ゲーム特別ルール & シナリオ[GAME SPECIFIC RULES & SCENARIOS]

目 次

1.0 概説[Introduction]....2
2.0 地形[Terrain]....3
3.0 ユニット[Units]....4
4.0 気象[Weather]....4
5.0 移動と海軍関連[Movement and Naval Affairs]5
6.0 戦略ディスプレイ[Strategic Display]....8
7.0 戦闘[Combat]....10
8.0 増援及び再編成[Reinforcements & Replacements]....10
9.0 隷属関係[Subordination]....11
10.0 孤立[Isolation]....12
11.0 補給[Supply]....12
12.0 探知[Detection]....13
13.0 空軍力[Airpower]....13
15.0 国連決議と自動的勝利[UN Resolution & Automatic Victory]....17
16.0 オプション・ルール[Optional Rules]....17
17.0 シナリオ[Scenarios]....20
18.0 戦力組成ノート[Orders of Battle Notes]....34
19.0 デザイナーズ・ノート[Designer's Notes]....34

GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

1.0 概説[Introduction]

これらのルールはシリーズ・ルールを拡張し、アメリカ合衆国とその同盟国対イラン・イスラム共和国(IRI)とその同盟国との間の状況に適合させるためのニュアンスを加えるものである。特に明記されていない限り、ゲーム特別ルールは標準ゲームと上級ゲームの両方に適用され、それらと矛盾する可能性のあるルールに優先して適用される。

1.0.1 ルールの参照法[Rules References]

(8.2 項)のような構造はシリーズ・ルールを指す。もし(GSR1.3 項)のような「GSR」が補足されているなら、それはゲーム特別ルールの参照することを表す。

1.1 内容物[Components]

あなたの所有する「Next War: Iran」には以下の内容物がある:

- イラン南部地域が描かれた 22 インチ x 34 インチのマップ 2枚
- 11 インチ x 17 インチの航空優勢ディスプレイ[Air Superiority] 1枚
- 標準および上級ゲーム・ルール集 1冊
- ゲーム特別ルール(GSR)集 1冊
- 9/16 インチ・カウンター・シート 4枚
- 8 1/2 x 11 インチのプレイヤー・エイド 8枚
  - 同一内容のCRT & TEC カード 2枚
  - 標準&上級ゲーム・プレイヤー・エイド・カード 1枚
  - 上級プレイ手順カード 1枚
  - 標準プレイ手順&上級 ADF 解決チャート 1枚
  - 打撃効果 & 戦略ディスプレイ移動カード 1枚
  - 増援カード 1枚
  - ユニット識別および海軍移動カード 1枚
- 11 x 17インチプレイヤー・エイド
  - 上級ゲーム・プレイヤー・エイド・カード 2枚
- 10 面体(0-9)サイコロ 2個

1.2 国籍色 [Nationality Colors]

異なる国籍のカウンターは以下の画像のように色分けされる:

連合国[Allied]

オーストラリア(AU)
[Australia]

フランス(FR)
[France]

イスラエル(IS)
[Israel]

イギリス(UK)
[United Kingdom]

合衆国陸軍
(U.S.Army)
[USA]

合衆国空軍
(USAF)
[U.S.Air Force]

合衆国海兵隊
(USMC)
[U.S. Marine Corps]

合衆国海軍
(USN)
[U.S. Navy]

非連合側[Non-Allied]

イラン・イスラム
共和国正規陸軍
(IRIGF)
[Islamic Republic of Iran Ground Forces]

イラン・イスラム
共和国正規海軍
(IRIN)
[Islamic Republic of Iran Navy]

イスラム革命防衛
隊(IRGC/IRGCN)
[Islamic Revolutionary Guard Corps]

中華人民共和国
(PRC)
[The People's Republic of China]

ロシア (RU)
[Russia]

湾岸同盟国[Gulf Allies]

オマーン (OM)
[Oman]

カタール (QA)
[Qatar]

サウジアラビア
(SA)
[Saudi Arabia]

アラブ首長国連邦
(UAE)
[United Arab Emirates]

1.2.1 呼称 [Designations]

ルールやチャートで参照する全目的上、合衆国およびその代理人として介入する国家群は「連合国[Allied]」はとし、イランおよびその代理人として介入する国家群は「非連合側[Non-Allied]」である。サウジアラビア、オマーン、カタール、UAE は中立国として参戦し、セットアップ中またはプレイ中に参戦する。

1.3 ゲーム・プレイ・ガイダンス[Game Play Guidance]

新旧を問わずプレイヤー諸氏に「Next War: Iran」で導入された新概念とメカニクスについて掌握すべきことは以下の通りである:製油所(GSR2.7 項)[Petroleum Facilities]、イランの哨戒艇トラック(GSR5.5.2 項)、および A2/AD、すなわち海軍 SSM(GSR5.5.3 項)。プレイヤー諸氏は両陣営ともこれら基本的なルールに慣熟すべきである。

細かい要素としてケシュム島[Island of Qeshm]とその渡渉線[Crossing Arrow](GSR2.6 項)、イラン軍内のライバル関係(GSR3.1 項と 7.2 項)、ホルムズ海峡の機雷敷設と掃海の特別ルール(GSR5.5.5 項)、そして合衆国海兵隊 MEU HQs(GSR3.4 項)に注目ありたい。

1.3.1 上級防空 SAM の変更[Advanced Air Defense SAM Changes]

よく見ると上級防空射撃 SAM テーブルが少し違うことに気付くでしょう。最新の研究と新たな実証的証拠に基づき、私は「0－1」と「2」の列を削除し、わずかにだがより効果的な「0－4」列に統合することでテーブルを少し調整しました。これによりローカル SAM に関する積年の不満が解消され、IADS の基本的持久力についても言及しています。今後にあってもプレイヤー諸氏は「Next War」シリーズのゲームでこの新しい上級ゲーム・テーブルを使用してもらいたい。

© 2024 GMT Games, LLC

2.0 地形[Terrain]

[8.3 標準/上級]

2.1 施設/抗堪化目標[Installations/Hardened Targets]
シリーズ・ルール規定に加え、以下が抗堪化目標[Hardened Targets]である：弾道/巡航ミサイル・マーカー、海軍 SSM カウンター(GSR5.5.3 項)。

2.2 友軍マップ端[Friendly Map Edges]
作戦マップ[Operational Map]の友軍マップ端：

連合国： 連合国支配の航空基地補給、港湾、補給源、海岸堡

非連合側： イランの北東、北、北西端のヘクスの全て

プレイ・ノート： そう、連合国は「盤端」が実際に端でないことを知っています。

2.3 侵攻ヘクスと海浜[Invasion Hexes and Beaches]

水陸両用強襲が可能な海浜(8.3.1.7 項)は水色[light blue]でマーキングされている。水陸両用強襲を実施する AMPHs が使用できる全海ヘクスは濃紺色[dark blue]の外枠で示されている。

2.4 掃討戦[Clearing Operations]
IRI で掃討戦を実施する場合、サイ振りに-1 の DRM を追加で適用する。この点は「標準＆上級ゲーム表　プレイヤー支援表[Standard & Advanced Game Tables Player Aid Card]に記述がある。

デザイン・ノート： IRIは全土にいくつかの準軍事組織を有しています。上記DRMはイラン全土にわたり存在する彼らの普遍性を表します。

2.5 バンダル・アッバス[Bandar Abbas]
ヘクス2507と2606にあるこの市街は、市街というほど大きくはないが海浜に沿って 2 ヘクスにわたり広がっているため、特別な移動コストを要する。ヘクス間の移動には 1/2(半分)の移動ポイントを要する。

2.6 ケシュム島[Qeshm]
イラン沖に浮かぶこの島にはいくつかの特別なルールや例外がある。

デザイン・ノート： これは基本的に作戦マップ上にあるヘクスに基づく陸上エリアであり、風変りな存在です。下の交差矢印のほか、特別補給(GSR11.4項)といった考慮事項があります。

プレイ・ノート： ケシュム島とその東端にあるケシュムの町を混同しないこと。ケシュムに関するルールは島嶼を指しています。

2.6.1 渡渉線[Crossing Arrow]

渡渉線シンボル(2208/2209)はフェリー、小舟、その他の工兵や水陸両用兵力を使用して本土からケシュムへ、またはその逆に移動する能力を表す。歩兵[Leg]と海兵ユニットに限り(半減戦力で)横断攻撃を行え、軽歩兵のみが横断して退却できる。詳細は地形効果チャートを参照。

2.7 石油施設とインフラ[Petroleum Facilities and Infrastructure]

いくつかのヘクスと島嶼陸上エリアにはイランの製油所[Oil Refineries]、ガス処理施設[Gas Processing Plants]、およびタンカー・ターミナル[Tanker Terminals]・シンボルがある。これらは施設である。しかし、これらは戦闘や掃討戦上は「追加の」施設とはカウントせず、打撃による損害が修理されることもなく、つまり、打撃１マーカーないし打撃２マーカーを裏返すことはない。補給ポイントを消費して修理することもできない。

非連合側プレイヤーは勝利判定フェイズに、撃破されていない施設一つにつき１ターンに2VP を得る(マップ中に8施設ある)。これら VP は(このターンの VP ではなく)、非連合側の VP 総計に直接加算する。連合側が勝利判定フェイズにこれらを支配していた場合、可変の VP を得る。これらの VP はこのターンの VP に加算する。マップ上の勝利ポイント表を参照し、各陣営の現在の VPsの量を掌握するためマーカーで提供されたトラックにより把握する。

プレイ・ノート： VP累積の違いに注意してください。非連合側はそのポイントを自軍の総計に加算するだけですが、連合側にとってはこのターンのイニシアティブのVPとしてカウントされるのです。

意図的損害[Deliberate Damage](GSR27.2.1 項)の目的上、友軍および敵ユニットは、DRM の目的上、島嶼陸上エリアの全ての施設は内側や隣接[in and/or adjacent]であると見なす。

デザイン・ノート： 両陣営ともこのようなインフラの破壊の意志はなく、可能なら無傷でこれらを支配したいという前提の下、これら施設は、連合国プレイヤーにはそのために戦うことを、非連合側プレイヤーにはその防衛を促すため配置しています。

2.8 全海ヘクス[All-Sea Hexes]
8. 3. 1. 11項の例外として、陸上または島嶼と水域の灰色で塗りつぶされた部分のみを作戦マップのヘクスは、全海ヘクスと見なされ、海軍ユニットは進入可能である。

2.9 河川と気象[Rivers and Weather]
マップ上の河川は非連合側プレイヤーが雨季[Wet Season](GSR4.0 項)を選択した場合にのみ存在する。そうでない場合、それらは無視する。

© 2024 GMT Games, LLC

3.0 ユニット[Units]

[2.0 標準/上級]

3.1 イランの軍事力[Iranian Military]

イラン・ユニットは三つの部門に分かれている：イラン・イスラム共和国正規陸軍[Islamic Republic of Iran Ground Forces](IRIGF)、イラン・イスラム共和正規海軍[Islamic Republic of Iran Navy](IRIN)、イスラム革命防衛隊[Islamic Revolutionary Guard Corps](IRGC/IRGCN)(陸軍と海軍の両者を含む)である。これは戦闘(GSR7.2 項)と隷属(GSR9.2 項)に影響を及ぼす。

3.2 イスラエル(IS)のモサド[Israeli (IS) Mossad]

イスラエル・モサド SOF マーカーを除去したら、それをゲーム情報ディスプレイの 1 ターン先に配置する。それはその GT 終了時に増援として戻る。例えば GT1 に除去された場合、GT2 終了時に増援として戻る。

デザイン・ノート： なぜイスラエルに関与がないのか？ おそらく紛争が勃発しているため、彼らは本国近傍で他の関連活動(ハマス - 現在の出来事はともかく - やヒズボラなど)に対処しており、もしあったとしてもマップの範疇よりさらに西方で交戦していることでしょう。

3.3 PRC SAG

非連合側プレイヤーが PRC を介入させることを選択した場合、PRC SAG はインド洋を除き、いずれかの全海ヘクス、近海ボックス、海洋ボックスにセットアップする。ひとたびSAGはゲームから除去されると、それはゲームから除去される。PRC SAGは修理のためにイランの港湾を使用できない(27.2 項)。

3.3 USMC MEUs

30.3 項の例外として、合衆国海兵隊MEUは、USMC MEF HQからのLOC内に所在するならマップ上に留まれる。

3.4 オマーンの F-16 の制限

オマーンの F-16 は航空優勢ボックス内に所在する場合のみ、航空優勢への飛行でき、要撃ミッションも遂行できる。援護機としては使用できない。

4.0 気象[Weather]

[4.0 標準/22.2 上級]

シリーズ・ルール 4.0 項およびSOPの例外として、シナリオ開始前、非連合側プレイヤー、すなわち非イニシアティブ・プレイヤーは初期天候として乾季[Dry]か、雨季[Wet]か、を選択する。季節の違いは天候サイ振りに影響を与える(4.0)。

天候[Weather]DRM:

乾季[Dry]　−1
雨季[Wet]　+1

プレイ・ノート： マップ上の天候テーブルで晴天[Clear]0-5/曇天[Overcast] 6-7/荒天[Storm] 8-9である。プレイヤー諸氏は任意で、互いに了解できる手段でランダムに季節を決定できます。

4.1 天候変化の考慮事項[Weather Choice Considerations]

非同盟側プレイヤーがシナリオの初期天候に荒天を選択した場合、そのシナリオのセットアップ時に設定するとされる各機雷マーカーを設定できない。

4.2 天候変化の考慮事項[Storms and the Middle East]

本地域の交点は激しいが短い傾向がある。その点を考慮し、前ターンが荒天で、現在のターンに再び荒天の出目の場合、代えて曇天となる。換言すると荒天が 2 ターン続くことはない。

© 2024 GMT Games, LLC

5.0 移動と海軍関連[Movement and Naval Affairs]

[8.0 標準/上級]

5.1 多国籍のスタック[Multi-national stacking]

異なる国籍のユニットが一緒にスタックする場合、各ユニットの効率値は 1 減少ずつ減少する。例として、合衆国とサウジアラビアのスタック。本ルール上、US と FR と CW は同一国籍と見なす。

5.2 輸送の各種制限[Transport Limitations]

5.2.1 空輸[Air Transport]

各実行可能な移動セグメントで、ある陣営は以下のような空輸を遂行できる:

・連合国: 4 スタック・ポイント

・非連合側: 2 スタック・ポイント

連合国陣営は、増援の来援時はこれを超過することができる。

5.2.2 海輸[Sea Transport]

各実行可能な移動セグメントで、ある陣営は以下のような海輸を遂行できる:

・連合国: 4 スタック・ポイント

・非連合側: 2 スタック・ポイント

連合国陣営は、増援の来援時はこれを超過することができる。

5.3 空挺/投降下[Paradrop]移動の各種制限

[Airborne/Paradrop Movement Limitations]

シナリオ特別ルール[Scenario Special Rules]で修整されない限り、どの移動セグメントでも、各陣営は以下のように空挺/投降下移動ができる:

- **合衆国** – 空挺ユニットは4スタック価
- **ロシア/PRC** – 空挺ユニットは3スタック価
- **フランス/サウジアラビア/イラン** – 空挺ユニットは1スタック価

プレイ・ノート: シリーズ・ルールにユニット識別チャートを参照してください。空挺ユニットとして記載されているユニットのみが空挺/投降下移動をしようできます。

5.4 空中機動ポイント[Airmobile Points]

合衆国、イラン、ロシア、PRC は彼ら独自の空中機動ポイントを持っている。合衆国のポイントはその陣営のあらゆる空中機動可能なユニットの移動に使用できる。他の国籍のポイントは、自国空中機動可能ユニットのみに使用できる。

空中機動ポイントの補充に関し、各国が受けられる最大値は空中機動ポイント・トラック上に国旗で示されている。

プレイ・ノート: イラン国旗も掲揚されていますが、彼らは損害の補充をできません(GSR8.6項)。

5.5 海軍関連[Naval Affairs]

5.5.1 制海[Sea Control]

シナリオに特別の定めがない限り、非連合側プレイヤーは常にペルシャ湾海上および近海ボックス、ならびにオマーン湾[Gulf of Oman]近海ボックスを支配した状態で常に開始する。オマーン湾海上ボックスは常に競合状態[Contested]で開始する。インド洋は永続的に連合国が支配する。

連合国が一旦近海ボックスを支配し場合、その後も連合国支配のままとなる。

5.5.2 イラン軍哨戒艇[Irannian Patrol Boats]

戦略ディスプレイにはオマーン湾とペルシャ湾の二つのイラン哨戒艇トラック[Iranian Patrol Boat Tracks]がある。これらトラックはイランの小型攻撃艇隊、USV 群、他の海軍アセット類の過剰なまでの多さを表している。

5.5.2.1 哨戒艇の効果[Patrol Boat Effects]

あるトラックのマーカーが 1 以上の場合、関連する近海ボックスや全海ヘクスへの連合国海軍ユニットの移動や海輸は競合状態の海上移動(8.5.6.4.1 項)のサイ振り事由となる。その海域のマーカーに等しい正の DRM を適用する。

加えて、このマーカーのトラック上の位置は関連する近海ボックスに対する負の DRM として制海サイ振りに影響を与える。これらマーカーは制海の海軍ユニット数には数えない(7.2.2 項)。

水陸両用強襲は哨戒艇マーカーが 1 以上なら、その近海ボックスに関連する海浜ヘクスでは行えない。

5.5.2.2 哨戒艇の出動[Patrol Boat Sorties]

非連合側プレイヤーは、そのトラックに関連する全海ヘクス、または近海ボックスの連合国海軍ユニットに対し攻撃ができる。

5.5.2.2.1 標準ゲームの哨戒艇の出動[Standard Game Patrol Boat Sortie]

戦闘セグメント終了時、1コサイ振りをし、0-5 なら、その海軍ユニットは「損害」を受ける。その海軍ユニットはディエゴ・ガルシア[Diego Garcia]に帰投しなければならない。

5.5.2.2.2 上級ゲームの哨戒艇の出動[Advanced Game Patrol Boat Sortie]

海軍水上戦闘ステップ開始時に、探知された連合国海軍ユニットに、当該マーカーが置かれたボックス(すなわち Naval 1 か2)と同じ海上打撃値で海軍水上戦闘(17.3 項)を行う。その後、同地点に所在する連合国や PRC 海軍ユニットは連合国が目標とされうる水上戦闘に参加できる。

プレイ・ノート: これは完全な海軍水上戦闘なので、そう、敵も打ち返してきます。個々で考慮すべきは哨戒艇が先に攻撃してくるということです。連合国は哨戒艇が出動していなくても攻撃はできます(GSR5.5.2.3.2項)。

5.5.2.3 哨戒艇トラックへの攻撃[Attacking the Patrol Boat Track]

各トラックは以下のような複数の手段で攻撃できる。いずれの場合も、トラックを探知済み海軍ユニット見なす。哨戒艇マーカーを目標とはできない。

5.5.2.3.1 航空打撃による場合[By Air Strike]

各打撃フェイズに 1 回だけ航空打撃ができる。

5.5.2.3.2 海軍水上戦闘による場合[By Naval Surface Combat]

連合国海軍ユニットが作戦マップの全海ヘクスに所在し、かつ連合側プレイヤーが出動(GSR5.5.2.2 項)していない場合、連合国プレイヤーは海軍水上戦闘が行える。各戦闘結果(1、2、X)はそれぞ

© 2024 GMT Games, LLC

れ1、2、3に減少させる。哨戒艇トラックは結果が適用される前にマーカーに示された値、すなわち1か2で戦闘を行う。

5. 5. 2. 3. 3 SOF 襲撃による場合[By SOF Raid]
平地[Flat]地形内の海軍ユニット目標(20.1.3#9 項)と見なす。

5. 5. 2. 4 哨戒艇の移送[Patrol Boat Transfer]
増援・補充フェイズ中に、荒天ターンでないなら、IRI プレイヤーは哨戒艇トラック間で移送を行える。両近海ボックスが非連合側支配下の場合、一方のボックスから任意の数だけ減じ、他方のボックスを増加させる。いずれかの近海ボックスが競合状態か連合国支配の場合、本移送に競合海上移動のサイ振りをする。いずれかの任務中断[abort]で移送はキャンセルされる、すなわち非連合側プレイヤーは打撃の結果でなくとも、任務中断を選ばねばならない。哨戒艇トラックはボックス上限を超えて増減することはない。

例示: GT2の増援・補充フェイズに、ペルシャ湾近海ボックスは非連合側プレイヤーが支配しており、オマーン湾の近海ボックスは競合状態であるため、IRI プレイヤーは連合国の行動により減少しているオマーン湾哨戒艇トラックに増援することを決めた。非連合側プレイヤーは競合状態海上移動のサイ振りをし、成功する。ペルシャ湾哨戒艇トラックを 1 ボックス減じ、オマーン湾哨戒艇トラックを 1 増加させる。

5. 5. 2. 5 哨戒艇の予備兵力[Patrol Boat Reserve]

シナリオにより、イランには予備哨戒艇の割り当てがある。これをゲーム情報ディスプレイに記録するため付属のマーカーを使用する。増援・補充フェイズ中にイラン・プレイヤーは本マーカーを減じることで、あるトラックの哨戒艇マーカーを増加させられる。各トラックはゲーム・ターンにつき、1 個の予備を受け取れる。

予備マーカー自体は攻撃対象足りえないが、イラン哨戒艇 2 個を撃破されるごとに1個減少する。

5. 5. 2. 6 哨戒艇の機雷敷設[Patrol Boat Mining]
増援・補充フェイズ中に非連合側プレイヤーは哨戒艇マーカーを1ボックス分減じ、その哨戒艇トラックに応じた海上ボックスの適切な位置に機雷マーカーを配置または増加させられる。1 ターンに 1 度のみ、いずれかの哨戒艇トラックもホルムズ[Hormuz]海峡にこれを行える。

5. 5. 3 IRI A2/AD (接近拒否/領域拒否)

この能力はマップ上の海軍 SSM カウンターの存在と全般記録トラックの海軍 SSM ミサイル・マーカーの存在により表す。これらミサイルは海軍 SSM マーカーからのみ発射できる。

IRI プレイヤーは 20 個の「隠蔽 SSM」カウンターを持つ。このうち10個は「本物」で、10個は「ダミー」である。カウンターには両面、表と裏がある。

カウンターは抗堪化目標および施設である。ひとたび撃破された場合、修理や補充はできない(マップからマーカーを除去する)。打撃の減少は、編成フェイズ中に通常通り行われる。

これら SSM マーカーは連合国勝利に影響する(GSR15.2/3 項)。

5. 5. 3. 1 配置[Placement:]
セットアップ時、IRI プレイヤーは 20 個のカウンター全てを裏面でマップ上に配置する。カウンターは、道路を含む海浜(陸海を含む)ヘクスから 5 ヘクス以内のいずれかの高地[Highland]か、山岳[Mountain]ヘクスに配置しなければならない。マーカーは海浜ヘクスまで 5 ヘクスの経路を他の山岳ヘクスを通らずにたどれなければならない。IRI プレイヤーは10個(「本物」5個と「ダミー」5個)の 2 セットに分ける。一つのセットはヘクス列36xx上、または当方に置かねばならない。もう一つのセットはヘクス列30xx上、または西方に置かねばならない。

5. 5. 3. 2 奇術[Prestidigitation]
IRI プレイヤーは海軍 SSM マーカーの一方のセットの「本物」SSM1 個を他方の「ダミー」1 個と初期配置を変更出来る。換言すると、一つのセットに「本物」6個と「ダミー」4個を持ち、他方のセットに「本物」4個と「ダミー」6個を配置できる。

5. 5. 3. 3 公開と探知[Revelation and Detection]
あるマーカーはいずれかの三つの状態にある。未探知、公開[Revealed]、探知である。イラン・プレイヤーは A2/AD(GSR5.5.3.5 項)のため未公開のマーカーを使用した場合、または連合国プレイヤーが探知に成功した場合、そのマーカーは公開される。

5. 5. 3. 3. 1 公開と探知[Standard Game Detection]
連合国は1ターンにつき3回、SSM マーカーの探知を試行できる。非湾岸諸国の同盟国が連合国陣営に介入するごとに 1 回試行を追加する。各試行につき1個サイ振りをし、0－2でそのマーカーが公開され探知となる。

5. 5. 3. 3. 2 上級ゲーム探知[Advanced Game Detection]
プレイ・ノート: 以下に説明するように公開と探知には若干の違いがあります。電子的探知ではマーカーを公開はできますが、探知はできません。

連合国は電子的探知(12.3 項)を使用して SSM マーカーを公開することができる。イラン・プレイヤーは(5. 5. 3. 3項)か、電子的探知を使用して公開した場合、そのマーカーを公開面に裏返すが探知マーカーは配置しない。

マーカー(公開か非公開)は、(HQ/SAM のように)連合国プレイヤーが SOF 偵察を使用して、またはヘクス内に戦闘ユニット(2.2 項)が所在することによって探知に成功した場合、探知される。マーカーが公開済みの場合、偵察の試行に－1DRM を適用する。

5. 5. 3. 3. 3 探知の結果[Detection Results]
SOF または戦闘ユニットが探知された場合、そのマーカーは公開される。すなわち、まだ公開されていないなら、そのカウンターを公開面に裏返す。それが「ダミー」の場合は除去される。「本物」の場合は探知済みと表示する。ひとたび海軍 SSM マーカーが探知されると、探知済みのままとなる。再編成フェイズに探知マーカーは除去してはならない。

攻撃のためには、まずマーカーは探知されていなければならない。

© 2024 GMT Games, LLC

5.5.3.4 敵基地打撃と破壊[Site-busting and Destruction]
連合国プレイヤーは総合記録トラックの海軍 SSM ミサイル・ポイント・マーカーを目標にはできない。だが探知後、本物の海軍SSMマーカーを攻撃することはできる。これら攻撃は施設(マップ上の海軍 SSM マーカー)を目標として、総合記録トラックの海軍 SSM ミサイル・ポイント・マーカーを目標とするわけではないため、戦域兵器の敵基地打撃の DRMsは適用されない。

5.5.3.4.1 標準ゲーム[Standard Game]
連合国プレイヤーは探知済み SSM マーカーを打撃航空ポイントで攻撃できる(GSR13.2.2 項)。

5.5.3.4.2 上級ゲーム[Advanced Game]
SSM マーカーは(あたかも施設であるかのように)SOF のターゲティングされ得、また襲撃され得る。全ての打撃でこれらを攻撃できる。加えて、地上ユニットの掃討戦でこのマーカーを除去できる。

5.5.3.4.3 破壊[Destruction]
一つのマーカーが撃破されるたび、ゲーム情報トラックの海軍 SSM マーカー(実体またはダミー)が残数より少ない場合、ゲーム情報トラックの SSM ミサイル・ポイントを1減じる。

5.5.3.5 SSM の使用法[SSM Usage]
「実体[Real]」がマップ上にある限り、損害の有無にかかわらず、IRI プレイヤーは以下に詳述する接近拒否・領域拒否のために使用できる。IRI プレイヤーが以下のいずれかの能力を使用するたび、海軍 SSM ミサイル・ポイントを1ポイント消費する。使用したミサイル・ポイントと同数以上の「実体」マーカーを公開しなければならない。各マーカーは各フェイズにつき 1 度のみ使用できる。

海軍 SSM マーカーは以下のように、関連する海上ボックス(または近海ボックスか、全海ヘクス)内の制海/海軍移動に影響を与えるか、海軍ユニットへの攻撃にのみ使用できる:

・ホルムズ海峡自体とその西側: ペルシャ湾[Persian Gulf]
・ホルムズ海峡自体とその東側: オマーン湾[Gulf of Oman]

5.5.3.5.1 制海への影響[Affecting Sea Control]
IRI プレイヤーは SSM を使用して(海上と関連する沿岸ボックスの両者の)制海 DRMsに影響を与えうる。特定の地域に適用するDRMsについては制海チャートを参照のこと。

5.5.3.5.2 海上移動への影響[Affecting Naval Movement]
連合国プレイヤーが海軍ユニットの移動または海輸を試みる場合、IRI プレイヤーは SSM を消費してその出目に影響を与えられる。これには以下の二つの効果がある:(1) まだ未解決の場合、その移動の試みは競合状態海上移動として解決され、(2) 連合国プレイヤーは競合状態海上移動の出目に+1DRM を追加する。

5.5.3.5.3 海軍打撃[Naval Strikes]
各実体海軍 SSM カウンターは、打撃フェイズ中に射程内の探知済み海軍ユニットに対し、1 回の打撃を行える。その打撃はカウンター記載の「Naval2」の巡航ミサイル攻撃として解決される。

5.5.3.6 SSM 増援[SSM Reinforcements]
増援・補充フェイズ中に非連合側プレイヤーは1コサイ振りをする。

サイ振り	結果
0 かつ、少なくとも実体海軍 SSM マーカーが残っている	+2 海軍 SSM ポイント
>0 かつ ≦ 現在の実体海軍 SSM マーカー	+1 海軍 SSM ポイント
> 現在の実体海軍 SSM マーカー	効果なし

これら追加ポイントにより、作戦マップ上の実体海軍 SSM マーカー数を超えることはない。

プレイ・ノート: つまり非連合側プレイヤーが現在9(ナイン)以上なら、サイ振りでポイントはないんだ(ダジャレ)ということです。

5.5.4 潜水艦の出動[Submarine Sortie]

ターンに 1 度、潜水艦脅威レベルが 1 以上の時、非連合側プレイヤーはいずれか一つの海軍水上戦闘ステップで、潜水艦脅威レベルを 1 減じ、ペルシャ湾海上ボックスか近海ボックス、または関連する全海ヘクスに所在する探知済み海軍ユニットを攻撃できる。

5.5.4.1 標準ゲームの潜水艦出動[Standard Game Submarine Sortie]
1個サイ振りをする。0－5なら、その海軍ユニットは「損害」を受ける。それはディエゴ・ガルシア[Diego Garcia]に撤退しなければならず、残るそのターンに移動はできない。

5.5.4.2 上級ゲームの潜水艦出動[Standard Game Submarine Sortie]
海軍ユニットは探知済みでなければならない。1 回の海軍打撃2を行う。この場合、海軍 AAA 防御はない。

5.5.5 機雷[Mining]
非連合側プレイヤーのみが機雷を敷設できる。

5.5.5.1 ホルムズ海峡[Strait of Hormuz]
ホルムズ海峡は戦略ディスプレイに表示があり、二つの機雷マーカー保持ボックスがある。シナリオにより、そのボックスに機雷があるか、またその密度が示される。機雷マーカーが存在する間、オマーン湾からペルシャ湾への、またはその逆方向への海軍ユニットの移動や海輸は競合状態海上移動となる。加えて、そのようなサイ振りの DRM の決定には機雷マーカーの値も計上する。両者の近海ボックス所在の海軍ユニットは、移動でそこを横切った場合にそれらDRM(s)を適用する。

5.5.5.2 機雷掃討 [Mine Clearance]
ホルムズ海峡の機雷マーカーを除去するには
オマーン湾かペルシャ湾の近海ボックスのどちらかが連合国支配でなければならない。連合国プレイヤーが海峡に隣接する友軍海軍ユニットを有する場合、2 個サイ振りできるが、そうでない場合、海峡ボックスの機雷マーカー数にかかわらず1コサイ振りしかできない。機雷掃討DRMの適用のためには海軍ユニットは海峡に隣接していなければならない。

5.5.5.3 機雷の制限 [Mining Restrictions]
イラン・プレイヤーは連合国海軍ユニットが海峡から 10 ヘクス以内の作戦マップの全海ヘクスに所在する場合、または連合国プレイヤーが航空優勢を有する場合、海峡で航空ミッションか哨戒艇による機雷敷設ミッション(23.6 項、GSR5.5.2.6 項)を行えない。海峡はいずれのプレイヤーにとっても友軍沿岸に沿っているとは見なさない。

デザイン・ノート: ヘリや他の低空ミッション、自身の沿岸に舟艇を使用するのは一案です。しかし海峡を越えて試みることは全くの別儀です。

© 2024 GMT Games, LLC

5.5.6 制限海面[Restricted Waters]
[17.1.4 項]
ペルシャ湾の海上と近海ボックスと関連する近海ボックスは全て制限海面である。

6.0 戦略ディスプレイ[Strategic Display]

6.1 戦略ディスプレイ[Strategic Display]
戦略ディスプレイにはペルシャ湾の一部とオマーン湾が含まれる。本ディスプレイは四つの場所を表現している：保持ボックス群[Holding Boxes]、海上ボックス群[At Sea Boxes]、近海ボックス群[Inshore Boxes]、島嶼エリア群[Island Land Areas]。保持ボックス群は主要参戦国の本国地域を抽象的に表している。海上ボックス群は地域[areas]やゾーン[zones]を表し、近海ボックス群や島嶼エリアの両方またはどちらかを含む場合もある。近海ボックス群は、海上ボックスの特定の沿岸を表している。

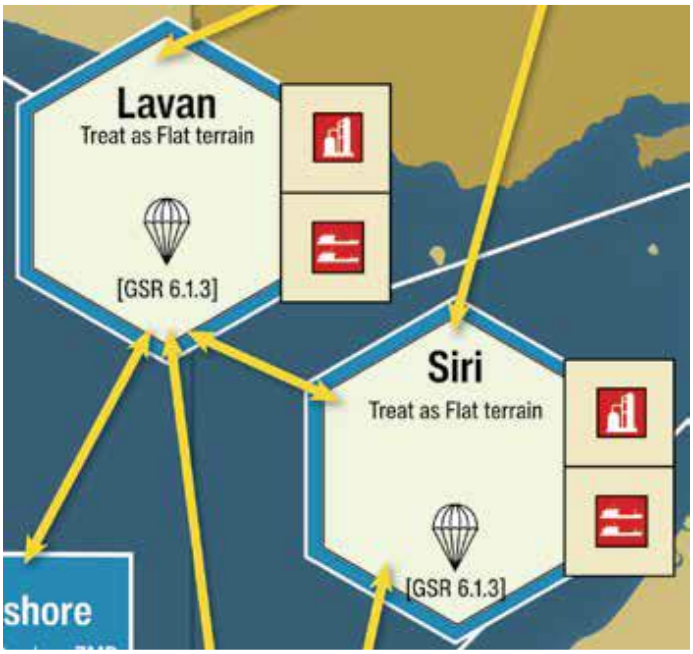
空中機動移動と戦闘ヘリは戦略ディスプレイ上の矢印で接続されたある場所から別の場所へたどって行くことができる。移動/戦闘セグメントにつき、異動できる矢印は一つだけである。作戦マップの 27xx 列と戦略マップの点線に留意すること。島嶼陸上エリアへの/からの移動には、その線上または線以西の航空基地/飛行場/AMPHs/ヘクス群を離発着地とすることができる。

6.1.1 島嶼陸上エリア［Island Lnad Areas］
ペルシャ湾の海上ボックス群には二つの島嶼陸上エリアが 2 色の大きなヘクスとして描かれている：ラヴァン[Lavan]とシリ[Siri]である。この両者は友軍支配の場合、海輸により移動できる(この目的のため各個に港湾がある)。島嶼陸上エリアは関連する近海ボックスに水陸両用強襲で侵入することができる。

空中機動と戦闘ヘリは6.1項参照。

空挺移動/投降下は可能であるが、一つの移動セグメントにつき、1スタック・ポイントに制限される。

デザイン・ノート： なぜ空挺降下による移動ができないのか？ ほとんどの島々は非常に小さく、多人数が空挺降下することによる問題を避けるため、降下区域を制限する必要があるからです。



6.1.1.1 島嶼陸上エリアのスタックと ZOCs[Island Land Area Stacking and ZOCs]
両陣営は同じ陸上エリアにスタックできる。スタックは一陣営につき3スタック価である。ユニットは島嶼陸上エリアでスタック・オーバーできない(師団によるオーバー・スタックも含む)。

ユニットは島嶼陸上エリアに ZOCsを及ぼす。

6.1.1.2 島嶼陸上エリアの戦闘[Island Land Area Combat]
一方の陣営がある陸上エリアを占拠している時、退却の結果を無視することを除き、当該戦闘セグメントで通常通り戦闘が行える。その地形は平地として扱う。相手のユニットと一方が除去されるか、退出するまで陸上エリアで共存できる。関連する近海ボックスに所在する海軍ユニットは戦闘支援が行える。

6.1.1.3 島嶼陸上エリアの戦闘[Air Defense Fire]
ADF ルールは通常通り適用する。しかしながら、海軍防空の傘が適用できる場合がある(17.1.5#1 項)。

6.1.1.4 島嶼陸上エリアの戦闘[Island Land Area Control]
島嶼陸上エリアの支配には、非支配プレイヤーは掃討戦(8.4.1 項)を成功させねばならない。自軍がその島嶼陸上エリアを単独で占拠しているなら、掃討戦マーカーを無作為に 1 個引き、配置する。その後、敵がその島嶼陸上エリアにユニットを配置したなら、掃討戦マーカーは除去される。

6.2 保持ボックスと盤外ボックス[Holding Boxes and Off Map Zones]
「Next War: Iran」には保持ボックスが複数ある：ディエゴ・ガルシア[Diego Garcia]、インド洋[Indian Ocean]、オマーン[Oman]、サウジアラビア[Saudi Araba]、カタール[Qatar]、UAE。イラン盤外ボックス・ゾーン(OMZ)は特別な種類の保持ボックスである。

6.1.2 使用法[Usage]
保持ボックスは増援の受領と保持に使用する(GSR8.0 項)。その陣営の保持ボックスに入れるのは、その陣営の地上ユニット、戦闘ヘリ、海軍ユニットのみである。

保持ボックスと盤外ボックス・ゾーンには印刷された港湾、航空基地/飛行場とその他施設が含まれることがあり、通常通り扱われる(そして攻撃もできる(GSR6.2.6 項))。

湾岸同盟[Gulf Ally]保持ボックス所在の戦闘ヘリと TWD 能力ありの HQs(18.2.3.1 項)は、印刷された航空基地/飛行場のいずれかに配置されなければならない。戦闘ヘリは適格なら副次損害の対象足りえる。HQsは自身や航空基地/飛行場への打撃に対し影響を及ぼす。保持ボックス内の全ての航空基地/飛行場が撃破されるか使用不能[unusable]となったなら、戦闘ヘリは名目上の航空基地(下記参照)を利用して基地転換できる。

保持ボックス(盤外ゾーンではない)には、名目上の未損害の航空基地と港湾があるものと見なし、空中機動移動、空輸、空挺移動、戦闘ヘリの基地転換、海輸が行える。これは保持/基地ボックスに印刷された航空基地、飛行場、港湾にある打撃や撃破マーカーと無関係に運用できる。

6.2.2 地上ユニットの移動[Ground Unit Movement]
6.2.2.1 イラン盤外ゾーン(OMZs)[Iranian Off Map Zones]
イラン盤外ゾーン(OMZ1～5)は作戦マップ上で開始しないイラン軍のセットアップと移動を容易にするため使用する。OMZ へのセットアップが指示されたユニットはそのゾーン内に配置する。当該ユニットは全 MA を使用してマップ外の道路の通った関連するマッ

© 2024 GMT Games, LLC

プ端ヘクスから OMZ へ進入できる。そのようなユニットは OMZ 内の少なくとも一つの航空基地/飛行場が運用可能なら空輸、空中機動、空挺輸送が利用可能である。

増援・補充フェイズに OMZ 内のユニットを取り上げて、隣接するいずれかの OMZ に配置できる。

6.2.2.2 湾岸同盟保持ボックス[Gulf Ally Holding Boxes]
US、CW、FRのユニットは湾岸同盟保持ボックス、または(HQsのみは)ある湾岸同盟保持ボックスに印刷された航空基地から他の湾岸同盟保持ボックスに移動できる。

6.2.3 空中機動、戦闘ヘリ、作戦マップ[Airmobile Movement, Attack Helicopters, and the Operational Map]
ヘリ移動は以下に示すようにMPを消費して保持ボックスから作戦マップへ、またはその逆にたどり得る(マップにも表記がある)。このような移動は以下のようにしかたどり得ない。

6.2.3.1 IRI OMZボックス[IRI OMZ box]
7MP 消費で各関連マップ端ヘクスと作戦マップ間で往来可能。

6.2.3.2 カタール保持ボックス[Qatar Holding box]
13MP 消費で作戦マップのヘクス 0212 間で往来可能。

6.2.3.3 オマーン保持ボックス[Oman Holding box]
19MP 消費で作戦マップのヘクス 3819 間で往来可能。

6.2.3.4 サウジアラビア保持ボックス[Saudi Arabia Holding box]
16MP 消費で作戦マップのヘクス 0614 か 1914 間で往来可能。

6.2.3.5 UAE保持ボックス[UAE Holding box]
9MP 消費で作戦マップのヘクス 2614 間で往来可能。

6.2.3.6 オマーン湾近海ボックス[Gulf of Oman Inshore box]
7MP 消費でオマーン湾南端の作戦マップで往来可能。

6.2.3.7 ペルシャ湾近海ボックス[Gulf of Persia Inshore box]
5MP 消費で作戦マップのペルシャ湾の全海ヘクスのいずれかに往来可能。

6.2.3.8 ディエゴ・ガルシア保持ボックス[Diego Garcia Holding box]
ディエゴ・ガルシアからは不可。戦闘ヘリは他の港湾または海岸堡(6.5.6 項)に海輸しなければならない。他のユニットは該当する種類の輸送/移動法を使用しなければならない。

6.2.3.9 戦闘ヘリの基地[Attack Helicopter Basing]
戦闘ヘリは保持ボックス(GSR6.2.1 項)内の航空機地/飛行場に駐留できる。

戦闘ヘリは作戦マップの任意の保持ボックス(ディエゴ・ガルシア(GSR6.2.7.1 項)を除き)と、任意の友軍航空基地/飛行場/市街[city]/都市[urban]ヘクス間で基地転換できる。

6.2.4 空輸&空挺移動[Air Transport & Airborne Movement]
プレイヤー諸氏は保持ボックスから作戦マップの任意の友軍航空基地/飛行場とある保持ボックス間で空輸による往来ができる。保持ボックスから任意の適正な場所で空挺移動/投降下を行える。

6.2.5 海輸[Sea Transport]
連合国プレイヤーは湾岸同盟またはディエゴ・ガルシア保持ボックスから、他の湾岸同盟保持ボックス、または作戦マップの適格な任意のヘクスへ海輸を使用できる(競合状態移動が適用され得る)。

両近海ボックスが共に非連合側支配の場合、非連合側プレイヤーはペルシャ湾やオマーン湾海洋ゾーンの港湾間で自由に移動するため海輸を使用できる。この能力は連合国プレイヤーが仕出地か仕向地の海洋ゾーンに海軍ユニットを配置することで無効となる。

6.2.6 保持や OMZ ボックス群内の施設への打撃/SOF 襲撃[Strikes/SOF Raids Against Installations in Holding or OMZ Boxes]
[上級]
保持ボックス内の施設や飛行場は打撃や SOF ミッションの目標足り得る。これら施設は打撃や撃破マーカーを受け取る。それら施設は以下の通り:

- OMZ 内の場合、探知と防空射撃可能な HQ ユニットから 2 ヘクス以内であるなら。
- 湾岸同盟保持ボックス内の場合、実際にその航空基地に所在する HQsによってのみ防護される(GSR6.2.1 項)。
- SOF襲撃の場合、「占拠した、だが 1 個旅団未満[occupied, but by less than a brigade]」のため、+1 襲撃 DRM が発生する。

(全ての目的において)保持ボックスの地形を参照する。

名目上の施設はいかなる手段でも攻撃され得ない。

6.2.7 インド洋戦略ディスプレイの海上ボックス [Indian Ocean Strategic Display At Sea Box]
PRC SAGはインド洋に入域できるが、海上ボッスは常時永続的に連合国側である(マップに表示の通り)。

連合国間軍ユニットの増援は通常ここに来援する。

6.2.7.1 ディエゴ・ガルシア保持ボックス [Diego Garcia Holding Box]
本保持ボックスはインド洋海上ボックス内に含まれる。連合国は本保持ボックスを非海軍増援(GSR8.2.1.1 項/8.3 項)にしようでき、湾岸同盟国が未介入なら、これを使用しなければならない(GSR17.4.1 項)。空中機動/戦闘ヘリに関する特別な考慮事項がある(GSR6.2.3.8 項)。ここは補給源である(GSR11.1.3 項)。ディエゴ・ガルシア保持ボックスの港湾は連合国海軍ユニットが使用できる港湾である。

非連合側のSOFは本保持ボックスで活動できない。ロシア/PRCが非連合側で介入した場合、ロシア/PRC の巡航ミサイルは射程の制限(GSR14.1.1 項)に則りディエゴ・ガルシアを攻撃できる。

保持ボックスの港湾が撃破された場合、または打撃 2 マーカーが付加された場合、AMPHに搭載されていない限り、連合国地上ユニットや戦闘ヘリの増援はその港湾に来援できず、その港湾が完全に修理されるまで損傷した海軍ユニットを修理できない。

6.3 湾岸同盟国の主権 [Gulf Ally Sovereignty]
湾岸同盟国の地上ユニットは他の湾岸同盟国の保持ボックスに侵入できない。

6.4 UAEのミサイル防衛 [UAE Missile Defense]
UAEは高高度防衛ミサイル(THAAD)システムを保有しているため、UAE国内の目標に対する弾道ミサイルや巡航ミサイル打撃に追加の+1DRMが生じる。

© 2024 GMT Games, LLC

7.0 戦闘[Combat]

[9.0 標準/上級]

7.1 戦闘時の国籍の混在[Mixed Nationalities in Combat]
湾岸同盟国のユニットが他の連合国ユニットと一緒に攻撃する場合、その攻撃に＋2DRMが生じる。例として、合衆国とカタールが一緒に攻撃すると、＋2DRMとなる。これは異編制[multiple Formation]DRMに加えて適用される。適用するDRMは戦闘結果表[Combat Results Table]に記載がある。

このルール上、合衆国、フランス、CWは同一国籍と見なす。

プレイ・ノート： 本DRMでは西側三か国は単一国籍ですが、フランスを、合衆国やCWの攻撃に参加させると、異編制による通常の＋1DRMが生じる点は特筆すべきことでしょう。

7.2 イラン軍内の対立関係[Iranian Interservice Rivalry]
イラン軍の異なる軍種[branches](IRIGF、IRGC、IRIN)のユニットが共同攻撃を行う際、軍種が増えるごとに＋1DRMする。

7.3 IRIGF軍団の独立ユニット[IRIGF Corps Independent Units]
「Ind(独立)」のユニットIDを持ついくつかのIRIGFユニットが軍団内に存在する(38 Ind/SE, 72 Ind/SW, 37 Ind/SW)。これらは各軍団の独立部隊(18.1 項)である。異編制攻撃DRMの目的上、その軍団の独立ユニット以外のユニットと共に攻撃する場合、そのユニットは他編成とは見なさない。これらは軍団内の任意のHQからもHQ支援を受けられる。第 71 独立機械化歩兵旅団は親に独立している。

8.0 増援及び再編成[Reinforcements & Replacements]

[10.0 標準/上級]

8.1 増援の全般について[Reinforcements]
増援フェイズ中にプレイヤーは地上ユニットの増援を受け取る。シナリオによりユニットの進入場所や方法が記載されているものもあるが、そうでない場合はこのルールを使用する。

上級ゲームで、ゲーム中に介入レベルが増加した場合のセットアップと増援の扱いについては17. 3. 2. 6項を参照のこと。

8.2 地上ユニットの増援[Ground Unit Reinforcements]
原則として、作戦マップ上への到着が指示されていない地上ユニットや戦闘ヘリは、友軍の保持ボックスに置かねばならない。

敵地上ユニットが到着可能なヘクスを全て占拠している場合、当該増援ユニットは適当な保持ボックスに配置するか、又はマップ外に続く道路を含む同じマップ端にある他のヘクスに配置できる。

保持ボックスに配置された場合、通常の移動ルールに従い作戦マップまたは戦略ディスプレイのいずれかに進入できる。

空中機動または空輸によって作戦マップ上に到着することが指定されたユニットは、当該ターンの航空優勢レベル[level of Air Superiority]がその陣営に一程度優位にあるなら、それを行うことができ、そうでない場合は適当な保持ボックスに配置する。

8.2.1 地上ユニット増援[Ground Unit Reinforcements]
原則として、特に指定のない限り、ゲーム開始前またはゲーム中の増援として配置されるユニットは、以下のように配置する。

8.2.1.1 自動車化および機械化[Motorized and Mechanized]:
これらのユニットは、敵ZOC下でない、港湾能力[Port Capacity](8.3.1.9 項)が許容する、作戦マップの任意の友軍港湾に来援する。そのような港湾の使用には関連する海上および近海ボックスが友軍支配下でなければならない。

そのような港湾がない場合、ユニットは港湾のある友軍保持ボックスに来援しなければならない。連合国ユニットは以下が可能:

a. オマーンの港湾(完全介入[full intervention]の場合)とオマーン湾海上ボックスが友軍支配である。
b. 全ての海上および近海ボックスが友軍支配なら、(介入レベルで使用可能な)友軍支配の任意の港湾。
c. ディエゴ・ガルシアに配置。

保持ボックスに来援する場合、港湾能力は考慮しない。

8.2.1.1 歩兵の増援[Leg Reinforcements]:
全ての歩兵[Leg]/空挺ユニットは空輸で友軍の航空基地に来援する。これらユニットは撃破[Destroyed]されておらず、2打撃[Strikes]マーカーがなく、敵 ZOC 下にない友軍(飛行場[airfield]ではない)航空基地[airbase]に配置する。使用可能な航空基地がない場合、その増援は友軍保持ボックスに来援する。ロシア・ユニットは歩兵ユニットであるかのうようにどちらの方法(2.8.5 項)でも来援可能である。PRC機械化歩兵ユニットは歩兵ユニットであるかのように来援する。

8.2.1.2 戦闘ヘリの増援[Attack Helicopter Reinforcements]:
いずれかの非荒天[Storm]のターンで、戦闘ヘリは撃破[Destroyed]されておらず、2打撃[Strikes]マーカーがなく、敵 ZOC にない友軍の航空基地[airbase]/飛行場[airfield]に配置する。それ以外の場合、友軍の保持ボックスに来援する。

8.3 連合国の海軍および海兵隊[Allied Naval and Marines]
連合国海軍ユニットはインド洋[Indian Ocean]ボックスに来援する(GSR8.3.1 項)(戦略ディスプレイを参照)。

ペルシャ湾侵攻、戦術的奇襲、動員態勢下シナリオのセット亜アップ中に配置される海軍ユニットはオマーン湾またはインド洋海上ボックスのいずれかに配置ができる。

海兵隊ユニットは以下の通り来援する:

a. AMPH に搭載させる、セットアップの一部として、または同じ増援グループの一部として。
b. ディエゴ・ガルシア保持ボックスに。
c. または介入した、ある国家の連合国保持ボックス。
d. ディエゴ・ガルシアから、そこへつながる全ての海上/近海ボックスが連合国支配下であるなら、どの友軍港湾でも。

AMPH無しでディエゴ・ガルシア保持ボックスに来援した場合、海輸を使用するか、AMPHで拾い上げる必要がある。

© 2024 GMT Games, LLC

8.4 航空ユニット[Air Units]

[上級]

両陣営の航空ユニットは戦略ディスプレイの適切な発進[Ready]ボックスに配置する。

8.4.1 合衆国空軍/英連邦/フランス[USAF/CW/FR]

連合国プレイヤーは航続力無制限のUSAFユニットをUSA/ディエゴ・ガルシア基地ボックスに配置しなければならず、基地転換できない。すべてのUASF/CW/FR ユニットは湾岸同盟国の基地ボックスに配置できる。利用不能な場合、または連合国プレイヤーが望む場合、USA/ディエゴ・ガルシア基地ボックスに配置できる。

プレイ・ノート:USA/ディエゴ・ガルシア基地ボックスから航空ミッションを発動できるのは航続力無制限と長距離航空ユニットだけであることをお忘れなく。

8.4.2 合衆国海兵隊[USMC]

合衆国空軍ユニットと同じ方法で配置する。ただし合衆国海兵隊のF－35Bは(AMPHが存在するなら)合衆国AMPHボックスの任意の基地に配置できる(GSR16.9 項)。

8.4.3 合衆国海軍空母航空団[USN Carrier Air Wings]

適切な番号の空母基地[Carrier Basing]ボックスに配置する。

8.4.4 連合国の空母航空隊[Allied Carrier Air]

適切な空母基地[Carrier Basing]ボックスに配置する。

8.4.5 ロシア/中国[RU/PRC]

非連合側プレイヤーは航続力無制限のロシア・ユニットをロシア/PRC基地ボックスに配置しなければならず、基地転換は不可。それ以外のユニットはロシア/PRCまたはイランに増援として配置または来援する。

8.5 補給ポイント、補給処、ミサイル、特殊部隊カウンター等 [Supply Points, Supply Depots, Missiles, Special Forces Counters, etc.]

どちらかの陣営への増援はすべて適当なマーカーを使用してゲーム情報ディスプレイ[Game Information Display]に加算する。

8.6 航空ユニット及びヘリコプターの増援[Air Unit and Helicopter Replacement]

[27. 9. 3. 1項]

合衆国がこの手順を使用するのは以下の航空ユニットに限る:
A-10、F-15(全機種)、F-16、F/A-18(WWを除く全機種)、F-35(全機種)、AH-64、空中機動ポイント(GSR16.6 も参照)。

CW 及び FR は以下の航空ユニットのみ、この手順を使用できる:
F-35(全機種)、ラファール[Rafale](ラファール M[Rafale-M]は含めず)、タイフーン[Typhoon]。

ロシアは以下の種別のユニットのみに本処理を適用する: MiG29、Su-24、Su-25、Su-27、Tu-22、Mi-24、空中機動ポイント。

PRC は以下の種別のユニットのみに本処理を適用する: H-6、J-10、J-11、Zhi-10、空中機動ポイント。

合衆国ユニットが USA/ディエゴ・ガルシア基地ボックスに駐留する場合、そしてロシアか中国ユニットがロシア/PRC 基地ボックスに駐留している場合、本手順を使用するため補給ポイントを消費する必要はなく、言い換えると無限の補給ポイントがあると見なす。さらに合衆国/ロシア/PRC は合衆国/ロシア/PRC の基地ボックスで再編成のためにポイント消費が行える。

例示: イランを基地とする PRC J-11 が除去された。増援・補充フェイズ中のステップ3で、非連合側プレイヤーはそれの減少戦力面を上にして、PRC 基地ボックスの着陸ボックスに配置する。厳密にいえば、無限のプールから 2 補給ポイントを消費しているが、その航空ユニットは次ターン再編成フェイズにイラン基地ボックスに配置しなおし、そこから飛行させるか、または PRC 基地ボックスに留まり次の増援・補充フェイズに裏返し完全戦力化もできる。

その他の国家は本手順を使用できない。

8.7 補充[Replacements]

IRI、RU、PRC、合衆国、CW のみが補充ポイントを受け取れる。フランスと湾岸諸国は補充ポイントを受け取れない。

8.8 再建[Reconstitution]

この目的のため、友軍保持ボックスには都市[Urban]ヘクスがあると見なす。

8.8.1 ロシア/PRC「保持ボックス」[RU/PRC “Holding Boxes”]

適切な基地ボックスをロシアか PRC の「保持ボックス」として使用する。地上ユニットおよび戦闘ヘリは本保持ボックスで再編成できる。補給ポイントの消費は必要ないが、補充ポイントは通常通り消費される。そのようなユニットは再編成後に任意の友軍移動セグメントで任意の OMZ に移動することもできる。

9. 0 隷属関係[Subordination]

[18.0 上級]

9. 1 最高司令部[Supreme HQ]

最高司令部[Supreme HQ]は両陣営とも存在しない。

9. 2 その他の隷属関係[Other Subordination]

以下を通常の隷属関係に加える(18. 1項):

1. イラン・ユニットは自軍種(IRIGF、IRIN、IRGC/IRGCN)にのみ隷属する。
2. 合衆国海兵隊ユニットはいずれかの合衆国海兵隊司令部[US Marine HQ]に隷属する。
3. 全ての合衆国陸軍[US Army]はいずれかの合衆国陸軍司令部[US Army HQ]に隷属する。
4. 英連邦[CW]ユニット(GSR16.13.1 項)はいずれかの合衆国または CW 司令部に隷属する。
5. フランス[FR]ユニット(GSR16. 9. 2項)はいずれかの合衆国または CW 司令部に隷属する。

© 2024 GMT Games, LLC

10.0 孤立[Isolation]

[19.7 上級]

10.1 孤立[Isolation]
シリーズ・ルール19.7.1項に加えて、非連合側ユニットは敵ユニットやその ZOC のない(長さ無視の)連続した地上ヘクスをたどり、友軍マップ端(GSR2.2項)まで達せるなら、1 級道路[Pimary road]に沿ってマップ外までたどれるなら孤立を回避できる。友軍地上ユニットを含むヘクスの敵 ZOC の影響は無視する。

連合国ユニットは関連する近海ボックスが友軍支配下または競合状態の場合、道路を使用して友軍支配下にある港湾または補給源に到達することで孤立を回避できる。連合国ユニットは道路に到達するため隣接ヘクスへはたどることができる。連合国空挺ユニットおよび空中機動ユニットのみが、航空基地/飛行場補給マーカー(19.1.2 項)までたどれれば、孤立を回避できる。

連合国の空中機動ユニットと空挺ユニットは連合国が航空優越[Air Supremacy]を得ている場合、場所は無関係に孤立を回避できる。

10.1 ケシュムでの孤立[Isolation on Qeshm]
ケシュム島に所在のユニットは、ペルシャ湾近海ボックスが敵視破壊の場合、島にある補給源にたどれない限り孤立する。

10.2 戦略ディスプレイでの孤立[Strategic Display Isolation]
ペルシャ湾近海ボックスが連合国支配下の場合、島嶼陸上エリアの非連合側ユニットは孤立状態である。ペルシャ湾近海ボックスが非連合側支配下で、かつ連合国が航空優越[Air Supremacy]を得ていない場合、島嶼陸上エリアの連合国ユニットは孤立する。

11.0 補給[Supply]

[19.0 上級]

11.1 追加補給源 [Additional Supply Sources]
11.1.1 マップ端と市街 [Map Edge & Cities]
イラン・ユニットに限り、マップ端(GSR2.2 項)から 1 級道路が通っている友軍マップ端、又は友軍支配市街[city]を6MP の範囲内なら補給源として使用できる。

11.1.2 港湾[Ports]
チャーバハル[Chābahār](6218)/コナラク[Konarak] (6018): その港湾が友軍支配下で、撃破されておらず、EZOC 内になく、オマーン湾近海ボックスが友軍支配下または競合状態の場合、連合国プレイヤーは6MP の範囲で補給源として使用できる。

ジャスク[Jask](3918): その港湾が友軍支配下にあり、撃破されておらず、EZOC 内になく、オマーン湾近海ボックスが友軍支配下の場合、連合国プレイヤーは6MP の範囲で補給源として使用できる。

プレイ・ノート: 連合国側のわずかな違いに注目してほしい。オマーン湾全域を競合ではなく制圧する必要があるため、ジャスクの方が若干敷居が高い。

ペルシャ湾の港湾(バンダル・コング[Bandar Kong]およびバンダル・アッバス[Bandar Abbas](2)): その港湾が友軍支配下にあり、撃破されておらず、EZOC 内になく、連合国プレイヤーが航空優越[Air Supremacy]を得ており、ペルシャ湾近海ボックスが連合国支配の場合、連合国プレイヤーはその港湾を 6MP の範囲で補給源として使用できる。

デザイン・ノート: これら港湾は地域の自然による制限海面である影響で、要件がやや厳しくなっています。

11.1.2.1 機雷原[Mines]
機雷は港湾の補給状態に影響を与えない。
デザイン・ノート: 連合国が港湾を奪取する頃までに、かれらは海上および近海ボックスを支配しています。その結果、艦船の通航を急ぐ必要はなく、掃海艇でこれらを十分護衛できるためです。

11.1.3 湾岸同盟国保持ボックス群＆ディエゴ・ガルシア[Gulf Ally Holding Boxes & Diego Garcia]
これら保持ボックスは連合国ユニットの補給源足りえる。

11.2 補給ポイント、MSU、補給処の共有[Sharing of Supply Points, MSUs, and Supply Depots]
CW 及び FR ユニットは合衆国 MSUs 及び補給処[Supply Depot]を使用可。US 補給ポイントをこれらにも消費できる。イラン、ロシア、PRC は補給ポイントを共有しないが、ロシア/PRC ユニットはイラン MSUs、補給処、補給源は使用できる。

11.2.1 ロシア/PRC 補給ポイント[Russian/PRC Supply Points]
ロシアか PRC に割り当てられた補給ポイントは、イランを基地とする航空ユニットの修理や、ロシア/PRC HQsの回復/再建[Recover/Reconstitute]に使用できる。加えて、ロシア/PRC が 1 レベル以上で介入したとしても、イランに自動的に補給ポイントを与えることはない(GSR17.3.2.2 項)。その代わりに、ロシア/PRCはその増援・補充フェイズに(増援として受け取ったものも含み)、割り当てられた補給ポイントをイランに転送できる。

11.3 保持ボックス[Holding Boxes]
保持ボックス内ユニットは常に補給下で決して孤立しない(19.7 項)。

11.4 島嶼陸上エリアとケシュム[Island Land Areas and Qeshm]
非荒天ターン中、島嶼陸上エリアおよびケシュム(作戦マップの島嶼)に所在のユニットは、関連する近海ボックスが友軍支配下または競合状態なら、補給を受けることができる。ユニットは他の補給源(例:補給処や海岸堡)にたどることもできる。

© 2024 GMT Games, LLC

11.5 機動補給ユニット(MSU)[Mobile Supply Units(MSU)]

11.5.1 合衆国陸軍の MSU[US Army MSU]

合衆国陸軍 MSU はいずれかの補給フェイズ中に2補給ポイントを消費することで、補給源(GSR11.1.2 項)として機能する友軍支配港湾に配置できる。

11.5.2 合衆国海兵隊の MSU[USMC MSU]

この MSU は、USMC が両用強襲を行うときにいつでも海岸堡ヘクスに1個配置でき、また合衆国陸軍 MSU と同様の方法で配置することもできる。本ユニットは USMC にのみ補給を提供する。作戦マップ上にある場合、補給源として機能する友軍支配下の港湾(GSR11.3 項)までたどれなければならない。

11.5.3 LOC の延伸[Extended LOC]

19.2.3 項の例外として、連合国の補給は連絡線内に複数の合衆国 MSUsを許容し、すなわちあるチェーン内で一つのMSUに制限されることはない。

11.5.4 イランの MSUs[Iranian MSUs]

非連合側プレイヤーは OMZs内で都市[Urban]ヘクスであるかのようにMSUを生成できる(19.4.1 項)。

12.0 探知[Detection]

[21.0 上級]

12.1 電子的探知[Electronic Detection]

ロシアまたはPRCが 1 レベル以上で介入した場合、IRIは3回の試行に加え、1 回の試行が追加される。連合国は介入国数とは無関係に 6 回の試行できる。荒天の天候は通常これに影響する。

12.2 地上ユニット&航空偵察[Ground Units & Air Reconnaissance]

非連合側プレイヤーは作戦マップ上または島嶼陸上エリア内の連合国ユニットに対してのみ航空偵察を使用できる。

13.0 空軍力[Airpower]

[6.0 標準/22.0 上級]

13.1 全天候能力[Weather Capabilities]

[標準]

標準ゲームで曇天や荒天の天候で航空ポイントのサイ振りを行う場合、非連合側の全天候能力は制限付きだが、連合国陣営は制限されていない。(4.1.2項/4.1.3項)

13.2 標準ゲームの航空優勢と打撃 [Standard Game Air Superiority and Strikes]

[標準]

打撃ポイントは海軍 SSM マーカーの撃破や哨戒艇トラックの減勢に使用される。

航空ポイントのサイ振りし算定後、連合国プレイヤーはその航空ポイントの任意の数を「打撃ポイント[Strike Points]に割り当てられる。

標準ゲーム・シナリオで、打撃ポイント数が与えられている場合、以下のルール(GSR13.2.2 項)に従い、打撃ポイントを算定してはならない。だが、連合国プレイヤーは航空ポイントを2:1の割合で打撃ポイントに変換できる(すなわち、2 航空ポイント=1打撃ポイント)。航空優勢レベルは適切に調整する。

13.2.1 航空優勢[Air Superiority]

修整された航空ポイント数を使用してそのターンの航空優勢を算定する。すなわち、総数から「打撃ポイント」に割り振れたポイント分を減算する。

13.2.2 打撃ポイント[Strike Points]

上記配分数に、ターンにつき3ポイント加算し、全海ヘクス所在の CV BG、CVN BG、SAG ごとに 1 ポイントを加算する。

デザイン・ノート: これは巡航ミサイルにTLAMと艦砲射撃が実施できる距離に海軍ユニットが所在していることを抽象的な概念で表しています。

13.2.3 打撃ポイントの使い方と効果[Strike Point Usage and Effects]

打撃ポイントを使用して以下のように SSM マーカーと哨戒艇トラックに打撃を行える:

1. 1~6の打撃ポイントを割り当てる。
2. 非連合側プレイヤーは ADF を実施。
3. 連合国プレイヤーは1コサイ振りする。その結果が、≦ 割り当て打撃ポイント数なら、その目標は損害を受ける。
4. 未修整の出目が、< 打撃ポイントの半分なら、目標に 2 損害を与える。つまり SSM マーカーを撃破するか、マーカーを右に2移動させる。

目標	結果
無損害 SSM	損害(打撃1を表示)
損害のある SSM	SSM を撃破
哨戒艇トラック	マーカーを一つ右に動かす

海軍 SSMsは 2 回損害を受けると撃破される。各損害の結果は、哨戒艇トラックのマーカーを一つ右に移動させる。

© 2024 GMT Games, LLC

13.3 航空ユニットの航続力[Air Unit Ranges]

[上級]

各航空ユニットの航続力(カウンターの左上隅にある文字 — S＝短[short]、M＝中[Medium]、L＝長[Long]、U＝無制限[Unlimited])により、当該航空ユニットが基地ボックスからどこまでミッションを行えるかが決まっている。航空ユニットはシリーズ・ルール22.2項/.3 項に基づき資格のあるミッションに発進させられる。

プレイ・ノート:端的に言って、唯一の航続力制限はUSA/ディエゴ・ガルシア/グアム、ロシア、PRC、インド洋からの飛行です(GSR13.3.1)。

航空ユニットの航続力制限は航空優勢ディスプレイに一覧されている。ADF トラックを攻撃するための航続力要件は 24.1 項および GSR13.8 項を参照すること。

デザイン・ノート: 無制限の航続力のユニットは利用可能な空中給油機兵力の支援を受けています。

13.3.1 インド洋の空母の飛行距離による制約 [Indian Ocean Carrier Air Range Limitations]

空母がインド洋海上ボックスに所在する場合、ペナルティなしで航空優勢、戦闘支援、打撃ミッションを発進できるのは、長距離航続力艦載航空ユニットのみである。インド洋海上ボックスの空母を基地とする中距離航空ユニットは全てのミッションを遂行可能である。だが、空対空、戦闘支援、打撃の値は半減する。インド洋から発進する防空トラックへの EA-18G のワイルド・ウィーゼル・ミッションは、追加の＋2DRM が発生する。

13.4 協同した航空ミッション[Air Mission Coordination]

[上級]

合衆国、CW、FR の航空ユニットのみが協同できる。すなわち、飛行して打撃や戦闘支援を共に行える。

13.5 戦闘支援ミッション[Combat Support Mission]

[上級]

自国籍のユニットが 1 個も含まれていない地上ユニットのスタックに対し戦闘支援を行う航空ユニットおよび戦闘ヘリは、その戦闘支援値を半減(切り捨て)にする。この目的上、全ての NATO ユニットは一つの国籍であると見なす。

13.6 航空基地の制限[Air Basing Limitations]

[上級]

特段の定義がない限り、ユニットは自国にのみ基地を設定できる。航空ユニットが使用できる基地ボックスは以下に制限される。

- **合衆国空軍/CW/FR:** US/ディエゴ・ガルシア、湾岸同盟国*
- **合衆国海軍:** US 空母ボックス
- **合衆国海兵隊:** US/ディエゴ・ガルシア、湾岸同盟国*、US 空母/AMPH ボックス(各オプションの F-35C、F-35B のみ)。
- **ロシア:** ロシアまたはイラン(GSR8.4.5 項)
- **PRC:** PRC またはイラン(GSR8.4.5 項)

*可能ならば(GSR17.4 項)。

13.6.1 SOP 指定の基地[SOP Designated Bases]

[上級]

上級プレイ手順の航空/海軍フェイズのステップ 1a と 1b の目的上、指定された基地とは、イラン所在の基地で、打撃や撃破マーカーのあるいずれかの保持/基地ボックスである。

13.6.2 副次損害と空中機動ポイント[Collateral Damage and Airmobile Points]

[上級]

合衆国の空中機動ポイントは完全介入(17.4 項)した湾岸同盟国保持ボックスにある航空基地/飛行場に対する副次損害がある場合にのみ撃破され得る。全ての非連合側の空中機動ポイントは、イランへの打撃による被害により脆弱である。

13.7 滑走路の不足[Lack of Runways]

再編成[Reorganization]フェイズの保持ボックス内航空基地破壊効果確認[Airbase Destruction Effects]ステップで、作戦マップ上の各国の航空基地/飛行場の全て、及びその保持ボックスで打撃2[Strike2]、撃破[Destroyed]または修理中マーカーを持つ場合、そのプレイヤーは発進待機[Ready]ボックスから着陸[Flown]ボックスに運用可能な航空ユニットの半分を移動させなければならない。

デザイン・ノート: いくつかの航空基地はマップ外の重要な軍事インフラを表しています。理論上はゲーム中の一国の航空基地の全てを「撃破」できますが、我々はバックアップ拠点と主要航空基地の規模を縮小した運用で航空作戦は継続できるものと仮定しています。

滑走路を欠いた状態が基地ボックスに適用されている間は、航空/海軍[Air/Naval]フェイズの航空優勢[Air Superiority]ステップのサブ・ステップ「a」、「b」、「c」は適切な基地ボックスに関連しているため無視する。

13.8 連合国の防空値[Allied Air Defense Values]

連合国の ADF 値はユニット固有の移動式 SAM と AAA 部隊群を表す。これをモデル化するため、連合国 ADF トラックには連合国 HQ がイランの陸上ヘクス、島嶼陸上エリアに所在するか、湾岸同盟国が航空基地の使用権を与えるまで、SOF 襲撃や打撃で攻撃できない。

13.9 非連合側の AWACS 制限[Non-Allied AWACS Limitations]

ロシアや PRC がレベル 2 以上で非連合側に介入しない限り、非連合側は AWACS 優越が 2 以上にはならない。

デザイン・ノート: イランは古いボーイング707AWACS 2機と、その他早期警戒レーダーとGCIレーダーを保有しているだけです。イランはさらに多くのAWACS保有計画を有してはいますが、本ルールではそれらの取得が完全に確定していないことを前提としています。

© 2024 GMT Games, LLC

14.0 戦域兵器[Theater Warfare Assets]

[26.0 上級]

以下のルールは巡航・弾道ミサイル、核兵器に関するものである。非連合側海軍 SSMsについては、GSR5. 5. 3項を参照すること。

合衆国、ロシア、PRCは、シナリオ開始時に巡航ミサイル・ポイントが割り当てられ、また増援としてそのようなポイントを受け取る。全ての巡航ミサイルの発射法には射程制限(GSR14.1.1 項)がある。両プレイヤーの巡航ミサイル・マーカー自体は攻撃され得ない。使用可能な場合、発進準備ボックス内の Tu-95、H-6、B-52、B-1、B-2 ユニットは1巡航ミサイル・ポイントを使用して 1 回の巡航ミサイル打撃を行える。ユニットは直ちにその基地ボックスのリカバリー・ボックスに移動させ、要撃や ADF はできない。

各合衆国 US CVN、SAG、AMPH、または PRC SAG ユニットは、打撃フェイズにつき1巡航ミサイル・ポイントを使用して巡航ミサイル打撃を 1 回行える。

14.1 射距離の制限[Range Restrictions]

航空ユニットを使用する場合、巡航ミサイ打撃は作戦または(ディエゴ・ガルシアを含む)戦略マップ上のどこからでも行える。

適切な海軍ユニット(GSR14.1 項)を使用して打撃する場合、作戦または(ディエゴ・ガルシアを除く。以下参照)戦略マップ上のペルシャ湾またはオマーン湾のどこからでも打撃を行える。インド洋海上ボックス所在の海軍ユニットは、インド洋海上ボックス内の対戦相手の海軍ユニットに巡航ミサイル打撃が行える。

インド洋所在の PRC 海軍ユニットはディエゴ・ガルシアに巡航ミサイル打撃が行える。

14.2 スカッド/弾道ミサイル[SCUDs/Ballistic Missiles]

[上級]

各上級シナリオでは、スカッド[SCUD]/弾道ミサイル打撃を実施するため、各陣営にスカッド/弾道ミサイル・ポイントが割り当てられている。可能なら、各陣営は打撃フェイズにつき、最大5弾道ミサイルまで使用できる。

デザイン・ノート: 連合国の能力はHIMARSやATACMS、その他の実際のSSMsを表しています。

14.2.1 敵基地攻撃(サイト・バスティング)[Site-Busting]

連合国プレイヤーは適切な打撃や SOF 襲撃で非連合側プレイヤーのミサイル・マーカーを目標とすることができる。これは抗堪化目標と見なす。非連合側プレイヤーが連合国プレイヤーのミサイル・マーカーを攻撃激することはできない。

14.2.2 射距離の制限[Range Restrictions]

非連合側の弾道ミサイルは作戦マップ、いずれかの島嶼陸上エリア、湾岸同盟国保持ボックスの目標に対して使用できる。連合国の射距離は作戦マップに地上ユニットが所在するか、またどの湾岸同盟国が完全介入しているかにより制約される(下記参照)。

場所	射距離
作戦マップ/島嶼陸上エリア	いずれかの島嶼陸上エリアか、作戦マップのヘクス
オマーン	ホルムズ海峡南東の海岸[coastal]ヘクスから 5 ヘクス以内のヘクス
UAE	海岸ヘクスから 5 ヘクス以内のいずれかの島嶼陸上エリアまたはヘクス
サウジアラビア/カタール	ホルムズ海峡北西の海岸ヘクスから 5 ヘクス以内の島嶼陸上エリアまたはヘクス

デザイン・ノート: 上記表では簡単化のため、いくつかの射距離を省略しています。例えばUAEから発射のミサイルはヘクス2302(UAEの作戦マップ進入ヘクスから14ヘクス)には射撃できませんが、チャーバハル(UAEの作戦マップ進入ヘクスから38ヘクス)には射撃できます。

14.3 戦術核兵器[Tactical Nuclear Weapons]

[上級]

14.3.1 核兵器の導入[Nuclear Weapon Release]

「Next War: Iran」において、非連合側プレイヤーが GSR16.11 項を使用しない限り、連合国プレイヤーのみが核兵器を有する。

デザイン・ノート: そう、ロシアや中国がイランのために介入することはできます。しかしながら、その際に彼らが核兵器を使用する可能性は極めて低いでしょう。

非連合側プレイヤーが先に化学兵器を使用するか(GSR16.8 項)、もしくは核攻撃を成功(つまり完全な起爆)させた場合(GSR 14.3.3.2 項)、連合国プレイヤーは同じ打撃フェイズに自動的に核兵器の使用を許可される。

ひとたび連合国プレイヤーに核兵器使用が許可されると、連合国プレイヤーは任意の打撃フェイズで使用できる。

14.3.2 核兵器ポイント [Nuclear Weapon Points]

各プレイヤーはシナリオで割り当てられる、またはオプション・ルール(GSR16.11 項)で指定される核兵器ポイント(NWP)を保有した状態で開始する。これらのポイントは決して補充されない

デザイン・ノート: 合衆国、ロシア、規模は小さいですがPRCは、数百から数戦の核弾頭を保有していると推定されますが、本ルールではその多くが戦略予備として保持されることを前提としています。また本ルールは連合国が大規模な核ホロコーストを避け、兵器を慎重に使用することを前提としています。加えてGSR14.3.10項を参照してほしい。

14.3.3 核攻撃[Nuclear Weapon Attacks]

14.3.3.1 核攻撃マーカーの配置[Placing a Nuclear Attack Marker]:
いずれかの打撃フェイズにおいて、他の全ての打撃より先立ち、両プレイヤー(非連合側プレイヤーが先)は核攻撃マーカーを交互に置き、解決する。

連合国プレイヤーはターンごとに好きな数の核攻撃マーカーを配置できる。非連合側プレイヤーはターンにつき 1 個しか配置できない。核攻撃マーカーが配置されるごとに、そのプレイヤーの核兵器ポイント・マーカーを 1 減じる。

核攻撃マーカーは作戦マップの探知済み(21.0 項)敵ユニットを含む任意のヘクス、イラン内の敵が支配する施設/航空基地(OMZsを含む)、島嶼陸上エリア、全海ヘクスまたは海上/近海ボックスに所在するポイント探知海軍ユニット、または戦略ディスプレイの湾岸同盟国保持ボックス内の施設に配置できる。後者の三つは、GSR16. 12項によってのみ非連合側プレイヤーが使用できる。連合

© 2024 GMT Games, LLC

国プレイヤーは市街ヘクスにそのようなマーカーは配置できない。

14. 3. 3. 2 核攻撃の解決[Resolving a Nuclear Attack]:
ひとたび全てのマーカーが目標ヘクスに配置されたら、各核攻撃マーカーにつき 1 個サイ振りをして解決する。

攻撃結果は連合国プレイヤーに対して0－8で「完全起爆」であり、非連合側プレイヤーに対しては0－2で「完全起爆」である。

サイ振りで失敗すると、非連合側プレイヤーにとっては「不発[malfunction]」となる。連合国プレイヤーはもう一度 1 個サイ振りする。出目が偶数(0、2、4、6、8)なら、「完全起爆」として扱う。出目が奇数(1、3、5、7、9)なら、攻撃結果は「不発[malfunction]」となり、核攻撃マーカーを除去する。効果はない。

14. 3. 4 完全起爆の結果[Full Yield Results]
目標ヘクスまたは島嶼陸上エリアのMSUは 1 ステップ失う(1 ステップ・ユニットは除去する)。海岸堡は除去する(8.5.8.2 項)。各残存ユニットは打撃2マーカーを被る。そのヘクス内の陣地、施設、飛行場は全て撃破され(副次損害は通常取り打撃フェイズ終了時に行う(GSR14.3.7 項))。全ての橋梁ヘクスサイドは破壊される。施設、飛行場、橋梁の修理は行えない。

海軍ユニット: 攻撃を受けた海軍ユニットは撃破される。VPs と副次損害は通常通り評価される。

保持ボックスの施設: 保持ボックス内の空挺/空中機動ユニットの半数は 1 ステップを失う(1 ステップ・ユニットは除去する)。それ以外のユニットには打撃2マーカーを与える。その施設は撃破される(そして修理は不可)。通常通り副次損害を行う(GSR14.3.7 項)。

14. 3. 5 核兵器攻撃マーカー[Nuclear Weapon Attack Markers]
ひとたび解決に成功した場合、すなわち「完全起爆」した場合、核攻撃マーカーは決して除去されない。それは以下の効果を有する:

14.3.5.1 爆心地[Ground Zero]:
核攻撃マーカーの配置されたヘクスまたは島嶼陸上エリアの非連合側ユニットは、そのヘクスに所在する間、効率値[Efficiency]を4点分減らす。その他のユニットは効率値[Efficiency]を3点分減らす。この影響は非島嶼エリアには適用しない。

14.3.5.1.2 放射性降下物[Fallout]:
核攻撃マーカーに隣接するヘクスに所在しているなら、各ユニットの効率値[Efficiency]を2点分減らす。この効果は島嶼陸上エリアには適用しない。

14.3.5.2 移動に関するペナルティ[Movement Penalty]:
クラスが歩兵[Leg]、軽歩兵[Light infantry]ユニットのみが地上移動で全移動力を消費して、当該ヘクスにのみ進入できる。クラスが自動車化、機械化のユニットはそのヘクスに進入するごとに＋4MP を追加で消費する。これは島嶼陸上エリアには適用しない。

14.3.5.3 補給線への影響[Supply Path Effects]:
補給を決定するため核攻撃マーカーを含むヘクスはそこに入って/通して、連絡線[Line of Communication](19. 2項)をたどることはできない。核攻撃マーカーのあるヘクスにいるユニットは、そのヘクス外の補給源として機能しているヘクスまではたどることができる。これは島嶼陸上エリアには適用しない。

14.3.4.4 海上/近海ボックス[At Sea/Inshore]:
海上近海ボックスに影響が残留することはない。

14.3.6 核兵器関連施設とマーカー[Nuclear Weapon Facilities and Markers]
核兵器関連施設が破壊されても、陣営が使用できる核兵器ポイント数には影響しない。破壊された施設は勝利ポイント[Victory Points]に数える。非連合側の核兵器ポイント・マーカーは SOF の目標たりえる(20.1.3 項)。

14.3.7 副次損害による DRM[Collateral Damage DRM]
保持ボックス、敵の航空基地、飛行場があるヘクスで核攻撃の解決が成功したら(GSR14.3.3.2 項)、副次損害(27. 7. 4項)のサイ振りには－2DRM が発生する。

14.3.8 核攻撃による VP[Nuclear Weapon Attack VP]
核攻撃(GSR14.3.3.2 項)に成功したら、相手プレイヤーに 10VP が与える。これは「このターンの VPs[VPs This Turn]」には加算せず、相手 VP の総計に直接加算する。さらに、核攻撃によって(除去した敵ユニット、施設、副次損害などの)由来のすべての VP は、「このターンの VPs[VPs This Turn]」ではなく、直接 VP の総計に計上する。イランが破壊した自国の施設/飛行場は意図的損害として扱い、この破壊による VPsは得られない。

非連合側プレイヤーが核攻撃マーカーを湾岸同盟国保持ボックスに配置した場合、解決にかかわらず、追加で15VP が連合国プレイヤーに与えられる。

加えて保持ボックスに核攻撃マーカーが置かれた国家は自動的に完全介入する。

14.3.9 離脱チェック[Withdrawal Check]
核兵器の使用は介入国を離脱させる可能性がある。

あるプレイヤーが核攻撃に攻撃解決に成功した最初の打撃フェイズ終了時、(航空基地使用権を含む)介入している国家ごとに 1 個サイ振りをする。その国家のユニット/施設が攻撃を受けた場合、その出目にその打撃フェイズに配置された核攻撃マーカー数を DRM として加算する。出目8以上なら、その介入国は紛争から離脱する。そうでないなら、離脱しない介入国はその介入レベルを4か、完全介入(湾岸同盟国の場合)に増加させる。

ある国家が離脱したら同国軍は、当該国の地上ユニット、航空ユニット、海軍ユニット、SOFミッション・マーカーは以下のルールによりゲームから除去され、以後その国家の増援は来援しない。

全ての目的上、その国家の介入レベルはレベル0か介入なし(湾岸同盟国の場合)に設定される。

例外: ゲーム開始時に介入レベル選択ルール(GSR17.3.2)により相手プレイヤーに与えられたVPsはそのまま維持される。

以下のルールは特定の種別の離脱を行う国家のユニットが、離脱したターン中に、どのようなことができるか概説したものである:

© 2024 GMT Games, LLC

14.3.9.1 地上ユニット[Ground Units]
これらは通常通り攻撃や防御はできない。

14.3.9.2 航空ユニット[Air Units]
これらは航空打撃(23.4.1 項)や巡航ミサイル打撃できない。戦闘支援ミッション(23.5 項)は実施できるが、同一国籍の友軍地上ユニットを防御支援する場合に限る。航空優越ボックス内の場合、要撃(24.4 項)を行える。

14.3.9.3 戦闘ヘリ[Attack Helicopters]
ヘリ打撃(23.4.2 項)は行えない。戦闘支援ミッション(23.5 項)は実施できるが、同一国籍の友軍地上ユニットを防御支援する場合に限る。

14.3.9.4 海軍ユニット[Naval Units]
巡航ミサイル打撃や海軍水上戦闘は行えない。戦闘支援ミッションは実施できるが、同一国籍の友軍地上ユニットを防御支援する場合に限る。

14.3.9.5 ゲーム情報ディスプレイ[Game Information Display]
国家のマーカー類(SOFミッション・マーカーと補給を含む)は、これらはディスプレイ上に残るが、使用はできない。

14.3.9.6 ユニットの処置[Disposition of Units]
その撤退をきっかけとして、行われターンの勝利判定フェイズ終了時、その国家の全てのユニットを除去する。

14.3.9.7 湾岸同盟国離脱による連合国使用権への影響 [Effects of Gulf Ally Withdrawal on Allied Usage]
再編成フェイズのステップ5に、連合国航空ユニットは湾岸同盟国基地ボックスから有効な場所へ基地転換しなければならない。離脱ターンの勝利判定フェイズ終了時に、離脱する湾岸同盟国保持ボックスに所在する地上ユニットと戦闘ヘリは、有効な保持ボックスに配置する(拾い上げ、そこに移動させる)。

14.3.10 汎地球熱核戦争[Global Thermonuclear War] (別名:着火剤ルール、別名:ゲームしませんか?、別名:ゲーム・オーバーだ、相棒、ゲーム・オーバーだ)
ロシア/PRCがレベル 2 以上で非連合側に介入し、マーカーの解決によりロシア/PRCユニットに損害か撃破した場合、以下の手順を行う:
ある核攻撃マーカーを解決後、そのプレイヤーは1コサイ振りをする。出目が現在マップ上に存在するか攻撃マーカー数以下なら、そのゲームは汎地球規模の熱核戦争の勃発により直ちに終了する。

連合国の攻撃で、その攻撃がロシア/PRC ユニットに影響を与えなかった場合でも常に 1 個サイ振りをする。それが0なら、ロシア/PRC は専制的予防打撃と判断し、ゲーム・オーバーとなる。

厳密にいえば、最後のマーカーを配置したプレイヤーがゲームに敗北する。もちろん連合国プレイヤーがマーカーを置いた場合、連合国プレイヤーの敗亡を意味する。

[訳注:「ゲームしませんか?」は映画「ウォーゲーム」(1983 年)から、「ゲーム・オーバーだ、相棒、ゲーム・オーバーだ」は映画「エイリアン2」(1986 年)からの引用と思われる。]

デザイン・ノート: このルールを見てピンとくるグロニャール[Grognards]の諸氏も多いことでしょう…
(訳補:グロニャール。フランス語で「老兵」を意味する。ボードゲームの世界では、ウォーゲームを好むプレイヤーのことを指す))

15.0 国連決議と自動的勝利[UN Resolution & Automatic Victory]

15.1 国連決議[UN Resolutions]
これらルールは本ゲームでは使用しない。

15.2 自動的勝利[Automatic Victory]
連合国プレイヤーのみが自動的勝利の判定を行い、シナリオの指示により、VP 差に基づいてのみ判定する。

連合国プレイヤーはマップ上に海軍 SSM マーカーが残っている場合、自動的勝利サイ振りを行うことはできない。

プレイ・ノート: 自動的勝利テーブルは上級ゲーム・テーブルズ・プレイヤー補助カードに記載されています。

15.3 ゲーム終了[End Game]
ゲーム終了時に、そのプレイヤーがまだ支配している石油施設、かつまだ撃破されていないか、打撃マーカーを持たない海軍 SSM の数分だけ、非連合側合計に10VPsを加算する。

16.0 オプション・ルール[Optional Rules]

16.1 合衆国海軍 F-35C [USN F-35Cs]
[上級。非連合側に+5~+15VP]

連合国プレイヤーは空母航空団(30.1 項)ごとに F/A-18E 又は F/A-18F を 1 個、オプションの F-35C1 個に置き換えることができる(F-35C よりも CAW の数の方が多い)。非連合側プレイヤーは追加の航空機を得るごとに+5VP を得る。

16.1.2 合衆国海兵隊 F-35C [USMC F-35C]
[上級。非連合側に+5VP]

海兵隊航空隊が展開中の空母の海軍航空隊と交代することがある。「Next War:Iran」には合衆国海兵隊の F-35C が 1 個だけある。これを海軍 F/A-18 と置き換えを許可する(合計 4 個の置き換えができる)。

16.1.3 連合国の相互運用性[Allied Interoperability]
[上級。非連合側に+5VP]

F/A-18 が上記いずれかのオプションで置き換えられ、フランスがレベル2以上で介入した場合(GSR17.3.2.3 項)、連合国プレイヤーはその F/A-18 をフランス CVN BG からの運用を選択できる。F/A-18 は CVN BG が来援した時に登場する。

16.2 連合国の戦闘支援制限の解除[Allied Combat Support Restrictions Lifted]
[上級。非連合側に+10VP]

連合国プレイヤーは戦闘支援の制限の解除。戦闘支援ミッションを行う連合国航空ユニットは、その戦闘支援値をフルに使うため、同国籍の地上ユニットを最低 1 個含まなくてよい。(GSR13.5 項)

© 2024 GMT Games, LLC

16.3 合衆国の即応性[US Readiness]
[上級。連合国に＋12VP]

> *「当然のことながら、冷戦の終結とアフガニスタンでの10年にわたる治安安定化作戦は、同盟国の軍隊を対ゲリラ戦の遂行へと最適化したが、対称的な国家間の高烈度紛争のために最適化したのではない。」*
> ジョン・W・ニコルソン「NATOの陸上部隊たち：戦力と速度の要訣」[John W. Nicholson, "NATO's Land Forces: Strength and Speed Matter"]

連合国プレイヤーは掃討戦を行う場合を除き、シナリオの間、合衆国地上ユニットの効率値を1つ低く取り扱う。

デザイン・ノート： これはNATO軍がCOIN（対反乱戦）に注力し、部隊の即応態勢維持の訓練を犠牲にしていることを表していることと、大規模な採用不足により改革や機能不全が編成に生じ、戦闘機能を効率的に遂行する必要な知識基盤を欠いていることを表します。私としては本オプション・ルールの採用を強くお勧めします。

16.4 追加の合衆国ワイルド・ウィーゼル[Additional US Wild Weasels]
[上級。非連合側に＋5VP]

合衆国 F-22 と F-35 ユニットは、非連合側防空トラックに対する打撃を行う場合、「ワイルド・ウィーゼル[Wild Weasel]」列を使用する。

これらの打撃はスタンド・オフ打撃ではなく、「ワイルド・ウィーゼル」ミッションでもない。

16.5 AH-1Z のワイルド・ウィーゼル[AH-1Z Wild Weasels]
[上級。非連合側に＋3VP]

合衆国海兵隊 AH-1Z は、ARM（対輻射源ミサイル）を搭載できる。連合国プレイヤーはこのオプションで、作戦マップ、湾岸同盟国保持ボックス、近海ボックスのいずれかを基地とする場合、AH-1Z が「ワイルド・ウィーゼル[Wild Weasels]」列を使用して防空トラックに対する打撃ミッションを行うことを認める。

16.6 F-22 航空ユニットの補充[F-22 Air Unit Replacement]
[上級。非連合側に＋10VP]

GSR8．6項に記載のユニット種別に加えて、合衆国プレイヤーは F-22 航空ユニットに補充ができる。F-22 に補充するステップにつき2ポイントに代わって、1ステップにつき 3 ポイントの補充ポイント[Supply Point]を要する。

16.7 援護機の即応発進[Ready Escorts]
[上級。＋0VP]

プレイヤー諸氏が合意するなら、掩護機は準備ボックスから発進できる。すなわち、航空優越ボックスに所在する必要はない。

デザイン・ノート： このオプションは航空戦ゲームを少し変えます。記載のゲーム・ルールに慣れるまでは使用しないことを推奨します。本ルールは実験的なものとお考えください。

16.8 化学兵器[Chemical Weapons]
[標準/上級。VPs は可変]

IRI は標準ゲームのキャンペーンおよび全ての上級ゲーム・シナリオで化学兵器を使用できる。あるIRI HQ は戦闘支援のため、化学兵器マーカーを配置できる。マーカーを使用するごとに、連合国プレイヤーは5VPsを獲得する。獲得するVPsは「このターンの獲得VPs」ではなく、直接VPの合計に加算する。

イランのCWポイントを決定するには、2 個サイ振りし、最も大きい数をとる。

デザイン・ノート： イランの化学兵器プログラムの存在や程度については不明瞭です。

16.9 合衆国海兵隊 F-35B の AMPH の基地運用[USMC F-35B AMPH Basing]
[上級。＋0VP]

連合国プレイヤーのオプションとして、1個の合衆国海兵隊F-35Bを合衆国海軍 AMPH に基地として運用できる。合衆国 AMPH 基地ボックスには AMPH の適切な番号に配置する。

あるいは合衆国海兵隊が F-35B がイギリス CV を基地にできる。

16.10［訳注：原文欠番］

16.11 イランの核兵器計画[Iran's Nuclear Program]
[上級。＋40VP]

本オプション・ルールを非連合側プレイヤーが選択した場合、イラン学核兵器計画を成功裏に完了したことを表す。非連合側プレイヤーは3核兵器ポイントからスタートする。非連合側プレイヤーは作戦マップ上の陸上ヘクスにのみ核攻撃マーカーを配置できる。非連合側プレイヤーは打撃フェイズにつき 1 回試行できる。

イラン核兵器ポイント・マーカーは連合国 SOF により襲撃しえる。

16.12 空中輸送[Aerial Delivery]
[上級。＋20連合国 VPs]

このオプションを使用しない場合、非連合側の核兵器配備は地上配備であると仮定する。本オプションを使用すると、非連合側プレイヤーは航空機かミサイルによる運搬し使用したものと見なし、作戦マップの全海ヘクス、島嶼陸上エリア、近海ボックス、または湾岸同盟国保持ボックスに核攻撃マーカーを配置できる。

16.13 有志連合/プーチン南侵[Coalition of the Willing/Putin Strikes South]
以下のオプション・ルールが適用されない限り、CW、FR、PRC、RU は介入レベル0で開始する。非連合側プレイヤーはロシアか PRC のどちらかを選択できるが、両者を選択できない。

16.13.1 英連邦の介入[Commonwealth Intervenes]
[標準：＋20VPs 非連合側/上級：可変]

連合国プレイヤーは英連邦の介入を選択できる。

英連邦ユニットはシナリオ中の増援スケジュール・チャートに従い来援する。シナリオに英連邦の記載がない場合、英連邦はそのシナリオに介入できない。

標準ゲームで英連邦（UK、AU）の全ての地上ユニットが使用可能であり、連合国プレイヤーは毎ターン8航空ポイントを追加で獲得する。

上級ゲームはGSR17．2．1項を参照。

英連邦が介入する場合、介入を決定する際にオマーンの－2DRMを提供する（GSR17.4.1 項）。

© 2024 GMT Games, LLC

16.13.2 フランスの介入[France Intervenes]

[標準：+10VPs 非連合側/上級：可変]

連合国プレイヤーはフランスを介入させられる。

フランス・ユニットはシナリオの増援スケジュール・チャートに従い来援する。シナリオにフランスがない場合、フランスはそのシナリオに介入できない。

標準ゲームでは、フランスの全て地上ユニットが使用可能であり、連合国プレイヤーは毎ターン、2 の追加航空ポイントを得る。

上級ゲームは GSR17.2.1 項を参照する。

16.13.3 ロシアの介入[Russia Intervenes]

[標準：+25VPs 非連合側/上級：可変]

非連合側プレイヤーはロシアを介入させられる。

ロシア・ユニットはシナリオの増援スケジュール・チャートに従い来援する。シナリオにロシアに記載がない場合、ロシアはそのシナリオに介入できない。

標準ゲームでは、全てのロシア・ユニットが使用可能であり、非連合側プレイヤーは各ターン、12の追加航空ポイントを得る。

上級ゲームは GSR17. 2. 1 項を参照。

16.13.3.1 ロシアの効率値[Russian Efficiency]

[標準/上級 +10VPs 非連合側]

最近のロシア軍の不均一なパフォーマンスを考慮すると、彼らの実際の能力について多少の疑念がある。ある面で、現在の能力と将来の能力にも差異が存在する。これを反映したいプレイヤーのために、以下の二つの方法を提案します（どちらか一つを選択すること）。

1. カウンターの正面をロシアのERsを全て 1 減じる。
2. ロシア・ユニットが戦闘を行うたび 1 個サイ振りをし、その半分にして切り上げる。それがその戦闘のER（0＝1）である。

16.13.4 PRCの介入[PRC Intervenes]

[標準：+20VPs 非連合側/上級：可変]

非連合側プレイヤーはPRCを介入させられる。

PRCユニットはシナリオの増援スケジュール・チャートに従い来援する。シナリオにPRCに記載がない場合、PRCはそのシナリオに介入できない。

標準ゲームでは、SAGを除き全てのPRCユニットが使用可能であり、非連合側プレイヤーは毎ターン、12の追加航空ポイントを得る。

上級ゲームは GSR17. 2. 1 項を参照。

16.13.4.1 PRC オプション航空ユニット[PRC Optional Air Units]

[上級。連合国に+6VP]

PRC J-20 と J-31 は中国が介入し、非連合側プレイヤーがこの穂オプションを選択した場合のみ使用可能である。ユニットは全てのシナリオ開始時にイランか PRC 発進準備ボックスに配置される。

16.14 合衆国海兵隊の機甲兵力[USMC Armor]

[標準/上級。非連合側に+5VP]

サプリメント＃3で述べたように、合衆国海兵隊は戦車大隊を戦力組成から排除した。その機甲部隊を維持したい連合国プレイヤー諸氏は、このオプション・ルールを使用して合衆国海兵隊 1 Arm 大隊を本ゲームに参加させられる。この大隊は第 3 海兵連隊（1/3、2/3、3/3）に編合される。

16.15 THAAD

[上級。+0VP]

サプリメントの THAAD ルールを使用する場合、連合国プレイヤーは THAAD を航空基地使用権が認められている、いずれかの湾岸同盟国保持ボックスに配置できる。効果地域[area of effect]はサウジアラビア、カタール、UAE のいずれかの湾岸同盟国保持ボックスに置かれた場合は、サウジアラビア、カタール、UAE のいずれかになり、オマーンに置かれた場合はオマーンのみとなる。

16.16 ホルムズ海峡の移動[Strait of Hormuz Movement]

[上級。+0VP]

もう少し複雑性の代償を払っても忠実性を高めるため、ホルムズ海峡を通る移動には本ルールを採用する。

通常の海軍移動（8.5.6 項）の例外として、ホルムズ海峡を通航するためには、海軍移動または海輸はそれに隣接する全海ヘクスを通航しなければならない。これは非全海ヘクスを起点とする移動は、全ての適切な地点を通航しなければならないことを意味する。

例示：各移動可能なセグメントにおける 1 回の完全な移動を記述する。オマーン湾所在の連合国 AMPH がホルムズ海峡に移動する。以下の地点に進入する。

1. オマーン湾近海ボックス。
2. オマーン湾に関連するいずれかの全海ヘクス。
3. 海峡を横断し、ペルシャ湾いずれかの全海ヘクスへ入る。
4. オプションとして、ペルシャ湾近海ボックスや海上ボックスか、全海ヘクスに留まることができる。

デザイン・ノート： これにより連合国プレイヤーは哨戒艇が海上ボックス間を移動するだけで、騒動を引き起こす可能性のある競合海域移動を回避できなくなります。

16.16.1 哨戒艇の出動[Patrol Boat Sortie]

上記ルールを使用する場合、非連合側プレイヤーは連合国プレイヤーの移動中のいつでも出動することができる。換言すれば、機会射撃ができるものと考える。

© 2024 GMT Games, LLC

16.17 難民(国内難民)[Refugees(Internally Displaced Persons)]

[標準/上級：＋10VP]

両プレイヤーの合意で本ルールは発効し、イランの道路網は着上陸部隊と上陸地点(複数)から逃げ出す人々で渋滞を引き起こす。一覧された GTsは連合国の戦闘部隊が作戦マップのヘクスに最初に侵入した時点を指す。効果は次の通り：

<table>
<tr><th>GT</th><th>侵略側[Invader]</th><th>防衛側[Defender]</th></tr>
<tr><td>1&2</td><td>道路以外の移動ポイント消費は 1 と 1/2(切り上げ)。

主要道路(Primary Roads)は 2 級道路(Secondary Roads)として扱う。

高速道路(Highway)は主要道路(Primary Roads)として扱う。</td><td>道路以外の移動ポイント消費は 2 倍となる。

主要道路(Primary Roads)は 1 と 1/2MP

高速道路(Highway)は主要道路(Primary Roads)として扱う。</td></tr>
<tr><td>3&4</td><td colspan="2">全ての移動消費は通常通り

道路以外の移動ポイント消費は 1 と 1/2(切り上げ)。

主要道路(Primary Roads)は 2 級道路(Secondary Roads)として扱う。

高速道路(Highway)は主要道路(Primary Roads)として扱う。</td></tr>
<tr><td>5</td><td>全ての移動消費は通常通り</td><td>全ての移動消費は通常通り</td></tr>
</table>

16.18 荒天下の機雷掃討[Storm Clearing]

[標準/上級：＋5VP 非連合側]

連合国プレイヤーが本オプションを選択した場合、マップの機雷密度2マーカー1 個につき、機雷排除サイ振りをする。これは航空/海軍フェイズのステップ9で荒天ターン中にのみ発生する。

16.19 ホーシー派「特殊部隊」[Houthi “Special Forces”]

[標準/上級：＋5VP 連合国]

非連合側プレイヤーは本オプションをその地域で活動しているホーシー派の非正規部隊を表すために選択できる。ホーシー派 SOF マーカーはサウジアラビアか、オマーンでの襲撃にのみ制限される。イスラエル SOF マーカーのようにこれが除去された場合、増援として 1 ターン先のゲーム情報ディスプレイに配置する。

16.20 低周波数レーダー[Low Frequency Radar]

[上級：＋10VP 連合国]

非連合側プレイヤーはロシアか PRC がレベル 2 以上で介入した場合、本オプションを選択できる。本オプションを選択した場合、「ステルス」ユニットでのみ編組されたミッションを探知するための DRM は(＋5に代わり)＋3となる。

デザイン・ノート： ロシア、中国、合衆国はステルス機を探知するため、特別に設計された低周波数レーダーの製造にかなりの時間と労力を費やしてきました。ターゲティングの用は満たしませんが、少なくともその存在を通知することだけはできます。そして、そう、非連合側プレイヤーがオプション・ルールのコストを支払う一方で、合衆国プレイヤーもその恩恵に浴します。

17.0 シナリオ[Scenarios]

「シナリオ開発とは、将来の紛争の非現実的な対立状況における傾向について、簡潔で説得力のあるストーリーを生み出す技術的で疑似科学的なプロセスである。」
アレック・バーカー「シナリオとの闘い」戦略図演に関するCASLの講義［Alec Barker, “Fight the Scenario”, CASL Lectures on Strategic Gaming］
(訳注：CASLとは、合衆国国防大学[US NDU]の研究所である応用戦略学習センター[Center for Applied Strategic Learning]のこと。)

シナリオは 2 種類ある。標準と上級である。標準シナリオは一般的にマップの一部のみで小さな行動を検証して、使用するルールも少なく、そして短くなっているが、マップ全体を使用するフル・ゲーム・シナリオもある。これらのシナリオは、標準ゲーム・ルールのみでプレイすることを目的としている。上級シナリオはマップ全体を使用し、全ユニットを使う(可能性)があるため、プレイには時間を要する。

17.1 標準シナリオ[Standard Scenarios]

標準シナリオはシナリオ特別ルール[Scenario Special Rules](SSR)に明記されている場合を除き、標準ルールを使用してプレイする。

17.1.1 ケシュムはこちら、手の鳴る方へ［Qeshm If You Can］

イランによるホルムズ海峡封鎖後、連合国の作戦計画担当官らは将来作戦の跳躍台としてケシュム島に足場を築かんとする。

ゲームの長さ： 4ターン。シナリオはイニシアティブ/航空/海軍フェイズのステップ 6 から開始する。

プレイの範囲： 作戦マップと任意の湾岸同盟国保持ボックス 1 個(連合国プレイヤーの選択)。

***例外：** ヘリ・ユニットはマップ上の任意の航空基地/飛行場を基地にできる。プレイ中でないエリアにセットアップ/来援したユニットは、認められる移動手段によりプレイ・エリアに進入できる。*

先行セットアップ側： 非連合側プレイヤーのセットアップが先行。

非連合側のシナリオ細部：

割り当て[Allocations]： 4 空中機動ポイント、2 x 1 密度機雷マーカーをホルムズ海峡内に。
潜水艦脅威レベル[Submarine Threat Level]： 2
ペルシャ湾哨戒艇[Persian Gulf Patrol Boats]：1B
オマーン湾哨戒艇[Gulf of Oman Patrol Boats]：0 ボックス
補充ポイント[Replacement Points]： GT2と GT3に3

© 2024 GMT Games, LLC

IRI セットアップ:

ユニット	配置
1/1 IH, 2/1 IH, 3/1 IH Marine	2507 か 2606
2 x AH-1; 14IS/MoM, 33aM/MoM, 2IS/MoM, 19 Fajr/MoM,1/92 Arm, 2/92 Arm, 72 Ind/SW	(ケシュム島を除く)イランのどこか
23 Cdo [2 units], 44 QBH/SoS, 8Najaf/SoS	ケシュム(島嶼)

IRI 増援スケジュール:

GT	ユニット	配置
1	18aG/SoS, 14IH/SoS	イランの任意の航空基地/飛行場(ケシュムを除く)
2	25 Cdo, 35 Cdo, 37 Ind/SW	イランの任意の航空基地/飛行場(ケシュムを除く)

連合国のシナリオ細部:

割り当て[Allocations]: 4 空中機動ポイント

ASW レベル[ASW Level]: N/A

補充ポイント[Replacement Points]:

合衆国[US]: GT3 に1

合衆国セットアップ:

ユニット	配置
173 Abn, 82 Abn Div [4 ユニット]; 空輸上限+2	湾岸同盟国保持ボックス
2 x CVN BG, 1 x SAG, 1 x AMPH w/ 1/7, 2/7, 3/7, 1/4, 3-LAR, 1 x AH-1Z	オマーン湾海上ボックス

合衆国増援スケジュール:

GT	ユニット	配置
2	1/101; 1 x CVN BG, 1 x AMPH w/ 1/1, 2/1, 3/1, 2/4, 1 x AH-1Z	(GSR 8.2.1 /8.3 項)
3	2/101, 3/101, AH-64/101; 1 x CVN BG, 1 x AMPH w/ 1/1, 2/1, 3/1, 3/4, 1-LAR; 空輸上限+2	(GSR 8.2.1 /8.3 項)

シナリオ特別ルール[Scenario Special Rules]:

1. イニシアティブ[Initiative]: GT1 と GT2は連合国プレイヤーがイニシアティブを持つ。GT3 で最も多くの VPsを獲得した陣営がGT4のイニシアティブを握る。

2. 自動的勝利 VP[Automatic Victory VPs]: N/A

3. 天候[Weather]: GT1は自動的に晴天[Clear]である。季節は雨季[Wet] GT2～4 は通常通りサイ振りだが、荒天の結果は曇天と見なす。

4. [訳注:原文に本項なし]

5. 航空ポイント(航空優勢については下記【】内参照)[Air Points (Air Superiority is in [])]:

GT	非連合側	連合国
1	4	3【航空優勢[Superiority]】
2	3	10【航空優勢[Superiority]】
3	2	12【航空優勢[Superiority]】
4	1	14【航空優勢[Superiority]】

6. 航空ポイントの損失[Air Point Loss]: ADF から失われた航空ポイントは永久損害として管理しない。

7. 打撃ポイント[Strike Points]: 連合国プレイヤーは毎ターン7打撃ポイント(GSR13.2.2 項)を有する。

8. 勝利条件[Victory Conditions]:

連合国プレイヤーはシナリオ終了時にケシュムの全ての町[Towns]、飛行場、石油施設[Petroleum Facilities]を支配して入れば勝利であり、そうでないなら非連合側プレイヤーの勝利である。

© 2024 GMT Games, LLC

17.1.2 急場しのぎの湊［Any Old Port in a Storm］

海峡の確保(セキュア)にするためには安定(セキュア)した補給源が必要なことを認識した連合国の作戦計画担当官らは、イラン沿岸の機能する港湾を占拠するための二つの計画を立案した。

ゲームの長さ： 4ターン。シナリオはイニシアティブ/航空/海軍フェイズのステップ 6 から開始する。

プレイの範囲： 作戦マップの33xxから65xx。任意の湾岸同盟国保持ボックス 1 個(連合国プレイヤーの選択)。

***例外：** ヘリ・ユニットはマップ上の任意の航空基地/飛行場を基地にできる。プレイ中でないエリアにセットアップ/来援したユニットは、認められる移動手段によりプレイ・エリアに進入できる。*

先行セットアップ側： 非連合側プレイヤーのセットアップが先行。

非連合側のシナリオ細部：

割り当て[Allocations]： 4 空中機動ポイント、1 x 1 密度機雷マーカーをホルムズ海峡内に。
潜水艦脅威レベル[Submarine Threat Level]： 2
ペルシャ湾哨戒艇[Persian Gulf Patrol Boats]：1B
オマーン湾哨戒艇[Gulf of Oman Patrol Boats]：0 ボックス
補充ポイント[Replacement Points]： GT2と GT3に3

IRI セットアップ：

ユニット	配置
1/2, 2/2, 3/2 Marine	3918
88 Arm [3 ユニット]	3918、6218 に任意に
1/HSS, 2/HSS, 3/HSS Marine	6018
3 AH Marine	6218

IRI 増援スケジュール：

GT	ユニット	配置
1	58 Cdo [3 ユニット], 41 Sar/Quds	OMZ4
2	45 Cdo, 38 Ind/SE, 3/30, 2/77, 3/77	OMZ4

連合国のシナリオ細部：

割り当て[Allocations]： 4 空中機動ポイント
ASW レベル[ASW Level]： N/A
補充ポイント[Replacement Points]：GT3 に1

合衆国セットアップ：

ユニット	配置
173 Abn, 82 Abn Div [4 ユニット]; 空輸上限+2	湾岸同盟国保持ボックス
2 x CVN BG, 1 x SAG, 1 x AMPH w/ 1/7, 2/7, 3/7, 1/4, 3-LAR, 1 x AH-1Z	オマーン湾海上ボックス

合衆国増援スケジュール：

GT	ユニット	配置
2	1/101; 1 x CVN BG, 1 x AMPH w/ 1/1, 2/1, 3/1, 2/4, 1 x AH-1Z	(GSR 8.2.1 /8.3 項)
3	2/101, 3/101, AH-64/101; 1 x CVN BG, 1 x AMPH w/ 1/1, 2/1, 3/1, 3/4, 1-LAR; 空輸上限+2	(GSR 8.2.1 /8.3 項)

シナリオ特別ルール[Scenario Special Rules]：

1. 目標[Target]：シナリオ開始前に連合国プレイヤーは秘密裡に自身の目標港湾(単数)を選定しなければならない。

2. イニシアティブ[Initiative]： GT1 と GT2は連合国プレイヤーがイニシアティブを持つ。GT3 で最も多くの VPsを獲得した陣営がGT4のイニシアティブを握る。

3. 自動的勝利 VP[Automatic Victory VPs]： N/A

3. 天候[Weather]： GT1は自動的に晴天[Clear]である。季節は雨季[Wet] GT2～4 は通常通りサイ振りだが、荒天の結果は曇天と見なす。**[訳注:項番は原文ママ]**

4. [訳注:原文に本項なし]

5. 航空ポイント(航空優勢については下記【】内参照)[Air Points (Air Superiority is in [])]：

GT	非連合側	連合国
1	4	8【航空優勢[Superiority]】
2	3	10【航空優勢[Superiority]】
3	2	12【航空優勢[Superiority]】
4	1	14【航空優勢[Superiority]】

6. 航空ポイントの損失[Air Point Loss]：ADF から失われた航空ポイントは永久損害として管理しない。

7. 打撃ポイント[Strike Points]：連合国プレイヤーは毎ターン7打撃ポイント(GSR13.2.2 項)を有する。

8. 勝利条件[Victory Conditions]：
連合国プレイヤーはシナリオ終了時に選定した港湾を支配していれば勝利し、そうでないなら非連合側プレイヤーの勝利である。

© 2024 GMT Games, LLC

17.1.3 ペルシャ湾への侵入[Persian Incursion]

イランが合衆国海軍の無人水上艇を拿捕し、その解放を拒否した。イラン正規海軍はホルムズ海峡を通航する西側船舶の継続的な妨害行動を実行し、さらにはホルムズ海峡を通峡する石油タンカーを拿捕しだした。ついに G7 がロシア産原油に価格上限を設定すると、イランは今が西側の脅迫しどきと判断し、海峡の閉塞を行った。

これは標準キャンペーン・ゲームです。

ゲームの長さ： 16ターン。

プレイの範囲： 全マップ。

先行セットアップ側： 非連合側プレイヤーのセットアップが先行。

連合国のシナリオ細部：

割り当て[Allocations]： 4 空中機動ポイント。
ASW レベル[ASW Level]： 1

補充ポイント[Replacement Points]：

合衆国：GT3-6 につき1、GT7 以降につき2。
英連邦(レベル3か4)：GT5 以降につき1。
フランス(レベル3か4)：GT5 以降につき1。

合衆国セットアップ：

ユニット	配置
173 Abn, 82 Abn Div[4 ユニット]	(GSR8.2.1 項)
2 x CVN BG, 1 x SAG, 1 x AMPH w/ 1/7, 2/7, 3/7, 1/4, 3-LAR, 1 x AH-1Z	(GSR8.3項)
+2 空輸上限	

合衆国増援スケジュール：

GT	ユニット	配置
2	1/101; 1 x AMPH w/ 1/1, 2/1,3/1, 2/4, 1 x AH-1Z	(GSR 8.2.1 /8.3 項)
3	2/101, 3/101, AH-64/101; 1 x CVN BG, 1 x AMPH w/ 1/1, 2/1, 3/1, 3/4, 1-LAR; +1 空輸上限	(GSR 8.2.1 /8.3 項)
5	3/25, 4/25m AH-64/25; 1 x 空中機動ポイント	(GSR 8.2.1 項)
6	1/25, 2/25; 1 x CVN BG; +2 海輸上限	(GSR 8.2.1 /8.3 項)
7	1 x AMPH w/ 1/5, 2/5, 3/5, 4-LAR, 1x AH-1Z	(GSR 8.3 項)
8	1/10; +2 海輸上限	(GSR 8.2.1 項)
9	2/10, 3/10, AH-64/10; +1 海輸上限	(GSR 8.2.1 項)
10	+1 空輸上限	

フランスおよび英連邦セットアップ：

フランス	
ユニット	配置
2 RIPMa, 2e REP; ターンにつき海軍 SSM 探知の試行+1; ターンにつき航空ポイント +2	(GSR 8.2.1 /8.3 項)

英連邦	
ユニット	配置
2 Gurka, 2 RAR; ターンにつき海軍 SSM 探知の試行+1; ターンにつき航空ポイント +8	(GSR8.3項)

フランスおよび英連邦の増援スケジュール：

フランス		
GT	ユニット	配置
2	1 RCP, 3 RPIMa	(GSR 8.2.1 /8.3 項)
4	8 RPIMa, 13 Demi	(GSR 8.2.1 /8.3 項)
5	1 x CVN BG	(GSR8.3項)

英連邦		
GT	ユニット	配置
2	1/1 AUS, Tiger/1 AUS	(GSR8.2.1 項)
3	16 UK, AH/64 16 UK	(GSR8.2.1 項)
6	3 Cdo [3 ユニット]; 1 x CV BG, 1 x AMPH, 1 x SAG	(GSR8.3項)
8	1 Aus [2 ユニット]	(GSR8.2.1 項)
10	9 (AU)	(GSR8.2.1 項)

非連合側のシナリオ細部：

割り当て[Allocations]： 4 空中機動ポイント、2個補給処(19.4 項)、2 x 1 密度機雷マーカーをホルムズ海峡内に、20海軍 SSM マーカー(10 個実体、10 個ダミー)。
潜水艦脅威レベル[Submarine Threat Level]： 4
ペルシャ湾哨戒艇[Persian Gulf Patrol Boats]： 1B
オマーン湾哨戒艇[Gulf of Oman Patrol Boats]： 0 ボックス
補充ポイント[Replacement Points]： GT2と GT3に3

補充ポイント[Replacement Points]：[訳注: 上記との違い不明]
IRI: GT2 以降のターンにつき3。
ロシア/PRC(レベル3か4)： GT2 以降のターンにつき2

IRI セットアップ：

ユニット	配置
1/1 IH, 2/1 IH, 3/1 IH Marine	2507 か 2606
1/2, 2/2, 3/2 Marine	3918
88 Arm [3 ユニット]	3918、6218 に任意に
1/HSS, 2/HSS, 3/HSS Marine	6018
3 AH Marine	6218
3 x AH-1; 23 Cdo [2 units], 25 Cdo, 35 Cdo	イラン国内のどこでも＊
MoM [4 units], 1/92 Arm, 2/92Arm, 72 Ind/SW, 8 Najaf/SoS, 44QBH/SoS	イラン国内＊、27xx以西

＊ 歩兵ユニットのみがケシュムや島嶼陸上エリアに配置可能。

© 2024 GMT Games, LLC

IRI 増援スケジュール:

GT	ユニット	配置
1	3/92 Arm, 37 Ind/SW, 7 Valiasr/Kar, 15IHM/Kar	OMZ1
1	18aG/SoS, 14IH/SoS	OMZ2
1	71 Ind, 45 Cdo	OMZ3
1	110SF/Quds, 38ZoI/Quds, 58 Cdo/NE [3ユニット]	OMZ4
1	38 Ind/SE	OMZ5
2	48FI/Kar, 3HM/Kar	OMZ1
2	2SoZ/Quds, 1SaS/Quds, 1/30, 2/30, 1/77	OMZ4
3	1HH/Kar, 57AF/Kar	OMZ1
3	3/30, 2/77, 3/77, 41 Sar/Quds, 21IR/SoA	OMZ4
4	5 Nasr/SoA, 3AR/SoA, 2JA/SoA, 40SZ/SoA	OMZ4

ロシア・セットアップ:

ユニット	配置
11 Gds, 56 Gds, Mi-28; ターンにつき航空ポイント +8; 2 x 空中機動ポイント;	イラン国内のどこでも

ロシア増援スケジュール:

GT	ユニット	配置
2	83 Gds	(GSR 8.2.1 項)
4	7 Gds AA [2ユニット]; 2 x 空中機動ポイント	(GSR 8.2.1 項)
5	76 Gds [2ユニット]	(GSR 8.2.1 項)
7	98 Gds [2ユニット]	(GSR 8.2.1 項)
8	106 Gds [2ユニット]	(GSR 8.2.1 項)

PRC セットアップ:

ユニット	配置
127/Abn, 128/Abn, Zhi-10/Abn; ターンにつき航空ポイント +8; 2 x 空中機動ポイント;	イラン国内のどこでも

PRC 増援スケジュール:

GT	ユニット	配置
2	130/Abn, 131/Abn	(GSR 8.2.1 項)
4	133/Abn, 134/Abn; 2 x 空中機動ポイント	(GSR 8.2.1 項)

シナリオ特別ルール[Scenario Special Rules]:

1. イニシアティブ[Initiative]: GT1 は連合国プレイヤーが自動的にイニシアティブを持つ。

2. イニシアティブ VPs[Initiative VPs]: 12

3. 自動的勝利 VPs[Automatic Victory VPs]: 連合国 90以上、非連合側 N/A。

4. 天候[Weather]: 非連合側プレイヤーはゲーム前移動とGT1の天候を選択する。天候の効果は直ちに適用する(4.1 項、22.2 項、GSR2.9 項、GSR4.1 項)。

5. ゲーム前移動 [Pre-Game Movem]:
セットアップ後、GT1 開始前に IRI プレイヤーは非自由セットアップの地上ユニットを地上移動力の限界まで、または空輸を使用して移動させられる。移動したユニットは橋梁を架設したり、空中機動/空挺移動はできない。最少移動(8.5.1.2 項)は認められる。戦闘ヘリは基地転換可能である。

勝利レベル:

圧勝	110 以上
決定的	90-109
実質的	60-89
最低限	41-59
引き分け	0-40

GT16 終了時に自動的勝利を達成したプレイヤーが存在しない場合、ゲームを終了し、最終的 VPsの差で勝者を決する。あるいは、プレイヤー諸氏は明確な勝利者が現れるまで双方の判断でプレイを続行もできる。

© 2024 GMT Games, LLC

17. 2　上級シナリオ［Advanced Scenarios］

上級シナリオは上級ルールを使用してプレイする。上級ゲーム・シナリオのセットアップするにはプレイヤー諸氏が次の順序でこれらのステップを実行します。

1. どれかシナリオを選択する。
2. 英連邦、フランス、ロシア、PRC の介入レベルを決定する（GSR17.2.1 項）。
3. 湾岸同盟国のステータスを決定する（GSR17.4 項）。
4. オプション・ルールの合意するかを選択する、VP 合計に応じてVPsを調整する（GSR16.0 項）。
5. 利用可能な全てのユニットを順番に配置する。連合国先行。
6. ゲーム前の各特別シナリオ・ルールに従う。
7. イニシアティブ・フェイズからプレイを開始する（ステップ7で天候を選択する）。

特に指定がない限り、全上級ゲーム・シナリオはマップ全体を使用し、16ターンの長さである。

17. 2. 1 介入レベルの決定［Intervention Level Determination］

英連邦（CW）、フランス（FR）、ロシア（RU）、中国（PRC）の介入レベルを決定し、VP 獲得を通じてプレイ・バランスを調整するために、次のルールを使用すること。

17. 2. 1. 1 介入レベル選択［Intervention Level Selection］

上級シナリオ開始前に、連合国プレイヤーは英連邦、フランスの介入レベルを秘密裏に選択し、非連合側プレイヤーはロシアまたは PRC の介入レベルを秘密裏に選択する。

17. 2. 1. 2 介入レベル VP 選択［Intervention Level Selection］

上級シナリオ開始前に、連合国プレイヤーは英連邦、フランス、ロシア、PRC の介入を選択後、プレイヤー諸氏は選択内容を明らかにする。

英連邦：

レベル 0	＋0VP を非連合側に
レベル 1	＋7VP を非連合側に
レベル 2	＋35VP を非連合側に
レベル 3	＋48VP を非連合側に
レベル 4	＋57VP を非連合側に

フランス：

レベル 0	＋0VP を非連合側に
レベル 1	＋5VP を非連合側に
レベル 2	＋19VP を非連合側に
レベル 3	＋29VP を非連合側に
レベル 4	＋31VP を非連合側に

ロシア：

レベル 0	＋0VP を非連合側に
レベル 1	＋9VP を非連合側に
レベル 2	＋34VP を非連合側に
レベル 3	＋40VP を非連合側に*
レベル 4	＋68VP を非連合側に*

PRC：

レベル 0	＋0VP を非連合側に
レベル 1	＋9VP を非連合側に
レベル 2	＋47VP を非連合側に
レベル 3	＋56VP を非連合側に*
レベル 4	＋60VP を非連合側に*

非連合側プレイヤーはロシアまたは PRC のどちらかを介入させることができるが、両方はできない。

＊ロシア/PRC の地上部隊の使用可否についてはレベル3かレベル4の解説を参照してほしい（GSR17.3.2.4 項/17.3.2.5 項）。

プレイヤー諸氏は上記 VPsをシナリオ開始前に直接VP合計に加算する。これらVPsは、GT1の「このターンのVPs」に数えない。

［訳注：17.2.2 項なし］

© 2024 GMT Games, LLC

17.2.3 介入レベルのUN修整[Intervention Level UN Mod]
このゲームでは国連決議は使用されないため、国連決議 DRMsはない。

[訳注：17.3項、17.3.1 項なし]

17.3.2 介入レベル[Intervention Level]
各種の介入レベルは、各国がその紛争にどれだけの力を投入する意志があるかを、その態勢および意外性（すなわちシナリオ）により決定する。各レベルは、そのレベル固有の項目と、下位レベルに含まれる項目がある。介入レベルは国別固有であり、例えばフランスがレベル2で介入し、英連邦がレベル3で介入する場合、レベル3の非フランス部分のみが英連邦に適用される。

17.3.2.1 レベル 0 – 不介入 [Level 0 - No Intervention]
当該国家はいかなる形でも当該紛争に関与しない。

17.3.2.2 レベル1 – 補給、インテル、特殊作戦部隊の提供 [Level 1 - Supplies, Intel, Special Operations Forces]
特に明示のない限り、国家は 1 ターンにつき1補給ポイントを提供する（GSR11.2.1 項）。さらに介入国の電子的探知の試行を使用できる（GSR12.1 項）。介入国の特殊作戦部隊（SOF）マーカーは初期配置と増援として利用可能である。ロシアや PRC はイランに対して 1 ターンにつき2弾道ミサイル・ポイントを提供する（GSR14.2 項）。

17.3.2.3 レベル2 – 海軍&航空兵力の提供 [Naval & Air]
海軍ユニットと一部の航空ユニットが使用可能である。英連邦、フランス、PRC の海軍ユニットおよび、英連邦、フランス、PRC、ロシアの航空ユニットは初期配置や増援として使用可能である（GSR8.3 項/8.4 項）。AMPHsは望むなら自身のSAGの陣営に配置できるが、一度配置された後AMPHsを戻すことはできない。

17.3.2.4 レベル3 – 海兵隊&空中機動[Marines and Airmobile]
全ての英連邦、フランスの海兵隊および空挺ユニット（例として 16 UK Brigade のような、一部に戦闘ヘリを含む空挺編制も含む）は、セットアップおよび増援として使用可能である。ロシア独立空挺ユニットはセットアップおよび増援として使用可能である。PRC HQ および歩兵空挺戦闘ユニットはセットアップおよび増援として使用可能であるが、機械化旅団（複数）[Mechanized brigades]ではない。

17.3.2.5 レベル 4 – 完全介入 [Full Intervention]
ルールおよびシナリオ特別ルールにある通り、その国家の全兵力、マーカー等を使用できる。これは一般的にレベル 3 で言及のない地上ユニットが使用可能であることを意味し、例えばロシア/PRC 空挺編制（複数）が使用可能であることを意味する。

デザイン・ノート： ロシアおよびPRC空挺編制（複数）は戦略予備兵力です。非連合側プレイヤーは彼らを戦闘参加させるには多量のVPsを要します。

17.3.2.6 介入レベルの増加 [Intervention Level Increases]
ゲーム中に介入レベルが増加した場合、次の増援フェイズに、新介入レベルの兵力の各々を増援として配置する。介入レベルが増加したターンは、新レベルの増援スケジュールではターン 1 となる。

プレイ・ノート： 介入の増加に関しては、具体的なルールを策定するのが難しいので、これらは常識的なガイドラインとして使用してください。

17.4 湾岸同盟国[Gulf Allies]
湾岸同盟国：オマーン、カタール、サウジアラビア、UAE には介入に関し特別ルールがあり、セットアップ中とプレイ中の両方で評価される。

17.4.1 全ての湾岸同盟国[All Gulf Allies]

連合国プレイヤーは各湾岸同盟国に圧力をかけ合衆国（および介入するなら、英連邦/フランス）の航空基地使用を認めさせ（航空基地使用権[Airbase Usage Rights]）、さらに空軍および地上軍による介入を許可させること（介入[Intervention]）ができる。実際上、湾岸同盟国が介入した場合、その同盟国は常にレベル4となる。

各湾岸同盟国に対し、連合国プレイヤーは 2 回サイ振りする。一つは航空基地使用権に関し、もう一つは介入についてである。湾岸同盟国が航空基地使用権を認めない限り、連合国プレイヤーは介入サイ振りできない。連合国プレイヤーの出目が0以下の場合、その湾岸同盟国は使用や介入を許可する。連合国プレイヤーはサイ振り前に非連合側プレイヤーに与えた各 VP（開始時 VPsからの）につきに、その出目に－1修整する。

航空基地使用権：

湾岸同盟国	ロシア/不介入	中国の介入
オマーン	－2	0
サウジアラビア	－3	－1
カタール	－2	－2
UAE	0	＋3

DRM の追加： CW がレベル2以上で介入したならオマーン－2

完全介入：

湾岸同盟国	ロシア/不介入	中国の介入
オマーン	0	0
サウジアラビア	＋1	＋3
カタール	＋2	＋2
UAE	0	＋3

DRM の追加： CW がレベル2以上で介入したならオマーン－2

例示：連合国プレイヤーはサウジアラビアの航空基地使用権の承認（ロシアの介入）を－6DRM（＋ 記載の－3DRM）で保証することを選択する（9－9＝0）。非連合側プレイヤーは6VPsを追加する。そして、連合国プレイヤーはサウジアラビアの完全介入を決定したが、5VPsしか与えられない。記載のDRM（＋1）とVP DRM（－5）により、正味のDRM－4となる。連合国プレイヤーの出目5で、わずかに失敗となる。

17.4.1.1 航空基地使用権[Airbase Usage Rights]
この許可により連合国プレイヤーは連合国航空ユニット（のみ）が湾岸同盟国の基地ボックスを使用できる。

© 2024 GMT Games, LLC

17.4.1.2 完全介入[Full Intervention]
この許可により連合国プレイヤーは湾岸同盟国の保持ボックスをあらゆる目的で使用することをできる。加えて、連合国プレイヤーは湾岸同盟国のユニットを使用できる。

17.4.2 プレイ中[During Play]
各湾岸同盟国が航空基地使用権を与え、航空基地/飛行場は航空打撃または巡航/弾道ミサイル打撃(しかしSOF襲撃ではない)により攻撃された場合、その同盟国は参戦する。

その国家は、そのターン増援フェイズに、追加 VPコスト支払なしに、適切な(GSR17.5 項)に配置された全ての初期兵力で介入する。

デザイン・ノート: なぜSOF襲撃ではないのか？ これらの攻撃はホーシー派に代表されるイランの代理勢力(いわゆる「抵抗の枢軸」)により促進される攻撃や否認可能な資産によって行われています。

17.4.3 補給とインテル[Supplies and Intel]
湾岸同盟国は連合国陣営に補給ポイントや電子的探知を提供することはない。

17.5 介入国の戦力組成[Intervention Orders of Battle]
17.5.1 サウジアラビア[Saudi Arabia]
2 x F-15E, 1 x Torn, 1 x Typh; 1 x Abn 旅団(1 Abn); 1 x SOF マーカー。

17.5.2 カタール [Qatar]
1 x Mirage, 1 x Rafale, 1 x Typh; 4 x 機械化歩兵大隊(1, 2, 3, 4)、1 x 機甲旅団(1); 1 x SOF マーカー。

17.5.3 UAE
1 x F-16, 1 x Mirage, 1 x Typh; 2 x 歩兵旅団(1, 2); 1x SOF マーカー。

17.5.4 オマーン[Oman]
1 x F-16。

デザイン・ノート: もちろん、このF-16にはCSも打撃値もありません。このF-16はオマーン領空の防衛、すなわち航空優勢に供されますが、連合国地上部隊の支援やイラン国内の目標攻撃に使用できません。

17.5.5 ロシア[Russia]
1 x MiG-31, 1 x Su-24, 1 x Su-25. 2 x Su-27, 1 x Su-30, 1 x Su-34, 1 x Su-35, 2 x Tu-22, 2 x Tu-95, 1 x Tu-160; 4 x Abn HQs (7 Gds AA, 76 Gds, 98 Gds, 106 Gds), 12 x Abn 旅団(108/7 Gds, 247/7 Gds, 104/76 Gds, 234/76 Gds, 217/98 Gds, 331/98 Gds, 51/106 Gds, 137/106 Gds, 11 Gds, 56 Gds, 83 Gds); 1 x Mi-28; 4 x SOF マーカー。

17.5.6 PRC
2 x H-6, 4 x J-10, 4 x J-11, 2 x J-16, 1 x Su-30MMk2, 1 x Su35; 1 x Abn HQ, 5 x Abn 旅団(127/Abn, 128/Abn, 130/ Abn, 131/Abn, 133/Abn, 134/Abn); 1 x Zhi-10/Abn; 1 x SAG; 4 x SOF マーカー。

オプション: 1 x J-20, 1 x J-31

17.5.7 英連邦
1 x EA-18G (AU), 2 x F-35A (AU), 3 x F-35B, 2 x Typh; 1 x HQ (1 AUS), 1 x Marine HQ (3 Cdo), 1 x 歩兵旅団 (1/1 Aus), 3 x 機械化歩兵旅団(3/1 Aus, 7/1 Aus, 9), 1 x AA 旅団(16 UK), 5 x Marine 大隊(2 Gurka, 2 RAR, 40 Cdo/3 Cdo, 42 Cdo/3 Cdo, 45 Cdo/3 Cdo); 1 x AH64/16 UK, 1 x Tiger/1 Aus; 1 x CV BG, 1 x SAG, 1 x AMPH; 3 x SOF マーカー。

17.5.8 フランス
2 x Rafale, 1 x Rafale M; 2 x Abn 大隊(1 RCP, 2e REP), 2 x Abn Marine 大隊 (3 RPIMa, 8 RPIMa), 1 x Marine 大隊 (2e RPIMa), 1 x 自動車化歩兵大隊(13 Demi); 1 x CVN BG, 2 x SOF マーカー。

© 2024 GMT Games, LLC

17.6 戦略的奇襲[Strategic Surprise]

最後の一線[Marker in the Sand]

シンガポールに拠点を置くイースタン・パシフィック・シッピングが運行し、イスラエルの億万長者につながりのあるリビア船籍石油タンカーが、オマーン湾でドローンに攻撃された。合衆国第 5 艦隊はイランが発進地であると推定できるドローンの飛翔経路にかかるセンサー・データをソーシャル・メディア上に公開した。合衆国中央軍とイスラエルの両者はこの情報（インテリジェンス）を確認し、イランを非難した。イラン政府はこの疑惑を否定し、偽旗作戦だと非難し返した。イランはただちにホルムズ海峡を閉塞し、全ての航行船舶に対する IRIN（イラン・イスラム共和国正規海軍）による乗船検査を義務づけた。合衆国はこれに反発し、ホルムズ海峡を再解放させるべく、国連安全保障理事会を通じ武力行使の承認を強行させた（ロシアと PRC は国連の西欧植民地主義の遺物と批判し退席した）。ミサイルと航空打撃がイランを襲い、動員が開始された。

（訳注:- ロックバンド Pearl Jam が 2006 年に同名曲をリリースしている。）

連合国のシナリオ細部:

割り当て[Allocations]: 10 核兵器ポイント、18 補給ポイント、2 合衆国および 1 イスラエル SOF マーカー、4 巡航ミサイル・ポイント。

防空: 探知 – 6、SAMs – 6、AAA – 1（GSR13.8 項）

ASW レベル[ASW Level]: 0

補充ポイント[Replacement Points]:

合衆国: GT5-8 につき1、GT9 以降につき2。

英連邦（レベル3か4）: GT8 以降につき1。

フランス（レベル3か4）: GT8 以降につき1。

合衆国セットアップ:

ユニット	配置
1 x B-1B, 1 x B-2A, 1 x B-52H	USA/ディエゴ・ガルシアの発進準備ボックス
1 x B-1B, 1 x B-52H	USA/ディエゴ・ガルシアの着陸ボックス
1 x B-2A, 1 x B-52H	USA/ディエゴ・ガルシアの回復ボックス
1 x CVN BG + CAW	1 個サイ振り: 0-2 ペルシャ湾海上ボックス 3 以上 オマーン湾海上ボックス

フランスおよび英連邦セットアップ:

フランス	
レベル	ユニット
1～4	なし

英連邦	
レベル	ユニット
1～4	なし

非連合側のシナリオ細部:

割り当て[Allocations]: 30 補給ポイント、4空中機動ポイント、5SOF マーカー、1個補給処（19.4 項）、35弾道ミサイル・ポイント、20海軍 SSM ミサイル・ポイント、1 x 1 密度機雷マーカーをホルムズ海峡内に、20海軍 SSM ミサイル・ポイント（10個実体、10 個ダミー）。

［訳注: 海軍 SSM ミサイル・ポイントが 2 回記述されている］

防空: 探知 – 6、SAMs – 7、AAA – 2

AWACS 優勢度[AWACS Advantage]: 2

潜水艦脅威レベル[Submarine Threat Level]: 4

哨戒艇[Patrol Boats]: 両方とも 1B

哨戒艇予備兵力[Patrol Boats Reserves]: 4

補充ポイント[Replacement Points]:

IRI: GT3-7 につき 3、GT8 以降のターンにつき4。

ロシア/PRC（レベル3か4）: GT3以降のターンにつき 1

© 2024 GMT Games, LLC

IRI セットアップ:

ユニット	配置
MoM HQ, IRIN Marine HQ, 1/1 IH, 2/1 IH, 3/1 IH Marine	2507 か 2606
1/2, 2/2, 3/2 Marine	3918
88 Arm [4ユニット]	3918、6218 に任意に
1/HSS, 2/HSS, 3/HSS Marine	6018
3 AH Marine	6218
14IS/MoM	OMZ1
3 x AH-1; 33aM/MoM, 2IS/MoM, 19 Fajr/MoM	OMZ2
23 Cdo HQ [3 ユニット]	OMZ3
全てのイラン航空ユニット	IRI 発進準備ボックス

ロシア・セットアップ:

レベル	ユニット
1	8 RU 補給ポイント; 1 x SOF
2	1 x Su-27, 1 x Su-34, 2 x Tu-22, 2 x Tu-95, 1 x Tu-160; 4 x 巡航ミサイル・ポイント
3	11 Gds, Mi-28; 2 x 空中機動ポイント
4	なし

PRC セットアップ:

レベル	ユニット
1	PRC 補給ポイント; 1 x SOF
2	1 x J-10, 1 x J-11, 1 x J-16; 1 x SAG (GSR3.3 項); 4 x 巡航ミサイル・ポイント
3	127/Abn, 128/Abn, Zhi-10/Abn; 1 x 空中機動ポイント
4	なし

シナリオ特別ルール[Scenario Special Rules]:

1. イニシアティブ[Initiative]: GT1 は連合国プレイヤーが自動的にイニシアティブを持つ。

2. イニシアティブ VPs[Initiative VPs]: 10

3. 自動的勝利 VPs[Automatic Victory VPs]: 連合国 110 以上、非連合側 N/A。

4. 天候[Weather]: 非連合側プレイヤーはゲーム前移動とGT1の天候を選択する。天候の効果は直ちに適用する(4.1 項、22.2 項、GSR2.9 項、GSR4.1 項)。

5. 海軍探知 [Naval Detection]:
プレイ開始前に海軍探知のサイ振りをする。

6. ゲーム前移動 [Pre-Game Movem]:
セットアップ後、GT1 開始前に IRI プレイヤーは非自由セットアップの地上ユニットを地上移動力の限界まで、または空輸を使用して移動させられる。移動したユニットは橋梁を架設したり、空中機動/空挺移動はできない。最少移動(8.5.1.2 項)は認められる。戦闘ヘリは基地転換可能である。

7. IRIの巡航/SSMミサイル/ミサイル打撃 [IRI Cruise Missile/SSM Missile/Missile Strikes]:
プレイ開始前にIRIは任意の適格な目標に対し 5 ミサイル攻撃ができる。巡航ミサイル発射に使用されたロシア航空ユニットはRUの回復ボックスでGT1を開始する。航空基地/飛行場への損害はGT1の上級プレイ手順の航空優勢出撃ステップのステップ a.と b.に影響し、副次損害と滑走路の欠如(GSR13.7 項)は直ちに解決する。これら攻撃により得られたVPは「このターンのVPs」にではなく、直接 VP合計に参入する。

勝利レベル:

圧勝	130 以上
決定的	110-129
実質的	70-109
最低限	26-69
引き分け	0-25

GT16 終了時に自動的勝利を達成したプレイヤーが存在しない場合、ゲームを終了し、最終的 VPsの差で勝者を決する。あるいは、プレイヤー諸氏は明確な勝利者が現れるまで双方の判断でプレイを続行もできる。

© 2024 GMT Games, LLC

17. 7　戦術奇襲[Tactical Surprise]
眠りの精に手をひかれ[Enter Sandman]

イスラエル、合衆国、その他友好関係にある中東同盟国との間の情報共有を促進するため、合衆国は 2022 年にイスラエルの地位を正式な軍事パートナーに引き上げた。翌年、複数の中東同盟国、合衆国、イスラエルは、NATO の基本路線を踏襲し、地域の全体的安定に寄与すること望んで MEATO＊の設立を発表した。イランはこの新常態を座視せず、実動前に混乱させることを望み、近隣諸国に対する「グレー・ゾーン」作戦や否認可能なテロ活動を積極的に開始する。非常事態宣言を行ったイランは、ホルムズ海峡を通航する全ての船舶を停船させ、臨検する権利を要求した。合衆国軍艦オケーンの航行を妨害し臨検しようとしたイランは、彼女に発砲した。善戦むなしくオケーンは沈没し遭難者の状況は不明である。議会はアメリカとイラン間が戦争状態であることを宣言し、国防総省はオケーンの報復と海峡の再開のため、この地域への軍の移動を開始する。

＊　非実在の組織

（訳注：メタリカが 1991 年に同名曲をリリースしている。）

連合国のシナリオ細部：

割り当て[Allocations]：　10 核兵器ポイント、26 補給ポイント、4 合衆国および 1 イスラエル SOF マーカー、16 巡航ミサイル・ポイント、2弾道ミサイル・ポイント、5空中機動ポイント。

防空： 探知 – 7、SAMs – 6、AAA – 1（GSR13.8 項）

ASW レベル[ASW Level]： 1

補充ポイント[Replacement Points]：

合衆国：GT3-6 につき1、GT7 以降につき2。

英連邦（レベル3か4）：GT5 以降につき1。

フランス（レベル3か4）：GT5 以降につき1。

合衆国セットアップ：

ユニット	配置
173 Abn, 82 Abn 師団[5 ユニット]	（GSR 8.2.1 項）
USAF: 1 x A-10C, 2 x F-15C, 2 x F-15E, 2 x F-16, 1 x F-16CJ, 1 x F-22, 2 x F-35A USMC: 1 x F/A-18, 1 x F-35C	（GSR 8.4 項）
2 x CVN BG + CAW, 1 x SAG, 1 x AMPH w/ 11 MEU HQ, 1/7, 2/7, 3/7, 1/4, 3-LAR, 1 x AH-1Z	（GSR 8.3項）
1 x B-1B, 2 x B-2A, 1 x B-52H	USA/ディエゴ・ガルシアの着陸ボックス
1 x B-1B, 1 x B-52H	USA/ディエゴ・ガルシアの着陸ボックス
1 x B-52H	USA/ディエゴ・ガルシアの着陸ボックス
+2 空輸上限	

フランスおよび英連邦セットアップ：

フランス	
レベル	ユニット
1	1 x SOF マーカー
2	1 x Rafale
3	2e RIPMa, 2e REP
4	なし

英連邦	
レベル	ユニット
1	1 x SOF マーカー
2	1 x EA-18G (AU), 1 x F-35A (AU), 1 x F-35B, 1 x Typh
3	2 Gurkha, 2 RAR
4	なし

© 2024 GMT Games, LLC

非連合側のシナリオ細部:

割り当て[Allocations]: 40 補給ポイント、4空中機動ポイント、5SOF マーカー、2 個補給処(19.4 項)、35弾道ミサイル・ポイント、20海軍 SSM ミサイル・ポイント、2 x 1 密度機雷マーカーをホルムズ海峡内に、20海軍 SSM ミサイル・ポイント(10個実体、10 個ダミー)。

[訳注: 海軍 SSM ミサイル・ポイントが 2 回記述されている]

防空: 探知 – 6、SAMs – 8、AAA – 2(GSR13.8 項)

AWACS 優勢度[AWACS Advantage]: 2

潜水艦脅威レベル[Submarine Threat Level]: 4

哨戒艇[Patrol Boats]: 両方とも 2A

哨戒艇予備兵力[Patrol Boats Reserves]: 3

補充ポイント[Replacement Points]:

IRI: GT2以降のターンにつき3。

ロシア/PRC(レベル3か4): GT2以降のターンにつき 1

IRI セットアップ:

ユニット	配置
MoM HQ, IRIN Marine HQ, 1/1 IH, 2/1 IH, 3/1 IH Marine	2507 か 2606
1/2, 2/2, 3/2 Marine	3918
88 Arm [4ユニット]	3918、6218 に任意に
1/HSS, 2/HSS, 3/HSS Marine	6018
3 AH Marine	6218
3 x AH-1; 23 Cdo [3ユニット], 25 Cdo, 35 Cdo	イラン国内のどこか*
14IS/MoM, 33aM/MoM, 2IS/MoM, 19 Fajr/MoM, 92 Arm/SW HQ, 1/92 Arm, 2/92 Arm, 72 Ind/SW, 8 Najaf/SoS, 44QBH/SoS	27xx以西
全てのイラン航空ユニット	IRI 発進準備ボックス

*歩兵ユニットのみがケシュムまたは島嶼陸上エリアにセットアップ可

ロシア・セットアップ:

レベル	ユニット
1	12 RU 補給ポイント; 2 x SOF
2	2 x Su-27, 1 x Su-34, 1 x Su-35, 2 x Tu-22, 2 x Tu-95, 1 x Tu-160; 6 x 巡航ミサイル・ポイント
3	11 Gds, 56 Gds, Mi-28; 2 x 空中機動ポイント
4	なし

PRC セットアップ:

レベル	ユニット
1	8 PRC 補給ポイント; 2 x SOF
2	1 x H-6, 2 x J-10, 2 x J-11, 2 x J-16, 1 x Su-30MMk2, 1 x Su-35; 1 x SAG (GSR 3.3); (GSR3.3 項); 4 x 巡航ミサイル・ポイント
3	127/Abn, 128/Abn, Zhi-10/Abn; 2 x 空中機動ポイント
4	なし

シナリオ特別ルール[Scenario Special Rules]:

1. イニシアティブ[Initiative]: GT1 は連合国プレイヤーが自動的にイニシアティブを持つ。

2. イニシアティブ VPs[Initiative VPs]: 12

3. 自動的勝利 VPs[Automatic Victory VPs]: 連合国 90以上、非連合側 N/A。

4. 天候[Weather]: 非連合側プレイヤーはゲーム前移動と打撃、GT1 の天候を選択する。天候の効果は直ちに適用する(4.1 項、22.2 項、GSR2.9 項、GSR4.1 項)。

5. 海軍探知 [Naval Detection]:
プレイ開始前に海軍探知のサイ振りをする。

6. ゲーム前移動 [Pre-Game Movem]:
セットアップ後、GT1 開始前に IRI プレイヤーは非自由セットアップの地上ユニットを地上移動力の限界まで、空中機動または空輸を使用して移動させられる。移動したユニットは橋梁を架設したり、空挺移動はできない。最少移動(8.5.1.2 項)は認められる。戦闘ヘリは基地転換可能である。

7. IRIの巡航/SSMミサイル/ミサイル打撃 [IRI Cruise Missile/SSM Missile/Missile Strikes]:
プレイ開始前にIRIは任意の適格な目標に対し 5 ミサイル攻撃ができる。巡航ミサイル発射に使用されたロシア/PRC 航空ユニットはRUの回復ボックスでGT1を開始する。航空基地/飛行場への損害はGT1の上級プレイ手順の航空優勢出撃ステップのステップ a.とb.に影響し、副次損害と滑走路の欠如(GSR13.7 項)は直ちに解決する。これら攻撃により得られたVPは「このターンのVPs」にではなく、直接 VP合計に参入する。

勝利レベル:

圧勝	110 以上
決定的	90-109
実質的	60-89
最低限	31-59
引き分け	0-30

GT16 終了時に自動的勝利を達成したプレイヤーが存在しない場合、ゲームを終了し、最終的 VPsの差で勝者を決する。あるいは、プレイヤー諸氏は明確な勝利者が現れるまで双方の判断でプレイを続行もできる。

© 2024 GMT Games, LLC

17.8 動員態勢下[Extended Buildup]
砂のお城[Castles Made of Sand]

合衆国はホルムズ海峡を通航する商船に海兵隊の乗船を提案していた。イランがペルシャ湾内でイラン漁船と衝突した後、逃走しようとしたタンカーの拿捕を試みたが、これを合衆国海兵隊が阻止した。海兵隊からの救援信号を受信した合衆国軍艦マハンはイラン哨戒艇隊による射撃を受けた。イラン哨戒艇 2 隻を撃沈後、タンカーとマハンは海峡へ向け航行を開始する。しかしその直後、マハンの防空システムを圧倒したイラン海軍の対艦ミサイル群が両艦船を撃沈し、事後イランはホルムズ海峡の全面閉塞を宣言、全ての航行を禁止した。国連は直ちに武力行使の承認を可決し、議会はアメリカとイラン間に戦争状態が存在することを宣言した。国防総省は数か月前から本地域に部隊を開進させており、マハンの仇を討ち、ホルムズ海峡を再開させるため、イランに対する積極攻勢を開始する。

（訳注：ジミ・ヘンドリックスが 1967 年に同名曲をリリースしている。）

連合国のシナリオ細部：

割り当て[Allocations]： 10 核兵器ポイント、32補給ポイント、6合衆国および 1 イスラエル SOF マーカー、28 巡航ミサイル・ポイント、4 弾道ミサイル・ポイント、5空中機動ポイント。

防空： 探知 – 7、SAMs – 7、AAA –21（GSR13.8 項）

ASW レベル[ASW Level]： 3

補充ポイント[Replacement Points]：

合衆国：GT1-3 につき1、GT3 以降につき 3。
英連邦（レベル3か4）：GT2 以降につき1。
フランス（レベル3か4）：GT2 以降につき1。

合衆国セットアップ：

ユニット	配置
173 Abn, 82 Abn 師団[5 ユニット], 101 師団[5 ユニット]	（GSR 8.2.1 項）
USAF: 5 x A-10C, 3 x F-15C, 3 x F-15E, 6 x F-16, 3 x F-16CJ 2 x F-22, 3 x F-35A USMC: 1 x F/A-18, 1 x F-35C	（GSR 8.4 項）
3 x CVN BG + CAW, 1 x SAG, 1 x AMPH w/ 11 MEU HQ, 1/7, 2/7, 3/7, 1/4, 3-LAR, 1 x AH-1Z, 1 x AMPH w/ 13MEU HQ, 1/3, 2/3, 3/3, 2/4, 1 x AH-1Z, 1 x AMPH w/ III MEF HQ, 1/1, 2/1, 3/1, 3/4, 1-LAR	（GSR 8.3項）
2 x B-1B, 2 x B-2A, 3 x B-52H	USA/ディエゴ・ガルシアの着陸ボックス
+3 空輸上限	

フランスおよび英連邦セットアップ：

フランス	
レベル	ユニット
1	1 x SOF マーカー
2	1 x Rafale
3	2e RIPMa, 2e REP, 1 RCP, 3 RPIMa
4	なし

英連邦	
レベル	ユニット
1	1 x SOF マーカー
2	1 x EA-18G（AU）, 1 x F-35A（AU）, 2 x F-35B, 2 x Typh; 1 x CV BG + CAW, 1 x SAG, 1 x AMPH
3	3 Cdo [4 ユニット], 2 Gurka, 16 UK, AH-64/16 UK, 2 RAR, 1/1 AUS, Tiger/1 AUS
4	なし

© 2024 GMT Games, LLC

非連合側のシナリオ細部:

割り当て[Allocations]: 50 補給ポイント、4空中機動ポイント、5 SOF マーカー、2 個補給処(19.4 項)、35弾道ミサイル・ポイント、20海軍 SSM ミサイル・ポイント、2 x 1 密度機雷マーカーをホルムズ海峡内に、20海軍 SSM ミサイル・ポイント(10個実体、10 個ダミー)。
[訳注: 海軍 SSM ミサイル・ポイントが 2 回記述されている]

防空: 探知 – 6、SAMs – 8、AAA – 2(GSR13.8 項)

AWACS 優勢度[AWACS Advantage]: 2

潜水艦脅威レベル[Submarine Threat Level]: 4

哨戒艇[Patrol Boats]: 両方とも 2B

哨戒艇予備兵力[Patrol Boats Reserves]: 2

補充ポイント[Replacement Points]:

IRI: GT1 以降のターンにつき3。

ロシア/PRC(レベル3か4): GT1 以降のターンにつき 1

IRI セットアップ:

ユニット	配置
MoM HQ, IRIN Marine HQ, 1/1 IH, 2/1 IH, 3/1 IH Marine	2507 か 2606
1/2, 2/2, 3/2 Marine	3918
88 Arm [4ユニット]	3918、6218 に任意に
1/HSS, 2/HSS, 3/HSS Marine	6018
3 AH Marine	6218
3 x AH-1; 残る全イラン地上ユニット(以下は除く 3/30, NE HQ, 77/NE HQ, 2/77, 3/77, 41 Sar/Quds, SoA HQ, 21IR/SoA, 5 Nasr/SoA, 3AR/SoA, 2JA/SoA, 40SZ/SoA)	イラン国内のどこか*
全てのイラン航空ユニット	IRI 発進準備ボックス

*歩兵ユニットのみがケシュムまたは島嶼陸上エリアにセットアップ可

ロシア・セットアップ:

割り当て: 16 ロシア補給ポイント

レベル	ユニット
1	3 x SOF
2	2 x Su-27, 1 x Su-34, 1 x Su-35, 2 x Tu-22, 2 x Tu-95, 1 x Tu-160; 8 x 巡航ミサイル・ポイント
3	11 Gds, 56 Gds, Mi-28; 2 x 空中機動ポイント
4	なし

PRC セットアップ:

割り当て: 8 PEC 補給ポイント

レベル	ユニット
1	3 x SOF
2	1 x H-6, 3 x J-10, 3 x J-11, 2 x J-16, 1 x Su-30MMk2, 1 x Su-35; 1 x SAG (GSR3.3 項); 6 x 巡航ミサイル・ポイント
3	127/Abn, 128/Abn, 130/Abn, 131/Abn, Zhi-10/Abn; 2 x 空中機動ポイント
4	HQ/Abn, 133 Abn, 134/Abn

シナリオ特別ルール[Scenario Special Rules]:

1. イニシアティブ[Initiative]: GT1 は連合国プレイヤーが自動的にイニシアティブを持つ。

2. イニシアティブ VPs[Initiative VPs]: 20

3. 自動的勝利 VPs[Automatic Victory VPs]: 連合国 101 以上、非連合側 N/A。

4. 天候[Weather]: 非連合側プレイヤーはゲーム前移動と打撃、GT1 の天候を選択する。天候の効果は直ちに適用する(4.1 項、22.2 項、GSR2.9 項、GSR4.1 項)。

5. 海軍探知 [Naval Detection]:
プレイ開始前に海軍探知のサイ振りをする。

6. ゲーム前移動 [Pre-Game Movem]:
セットアップ後、GT1 開始前に IRI プレイヤーは非自由セットアップの地上ユニットを地上移動力の限界まで、空中機動または空輸を使用して移動させられる。移動したユニットは橋梁を架設したり、空挺移動はできない。最少移動(8.5.1.2 項)は認められる。戦闘ヘリは基地転換可能である。

7. IRIの巡航/SSMミサイル/ミサイル打撃 [IRI Cruise Missile/SSM Missile/Missile Strikes]:
プレイ開始前にIRIは任意の適格な目標に対し 5 ミサイル攻撃ができる。巡航ミサイル発射に使用されたロシア/PRC 航空ユニットはRUの回復ボックスでGT1を開始する。航空基地/飛行場への損害はGT1の上級プレイ手順の航空優勢出撃ステップのステップ a.とb.に影響し、副次損害と滑走路の欠如(GSR13.7 項)は直ちに解決する。これら攻撃により得られたVPは「このターンのVPs」にではなく、直接 VP合計に参入する。

勝利レベル:

圧勝	130 以上
決定的	101-129
実質的	81-100
最低限	51-80
引き分け	0-50

GT16 終了時に自動的勝利を達成したプレイヤーが存在しない場合、ゲームを終了し、最終的 VPsの差で勝者を決する。あるいは、プレイヤー諸氏は明確な勝利者が現れるまで双方の判断でプレイを続行もできる。

© 2024 GMT Games, LLC

17.9 目くらまし効果[Opportunity in Distraction]
マジック・テープのハエ[Velcro Fly]

本シナリオは中国がイランを支援し、中国がそれを利用して台湾へ侵攻するというものである。合衆国は台湾紛争に足を取られ、ペルシャ湾への支援は有意に減少する。
（訳注：ZZ TOP が 1985 年に同名曲をリリースしている。）

上級ゲーム・シナリオでセットアップする場合、非連合側プレイヤーは通常のコストでレベル 2 以上の PRC を介入させることを選択しなければならない。

シナリオ特別ルール：
1. 合衆国の介入： セットアップまたは来援する合衆国 CVN BG、SAG、AMPH に連合国プレイヤーは各々1 個サイ振りする。出目が奇数なら、増援は通常通りセットアップまたは来援する。出目が偶数なら、増援は台湾に送られ、決して来援しない。連合国プレイヤーは 2 個以上の CVN BG をプレイできない。

2. 合衆国の長距離爆撃機： 各第 1 打撃フェイズに先立ち、連合国プレイヤーは USA/グアム発進準備ボックスの各 B-1、B-2、B-52 につき 1 個サイ振りする。出目が偶数なら、そのユニットは回復ボックスに移動させる。それは台湾に関与したため本ターンは使用できない。

18.0 戦力組成ノート[Orders of Battle Notes]

18.1 地上軍[Ground Forces]
本項では、地上ユニットの能力値の意図的変更やその他関連情報についての詳細を提供するものである。いくつかのユニットは ER 4 で開始し、裏返っても ER 3に低下しない。これは意図的な処置である。

18.1.1 革命防衛隊陸軍[Islamic Revolutionary Guard Corps]
コッズ部隊[Quds]
- 110 SF – 110 サルマン・ファルシ[Salman Farsi]
- 41 Sar – 41 サラ―ラ[Sarallah]
- 1 SaS – 1 セイエド・オル・ショハダ[Seyyed ol Shohada]
- 2 SoZ – 2 サヘド・オル・ザルマン[Sahed ol Zalman]
- 38 Zol – 38 ゾルファガル[Zolfaghar]

MoM – マディナ・オル・ムナワラ[Madinah ol Munawarah]
- 33 aM – 33 アル・マフディ[al Mahdi]
- 2IS – 2 イマーム・サッジャード[Imam Sajjad]
- 14IS – 14 イマーム・サーデグ[Imam Sadegh]

SoS – セイエド・オル・ショハダ[Seyyed ol Shohada]
- 14IH – 14 イマーム・フセイン[Imam Hussein]
- 44QBH – 44 カマル・バニ・ハシム[Qamar Bani Hashem]
- 18aG – 18 アル・ガディル[Al Ghadir]

Kar – カルバラ[Karbala]
- 1HH – 1 ハズラト・ホッジャ[Hazrat-e Hojjat]
- 3HM – 3 ハズラト・メディ[Hazrat-e Medhi]
- 15IHM – 15 イマーム・ハッサン・モジュタバ[Imam Hassan Mojtaba]
- 48FI – 48 ファス・インディペンデント[Fath Independent]
- 57AF – 57 アボル・ファズル[Abol Fazl]

SoA – サーメン・オル・アーマ[Samen ol Aemah]
- 2JA – 2 ジャヴァド・オル・アメエ[Javad ol Aemeh]
- 3AR – 3 アンサール・オル・レザー[Ansar ol Reza]
- 21IR – 21 イマーム・レザー[Imam Reza]
- 40SZ – 40 サーヘブ・オル・ザマン[Saheb al-Zaman]

18.1.2 イラン・イスラム共和国正規海軍[Islamic Republic of Iran Navy]
IH – イマーム・フセイン[Imam Hussein]
HSS – ハムザ・セイエド・オル・ショハダ[Hamza Seyyed al-Shohada]

18.2 上級ゲームの航空 OOB[Advanced Game Air OOB]
以下は各陣営で使用可能な航空ユニットの戦力組成の詳細である。パイロット・スキルにヴァリエーションがある場合は()にその組み合わせを記載した。

18.2.1 アメリカ合衆国(US)[United States of America (US)]
合衆国空軍(USAF): 6 x A-10 (1x-2, 3x-1, 2x0), 2 x B-1B, 2 x B-2A, 3x B-52H, 4 x F-15C (2x-1, 2x0), 4 x F-15E (2x-2, 1x-1, 1x0), 6 x F-16 (2x-2, 2x-1, 2x0), 4 x F-16CJ (2x-2, 2x-1), 2 x F-22, 2 x F-35A (1x-2, 1x-1)
合衆国海軍(USN): 4 x EA-18G (2x-2, 1x-1, 1x0), 8 x F/A-18F (3x-2, 3x-1, 2x0), 4 x F/A-18E (2x-2, 2x-1)
合衆国海兵隊(USMC): 3 x F/A-18 (2x-2, 1x-1), 1 x F-35B (1x-2), 2 x F-35C (1x-2, 1x-1) 18.2.1.1
USN のオプション: 3 x F-35C (2x-2, 1x-1) USMC: 1 x F-35C

18.2.2 湾岸同盟国、英連邦、フランス、PRC、ロシア
GSR17.5 のそれらを参照。

19.0 デザイナーズ・ノート[Designer's Notes]
あなたが何を考えているのかはわかります：「彼はイランを取り扱うゲームは絶対作らないと言ったはずだ。そんなゲームはプレイする価値がない」、と。しかしこの地域で何かが起き、それが合衆国（および潜在的な国際有志連合）の介入の必要が生じる可能性について何人かの知識人たちと会話したあと、私がその発言を撤回した結果として、今あなたの手にしているゲームがあります。

本シリーズではいつもそうですが、各ゲームに興味深い、または独自のニュアンスを与えることで、似たり寄ったり感のない、つまり新ユニットと違うマップが追加されただけでなく、同システムの他のゲームとは異なる体験を提供したいということです。「Next War: Iran」にはいくつかの新要素があります。今回は始めて連合国がイニシアティブを握る参加勢力として開始します。ただ今回の場合、非イニシアティブ・プレイヤー陣営が紛争のタイミングを決定する点で一捻りが加えられています。これは小さなことかもしれませんが、連合国が攻勢に出た後、何が起きるかをプレイヤー諸氏に体験する機会を提供します。

もちろん、これがもう一つの興味深い点につながります。つまり連合国は重装備である一方、ブーツが軽いという点です。言い換えると地上軍は多くありませんが、最終的にには山のようなミサイルと航空機をこの紛争に投じます。連合国の主目標はイラン海軍 SSM に A2AD の脅威を最も効率よく排除しつつ、最終的に空輸、空中機動、水陸両用戦による着上陸に備え、戦場を整えることにあります。限りのある地上軍を戦略的要地に投じ、確保することが求められます。

© 2024 GMT Games, LLC

また連合国陣営は、動員態勢下シナリオの他は地上軍をほとんど持たず開始するため、この経験では、一般的ゲームとは逆に、序盤ターンでは活動の余地が少ないため、ゲームが速やかに進行するでしょう。

上級ゲーム・シナリオ・ノート

大半のシナリオと同様に「戦略的奇襲」は両陣営が戦争への道を速やかに歩むことを前提としたレベルです。しかし、ここに一捻りがあり、名目上の攻撃側である連合国陣営が最も準備不足であるという設定です。このシナリオは合衆国と参戦同盟国にとって厳しいものであり、少ない兵力量で開始し、高度な VP を獲得しなければならないからです。連合国プレイヤーはゲーム開始前の VPs消費を控えめにする必要があります。

「戦術奇襲」シナリオは、連合国プレイヤーがより多くのおもちゃをもち即座に展開できるため、最もバランスが取れたシナリオです。「動員態勢下」シナリオは連合国の遊び場です。

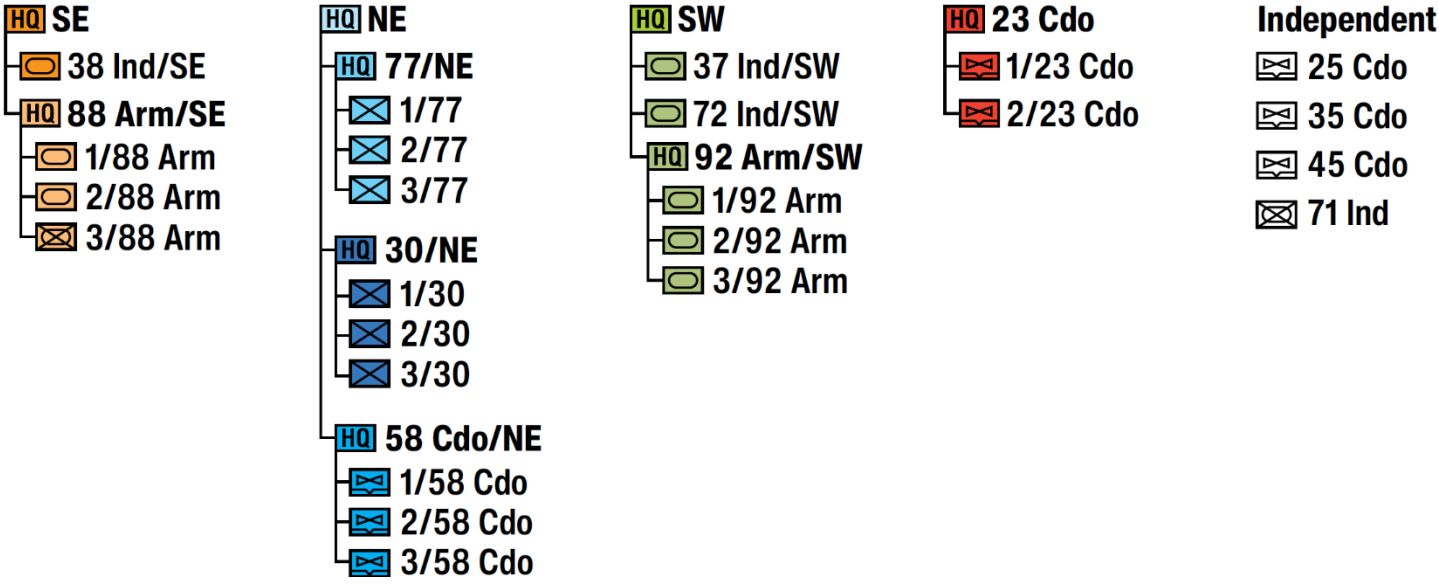
全てのシナリオ上、非連合側プレイヤーは、敵が自身より相手が格上であり、特に空戦では最終的に圧倒されることを理解した上で戦争を遂行する必要があります。彼は限られた兵力量を賢明に活用しなければならず、その中には弾道ミサイルによる致命的降雨や、規模をはるかにしのぐ地上軍などが含まれます。後者は、シナリオで連合国の勝利に地上に地歩を持たなければならないとされているシナリオで重要です。

「Next War: Iran」はシリーズの他のゲームと組み合わせることもできますが、スタンド・アロンで刺激的な体験を提供することを目指している。海軍 SSM カウンターや哨戒艇トラックのような新規要素を導入し、連合国の少数地上軍や勝利へのいくつかの道筋を加えたことで、プレイヤー諸氏に新しくエキサイティングな方法で「Next War」筋肉を鍛えてもらいたいと願っています。お楽しみいただけることを心より祈念します！

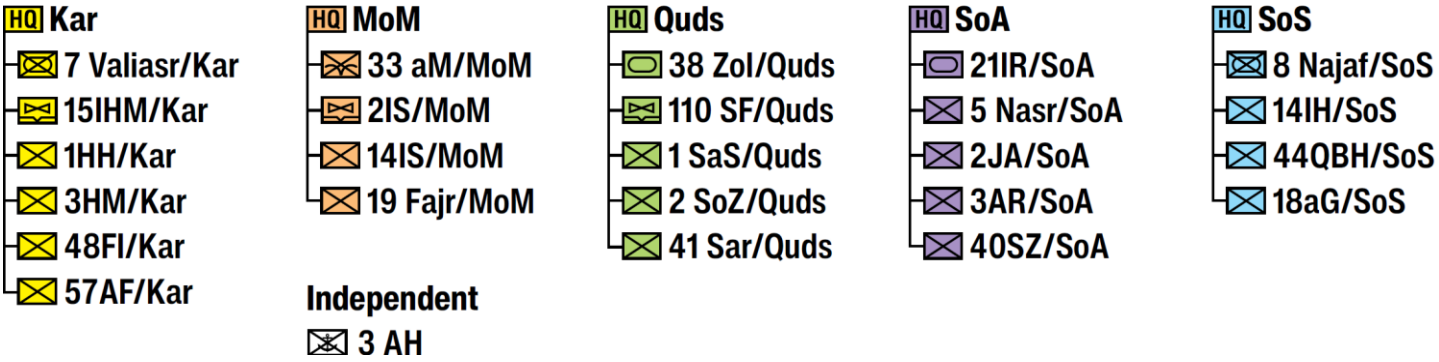
© 2024 GMT Games, LLC

イラン軍の戦力組成

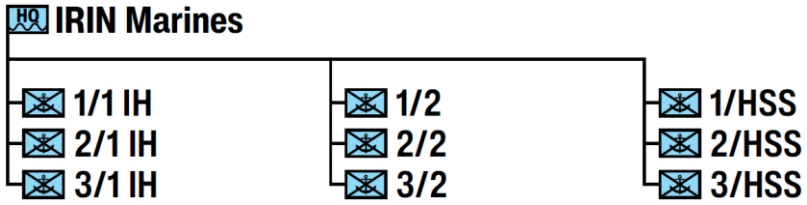
イラン・イスラム共和国正規陸軍[Islamic Republic of Iran Army Ground Forces]（IRIGF）



イスラム革命防衛隊陸軍[Islamic Revolutionary Guard Corps]（IRGC/IRGCN）



イラン・イスラム共和国正規海軍[Islamic Republic of Iran Navy]（IRIN）



NWI クレジット[Credits]

原典「Crisis: Korea 1995」デザイン：Gene Billingsley
「Next War シリーズ」デザイン：Mitchell Land
「Next War：Iran」デザイン：Mitchell Land
「Next War：Iran」デベロッパー：Ralph Shelton
アート・ディレクター：Justin Martinez
パッケージ・デザイン、マニュアル、プレイ支援カード、マップ・アート：Justin Martinez
カウンター・アート：Charlie Kibler, Justin Martinez, Mark Simonitch,
校正/プレイ・テスター：Nate Basham, Don Carey, Michael Gore, Johan Halvarsson, Don Levick, Chris Longtin, Justin Martinez, Mark McDaniel, James Stuart, Dan Stueber, Geoff Wickham, Evan Yoak
製作指揮：Kai Jensen
プロデューサー：Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley, Mark Simonitch

© 2024 GMT Games, LLC