STANDARD & ADVANCED RULES

Table of Contents

標準ゲーム

1.0 導入
2.0 コンポーネント
3.0 標準ゲームのプレイ手順
4.0 天候
5.0 イニシアティブ
6.0 空軍力
7.0 海上支配
8.0 移動
9.0 戦闘
10.0 増援
11.0 補充
12.0 勝利判定
13.0 オプションルール
14.0 予備

上級ゲーム

15.0 上級ゲームの導入
16.0 上級ゲームのコンポーネント
17.0 上級ゲームのプレイ手順
18.0 編成と HQ ユニット
19.0 補給
20.0 特殊作戦部隊
21.0 探知
22.0 航空戦力
23.0 対地攻撃任務
24.0 対空防御
25.0 移動と輸送
26.0 巡航ミサイル
27.0 ヒットとダメージ
28.0 国連の調停
29.0 上級ゲームのオプション

標準ゲームルール

1.0 導入

「The Next War」シリーズは、GMT Games によってリリースされた「Crisis: Korea 1995」のシステムに基づいた、潜在的な紛争と現代戦の最新かつ広範囲にわたる考察である。

The Next War は現代の複数のホットスポットにおける、近い将来の戦闘にフォーカスしたゲームシリーズとして予定されている。プレーヤーは、紛争に関わるさまざまな陣営の陸上、航空、そして海上部隊を指揮することとなるだろう。またゲームに提供されるシナリオにより、現代の戦闘がどのように展開するのか、複数の側面から検証することが可能となるはずだ。我々は、現代戦が泥沼の消耗戦になることはないと考えている。破壊的な力を持つ現代の武装を大規模に投入することで、これら武装に対する補給は、すぐに交戦国の供給能力を上回ってしまうだろう。したがってどのような戦争であっても、必然的に短期決戦となるはずだ。広範囲にわたる現代戦に直面した双方の陣営は、兵員と弾薬の急速な消耗により、素早く決定的な勝利を要求されることだろう。

1.1 用語

ADF – Air Defense Fire

Am Pt – Airmobile Point

AP – Air Point

AS – Attack Strength

AMPH – Amphibious Naval Unit

CS – Combat Support

CV/CVB – Carrier Naval Unit

CW – Chemical Weapons

DRM – Die Roll Modifier

DS – Defense Strength

ER – Efficiency Rating

GSR – Game Specific Rules

GT – Game Turn

LI – Light Infantry

MA – Movement Allowance

RP – Replacement Point

SAG – Surface Action Group Naval Unit

SOP – Sequence of Play

SP – Stacking Point

TEC – Terrain Effects Chart

VP – Victory Point

ZOC/EZOC – (Enemy) Zone of Control

2.0 コンポーネント

The Next War シリーズの各ゲームには、以下のコンポーネントが含まれる。

2.1 マップ

それぞれのゲームには、特定の紛争地域を表したマップが付属している。詳細は、ゲームの独自ルール（GSR）を参照のこと。

2.2 カウンター

ゲームにおいて 9/16 インチのカウンターで戦闘部隊や航空機、海上部隊が表される。またゲームには、さまざまなマーカーが付属している。ユニットは GSR に記載されているように、国籍ごとに色分けされている。プレイエイドのユニット種類識別表（Unit Type Identification）を参照のこと。

ユニットの例と戦闘ユニットの情報

デザインノート: HQ と砲兵、航空ユニットはゲームに含まれるが、標準ゲームではセットアップされず、使用されることもない。

陸上ユニットの規模: 陸上ユニットには、ユニットタイプを示す記号の上にユニットの規模が記載されている。ユニットの規模は、以下の通り。

II 大隊	III 連隊
X 旅団	XX 師団
XXX 軍団	XXXX 軍

2.3 陸上ユニットの解説

2.3.1 攻撃力

ユニットが陸上攻撃を実施する際に使用される戦闘力。

2.3.2 防御力（DS）

ユニットが陸上防御を実施する際に使用される戦闘力。

2.3.2.1 カッコのついたDS　カッコのついたDSを持つユニットは、単独で防御している場合か同種のユニットと防御している場合にのみ、DSを使用できる。

2.3.3 効率値（ER）

ユニットの士気や訓練、ドクトリン、結束力、付随する武器システムなどを表し、戦闘においてコラムシフトを判定する際に使用される。また、特定の状況において行われる効率チェックに使用される。チェックを行う場合、ダイスを1個ロールすること。結果がER以下であればユニットはチェックに成功し、それ以外の場合は失敗する。数値が6以上のユニットは、エリート部隊と見なす。ゲームのさまざまな要因により低下するが、1未満となることはない。

2.3.4 部隊／編成名称

ユニットは編制名称（大隊、旅団または師団）と所属部隊のID（軍団または師団）が記載されている（たとえば1/101は第VIII軍団第101師団第1旅団を指す）。

2.3.5 移動力

1回の自軍移動セグメントにおいて、ユニットが消費できる移動ポイント（MP）の最大数。

2.3.6 セットアップヘクス／エリア

ほとんどのシナリオにおけるユニットの開始位置、あるいは増援コード（斜体で記載）、登場ヘクス／都市／国家など。

2.3.7 スタック値

ヘクスにおいて、ユニットが占めるスペースの度合いを表したもの。

2.4 航空／海上ユニットの解説

2.4.1 空中機動輸送力

海上ユニット固有の空中機動輸送力を、スタック値の単位で示している。

2.4.2 戦闘支援値（CS）

攻撃ヘリコプターまたは海上ユニットが、地上戦闘において自軍ユニットを支援する能力を表している。これは攻撃においてマイナスのダイス修正値（DRM）を提供し、防御においてプラスのDRMを提供する。

2.4.3 レンジ

攻撃ヘリコプターまたは海上ユニットが、戦闘支援任務を実施できる有効距離を表している。またヘリコプターの航続距離をも表している。

2.4.4 輸送能力

強襲揚陸ユニット（AMPH）が海上ヘクスにおいて輸送できる海兵隊の規模を、スタック値の単位で表したもの。

2.5 図と表

プレーヤー補助カードとマップには、プレイに必要なすべての図と表が記載されている。さまざまなゲームの処理を行うにあたり、プレーヤー補助カードを参照しやすいようにテーブル上のマップの横に置いておくこと。

2.6 ダイス

ゲームには10面体ダイス1個が含まれており、戦闘の解決やその他の判定に使用される。「0」の出目はゼロであり10ではない。

2.7 ゲームの規模

マップの規模は、1ヘクスが7.5マイル（12キロ）である。ユニットの規模は一般的に師団または旅団単位だが、一部のユニットは大隊または連隊となっている。それぞれのターンは、概ね3.5日を表している。

2.8 ヘクスの支配

ヘクスは、最後にユニットを進入させた陣営により支配される（ただし［8.4］を参照のこと）。ヘクスの支配は、プレイの手順により指示されるまでは変更されないことに注意。

3.0 標準ゲームのプレイ手順

本ゲームは、一連のターンによってプレイされる。

各ターンは個別のフェイズに分割され、プレーヤーはフェイズごとに一定の順序でアクションを実施する。「イニシアティブターン」において、プレーヤーはすべてのフェイズを以下の順序で完了させる。「競合ターン」では、イニシアティブ移動フェイズとイニシアティブ戦闘フェイズがスキップされ、残るすべてのフェイズが実施される。プレイ手順（SOP）は以下のフェイズから構成される。

天候

イニシアティブ／航空／海上

イニシアティブ移動、イニシアティブ戦闘（イニシアティブターンのみ）

基本移動、基本戦闘

再編成

増援と再配置

勝利判定

ゲーム記録

デザインノート: 詳細なプレイ手順が、このルールブックの裏表紙とプレーヤー補助カードに記載されている。

4.0 天候

ゲームターン（GT）1 の天候は、常にイニシアティブプレーヤー［5.0］が選択する。

以降の GT の天候フェイズにおいて、イニシアティブプレーヤー／第 1 プレーヤーはダイスを 1 個ロールし、天候表を参照してその GT における天候を決定すること。現在の GT の天候を表示するため、マップ上の天候トラックを使用する。

4.1 天候の効果

ポイントを半分または 4 分の 1 にする場合は、すべて端数切り上げとする。

4.1.1 晴れ

・効果なし

4.1.2 曇り

・双方の陣営は、そのターンの空中機動ポイントを半分にする。

・「限定的な全天候能力しか持たない」と記載されている陣営は（ゲームの独自ルールを参照のこと）、航空ポイントを半分にする。「全天候能力を持たない」と記載されている陣営は、航空ポイントを 4 分の 1 にする。

・すべての攻撃ヘリコプターは、このゲームターンにおいて、1 回の任務しか実施できない。

4.1.3 嵐

・このゲームターンにおいて航空輸送、空中機動、海上移動、海上輸送は実施できない。

・限定的な全天候能力しか持たないと記載されている陣営は、航空ポイントを 4 分の 1 にする。全天候能力を持たないと記載されている陣営は、航空ポイントを受け取らない。

・すべての陸上移動は移動コストの判定にあたり、TEC の「Storm」の欄を使用する。

・ユニットは、防御側が空けたヘクスにのみ戦闘後前進できる。

・増援が影響を受ける。ゲームの独自ルールを参照のこと。

・すべての海上ユニットは、自軍の港湾または現在占めている自軍の自軍の海域に移動しなければならない。

・攻撃ヘリコプターは任務を実施できない。**例外:** 基地変更は可能。

・上級ゲームにおいては、電子偵察［21.3］数が減少する。

5.0 イニシアティブ

ゲームターンは、「イニシアティブターン」と「競合ターン」のいずれかとなる。

各ゲームターンのイニシアティブ／航空／海上フェイズにおいて、プレーヤーはいずれの陣営が（あるいは双方の陣営が）「イニシアティブ」を獲得するのかを判定する。移動／戦闘フェイズにおいては、イニシアティブを獲得したプレーヤーから先に移動し、また突破移動と突破戦闘を実施する。イニシアティブを持たないプレーヤーは、エリートリアクション移動とリアクション移動、リアクション戦闘を実施できる。

いずれの陣営も「イニシアティブ」を獲得できなかった場合、ターンは「競合ターン」として実施される。競合ターンにおいては、最後にイニシアティブを獲得していたプレーヤーが、「第 1 プレーヤー」として先に移動と戦闘を行う。

5.1 イニシアティブの判定

各シナリオのルールには、ゲーム開始時点でどの陣営がイニシアティブを獲得しており、どれだけの期間、イニシアティブを自動的に保持できるかが記載されている。指定されたターン数の間、すべてのターンは「イニシアティブターン」となる。指定されたターン数が経過したら、各ゲームターンのイニシアティブ／航空／海上フェイズにおいて、続くゲームターンでいずれの陣営がイニシアティブを

獲得するのか、あるいはその代わりに競合ターンを実施するのか、戦況を判定すること。戦況と、その結果として実施されるターンの種類に関しては、以下に記載されている。

5.1.1 前回のターンがイニシアティブターンの場合

一部のシナリオには、「イニシアティブ勝利得点（VP）」［12.1］が記載されている。この数値により、どの陣営がターンのイニシアティブを得るかが判定される。ゲーム情報ディスプレイにおいてマーカーを使用し、必要な VP を示すこと。

プレーヤーは前回のターンで獲得した VP により戦況を評価し、このターンにおけるイニシアティブを判定する。一方のプレーヤーの獲得した VP が、シナリオでイニシアティブの獲得に必要な値を満たしており、かつもう一方のプレーヤーが満たしていない場合、VP 条件を満たしたプレーヤーがこのターンにおける「イニシアティブプレーヤー」となる。

いずれのプレーヤーも、前回のゲームターンにおいてイニシアティブ獲得に必要な VP 条件を満たしていないか、あるいは双方のプレーヤーが VP 条件を満たした場合、このターンは「競合ターン」としてプレイされる。

5.1.2 前回のターンが競合ターンの場合

前回のターンにおける双方のプレーヤーの VP を計算すること。より多くの VP を得点した陣営が、新たなイニシアティブプレーヤーとなり、イニシアティブターンが実施される。

得点された VP か同数であれば、競合ターンが実施される。

デザインノート: このメカニズムは、イニシアティブを得た陣営が、その優位を失うまでの間に前進し、突破し、圧迫するという作戦指揮における流れを表している。一定の勢いを維持することができなければ、双方の陣営が急いで再補給と増援を行い、イニシアティブを獲得するための攻撃を行うまでの間、わずかな静けさが訪れることだろう。あるいは（そうはないことだが）、イニシアティブを持たない陣営が戦闘の流れを劇的に逆転させ、目覚ましい戦果によってイニシアティブをもぎ取るかもしれない。

6.0 空軍力

デザインノート: 将来の戦争においては、いずれの陣営も戦闘支援における空軍力に大きく頼ることとなるだろう。西側連合諸国に対峙するほとんどの部隊は、戦争の初期において攻撃の先端部分に重大な支援を提供するため、速やかに実施される航空攻撃へと備える必要がある。これらの部隊が重度に損耗し、数週間の戦闘でほぼ完全に破壊されてしまうのは確実といえるだろう。そして戦争初期の数日において航空攻撃により与えられた勢いが、戦争の帰趨を決める要素となるはずだ。

西側陣営は一般的に、軍用機数とソーティ数の双方において、戦争初期に不足をきたしている（ほとんどのシナリオで奇襲を受けるため）。しかしながら西側陣営の迅速な増援により、空軍力のバランスは紛争の開始から数週間のうちに劇的にシフトするはずだ。なお敵の先鋒を航空攻撃で無力化できるとの考えから、西側陣営の指揮官は、空軍力の優勢こそが決定的な要素だと信じている。

6.1 航空ポイント

それぞれの陣営は、標準ゲーム航空ポイント（Standard Game Air Points）表の現在のターン数を参照し、ダイスロールを行うこと、ダイスの出目は天候、航空基地の支配、永久的な損失、空母の存在により修正を受ける。修正されたダイスロールによりどれだけの航空ポイントを獲得できるかが決定される。なお獲得される航空ポイント数は、天候による修正で減少する。

6.2 割り当て

航空ポイントは、陸上戦闘支援または護衛任務に割り当てられる。いったん消費されたら、プレーヤーはゲーム記録トラック上で自身の航空ポイントマーカーを移動させること。ターン終了時に、未使用のポイントは失われる。割り当てられた航空ポイントは対空防御射撃（ADF）の対象となる。

6.2.1 戦闘支援任務

攻撃側から先に 4 ポイントまで、次に防御側が 2 ポイントまでの航空ポイントを、特定の陸上戦闘に戦闘支援（CS）として割り当てられる。ADF を生き残ったポイントは、割り当てたプレーヤーが有利になるよう、1 航空ポイントにつきダイスロールを 1 修正する。防御側の戦闘支援を攻撃側の数値に加算すること。なおこれらの合計値が＋／－

6 の範囲を超えることはない。

6.2.2 護衛任務

プレーヤーは 1 または 2 航空ポイントを任意の空中機動または航空輸送、空挺降下、基地変更任務に割り当てられる。護衛は、ADF に対して有利な DRM を提供する。なお護衛（のポイント）は ADF の攻撃を受けない。護衛対象のユニットは、護衛についた航空ポイントごとに+1 の DRM を受ける。

戦闘支援任務は護衛できない。

6.3 航空ポイントの損失

航空ポイントはさまざまな理由により永久に破壊される。

破壊された航空ポイントは、以降のターンにおいて航空ポイントの合計から差し引かれる。双方のプレーヤーは、永久に失われた航空ポイントを記録するためマーカーを使用すること。

なお航空優勢（AS）の判定において航空ポイントを比較する際に［6.4］、航空ポイントがゼロを下回ることはない。必ず「1」の値を用いること。

6.3.1 航空基地の喪失

ユニットが、敵国内にある敵支配下の航空基地ヘクス（飛行場ではない）に進出した場合、敵航空ポイントを破壊する可能性がある。上記のような状況が発生したら、ダイスを 1 個ロールすること。出目が 0～2 であれば、敵の 1 航空ポイントを永久に破壊する。3～9 であれば航空ポイントは失われない。

6.3.2 ADF による損失

同様に、航空ポイントは ADF により永久に破壊されることがある。プレーヤーが戦闘支援を試みた際に、ADF 表によりアスタリスク（*）のついた結果を被った場合、その他の記載されている結果に加えて、1 航空ポイントが永久に破壊される。

6.4 航空優勢

各ゲームターンのイニシアティブ／航空／海上フェイズにおいて、プレーヤーはそのターンにおける航空優勢レベルを判定する。これは、そのターンにおいて受け取った航空ポイントを比較して行う。プレーヤーはマップ上の表を参照し、ターンにおける AS レベルを判定すること。AS レベルは、ターンにおける双方の陣営の ADF ロールに影響を及ぼす。

プレーヤーは、そのターンの AS レベルに合わせて、AS マーカーを AS トラックの適切なスペースに配置する。競合状態にあれば、「Contested」の位置にマーカーを置く。

例: あるシナリオの GT1 において、連合側プレーヤーは 4 をロールし、表を参照して 7AP を得た。相手プレーヤーは 6 をロールし、3AP を得た。これらを表で比較すると、連合側プレーヤーが 4～7AP 差の「優勢」となる。

6.5 ヘリコプター

デザインノート: AH-64 やソ連の Mi-24 ハインドのような現代の攻撃ヘリコプターは、戦場において柔軟かつ恐ろしい兵器であり、すべての国家の武装と戦闘計画において必須となっている。そのため、本ゲームにおいてはポイントとして抽象化するのではなく、明示的にモデル化されている。

6.5.1 駐屯

攻撃ヘリコプターは、任意の航空基地または飛行場に駐屯できる。加えて、これらは航空基地／飛行場を含まない任意の都市／大都市ヘクスに駐屯できる。ヘリコプターは基地変更を行わない限り、常に現在の駐屯基地から任務を開始し、終了しなければならない。

6.5.1.1 駐屯制限: それぞれの飛行場／都市／大都市には、1 つのヘリコプターユニットだけが駐屯できる。それぞれの航空基地には、3 つのヘリコプターユニットまで駐屯できる。USMC 攻撃ヘリコプター［6.5.5］は AMPH に駐屯できる。

6.5.1.2 基地変更: ヘリコプターは、自軍の移動セグメントにおいて記載されたレンジの 2 倍まで移動することで、基地変更を実施できる。基地変更を実施するユニットは、同じゲームターンにおいてその他の任務［6.5.2］を実施できず、いちど基地変更を行ったらそのターンの任務を終了する。

例外: 敵陸上ユニットが駐屯ヘクスを支配した場合、ヘリコプターはどれだけの任務を実施していても、またどのような天候であっても基地変更を行う。ただしこれは ADF［6.6］の対象となる。上記により基地変更を行った場合、オーバースタックをしても良いが、次のゲームターンにお

いて再び基地変更しなければならない。ユニットが新たな航空基地／飛行場に到達できない場合、これは除去される。

デザインノート: これは、航空支援設備と人員を移動させるのに必要な時間を表している。

そのターンにおいてこれ以上の任務を実施できないことを示すため、攻撃ヘリコプターのユニットを 180 度回転させておくこと。

6.5.2 使用制限

攻撃ヘリコプターは、各ゲームターンに 2 回の任務を実施できる。ただし、特定のセグメントにおいて実施できるのは 1 回のみとなる。最初の任務を実施したら、そのことを示すため基地ヘクスのユニットを 90 度回転させること。2 回目の任務を実施したら、基地ヘクスのユニットを 180 度回転させる。各ゲームターンの再編成フェイズにおいて、すべての攻撃ヘリコプターは元の向きに戻される。

6.5.3 戦闘支援任務

攻撃側と防御側の双方は、航空ポイントと同様に（効果も航空ポイントと同様［6.1］）、レンジ内のいずれかの戦闘に対して攻撃ヘリによる戦闘支援任務を実施できる。使用可能な攻撃ヘリコプターを示し、ユニットを回転させ、その飛行経路を示すこと。

攻撃側から先に、2 つまでの攻撃ヘリコプターを割り当て、次に防御側が 1 つの攻撃ヘリコプターを指定された陸上戦闘に割り当てることができる。ヘリコプターが ADF［6.6］を生き残ることができれば、戦闘支援値に等しい（有利な）DRM を提供する。

プレイノート: 実際にユニットを戦闘ヘクスに移動させる必要はない。ただ割り当てユニットを示し、回転させ、あとはやっつけるだけだ。

6.5.4 ダメージと修理

攻撃ヘリコプターが駐屯するヘクスが敵に占領された場合、占領したプレーヤーは基地または飛行場に駐屯するヘリコプターごとにダイスを 1 個ロールし、航空基地／飛行場損失（Loss of Airbase / Airfield）表を参照する。またルール［6.5.2］に関係なく、基地変更［6.5.1］を行うこと。ヘリコプターの失われたステップを回復をさせたり、いったん破壊されたヘリコプターを再編成することはできない。

6.5.5 米海兵隊のヘリコプター

USMC の攻撃ヘリコプターは、海上に駐屯できる点を除き、他の攻撃ヘリコプターと同様に機能する。海兵隊のヘリコプターは、自軍強襲揚陸ユニット（AMPH）に駐屯できる。AMPH が移動したら、ヘリコプターユニットも自動的にそれに伴って移動する（任務により飛行したとは見なされない）。海兵隊の攻撃ヘリコプターは、AMPH ユニットが海上ヘクスあるいは港湾ヘクスに位置している場合にのみ、任務を実施できる（海上ボックスや近海ボックスに配置されている場合は不可）。

1 つの AMPH ユニットに、2 つ以上の海兵隊ヘリコプターを駐屯させることはできない。海兵隊ヘリコプターは、前述の制限の範囲内において他の攻撃ヘリコプターと同様に、適切なヘクス［6.5.1］に基地変更できる。

6.5.6 ヘリコプターと海上輸送

プレーヤーが海上輸送を用いて、攻撃ヘリコプターをボックス内の港湾から航空基地／飛行場／大都市／都市ヘクスへと移動させる場合、ヘリコプターは 1／2 スタック値と見なす。そのゲームターンにおいて他の任務を行うことはできず、海上輸送後は任務を完了した場合と同様に表示する［6.5.2］。

6.6 対空防御射撃

プレーヤーは敵の航空任務 1 回ごとに 1 回の ADF を実施できる。なお、ADF の対象となる「1 回の航空任務」の定義は以下の通り。

- 特定の戦闘支援任務［6.2.1］に割り当てられた、すべての航空ポイントをまとめたもの。
- 戦闘支援［6.2.1］または基地変更［6.5.1］を実施する、それぞれの攻撃ヘリコプター。
- 航空輸送［8.5.2］、空中機動［8.5.4］、空挺降下［8.5.3］を用いて、移動開始から終了まで共に行動する 1 スタック。

敵国内、または EZOC［8.2］で空中機動を開始するユニットは、移動を開始する前に移動開始ヘクスで追加の ADF を受ける）。

例外: 航空優勢レベル［6.4］がプレーヤーに有利であるか、あるいは競合状態にある場合、航空任務の全体がそのプレーヤーの自国または同盟国内で実施され、かつ出撃ヘクス

と目標ヘクスに敵の地上ユニットがおらず、隣接もしていない場合に限り ADF は無視される。

プレイノート: 同じヘクスで航空、空中機動を開始したスタックが異なるヘクスで移動を終了する場合、これらは別な任務と見なされる。ADF がユニット 2 つの移動に使用された空中機動ポイントを破壊した場合、2 番目のユニットは任務を継続できる（ただし空中機動ポイントは失われたままとなる）

6.6.1 ADF の解決

プレーヤーは、ADF 表の現在の航空優勢レベルにおける項目を使用して、ADF を実施する。ダイスを 1 個ロールし、その欄の結果を参照すること。

ADF 表の結果は、任務の種類に応じて異なる方法で適用される。さまざまな DRM が以下に記載されたすべての結果に適用され、ただちに実施されることに注意。

6.6.1.1 結果

ー	この結果は「効果無し」を意味する。
中止	この結果は移動中のユニットが出発地点ヘクスに引き返し、残る移動セグメントにおいてふたたび移動できないことを意味する。中止された航空ポイントは消費されたものと見なす。戦闘支援任務は中止の効果を受けない。
（-x）	この結果は記載された数値分の戦闘支援ポイントが消費され、戦闘に参加できなかったことを意味する（ただし残る航空ポイントが戦闘支援を行うことはできる）。航空輸送／空中機動／空挺降下任務は、この結果による影響を受けない。
*	結果にこの記号が含まれている場合、指示された結果に加えて航空アセットが永久に失われたことを意味する。輸送任務においては、輸送されている陸上ユニットが 1 ステップロスを受けなければならない。さらに空中機動ポイントが輸送に使用されている場合、1 ポイントが永久に失われる。戦闘支援任務においては、ADF の目標に応じて、1 航空ポイントが永久に失われるか、あるいは攻撃ヘリコプターが 1 ステップを失う（航空ポイントと攻撃ヘリコプターは、それぞれ別に ADF による攻撃を受けることに注意）。

例 1: 4 航空ポイントに対する（-1）の結果により、1 航空ポイントが目標に到達できなくなる。ただし、他の 3 ポイントは戦闘を＋／－3DRM で支援することに成功する。

例 2: 完全戦力の US（2/16）攻撃ヘリコプターに対する（-1）の結果により、1 戦闘支援ポイントのみが戦闘支援に成功する。

空中機動／航空ポイントの損失は、永久的な損失であることに注意。ゲーム記録トラック上で記録しておくこと。

7.0 海上支配

デザインノート: 合衆国は、世界のさまざまな地域に部隊を展開させるうえで、海上戦力に大きく依存している。多くの国家は同様の能力を有しておらず、沿岸国家は海上作戦が展開される海岸、沿岸、海上の主要なエリアについて、一定レベルの海上戦力を展開する能力しか持たない。

ゲームにおいて、海上戦闘は簡略化され抽象化されている。海上戦闘により判定される、唯一欠くことができない要素は「兵員と補給物資を港や橋頭堡に対して、あるいはこれらの場所から輸送できるか」ということである。したがって我々は、米海軍がいったん海域の支配を得たら、たやすくそれを失うことはないだろうという仮定のもとに、海域の支配を判定する方法として、ダイスロールを採用している。

7.1 海域ボックス

一般的に、海域には海上ボックスと近海ボックスの 2 つが含まれる。海上ボックスがない場合、海域そのものが海上ボックスとなる。各ボックスの状況は個別に判定され、ゲームにおける特定のアクションや海軍ユニットの能力に影響を与える。

7.2 支配

晴れまたは曇りのターンであればイニシアティブ／航空／海上フェイズにダイスをロールし、どの陣営がそれぞれの海上ボックスと近海ボックスを支配するか判定する。

基本的に、イニシアティブ／第 1 プレーヤー［5.0］は海上ボックスが競合状態とならない限り、近海ボックスではダイスを振らない。または近海ボックスを、接続する海上ボックスと違うプレーヤーが支配しているか、あるいは競合状態にある場合は、近海ボックスそれぞれにおいてロールを行う。

そののち、プレーヤーはゲーム固有ルールに記載された海上ボックスについてロールを行う。適切な修正値を適用し、海上支配表で結果を参照すること。支配状況を表示するために、適切な支配マーカーを使用すると良い。マーカーがない場所は、競合状態にあることを示す。

なお近海ボックスの支配は、それと接続する海上ヘクスを支配していることを意味する。

7.2.1 撤退

海上ボックスまたは近海ボックスの支配が変更された場合、そのボックス内の敵ユニット（また近海ボックスと接続した海上ヘクスのユニット）は「撤退」する。海上ボックスから撤退する場合、これらは隣接する自軍支配下の近海ボックスまたは他の自軍支配下の海上ボックスに撤退する。近海ボックスまたは海上ヘクスから撤退する場合、これらは同じ海域の自軍港湾に撤退する。撤退先がないユニットは、プレイから除去される。退却するユニットが、競合海域移動ロール［8.5.6.4.1］を実施する必要はない。

7.2.2 海域支配における海上ユニットの影響

敵味方の海上ユニットは、海上ボックスとそれに接続された近海ボックスの支配判定において、それが占める場所に関わらず DRM を提供する。

例: 台湾海峡近海ボックスの US CVN と SAG は台湾海峡近海ボックスと海上ボックスの双方ににそれぞれ＋2 と＋1 の修正値を提供する。

7.3 海上ユニット

7.3.1 海上ユニットによる戦闘支援

海上ヘクスの海上ユニットは、戦闘セグメントごとに 1 回、戦闘支援［9.6.1］に提供できる戦闘力とレンジを有している。これらは敵海上ユニットが隣接していない限り、戦闘セグメントごとに 1 回の支援を提供できる。

7.3.2 強襲揚陸ユニット

これらユニットは強襲上陸のための兵員輸送［8.5.8］、戦闘支援、海兵隊の空中機動［8.5.5］の 3 つの機能を提供する。

7.3.2.1 AMPH の転換

一部の AMPH ユニットは、裏面が SAG［7.3.3］となっている。自軍移動フェイズにおいて、他のユニットが乗船していない状態ならば、SAG の面に裏返すことができる。いったん裏返した場合、元の AMPH の面に戻すことはできない。

デザインノート: これは任務を完了した強襲揚陸艦が帰港し、残る護衛艦艇が再編成され、競合海域での任務に復帰したことを表している。

7.3.3 水上戦闘群（SAG）

水上戦闘群は戦闘支援の提供と、海域支配の確立を補助する。

7.3.4 空母と空母航空団

標準ゲームにおいて、空母打撃群は以下の 3 つの機能を提供する。

1. CV／CVN ユニットごとに、AMPH や SAG と同様の方法による戦闘支援（防御陣形から離脱したユニットによる艦砲射撃を表している）を行える。
2. 自軍支配下の近海ボックスまたは海上ヘクスに位置する CV／CVN ユニットごとに、イニシアティブ／航空／海上フェイズにおいて、航空ポイントを加算する（米国は+2、その他は+1）。
3. 米国の CVN が海上ボックスまたは競合状態の近海ボックスにある場合は、空母ごとに航空ポイントを+1 する。

上記はゲーム固有ルールによる修正を受ける。

7.3.5 海上ユニットの損失

すべての海上ユニットは、損失を受けない。

7.3.6 海上ユニットのスタック

1 ヶ所の海上ボックスまたは近海ボックスに、一方の陣営がどれだけの海上ユニットを配置しても良い。ただし、海上ヘクスに配置できるのは、1 つの海上ユニットのみ。

7.4 潜水艦脅威レベルと対潜水艦戦（ASW）レベル

デザインノート: 台湾周辺での紛争の性質により、海上ルールを拡張する必要があった。我々は、いくつかの海上戦闘モデルを選択している。以下の潜水艦脅威レベルと ASW レベル、機雷ルールは標準ゲームと上級ゲームの双方で使用されるものだ。また上級海上ルールにより、プレーヤーは上級ゲームで使用される海上ユニットに対して

航空攻撃や巡航ミサイル攻撃を実施できる。これは抽象化されたものではあるが、再現度とその効果の比較においてバランスの取れたものだと考えている。

7.4.1 潜水艦脅威レベル

潜水艦脅威レベルは、プレーヤーの潜水艦が敵の海上ユニットの移動、海上輸送と海域支配の試みに与える影響を表したものだ。なおレベルがマイナスとなることはなく、またトラックの上限を超えることもない。

7.4.2 ASW レベル

対潜水艦戦闘（ASW）レベルは海上ユニットの移動、海上輸送と海域支配の試みを支援するため、潜水艦脅威レベルに対抗するプレーヤーの ASW アセットを表したものだ。レベルがマイナスとなることはなく、またトラックの上限を超えることもない。

デザインノート: 一般的に、連合に対抗するプレーヤーが潜水艦脅威レベルを有し、連合側プレーヤーが ASW レベルを有する。

7.4.3 レベルの変更

以下が発生するごとに、プレイ手順のそれぞれ適切なステップにおいて、潜水艦脅威レベルと ASW レベルが変更される。なお以下の効果はすべて累積する。

- 自軍海上ユニットが増援として到着するごとに＋1。
- 自軍海上ユニットが海上ボックスまたは近海ボックスから退却するか（標準ゲーム）、または「X」の結果を受けるごとに（上級ゲーム）－1。
- 元々支配していた自軍港湾が破壊されるごとに－1（上級ゲーム）。
- 元々支配していた自軍港湾が完全に修復されるごとに＋1（上級ゲーム）。

7.4.3.1 潜水艦脅威レベルの変更: レベルがいったんゼロとなった場合、これが増加することはない。

7.4.3.2 ASW レベルの変更: レベルがいったんゼロとなった場合でも、再び増加しうる。

7.5 機雷戦

機雷はエリア封鎖の兵器であり、海上アセットによる港湾の利用と強襲上陸を阻止するためのものだ。機雷マーカーのカウンター数は、いちどに配置できる上限を表している。なお機雷マーカーには、その効果を示す数値が記載されている。

7.5.1 機雷の敷設

機雷敷設は複数の方法により行える。機雷マーカーには敷設レベルを示す「1」または「2」の数字が記載されている。同じヘクスに複数のマーカーを配置することはできないが、「1」のマーカーを「2」に増やすことは可能だ。機雷マーカーは以下のいずれかの方法により任意の海上ヘクス、または港湾を含む沿岸ヘクス［8.3.1.9］、海岸［8.3.1.7］に敷設できる。

7.5.1.1 海上ユニットによる機雷敷設: 適切な移動フェイズにおいて、海上ユニットは移動を実施する代わりにレベル「2」の機雷マーカーを 1 つ、自身が占めるヘクスまたは隣接ヘクスに配置できる。機雷を敷設した海上ユニットは、競合海域移動ロールなしに機雷マーカー効果エリア［7.5.2］を離脱できる。

7.5.1.2 潜水艦による機雷敷設: 任意の移動フェイズにおいて、プレーヤーは自発的に潜水艦脅威レベルを 1 つ低下させることで、レベル「1」の機雷マーカーを 1 つ、適切なヘクスに敷設できる。潜水艦脅威レベルがゼロとなってしまう場合、機雷敷設を行うことはできない。

7.5.2 機雷掃海

関連する近海ボックスが自軍支配下であれば、航空／海上フェイズの機雷掃海ステップにおいて、敵の機雷マーカーの除去を試みられる。機雷掃海ステップごとに、それぞれのプレーヤーは 2 つまでの機雷マーカーの除去を行える。それぞれダイスを振り、0～3 であれば機雷マーカーのレベルを 1 つ減らす。つまりレベル 2 は 1 となり、1 は除去される。除去されたマーカーはゲームから取り除かれる。自軍の海上ユニットが機雷の効果エリア内に存在している場合、出目に－2 の修正を加える。

7.5.3 機雷マーカーの効果エリア

機雷マーカーは主に移動に影響を及ぼす。これらが海上ヘクスに配置された場合は、そのヘクスに対してのみ影響を及ぼす。これらが沿岸ヘクスに配置された場合は、そのヘクスと隣接するすべての海上ヘクスに影響を及ぼす。海上ユニットか海上輸送を行うユニットが機雷の効果エリア

への進入、あるいはそれらからの離脱を試みた場合、機雷マーカーは競合海上移動ロール［8.5.6.4.1］を修正する。なお同じ効果エリア内のヘクスからヘクスへと移動した場合も、ロールは 1 回だけ行う。効果エリアは累積せず、重複している部分も同じ通常と同じ効果エリアと見なす。

8.0 移動

双方のプレーヤーは、それぞれの移動と戦闘フェイズにおいて戦闘ユニットを移動させる機会がある。

8.1 スタック

スタック値は、どれだけのユニットが 1 つのヘクスにスタックできるかを判定する際に使用されるものだ。以下のユニットはスタック値を持たず、従ってプレイにおいて、その陣営のユニットのスタックに影響を及ぼさない。

・攻撃ヘリコプター（ヘリコプターは独自の駐屯ルールを有する）

・海上ユニット（海上ユニットは独自のスタックルールを有する）

・橋頭堡マーカー

・すべてのゲームマーカー

8.1.1 スタック制限

8.1.1.1 陸上ユニットのスタック： ほとんどの地形タイプにおいて、ペナルティなしに 1 ヘクスに 4 を超えるスタック値のユニットをスタックさせることはできない。また山岳／高山ヘクスにおいて、ペナルティなしに 1 ヘクスに 3 を超えるスタック値のユニットをスタックさせることはできない。

例外： その他のユニットが存在しない限り、同じ師団編制［2.2］に属するユニット（同じ部隊に所属する旅団、連隊、大隊［2.3.4］）は、山岳／高山ヘクスでなければペナルティなしにいくつでもスタックできる。

デザインノート： 本ルールにおいてユニットの「所属部隊」を参照する場合、その全体を確認することを意図している。つまり本ルールにおいては旅団、連隊、大隊から成る師団編制のみを対象としており（HQ ユニットは軍団規模となっている）、同じ所属部隊表示のあるすべてのユニットがスタックできる。加えてルール上のオーバースタックとは見なされず、ペナルティも適用されない。

ユニットは移動中と移動後において意図的にスタック制限に違反できる。ただし、限界までスタックされた、あるいはオーバースタックされたヘクスを道路移動により通過することはできない。これは、移動を行うユニット／スタックがヘクスに進入する前に、すでにそのヘクスが限界までスタックされているか、あるいはオーバースタックされている場合にのみ適用される。

移動が完了したら、制限を超過したスタックは以下の不利な効果を被る。

・オーバースタックされたヘクス内のすべてのユニットの効率値［2.3.3］は、スタック値が制限を 1 ポイント超過するごとに、1 つ減少する。

・1 つのヘクスから攻撃できる、あるいは 1 つのヘクスにおいて防御できるユニットは 4SP までとなる（山岳／高山においては 3）。超過分の SP は無視される。単一のユニットの SP を分割することはできない。

例： 山岳ヘクスに 2SP のユニット 2 つが配置されている。攻撃または防御における制限は 3SP のため、1 ユニットしか使用できない。

・戦闘の損害は攻撃／防御に参加したユニットに適用しなければならない。ただし防御側ヘクスすべてのユニットが退却の影響を被る。

・移動セグメントをオーバースタックされたヘクスで開始する場合、ヘクスの離脱に追加で 1MP を消費する。

8.1.1.2 多国籍スタック： 同一ヘクスにおける多国籍スタックの影響は、通常はゲームの独自ルールで補足されている。

8.1.2 敵スタックの確認

プレーヤーは、プレイ中にいつでも敵スタックを自由に確認できる。

8.2 支配地域（ZOC）

特定のユニット／スタックは、スタック値に基づき支配地域を展開する。ZOC は一部の例外を除き、ユニット／スタックが占めるヘクスとその周囲 6 ヘクスに存在する。ZOC は移動と退却に関して敵ユニットに影響を及ぼすが、戦闘後前進には影響を及ぼさない。

8.2.1 ZOC の要件

ユニットは常に、自身が占めるヘクスに ZOC を有する。

ヘクスにおけるユニットまたはスタックが少なくとも 2 スタック値を有し、かつ最低でも 1 戦闘力を有する場合、ZOC は隣接ヘクスにも展開される。

海上ヘクスで強襲揚陸ユニットとスタックする海兵隊ユニットは、隣接する陸上ヘクスに ZOC を展開しない。航空ユニットと海上ユニットは ZOC を持たない。

8.2.2 ZOC の効果

・ユニットは、決して敵ユニットを含むヘクスに進入できない。

例外: 空中機動を行うユニットは敵が占めるヘクスの上空を飛行できる。

・移動中の陸上ユニットが EZOC（EZOC）に進入したら、そのセグメントにおける移動を停止しなければならない。

・EZOC を経由して退却するユニットは、追加の 1 ステップロスを受ける［9.8.5］。

・ユニットは、EZOC 内で退却を終了することができない（退却中ではない自軍ユニットが存在する場合を除く）［9.8.3］。

・自軍ユニットが存在しない ZOC へ進入する場合、追加の 1 移動力が必要となる（空中機動を実施しているユニットが、そのヘクスに着陸する場合を含む）。

・ZOC を離脱する場合、ヘクスに自軍ユニットが残っていなければ、追加の 1 移動力が必要となる（空中機動を実施するユニットが、そのヘクスから移動を開始する場合を含む）。

・そのセグメントにおいて禁止されていない限り、移動フェイズを EZOC で開始したユニットは、すべての移動力を消費することで、直接別な EZOC へと進入できる。

8.2.3 ZOC の範囲

ZOC は、山岳／高山（ハイウェイまたは道路が通じている場合を含めて）と大都市ヘクスを除くすべての地形タイプに展開される。また ZOC は河川や水上ヘクスサイド（フェリー、貯水池、橋梁のあるヘクスサイドを含む）を超えて展開されない。

なお最初の移動セグメントが完了するまで、ZOC は陣地ヘクスサイドを超えて、ゲームターン 1 のシナリオ開始時点で敵支配下にあるヘクスには展開されない。掃討マーカー［8.4.1］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

黄色の移動タイプを有するユニットは軽歩兵（LI）となる。LI ユニットは、EZOC が平地または平地森林である場合を除き、下記のようなアドバンテージを有している。

・LI は自軍移動セグメントにおいて移動するにあたり、EZOC を無視できる（ただし退却時と、空中機動を開始／終了する場合は除く）

・LI は EZOC の進入時に停止しない。

・LI は EZOC の進入と離脱にあたり、追加の移動力を必要としない。

・LI は EZOC から EZOC へと直接移動できる（十分な移動力を有している限り）。

・LI は突破移動にセグメントにおいて、開始時に EZOC 内であっても移動できる。

ノート: LI ユニットが道路移動を実施している際に EZOC へ進入またはこれを離脱するした場合、EZOC を無視することはできない。

8.3 地形

移動中のユニットは、自軍移動セグメントにおいて新たなヘクスに進入するごとに、特定の移動力を消費する。

この移動コストは、進入するヘクスの地形タイプと、そのヘクスに進入したユニットの機動性クラス、天候によって決まる。地形効果表には、それぞれの地形タイプとユニットの種類に応じた MP が記載されている。

8.3.1 地形効果

移動と戦闘に関する詳細は、地形効果表（TEC）を参照のこと。

8.3.1.1 河川: 河川は、ヘクスの辺に沿って流れている。河川には大河川と小河川（運河を含む）の 2 種類がある。小河川を含むヘクスサイドを横断するユニットは、追加の MP を消費しなければならない。一部のゲームにおいてはこれら河川に関する制約がない。GSR に規定がない限り、すべての河川は小河川と見なす。

8.3.1.1.1 橋梁: 道路やハイウェイが河川ヘクスサイドを通っている場合、橋梁が存在すると見なす。橋梁は、河川ヘクスサイドを横断する際の追加 MP を無視する。大河川

は、橋梁がある場合のみ渡河できる。

8.3.1.2 軍事施設: 軍事施設とは航空基地または港湾を含むヘクス、あるいはゲームの独自ルールなどで指定されたその他のヘクスである。ヘクスへの陸上移動だけで、敵軍事施設ヘクスを支配することはできない。敵軍事施設ヘクスは、プレーヤーがユニットによる掃討作戦［8.4.1］に成功した場合のみ支配できる。軍事施設は迂回［8.5.1.1］できる。一部の軍事施設は硬化されている［23.4.3］。

8.3.1.3 航空基地: 航空基地は、黒い円内に航空機が書かれた特別なシンボルで表示されている。硬化された航空基地は一部のゲームにのみ登場し、青色の航空機シンボルが記載されている。

8.3.1.4 飛行場: 飛行場は、灰色の円内に航空機が書かれた特別なシンボルで表示されている。飛行場は軍事施設とは見なされない。

8.1.3.5 都市と大都市: 敵の大都市と都市ヘクスは、掃討作戦［8.4.1］に成功するまで支配できない。都市ヘクス（大都市を除く）は迂回できる［8.5.1.1］。

8.3.1.6 町: 町は小さな円としてマップ上に記載されている。

8.3.1.7 海岸: すべての沿岸ヘクス（つまり海上ヘクスに隣接するヘクス）で、かつ平地または平地森林ヘクスが「海岸ヘクス」となる。これらのヘクスのみが、強襲上陸［8.5.8］の目標となる。GSR により海岸の定義が変わる場合がある。

8.3.1.8 フェリー: フェリーは、水上ヘクスサイドにより分割された 2 つのヘクス間を接続する。フェリーは、それが位置する国家のユニットのみが使用できる。

陸上ユニットは、あたかも河川ヘクスサイドであるかのように適切な移動コストを消費することで、フェリーを利用して水上ヘクスサイドを横断できる。

陸上ユニットが、フェリーを経由して攻撃を行うことはできない。また、フェリーヘクスサイドを超えて ZOC を及ぼすこともできない［8.2］。水上ヘクスサイド間の戦闘は禁止されている。

いずれかのフェリーヘクスが敵ユニットにより占領された場合、フェリーは永久に破壊されたものと見なす。破壊（Destroyed）マーカーでそのことを示すこと。

8.3.1.9 港湾: マップにおけるすべての港湾の位置を示すため、特別な青色のシンボルが表示されている。それぞれの港湾は、ターンごとに 2SP 分のユニット下船させる能力を有する［2.3.7］。一部の港湾は、より大規模な能力を備えており、GSR かマップ上（港湾に数値が記載されている）、あるいはその両方に記載されている。

8.3.1.10 陣地: 陣地は放射状のスポークが書かれた円で示されており、恒久的で大規模な防衛施設と準備体制を表している。これらのヘクスには、（本来の支配陣営を示す）色のついた陣地シンボルが表示されている。敵の陣地は、そのヘクスを経由して行われる道路移動を阻止し、2 ヘクス目の戦闘後前進も阻止する［9.9］。敵により支配された自軍陣地ヘクスは、陣地としての能力を失う。この状態を示すため、支配マーカーを使用すること。

ゲームの独自ルールにより、陣地の効果が変わる場合がある。

プレイノート: プレイの便宜上、いったん前線が陣地線を抜けたら、陣地群が占領され工兵が障害などを除去する仕事を果たしたと見なすよう、プレーヤー間で同意を結んでおいても良い。

8.3.2 道路網

道路はマップのグリッドに重ねて表示されており、プレイエリアにおける主要な輸送システムを表している。道路には以下の 3 つの種類がある（TEC を参照）。

- ハイウェイ
- 1 級道路
- 2 級道路

道路ヘクスサイドにより接続されているヘクスから隣接ヘクスへと移動するユニットは、そのヘクスにおける地形コストを無視し道路移動コストを消費する。

例外: 敵陣地ヘクス［8.3.1.10］、あるいは限界までスタックしているヘクス／オーバースタックしているヘクス［8.1.1.1］へ進入、通過する際には道路移動を利用できない。

8.3.3 禁止地形

機甲／機械化／自動車化ユニットは、道路移動を実施しない限り山岳／高山ヘクスに進入できない。なお道路に沿って移動している限り、すべての移動力を消費することで山岳ヘクスの敵陣地に進入できる。

海上輸送、フェリーあるいは強襲上陸（海兵隊ユニット）を実施する場合を除き、陸上ユニットは海上ヘクスに進入できず、河川ヘクスサイドを除く水上ヘクスサイドを横断できない。

例外: 空中機動を実施するユニットは任意のヘクスタイプに進入／横断できるが、海上ヘクスで移動を終了することはできない。

プレイノート: 河川（狭く、ヘクスの辺に沿っている）と水上ヘクスサイド（湾や三角江、河口などが含まれる）の違いに注意しておくこと。

8.4 支配ヘクス

マーカー類には、支配マーカーが含まれている。自軍ユニットが敵の大都市、都市、軍事施設［8.3.1.2］、その他 GSR により対象とされるものの占領には、掃討作戦［8.4.1］が必要となる。陣地、町、飛行場などの掃討マーカーを必要としないものは、そのターンにおいて最後に占領／進入したプレーヤーが支配する。プレイ手順に指示されたタイミングにおいて自軍支配マーカーを配置し、これを示すこと。

デザインノート: これが意図することは、ヘクスの支配はターン終了時まで変更されないということだ。敵陣地の主要な効果は、支配が変更されるまで維持されることとなる。

8.4.1 掃討作戦

自軍ユニット／スタックは、移動または戦闘後前進により敵支配下の軍事施設［8.3.1.2］、都市、大都市ヘクスに進入できる。そののちユニット／スタックをランダムに引かれた掃討マーカーの下に置き、再編成フェイズにおいて掃討作戦を実施しなければならない。

マーカーの下に置かれたユニットすべてで、1 回の掃討作戦が実施される。掃討作戦を解決するには、実施プレーヤーが作戦における先導ユニットを決定すること。

8.4.1.1 掃討作戦の DRM: 掃討作戦の実施にあたり、以下の DRM を使用すること。独自ルールにより追加の DRM が適用される場合がある。

1. **効率値:** 先導ユニットの効率値よりマーカーの掃討値を引き、その差を DRM に用いる。ER が掃討値よりも高ければ DRM は正となり、ER が低ければ DRM は負となる。
2. **最小安全スタック値（MSSP）:** ユニット／スタックがヘクス地形に応じたスタック値（掃討作戦表を参照）を満たしていない場合、その差を不利な DRM とする。なおもっとも高い MSSP のみ判定に使用すること。
3. **追加の軍事施設:** 大都市／都市ヘクスに軍事施設が含まれているか、あるいは軍事施設ヘクスに別な軍事施設が存在している場合、ヘクス内に存在する追加の軍事施設ごとに－1 の DRM がつく。

   例: 航空基地を含む大都市ヘクスは－1DRM となる。航空基地と港湾を含むヘクスは－1DRM となる。
4. **特殊攻撃:** 空中機動や強襲上陸、空挺降下を実施したユニット／スタックが、着陸／上陸後直ちに掃討作戦を試みる場合、追加で－1 の修正を受ける。
5. **コンバインドアームズ:** 掃討作戦を実施するスタックが機械化歩兵ユニットを含むか、あるいは徒歩ユニットと機甲ユニットの双方を含む場合、＋1 の DRM を得る。

8.4.1.2 掃討作戦の解決: ダイスを 1 個ロールする。適切な DRM で、ダイスを修正すること。ロール結果がマーカーの掃討値以上であれば掃討作戦は成功し、ヘクスの支配が掃討を実施したプレーヤーのものとなる。掃討作戦が失敗し、かつ最小安全スタック値を満たしていない場合、掃討を実施したプレーヤーは、先導ユニットに 1 ステップロスを受ける。掃討作戦が失敗し、かつ最小安全スタック値を満たしている場合、ヘクス内のユニットとマーカーをそのままにしておく。

8.4.1.3 掃討マーカーの除去: 掃討マーカーの下に置かれたユニットは、全移動力を消費することでヘクスより離脱できる。ただし離脱を実施するユニットは EZOC ヘクスには進入できない。

すべてのユニットが上記の方法でヘクスを離脱するか、マーカーの下に置かれたすべてのユニットが除去された場合、あるいは作戦の実施に成功した場合にのみマーカーを取り除く。ヘクスからの離脱によりマーカーが自主的に取り除かれた場合、同じターンにおいて新たなマーカーが配置されることはない。

8.4.1.4 掃討作戦の増援: 掃討マーカーの下に追加のユニットを移動させられる。

掃討マーカーの下にあるユニットは、スタック制限の範囲内で増援することができる。

8.4.1.5 掃討マーカーと戦闘: 掃討マーカーの下のユニットは攻撃に参加できないが、通常通り防御を実施できる。ただし都市、軍事施設、大都市をいまだ占領していないことから、これらによる地形ボーナスは受けられない。ただし大都市ヘクスにおける戦闘は、「Urban」の項目で解決される。

8.4.1.6 大都市、都市、軍事施設ヘクスの再占領:自国または同盟国内のヘクスに進入したユニットは、たとえ敵の支配マーカーがヘクス内に置かれていても（敵が掃討作戦ロールを実施してヘクスを占領している場合）、掃討作戦を実施する必要はない。加えて、自軍ユニットが自陣営または同盟国の大都市、都市、軍事施設ヘクスを再占領したら、敵の支配マーカーを取り除く。これにより、もし敵がふたたびヘクスに進入した場合は、あらためて掃討作戦を実施しなければならない。なおヘクスの支配は、再編成フェイズの適切なステップまで変更されないことに注意。

8.4.2 飛行場／航空基地の占領

飛行場／航空基地を占領した陣営は、これを自らのものとして適切な目的に使用できる。

8.4.3 港湾の占領

港湾を占領した陣営は、あらゆる目的にこれを使用できる。

8.5 移動タイプ

ユニットの移動には、陸上移動、航空輸送、空挺移動（空挺降下）、空中機動、海上輸送、強襲上陸など複数の方法がある。

8.5.1 陸上移動

陸上移動により、陸上ユニットは個別にあるいはスタック単位で、適切な地形コストを消費することでヘクスから隣接するヘクスへと移動できる。自軍移動セグメントの開始時点でスタックしているユニットは、スタック単位で移動できる。ただし移動中に分離したり、ユニットの一部を途中に残していくことはできない。移動中のスタックが、移動途中でユニットを「拾い上げる」こともできない。ユニットはヘクスに進入し、ヘクスサイドを横断するごとに、移動コストを消費する（TEC に詳細を記載）。通常移動で敵支配下の軍事施設［8.3.1.2］または都市、大都市ヘクスに進入した陸上ユニットは、直ちに掃討マーカーの下に置かれる（迂回［8.5.1.1］した場合を除く）。これらは、再編成フェイズで掃討作戦［8.4.1］を実施しなければならない。

陸上ユニットには、固有の移動能力に応じて 4 つの「機動性タイプ」に分かれる。

機動性クラス		
徒歩	4 5	黒色または黄色の MA*
自動車化	6	MA または背景色がオレンジ
機械化	8	MA または背景色が赤色
空中機動	24	黄色の MA*

* 黒色の背景に黄色の MA は空中機動可能または軽歩兵を示す

上記のように、黄色の MA を有する徒歩ユニットは、空中機動が可能である。空中機動タイプのユニットは、空中機動能力を有する歩兵ユニットと見なすことができ、固有の空中機動能力を使用しない場合は、通常の軽歩兵として 4 移動力を有している。

ユニットは、機動性クラスと進入／横断する地形タイプに応じて、TEC に記載された地形コストを消費する。空中機動ユニットが空中機動輸送［8.5.4］を行う場合、地形に関わらず進入ヘクスごとに 1MP を消費する。

重要: ユニットは自軍移動セグメントにおいて、禁止ヘクスサイドを横断したり、禁止地形に進入したりしない限り、少なくとも 1 ヘクス移動できる。

例外: EZOC 内のユニットは突破セグメントと、エリートリアクション移動セグメントで移動できない。

8.5.1.1 迂回

移動中のユニットは、敵軍事施設［8.3.1.2］または都市を含むヘクスを迂回あるいは通過できる。この移動では、対象ヘクスの地形コストを消費する必要がある。迂回を実施するには、移動中のユニットが軍事施設または都市を含むヘクスに進入し、離脱するだけの MP を有していなければ

ならない。軍事施設または都市ヘクスの支配は変更されない。橋梁やフェリーを使用して水上ヘクスサイドを横断する場合、迂回移動を行うことはできない。

8.5.2 航空輸送

移動セグメントを自軍飛行場または航空基地で開始し、かつ EZOC 内にない［8.2］徒歩の陸上ユニットは、EZOC 内にない他の自軍飛行場または航空基地に対して航空輸送を実施できる。航空輸送されるユニットは、着陸後に半分の移動力を使用できる（端数切り上げ）。

航空輸送任務は着陸前に ADF を受ける［6.6］。着陸ヘクスが移動を実施したプレーヤーの本国または同盟国家の場合、ADF に＋3 の修正がつく。

8.5.2.1 利用の制限

通常、ゲームの独自ルールにより航空輸送の利用は制限されている。なお制限は、それぞれの移動セグメントにおいて適用される。

8.5.3 空挺移動（空挺降下）

移動セグメントを自軍飛行場または航空基地で開始し、かつ EZOC 内にない［8.2］空挺ユニットは、空挺降下を実施できる。

空挺降下を実施するには、対象のユニットを取り、降下ヘクスまで任意の長さの経路を引くこと。降下ヘクスが敵ユニットに占められていてはならない。ユニットは降下前に ADF［6.6］の対象となる。

空挺降下は以下のヘクスには実施できない。

- 大都市
- 山岳／高山
- 高地／高地森林
- 都市を含むヘクス
- 軍事施設［8.3.1.2］を含む敵国内のヘクス

空挺降下ユニットが ADF を生き残ったら、ユニットを降下ヘクスに配置し、降下の結果を判定する。ダイスを 1 個ロールし、空挺降下（Paradrop）表を参照すること。このとき、スラッシュの左側の結果を使用すること。結果の説明は、表の下部に記載されている。

降下ヘクスが EZOC 内でなければ、隣接する敵支配下の大都市／都市／軍事施設［8.3.1.2］が空白の場合、これらヘクスに進出できる。（もし掃討を行うならば）ユニットを掃討マーカーの下に置くこと。その他の場合は移動を継続する。

8.5.3.1 利用の制限: 通常、ゲームの独自ルールにより空挺移動の利用は制限されている。GSR に記載されているように、航空輸送を中止したユニットも、そのゲームターンにおける航空輸送能力を消費したものと見なされる。

8.5.4 空中機動

黄色の MA を持つユニットは空中機動を実施できる。空中機動を行うユニットは自軍移動セグメントにおいて、すべての地形コストを無視して 24 ヘクス移動できる。移動を終了したら、ユニットは着陸ヘクスに置かれ、対空防御射撃の対象となる［6.6］。

ノート: 空中機動タイプのユニットは、常に空中機動を実施できる。これらは固有のヘリ輸送能力を備えており、ユニットの移動に空中機動ポイントを必要としない。ただしこれらは、その他すべての空中機動のルールに従う。

8.5.4.1 空中機動ポイント

双方の陣営はシナリオの開始時点で、特定の数の空中機動ポイントを受け取る。また増援として、追加のポイントが到着することもある。これらのポイントは、破壊されない限りゲームターンごとに使用できる。

それぞれの空中機動ポイントが、1 スタック値の空中機動可能なユニットを輸送できる。2 以上のスタック値を持つユニットを輸送するために、複数の空中機動ポイントを組み合わせて使用しても良い。また移動フェイズをスタックした状態で開始しているならば、複数のユニットを 1 空中機動ポイントで移動させられる。

空中機動タイプのユニット（24 の MA を持つユニット）が、空中機動ポイントを消費することはない。

8.5.4.3 空中機動ポイントの損失

プレーヤーの自国の航空基地が敵支配下となった場合、ダイスを 1 個ロールすること。出目が 0～2 であれば、1 空中機動ポイントが永久に破壊される。出目が 3～9 であれば、ポイントの損失はない。

空中機動ポイントは、対空防御射撃（ADF）表の結果にアスタリスク（*）が含まれる場合も、永久に破壊される。

移動を実施したプレーヤーは輸送されたユニットから1ステップを失い、その他の記載されている結果に加えて、1空中機動ポイントが永久に破壊される。永久に失われた空中機動ポイントを記録するため、マーカーが用意されている。

例外: 空中機動タイプのユニットに対する損失が発生した場合、空中機動ポイントは失われないが、ステップロスは適用される。

デザインノート: ADFの結果がユニットにステップロスを引き起こすと、いずれにせよ固有の輸送手段も失われることに注意。

8.5.4.3 空中機動の手順: エリートリアクション移動セグメントを除く自軍移動セグメントにおいて、プレーヤーは陸上移動の代わりに空中機動でユニットを移動させることができる。空中機動を実施する場合、移動を行うユニットと割り当てる空中機動ポイント数を告げ、（もし必要ならば）利用可能な空中機動ポイントを減少させること。そののち、地形を無視して 24 ヘクスの範囲内で、着陸ヘクスに移動させる。

空中機動によりユニットを移動させるにあたり、プレーヤーは移動の起点となる航空基地／飛行場を選択しなければならない。これら航空基地／飛行場より移動を実施するユニットまで、またそこから最終的な着陸ヘクスまでの経路を 24 ヘクス以内とすること。

ユニットが EZOC に降下したら、それ以上の移動はできない。ただし EZOC 内でなければ、隣接する敵支配下の大都市／都市／軍事施設［8.3.1.2、8.3.1.5］が空白であれば、これらヘクスに進出できる。（もし必要があれば）ユニットを掃討マーカーの下に置くこと。

移動中のユニットは ADF［6.6］の対象となる（着陸ヘクスで解決する）。複数のユニットが同じヘクスで移動を開始し、終了する場合は 1 回の空中機動任務と見なす。同じヘクスで移動を開始するが、異なるヘクスで終了する場合は個別の任務となり、それぞれ ADF の対象となる。

1／2SP のスタック値を持つユニット 2 つを、1 空中機動ポイントで輸送できる。

敵国内または EZOC で移動を開始するユニットも、空中機動を実施できる。ただし、移動開始ヘクスで追加の ADF を受けなければならない。これは移動目標ヘクスにおいて着陸時に実施される ADF に加えて行われる。

8.5.4.3.1 着陸の制限: 空中機動を実施するユニットは、ヘクス内に道路あるいはハイウェイが存在しない限り、高地／高地森林／山岳に着陸できない。また高山ヘクス、敵支配下の大都市、都市、軍事施設［8.3.1.2、8.3.1.5］ヘクスに着陸できない。

8.5.5 海兵隊の空中機動

海兵隊の強襲揚陸ユニットは固有の 1 空中機動［8.5.4.1］ポイントを持つ。このポイントは 1 ステップの空中機動可能な海兵ユニットの輸送に使用できる。ただし AMPH から 24 ヘクスを超えて移動することはできない。このレンジは、AMPH が位置する海上ヘクスから計算される（ただしそのヘクス自体は計算に含まれない）。この能力は移動セグメントごとに 1 回使用できる（AMPH が同じセグメントにおいて出発点となるヘクスに移動した場合を含む）。すでに上陸しているユニットを空中機動させる場合、通常の空中機動と同様に、AMPH からユニットまでの距離とユニットから着陸ヘクスまでの距離を数えること。

海兵隊固有の空中機動ポイントは、ADF によって損失を受けない。

デザインノート: もし望むならば、ADF による損失を記録しても良い。ただし私自身はそうしないことにした。

8.5.6 海上移動

デザインノート: 前述のように、このゲームにおける海軍力の扱いは、大胆にアブストラクトされている。ゲームにはいくつかの海上ユニットが登場するが、これらは特定の戦域における強襲上陸能力のような、重要な海上作戦能力を表している。この章では海上ユニットの移動と使用について解説している。

8.5.6.1 海上ユニットの移動: この章は海上ユニットの移動に関して記載しており、海上ユニットカウンターを使用することなく実施される海上輸送［8.5.7］を対象としていない。なお強襲上陸［8.5.8］と海上戦闘支援任務には、海上ユニットの移動と使用が必要となる。

8.5.6.2 海域とボックス: マップは海域（ゾーン）に分割され、海域はさらに海上ボックスと近海ボックス、そして海上ヘクスに分割される。一部のゲームにおいて、GSR に記

載されているように海域が海上ボックスとして扱われる。

8.5.6.3 海上ユニットの移動範囲: 海上ユニットは、いかなる場合でも以下の 3 つの場所のいずれかに配置される。

・海上: 海上ボックス／海域

・近海: 近海ボックス

・沿岸: マップ上の海上ヘクスまたは自港港湾

・保持ボックス: GSR を参照

8.5.6.4 海上ユニットの移動方法: 海上ユニットは、エリートリアクションセグメントを除く、任意の自軍移動セグメントで移動できる。これらの移動にあたり、ヘクス数を計算する必要はない。

海上ユニットはある地点から別な地点へ、ルール［8.5.6.3］で示された位置関係に従い、たとえば海上ボックスから近海ボックスへ、海上ヘクスから近海ボックスへといった、接近移動または離脱移動を実施できる。ただし、港湾ヘクスから海上ボックスには移動できない。ユニットはまた、海上ヘクスと港湾の間を互いに移動でき、同様に任意の海上ヘクス間を移動できる。加えて、海上ユニットは隣接する海域／海上ボックス間を移動できる。海上ユニットの移動にあたっての唯一の制限として、複数の海上ボックス／海域には進入できない。

港湾に移動する、あるいは港湾から移動するユニットは、隣接する海上ヘクスを経由する必要がある。

なお独自ルールにより、保持ボックスに関する追加ルールが提供される。

8.5.6.4.1 競合海域での移動: 海上ユニットまたは海上輸送を実施するユニットが以下の移動を試みる場合、競合海域移動ロールに成功しなければならない。

・敵支配下の海上ボックス／海域または近海ボックスに移動するか、これらより移動する場合。

・機雷効果エリア［7.5.3］に移動するか、これより移動するか、あるいはこれらを通過する場合。

・敵海上ユニットを含む場所に移動するか、これらより移動するか、あるいはこれらを通過する場合。

・近海ボックスが自軍支配下ではない状態で、港湾と海上ヘクスの間で移動する場合。

・近海ボックスが自軍支配下ではない状態で、海上ヘクス間を移動する場合。

競合海域移動ロールにあたり、以下の DRM が適用される。

・**海上ユニット:** 海上ボックス／海域またはそれに接続する近海ボックスに敵味方の SAG／CV／CVN が存在する場合、1 つにつき敵であれば 1 を足し、味方であれば 1 を引く（海上ヘクスユニットはロールを修正しない）。

・**ASW レベル:** 移動を実施するプレーヤーは、自身の現在の ASW レベル分を引く。

・**潜水艦脅威レベル:** 相手プレーヤーの潜水艦脅威レベルを加算する。

・**航空優勢:** プレーヤーが航空支配（優位や優勢ではなく）を有している場合は 1 を引き、相手が有している場合は 1 を加算する。

・**機雷マーカー:** 効果エリアに進入した場合、そのレベルを加算する。

・**近海ボックス:** 敵支配下であり、かつ接続された海上ヘクスまたは海上ボックス／海域に移動する場合、1 を加算する。

独自ルールにより、追加の DRM が提供される場合がある。

8.5.6.5 嵐: 「嵐」ターンの天候フェイズにおいて、海上ユニットは自軍の海上ボックス、あるいは現在の海域の港湾に留まるか、またはこれらに帰還しなければならない。嵐のターンにおいて海上ユニットは移動できない。海上ボックスまたは港湾に配置されていないユニットは、除去される。

8.5.7 海上輸送

海上輸送は、強襲揚陸艦などの特殊な輸送船によるものではなく、一般的な海上輸送による兵員と装備の移動を表している。海上輸送には、港湾間輸送と揚陸の 2 つの基本的な方法がある。

ノート: 揚陸は、すでに完了した強襲上陸などにおける後続部隊を表している。

いずれの場合においても、競合海域移動表でロールを実施する場合がある［8.5.6.4.1］。

港湾／橋頭堡への移動、またはこれらからの移動は隣接する海上ヘクスを経由する。

8.5.7.1 港湾から港湾への移動: 自軍の移動セグメントを EZOC 内にない自軍支配下の損傷していない港湾ヘクスで開始するユニットは、海上輸送により他の EZOC 内にな

い自軍支配下の損傷していない港湾ヘクスへと移動できる。海上輸送されたユニットは、双方の港湾が同じ海域にあれば、上陸後に移動力の半分を使用して移動できる（端数切り上げ）。それ以外の場合は、上陸後に移動できない。

8.5.7.2 揚陸: すべての海兵隊ユニットと 5 以下の移動力を持つ徒歩ユニットは、海上輸送により同じ海域における自軍港湾と橋頭堡の間を移動できる。

港湾への揚陸後、EZOC 内になければユニットは移動力の半分を使用して移動できる（端数切り上げ）。

8.5.7.3 海上輸送の制限

ゲームの独自ルールにより、特定の移動セグメントにおいて海上輸送により輸送できるユニット数／スタック値が制限されることがある。海上輸送において、ヘリコプターは 1／2 スタック値と見なす。

8.5.7.4 海上輸送における揚陸の制限: 特記されていない場合、ゲームターンごとに 2SP を港湾または橋頭堡に輸送できる。

8.5.8 強襲上陸

海兵隊ユニットとゲーム独自ルールに記載されたユニットは、強襲上陸を実施できる。

強襲上陸を実施するには、海兵隊ユニットは自軍移動セグメントを、強襲揚陸ユニット（AMPH）と共に自軍支配下または競合状態で、敵海上ユニットがいない近海ボックスで開始しなければならない。

AMPH はターンごとに 1 回の強襲上陸を実施できる。

8.5.8.1 手順: AMPH は輸送能力の範囲で（スタック値で表される）、海兵隊ユニットを近海ボックスから、強襲上陸を実施する沿岸ヘクスに隣接した、海上ヘクスへと輸送できる。スタック（AMPH と、その兵員輸送能力を超えない範囲の海兵隊ユニット）を近海ボックスから、同じ海域における適切な沿岸ヘクスと隣接する、海上ヘクスへと移動させること。強襲上陸を実施するユニットは、その移動セグメントにおいて、それ以上の移動を行えない（戦闘後前進を除く［9.9］）。

複数の AMPH ユニットが、同じ海岸ヘクスに隣接する異なる海上ヘクスを占めていても良い。この場合、その海岸ヘクスに隣接するすべてのユニットが、同じ強襲上陸に参加できる。

重要: 海上ヘクスに隣接する海岸ヘクス［8.3.1.7］のみが強襲上陸の対象となる。

いったん海兵隊ユニットが隣接する海上ヘクスに配置されたら、続く戦闘セグメントにおいて強襲上陸が実施されるまで、その位置に留まる。

強襲上陸によって敵ユニットが占める海岸ヘクスを攻撃するユニットは、攻撃力が半分となる（端数切り上げ）。

他の自軍ユニットがその敵ヘクスに隣接している場合、海兵隊かその他の陸上ユニットかどうかに関わらず、攻撃に参加できる。

また攻撃部隊の戦闘力において、（戦闘力を半減させた後に）強襲上陸ユニットの戦闘力が過半数を占める場合、戦闘比を 1 段階左側にシフトする。

戦闘の終了時に防御側ユニットがヘクスに残っている場合、強襲上陸ユニットは戦闘結果に加えて 1 ステップを失い（ユニットごとではなく全体に 1 ステップロスを与える。また強襲上陸を実施したユニットが残っていない場合は、任意の攻撃ユニットに適用する）、強襲上陸を実施したユニットを海上ヘクスで AMPH とスタックさせる。

すべての防御側ユニットが、戦闘により除去されるか退却した場合（あるいはヘクス内に敵ユニットがいない場合）、攻撃側はそのヘクスへと戦闘後前進［9.9］しなければならない。ヘクスが敵国でありかつ都市／軍事施設を含んでいる場合、戦闘後前進したユニットは掃討マーカー［8.4］の下に置かれる。

8.5.8.2 橋頭堡

双方の陣営に、橋頭堡マーカーが用意されている。マーカーの数が、橋頭堡の設置上限となっている。なおマーカーの数により双方の陣営が実施できる強襲上陸［8.5.8］の回数が制限されることはないが、橋頭堡の数により強襲上陸における補給能力が制限されることとなる。そのため、橋頭堡マーカーが配置されない強襲上陸は、実質的には小規模な襲撃や陽動ということになる。

海兵隊ユニットが強襲上陸に成功した場合、プレーヤーは戦闘と戦闘後前進［9.9］の後に、そのヘクスへ直ちに橋頭堡マーカーを配置できる。橋頭堡マーカーは敵支配下の

都市または軍事施設を含むヘクスに配置できない。橋頭堡マーカーは、所有プレーヤーに以下のような能力を提供する。

・ヘクスのスタック上限値を 6 に増加させる。

・以降の自軍移動セグメントにおいて、海上輸送［8.5.7］により 2SP までの海兵隊、海兵隊戦車、徒歩の歩兵タイプユニットを橋頭堡へ移動させられる。

・ユニットは、退却結果の無効化を試みることができる［9.8.2］。

橋頭堡マーカーがもし残っており、AMPH に隣接する河岸ヘクスが自軍支配下であり自軍により占領されている場合、任意の戦闘セグメントにおいて橋頭堡を配置できる。

8.5.8.2.1 橋頭堡の除去: 橋頭堡は所有するプレーヤーの移動セグメントにおいて、任意のタイミングで除去できる。橋頭堡が強制的に除去されるのは、戦闘によりステップロスを被った場合か、任意の自軍移動セグメントにおいて隣接する海上ヘクスに AMPH が存在しない場合に限られる。**例外:** 嵐ターンは除く。いずれにせよ橋頭堡が除去されたら、2 ターン後まで配置できない。たとえばゲームターン 1 に除去されたら、ゲームターン 3 まで使用できない。このことを示すため、総合記録トラック上の適切なゲームターンの欄に、橋頭堡マーカーを置いておくこと。以降の強襲上陸において、または移動セグメントにおいて（**訳注:** ［8.5.8.2］と矛盾？）AMPH に隣接する海岸ヘクスに、再び橋頭堡マーカーを配置できる。橋頭堡に対する海上輸送は、配置後の次の移動セグメントまで実施できない。

8.5.8.3 海兵隊ユニットの再収容: AMPH と共に港湾配置されている海兵隊ユニット、または隣接する海上ヘクスに AMPH が配置された橋頭堡［8.5.8.2］の海兵隊ユニットは、AMPH に乗船／下船を実施できる（輸送能力の範囲において）。AMPH は乗船／下船後に通常通り移動できる（ただし乗船と下船の両方は行えない）。

8.5.8.4 橋頭堡と戦闘: 橋頭堡は自身の戦闘力を防御に提供し、ステップロスを受けられる。加えて、橋頭堡は自動的に退却を無効化する。

9.0 戦闘

デザインノート: 我々がイラク戦争において目撃したものと対象的に、現代戦における戦闘、とりわけ起伏に富みかつ密集した地域においての戦闘は、双方に多数の死傷者をもたらすと考えられている。主な理由は地形と火力の集中にある。見通しが良く平坦な地形がほとんどなく、多くの丘や尾根により射線が平均で 1 マイルに満たない場合、スタンドオフ攻撃（戦車による攻撃や対戦車ミサイルの発射など）でさえ近距離で行われることとなる。交戦は唐突に発生し、ブラッディな結果になることだろう。また双方の陣営とも、敵の予測侵攻ルートと増援ルートに対して、大量の火砲による事前に計画された攻撃を集中展開することから、砲撃が効果を発揮するだろう。また部隊の密集が、兵員や士気に膨大な損失を与える原因となるはずだ。

対して、地形は防御の助けとなるかもしれない。荒地における偽装は、特に悪天候において攻撃を実施する部隊の早期発見を妨げるだろう。戦術的な奇襲や浸透、側面攻撃の組み合わせにより防御側部隊は包囲され、戦線の定まらない混乱が渦巻く戦場が作り出されることとなる。もし数ターンが経過した後に、真に混乱した現代戦を戦っていることに気付いたならば、少なくともこの戦場がただのボール紙でしかないことに感謝すべきだ。

9.1 戦闘の条件

自軍戦闘セグメントにおいて、敵ユニットに隣接する自軍ユニットは攻撃を実施できる。水上ヘクスサイドを経由して攻撃を実施したり、水上ヘクスに対して攻撃を行うことはできない（**例外:** 強襲上陸）。あるヘクスのユニットすべてが同じヘクスに攻撃をする必要はなく、あるいはまったく攻撃しなくても良い。防御側ユニットは、常にスタック全体で防御を行うこと（**例外:** オーバースタックされたヘクス［8.1.1.1］）。ユニットの攻撃力は、ユニット単位で用いられる。攻撃を実施する場合、それぞれの攻撃側ユニットは、すべての攻撃力を使用しなければならない。なお、隣接するすべての敵ヘクスを攻撃する必要はない。

重要: ユニットは、移動において進入が禁止されている地形に対して、攻撃を行うことができない。これにより機甲／機械化ユニットは、道路が通じている場合のみ山岳ヘクスを攻撃できる。

9.2 戦闘の手順

すべての戦闘セグメントは、以下の手順に従う。

9.2.1 攻撃の宣言

攻撃側は攻撃対象ヘクスを宣言し、攻撃ユニットを示す。

重要: いったん攻撃が宣言されたら、それを解決しなければならない。

9.2.2 初期戦闘比の計算

各陣営はすべての攻撃側／防御側の戦闘力を合計し、攻撃側の戦闘力を防御側の戦闘力で割る。結果が（たとえば 10：5＝2：1 といったような）シンプルな戦闘比にならず、（9：5＝1.8：1 といったように）余りが出てしまう場合、防御側が有利になるよう戦闘比を低下させる（これにより 1.8：1 は 1.5：1 となる）。

9.2.2.1 戦闘比の計算において余りが発生し、かつ攻撃側の戦闘力が防御側の戦闘力を上回っている場合、攻撃側は攻撃ダイスロールに－1 の DRM を得る。初期戦闘比が表に記載された最大比率を超えている場合（たとえば平地／平地森林の欄において 7：1 以上である場合）、攻撃側は－1 の DRM を得る。なお攻撃側は、上記のうちいずれか 1 つの修正値だけを得ることができる。

例: 1.8：1 となった場合、戦闘比は 1.5：1 となるが攻撃側は－1 の DRM を得る。

9.2.2.2 初期戦闘比の確定

CRT から、適切な地形と戦闘比の項目を探し出すこと。攻撃側は、防御側ヘクスの地形と一致する地形が記載された行を探し、さきほど決定された戦闘比を含む適切な列を確定する。もっとも右側のコラムより高い比率、もしくはもっとも左側のコラムより低い比率で攻撃が実施される場合（戦闘比はコラムごとに記載されている）、それぞれもっとも端のコラムを使用すること。すべてのコラムシフトは、このコラムを基準に行われる。なお CRT 上においてオッズを記録するため、マーカーが用意されている。

例: 高地または高地森林ヘクスにおいて、最も右側のコラムは 8：1（あるいは 36：1）となる。

9.2.3 コラムシフトとダイスロール修正

双方の陣営は先導ユニットを選択し、このユニットの効率値［2.3.3］が戦闘において使用される。また CRT に記載されているように、奇襲や都市／陣地に対する攻撃、あるいは突破戦闘セグメントにおいて実施される攻撃では、コラムシフトが発生する。双方のコラムシフトの差を求め、初期戦闘比を確定すること。すべてのシフトを適用後に戦闘比が表の最小値、または最大値に収まるようにシフトを行う。

9.2.4 戦闘支援の割り当て

攻撃側は航空ポイント［6.1］、攻撃ヘリコプター［6.5］、海上ユニット［7.3.1］を戦闘に割り当てる。そののち、防御側が同じように割り当てる。

9.2.5 航空防御射撃の解決

いずれかの陣営が陸上での戦闘に航空ポイントまたは攻撃ヘリコプターを割り当てた場合、航空防御射撃が直ちに解決される。

9.2.6 ダイスロールと戦闘の解決

攻撃側は 10 面体ダイスを 1 個ロールし、CRT に記載された適切な DRM でロール結果を修正する。

9.2.7 損害の適用

防御側が損害／退却を先に適用する。そののち、攻撃側が損害を適用する。

9.2.8 退却と戦闘後前進

防御側ヘクスが戦闘の結果、空白となった場合、攻撃側プレーヤーは 4 スタック値まで（山岳ヘクスは 3 スタック値まで）の攻撃実施ユニットを、戦闘後前進ルールに従いそのヘクスへ前進させることができる（少なくとも 1 ユニットが戦闘後前進しなければならない）［9.9］。

9.3 複数ヘクス戦闘

単一ヘクスの敵ユニットを攻撃する複数の自軍ユニットは、攻撃において（スタック制限の範囲内で）攻撃力を合算しなければならない［8.1.1.1］。特定の防御側ヘクスが、1 回の戦闘セグメントにおいて 2 回以上の攻撃を受けることはない。たとえ複数の敵ヘクスと隣接していても、攻撃側がいちどに複数のヘクスを攻撃することはできない。複数ヘクスからの攻撃を実施する場合、3 ヘクス以上から攻撃を行っているならば、攻撃側は DRM ボーナスを得る［9.6.3］。

9.4 戦闘力修正

ユニットの戦闘力が半減している場合、ユニットごとに半減と切り上げの処理を行う。ユニットの半減処理が累積することはなく、2 回目以降の処理は無視される。

9.4.1 渡河攻撃と強襲上陸

小河川ヘクスサイドを横断して攻撃するユニット（橋梁があるかどうかに関わらず）、また敵前強襲上陸を実施するユニットは、攻撃力が半減する（端数切り上げ）。複数ヘクスから攻撃を実施する場合、渡河攻撃／強襲上陸による戦闘力半減の効果は、実際に上記の方法で攻撃を実施したユニットにのみ適用される。

9.4.2 機甲アドバンテージ

機甲ユニットが陣地、都市、森林を含まない平地または荒野の地形において、非機甲／非機械化ユニットからなるスタックを攻撃する場合、攻撃力を倍にする。

例外: 河川ヘクスサイドを横断、または強襲上陸を実施していない場合に限る。

9.4.3 機械化アドバンテージ

機械化ユニットが陣地、都市、森林を含まない平地または荒野の地形において、非機甲／非機械化ユニットからなるスタックを攻撃する場合､攻撃力を 1.5 倍(端数切り上げ)にする。

例外: 河川ヘクスサイドを横断、または強襲上陸を実施していない場合に限る。

9.4.4 機甲／機械化部隊の地形による不利

機甲ユニットと機械化ユニットは沼地（冬季を除く）、山岳、高山、高地、高地森林に攻撃を行う場合、攻撃力が半減する。

9.4.5 歩兵アドバンテージ

非機械化の海兵隊と自動車化歩兵、すべての「徒歩」ユニット（空中機動を含む）は、大都市ヘクスで防御する際に防御力を倍にする。軽歩兵は戦闘において徒歩ユニットと見なされる。それぞれのユニットについては、ユニット識別表を参照のこと。

例外: 掃討作戦マーカーの下に置かれている場合は適用されない。

9.5 コラムシフト

9.5.1 効率値によるコラムシフト

攻撃側は、戦闘においてどの攻撃ユニットの効率値（ER）［2.3.3］を使用するか指定しなければならない（そのユニットが攻撃を「先導」する）。防御側は、防御にどのユニットの効率値（ER）を使用するか指定しなければならない。そののち、攻撃側は自身の ER から防御側の ER を引くこと。結果が、CRT においてシフトされるコラム数となる（攻撃側の ER が上回っている場合は右側に、防御側の ER が上回っている場合は左側にシフトする）。

加えて、効率値によるコラムシフトの判定に使用されたユニットは、続く戦闘において（もし発生すれば）最初のステップロスを受けなければならない。

9.5.2 都市／陣地によるコラムシフト

都市または陣地ヘクス［8.3.1.5、8.3.1.10］で防御するユニットに対する攻撃は、CRT で左に 2 段階シフトする。防御側は、陣地がプレーヤー自身の本国または同盟国に位置しており、かつ自軍支配下の場合のみ陣地の恩恵を受けることができる。ヘクスが都市と陣地の双方を含む場合、効果は累積する。掃討マーカー［8.4.1.5］の下にあるユニットは都市によるコラムシフトを受けられない。

9.5.3 突破戦闘によるコラムシフト

突破移動に続き、イニシアティブプレーヤーの任意のユニットは（突破移動を実施したかどうかに関わらず）、戦闘を実施できる。これら突破戦闘は左に 2 段階シフトさせて解決する。

デザインノート: この不利なコラムシフトは、数日にわたり移動と戦闘を継続したことによる、有効性の減少を表している。戦闘による疲労と補給の減少、砲兵や工兵、司令部からの支援の減少などが、これらの要因だ。一方で、突破攻撃を見合わせることは、相手にイニシアティブを渡すことになるだろう……。

9.5.4 奇襲によるコラムシフト

一部のシナリオでは、一方の陣営が奇襲を反映したコラムシフトを受けることが指示されている。

9.5.5 強襲上陸

強襲上陸において、修正後の攻撃力の過半数が強襲上陸を実施したユニットにより占められる場合、ペナルティとして戦闘比を 1 段階左側にシフトする。

9.6 ダイスロール修正

9.6.1 戦闘支援

攻撃側と防御側の双方は、戦闘において航空ポイント［6.1］、攻撃ヘリコプター［6.5］、海上戦闘支援［7.3.1］により、戦闘結果を修正できる。いずれの陣営も、任意の

数の海上ユニットをレンジ内の戦闘に割り当てることができる。攻撃側が各種の戦闘支援を先に割り当てる。

双方の陣営は、ADF［6.6］を生き残った攻撃ヘリコプターの支援値と ADF を生き残った航空ポイントと、海上戦闘支援値を加算する。

防御側の戦闘支援値より攻撃側の数値を引き、（正負に関わらず）これを続く戦闘のダイスロールの DRM として適用する。

9.6.2 飛行場、町と軍事施設

防御側ヘクスに飛行場、町また軍事施設［8.3.1.2］が含まれる場合、戦闘に＋1 の DRM が適用される。これらの DRM は累積する。掃討マーカー［8.4.1.5］の下にあるユニットは、この DRM を利用できない。

9.6.3 複数ヘクス戦闘

攻撃側が少なくとも 3 ヶ所のヘクスから攻撃を実施した場合、戦闘において有利な DRM を受ける。3～4 ヘクスから攻撃した場合の DRM は－1 であり、5～6 ヘクスから攻撃した場合の DRM は－2 である。強襲上陸を実施するユニットは、この DRM の適用対象とならない。

9.6.4 特殊ユニットの攻撃

ゲーム独自ルールにより、一部の特殊なユニットによる追加の修正が適用される場合がある。

9.6.5 多国籍部隊による攻撃

ゲームの独自ルールに、多国籍部隊による攻撃に影響を与える DRM が記載されている場合がある。

9.6.6 複数の部隊による共同攻撃

所属部隊の異なる［2.3.4、15.2.10］ユニットによる共同攻撃は新たな部隊が参加するごとに DRM が適用される（CRT を参照）。独立部隊ユニット（所属部隊を持たないか、ユニット種別のボックスが白色）は、この DRM 適用にあたり無視される。ゲームの独自ルールにおいて、本ルールの例外が記載されている場合がある。

9.6.7 軽歩兵

平地または平地森林を除く地形において軽歩兵ユニットが参加している場合、攻撃側も防御側も戦闘ダイスロールの DRM に有利な修正を受ける。この DRM はユニット単位ではなく、戦闘単位で適用される。

例外: LI ユニットが強襲上陸を実施している場合、この DRM は適用されない。

9.7 戦闘結果

戦闘結果は CRT において左側から、攻撃側／防御側の順序でステップロス数が記載されている。防御側の結果には、ステップロス数に加えて退却を意味する「R」が記載されている場合がある。いずれの場合においても、退却の前にステップロスが適用される。

9.7.1 ステップロス

ユニットは 1 または 2 ステップの耐久度を有している。2 ステップの耐久度を持つユニットには裏面があり、耐久度が減少した状態を示している。1 ステップのユニットには裏面がなく、1 ステップの損害が適用されると除去される。2 ステップのユニットが最初のステップロスを被ったら裏面とする。減少戦力のユニットがさらなるステップロスを被ったら、プレイより取り除く。なおステップロスの適用にあたり、SP 値を参照する必要はない。

CRT がステップロスを指示した場合、攻撃側であれ防御側であれ、ユニットより指示された数のステップ数を取り除く。なお最初のステップは、先導ユニットより取り除くこと。この損害数は攻撃を実施した部隊全体に適用されるもので、攻撃に参加したユニットそれぞれに適用されるものではない。複数のステップロスが求められた場合、これらの損害はすべての攻撃に参加したユニットの間で、可能な限り均等に割り当てられなければならない。また、いずれかのユニットが 2 つめのステップロスを受ける前に、すべての攻撃を実施したユニットが（いつステップロスを受けたに関係なく）1 つのステップロスを受けていなければならない［9.2.3］。

プレイノート: つまり完全戦力のユニットは、すでに 1 ステップロスを受けているユニットより先にステップロスを適用されるということだ（ただし先導ユニットを除く）。

9.7.1.1 過剰な損害: 最終的な戦闘比が CRT の 11、12、13 のいずれかの項目にあり、かつ防御側が適用できるより多くのステップロスが与えられた場合、攻撃側はその戦闘における損害を 1 つ減少させられる。

CRT により、攻撃側が適用できるより多くのステップロスが与えられた場合、防御側は CRT の項目に関わらず、その戦闘における損害を 1 つ減少させられる。

9.7.2 退却の結果

CRT における「R」の結果は、防御側のユニット／スタックが指定されたヘクス数の分だけ、退却することを表している［9.8］。

9.8 退却

9.8.1 退却の手順

防御側のユニット／スタックが戦闘の結果として退却を余儀なくされた場合、それぞれのユニットは、戦闘においてこれらが占めていた地形に基づき指定されるヘクス数を、完全に満たすよう退却しなければならない。都市または陣地ではない平地、平地森林、荒地、荒地森林、そして沼地の場合は 2 ヘクス退却する。その他の地形で防御しているユニットは、1 ヘクス退却する。

スタックが退却する場合、スタック内のユニットがそれぞれ個別に退却を実施しなければならない。退却を行うユニットが、それぞれ別なヘクスに退却しても良い。ただしすべての退却ユニットは、元の防御ヘクスから、指定されたヘクス数だけ離れた場所で退却を終了しなければならず、可能な限り自軍マップ端（自軍マップ端はゲームの独自ルールで規定される）に向けて退却しなければならない。

9.8.2 退却の制限

自軍の陸上ユニットが存在していない限り、EZOC［8.2.2］内、ならびに敵軍事施設ヘクス［8.3.1.2］で退却を終了することはできない。進入したユニットに、掃討マーカーが置かれるようなヘクスに退却することはできない。空白の敵軍事施設ヘクスは、迂回［8.5.1.1］して退却できる。

軽歩兵のみが、橋梁のない河川ヘクスサイドを横断して退却できる。機械化と自動車化の機動性クラスを持つユニットは、道路がない限り進入禁止地形に退却できない。

ユニットあるいはスタックの最終的な退却ヘクスが EZOC 内の空白ヘクスとなってしまう場合や、地形障害により退却できない場合（空中機動ユニットのみが橋梁のない河川ヘクスサイドを横断して退却できる）、退却路が敵ユニットにより占めている場合は、元の防御ヘクスに留まる。さらに、ヘクス内でもっとも効率値の低いユニットに対し、戦闘で発生したすべてのステップロスに加えて、1 ステップロスを与える。

海兵隊ユニットが、橋頭堡または港湾から退却する場合、隣接する AMPH に退却できる。空中機動が可能なユニットは、もしあれば空中機動ポイント（もしくは固有の空中機動能力）を利用して退却を行える。ただし、通常の空中機動［8.5.4.4］により到達できる、自軍支配下の航空基地／飛行場に退却しなければならない。なお、EZOC で移動を開始することから ADF の対象になることに注意。ADF による「中止」の結果は無視される。

9.8.3 退却の失敗

退却が EZOC 内で終了する退却路しかない場合、あるいは地形や敵の存在に阻まれて退却を完了できない場合、その他の理由により退却を行えない場合は効率チェックを行う［2.3.3］。これに失敗した場合は、追加の 1 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、もっとも ER の低いユニットで効率チェックを行い、失敗した場合はステップロスを適用する。

9.8.4 退却結果の無視

大都市、高地、高地森林、山岳、高山ヘクス、あるいは都市、陣地［8.3.1.10］、橋頭堡［8.5.8.2］を含むヘクスの場合、CRT による退却結果の無視を試みることができる。これらのユニット／スタックは、スタック内でもっとも効率値が低いユニットで、効率チェック［2.3.3］を実施しなければならない。もし失敗したら、通常通り退却を実施するか、追加の 1 ステップロス［9.8.3］を受けその場に留まるかを選択できる。もし成功したら、退却を無視できる。

プレイノート: スタックに対して 1 回の判定のみ行い（1 ユニットのみの場合を含む）、結果はスタック全体に適用する。

9.8.5 EZOC を経由しての退却

EZOC［8.2］を経由して退却するユニットは ER チェック［2.3.3］を行い、これに失敗した場合は追加で 1 ステップロスを受ける。**ノート:** 自軍ユニットを含むヘクスに退却するユニットは、EZOC の及ぼす影響を無視できる。

9.8.4 防御ヘクスへの退却

味方が占めるヘクスに退却したユニットが、同じ戦闘セグメントの攻撃においてふたたび目標となる場合がある。このとき退却してきたユニットはそのヘクスでの防御に参加できず、ステップロスを割り当てることもできないが、

オーバースタックを引き起こす場合がある。加えて、戦闘結果の適用によりそのヘクスを防御していた自軍ユニットがいなくなった場合、最初に退却してきたユニットはそれぞれ効率チェック［2.3.3］を実施しなければならない。失敗したユニットは、1 ステップロスを受け、そののち戦闘結果に基づき通常通り退却を行う。

9.9 戦闘後前進

戦闘後前進は、攻撃側プレーヤーにのみ認められており、防御側のスタックが戦闘後前進することはない。防御ヘクスが戦闘の結果空白になった場合、攻撃側のユニットが生き残っていれば、攻撃に参加したユニットのうち少なくとも 1 つが（攻撃側が選択）空白となったヘクスに戦闘後前進しなければならない。

9.9.1 機械化／自動車化ユニットの前進

防御側の部隊が 2 ヘクスの退却を求められるか、あるいは除去された場合、攻撃側に機械化／自動車化ユニットが残っていれば、これらの機動性クラスを持つユニットは元の防御ヘクスを越えて、防御ヘクスに隣接した空白ヘクスへと前進できる（一時的に EZOC を無視できる［8.2］）。

この前進は、元の防御ヘクスと道路（いずれの種類も可）またはハイウェイにより接続されている場合のみ、山岳、高地、高地森林ヘクスに対して、あるいは河川を横断して実施できる。この「2 ヘクス目の前進」は嵐のターンまたは強襲上陸において、あるいは敵陣地、大都市、都市、軍事施設ヘクスに対して実施できない。また防御側ヘクスが大都市、都市、軍事施設ヘクスである場合も行えない。

9.9.2 大都市、都市、軍事施設ヘクスへの前進

防御側が大都市、都市または軍事施設ヘクス［8.3.1.2］を空けた場合、ルールにより戦闘後前進を求められるユニットと攻撃側が任意で戦闘後前進を決めたすべてのユニットは、ヘクス内で掃討マーカー［8.4］の下に置かれる

9.9.3 港湾への戦闘後前進

港湾への戦闘後前進により、その港湾に配置された海上ユニットの移動が引き起こされる。これらの海上ユニットは、ただちに適切な近海ボックス（自軍支配下か競合状態の場合）に置く。その他の場合、海岸線をたどって計算した場合にもっとも近い自軍港湾へと移動する。海岸線を辿ることができない場合、近海ボックス／海上ボックスを辿ること。これらの方法により退避できる港湾がない場合、海上ユニットをゲームターントラックの 2 ターン先の位置に置く。これらはそのターンの増援フェイズに、増援として登場する。

9.9.4 強襲上陸戦闘の前進

強襲上陸が成功した場合、これを実施したすべてのユニットが防御側ヘクスに前進しなければならない。

10.0 増援

それぞれの陣営がどれだけの増援をプレイに投入するかの詳細は、ゲームの独自ルールに記載されている。

11.0 補充

双方の陣営は、ゲームにおいて特定の数の補充ポイントを受け取る。これらのポイントはシナリオに記載されたゲームターンの増援／補充フェイズに受領される。

ポイントは国籍ごとに記載されており、同じ国家のユニットの補充または再編成のみに使用できる。ポイントは直ちに使用できるが、複数ターンにわたって蓄積することもできる。現在の補充ポイント数を示すため、ゲーム記録トラック上の補充ポイントマーカーを移動させること。補充ポイントは、マップ上のユニットが耐久力の減少により失ったステップの回復に使用できるほか、除去されたユニットの再編成にも使用できる。

11.1 ステップの回復

EZOC［8.2］にないユニットは、プレイエイドの補充／再編成表に記載された補充コストを支払うことで、このフェイズにおいて失われたステップ 1 つを回復できる。

11.2 再編成

以前に除去されたユニットを、このフェイズに 1 ステップのユニットとして再編成できる。ただし必要な補充ポイントは、ステップの回復より再編成の方が高くなる。再編成されたユニットは、自国または同盟国内のマップ上の任意の自軍支配下の町、都市、大都市、軍事施設ヘクス、あるいは自軍ユニットに隣接したヘクスに置ける。これらは、敵ユニットから 3 ヘクス以上離れた場所でなければならない。

ユニットは 1 ターンに 1 ステップのみ回復できる。そのため 2 ステップユニットを完全に再編成するには、2 ターンが必要となる。

空中機動ユニット、空挺ユニット、そして海兵隊ユニットは、いったん破壊されたら再編成できない。

12.0 勝利判定

12.1 勝利得点

双方の陣営は勝利得点表（マップを参照）に記載されている通り、特定のヘクスの占領や敵ユニットの除去により、ゲームターンにおいて勝利得点（VP）を獲得する。これらのポイントの蓄積は、ゲーム記録トラックにおいて「このターンの VP」（VPs This Turn）マーカーを動かすことで表示される。

重要: プレーヤーは敵支配下の VP ヘクスを占領するごとに VP を獲得する。つまり、ある陣営が敵の大都市首都ヘクスを占領したら 6VP を獲得し、相手プレーヤーがそれを奪還したら 4VP を得る。さらに、最初のプレーヤーが再占領したらもういちど 6VP を得る。

勝利得点トラックにおける VP 合計は、勝利判定フェイズにおいて各ターンの獲得数が追加されていく（「このターンの VP」マーカーの数値分だけ）。

12.1.2 軍事施設の破壊: いったん破壊され修復された軍事施設は、完全に修復された場合のみ再び VP 獲得の対象となる。破壊された軍事施設は、掃討や VP 獲得を含めゲームにおけるすべての効果を失う。

12.1.3 ゲーム開始前の VP: ゲーム開始前の活動（ゲーム開始前の先制攻撃など）により VP が獲得された場合、直接 VP 合計に加算し、第 1 ターンにおける「このターンの VP」には追加されない。

12.2 自動的な勝利

デザインノート: 本章のルールは、それぞれの陣営に勝利をもたらし、そして敗北を与えるために、異なる視点における相互に絡み合ったさまざまな要素を反映させ、またこれらの要素から引き出されたものだ。

もちろん、双方の陣営を何が降伏に至らせるのかということについて、確たる保証はない。だが我々は、降伏を引き起こすと予想されるさまざまな状況を、妥当な事例にまとめることができる。

また我々はゲームをより的確なものとするため、「自動的勝利」表を作成し、現実と同じような不確実性を与えることとした。なお基本的に、一方の陣営が自動的な勝利を達成するには（そして一方が降伏するには）、VP で大幅に上回っているか、あるいは敵首都を占領しなければならない。

各キャンペーンシナリオには、「自動的な勝利レベル」が記載されている。この勝利レベルは、2 人のプレーヤー間における勝利得点合計の差として表される。勝利得点の差がシナリオで規定された値に到達した場合、より多くの VP を獲得しているプレーヤーは、自動的勝利表（Automatic Victory）でダイスロールを 1 回行う。加えて、一方のプレーヤーが敵の首都ヘクスすべてを占領した場合（あるいはゲームの独自ルールで指示されたヘクス）、自動的勝利表でダイスロールを 1 回行う。VP 差と敵首都（あるいは指定ヘクス）の占領の両方を達成したプレーヤーが、そのターンにおいて自動的勝利表で 2 回のロールを実施できることに注意。

自動的勝利表でロールを実施するにあたり、プレーヤーはゲームターン記録トラックに表示されている、これまで実施されたロール回数に応じた列を使用すること。たとえば 1 回目のロールでは「1」と書かれた列を使用し、2 回目のロールでは「2」と書かれた列を使用する。結果が「勝利」（Victory）であれば、プレーヤーは相手側の無条件降伏により直ちに勝利する。

12.3 勝利レベル

それぞれのシナリオには、特定の勝利レベルを達成するために必要な勝利得点が記載されている。勝利レベルは以下の通りとなる。

- 決定的な勝利
- 実質的な勝利
- 辛勝
- 千日手（スティルメイト）

ゲームが自動的勝利により終了しなかった場合、より多くの勝利得点を獲得したプレーヤーがゲーム終了時点で勝者となる。シナリオごとにポイント差を参照し、勝利レベルを判定すること。

13.0 オプションルール

本章は、標準ゲームにおけるオプションルールを解説している。なお一部のルールは、上級ゲームにおいて別なルールと置きかえられる。

13.1 補給

より効率的なゲーム体験を提供する意図から、標準ゲームルールにおいて、兵站は故意に省かれている。ただしプレーヤーが、戦略についてちょっとした配慮をもってプレイすることを望むならば、以下のルールを取り入れて補給を判定すると良い。

13.1.1 補給フェイズ

標準ゲームの手順において、天候フェイズとイニシアティブフェイズの間に補給フェイズを挿入する。

13.1.2 補給源

自軍の大都市、都市、港湾と橋頭堡ヘクス［8.5.8.2］が補給源となる。港湾と橋頭堡は近海ボックス［7.1］が自軍支配下の場合のみ利用できる。

13.1.3 連絡線（LOC）

ユニットは補給源まで、敵ユニットや ZOC［8.2］、進入禁止地形、または敵支配下の大都市、都市、軍事施設ヘクスにより妨害されない、一連の道路ヘクスをたどることができる場合、補給下にあると見なされる。このとき、自軍ユニットは EZOC を無効化する。ヘクス地形やヘクスサイド地形に関わらず、道路に隣接するヘクスのユニットは、隣接する道路ヘクスを LOC の起点として利用できる。本ルールにおいて、橋頭堡は隣接するすべての道路と接続されていると見なす。

13.1.4 空挺／空中機動の補給

空挺移動（パラシュート降下）［8.5.3］または空中機動（空中襲撃）［8.5.4］を実施したユニットは、これらの移動を実施したターン全体において補給下にあると見なされる。そのターン以降は、通常通り補給を受けなければならない。

13.1.4 補給切れの効果

補給切れのユニットは攻撃力と移動力が半減し（端数切り捨て、最小値は 1）、効率値が 1 つ減少する（最小値は 1）。これらのユニットはエリートリアクションフェイズ、突破移動フェイズで移動できず、補給切れとなった空中機動タイプのユニットは補給を受けるまで空中機動を実施できない（ただし空中機動ポイントの消費により移動することは可能）。

補給切れのユニットは補充を受けられず、また再編成されたユニットを補給切れとなるヘクスには配置できない。

13.2 戦場の霧

戦闘の渦中において、敵の捕捉し続けることは難しいものだ。これは「戦場の霧」と呼ばれている。プレーヤーは［8.1.2］による規定を無視し、相手プレーヤーのスタックを確認することはできない。

上級ゲームルール

14.0 上級ゲームの導入

標準ゲームでは、プレイアビリティのため現代戦におけるいくつかの側面を単純化している。我々は、上級ゲームが現実的なものだと主張するつもりはないが（紙と厚紙を現実的なものとすることは、いささか難しいことだ）、現代戦がどのようなものかプレーヤーがより徹底的に検証できるよう、いくつかの主要なサブシステムを追加または改変している。ただしこれらのシステムでさえ、プレイアビリティのため抽象化や単純化せざるを得なかった。我々が本当に示したかったのは、戦闘部隊の集団だけが、双方の陣営が将来の戦争を遂行し、そして勝利するためのアセット全体を表しているわけではないということだ。

上級航空ルールは、勝利の絶対的な鍵となる戦争の一面を表している。標準ゲームでは、実際に前線に到達できた近接航空支援を、合理的に数値化して表している。しかし上級ルールでは、航空機を好きなように酷使できる。これは本来のドクトリンにおいて正しいとはいえないが、プレーヤーは航空機で現実世界と同様の戦略を実施し、（そしておそらく）同様の結果を達成できるはずだ。敵の補給線と司令設備に対する、西側連合国の航空戦力による効果は、まさしく完全な破壊をもたらすだろう。

上級航空ルールの別な側面として、陸上ユニットの探知に関するリアリズムを提供するというものがある。基本的に、航空優勢は敵の後背地において「見る」ことを可能とする。前線の奥深くで目標を探知し攻撃する能力は、もちろん米国のドクトリンにおいて重要なものだ。

上級ゲームにおける追加の補給ルールは、双方の陣営が直面する兵員の補給において、より高度な挑戦を課すものだ。双方の陣営にとって、敵の航空攻撃や特殊作戦部隊による攻撃から補給ユニットを守ることが、勝利において決定的なこととなる。

これらのシステムをすべて取り入れることで、現代戦がどのようなものなのか、より明確に見ることができるはずだ。これらシステムの相互作用、とりわけ上級航空ルールサブシステムとの相互作用は、計画の難しさをもたらすのと同時に、研究への好奇心をかき立てるものだ。我々がこのゲームを作り上げ、テストしたときと同じように、あなたがゲームのプレイを楽しむことを期待している。

15.0 上級ゲームのコンポーネント

上級ゲームでは標準ゲームのユニットとマーカーに加え、いくつかの新たな戦闘ユニットとマーカーを使用する。

15.1 上級ゲームユニットの例

15.11 上級ゲームユニットの解説

ユニット種別識別表（プレイエイドの p39）を参照のこと。

15.2 ユニット数値の解説

15.2.1 航空攻撃力

この数値は、ユニットが目標を爆弾またはスタンドオフ兵装で攻撃する能力を表している。これは、航空機が航空攻撃を実施した際に使用される。

15.2.2 戦闘支援値

この数値は、ユニットが戦闘支援任務で飛行した際の能力を表している。この数値は戦闘解決のダイスロールにおいて修正値（DRM）となる（攻撃時にはマイナス、防御時にはプラスで適用）。

15.2.3 空対空戦闘力

これは、航空機が空対空戦闘を行う能力を表しており、ユニットが他の航空機と交戦した際に使用される。

カッコのついた数字は、空対空戦闘において防御のみ実施できることを示す。

15.2.4 パイロットスキル

一般的な訓練やドクトリン、電子機器、またユニットにおけるパイロットの練度を表している。この数値は、空対空戦闘における DRM として使用される。

15.2.5 レンジ

航空ユニットの場合、S（短距離）、M（中距離）、L（長距離）、U（無制限）のいずれかとなり、ユニットが任務で飛行可能な航続距離を表す（詳細はゲームの独自ルールを参照）。HQ ユニットの場合、HQ が実施できる支援攻撃や支援提供の範囲を表している。

15.2.6 全天候能力

A と記載のある航空ユニットは、晴天以外のターンでも飛行する能力がある。

15.2.7 ステルス

全天候能力の表示に続いて「S」が記載されているユニットは、ステルス技術が用いられている。ステルスユニットは、長距離攻撃またはスタンドオフ攻撃を受けない。

15.2.8 スタンドオフ兵装

数値の後にアスタリスク（*）がついているユニットは、その攻撃にスタンドオフ兵器を使用する能力がある。航空打撃任務においてスタンドオフ能力を持つユニットは、対空射撃を無効化する。空対空戦闘においてスタンドオフ能力を持つユニットは、スタンドオフ戦闘を実施できる。

15.2.8.1 長距離兵装: 「**」のついた数値を持つ良ユニットは、先進的なエレクトロニクスやドクトリン、特別に射程の長い空対空ミサイルを運用する航空機であることを示す。これらの航空機は空対空戦闘において 3 回攻撃できる（スタンドオフ距離、長距離、ドッグファイト）。

15.2.9 ワイルド・ウィーゼル

通常の支援値や航空打撃値の代わりに「WW」と記載されたユニットは、敵防空ネットワークへの攻撃や反撃に特に秀でている。これらのユニットは敵の探知網や AAA、SAM トラックに対して攻撃を実施できる。またこれらは防空制圧ユニットとして、ワイルド・ウィーゼルや航空攻撃、戦闘支援任務につくユニットを防護できる。

15.2.10 編成 ID

［2.3.4］に加えて、これは HQ の戦闘支援や補給、ユニットの補充において重要となる。

15.2.11 補給範囲

これは自動車化タイプの移動ポイントに換算して、補給ユニットから編成下のユニットまたは HQ が補給を受けられる最大距離を表したものだ。

16.0 上級ゲームのプレイ手順

プレイエイドにより提供されるプレイ手順（SOP）には、この上級ゲームにおける補足が含まれ、また上級ゲームの特性にもとづいて作成されている。なお今後登場するゲームで陣営の名称が変わることもあるが、SOP は本質的に同じものだ。

17.0 上級海上ルール

以下のルールは標準ゲームのルールに加えて適用され、紛争地周辺の海上ボックスや近海ボックスの支配を争ううえで、航空ユニットや戦域兵器を使用するためのものだ。

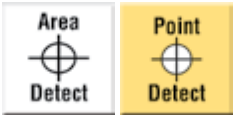
17.1 航空海上攻撃ルール

以下のルールに従い、ユニットは海上ヘクス、近海ボックス、海上ボックスの海上ユニットに対して、航空攻撃と巡航ミサイル攻撃を実施できる。

17.1.1 割り当て

航空攻撃［23.0］と巡航ミサイル攻撃［26.0］は通常、探知された［17.1.2］海上ユニットのみを目標とできる。

17.1.2 探知



海上ユニットは海上戦闘において攻撃を行った際に、自動的に個別探知（Point Detect）される。港湾内の海上ユニットは、常にエリア探知（Area Detect）されている。

その他の場合において、プレーヤーは海上ユニットの探知を以下の時点で試みられる。

1. 航空／海上フェイズの海上ユニット探知ステップにおいて。
2. 対象の海上ユニットが新たな海上ボックス、近海ボックス、海上ヘクスに進入し移動を終了した場合において。

ユニットを探知するには、ダイスを振り海上ディスプレイに記載された DRM を適用する。

結果が 0～2 であれば個別探知され、3～4 であればエリア探知される。その他の出目は探知失敗となる。ユニットに載せられているマーカーを、新たなものに置き換えること。

17.1.2.1 探知の除去

すでに探知されたユニットが新たな場所に移動し、探知に失敗した場合、マーカーを取り除く。

デザインノート: 個別探知はレーダーやソナー、目視などにより正確な目標の位置を得ていることを示している。エリア探知は、放射熱の探知などにより、敵の大まかな位置が分かっていることを示す。個別探知は攻撃時に DRM をもたらすが、BOL 方式の攻撃などを表すエリア探知では、命中の可能性はより低くなる。

17.1.3 攻撃表

海上ユニットは、攻撃表における硬化目標（Hardend Target）と見なされる。この項目と攻撃値の交わる位置を参照すること。航空ユニットは攻撃値に応じて、適切な「Naval＋番号」の項目を参照する［23.4.1.1］。

攻撃表に記載されている､海上攻撃 DRM を適用すること。攻撃の結果により、海上ユニットのマップからの退却または除去が起こりうる［27.4］。

17.1.4 海上対空射撃

海上ヘクスの海上ユニットは、通常の ADF 値［24.0］を使用するか、あるいは以下に記載されているように固有の対空値を使用できる。

近海ボックスまたは海上ボックス／海域のユニットは、以下の例外を除き、通常の手順に従う。

1. ADF 値: ADF 値はどのユニットがボックス／ゾーンに配置されているかにより決定される（ユニットが攻撃目標かどうかに関わらず）。複数の種類のユニットが存在する場合は、いずれか 1 セットの ADF 値のみを用いる。

- **a.** US CVBG - 探知: 8, SAM: 8, AAA: 3
- **b.** US/JPN SAG/AMPH - 探知: 7, SAM: 6, AAA: 2
- **c.** PRC CVBG/SAG - 探知: 6, SAM: 6, AAA: 2
- **d.** その他 - 探知: 5, SAM: 1, AAA: 1

2. 海上 AAA: これは巡航ミサイル攻撃と航空攻撃に対しては、攻撃が探知されているかどうかに関わらず、常に用いられる。ちなみにこれら攻撃に対する海上 AAA は、近接兵装システム（CIWS）を表している。攻撃を解決する前に、適切な AAA の項目を使用して通常通り判定を行うこと。ただし「X」と「A」の項目は攻撃失敗と見なす。すべての海上ユニットは CIWS の攻撃時における－1 の DRM を有している。米海軍ユニットは、巡航ミサイルに対する CIWS の攻撃において､さらに－1 の DRM を得る。スタンドオフ兵装を用いる航空攻撃に対する CIWS の射撃において、「A」と「X」の結果は航空機に影響を及ぼさないが、攻撃自体は失敗となる。

3. 早期警戒: 攻撃が海上ユニットを目標にしており､ADF 実施時に海上ユニットからの探知が「D」となった場合は、「ED」と見なす。

4. 迎撃: 海上ヘクス、港湾、近海ボックスに配置された海上ユニットに対する攻撃で、航空優勢ボックス内の任意の航空ユニットによる迎撃を行える。ただし、迎撃を行うユニットのレンジ内の場合に限られる。かい CV／CVN の準備完了ボックスに配置された海上航空ユニットは、海上ボックス／海域、近海ボックスにおける攻撃に対する迎撃を行える。迎撃に使用された海上航空ユニットは破壊、任務中止の結果を受けない。また空母の飛行済みボックスに置かれることもなく、準備完了ボックスに置かれたままとなる。

17.2 勝利得点

X の結果を与えるごとに、5VP を獲得する。

17.3 海上戦闘

同じ海上ボックスまたは近海ボックスの探知された［17.1.2］敵海上ユニットに対して、海上ユニットによる海上戦闘を実施できる。海上ヘクスに配置された海上ユニットは、探知されかつ 10 ヘクス以内にある海上ヘクス内の敵海上ユニットに対して攻撃を実施できる。この 10 ヘクスの経路が、陸上ヘクスサイドを横断することはできない。各戦闘セグメントにおいて、ユニットの戦闘支援値に応じた海上戦闘の項目を参照すること。これはあらゆる目的において（DRM と CIWS の処理など）巡航ミサイル攻撃と見なされる。

また各戦闘セグメントで実施される海上戦闘は、同時に行われると見なす。

例外: 探知されていないユニットによる攻撃は、探知された敵による攻撃が行われる前に、その結果が適用される。つまり探知されていないユニットによる攻撃は、その他すべての海上戦闘に先駆けて行われるのだ。

17.5 海上ディスプレイ

海上ディスプレイは、マップ外にあたる戦場周辺の海上ボックスを抽象化して示したものだ。これにはさまざまな基地ボックスから航空攻撃を行うにあたっての、レンジが記載されている。

デザインノート: これはすべてのゲームに付属するものではない。

17.5.1 退却と支配

退却が求められ、これにより海上ボックスまたは近海ボックスの支配が変わってしまう場合、海上ユニットは追加の 1 ヒットを受けることで現在の場所に留まることができる。

18.0 編成と HQ ユニット

ゲームにおけるほとんどの陸上戦闘ユニットは、所属編成を示すため、兵科記号が色分けされている［15.2.10］。これは、従属関係を判定するうえで重要なものだ。

HQ はゲームにおいてもっとも重要なユニットだ。HQ は固有の戦闘支援能力を持ち、所属するユニットの再編成と補充を可能にする［27.9.3］。HQ とその能力の喪失は、軍の編成に致命的な一撃を与えるだろう。

18.1 従属

ゲームにおけるすべての陸上ユニットは、以下のように特定の「上位の」HQ ユニットに従属する。

1. 色分けされた兵科シンボルを持つすべてのユニットは、同じ色の HQ に従属する。
2. 白地の兵科シンボルを持つすべてのユニット、また所属編制が記載されていないユニットは、自国の任意の HQ に従属できる。

従属関係は、戦闘におけるコラムシフトや補給の判定において重要となる。

18.2 HQ の戦闘能力

それぞれの HQ は、工兵や偵察アセット、電子戦ユニット、組織的な砲兵戦力、あるいは一部の陣営においては偵察と攻撃能力を備えた無人航空機（UAV）などの、戦闘支援エレメントを含んでいると見なされる。これらのアセットの戦闘能力は、HQ 支援攻撃能力または戦闘における HQ の戦闘力サポートとして表現されている。

HQ は、ゲームターンごとに 2 回の戦闘能力を使用できる。ただしこれらの能力は、打撃フェイズと戦闘セグメントにおいて、それぞれ 1 回ずつ使用できる（つまり戦闘セグメントにおいて 2 回の戦闘を支援することはできない）。

HQ ユニットが戦闘能力を支援攻撃か戦闘へのコラムシフトボーナスに使用するごとに、識別のため HQ を 90 度回転させること（攻撃ヘリコプターと同様に）。180 度回転した HQ は戦闘能力を 2 回使用しており、そのゲームターンにおいてこれ以上の支援攻撃やサポートの提供を実施できない。

HQ の戦闘能力は、敵の特殊作戦部隊による襲撃や打撃マーカー［27.3］の配置により、減少する場合がある。HQ が打撃を被るごとに、ゲームターンの残り期間にちおいて、1 回分の戦闘能力を失う。

各ゲームターンの再編成フェイズにおいて、それぞれの状態に基づき、HQ ユニットは元の向きに戻される（SOP を参照）。

18.2.1 戦闘力サポート

サポートが提供された場合、HQ のレンジに等しい値を戦闘力に加算する。なお HQ が減少戦力であっても、サポート能力は影響を受けない。

例: DPRK の 5-5-8 機械化歩兵旅団が USMC の 1-1-4 大隊を攻撃する。初期戦闘比は 5:1 だが、双方の陣営はそれぞれレンジ内にある支援値「4」HQ のサポートを使用し、戦闘比は 9:5 となった。これは最終的に 1.5:1 となる。

攻撃においてコラムシフトを得るためには、攻撃目標のヘクスがコラムシフトを提供する HQ のレンジ内に入っていなければならず、かつ少なくとも 1 つの従属ユニットが戦闘に参加していなければならない。

例外: 最高司令部は、戦闘力サポートを提供しない。

18.2.2 HQ 支援攻撃

HQ 支援攻撃は、HQ のレンジ内にある探知された［21.0］ユニット、HQ、MSU に対して実施できる。支援攻撃のレンジは、HQ のカウンターに記載されている。

HQ 支援攻撃は、上級打撃表における適切な項目で解決される。攻撃を実施する HQ がステップロスを受けている場合、支援攻撃に＋1 の DRM を適用すること。

同じフェイズにおいて、HQ が複数回の支援攻撃を行うことはできない。

18.2.3 対空防御 DRM

HQ は、自身から 2 ヘクス以内に着陸するユニット、または 2 ヘクス以内で任務を実施するユニットへの対空防御射撃に－1 の DRM を提供する。この ADF 能力は、特定のゲームターンにおいて何回でも使用でき、HQ の戦闘能力にカウントされない。

18.2.4 化学兵器（CW）による支援

最高司令部を除く補給下にある HQ ユニットは、孤立していない従属ユニットが参加する戦闘に、化学兵器マーカーを配置できる。マーカーを配置するためには、攻撃目標へ

クスが HQ のレンジ内に入っており、化学兵器ポイントが残っていなければならない。特定のターンにおいて使用できる CW（化学兵器）のポイント数は、ゲームの独自ルールに記載されている。いったん配置されたマーカーは、ターン終了時に除去されるまで効果を発揮する。一般的に、化学兵器支援マーカーは目標ヘクスのユニットの効率値を 3 低下させる（すべての防御ユニットが米国ユニットの場合は 2 低下する）。

18.2.5 HQ 能力の制限

HQ の戦闘能力は、HQ が海上ヘクスにある場合（AMPH に収容されているなど）、近海ボックスや海上ボックスにある場合には使用できない。

18.3 最高司令部

通常、双方の陣営はゲームにおけるすべてのユニットを従属させる最高司令部を有している。

18.3.1 戦闘支援能力

最高司令部は、戦闘力サポートの提供と CW（化学兵器）による支援を除き、他の HQ と同様の戦闘支援能力を有する。加えて、カウンターに記載されているように、HQ 支援攻撃において広範囲なレンジを有する（地対地ミサイルを表している）。

18.4 ステップロス

ステップロスした HQ は、HQ 支援攻撃に＋1 の DRM を受ける。

補給下にある孤立していない HQ は、各ゲームターンの増援または補充フェイズにおいて、1 ステップを回復できる。他の陸上ユニットと異なり、ステップの回復には補給ポイントを消費する。標準／上級プレイエイドの補充／再編成表を参照のこと。

18.5 除去

HQ は、他のユニットと同様にすべてのステップが破壊されたら除去される。ただし各ターンの増援または補充フェイズに 2 補給ポイント［19.5］（最高司令部は 5 ポイント）と 1 補充ポイントを支払うことで、HQ を再編成できる。再編成された HQ は続くターンにおいて戦闘能力 1 回分を失うため、これを示すため 90 度回転させる。再編成された HQ は完全戦力で、以下の優先度に基づきマップ上に配置される。

1. 友好国内で、かつ補給下にあり孤立していない従属ユニットの 4 ヘクス以内。
2. 最高司令部と同じヘクス、またはその隣接ヘクス。
3. 自軍の大都市または都市ヘクス。

すべての状況において HQ を EZOC、補給切れまたは孤立状態となるヘクスに配置することはできない。

19.0 補給

デザインノート: 陸上ユニットが最大の効果を発揮するには、補給下でなければならない。これは豆と弾（食料と弾薬）と同様にスペアパーツ、衣服、郵便など部隊が完全に機能するために必要なすべてが安定的に供給されていることを示す。

これらのルールは、標準ゲームの補給オプションルールに取って代わるものである。補給はイニシアティブターンのプレイ手順において 2 回判定され、競合ターンにおいて 1 回判定される。

19.1 補給源

双方の陣営は大都市ヘクス、補給廠、機動補給ユニット（MSU）、橋頭堡の 4 つの補給源を利用できる。

それぞれの補給源には、HQ と陸上ユニットを補給できる範囲が設定されている。補給範囲は以下の通り（自動車化タイプの移動ポイントで記載）。

機動補給ユニット（MSU）	4MP
橋頭堡	4MP
大都市ヘクス（友好国内のもの）	6MP
補給廠	8MP

友好国内の大都市ヘクスは、敵支配マーカーが置かれていない場合に限り、ゲームを通じて補給源として機能する。敵支配マーカーが置かれたヘクスは、自軍部隊により奪還されるまで、補給源としての機能を失う。

橋頭堡カウンターは、所有プレーヤーが橋頭堡の設置された海域の近海ボックスを支配している場合に限り（競合状態は不可）、補給源として機能する。また嵐のターンも、補給源として機能しない。補給状況を示すため、橋頭堡カウンターの適切な面を使用すること。

19.2 連絡線（LOC）

ユニット（HQ を含む）が補給下となるためには、各ゲー

ムターンの補給フェイズにおいて、補給源か上位の HQ（自身も補給下にあること）まで、敵ユニットや EZOC、進入禁止地形、または敵支配下の大都市、都市、軍事施設ヘクスにより妨害されない、一連のヘクスをたどることができる場合（補給源の補給範囲内、HQ の場合は 4 MP 以内にあること）、補給下にあると見なされる。このとき、自軍ユニットは EZOC を無効化する。この連絡線を HQ または補給源まで引くにあたり、あたかも自動車化タイプのユニットが移動するかのように移動力を計算すること。

空挺降下［8.5.3］／空中機動［8.5.4］／強襲上陸［8.5.8］を実施したユニットが、これらの実施時に補給下だった場合、ターンの残り期間において補給下と見なされる。

MSU が他のユニットに補給を提供するには、自身が補給廠または大都市ヘクスのいずれかの補給下になければならない。

戦闘ユニットは、移動コストに関わらず隣接する補給源または補給下の HQ まで連絡線を引くことができる。徒歩ユニットはこの方法による補給を必ず実施できるが、自動車化／機械化ユニットは移動が地形により阻まれない限り可能となる。

19.3 補給ポイント

各シナリオでは、双方の陣営がゲームの開始時に受け取る補給ポイント（SP）数が指定されている。プレーヤーは残り SP 数を記録するため、補給ポイント（Supply Points）マーカーをゲーム記録トラック上に配置すること。プレーヤーは SP を消費することで MSU の作成と MSU から補給廠への転換［19.4］、緊急補給の実施［19.6］、HQ ユニットの再編成［18.4］、破壊された軍事施設の再建［27.9.1］、航空防御トラックの修復［27.9.2］、航空ユニットの補充［27.9.3.1］を行える。

いったんプレーヤーの SP がゼロになったら、さらなる SP を受領するまで、いかなる目的においても SP を消費することはできない。

SP はシナリオに記載されていれば、ゲームを通じて一定数が補充される。また、補給廠や MSU を SP に転換することもできる。補給ポイントは敵補給廠や MSU の除去によっても獲得できる［19.4.］。

19.4 補給廠と MSU

双方の陣営は、シナリオに規定された一定数の補給廠でゲームを開始する。補給廠は自国内の、プレーヤーが望む場所に配置できる。機動補給ユニットは、ゲーム開始時にマップ上に置かれない。これらはターン中に SP で「購入」するか、または補給廠から「作成」される。

各ターンの第 1 補給フェイズにおいて、プレーヤーは MSU を作成するため SP を消費できる。1 つの MSU を作成するコストは 1SP となっている。

作成されたユニットは補給廠の上、または自国内の自軍大都市ヘクスに置かれる。これらは移動力を有しており、また自軍移動セグメントにおいて通常通り移動できる（自動車化タイプの移動コストを消費する）。これらは他のユニットと同様に、海上輸送により輸送することができる。

MSU はまた補給廠を除去することでも作成できる。補給フェイズにおいて、補給廠 1 つを除去することで、MSU 2 つを作成できる。新たなユニットは、元の補給廠があったヘクスに配置され、そののち通常通り移動できる。この手順に SP の消費は必要ない。

2SP を消費することで、MSU を補給廠に転換できる。これを実施するには、MSU をその場で裏返して補給廠の面とし、ゲーム記録トラック上の SP を 2 つ分減少させること。ただし転換が実施されるヘクス自体が、補給廠または大都市の補給源から補給を受けている必要がある。

またプレーヤーは、望むならば補給廠または MSU を SP に転換できる（これは HQ ユニットを喪失し、補給ポイントが残されていない場合などに必要となる）。

プレーヤーは 4SP を消費することで、補給廠を作成できる。新たな補給廠は、他の補給廠または大都市の補給下にあるヘクスに作成される。

いずれのプレーヤーも提供されているカウンター数を上回る補給ユニットを利用できない。カウンター数は、絶対的な制限となる。なお、いかなる理由により除去された補給廠／MSU であっても再建できる。

19.4.1 戦闘

単独の、あるいはスタックしている補給廠／MSU は、他

のユニットと同様に攻撃の対象となる。これらは、ヘクス内にステップロスを受けられるユニットが他にいない場合に限り、ステップロスを適用できる。MSU は戦闘結果で求められた場合に退却できるが、EZOC への退却を余儀なくされた場合は除去される。退却の結果を被った補給廠は除去される。

補給廠と MSU が地上戦闘で除去された場合、除去したプレーヤーの記録トラックにおける補給ポイント合計へ、直ちに 1 補給ポイントが加算される。

19.5 補給切れの効果

補給切れ（OoS）のユニットは攻撃力と移動力が半減し（端数切り捨て、最小値は 1）、効率値が 1 つ減少する（最小値は 1）。

補給切れとなったユニットはエリートリアクション、突破移動セグメントで移動できない。

補給切れとなった空中機動タイプのユニットは補給を受けるまで空中機動を実施できない（ただし空中機動ポイントの消費により移動することは可能）。

補給切れとなった HQ は戦闘能力を持たず（180 度回転させておくこと）、対空防御射撃に DRM を提供しない。

補給切れのユニットは、緊急補給により補給を受けても、補充を受領できない。

19.6 緊急補給

各ゲームターンの緊急補給フェイズにおいて、プレーヤーは SP を消費して陸上ユニットの補給を試みることができる。またプレーヤーは、このフェイズにおいて補給廠と MSU を SP に転換できる。なおマーカーの数が、配置できる上限数となる。プレーヤーはこのフェイズにおいて 3SP までを使用でき、1 ポイントの割り当てごとに 1 ユニットの補給を行うか、あるいは 3 ポイントの割り当てで HQ ユニット 1 つの補給を行える。緊急補給を実施した場合、補給ポイントを減らし（ユニットごとに 1 ポイント、または HQ ならば 3 ポイント）、緊急補給表（Emergency Resupply Table）でロールを行うこと。プレーヤーは、このフェイズで補給廠と MSU を SP に転換できる。結果が「補給」（Supply）であれば、緊急補給カウンターをユニットに置く。HQ の補給に成功したら、HQ は従属下のユニットすべてを通常通り補給できる。それ以外の結果であれば、補給切れのまま留まる。いずれの場合も SP は消費される。1 回の緊急補給フェイズにおいて、特定のユニットまたは HQ はそれぞれ 1 回だけ緊急補給を試みることができる。緊急補給の効果はターンを通して継続する。マーカーは、SOP における適切な手順で取り除かれる。

補給廠または MSU を SP に転換したら、マップからこれらを取り除き、1SP（MSU の場合）あるいは 2SP（補給廠の場合）をゲーム記録トラック上の合計に加えること。

19.7 孤立

ゲームにおいて、「孤立」と「補給切れ」の意味は同じではない。補給切れは、ユニットが戦闘の実施に十分な食料や弾薬を受領できないことを意味するが、孤立したユニットは命令体系が遮断されているか、敵ユニットに完全に包囲されていることを表す。

19.7.1 孤立の判定

各ゲームターンの孤立／降伏フェイズにおいて、双方のプレーヤーはユニットが孤立しているかどうかを判定する。孤立しているユニットの上に「孤立」（Isolated）マーカーを置くこと。

自軍最高司令部または補給源に対し、敵ユニットや ZOC の妨害を受けずに一連の陸上ヘクスの線（長さは無制限）を辿ることができないユニットは、孤立ユニットとなる。このとき、自軍ユニットは EZOC を無効化する。GSR により孤立の条件が変更される場合がある。

緊急補給マーカーを置かれているユニットは、孤立状態とならない。

例外: 空挺、空中機動、海兵隊ユニットはこれらが空挺降下／空中機動／強襲上陸を実施したターンにおいて、孤立状態とならない。

19.7.2 孤立の効果

孤立したユニットは、攻撃力と防御力、移動力が半分となる（端数切り捨て、最長値は 1）。打撃マーカー［27.3］の効果は半減する前に評価される。孤立かつ補給切れのユニットは、すべての効果が適用されるが、半減処理は 1 回のみ行われる。孤立した HQ は戦闘能力を使用できず（180 度回転させること）、対空防御射撃も修正しない。孤立し

たユニットは補充を受領できない。また孤立したユニットは、降伏の対象となる（下記参照）。

19.7.3 孤立からの回復

孤立の効果は、少なくとも 1 ゲームターン継続する。各ターンの孤立／降伏フェイズの最初のステップにおいて、双方のプレーヤーは孤立状態から脱したユニットの孤立マーカーを取り除くこと。

19.7.4 降伏

各ゲームターンの孤立／降伏フェイズにおいて、双方のプレーヤーは孤立状態のユニットが降伏するかどうか判定する。

このターンに孤立したユニットを含め、それぞれの孤立ユニットが降伏するかどうか効率チェック［2.3.3］を行うこと。

チェックに失敗したユニットは直ちに降伏し、永久にゲームから除去される。またユニットの除去の 2 倍の VP を与える。降伏したユニットは再編成できない。

20.0 特殊作戦部隊

デザインノート: ほとんどの国家は、多数の有能な特殊作戦部隊を擁している。これら部隊は特定の任務のため高度に訓練され、通常は敵戦線の背後における捜索任務を実施する。近年のイラクやアフガニスタンにおける作戦で見たように、彼らは現代の戦闘において違法な、そして重要な補助部隊となっている。

20.1 任務割り当てと目標

20.1.1 特殊作戦部隊任務マーカー

双方の陣営は、シナリオセットアップに記載された数の特殊作戦部隊（SOF）任務マーカーを受け取る。また特定のゲームターンにおいて、増援スケジュールの指定により新たなマーカーを受け取ることもある。各ゲームターンの SOF フェイズにおいてプレイ手順に従い、プレーヤーは SOF マーカーを任務に割り当て（所有するマーカーの数を上限とする）、その任務を解決する。

20.1.2 割り当ての手順

SOF マーカーをマップ上の適切な敵目標に載せることで、任務の割り当てを行う。なお、プレーヤーは特定の任務を解決する前にすべての任務を割り当てなければならない。探知が成功することに望みをかけて、偵察任務とそれに続く襲撃任務を割り当てても良い。ただし最初の偵察に失敗した場合、2 番目のマーカーでロールを行うことはできない（生還ロールは実施すること）。

20.1.3 適切な任務目標

1. マップ上の敵飛行場と軍事施設は、SOF による「襲撃」任務の対象となる。
2. 探知された［21.0］敵 HQ、補給廠、MSU は SOF による「襲撃」任務の対象となる。
3. 敵の探知トラックと SAM トラックは SOF による「探知トラック襲撃」任務の対象となる。
4. 敵飛行場と軍事施設、また探知された敵ユニットは SOF による「目標指示」任務の対象となる。
5. 飛行場／航空基地のない都市／大都市ヘクスに配置された、 探知された攻撃ヘリコプターは SOF による「襲撃」任務の対象となる。
6. 探知された敵ユニットは、SOF による「偵察」任務の対象となる。
7. 一部のヘクスは、SOF による「襲撃」任務の対象となる。
8. 陸上で運用される戦域兵器（GSR に記載される）は SOF による「襲撃」任務の対象となる。

20.2 任務の種類

20.2.1 襲撃

この任務に割り当てられた SOF マーカーは、以下のいずれか 1 つを目標とできる（同一ヘクスの複数のユニット／軍事施設を攻撃したい場合は、複数の襲撃を割り当てられる）。

- 探知された敵 HQ、補給廠、MSU。
- 攻撃ヘリコプター、飛行場、軍事施設。
- 山岳、高山、大都市、高地、高地森林、平地森林、荒地森林ヘクスを、妨害工作［23.4.4］の対象とできる。
- 敵の探知／SAM トラック。
- 敵の戦域兵器。

同じターンにおいて、1 つのヘクス／敵ユニット／軍事施設は 1 回のみ襲撃できる。

襲撃は SOF CRT でロールを行うことで解決される。ヘク

スにおける地形タイプと、攻撃対象となるユニット／軍事施設／ヘクスを参照して「襲撃」（Raid）欄でロールを行い、結果を適用すること。「打撃 1」（Strike1）、「打撃 2」（Strike2）、「ステップロス」（Step Loss）は、いずれも成功となる。任務が成功したら、直ちに打撃マーカーを配置するか、あるいは攻撃されたユニットを、襲撃結果の通りステップロスさせること。襲撃の目標が飛行場または航空基地であり、襲撃の結果として打撃ダメージが発生した場合、二次被害のダイスロールを行う。目標が攻撃ヘリコプターの場合、これに対する成功はすべてユニットのステップロスをもたらす。

20.2.1.1 敵 ADF トラックへの襲撃: プレーヤーは、襲撃任務を ADF トラック上の敵探知／SAM マーカーへと割り当てることができる。他の任務の目標と異なり、探知トラックは 1 ターンに複数回の攻撃を実施できる（割り当てられた SOF マーカーごとに 1 回の任務を実施できる）。

攻撃を解決するには、任務ごとに 1 回、SOF CRT の「探知／SAM／戦域兵器への攻撃」欄でロールを行い、表の結果を適用する。

20.2.1.2 敵戦域兵器への襲撃: ADF トラックと同様に、巡航ミサイルや SCUD マーカーなど、戦域兵器ポイントへの攻撃は 1 ターンに複数回の攻撃を実施できる（割り当てられた SOF マーカーごとに 1 回の任務を実施できる）。

攻撃を解決するには、任務ごとに 1 回、SOF CRT の「探知／SAM／戦域兵器への攻撃」欄でロールを行い、表の結果を適用する。

20.2.2 偵察

双方のプレーヤーは、SOF マーカーを偵察任務に割り当てることができる。偵察任務は、未探知の敵陸上ユニット、補給ユニット、また HQ に割り当てることができる。同じターンにおいて、敵ユニットごとに 1 回の偵察任務を試みることができる。

任務を実施するには、SOF CRT の「偵察」（Recon）欄でロールを行い、ヘクスの地形と偵察対象となるユニットに応じて結果を参照する。「D」は、任務の成功を意味する。探知マーカーを敵ユニットに配置すること。

偵察任務で探知されたユニットに対し、同じフェイズで襲撃または目標指示任務を行うことができる。ただしすべての SOF 任務は、任務が解決される前に宣言されなければならない。なお任務を解決する順序は、所有プレーヤーが任意に指定できる。

20.2.3 目標指示

プレーヤーは SOF マーカーを「目標指示」のため、探知されたユニットまたは軍事施設に使用できる。目標指示任務の成功により、ターンの残り期間における目標指示されたユニットまたは軍事施設に対する攻撃任務において、目標指示を実施したプレーヤーに有利な DRM を提供する。

目標指示任務を解決するには、SOF CRT の「目標指示」（Targeting）欄でロールを行い、結果を参照する。「T」の結果はユニットが目標指示されたことを示す。

ユニットが目標指示されたら、ゲームの独自ルールにおける指示に基づき、「目標 1」（Target –1）マーカーまたは「目標 2」（Target –2）マーカーをユニットに載せる。

目標指示マーカーはユニットと共に移動し、再編成フェイズにおいて除去される。

20.3 特殊作戦部隊の生還

それぞれの SOF 任務が解決された後、直ちに「SOF サバイバル表」（Special Operation Force Survival Table）で任務を実施した SOF マーカーの生還ロールを行う。すべての修正値を適用して表でダイスをロールし、結果を参照すること。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に置かれ、後に増援として利用できる。カウンターが除去されなかった場合、再編成フェイズで利用可能ボックスに置かれるまで、使用済みボックスに置かれる。

デザインノート: 米国は潜在的に、生存性に関して大きなアドバンテージを有している。これは高度に訓練された部隊でなくとも備えている、航空侵攻能力の優越や回収能力を表している。

20.4 増援

それぞれの陣営は、増援として追加の SOF マーカーを受け取る。これはまだプレイに登場していないカウンター、またはゲーム情報ディスプレイの除去ボックスのいずれかより取得できる。ただしプレーヤーは、あらかじめ用意されたマーカー数より多くのマーカーを利用することは

できない。これにより取得できない増援は失われる。

21.0 探知

上級ゲームにおいて、陸上目標は攻撃任務で（巡航ミサイル攻撃、HQ 支援攻撃、ヘリ攻撃、航空攻撃）の対象とする前に探知しなければならない。

敵ユニットは、以下の 4 つの方法で探知できる。

1. 自動探知。
2. 航空優勢レベルに応じた航空偵察（HQ と補給廠を除くすべての陸上ユニットが対象）。
3. 電子偵察（最高司令部を除く HQ ユニットが対象）。
4. 特殊作戦部隊の偵察任務による探知（すべてのユニットが対象）。

21.1 自動探知

以下の目標は、打撃任務において常に「探知」されていると見なされる。

1. すべての軍事施設。
2. 自軍陸上ユニットに隣接している、すべての敵陸上ユニット。

21.2 航空偵察

それぞれターンにおいて、航空優勢レベル［22.6］に応じて航空偵察のレンジが規定される。自軍航空基地または飛行場からのレンジ内に敵ユニットが配置されており、平地、荒地、沼地、またはいずれかの道路が通っているヘクス、オーバースタックされたヘクスならば、自動的に探知される。これは、米軍の JSTARS プラットフォームなどの戦域偵察アセットや戦術偵察能力、UAV などを表している。HQ と補給廠は、航空偵察では探知されない。

ノート：道路やハイウェイ上になく、平地森林や荒地森林、高地、高地森林、大都市、山岳、高山ヘクスにいる部隊は航空偵察により自動的に探知されない。

21.2.1 探知距離

マップに記載されている航空優勢表には、航空優勢のレベルとそれに応じた探知レンジが示されている。

打撃 2 のマーカーを置かれているか破壊された飛行場／航空基地は探知を行えない。

自動的に探知されたユニット、または航空偵察により探知されたユニットに探知マーカーを置かないこと。

これらの探知は、ターンにおいて探知が継続する特定ユニットに対する探知とは異なり、特定の期間における探知範囲を表している。

21.3 電子偵察

デザインノート：これは双方の陣営による、電子装置を駆使して相手側の HQ を探知しようとする試みを表したものだ。一部の国家は高度なエレクトロニクスと先進的な電子戦能力により、戦場における大きな優位を確保している。

各ゲームターンの電子偵察フェイズにおいて、プレーヤーは電子偵察表（Electronic Detection Table）で敵 HQ ユニットの位置特定を試みることができる。最高司令部は、電子偵察の目標とすることができない。電子偵察を試みることができる回数は、ゲーム独自ルールにより国家ごとに決められている。

試みを行うごとに目標を指定し、電子偵察表の適切な欄でロールして解決すること。なお特定の目標の探知を、1 回のフェイズで複数回試みることができる。「D」の結果は、目標 HQ が探知されたことを表している。探知マーカーを、すべての探知された目標に配置する。

21.3.1 天候の影響

嵐は、それぞれの国家の試行回数を 1 つ減少させる。たとえば米国が介在する連合に 4 つの試行回数が与えられる場合、これは 2 回に減少する。

21.4 特殊作戦部隊による偵察［20.2.2］

SOF 偵察は、任意の敵ユニットの探知に使用できる。これは味方戦闘ユニットが隣接することなく、敵最高司令部あるいは補給廠を探知する唯一の方法となる。

21.5 海上の探知

［17.1.2］を参照。

22.0 航空戦力

デザインノート：このゲームにおける航空戦は、タフな人に向けたものだ。これはプレイに必要な時間を著しく増加させるが、同時に交戦国が将来の戦争をどのように戦い、戦闘結果に影響を与えるため航空戦力をどう使用するかの、より正確な視点を提供するものでもある。

上級ルールでは、カウンターとして提供された航空ユニッ

トを用いる。

重要: 標準ゲームの、航空ポイントと対空防御射撃に関するすべてのルールを無視すること。代わりに、以下のルールを使用する。

22.1 航空ユニットの駐屯

駐屯ボックスの位置は、レンジの判定に重要だ。また自軍航空基地や飛行場が損傷、破壊、占領されることで、航空ユニットが破壊される場合がある。

22.1.1 航空ディスプレイ

航空ディスプレイは、上級航空ゲームの焦点である。すべての航空ユニットは、作戦エリア内の基地を表す、ディスプレイ上のボックスに駐屯する。小さなボックスは周辺海域または近海ボックスの艦載機を表している。

22.1.2 駐屯の制約

航空ユニットの駐屯基地は、ゲーム独自ルールで制限される場合がある。

22.1.3 駐屯ボックス

航空ディスプレイのボックスは、準備完了と飛行実施、任務中止のエリアに分かれる。また、「回復」エリアが記載されている場合もある。

その時点において任務で飛行していないユニットは、常にいずれかのボックスに置かれる。準備完了ボックスのユニットのみが、任務を実施できる。任務中止ボックスまたは回復ボックスのユニットは任務を実施できず、再編成フェイズにおいてメンテナンスロール（各ボックスに記載されている）に成功することで、準備完了ボックスへ移動させることができる。ダイスロールに失敗したユニットは、続くターンを飛行実施ボックスで過ごす。ボックス内のユニットは、敵の攻撃任務や襲撃の結果として損害を受けることがある。

22.2 航空機の数値、天候と任務適正

それぞれの航空ユニットには、いくつかの数値が記載されている。これらの解説は[15.2]を参照のこと。

1 以上の戦闘力を持たない航空ユニットは、任務で飛行できない。戦闘力は、天候により以下のように修正を受ける。

22.2.1 航空ユニット戦闘力における天候の影響

悪天候は航空ユニットの戦闘力を以下のように低下させる。

22.2.1.1 曇り: カウンターの左上に「A」（全天候能力を表す）と記載されたすべてのユニットは、曇りのターンにおいて通常通り飛行できる。「A」の記載がないユニットは、戦闘力が半分（端数切り捨て）となる。これにより、ユニットの一部の戦闘力がゼロとなる場合がある（たとえば元の戦闘力が 1 の場合）。これにより、その戦闘力を使用する任務では飛行できなくなる。たとえばすべての戦闘力が 1 未満となるなど、明らかに任務で飛行できないユニットは、任務で飛行できないことを示すため飛行実施ボックスに移動させること。

22.2.1.2 嵐: 「A」と記載されたユニットは、3 つすべての戦闘力が半分（端数切り捨て）となる。「A」の記載がないユニットは、嵐のターンに飛行できない。準備完了ボックスの航空ユニットが嵐により飛行を禁止された場合（天候によりすべての戦闘力がゼロとなるなどの理由で）、天候フェイズにおいて準備完了ボックスから飛行実施ボックスに移動させること。

22.2.2 空母航空団の任務

空母に搭載された航空ユニットは、レンジと所属 CV ユニットの現在の位置によっては、特定の任務に飛行できない。ゲーム独自ルールには、レンジへの影響と空母航空団の構成の詳細が記載されている。

22.3 航続距離

各航空機のレンジ（カウンターの右上に記載されている S＝短距離、M＝中距離、L＝長距離）により、航空ユニットがどれだけの距離を飛行できるか（あるいはどの位置から飛行できるか）が判定される。レンジごとの移動距離は、ゲーム独自ルールに記載されている。

22.4 航空ディスプレイにおける移動

ゲームの開始時において、すべての初期配置航空ユニットは、航空ディスプレイにおけるいずれかの準備完了ボックスに置かれる。

航空／海上フェイズにおいて、プレーヤーは適切な航空ユニットを準備完了ボックスから航空優勢ボックスへと移動させることができる。航空優勢戦闘（またはそのターンにおける戦闘）において「任務中止」となったユニットは、直ちに所属国家（あるいは空母）の任務中止ボックスに置

かれる。

航空優勢戦闘の解決後に航空優勢ボックスに残っているユニットのみが、そのゲームターンにおいて護衛任務と迎撃任務に就くことができる。これらの任務で飛行させるユニットは、航空優勢ボックスから取り除き、マップ上の任務目標に配置すること。任務が中止されずに完了したら、所属国家（または空母）の飛行実施または回復ボックスに置く。

空母に搭載されたユニットは、所属する CV や CVN と共に移動しなければならない。空母が海域を変更した場合、空母航空団も適切な海域の空母ボックスに移動させること。これらユニットは、元の海域において占めていたものと、同じ種類のボックスに移動する。

各ゲームターンの再編成フェイズにおいて、飛行完了ボックスに置かれたすべてのユニットを、同じ基地の準備完了ボックスに移動させる。任務中止ボックスに置かれたユニットは、次のゲームターンにおいて任務で飛行できるかどうか判定するため、それぞれメンテナンスチェックを実施しなければならない。これらユニットごとにダイスを 1 個ロールすること。結果が、その基地の任務中止ボックスに記載された成功値（「Ready」）の範囲内であれば、ユニットを準備完了ボックスに移動させる。範囲内になければ、ユニットを飛行実施ボックスに移動させる。

各ゲームターンの再編成／補充フェイズにおいて、いずれかの陣営が増援として航空ユニットを受け取る場合がある。増援を受領したら、ゲーム独自ルールに従い配置すること。

22.5 航空優勢と航空戦闘

上級ゲームにおいて、航空優勢レベルは航空／海上フェイズの航空優勢戦闘によって判定される。また、ゲームターンにおけるそれぞれの陣営の航空偵察能力は、航空優勢レベルにより決定される。

22.6 航空優勢

航空優勢レベルは、航空優勢戦闘の終了時点で航空ディスプレイ上の航空優勢ボックスに残されている自軍と敵航空機の比率で判定される。マップ上の航空優勢ディスプレイを参照すること。一方の陣営が航空優勢ボックスにユニットを有していない場合も、航空優勢の判定においては 1 ユニットを有しているものと見なして計算を行う。

22.6.1 航空優勢ユニットの割り当て

各ゲームターンにおける航空／海上フェイズの航空優勢出撃ステップにおいて、双方のプレーヤーは打撃マーカーが置かれた航空基地／飛行場の数を確認すること。そののち、これら航空基地／飛行場を有するプレーヤーはその数の半数（端数切り捨て、最小値は 1）に相当する航空機を、該当する駐屯ボックスの飛行実施ボックスへ移動させなければならない。

次に双方のプレーヤーは、前のターンで占領／破壊された航空基地／飛行場の数と、このターンのイニシアティブ特殊作戦部隊フェイズ（もし実施されていれば）で破壊された航空基地／飛行場の数を確認する。記録トラック上で、この数値を表示するためのマーカーが用意されていることに注意。相手プレーヤーはその数の半分（端数切り捨て、最小値は 1）に相当する航空機を、該当する駐屯ボックスの飛行実施ボックスへ移動させる。

そののち、双方のプレーヤーは最低でも 1 の空対空戦闘力を持つ（天候による修正を受けた後に）、任意の数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へと配置する。AWACS アドバンテージが 1 以上あるプレーヤーは、後から配置できる。AWACS アドバンテージがゼロの場合、双方のプレーヤーが同時に配置する。

22.6.2 航空優勢戦闘の概略

ユニットが配置されたら、航空優勢戦闘が発生する。これは、以下の手順で実施される。

1. AWACS アドバンテージレベルを確認する（マップ上に示されている）。アドバンテージを有する側がレベル数に等しい戦闘の組み合わせを選択し、そののち相手側が 1 つ選択する。AWACS アドバンテージがゼロの場合は、イニシアティブプレーヤーから先に交互に 1 つずつ組み合わせを選択する。
2. すべての組み合わせを選択した後で、一方の陣営に組み合わせから漏れたユニットが残っている場合、所有プレーヤーは以下より選択を行う。
   - 任意の敵ユニットと交戦する（つまり 2 つの航空ユニットが共同して敵ユニットにあたることとなる）。

・戦闘を回避する。余ったユニットは自動的に航空優勢戦闘を生き残り、戦闘後も航空優勢ボックスに留まる。

3. ［22.6.3］に従い、航空戦闘を解決する。

4. 航空優勢戦闘を生き残ったすべてのユニットと戦闘を回避した余剰ユニットを、航空優勢ボックスに置いておく。

5. 航空優勢ボックスに残った、双方の陣営の航空ユニット数の比率により、このターンの航空優勢レベルを判定する。

6. 一方の陣営が「航空支配」を獲得した場合、航空優勢レベルを有利な方向に 2 段階移動させる。また「航空優勢」を獲得した場合は、1 段階移動させる。

航空優勢による修正の例: PRC が AWACS アドバンテージ 1 を得ている状態で、連合が航空優勢を獲得した場合、AWACS アドバンテージマーカーはゼロに修正される。

22.6.3 航空戦闘

航空戦闘は以下の手順で解決される。

・**長距離戦闘:** 長距離センサーと 30～100 マイルで交戦できる兵装を備えた航空機にとって、戦闘で最初に実施されるステージとなる。空対空戦闘力に「**」のついたユニットが、長距離戦闘において攻撃できる。すべての長距離戦闘は同時に実施される。

・**スタンドオフ戦闘:** このステージは、長距離戦闘の後に実施され、10～30 マイルの距離によるレーダー誘導ミサイルの攻撃を表している。空対空戦闘力に「*」または「**」のついたユニットが、スタンドオフ戦闘において攻撃できる。すべてのスタンドオフ戦闘は空対空戦闘力に関係なく、同時に実施される。ただし相手ユニットに対して「優位」にあるユニットは、「劣位」のユニットより先に攻撃する。

・**ドッグファイト:** 航空戦闘の最後のステージとなる。これは至近距離から 10 マイルまでの範囲における、赤外線誘導ミサイルと機関砲の攻撃を表している。すべてのユニットがドッグファイトで攻撃を実施できる。ドッグファイトは空対空戦闘力の高いユニットから順に解決される。**例外:** それまでの戦闘手順において、相手ユニットに対して「優位」を得たユニットは、「劣位」にあるユニットより先に攻撃する。同じ ACR（空対空戦闘力）を持つすべてのユニットが攻撃を実施したら、次に高い値を持つユニットの攻撃を実施する前に、損害を適用すること。ドッグファイトは同じ ACR を持つ 2 つの航空機ユニットが対峙した場合のみ（互いに優位になければ）、同時に解決される。

22.6.4 航空優勢戦闘における複数ユニットでの攻撃

すべての航空優勢の組み合わせを選択した後で、一方のプレーヤーがユニットを残している場合、余ったユニットによる敵ユニットへの攻撃を実施できる。このとき、複数ユニットによる攻撃が発生する。

1 つの組み合わせに、3 つ（2 対 1）より多くの航空ユニットが含まれることはない。以下のルールは複数ユニットによる攻撃を実施するためのものだ。

22.6.4.1 交戦: 2 つの敵ユニットから攻撃されているユニットは、それぞれのステージでいずれか一方のユニットのみ攻撃できる（両方は不可）。このとき、あるステージで一方のユニットを攻撃し、次のステージでもう一方のユニットを攻撃しても良い。優位となった場合、この状態はいずれか一方のユニットに対してのみ効果を発揮する（「優位」を得た相手に対してのみ）。

2 つのユニットがいずれも長距離攻撃またはスタンドオフ攻撃能力を備えている場合、これらは同時に 1 つのユニットを攻撃し、結果は累積する。ただしドッグファイトにおいて 2 つのユニットが異なる ACR を有している場合、これらは個別に攻撃し、結果も攻撃ごとに適用される。

22.6.4.2 再攻撃: 再攻撃は航空迎撃戦闘においてのみ認められ、航空優勢戦闘では実施できない。航空優勢戦闘の長距離／スタンドオフステージで敵ユニットを破壊または任務中止させたユニットが、他の敵ユニットと交戦することはできない。これらは航空優勢戦闘を終了する。

22.6.5 航空戦闘の解決

航空戦闘を解決するには、攻撃側のプレーヤーは自身の航空機と防御側の航空機と空対空戦闘力［15.2.3］を比較する。その差により、戦闘の解決において航空戦闘表で使用される初期コラムが決定される。

そののち、攻撃を実施するプレーヤーはその戦闘にどの DRM が適用されるかを判定する。修正に関しては航空戦

闘表を参照のこと。

攻撃を実施するプレーヤーはダイスを 1 個ロールし、適切なコラムにおいて修正値を適用して結果を参照する。結果は、同じ空対空戦闘力を持つすべての航空機が攻撃した後に適用される。

2 つのユニットがお互いに対する「優位」を得た場合、いずれも優位を得ることはできない（双方とも効果がなかったと見なす）。

22.6.6 離脱

プレーヤーは長距離またはスタンドオフ戦闘ラウンドの実施後において、任意に航空機ユニットの戦闘を中止できる。ユニットを任務中止ボックスに移動させること。

例: 米国の F-22 が、J-10 により護衛された JH-7 による PRC の攻撃任務を迎撃する。長距離戦闘おいて F-22 が J-10 を任務中止としたため、JH-7 は確実な破滅に立ち向かうよりは離脱することとした。

22.6.7 航空優勢の生き残り

航空優勢を生き残ったユニットは、続く攻撃フェイズで迎撃または護衛として使用できる。

23.0 対地攻撃任務

航空ユニットは、複数の異なる対地任務を行うことができる（SOP に記載された第 2 打撃フェイズに関する制約に注意）。いずれかの打撃フェイズにおいて準備完了ボックスに配置された「1」以上の航空打撃値を持つユニットは、マップ上の適切な目標ユニット、あるいは敵の探知／SAM／AAA トラック［24.0］に対して航空打撃任務を実施できる。ワイルド・ウィーゼル［15.2.9］ユニットのみが敵 SAM または探知トラックに対して、ワイルド・ウィーゼル攻撃を実施できる。また任意の戦闘セグメントにおいて、「1」以上の戦闘支援値を持つユニットは戦闘支援任務を実施できる。またプレーヤーは機雷敷設任務［23.6］を実施できる。

23.1 任務の準備と割り当て

特定の対地攻撃任務において、4 つまでのユニットを割り当てることができる。ただし、これらのうち 2 つまでが攻撃を実施するユニットとなり、2 つは航空優勢ボックスから割り当てられる護衛か、あるいは準備完了ボックスから割り当てられるワイルド・ウィーゼルの防空制圧任務につくユニットとなる。

戦闘力が少なくとも「1」に満たない（天候による修正後に）ユニットは、対地攻撃任務で飛行できない。そのため「5*-0-0」の能力を持つ F-15C は戦闘支援任務でも、対地攻撃任務でも飛行できない。ただし航空優勢ボックスに配置されていれば、これら任務の護衛（または迎撃）を行える。

23.2 割り当てと手順

打撃フェイズの開始時点で（戦闘支援の場合は戦闘セグメントにおいて）、プレーヤーはプレイ手順に従い対地攻撃任務の目標を宣言する。

任務が宣言されたら、各プレーヤーは対地攻撃任務を行うスタック（1～4 の航空ユニットからなる）を目標ヘクス内、あるいはその隣接ヘクスに配置する。航空攻撃任務とワイルド・ウィーゼルは、いずれかの任務が解決される前にすべて宣言されなければならない。戦闘支援任務の宣言、配置、解決は（攻撃の場合も防御の場合も）陸上戦闘の宣言と解決に合わせて、1 つずつ実施する。

攻撃を実施するユニットが迎撃と ADF（探知ともし可能であれば迎撃、SAM と AAA［24.0］）を生き残った場合、任務の解決を行う。

23.3 ワイルド・ウィーゼルの解決

ワイルド・ウィーゼル任務［15.2.9］は、敵の探知／SAM トラック［24.1］に割り当てることができる。またこれらは、攻撃任務または防空制圧任務に参加できる。

この任務は他の対地攻撃任務と同じ方法で解決されるが、各打撃フェイズにおいて他の対地攻撃に先駆けて解決される（自軍の航空攻撃ユニットが飛来し攻撃を受ける前に、ワイルド・ウィーゼル任務で敵防空能力を低下させられる）。

攻撃を実施するワイルド・ウィーゼル航空ユニットは、SAM あるいは防空探知トラックを目標とする。

2 つのワイルド・ウィーゼルユニットが 1 回のワイルド・ウィーゼル任務に投入された場合、所有プレーヤーの選択により同じトラックまたは異なるトラックを攻撃できる。

攻撃は航空攻撃任務と同様の手順と DRM で実施されるが、

打撃表の「ワイルド・ウィーゼル」と「航空防御トラック」が交差する欄で解決を実施する。結果はチャートを参照のこと。

23.4 航空攻撃任務の解決

航空機による航空攻撃任務は、以下の目標に実施できる。

1. 探知された敵陸上ユニット、海上ユニット、HQ、MSU、補給廠。
2. 敵の軍事施設飛行場、橋頭堡。
3. 敵防空トラック（探知、SAM、AAA）。
4. 移動阻止を実施する任意のヘクス。

ヘリコプターによる航空攻撃任務は、以下の目標に実施できる。

1. 探知された敵陸上ユニット、HQ、MSU、補給廠。
2. 移動阻止を実施する任意のヘクス。
3. 敵の橋頭堡。

単一の目標に対しては、1 回の打撃フェイズにおいて 1 回の航空攻撃のみ実施できる。

23.4.1 航空打撃

航空打撃を実施するユニットは、個別に目標を攻撃する。攻撃を実施するユニットごとにダイスをロールし、航空打撃あるいは阻止攻撃表を参照して解決すること。ユニットの攻撃値と目標の地形（必要であれば「航空防御トラック」または「硬化目標」の列を選択すること）が交錯する項目を探し、ダイスロールの出目により攻撃結果を参照する。航空打撃のダイスロールに適用される修正値は、プレーヤーエイドに記載されている。

結果は攻撃目標の種類に応じて異なり、これらにはステップロスや「打撃」、航空防御トラックの減少が含まれる。詳細は航空打撃表を参照のこと。すべての結果は二次被害［27.7.4］と（ワイルド・ウィーゼルではない攻撃による）防空トラックに対するものを除き、直ちに適用する。二次被害と防空トラックの減少は、打撃フェイズの終了時まで効果を発揮しない。

23.4.1.1 空母航空団と海上ユニット： 空母航空団が海上ユニットに攻撃を実施する場合、－1 の DRM を得る［17.1.4］。GSR に、どの航空ユニットが空母航空団にあたるのか記載されている。

23.4.2 ヘリコプターの航空攻撃

ヘリコプターによる航空攻撃は、攻撃ヘリコプターのレンジ内にある、適切な目標に対して実施できる。航空攻撃任務に参加したら、ヘリコプターを 90 度回転させること。180 度回転した攻撃ヘリコプターは、航空攻撃任務を実施できない。

ヘリコプターによる航空攻撃は、1 ユニットの攻撃ヘリコプターで構成され、護衛やワイルド・ウィーゼルによる防空制圧は実施できない。

ヘリコプターによる航空打撃は、戦術探知［24.3］の対象となる。探知された場合、近距離 SAM［24.5.2］と AAA［24.6.2］による射撃を受ける。

これらの攻撃は打撃表の「Helo 1」または「Helo 2」（ヘリコプターの戦闘支援値による）の項目を使用して行う。

23.4.3 硬化目標

ゲームにおける一部の目標は「硬化」目標と見なされ、打撃表において独自の地形欄が提供されている。これらは地下目標、あるいは航空攻撃に対して特別に防護／増強された目標を表している。硬化目標には以下のものが含まれる。

1. 最高司令部。
2. 双方の陣営における、すべての補給廠。
3. 橋頭堡。
4. 港湾（巡航ミサイル／戦域兵器［26.0］により攻撃された場合）。
5. 海上ユニット
6. ゲーム独自ルールに記載されたその他の目標。

23.4.4 阻止攻撃の結果

阻止攻撃表において攻撃結果が成功となった場合、目標ヘクスは「阻止」されたと見なす。このヘクスを通過するユニットは追加で＋1 または＋2 の MP を消費しなければならない。加えて、このヘクスを侵入／通過／離脱する際に道路移動を行えない。阻止されたヘクスで陸上移動を開始するユニットは、ヘクスの離脱にあたり追加の移動力を消費しなければならない。

23.5 戦闘支援任務の解決

戦闘において攻撃を実施するプレーヤーは、戦闘支援能力を持つ航空ユニットを 2 つまで割り当てられ［23.1］、その他に 2 つまでの護衛とワイルド・ウィーゼル、さらに戦

闘支援を行う攻撃ヘリコプター2 つまでを追加できる。防御プレーヤーは、戦闘支援能力を持つ航空ユニットを 1 つ割り当てられ、その他に 2 つまでの護衛とワイルド・ウィーゼル、さらに戦闘支援を行う攻撃ヘリコプター1 つ追加できる。

ある攻撃において、2 つの航空ユニットが戦闘支援のため飛行した場合、双方とも同じ攻撃任務を実施し、それぞれが個別の任務を実施することはない。戦闘支援のため飛行する攻撃ヘリコプターは、それぞれ個別に任務を実施する。そのため敵による探知は航空機による任務全体に対して 1 回実施され、それぞれの攻撃ヘリコプターごとに 1 回ずつ行われる。

敵防空網［24.0］を生き残った航空機とヘリコプターは、自身の戦闘支援値（CSR）を陸上戦闘の DRM として提供する。攻撃を支援するユニットは自身の CSR をマイナスの修正値として提供し、防御を支援するユニットは自身の CSR をプラスの修正値として提供する。つまり米軍の A-10C は攻撃時に「－4」の修正値を与え、防御時に「＋4」の修正値を与える。また米海兵隊の AH-1 ヘリコプターは「－1」と「＋1」の修正値となる。

戦闘支援任務で飛行した航空機またはヘリコプターによる DRM は、航空打撃またはワイルド・ウィーゼルとは異なった方法で適用される。戦闘支援の航空機とヘリコプターの CSR は直接、陸上戦闘の DRM となり、SAM と AAA による「＋数字」の結果は、該当するユニットの CSR から減算される。つまり米軍の AH-64 アパッチ（CSR が 2）が SAM と AAA により「＋2」の結果を受けた場合、戦闘支援値を失い戦闘支援を実施できなくなる。

23.6 機雷敷設任務

嵐ではないターンのそれぞれの打撃フェイズにおいて、各プレーヤーは 1 回の機雷敷設任務を実施できる。これを行うにあたり、レベル 1 の機雷マーカーを目標ヘクスに配置する。プレーヤーは任務にあたり 2 つまでの護衛とワイルド・ウィーゼルユニットを割り当てられる。目標が自軍の沿岸であり敵海上ユニットに隣接しておらず、敵 HQ の 2 ヘクス以内にもないならば任務は戦術探知の対象となり、探知された場合は近距離 SAM の攻撃を受ける（ただし AAA による ADF は受けない）。その他の場合は海上ユニットの ADF 値、または敵の ADF 値による攻撃を受ける。機雷マーカーは、空対空戦闘値がゼロの航空ユニットと見なされる。機雷マーカーが表す「航空ユニット」に対して、ADF によるいずれかの効果が発生した場合、機雷マーカーを永久にゲームから取り除く。

デザインノート: 機雷マーカーがゲームから取り除かれるのは、機雷敷設を実施する限られたアセットが破壊されたことを表している。

24.0 対空防御

対空防御射撃（ADF）は、上級ゲーム防空表で解決される。Next War シリーズにおいては、2 つの防空システムがモデル化されている。1 つは国家固有の防空レーダー、迎撃機、長射程 SAM サイト、AAA サイトなどである。これらのシステムは各国家の「防空トラック」として表されている。また HQ ユニットは軍の前進と共に、長距離レーダー、迎撃機、SAM の到達範囲を拡大させることとなる。ゲームにおける 2 つ目の防空システムは「戦術的な」システムであり、さまざまな軍に配備され付近の部隊にバブル状の防護を提供する短距離 SAM や AAA を表している。これらのルールは、標準ゲームの ADF ルールを置き換えるものだ。

24.1 防空網

双方の陣営は防空網を有しており、それぞれトラックの数値により表されている。プレーヤーは、国家の防空能力を表すため、「探知」、「AAA」、「SAM」のマーカーをトラック上で移動させることとなる。プレーヤーが航空攻撃の探知または迎撃を試みる場合、解決にあたり現在のトラック上の値を使用する。これらトラックは航空攻撃、ワイルド・ウィーゼル任務、また特殊作戦部隊（探知／SAM トラックに対するもの）［20.1.3］による攻撃の対象となる。トラックの現在の値がゼロの場合、修復［27.9.2］されない限りその能力を使用できない。

重要: ワイルド・ウィーゼル任務を除き、すべての探知の試みは、続く迎撃機／SAM による戦闘が実施される前に行われる。

24.2 航空攻撃の探知と戦闘支援

航空攻撃または戦闘支援任務が競技エリア内、またはいずれかの陣営の防空トラックに対して実施された場合、攻撃を受けた陣営は ADF 値［24.1］による探知を試みることができる。目標が防空トラックまたは敵国内のヘクス、あるいは敵 HQ より 2 ヘクス以内であれば、実施任務ごとに（航空機ユニットごとにではなく）、その陣営の現在の探知レベルを使用し、探知表（Detection Table）でダイスロールを行うこと。探知表の結果により、航空攻撃に対する防御態勢が判定される。結果が ED であれば迎撃と SAM／AAA による攻撃を実施でき、D であれば SAM／AAA による攻撃を行える。

どれが迎撃を受け、どれが ADF の対象となるのか、適切なマーカーで探知された攻撃部隊を示すこと。

プレイノート: 「ED」の航空攻撃には「目標指示－2」のマーカーを、「D」の航空攻撃には「目標指示－1」のマーカーを使用すると便利だ。これは便宜上のものであり、これらマーカーが探知や迎撃、SAM 攻撃、航空打撃に DRM を提供することはない。

24.3 戦術探知

すべてのヘリコプター攻撃と空中機動、戦闘支援任務に対しては、戦術探知が実施される。また戦術探知は、通常の探知［24.2］の対象とならない航空攻撃、戦闘支援、機雷敷設任務に対して行われる。これらの航空任務ごとに、あるいはこれらの任務で飛行するそれぞれの攻撃ヘリコプターごとに、相手プレーヤーは探知表の「ローカル」の項目でロールを実施すること。「D」の結果は任務が探知されたことを示す。

戦術探知されたユニットは、それぞれ上級ゲーム防空表の「ローカル」の項目で SAM と AAA の攻撃を受ける。

ローカル ADF は（SAM と AAA）は、それぞれ ADF トラックの数値とは個別のものとなっている。

24.4 航空攻撃と戦闘支援の迎撃

最初に、双方のプレーヤーは探知表で「ED」の結果により探知された敵の航空攻撃または戦闘支援任務（「目標指示－2」が載せられてるもの）に対し、航空優勢ボックスから迎撃機を割り当てる。それぞれの航空攻撃任務に対して、1 つまたは 2 つの航空ユニットを航空優勢ボックスから割り当てることができ、その結果として以下のように航空戦闘が発生する。ワイルド・ウィーゼル任務に対する迎撃を除き、迎撃機の割り当ては航空戦闘が解決される前に行う。

24.4.1 迎撃戦闘

1. 迎撃側のプレーヤーは、攻撃任務を実施するどのユニットと交戦するかを選択できる。ただし、先に護衛の航空ユニットと交戦しなければならない。護衛ユニットより多くの迎撃機を割り当てた場合、攻撃任務（あるいはワイルド・ウィーゼル［15.2.9］）を実施する航空機から 1 つを選択して交戦する。護衛側が迎撃側よりも多い場合、護衛ユニットは航空優勢における戦闘と同様に、迎撃ユニットを共同攻撃できる。

2. 続く航空戦闘は、航空優勢戦闘［22.6.2～3］と同様に実施される。交戦状態にない航空機は、この航空戦闘において攻撃できないことに注意。

3. 長距離戦闘とスタンドオフ戦闘の後に、迎撃を実施したユニットが交戦状態にない場合（敵を破壊するか敵が任務を中止した）、迎撃側プレーヤーはこのユニットを攻撃部隊の別な航空ユニットへと、再度割り当てられる。つまり、長距離戦闘において相手を撃墜するか相手が任務を中止した迎撃機は、スタンドオフ戦闘において再度交戦し攻撃を実施できる。またスタンドオフ戦闘において相手を撃墜するか相手が任務を中止した迎撃機は、ドッグファイトにおいて再度交戦し攻撃を実施できる。

4. カッコつきの ACR［16.2.3］を持つユニットは、航空戦闘において攻撃できない。カッコつきの数値は、防御時に戦闘力の差を求める場合に使用される（つまり B-52 は空戦で攻撃を実施できないが、敵航空機は B-52 の ACR 1 に対して攻撃を実施できる）。その他の ACR を有し、攻撃任務を実施する航空機は、敵迎撃機に対して「＋2」の修正値で攻撃を行える。

デザインノート: この DRM は、翼下に対地兵装を搭載した状態で、戦闘機動を実施する困難を表している。戦場には多彩な航空機が投入されており、一部の旧式機はレーダーの対空モードと対地モードを素早く切り替えることができない。また一部の攻撃機は爆装を抱えていても、他の機体より急激な機動を実施できる。このこと関して精密さ

を求めるならば、爆装の有無によるユニットの DRM を自分で改変しても良い(＋1～＋4 の範囲にすることを推奨する)。

5. ドッグファイトが解決されたら、迎撃は終了する。生き残った迎撃機と護衛機を、展開している国家の「飛行実施」ボックスに置く。生き残った攻撃機はマップに置いておき、続いて対空防御射撃を受ける。ただしその前に、迎撃側プレーヤーは残るすべての迎撃を解決すること。

6. 任意の戦闘ラウンド終了時に、交戦していない航空ユニットは自主的に任務を中止できる。

24.5 SAM 攻撃

迎撃戦闘の後に、探知された航空任務の、残る航空ユニットに対して SAM 攻撃を実施する。この時点において、それぞれの攻撃／戦闘支援任務における SAM、AAA 戦闘と航空攻撃をすべて解決してから次の航空攻撃の処理に移ること。SAM と AAA の攻撃により、続く航空攻撃に DRM を与えられるため、この順序が重要となる。

デザインノート: 我々は、攻撃を実施するすべての航空ユニットに対して防御 DRM を表す「＋1」や「＋2」といった多数のマーカーを置き、マップ上を混乱させることは望んでいない。このシークエンスは、任務ごとに 2 つの攻撃ユニットのみの DRM を記録させることで、プレーヤーを補助するものだ。

24.5.1 「ED」または「D」探知に対する SAM 攻撃

それぞれの攻撃機と任務に参加しているワイルド・ウィーゼル機［15.2.9］ごとに（まとめて 1 回のロールを実施するのではない）、上級ゲーム防空表において、防御側陣営の現在の SAM 値に該当する項目でロールを実施する（記載されている修正値を適用のこと）。ADF 表により示された結果は、直ちに適用される。

ノート: SAM 攻撃は、攻撃機とワイルド・ウィーゼルユニットに対してのみ実施される。護衛機は SAM 攻撃を受けない。

24.5.2 「戦術」探知に対する SAM 攻撃

任務が戦術探知された場合、続く SAM 攻撃は上級ゲーム防空表の「戦術探知」の項目で実施される。

戦闘支援任務［23.5］においてのみ、「＋1」と「＋2」の結果が個別に適用される。これらは DRM ではなく、航空機またはヘリコプターユニットの戦闘支援値から引かれる（最小値はゼロ）。つまりユニットが目標まで飛行し、SAM 攻撃を受けた結果、戦闘支援能力を失う場合もある。

24.6 AAA 攻撃

スタンドオフ能力（航空攻撃値において）を持たない航空ユニットが攻撃を実施する場合、攻撃時には常に AAA の攻撃を受ける。航空攻撃値にスタンドオフ能力を持つユニット［15.2.8］は、決して AAA による攻撃を受けない。攻撃部隊が探知された場合、AAA による攻撃が航空ユニットの攻撃に先駆けて実施される。それ以外の場合は、航空攻撃が実施されてから AAA による攻撃を行う。

24.6.1 通常探知に対する AAA 攻撃

防空表の「AAA」の項目でダイスを 1 個ロールし、AAA 攻撃を解決する。ADF 表により示された結果は、直ちに適用される。すでに攻撃を実施したユニットに対する「＋1」、「＋2」の結果は、効果なしとなる。

24.6.2 戦術探知または探知されなかった場合の AAA 攻撃

戦術探知された航空機とヘリコプター、探知されなかったユニットに対する AAA 攻撃は「戦術探知」（Local）の項目で解決される。

24.7 探知、SAM／AAA 攻撃における天候の影響

対空防御は、悪天候により不利な影響を被る。晴れではないターンにおいて、すべての探知／SAM／AAA のダイスロールは、表に記載された不利な DRM を受ける。

24.8 攻撃結果と防空制圧

防空制圧に割り当てられた航空機に対する「＋数字」の結果は、すべての状況において効果なしとなる。

25.0 移動と輸送

本章は、標準ゲームにおける移動ルールを補足するものである。

25.1 航空輸送

航空輸送［8.5.2］、空挺降下［25.1.1］、空中機動［8.5.4］任務は、2 つまでの護衛または防空制圧ユニットをつけることができる。これらの任務は輸送対象のユニット、あるいは移動を実施するユニットに加えて、1 または 2 つの護衛／防空制圧航空ユニットから構成される。

航空輸送／空挺降下／空中機動任務で飛行するユニットの探知は、どこで飛行が実施されるのか、敵ユニットやHQに接近しているかどうか、どの任務が実施されるのか、あるいは現在の航空優勢レベル［22.6］に応じて以下のように判定される。

1. 航空優勢レベルに関わらず、航空輸送／空挺降下任務が敵国内で実施される場合、通常の ADF 手順が実施される［24.0］。これらの任務における「便宜上の」輸送機が敵迎撃機に攻撃された場合、「ACR（1）」を有しているものとみなす。探知された任務が敵 SAM 攻撃［24.5］を生き残った場合は、敵ユニットまたは軍事施設より 2 ヘクス以内の場合のみ AAA 攻撃［24.6］を被る。
2. 任務の目標ヘクスが自国または友好国内であり、敵ユニットまたは HQ より 2 ヘクス以内にある場合。
   a. 任務を実施する陣営が、いずれかのレベルの航空優勢を得ている場合。あるいは航空優勢レベルが「競合」の場合。戦術 ADF の手順を適用する。
   b. 敵陣営がいずれかのレベルの航空優勢を有している場合、通常の ADF 手順を適用する。
3. 任務の目標ヘクスが自国または友好国内である場合。
   a. 任務を実施する陣営が、いずれかのレベルの航空優勢を得ている場合。あるいは航空優勢レベルが「競合」の場合。任務は自動的に成功する。
   b. 敵陣営がいずれかのレベルの航空優勢を有している場合、通常の ADF 手順を適用する。ただし SAM と AAA は、目標ヘクスが敵ユニットまたは軍事施設より 2 ヘクス以内の場合のみ実施される。

25.1.1 空中機動／空中機動輸送

敵国内または敵ユニットより 2 ヘクス以内に対する空中機動／空中機動輸送任務は、戦術探知と SAM の対象となる。さらに目標ヘクスが敵ユニットまたは軍事施設より 2 ヘクス以内にあると、戦術 AAA の対象となる。

25.1.2 空挺移動の上級ルール

このルールは標準ゲームの空挺移動ルール［8.5.3］を、以下のように修正するものだ。

空挺降下表でロールを実施する際に、降下の影響を判定するため、スラッシュの右側の結果を使用すること。結果とそれによる影響は、表の下部に記載されている。

25.2 基地変更

ゲームの独自ルールに記載されている一部の航空ユニットは基地変更任務により基地を変更できる。これは再編成フェイズで実施され、探知や迎撃、SAM／AAA 攻撃の対象とならない（ターンにおいて基地変更できるユニットの数に制限はない）。基地変更を実施するには、所有プレーヤーが適切なユニットを現在の基地の「準備完了」ボックスから、新たな基地の「飛行実施」ボックスに移動させる。あるいは、現在の基地の「飛行実施」または「回復」ボックスから、新たな基地の「任務中止」ボックスに移動させる。

25.3 機動補給ユニット

移動可能な場合、MSU はイニシアティブ移動セグメントと基本移動セグメントにおいてのみ移動できる。ただし、打撃を受けることで移動が制限される場合もある。

MSU は海上輸送［8.5.7］が可能である。

25.4 競合海域における移動

上級ゲームでは、競合海域移動ロールに失敗した場合の結果が異なる［8.5.6.4.1］。このロールにより、海上ユニットまたは海上輸送は「任務中止」または「打撃」の結果を被る場合がある。海上ユニットは移動を中断しても元の場所に戻っても良いし（任務中止）、ダメージを受けることで移動を継続しても良い（打撃）［27.4］。なお海上輸送は、ロールに成功しない限り元の場所に戻される。

26.0 巡航ミサイル

26.1 巡航ミサイル攻撃

ゲーム独自ルールには、巡航ミサイル攻撃の有無とその頻度が記載されている。

巡航ミサイル攻撃は任意の軍事施設、橋頭堡、飛行場または任意の探知された補給廠／最高司令部ユニット／海上ユニットを目標にできる。

重要: MSU と最高司令部ではない司令部ユニット、陸上ユニットは決して巡航ミサイル攻撃を受けない。

巡航ミサイル攻撃は探知されず、海上ユニットの CIWS［17.1.3］を除く攻撃も受けない。

巡航ミサイル攻撃を解決するには、目標を宣言しダイスを 1 個ロールする。上級打撃表の「巡航ミサイル」（Cruise）

の項目を参照し、目標ヘクスの地形と交差する項目を探すこと（硬化目標の場合を除く）。その項目から、結果を参照する。

26.1.2 攻撃の割り当て

攻撃側プレーヤーは、すべての目標を宣言し、その分だけ記録トラック上のマーカーを減少させ、上級打撃表の「巡航ミサイル」の項目に適切な DRM を適用して攻撃を解決する。プレーヤーは攻撃を解決する前に、巡航ミサイルの割り当てをすべて実施しなければならない。なお同一の目標に、複数のミサイルを割り当てることも可能だ。

26.1.3 サイト攻撃

ゲーム独自ルールにより、特定のプレーヤーが有する陸上発射の巡航ミサイルを示すマーカーが、航空探知トラックと同様の攻撃対象として指定されている場合がある。マーカーに対する攻撃結果で数値が得られた場合、トラック上においてその分を減少させること。

27.0 ヒットとダメージ

一般的に、ダメージはステップロスや除去、打撃ダメージ、（軍事施設や飛行場の場合は）破壊として適用される。

特定の戦闘結果により「ステップロス」が求められた場合、影響を受けるユニットは裏面（減少戦力面）に裏返される。ユニットがすでに減少戦力なっている場合、または減少戦力面を持たない場合、ユニットは除去される。特定の戦闘結果によりユニット／軍事施設に「打撃」が求められた場合、打撃マーカーを対象のユニット／軍事施設に置く。打撃ダメージは、以下のように累積する。

27.1 ユニットのダメージ

ユニットに、打撃 1 マーカーが置かれている場合。

1. さらに打撃 1 を被った場合、打撃 1 マーカーを打撃 2 マーカーに置き換える。
2. 打撃 2 を被った場合、ユニットにステップロスを適用し、マーカーを取り除く。

打撃 2 のマーカーを載せられたユニットが、さらに打撃 1 または打撃 2 の結果を被った場合、ユニットにステップロスを適用し、マーカーを取り除く。

ユニットがステップロスの結果を受けた場合は、ステップを減少させ打撃マーカーを取り除く。

27.1.1 補給廠と MSU［19.4］

補給廠／MSU に、打撃 1 マーカーが置かれている場合。

1. さらに打撃 1 を被った場合、打撃 1 マーカーを打撃 2 マーカーに置き換える。
2. 打撃 2 を被った場合、打撃 1 マーカーを打撃 2 マーカーに置き換える。

打撃 2 のマーカーを載せられた補給廠／MSU が、さらに打撃 2 の結果を被った場合、補給廠／MSU をマップから取り除く。打撃 2 のマーカーを載せられている場合、打撃 1 の結果は無視すること。打撃マーカーまたは目標マーカーを有する補給廠より MSU が作成された場合、MSU もこれを引き継ぐ。ただし探知マーカーは引き継がない（MSU は通常のユニットとして探知ルールに従う）。

27.2 軍事施設のダメージ

軍事施設／飛行場に、打撃 1 マーカーが置かれている場合。

1. さらに打撃 1 を被った場合、打撃 1 マーカーを打撃 2 マーカーに置き換える。
2. 打撃 2 を被った場合、軍事施設に破壊（Destroyed）マーカーを置く。

打撃 2 のマーカーを載せられた軍事施設／飛行場が、さらに打撃 1 または打撃 2 または破壊の結果を被った場合、軍事施設／飛行場は破壊される。二次被害のロールは行わないこと。

破壊された軍事施設／飛行場は修理されるまで攻撃目標とならない。軍事施設が完全に修復された場合にのみ［12.1.2］、その軍事施設を再度破壊することによる VP を得られる。これらが破壊されている場合は支配による VP を獲得できず、また掃討作戦の必要もない。

27.2.1 意図的な破壊

自軍支配下の軍事施設／飛行場より、敵ユニットが 2 ヘクスに以内（掃討マーカーの下に配置されている場合を含む）に存在する場合、任意のヘクス支配ステップにおいて意図的に破壊できる。破壊ダメージ（Deliberate Damage）表でロールを行い、すべての DRM を適用して結果を判定する。意図的に破壊において二次被害のロールを行う必要はない。意図的な破壊を、軍事施設／飛行場が占領されたの

と同じヘクス支配ステップにおいて実施することも可能だ。

27.3 効果

27.3.1 打撃 1

戦闘ユニットは攻撃力、防御力、移動力、効率値からそれぞれ 1 を引かれる。これらの数値が 1 を下回ることはない。HQ と陸上戦闘ユニットは自軍の突破移動セグメントとエリートリアクション移動セグメントにおいて移動できない。HQ は残るゲームターンにおいて、1 回分の戦闘支援能力を失う。このことを示すため、HQ ユニットを回転させること。

他の種類の補給ユニットを作成するために、補給廠と MSU が転換または消費された場合、打撃 1 マーカーは引き継がれる。

MSU はイニシアティブ移動セグメントで移動できず、基本移動セグメントにおいて移動力が半減する。

27.3.2 打撃 2

戦闘ユニットは攻撃力、防御力、移動力、効率値からそれぞれ 2 を引かれる。これらの数値が 1 を下回ることはない。HQ と陸上戦闘ユニットは自軍の突破移動セグメントとエリートリアクション移動セグメントにおいて移動できず、その他の移動セグメントにおいても 1 ヘクスのみしか移動できない。これらのユニットは空挺降下［25.1.1］、空中機動［8.5.4］、海上輸送［8.5.7］により移動できない。

補給廠は MSU に転換できず、新たに作成した MSU を補給廠の上に置くこともできない。また補給ポイントに転換することもできない［19.4］。補給廠のレンジは 8 から 4 移動力分に減少する。

MSU は補給廠に転換できず、補給ポイントにも転換できない。MSU は、イニシアティブ移動セグメントあるいは基本移動セグメントにおいて 1 ヘクスのみ移動できる。

27.3.3 「X」の結果

ユニットは 1 ステップを失う。橋頭堡、補給廠、MSU は破壊される。HQ はターンの残り期間において、すべての戦闘支援能力を失う。

27.4 海上ユニット

海上ユニットが打撃 1 または打撃 2 の結果を被った場合、所有プレーヤーはこれをもっとも近い自軍港湾または海上ボックスに退却させられる。また海上ヘクスに配置されている場合は、自軍支配下であれば近海ボックスに退却させられる。打撃 1 または打撃 2 を被った海上ユニットが自軍港湾に退却した場合のみマーカーを減らす、または取り除くことができ（下記参照）、それ以外の場合はそのままにしておく。退却において、海上ユニットは自軍支配下の海上／近海ボックスにのみ進入できる。海上ユニットが港湾に退却する場合、ターンの残り期間において移動することはできない。

マーカーを有している海上ユニットが追加で 1 打撃を受けた場合、打撃 1 マーカー1 つを打撃 2 に置き換える。また打撃 2 を受けた場合は、「X」の結果に置き換えられる。海上ユニットが X の結果を被った場合、マップから取り除き、ゲームターントラックの 4 ターン先に置く。たとえば GT3 に除去された場合は、GT7 に増援として復帰する。

海上ユニットが再編成フェイズにおいて自軍港湾に配置されている場合、打撃マーカーが減少または除去される。

打撃を受けた AMPH に乗船している陸上ユニットは、ステップロスを被る。それぞれの結果ごとに 1～3 のステップを取り除くこと（X の結果は 3 ステップを除去する）。

CV が X の結果を被った場合、復帰するまで航空ユニットは脇に置いておく。空母の復帰時に、航空ユニットは完全戦力で戻される。

27.5 攻撃ヘリコプター

攻撃ヘリコプターは陸上ユニットと同様に、ステップロスにより減少戦力となり除去される。これらが打撃による影響を受けることはないが、航空基地や飛行場が打撃ダメージを受けた際に、ステップロスや除去、基地変更を求められる場合がある。

27.6 航空ユニット

ほとんどの航空ユニットは、2 ステップを失うことで除去される。一部のユニットは 1 ステップしか持たず、ステップロスすると除去される。

打撃ダメージが航空ユニットに直接影響を及ぼすことはないが、これらは二次被害を受ける［27.7.4］。

27.7 軍事施設と橋頭堡に対する影響

27.7.1 航空基地／飛行場

打撃ダメージを受けた航空基地または飛行場から、陸上ユ

ニットが航空輸送［8.5.2］や空挺降下［25.1.1］、空中機動［8.5.4］を行うことはできない。

攻撃ヘリコプターは、「打撃 2」マーカーを載せられた飛行場または航空基地から飛行できないが、基地変更は実施できる。

ユニットは、破壊または占領された航空基地／飛行場を、どのような目的においても利用できない。

27.7.2 港湾

打撃ダメージの蓄積により、港湾の能力は低下する。打撃 1 により港湾のキャパシティは 1 つ低下する（通常は 2 から 1 になる）。キャパシティがゼロの港湾は破壊される。

キャパシティがゼロの港湾は破壊され、修理以外の目的に利用できない。

27.7.3 橋頭堡

港湾としての能力の減少は、上記の通りとなる（打撃 1 によりキャパシティは 1 になり、打撃 2 によりゼロとなる）。

また打撃 2 により橋頭堡は補給なし（No Supply）の面に裏返される。打撃 1 マーカーが置かれた橋頭堡がさらに打撃 1 または 2 を被った場合、打撃 2 マーカーが置かれる。すでに打撃 2 マーカーが置かれた橋頭堡は打撃 1 を無視するが、打撃 2 または破壊の損害を受けた場合は除去される。破壊された橋頭堡は除去される。本ルールにより橋頭堡が除去された場合、ゲームターントラックの 2 ターン先の位置に置く。

27.7.2 二次被害

飛行場と航空基地に対する打撃を与えた場合、航空ユニットや空中機動ポイント、攻撃ヘリコプターに二次被害を引き起こす。

攻撃の結果がは SOF の襲撃により与えられた場合、直ちに攻撃の結果に従い二次被害のロールを行う。

無傷の航空基地／飛行場が占領された場合（ヘクス支配ステップにおいて）、打撃 1 を被ったと仮定して直ちにロールを行う。

その他の場合、ロールは打撃フェイズの適切なステップまで行われない。記録のため、打撃マーカーを 90 度回転させておくと良いだろう。打撃ダメージが前ターンより増加している場合（打撃 1 から打撃 2 へ、あるいは破壊されたなど）、それぞれ適切な打撃 1 または打撃 2 のマーカーを回転させた状態で載せること。このとき上に置かれたマーカーは最終的な損害を示すものではなく、二次被害の判定を忘れないためのそのターンに与えられた損害を示すものだ。二次被害の判定後に、これらのマーカーによる損害を組み合わせること。

27.7.2.1 航空ユニットと空中機動ポイントに対する影響:

二次被害の判定が求められるごとにダイスを 1 個ロールし、二次被害表（Collateral Damage Table）を参照する。与えた打撃ダメージと、攻撃した目標のタイプ（飛行場または航空基地）に該当する項目でダイスロール結果を参照すること。これにより二次被害が発生したかどうか、またどのユニット／ポイントが影響を受けたかが決定される。なお、結果は以下の通りとなる。

Am Pt 敵の 1 空中機動ポイントが直ちに、かつ永久に破壊される（適切なマーカーを使用して記録トラック上で表示すること）。

Air 攻撃を受けたプレーヤーの選択により、航空ユニット 1 つの 1 ステップが破壊される。所有プレーヤーは飛行場／航空基地に対応する駐屯ボックスの航空ユニット 1 つから、直ちに 1 ステップを取り除く（あるいは 1 ステップのユニット、すでに減少戦力のユニットを除去する）。

Air* 攻撃を実施したプレーヤーの選択により、飛行場／航空基地に対応する駐屯ボックスの航空ユニット 1 つから、直ちに 1 ステップを取り除く（あるいは 1 ステップのユニット、すでに減少戦力のユニットを除去する）。

ステップの除去にあたり、飛行場／航空基地の位置に関わらず、対応する駐屯ボックスに配置されている、あるいはそこより飛行している航空ユニットが対象となる。なお飛行完了、準備完了、任務中止、制空戦闘のいずれのボックスのユニットも選択できる。駐屯ボックス内、あるいはこれらから飛行しているユニットが存在しない場合は、ダメージなしとなる。

ノート: 複数タイプの二次被害が記載されている場合、記載された結果をそれぞれ適用すること。

特定のフェイズにおいて、航空ユニットは二次被害を 1 ステップのみ受ける。たとえば第 1 特殊作戦フェイズで減少戦力となり、第 1 打撃フェイズで除去されることはあって

も、いずれか 1 回のフェイズにおいてステップロスと除去が同時に適用されることはない。

27.7.2.2 目標に駐屯している攻撃ヘリコプターに対する影響: 上記に加えて、飛行場または航空基地に攻撃ヘリコプターが駐屯している場合、それぞれのヘリコプターごとに二次被害表のヘリコプター（Helicopter）の項目でロールを実施する。結果が「Step」であればヘリコプターから 1 ステップを除去し、「Elim」であればユニットを除去する。航空基地／飛行場が攻撃により破壊された場合、それぞれのヘリコプターは二次被害のロールを実施した後、直ちに十分なキャパシティのある、もっとも近い自軍ヘクス［6.5.1］に基地変更しなければならない。なおより近い都市／大都市がある場合でも、飛行場／航空基地を選択して良い。このターンにおいて飛行できないことを示すため、ユニットを 180 度回転させておくこと［6.5.4］。

27.8 探知／SAM／AAA トラック

敵防空網［24.1］に対する打撃は、表に記載されている通り、現在の数値を減少させる。

27.9 修理／回復／再建

27.9.1 ユニット／飛行場／軍事施設

各ゲームターンの再編成フェイズにおいて、プレーヤーは「打撃 1」カウンターを取り除き、「打撃 2」マーカーを「打撃 1」の面にひっくり返す。軍事施設に置かれた「破壊」マーカーは、この処理の対象とならない。飛行場／航空基地と港湾は 2 補給ポイントを消費することで「破壊」の状態を修理できる。補給ポイントを消費した後、航空基地と港湾には「打撃 2」を、飛行場には「打撃 1」マーカーを置くこと。

飛行場／航空基地が破壊から修理された場合、打撃マーカーを 180 度回転させておくこと。これらは航空優勢ステップ［22.6.1］において、計算の対象とならない。修理により打撃 2 マーカーが置かれた飛行場／航空基地は、他の打撃による損害を被っても二次被害のロールを行わない。

27.9.2 防空トラック

各ゲームターンの再編成フェイズにおいて、それぞれのプレーヤーは 1 AAA ごとに 4 補給ポイント［19.3］、1 探知または 1 SAM ごとに 2 補給ポイントを消費することで、防空トラックの値を増やすことができる。ただし特定のターンにおいて、5 以上の補給ポイントを消費することはできない。

ゲーム開始時点のレベルを超えてトラックの値を増やすことも可能だが、探知と SAM はそれぞれ 10 が上限で、AAA は 3 が上限となる。

27.9.3 再建と回復

ステップを回復させるために補充ポイントを使用する陸上ユニットは、その時点において連絡線［19.2］を引けなければならない。

再建された陸上ユニットは、所属する HQ の 2 ヘクス以内（EZOC 内を除く）に配置される。所属 HQ が存在していなければ、ユニットは所属 HQ が従属する（上位の）HQ を利用できる。

そのような HQ がなければ、自軍の大都市または都市ヘクスにユニットを配置できる。

いずれの場合においても、配置ヘクスは補給下でなければならなず、孤立していてはならない。緊急補給を受けているユニットは、補充を受けられない。

27.9.3.1 航空ユニットとヘリコプターの補充: プレーヤーは補給ポイントを消費することで、損害を受けた航空またはヘリコプターユニットを完全戦力に戻し、あるいは破壊されたユニットをゲームに戻すことができる。2 補給魔ポイントを使用することで、損害を受けたユニットを完全戦力にするか、あるいは破壊されたユニットを減少戦力面で登場させられる。なお同じ補充フェイズにおいて、破壊されたユニットを完全戦力で再建することはできない。補充を受けた航空ユニットは、それぞれの飛行済みボックスに置くこと。補充を受けたヘリコプターユニットは、任務を 1 回実施したものとする。

なおゲーム独自ルールにおいて、補充を受けられるユニットの種類が規定されている場合がある。

破壊された航空ユニットをゲームに復帰させる場合、同じ種類の航空ユニットの中から、ランダムに選択しなければならない。破壊されたヘリコプターユニットをゲームに復帰させる場合、任意の自軍航空基地／飛行場にスタック制限の範囲内で配置できる。

例: F-22 と F-16、F-15 の 2 つと A-10 を合わせて、5 つの US の航空ユニットが破壊されている。US プレーヤーは

F-15 を 1 つ復帰させるため 2 補給ポイントを消費する。彼は 2 つある F-15 のうち、ランダムに 1 つを選択し、減少戦力面で日本駐屯ボックスの飛行済みボックスに配置する。

デザインノート: これは主に、任務に就いていないスコードロン／ウイングの配置転換か、他のエリアから戦場へ送られてきた予備部隊の投入を表しており、新規の航空機を生産しているわけではない。

27.9.3.2 航空ユニットの統合: プレーヤーは増援／補充フェイズにおいて損害を受けた航空ユニットを統合できる。同じ国家で同じ種類の航空ユニット 2 つが同じ駐屯ボックスに配置されている場合、損害を受けたユニット 1 つを除去することで、もう 1 つを完全戦力に戻すことができる。新たに統合された航空ユニットは飛行済みボックスに置かれる。この統合にあたり、VP の変動は発生しない。

28.0 国連の調停

デザインノート: マーク・ハーマンは親切にも、『Flashpoint: Golan』で導入された国連調停ルールの使用を許可してくれた。

イニシアティブフェイズにおいて、一方のプレーヤーが国連調停のダイスロールを実施し、国連が敵対行為の停止を「勧告する」かどうかを判定する。ダイスを 1 個ロールし、国際情勢マトリックス（International Posture Matrix: 独自ルールに記述）に従い適切な修正を適用すること。結果が 10 以上であれば、国連はそのターンの勝利判定ステップにおいて、紛争当事国が停戦を受理することを要求する決議を可決する。つまり双方とも、VP 差において自らの立場を強化するための猶予を、1 ターン得ることとなる。

28.1 拒否権

国連の調停ダイスロール結果が停戦決議となった場合、ゲーム独自ルールにより認められていれば拒否権を行使できる。いずれのプレーヤーも決議に拒否権を使用しない場合、停戦決議が可決される（これ以降は、勝利得点ペナルティを回避するために拒否権を使用できない）。いすれかのプレーヤーが決議を拒否することを選択した場合、ダイスロール結果を無視してプレイを継続する。次のイニシアティブフェイズにおいて、再度国連調停のロールを実施すること。拒否権を行使したプレーヤーは、5VP を失う。

28.2 国連停戦決議の拒否／受諾

停戦に拒否権が行使されなかった場合、ゲームターン 1 においてイニシアティブを有するプレーヤーから先に、国連停戦決議の拒否または受諾を決定する。国連の停戦決議を拒否した場合、プレーヤーが決議を拒否し続けたイニシアティブターンごとに、相手陣営に 10 勝利得点が加算される。ゲームターン 1 のイニシアティブプレーヤーが決議を拒否した場合、相手陣営はペナルティなしに防衛戦闘を実施できる。

29.0 上級ゲームのオプション

これらのルールは、ゲーム独自ルールにおけるオプションルールとは異なり、シリーズルール自体に変更を加えるため提供されるオプションとなる。これらはゲームの概要を変えるためのオプションであり、特定のゲームにおける状況に影響を及ぼすことを意図したものだ。

もちろん、プレーヤーは自由に上級ゲームの一部、またはすべてのルールを使用できる。しかしながら、これらすべてを使用することで、最大の満足が得られるだろう。

29.1 航空戦力

プレーヤーは双方の合意により、上級ゲームシナリオにおいて標準ゲームの航空ルールを使用することをを選択できる。この場合、以下の変更が適用される。

29.1.1 航空ポイント［6.1］

標準ゲーム航空ポイント表で得られる航空ポイントを倍にする。

29.1.2 対地攻撃

戦闘支援ルール［6.2.1］と同様に、航空ポイントを航空打撃任務に使用できる。プレーヤーは攻撃任務の 4 航空ポイントに加えて 2 ポイントの護衛を割り当てることができ、合計 6 航空ポイントを割り当てられる。

29.1.3 二次被害

二次被害表により発生した航空機の損失は、航空ポイントの永久的な損失として適用される（「所有プレーヤー」、「相手陣営」などの記述は無視する）。

29.2 航空戦力における戦場の霧

以下のルールは航空戦闘における状況をより不透明にし、

敵の航空攻撃任務や制空任務の内容が分からない状態で、ユニットの配置を行わせることを意図したものだ。

29.2.1 航空攻撃任務

航空打撃任務の割り当てにあたり、割り当てを実施するプレーヤーは、探知ロールが実施されるまで攻撃任務における航空機の数や種類を明らかにする必要がない。探知ロール結果が「ED」の場合、割り当て側のプレーヤーは攻撃を実施する航空機の数を示すこと。このとき航空機の種類を明らかにする必要はない（例外：ワイルド・ウィーゼル航空機が存在する場合は、そのことを明らかにしなければらない）。迎撃側プレーヤーは、不明な航空部隊に対してどの航空機が迎撃を実施するのか明らかにしなければならない。いったん迎撃機が割り当てられたら（割り当てられなかった場合も）、通常通りプレイを進行する。

上記の実施にあたりすべての航空攻撃と目標の割り当てを、探知の手順とロールを実施する前に記録しておく必要がある。またすべたの探知ロールは迎撃の割り当て前に行われる。

29.2.2 航空優勢割り当ての秘匿

航空優勢割り当てステップにおいて、各プレーヤーは相手から秘匿したまま航空ユニットを 1 つ選択する。双方のユニットは、同時に航空優勢ボックスへ配置され交戦する。一方のプレーヤーがすべてのユニットを配置した状態で、もう一方のプレーヤーが割り当てユニットを残している場合、これらの余ったユニットは任意の交戦組に割り当てられる。ただし、1 つの敵ユニットに対して、3 つ以上のユニットが交戦してはならない。

すべてのユニットが配置されたら、AWACS アドバンテージを持つプレーヤーは、現在の AWAC レベルに等しい数の交戦組を、以下のいずれかの方法で変更できる。

1. 航空ユニット 2 つの配置を入れ替える。航空優勢ボックスに置かれたこれらのユニットを取り、場所を交換すること。
2. 迎撃の中止。航空ユニットを適切な飛行実施ボックスに置く。

29.3 航空ユニットの再建と補充

オプションとして、プレーヤーは GSR に記載されている制限に関わらず、[27.9.3.1] に記載されている航空ユニットに関する再建と補充の手順を利用できる。

29.4 兵装の投棄

攻撃任務に割り当てられている航空ユニットは、空対空戦闘において攻撃された場合、兵装を投棄できる。この場合、迎撃機との空対空戦闘の後に攻撃任務を行うことはできないが、空戦における不利な DRM を受けない。

29.5 HQ の補給範囲

HQ Supply Range

補給の提供にあたり、通常の 4 移動ポイントではなく HQ のレンジを MP として使用する。たとえば US のユニットは US の空挺師団 HQ ユニットに対して 5MP 分の補給線を引くことができる。

標準ゲームプレイ手順

天候フェイズ

1. ダイスを 1 個ロールし、このターンの天候を決定する（ゲームターン 1 を除く）。

2. 天候が「嵐」であれば、すべての海上ユニットを海上ボックス（自軍支配下であれば）あるいはその海域［4.1］における自軍港湾に移動させる。

イニシアティブ／航空／海上フェイズ

1. いずれかのプレーヤーがこのターンのイニシアティブを得るのか、あるいは競合ターンになるのかを判定する。双方のプレーヤーはそれぞれの「このターンの VP」マーカーをゼロの位置に移動させる。

2. それぞれのプレーヤーは標準ゲーム航空ポイント表でロールを行い、このターンに受け取る航空ポイントを記録する（必要であれば天候修正を加える）［6.1］。

3. 航空ポイントの差に基づき、航空優勢レベルを設定する［6.4］。

4. 嵐のターンを除き、海上支配のロールを実施する［7.2］。

- **a.** 米軍が支配する海上ボックスと隣接する、近海ボックスごとにロールを行う。
- **b.** 米軍が支配していない海上ボックスごとにロールを行う。

いずれのプレーヤーもイニシアティブを得ていなければ（競合ターン）、基本移動／戦闘フェイズまでスキップする。

イニシアティブ移動／戦闘フェイズ（イニシアティブターンのみ）

1. イニシアティブ移動セグメント： イニシアティブプレーヤーは戦闘ユニットを移動力の範囲内で移動させる。また空中機動、海上移動、海上輸送を実施できる［8.5］。

2. イニシアティブ戦闘セグメント： イニシアティブプレーヤーはすべての戦闘の宣言と解決（戦闘は 1 つずつ解決する）を実施する［9.0］。

- **a.** 攻撃の宣言（1 度に 1 つずつ）［9.2.1］。
- **b.** 初期戦闘比の計算［9.2.2］。
- **c.** コラムシフトの判定［9.2.3］。
- **d.** 双方の陣営は攻撃ヘリコプターと航空ポイント、海上ユニットを戦闘支援任務に割り当てる（攻撃側が先）［9.2.4］。
- **e.** すべての対空防御射撃の解決［9.2.5］。
- **f.** DRM の判定［9.2.3］。
- **g.** ダイスロールと戦闘の解決［9.2.6］。
- **h.** 損失の割り当て［9.2.7］。
- **i.** 退却と戦闘後前進［9.2.8］。

3. エリートリアクション移動セグメント： 非イニシアティブプレーヤーはエリートリアクションを実施できる。EZOC 内にいない、すべての 6～8 までの効率値を持つユニットは移動できる（ただし攻撃は実施できない）。他の移動セグメントと異なり、航空輸送、空中機動と海上移動、海上輸送は実施できない（［8.5］の制限）。

4. 突破移動セグメント： イニシアティブプレーヤーは突破移動を実施する。EZOC 内にない任意のユニットは、全移動力を使用して移動できる。航空輸送、空中機動、海上移動、海上輸送を実施できる［8.5］。

5. 突破戦闘セグメント： イニシアティブプレーヤーは、突破戦闘を実施する。移動したかどうかに関わらず、任意のユニットが戦闘を実施できる（CRT で 2 段階のペナルティを得る）［9.0］。

6. リアクション移動セグメント： 非イニシアティブプレーヤーは、移動力の範囲でユニットの移動を実施できる。航空輸送、空中機動、海上移動、海上輸送を実施できる［8.5］。

7. リアクション戦闘セグメント： 非イニシアティブプレーヤーは、前述の方法で戦闘を実施できる。移動したかどうかに関わらず、すべてのユニットが戦闘を実施できる［9.0］。

基本移動／戦闘フェイズ

1. 第 1 移動セグメント： イニシアティブ／第 1 プレーヤーは、移動力の範囲内でユニットを移動できる。航空輸送、空中機動、海上移動、海上輸送を実施できる［8.5］。

2. 第 1 戦闘セグメント： イニシアティブ／第 1 プレーヤーは、すべての戦闘の宣言と解決を行う［9.0］。

3. 第 2 移動セグメント： 非イニシアティブ／第 2 プレー

ヤーは、移動力の範囲内でユニットを移動できる。航空輸送、空中機動、海上移動、海上輸送を実施できる［8.5］。

4. 第2戦闘セグメント: 非イニシアティブ／第2プレーヤーは、すべての戦闘の宣言と解決を行う［9.0］。

再編成フェイズ

1. すべてのヘリコプターを「飛行実施前」の向きに戻す。
2. 航空ポイントをゼロに戻す。
3. 空中機動ポイントを元の位置に戻す。
4. トンネルマーカーを除去する。
5. 掃討作戦を実施する。
6. ヘクス支配の変更を判定する。

増援／補充フェイズ

1. 双方の陣営は、シナリオの増援スケジュール［10.0］に従い増援を配置する。
2. 双方のプレーヤーは、補充またはユニットの再建のために補充ポイントを消費する。周囲を敵ユニットやEZOCに囲まれたユニットは補充を受けられない［11.0］（**訳注:** 「EZOC内にない」の誤り？）。

勝利判定フェイズ

1. 双方のプレーヤーは「このターンのVP」を、ゲームにおいて獲得されたVP合計に加算する。VPマーカーを新たな合計VPを示す位置に移動させること（続くゲームターンにおいてイニシアティブ／航空／海上フェイズが実施されるまで「このターンのVP」をリセットしないこと［12.1］）。
2. いずれかのプレーヤーに自動的な勝利の条件を満たしていれば、判定を行うこと。最後のゲームターンにおいては、双方の陣営の勝利得点を比較し勝者を決定する［12.2］。

ゲーム記録フェイズ

ゲームターンマーカーを進め、次のターンを開始する。