



# NEXT WAR: IRAN



## 標準および上級シリーズ・ルール[STANDARD & ADVANCED SERIES RULES]

### 目次

#### 標準シリーズ・ルール[Standard Series Rules]

1.0 概説[Introduction] .....	2
2.0 内容物[Components].....	2
3.0 プレイの標準手順[Standard Sequence of Play]....	4
4.0 気象[Weather] .....	4
5.0 イニシアティブ[Initiative].....	5
6.0 航空戦力[Air Power].....	5
7.0 制海および艦船ルール[Sea Control and Naval Rules].	8
8.0 移動[Movement] .....	10
9.0 戦闘[Combat].....	17
10.0 増援[Reinforcements].....	22
11.0 補充[Replacements] .....	22
12.0 勝利条件[Victory] .....	22
13.0 オプション[Optional].....	23
14.0 上級ゲーム解説[Advanced Game Introduction]	
.....	24
15.0 上級ゲームの内容物[Advanced Game Components]	
.....	24

#### 上級シリーズ・ルール[Advanced Series Rules]

16.0 上級移動ルール[Advanced Movement Rules] ..	25
17.0 上級海軍ルール[Advanced Naval Rules] .....	25
18.0 編制、HQ、砲兵[Formations, HQs, & Artillery].	27
19.0 補給[Supply].....	29
20.0 特殊部隊[Special Operations Forces].....	31
21.0 探知・捕捉[Detection].....	33
22.0 航空戦力[Air Power].....	33
23.0 空対地ミッション[Air-To-Ground Missions].....	36
24.0 防空網[Air Defenses] .....	38
25.0 移動と輸送[Movement and Transport] .....	40
26.0 戦域兵器[Theater Weapons].....	41
27.0 ヒットと損害[Hits and Damage].....	41
28.0 国連決議[UN Resolutions] .....	45
29.0 上級ルールの異なるプレイ[Advanced Rules Alternate Play]	45
30.0 特別なユニットの注記[Special Unit Notes].....	46
インデックス .....	47

# 標準ゲーム・ルール[STANDARD GAME RULES]

## 1.0 概説[Introduction]

「Next War」シリーズは GMT Games が出版した「Crisis: Korea 1995」のシステムを基に、潜在的紛争と近代戦の様相をアップデートし、拡張した版である。本ルールは以前のルールを上書きし、全「Next War」シリーズのゲームに適用するものである。

デザイン・ノート: トーマスへ(そして対戦相手にも)!

本シリーズのゲームはいくつかの潜在的な政治的ホットスポットの近未来戦に焦点を当てている。プレイヤーは紛争中の対立する陣営の陸・海・空の軍事力をコントロールする。提供するシナリオでプレイヤーは現代の紛争がどのように展開するかを多角的に検証できる。現代戦では長期にわたる消耗戦は生じないと見積もっている。現代兵器の破壊力の全面的使用により、交戦国らの供給能力を上回る速度でそれらを射耗してしまう。従って、このような戦争は必然的に短いものになると我々は考えている。拡大された近代軍事作戦が直面する、兵力と軍需品の双方の急激な消耗の中、両陣営は速やかで決定的な勝利を追求することになる。

「ルールブックは指針として存在する、であるが…これらは成功を保証するものではない」

—ランダム・ボッドキャスト—

### 1.1 用語集[Glossary]

AAA – 高射砲[Anti-Aircraft Artillery] [訳補:「トリプル・エー」と発音される]

ADF – 防空網・防空射撃[Air Defense Fire]

Am Pt – 空中機動ポイント[Airmobile Point]

AMPH – 揚陸艦ユニット[Amphibious Naval Unit]

AP – 航空ポイント[Air Point]

ARTY – 砲兵[Artillery]

AS – 攻撃力[Attack Strength]

ASW – 対潜戦[Anti-Submarine Warfare]

AWACS – 早期警戒管制機[Airborne Early Warning and Control System]

CIWS – 近接防空火器(システム)[Close In Weapons System]

CM – 巡航ミサイル[Cruise Missile]

CS – 戦闘支援[Combat Support]

CV/CVN – 航空母艦ユニット[Carrier Naval Unit]

CW – 化学兵器[Chemical Weapons]

DET – 探知・捕捉[Detection]

DRM – サイの目修整値[Die Roll Modifier]

DS – 防御力[Defense Strength]

ER – 効率値[Efficiency Rating]

GSR – ゲーム特別ルール[Game Specific Rules]

GT – ゲーム・ターン[Game Turn]

HQ – 司令部[Headquarters]

LI – 軽歩兵[Light Infantry]

MA – 移動力[Movement Allowance]

MSU – 移動補給処ユニット[Mobile Supply Unit]

RP – 補充ポイント[Replacement Point]

SAG – 水上アクション・グループ海軍ユニット[Surface Action Group Naval Unit] [訳補:「SAG:サグ」と発音される]

SAM – 地(艦)対空ミサイル[Surface-to-Air Missile]

SCUD – スカッド。弾道ミサイルの種別[type of Ballistic Missile]

SOP – プレイ手順[Sequence of Play]

SP – スタック値[Stacking Point]

TEC – 地形効果表[Terrain Effects Chart]

VP – 勝利得点[Victory Point]

ZOC/EZOC – (敵の)ゾーン・オブ・コントロール[(Enemy) Zone of Control]

### 1.2 丸め方[Rounding]

特に注記のない限り、分数は常に直近の整数に切り上げる。

## 2.0 内容物[Components]

各「Next War」シリーズのゲーム特別ルールのマニュアルには、そのゲーム固有の要素が記述されている。

### 2.1 マップ[Maps]

ほとんどのゲームにはヘクスのある作戦マップ[Operational Map]とエリア移動に使用する戦略ディスプレイ[Strategic Display]が付属されている。詳細は各ゲーム特別ルール(GSR)を参照すること。

### 2.2 カウンター[Counters]

各ゲームの 9/16 インチ・カウンターは、戦闘ユニット、航空機、海軍ユニットを表している。多様なゲーム・マーカーも含まれている。ユニットは GSR 記載の通り国籍別に色分けされている。カウンターの見方は、ユニット種別識別表[Unit Type Identification Chart](2 ページかプレイ支援表)を参照すること。

デザイン・ノート: HQや航空機ユニットがゲームに同梱されていますが、標準ゲームではセットアップすることも使用することもありません。

地上ユニットと規模: カウンターには攻撃力(2.3.1 項) – 防御力(2.3.2 項) – 移動力(2.3.5 項)の記載のある各ユニットが地上ユニットである。一部のユニットはユニット種別ボックス[unit type box]の直上に規模のマークが付いている。ユニット種別識別表を参照のこと。「戦闘ユニット」とは攻撃力が0より大きい地上ユニットのことである。

### 2.3 地上ユニットの能力値の説明[Explanation of Ground Unit Values]

#### 2.3.1 攻撃力(AS)[Attack Strength (AS)]

ユニットが地上戦闘で攻撃時に使用する戦闘能力。

#### 2.3.2 防御力(DS)[Defense Strength (DS)]

ユニットが地上戦闘で防御時に使用する戦闘能力。

##### 2.3.2.1 カッコ付き防御力[Parenthesized DS]:

カッコ内に DS があるユニットは、単独または他のユニットと防御する場合に限り、この値を使用する。

##### 2.3.3 効率値(ER)[Efficiency Rating (ER)]

ユニットの士気、訓練、ドクトリン、団結力、補助武器システムなどのこと。戦闘時のコラム・シフトを決めるためにも使用する。また、いくつかの目的のため、ER チェックで使用する。チェック時、1 個サイ振りをする(2.6 項)。出目が ER 以下なら成功、そうでなければ失敗である。ユニットの評価が 6 以上のユニットはエリートと見なせる。多様なゲーム中の効果によりユニットの ER 値は減少するが、1 より下になることはない。

### 2.3.3.1 ER チェック[ER Checks]

ER は各種の目的でチェックされる。チェック実施時、1コサイ振りをする(2.6 項)。出目が ER 以下であれば、そのユニットは成功し、その他は失敗である。

### 2.3.4 ユニット/編制 ID[Unit/Formation ID]

各ユニットには、編制上の呼称(大隊[Battalion]、旅団[Brigade]、師団[Division])や上級部隊[parent formation]ID(軍団[Corps]や師団[Division])が記載されている。これは左上隅にあるユニット/上級部隊の形で示される(例示: 1/101 は第 101 師団第 1 旅団、1/VIII は第VIII軍団第 1 師団の意)。またユニット種別の記号は、ユニットの上級部隊の識別のため着色されている。

### 2.3.5 移動力(MA)[Movement Allowance (MA)]

1度の友軍移動セグメント[friendly Movement Segment]に1個のユニットが消費できる移動力(MA)の最大値である。

### 2.3.6 セットアップ・ヘクス/エリア[Setup Hex/Area]

多くのシナリオ開始時や増援のコード(イタリック体で表記)、進入ヘクス、市街、国家におけるユニットの配置場所。

### 2.3.7 スタック値[Stacking Value]

1個のユニットが1つのヘクス内に占める空間の量のこと。

## 2.4 航空機および海軍ユニットの能力の説明[Explanation of Air and Naval Unit Values]

### 2.4.1 空輸能力[Airmobile Transport Capacity]

SP(複数)による制限のある各海軍ユニット固有の空輸能力。

### 2.4.2 戦闘支援(CS)値[Combat Support (CS) Rating]

友軍ユニットが関与している地上戦闘を支援する戦闘ヘリや海軍ユニットの能力である。攻撃時にはマイナスのサイの目修整値(DRM)を、防御時にはプラスの DRM を与える。

### 2.4.3 航続力・射程[Range]

戦闘ヘリや海軍ユニットが CS ミッションを行えるヘクスの距離を表す。ヘリコプターでは移動できるヘクスの距離を表し、また砲兵火力支援[Artillery Combat Support]では射距離をヘクス数で表わしている。

### 2.4.4 輸送能力[Transport Capacity]

揚陸艦ユニット[Amphibious Naval Unit](AMPH)が全海ヘクスで輸送できる海兵隊軍種の SP 量。

## 2.5 諸表[Charts and Tables]

プレイヤー支援カード類[player-aid cards]やマップには、プレイに必要な全ての諸表が含まれる。プレイヤーは各種ゲーム機能进行处理する際に容易に参照できるよう、ゲーム・マップの近くの卓上に各種プレイヤー支援カードを配置した方がよい。

## 2.6 サイコロ(単数)[The Die]

付属の 10 面体サイコロは戦闘やその他ゲーム・メカニズムを解決するため使用する。「0」の出目は全て10ではなく、0と解釈する。

## 2.7 ゲームのスケール[Game Scale]

マップの縮尺は1ヘクス当たり7.5マイル(12キロ)である。ユニッ

トの規模はおおむね師団と旅団であるが、一部ユニットを表現するため大隊と連隊も使用されている。各ゲーム・ターンは約3.5日間である。

## 2.8 特別なユニットの注記[Special Unit Notes]

### 2.8.1 合衆国陸軍旅団戦闘チーム(BCT)[US Army Brigade Combat Teams (BCT)]

合衆国陸軍ユニットは本ゲームでは一般に旅団戦闘チーム(BCT)として表現される。BCT には三種類ある: 歩兵(IBCT - 3-4-4、または 3-4-24(空中機動装備)、ストライカー[Stryker(SBCT - 4-5-8)、機甲[Armored](ABCT - 7-7-8)。

### 2.8.2 USMC 任務部隊[USMC Task Forces]

合衆国海兵隊の部隊は通常大隊として描かれており、プレイヤーが望むように柔軟に運用できる。しかし、作戦上、海兵隊はしばしば任務部隊[Task Force]として旅団化されている。この能力を表すために、カウンター・ミックスには任務部隊カウンター(例: I TF)が用意されている。これらカウンターは以下の構成の USMC ユニットがスタックしている場合、いつでも再編成フェイズで編組できる。

・I TF: 2 個歩兵大隊、1 個機甲大隊(あるなら)および1個 LAR 大隊

・II & III TF: 3個歩兵大隊および 1 個 LAR 大隊

大隊中のどれかが打撃マーカーを持っているなら、新 TF ユニットは編組完結時に最も悪いマーカーを「継承」する。ひとたび TF を編組すると、構成ユニットは分割できない。

## 30.4 哨所[Combat Outposts]

哨所(CO)は、セットアップ中のシナリオに記載がある場合、マップ中にマークされている境界線(破線)に隣接するいずれかのヘクスにつき1個まで配置する。

CO マーカーはユニットとして扱われるが、移動能力や種別、ZOC もなく、孤立の効果により除去または降伏するまで、ゲーム中ずっと最初に配置されたヘクスに留まらなければならない。

CRT で退却やステップ・ロスの結果を要求された場合、戦闘した COs は除去される。COs は防御側ユニットがいずれの効率値[efficiency]コラム・シフトを使用したかに関わらず、戦闘の最初のステップ・ロスとして選択されなければならない。

COs は戦闘による損失のために 1 個の「ステップ」としてカウントされるが、スタック値はない。これらは当該ヘクスに「無償で」スタックする。

## 30.5 「海兵隊」ユニット[“Marine” units]

ユニット種別識別チャートで海兵隊と類別される全てのユニットは、水陸両用強襲や着上陸を行える。

「錨[anchor]」記号のない非 HQ 海兵隊ユニットは、港湾でしか AMPH に搭載できない。

### 2.8.5 ロシアの空挺/空中機動[Russian Airborne/Airmobile]

ロシアの空挺、空中突撃連隊(複数)には軽歩兵と自動車化の 2 種類の編成がある。連隊カウンターを 1 度につき1バージョンだけマ



ップに配置できる。プレイヤーは以下のように選択した輸送手段を使用する際に、どちらかのカウンターを配備できる：

### 2.8.5.1 空輸[Air Transport]

ロシアの自動車化空挺[Motorized Airborne]ユニットは、歩兵ユニット同様に空輸を使用できるが、(8.5.2 項の例外として)その際、スタック価を2と数える。

### 2.8.5.2 空中機動輸送[Airmobile Transport]

空中機動ポイントを使用してユニットを輸送する場合、自動車化カウンターはスタック価を2と数える。つまりユニットを輸送するには空中機動ポイントが2必要となる。

### 2.8.5.3 空挺輸送[Airborne Transport]

投降下/空挺輸送を使用する場合、プレイヤーは師団/連隊につき、軽歩兵か自動車化か編成を選択しなければならない。自動車化を選択した場合、以後そのターンに最大2自動車化連隊(プラス1個HQ)が(GSR 5.4 項の制限に代わって)空挺輸送を行える。

### 2.8.5.4 編成の転換[Switching Configurations]

プレイヤーは友軍移動セグメント開始時にその編成を転換できる。自動車化から軽歩兵への転換は無制限である。標準ゲームでは道路を通して友軍マップ端ヘクスまで線を引ける場合のみ、軽歩兵から自動車化へ変換できる。上級ゲームでは、その時点で空挺以外の補給源まで LOC をたどることができる場合にのみ、軽歩兵から自動車化に変換できる。また上記の制限に従うことで自動車化ユニット・カウンターを空輸、空中機動、空挺輸送による輸送に切り替えることもできる。

## 3.0 プレイの標準手順[Standard Sequence of Play]

本ゲームはゲーム・ターン(GT)を繰り返してプレイしていく。

#### Current Phase

各GTは特定のフェイズ[Phase]に分かれており、どちらかのレイヤーが特定の順番でアクションを行う。「イニシアティブ・ターン[Initiative Turns]」の間は、プレイヤーはプレイ支援表記載の順に全てのフェイズを行う。「競合状態ターン[Contested Turns]」にはプレイ手順(SOP)に「イニシアティブ・ターンのみ[Initiative Turn Only]」と記されているターンを除いた、その他のフェイズをプレイする。

SOPに明記がないなら、イニシアティブ/第1プレイヤーは、特定のフェイズやセグメントにおいて、全てのアクションを先に割り当てや

解決をする。

プレイヤー諸氏は SOP にきちんと沿うこと。

デザイン・ノート：完全に拡張されたSOPはプレイヤー支援カードに提供しています。

## 4.0 気象[Weather]

GT1 の気象は常にイニシアティブ(5.0項)プレイヤーが選択する。

#### Current Weather

それ以後の各気象フェイズ中、イニシアティブ/第1プレイヤーは1個サイ振りをし、気象表[Weather Table]を参照し、そのGTの気象を決定する。マップ上の気象トラック[Weather Track]で現GTの気象を明示する。

### 4.1 気象の影響[Weather Effects]

全ての処理で、半分や4分の1にする際は切り上げをする。

#### 4.1.1 晴天[Clear]

・影響はない

#### 4.1.2 曇天[Overcast]

- ・ターン中、両陣営で空中機動ポイント(Am Pts)を半分にする。
- ・限定的全天候能力[Limited All-Weather Capability](GSR 参照)とされた陣営は、航空ポイントを半分にする。全天候能力を有しない、とされた陣営は4分の1にする。
- ・全ての戦闘ヘリはこのGTに1つのみミッションを行える。

#### 4.1.3 荒天[Storm]

- ・本ターンに航空、空中機動、海上の移動/輸送(海輸)は行えない。
- ・限定的全天候能力とされた陣営は、そのAPは4分の1となる。全天候能力なしとされた陣営はAPを受け取れない。
- ・全ての地上移動は地形効果表(TEC)の「荒天[Storm]」欄を使用し移動コストを決定する。
- ・ユニットは戦闘後前進として防御側が開けたヘクスにのみ前進できる。
- ・増援に影響する場合がある。GSRを参照。
- ・全ての海軍ユニットは、友軍の港湾[Port]や友軍海域[Sea Zone]に移動しなければならない。
- ・戦闘ヘリはミッション実施できない。  
例外：基地転換[Rebase]はできる。
- ・上級ゲームでは電子的搜索(21.3 項)の数を減らす。



## 5.0 イニシアティブ[Initiative]



ゲーム・ターンは 2 種類の内の1つとなる: イニシアティブ・[Initiative]ターンか競合状態[Contested]ターンである。

各 GT のイニシアティブ/航空/海軍[Initiative/Air/Naval]フェイズにおいて、プレイヤーはどちらの陣営が「イニシアティブ」を持っているかを決定する。イニシアティブを有するプレイヤーは各移動フェイズと戦闘フェイズにおいて先に移動し、突破[Exploitation]移動や戦闘も行える。イニシアティブを持たないプレイヤーにはリアクション移動や戦闘と同様にエリート・リアクション[Elite Reaction]移動が認められる。

どちらのプレイヤーも「イニシアティブ」を有しない場合、そのターンは「競合状態ターン」としてプレイする。競合状態ターンでは、最後にイニシアティブを持っていたプレイヤーが先に移動し戦闘し、先手プレイヤーとなる。

### 5.1 イニシアティブの決定[Initiative Determination]

各シナリオのルールでゲーム開始時にどちらの陣営がイニシアティブを持っているか、またどの程度の期間、自動的に保持するかが決められている。指定されたターン数の間、全てのターンがイニシアティブ・ターンとしてプレイする。そのターン後、各 GT のイニシアティブ/航空/海軍フェイズでは、プレイヤーは前 GT の実績を確認し、どちらかがイニシアティブを得ていたか、競合状態ターンを判断する。結果として得られるパフォーマンス・コンディションとターンの種類は以下の通り:

#### 5.1.1 先行ターンがイニシアティブ・ターンの場合[Preceding Turn Was an Initiative Turn]



いくつかのシナリオでは「イニシアティブ勝利得点[Initiative Victory Points]」(VP)の値が記載されている。(12.1項)この値はターンごとにどちらの陣営がイニシアティブを持つかを決定するための基礎となる。ゲーム情報ディスプレイ[Game Information Display]に必要な VP を示すため専用のマーカーを用いる。

プレイヤー諸氏は前ターンで獲得した VP 値を確認して、現在のターンのイニシアティブを決定する。一方のプレイヤーがシナリオで VP の必要量を獲得し、他方のプレイヤーが獲得できなかった場合、必要な VP を獲得したプレイヤーが現在のゲーム・ターンの「イニシアティブ・プレイヤー」となる。

いずれか、または両者が前 GT でイニシアティブに必要な VP 値を達成できていない場合、どちらのプレイヤーもイニシアティブを獲得できず、現在のターンは競合状態ターンとなる。

#### 5.1.2 先行ターンが競合状態ターンの場合[Preceding Turn Was a Contested Turn]

前ターンの両プレイヤーの VP を確認する。より多くの VP を獲得したプレイヤーが新しいイニシアティブ・プレイヤーとなり、新しいイニシアティブ GT が始まる。獲得した VP が等しい場合、競合状態ターンを継続する。

**デザイン・ノート:** 本メカニズムはイニシアティブ陣営が持つ、失速するまでの間のモメンタムの優位で推進し、戦果を拡張[Exploitation]し、平押しする、戦闘行動の浮沈を描いています。一定のモメンタムを

維持できない場合、両陣営が再補給、増援、打撃[strike]によりイニシアティブを再獲得するべく、短い小康が生じます。あるいは(頻繁にはないですが)、非イニシアティブ陣営が戦闘のモメンタムを劇的に逆転させる目覚ましい戦果によってイニシアティブを奪い取るかもしれません。

## 6.0 航空戦力[Air Power]

**デザイン・ノート:** 近代戦において、両陣営は戦闘支援[combat support]を航空戦力に大きく依存することになります。西側陣営と対峙する各国軍隊は、突撃の先鋒に強力な支援を提供すべく、開戦時に急襲する準備を調えていることでしょう。これらの戦力は大規模な損耗を受け、開戦後数週間以内に完全に失われてしまうことはほぼ既定事項ですが、初戦の数日間に与えられた「機勢[impetus]」は戦争の帰趨を左右する要因になりえます。

連合国陣営は、一般的に、軍用機の数とミッション出撃数に(ほとんどのシナリオで奇襲の影響があるため)不足を感じるようになります。ですが、連合国の急速な増援は、開戦から数週間以内に航空戦力比を劇的に変化させます。その時までには敵の先鋒が弱体化したものと見なすなら、連合国の作戦立案者は当然この航空戦力が決定的な存在になると考えるでしょう。

### 6.1 航空ポイント[Air Points]



各陣営は標準ゲーム航空ポイント表[Standard Game Air Point Chart]の現在のゲーム・ターン欄を参照し、サイ振りする。天候、航空基地の支配、恒久的損害[permanent losses]や空母の存在でサイの目修整を行う。その陣営の修整されたサイの目は各 GT に何ポイントの航空ポイントを受け取れるかを示している。航空ポイントは天候により修整される前に決定される。

### 6.2 割り当て[Allocation]

航空ポイントは地上の戦闘支援[Combat Support]や掩護ミッション[Escort mission]に割り当てができる。使用した場合、プレイヤーはゲーム記録トラック[Game Record Track]上の AP マーカー(訳注:左掲のマーカー)を減少させる。ターン終了時に未使用ポイントは失われる。ミッションに割り当てられた航空ポイントは防空網[Air Defense Fire](ADF)の対象となる場合がある。

#### 6.2.1 戦闘支援(CS)ミッション[Combat Support (CS) Missions]

地上戦闘を解決中、各陣営は戦闘支援(CS)のため航空ポイントを割り当てることができる。攻撃側が先に最大 4 ポイント、次に防御側が最大 2 ポイントを割り当て可能。ADF を耐えたポイントは各々割り当てプレイヤーに有利に1つサイの目修整を受ける。防御側のそれから攻撃側の戦闘支援値を引くこと。

#### 6.2.2 掩護ミッション[Escort Missions]

各プレイヤーは空中機動[Airmobile]、空輸[Air Transport]、降投下[Paradrop]、基地転換[Rebasing]の各ミッションに1~2航空ポイントを割り当てできる。この掩護は ADF に対し有利な DRM を提供する。掩護のポイントは ADF から攻撃を受けることはない。だが、掩護されているユニットは、掩護している航空ポイントごとに+1DRM を受け取る。

戦闘支援ミッションは援護できない。



### 6.3 航空ポイントの撃破[Air Point Destruction]



航空ポイントは様々な理由で永続的な損害[destroyed]をうけることがある。

撃破された[destroyed]航空ポイントは、各ターンの航空ポイントの合計から減算される。各プレイヤーは永久に失われた航空ポイントを同梱のマーカーで追跡する。

航空優勢[Air Superiority](AS)判定中に航空ポイントと比較する場合(6.4 項)、各プレイヤーは自身の航空ポイントを0以下には決してできない。代わりに最小値の1を使用する。

#### 6.3.2 航空基地の喪失[Loss of Airbase]

プレイヤーが敵国にある航空基地[Airbase](飛行場[Airfield]ではない)の支配(8.4 項)に成功したなら、1 個サイ振りする。出目が「0~2」なら敵の航空ポイントは永久に失われる。出目が「3~9」なら航空ポイントの損失は起こらない。

#### 6.3.3 ADF による損害[Loss from ADF]

同様に航空ポイントは ADF によって永久に失われ得る。戦闘支援[Combat Support]を行うプレイヤーが ADF 表でアスタリスク(\*)の結果を出した場合、そのプレイヤーは必ず印刷された結果に加え1航空ポイントを永久に失う。

### 6.4 航空優勢[Air Superiority]



各 GT のイニシアティブ / 航空 / 海軍 [Initiative/Air/Naval]フェイズ中、両プレイヤーはそのターンの航空優勢レベル[Air Superiority Level](ASL)を決定する。このため、両プレイヤーは現 GT に受け取る自身の航空ポイントと比較する。その後マップ上の表に従いそのゲーム・ターンの ASL を決定する。

両プレイヤーは航空優勢マーカーを航空優勢トラックの適切なスペースに置き、現ターンの ASL を表示する。競合状態[Contested]の場合は、マーカーを競合状態スペースに置くだけでよい。

例示: あるシナリオの GT1 に、連合国プレイヤーは「4」を出し、参照した結果7AP を受け取った。非連合側プレイヤーは「6」を出し3 AP を受け取った。これらをチャートで比較すると、連合国プレイヤーは航空ポイントを4~7多く受け取ったので「有利[Advantage]」を獲得したことが判明した。

### 6.5 ヘリコプター[Helicopters]

デザイン・ノート: AH-64アパッチやソ連製のMi-24ハインドのような近代的戦闘ヘリは柔軟な、恐るべき兵器であり、多くの国家の軍備や戦闘計画において欠かすことのできないものになっています。本ゲームでは、ポイント・システムによる抽象化を行わず、明示的にモデル化しています。

#### 6.5.1 運用拠点[Basing]

戦闘ヘリはどの航空基地や飛行場でも運用の拠点とすることができる。また航空基地や飛行場のない都市[Urban]や市街[city]ヘクスにも拠点とすることができる。ヘリは基地転換をしない限り、現在の拠点ヘクスからミッションを開始し、終了する。

#### 6.5.1.1 拠点の限界[Basing Limits]:

各飛行場、市街、都市ヘクスは 1 個ヘリ・ユニットを運用できる。各航空基地は 3 個ヘリ・ユニットまで運用できる。合衆国海兵隊[USMC]の戦闘ヘリは AMPHs(6.5.5 項)を拠点にできる。  
例示: ユニットが基地のオーバーラン(6.5.1.3 項)でスタック・オーバーは許容されるが、次GTに基地転換しなければならない。

#### 6.5.1.2 基地転換[Rebasing]:

1 個ヘリ・ユニットは友軍の移動セグメントに、印刷されている 2 倍の距離まで進出し基地転換することができる。基地転換したユニットは、そのゲーム・ターンにミッション[mission](6.5.2 項)を行えない。基地転換した後、後述するように戦闘ヘリを180度回転させ、そのターンにミッションを行えないことを示す。

デザイン・ノート: 航空機支援器材や人員の移動に必要な時間を反映しています。

#### 6.5.1.3 基地のオーバーラン[Base Overrun]:

敵戦闘ユニット(2.2 項)がヘクスに進入した場合、そのヘリは実施したミッションの回数や現在の気象にかかわらず、直ちに基地転換できる。1 個ヘリ・ユニットは友軍の移動セグメントに、印刷されている 2 倍の距離まで進出し基地転換することができる。しかしながら、ADF(6.6 項)を受けなければならない(上級ゲームの探知も含む)。中断の結果は無視する。そのユニットが新たな航空基地/飛行場に到達できない場合は除去される。

#### 6.5.2 運用数の限界[Limits on Use]:

戦闘ヘリにつき1GTに2回のミッションを遂行できるが、どのセグメントにおいても1回を超えてはならない。各ミッション終了後、その拠点ヘクスでヘリを 90 度回転させる。180度回転した戦闘ヘリにはミッションを行う資格がない。各ゲーム・ターンの再編成[Reorganization]フェイズに全ての戦闘ヘリを通常の向きに戻す。戦闘ヘリは高山では戦闘支援が行えない。

#### 6.5.3 戦闘支援ミッション[Combat Support Missions]

両陣営は戦闘ヘリから防御側ヘクスまでの航続力内にあるヘクスへの経路を指定し、向きを変え、追跡することで 1 件の戦闘ヘリ、戦闘支援ミッション(航空ポイント(6.1 項)と同様の効果を持つ)のためにヘリを使用できる。

戦闘解決のため、攻撃側は最大2個のヘリを、防御側は 1 個のヘリを割り当てられる。ヘリがADF(6.6 項)を耐えたなら、各ヘリはその戦闘支援値[Combat Support Value]に等しい有利な DRM を提供する。

プレイ・ノート: 実際にユニットをヘクスに沿って移動させる必要はなく、目標を示して、割り当てて、向きを変え、サイ振りすれば大丈夫!

#### 6.5.4 航空基地/飛行場の喪失・損害・復旧[Loss of Airbase/Airfield, Damage, & Repair]

敵がヘリの運用拠点ヘクスを支配した場合、支配を得たプレイヤーはそのヘクスにいる敵ヘリ 1 個につき 1 個サイ振りをする。航空基地/飛行場の喪失表[Loss of Airbase/Airfield chart]を参照。

標準ゲームでは、ヘリは一度撃破されると、失われたステップや撃破後に再建したりすることはできない。地上戦闘で攻撃はできない。

プレイ・ノート: プレイヤー諸氏は基地のオーバーランにより即時の基地転換するか支配の交代を待つかを選択します。後者はより危険ですが、強制再配置の前に同ヘリで1回か2回使用できるかもしれません。

**6.5.5 合衆国海兵隊のヘリ[U.S. Marine Corps Helicopters]**  
合衆国海兵隊の戦闘ヘリは海上を拠点にすることができることを除けば、他の戦闘ヘリと同等の機能を持つ。海兵隊ヘリは友軍の揚陸艦ユニット[Amphibious Naval Unit(AMPH)]を運用上の基地にできる。AMPHが移動するとヘリ・ユニットも一緒に移動する(ミッションを遂行したとは見なさない)。海兵隊戦闘ヘリ・ユニットはAMPH ユニットが全海[All-Sea]ヘクス、港湾[Port]、近海[Inshore]ボックスに位置している場合のみミッションを遂行できる。これらは近海ボックスから関連する非作戦マップの陸上エリアに戦闘支援が(上級ゲームではヘリ打撃が)行える。

1 個 AMPH ユニットは基地として、1 個より多くの海兵隊ヘリを運用できない。1 個の海兵隊ヘリは他の戦闘ヘリと同様の方法で適格なヘクス(6.5.1 項)に基地転換することができる。

**6.5.6 ヘリと海輸[Helicopters and Sea Transport]**  
時として、プレイヤーは海輸[Sea Transport]を利用して戦闘ヘリを保持ボックス[Holding Box]中の港湾からマップ上の航空基地[Airbase]/飛行場[Airfield]/都市[Urban]/市街[City]ヘクスに移動させたい場合がある。この場合、ヘリは1/2SP と見なす。ヘリは港湾から任意の対象となるヘクスに移動させる(6.5.1 項)。当該ヘリはそのGTに他のミッションを行えず、移動後は180度回転させる(6.5.2 項)。

**6.6 防空網(ADF)[Air Defense Fire(ADF)]**  
プレイヤーは、敵の各航空ミッションに対し、1 度の ADF を実施する。ADF の目的上、ミッションとは以下のように定義される：

- ある戦闘支援に割り当てられた全航空ポイント(6.2.1 項)
- 戦闘支援(6.2.1 項)や基地転換(6.5.1 項)に割り当てられた、各々個別の戦闘ヘリ[Each Individual Attack Helicopter]。
- 共に移動を開始・終了する空輸[Air Transport](8.5.2 項)、空中機動[Airmobile](8.5.4 項)、空挺(8.5.3 項)の各移動を使用したそれぞれのスタック。

敵国内[in an enemy country]またはEZOC(8.2 項)で空中機動を開始した各ユニットは、その移動を開始する前にユニットの起点ヘクスで追加の ADF を受ける。

航空優勢レベル(6.4 項)であるプレイヤーに有利[*favor*]または競合状態[*Contested*]なら、そのプレイヤーのミッション全体が同プレイヤーの本国や同盟国内で行われ、かつ起点ヘクスも目的地ヘクスも敵地上ユニットが存在するヘクス内、または隣接していない限り、航空ミッションは ADF の影響を受けることはない。

**プレイ・ノート：** 航空機や空中機動のスタックが一緒に進空し、異なるヘクスでミッションを終了する場合、それらは別々のミッションと見なされます。ADF が2 個ユニットを輸送している空中機動ポイントを撃破した場合でも、2 個のユニットはそのミッションを継続できます(しかし空中機動ポイントは撃破されたままです)。



**6.6.1 防空網(ADF)の解決[Air Defense Fire(ADF)]**  
ADF を使用するプレイヤーは現在の航空優勢レベルを示す ADF 表の欄を確認し、1 個サイ振りをし、その欄の下を読み、結果を確認する。

ADF 表の結果はミッションの種別により異なる。両プレイヤーは6.6.1.1 項で示す全ての結果が直ちに適用され、各種の DRM が適用されることを心すべきである。

**6.6.1.1 結果[Results]:**

—	「戦果なし」を表す。
避退 [Abort]	移動中のユニットは移動を開始したヘクスに帰投せねばならず、移動セグメントの残りでは移動できないことを示す。中断された空中機動ポイントは消費されたもの見なす。避退[Abort]は戦闘支援ミッションには何らの影響を及ぼさない。
(-x)	(訳補:xは)消費され戦闘支援が不能になった戦闘支援ポイント数を示す(ただし、残余の航空ポイントは戦闘支援が行える)。これは空輸/空中機動/投降下ミッションは影響を及ぼさない。
*	結果に含まれる[ <i>included in the result</i> ]とは、指定された結果に加え、航空戦力が永久に失われたことを意味する。 空輸ミッションの場合、輸送中の地上ユニットは1 ステップ・ロスを受けねばならない。その上、空中機動ポイントが輸送力を提供していた場合、1 ポイントが永久に失われる。 戦闘支援ミッションでは、ADF の目標の種別ごとに1 個航空ポイントが失われるか、戦闘ヘリが1 ステップ・ロスする(航空ポイントと戦闘ヘリは ADF により別個に攻撃を受けることを忘れずに)。

**例示 #1:** 1 個の(—)の結果が4 ポイントの航空ポイントに対して得られた場合、1 ポイントの航空ポイントは目標に到達できなくなった。しかし他の 3 ポイントは+/-3DRM を戦闘のため提供することに成功した。

**例示 #2:** 1 個の(—)の結果が完全戦力の合衆国(2/16)戦闘ヘリ[U.S. (2/16) Attack Helicopter]の結果が得られた場合、その戦闘支援値の内、1 ポイントだけが戦闘を支援することができ、戦闘に+/-1DRM を与えられる。

空中機動/航空ポイントの損失は永続的な損失であり、ゲーム記録トラックに計上することを忘れないこと。



## 7.0 制海および艦船ルール[Sea Control and Naval Rules]

**デザイン・ノート:** 特に合衆国は、世界の多くの地域に部隊を展開する手段としてシー・パワーに大きく依存しています。多くの国家が同規模の能力を持っているわけではありませんが、すべからく沿岸国は海浜、沿岸、遠洋という海軍作戦に関する主要な領域のそれぞれにおいて、ある程度のレベルのシー・パワー投射能力を有しています。

ゲームにおいて、我々はこれら海戦を大幅に抽象化しました。海戦の結果から判断すべき唯一重要な情報は「港湾や海岸堡との間で兵力と補給物資を移動できるのか？」です。従って、我々は制海を決するためのサイ振りを選択しました。

### 7.1 海洋ゾーン・ボックス[Sea Zone Boxes]

海洋ゾーンには通常「海上[At Sea]」と「近海[Inshore]」の2つのボックスがある(8.5.6.2 項)。海上ボックスが存在しない場合、海洋ゾーン自体が海上ボックスとして機能する。各ボックスの状態は個別に決定され、特定のゲーム・アクションと海軍ユニットの能力に影響を与える。支配の変更は航空/海軍フェイズ[Air/Naval Phase]時にのみ変化する。

### 7.2 支配[Control]

プレイヤー諸氏は晴天[Clear]及び曇天[Overcast]ターン中のイニシアティブ/航空/海軍フェイズに、海上および近海ボックスを誰が支配しているか決定するため、各適格なボックスにごとに、1コサイ振りをする。海上や近海ボックスの支配が変わるとそのボックス内(または近海ボックスに関連する全海ヘクス内)の敵海軍ユニットは退却しなければならない(7.2.1 項)。

イニシアティブ/第1 プレイヤーは近海ボックスの支配を決定する:

1. 海上ボックスが競合状態[Contested]の場合、(どちらのプレイヤーも支配できていないため)近海ボックスのサイ振りは行わない。
2. 一方のプレイヤーが海上ボックスを支配し、また近海ボックスも支配している場合、近海ボックスのサイ振りは行わない。
3. 一方のプレイヤーが海上ボックスを支配しており、近海ボックスが競合状態[Contested]の場合、近海ボックスのサイ振りを行う。
4. 一方のプレイヤーが海上ボックスを、他のプレイヤーが近海ボックスを支配している場合、近海ボックスのサイ振りを行う。

次にプレイヤーは GSR で解説されている通り、特定の海上ボックスの支配のためのサイ振りを行う。適用可能な修整項目を適用し、制海表[Sea Control Table]の結果を確認する。

適切なマーカーを使用し支配を示す。マーカーがない場合、競合[Contested]エリアを示す。

近海ボックスの支配は関連する全海ヘクスの支配をも示す。

海軍ユニットの存在は制海に影響を与える可能性がある(7.2.2 項)。

#### 7.2.1 撤退[Retreat]

海軍ユニットは友軍支配か競合状態の際、海上ボックスから接続された近海ボックスか、隣接する海上ボックスに退却できる。近海ボックスに所在する場合、友軍支配か競合状態なら、関連する海上ボ

ックスか関連する近海ボックスの友軍港湾に退却できる。全海ヘクスか港湾に所在し、友軍支配か競合状態の場合、近海ボックスか関連する近海ボックスの友軍港湾に退却できる。退却できないユニットは除去される。ゲーム・ターン・トラックの4ターン先に配置し、そのターンの増援フェイズ中に増援として来援する。退却には競合海域移動[Contested Sea Movement]サイ振りは不要である(8.5.6.4.1 項)。

#### 7.2.2 海軍ユニットの制海への影響[Naval Unit Effects on Sea Control]

他の制海ルール(シリーズや GSR)に関係なく、CVN BG、CV BG、SAG は以下のように制海に影響を与える。

- ・ 両陣営のこれら種別のユニットが近海や海上ボックスに所在する場合、そのボックスは競合状態となる。
- ・ あるボックスが支配か競合状態にあり、各種別の海軍ユニットが両陣営または一方の陣営のみが所在する場合、常に制海のためのサイ振りをする。ただし海軍ユニットを有する陣営のみが制海を得られる。それ以外は競合状態となる。
- ・ これら種別の友軍と敵海軍ユニットは、それらが占拠する場所にかかわらず、海上ボックスおよび関連する近海ボックス双方に DRM を提供する。作戦マップの全海ヘクスに所在の海軍ユニットは関連する近海ボックスに DRM を提供する。港湾内の海軍ユニットは DRM を提供しない。

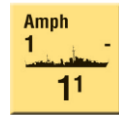
**例示:** 台湾海峡の近海ボックス[Taiwan Straits Inshore Box]内の合衆国CVNとSAGは、近海ボックスや、台湾海峡海上ボックスのどちらかの一つのサイ振りにそれぞれ+2と+1のDRMを提供する。

### 7.3 海軍ユニット[Naval Unit]

#### 7.3.1 海軍ユニットの戦闘支援[Naval Unit Combat Support]

海軍ユニットは戦闘支援のための戦力値[combat value]と射程を有する(9.6.1項)。これらのユニットは全海ヘクスからのみ、または GSR で許可されている場合には近海ボックスからも支援を行える。10ヘクス以内、又は同じ近海ボックスに敵海軍ユニットが存在しない限り、各戦闘セグメント[Combat Segment]ごとに1回、支援を提供できる。

#### 7.3.2 揚陸艦ユニット [Amphibious Units]



これらのユニットは3つの機能を持つ: 強襲揚陸[Amphibious Assault](8.5.8 項)のための兵力の移動、戦闘支援、海兵隊の空中機動(8.5.5項)。

##### 7.3.2.1 AMPH の変換[AMPH Conversion]:

いくつかの AMPH は裏面が SAG ユニット(7.3.3 項)になっている。これらのユニットは、(訳補:地上やヘリ)ユニットが搭載されていない友軍移動セグメントの中に、SAG 面に裏返すことができる。一旦裏返した場合、AMPH 面に戻すことはできない。

**デザイン・ノート:** これはミッションを終え港湾へ帰投する水陸両用戦艦艇と、シー・レーン防護のため制形された残余の掩護部隊を表しています。

#### 7.3.3 水上アクション・グループ(SAG)



##### [Surface Action Group(SAG)]

水上アクション・グループは、戦闘支援を提供し、制海の確立を支援するため存在する。



**7.3.4 航空母艦と空母航空団** [Aircraft Carriers and Carrier Air Wings]

標準ゲームでは空母戦闘群は3つの機能を提供する:  
(訳注: 2006 年から同種の編成は「空母打撃群: CSG/CSVG; Carrier Strike Group」と呼称されている)

1. 各 CV/CVN は、AMPH や SAG と同様に戦闘支援を提供する(艦砲射撃のために掩護部隊を分遣していることを表す)。
2. イニシアティブ/航空/海軍フェイズ中に友軍支配の近海ボックス又は全海ヘクスに所在する各 CV/CVN の航空ポイント(合衆国+2/その他+1)を航空ポイントの合計に合算する。
3. 海上ボックス又は競合状態の近海ボックスに所在する合衆国の各 CVN は+1航空ポイントを提供する。

上記はゲーム特別ルールで変更されうる。

**7.3.5 海軍ユニットの除去** [Naval Unit Losses]

全ての海軍ユニットは除去されない。

**7.3.6 海軍ユニットのスタック** [Naval Unit Stacking]

一方の陣営の海軍ユニットを望む数だけ海上、近海ボックスや港湾に配置できる。全海ヘクスに配置できるのは1個海軍ユニットだけである。

**7.4 潜水艦脅威レベルと対潜戦(ASW)レベル** [Submarine Threat and Anti-Submarine Warfare (ASW) Levels]

デザイン・ノート: 潜水艦脅威・ASWレベル、機雷のルールは標準ゲームと上級ゲームの双方で使用します。上級海軍ルールでは、プレイヤーは上級ゲームで海軍ユニットに対して使用できる空中発射および巡航ミサイル打撃[Strike]があります。これもまた抽象的ですが、ディティールと手間の妥協案だと確信しています。

**7.4.1 潜水艦脅威レベル** [Submarine Threat Level]

潜水艦脅威レベルは、プレイヤーの潜水艦と敵の海軍及び海輸の航海への影響、そしてそれをコントロールしようとする試みを表している。レベルは「0」以下になることはなく、トラック上の上限値を超えることもない。

**7.4.2 ASWレベル** [ASW Level]

対潜水艦戦(ASW)レベルは、潜水艦脅威レベルに対抗し、海軍や海輸の航海やコントロールする試みを支援する、プレイヤーのASW兵力の能力を表す。レベルは「0」以下になることはなく、トラック上の上限値を超えることもない。

デザイン・ノート: 原則的に非連合側プレイヤーが潜水艦脅威レベルを受け持ち、連合国プレイヤーがASWレベルを受け持つことになります。

**7.4.3 レベルの更新** [Changing the Levels]

以下のイベントは示されている通り、潜水艦脅威・ASWレベルの双方を即時に更新する。

- +1 友軍の海軍ユニットが増援として到着するたびに。
- -1 海軍ユニットが海上や近海ボックスから撤退を余儀なくされるごとに(標準ゲーム)。
- -1 友軍の海軍ユニットが「X」の結果を受けるたびに(上級ゲーム)。

- -1 元々支配していた友軍港湾が占領[captured]されたり、撃破[Destroyed]の結果ごとに(上級ゲーム)。
- +1 元々支配していた友軍港湾が完全に復旧[fully repaired]されるたびに(上級ゲーム)。

**7.4.3.1 潜水艦脅威レベルの更新** [Changing the Submarine Threat Level]:

ひとたびレベルが「0」に到達すると、それ以後は増加しなくなる。

**7.4.3.2 ASWレベルの更新** [Changing the ASW Level]:

例えレベルが「0」になっても、再びレベルを増加させられる。

**7.5 機雷戦** [Naval Mine Warfare]

機雷[Mine]は海軍兵力の港湾使用や着岸を抑止するための領域拒否型の兵器の一種である。カウンター・ミックス中の機雷マーカー数は、そのゲーム中に使用できる絶対数である。全マーカーがマップ上にあるか、または除去済みの場合、新たなマーカーを配置することはできないが、密度の増加はできる。機雷マーカーには機雷堰の有効性を表す数値が含まれる。

**7.5.1 機雷敷設戦** [Mine Laying]

機雷の敷設には複数の手段がある。機雷マーカーには「1」と「2」の2種類の密度レベルがある。1ヘクスにつき1個以上のマーカーは配置できないが、密度「1」のマーカーの密度は「2」まで増加することができる。機雷マーカーは港湾(8.3.1.9項)や海浜[Beach](8.3.1.7項)を含む全海ヘクスや沿岸[Coast]ヘクスに、以下の手段で配置できる:

**7.5.1.1 海軍ユニットの機雷敷設** [Naval Unit Mine Laying]:

移動に代えて、1個海軍ユニットがいずれの可能な移動フェイズ中に、自身の又は隣接ヘクスに密度「2」機雷マーカーを1個配置できる。機雷を敷設した海軍ユニットは競合海域移動サイ振り[Contested Sea Movement roll](8.5.6.4.1項)を行わずに機雷マーカーの影響エリア[Area of Effect](7.5.2項)から自由に退出できる。

**7.5.1.2 潜水艦の機雷敷設** [Submarine Mine Laying]:

プレイヤーは友軍移動フェイズ中に、任意で自身の潜水艦脅威レベルから1減じて機雷マーカーを敷設したり、増加させたりすることができる。潜水艦脅威レベルが1以下になる場合、そのプレイヤーはマーカーを敷設できない。

**7.5.2 対機雷戦** [Mine Clearing]

敵の機雷マーカーは関連する近海ボックスが友軍支配下なら、航空/海軍フェイズの対機雷戦[Mine Clearance]ステップ中に処分することができる。各プレイヤーは対機雷戦ステップに最大2個の機雷マーカーの処分を試みることができる。試みごとに別々のサイ振りをする。0~3の出目で機雷マーカーの密度を1減らし、2から1にするか、1を除去する。友軍海軍ユニットが影響エリア[Area of Effect]に存在する場合、出目を「-2」に修整する。

**7.5.3 機雷マーカーの影響エリア** [Mine Marker Area of Effect]

全海ヘクスに配置された場合、そのヘクスにのみ影響を与える。沿岸[Coast]ヘクスに敷設した場合、そのヘクスと隣接する全ての沿岸ヘクスに影響を与える。海軍ユニットや海輸を使用しているユニットが影響エリアに進入・退出する場合、機雷マーカーは競合海域移動[Contested Sea Movement]サイ振り(8.5.6.4.1項)の出目修

整を与える。同じ影響エリア内のあるヘクスから他のヘクスに移動する場合は 1 個サイ振りをする。重複する影響エリアは累積せず、かさなっている場合、同一の影響エリアと見なす。退却には影響しない。

## 8.0 移動[Movement]

各プレイヤーは各移動・戦闘フェイズに戦闘ユニットを移動させる機会がある。

### 8.1 スタック[Stacking]

スタック値(SP)は 1 個のヘクスに何個のユニットを積み重ねることができるかを決定するため使用する。以下のユニットは SP を持たないため、プレイ中に地上ユニットのスタックには影響を与えない:

- ・ 戦闘ヘリ[Attack Helicopters](ヘリには独自の基本ルールがある(6.5.1.1 項))。
- ・ 海軍ユニット[Naval Units](海軍ユニットには独自のスタック・ルールがある[7.3.6 項])。
- ・ 海岸堡[Beachheads]。
- ・ 全てのゲーム・マーカー。

#### 8.1.1 スタック限界[Stacking Limits]

**8.1.1.1 地上ユニットのスタック[Ground Unit Stacking]:**ほとんどの地形種別において、プレイヤーはペナルティ無しに 1 ヘクスにつき4SP より多くスタックすることはできない。プレイヤーは山地[Mountain]/高山[High Mountain]ヘクスにはペナルティ無しに3SP より多くをスタックできない。

例外: 他のユニットが存在しない限り、師団(2.2 項)編制(旅団、連隊、又は同一の上級部隊隷下の大隊(2.3.4項))のユニットは、常にペナルティなしで山地/高山以外の同一ヘクスにスタックすることができる。

**デザイン・ノート:** 本ルールは同一の「上級部隊呼称[higher Formation designation]」を持つユニットについて言及していますが、その文意を汲み取ってほしい。つまり、旅団、連隊や大隊からなる師団(換言すれば、HQが「XX」の部隊規模を持っている)級部隊のみが、このルールに基づき同一の編制呼称を持つものとしてスタックが許可されます。さらに言えば、これらはオーバー・スタックに当たらないため、そのペナルティを受けることはありません。

移動中および移動後にユニットは自発的にスタック制限違反できるが、スタック・オーバー・ヘクスを進入・通過・退出する道路移動は認められない。これは移動中のユニット/スタックが当該ヘクスに進入する前に、そのヘクスがすでにスタック・オーバーしていた場合のみ適用される。

移動終了時に限界値を超えたスタックは以下の悪影響を被る。

- ・ 全てのユニットの ER(2.3.3 項)は制限を超過する SP が1つあるごとに1つ減じる(1/2 は切り上げる)
- ・ ユニットのうち4SP のみ(山地/高山にあっては3)が攻撃または防御を行える。その他 SP は無視される。プレイヤーはユニットの SP を分割できない。  
*例示: 山地ヘクスに2SP ユニットの2個が存在する。3SP のみが攻撃または防御できるため、すなわち1ユニットのみが使用できる。*
- ・ 戦闘による損害は攻撃/防御をしたユニットから支払わなければならない。しかしながら、退却の結果は防御ヘクスに所在する全てのユニットが影響を受ける。

**8.1.1.2 混合国籍のスタック[Mixed Nationality Stacking]:**ゲーム特別ルールには一般的に単一ヘクスに複数国籍のユニットをスタックすることの影響ルールが記述されている。

#### 8.1.2 敵スタックの確認[Examining Enemy Stacks]

プレイヤーはプレイ中いつでも自由に敵のスタックを調べられる。

### 8.2 ゾーン・オブ・コントロール(ZOC)[Zones of Control(ZOC)]

あるユニット/スタックはそのスタック値[stack value]に基づきゾーン・オブ・コントロールを周囲に広げる。ZOC はユニット/スタックが配置されたヘクスとそれを取り囲む6ヘクスのそれぞれに存在する(例外あり)。ZOC は移動と退却に敵ユニットに影響を与えるが戦闘後前進[advance after combat]には影響しない。

#### 8.2.1 ZOC の要件[ZOC Requirements]

ZOC は単一の戦闘ユニット(2.2 項)か、最低2SPsを含む単一ヘクス内の戦闘ユニットのスタックにより、周囲のヘクスに広がる。

全海ヘクスで AMPH に搭載されている海兵隊[Marine]ユニットは隣接する地上ヘクスに ZOC を与えない。

#### 8.2.2 ZOC の効果[ZOC Effect]

- ・ ユニットの敵地上ユニットのいるヘクスに進入できない。  
*例外: 空中機動による移動なら敵の占めるヘクス上空を通過できる。*
- ・ 移動中の地上ユニットが敵 ZOC(EZOC)ヘクスに進入したら、そのセグメントの移動を終了しなければならない。
- ・ EZOC に退却したユニットは、追加のステップ・ロスを受ける可能性がある(9.8.5項)。
- ・ そのヘクスに退却していない友軍ユニットが存在しない限り、EZOC内で、ユニットはその退却を終了できない(9.8.4項)。
- ・ 友軍ユニットの存在しない EZOC ヘクスへの進入には追加の移動ポイント消費が必要になる(そのヘクスへ着陸した空中機動も含む)。
- ・ そのヘクスに友軍ユニットがいなければ、EZOCからの離脱には追加の移動ポイント消費が必要である(そのヘクスから空中機動を始めている場合も含む)。
- ・ セグメントにおいて認められている場合、EZOC で移動を開始し、他の EZOC に進入する場合、その他移動ポイントの全てを消費して直接移動できる。

#### 8.2.3 ZOC の限界[Extent of ZOCs]

ZOC は山地/高山(高速道路[highway]や道路[road]が通っていても)や都市ヘクスを除き、全ての地形種別に及ぶ。ZOC は河川[rivers]を越えて、全水面[all-water]、通過不能な地形ヘクス・サイド(フェリー[ferries]、貯水湖[reservoirs]、橋梁が渡されたヘクス・サイド[bridged hexsides]も含む)には及ばない。

加えて、ZOC は GT1 の最初の移動セグメントが終了するまで、シナリオ開始時に敵支配下にあるヘクスには及ばない。

掃討戦[Clearing]マーカー(8.4.1 項)の下に置かれたユニットは ZOC を持たない。



## 8.2.4 軽歩兵と ZOC[Light Infantry and ZOCs]



黄色の移動クラス[Mobility Class]を持つ地上ユニットは軽歩兵(LI)と見なす。単独で移動する LI ユニットのEZOCに関し、そのZOCが平地[Flat]や平地森林[Flat Woods]地形に及ぼしているのではない場合、以下の有利な点を持つ：

- LI は友軍の移動セグメントで移動中に EZOC を無視する(退却、空中機動の開始/終了時は無視できない)。
- LI は EZOC への進入で止まる必要はない。
- LI は EZOC への進入/離脱に追加移動ポイント消費はない。
- LI は EZOC から EZOC へ自由に移動可(十分な移動ポイントが残っていれば)。
- LI はエリート[Elite]と突破[Exploitation]移動セグメントに、EZOC でセグメントを開始した場合でも自由に移動ができる。

LI ユニットのEZOCの中または外で道路移動を使用した場合、上記のようにEZOCは無視できない。

## 8.3 地形[Terrain]

友軍移動セグメント中に各々新しいヘクスに進入する場合、移動ポイント(MP)の消費が必要である。この消費は進入する地形の種類、進入するユニットの移動クラス[Mobility Class]、天候によって決まる。地形効果表[Terrain Effects Chart]は2種類に分別できる：ヘクス地形[hex terrain]とヘクス内/ヘクス・サイド地形[in-hex or hexside features]。ヘクス地形は種別ごとに全てのユニットの戦闘への影響と進入 MP 消費量が記載されている。ヘクス内/ヘクス・サイド地形は全般的に戦闘や移動のため、下地になる地形に修整を与える。

### 8.3.1 地形の要素[Terrain Features]

移動と戦闘の詳細は地形効果表[Terrain Effects Chart](TEC)を参照すること。

#### 8.3.1.1 河川[Rivers]：

河川はヘクス・サイド地形である。河川は大きく2種類がある。大河川[Major]と小河川[Minor]である。ゲームによっては両種の河川が登場しないものもある。河川ヘクス・サイドを越えて退却はできない。

例外：軽歩兵[Light Infantry units](8.5.1項)

##### 8.3.1.1.1 大河川[Major Rivers]：

大河川は橋梁でのみ渡ることができる。加えて機能している橋梁[intact bridge]を使わない限り、大河川ヘクス・サイドを渡って戦闘をすることはできない。なお攻撃力は半減する(切り上げ)。

##### 8.3.1.1.2 小河川[Minor Rivers]：

ユニットが小河川を含むヘクス・サイドを渡るには追加 MP 消費を要する。小河川を含むヘクス・サイドを横切った戦闘は可能である。なお攻撃力は半減する(切り上げ)

##### 8.3.1.1.3 運河[Canal]：

マップには軍事作戦に影響を及ぼすくらい大きな運河の一部が描かれていることがある。これらの運河は「まっすぐな」小河川のアート・ワークで示されている。運河の中には小河川のようにヘクス・サイドに沿って正確に走っていないものもあるが、運河のアート・ワークが重なっているヘクス・サイドは全て小河川ヘクス・サイドである。

る。加えて、ところによってはアート・ワークがヘクス・サイドに沿って正確に走っていない場合でも、近傍のヘクス・サイドを跨いで移動や戦闘を行うことは、運河を「横切っている」と見なし、小河川ヘクス・サイドを横切っているものと扱う。

#### 8.3.1.1.4 橋梁[Bridges]：

道路/高速道路が河川ヘクス・サイドを横切っている場合、橋梁が存在しているものと見なす。橋梁は河川ヘクス・サイドを越えるための追加 MP 消費を無効にする。大河川は橋梁が存在する場合にのみ渡河できる。橋梁に関する詳細なルールは 8.3.4 項を参照。

#### 8.3.1.2 施設[Installations]：

施設[Installations]とは航空基地や港湾などのヘクス内地形であり、GSR で定義されている追加の要素のことである。ヘクスに複数の施設が設置されている場合がある。敵の施設ヘクスはプレイヤーが掃討戦[Clearing Operation](8.5.1.1項)に成功しなければ支配できない。施設は迂回[Bypassed](8.5.1.1項)することもできる。いくつかの施設は GSR により抗堪化目標[Hardened](23.4.3項)に指定されている。

#### 8.3.1.3 航空基地[Airbases]：

航空基地は黒色の丸に航空機のシンボルが描かれている。抗堪化航空基地[Hardened Airbases]は青色の航空機のシンボルで描かれており、一部の作品でのみ登場する。航空基地は施設である。

#### 8.3.1.4 飛行場[Airfield]：

飛行場は灰色の丸に航空機のシンボルが描かれている。航空場は施設ではない。

#### 8.3.1.5 市街と都市ヘクス[Cities and Urban Hexes]：

都市ヘクスはヘクス地形である。市街はヘクス内地形である。都市ヘクスと市街を含むヘクスは掃討戦[Clearing Operation](8.4.1項)に成功しない限り支配できない。都市ヘクスでない、市街を含むヘクスは迂回[Bypassed](8.5.1.1項)することができる。

#### 8.3.1.6 町[Towns]：

町はヘクス内地形でありマップ上に小さな丸で示される。

#### 8.3.1.7 海浜[Beaches]：

全ての海岸[coastal](すなわち全ヘクスに隣接したもの)の平地や平地森林ヘクスは海浜ヘクスである。これらのヘクスは強襲揚陸[Amphibious Assaults](8.5.8項)の対象となりうる唯一のヘクスである。GSR は海浜の定義を制限・拡大する。

#### 8.3.1.8 全水域ヘクス・サイド[All-Water Hexsides]：

地上ユニットが全水域ヘクス・サイドを横断する唯一の手段は既存の橋梁(8.3.1.1.3項)を利用することである。地上ユニットは全水域ヘクス・サイドを横断して攻撃することも、ZOC が越えて及ぶこともない。HQ 架設橋(18.2.6項)はこれらヘクス・サイドへの架橋するためには使用できない。これは既存の橋がない湖[Lake]水池[Reservoir]/全水域ヘクス・サイドにも適用される。

#### 8.3.1.9 港湾[Ports]：

港湾はマップ上の青色シンボルでマークされたヘクス内地形(かつ施設)である。港湾は1ターンにつき2SP(2.3.7項)のユニットを卸下する能力を持つ。港湾の中には異なる港湾能力を持つものも

あり、これは GSR かマップ上(港湾の近傍の数値)、またその両方に記載されている。例えば、NWP GSR 6.1.1.1 項はこのケースであり、実際の港湾の最大能力が表示されている。

### 8.3.1.10 陣地[Fortifications:]

陣地[Fortifications]は、放射状のスポークを持つ色付きの円として表示されており、継続的な防衛措置と準備作業を表す。このようなヘクスには(ももとの支配陣営を示す)色付きの陣地シンボルが含まれている。敵の陣地は道路による進入、通過、戦闘後前進(9.9 項)でのそれらヘクスの 2 ヘクス目としての利用は認められない。そのヘクスが敵により支配されると陣地としての機能を失う。この状態を表すため支配[Control]マーカーを使用する。

ゲーム特別ルールで陣地の効果を規定している場合がある。

**プレイ・ノート:** 実際問題として、プレイヤー間の単純な合意事項として、GT終了時に前線が陣地帯を越えた場合、それらは工兵隊による障害処理の対象となったとみなし除去する等が可能だと思います。

### 8.3.1.11 全海ヘクス[All-sea Hex:]

全海ヘクスとは、海面のみで陸地を含まないヘクスのことである。

## 8.3.2 道路網[The Road Net]

道路は、マップ・グリッド上に重ねられた、対象地域の主要な交通システムを表す。道路には 3 種類存在する(TEC 参照):

- ・高速道路[Highways]。
- ・1 級道路[Primary Roads]。
- ・2 級道路[Secondary Roads]。

あるヘクスから道路ヘクス・サイドで接続された隣接ヘクスに移動するユニットは、そのヘクスの通常の地形消費分を無視して、代わりに道路移動消費分を支払う。

## 8.3.3 道路網[Prohibited Terrain]

機甲[Armor]/機械化[Mechanized]/自動車化[Motorized]ユニットは道路移動を使用せず山地/高山ヘクスへは進入できない。道路が存在する限り、それらヘクスにある敵の陣地ヘクスへ進入することが可能であると注意。

海輸、フェリー、(海兵隊ユニットによる)強襲揚陸を実施している場合を除き、地上ユニットは全水域ヘクスや、全水域を横断したり、河川ヘクス・サイドに進入できない。

**例外:** 空中機動を実施しているユニットはどのようなヘクスにも進入し横断できるが、全水域ヘクスでその移動を終了させられない。

**プレイ・ノート:** 河川(細長い、ヘクスの外周に沿った)と全水域ヘクス・サイド(湾、海の入江、河口を含む)の違いに留意することが重要です。

## 8.3.4 橋梁の破壊と補修[Bridge Damage and Repair]

2 級道路、1 級道路、高速道路が河川ヘクス・サイドを横切っているヘクス・サイドは「橋梁」ヘクス・サイドとみなす。陣地は橋梁の使用しに影響を及ぼさない。ユニットが存在するヘクスに河川を横切る橋がヘクス・サイドに含まれる場合、そのユニットは「隣接」しているとみなす。

### 8.3.4.1 橋梁の損害/破壊[Bridge Damage/Destruction:]

標準ゲームでは地上ユニットのみが橋梁に損害/破壊を行える。

### 8.3.4.1.2 地上ユニットの橋梁破壊[Ground Unit Bridge Destruction:]

友軍移動セグメント終了時に、移動中のプレイヤーは橋梁の破壊を試みられる。橋梁ヘクス・サイドを含むヘクスに友軍地上ユニット(MSU 除く)が所在する場合、橋梁の破壊を試みることができる。1 個のユニットが複数の橋梁の破壊を試みことはできるが、1 個の橋梁ごとに友軍移動セグメントにつき 1 回しか試みことはできない。掃討戦マーカーの下に置かれているユニットは橋梁の破壊(または補修)を試みられない。試みにはプレイヤーはサイ振りをする。出目が6以下の場合、その橋は破壊される。出目が7以上なら失敗である。敵の地上ユニットが同じ橋のヘクス・サイドに所在する場合、出目に +1 修整する。橋梁が破壊されたら「橋梁破壊[Bridge Destroyed]」マーカーで示す。その橋梁ヘクス・サイドを横切る道路の接続部は補修されるまで破壊されたとみなす(8.3.4.2)。

### 8.3.4.1.3 橋梁破壊の VP[VP for Destruction:]

GSR による指定がない限り、プレイヤーは敵国の橋梁を破壊すれば、それらから施設であるかのように VP を獲得する。同様に友軍国の橋梁を破壊されると施設であるかのように相手プレイヤーに VP を与える。

### 8.3.4.2 橋梁の補修[Bridge Repair:]

いずれかの友軍移動セグメントの終了時に、移動中のプレイヤーは損害を受けたり、破壊された橋梁の補修を試みられる。掃討戦マーカーの下にいるユニットは橋の補修(または破壊)を試みられない。補修を試みるため、プレイヤーは 1 個サイ振りをする。出目が6以下なら橋梁は補修される。出目が 7 以上なら補修の試みは失敗する。橋梁ヘクス・サイドが補修されたなら「橋梁破壊[Bridge Destroyed]」マーカーを取り除く。そのヘクス・サイドを横切る道路の接続は何のためであれ直ちに機能しているとみなす。1 個の橋梁ごとに友軍移動セグメントにつき 1 回のみ補修を試みられる。DRM の 全 て は 橋 梁 の 補 修 / 架 橋 表 [Bridge Repair/Construction Table]を参照すること。

補修の試みは破壊された橋梁ヘクス・サイドのうち1つに友軍の師団または師団隷下のユニットが必要である。補修に成功した場合、その橋梁ヘクス・サイドを横切る道路の接続は何のためであれ直ちに機能しているとみなす。

## 8.4 ヘクスの支配[Controlling Hexes]

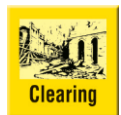


支配[Control]マーカーはカウンター・ミックス中に含まれる。都市、市街、施設(8.3.1.2項)などのゲーム特別ルール

で指定されたヘクスには支配のために掃討戦[Clearing Operations](8.4.1 項)を要する。プレイ手順(SOP)で示されている場合、友軍の支配マーカーは、掃討戦マーカーなしに、そのプレイヤーがそのターンに最後に占拠/進入した陣地、町、飛行場に配置される。

**デザイン・ノート:** この意図するところは、ターン終了時までヘクスの支配が生じないところにあります。主な効能は支配が替わるまで敵の陣地がその機能を完全に維持するところにあります。

### 8.4.1 掃討戦[Clearing Operations]



敵の支配する施設、市街、都市ヘクスに移動または戦闘後前進した友軍ユニットは、無作為に引かれた掃討戦[Clearing]マーカーの下に配置される。再編成[Reorganization]フェイズの対応するステップで、掃討戦は解



決される(8.4.1.2項)。攻撃力が0でないユニットのみが掃討戦に参加できる。

#### 8.4.1.1 掃討戦 DRM[Clearing Operations DRMs]:

掃討戦 DRM は以下の通り。(訳注: +は有利、-は不利な修整)

1. 効率値[Efficiency Rating]: マーカーの掃討戦値[Clearing Number]を先導[lead]ユニットの ER 値から引き、その差分を DRM として加算する。つまり ER 値が掃討戦値より高ければ DRM は+であり、ER 値より低ければ-の DRM となる。
2. 最少安全スタック値(MSSP)[Minimum Safe Stacking Points]: ユニット/スタックの SP が、ヘクスの種別に応じた指定の数値以上(掃討戦表[Clearing Operations table]参照)でない場合、差分を-の DRM として使用する。適用可能な最高値の MSSP のみを使用する。
3. 追加の施設[Additional Installations]: 都市/市街ヘクスに施設がある場合、又は施設ヘクスにその他の施設がある場合、同ヘクスの追加施設ごとに掃討戦の出目に「-1」修整をする。  
例示: 航空基地のある都市ヘクスには-1DRM が生じる。港湾を持つ航空基地は-1DRM を生じる。
4. 特別な攻撃[Special Assault]: 同じターンに空中機動、強襲揚陸、空挺/投降下し着上陸したユニット/スタックは追加で「-1」の修整を受ける。
5. 諸兵科連合部隊[Combined Arms]: 掃討戦を行うスタックに機械化歩兵[Mechanized Infantry]ユニット、または歩兵[leg]、機甲[armor]の両方のユニットが含まれている場合、「+1」DRM を適用する。

ゲーム特別ルールによる追加 DRM の記述に留意すること。

#### 8.4.1.2 掃討戦の解決[Clearing Operations Resolution]:

1個の先導[lead]ユニットを選び、1個サイ振りをし、DRM を適用する。出目が掃討戦値以上なら、掃討戦は成功し、そのヘクスの支配は掃討戦を実施したプレイヤーに移る。

掃討戦に失敗し、MSSP を維持できていない場合、先導ユニットのステップ・ロスを行う。それ以外の場合は特に影響はない。

#### 8.4.1.3 掃討戦マーカーの除去[Clearing Operations Resolution]:

掃討戦マーカーの下にあるユニットは EZOC ヘクスへの進入でない限り、全移動力を消費して当該ヘクスから退去できる。

マーカーは上記のように全ユニットが当該ヘクスを離れるか、マーカー下のユニットが全て除去されるか、当該ヘクス内のユニットが0攻撃力であるか、掃討戦に成功した場合に除去される。自発的に当該ヘクスを離れたためマーカーを除去したのと同じターン中には新しいマーカーを配置できない。

#### 8.4.1.4 掃討戦への増援[Reinforcing Clearing Operations]:

掃討戦マーカーの下に追加のユニットを進入させられる。

#### 8.4.1.5 掃討戦マーカーと戦闘[Clearing Markers and Combat]:

掃討戦マーカーの下にいるユニットは攻撃には参加できない。ユニットは通常通り防御はできる。

例外: 市街[city]の2コラム・シフトは適用しないこと。防御側は他の全ての目的に関して市街であることを考慮する。

#### 8.4.1.6 都市、市街、施設ヘクスの再占領[Recapturing Urban, City, or Installation Hexes]:

友軍ユニットはこれらヘクスで掃討戦を行うこと。自動的に+3 DRM を適用し、「イランでの掃討戦は-1」といった、負の DRM は無視する。

デザイン・ノート: これは占領管理するため残置される(MPといった)各種の守備隊を表します。6掃討戦マーカーの意図するところは、その部隊が再編成中の装甲ユニット、すなわちG-2が見逃してしまった、例えるならアルンヘムに遭遇したことを意味します。3マーカーの意図するところは軽武装のMP中隊のみが所在していたことを表します。

#### 8.4.2 航空基地/飛行場の占領[Captured Airfields/Airbases]:

ある陣営は占領した航空基地/飛行場を適正な目的のため自身のそれであるように運用できる。

#### 8.5 移動種別[Movement Types]

ユニットが移動する手段がいくつかあり、地上移動[Ground Movement]、空輸[Air Transport]、空挺(降投下)[Airborne Movement (Paradrop)]、空中機動[Airmobile Movement]、海輸[Sea Transport]、強襲揚陸[Amphibious Assault]などである。

##### 8.5.1 地上移動[Ground Movement]

地上移動を使用し、地上ユニットは各個に、またはスタックでヘクスから隣接するヘクスに移動でき、適正な地形コストを消費する。スタックした状態で友軍移動セグメントを開始したスタックしたままで移動できるが、移動中にユニットを分離したり、道中に「置き捨てる[drop off]」ことはできない。移動中のスタックは移動中にユニットを「拾い上げる[pike up]」ことはできない。ユニットは TEC 記載の通り、進入するヘクスやヘクス・サイドを通過するごとに移動コストを消費する。地上ユニットは通常の移動を使用し敵が支配している施設(8.3.1.2項)、市街、都市ヘクスに進入したら、(バイパス[Bypassing](8.5.1.1 項)をしなければ)直ちに掃討戦[Clearing]マーカーの下に配置される。それらは再編成[Reorganization]フェイズに掃討戦[Clearing Operation](8.4.1 項)を行わなければならない。

地上ユニットは固有の移動力(MA)により 4 種の移動クラス[mobility classes]に分類される:

移動クラス[mobility classes]		
車種別[Type]	例示	文字色
歩兵[Leg]	4 4 5	黒色 または 黄色 MA#*
自動車化[Motorized]	5 6	オレンジ色 MA#* または オレンジ色背景
機械化[Mechanized]	6 8	赤色 MA#* または 赤色背景
空中機動[Airmobile]	24	黄色 MA#*

\* 黒色背景の黄色 MA# = 空中機動能力/軽歩兵

上記の通り、黄色 MA を持つ歩兵ユニットは空中機動能力を持つ。常に空中機動能力を持つ、空中機動タイプのユニットもその固有の空中機動能力を使用していない場合、名目上の軽歩兵 MA の「4」を使用する。

ユニットは移動力(2.3.5 項)から TEC 上で移動クラスとそれらが進入/横切る地形から対応する値を確認し、その移動ポイントを消費する。空中機動(8.5.4 項)を使用する場合、地形に関係なく進入するヘクスにつき1MP 支払う。

例外: EZOC にいるユニットは突破[Exploitation]やエリート・リアクション移動セグメントに移動できない。

### 8.5.1.1 迂回(バイパス)[Bypass]:

移動中のユニットは敵の地上ユニットがないヘクス、掃討戦マーカーの下に友軍ユニットがある敵の施設(8.3.1.2項)や市街を迂回(バイパス)して移動できる。そのような移動はヘクスの地形コストのみを消費する。バイパスの実施には、移動するユニットがその施設や市街に出入りするのに十分な MP を持っていなければならない。施設や市街ヘクスの支配は変更されない。橋やフェリーを利用した全水域ヘクス・サイドの横断にバイパスは使用できない。

### 8.5.1.2 最小限移動[Minimum Movement]:

ユニットは適格な移動ならば、友軍移動セグメントで常に少なくとも 1 ヘクスを移動できるが、禁止されたヘクス・サイドの横断や地形への侵入はできない。

### 8.5.2 空輸[Air Transport]

EZOC(8.2項)ではない友軍航空基地/飛行場で移動セグメントを開始する歩兵[Leg]の地上ユニットは空輸により、EZOC でない友軍の支配する他の航空基地/飛行場ヘクスに移動できる。空輸されたユニットは着陸後、MA の半分(切り上げ)まで使用できる。

このような移動の距離は無制限であり、敵国や敵支配地上エリアと海上ボックスは避けねばならない。空輸ミッションは着陸前に ADF(6.6 項)を受ける可能性がある。着陸ヘクスが移動中プレイヤーの本国か友好国の場合、ADF サイ振りに+3を加算する。

デザイン・ノート: そう無制限だ。ルールに書くのも面倒くさい。悪用しないように。

### 8.5.2.1 輸送量の限界[Limitations on Use]:



ゲーム特別ルールには全般的な空輸の利用限界が設けられている。制限は移動セグメントごとに適用される。

### 8.5.3 空挺による移動(降投下) [Airborne Movement(Paradrop)]

「空中機動なんてのは、ヘリでお空をお散歩したいグータラども専用だ。空挺降下は戦友のため自分をローン・ダーツにしたがる男の中の男の仕事だ。」

—1等兵 ジェフ・リープス、カナダ軍クイーンズ・オウン・ライフル連隊 (訳注:ローン・ダーツとは、芝生(ローン)に円を置き、そこに手のひら大のダーツを投げるゲーム・器材のこと。)

EZOC(8.2 項)に所在せず、友軍支配の航空基地/飛行場で移動セグメントを開始する空挺[Airborne]ユニットは降投下[Paradrop]を実施できる。

降投下を行うため、当該ユニットを取り上げ、距離無制限の経路を降着[drop]ヘクスまでたどる。降着ヘクスに敵ユニットがいてはならない。ユニットは降着前に ADF(6.6 項)の対象となりえる。

空挺は以下の種別のヘクスにはできない:

- ・都市[Urban]
- ・山地/高山[Mountain/High Mountain]
- ・高地/森林高地[Highland/Highland Woods]
- ・市街[city]を含むヘクス
- ・敵国内の施設を含むヘクス(8.3.1.2 項)

空挺ユニットは ADF から生き残った場合、そのユニットの降着ヘクスに配置し、空挺降下の結果を決定する。1 個サイ振りをし、投降下

[Paradrop]表を参照する。スラッシュ(/)の左にある結果を適用する。結果の説明は表の下にある。

ユニットが敵支配の都市/市街/施設(8.3.1.2 項)の隣接に降着し、そしてその降着ヘクスが EZOC 内でない場合、掃討戦マーカー(もし無ければ)の下に置くこともできる。そうでない場合、続けての移動はできない。

### 8.5.3.1 空挺の使用制限[Limitations on Use]:

ゲーム特別ルールには全般的な空挺による移動の使用に関する制限が規定されている。ミッションを中断したユニットは GSR に規定されているように GT に使用可能な空挺能力を使用したとみなす。

### 8.5.4 空中機動/輸送[Airmobile Movement/Transport]

黄色の MA を持つユニットは空中機動による移動を使用できる。空中機動による移動を使用するユニットは全ての地形コストを無視し友軍移動セグメント中に最大24ヘクスまで移動できる。

例外: これらは高山に入退出できない。

その移動が終了すると、当該ユニットは「着陸[landing]」ヘクスに配置され、ADF(6.6 項)の対象となる可能性がある。

空中機動タイプのユニットは常に空中機動による移動を実施できる。これらのユニットは固有のヘリ輸送能力を有しているため、空中機動ポイントの消費を要しないが、他の空中機動による移動のルールには従う。

### 8.5.4.1 空中機動ポイント[Airmobile Points]



各シナリオ開始時に空中機動ポイント・マーカーに記された固定値の空中機動ポイントが各陣営に与えられる。追加のポイントが各陣営の増援として到来することがある。これらのポイントは撃破[destroyed]されない限り毎ターン使用できる。

各空中機動ポイント(単数)は空中機動可能なユニットの1SP 輸送できる。2 ポイント以上のSPを持つ空中機動可能ユニットを輸送するため空中機動ポイントを組み合わせてもよい。複数のユニット(2 個の 1/2SPユニット)は、移動開始時にスタックした場合のみ、1空中機動ポイントで輸送できる。空中機動ポイントを使用したなら適宜「移動済み[Used]」マーカーをおく。

空中機動ポイントは空中機動タイプのユニット(つまりMAが24のユニット)には必要としない。

### 8.5.4.2 空中機動ポイントの撃破(標準ゲーム)[Destroying Airmobile Points [Standard Game]]

空中機動ポイントは ADF(6.6 項)表の結果にアスタリスク(\*)が含まれている場合にも永久に撃破されることがある。移動中のプレイヤーは輸送中のユニットから 1 ステップを失い、表記載の他の結果に加え空中機動ポイントを失う。

撃破された各ポイントにつき両空中機動ポイント・マーカーをトラックの下方に移動させる。

デザイン・ノート: なぜ二つのマーカーが? 計算を簡明化です。

例外: 空中機動ユニット・タイプに対して発生した損害は、空中機動ポイントに損害を与えないが、ステップ・ロスは当然生じる。



デザイン・ノート: ADFの結果でユニットにステップ・ロスが起きているので、当然自分たちの足も失っています。

#### 8.5.4.3 空中機動の手順[Airmobile Movement Procedure]:

エリート・リアクション移動セグメント以外の友軍移動セグメントで、プレイヤーは自身のユニットを地上移動に代え空中機動で移動できる。そのため、移動させるユニットと(要すれば)割り当てられる空中機動ポイントを宣言し、(要すれば)使用する空中機動ポイントを記録し、当該ユニットを降着[landing]ヘクスまで地形を無視して24ヘクス移動させる。この場合、上記「ユニット(単数)」への言及は「ユニット(複数)」と読み替えてもよい。

空中機動による移動でユニットを移動させる場合、移動させるプレイヤーは移動の起点となる航空基地/飛行場を示す。移動プレイヤーは航空基地/飛行場から24ヘクスを越えない範囲で移動させるユニット、そして降着ヘクスまでの経路を展示する。

EZOC 内に降着したユニットはそれ以上移動できない。そうでないなら、隣接する敵(訳補: ユニット)が占めていない敵支配都市/市街/施設(8.3.1.2/8.3.1.5 項)に進入し、(要すれば)掃討戦マーカーを載せることもできる。

移動中のユニットは ADF(6.6 項)の対象となる可能性がある(降着ヘクスで解決)。同じヘクスで移動を開始し終了する移動ユニットは1つの空中機動による空輸ミッション[a single Airmobile Transport Mission]とみなされる。空中機動を同時に開始しても、別のヘクスで終えたユニットは個別のミッションと見なされ、それぞれがADFの対象となる。

EZOC 内で移動を開始するユニットは空中機動を行えるが、当該ユニットは開始ヘクスで追加の ADF を受けなければならない。これは降着ヘクスでの ADF に追加して行われる。

#### 8.5.4.3.1 降着の制限[Landing Limitations]:

空中機動による移動を使用するユニットは道路や高速道路のない、高地 [Highland]、森林高地 [Highland Woods]、山地 [Mountain]ヘクスに降着できない。高山ヘクスや敵支配の都市/市街/施設(8.3.1.2/8.3.1.5 項)には降着できない。

#### 8.5.5 海兵隊の空中機動による移動[Marine Airmobile Movement]

ある AMPH はカウンター上に固有の空中機動ポイント(8.5.4.1 項)を1つ有する。このポイントは空中機動可能な海兵隊ユニットのスタック価を1個輸送するため使用できるが、AMPH ユニットから24ヘクス以内の距離内に、また近海ボックスから関連する非作戦マップの陸上エリアにも輸送できる。この行動半径内で AMPH の所在する全海ヘクスを含めず数える。この能力は移動セグメントごとに使用可能(AMPH がそのヘクスに移動したのと同じセグメント中であっても)。すでに上陸したユニットを移動させる場合、AMPH からユニットまでの距離を数えてから、通常の空中機動(8.5.4.3 項)と同様に目的地までのヘクス数を数えること。

AMPH の空中機動ポイントのみが AMPH への、または AMPH からの移動にのみ利用できる。

AMPH 固有の空中機動ポイントは ADF による損害を免除される。

デザイン・ノート: やりたければ管理してもいい。私はそうしません。

#### 8.5.6 海軍の移動[Naval Movement]

デザイン・ノート: 前述の通り、このゲームで海軍の要素は大きく抽象化されています。しかし海軍ユニットは、海軍の能力を表すのに欠かせない要素であり、また特定のキャンペーンにおける参戦国の水陸両用戦能力を表すのにも不可欠です。このセクションではこれら海軍ユニットの活動と使用法について説明します。

#### 8.5.6.1 海兵隊の空中機動による移動[Naval Unit Movement]:

本項は海軍ユニットの移動を取り扱い、海軍ユニットを使用せずに完結する海輸[Sea Transport](8.5.7 項)とは何ら関係がないことに留意すること。だが、強襲揚陸 [Amphibious Assaults](8.5.8 項)や海上戦闘支援 [Naval Combat Support](7.3.1 項)は実際に海軍ユニットの移動と使用が必要になる。

#### 8.5.6.2 海洋ゾーンとボックス[The Sea Zones and Boxes]:

戦略/(NWK の作戦マップの)海軍ディスプレイは複数の海洋ゾーン[Sea Zones]に分割されており、さらに海上ボックス[Sea Zones]、近海ボックス [Inshore Boxes]、全海ヘクス [All-Sea hexes]に細部分類できる。ほとんどのゲームで海洋ゾーンと海上ボックスは同じ時点を表している。作戦マップ上の全海ヘクスと港湾は、一つ以上の近海ボックスと関連し、さらに一つ以上の海上ボックスとも関連している。

#### 8.5.6.3 海軍ユニットはどこへ移動できるか[Where Naval Units Can Move]:

海軍ユニットは任意で、4 つの場所のうち 1 つに配置できる。

- ・海上[At Sea]: 海上ボックス/海洋ゾーン
- ・近海[Inshore]: 近海ボックス
- ・海岸[Coastal]: マップ上の全海ヘクスか、友軍港湾
- ・保持ボックス[Holding Box]: GSR 参照

#### 8.5.6.4 いつどのようにして海軍ユニットは移動するか[When and How Naval Units Move]:

海軍ユニットはエリート・リアクション・セグメントを除く友軍の移動セグメントで個別またはスタックして移動できる。これらユニットはヘクス数を数えることなく、ある地点から別の地点に移動できる。スタックとして移動を開始した場合、スタックを維持しなければならない。

水陸両用強襲を行う海軍ユニットはスタックとして移動可能だが、スタック・ルール(7.3.6 項)に基づき、異なる全海ヘクスで終了しなければならない。

海軍ユニットは当該ターンに任意の地点から他の地点へ移動できる。海軍ユニットの唯一の制限は、移動セグメントごとに 1 か所を超える海上ボックス/海洋ゾーンに入域できないことである。しかも 8.5.6.3 項に示された順序にそって入域しなければならない。すなわち海上から海岸、海岸から近海へは移動可能であるが、海岸から海上ボックスへは直接移動できない。さらに、ユニットは全海ヘクスから港湾への移動や、その逆、他の全海ヘクスへの移動も可能である。加えて海軍ユニットは隣接する海上ボックス/海洋ゾーン間を行き来することもできる。

作戦(ヘクス)マップ上の港湾への出入港は、海面を擁するヘクスのヘクス・サイドを通し移動できるかを確認する必要がある。

プレイ・ノート: これにはあなたの判断を要します。出入港の可否については、これは主として機雷や敵海軍ユニットが所在する場合に影響します。

ゲーム特別ルールには、保持ボックスに関して追加ルールがある。

**8.5.6.4.1 競合状態の海上移動 [Contested Sea Movement]:**  
海軍または海輸中のスタック(8.5.7 項)のユニットは、以下のいずれかの条件を満たす地点(8.5.6.3 項)において「競合状態海域の移動サイ振り」を 1 度おこなう。

- ・ 敵制海下の海上ボックス/海洋ゾーン、近海ボックス間の入出域や通過。
- ・ 機雷マーカーの敷設海面[Mine marker Area of Effect] (7.5.3項)への入出域や通過。
- ・ 敵海軍ユニットを含む地点の入出域や通過。
- ・ 沿岸ヘクスと、競合状態か敵制海下にある近海ボックス間の入出域や通過。

競合海域の移動でサイ振りする場合、以下の DRM を適用する:

- ・ **海軍ユニット:** 入域した地点および関連する地点にいる各友軍、敵 SAG/CV/CVN(移動しているものも含む)につき、敵なら+1、友軍なら-1する。全海ヘクスや港湾在泊のユニットは修整を与えない。
- ・ **ASWレベル:** 移動中の連合国プレイヤーは現在の ASW レベル分を減算する。
- ・ **潜水艦脅威レベル:** 移動中の連合国プレイヤーは、相手の現在の潜水艦脅威レベル分を加算する。
- ・ **航空優越[Air Supremacy]:** プレイヤーは自身が航空優越[Air Supremacy]を有しているかを基準に+-1する。
- ・ **機雷マーカー:** 敷設海面(7.5.3 項)に入域するときの密度を加算する。
- ・ **近海ボックス:** 最低 1 か所の関連する近海ボックスが敵の制海下にあり、かつ関連する全海ヘクスが関連する海上ボックス/ゾーンを移動している場合、+-1する。

ゲーム特別ルールに追加の DRM の記載がある場合がある。

移動が中断された場合、ユニットは移動セグメントを開始した地点に留まり、そうでなければ移動に成功したことになる。何らかのステップ・ロスを経た場合、搭載されているユニットやスタック全体のいずれかに適用する。

#### 8.5.6.5 荒天 [Storms]:

「荒天」ターンの天候[Weather]フェイズ中、海軍ユニットは友軍海上ボックスが対応する海上ボックス/海洋ゾーンの港湾に停泊せねばならない。これらのユニットは「荒天」ターンには移動できない。適切な海上ボックスや港湾を持たないユニットは除去される。

#### 8.5.7 海輸 [Sea Transport]

海輸は揚陸艦ユニットに代表される特殊な輸送艦と対照的な、一般的な海運力による部隊や装備の輸送を表している。海輸には基本的に 2 種類が存在する: 港湾から港湾[Port to Port]、着上陸[Sea Landing]である。

**デザイン・ノート:** 着上陸[Sea Landing]はすでに成功した強襲揚陸の後続部隊等を表す。

移動する場合、開始する港湾から海上/近海ボックスと、全海ヘクスを通して仕向地までの航路をたどり、競合状態海域の移動[Contested Sea Movement]サイ振り(8.5.6.4.1 項)が必要かどうかを判定する。

#### 8.5.7.1 港湾から港湾 [Port to Port]:

EZOC 内でなく損害のない港湾ヘクスから友軍移動セグメントを

開始する地上ユニットは、海輸により、EZOC 内でなく損害のない他の友軍港湾ヘクスに移動できる。両港湾が同一の海洋ゾーンに位置していた場合、そのような被輸送ユニットは上陸直後に移動力の半分(切り上げ)を使用でき、その他の場合は移動できない。

#### 8.5.7.2 着上陸 [Sea Landing]:

MA が 5 以下であり、全てが海兵隊ユニットである場合、同一海洋ゾーン内で海輸を使用して友軍港湾から海岸堡に移動でき、またその逆も可能である。港湾に上陸し、EZOC 内でない場合、MA の半分(切り上げ)まで使用できる。

#### 8.5.7.3 海輸の上限 [Sea Transport Limitations]:

ゲーム特別ルールには、対象となる移動セグメントごとに海輸できる SP の上限の記載がある。この目的のため、ヘリは 1/2SP を見なす。

#### 8.5.7.4 海輸による着上陸の上限 [Sea Transport Landing Limitations]:

特に記載のない限り、ゲーム・ターンごとに一つの港湾(8.3.1.9 項)や海岸堡(8.5.8.2 項)に 2SP までしか着上陸できない。

#### 8.5.8 強襲揚陸 [Amphibious Assault]

海兵隊やゲーム特別ルールで指定されたその他ユニットは強襲揚陸を行える。すなわち適正な全海ヘクスに移動し、隣接する海浜ヘクスを攻撃できる。

強襲揚陸するユニットは、敵海軍ユニットが存在せず、友軍制海または競合状態の近海ボックスで揚陸艦[AMPH]ユニットに搭載された状態で友軍移動セグメントを開始しなければならない。

揚陸艦は任意のターンに 1 度のみ強襲揚陸を行える。

**デザイン・ノート:** 強襲揚陸には時間と労力、計画、調整が必須です。

#### 8.5.8.1 手順[Procedure]:

揚陸艦は同国籍の海兵隊ユニットを近海ボックスから強襲揚陸の対象にできる海浜[Beach]ヘクスに隣接する全海ヘクスに、その能力(SP 量で示される)まで輸送できる。スタック(揚陸艦の輸送量を越えない範囲の海兵隊ユニットのこと)を近海ボックスから海洋ゾーン内の適切な全海ヘクスに移動させる。強襲揚陸を行っているユニットはその移動セグメントにそれ以上移動できない(戦闘後前進(9.9項)を除く)。

複数の揚陸艦ユニットが同一の海浜ヘクスに隣接する異なるヘクスに所在する場合がある。この場合、その海浜ヘクスに隣接する全てのユニットが強襲揚陸に参加できる。

**重要:** 全海ヘクスに隣接する海浜ヘクス(8.3.1.7 項)のみが強襲揚陸を受ける可能性がある。

ひとたび海兵隊ユニットが適切な海浜ヘクスに隣接する全海ヘクスに配置されたあとは、続く戦闘セグメントで強襲が行われるまでその場に留まる。

強襲揚陸攻撃によって占拠された海浜ヘクスを攻撃する各ユニットは、攻撃力を半減(切り上げ)する。敵ヘクスに隣接する他の味方ユニット(他の海兵隊か、地上ユニットかを問わず)も攻撃に参加できる。戦闘支援[Combat Support]も認められている。



攻撃力(全て減算後)の過半数が強襲揚陸ユニットによるものの場合、戦闘比を1つ左にシフトする。

戦闘終了時、防御ユニットがそのヘクスに残っていた場合、強襲揚陸を行ったユニット(強襲揚陸を行ったユニットが残っていない場合、攻撃を行ったユニットのいずれか1つ)は、戦闘結果に加えて 1 ステップ(1 ユニットにつき1ではなく、全体から)失い、全海ヘクスに所在する揚陸艦とスタックしたままの状態となる。

戦闘後にそのヘクスが空になった場合(またはそのヘクスに敵ユニットがいなかった場合)、攻撃側はそのヘクスに戦闘後前進しなければならない(9.9 項)。

#### 8.5.8.2 海岸堡[Beachheads]:



各陣営は海岸堡マーカーを有している。マーカーの数は絶対的な制限である。マーカーの数はどちらかの陣営が試みる可能性のある強襲揚陸(8.5.8 項)の回数を制限するものではないが、カウンター・ミックス中の海岸堡の数により制限される補給提供量の限界を示している。本質的に、海岸堡マーカーを直ちに設定しない強襲揚陸はただの襲撃、牽制行動、支援上陸に過ぎない。

海兵隊ユニットが強襲揚陸に成功した時はいつでも、所有プレイヤーは戦闘後直ちにそのヘクスに海岸堡マーカーを設置し、戦闘後前進(9.9 項)を行える。海岸堡マーカーは敵支配の市街や施設を含むヘクスには設定できない。海岸堡マーカーを使用して所有プレイヤーは以下のことが行える:

- ヘクスの SP 上限を6に増加することができる。
- 海岸堡ヘクスに海兵隊、海兵機甲、歩兵タイプのユニットを海輸できる(8.5.7 項)。
- 退却の結果を無視できる(9.8.2 項)。

海岸堡は、海浜[Beach]ヘクスに揚陸艦[AMPH]が隣接している、いずれかの戦闘セグメントに友軍が支配し占拠している海浜ヘクスに設定できる。

##### 8.5.8.2.1 海岸堡の除去[Beachhead Removal]:

海岸堡は所有プレイヤーの移動セグメント中にいつでも自発的に除去できる。海岸堡は戦闘中にステップ・ロスを受けた場合や、友軍移動セグメント終了時に隣接する全海ヘクスに揚陸艦が存在しない場合のみ非自発的に除去される。例外:荒天[Storm]ターンは不可。いかなる理由であれ、海岸堡が除去されたなら除去ターンから 2 ターン後に再配置できる。すなわち、GT1 で除去された場合、GT3 までは再利用できない。忘れないように適切な総合記録トラック[General Records Track]の適切な GT に海岸堡マーカーを配置する。強襲揚陸後や、移動セグメント中に揚陸艦が隣接している海浜ヘクスに再配置が可能である。海岸堡ヘクスへの海輸は配置後の次の移動セグメントまでは認められない。

#### 8.5.8.3 海兵隊ユニットの搭載/卸下

##### [Disembarking/Embarking Marine Units]:

そのヘクスが友軍支配下の場合、港湾在泊の AMPH、または海岸堡(8.5.8.2 項)、または強襲揚陸可能な海浜ヘクス(8.3.1.7 項)に隣接する全海ヘクスに AMPH が所在する状態で移動セグメント開始するユニットは、友軍移動セグメントで AMPH に搭載や卸下ができる。その AMPH に搭載/卸下の前後に通常通り移動できる

(両方はできない)。

#### 8.5.8.4 海岸堡と戦闘[Beachheads and Combat]:

海岸堡は防御時に戦闘力を提供し、ステップ・ロスを受けることができる。さらに海岸堡は退却の結果を自動的に無効化する。ヘクスに単独で所在する場合、補給下の場合は ER4、非補給下の場合は ER0 となる。

### 9.0 戦闘[Combat]

**デザイン・ノート:** 我々がイラク戦争で目撃したこととは対照的に、現代戦における戦闘は、特に世界の起伏に富んでいたり、建築物の多い地形での戦闘は、双方に甚大な死傷者をもたらすと我々は確信しています。地形と大規模な火力がその主な原因です。視認線は地形の影響により制約される傾向があります。従って、スタンド・オフ戦闘(戦車戦、対戦車ミサイルの射撃等)でさえ、全般的に比較的近距离で戦われることになるでしょう。交戦は突発的で流血に満ちたものになるでしょう。双方多数の砲を配備し、部隊や増援の蓋然性のある進路上への事前調定され集中した砲兵火力は極めて有効でしょう。部隊の結束力は、大規模な損害が部隊の組織と士気に影響を与えるため、重要な役割を果たすことでしょう。

地形は確かに防御の役には立ちますが、起伏にとんだ地形によりもたらされる掩蔽効果は、特に荒天下において、攻撃側部隊の早期探知を妨げてしまうでしょう。このような戦術的奇襲、浸透、側面攻撃は「ポケット」に部隊を追い込み、不確かな戦線に渦巻き、混乱した戦場を生み出します。数ゲーム・ターン後に現代戦が真にとっ散らかったものであると感じられたなら、少なくとも今は、それが盤上だけのことであることに感謝してください。

#### 9.1 戦闘への参加資格[Combat Eligibility]

友軍戦闘セグメント開始時に敵ユニットに隣接し、攻撃力が0より大きい友軍ユニットは、攻撃を選択することできる。攻撃側は全水域ヘクス・サイドや全水域ヘクスを越えて攻撃できない(例外:強襲揚陸)。あるヘクスにいる全てのユニットが同一ヘクスを攻撃したり、その逆もする必要はない。防御するユニットは常にスタック全体として防御を行う(例外:スタック・オーバー・ヘクス(8.1.1.1項))。1個のユニットの攻撃力はまったくの不可分であり、攻撃を行うユニットは1つの防御側ヘクスに対して攻撃を行う場合、その攻撃力の全てを使用しなければならない。隣接する全ての敵ヘクスを攻撃する必要はない。

**重要:** ユニットの移動を禁止されている地形を攻撃できない。従って、機甲/機械化ユニットは道路に沿って攻撃した場合のみ、山地ヘクスを攻撃できる。

#### 9.2 戦闘の手順[Combat Procedure]

全ての戦闘セグメントは以下の手順を使用する:

##### 9.2.1 戦闘の宣言[Attack Declaration]

攻撃側は攻撃するヘクスを宣言し、攻撃参加ユニットを示す。

**重要:** 攻撃を宣言したなら次の戦闘の前に必ず解決すること。

### 9.2.2 初期戦闘比の算出[Initial Combat Odds Computation]

各陣営は関与している全ユニットの対応する攻撃力/防御力を合計する。攻撃側の攻撃力を防御側の防御力で割る。割り算が余りのない比率にならない場合。例えば、 $10:5=2:1$ となるが、 $9:5=1.8:1$ の場合、比率を防御側有利に丸めるが、余剰分が出る。すなわち $1.8:1$ は $1.5:1$ となる。

#### 9.2.2.1 備忘:

戦闘比で余剰が発生し、攻撃力が防御力を上回っていた場合、攻撃側は攻撃サイ振りに-1DRMを受け取る。初期戦闘比が表記載の最大値を超えていた場合、すなわち平地[Flat]/平地森林[Flat Woods]の列で7:1以上の場合、攻撃側は-1DRMを受け取る。攻撃側はこれら2つのDRMの内、1つだけを要求できる。  
例示:  $1.8:1$ の場合、 $1.5:1$ に丸めても、余りのない比率ではないため、攻撃側は-1DRMを受け取る。

#### 9.2.2.2 初期戦闘比の決定[Determine Initial Odds Ratio]



CRT 上の適切な比率/地形列を見つかる。攻撃側は防御側ヘクスの地形と合致する地形の列を見て、先に決定した戦闘比を含む列を引くことで適切な戦闘比列を決定する。攻撃の戦闘比が右端の列よりも大きい、または左端の列よりも小さい(戦闘比が記載されている)場合、その最大値または最小値の列を参照する。全てのコラム・シフトは同位置から計算する。なおCRT上で戦闘比を追跡するための専用マーカーが用意されている。

例示: 右端の列は高地/森林高地[Highland/Highland Woods]ヘクスへ $8:1$ (または $36:1$ )の攻撃に適用する列である。

#### 9.2.3 コラム・シフトとサイの目修整の決定[Determine Column Shifts and Die Roll Modifiers]



両陣営は先導[lead]ユニットを決める。このユニットのER値(2.3.3項)が戦闘に使用される。コラム・シフトには奇襲攻撃、市街/陣地への攻撃、突破[Exploitation]戦闘に行われる戦闘にも適用される。戦闘に適用するコラム・シフトとDRMはCRT上に列挙されている。初期戦闘比を修整するため、コラム・シフトの正負を計算する。全てのシフトを相殺した後、表の外に比率が出てしまう場合は利用可能な最少または最大の列を使用する。

#### 9.2.4 戦闘支援の適用[Combat Support Allocation]

攻撃側は全ての航空ポイント(6.1項)、戦闘ヘリ(6.5項)、砲兵(9.5.6項)、海軍(7.3.1項)のユニットを戦闘に割り当てる。防御側も同様である。

#### 9.2.5 防空網の解決[Air Defense Fire Resolution]

いずれかの陣営が地上戦闘に航空ポイントか戦闘ヘリを投入した場合、ADF(6.6項)をただちに解決する。

#### 9.2.6 サイ振りと戦闘の解決[Roll Die and Resolve Combat]

攻撃側はCRTに記載の各種DRMを適用した上でサイ振りする。

### 9.2.7 損害の適用[Allocate Losses]

防御側は自身の損害/退却を先に適用する。次に攻撃側が自身の損害を適用する。

#### 9.2.8 退却と戦闘後前進[Retreat and Advance After Combat]

戦闘終了時に防御側ヘクスが空になった場合、攻撃側プレイヤーは「戦闘後前進」のルールに従い攻撃側ユニットを最大4SPs(山地/高山地形では3)まで当該ヘクスに前進させられる(しかし、最低1ユニットは前進させねばならない)(9.9項)。

### 9.3 複数ヘクスからの戦闘[Multiple-Hex Combat]

1つの敵ヘクスを攻撃するため選択した友軍ユニット(複数)は、攻撃のため攻撃力を(スタック制限の範囲内で)合算しなければならない(8.1.1.1項)。防御側ヘクスは、友軍戦闘セグメントごとに1回までしか攻撃を受けることはない。攻撃側は敵が占拠した複数のヘクスに隣接している場合でも、特定の戦闘で複数のヘクスを同時に攻撃できない。複数のヘクスから攻撃する場合、攻撃側は防御側に隣接する3つ以上のヘクスからの攻撃に関しDRMによるボーナスを受け取る(9.6.3項)。

### 9.4 戦闘能力の修整[Combat Strength Modifiers]

ユニットの戦闘能力を修整する場合、各ユニットを個別に修整し端数切り上げる(27.3項)。ユニットを半減するのは1度のみ。複数回の半減効果は無視する。

#### 9.4.1 河川および強襲揚陸[River or Amphibious Assault]

小河川[Minor River]ヘクス・サイドを(「橋梁」の有無にかかわらず)横切って攻撃するか、強襲揚陸を遂行している各ユニットは、その攻撃力を半減する。複数ヘクスからの攻撃の場合、小河川/強襲揚陸の半減効果は、実際に河川/海上ヘクス・サイドを横切って攻撃しているユニットにのみ適用される。

#### 9.4.2 機甲の優位性[Armor Advantage]

機甲ユニットは陣地[Fortification]、市街[city]、森林[Woods]を含まない平地[Flat]や荒地[Rough]地形で、非機甲/非機械化ユニットを攻撃した場合、その攻撃力は2倍となる。

例外: このボーナスは、河川ヘクス・サイドを超える場合や強襲揚陸による攻撃の場合は適用されない。

#### 9.4.3 機械化の優位性[Mechanized Advantage]

機械化ユニットは陣地、市街、森林を含まない平地や荒地地形で、非機甲/非機械化ユニットを攻撃した場合、その攻撃力は1.5倍となる。

例外: このボーナスは、河川ヘクス・サイドを超える場合や強襲揚陸による攻撃の場合は適用されない。

#### 9.4.4 機甲/機械化の不利地形[Armor/Mechanized Terrain Disadvantage]

湿地(非冬季)、高地、高地森林、山岳、高山、任意のジャングルを攻撃する場合、機甲および機械化ユニットの攻撃力は半減する。



### 9.4.5 歩兵の優位性[Infantry Advantage]

「歩兵[Leg]」ユニットは都市、ジャングル・ヘクスで防御する際、防御力が2倍になる。

例外：このボーナスは掃討戦マーカーの下にあるユニットには適用されない。

プレイ・ノート：適用される機甲、機械化、歩兵ユニットの確認には、ユニット識別表[Unit Identification Chart]を参照してください。

## 9.5 コラム・シフト[Column Shifts]

### 9.5.1 効率値のコラム・シフト[Efficiency Column Shift]

攻撃側はどの攻撃ユニットの効率値[Efficiency Rating](ER)を戦闘に使用するかを指定しなければならない(要するにこのユニットが突撃を「先導する[leading]」ことになる)。攻撃側は攻撃力が1以上のユニットを選ばなければならない。防御側もどの防御ユニットのERを使用するかを示す。攻撃側は自身のERから防御側のERを引き算する。その結果で、戦闘のためにCRT上で何列ずれるかが決定される(攻撃側のERが大きい場合は右に、防御側のERが大きい場合は左に)。さらに効率値をコラム・シフト決定のため使用したユニットは、当該戦闘の最初のステップ・ロスの結果を(もしあるなら)受けねばならない。

### 9.5.2 市街/陣地のコラム・シフト[City/Fortification Column Shift]

市街、陣地ヘクス(8.3.1.5/8.3.1.10 項)で防御しているユニットへの攻撃はCRT上で左2コラム・シフトする。防御を行っているプレイヤーが陣地の恩恵を受けるには、その陣地がプレイヤー自軍または有効国内で友軍の支配下にある場合のみである。1個のヘクス市街と陣地の両者が併存する場合、その効果は累積される。市街のコラム・シフトは掃討戦マーカーの下にあるユニットには適用/使用されない。

### 9.5.3 突破の戦闘シフト[Exploitation Combat Shift]

突破移動後に、(移動が突破移動によるかに関わらず)イニシアティブ・プレイヤーのユニットはどれでも戦闘が行える。そのような突破戦闘は左に2コラム・シフトして解決される。

デザイン・ノート：この不利なコラム・シフトは、何日も継続的に移動し攻撃し続けているユニットの効率が低下していることを表しています。戦闘による疲労、補給不足、砲兵・工兵・司令部からの戦闘支援の減少など重要な要素をここで表現しています。然りながら、ここで突破攻撃を見送るとイニシアティブが相手に移ってしまうかもしれません…

### 9.5.4 奇襲のコラム・シフト[Surprise Column Shift]

シナリオによっては、奇襲の効果を反映させるため、一方の陣営が1コラム・シフト(場合によっては複数シフト)のボーナスの受け取りが指定されている場合がある。

### 9.5.5 強襲揚陸[Amphibious Assault]

強襲揚陸は、強襲揚陸をしていないユニットが攻撃参加し、それらのユニットが(修整後の)戦闘力で過半数を提供していない限り、左に1シフトする。

### 9.5.6 砲兵の支援[Artillery Assault]

砲兵(MLRS やロケット砲兵を含む)ユニットは、特に砲撃支援を提供することに特化している。砲兵ユニットは戦闘にコラム・シフトを提供できる点を除き、ほとんどの点で地上ユニットと同様に扱う。

砲兵ユニットは戦闘に1コラム・シフトを提供する。1から2個砲兵ユニットが攻撃側の戦闘支援を実施できるが、防御側の戦闘支援ができるのは1個のみである。1個砲兵ユニットは、その支援範囲内(自身のヘクスを含む)にある適切なユニット(以下参照)を支援できる。砲兵ユニットは1つの戦闘セグメント中に複数の戦闘を支援できる。この能力はゲーム・ターンにつき2回行える。

兵科記号に識別色を持たない砲兵ユニットは独立ユニットであり、編成や国籍に無関係に任意のユニットを支援できる。兵科記号に識別色のある砲兵ユニットは編制の一部であり、同一上級部隊に隷属するユニットのみを支援可能である。砲兵ユニットは常に自身を支援できる。

戦闘ヘリ(6.5.2 項)と同様の手順で再編成フェイズに向きを戻す。

## 9.6 サイの目修整[Die-Roll Modifiers]

### 9.6.1 戦闘支援[Combat Support]

攻撃側・防御側の双方とも、戦闘に航空ポイント(6.1 項)、戦闘ヘリ(6.5 項)、海軍の戦闘支援(7.3.1 項)を割り当てることで戦闘結果のサイの目を修整できる。両陣営とも射程内の戦闘に任意の数の海軍ユニットを割り当てできる。攻撃側が各戦闘支援を先に配置する。

各陣営につき、海軍の戦闘支援に合わせ、ヘリの攻撃力とADF(6.6 項)で変更された航空ポイント数を合計する。

防御側のそれから攻撃側の戦闘支援力を引き算する。その差(正負のいずれか)はその後に処理する戦闘サイの目へのDRMとなるが、(総計で)+7以上や-7以下になることはない。

### 9.6.2 飛行場、町、施設[Airfields, Towns, and Installations]

防御側ヘクスに飛行場[Airfield]、町[Town]、施設[Installations](8.3.1.2 項)が含まれている場合、+1DRMが戦闘に適用される。これらによるDRMは累積する。このDRMは防御側がヘクスを支配(8.4 項)している場合にのみ適用される。

### 9.6.3 複数ヘクスからの戦闘[Multiple Hex Combats]

攻撃側が攻撃力1以上のユニットを使用し、少なくとも3か所の異なる隣接ヘクスから攻撃を行った場合、その戦闘で有利なDRMを受ける。DRMは3~4ヘクスからの攻撃の場合は-1、5~6ヘクスの場合は-2である。強襲揚陸をしているユニットはこのDRMの資格を得るために使用することはできない。

### 9.6.4 特別なユニットの攻撃[Special Unit Attacks]

ゲーム特別ルールには、特定の特殊なユニット種別[Special Unit types]が影響を与える特別な修整値がある場合がある。

### 9.6.5 多国籍ユニットの攻撃[Mixed Nationality Attacks]

ゲーム特別ルールには、複数国籍に攻撃に影響を与えるDRMが規定されている場合がある。

### 9.6.6 異編製の攻撃[Multi-Formation Attacks]

異なる編制(2.3.4/15.2.10 項)が共同して攻撃する場合、一つ目への追加の編制ごとに DRM(CRT 参照)を適用する。独立ユニット、すなわち特定の編制に属さないユニットやユニット種別ボックスが白色のユニットは、この DRM に関しては無視する。これは最大+3に制限される。

**プレイ・ノート:** GSRに明記のない限り、各編制は国籍に無関係に数えます。

### 9.6.7 軽歩兵/山岳歩兵[Light/Mountain Infantry]

地形効果表[Terrain Effects Chart]には、攻撃側または防御側の軽歩兵/山岳歩兵が戦闘サイ振りに-1/+1DRM を受け取った時の注記がある。一方の陣営が両方のユニット種別を1つの戦闘に投入した場合、1DRM のみを獲得する。この DRM はユニットごとではなく戦闘ごとである。

*例外: 強襲揚陸スタックの一部である軽歩兵はこの DRM を得られない。*

### 9.7 戦闘結果[Combat Results]

CRT の戦闘結果は、左から攻撃側/防御側と記述されている。攻撃側の結果はステップ・ロス数を表す。防御側の結果はステップ・ロス数と退却を示す「R」の両方が示されている場合がある。いずれの結果でもステップ・ロスは退却前に適用する。

#### 9.7.1 ステップ・ロス[Step Losses]

ユニットは1ステップ又は2ステップのいずれかで構成されている。2ステップのユニットは、減少戦力状態[reduced state]が裏面に印刷されている。1ステップのユニットには裏面はなく、1ステップ・ロスを要求された場合、除去される。2ステップのユニットが始めて「ステップ・ロス」を要求された場合、裏返す。「減少戦力」面のユニットが再度ステップ・ロスをした場合、そのユニットはプレイから除去される。SP値は必ずしもステップ数を示すものではない。

CRT の結果が攻撃側または防御側のいずれかのステップ・ロスを示している場合、そのプレイヤーは始めに先導ユニットから1ステップ分除去し、他の自ユニット群から必要ステップ分除去する。これは攻撃/防御に関与している各ユニット(単数)にではなく、全ユニットに対する損害である。最初のステップ・ロス後、スタック内の全ての2ステップ・ユニットはユニットを除去する前にステップ・ロスを受け取らねばならない。

**プレイ・ノート:** このように、無損害のユニットは、先導ユニットを除き、いつ損害を被ったかに関わらず、減少戦力ユニットより先にステップ・ロスを受けます。

#### 9.7.1.1 過剰な戦闘損害[Excess Combat Losses]:

最終的な戦闘比が11、12、13の列にあり、CRTが防御側の総ステップ数より大きなステップ・ロスを要求した場合、攻撃側はその戦闘での損害を1減らせる。

攻撃側がCRTの要求する全てのステップ・ロスを満たせなかった場合、または完全に除去された場合、防御側はCRTの列に関係なくステップ・ロスを1減らせる。

#### 9.7.2 退却の結果[Retreat Results]

CRTの「R」の結果は、防御側のユニット/スタックが一定ヘクス数、退却することを示す(9.8 項)。

### 9.8 退却[Retreat]

#### 9.8.1 退却の手順[Retreat Procedure]

防御を行っているユニット/スタックが戦闘の結果、退却を余儀なくされた場合、そのヘクスに所在する各ユニットはその戦闘中に所在していた地形により決定されるヘクス数だけ退却しなければならない。非市街・非陣地の平地、平地森林、荒地、森林荒地、湿地は2ヘクス退却する。その他の地形で防御していたユニットは1ヘクス退却する。

ユニットのスタックが退却する場合、スタック中の各ユニットは個別に退却する。退却するユニットは別のヘクスに退却ができる。しかし、退却する全てのユニットは元の防御ヘクスから指示された数のヘクス分離れた場所で退却を終了しなければならない。退却時に進入するヘクスには以下の優先順位がある。

**優先度1:** 進入禁止された地形ではない友軍マップ端、かつ EZOC でないこと。

**優先度2:** EZOC 外の進入禁止された地形ではない場所。

**優先度3:** 進入禁止された地形ではない友軍マップ端。

**優先度4:** 進入禁止された地形ではない場所。

#### 9.8.2 退却の制限[Retreat Restrictions]

退却はEZOC(8.2.2 項)または敵施設ヘクス(8.3.1.2 項)では、そのヘクスに友軍地上ユニットが含まれていない限り、そのヘクスで終了することはできない。退却するユニットは掃討戦マーカーを置く必要のあるヘクスで退却を終えることもできない。退却するユニットは空の敵施設ヘクス、市街ヘクスを迂回(バイパス)(8.5.1.1 項)することができる。

軽歩兵(LI)のみが橋梁のない河川、運河、全水ヘクス・サイドを越えて退却できる。機械化と自動車化移動クラスのユニットは道路に沿っていない限り、進入禁止地形に退却はできない。

海兵隊ユニットが海岸堡または港湾から退却する場合、海兵隊ユニットは隣接する輸送艦に退却できる。空中機動能力を持つユニットは退却のために空中機動ポイント(又は固有の空中機動能力を持つ場合はそれ)を使用できる。ただし友軍支配の航空基地/飛行場に退却しなければならない、その航空基地/飛行場へは通常の空中機動(8.5.4.4 項)と同様に経路を確認しなければならない。またEZOC(8.5.4.4 項)で移動を開始する場合は ADF を受けることに留意する。この ADF による退避[Abort]の結果は無視する。

#### 9.8.3 自発的退却無視[Voluntarily Ignoring Retreat Results]

都市[Urban]、高地/高地森林、山地/高山ヘクス、市街、ジャングル、陣地(8.3.1.10 項)、海浜(8.5.8.2 項)に所在するユニットは自発的に CRT の退却結果を無視することもできる。そのようなユニットはスタック中の最も ER の低いユニットに対し ER チェック(2.3.3 項)を行う。そのユニットが失敗した場合、そのユニット/スタックは通常通り退却するか、任意の1ユニットが追加の1ステップ・ロスすることで、その場に留まることができる。ユニットが成功した場合、ユニット/スタックは退却を無視する。

**プレイ・ノート:** スタックに対しサイ振りは1度だけ(1ユニットだけの「スタック」であっても)で、結果はスタック全体に及びます。

**デザイン・ノート:** サイ振りの成功にデメリットはありません。失敗した時のステップロスは選択です。



#### 9.8.4 退却の失敗[Failure to Retreat]

退却終了時そのユニットの唯一の退却路が EZOC である場合、または地形や敵ユニットの存在、その他の理由で完全に退却できない場合、そのユニットは元の防御ヘクスに留まらなければならない。ユニットは必須で ER チェック(2.3.3 項)を行う。それに失敗したら追加のステップ・ロスを受ける。

防御ヘクスの複数のユニットが退却に失敗した場合、ER が最も小さいユニットのみが ER チェックを行い、失敗した場合は退却できなかったことによるステップ・ロスを受ける。

#### 9.8.5 EZOC を通過する退却[Retreating Through EZOCs]

退却中のユニットがいずれかの EZOC(8.2 項)に進入または通過した場合、そのユニットは ER チェック(2.3.3 項)をし、失敗した場合、追加のステップ・ロスを受けなければならない。

注記：友軍ユニットが所在するヘクスに退却するユニットはそのヘクスに及ぼされた EZOC の影響を無視する。

#### 9.8.6 防御ヘクスへの退却[Retreating Into Defending Hexes]

同一の戦闘セグメント中に後に続く攻撃の対象となった友軍の所在するヘクスに退却したユニットは、そのヘクスの防御に何も貢献せず、戦闘によるステップ・ロスを満たすためにも使用できないが、スタック・オーバーを引き起こす可能性だけはある。さらに戦闘結果を適用後、そのヘクスで防御を行っていた友軍ユニットが残っていない場合、元より退却していたユニットは ER チェック(2.3.3 項)を行う。失敗するとステップ・ロスが生じる。これらのユニットは結果に応じ、通常通り退却する。

#### 9.9 戦闘後前進[Advance After Combat]

戦闘後前進は攻撃側プレイヤーのみが行える。防御側スタックは戦闘後に前進できない。戦闘の結果、防御側ヘクスが空になった場合、攻撃側は現存のユニットがあれば、自身で選択した攻撃ユニット少

なくとも 1 個を空になったヘクスへ前進させなければならない。攻撃側ユニットとスタックしている非戦闘地上ユニット(2.2 項)も前進可能である。

#### 9.9.1 機械化/自動車化ユニットの前進

##### [Mechanized/Motorized Unit Advance]

退却する防御側が 2 ヘクス後退をしたか、または除去され、現存の攻撃側のいずれかが機械化/自動車化ユニットである場合、それら移動クラスのユニットは元々の防御側ヘクスを越えて(一時的に EZOC(8.2 項)を無視して)、元々の防御側ヘクスに隣接する空のヘクスに進入できる。

このような前進は山地、高山、高地、森林高地、ジャングルまたは河川を横切って行え、前進のため選択した隣接ヘクスが道路(種類を問わない)、橋梁、高速道路で元々の防御側ヘクスと接続されている場合のみ行える。この「2 ヘクス目」の前進は、「荒天」ターン中、強襲揚陸の後、陣地、市街、施設ヘクスへの前進では認められない。また防御側ヘクスが都市、市街、施設ヘクスの場合も許されない。

#### 9.9.2 都市、市街、施設ヘクスへの前進[Advance Into Urban, City, or Installation Hexes]

防御側が都市、市街、施設ヘクス(8.3.1.2 項)を空にした場合、前進が必要なユニットと攻撃側が前進させたユニットを掃討戦マーカー(8.4 項)の下に置きヘクスに配置する。

#### 9.9.3 港湾への前進[Advancing into Ports]

地上ユニットが敵海軍ユニットの所在する港湾に侵入した場合、海軍ユニットは退却する(7.2.1 項)

#### 9.9.4 強襲揚陸による前進[Amphibious Assault Advance]

強襲揚陸に成功したすべてのユニットは防御側ヘクスに進入しなければならない。





## 10.0 増援[Reinforcements]

ゲーム特別ルールには各陣営に増援がどのようにプレイに参加するかが詳述されている。増援の来援ターンにリストアップされている。つまり特定の、ある増援が GT2 にリストアップされている場合、GT2 増援フェイズにそれは来援する。

## 11.0 補充[Replacements]

**REPL x1** 各陣営はゲーム中に一定数の補充ポイントを受け取る。これらポイントはシナリオの指示で、各ゲーム・ターンの増援[Reinforcement]/補充[Replacement]フェイズ中に得られる。これらポイントは国籍別に記載されており、同国籍のユニットの補充[replace]や再編成[reconstitute]にのみ使用できる。補充ポイントは直ちに使用してもよいし、蓄積してもよい。プレイヤーはゲーム記録トラックの補充ポイント・マーカーを動かし、現在の補充ポイントを記録する必要がある。補充ポイントはマップ上の戦力が低下したユニットに失われた分のステップを補填したり、除去されたユニットの再編成のため使用できる。

### 11.1 ステップの回復[Step Recovery]

EZOC(8.2 項)に所在しないユニットは、プレイ支援表の補充[Replacement]/再編成[Reconstitution]表に記載されている補充コストを支払うことで、このフェイズ中に失われたステップを回復できる。友軍ユニットが包囲、すなわち隣接 6 ヘクスが敵ユニット、EZOC、進入禁止地形に囲まれている場合、補充のステップは受け取れない。

### 11.2 再編成[Reconstitution]

すでに除去されたユニットの内、この手順で1ステップ・ユニットとして再編成できるものもある。補充ポイントのコストはステップ回復より再編成の方が高い。再編成されたユニットは、友軍支配の町、市街、都市が友軍ユニットに隣接するヘクスのいずれかに配置できる。このヘクスは敵ユニットから2ヘクス以上離れていなければならない。

ユニットはターンにつき1ステップしか回復できない。従って、ステップのユニットの完全な再編成には2ターンを要する。

空中機動タイプのユニット、空挺ユニット、海兵隊ユニットはひとたび撃破されたら再編成はできない。

## 12.0 勝利条件[Victory]

### 12.1 勝利得点[Victory Points]

**VP x1** **VPs This Turn** 各プレイヤーはゲーム・ターン中、特定のヘクスを攻略したり敵ユニットを除去することで、勝利ポイント表(マップ参照)に記載されている勝利ポイント(VPs)を獲得する。VPは獲得したVPを反映するため「このターンの VPs[VPs This Turn]」マーカーを移動させることでゲーム記録トラックに記録する。

**重要:** プレイヤーは敵支配の VP ヘクスを攻略するたびに VP を獲得する。従って、一方の陣営が都市の首都ヘクスを占領した場合、当該プレイヤーは6VP を獲得する。相手プレイヤーがそのヘクスを奪還した場合、そのプレイヤーは4VP を受け取る。その後、相手プレイヤーが再占領した場合、当該プレイヤーは再び6VP を受け取る。

勝利ポイント・トラックはゲームの VP の総計を記録し、各勝利判定フェイズに各ターンの合計(「このターンの VP[VPs This Turn]」マーカーで記録したもの)を追加して更新する。

#### 12.1.2 施設の破壊[Installation Destruction]:

以前に破壊されたが修繕された施設の再度の破壊で VPs を得るためには、施設が完全に修繕された後でなければならない。破壊された施設は掃討戦を含み、VP の獲得などの全てのゲーム上の機能が失われている。

#### 12.1.3 ゲーム開始前の VP[Pre-Game VPs]:

ゲーム開始前に発生した活動(例:ゲーム前の打撃)によって獲得した VP は、最初のゲーム・ターンの「このターンの VP」ではなく、直接 VP の合計に追加する。

### 12.2 自動的勝利[Automatic Victory]

**デザイン・ノート:** これらのルールは、両陣営の勝敗を左右する様々な要因について、様々な視点から検討したものです。

いずれかの陣営を降伏に駆り立てるかの保証はありませんが、我々は多くの条件が降伏を引き起こす可能性があるかと主張できます。このような不確実性をゲームに付与するため「自動勝利[Automatic Victory] 表」を作成しました。基本的に、一方の陣営が大きくVPでリードしていたり、敵国の首都を占領していたりすると、自動的勝利(一方の陣営の降伏)が起こります。



# Rolls  
for Auto  
Victory

各キャンペーン・シナリオには、自動的勝利レベル [Automatic Victory Level] が記載されている。このレベルは、プレイヤー間の勝利得点の合計の差で表される。この差分がシナリオ指定の値以上ならいつでも、より大きな VP 合計を持つプレイヤーは自動的勝利表で 1 回サイ振りをする。さらに、一方のプレイヤーが敵国の首都の全ヘクスを占領した場合、自動的勝利表で 1 回サイ振りをする。VP 差分と敵国の首都 (またはその他のヘクス) の占領の両方を達成したプレイヤーは、そのターンの自動的勝利表で 2 回のサイ振りを行う権利を持つことに留意すること。

プレイヤーが自動的勝利表でサイ振りする場合、そのプレイヤーはゲーム記録トラックに記載の同表で、サイ振り回数 (今回を含む) を表す適切なコラムでサイ振りをする。これが最初のサイ振りであれば「1」のコラムを使用し、2 回目のサイ振りなら「2」のコラムを使用する。結果が「勝利 [Victory]」なら、相手陣営の無条件降伏による即時自動的勝利となる。

### 12.2.1 自動的勝利条件のオプション [Optional Automatic Victory Requirement]

両プレイヤーは自動的勝利サイ振りをそのプレイヤーが現在イニシアティブを持つイニシアティブ・ターン中にのみ行えることで合意してもよい。

### 12.3 勝利段階 [Victory Levels]

各シナリオには、特定の勝利段階を達成するのに必要な勝利ポイントが記載されている。勝利段階は次の通り：

- ・圧勝 [Overwhelming Victory]
- ・実質的勝利 [Substantive Victory]
- ・ぎりぎり勝利 [Marginal Victory]
- ・膠着状態 [Stalemate]

ゲームが自動的勝利で終わらなかった場合、ゲーム終了時にポイントの多いプレイヤーが勝者となる。シナリオのポイント差を参照して勝利段階を決する。



## 13.0 オプション [Optional]

この項では標準ゲーム用のオプション・ルールを提供する。上級ゲームではこれらのいくつかは取って代わられる。

### 13.1 補給 [Supply]

補給に関してはよりシンプルなプレイの実現のため、標準ゲーム・ルールからは意図的に省かれた。しかし戦争術 [art of war] に関心のあるプレイヤー諸氏は以下の補給を決するルールを追加可能である。

#### 13.1.1 補給フェイズ [Supply Phase]

標準ゲームの SOP の天候とイニシアティブ・フェイズの間に補給フェイズ [Supply Phase] を挿入する。

#### 13.1.2 補給源 [Supply Sources]

友軍の都市、市街、港湾、海岸堡 (8.5.8.2 項) ヘクスは補給源 [Supply Sources] である。港湾および海岸堡については近海ボックス (7.1 項) が友軍の制海下にあるか競合状態の場合、有効である。

#### 13.1.3 連絡線 [Line of Communication]

敵ユニット、ZOC (8.2 項)、進入禁止地形、敵支配の都市、市街、施設ヘクスのない連続した道路ヘクスを補給源まで経路設定できるなら、そのユニットは補給状態にあると見なす。EZOC ヘクスに所在する友軍ユニットは LOC をたどるためには EZOC の効果を無視する。それらヘクスが自動車化タイプの移動を禁止していない限り、ユニットから陸上 [overland] を経て 2 ヘクス先の道路まで補給をたどれる。ヘクスやヘクス・サイド地形に関わらず道路に隣接するユニットは、LOC の開始点をその道路ヘクスに求められる。この目的のため、海岸堡は隣接ヘクスへ道路がつながっているものと見なす。

#### 13.1.4 空挺/空中機動/海兵隊補給

##### [Airborne/Airmobile/Marines Supply]



投降下 [Paradrop] (8.5.3 項)、空中機動 (8.5.4 項)、強襲揚陸 (8.5.8 項) を使用するユニットは、それら移動を行ったターン中は継続して補給状態にあると見なす。その後は通常通り補給をたどらなければならない。海兵隊は揚陸艦 [AMPH] に乗組んでいる際は常に補給下であると見なす。

#### 13.1.5 補給切れの影響 [Out of Supply Effects]

補給切れを起こしているユニットは攻撃力と移動力が半減 (切り上げ、最少値は1となる) し、ER は1減 (1より低くはならない)。またこのようなユニットはエリート・リアクションと突破のどちらの移動セグメントでも移動はできない。補給が切れている空中機動タイプのユニットは補給を得るまで空中機動を行えない (空中機動ポイントを消費する移動はできる)。砲兵ユニットは再編成フェイズで向きを変えられない。

補給切れのユニットは補充 [Replacement] を受けられない。さらに再編成されたユニットは補給を受けられるヘクスに配置しなければならない。

### 13.2 戦場の霧 [Fog of War]

戦闘の真っ最中にあっては、敵の動静を掌握することが難しいことがある。これは「戦場の霧」と呼ばれている。プレイヤーは 8.1.2 項の「敵スタックの確認」を無効とし、相手のスタックを調べることができなくなる。

# 上級ゲーム・ルール[ADVANCED GAME SERIES RULES]

## 14.0 上級ゲーム解説[Advanced Game Introduction]

標準ゲームでは、遊びやすさのため現代戦のいくつかの要素を単純化しています。上級ゲームでもまだリアルとは言えませんが(紙とボール紙でリアルを追求するのは難しい! )、いくつかの重要なサブ・システムを追加・拡張することで、プレイヤーに現代戦がどのようなものを検証できるようにしました。

上級航空戦ルールは、戦争を勝利するために絶対的な力ギとなるであろう要素を反映しています。標準ゲームでは、実際に戦線を突破した近接航空支援部隊を合理的に数値化したものです。しかし、上級ゲームでは、航空機中心とした演習にプレイヤーを駆り立てることができます。ドクトリン通りとは言えませんが、航空機を使って同じ戦略を実行し、(たぶん)現実のカウンター・パートたちと同じ結論を得ることもできるでしょう。敵の補給と指揮系統への航空戦力の影響は(適切に運用すれば)、本当に彼の1日を滅茶苦茶にするでしょう。

また、地上ユニットの探知は上級ゲームでは、よりリアルなものになります。基本的に、航空優勢を持つ陣営は、敵の後方エリアをさらに「見る」ことができます。このような前線から遠く離れた目標を探知し攻撃する能力は、もちろんのことは合衆国のドクトリンの至上的命題です。

補給ルールの追加により、上級ゲームでは、各陣営が部隊への補給で直面している課題をよりよく表現できます。両陣営とも敵の空襲や特殊部隊の攻撃から補給部隊を守ることは勝利に不可欠です。

これらのシステムをすべて組み合わせると、現代戦がどのようなものか、より明確に見えてきます。これらシステム間の相互作用、特に上級航空戦ゲームのサブ・システム間の相互作用は、デザインの困難さがありつつも、同時に研究上興味をそそるものであるのは間違いありません。我々が創造・テストしたのと同様にゲームをプレイして楽しんでいただけたら幸いです。

ゲームを楽しもう! [Enjoy the game!]



## 15.0 上級ゲームの内容物[Advanced Game Components]

上級ゲームでも標準ゲームのユニットやマーカーを使用するが、いくつかの新しい戦闘ユニットやゲーム・マーカーを追加する。

### 15.1 上級ゲーム・ユニットのサンプル[Sample Advanced Game Units]

#### 15.1.1 上級ゲーム・ユニットの能力値[Advanced Game Unit Values] (訳注:原文項番は「15.11」)

各カウンターの見方はユニット種別識別表[Unit Type Identification chart](2 ページ)やプレイ支援表[play aid])を参照する。

### 15.2 ユニット能力値の解説[Explanation of Unit Values]

#### 15.2.1 打撃値[Strike Rating]

爆弾やスタンド・オフ兵器で目標を攻撃するユニットの能力。これら航空機が打撃を実施する際に常時使用する。一部の航空機ユニットの「\*\*」の値は、巡航ミサイル[Cruise Missiles]の発射時のみに使用できることを示す。他の航空機ユニットであっても、ゲーム特別ルールで指定があれば使用できる。

#### 15.2.2 戦闘支援力[Combat Support Rating]

戦闘支援ミッションで飛行するユニットの能力値。この値は戦闘を解決するサイ振りに DRM(攻撃している場合は-、防御している場合は+)を与える。

#### 15.2.3 空対空戦闘力[Air-to-Air Combat Rating]

空対空戦闘における航空機の能力。ユニットが他の航空機と戦闘を行う際に使用される。カッコで囲まれた値(# )は、そのユニットが空対空戦闘で攻撃的な射撃ができないことを示す。

#### 15.2.4 パイロット・スキル[Pilot Skill]

ユニットのパイロットたちの総合的な練度、ドクトリン、電子戦兵装、技量のレベル。この値は、空対空戦闘や打撃で DRM として使用する。同機種の航空機ユニット(例:合衆国海軍 F/A-18E)がセットアップや増援として招集された際、未使用の同機種内からランダムに選択する。

#### 15.2.5 航続力[Range]

航空機ユニットの場合、ユニットにつき S(短距離)、M(中距離)、L(長距離)、U(無制限)のいずれかのミッション飛行可能な距離が示されている(詳細は GSR 参照)。HQ/砲兵ユニットにあっては、そのユニットが打撃を実施/提供できるヘクスの距離とその打撃値/支援値[Strike/Support]を示す。

#### 15.2.6 全天候性能[Weather Rating]

「A」は荒天ではない天候ターンでも飛行が可能であることを示す。

#### 15.2.7 ステルス性能[Stealth]

全天候性能に続く「S」は、その航空機ユニットが「ステルス[Stealth]」技術を使用していることを示す。ステルス・ユニットは長距離攻撃[Long-Range]やスタンド・オフ戦闘[Stand-off combat]で攻撃を受けることはない。



### 15.2.8 スタンド・オフ兵器[Stand-off Weapons]

いずれかの能力値の後ろにアスタリスク(\*)がついているものは、その航空機がその攻撃種別の攻撃にスタンド・オフ兵器を使用できることを示している。空対空戦闘において、スタンド・オフ兵器を装備したユニットはスタンド・オフ戦闘で射撃できる。打撃ミッション実施時、スタンド・オフ能力を使用することを選択したユニットはAAによる攻撃を受けることはない。スタンド・オフ打撃は阻止攻撃[Interdiction]では使用できない。

#### 15.2.8.1 長距離兵器[Long Range Weapons]:

一部の航空機ユニットの「\*\*」記号は、これら航空機が搭載している先進的な電子戦装備、ドクトリン、極めて長射程の空対空ミサイルを表す。これらの航空機は、空対空戦闘で3回(長距離、スタンド・オフ、ドッグファイト)まで射撃できる。

#### 15.2.9 ワイルド・ウィーゼル[Wild Weasel]:

通常のCS力や打撃[Strike]力の代わりに「WW」を持つユニットは、特に敵の防空網への攻撃とカウンターに長けている。これらユニットは敵の探知・捕捉[Detection]、AAA、SAMトラックを攻撃するため攻勢的にしようできる。また、ワイルド・ウィーゼル[Wild Weasel]、打撃[Strike]、戦闘支援[Combat Support]の各ミッションに参加しているユニットの対空防御を強化するため防御網制圧[Defense Suppression]ユニットとして配置することもできる。

#### 15.2.10 編制ID[Formation ID](2.3.4項)

2.3.4項に加えて、これはHQの戦闘支援、補給、ユニットの補充においても重要である。

#### 15.2.11 補給距離[Supply Range]

これは1個補給ユニットが1個編制又はHQに補給を提供できる最大距離を自動車化移動ポイントで計るものである。

## 16.0 上級移動ルール[Advanced Movement Rules]

### 16.1 軽歩兵の浸透移動[Light Infantry Infiltration Movement]

敵ユニットに隣接し友軍移動セグメントを開始した軽歩兵ユニットは敵ユニットに隣接する別の空のヘクスに移動を試みることができる。空のヘクスはサイ振り前に指定する。そのヘクスは支配をえるため掃討戦(8.4.1項)を要するヘクスであってはならない。全水域ヘクス・サイドを横断して浸透を試みることはいできない。

浸透の試みは軽歩兵ユニットごとにERチェックを行う。このサイ振りは軽歩兵浸透[Light Infantry Infiltration]表に示す通り修整する。修整は空の目的地ヘクスではなく、敵ユニットが占拠しているヘクスの地形に基づいていることに留意すること。

ユニットがERチェックに成功した場合、当該ユニットを先に指定したヘクスに配置する。当該ユニットはその移動セグメントを終了する。ユニットが失敗した場合、出目に基づき打撃1[Strike 1]又は打撃2[Strike 2]マーカーをつけ、そのヘクスに留まる。最終的な出目がそのERより1大きい場合、打撃1マーカーを配置する。最終的な出目がERより2大きい場合、打撃2マーカーを配置する。当該ユニットはその移動セグメントの移動を終了する。

## 17.0 上級海軍ルール[Advanced Naval Rules]

以下のルールは、標準ルールに追加して、プレイヤーが航空機ユニットと戦域兵器を使用し、紛争地域とその周辺の海上[At Sea]、近海ボックスの支配権を争う。入港中の海軍ユニットは巡航ミサイル打撃(26.0項)、戦闘支援(7.3.1項)、艦砲射撃(17.5項)、海軍水上戦闘(17.3項)で交戦を実施できない。

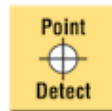
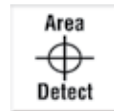
### 17.1 対海軍打撃ルール[Anti-Naval Strike Rules]

以下のルールで、プレイヤーは全海ヘクス、近海ボックス、海上ボックスに所在する対航空機や巡航ミサイルによる打撃を行える。海軍ユニットは港湾内では航空打撃の目標とならない。

#### 17.1.1 割り当て[Allocation]

航空機(23.0項)または巡航ミサイル(26.0項)による打撃を通常通り割り当てる。探知(17.1.2項)された海軍ユニットのみを攻撃対象に出来る。

#### 17.1.2 探知[Detection]



海軍水上戦闘で打撃を行う場合、海軍ユニットは自動的にポイント探知[Point Detection]となる。入港中の海軍ユニットは常にエリア探知[Area Detected]と見なす。

それ以外の場合、プレイヤーは以下の通り海軍ユニットの探知を試みなければならない:

1. 航空/海軍フェイズの海軍ユニット探知ステップ中に。
2. 海軍ユニットが新たな海上ボックス、近海ボックス、全海ヘクスに移動して移動を終えたとき。
3. 海軍ユニットが艦砲射撃(17.5項(原文:17.4項))か戦闘支援(7.3.1項)を提供しているとき。ポイント探知でなければ、エリア探知としてマーカーを置く。

解決するには、サイ振りをし、海軍探知[Naval Detection]表(戦略ディスプレイを参照)に示されているDRMを適用し、その結果を確認する。そのユニットにすでに乗せていたマーカーは交換するか取り除く。

一部のゲームでは、海上ボックスに海軍探知サイ振り用のDRMがある。シンボルの左側の数値(赤色)は非連合側の試みに適用される。右側の数値(青色)は連合国の試みに適用される。これは海上や関連する近海ボックスの両者に適用される。

全海ヘクスはDRMの目的上、近海ボックスの一部として扱われる。すなわち海上ボックスのDRMは近海ボックスと関連する全海ヘクスに所在するユニットの両者に適用する。全海ヘクス所在の海軍ユニットは近海ボックスと同一の地点にあり、逆もまた同様である。

### 17.1.2.1 探知を取り除く時[Detection Removal]

既に探知されているユニットが新しい場所へ移動し、探知サイ振りに失敗した場合、マーカーを取り除く。

**デザイン・ノート:** ポイント探知とは、精確な目標位置情報を持っていることを意味します。すなわちレーダーやソーナー、視認による有力な情報のことです。エリア探知はおおむねの敵の位置情報を得ていることを意味します。ポイント探知は打撃時にDRMが得られますが、エリア探知は結果として命中確率の低下する方位目標への射撃[Bearing Only Launch](BOL)をシミュレートしています。

### 17.1.3 打撃チャート[Strike Chart]

打撃チャート[Strike Chart]の海軍ユニット[Naval Unit]列を使用し、適切な打撃値と対照する。空母搭載の航空機ユニットは適切な「Naval #」列をする。#が打撃値に対応している(23.4.1.1項)

打撃チャートに示されている通り、海軍打撃 DRM を適用する。

打撃の結果、海軍ユニットが退却したり、マップから除去されることがある(27.4項)。

AMPH に搭載されているユニットは打撃や襲撃により探知や捕捉の対象にならない。

### 17.1.4 制限海面[Restricted Waters]

ゲーム特別ルールで特定の海上/近海ボックスを「制限海面」と指定している。そのような海域では打撃/海戦に-2DRM を適用する。  
*例示: バルト海[Baltic Sea](NWP)。*

### 17.1.5 海軍の防空網[Naval Air Defense Fire]

入港中の海軍ユニットは適切な通常/局地 ADF を使用する(24.1項)が、それ以外の場合は以下に詳述の通り独自の値を使用する。

海軍ユニットは以下の例外を除き、通常、次の手順を使用する:

**1. 海軍 ADF:** 海上/近海ボックスで、海軍ユニットの次の三つのケースでのみ ADF 値を使用できる。(1)攻撃目標となった場合、(2)近海ボックスに所在し、攻撃目標が関連する陸上エリアに所在する場合、(3)制限海面(17.1.4 項)の海上/近海ボックスに所在し、ミッションがその海上/近海ボックスを通過する場合。全海ヘクスでのルールは以下の通り:

- a) **海上/近海ボックスの海軍 ADF の傘:** これらの地点で攻撃を受けた海軍ユニットは、同じ場所の友軍ユニット探知値と SAM 値を使用できるが、自身の防御には AAA 値のみ使用する。
- b) **全海ヘクスの海軍 ADF の傘:** この地点に所在する海軍ユニットの探知値と SAM 値は、各々探知値と SAM 値の 2 倍に等しい半径内に投射できる。海軍ユニットの AAA 値は海軍ユニット自身の防御にのみ使用できる。詳細は口述する。

*例示: 1 個合衆国 CVN は探知値と SAM 値が8であり、これらの値を 16 ヘクスの範囲で使用できる。「その他」カテゴリに分類される海軍ユニットは、探知値が5、SAM 値が1であり、探知値を 10 ヘクスの範囲で使用できるが、SAM 値は2ヘクスの範囲でしか使用できない。*

c) **地上配備 ADF と海軍 ADF の相互作用:** 海軍ユニットが全海ヘクスに所在する場合、プレイヤーは値を自由に組み合わせることができる。例として、陸上 ADF がゼロに減退し、敵の攻撃や戦闘支援ミッションが海軍ユニットの探知範囲内の目標に対し発動された場合、プレイヤーは再び陸上 ADF の SAM 値を使用するか、海軍ユニットの SAM 値を使用するかを選択できる。(目標ヘクスまでが範囲内との仮定)。海軍ユニットの探知値を使用する場合、プレイヤーは海軍航空ユニットが航空優勢ボックスか、当該空母の発進準備ボックスから進空する場合に限り、任意の D の結果を「ED」の結果に変換できる。要撃した海軍航空ユニットが除去されるか、退避しない限り、それらは飛行済みにならず、当該空母の発進準備ボックスに帰投する。これは 17.1.4 #3 項の早期探知ルールに優先する。

d) **通常 vs 局地探知:** 傘の使用により、探知範囲内で適切に通常と局地探知の両方が使用可能となる。

e) **範囲の制限:** 範囲を確認する際、範囲は海軍ユニットから航空ユニットまでできる限り直線でなければならない。海軍ユニットは山岳や高山ヘクスのヘクス・サイドを直接通過または沿って、探知やSAM範囲を追跡できない。

**デザイン・ノート:** そうです、我々はサプリメント #1 と #3 の傘ルールを公式化することにしました。

**2. 早期探知[Early Detection]および要撃[Interception]:** 自身の ADF 値を使用している場合、海軍ユニットの探知による「D」の結果は、その海軍ユニット(または同じ地点の他の海軍ユニット)を目標とした航空打撃に関しては「ED」の結果と見なす。航空優勢[Air Superiority]ボックスの航空機ユニットは、全海ヘクス、港湾、近海ボックス内の海軍ユニットへの攻撃に対し、要撃機として、要撃ユニットの航続力内なら使用できる。また、CVN/CV/AMPH の発進準備[Ready]ボックス内の同じ海上ボックス/海洋ゾーン、近海ボックス及び目標と同じ作戦マップ中の全海ヘクスの航空機ユニットは航空打撃に対する要撃機として使用できる。除去されていない、または退避[Aborted]していない要撃した海軍の航空機ユニットはそれら空母の着陸[Flown]ボックスに戻されない。これらは発進準備[Ready]ボックスに戻る。

**3. 海軍 SAM[Naval SAMs]:** 航空打撃を探知できたら、これを使用できる。打撃がスタンド・オフ兵器による打撃の場合、これらによる結果は航空機ユニットに影響を及ぼさない(「X」や「A」はミスとなる)。航空機ユニットがスタンド・オフ兵器を使用しない場合、打撃表[Strike Table]で-1DRM を適用し、SAM の結果は航空機ユニットに影響を与える(「X」や「A」は通常通り適用される)。



4. 海軍 AAA(CIWS)[Naval AAA(CIWS)]: 探知の有無にかかわらず、海軍水上戦闘[Naval Surface Combat]、巡航ミサイル、航空打撃の防御ために使用できる。認められたいずれかの SAM サイ振り後、適切な AAA 列でサイ振りする。すべての海軍ユニットは CIWS による「-1」DRM を受ける。合衆国海軍ユニットは追加で「-1」DRM を受ける。スタンド・オフ兵器を使用した航空打撃に対し、「X」や「A」の結果は航空機ユニットに影響を及ぼさないが、打撃は失敗となる。非スタンド・オフ攻撃に対しては、「X」や「A」は通常通り適用される。

### 17.2 勝利得点[Victory Points]

ゲーム特別勝利ポイント表[game specific Victory Point Chart]を参照。

### 17.3 海軍水上戦闘[Naval Surface Combat]

海軍ユニットは同じ海上ボックスや近海ボックスに所在する探知(17.1.2 項)された敵海軍ユニットに対し海軍水上戦闘を行える。全海ヘクスに所在する海軍ユニットは10ヘクス以内の全海ヘクスに所在する探知された敵海軍ユニットに対し海軍水上戦闘を行える。10ヘクスの経路は陸地ヘクス・サイドを横断できない。各戦闘セグメントにおいて、当該ユニットの戦闘支援力[Combat Support Rating]に対応する海軍水上戦闘コラムを使用し、探知したユニットに対し打撃を行う。防御するユニットは、海軍 AAA(CIWS)により結果を判定する。上級打撃チャート[Advanced Strike chart]の全ての DRM を適用する。

両プレイヤーとも、各戦闘セグメントで海軍水上戦闘を実施にできる。一般的に、その地点に所在する全てのユニットが関与し、戦闘の手順は以下の通り:

1. 非探知の海軍ユニットは事前に探知した海軍ユニットを目標として指定するとともに、射撃を解決し、最終的にポイント探知マーカーを載せる。
2. 事前に探知されている海軍ユニットは、同時に探知された海軍ユニットを目標とし、射撃を解決し、最終的にポイント探知マーカーを載せる。
3. 各々の退却を実施する(27.4 項)。

### 17.4 海軍または戦略ディスプレイ[Naval or Strategic Display]

海軍または戦略ディスプレイは、周辺の陸上エリア、海上および陸上ボックスを総合した領域を持つマップ外ディスプレイである。本ディスプレイ使用方法の詳細は、ゲーム特別ルールで解説する。

デザイン・ノート: 必ずしも全てのゲームにあるとは限りません。

#### 17.4.1 退却への制海の影響[Control Effects on Retreats]

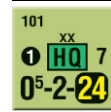
海上または近海ボックスの制海が変化した時に退却する必要はなく、海軍ユニットごとに強制的に打撃1[Strike 1]に受けることで、その地点にとどまることができる。

### 17.5 艦砲射撃[Naval Bombardment]

海軍ユニットは、戦闘支援値を打撃値として使用し射程内の任意の目標(23.2 項)(例外: ADFトラックや海軍ユニットは不可)、または近海ボックスの関連する陸上エリアに対し、各打撃フェイズに 1 回艦砲射撃を行える。海軍ユニットの戦闘支援値を適切な地形欄と対照し、サイ振りをする。ADF には行えない。DRM が適用され

るのは、彼女らは全海ヘクスから、または GSR が許可する場合は近海ボックスから、これを提供できる。彼女らは 10 ヘクス以内、また同一近海ボックス内に敵海軍ユニットが所在しない限り艦砲射撃を行える。

## 18.0 編制、HQ、砲兵[Formations, HQs, & Artillery]



このゲームのほとんどの地上ユニットは、ユニット種別の兵科記号に識別色があり、それにより編制を指定している(15.2.10 項)。

HQ はこのゲームの最も重要なユニットの一つである。HQ は固有の戦闘能力を持っており、隷下のユニットの再編成や補充が行える(27.9.3 項)。HQ 自体やその能力を失うことは編制にとり致命傷となりえる。

### 18.1 隷属関係[Subordination]

ゲーム内の全ての地上ユニットは、以下のように特定の「上級部隊」HQ ユニットの隷属する。

1. ユニットの種別の兵科記号に識別色のある HQ 以外のユニットは、全て同色の HQ に隷属する。
2. 背景が白色の兵科記号や上級部隊の指定のない非 HQ や砲兵ユニットは自国籍の HQ のいずれかに隷属する。
3. 白色の兵科記号の HQ ユニットの同国籍のユニットを隷属させられる。

ゲーム特別ルールには追加の隷属に関する注記事項が含まれる。

HQ による戦闘支援や補給の決定のため隷属関係は重要である。

### 18.2 HQ の戦闘支援[HQ Combat Capabilities]

各 HQ は工兵、偵察アセット、電子戦部隊、固有の砲兵、そして一部の国家では偵察と攻撃の両方を行う無人航空機(UAV)群などの戦闘支援組織を有していると想定している。HQsは二つの戦闘能力を持つ: 戦闘支援(18.2.1 項)と HQ 打撃(18.2.2 項)。かれらは防空射撃(18.2.3 項)、化学兵器支援(18.2.4 項)、架橋能力(18.2.5 項)をも提供する。

各ゲーム・ターンの再編成フェイズに、その状態に応じて、HQ は補給切れでない限り完全に能力を取り戻す(SOP 参照)。



### 18.2.1 戦闘支援力の戦闘能力[Combat Support Strength Combat Capability]

支援能力を適用する場合、被支援ユニットに倍化/半減その他の修整を加えた後、HQ 支援として戦闘力の全値を加算する。

例示：北朝鮮の1個 5-5-8 機械化歩兵旅団は合衆国海兵隊の 1 個 1-1-4 大隊を攻撃し、初期の戦闘比は5:1となった。両陣営は1 個 HQ を支援に投じ、各々射程内であり、戦闘支援値を「4」加えた。今や比率は9:5となり、すなわち1.5:1となる。

支援を受けるためには、被攻撃ヘクスは支援を提供する HQ の射程内に所在し、戦闘加入しているユニットの内少なくとも 1 個が支援を提供する HQ に隷属していなければならない。

攻撃を支援しうる HQ は 2 個までであり、防御を支援しうる HQ は 1 個までである。

例外：最高司令部[Supreme HQ]は戦闘支援を行えない。

### 18.2.2 HQ 打撃の戦闘能力[HQ Strike Combat Capability]

HQ の射程内に地上ユニットを探知(21.0 項)した場合、そのユニットに対し HQ 打撃を行える。HQ 打撃の射程はカウンターに記載されている。

HQ 打撃は上級打撃表[Advanced Strike Table]で解決する。適切な列を使用する。射撃したHQ がステップ・ロスしていた場合、その打撃に「+1」DRM を適用する。

HQ は阻止打撃[Interdiction Strikes]も行える。これは HQ の種別と実施する地形種別を対照し、各種 DRM を適用後、上級阻止表[Advanced Interdiction table]で解決する。

1フェイズ中に 1 個ユニットが複数の HQ 打撃の目標とならない。

### 18.2.3 対空射撃への DRM 能力[Air Defense DRMCapability]

HQ は、その HQ から 2 ヘクス以内に降着[landing]したり、ミッションを遂行する敵ユニットへの ADF で「-1」DRM を与える。この ADF 能力はゲーム・ターン中何度でも使用でき、HQ の戦闘支援とはカウントしない。

#### 18.2.3.1 戦域兵器防御 HQs の能力[Theater Weapon Defense (TWD) HQs Capability]

一部の HQ は TWDHQs に指定されており、HQs から 3 ヘクス以内の戦域兵器に対し「+1」DRM を提供する：合衆国、ロシア、PRC、MNCNE、MND-NE、及び各上級 HQ。

デザイン・ノート：近日、このようなミサイルをハード・キルできるミサイルの有効性が実証されたことから、我々はこれを追加する時期がきたと感じました。技術的にはS-300/400の方が射程が長いですが、実際にはそれほど重要ではないはずです。

### 18.2.4 化学兵器(CW)支援[Chemical Weapons (CW) Support]

補給下の非最高司令部は隷下ユニットが参戦する戦闘に化学兵器(CW)マーカーを配置し使用できる。ヘクスは HQs の範囲内でなければならない、HQs は孤立やOOSであってはならず、CWポイントが使用可能でなければならない。カウンター・ミックス内のマーカー数はよる厳しい制限がある。マーカーが配置されると、その効果はターン終了時にマーカーが除去されるまで持続し、その後CWポイントが使用可であれば再び配置できる。一般に CW マーカーは目標ヘクスに所在するユニットの ER 値を3減らし、入退出には追

加1MPを要する。

### 18.2.5 HQ の架設橋 [HQ Bridges]

友軍 HQ ユニットの大河川[major]や小河川[minor]を横断する橋梁を架設できる。HQ 架設橋は全ての点において通常の橋梁と同様に機能する。

友軍移動セグメント終了時、EZOC 外の HQ は、上級ゲーム橋梁補修手順[Advanced Game bridge repair procedure](27.10.2 項)により、大または小河川ヘクス・サイドに 1 本架橋できる。

例外：空挺 HQ は、友軍補給源(19.1 項)に連絡線を通せ、かつ空軍基地/飛行場補給(19.1.2 項)を受けていない場合、HQ 架橋ができる。

工兵による架橋作業を示すため、HQ 架橋[HQ's Bridge]マーカーを 1 個、渡されるヘクス・サイドを指すように矢印を向けて配置する。各 HQ は 1 度に 1 本の架橋できない。いったん配置された HQ 架設橋は以下のいずれかが起きるまで機能し続ける。

- 次の友軍移動セグメント終了時にプレイヤーが自発的に除去する。
- 架設する HQ はその移動セグメント終了時、橋梁ヘクス・サイドを含むいずれかのヘクスに4以下の自動車化 MP の LOC の通すことができない。
- いずれかの敵地上ユニットは橋梁ヘクス・サイドを含むヘクスで移動セグメントを終了する(他方のヘクス・サイドが攻撃力 1 以上の 1 個友軍地上ユニットにより占拠されていない場合にのみ適用する)。
- 橋梁損害/破壊[Bridge Damage / Destruction](27.10.1 項)により破壊されえる。
- 橋梁ヘクス・サイドを含むヘクスで核攻撃[Nuclear Attack]が成功する。

これらの出来事が発生したなら、直ちに HQ 架橋マーカーを除去する。上記のc、d、e が理由で HQ 架橋マーカーが除去された場合、そのマーカーは永久にゲームから取り除く。

理由の如何を問わず除去された HQ 架橋マーカーは、次の友軍移動セグメント終了時まで、再び配置できない。

### 18.2.6 HQ 能力の制限[HQ Capability Restrictions]

HQ の戦闘能力は、HQ が掃討戦マーカーの下、全海ヘクス、近海ボックス、海上ボックスに所在する場合は発揮できない。

各 HQ はゲーム・ターン中に 2 回、その戦闘能力を使用できる。ただし、この能力を使用できるのは打撃フェイズ、戦闘セグメントにつき1回だけある(このため、例えば、同一戦闘セグメントで2回目の戦闘を支援できない)。

打撃を行う場合、戦闘支援をする場合、HQ を90度横に向ける(戦闘ヘリと同様)。180度回転させた HQ は、その GT で戦闘能力を使用できない。

HQ の戦闘力は、敵の特殊部隊の襲撃や打撃マーカーの配置で減少させる(27.3 項)。HQ が打撃の結果(1、2、X)を受けるごとに、そのゲーム・ターンの残りの間、HQ は戦闘能力を 1 回失う。





### 18.3 最高司令部[Supreme HQs]

GSR にどの陣営が最高司令部を有しているか示されている。その陣営の全てのユニットがそれに隷属する。

#### 18.3.1 戦闘能力[Combat Capabilities]

最高司令部は戦闘・CW 支援を提供できない。これらはカウンターに示すように HQ 打撃の、より延伸された射程を有する(地対地ミサイルを表す)。

#### 18.4 HQ のステップ・ロス[HQ Step Losses]

ステップ・ロスを受けた HQ は、HQ 打撃に「+1」DRM を被る。

#### 18.5 除去[Elimination]

HQ らは他のユニット同様にそれらの「ステップ」が全て撃破されたときに除去される。

#### 18.6 砲兵[Artillery]

砲兵ユニット(MLRS 及びロケット砲兵含む)は特に火力支援に特化したユニットである。砲兵ユニットは戦闘でコラム・シフトを提供したり(9.5.6 項)、打撃フェイズに上級ゲームでは打撃を行えることを除き、ほとんどの点で地上ユニットと同様に扱う。編制の一部である砲兵は、その HQ らと同一編制または隷下に属するユニットにのみ戦闘支援を提供できる。

戦闘能力の回復については HQ と同様に扱う(19.5 項、27.3 項)。

##### 18.6.1 砲兵打撃[Artillery Strikes]

砲兵ユニットは、打撃フェイズの HQ/砲兵打撃[HQ/Artillery Strike]フェイズで打撃ができる。それら打撃は全て「その他の HQ/砲兵[Other HQ/Arty]」欄と適切な地形を対照し、適用される全ての DRM を使用し実施する。1 個のユニットが1フェイズに複数回の砲兵打撃の対象となることはない。これはあらゆる HQ 打撃に加えて行われる。

砲兵ユニットは、砲兵ユニット用の列と適切な地形種別を対照し、任意の DRM を適用後、阻止打撃[Interdiction Strikes]も行える。

## 19.0 補給[Supply]

**デザイン・ノート:** 最大限のパフォーマンスを発揮するため、地上ユニットは「補給下」でなければなりません。ビーンズ・アンド・パレット(糧食および弾薬(を意味するスラング[訳注]))だけでなく、予備部品、被服、文書、その他部隊が完全に機能するために必要なすべての物資が安定的に供給されていることを表します。

これらのルールは標準ゲームのオプション補給ルールに代わるものである。補給の確認は、プレイの手順に則り、イニシアティブ・ターンでは2回、競合状態では1回のみ行われる。

### 19.1 補給源[Supply Sources]

各陣営には4つの補給源となる可能性がある場所がある: 都市ヘクス、補給処[Supply Depots]、港湾[Ports]、海岸堡[Beachheads]。GSR は追加の補給源も指定する。19.1.2 項参照。これらは HQ と地上ユニットに補給可能な範囲を持つ。範囲は(自動車化 MP 換算で)以下の通り:

海岸堡[Beachheads]	4MP
都市ヘクス(友軍国内)	6MP
補給処[Supply Depots]	8MP

友軍国内の敵支配マーカーのない都市ヘクスは、ゲーム中、常に補給源として機能する。敵の支配マーカーがあるヘクスは、友軍により奪還されるまで補給源として機能しない。

(どちらの面でも)海岸堡は補給源である。所有プレイヤーの海岸堡の所在する海洋ゾーンの近海ボックスを制海している(競合状態ではない)場合、かつ荒天ターンでないなら補給が可能である。補給状態を示すため海岸堡カウンターの面を使用する。

EZOC 下でない友軍支配港湾は、GSR が許すなら、補給を提供する。GSR には追加の条件があることがある。

#### 19.1.2 航空基地/飛行場補給[Airbase/Airfield Supply]



ある陣営の航空優勢度[Air Superiority]がいずれかのレベルにある場合、空挺および空中機動ユニットは打撃2[Strike 2]でないか、撃破[Destroyed]されていない、いずれかの友軍航空基地/飛行場を補給源(19.1 項)として利用できる。そのような航空基地/飛行場の補給範囲は4自動車化 MP 内である。空挺または空中機動の HQ のみが航空基地/飛行場の補給を利用する場合、隷下の空挺や軽歩兵ユニットに補給を与えられる。そのような補給に利用されている航空基地/飛行場は常に航空補給[Airborne Supply]マーカーを載せる。当該マーカーはそのターンにユニットへの補給に利用されていないなら、ゲーム・ターン中いつでも取り除ける。国籍により対応するマーカーがない場合、航空基地/飛行場補給は利用できない。

## 19.2 連絡線(LOC)[Line of Communication (LOC)]

補給下であるためには、地上ユニット(HQ 含む)は、各ゲーム・ターンの補給[Supply]フェイズに補給源(補給源の供給範囲に応じて)、又はそれ自身が補給下である上級HQ[parent HQ](4MP以下)にまで自動車化ユニットが地上移動をしているかのように、連続したヘクス列をたどなければならない。MSU(19.2.3 項)は、補給源と HQ やユニット間の範囲を延伸するため使用できる。(LOC ダイアグラム[LOC Diagram]参照)。このLOCは敵ユニット、友軍ユニットを含まないEZOCヘクス、進入禁止地形、または敵が支配する市街ヘクスや施設を通してたどることはできない。敵支配の市街や施設ヘクスは迂回(バイパス)することができる。

### 19.2.1 揚陸艦[AMPHs]

揚陸艦に搭載されたユニットは常に補給下にある。

### 19.2.2 空中機動/空挺/強襲揚陸[Airmobile/Airborne/Amphibious Assault]

空挺(8.5.3 項)や空中機動移動(8.5.4項)、強襲揚陸(8.5.8 項)を実施した時点で補給下のユニットは、残りのターン間は常時補給下にあると見なす。

### 19.2.3 MSUs

MSUがHQや地上ユニットの LOC を延伸するには、MSU 自身が補給源(19.1 項)から補給を受けていなければならない。

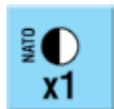
### 19.2.4 港湾

GSR が許せば EZOC 外の友軍支配港湾から補給を得られる。GSR は特別な追加条件の指定がある場合もある。

### 19.2.4 隣接[訳注:項番、上と同じ]

戦闘ユニットは移動消費を無視して隣接する補給源や補給下HQにたどることができる。歩兵[Leg]ユニットは常にそうであり、自動車化や機械化ユニットは移動禁止地形でなければ行える。

## 19.3 補給ポイント[Supply Points]



各シナリオでゲーム開始時に各陣営が受け取れる補給ポイントの数が指定されている。プレイヤーは「補給ポイント」マーカーをゲーム記録トラックに置き、利用

可能な補給ポイント数を管理する。各プレイヤーはターン中にMSUの編成、MSUの補給処への改編(19.4 項)、緊急補給の提供(19.6 項)、HQ ユニットの再建(18.4 項)、撃破された施設の再建(27.9.1 項)、防空トラック再建(27.9.2 項)、航空機ユニットへの補充(27.9.3.1 項)のため補給ポイントを使用できる。

ひとたびあるプレイヤーの補給ポイントが0(ゼロ)になったら、それ以上は補給ポイントが得られるまで、どのような目的でも補給ポイントは消費できない。

補給ポイントはゲーム中に一定の数を受け取るとように指示されている場合や、補給処やMSUを補給ポイントに変換することで、補給ポイントを手に入れる。補給ポイントは敵の補給処やMSU(19.4.1 項)を除去することでも得られる。

## 19.4 補給処とMSU[Supply Depots and MSUs]



国籍ごとにシナリオ指定の数の補給処と MSUs を持つ。これらはプレイヤーの本国の任意の場所に配置できる。各ゲーム・ターン中に第 1 補給フェイズに、両プレイヤーは補給ポイント消費して新たな MSU と補給処を生成し

たり、またはどちらかを補給ポイントに転換できる。

### 19.4.1 MSU の創設と変換[MSU Creation and Conversion]



あるプレイヤーは1補給ポイントを消費しMSUを生成し、補給処の上か、友好国内の友軍支配都市ヘクスに配置できる。また補給処を除去し、その元補給処のヘクスに 2 個MSUsを生成することもできる。この場合、補給ポイントを要しない。

### 19.4.2 MSU の補給処への変換[MSU Conversion to Supply Depot]

あるプレイヤーはMSU所在ヘクスに 1 個補給処を配置(またはそのMSUを裏返す)すると、MSUを 2 補給ポイントの補給処に変換できる。そのヘクス自身が補給源からの補給下である必要がある。

### 19.4.3 補給ポイントの変換[Supply Point Conversion]

プレイヤー諸氏は補給処や MSUs を補給ポイントに「変換」できる。マップから補給処やMSUを除去し、ゲーム記録トラックのプレイヤー合計[player's total]に、補給処なら 2 ポイント、MSUなら 1 ポイントの各補給ポイントを加算する。

### 19.4.4 補給処の創設 [Supply Depot Creation]

プレイヤー諸氏は4補給ポイントを消費して、他の補給源からそのヘクスからの補給下であり、敵ZOC下でないなら、新たな補給処を生成できる。

### 19.4.5 制限 [Limits]

補給処/MSUの数はカウンター・ミックスに制限される。理由の如何を問わず除去された補給処/MSUは再建可能である。

### 19.4.6 補給と孤立 [Supply and Isolation]

補給処/MSUは補給切れにはならない。MSUsは孤立しない(19.7 項)。

### 19.4.7 移動と戦闘[Movement & Combat]

MSUsは移動力を持ち、友軍移動セグメントで通常の移動が可能である。他のユニット同様海輸もできる。

補給処/MSUは単独であれスタックであれ、他のユニットと同様に攻撃が行える。これらユニットはステップ・ロスを受け取れる他のユニットがいない場合にのみ、ステップ・ロスの充当に使用できる。退却を強要された場合、補給処は除去され、MSUsはEZOCへの退却を強要された場合のみ除去される。

地上戦闘で除去された補給処やMSUは、除去したプレイヤーに1補給ポイントを与え、これはゲーム記録トラックの総計に加算する。

## 19.5 補給切れマーカーの影響[Effects of Being Marked as Out of Supply]



補給切れ[out of supply](OoS)となったユニットは攻撃力と移動力が半減し(切り上げで最小値は1)、E R値を1減じる。

補給切れのユニットは、エリート・リアクションと突破移動セグメントのどちらも移動できない。

空中機動の移動クラスのユニットで補給切れと表示されたユニットは、再度補給を受けるまで固有の空中機動による移動を行えない(空中機動ポイントを消費しての移動はできる)。



HQ/砲兵[Arty]は現在の戦闘能力の数を維持しているが、一度使用した戦闘能力を再編成フェイズに回復できない。OoS HQは防空射撃[Air Defense Fire]のためのDRMを提供しない。

補給切れのユニットは例えば緊急再補給[Emergency Resupply]を経由で補給を受けていても補充を受け取れない。

## 19.6 緊急再補給[Emergency Resupply]



ゲーム・ターンのいずれかの補給フェイズに、両プレイヤーは補給ポイントを消費し地上ユニットに補給を試みることができる。カウンター・ミックスにより配置可能なマーカーの数は制限されている。

この目的のため、プレイヤーは1回の補給フェイズに最大3補給ポイントを使用できる。割り当てた各ポイントは、個々のユニットの補給にも使用できるし、3ポイントを1個HQの補給に集中もできる。この場合、プレイヤー手持ちの補給ポイントから減じ(各ユニットにつき1か、HQにつき3か)、その試みごとに1回、緊急再補給表[Emergency Resupply Table]でサイ振りをする。その結果が「補給[Supply]」の場合、当該ユニットに緊急再補給カウンターを載せる。HQが補給に成功した場合、当該HQは全隷下ユニットに通常通り補給を行える。それ以外の場合は、非補給状態が続く。いずれの展開でもSPは消費される。緊急再補給フェイズにつきユニット又はHQごとに1回しか緊急再補給を試みることができない。緊急再補給はターンが終了するまで有効。当該マーカーはSOPの適宜のステップで取り除く。

## 19.7 孤立[Isolation]



孤立とは、ゲーム中の用語として補給切れと同義ではない。補給切れが戦闘に要する十分な糧食や軍需物資を得られていないユニットを表すのに対し、孤立したユニットとは部隊から分断され敵ユニットにより完全に包囲されたユニットを表す。

### 19.7.1 孤立の決定[Determining Isolation]

各ゲーム・ターンの孤立[Isolation]/降伏[Surrender]フェイズに、両プレイヤーは自軍に孤立したユニットがある場合、そのようなユニットを確定する。プレイヤーはそのようなユニットに「孤立」マーカーを載せる。

孤立しているユニットとは、敵ユニットやそのZOCに所在しない、連続した地上ヘクス(距離を問わない)を友軍最高司令部または補給源(19.1 項)までたどることのできないユニットのことである。ゲーム特別ルールには孤立を避けるための追加の手段を規定している場合もある。友軍ユニットが占拠しているZOCはこの目的のためには数えない。その経路は、当該ユニットが進入/通過が禁止されているヘクス/ヘクス・サイドを通して/超えてはならない。GSRによっては孤立の条件が異なる場合がある。

現在緊急再補給マーカーを載せているか、LOCをHQたどれるユニットは孤立しない。

MSUは自身が補給切れや孤立になっても、孤立を判断するためには補給源と見なす。

デザイン・ノート: 実際には、「ポケット」内のユニットはMSUを使い切った後それら自身の孤立を回避するでしょう。

例外: 空挺、空中機動、海兵隊ユニットは空挺、空中機動による移動や強襲揚陸をしたのと同じターンに孤立状態になることはない。

### 19.7.2 孤立の影響[Effects of Isolation]

孤立したユニットの攻撃力、防御力、移動力の額面値は半減(切り捨てで最小値は1)する。打撃マーカー(27.3 項)の効果は半減する前の値で評価する。ユニットが補給切れと孤立の両方を持つ場合、1個の値を半減させるのは1回のみである。孤立したHQは戦闘能力を使用できない(180度向きを変える)だけでなく、防空網へDRMも提供できない。孤立したユニットは補充を受け取れない。孤立したユニットは降伏の対象となる(以下参照)。

### 19.7.3 孤立からの復旧[Recovering from Isolation]

各ターンの孤立/降伏フェイズの最初の手順として、両プレイヤーは孤立していないユニットから孤立マーカーを取り除く。

### 19.7.4 降伏[Surrender]

各ゲーム・ターンの孤立/降伏フェイズにおいて、両プレイヤーは孤立しているユニットが降伏するか判定する。

孤立ユニットごとにERチェック(2.3.3 項)を行う。

このチェックに失敗したユニットは直ちに降伏する。当該ユニットは永久にゲームから除去され、除去されたユニットは2倍のVP上の価値を持つ。降伏したユニットは再建もできない。

例外: MSUsはマップから除去されても再利用できる。

## 20.0 特殊部隊[Special Operations Forces]

デザイン・ノート: 多くの国家は複数の有力な特殊部隊を擁している。これらの部隊は特定のミッションのため高度な訓練を受けており、通常は敵戦線の後方で作戦を遂行しています。近年のイラクやアフガニスタンでの作戦で見られたように特殊部隊は現代戦の重要な要素です。

### 20.1 ミッションの付与と適正な目標[Mission Allocation and Eligible Targets]

#### 20.1.1 特殊部隊ミッション・マーカー[Special Operations Forces Mission Markers]



シナリオのセットアップに記載の数の特殊部隊(SOF)ミッション・マーカーを両陣営は受け取る。各陣営は増援スケジュールで指示された新しいマーカーも受け取る。各ゲーム・ターンのSOFフェイズに各プレイヤーがSOPで指定の通り、自身のSOFマーカーの一部または全部をミッションに(自身が所有するSOFマーカーの上限数まで)割り振り、ミッションを解決できる。

#### 20.1.2 割り当て手順[Allocation Procedure]

ミッションを割り当てるには、プレイヤーはマップ上の適切な敵の目標の上に置く。ミッションを割り当てる際、プレイヤーは全てのミッションを解決する前に実施したいミッションに割り当てる。マーカーを偵察[Recon]に割り振り、その偵察する目標を続けて襲撃[Raid]にすることは要望に応じ認められるが、先行する偵察ミッションが失敗した場合、次手のマーカーはサイ振りできないが、生存サイ振りは必ずしなければならない。

### 20.1.3 適正なミッションの目標[Eligible Mission Targets]

1. マップ上の全ての飛行場、(橋梁を含む)施設は SOF「襲撃[Raid]」ミッションの目標となりえる。
2. いずれかの探知[detected](21.0 項)された敵 HQ、補給処、MSU は SOF「襲撃[Raid]」ミッションの目標となりえる。
3. 敵の探知および SAM トラックは SOF「探知トラック襲撃[Detection Track Raid]」ミッションの目標となりえる。
4. いずれかの敵飛行場、施設、いずれかの探知された敵地上ユニットは SOF「ターゲティング[Targeting]」ミッションの目標となりえる。
5. いずれかの非航空基地/飛行場で、市街、都市ヘクスの敵戦闘ヘリは SOF「襲撃[Raid]」ミッションの目標となりえる。
6. いずれかの非探知状態の敵地上ユニットは SOF「偵察[Recon]」ミッションの目標となりえる。
7. 各ヘクスは SOF の阻止行動[Interdiction]として「襲撃[Raid]」ミッションの目標となりえる(23.4.4 項)。
8. 地上発射型戦域兵器[Land-based Theater Weapons]および核ポイント[Nuclear Points]マーカー(GSR に定義あり)は SOF「襲撃[Raid]」ミッションの目標となりえる。
9. 港湾内の海軍ユニットは SOF「襲撃[Raid]」ミッションの目標となりえる。

## 20.2 ミッションの種類[Mission Types]

### 20.2.1 襲撃[Raid]

各 SOF 襲撃ミッションとして以下のうち1つを目標とできる。(1ヘクス中の複数のユニット/施設を攻撃したいなら、複数の襲撃を割り当てねばならない。)

- ・いずれかのHQ、補給処、MSU。
- ・戦闘ヘリ、飛行場、(橋梁を含む)施設。
- ・山岳、高山、高地、高地森林、荒地森林、平地森林、ジャングル・ヘクスを目標とした阻止行動(23.4.4 項)。
- ・敵の探知やSAMトラック。
- ・敵の戦域兵器ポイント。
- ・港湾内の海軍ユニット。

あるヘクス、ユニット、施設はターンにつき 1 回のみSOF襲撃の目標となる。

ある襲撃は1個サイ振りで解決するが、DRMを適用し、そのヘクスの地形と、攻撃を受けるユニット/施設/ヘクスの種別を対照して「襲撃[Raid]」のコラムから結果を適用して判定する。成功した結果は打撃1、打撃2、ステップ・ロスとして示される。ミッションに成功した場合、直ちに打撃マーカーを配置する、又は襲撃を受けたユニットにステップ・ロスを適用する。襲撃目標が航空基地/飛行場で、襲撃の結果損害を被った場合、副次被害のサイ振りを行う。襲撃の対象が戦闘ヘリなら、当該ユニットにガステップ・ロスを被る。

#### 20.2.1.1 敵 ADFトラックへの襲撃[Raid Enemy ADF Track]:

各プレイヤーは ADF トラックの探知や SAM にマーカーは襲撃を行える。各マーカーは1ターンに 1 度のみ攻撃できる。

攻撃の解決には、SOF CRT の「探知/SAM/戦域兵器への攻撃[Attack Detection/SAM/Theater Weapons]」コラムでミッションごとに1回サイ振りし、各 DRM を適用し、その結果をチャートから適用する。

### 20.2.1.2 敵戦域兵器への襲撃[Raid Enemy Theater Weapon Points]:

戦域兵器[Theater Weapons]ポイント、すなわち巡航ミサイル、スカッド/ミサイル・マーカーは、プレイヤーがミッションにつき 1 個 SOF マーカーを割り当てることで、1ターンにつき 1 回以上攻撃できる。

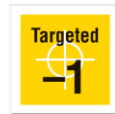
攻撃の解決には、SOF CRT の「探知/SAM/戦域兵器への攻撃[Attack Detection/SAM/Theater Weapons]」コラムでミッションごとに1回サイ振りし、各 DRM を適用し、その結果をチャートから適用する。

### 20.2.2 偵察[Reconnaissance]

偵察ミッションは未探知で敵地上ユニット、補給ユニット、HQ に対し割り振る。1ターンにつき 1 個敵ユニットへ1回のみしか偵察を試みることはできない。

ミッションの遂行には、1 個サイ振りをして、SOF CRT の「偵察[Recon]」コラム下のそのヘクス地形とユニット種別から結果を判断する。「D」の結果だった場合、ミッションは成功である。敵ユニットに「探知済み[Detected]」マーカーを載せる。全 SOF ミッションは解決前に宣言しておかねばならないが、宣言プレイヤーの任意の順番で解決できるため、襲撃やターゲティング・ミッションは同じフェイズの「偵察」により判明したユニットに対して行えることに留意すること。

### 20.2.3 ターゲティング[Targeting]



各プレイヤーは SOF マーカーを使用して、探知されたユニットや飛行場、施設を「ターゲット(目標化)」できる。ターゲティング・ミッションに成功すると、目標を指定したプレイヤーは残りのターン中、以後の打撃ミッションで、目標化したユニットや施設に有利な DRM を得られる。1個の目標につきマーカーは 1 個までしか配置できない。

ターゲティング・ミッションを解決するには、SOF CRT の「ターゲティング[Targeting]」コラムで1個サイ振りする。「T」の結果はユニットが目標化されたことを示す。

ゲーム特別ルールに記載の通り、またカウンターに示すように、目標化されたユニットに「目標 - 1 [Target -1]」か「目標 - 2 [Target -2]」マーカーを 1 個置く。

目標マーカーはユニットと一緒に移動し、再編成フェイズで除去される。目標化されたユニットはそのターン中、探知[Detected]され続ける(21.0 項)。

## 20.3 特殊部隊の生存[Special Operations Forces Survival]

各 SOF ミッション解決後、直ちに SOF マーカーの遂行したミッションごとに「SOF 生存[SOF Survival]」表でサイ振りをする。1 個サイ振りをして目と表を対照し、全ての修整値を適用し、結果を求める。除去されたカウンターはゲーム情報ディスプレイの除去ボックス[Eliminated box]に置き、のちに増援により再使用できる。カウンターが除去されなかった場合、当該カウンターは再編成フェイズで活動可能[Available]ボックスに移動するまで行動済み[Used]ボックスに置く。SOF マーカーにミッションが割り当てられたが行動しなかった場合でも、SOF フェイズ終了時に生存サイ振りはしなければならない。

デザイン・ノート: 国家によってはサバイバル能力に著しい優位性を持つ



っている国もあります。これはその優れた航空侵入・回収能力[air insertion and retrieval capabilities]を表すものであり、必ずしも高練度部隊であることを表すものではありません。

## 20.4 増援[Reinforcements]

各陣営は追加の SOF マーカーを増援として受け取ることもある。これらは「活動可能[Available]」ボックスに配置する。これらマーカーはまだプレイしていないマーカーか、ゲーム情報ディスプレイにある「除去」ボックスにあるカウンターいずれかから取り上げる。だが、いかなる場合もカウンター・ミックスより多くのマーカーを持つことはできない。このような使用不能な増援は登場できない。

## 21.0 探知・捕捉[Detection]



上級ゲームでは、地上の目標は探知しなければ打撃ミッション(戦域兵器による打撃、HQ による打撃、ヘリによる打撃、航空打撃)を行えない。敵ユニットの探知には 4 種類の方法がある:

1. 自動的捕捉[Automatic Detection]
2. 航空偵察(21.2 項)。
3. 電子的搜索(21.3 項)。
4. 特殊部隊の偵察による探知(21.4 項)。

目標化されたユニットは残りのターン中、探知され続ける。

### 21.1 自動的捕捉[Automatic Detection]

打撃のためには以下の目標は常に「探知されている」扱いとなる:

1. 全ての施設、飛行場、海岸堡、橋梁。
2. 友軍ユニットが隣接する全ての敵地上ユニット。同一陸上エリアに所在のユニットは隣接と見なす。

### 21.2 航空偵察[Air Reconnaissance]

非荒天ターンに、ジャングル、高地、高地森林、山岳、都市に所在しない全ての MSUs と戦闘ユニット(2.2 項)は、作戦マップと戦略ディスプレイの両方で自動的に探知される。HQs、砲兵、補給処は決して航空偵察では発見されない。GSR には追加ルールや制限が含まれる場合がある。

**デザイン・ノート:** これは合衆国の JSTARS プラットフォームなどの戦域偵察兵力だけでなく戦術偵察能力を持つ UAV 群(いわゆる『ドローン』)も反映した結果です。

**プレイ・ノート:** ドローンがどこにでも存在し得るため探知距離の概念は削除されました。ゲーム特別ルールにより、特定の国籍や状況により変更はされえます。

### 21.3 電子的搜索[Electronic Detection]

**デザイン・ノート:** これは相手の HQ や砲兵を多数の電子的手段で捕捉しようとする双方の努力を表しています。優れた電子戦兵器と先進的な電子戦能力を有するいくつかの国家は、この分野で大きな優位性が担保されています。

各ゲーム・ターンの電子的搜索フェイズに、各プレイヤーは電子的搜索表で双方ともにサイ振りをして捕捉を試みる。最高司令部または AMPH 搭載中の HQ を電子的搜索の対象としては選択できない。電子的搜索表と GSR には国家ごとに行える回数が示されている。

各々の試みを解決するため、目標を指定し、電子的搜索表の下に該当列で 1 回サイ振りをする。プレイヤーはフェイズ中、1 個の目標に対し複数回の捕捉を試みることができる。「D」の結果は「捕捉さ

れた」ことを表す。捕捉された目標に「探知[Detected]」マーカーを載せる。

### 21.3.1 天候の影響[Weather Effects]

荒天の影響により各国家の試行回数は 2 回分減少する。

### 21.4 特殊部隊の偵察[Special Operations Forces Reconnaissance](20.2.2 項)

SOF の偵察は友軍戦闘ユニットと隣接していない敵上級司令部や補給処を捕捉する唯一の手段である。

### 21.5 海軍の探知[Naval Detection]

(17.1.2 項を参照)

## 22.0 航空戦力[Air Power]

**デザイン・ノート:** この航空戦ゲームは気の弱い人には向きません。それはゲームのプレイ時間を大幅に増やすことにつながります。それはまた交戦国の近未来戦がどのように戦われ、航空戦力運用が結果に及ぼす影響について、より正確な視点を提供することでしょう。

上級ゲームでは、カウンター・ミックスに含まれる航空機ユニットを使用する。

**重要:** 航空ポイントと防空網[Air Defense Fire]に関する標準ルールを全て無視する。代えて以下のルールを使用する。

### 22.1 航空機ユニットの基地[Air Unit Basing]

航空機ユニットにとり基地ボックス(22.4 項)は、航続力の問題と友軍航空基地/飛行場が損害、撃破、占領され破壊された場合に重要であり、例えば、「Next War: Indo-Pakistan」ではインド国内の全ての航空基地/飛行場は全てインド基地ボックスに紐づけられている。

#### 22.1.1 航空ディスプレイ[The Air Display]

航空ディスプレイは上級航空戦ゲームの中核をなすものである。全ての航空機ユニットは、このディスプレイのいずれかのボックスに配置される。小さめのボックスは周辺海洋ゾーンや近海ボックスの空母艦載機を表す。

#### 22.1.2 基地の制限[Basing Limitations]

GSR は航空機ユニットの基地に出来る場所を記述している。

#### 22.1.3 基地ボックス[Basing Boxes]

航空ディスプレイには、発進準備[Ready]、着陸[Flown]、退避[Aborted]と航空機のエリアに分けられたボックスがある。場合によっては、復旧[Recovery]ボックスが表示されている場合もある。復旧エリアがある場合、ミッション実施後は「着陸」エリアではなく、復旧エリアに航空機ユニットを配置する。現在飛行していない全ての航空機ユニットは、これらボックスのいずれかに所在している。「発進準備」ボックス内のユニットのみがミッション飛行を実施する資格を有する。「退避」または「復旧」ボックス内のユニットは、再編成フェイズに(各ボックスに記載の)「発進準備」ボックスに移動するための整備サイ振り[maintenance die roll]をパスしなければならない。サイ振りに失敗したユニットは、代わりに次のターンは「着陸」ボックスに移動する。

## 22.1.4 基地ボックスでのユニットへの損害[Damage to Units in Basing Boxes]

基地ボックス内のユニットは、元々支配していた友軍航空基地/飛行場が損害(または撃破)、占領された(27.6 項)場合、損害を受けることがある。

## 22.2 航空機の能力値、天候性能、ミッションへの適合性[Aircraft Ratings, Weather, and Mission Eligibility]



各航空機ユニットにはいくつかの固有の能力値がある。各値の解説は 15.2 項を参照。

航空機ユニットは、いずれかの値が 1 以上でなければミッション飛行を行えない。この値は天候により修整される。

### 22.2.1 航空機の能力値への天候の影響[Weather Effects on Air Unit Ratings]

悪天候は航空機ユニットの戦力値を減少させる。数値の半減は一度のみであり、複数回の半減は無視する。

例外: 巡航ミサイル打撃を実施する航空ユニットは荒天の影響を受けない。

#### 22.2.1.1 曇天[Overcast]:

カウンターの左上隅に「A」の記載があるユニット(「全天候[All-Weather]」性能を表す)は、曇天ターンも通常通り飛行できる。「A」を持たないユニットは 3 個の能力値が全て半減(切り捨て)される。このためユニットによっては能力値が、(すなわち 1 の場合)「0(ゼロ)」になり、その能力値を使用したミッション飛行の資格を失う場合があることに留意すること。ミッション飛行を遂行できないことが明白なユニット(つまり 3 個の能力値が減少し全て「0(ゼロ)」の場合)は、ミッション飛行を遂行できないことを明確にするため、着陸ボックスに移動させること。

#### 22.2.1.2 荒天[Storms]:

「A」の記号を持つユニットは 3 個の能力値が全て半減(切り捨て)される。「A」の記号を持たないユニットは荒天ターンの飛行は禁止される。荒天のため(または天候により能力値が全て「0」になったため)に、飛行禁止となった待機ユニットは、天候フェイズに「発進準備」ボックスから「着陸」ボックスへ移動させる。

#### 22.2.1.3 ステップ・ロス[Step Losses]:

(航空優勢を含む)あるミッション飛行中にステップ・ロスし、その能力値への影響によりミッション飛行に不適格となってしまった場合、その交戦に伴う空対空戦闘の解決後、ただちに着陸ボックスへ移動させる。

### 22.2.2 空母航空団の適格性[Carrier Air Wings Eligibility]

空母に搭載されている航空機ユニットは、空母からの航続力と搭載 CV ユニットの位置により、特定のミッションには不適格となる場合がある。GSR には航続力による影響の詳細と航空団の編成が記載されている。空母を基地とする航空機ユニットは、当該空母が港湾内に在泊している場合、常に不適格である。

## 22.3 航空機の航続力[Aircraft Range]

各航空機の航続力[Range](カウンターの左上隅の記号。S=近距離、M=中距離、L=長距離、U=無制限)は、航空機ユニットがどこまで進出飛行し帰投できるかを規定している。空輸ミッションはUの航続力である(8.5.2 項)。その航続力で行えることはGSR

に明記されている。

## 22.4 航空基地ディスプレイ上のユニットの移動[Moving Units on the Air Base Displays]

ゲーム開始時に、すべての航空機ユニットは、いずれかの航空ディスプレイの「発進準備[Ready]」ボックスで開始する。

航空/海軍フェイズ中、各プレイヤーは的確な航空機ユニットを「発進準備」ボックスから「航空優勢ミッション」ボックスへ移動させることができる。ターン中に「退避[Abort]」となった航空機ユニットは、直ちに基地のある国(または空母)の「退避」ボックスに置く。

航空優勢戦闘[Air Superiority Combat]の終了時に航空優勢ミッションのボックスに残っているユニットは、残りのターン中、掩護[Escort]や要撃[Interception]ミッションを遂行する資格を有する唯一のユニットとなる(例外: 空母搭載の航空機ユニット(17.1.4 #2 項))。これらのミッションを飛行に選択されたユニットは、航空優勢ミッションのボックスから取り上げ、ゲーム・マップ上の目標にミッション機とともに配置する。ミッション終了後、退避[Aborted]出ない場合は、元の基地ボックス(または空母)の着陸[Flown]が復旧[Recovery]エリアに配置する。

空母搭載のユニットは CV や CVN とともに移動しなければならない。各海上ボックス/海洋ゾーンには分割された空母基地ボックスがあり、ある空母が海上ボックス/海洋ゾーンを変えたら、空母航空団も海洋ゾーンの空母基地ボックスに移動する。各ユニットは他の海洋ゾーンでもそれが占めているのと同じボックスに置かれる。

各ゲーム・ターンの再編成フェイズに「着陸」ボックス内のユニットは同じ基地の「発進準備」ボックスに移動する。「退避」や「復旧」ボックス内の各ユニットは、次のゲーム・ターンに飛行できるかを判断するため整備チェックを受ける。このようなユニットごとに 1 個サイ振りをする。その結果、基地の「退避」や「復旧」ボックスに表記の「発進準備」の出目範囲内であれば、当該ユニットを「発進準備」ボックスに置く。そうでない場合、当該ユニットを「着陸」ボックスに置く。

各ゲーム・ターンの増援[Reinforcement]フェイズや補充[Reinforcement]フェイズに、友軍航空機ユニットを増援として受け取ることがある。その場合、ゲーム固有ルールに規定の通りに増援を配置すること。

## 22.5 航空優勢および空戦[Air Superiority and Air Combat]

上級ゲームでは、航空優勢レベルは各ターンの航空/海軍フェイズ中に航空優勢戦闘[Air Superiority Combat]を行うことで決定する。各陣営の航空偵察能力は、そのゲーム・ターンの航空優勢レベルによって決定される。

## 22.6 航空優勢[Air Superiority]

航空優勢レベルは、航空優勢戦闘の終了時に航空ディスプレイの航空優勢ボックスに残っている友軍機と敵機の割合で決定される。航空優勢ディスプレイ[Air Superiority Display]参照。一方の陣営が航空優勢ボックスに0(ゼロ)個のユニットしかないのなら、航空優勢の計算目的では 1 個のユニットがあるものと見なす。



## 22. 6. 1 航空優勢へのユニットの割り当て [Allocating Units to Air Superiority]

各ゲーム・ターンの航空/海軍フェイズの航空優勢出撃ステップ [Air Superiority Sortie Step]において、両プレイヤーは打撃マーカーの載った自軍航空基地/飛行場を数える。所有プレイヤーはその数の半分(切り捨てで最低値 1)の航空機を適切な基地ボックスの着陸ボックスに移動させなければならない。

次に、両プレイヤーは、元々支配していたもののうち航空基地/飛行場で占領されたり、前ターン又は現ターンのイニシアティブ特殊部隊フェイズ [Initiative Special Operations Forces Phase] (該当する場合)に撃破されたものの数を数える。総合記録トラックに記録用のマーカーがあることに留意する。相手プレイヤーはその数の半分の航空機(切り捨てで最低値は1)を適切な基地ボックスの着陸ボックスに移動させられる。

両プレイヤーは、空対空戦闘力が(天候による修整後)「1」以上の航空機ユニットを航空ディスプレイの航空優勢ボックスに配置する。航続力内の全ての発進準備ユニットを航空優勢戦闘に投じることができる。AWACS優越 [AWACS Advantage] が 1 以上のプレイヤーが次手として置ける。もしAWACS優越が「0」のボックスにあるなら、両プレイヤーは同時に配置すること。

## 22. 6. 2 航空優勢戦闘 [Air Superiority Combat]



ひとたびユニットが配置されると、航空優勢戦闘が発生する。以下の手順で構成される:

1. AWACS優越レベル(マップ又はプレイヤー支援カードに記載)を確認。優越を有する陣営がその数に等しい交戦組み合わせを決定し、次手で相手陣営が交戦組み合わせを 1 個決定する。AWACS優越レベルが0(ゼロ)の場合、交互にイニシアティブ/先手プレイヤーが先手で交戦組み合わせを 1 個決める。この方法で交互に続ける。

*例示: 連合国陣営のAWACS優越レベルが2である。連合国プレイヤーは 1 個の F-22 を 1 個の非連合側の MiG-29 と交戦させ、1 個 F-35 を 1 個非連合側 Su-35 と交戦させるため選択する。次手として非連合側プレイヤーは 1 個の交戦組み合わせを選択する。全てが交戦するか、「交戦離脱 [Avoiding Combat]」が宣言されるまでこの手順で交互に交戦組み合わせを作る。*

2. もし全ての交戦を選択後、一方のプレイヤーに未交戦の航空機ユニットが残っているなら、所有プレイヤーは以下を選択する:
  - ・ 自身の選択で航空機ユニットを敵ユニットと交戦させる (1 個の交戦組み合わせに 3 個以上の航空機ユニットは含ませられない(22.6.4 項))。
  - ・ 戦闘から離脱する。余剰のユニットは自動的に航空優勢戦闘から生存し、戦闘終了時に航空優勢ボックスに留まれる。
3. (22.6.3 項)に基づき空戦を行う。
4. 航空優勢戦闘を生存したユニットは戦闘から離脱した余剰ユニットとともに、全て航空優勢ボックスに留まる。
5. 航空優勢ボックスの各陣営の生存した航空機ユニットの数の比率に基づき、このターンの航空優勢レベルを決定する。
6. ある陣営が航空優越 [Air Supremacy] を達成した場合、AWACS優越を有利な方へ 2 段階移動させる。その他のいずれ

かの航空優勢レベルであるなら、1 段階変更すること。

*航空優勢の調整法の例示: PRC は現在AWACS優越レベルが「1」である。連合国は空中で優位 [Air Advantage] を獲得した。AWACS優越マーカーを「0(ゼロ)」へ動かす。*

## 22. 6. 3 空戦 [Air Combat]

空戦は、少なくとも一方の陣営が対応する能力を持っているものと仮定し、以下の 3 段階で解決する。すなわち長距離 [Long Range] やスタンド・オフ [Stand-off] である(22.6.5 項)。

・**長距離戦闘:** これは長距離センサーと武器を装備した航空機ユニットが30~100マイルの距離で交戦することで発生する、戦闘の初期段階である。各ユニットの空対空戦闘力の後ろに「\*\*」が付いているユニットは長距離戦闘で射撃を行える。長距離戦闘は全て同時解決である。

・**スタンド・オフ戦闘:** この段階は長距離戦闘後に発生する。10~30マイルの距離でレーダー誘導ミサイルを発射するユニットを表す。空対空戦闘力の後ろに「\*」や「\*\*」の付いているユニットはスタンド・オフ戦闘で射撃できる。ただし、長距離戦闘の段階で「有利 [Advantage]」を得たユニットは、常に「不利 [Disadvantaged]」となった相手より先に射撃できる。

・**ドッグファイト [Dogfight] 戦闘:** これは空戦の最終段階である。これは航空機ユニットが至近距離から10マイルの距離での熱線感知誘導弾や機銃による射撃を表している。全てのユニットはドッグファイト戦闘で射撃する資格を持つ。ドッグファイトは空対空戦闘力の高いユニットから低いユニットへと順次解決する。同一の空対空戦闘力を持つユニットが全て射撃した後、次の空対空戦闘力の高いユニットが射撃するより先に損害を割り当てる。ドッグファイト戦闘では同一の空対空戦闘力を持つ 2 個の航空機間でのみ同時解決となる。

*例外: 直前の戦闘段階で交戦相手から優位を得たユニットは、常にその相手よりも先に射撃できる。*

**プレイ・ノート:** 航空優勢戦闘で再交戦は起こらないため、一種類の交戦中に、その戦闘の全ての段階を実行することをお勧めします。

## 22. 6. 4 空戦における複数ユニット間交戦 [Multi-unit Engagements in Air Combat]

全ての交戦組み合わせを選択後、余剰ユニットを持つプレイヤーが余剰ユニットで敵ユニットと交戦することを決めた場合、複数ユニット間戦闘が発生する。一つの交戦組み合わせに4個以上の航空機ユニットを含められない(2対1まで)。以下のルールで複数ユニット間交戦を規定する:

### 22. 6. 4. 1 交戦組み合わせ [Engaging]:

2 個の敵ユニットから射撃を受けたユニットは、現段階においてどちらかのユニットに対し射撃できるが、両方へは行えない。ある段階では1個のユニットを攻撃し、次の段階で別の1個に射撃することはできる。優位を得ている場合、その優位は得ている相手ユニット(「Ad」の結果を与えている方)に対してのみ有効である。

2 個のユニットが両方とも長距離戦闘やスタンド・オフ能力を有する場合、2 個ユニットは同時に単一のユニットに射撃し、その結果は

累積される。しかしドッグファイトで2個のユニットの空対空戦闘力が異なる場合、それらユニットの射撃は同時には行われず、射撃結果は別々に判定される。

#### 22.6.4.2 再交戦[Re-engagement]:

再交戦は航空要撃戦闘[Air Interception Combat]にのみ認められ、航空優勢戦闘では決して認められない。航空優勢戦闘の長距離またはスタンド・オフ段階でそれら敵ユニットを撃破や退避させられたユニットは、他の敵ユニットと交戦できない。それらユニットの航空優勢戦闘は終了となる。

#### 22.6.5 空戦の解決[Resolving Air Combat]

空戦を解決するには、少なくとも一方が適切な能力を持つ、戦闘できる最初の段階、すなわち長距離戦闘、スタンド・オフ戦闘、ドックファイト戦闘を開始する。

射撃プレイヤーは自軍航空機の空対空戦闘力(15.2.3 項)と防御側航空機の空対空戦闘力を比較する。その差分により戦闘解決のための空戦表[Air Combat Table]の初期コラムが決定される。

次に攻撃側プレイヤーは戦闘の種別により適用可能な DRM を決定する。適用される修整値については上級空戦表[Advanced Air Combat Table]を参照する。

攻撃側プレイヤーはサイ振りをし修整を適用して、その結果を適切な列から参照する。結果は 22.6.3 項に基づき適用する。

2 個のユニットがお互い優位[Advantage]の結果を得た場合、どちらも優位を得ることはできない(両者とも結果なしと扱う)。

#### 22.6.6 強制離脱[Breaking Off]

プレイヤーは長距離戦闘やスタンド・オフ戦闘の後に任意の航空機ユニットを退避させることができる。当該ユニットを退避ボックスに置くだけである。要撃されたプレイヤー(要撃戦闘)やAWACS 優越で不利なプレイヤー(航空優勢戦闘)が先に宣言する。AWACS 優越が0なら、非イニシアティブ/第1プレイヤーが先に宣言する。

**例示:** PRC の打撃ミッションを遂行する1個 JH-7 とその掩護の1個 J-10 を1個の合衆国 F-22 が要撃する。長距離戦闘で F-22 は J-10 を退避させたことから、JH-7 は撃破される危機に直面したため、あえて退避を選んだ。

#### 22.6.7 航空優勢の生き残り[Air Superiority Survival]

航空優勢を生き残ったユニットは、その後の打撃フェイズで要撃機や掩護機として使用できる。



## 23.0 空対地ミッション[Air-To-Ground Missions]

航空機ユニットは何種類かの空対地ミッションを遂行できる。発進準備ボックス内のユニットはミッションを遂行できる。打撃値[Strike Rating]が「1」以上のユニットがゲーム・マップ上の適切な目標ユニット、ディスプレイ、敵の探知・SAM・AAA トラック(24.0 項)に対し打撃を行える。ワイルド・ウィーゼル[Wild Weasel](15.2.9 項)ユニットは敵の SAM や探知トラックに対してのみワイルド・ウィーゼル打撃を遂行できる。いずれの戦闘セグメントにあっても、戦闘支援力[Combat Support Rating]が「1」以上のユニットは戦闘支援ミッションを遂行できる。両プレイヤーは航空機雷敷設[Aerial Mining]ミッション(23.6 項)を遂行することもできる。

**プレイ・ノート:** 総称して、ミッションで打撃や戦闘支援に指定されたユニットは全ての目的で打撃航空機[Strike aircraft]と見なします。援護として割り当てられた航空機ユニットは、打撃ミッションの一部であっても打撃航空機ではありません。

#### 23.1 ミッションへの準備と割り当て [Preparing and Allocating a Mission]

空対地ミッションには最大 4 個ユニットを割り当てられる。打撃航空機ユニットは最大 2 個までで、同様に最大 2 個までの非打撃航空機ユニットを援護[Escort]や防御側制圧[Defense Suppression]として参加させられる。全ての掩護機は航空優勢ボックスから取り出さねばならない。ワイルド・ウィーゼルは発進準備ボックスから打撃または防御側制圧として飛行させられる。

ユニットは能力値が(天候による調整後)「1」以上でないミッションは遂行できない。従って、「5\*-0-0」の空対空戦闘力を持つ F-15C は戦闘支援ミッションや打撃ミッションには飛行できないが、航空優勢ボックスに入っていさえすれば、それらミッションを援護(または要撃)することはできる。

#### 23.2 割り当てと手順[Allocation and Sequencing]

各打撃フェイズ(戦闘セグメント中の戦闘支援)の開始時に、各プレイヤーはプレイの手順に従い空対地ミッションの目標を宣言する。

打撃フェイズごとに一つの目標に対し割り当て可能なのは、1 個航空機と 1 個ヘリ打撃だけある。航空打撃ミッションは次を目標に遂行できる:

1. 探知済み敵地上ユニット、海軍ユニット、HQ、MSU、補給処のいずれか。
2. 敵施設、飛行場、橋梁、海岸堡のいずれか
3. 敵の防空トラックの各々(探知、SAM、AAA)。(24.0 項)
4. いずれかのヘクスへの移動阻止。

ヘリ打撃ミッションは次を目標に遂行できる:

1. 探知済み敵地上ユニット、HQ、MSU、補給処のいずれか。
2. いずれかのヘクスへの移動阻止。
3. いずれかの敵海岸堡。



あるミッションを宣言したら、各プレイヤーは各空対地ミッションの目標かその隣に(1~4個航空ユニットを)スタックを置く。打撃およびワイルド・ウィーゼル・ミッションは、全てのミッションを解決する前に残らず宣言しなければならない。戦闘支援ミッションは地上戦闘が発表され解決されると同時に全てのミッション(攻撃側と防御側)を宣言し、配置し、解決する。

ADF(探知、可能なら要撃、SAM、AAA)(24.0 項)から生き残った攻撃ユニットは、そのミッションを解決する。

### 23.3 ワイルド・ウィーゼル・ミッションの解決[Resolving Wild Weasel Missions]



ワイルド・ウィーゼル・ミッション(15.2.9 項)は敵の防空トラック(24.1 項)に割り当てることができる。

これらミッションは以下の例外を除き、他の打撃と同様の方法で割り当てられ、解決される:

- 任意の数のワイルド・ウィーゼル・ミッションは 1 度の打撃フェイズに敵防空トラックを目標にできる。
- これらは各打撃フェイズ中の他の打撃ミッションより先に解決する(すなわちワイルド・ウィーゼル・ミッションで達成された結果で、他の友軍打撃ユニットの被攻撃前に敵防空能力を漸減できる)。

打撃を行う各ワイルド・ウィーゼルの航空機ユニットは、防空トラックを目標としなければならない。通常のターゲティングの例外として、1 回のワイルド・ウィーゼル・ミッションに 2 個ユニットを投入した場合、各々が同一または個別のトラックを攻撃でき、それはプレイヤーの裁量次第である。攻撃は打撃ミッションと同様に解決し同じ DRM を使用するが、常に打撃表の同じ列、つまり「ワイルド・ウィーゼル[Wild Weasel]」と「防空トラック[Air Defense Tracks]」が交差する欄で解決する。全てのワイルド・ウィーゼル・ミッションが解決されるまで適用しない結果については上級打撃表[Advanced Strike chart]の結果を参照のこと。

### 23.4 打撃ミッションの解決[Resolving Strike Missions]

打撃ミッションの解決は以下の通り:

#### 23.4.1 航空打撃[Air Strikes]

このミッションを遂行する打撃ユニット(又はユニット群)は個別に目標を攻撃する。攻撃の解決は、打撃ユニットごとに1回サイ振りし、打撃または阻止表[Strike or Interdiction Table]を参照する。ユニットの打撃値と目標の地形を対照する(場合によっては「防空トラック[Air Defense Track]」や、「抗堪化目標[Hardened Target]」の欄を使用する)。(DRM で修整された)出目との交点を読み、結果を確認する。

打撃サイ振りは上級プレイヤー支援カード[Advanced Player Aid Card]記載の通り修整する。スタンド・オフ打撃は阻止行動[Interdiction]には使用できない。

結果は目標の種類により異なる。それらはステップ・ロス、打撃のヒット、防空トラックの減少が含まれる。詳細は打撃表[Strike Table]の詳細を参照のこと。副次損害[Collateral Damage](27.7.4 項)と非ワイルド・ウィーゼルによる防空トラックの減少を除き、全ての結果は直ちに適用する。副次損害と防空



トラックの減少は現在の打撃フェイズ終了時に適用される。

#### 23.4.2 ヘリ打撃[Helicopter Strikes]



ヘリ打撃は戦闘ヘリの航続力内であれば有効な目標に対し行える。各打撃ミッションを遂行したらヘリを90度横に向ける。180度向きを変えた戦闘ヘリはミッション遂行の資格を持たない。

各ヘリ打撃には1個戦闘ヘリのみが投入可能。掩護機や防御側制圧のワイルド・ウィーゼルは認められていない。

ヘリ打撃は局地探知[Local Detection](24.2 項)を受け、捕捉された場合「局地」SAM(24.5.2 項)とAAA(24.6.2 項)の射撃を受ける。

これら打撃は打撃表の(ヘリの戦闘支援力に対応した)「ヘリ1[Helo 1]」、「ヘリ2[Helo 2]」の打撃欄を使用し解決する。

#### 23.4.3 抗堪化目標[Hardened Targets]

ゲーム内のいくつかの目標は「強化された[hardened]」目標であると見なされており、打撃表に専用の欄を持っている。これら目標は地下化や特別な防護措置による航空攻撃への対処がなされている目標を表す。抗堪化目標は以下の通り:

1. 最高司令部[Supreme HQs]
2. 全ての補給処[Supply Depots](いずれの陣営であっても)
3. 海岸堡
4. 港湾(巡航ミサイル/戦域兵器による攻撃に対し(26.0 項))
5. その他ゲーム特別ルールによる指定

#### 23.4.4 阻止行動の結果[Interdiction Results]



ある打撃(航空、ヘリ、砲兵、HQ)やSOF襲撃により、打撃表かSOF CRTで阻止行動に成功した場合、そのヘクスは阻塞[interdicted]される。結果は最大打撃2まで累積する。すなわち、二つの阻止打撃1が阻止打撃2となる。

阻塞されたヘクスへ入退出するユニットは、阻止打撃マーカー[Interdiction Strike marker]に示された通り+1又は+2MPの追加消費を要する。通り抜ける(入退出する)ユニットは1度のみ追加消費を行う。またユニットはヘクスのいずれの道路も使用できない。それらはヘクスの下地形[underlying terrain]の移動コストを支払わねばならない。その場合も橋梁は使用できる。

### 23.5 戦闘支援ミッションの結果 [Resolving Combat Support Missions]

ある戦闘中の攻撃側プレイヤーは最大 2 個までの航空機ユニット (23.1 項)に加え、他に 2 個の航空機ユニット(掩護や防御側制圧のため)や、1~2個の戦闘ヘリを戦闘への支援のため割り当てることができる。防御側プレイヤーはその戦闘を支援するため、戦闘支援可能な 1 個航空機ユニットに加え、他の 2 個航空機ユニット(掩護やワイルド・ウィーゼルのため)や、1 個戦闘ヘリを戦闘への支援のため割り当てることができる。

2 個航空機ユニットが 1 つの戦闘支援のため飛行している場合、それらは同じミッションを遂行しなければならない。別のミッションは行えない。戦闘支援ミッションで飛行する各戦闘ヘリは個別に飛行する。従って、航空ミッションに対し1回の探知と、戦闘ヘリに対しての 1 回の探知がありえる。

敵の防空網(24.0 項)から生存した航空機やヘリは、その戦闘支援力を地上戦にDRMとして提供する。攻撃側を支援するユニットの戦闘支援力は-DRMとして適用する。防御側を支援するユニットの戦闘支援力は+DRMとして適用する。従って、合衆国 A-10C は攻撃には「-4」DRM を提供し、防御には「+4」DRM を提供しつつ、合衆国海兵隊 AH-1 ヘリは「-1」が「+1」DRM を提供することになる。

ミッション遂行中の航空機やヘリ・ユニットへの不利な DRM は、打撃やワイルド・ウィーゼル・ミッションとは異なる形で適用する。つまり戦闘支援機やヘリの戦闘支援力を直接 DRM として適用するため、影響を受けたユニットの戦闘支援力から SAM や AAA による「+ #」結果分だけ減じる。従って、SAM や AAA から「+2」の結果を受けた合衆国 AH-64 アパッチのユニット(戦闘支援力「2」)は、戦闘支援力を失い、戦闘に意味のある支援が行えなくなる。

### 23.6 航空敷設ミッション [Aerial Mining Missions]

航空敷設ミッションは荒天ターンを除き行える。GSR により制限がない場合、各プレイヤーは非連合側プレイヤーが密度「1」の機雷 [Mine] マーカーを敷設するか、既存のマーカーを「2」の面に裏返す1回行える。その後、最大 2 個の掩護機やワイルド・ウィーゼルを指定できる。目標ヘクスが友好国の沿岸線で敵海軍ユニットに隣接しておらず、また敵 HQ ユニットから 2 ヘクス以内でない場合、当該ミッションは局地探知を受け、もし捕捉された場合、局地 SAM を受けるが、AAA による ADF は受けない。それ以外の場合、海軍ユニットのADF値か敵のADFの各値を使用する。

機雷マーカーは空対空戦闘力「(0(ゼロ))」の 1 個航空機ユニットとみなす。名目上の「航空機ユニット」機雷マーカーに ADF で何らかの結果が出た場合、ゲームから永久に除去される。

**デザイン・ノート:** ゲームからの機雷マーカーの除去は航空敷設を行える限られた兵力の損失を表します。

## 24.0 防空網 [Air Defenses]

防空網 [Air Defense Fire] (ADF) は上級ゲーム防空表 [Advanced Game Air Defense Table] で解決しました。Next War シリーズでモデル化されている防空システムは二つあります。一つはレーダー、要撃機、長距離 SAM 陣地群、AAA 陣地からなる各国の統合防空システムです。このシステムはゲーム中で各国の防空トラック [air defense tracks] として表現しました。HQ ユニットは、若干ではありますが、陸上部隊の前進により長距離レーダー、要撃機、SAM の延伸を手助けします。これを「通常 ADF [Normal ADF]」と呼称します。2つめのゲームにおける防空システムは各国軍に見られる近距離 SAM、AAA による「局地 ADF」システムであり、近傍の部隊に防空圏を提供するものです。

探知表 [Detection Table] の結果は陣営のミッションへの防護能力を決定します: 「ED」の結果は要撃と SAM/AAA の射撃を許可し、「D」の結果は SAM/AAA の射撃のみを許可します。捕捉された打撃は簡便なマーカーで、要撃可能、かつ ADF の対象となる目標であることを明示する。

**プレイ・ノート:** このような場合、「目標-2 [Target -2]」を「ED」として、「目標-1 [Target -1]」を「D」として使用することをお勧めします。これらは探知・要撃・SAM・AAA・打撃の DRM ではないことはお忘れなく。Next War シリーズのサプリメントには、このためのマーカーがあります。

### 24.1 「通常」の防空網 [The “Normal” Air Defense Network]



各国の防空網は数値化されたトラックで示される。プレイヤーは「探知」、「AAA」、「SAM」マーカー

をトラック上で前後させ、各国の現状の防空能力を表現する。プレイヤーが「通常 ADF」を使用し襲来したミッションを捕捉し攻撃を試みる場合、適切な DRM (上級ゲーム表の PAC 参照) で修整された現在のトラックの値で解決を試みる。これらトラックには航空打撃、ワイルド・ウィーゼル・ミッションや、(探知/SAMトラックへの) 特殊部隊ミッション (20.1.3 項) によって攻撃されうる。これらのような打撃を行うためには、航空機ユニットは作戦(ヘクス)マップに到達できる航続力を持っていないといけない。3種のトラックは全て復旧が可能である (27.9.2 項)。

**重要:** ワイルド・ウィーゼル・ミッションを除き、全ての探知の試みは、その後の要撃/SAM/AAA 戦闘の割り当てと解決が行われる前に解決れる。

#### 24.1.1 恒久的防空網 [Permanent Air Defense]

一部の地上エリア/保持ボックスには印刷された恒久的な防空値が記載されている。これらを適用する場合、ADF トラックに代えて使用すること。GSR に追加のルールが提供されている。

#### 24.2 「局地」の防空網 [The “Local” Air Defense Network]

ユニットが「通常 ADF」の手順の上限を満たさない場合、そのユニットは「局地 ADF」の手順を踏む場合がある。プレイヤーは到来する航空打撃、戦闘支援、空輸、投降下 [Paradrop]、空中機動ミッションを探知したり、攻撃を試みたりでき、上級ゲーム防空表 [Advanced Game Air Defense Table] の「局地 [Local]」と表示された値を使用する。これらの値はゲーム中変化することはない。



### 24.3 防空射撃の実施[Applying Air Defense Fire]

航空打撃、戦闘支援、空輸、空挺移動/投降下、空中機動ミッションがプレイしている地域[playing area]やどちらかの陣営の防空トラックに対して行われた場合、攻撃を行った陣営は以下に説明される適切な ADF 値(24.1 項および 24.2 項)を使用して探知を試みる。

#### 24.3.1 航空機ユニットの打撃と戦闘支援[Air Unit Strike & Combat Support]

目標が防空トラックや、敵国内または敵 HQ や施設の2ヘクス以内にあるなら、ミッションごとに「通常 ADF」(24.1 項)を使用しサイ振りする。上記の条件を満たさない場合は「局地 ADF」(24.2 項)を使用する。

#### 24.3.2 ヘリ打撃と戦闘支援[Helicopter Strike & Combat Support]

これらミッションへは全て「通常 ADF」(24.1 項)を使用する。

#### 24.3.3 空中機動/空輸[Airmobile Movement/Transport]

ミッションの目標ヘクスが敵国内にあるか、敵 HQ の2ヘクス以内にある場合、探知と SAM は「局地 ADF」(24.2 項)を使用する。これが探知され、かつ目標ヘクスの2ヘクス以内に敵地上ユニットが所在しているか、施設があるなら、そのミッションは局地 AAA の対象にもなる。

#### 24.3.4 空輸/空挺/投降下[Air Transport/Airborne Movement/Paradrop]

空輸や空挺/投降下ミッションで飛行するユニットの探知は、そのミッションの目標ヘクス、ミッション種別、敵ユニットや HQ、施設への接近度合い、現在の航空優勢レベル[Air Superiority Level](22.6 項)により以下のように決定する：

1. 空輸や空挺/投降下ミッションの目標ヘクスが敵国内にある場合、または敵国上空を航過[flies over]している場合、「通常 ADF」(24.1 項)を使用する。捕捉され敵 SAM(24.5 項)を生き延びたミッションのみが敵地上ユニットか施設の2ヘクス以内の時 AAA の射撃(24.6 項)を受ける。
2. または、ミッションの目標ヘクスが友好国内の場合、敵 HQ の2ヘクス以内、または敵支配の陸上エリアにあり、かつ…
  - a. …ミッション遂行陣営に航空優勢レベルがある又は競合状態の場合、「局地 ADF」(24.2 項)を使用する。または
  - b. …ミッションを遂行してない陣営に航空優勢レベルがある場合、「通常 ADF」(24.1 項)を使用する。
3. または、ミッションの目標ヘクスが友好国または中立国にあり、かつ…
  - a. …ミッション遂行陣営に航空優勢レベルがあるか、または競合状態の場合、ADF は行えず、または
  - b. …非ミッション陣営に航空優勢レベルがある場合、「通常 ADF」(24.1 項)を使用する。ただし SAM や AAA 攻撃は目標ヘクスが敵地上ユニットや施設から2ヘクス以内にある場合にのみ行える。

### 24.4 航空打撃/戦闘支援の要撃[Intercepting Air Strikes/Combat Support]

まず、各プレイヤーは航空優勢ボックスの自軍航空機ユニットを探知表[Detection Table]で「ED」の結果を得た航続力内の敵の打撃、戦闘支援ミッションに対し要撃機を割り当てることができる。航空優勢ボックスにある航空機ユニットの内、1乃至2個の航空機ユニットで各ミッションを要撃できる。以下に詳述するように航空戦[Air Combat]が発生する。ワイルド・ウィーゼル・ミッションに対する要撃を除き、全ての要撃機は航空戦解決前に割り当てられる。空輸/空中機動/投降下ミッションの各地上ユニットは、敵の要撃機による攻撃を受けた場合、空対空戦力値[Air-to-Air Combat Rating]が「(1)」の1個の航空機ユニットであると見なされる。

#### 24.4.1 要撃戦[Interceptor Combat]

1. 続けて発生する航空戦は航空優勢戦闘(22.6.3-6 項)と同じ方法で戦われる。再交戦(22.6.4.2 項)が起きない限り、この航空戦では交戦していない航空機ユニット間で射撃は起きないことに留意すること。
2. 要撃するプレイヤーは要撃機(時により複数)を選択し、どの打撃ミッションと交戦するかを決める。しかしながら、必ず掩護の航空機ユニットと交戦しなければならない。自身の要撃機の数か打撃の掩護機より多い場合、打撃の航空機(又はワイルド・ウィーゼル(15.2.9 項)のうち1機と交戦することもできる。打撃ミッションの掩護機が要撃機よりも多い場合、航空優勢戦闘のように掩護機が要撃機を「袋叩き[gang up]」にすることもあり得る。要撃がそのラウンドに射撃できない場合がある。すなわち、長射程[Long Range]を有していない場合、掩護機(時により複数)は交戦(時により複数)を選択できる。ラウンド中に射撃できるユニットのみが交戦できる。
3. 長距離[Long-range]またはスタンド・オフ[Stand-off]戦闘のどちらかの後、要撃や掩護を行っていたユニットが(もともとの対戦相手の撃墜や避退の結果として)交戦できなくなった場合、プレイヤーはそのユニットを同戦闘の他の航空機ユニットと再交戦させてもよい。例として、要撃機が長距離戦闘で相手を撃墜や避退させ、スタンド・オフ戦闘において打撃ユニットと再交戦することができる。援護機がスタンド・オフ戦闘中に相手の要撃機を撃墜や避退させた場合、その掩護機はドッグファイト戦闘中に他の要撃機と再交戦できる。
4. 空対空戦力値(15.2.3 項)がカッコ内にあるユニットは航空戦で射撃できない。カッコ内の数値は攻撃側との差を決定するために使用する。(例えば、B-52 は航空戦では射撃できないが、敵機は B-52 を空対空戦力値1として攻撃することになる)。空対空戦力値を持つ他の打撃航空機は、敵要撃機と交戦した場合「+2」DRM を被る。

デザイン・ノート：このDRMは翼下に空対地兵装を搭載した状態で空戦機動を行う大きな困難さを表しています。これは航空機により大きな多様性がある話です。例えば、年代の古い航空機ではレーダーを空中・対地攻撃モード間で速やかに切り替えることができません。それでもいくつかの攻撃機は大量の爆弾を搭載した場合でも他の機種より過激な機動を行えます。純粋主義者の皆さんは、この点を反映するため自身でユニットを評価してみてください。+1〜+4の範囲がお勧めです。

5. ドッグファイト戦闘の終了で要撃は終わる。生き残った要撃機と掩護機は各国のそれらの基地の「着陸」ボックスに帰投する。生き残った打撃ユニットが残っているなら、その後に防空射撃を受けることになる。だが先に要撃プレイヤーは他の要撃戦を解決する。

6. 戦闘ラウンド後、どの航空機ユニットも自発的にミッションから避退[abort]できる。

## 24.5 SAM 射撃[SAM Fire]

要撃機の戦闘後、捕捉されたミッションの生き残った航空機ユニットへの SAM 射撃を解決する。この時点から、次の航空機ユニットのミッションを解決する前に、各打撃、戦闘支援の航空機ユニットへの SAM、AAA を行う。SAM および AAA 射撃は事後の打撃や戦闘支援サイ振りの DRM を生成するため、これは重要である。SAM と AAA の空輸/投降下ミッションへの攻撃は地上ユニット 1 個につき一度ではなく、ミッション全体に対して一度である。

デザイン・ノート：我々はおびたしい「+1」「+2」等のマーカーでマップを乱雑にしないことを選択しました。マーカー類は打撃航空機ユニットへの全ての防空DRMを表しており、この手順はプレイヤーが1ミッションごとに最大2個の打撃ユニットへのDRMだけを管理すればいいようにすることを目的としています。

### 24.5.1 SAM 射撃 vs 通常探知[SAM Attacks vs. Normal Detection]

各打撃航空機ユニットと、それに同航するワイルド・ウィーゼル(15.2.9 項)(ミッションにつき 1 度ではない)に対して上級ゲーム防空表[Advanced Game Air Defense Table]の下のコラムの防御する国の現在の SAM 値(表記載の修整値を適用)して、1 回のみサイ振りをする。ADF 表に基づき結果を直ちに適用する。

プレイ・ノート：この射撃はミッションを遂行する航空機ユニットとミッションに同航するワイルド・ウィーゼル・ユニットのみを対象としています。援護機にはSAMで攻撃できません。

### 24.5.2 SAM 射撃 vs「局地」探知[SAM Attacks vs. "Local" Detection]

局地探知によりミッションが捕捉された場合、その SAM 射撃は上級ゲーム防空表の「局地[Local]」欄で解決する。

戦闘支援ミッション(23.5 項)についてのみ、「+1」と「+2」の結果は異なる取り扱いをする。これらはDRMではなく、むしろ、その航空機、ヘリ・ユニットの戦闘支援値からの減算値となる(最小値は0(ゼロ))。従って、ユニットが目標に向かい飛行し、結果を得た後、その戦闘を支援するための値が残っていないこともあり得る。

## 24.6 AAA 射撃[AAA Fire]

(打撃値[Strike Rating]における)スタンド・オフ能力を持たない航空機ユニットは、そのミッション遂行中、常に AAA 射撃を受ける。スタンド・オフ打撃能力(15,2,8 項)を使用するユニットは AAA 射撃を受けることはない。ミッションが捕捉された場合、ユニットが攻撃する前に AAA 射撃(通常が局地)が発生し、それ以外の場合は通常 AAA(のみ)がミッション完了後に攻撃する。

プレイ・ノート：打撃後のAAAにより実際損害を受ける可能性はありますが、航空機ユニットが避退[abort]するかどうかを確認するためのサイ振りです。

### 24.6.1 AAA 射撃 vs 通常探知[AAA vs. Normal Detection]

防空表[Air Defense Table]で 1 個サイ振りをして、適切な「AAA」欄を確認して、AAA 射撃の結果を算出する。結果は直ちに適用する。すでに攻撃を行ったユニットに対し「+1」や「+2」は何らの効果を持たない。

### 24.6.2 AAA 射撃 vs「局地」探知[AAA vs. "Local" Detection]

局地探知を受けている航空機ユニットやヘリは「局地[Local]」欄で AAA 射撃を解決する。

## 24.7 探知、SAM、AAA 射撃への天候の影響[Weather Effects on Detection, SAM, and AAA Fire]

防空は荒天による不利な影響を受ける。晴天でないターン中、全ての探知、SAM、AAA のサイの目は表記載の DRM の不利な修整を受ける。

### 24.8 結果 vs 防御側制圧[Results vs. Defense Suppression]

いずれの場合も「+ #」の結果は、防御側制圧に指定された航空機ユニットに影響はない。

### 24.9 ADFトラックへの攻撃[Attacking the ADF Track]

SOF 襲撃(20.2.1.1 項)に加え、ADFトラックはヘリ、(ワイルド・ウィーゼルを含む)航空機、巡航ミサイル打撃により攻撃できる。そのためには、その打撃が作戦(ヘクス)マップ上で射程内でなければならない。GSRs には追加ルールの定めがある。

## 25.0 移動と輸送[Movement and Transport]

この項では標準ゲームに追加された移動ルールを示す。

### 25.1 経空の輸送ミッション[Aerial Transport Mission]

空輸(8.5.2 項)、投降下(25.1.1.1 項)、空中機動(8.5.4 項)の各ミッションは、最大 2 個までの掩護航空機ユニットや防御側制圧の航空機ユニットで防護することができる。

プレイ・ノート：空中機動は要撃できないため掩護は不要ですが、防御側制圧には使用できます。

#### 25.1.1 上級空挺移動(投降下)[Advanced Airborne Movement (Paradrop)]

本ルールは空挺移動に関する標準ゲーム・ルール(8.5.3 項)を以下のように修整する。

投降下表[Paradrop Table]でサイ振りする場合、スラッシュ(/)の右側の結果を使用し投降下の結果を決定する。結果とその効果はチャートの下方に一覧されている。

### 25.2 基地転換[Rebasing]

ゲーム特別ルールに記載の通り、特定の航空機ユニットは基地転換ミッションを行うことで基地を変更できる。これは再編成フェイズ中に発生し、探知、要撃、SAM/AAA 射撃の対象とはならない。基地転換を行うには、プレイヤーが任意の適切なユニットを現在の基地の「発進準備[Ready]」ボックスから新しい基地の「着陸[Flown]」ボックスへ、または現在の基地の「着陸[Flown]」から新しい基地の「避退[Abort]」のボックスへ移動させる(1 ターンに基地転換できるユニット数に制限はない)。



### 25.3 移動補給処ユニット[Mobile Supply Units]

MSU は通常の地上ユニットと同様に移動する。打撃の結果、移動が制限されることがある。MSUは海輸(8.5.7 項)で輸送することもできる。

### 25.4 競合海域移動[Contested Sea Movement]

競合海域移動(8.5.6.4.1 項)に失敗した際の結果は上級ゲームで変更される。サイ振りにより、1 個海軍ユニットか海輸は「避退または打撃#」の結果を受けることになる。海軍ユニットは起点へ戻る(避退)か、移動を継続するが損害を被る(打撃#)(27.4 項)かの選択肢がある。海輸は不成功なら、進発点へ帰投する。

## 26.0 戦域兵器[Theater Weapons]

### 26.1 戦域兵器による打撃[Theater Weapon Strikes]

ゲーム特別ルールには巡航[Cruise]および弾道(スカッド[SCUD])ミサイルの出来ることと制限が一覧されている。



戦域兵器は特定の目標のみを攻撃できる(種別ごとの有効な目標については上級プレイヤー支援カード[Advanced Player Aid Card]を参照)。

戦域兵器による打撃は探知できない。巡航ミサイルは海軍CIWS(17.1.3 項)でしか防御できない。特定の HQsは弾道ミサイルと巡航ミサイル打撃の両者に関し追加DRM(18.2.3.1 項)を提供する。

#### 26.1.2 割り当てと解決[Allocation and Resolution]

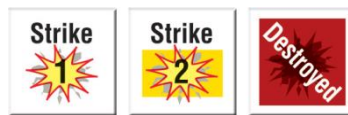
プレイヤーは交互に目標を宣言する。同じ目標に複数のミサイルを割り当ててすることもできる。割り当てられた各ポイントにつき、ゲーム情報ディスプレイの対象となるマーカーを減らす。全てのミサイルの割り当て後、プレイヤーは打撃表の適切な欄を使用し、適用するDRMとともに、任意の順番でそれらを解決する。全ての打撃は結果が適用される前に解決する。

#### 26.1.3 敵基地攻撃(サイト・バスターリング)[Site-busting]

ゲーム固有ルールはどのプレイヤーが地上発射型の戦域兵器を保有しているかを詳細に示しており、防空トラックのようにマーカーを攻撃できる。結果は失われるポイント数を示す。つまり、マーカーをトラックの下の方のスペースへ移動させて示す。



## 27.0 ヒットと損害[Hits and Damage]



基本的に、損害(ダメージ)はステップ・ロス、除去、打撃損害、(施設/飛行場の)撃破という形で発生する。

ある戦闘結果で「ステップ・ロス」が起きた場合、常に影響を受けたユニットは裏返した(減少戦力[Reduced])面にする。そのユニットがすでに減少戦力面の場合、または減少戦力面を持っていない場合、そのユニットは除去される。ある戦闘結果でユニット/施設に打撃損害を与えた場合、当該ユニット/施設には適切な打撃マーカーを載せる。一部の打撃による損害は SOP の再編成フェイズを経ても次のターンに持ち越され影響を及ぼす。

### 27.1 ユニットの損害[Unit Damage]

ユニットが打撃1のマーカーを持っており、さらに受け取った場合:

1. 他の打撃1の結果、打撃1を打撃 2 マーカーに置き換える。
2. 1個の打撃 2 の結果、ユニットは1ステップ・ロスを受け、マーカーは除去する。

打撃2マーカーを持つユニットが、打撃1または打撃2のどちらかの結果を受けた場合、当該ユニットにステップ・ロスを適用しマーカーは除去する。

ステップ・ロスの結果を受けた場合、ユニットにステップ・ロスを適用しマーカーは除去する。

#### 27.1.1 補給処/MSU(19.4 項)[Supply Depots/MSUs]

補給処/MSUが打撃1マーカーを持ち、さらに受け取った場合:

1. 他の打撃1の結果は、打撃1を打撃 2 マーカーに置き換える。
2. 打撃2の結果は、打撃1を打撃2マーカーに置き換える。

補給処/MSUに打撃2マーカーがあるが、他の打撃2マーカーを受けた場合、マップから補給処/MSUを除去する。この場合、打撃1の結果は無視する。

打撃マーカーやターゲティング・マーカーが載った補給処から創設したMSUは、それらのマーカーも保持する。探知マーカーは保持されない(MSUは通常のユニット同様の探知ルールに従う)。

### 27.2 施設の損害[Installation Damage]

打撃 1 マーカーが載っている施設/飛行場がさらに受けた場合:

1. 打撃1の結果は他の打撃1で打撃 2 マーカーに置き換える。
2. 打撃2の結果は、施設が撃破されたと表示する。

打撃2のマーカーが載っている施設/飛行場で、打撃1、打撃2、撃破の結果を受けた施設/飛行場は撃破される。

撃破された施設/飛行場は復旧されるまで打撃の対象とならない。施設/飛行場の破壊(12.1.2 項)を 2 回以上行った場合に獲得で

きるVPは、施設/飛行場が完全に復旧された場合にのみ再獲得できる(27.9.1 項)。破壊されている間はVPを獲得することはできず、支配のための掃討戦も必要としない。

### 27.2.1 施設の自発的破壊[Deliberate Damage]

友軍支配の施設/飛行場は、敵ユニットが施設/飛行場から2ヘクス以内に所在しているいずれかのヘクス支配ステップ[Hex Control Step]で、現在の所有者により自発的に損害を与えることができる。自発的損害表[Deliberate Damage Table]でサイ振りし、適宜のDRMを適用し効果を決定する。自発的な損害による副次損害[collateral damage]は発生しない。自発的な損害の試みは施設/飛行場が支配された時と同じヘクス支配ステップで行える。VPは得られないが、このターンの打撃や航空基地の破壊は全ての目的においてカウントできる。

### 27.3 地上ユニットへの効果[Effects on Ground Units]

打撃効果表[Strike Effects Table]参照。打撃マーカーの戦闘への影響は、半減や倍化より先に適用される。

#### 27.3.1 打撃1[Strike 1]

地上ユニットは攻撃力、防御力、移動力、効率値の値を-1する。これらの値は1以下にはならず、友軍突破移動またはエリート・リアクション移動セグメントでは移動できない。

HQs/砲兵[Artillery]は戦闘能力を1回失い、それを示すため向きを変える。

補給処と MSU を裏返したり消費して他の種類の補給カウンターを創設しても「打撃1」マーカーは残り続ける。

MSU はイニシアティブ移動セグメントで移動できず、ベーシック移動セグメントで移動力が半減する。

#### 27.3.2 打撃2[Strike 2]

地上ユニットは攻撃力、防御力、移動力、効率値の値を-2減じる。これらの値は1以下にはならない。地上ユニットは友軍突破移動セグメントやエリート・リアクション移動セグメントで移動できない。

HQs/砲兵[Artillery]は友軍移動セグメントで1ヘクスしか移動できない。それらは戦闘能力を1回失い、それを示すため向きを変える。

ユニットは空挺(25.1.1 項)、空中機動(8.5.4 項)、海輸(8.5.7 項)できない。

補給処は MSU を創設できず、新たに調達した MSU を補給処の上に置くこともできない。これらを使用して補給ポイント(19.4 項)を創設することもできない。補給処は補給ポイントを補給距離が8から4MP(自動車化)に減少する。

MSU の移動は上記の通り制限される。また、裏返して補給処を創設することも、補給ポイントを創設するために消費することもできない。

#### 27.3.3 「X」の結果[“X” Result]

ユニットは1ステップ失う。補給処、MSU は除去される。HQ/砲兵[Artillery]はゲーム・ターンの残りの期間中、戦闘能力を1つ失い、

これを表すため向きを変える。

### 27.4 海軍ユニットと海輸[Naval Units and Sea Transport]

戦闘セグメントの海軍水上戦闘ステップやある打撃フェイズの終了時に、打撃の結果を受けた海軍ユニットは最も近い友軍港湾や海上ボックス、もし全海ヘクスなら(友軍制海下の)近海ボックスへ後退できる。打撃1や2の結果を受けた海軍ユニットは、友軍の港湾(下記参照)に後退する場合のみ減少、除去でき、そうでない場合マーカーはそのままとなる。後退中、海軍ユニットは友軍制海下の海上ボックスや近海ボックスにしか入域できない。海軍ユニットが港湾に後退することを選択した場合、その残りのターンは移動することができない。

打撃1マーカーを受けた海軍ユニット:

1. 他の打撃1の結果を受けた場合、打撃1 マーカーは打撃2 マーカーに置き換える。

2. 打撃2の結果なら、ユニットは除去される。

打撃2ないし打撃1をすでに受けている海軍ユニットが、打撃1、打撃2、撃破の結果を受けた場合は除去される。

海軍ユニットが除去された場合、マップから取り除き、4ターン先のゲーム・ターン・トラック上に置く。例示として、GT3 に除去された場合、GT7 の増援として復帰させ配置する。

打撃マーカーは海軍ユニットが再編成フェイズ中に友軍港湾に在泊している場合のみ除去または減少させられる。

海輸を使用する地上ユニットや打撃によるヒットを受けた揚陸艦に乗艦中の地上ユニットは、避退しない限りステップ・ロスを被る。発生した1ないし2の打撃結果ごとに、そのユニットやスタックから1ステップ除去する。「X」の結果は全ての地上ユニットを除去する。

#### 27.4.1 空母航空団ユニット[Carrier Air Units]

空母(CV)で「X」の結果が生じた場合、空母がプレイに復帰するまで空母航空団[Carrier Air Wing](CAW)(GSRに定義あり)を盤外に置く。もし他の同国籍の複数のCAWがプレイされているなら、CAWの数とボックス内のCV/CVNsの数と一致するまでプレイヤーは任意の航空ユニットを除去する。

*例示: 合衆国の CVN が「X」の結果を出す。現在2個の CVN に各々CAWがプレイ中である((GSR オプションの)2個 F-35C(1個減少戦力面)、4個 F/A-18F(2個減少戦力面)、2個 EA-18G)。そのプレイヤーは全ての減少戦力ユニットと1個 EA-18G を盤外に置き、残りの空母に完全編成 CAW としてクロス・デッキさせる。*

### 27.5 戦闘ヘリ[Attack Helicopters]

戦闘ヘリも地上ユニットと同様にステップ・ロスにより減少戦力面や除去もある。打撃マーカーを受けることはないが、その飛行場や航空基地、AMPHが打撃やSOF襲撃(20.2.1 項)により被害を被った場合、ステップ・ロスや除去、基地転換を要することがある。



## 27.6 航空機ユニット[Air Units]

ほとんどの航空機ユニットは 2 ステップ・ロスで除去される。いくつかのユニットは 1 ステップしか持たず、そのステップが失われたときに除去される。打撃の結果は直接航空機ユニットには影響しないが、副次損害[collateral damage]を受けることはある(27.7.4 項)。

## 27.7 施設および海岸堡への影響 [Effects on Installations and Beachheads]

### 27.7.1 航空基地/飛行場[Airbases/Airfields]

地上ユニットは空輸(8.5.2 項)、空挺(25.1.1 項)、空中機動(8.5.4 項)を、「打撃2」マーカーのある航空基地や飛行場から、またはそれらへ使用することはできない。

戦闘ヘリは「打撃2」、「撃破[Destroyed]」マーカーを持った飛行場や航空基地からは進空できないが、撃破や副次損害を被った場合、基地転換を任意または強制される。

撃破された航空基地/飛行場はいかなる目的にも使用できない。占領された航空基地/飛行場のマーカーはそのままだが、その損害は旧所有プレイヤーに影響を与えない。航空優勢出撃[Air Superiority Sortie]ステップ 1a や 1b において新しい所有者にも影響を及ぼさない。占領側プレイヤーはそれらを復旧[repair]し戦闘ヘリの基地や空中機動に使用できる。

### 27.7.2 港湾[Ports]

打撃損害を受けた分だけ港湾能力を減少させる。すなわち打撃 1 の結果は能力を1減らす(通常2から1になる)。

港湾が撃破された場合、その港湾能力は0になり、復旧されるまでどのような目的にも使用できない。港湾内の海軍ユニットは隣接する全海ヘクスにただちに配置される。

### 27.7.3 海岸堡[Beachheads]

打撃1で海岸堡能力が1減少する。打撃2で能力は0となる。打撃1マーカーが載っている海岸堡が、他の打撃1や打撃2マーカーの結果を受けた場合、打撃2マーカーを載せる。打撃2マーカーが既に載っている海岸堡は打撃1の結果を無視するが、他の打撃2や「X」の結果を受けると「補給なし[No Supply]」面に裏返す。「X」の結果を受けた海岸堡は「補給なし[No Supply]」面に裏返す。打撃マーカーがないならマーカーを配置する。打撃2マーカーがある海岸堡への追加の打撃結果は無視する。

### 27.7.4 副次損害[Collateral Damage]



飛行場や航空基地への打撃は、航空機ユニット、空中機動ポイント、戦闘ヘリなどに副次損害を与える可能性がある。

#### 27.7.4.1 即時損害[Immediate Damage]

打撃ヒットが SOF 襲撃により引き起こされた場合、その打撃の結果に応じ直ちに副次損害のサイ振りをする。

#### 27.7.4.1(訳注:項番重複) 累積損害[Cumulative Damage]

元々支配していた、損害を受けていないか、または打撃1マーカーが載っている友軍航空基地/飛行場が(ヘクス支配[Hex Control]ステップに)占領された場合、打撃1の結果を受けたものとして直ちにサイ振りをする。

それ以外の場合、打撃[Strike]フェイズの適切なステップまでサイ振りは行われない。フェイズ内では、施設の損害(27.2 項)同様に副次損害は累積する。適切な副次損害マーカーを使用すること(または、備忘のため打撃/撃破マーカーを 90/180 度してもよい)。

そのフェイズの各打撃結果により、適切な副次損害マーカーを追加、増加(または裏返す)こと。追加で打撃1や打撃2を与えた場合、各々の副次損害を打撃2や撃破に置き換える。

**例示:** 巡航ミサイルがヒットした。副次損害打撃1マーカーを1個配置する。同じ打撃フェイズに、同じ航空基地が航空打撃により追加の打撃1を受ける。そのマーカーは打撃2にし、副次損害の打撃1を打撃2マーカーに置き換える。同一の打撃フェイズに、同じ航空基地がHQ打撃により打撃1を受けた場合、当該基地には撃破マーカーで表示し、副次損害の打撃2マーカーを副次損害の撃破マーカーに置き換える。

**例示:** 前のフェイズで打撃1マーカーを持った航空基地が撃破の結果を受けた。撃破マーカー上に副次損害の打撃2マーカー(撃破ではない)をサイ振りの備忘のため配置する。

#### 27.7.4.3 前フェイズの打撃2損害[Previous Phase Strike 2 Damage]

航空基地/飛行場が事前のフェイズで打撃2を受けていた場合、さらに損害を被ったなら、副次損害のサイ振りは行わないこと。すなわち、例えば打撃2が SOF フェイズに配置され航空打撃がその打撃フェイズに追加の打撃結果をもたらした場合、副次損害のサイ振りは行われない。

#### 27.7.4.4 航空機ユニットと空中機動ポイントに対して [Versus Air Units and Airmobile Points]

副次損害のサイ振りを要する場合、サイコロを1個振り副次損害表[Collateral Damage Table]を参照する。打撃の結果(最終的な損害ではなく課された損害を使用する)と打撃を受けた目標の種別(飛行場/航空基地)を示すコラムの下にあるサイ振りの結果を確認する。これにより損害が生じたか、生じた場合影響を受けるユニット/ポイントを決定する。結果は以下の通り。

- Am Pt** 敵の空中機動ポイントの1つを即時かつ永久に撃破。ゲーム情報ディスプレイで利用可能な空中機動ポイントを減らす。
- Air** 攻撃されたプレイヤーの選択で航空機ユニットから1ステップを直ちに撃破する。プレイヤー自身で航空機ユニットから1ステップを直に取り除く(または1ステップ・ユニットや減少戦力ユニットを除去する)。
- Air\*** 攻撃側プレイヤーが選択した航空機ユニットから1ステップを直ちに撃破する。敵プレイヤーは直ちに航空機ユニットから1ステップ除去する(または1ステップ・ユニット、減少戦力ユニットを除去する)。

ステップを取り除く際、そのステップは航空基地/飛行場が位置している場所に対応する基地ボックスにいる、またそこから飛行する航空ユニットでなければならない。着陸[Flown]、発進準備[Ready]、避退[Aborted]、航空優勢[Air Superiority]のいずれのボックスにいるユニットでも選択できる。損害を付与するためのユニットが基地ボックス内か、基地ボックスから飛行していない場合、損害は生じない。

**プレイ・ノート:** 結果の中には複数の副次損害の種類が示されている場合があります。このような場合、一覧された各結果を順次実施してください。

航空機ユニットはどのフェイズにおいても副次損害によるステップ・ロスは 1 回しか受け取ることはない。例として、第 1 特殊部隊 [First Special Operations Forces] フェイズで減少戦力になり、第 1 打撃フェイズで除去され得るが両者の同一フェイズ内では発生しない。

#### 27.7.4.2 戦闘ヘリが基地とする目標に対して [Versus Attack Helicopters based at the Target]:

加えて、飛行場/航空基地を基地とする各戦闘ヘリは、ヘリコプターと表示されたコラムの下にある「副次損害表 [Collateral Damage Table]」を 1 回サイ振りする。結果が「ステップ [Step]」の場合、ヘリコプターから 1 ステップを取り除く。結果が「除去 [Elim]」の場合、ユニット自体を除去し、もし航空基地/飛行場が攻撃により撃破されているなら、各ヘリは、副次損害のサイ振り後、直ちにヘリの受け入れが可能な近傍の友軍ヘクス (6.5.1 項) に基地転換する。プレイヤーはより近い市街/都市ヘクスより遠方の飛行場/航空基地を選択することもできる。このターンにこれ以上ミッションを遂行できないことを示すため 180 度回転させる (6.5.4 項)。

#### 27.8 探知/SAM/AAAトラック [Detection/SAM/AAA Tracks]

敵防空トラック (24.1 項) への打撃ヒットはチャートに示されているように影響を受けたトラックの現在地を減少させる。

#### 27.9 復旧/回復/再建 [Repair/Recovery/Reconstitution]

##### 27.9.1 ユニット/飛行場/施設 [Units/Airfields/Installation]

各ゲーム・ターンの再建 [Reconstitution] フェイズ中に、プレイヤーは「打撃 1」マーカーを取り除き、「打撃 2」マーカーは「打撃 1」面に減少させる。施設の「撃破」マーカーに影響はない。飛行場/航空基地および港湾は、補給ポイントを 2 ポイント消費すれば「撃破」状態から「復旧 [repaired]」にすることができる。補給ポイントを消費したら航空基地や港湾には「打撃 2」マーカーを、飛行場には「打撃 1」マーカーを配置する。

撃破状態から航空基地/飛行場を復旧する場合、打撃マーカーを 180 度回転させる。22.6.1 項の航空優勢 [Air Superiority] ステップではこれらをカウントしない。復旧中の航空基地/飛行場が損害を受けた場合、副次損害のサイ振りは行わない。再度撃破された場合、航空優勢出撃 [Air Superiority Sortie] ステップの 1b にはカウントしない (VP については 27.2 項を参照)。

プレイヤーに施設を復旧する義務はない。

##### 27.9.2 防空トラック [Air Defense Tracks]

各ゲーム・ターンの再編成 [Reorganization] フェイズにおいて、各プレイヤーは補給ポイント (19.3 項) を消費して防空トラックの値を増加することができる。1 AAA につき 4 補給ポイント、1 DET (探知) や SAM につき 2 補給ポイントを消費する。プレイヤーはこの手段で 1 つのターンに 4 ポイントまで消費できる。

トラックはゲーム開始時点を超えるレベルまで復旧できるが、トラックの最大値は越えられない。すなわち、探知 [Detection] と SAM は 10、AAA は 3 である。GSR は追加の制限を設けることもできる。

##### 27.9.3 再建と回復 [Reconstitution and Recovery]

ステップを回復する地上ユニットや HQ は補給切れ (19.5 項) と表示されていたり、EZOC 内に所在してはならない。緊急再補給を使用している場合、ユニットは補充を受け取れない。

再建される地上ユニットは可能なら自身の上級 HQ の 2 ヘクス以

内に配置しなければならない。上級 HQ が使用できない場合、ユニットを上級 HQ の任意の隷下 HQ を使用できる。そのような HQ も利用できない場合、任意の友軍支配都市 [Urban]、市街 [city] ヘクスにユニットを配置できる。

HQs は他の地上ユニットと異なり、補給ポイントを使用してステップを回復する。補給切れ (19.5 項) と表示されていたり、EZOC 内に所在してはならない。

HQs は再建もでき、そのコストは標準 & 上級プレイ支援表の補充/再建表 [Replacement/Reconstitution table] を参照のこと。再建された HQs は以下のリストから先に到達可能な条件を選択することでマップ上に完全戦力で配置される:

1. 隷下ユニットの 4 ヘクス以内の補給下の、EZOC でないヘクス。
2. 友好国内であり補給下で孤立していない隷下ユニットの 4 ヘクス以内。
3. 最高 HQ と同一または隣接ヘクス。
4. 友軍支配の都市または市街ヘクス。

ステップの回復や再建した HQ、砲兵ユニットは、次のターンに戦闘能力を一つ失っていることを示すため、90 度回転させる。

全ての場合において、再建された地上ユニットや HQs は EZOC 外で、補給下の、非孤立ヘクスに配置しなければならない。

##### 27.9.3.1 航空機ユニットとヘリの補充 [Air Unit and Helicopter Replacements]:

プレイヤーは補給ポイントを消費し、損害を受けた航空機やヘリ・ユニットを完全戦力面に戻したり、撃破されたユニットをゲームに復帰させることができる。2 補給ポイントを使用し、プレイヤーは損害を受けたユニットを完全戦力面に戻すか、撃破されたユニットを減少戦力面でマップに戻すことができる。同一の再編成フェイズでユニットをゲームに戻したうえで戦力を回復することはできない。補充を受けた航空機ユニットは適切な「着陸ボックス」に配置する。補充を受けたヘリ・ユニットは 1 ミッションを遂行済みと表示する。航空ポイントはシナリオ/増援の定めた上限を超えて補充できない。

空中機動ポイント撃破 [Airmobile Points Destroyed] マーカーを使用してトラックでカウントする。ポイントが撃破された時はトラックの上に、再建された時はトラックの下に移動させ、現在合計値の掌握を補助する。

ゲーム特別ルールで、どのユニット種別が補充を受け得るかが定義されている。

撃破された航空機ユニットをゲームに戻す場合、プレイヤーは再編成する種別と同じ、全ての利用可能な航空機ユニットの中からランダムに取り出さねばならない。撃破されたヘリ・ユニットをゲームに戻す場合、スタック制限内であれば、いずれかの友軍航空基地/飛行場に配置できる。

**例示:** 撃破された合衆国の航空機ユニットが、1 個 F-22、1 個 F-16、2 個 F-15、1 個 A-10 の計 5 個ある。合衆国プレイヤーは 2 補給ポイントを消費し F-15 の 1 個をプレイに戻す。彼は 2 個の F-15 のうち 1 個をランダムに選び、減少戦力面で着陸エリアの基地ボックスに配置する。

**デザイン・ノート:** これは主としてミッション未付与の飛行隊/航空隊の再展開や他地域から現戦域への予備役部隊の応招を表すもので、新たな航空機材の製造を表すものではありません。



### 27.9.3.2 航空機ユニットの合併[Air Unit Consolidation]:

プレイヤー諸氏は増援[Reinforcement]と再編成[Replacement]フェイズ中に損害を受けた航空機ユニット同士を合併できる。同国籍で同種別の航空機ユニットが同じ基地ボックスに所在する場合、損害を受けた1個を除去し、もう1個を裏返し完全戦力面にする。合併された新規の航空機ユニットは着陸[Flown]ボックスに置かれる。合併によるVPの調整は行わない。

### 27.10 橋梁の損害と復旧[Bridge Damage and Repair]

地上ユニットの橋梁破壊(8.3.4 項)の他にも、橋梁に損害を与える/破壊する方法が2つある。打撃とSOF襲撃である。

#### 27.10.1 橋梁の損害/破壊[Bridge Damage/Destruction]

橋梁の損害は累積し、施設(27.2項)と同様の方法で撃破される。橋梁は撃破マーカーが載るまで完全に機能する。

##### 27.10.1.1 SOFの橋梁破壊[SOF Bridge Destruction]:

任意のSOFフェイズで、いずれかのプレイヤーは自身のSOFマーカーを橋梁破壊ミッションに割り当てることができる。プレイヤーは橋梁ヘクス・サイドを含む2つのヘクスのうち、どちらのヘクス・サイドで襲撃が行われたかを指定しなければならない。このミッションは施設に対する襲撃と見なす。橋梁に対するSOF襲撃は-1のDRMがえられる。

##### 27.10.1.2 橋梁破壊への打撃[Strike Bridge]:

両プレイヤーは橋梁に対し打撃を行える。プレイヤーは橋梁を含む2つのヘクスの内、どちらのヘクス・サイドで打撃が行われているかを指定しなければならない。適用される修整値に加え、橋梁に対する打撃には+2DRMが課される。

#### 27.10.2 橋梁の復旧[Bridge Repair]

本ルールは標準ゲームの橋梁復旧ルール(8.3.4.2 項)を置換する。HQの架設橋[HQ Bridge]を設定しない限り、復旧するプレイヤーは補給ポイントを消費せねばならず、友軍HQが4MP(自動車化)以内の連絡線(19.2 項)を、橋梁ヘクス・サイドを含むヘクスの1つまでたどれ、復旧する橋梁のどちらかのヘクスに敵ユニットが所在しない場合のみ復旧を試みることができる。

**例示:** もし友軍の、非HQ地上ユニットが復旧している橋梁のヘクス・サイドを含むヘクスに所在している場合、敵ユニットの存在を無視して試みることができる。

##### 27.10.2.1 打撃の損害の除去[Strike Damage Removal]

橋梁の打撃1&2マーカーは、再編成フェイズで適切に除去/減少する。復旧された被破壊橋梁の撃破マーカーを打撃2マーカーに置き換えることはしない。単に完全に機能するように復旧されただけある。

## 28.0 国連決議[UN Resolutions]

デザイン・ノート: マーク・ハーマン氏のご好意により、彼の「フラッシュポイント:ゴラン[Flashpoint: Golan]」のバージョンの国連決議メカニズムの使用を我々に許可してくれました。

イニシアティブ・フェイズ中、1人のプレイヤーは国連決議のサイ振りを試み、国連が敵対行為を「強制的に[force]」に停止させるための行動を起こすかどうか決定する。1個サイ振りをし、出目に国

連決議DRM(ゲーム特別ルール)に該当する修整値を適用する。結果が10以上の場合、そのターンの勝利判定ステップ中に発行する停戦受諾を要請する決議が国連により可決されたことになる。すなわち、両陣営は1ターンの間、勝利得点の差に応じ相対する陣地を改善することができる。

### 28.1 拒否権[Vote]

ゲーム特別ルールでは、拒否権の順番が定められている。国連決議DRで停戦が成立した場合、どちらかの陣営はそれに拒否権を行使することができる。拒否権を行使する陣営がない場合、停戦は発効し(勝利得点へのペナルティを避けるために後から拒否権の行使はできない)、ゲームはターン終了時に終了する。決議に拒否権を行使した陣営がある場合、出目を無視し次のイニシアティブ・フェイズで新たな決議のため再度サイ振りをするを含め、プレイを継続する。決議に拒否権を行使した陣営は5VPを失う。停戦への拒否権行使の機会は、決議につき各陣営1回のみ発生する。

### 28.2 国連停戦決議遵守の無視[Refusing to Obey a UN Ceasefire]

停戦に拒否権を行使しない場合、GT1にイニシアティブを持っていた陣営が先に選択し、どちらかの陣営が国連停戦決議への遵守を無視できる。そのプレイヤーが無視を続けているイニシアティブ・フェイズごとに、対戦相手は10勝利得点を得る。GT1イニシアティブ・プレイヤーが停戦に背くことを選んだ場合、対戦相手はペナルティを受けることなく防衛できる。

## 29.0 上級ルールの異なるプレイ[Advanced Rules Alternate Play]

これらのルールはゲーム特別ルールのオプション・ルールとは対照的に、シリーズ・ルールに影響を与えるオプションをプレイヤーに提供することを目的としている。これらルールは、特定のゲームの文脈でオプションとその効果を概説することを目的としている。

プレイヤーが、プレイにこれらの一部または全部を上級ゲーム・ルールに加えるかはもちろん任意である。しかしながら、全てのルールを採用すれば最大限の魅力を味わえるだろう。

### 29.1 航空戦力[Air Power]

両プレイヤーは合意の上で、上級ゲーム・シナリオで標準ゲームの航空ルールを使用できる。この場合、すべての標準ゲームの航空ルールに以下の変更を適用する。

#### 29.1.1 航空ポイント[Air Points](6.1 項)

標準ゲームの航空ポイント表のサイ振りで得られる航空ポイント数は2倍となる。

#### 29.1.2 航空打撃[Air Strikes]

航空ポイントは戦闘支援(6.2.1 項)と同様に全般的なルールに従い打撃のため使用できる。プレイヤーは最大4ポイントまでの航空ポイントを打撃ポイントとして使用でき(総打撃使用ポイントの合計が打撃に使用する打撃コラムである)、2点の掩護分と合わせ計6ポイントを使用できる。適切なコラムの打撃テーブルで打撃を解決する。

#### 29.1.3 副次損害[Collateral Damage]

副次損害表から発生した航空ポイントの損失は、「自軍」や「敵」プレイヤーに関係なく恒久的損害として扱う。

## 29.2 航空戦力の戦場の霧[Air Power Fog of War]

以下のルールは敵の打撃や航空優勢ミッションに対し、プレイヤーに盲目的にユニットを割り振ることを強制することで、航空戦の現況[air battle picture]を曖昧にすることを目的としている。

### 29.2.1 打撃ミッション[Strike Missions]

打撃ミッションを割り当てる際、プレイヤーは探知サイ振りが行われるまで、打撃の航空機の種別や数を明らかにしない。探知サイ振りの結果が「ED」であった場合、割り当てたプレイヤーは打撃する航空機の数には明らかにするが、種別は明示しない(例外: ワイルド・ウィーゼル機がある場合、その事実は明示する)。要撃プレイヤーが未知の航空機に対し要撃機を進空させる場合、その種別を明かさねばならない。要撃機が割り当てられる(または割り当てない)たら、プレイは通常通り進行する。

上記の通り、打撃と目標はすべて探知手順を開始する前に割り当て、全ての探知サイ振りは要撃機を割り当てる前に行われるため、多少の記録を要する。

### 29.2.2 航空優勢の秘匿配備[Air Superiority Hidden Assignment]

航空優勢割り当て[Air Superiority Allocation]ステップ中、各プレイヤーは相手プレイヤーに明示せずに航空機ユニットを選択する。両者のユニットは同時に航空優勢ボックスに置き、互いに交戦させる。

1人のプレイヤーがユニットの全てを配置しても、相手プレイヤーがさらに多くを配置した場合、1個の敵ユニットと交戦しているユニットが2個以下なら、追加で交戦させることができる。

全てのユニットが配置されると、AWACS優越を持つプレイヤーが2つの方法のうち1つで現在のAWACSレベルと同数の交戦を変更できる。

1. 2個の任意の航空機ユニットの配置を入れ替える。拾い上げて、航空優勢ボックス内の場所を変えるだけである。
2. 交戦からの完全な離脱。その航空機を適切な着陸[Flown]ボックスに配置する。

## 29.3 航空ユニットの再編成と回復[Air Unit Reconstitution and Recovery]

オプションとしてプレイヤーは27.9.3.1項の手順を使用して、GS R記載の制限に無関係に航空機ユニットの再編成と回復を行える。

## 29.4 兵装の投棄[Jettisoning Ordnance]

打撃ミッションの航空機ユニットは、各空対空戦闘を解決前に攻撃を受けた場合、兵装を投棄できる。その場合、当該ユニットは要撃機による空対空戦闘後に打撃を行えないが、空戦における不利なDRMを生じない。

## 29.5 HQの補給距離[HQ Supply Range]

補給をたどるために一律の4MP(自動車化)に代えて、HQの範囲としてMPの値を使用する。例えば、合衆国第82空挺師団[U.S. 82nd Airborne Division HQ]は5MP(自動車化)でたどることができる。HQに支援範囲がない場合、3を使用する。

## 30.0 特別なユニットの注記[Special Unit Notes]

### 30.1 空母航空団(CAW)

GSRに特段の記載がない限り、CAWは常に以下の航空ユニットで編成される。

US CVN BG	1 x F/A-18E, 2 x F/A-18F, 1 x EA-18G
CW CV BG	1 x F-35B
FR CVN BG	1 x Rafale-M
PRC CV BG	1 x J-15

**重要:** CAW 航空ユニットは各セットアップの指示として合衆国空軍の航空ユニットに含まれることはない。常に空母の来援時に登場する。個々の航空ユニットはその航空機種別(例として F/A-18F)の中からランダムに抽選される。

### 30.2 海軍航空ユニット[Naval Air Units]

ルールと打撃テーブルの目的上、CVBG、CVNBG、AMPH を基地とする全航空ユニットは海軍航空ユニットである。

### 30.3 合衆国陸軍 HQ[US Army HQs]

全ての目的において、合衆国陸軍ユニットは、その編制に関わらず、全ての合衆国陸軍 HQ[US Army HQ]に隷属する(合衆国海兵隊[USMC]は対象外)。

**例示:** 第82空挺師団[82nd Airborne]HQは、合衆国第101空中機動師団[101st Airmobile Division]の旅団に戦闘支援と補給を提供できる。

**例外:** 航空基地/飛行場の補給(19.1.2 項)を使用する場合、第82空挺師団HQは第82空挺師団のユニットのみ補給を行える。

**デザイン・ノート:** BCTはほぼ完全に自給自足できるよう編制されています。師団HQは、特定の隷下部隊を指揮する専用の司令部ではなく、指揮・統制・監視機能であり、名目上の「指揮系統[chain of command]」に属していない司令部にBCTを編組した際、大きな柔軟性を発揮します。

### 30.2 合衆国海兵隊 [US Marine Corps]

合衆国海兵隊遠征軍[U.S. Marine Expeditionary Force](MEF)は、運用可能な場合、MEUと呼ばれるユニットに分割され、HQも含まれている。これらHQはいずれかのMEF HQに隷属する。

これらMEU HQは、戦闘能力の使用がターン中に1度だけであることを除けば、全ての目的において通常のHQと同様に機能する(すなわち、使用後180度向きを変える)。また、これらHQには1ステップしかない。

MEF HQがマップ上にひとたび登場すると、連合国プレイヤーはMEF HQに連絡線をたどることができた場合、MEU HQをマップから除去しなければならない。除去後、プレイヤーは合衆国海兵隊が関与する強襲揚陸にこれをマップに再配置することもできる。この場合、強襲に成功したユニットのいるヘクスにMEU HQを1個だけ配置する。MEU HQは再び上記の要件を満たしたとき除去される。

**デザイン・ノート:** MEUは大隊級上陸部隊の司令部です。これらはゲーム・ターン中、海兵隊が強襲揚陸を行っている際に、主司令部(MEF)が存在しない場合に急襲や牽制といった司令部支援を提供するために存在しています。



## インデックス

## A

AAA Fire .....	24.6
Advance After Combat .....	9.9
Aerial Mining Missions .....	23.6
Air Combat	
Dogfight .....	22.6.3
Interception .....	24.4
Long Range Weapons .....	22.6.3, 15.2.8.1
Stand-off Weapons .....	22.6.3, 15.2.8
Air Defense Fire	
Advanced Game .....	24.0
Local ADF (Advanced) .....	17.1.5/24.2
HQ DRM .....	18.2.3
Naval (Advanced) .....	17.1.4
Normal ADF (Advanced) .....	17.1.5/24.1
Standard Game .....	6.6
Air Points .....	6.1
Destruction .....	6.3
Loss from ADF .....	6.3.2
Loss of Airbase .....	6.3.1
Air Power	
Advanced Game .....	22.0
Standard Game .....	6.0
Air Reconnaissance .....	21.2
Air Superiority	
Advanced Game .....	22.6
Combat .....	22.6.2
Standard Game .....	6.4
Air Transport .....	8.5.2
Advanced Game .....	25.1
Air Units	
Air-to-Air Combat Rating .....	15.2.3
All-Weather .....	15.2.6
Basing .....	22.1.3, 22.1
Carrier Air Wings .....	30.1
Consolidation .....	27.9.3.2
Damage .....	27.6
Long Range Weapons .....	15.2.8.1
Naval .....	30.2
Pilot Skill .....	15.2.4
Range .....	22.3, 15.2.5
Rebasing .....	25.2
Recovery .....	22.4
Replacements .....	27.9.3.1
Stand-off Weapons .....	15.2.8
Stealth .....	15.2.7
Strike Rating .....	15.2.1
Airbases .....	8.3.1.3
Captured .....	8.4.2
Damage .....	27.7.1
Airborne Movement .....	8.5.3
Advanced Game .....	25.1.1
Aircraft Carriers .....	7.3.4
Airfields .....	8.3.1.4
Captured .....	8.4.2
Damage .....	27.7.1
Airmobile Movement .....	8.5.4

Airmobile Points .....	8.5.4.1
Marine Airmobile Transport .....	8.5.5
Airmobile Transport Capacity .....	2.4.1
Air-to-Air Combat Rating .....	15.2.3
Air-To-Ground Missions .....	23.0
All Water Hexsides .....	8.3.1
All-Weather .....	15.2.6
Amphibious Assault .....	8.5.8
Embarking/Disembarking .....	8.5.8.3
Amphibious Units .....	7.3.2
Embarking/Disembarking .....	8.5.8.3
Artillery .....	18.6
Detection .....	18.6.2
Strikes .....	18.6.1
Support .....	9.5.6
ASW Level .....	7.4.2
Changing .....	7.4.3
Attack Strength .....	2.3.1
Automatic Victory .....	12.2

## B

Basing Boxes .....	22.1.3
Beaches .....	8.3.1.7
Beachheads .....	8.5.8.2
Bridges .....	8.3.1.1.4
Bridges, HQ .....	18.2.5
Brigade Combat Team .....	2.8.1
Bypass .....	8.5.1.1

## C

Carrier Air Wings .....	30.1
Mission Eligibility .....	22.2.2
Chemical Weapons	
HQ Support .....	18.2.4
Cities .....	8.3.1.5
Clearing Operations .....	8.4.1
Combat .....	9.0
Advance After Combat .....	9.9
Air Superiority .....	22.6.2
Air-to-Air .....	22.6.3
Interception .....	24.4.1
Naval (Surface) .....	17.3
Results .....	9.7
Retreats .....	9.8
Supply Depots and MSUs .....	19.4.1
Combat Outposts .....	30.4
Combat Support	
Advanced .....	23.5
Standard .....	6.2.1
Combat Support Rating	
Advanced Game .....	15.2.2
Standard Game .....	2.4.2
Components	
Advanced Game .....	15.0
Standard Game .....	2.0
Contested Sea Movement	
Advanced .....	25.4

Standard .....	8.5.6.4.1
Cruise Missiles .....	26.0

## D

Defense Strength .....	2.3.2
Parenthesized DS .....	2.3.2.1
Deliberate Damage .....	27.2.1
Detection .....	21.0
Automatic .....	21.1
Local .....	24.2
Naval Units .....	17.1.2
Normal .....	24.1
Ranges .....	21.2.1
SOF Reconnaissance .....	20.2.2
Die .....	2.6
Dogfight Combat .....	22.6.3

## E

Efficiency Rating .....	2.3.3
ER Check .....	2.3.3
Elite .....	2.3.3
Emergency Resupply .....	19.6
Escort Missions	
Standard Air Game .....	6.2.2
Advanced Air Game .....	23.1

## F

Formation ID .....	15.2.10
Fortifications .....	8.3.1.10

## G

Game Scale .....	2.7
Ground Unit	
Damage .....	27.1
Effects of Damage .....	27.3

## H

Hardened Targets .....	23.4.3
Helicopters .....	6.5
Basing .....	6.5.1
Combat Support Missions .....	6.5.3
Damage .....	27.5
Limits on Use .....	6.5.2
Recovery .....	27.9.3.1
Strikes .....	23.4.2
USMC .....	6.5.5
Hex Control .....	8.4
Clearing .....	8.4.1
Hits and Damage .....	27.0
HQ	
Bridges .....	18.2.5
Combat Support .....	18.2.3
Range .....	15.2.5
Strike .....	18.2.2
Supreme .....	18.3

**I**

Initiative.....	5.0
Determination.....	5.1
Installation	
Damage.....	27.2
Deliberate Damage.....	27.2.1
Interception.....	24.4
Interdiction	
Results.....	23.4.4
Introduction	
Advanced Game.....	14.0
Standard Game.....	1.0
Isolation.....	19.7

**L**

Light Infantry.....	8.2.4
Line of Communication.....	19.2
Local Detection.....	24.2
AAA Fire.....	24.6.2
SAM Attacks.....	24.5.2
Long Range Weapons.....	15.2.8.1

**M**

Marines.....	2.8.5
Mobile Supply Units.....	19.4
Mine Clearing.....	7.5.2
Mine Laying.....	7.5.1
Movement.....	8.0
Air Transport.....	8.5.2
Airborne/Paradrop.....	8.5.3
Airmobile.....	8.5.4
Allowance.....	2.3.5
Amphibious Assault.....	8.5.8
Bypass.....	8.5.1.1
Ground.....	8.5.1
Naval.....	8.5.6
Sea Transport.....	8.5.7
MSUs.....	19.4
Damage.....	27.1.1
Movement.....	25.3

**N**

Naval Air Units.....	30.2
Naval Mine Warfare.....	7.5
Aerial Mining Missions.....	23.6
Mine Marker Area of Effect.....	7.5.3
Naval Units.....	7.3
Air Defense Fire.....	17.1.5
Aircraft Carriers.....	7.3.4
Amphibious Units.....	7.3.2
Combat.....	17.3
Combat Support.....	7.3.1
Contested Sea Movement.....	8.5.6.4.1
Damage (Advanced).....	27.4
Detection.....	17.1.2
Losses (Standard Game).....	7.3.5
Movement.....	8.5.6
Naval Bombardment.....	17.5
Retreat (Advanced).....	17.4.1
Retreat (Standard).....	7.2.1
Stacking.....	7.3.6
Surface Action Group.....	7.3.3

**O**

Out of Supply.....	19.5
--------------------	------

**P**

Paradrop.....	8.5.3
Pilot Skill.....	15.2.4
Ports.....	8.3.1.9
Captured.....	8.4.3
Damage.....	27.7.2

**R**

Raids.....	20.2.1
Range.....	15.2.5, 2.4.3
Rebasing	
Air Units.....	25.2
Reconnaissance.....	20.2.2
Reconstitution.....	11.2
Replacements.....	11.0
Retreats.....	9.8
into defending hexes.....	9.8.6
Restrictions.....	9.8.2
through EZOC.....	9.8.5
Voluntarily Ignoring.....	9.8.3
Rivers.....	8.3.1.1
Roads.....	8.3.2

**S**

SAM Fire.....	24.5
Sea Transport.....	8.5.7
Sea Zone Boxes	
Control.....	7.2
Retreat.....	7.2.1
Setup Hex/Area.....	2.3.6
Special Operations Forces.....	20.0
Markers.....	20.1.1
Survival.....	20.3
Stacking.....	8.1
Ground Units.....	8.1.1.1
Helicopters.....	6.5.1.1
Naval Units.....	7.3.6
Stacking Points.....	2.3.7
Stand-off Weapons.....	15.2.8
Stealth.....	15.2.7

**Strike**

AAA Fire.....	24.6
Cruise Missiles.....	26.1
Helicopter.....	23.4.2
HQ.....	18.2.2
Resolving Missions.....	23.4
SAM Attacks.....	24.5.1
SOF Targeting.....	20.2.3
vs. Naval Units.....	17.1
Strike Rating.....	15.2.1
Submarine Threat.....	7.4.1
Changing.....	7.4.3
Subordination.....	18.1
Supply.....	19.0
Depots and MSUs.....	19.4
Emergency Resupply.....	19.6
Line of Communication.....	19.2

Out of.....	19.5
Points.....	19.3
Range.....	15.2.11
Sources.....	19.1
Supply Depots.....	19.4
Damage.....	27.1.1
Supply Depots and MSUs	
Combat.....	19.4.1
Supply Points.....	19.3
Supply Range.....	15.2.11
Supply Sources.....	19.1
Supreme HQs.....	18.3
Surface Action Group.....	7.3.3
Surrender.....	19.7.4

**T**

Targeting.....	20.2.3
Towns.....	8.3.1.6
Transport Capacity.....	2.4.4

**U**

UN Resolutions.....	28.0
Ceasefire (Refuse to Obey).....	28.2
Veto.....	28.1
Unit/Formation ID.....	2.3.4
Urban.....	8.3.1.5

**V**

Victory.....	12.0
--------------	------

**W**

Weather.....	4.0
Clear.....	4.1.1
Effects on ADF (Advanced).....	24.7
Effects on Air Units.....	22.2.1
Overcast.....	4.1.2
Storm.....	4.1.3
Wild Weasel.....	15.2.9
Resolving Missions.....	23.3

**Z**

Zones of Control.....	8.2
Effects.....	8.2.2
Extent.....	8.2.3
Light Infantry.....	8.2.4
Retreating Through EZOCs.....	9.8.4