはファシスト革命の危機イベントが非支配国家の支配に失敗した場合、対立するイデオロギーの大国が権利を得る。

外交の契機の解決にあたり、それぞれの権利を得た大国（有効性が高い順）は有効性判定［5.3］を行うことができる。最初に有効性判定に成功（結果が 5 以上）した大国が、国家の支配権を獲得する（[2.2.4]の処理を適用する）。いずれの大国も失敗した場合、国家は非支配のまま留まる。

重要: 国家のレジスタンス値［2.3.7］は、外交の契機を処理する間は適用されない。

6.0 政治アクション

大国はフラッグを使用するか［5.2］、あるいは危機イベントにより指示された際［3.7.4］に**政治アクション**を試みることができる。

一般的に、政治アクションでは有効性判定の成功が求められる［5.3］。判定に失敗した場合、大国は以降のアクションにおいて「政治アクション失敗ボーナス」を獲得する権利を得る［5.4］。

この章のこれより後において、それぞれの政治アクションの詳細を記載する。

6.1 同盟

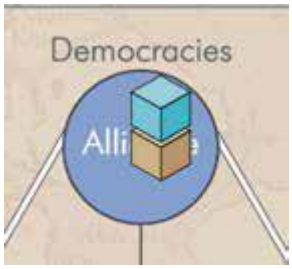
大国は同じイデオロギー内の複数の大国による同盟を形成するか、あるいは同盟への参加を試みるためフラッグを使用できる。他の大国もフラッグをリザーブに有していな

ければならず、この試みに使用しなければならない。

この試みにおける有効性判定は、もっとも有効性が低い大国の値を用いて 1 回のみ実施される。

デザインノート: イタリアが Il Duce のフラッグを同盟に使用した場合、有効性に 1 が加算されることを覚えておくこと。

判定の成功した場合、その政治ディスプレイにおけるイデオロギーの同盟サークル内に、すべての同盟大国のキューブを配置する。



例: フランスとイギリスが同盟の形成を試みる。有効性判定は、より高いイギリスの有効性ではなくフランスの有効性 1 を用いて行われる。6 がロールされ、試みは成功した。フランスとイギリスのキューブが、民主主義の同盟サークル置かれる。

同盟の成功は、対立する大国の一部に対する「挑発」[5.2.2] となる（どの対立する大国が影響を受けるかは、ステータスカードを参照のこと）。なお 1 回の同盟形成において、大国が複数のフラッグを受け取ることはない。

例: フランスとイギリスが同盟した場合、ドイツとイタリアはフラッグ 1 つを受け取る。なおフランスとイギリスのステータスカードの双方に記載されているからといって、彼らが 2 つのフラッグを受け取れるわけではない。

同盟の試みが失敗した場合、それぞれの大国のキューブ 1 つずつを政治アクション失敗ボックスに置く［5.4］。

6.1.1 同盟への参加

イデオロギーごとに形成できる同盟は 1 つのみである。2 つの大国が同盟している場合、同じイデオロギーにおける 3 つめの大国は、すでに存在する同盟へと参加できる。そのためには、3 つ目の大国はフラッグを使用し有効性判定に成功しなければならない。同盟の成功による挑発は、同盟に参加している 3 か国すべてによって適用される。ただし、このアクションにおいて対立する大国が獲得できるフラッグは、同じく 1 つのみであることに注意。

3 つ目の大国が既存の同盟に参加する場合、**その大国のキューブのみ**が、配置または失敗政治アクションの対象となる［5.4］。

6.1.2 同盟の効果

同盟内の大国は、権益を共有する［5.1］。

加えて、**参戦中**の大国は互いに**味方**となる。

- これらは互いのエリアと基地に駐留し、また海上／航空の航続距離を判定［7.3］するためにエリア／基地を使用できる［2.3.2］
- これらは互いの支配エリアを経由して移動［7.2］でき、また LOC［4.3］を引くことができる。
- 作戦［9.1］において、互いのユニットを活性化できる。

6.1.3 同盟と戦争

同盟を組む大国が参戦状態となった場合［5.6］、その同盟国は参戦するか、あるいは同盟を破棄するか、直ちに選択しなければならない（有効性が低い順序で選択）。

参戦中の大国が同盟を形成するか同盟に参加した場合、新たに同盟した大国は参戦**しなければならない**。参戦が不可能な場合、同盟の試みを行うことができない。

同盟国により開始された戦争（宣戦布告または奇襲による）に参加する大国、あるいは参戦中の大国と同盟する大国は、宣戦布告に関する要求事項や制限に従わなければならない［6.2］。詳細は以下の通り。

- 大国の参戦度が動員または総力戦でなければならない。
- アメリカとその同盟国は、日米通商マーカーが使用されている間は、日本に対する戦争に参加できない。

重要: 同盟国が宣戦布告または奇襲の対象となったならば、これらの制限に関わらず参戦できる。

同盟の一部の大国のみが休戦に同意した場合［5.6.2］、休戦を受け入れた大国は、同盟を離脱しなければならない。

デザインノート: 本質的に、同盟は常に同じ敵大国に対して戦争状態になければならない、さもなければ同盟は崩壊するはずだ。

6.1.4 同盟の破棄

大国は以下の場合に同盟を破棄する。

- 消耗状態で崩壊［5.5.2］するか、または降伏［5.5.4］した。
- 休戦［5.6.2］を受け入れたが、同盟国は受け入れな

かった。

- 同盟国の戦争に参加できなかった［6.1.3］。

政治ディスプレイの同盟サークルより自身のキューブを取り除いた大国は、同盟関係ではなくなる。

3 か国による同盟より 1 つの大国だけが離脱した場合、残る 2 か国は同盟に留まる。

同盟が破棄された場合、ルール上駐留できないエリアに配置されているユニットの所有者は、直ちに退却するか［10.10］、アクションカップ戻すかを選択できる。

例: ドイツとイタリアが同盟していたが、イタリアが崩壊したことで同盟は破棄された。イタリアの支配エリアに配置されているドイツのユニット（その逆も同様）は、退却しなければならない。

例: フランスとイギリス、アメリカが同盟している。フランスはドイツとの休戦を受け入れたが、イギリスとアメリカは受け入れなかった。そのためフランスは同盟を離脱するが、イギリスとアメリカは同盟状態に留まる。

6.2 宣戦布告（DOW）

大国は、大国に対する宣戦布告を試みるためフラッグを使用できる（複数の大国に同時に宣戦布告しても良い）。

重要: 宣戦布告が成功したら、宣戦布告先のいずれかの大国に対して、直ちに 1 回の軍事アクションを実施すること（目標の大国が防御側となる）。非駐留国家［9.7］に対する攻撃にあたり、宣戦布告は必要ない。

宣戦布告を行うには、大国の参戦度が動員または総力戦でなければならない。また日米通商マーカーが置かれている間、アメリカは日本に宣戦布告できない［12.1.3］。

宣戦布告が成功した場合、以下の処理を行う。

- 新たに参戦した大国のキューブを政治ディスプレイ［2.5］の適切な戦争セクションに置く。
- **宣戦布告した大国の同盟国**は、戦争に参加するか（宣戦布告の要件を満たしている場合）同盟を離脱する［6.1.4］。
- 目標となった大国は、直ちにフラッグ 1 つを獲得する。
- **目標となった大国の同盟国**は、戦争に参加するか（そして挑発によるフラッグを獲得する）同盟を離脱する。
- ゲームにおける最初の戦争であれば、政治ディスプレイに限定戦争マーカーを置く［5.6.3］。また、もしレンドリースマーカーが置かれていれば、米国の利用可能ボックスに移動させる。
- 宣戦布告によって、3 つのイデオロギーすべてが参戦中の大国を有するようになった場合、限定戦争マーカーを全面戦争の面に裏返し［5.6.5］に従う。

重要: 宣戦布告に成功した場合、宣言を行った大国は直ちに 1 回の軍事アクションを実施する。これは、宣戦布告の対象となったいずれかの大国を作戦目標として実施されなければならない（つまり宣戦布告の対象となった大国が主防御者となるわけだ）。この作戦が不可能な場合、宣戦布告はキャンセルされる。すべての効果は無効になり、使用された政治アクションは失われる。

デザインノート: 宣戦布告の前に、適切な攻撃が可能かどうか確認しておくこと。

6.3 外交

大国はフラッグを使用することで、**外交**により非駐留国家［2.2.5］の支配獲得を試みることができる。大国は自身が権益を有する非駐留国家を 1 つ、目標として指定すること。目標は他の大国により支配されていても良く（同じイデオロギーの大国であっても良い）、また中立キューブが置かれた本国または植民地であっても良いが［2.4.5］、内戦中の国家は除く［11.1］（**例外:** 中国の内戦［11.4.3］）。

デザインノート: 同盟により、あらゆる目的において権益が共有されることに注意。これにより外交の目標範囲が拡大されることとなる。

外交を実施する大国は、以下のボーナスやペナルティを適用して有効性判定［5.3］に成功しなければならない。

- 国家のレジスタンス値を引く［2.3.7］（赤色の拳マーク、または中立キューブごとに 1）。
- 目標国家が**敵対する**大国に支配されている場合は 1 を引く。
- 外交を実施する国家が目標国家に援助と影響マーカーを有している場合は、1 を加算する［11.3］。

例: イタリアが外交アクションを使用して、非駐留国家のユーゴスラビアにキューブの配置を試みた。イタリアは 5 をロールしたが、ユーゴスラビアのレジスタンス値により

4 に修正される。そのためユーゴスラビアはイタリアの支配の試みに抵抗し、外交アクションは失敗する。

有効性判定に成功した場合、大国はエリアの支配を獲得する［2.2.4］。

デザインノート: 外交の成功は単なる政治的な同盟だけではなく、ゲームで扱うスケールには満たない小規模な軍事行動をも表している（たとえば、史実におけるドイツのノルウェー侵攻は、外交アクションの成功として表現される）。

6.4 参戦度の拡大

デザインノート: ルールにおける参戦度の「増加」は「拡大」と置き換えた。

大国は自身の参戦度の拡大を試みるために、フラッグを使用できる。

重要: 大国は参戦中の場合、あるいはゲームの戦争状態［5.6.3］が全面戦争の場合に限り、参戦度を総力戦へと拡大できる。

判定に成功した場合、大国のステータスカード上の参戦度マーカーを、1 段階右側に動かす。ただし意図的に消耗の位置へと移動させることはできない［4.1.1］。

大国は、参戦度を 1 ターンに複数段階増加させることはできない。参戦度が増加した場合、記録のため参戦度マーカーを裏返しておくこと。

6.4.1 参戦度増加の効果

参戦度の拡大は、ステータスカードに記載されているように、一部の対立する大国に対する挑発［5.2.2］となる。

新たな参戦度の項目にマーカーが置かれている場合、マーカーのルールに従い配置する。また大国の有効性［5.3］と転換率［4.5］が変更される。大国は自身のフォースプール［4.1.2］におけるカウンターの合計数を、調整しなければならない。

参戦度が総力戦に拡大した場合、大国は戦時攻勢［6.4.2］を獲得する。いずれかの大国が参戦度を総力戦としたならば、ゲームの戦争状態は直ちに全面戦争へと移行する［5.6.3］（未だにそうではなかった場合）。全面戦争マーカーをターントラックの 2 ターン先の位置、あるいは 1945～46 年のいずれか後に訪れる方に置く。ゲームはそのターンの完了時に終了する［1.6］。

6.4.2 戦時攻勢

大国が参戦度を動員から総力戦へと拡大させた場合、直ちに**戦時攻勢**を獲得する。これにより、連絡線［4.3］を引くことができる**工業**リソースごとに、攻勢マーカー1 つを獲得する。直ちにこれらをアクションカップに入れること（うち 1 つはリザーブにしても良い［3.4］）。なお、大国は参戦していない場合でもこれらの攻勢を獲得できる。

限定的な工業リソースを攻勢の獲得に使用するかどうかは任意であり、もし使用する場合はリソースを取り除く［4.4.2］。

例: 限定工業リソースを有するルールを支配するドイツが、動員を実施した。ドイツはリソースをプレイより取り除き、追加の参戦攻勢マーカーを獲得する。

6.5 演習

大国はフラッグ 1 つを使用することで、軍事アクション［8.0］1 回を試みることができる。有効性判定に成功した場合、大国は軍事アクション 1 回を実施できる。

デザインノート: 有効性判定を行う前に、どういった種類の軍事アクションを実施するのかを含め、詳細を宣言する必要はない。

6.6 外圧

敵対していない大国を目標として指定し、フラッグを使用して有効性判定を行う。実施する大国か目標の大国のいずれかが、参戦中でなければならない。判定に成功した場合、目標の大国は直ちにフラッグ 1 つを獲得する。

6.7 プロパガンダ

大国は、安定度［5.5］を向上させる試みにフラッグを使用できる。有効性判定に成功したならば、安定度を 1 レベル向上させること（ただし「安定」よりも向上することはない）。

重要: 有効性判定にあたり、大国の参戦度ペナルティを適用すること。

6.8 大国固有のスペシャルアクション

一部の大国は、イデオロギー特別ルールカード［1.1］に記載されたスペシャルアクションを実施できる。アクションの実施には、有効性判定の成功が必要となる。

- ドイツは「ラインラント非武装化」マーカーを、「ルール限定リソース」面に裏返す試みを実施できる。
- イタリアは「アビシニアの冒険」マーカーの使用を試みることができる。
- アメリカは日米貿易マーカーを取り除く試みを行える。
- アメリカはレンドリースマーカーの使用を試みることができる。
- ソ連はシベリア鉄道マーカーの使用を試みることができる。
- コミュニスト勢力は政治姿勢の変更を試みることができる。

7.0 軍事コンセプト

以下のコンセプトはユニットとそれを用いた領土の防衛、ならびに敵への攻撃に関連したものだ。

7.1 占有制限

ユニットはそれが配置されたマップ上のエリアを占有する。**占有制限**とは、エリアごとにどの種類のユニットをどれだけ配置できるかを示すものだ。

占有制限はイデオロギーごとに個別に適用される。この制限はユニットを生産拠点に配置する際［3.7.2］、移動の際、展開アクション［8.4］また作戦手順のステップ 6 と 7d の間においてのみ［9.2］超過が認められる。その他の時点において占有制限を超過した場合、違反した大国は超過分のユニットを破棄しフォースプールに戻さなければならない。

重要: 大国のユニットは、対象のエリアが作戦の目標エリアである場合を除き、対立するエリア（あるいは対立するユニットや基地が存在するエリア）を占有できない。ユニットは同じイデオロギーの大国が味方［1.1］である場合（つまり同盟しているか参戦中である場合）に限り、その大国が有する陸上エリア（基地があれば海上エリア）を占有できる。

7.1.1 陸上エリアと混合エリア

陸上／混合エリアにおける占有は以下のように制限される。

- 陸上ユニット 2 つまで。ただし、要塞と中国陸軍［11.4.1］はそれぞれエリアごとに 1 つのみ。
- 沿岸エリア［2.2.1］においては、海上ユニット 2 つまで。海上ユニットは、沿岸ではない陸上エリアを占有できない。
- 航空ユニット 2 つまで。
- 兵站ユニット 1 つ［7.1.4］。
- 任意の数のユニットが遠隔エリア［2.2.8］を占有できる。ただし、そのエリアを支配する大国のユニットに限られる。
- 陸上／混合エリアにあるイギリスの特別海軍基地［2.3.3］は、海上エリアにある海軍基地と同様に占有できる（下記参照）。

7.1.2 海上エリア

ユニットは以下の状況を除き、海上エリアを占有できない。

- 味方海軍基地のある海上エリアを、兵站ユニット 1 つが占有できる。
- 味方海軍基地のある海上エリアを、海上ユニット 1 つが占有できる。海上エリアに味方の兵站ユニットが配置されている場合は、2 つまで占有できる。
- 味方航空基地のある海上エリアを、航空ユニット 1 つが占有できる。海上エリアに味方の兵站ユニットが配置されている場合は、2 つまで占有できる。
- 参戦中の場合、味方港湾または飛行場に**隣接する**海上エリアそれぞれに、海上ユニット 1 つと戦略空軍部隊 1 つ占有できる。ただし、敵対していない対立する大国の基地があるエリアを占有することはできない。
- 参戦中の場合、味方港湾より **2 海上／混合エリア以内にある海上エリア**を潜水艦隊 1 つで占有できる。ただし、敵対していない対立する大国の基地があるエリアを占有することはできない。
- **作戦中において**、海上エリアを 2 つまでの海上ユニットと 2 つまでの航空ユニットが占有できる。

これらの駐留制限が、ユニットの種類ごとに累積することはない。

例: イギリスが参戦中である。隣接するスコットランドに味方港湾があることから、イギリスの海上ユニットと戦略空軍部隊がノルウェー海エリアに駐留している。

例: 東地中海海上エリアにはイギリスの基地があるため、イギリスの海上ユニット１つと航空ユニット１つが占有できる。エジプトの味方港湾と隣接していることに関係なく、それ以上のユニットを置くことはできない。

例: ドイツが参戦中の場合、ルールの味方港湾より２海上エリア以内にあることから、ウエスタンアプローチは潜水艦隊１つが占有できる。ただし隣接するエリアに味方港湾または飛行場がないことから、ドイツが艦隊や戦略空軍部隊が占有することはできない。ドイツがブルターニュを支配している場合、艦隊と戦略空軍部隊をウエスタンアプローチに配置でき、潜水艦隊は北大西洋と中部大西洋エリアに配置できる。

重要: 港湾または飛行場の所有者が変更された場合、近隣の海上エリアにおけるすべての占有制限が影響を受けることとなる。

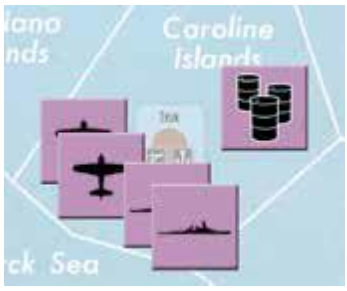
7.1.3 制限地形における占有制限

陸上／混合エリアにおける制限地形［2.3.10］はエリアにおける占有制限を低下させ、陸上ユニット１つと海上ユニット１つ、航空ユニット１つしか置くことができない。エリアにおける味方兵站ユニットは、このペナルティを無効にする。

7.1.4 兵站ユニット

兵站ユニットは設備と物資の集中を表しているものだ。これは制限地形のエリア内における効果を無効にする（占有制限と LOC）。兵站ユニットは、エリアに１つのみ配置できる。

航空基地のある海上エリアの占有制限は、航空ユニット２つに増加する。海軍基地のある海上エリアの占有制限は、海上ユニット２つに増加する。



例: 日本は、自身の基地があるカロリン海エリアに兵站ユニットを展開している。これにより日本軍はカロリンを海上ユニット２つと航空ユニット２つで占有できる。

兵站ユニットはアクションカップまたはリザーブ［3.7.2］から使用された際を除き、移動を実施できない。これらは作戦において活性化できず［9.1］、戦闘に関与できず、損害を割り当てられない［10.8］。退却を強制された場合、あるいは味方大国がエリアまたは基地の支配を失った場合、兵站ユニットは破壊され所有者のフォースプールに戻る。

7.2 移動

ユニットは展開［8.4］、作戦［9.0］、支援［10.2］、退却［10.10］、再編制［10.11］において移動を行う。障害地形［10.2］または制限地形［2.3.10］は移動に影響を及ぼさない。移動において、赤色の通行不可境界［2.2］を越えることはでなきい。

重要: 移動を実施するユニットは、エリアが味方支配下［1.1］または作戦の目標エリアである場合のみ陸上／混合エリアに進入できる［9.1］。なお作戦における航空移動により、敵支配下のエリアを通過できる。

異なる種類のユニット［2.4.2］は、状況に応じて異なる移動方法を採る。

- 陸上ユニットは常に陸上移動を行う。これらは展開［8.4］と上陸作戦［9.3.2］においてのみ海上移動を行う。
- 要塞ユニットは、アクションカップまたはリザーブより使用された際にのみ移動できる。ただし、展開［8.4］において撤退する場合がある。
- 海上ユニットは常に海上移動を行う。
- 航空ユニットは常に航空移動を行う。展開［8.4］において、複数の連続した海上エリアを移動により横断する場合は海上移動を行わなければならない。作戦において、これらは拡大航続距離［7.3.3］により複数の連続した海上エリアを移動できる。
- 兵站ユニットはアクションカップまたはリザーブより使用された際にのみ、陸上移動または海上移動を実施できる。これらは展開［8.4］により撤退することができる。

7.2.1 陸上移動

陸上移動により陸上／混合エリアより隣接する陸上／混合エリアへと移動できる。陸上移動は黒色の横断矢印［2.3.4］を移動でき、また白色のマップコネクター［2.3.6］（白色の半円がついているものを含めて）を移動できる。

デザインノート: 海峡を経由する陸上移動は、本ゲームのスケールにおいてはフェリーによる移動を表している。

7.2.2 海上移動

海上移動により海上エリアより隣接する海上／沿岸エリア［2.2.1］へと移動するか、あるいは沿岸エリアより隣接する海上エリアへと移動できる。海上移動は混合エリアと隣接する沿岸エリアの間でも実施できる。ただし黒色の横断矢印により接続されている場合に限る［2.3.4］。

例: 海上移動により北海道（混合エリア）と沿海地方（陸上エリア）の間を移動できる。黒色の横断矢印は、この 2 つのエリアがあらゆる意味において隣接していることを示している。対して、デンマーク（混合エリア）とルール（陸上エリア）の間の海上移動は、共通の境界線を有していることに関わらず、黒色の横断矢印がないことから実施できない。

海上移動は、ライトブルーのマップコネクター［2.3.6］を経由して実施できる。これには、ライトブルーの半円がついたものを含む。

海上移動では、作戦の目標エリアでない限り、敵対する海上ユニットまたは戦略航空部隊ユニットがあるエリアに進入できない（**例外:** 潜水艦隊は敵が占有するエリアを通過できるが、そこに留まることはできない）。海上移動は、敵ではない対立ユニットや基地の影響を受けない（ただし［7.1］における占有の制限を参照のこと）。

重要: 海上移動を実施するユニットは、いかなる場合でも味方港湾の航続距離内になければならない［7.3.1］。

7.2.3 航空移動

航空移動により、エリアの種類に関わらずエリアより隣接するエリアへと移動できる。

航空移動は任意の海上エリア、味方陸上／混合エリアへと移動できる。航空移動は黒色または青色の横断矢印［2.3.4］と白色のマップコネクター（半円が白色のものを含む）を経由できる［2.3.6］。

作戦において、航空移動は敵エリアを経由できる。ただし作戦の目標エリアである場合のみ、敵航空ユニットが占めるエリアに進入できる。航空移動は敵ではない対立ユニットや基地の影響を受けない（ただし［7.1］における占有の制限を参照のこと）。

例: イギリスの航空部隊がスペインの特別基地よりエジプトに展開する。まずは海上移動を用いて西地中海とティレニア海を経由し、中央地中海にあるイギリスの航空基地に移動する。そののち航空移動を用いてエーゲ海を経由してエジプトに移動する。

7.3 航続距離

航続距離は、海上／航空移動と作戦における地理的な限界を示すものだ。

海上移動を行うユニットは、いかなる場合も味方港湾の航続距離内になければならない。航続距離はユニットの移動において任意の味方の港湾より判定でき、エリアごとに異なる場合がある。なお、展開における航空移動において航続距離は影響を及ぼさない。

作戦［9.0］において、海上／航空ユニットは移動元となる港湾または飛行場より、航続距離の範囲内で移動しエリアを攻撃できる。航続距離は戦闘ペナルティ 1 を受けることで、1 エリア拡大できる［7.3.3］。

退却［10.10］または再編制［10.11］において、海上／航空ユニットは航続距離内の味方港湾または飛行場に移動しなければならない。

重要: 支援［10.2］にあたり航続距離のルールは適用されない。

デザインノート: 航続距離を計算する場合、基地を起点に計算を行うが、このとき基地のあるエリアは計算には含めないこと。「基地はスペースではない」。

7.3.1 海上移動の航続距離

海上移動を行うユニットの航続距離は味方港湾より 2 つ分の海上／混合エリアとなる。

例: 中央地中海の基地の航続距離は、中央地中海エリアより 2 海域離れた海上エリアまでとなる。すなわち中央地中海エリアのユニットは、通常の航続距離においてエーゲ海、ギリシャ、トルコ、東地中海、エジプト、リビア、北アフリカ、ティレニア海、西地中海、プロヴァンス、ロンバルディア、ローマ、シシリー、アドリア海、ユーゴスラビア、アルバニアを作戦の目標とできる。

7.3.2 航空移動の航続距離

戦略航空部隊の航続距離は、味方飛行場より **2 エリア**となる。これは航空移動に基づき計算される。

戦術航空部隊の航続距離は、味方飛行場より **1 エリア**となる。

7.3.3 拡大航続距離

オペレーションの開始時に［9.2］、活性化した航空／海上ユニットは、その作戦において対象のユニットが参加する戦闘に－1 の戦闘値ペナルティを得ることで、航続距離を 1 エリア分拡大できる。

拡大航続距離は、対象ユニットの再編制［10.11］においても適用される。

航続距離を、2 エリア以上拡大することはできない。

デザインノート: 作戦マーカーの 1 つには、裏面に拡大航続距離を記録するための記載がある。

例: イギリスが軍事アクションによりロンドンの戦略航空部隊と戦術航空部隊を活性化し、ルールに対して戦略爆撃作戦を実行した。戦略航空部隊の航続距離は 2 でありベネルクスまたは北海を経由してルールに到達できるが（緑色の横断矢印による）、戦術航空部隊の航続距離は 1 であり拡大航続距離を使用した場合のみルールに到達できる。イギリスは戦術航空部隊が参加する戦闘（たとえば空戦）において－1 のペナルティを受ける。なお、いずれの航空部隊もルールへの支援を実施できないことに注意。支援は隣接するエリアに対してのみ実施できる。

8.0 軍事アクション

軍事アクションは関連する他のアクションと共に、大国が自身の部隊をボード上で移動させ、攻撃することを可能とする。

以下の状況において、大国は軍事アクションを実施できる。

- 大国は攻勢マーカー［8.1］を使用することで、規定回数の軍事アクションを行える。
- 大国が「演習」政治アクション［6.5］の実施に成功した場合、軍事アクション 1 回を行える。
- 大国が「宣戦布告」政治アクション［6.2］の実施に成功した場合、特定の制限のもと軍事アクション 1 回を行える。
- 国内戦線マーカー［3.7.6］が引かれた場合、大国はマップ上のすべてのユニットを対象に 1 回の「展開」軍事アクションを実施できる。
- ユニットを配置する場合［3.7.2］、大国はそのユニットのみを対象に 1 回の展開アクションを実施できる。

軍事アクションは強化［8.2］、生産［8.3］、展開［8.4］、調停［8.5］または作戦［9.0］に使用できる。特別な軍事アクションとして、ドイツはラインラント非武装化マーカーをルール限定リソース面に裏返すことができ［12.1.1］、アメリカは戦略核攻撃作戦［12.2.2］を実施できる。

デザインノート: 作戦に関しては、大事な要素のため単独の章を設けている。

軍事アクションで、以下のいずれかを実施できる。

- **強化**アクションを作戦中に実施することで、作戦を強化できる。
- **生産**アクションを実施することで、アクションフェイズにユニットまたはマーカーを生産できる。2 回の生産を必要とするユニットやマーカー（水上艦隊またはアップグレードマーカー）のために、2 回の生産アクションを合わせて実施しても良い。
- **上陸作戦**には、2 回の軍事アクションを実施しなければならない。
- その他すべての軍事アクションは、それぞれ 1 回の軍事アクションを消費する。

8.1 攻勢

大国は**攻勢**を使用することで（カップまたはリザーブより）、参戦度に応じて複数回の軍事アクションを実施できる［4.1］。

複数回の軍事アクションは、それぞれ順番に実施される（特記されていない限り）。また、これらは同じアクションであっても異なるアクションであっても良く、アクションを実施する時点で決定できる。大国は一部の、あるいはすべての軍事アクションを禁止されている場合がある。

非軍事国家は 1 回の軍事アクションを実施するために 2 つの攻勢を同時に使用しなければならない。1 つはリザーブ［3.4］より、もう 1 つはアクションカップから引く必要がある。

例: 参戦度が総力戦のソ連が、リザーブより攻勢マーカーを使用した。これにより、3 つの軍事アクションを実施で

きる。

8.2 強化

作戦の開始時に［9.2］、大国は作戦を強化するために追加の軍事アクションを実施できる。強化アクションごとに、大国は実施中の**作戦**におけるすべての戦闘において戦闘値に＋1 のボーナスを得る。これらの修正値を加算するアクションは、同じ攻勢マーカーにより獲得されたものでなければならない。

デザインノート: 作戦マーカーの 2 つには、強化による戦闘ボーナスを記録するために裏面が記載されている（強化アクション数に応じて＋1 または＋2 となる）。

例: 総力戦に入っているアメリカが、攻勢を使用して 3 回の軍事アクションを行う。1 回の軍事アクションは作戦に使用し、残る 2 回のアクションを作戦中のすべての戦闘に＋2 の戦闘ボーナスを得るため、強化に使用した。

8.3 生産

参戦中の大国［1.1］は複数回の軍事アクションを、同数の生産［8.3］を実施するために使用できる。大国は直ちに生産を実施しなければならず、フォースプール内の適切なユニットを生産できる。

生産されたカウンターは、アクションカップに加える（**例外:** 艦隊と要塞はターントラックに置く）。生産アクションで建造されたユニットは、リザーブに配置できない。

この方法により艦隊またはアップグレードマーカーを生産する場合には、同じ攻勢において 2 回の軍事アクションを消費しなければならない。

8.4 展開

展開アクションにより、大国は任意の数のユニットを範囲無制限で移動させられる。同盟ユニットを展開により移動させることはできない（作戦［9.1］とは異なる）。

展開を行うユニットは、いちどに 1 つずつ、エリア単位で移動させること。ただしあるユニットを移動させ、別なユニットを移動させてから、元のユニットの移動を再開させても良い。

ユニットはその種類と進入するエリアに応じて、陸上、海上、航空移動のいずれかを実施する［7.2］。1 回の展開アクションにおいて、ユニットは自由に適切な種類の移動を組み合わせられる。

例: 陸上ユニットが沿岸エリアへの到達に陸上移動を行い、そののち海上移動によりマップの反対側にある沿岸エリアまで海上移動を実施し、そののち陸上移動を行った。

占有制限［7.1］は、特定のユニットの移動途中には適用されないが、ユニットが移動を停止した際には適用される（他のユニットが移動した後に、同じアクションにおいて元のユニットを再び移動させる予定がある場合を含む）。

8.4.1 要塞と兵站ユニット

要塞と兵站ユニットはアクションカップまたはリザーブより使用された場合を除き、移動できない［3.7.2］。ただし展開アクションにおいて、大国はすでに配置されている任意の数の要塞または兵站ユニットを撤退させ、再びドローして再配置するために、カップに戻すことができる。なお**この方法により、リザーブに置くことはできない**。要塞と兵站ユニットは、大国がこれらに LOC を引ける場合のみ［4.3］、撤退させることができる。

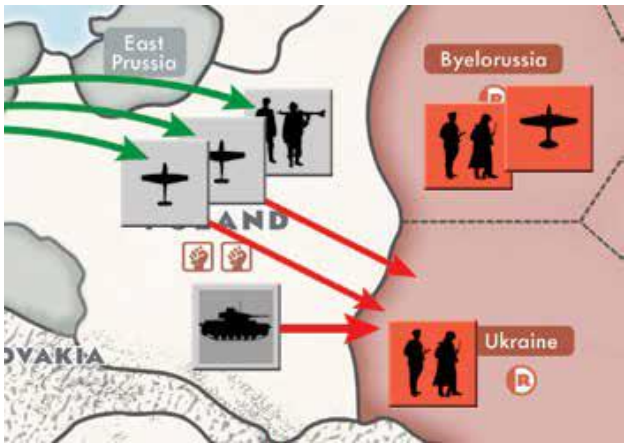
デザインノート: これは施設や補給を移動させるのに必要な時間や計画、労力などを表すものだ。

8.4.2 活性化の継続

展開を実施したユニットは、同じ攻勢における作戦で活性化できない。ただし作戦において活性化したユニットは、同じ攻勢における以降の展開において活性化できる。

重要: 展開を実施した艦隊と航空部隊は、直ちに支援［10.2］を実施できる。

デザインノート: 展開を実施したユニットは、その攻勢が終了するまで活性化を実施できないことを示すため 90 度回転させると良いだろう。もちろん、これは必要なことではない。



例: 動員状態のドイツが攻勢において 2 回の軍事アクションを実施する。最初のアクションとして歩兵軍 1 つと航空部隊 2 つを、すでに戦車軍が占めるポーランドに展開した。2 回目の軍事アクションとして作戦を実施し、戦車軍によるウクライナへの攻撃を行う。同じ攻勢における先の展開において活性化されていることから、歩兵軍は活性化を行うことができない。なお 2 つの航空部隊は、同じ攻勢においてすでにポーランドに展開されていることに関わらず、ウクライナへの戦車軍の攻撃を支援できる。

8.5 介入

デザインノート: ［11.2］のテキストの一部がこの項目に移動している。

大国は軍事アクションにより派閥への援助を行うことで、内戦に**介入**できる。この場合、大国が「援助者」となり、派閥が「援助対象者」となる。

援助を提供するには、援助者は援助対象者のエリアまで連絡線（LOC）［4.3］を引けなければならない。中国軍に援助を提供する目的において、LOC は同じ派閥が駐留しているエリアを経由できるが、対立する派閥が占有するエリアは LOC を妨害する。

援助者は援助対象の派閥を示すため、自身の攻勢マーカーの 1 つを内戦マーカーの右または左側に置く。中国軍の場合は、マーカーを対象の軍の下に置くこと。いったん配置された攻勢マーカーは「援助」となる。詳細な効果については［11.2］を参照のこと。

中国の派閥に対する援助は個々の中国軍に対する支援を表したものであり、派閥全体に対するものではない。

援助対象エリアに権益を有する大国にとって、介入は挑発行為となる［5.2.2］。

9.0 作戦

9.1 作戦の定義

作戦は 1 か所の目標エリアに対して、移動と攻撃を行うため味方ユニットを活性化させるための軍事アクションだ。対象のユニットが含まれるエリアごとに 1 軍事アクションを消費することで、複数のエリアの味方ユニットを同じ作戦において活性化できる（**例外:** 上陸作戦［9.3.2］）。

同盟ユニット［6.1.2］も、他の条件を満たしている場合、所有プレーヤーの許可があれば活性化できる。ただし活性化を実施する大国のユニットが少なくとも 1 つは活性化されなければならない。

目標エリアは敵大国により支配されているか、所有されていない基地あるいは敵の基地を含んでいるか、敵ユニットにより占有されているか、あるいは駐留されていない国家［9.7］でなければならない（**例外:** 奇襲攻撃［9.8］）。目標エリアが、同じイデオロギーに所属する大国に支配されていてはならない。

1 回の攻勢における連続した作戦で、ユニットを複数回活性化できる。

例: 動員状態のドイツが攻勢を使用し、2 回の軍事アクションを実施する。ドイツはラインの戦車軍を活性化し、ベネルクスを攻撃、これを占領した。2 番目の軍事アクションにおいて、ドイツは同じ戦車軍を活性化しパリを攻撃する。

9.1.1 主攻撃者と主防御者

作戦において活性化されたユニットが攻撃側となり（どのユニットが対象になるかは以下を参照のこと）、作戦を実施している大国は主攻撃者となる。

作戦において宣言された目標エリアに配置されているユニットが防御側となり（どのユニットが対象になるかは以下を参照のこと）、主防御者は以下の優先度により決定される。

1. 陸上作戦において、目標エリアが非駐留国家［2.2.5］ならば、その国家自身が主防御者となる。
2. 作戦の種類に対応したユニットを目標エリアに配置している大国があれば、その大国が主防御者となる。複

数の大国が条件を満たしている場合、誰が主防御者になるのかプレーヤー間の合意により決定する。さもなければ主攻撃者が選択すること。

3. その他の場合、エリアを支配する大国が主防御者となる（海上エリアの場合は基地の所有者）。

9.1.2 作戦の種類

作戦には 3 つの種類がある。

- **陸上作戦**［9.3］により隣接する、あるいは 1～2 海域／混合エリアの分だけ離れた陸上／混合エリアを攻撃する（上陸作戦［9.3.2］の場合）。
- **海上作戦**［9.4］により、海上ユニット／基地（基地の占領［9.4.2］）を有するエリアを攻撃する。
- **航空作戦**［9.5］により、航空ユニット／リソース（戦略爆撃［9.5.2］）を有するエリアを攻撃する。

9.2 作戦の手順

それぞれの作戦は、以下の手順により処理される。

1. 主攻撃者による宣言。

a. 作戦の種類［9.1.2］。

b. その作戦において活性化するユニット。

c. 目標エリア（これにより主防御者が決定される）。

2. 参戦中の民主主義陣営が、敵大国に支配されていない非駐留国家を攻撃する場合、あるいは所有されていない基地を攻撃する場合、有効性判定に成功しなければならない。さもなければ作戦はキャンセルされ、アクションは失われる［9.7］。

3. 攻撃者は、作戦を強化するかどうかを宣言する［8.2］。

4. 攻撃により挑発された大国は、フラッグを 1 つ獲得する［5.2.2］。作戦が奇襲攻撃の場合［9.8］、主防御側は追加のフラッグ 1 つを獲得する。攻撃側と防御側の大国（そしてそれらの同盟国［6.1.3］）が交戦状態になければ、この時点において交戦状態となる。

5. 攻撃側と防御側ユニットは補給のため LOC を引かなければならない［9.6］。これが不可能であれば、限定補給マーカーを置くこと。

6. 攻撃側ユニットは目標エリアに移動する［7.2］。このとき占有制限が適用される［7.1］。

7. 戦闘の解決［10.0］。

a. 攻撃側より先に、支援ユニットを割り当てる［10.2］（補給を確認すること）。

b. もしあれば、航空戦闘［10.6］を解決する。主な戦闘が陸上または海上戦闘であれば、航空優勢［10.3］を判定する。

c. もしあれば、陸上戦闘［10.4］と海上戦闘［10.5］を解決する。

d. 戦後処理［10.9］を行う。残ったユニットは退却［10.10］または再編制［10.11］を行う。

9.3 陸上作戦

9.3.1 陸上作戦の手順

大国は軍事アクションを実施することで、任意の数の味方陸上部隊を活性化して陸上作戦を行い、隣接する敵支配下の陸上／混合エリアを攻撃できる。なお目標エリアは、敵支配下または非駐留国家［9.7］でなければならない。

活性化した軍部隊を目標エリアへ移動させ、陸上戦闘を開始すること［10.4］。航空ユニットは支援を実施できる。

小規模軍は移動や攻撃を行えず、従って活性化したユニットと同じエリアを占めている場合でも、陸上作戦において活性化できない。

9.3.2 上陸作戦

デザインノート：上陸作戦の例については、コミュニスト特別ルールカードの裏面を参照のこと。

上陸作戦とは、1～2 海上エリア分離れた陸上／混合エリアを攻撃する陸上作戦である。通常の陸上作戦とは以下の点において異なる。

- 同時に 2 回の軍事アクションを使用しなければならない。
- 1 か所のエリアの軍部隊のみを、移動元として活性化できる。
- 奇襲攻撃［9.8］において実施できない。
- 作戦手順の「6」において［9.2］、活性化したユニットの移動を行う前に実施される。攻撃側は、**上陸作戦の経路**となる 1～2 エリア分の海上／混合エリアを明示しなければならない。
  - ➢ 上陸作戦の経路は、移動元から目標エリアまで、隣接する一連のエリアとなっていなければならない。
  - ➢ 経路におけるそれぞれのエリアに、活性化を行

う大国の味方艦隊が配置されていなければならない。潜水艦隊により上陸作戦を実施することはできない。

- ➢ 経路が 2 つのエリアより構成される場合、上陸作戦は拡大航続距離となり、攻撃側は上陸作戦の陸上戦闘において、－1 のペナルティを被る［10.4］。
- ➢ 上陸部隊を目標エリアに移動させる。このとき駐留制限が適用される［7.1］。

・ 上陸部隊が退却する場合、これらを移動元のエリアに戻す。上陸が成功した場合、ユニットを移動元エリアに、あるいは移動元エリアより再編制できる。

デザインノート: Cataclysm における上陸作戦は、必ずしも 2～3 ダースの師団から構成された軍部隊が輸送され、そのまま海岸に上陸することを意味しているのではない。より小規模な部隊が、橋頭保を確立する上陸作戦を考えてほしい。橋頭保を保持できれば、大規模な部隊が増援として上陸することとなる。

9.4 海上作戦

9.4.1 海上作戦の手順

大国は軍事アクションを実施することで、任意の数の味方艦隊／戦略航空部隊を活性化して海上作戦を行い、敵エリアを攻撃できる。活性化するユニットは、味方港湾または飛行場に配置されていなければならない。

デザインノート: 港湾のない海上エリアにおける艦隊ユニットは、作戦において活性化できない。これらは哨戒中なのだ。

潜水艦隊は、作戦において活性化できない。

デザインノート: Cataclysm のスケールにおいて、潜水艦の活動範囲は阻止と海上封鎖となっている。これらは海上移動と LOC を妨害するのみで、攻撃的な作戦は実施できない。

活性化している大国は、目標エリアを指定する。これは少なくとも、1 つの敵海上ユニットまたは戦略航空部隊を含むエリアでなければならない。またエリアがすべての活性化したユニットの航続距離内［7.3］になければならない（拡大航続距離を含む）。

活性化したユニットをエリアに移動させ、海上戦闘を開始する［10.5］。航空ユニットと海上ユニットは支援を実施できる。

9.4.2 基地占領海上作戦

デザインノート: ファシスト勢力特別ルールカードの裏面に、基地占領作戦の例が記載されている。

基地占領海上作戦は、敵基地または非所有の基地が含むエリアに対して実施を宣言できる［2.3.2］。活性化したユニットに、少なくとも 1 つの艦隊が含まれていなければならない。

民主主義の大国が未所有の基地を攻撃する場合、参戦中でなければならず、また作戦の宣言後に有効性判定に成功しなければならない［5.3］。判定に失敗した場合、作戦はキャンセルされアクションも失われる。

基地占領作戦は、海上戦闘として解決される。支援が割り当てられた後に、敵の航空／海上ユニットがいないならば、攻撃側は自動的に勝利し戦後処理［10.9］に移行する。

戦後処理において、攻撃側が再編制［10.11］を実施できる場合は、これらをエリア内における敵基地または非所有の基地（適切な種類の基地マーカーが置かれたもの）に配置しても良い（**例外:** エリアにイギリスの特別基地［2.3.3］が置かれている場合、これらは占領されることなくゲームより除去される）。

9.5 航空作戦

9.5.1 航空作戦の手順

大国は軍事アクションを実施することで、任意の数の味方航空ユニットを活性化して航空作戦を行い、敵エリアを攻撃できる。活性化するユニットは、味方の飛行場エリアを占有していなければならない。

活性化している大国は、目標エリアを指定する。これは少なくとも、1 つの敵航空ユニットを含むエリアでなければならない。またエリアがすべての活性化したユニットの航続距離内［7.3］になければならない（拡大航続距離を含む）。

活性化したユニットをエリアに移動させ、航空戦闘を開始する［10.6］。航空ユニットは支援を実施できる。

9.5.2 戦略爆撃航空作戦

デザインノート: 民主主義勢力特別ルールカードの裏面に、戦略爆撃作戦の例が記載されている。

戦略爆撃航空作戦は、リソースを含む敵エリアに対して宣言できる。エリアに敵航空ユニットが配置されている必要はない。少なくとも 1 つの戦略航空部隊を活性化しなければならない。

戦略爆撃作戦は、航空戦闘として解決する。

防御側に航空ユニットがいない場合も、防御側は固有の対空防御によりダイス 1 つを振ることができるが、退却を行うことはできない。

航空戦闘の結果、防御側が適用できるよりも多くの損害が与えられた場合、目標エリア内のリソース 1 つが損傷を受ける。損傷リソースは生産フェイズ［4.4.2］において収集できない。限定リソースが戦略爆撃により損傷した場合、ゲームより取り除く。その他の場合は、リソースの上に損傷マーカーを置く。

9.6 補給

作戦においてユニットを移動させる前に、活性化したユニットまたは防御側ユニットを含むエリアは、補給のため連絡線（LOC［4.3］）を引かなければならない。支援［10.2］に割り当てられるユニットも、LOC による補給を受ける必要がある。

LOC を引くことができない場合、限定補給マーカーが置かれ、作戦の間においてその効果がユニットに適用される。限定補給マーカーが置かれたユニットは、戦闘値に－1 のペナルティを受ける［10.4、10.5、10.6］。

例: ドイツがモスクワに対する陸上作戦を宣言し、スモレンスクの戦車軍をレニングラードの航空部隊で支援する。戦車軍は限定補給マーカーを置かれているが、航空部隊はバルト海から補給を受けている。航空優勢戦闘は修正値なしで実施されるが、陸上戦闘におけるドイツの出目は、戦車軍に限定補給マーカーが置かれていることから－1 の修正を受ける。

以下に関しては、補給の必要がない。

- 小規模軍［2.4.4］
- 兵站ユニット［7.1.4］
- 固有防御［10.4］

9.7 国家に対する攻撃

重要: 大国のキューブが置かれている場合、国家はその大国に**支配**されているが、その他の場合は**非支配**国家となる。大国の陸上ユニットが置かれた国家は**駐留**を受けているが、その他の場合は**非駐留**国家となる。小規模軍の存在や陸上ユニットではない大国のユニットが、国家を駐留状態とすることはない。

大国は**敵対**する大国に支配されている場合のみ、**駐留**国家を攻撃できる。

ファシスト勢力とコミュニスト勢力は、支配されているかどうかに関わらず、非駐留国家を攻撃できる。この場合、宣戦布告や奇襲は発生しない。ファシストまたはコミュニストの大国は、その国家に対する作戦を宣言するだけで良い。

民主主義の大国は参戦中［1.1］の場合のみ、非駐留国家を攻撃（あるいは非所有の基地を占領）できる。国家が敵支配下でない限り、民主主義の大国は作戦の宣言後直ちに有効性判定を行い［5.3］、これに成功しなければならない。判定に失敗した場合、作戦はキャンセルされアクションは失われる。

国家に対する攻撃は、その国家に権益を持ち対立する大国すべてを挑発する［5.2.2］。また国家が支配を受けているかどうかに応じて、その国家の攻撃に対する防御が変わるわけではない。攻撃に対して、どの大国が挑発を受けるかが変わるだけである。

例: フランスはポーランドにキューブを有しているが、ポーランドにはポーランドの小規模軍しか置かれていない。ドイツは攻勢を実施し、軍事アクションによりポーランドを攻撃する。ドイツは、この攻撃によりフランスとは交戦状態にならないが、フランス（そしてその同盟国）はフランスの支配に対する挑発によりフラッグ 1 つを獲得する。ソ連は隣接するポーランドに権益を有しており、同じくフラッグを獲得する。

デザインノート: 非駐留国家に対する攻撃は、駐留せず支配のみしている大国に対する宣戦布告にはならない。駐留されていない国家は単にその大国と連携しているにすぎず、直接的な管理下にあるわけではない。

9.7.1 内戦と援助

内戦マーカー［11.1］は、その国家を攻撃可能であるかどうかとは関係がない。大国が国家の支配を得た場合、内戦

マーカーと援助マーカーを取り除く。内戦マーカーのある国家が攻撃を受けた場合、双方の派閥より援助マーカー1つが使用され、利用可能マーカーボックス［10.4］に置かれる。いずれかの援助マーカーが使用された場合、国家は防御にあたり追加でダイス１つを振る（使用された援助ごとに１つではない）。

複数の支援者がおり、どの援助を使用するか合意できない場合、もっとも有効性の低い支援者の援助が使用される（同値であれば攻撃側が決定する）。

援助を受けている中国軍が、大国により攻撃を受けた場合［11.4.4］も同様の手順で処理する。

9.7.2 攻撃の失敗

非支配国家に対する大国の攻撃が失敗し、作戦の終了までに支配を獲得できなかった場合、直ちにその国家に対する「外交の契機」［5.7］の解決を行う。

重要: 中国に対する攻撃の失敗により、外交の契機が実施されることはない。

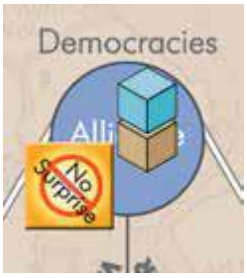
9.8 奇襲攻撃

奇襲攻撃は、戦争状態を発生させる作戦である。これには政治アクションも有効性判定も必要ない。ファシスト勢力の大国のみが奇襲を実施できる。奇襲を実施するには、ファシスト勢力の大国の参戦度が動員または総力戦であり、対立する大国（敵対していないもの）を攻撃するために軍事アクション１回を使用しなければならない（**例外:** 上陸作戦は実施できない［9.3.2］）。

なお奇襲攻撃の結果として、攻撃側と防御側の大国（そしてその同盟国［6.1.3］）は戦争状態となる［5.6.1］。防御側は挑発により追加のフラッグ１つを獲得する。

奇襲作戦の期間において、防御側は戦闘値に－1 のペナルティを受ける。作戦目標エリアに奇襲マーカーを置くこと。

作戦の終了時に奇襲マーカーを「奇襲なし」（No Surprise）の面に裏返し、政治ディスプレイの防御側イデオロギーのサークルに置く。ゲームの残り期間において、このイデオロギーに対して奇襲のペナルティは適用されない（別な奇襲攻撃の対象となった場合であっても）。



例: 1941～42 年ターンにおいて、日本がハワイ海上エリアのアメリカ艦隊に対して奇襲を実施した。アメリカと日本は互いに戦争状態になり、アメリカはフラッグ 2 つを獲得する。またアメリカか日本が同盟国を有している場合、これらの同盟国は直ちに同盟を維持するかどうかを決定しなければならない。

作戦の間、奇襲マーカーがハワイに置かれ、アメリカの戦闘値に－1 のペナルティが適用される。戦闘の解決後にマーカーを「奇襲なし」の面に裏返し、政治ディスプレイの民主主義サークルに置く。民主主義の大国はゲームの残り期間において、奇襲によるペナルティを受けない。

10.0 戦闘

戦闘は、大国が作戦によりユニットを目標エリアに移動させることで起こる［9.1］。

すべての戦闘は、同じ手法により解決される。双方の陣営は、指定された数のダイスを振り、以下の修正値を適用して自身の最終的な戦闘値を求める。より高い戦闘値の陣営が戦闘に勝利する。

10.1 戦闘の手順

すべての戦闘は以下の手順に従い解決される。

1. 攻撃側より先に、すべての支援ユニットを割り当てる［10.2］。
2. もしあれば、航空戦闘を解決する［10.6］。主要な戦闘が陸上または海上戦闘であれば、航空優勢を判定する［10.3］。
3. もしあれば、陸上戦闘［10.4］または海上戦闘［10.5］を解決する。
4. 戦後処理［10.9］を行い、残るユニットは退却［10.10］または再編制［10.11］を行う。

10.2 支援

隣接するエリアに位置する、飛行場の味方航空ユニットまたは港湾の艦隊ユニットは戦闘を**支援**できる。目標エリアに配置され支援が可能なユニットは、戦闘を支援しなければならない。

攻撃側が先に、すべての支援ユニットを割り当てなければならない。そののち、防御側が割り当てを行う。支援ユニットを割り当てる際に、これらの補給［9.6］を確認すること。

すべての支援ユニットは、もし目標エリア［7.2］に配置されていないならば直接移動する。このとき占有制限［7.1］が適用される。同盟国のユニットは、所有する大国が許可した場合のみ支援を行える。

デザインノート: 航続距離のルールは、支援には適用されない。ユニットは隣接エリアのみ支援できる。

非駐留国家が防御側の場合、支配大国の味方ユニット（もしあれば）と、攻撃側に敵対するユニットのみが防御側を支援できる。

航空ユニットは、陸上、海上、航空いずれの戦闘も支援できる。艦隊は海上戦闘のみ支援できる。その他の種類のユニット（潜水艦隊を含む）は支援を行えない。

割り当てられた支援ユニットは、戦闘の影響をすべて被る（退却、再編制など）。

例: ドイツがパリを攻撃した際、フランスとイギリスが同盟していた。ドイツは最初の移動で戦車軍をパリに移動させ、そののち戦術航空部隊を支援に割り当てる。ロンドンに配置されたイギリスの戦術航空部隊は、パリにイギリスのユニットがいないことに関わらず、航空部隊にとってロンドンがパリに隣接しており、かつフランスが同盟国であることから支援を実施できる。また駐留制限により、ロンドンの航空部隊１つのみが支援を実施できる。

10.3 航空優勢

航空優勢は陸上／海上戦闘の解決時に判定される。

航空戦闘［10.6］の解決後に、**より多く**の航空ユニットを残している陣営が航空優勢を得る。一方のみが航空ユニットを有している場合、その陣営が戦闘なしに自動的に航空優勢を得る。双方の陣営が同じ数の支援航空ユニットを有している場合（双方ともゼロの場合を含む）、いずれの陣営も航空優勢を獲得できない。

航空優勢を得た陣営は、メインとなる陸上戦闘［10.4］または海上戦闘［10.5］において追加のダイス１つを振る。

デザインノート: 航空優勢は陸上／航空戦闘において主要な位置を占めている。そのため常に航空優勢を考慮しておくべきだ。

10.4 陸上戦闘

陸上戦闘は、陸上作戦［9.3］の結果として発生する。陸上ユニットのみが、陸上戦闘において損害を適用される。

陸上戦闘は、以下のように解決される。

- 通常は、**双方の陣営がそれぞれ２つのダイスを振る**。一方の陣営が陸上ユニットを有していない場合、その陣営はダイスを１つだけ振る。
  - **航空優勢:** 航空優勢［10.3］を有している陣営は、追加のダイス１つを振る。
  - **装甲優越:** 一方の陣営が相手より多くの戦車軍を有している場合、装甲優越を得る。相手が装甲優越を得ている陣営は、振れるダイスの数が１つ少なくなる。双方の陣営が同じ数の戦車軍を有している場合、あるいは目標エリアが障害地形［2.3.1］の場合、いずれの陣営も装甲優越は得られない。

    付記: １つしかダイスを振れない陣営が、さらに１つのダイスを失った場合、ロールの出目に－1 のペナルティがつく。
  - **援助:** 防御側が内戦中の国家であり、少なくとも１つの援助マーカー［8.5］が置かれている場合、それぞれの派閥より援助マーカー1 つを使用し［9.7.1］、追加のダイス１つを振る。
- 双方の陣営の戦闘値のボーナス／ペナルティを計算する。
  - 作戦における強化アクション［8.2］ごとに

攻撃側に＋1。

- ➢ 作戦が拡大航続距離［7.3.3］を使用している場合、攻撃側に－1。
- ➢ 限定補給［9.6］となっている場合、攻撃側／防御側に－1。
- ➢ 目標エリアが障害地形である場合、あるいは海峡を越えての攻撃、上陸作戦であれば防御側に＋1。これらの修正は累積しない。
- ➢ 目標エリアが要塞を含んでいる場合、防御側に＋1。
- ➢ 奇襲［9.8］を受けた場合、防御側に－1。

・ 双方の陣営はロールを行い、戦闘結果を判定する［10.7］。

10.5 海上戦闘

海上戦闘は海上作戦［9.4］の結果として発生する。海上ユニットのみが、海上戦闘において損害を適用される。

海上戦闘は、以下のように解決される。

・ 通常は、双方の陣営がそれぞれ 2 つのダイスを振る。一方の陣営が海上ユニットを有していない場合、その陣営はダイスを 1 つだけ振る。

デザインノート: これは片方の陣営が戦略航空部隊のみ有している場合に起こり得る。

- ➢ **航空優勢:** 航空優勢［10.3］を有している陣営は、追加のダイス 1 つを振る。
- ➢ **空母優越:** 一方の陣営が相手より多くの空母艦隊を有している場合、空母優越を得る。相手が空母優越を得ている陣営は、振れるダイスの数が 1 つ少なくなる。双方の陣営が同じ数の空母艦隊を有している場合、あるいはいずれも空母艦隊を持たない場合、いずれの陣営も空母優越は得られない。

付記: 1 つしかダイスを振れない陣営が、さらに 1 つのダイスを失った場合、ロールの出目に－1 のペナルティがつく。

・ 双方の陣営の戦闘値のボーナス／ペナルティを計算する。

- ➢ 作戦における強化アクション［8.2］ごとに攻撃側に＋1。
- ➢ 作戦が拡大航続距離［7.3.3］を使用している場合、攻撃側に－1。
- ➢ 限定補給［9.6］となっている場合、攻撃側／防御側に－1。
- ➢ 奇襲［9.8］を受けた場合、防御側に－1。

・ 双方の陣営はロールを行い、戦闘結果を判定する［10.7］。

例: イタリアは艦隊と戦術航空部隊をシシリーに有している。イギリスは中央地中海海域に戦略航空部隊を配置している（そこに存在する航空基地を用いて）。イギリスは攻勢を実施し、シシリーに対する海上作戦を宣言。中央地中海の戦略航空部隊を活性化させシシリーに移動させた。イタリアはシシリーの戦術航空部隊を支援に割り当てる。航空戦闘の解決したところ、結果は引き分けであった。そのためイタリアの戦術航空部隊は破壊され、イギリスの戦略航空部隊は裏側の戦術航空部隊面となる。続く海上戦闘において、イギリスは海上ユニットを有していないことから 1 つのダイスのみしか振れないが、航空優勢を得ていることから追加のダイス 1 つを得る。また海上戦闘において海上ユニットのみが損害を適用されることから、イギリスの航空ユニットが損害を被ることはない。

10.6 航空戦闘

航空戦闘は航空作戦［9.5］の結果として、あるいは陸上／海上戦闘において航空優勢［10.3］を判定する際に発生する。航空ユニットのみが、航空戦闘において損害を適用される。

デザインノート: 空母艦隊は航空ユニットではない。

航空戦闘は、以下のように解決される。

・ 通常は、双方の陣営がそれぞれ 2 つのダイスを振る。戦略爆撃において、一方の陣営が航空ユニットを有していない場合、その陣営はダイスを 1 つだけ振る。

・ 双方の陣営の戦闘値のボーナス／ペナルティを計算する。

- ➢ 作戦における強化アクション［8.2］ごとに

攻撃側に＋1。

- 作戦が拡大航続距離［7.3.3］を使用している場合、攻撃側に－1。
- 限定補給［9.6］となっている場合、攻撃側／防御側に－1。
- 奇襲［9.8］を受けた場合、防御側に－1。

・　双方の陣営はロールを行い、戦闘結果を判定する［10.7］。

例: アメリカはルールへの直接上陸を目指しているが、ロンドンからの支援を受けることはできない。アメリカは 3 回のアクションのために攻勢を実施し、ドイツの戦術航空部隊 2 つがあるルールに対する航空作戦を宣言する。アメリカはロンドンにあるアメリカとイギリスの戦略航空部隊 2 つを活性化し、残る 2 回のアクションを戦闘において＋2 のボーナスを得るため航空作戦の強化に使用する。攻撃側の航空部隊はルールに移動する。いずれの陣営も、航空ユニットの駐留制限に達しているため支援を実施することはできない。ルールに配置されたドイツの海上／陸上ユニットは、戦闘結果に関わらず航空作戦による影響は受けない。

航空作戦は航空戦闘により解決される。アメリカは 3 をロールして修正後は 5 となり、ドイツは 4 をロールした。これによりドイツが 1 損害を被る。ドイツは退却を宣言し、損害はゼロに軽減される。また航空部隊はいずれもバイエルンに退却する。航空部隊は、この場所においてもルールに対する戦闘の支援が可能となる。失意のアメリカは攻撃を実施した航空部隊を、ロンドンに再編制する。

10.7 戦闘結果

戦闘においてより高い戦闘値を得た陣営が戦闘に勝利し、敗者には損害［10.8］ならびに退却［10.10］が適用される。最終的な戦闘値が同値の場合、いずれの陣営も勝利しない。双方の陣営は 1 損害を受け、任意に退却を宣言できない。

戦闘に敗北した陣営は、勝者の戦闘値を敗者の戦闘値で割った数（端数切捨て）に等しい損害を受ける。つまり勝者の戦闘値が敗者の倍ある場合、敗者は 2 損害を受ける。

例: ドイツとフランスが航空戦闘を行う。双方の陣営は 2 つのダイスを振る。ドイツは 2 つの 6 をロールし、フランスは 1 と 2 をロールした。ドイツの最終戦闘値は 7 であり（追加の 6 がロールされるごとに＋1 されることに注意）、フランスの最終戦闘値は 2 となる。7 を 2 で割った数は 3 であり、フランスは 3 の損害を受ける（7÷2＝3.5　整数の商は 3）。

最終的な戦闘値が 5 対 2 であれば、2 損害となるが、5 対 3 であれば 1 損害のみとなる（この損害は退却により吸収できる）。7 対 2 は 3 損害であり、7 対 1 は（壊滅的な）7 損害となる。念のため、4 対 4 であれば、双方の陣営に 1 損害が与えられる。

デザインノート: Cataclysm におけるすべての戦闘は、勝者の出目が敗者の出目の何倍に達するかに応じて損害が適用される、可変損害システムに依存する。より少ない数のダイスを振ることや、出目にペナルティを受けることがどのような効果を発揮するのか、理解しておくことが重要となる。

戦闘の結果は以下の手順で適用される。

1. 敗者は自主的な退却［10.10］を宣言することで、1 損害を減少させられる。ただし戦闘値が同値の場合や、退却を行っても損害を適用可能なユニットがすべて除去されてしまう場合は除く。
2. 残るすべての損害を適用する［10.8］。同値の場合、防御側が先に損害を適用する。
3. 自主的な退却が宣言された場合、敗者のユニットはその作戦の目標エリアより退却する［10.10］。
4. 戦後処理を行う［10.9］。
5. 大勝利／大敗北［10.12］が発生したかどうかを判定する（陸上／海上戦闘のみ）。

10.8 損害

戦闘においてその陣営が被った**損害**ごとに、アップグレードされたユニットを裏面（アップグレードされていない面）にするか、あるいはアップグレードされていないユニットを除去し、所有者のフォースプールに戻す。1 回の戦闘において、同じユニットに複数の損害を適用しても良い（アップグレードされたユニットを裏面にし、そののち除去することで 2 損害を適用する）。

主攻撃者と**主防御者**は以下の制限内において、退却の宣言

を含め［10.10］、自身のユニットにどのように損害を適用するかを決定できる。

1. 損害は、その戦闘に適合する種類のユニットに適用しなければならない（**例:** 航空戦闘による損害は、航空ユニットにのみ適用できる）。
2. 少なくとも損害の 1 つは、可能であればアップグレードされたユニットを裏面にすることで適用しなければならない。
3. 陣営の損害のうち少なくとも半数は、可能であれば攻撃者または防御者のユニットに適用しなければならない。

10.9 戦後処理

戦後処理により、誰のユニットが目標エリアに残るかが決定される。

10.9.1 陸上戦闘の戦後処理

陸上戦闘の後、攻撃側陸上ユニットが残っていないか、少なくとも1つの防御側陸上ユニットが目標エリアに残っている場合、攻撃側ユニットは退却しなければならない［10.10］、また防御側の味方陸上／航空ユニットは再編制［10.11］を実施できる。

目標エリアに残った陸上ユニットが攻撃陣営に属するもののみである場合、攻撃者がエリアを**占領**する。以下の手順に従い占領を解決すること。

1. すべてのキューブ、援助マーカー（攻撃側のものを含む）、内戦マーカーまたは影響力マーカーをエリアより取り除く。

2. 攻撃者は占領エリアに自身のキューブを配置する（エリアが首都であればキューブを 2 つ置く）。ただしエリアが**同じイデオロギーの活動中の大国**の本国エリアまたは植民地エリアである場合、キューブを置く代わりに支配は元の大国に返還される。

3. キューブの配置／除去に合わせて勝利得点を調整する［1.7.1］。

4. エリア内のすべての兵站ユニットは破壊される（所有者のフォースプールに戻す）。残る防御側ユニットは、直ちに退却しなければならない。

5. 攻撃者の味方陸上／航空ユニットは再編制を行う。

6. それぞれの大国は、征服によるフラッグの獲得［5.2.3、5.2.4］と安定度判定を行う。

10.9.2 海上戦闘の戦後処理

海上戦闘の後、攻撃側海上ユニットが残っていないか、少なくとも1つの防御側海上ユニットが目標エリアに残っている場合、攻撃側ユニットは退却しなければならない［10.10］、また防御側の味方海上／航空ユニットは再編制［10.11］を実施できる。

目標エリアに残った海上ユニットが攻撃側に属するもののみである場合、残る防御側ユニットは退却しなければならない（**例外:** エリア内の陸上ユニットは影響を受けない）。そののち、攻撃側の味方海上／航空ユニットは再編制を行う。海上エリアにおける防御側の基地は占領される［9.4.2］。

10.9.3 航空戦闘の戦後処理

航空戦闘の後は航空優勢［10.3］を判定し、戦後処理は行わない。ただし陸上／海上戦闘が解決される前に、航空ユニットは自主的に退却を宣言できる。残った航空ユニットは、陸上／海上戦闘の戦後処理において再編成や退却を実施できる。

航空作戦［9.5］における航空戦闘の後、敗北側の航空ユニットは退却しなければならない。また勝者の味方航空ユニットは再編制を実施できる。同値の場合、攻撃側が退却し防御側が再編制する。

10.10 退却

戦闘に敗北した陣営は、自主的な退却を宣言することで、損害を 1 つ軽減できる。これにより損害がゼロとなる場合もある［10.8］。戦闘結果が引き分けであった場合や、退却を実施しても損害を適用できるすべてのユニットが除去されてしまう場合には、退却を宣言することはできない。

デザインノート: これは［10.12］による大敗北を判定するにあたり重要となる。

例: 互いに空母艦隊 1 つを有する日本とイギリスが、海上戦闘を行った。日本は 1 をロールしイギリスは 3 をロールした。結果、日本は 3 の損害を被る。日本は退却を実施しても残る 2 損害で空母が除去されてしまうことから退却を宣言できず、3 損害すべてが適用されることから大敗北の処理に移ることとなる。

戦後処理において、あるいはエリアを占有できなくなった

ことにより、ユニットに退却が強制される場合がある。

退却は、移動に関するすべてのルールに従わなければならない［7.2］。複数の大国のユニットが退却を実施する場合、有効性が高い順［5.3］で行う。

なお**航空戦闘**においては航空ユニットのみが退却し、**海上戦闘**においては航空と海上ユニットが、**陸上戦闘**においてはすべてのユニットが退却を行う。

10.10.1 陸上ユニットの退却

退却する陸上ユニットは、占有制限［7.1］の範囲内で隣接する味方陸上／混合エリアに移動しなければならない。退却を実施できない陸上ユニットは（要塞、兵站ユニット、中国軍を除く小規模軍を含む）、所有する大国の利用可能フォースプールに戻される（小規模軍の場合はゲームより除去される）。

10.10.2 海上と航空ユニットの退却

退却する海上／航空ユニットは海上／航空移動を用いてそれぞれ現在の位置から拡大航続距離内［7.3.3］にある、占有制限に違反しない［7.1］味方港湾／飛行場へと移動する（海上ユニットと戦略航空部隊は 3 エリア、戦術航空部隊は 2 エリア）。退却できないユニットは破壊され、それぞれの大国のフォースプールに戻る。

は、作戦の開始時に宣言されている場合にのみ使用できる）。航続距離内に退却できない場合、ユニットは占有制限に違反しない［7.1］、もっとも近い味方港湾／飛行場に移動する。複数の候補がある場合は、所有者が決定すること。退却を実施できないユニットは、所有する大国の利用可能フォースプールに戻される。

なお退却するユニットは、エリア内に味方の港湾または飛行場があってもエリアより退去しなければならない。

10.11 再編制

再編制により、戦闘に参加していないユニットを含め、戦闘後にユニットを再配置できる。

再編制を実施する大国に所属する、すべての対象となるユニット（下記参照、同盟国ユニットを含む）は再編制を実施できる。なお陸上ユニットは陸上戦闘後に再編制を行い、海上ユニットは海上戦闘後に、航空ユニットは航空戦闘後に行う。

再編制はコストなしに実施できるアクションであり、ユニットを活性化する必要もないが、すべての移動に関するルールが適用される［7.2］。再編制の終了後に、すべての関連エリアで占有制限が守られていなければならない。

デザインノート: 敵陸上エリアに対して航空／海上作戦を実施する場合など、「再編制を実施する陣営が、目標エリアに留まることができない」ということもあり得る。このような場合、再編制を行うユニットは味方港湾／飛行場に帰還することとなる。

再編制を行う**陸上ユニット**は、目標エリアから隣接する**味方**陸上／混合エリアに移動することができ、またその逆も可能である。小規模軍、要塞ユニット、兵站ユニットは再編制を実施できない。

再編制を行う**航空／海上ユニット**は、目標エリアから航続距離内にある任意の**味方**港湾／飛行場に移動でき、またその逆も可能である（拡大航続距離は作戦開始時に宣言されている場合にのみ使用できる）。

10.12 大勝利と大敗北

陸上／海上戦闘において敗者が適用できる損害を上回る損害が与えられた場合、勝者の大国は大勝利を獲得し、敗者（すべて）には大敗北が与えられる。

なお、大勝利は勝利した攻撃者／防御者にのみ適用され［9.1］、対象の大国はフラッグを獲得する［5.2.2］。

大敗北は戦闘に陸上／海上ユニットを参加させていた敗北した大国すべてに適用される。対象の大国は、直ちに安定度判定を実施しなければならない［5.5.1］。

10.12.1 陸上戦闘の大勝利と大敗北

陸上戦闘における大勝利／大敗北は、双方の陣営が少なくとも 1 つの陸上ユニットを戦闘に参加させている場合にのみ発生する。小規模軍が単独で防御していた陣営に大敗北が適用された場合、安定度判定は行われない。ただし、大勝利を獲得した大国はフラッグを獲得できる。

例: 日本がソ連を攻撃し、防御者であるソ連に損害 4 を与えた。ソ連は戦車軍 1 つを有しており、2 損害しか吸収できないことからソ連に大敗北が適用される。ソ連は安定度判定を行い、日本はフラッグを獲得する。

例: ドイツとイタリアが同一のエリアを占めており、共同で隣接するフランス本国エリア（イギリス軍とアメリカ軍が駐留）を攻撃した。ドイツが作戦を実施し、攻撃者のド

イツは良い出目を出して大勝利を得た。イギリスとアメリカの軍が除去され、ドイツはフラッグを獲得する。ただしイタリアは何も得ることができない。またアメリカとイギリスは安定度判定を行わなければならない。

10.12.2 海上戦闘の大勝利と大敗北

海上戦闘における大勝利／大敗北は、敗者の陣営が少なくとも 1 つの艦隊ユニットを戦闘に参加させている場合にのみ発生する。

例: イタリアが、戦術航空部隊の支援を受けた 2 つの水上艦隊で中央地中海を攻撃する。イギリスは戦略航空部隊 1 つを配置していたが、水上艦隊はなかった。そのため海上戦闘においてイギリスがどのような損害を被ったとしても、イギリスは航空部隊に損害が適用されることはなく、安定度判定を行う必要もない。同様に、イタリアがフラッグを獲得することもできない。

陸上戦闘の例

1939 年において参戦している大国はない。ドイツはアクションカップからフラッグを引き、これを政治アクションの演習に使用することとした。ただしこれを実施するためには、有効性判定に成功しなければならない。再軍備状態にあるドイツは 3 つのダイスを振り有効性判定を行い、もっとも高い出目が 5 以上でなければならない。ドイツは 6、4、3 をロールして用意にこれをパスする。

ドイツはその結果得た軍事アクションを、フランスが支配するポーランドに目標とした陸上作戦（「白作戦」）に使用することとする。フランスがポーランドに陸上ユニットを有していないことから、これはフランスに対する戦争行為にはならない。そのためポーランド自身が防御者となる。ドイツはシレジアの戦車軍と歩兵軍を攻撃のため活性化する。ポーランドは自身の小規模軍で防御を行う。

フランスはポーランドにキューブを有していることから、ドイツの攻撃による挑発で、フラッグを獲得する。フランスはこのフラッグを、その時点で空きになっていたリザーブに置く。フランスと同盟しているイギリスもポーランドに権益を有しているため、フラッグを獲得する。イギリスは攻勢マーカーをリザーブに置いていたため、攻勢を失うよりフラッグをアクションカップに入れることを選んだ。ソ連はポーランドが隣接していることから権益を有しており、獲得したフラッグをリザーブに入れる。

双方の陣営はこの時点で補給の判定を行う。ポーランドの小規模軍は補給のために LOC を引く必要がなく、ドイツの軍もベルリン（ドイツの生産拠点）からシレジアまで、容易に補給線を引くことができる。そのためいずれの陣営にも、限定補給によるペナルティは与えられない。

ドイツは軍をシレジアからポーランドへと移動させ、東プロイセンの戦術航空部隊に支援させる。航空ユニットはベルリンからバルト海を経由して補給を得ることができる。フランスやその他の大国はドイツと戦争状態にないことから、ポーランドを支援することはできない。ドイツは相手に空軍がいないことから、自動的に制空権を獲得する。陸上戦闘の解決にあたり、双方の陣営が少なくとも 1 つの地上軍を有していることから、いずれも 2 つのダイスを振る。ただしドイツは航空優勢により追加のダイス 1 つを獲得し、ドイツの装甲優越によりポーランドはダイス 2 つではなく 1 つしか振ることができない。

戦闘値に与えられるボーナスやペナルティはなく、ドイツは 3 つのダイスを、ポーランドは 1 つのダイスを振る。ドイツの結果は 6、6、4 であり、ポーランドは 3 であった。ドイツのスコアは、最も高い出目である 6 に追加の 6 をロールしたことによる＋1 が加算され、7 となる。これはポーランドの最低 2 倍にあたるため（7÷3）、ポーランドは 2 損害を被る。ポーランドの小規模軍を除去するためには、1 損害で十分であった。

ドイツ軍が単独で存在していることから、戦後処理においてドイツはポーランドを征服し支配を得る。フランスとイギリス、ソ連はそれぞれフラッグを獲得する。ドイツはフランスのキューブを自身のものと置き換え、これによりド

イツは 1 勝利得点を獲得し、フランスは 1 勝利得点を失うこととなる。

ドイツは再編制の権利を獲得し、歩兵をポーランドから隣接する味方支配下のエリア（ドイツのキューブが置かれている）であるチェコスロバキアに移動させる。ドイツの戦車軍はポーランドに留まる。ドイツの航空部隊はシレジアに移動したが、新たに味方となった飛行場を有するポーランドに留まっていても良い。またチェコスロバキアの航空部隊は、たとえ戦闘を支援していなかったとしても、再編制によりポーランドに移動できる。

防御側が戦闘における損害をすべて適用できなかったことから、ドイツは大勝利を得る。ドイツはフラッグを獲得してこれをリザーブに置く。フランスはポーランドを支配していたが、戦闘に陸上ユニットを参加させていないことからフランスに大敗北が適用されることはない。

ポーランドの征服が完了した段階で、次のコマがアクションカップから引かれる前に、フランスはリザーブのフラッグを使用してドイツへの宣戦布告を行う。フランスは 5 をロールし、ここに第二次世界大戦が開幕する！

11.0 内戦

内戦は国内における内部闘争であり、対象のエリアに内戦マーカーを置くことで示される。大国は、自身の優位を得るために内戦に介入することができる。

あらゆる内戦には、左派と右派の 2 つの派閥がある。またそれぞれの派閥は大国からの援助［8.5］を獲得し、内戦解決マーカー［11.3］が引かれるごとに、エリアの支配権を得るべく闘争を行うこととなる。

内戦マーカーが置かれたエリアに対して、外交［6.3］を試みることはできない（**例外:**［11.4.3］）。ただし内戦中のエリアは通常通り攻撃することができ、いずれの派閥も防御を支援できる［10.4］。

大国が内戦中エリアの支配を獲得した場合、内戦は直ちに終了し（**例外:** 中国の内戦）、すべての援助マーカー、中立キューブ、内戦マーカーは取り除かれる。

デザインノート: すべての内戦が、およそ「左派」と「右派」に分かれているわけではない。ただしそうすることによって、Cataclysm をよりシンプルで統制が取れたものにすることができる。これらの用語はイデオロギーとは関係なく、特にゲーム上の意図があるわけでもない。

11.1 内戦危機イベント

「内戦」または「植民地の反乱」危機イベントが発生した場合［3.7.4］、危機マーカーを引いたプレーヤーは 2 つのダイスを振り、イベントの表を参照する。結果により、どのエリアで内戦が発生したのかが指定される。すでに内戦が発生しているエリアが危機表により指定された場合、同じ表の一段階下の結果にイベントを適用する。この処理を、適切なエリアが指定されるまで繰り返すこと。適切なエリアが存在しない場合、イベントは効果なしとなる（［3.7.4］に従いイベントの振り直しを行う）。

危機イベントが発生した時点で、いずれかの大国がそのエリアに駐留している場合［2.2.5］、内戦は鎮圧されイベントは無効となる。

その他の場合、内戦マーカーがエリアに置かれ、そのエリアにおける小規模軍が取り除かれる。エリアにすでに影響力マーカーが置かれている場合、これを内戦の面に裏返す。またエリアに援助を有する大国は、有効性の低い順でいずれかの派閥に割り当てていく。

エリアがいずれかの大国に支配されている場合、さらに以下を行う。

- 陸上ユニットを除くエリア内のユニットは、直ちに退却［10.10］しなければならない。
- 国家より大国のキューブを取り除く。
- 本国または植民地エリアであれば、中立キューブを置く［2.4.5］。
- 大国はいずれかの派閥に援助 1 つを配置できる（配置にあたって LOC は必要なく、挑発も発生しない）。

デザインノート: この援助は、以前に支配を行っていた大国と連携していた旧政権を表している。

11.2 援助

デザインノート: テキストの一部は［8.5］に移動している。

内戦が行われている間、大国は軍事アクションで介入を実施することで、いずれかの派閥に援助マーカーを配置できる［8.5］。援助を実施する大国は援助者となり、援助を受ける派閥は援助対象者となる。

援助マーカーは以下の効果を与える。

- 援助マーカーは、援助者にそのエリアにおける権益［5.1］を与える。
- 内戦の解決にあたり、もっとも多くの援助を有する派閥は追加のダイス 1 つをロールする［11.3］。
- 大国が内戦国家または中国軍を攻撃した場合、自身の援助対象国だったとしても、それぞれの派閥は援助マーカーを 1 つ使用し、これにより防御側は追加のダイス 1 つを振る［10.4］。

援助は、以下の場合に援助者の利用可能マーカーボックスに戻される。

- いずれかの大国（援助者を含む）が援助対象エリアの支配を得た。
- 内戦が終結した。
- 援助者は、いつでも援助の除去を行える。

デザインノート: その通り。つまり援助者は、内戦エリアにおける戦闘の解決前に援助を除去できるということだ。

11.3 内戦の解決

内戦解決マーカーがアクションカップから引かれた場合、内戦マーカーが置かれたすべてのエリアにおいて、直ちに 1 ラウンドの内戦戦闘を実施する（中国内戦を含む［11.4.5］）。マーカーを引いたプレーヤーが、解決の順番を決定すること。すべての戦闘を解決したら、内戦解決マーカーをターントラック上に置き、次のターンの開始時にカップに入れる。

内戦戦闘を解決するにあたり、それぞれの派閥は 2 つのダイスを振る。このときより多くの援助を得ている派閥は追加のダイス 1 つを振ることができる。誰がロールを実施しても良いが、援助者が優先権を持つ。

ロール結果を比較し、結果を以下のように適用すること。

- **出目が同値: 引き分け**

  双方の派閥はすべての援助マーカーを失い、内戦は継続する。

- **いずれかの出目が上回っているが、2 倍には達していない: 限定的な勝利**

  敗北した派閥はすべての援助マーカーを失い、内戦は継続する。

  敗北した派閥が援助マーカーを有していない場合、内戦は勝利派閥の「限定的な勝利」で終結する。

  内戦マーカーを影響力（Influence）の面に裏返し、その下に各援助者から 1 つずつ集めた攻勢マーカーを置く。影響力マーカーの下に置かれたマーカーは、以降は援助マーカーとは見なされないが、マーカーが置かれた大国はこの国家に対する権益を有し［5.1］、かつ外交［6.3］の試みにおいて＋1 のボーナスを得る。大国の選択により、影響力マーカーはいつでも取り戻すことができる。

  勝利した派閥に援助者がいない場合は、単に内戦マーカーを取り除く。

- **いずれかの出目が相手の出目の 2 倍に達している: 決定的な勝利**

  敗北した派閥はすべての援助マーカーを失い、内戦は勝利した派閥の決定的勝利により終結する。勝利陣営が援助者を有していない場合、単に内戦マーカーを取り除く。

11.4 中国内戦

デザインノート: Cataclysm が扱う期間において、中国は中国国民党（GMD）と中国共産党（ChiCom）と呼ばれる 2 つの派閥による内戦で分断されていた。中国における状況の複雑さを再現するため、追加のルールが用意されている。

中国は内戦状態でゲームを開始する。中国におけるそれぞれのエリアは、個別の国家となる。中国の内戦は他と同様に、内戦解決チットがアクションカップから引かれた際に解決する。

11.4.1 中国軍

中国国民党軍と中国共産党軍は小規模軍［2.4.4］だが、戦闘で敗北した場合に例外として退却できる。ただし、軍が置かれていない非支配下の中国国内に対してのみ退却できる。中国国内のエリアごとに、中国軍は 1 つしか置くことができない。中国の派閥に対する援助は個々の中国軍に対する支援を表したものであり、派閥全体に対するものではない。中国軍が除去された場合、割り当てられてした支援は大国の利用可能マーカーボックスに戻される。

11.4.2 中国国内の支配

大国は、中国軍が占める中国国内を（キューブを配置することで）支配できる。ただしこれらの国家は、支配する大国の**味方とはならない**。これらのエリアに対して、またはこれらを経由して大国がユニットを移動させたり、連絡線［4.3］を引くことはできない。これはエリア内のリソースを収集できないことを意味する。

ただし大国はエリアを得点［1.7.1］や権益［5.1］の対象として**支配できる**。

11.4.3 中国国内に対する外交

大国による、中国軍が配置されている中国国内に対する外交の試み［6.3］には－1 のペナルティが適用される。

デザインノート: 中国の派閥はいずれも自身の主権を重視していた。

11.4.4 中国内戦の解決

デザインノート: 中国内戦の解決例に関しては、記録ディスプレイの裏面を参照のこと。

A）活性／非活性状態

最初に、中国内戦の現状を判定する。いずれかの中国国内が駐留されている場合、中国内戦マーカーを非活性の面にする。その他の場合は活性の面にする。

B）主要援助者の決定

中国の派閥が何らかの選択を求められた場合（内戦の解決や中国軍が大国から攻撃を受けた場合など）、派閥のために決断を下すいずれか 1 つの大国を、以下の優先度で選択する。

1. その派閥が占めるエリアにもっとも多くのキューブを有している。
2. その派閥のマーカーに、もっとも多くの援助を与えている。
3. もし活動状態ならば、ソ連（中国共産党の場合）、あるいはアメリカ（中国国民党のばあい）。いずれも中国国内にキューブを有している必要はない。
4. 活動状態にあり、もっとも有効性が高い大国（有効性が高い順序で選択）。

主要援助者はその派閥の攻撃、退却、展開に関するすべての決定を行う。ただし中国軍の適切な退却場所がある限り、退却を意図的に拒否してこれを破壊することはできない。

C）解決

中国の内戦が**非活性状態**の場合、GMD と ChiCom 派閥における戦闘は発生しない。その代わり、各派閥は拡張［11.4.7］を行う。

中国の内戦が**活性状態**の場合、より多くの数を有する派閥は、可能であれば隣接するエリア 1 か所に配置された対立する中国軍を攻撃しなければならない。2 つの派閥の数が同値の場合は、GMD が攻撃を行う。このとき攻撃側の軍を目標エリアには移動させず、単純に戦闘を実施する双方の軍を指定する。

双方がいずれのエリアでも隣接しておらず戦闘を実施できない場合、代わりにそれぞれの派閥は拡張［11.4.6］を行う。

中国軍による攻撃は、通常の内戦［11.3］と同様の方法で解決される。ただし、以下のように効果が修正される。

- **出目が同値: 引き分け**

  双方の軍は、割り当てられたすべての援助マーカーを失う。いずれの軍も退却せず、破壊されることもない。

- **いずれかの出目が上回っているが、2 倍には達していない: 限定的な勝利**

  敗北した軍は、割り当てられたすべての援助マーカーを失う。援助マーカーを有していない場合、中国国内で軍が配置されておらず、非支配の隣接するエリアに退却しなければならない。適切な退却先がない場合、軍はマップより取り除かれる。エリアが空白になった場合、勝利した派閥はそのエリアに拡張を行い新たな軍を配置、またキューブを取り除く。

- **いずれかの出目が相手の出目の 2 倍に達している: 決定的な勝利**

  敗北した派閥よりすべての援助マーカーを取り除き、軍マーカーを勝者の面に裏返す。エリアよりキューブを取り除く。

11.4.5 中国内戦の終了

いずれか一方の中国派閥の軍のみがプレイに残った場合、中国内戦は直ちに終了する。中国内戦マーカーを影響力マーカーに置き換え、中国軍の現時点での援助者の影響力マーカー（攻勢マーカー）をその下に 1 つずつ置く。マーカ

ーが置かれた大国はこの中国軍に対する権益を有し、かつ中国軍の配置されたエリアに対する外交［6.3］の試みにおいて＋1 のボーナスを得る。大国の選択により、攻勢マーカーはいつでも利用可能ボックスに戻すことができる。以降の内戦解決において、勝利派閥は拡張を試みられる。中国の内戦が終了した場合、大国は中国における介入を実施できない。

11.4.6 中国の拡張

中国の内戦が非活性の間、それぞれの派閥は中国国内で軍が配置されておらず、非支配下の隣接するエリアに対して、外交［6.3］による拡張を試みる。

より多くの数を有する派閥が、有効性 2 を使用して先に拡張を実施する。そののち、もう一方の派閥が有効性 1 で拡張を行う。派閥の戦力が同値であれば、GMD が先に有効性 1 で拡張を試みる。派閥が拡張に失敗した場合、2 番目の派閥は同じエリアを目標にしても良い。

中国の内戦が終結した場合、勝利派閥は陸上ユニットに駐留されていない隣接する中国国内のエリアに対して（いずれかの大国に支配されているエリアでも良い）、有効性 2 を使用して拡張を試みられる。

拡張の試みに修正値が加えられることはない。拡張が成功した場合、拡張した派閥の中国軍をエリアに 1 つ配置し、すべてのキューブを取り除く。エリアにおけるその他のユニットは、所有する大国の選択により、直ちに退却［10.10］するかアクションカップに戻さなければならない。

中国の拡張は、目標エリアに権益を有する大国に対する挑発とはならない。

12.0 大国の特別ルール

この章は、各イデオロギーの特別ルールカード［1.1］に記載されている内容と同じである。

12.1 ファシスト勢力の大国

ストレーザ戦線

ストレーザ戦線マーカーが有効である場合、ドイツとイタリアは相手が権益を有するエリアに作戦や外交の試みを行えない。

ドイツとイタリアが同盟するか、フランスとイギリスが同盟するか、ドイツまたはイタリアが参戦した場合、ストレーザ戦線のマーカーをゲームより取り除く。

12.1.1 ドイツ

長いナイフの夜

各ターンの管理フェイズにおいて、ドイツは追加のフラッグ 1 つを得る。ドイツが崩壊した場合、永久に効果を失う。

ラインラント非武装化

ラインラント非武装化マーカーが使用されている間、ドイツはルールを占有できず、そのリソースを使用できない。ドイツは軍事アクションの実施か政治アクションの成功により、ラインラント非武装化マーカーを限定リソースの面に裏返すことができる。これはいずれの場合も、フランスとその同盟国に対する挑発となる。

12.1.2 イタリア

ドゥーチェ

イタリアがドゥーチェ・フラッグを政治アクションに使用した場合、有効性判定に追加のダイス 1 つを振ることができる。イタリアが崩壊した場合、永久に効果を失う。

アビシニアの冒険

アビシニアの冒険マーカーが利用可能ボックスにあり、イタリアが参戦していない場合、イタリアは政治アクションの試みによりマーカーを使用できる。成功した場合、マーカーを限定リソース面に裏返し、イタリアのキューブと共にローマに配置する。これはフランスとイギリスに対する挑発となる。

ドレッドノート改修計画

利用可能ボックスに置かれている場合、イタリアはドレッドノート改修マーカーをプレイより取り除くことで、艦隊 1 つの生産コストを 1 つ減少させられる。

12.1.3 日本

海軍陸戦隊

日本軍は上陸作戦における戦闘で、戦闘値に＋1 のボーナスを得る。

デザインノート: これは「米と水」ルールを置き換えるものだ。

ワシントン海軍軍縮条約（WNT）

ワシントン海軍軍縮条約マーカーが使用されている間、以下が適用される。

- 日本とイギリス、アメリカはそれぞれのフォースプールに艦隊を追加できない。
- いずれの大国もフィリピン、ジャワ、ニューギニア太平洋、パプア、オーストラリアを含む太平洋にユニットを展開できず、攻撃も実施できない。東京、北海道、ハワイその他アジアの本国エリアに対する展開は可能である。マップ上の WNT ラインを参照のこと。

イギリスまたはアメリカが参戦した場合、ワシントン海軍軍縮条約マーカーはゲームより取り除かれる。

日本はいつでも、たとえアクションの途中であっても条約を離脱することで、マーカーをゲームより取り除ける。これは、イギリスとアメリカに対する挑発となる。

12.2 民主主義勢力の大国

現状維持

現状維持マーカーが使用されている間、以下が適用される。

- 民主主義勢力の大国は、管理フェイズにフラッグを獲得できない。フランスとイギリスはフラッグを獲得することを選択できるが、この場合は直ちに安定度判定を行う。
- 民主主義勢力の大国は本国外（植民地または支配する国家など）のリソースを収集できない。
- 民主主義勢力の大国は参戦度を「動員」にできない。

以下のいずれかの条件を満たした場合、直ちに現状維持マーカーを取り除く。

- ドイツ、イタリア、またはソ連が参戦度を動員とした。
- ドイツとイタリアの合計勝利得点がフランスとイギリスの合計勝利得点を上回った。
- いずれかの民主主義勢力の大国が参戦状態となった。

現状維持マーカーが除去された場合、民主主義勢力の大国はそれぞれ直ちにフラッグ 1 つを獲得する。

12.2.1 フランス

ドレッドノート改修計画

利用可能ボックスに置かれている場合、イタリアはドレッドノート改修マーカーをプレイより取り除くことで、艦隊 1 つの生産コストを 1 つ減少させられる。

12.2.2 アメリカ

孤立主義

米国は、参戦するまで本国エリアと所有する基地を除き、陸上ユニットと兵站ユニットを展開できない。

日米交易

日米交易マーカーがゲームに登場している場合、以下が適用される。

- 管理フェイズごとに、アメリカは日本に 1 工業リソースを提供しなければならない。
- アメリカとその同盟国は、日本に宣戦布告できない。

政治アクションとして、アメリカは日米交易マーカーをゲームから取り除く試みを実施できる。成功した場合、これは日本に対する挑発となる。

日本が民主主義勢力の大国と戦争状態になった場合や、日本が東京の支配を失った場合は、日米交易マーカーをゲームから取り除く。

レンドリース

特記されていない限り、ゲーム開始時にレンドリースマーカーは政治ディスプレイの中央に置かれ、利用不可の状態にある。戦争状態マーカーが政治ディスプレイに置かれた時点で、レンドリースマーカーは利用可能となり、アメリカの利用可能マーカーボックスに置かれる。

レンドリースマーカーが有効になるまで、アメリカは同盟の形成や参加を実施できない。

マーカーが利用可能であれば、アメリカは政治アクションとして、ワシントン DC にレンドリースマーカーの配置を試みることができる。レンドリースマーカーが配置されている間、生産においてアメリカは自身の本国エリアのリソース（通常のリソースまたは工業リソース）を参戦中の大国（大国ごとに最大 1）に提供できる。

核爆弾

アメリカの参戦度が総力戦となった場合、核爆弾マーカーをターントラックの２ターン先に置く。そのターンの開始時において、核爆弾マーカーを利用可能マーカーボックスに加えること。これの生産には１生産ポイントを必要とし、そののちアクションカップに入れられる（リザーブに置くことはできない）。マーカーが引かれた場合、ワシントン DC に置くこと。

核爆弾マーカーがワシントン DC にある間、アメリカは軍事アクションとして特別な**核戦略爆撃作戦**を敵本国エリアに対して実施できる。作戦の開始時に、核爆弾マーカーを利用可能マーカーボックスに戻すこと。作戦において防御側が損害を被った場合、戦後処理において安定度判定を１回実施しなければならない。防御側が崩壊した場合、与えられた損害ごとに降伏判定に１が加算される。降伏した場合、民主主義勢力が降伏マーカーを獲得する。

12.3 共産勢力の大国

デザインノート: 政治姿勢ルールは一般化され、シナリオにおいて「コミュニスト勢力」と指定された他の大国にも適用される。

政治姿勢

コミュニスト大国は、常に３つの**政治姿勢**のいずれかを選択しなければならず、これによりアクションにおけるペナルティが決定される。大国は政治アクションを実施することで政治姿勢を変更できるが（有効性判定は必要ない）、各ターンの国内戦線安定度判定の実施後に変更しても良い。政治姿勢はターンごとに１回のみ変更できる（記録のため政治姿勢マーカーを裏面にすること）。

政治姿勢: 軍制改革

- すべての政治アクションに－1 のペナルティを適用。
- 管理フェイズにおいて、基本的にはフラッグを獲得できない。フラッグを獲得する選択を行うこともできるが、この場合は直ちに安定度判定を行う。

粛清

- すべての外交アクションに－1 のペナルティを適用。
- すべての戦闘において戦闘値に－1 のペナルティを適用。

集団安全保障

・外交を除くすべての政治アクションに－1 のペナルティを適用。

・攻勢を使用できない。またこれらのマーカーを引いても、リザーブに置くか廃棄しなければならない。またリソースを攻勢に転換できない。その他の軍事アクション（国内戦線による展開、演習）は可能である。

12.3.1 ソ連

工場の移転

ソ連は参戦度が動員となった場合（ヴォルガ）、総力戦となった場合（ウラル）、それぞれ特別なリソースマーカーを受け取る。これらのマーカーは直ちに指定されたエリアに置かれ、永久的に工業リソースとなる。またこれらは、直ちに戦時攻勢の対象となる。

冬将軍

ソ連はヨーロッパマップの本国エリアにおける、すべての制限地形を無視する（連絡線と占有制限に影響）。

祖国のために！

ソ連はすべての安定度判定とプロパガンダ政治アクションにおいて追加のダイス１個を振る。

シベリア鉄道

政治アクションとして、ソ連はウラル遅延ボックスにシベリア鉄道マーカーの配置を試みることができる。シベリア鉄道マーカーがウラル遅延ボックスに配置されている場合、以下が適用される。

- ウラル遅延ボックスはあらゆる意味にいて無視される（シベリア鉄道マーカーがこれをカバーする）。
- ソ連は太平洋マップの本国エリアにおける、すべての制限地形を無視する（連絡線と駐留制限に影響）。

デザインノート: イルクーツクまたは沿海州は、マーカーが置かれるまで補給切れとなる。