

RULEBOOK



© 2001 Rodger MacGowan

REDS!

The Russian Civil War, 1918-1921

日本語解説書

目次

1. はじめに	2	13. 都市、海、資源の支配	13
2. 内容物	2	14. 増援と補充	14
3. ゲームのセット・アップ	3	15. ポーランド	14
4. 勝利方法	4	16. マフノ・パルチザン	15
5. プレイのシーケンス	4	17. 民族主義者守備隊	15
6. 主導権とランダム・イベント	5	18. 連合軍の撤収	16
7. 活性化と活性フェイズ	5	19. 冬季	16
8. 支配地域	6	20. 特殊ユニットとマーカー	16
9. スタッキング	7	戦略ノート	19
10. 移動	8	デザイン・ノート	20
11. 戦闘	10	歴史概観	21
12. 補給と回復	12	拡張されたプレイのシーケンス	24

1. はじめに [INTRODUCTION]

REDS! は、1918 年 8 月から 1921 年 4 月までの決定的な期間中におけるロシア内戦及びロシアとポーランドの関係を扱う 2 人プレイヤー用ゲームです。

規模 [SCALE]: ヘクス毎に 65 マイル。作戦ターン毎に 1～2 カ月。

2. 内容物 [CONTENTS]

2. 1 目録 [Inventory]

REDS! は、以下を含みます。:

- ・ 1 枚のゲーム・マップ
- ・ 1 枚のフルと 1 枚のハーフ・カウンター・シート
- ・ 2 枚のプレイヤー補助カード
- ・ 2 つの六面体サイコロ (1 つは赤、1 つは白)
- ・ このルール・ブック

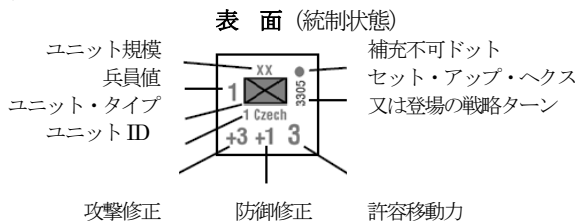
2. 2 ゲーム・マップ [Map]

マップは、ロシア内戦とポーランド戦の期間中に様々な勢力によって闘われた、軍事上重要な地形をあらわします。ゲーム・マップは、以下の適切なルール項目で説明されるチャートや記録欄を含みます。

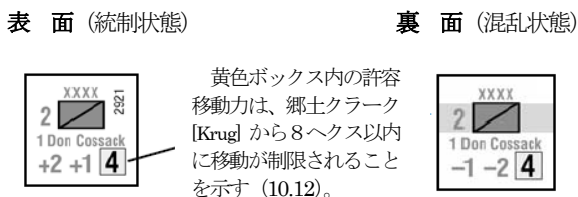
都市 [Cities]: 沿岸ヘクス上の全都市は、港湾です。地形記号に従い、いくつかの都市は「資源都市」[“resource cities”] (13.5) で、いくつかは「赤色都市」[“red cities”] (13.1) で、いくつかは両方です。「赤色テロ」[“Red Terror”] ランダム・イベントは、全ての目的において、都市を赤色都市に変換し得ます。

2. 3 カウンターの読み方 [How to Read the Counters]

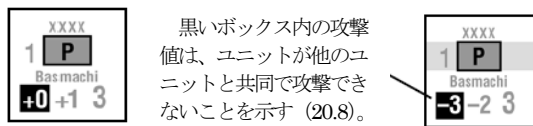
戦闘ユニットの見本



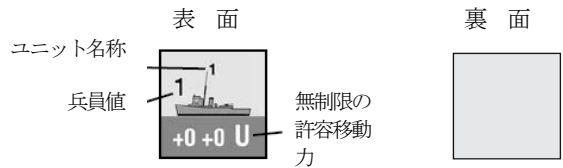
コサック・ユニットの見本



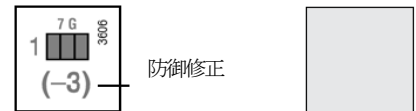
パルチザン・ユニットの見本



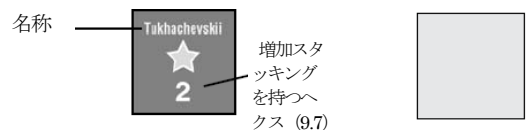
小艦隊の見本



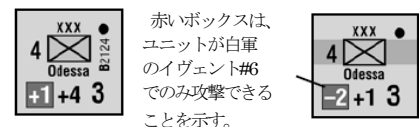
守備隊の見本



指揮官の見本



連合国介入軍 (AIF) ユニットの見本



2. 4 ユニットのタイプ [Unit Types]



2. 5 ユニットの規模 [Unit Sizes]

XXXX=軍
XXX=軍団
XX=師団
X=旅団
G=守備隊

歴史的注釈: これらの用語は、この戦争中大まかに適用されました。

2. 6 ユニットの色 [Unit Colors]

全赤軍 (ボリシェヴィキ) ユニットの、赤地に白です。各中立国軍家守備隊は、特有の色体系を持ちます。白軍 (反ボリシェヴィキ) ユニットの、以下を含みます。:

- ・ 白地に青: 南ロシア軍 (AFSR)
- ・ 白地に緑: シベリア白軍
- ・ 白地に明青: イスラム白軍、北方白軍
- ・ 青地に白: ポーランド軍
- ・ タン地に黒: 連合国介入軍 (AIF)
- ・ 明灰地に黒: 一般的白軍
- ・ 白地に茶: 北西白軍、エストニア軍、von der Goltz ドイツ義勇兵団 [Freikorps]

2. 7 マーカー [Markers]

	陣営/正面軍 活性化チット		ドイツ義勇兵団 イベント
	兵站チット		白軍買収 イベント
	白軍海上侵攻 イベント		ツァーリ (ニコライ二世又はRIP)
	白軍騎兵襲撃 イベント		海上支配 (白軍又は赤軍)
	AFSR 司令官 (Denikin 又は Wrangel)		ターン (白軍又は赤軍 の主導権)
	金塊 (帝国又は人民の)		赤色テロ
	赤軍指揮官 b		赤きヴェルダン
	赤い蒸気機関車		赤軍資源
	連合国軍撤収 (小規模又は大規模)		白軍資源
	AIF 攻勢 イベント		支配 (白軍又は赤軍)
	Semenov 襲撃 イベント		行動済 (正面軍を越えた赤軍 ユニットについて)

重要:「支配」と「行動済」マーカーを除き、用意されたマーカーの数は、プレイの限度です。

2. 8 質問又は内容物の損傷/欠損について?

[Questions or Damaged/Missing Components?]

返送先と切手を貼った封筒を下記へ送ってください。:

GMT Games, LLC
PO Box 1308
Hanford, CA 93232-1308 USA

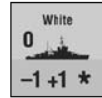
又は、email をゲーム・デザイナー tracer@gmtgames.com 又は
www.Consimworld.com へログ・オンし、GMT company の support
folder 又は WWI セクション内の Reds! Folder へお問い合わせくだ
さい。

3. ゲームのセット・アップ [Game Set-up]

プレイヤー諸氏は、陣営を選択し、赤軍 vs 白軍 1918-19 又はロ
シア内戦 1918-21 のどちらのシナリオをプレイするのかが選択しま
す。両シナリオは、同じセット・アップを使用します。

3. 1 ユニットのセット・アップ [Unit Set-Up]

戦闘ユニット [COMBAT UNITS]: 通常戦闘ユニットは、マップ上で
開始するこれらに分割され、増援として後に到着します。ゲームの
開始時、4 桁のセットアップ・コードを持つ全ユニットを適切なヘ
クス内に置きます。増援として後に到着するユニットは、4 桁のセ
ットアップ・コードの代わりに文字コードを持ちます。これらをタ
ーン記録欄上の適切な戦略ターン上に置きます。



海上小艦隊 [NAVAL FLOTTILLAS]: 連合国白海海上
小艦隊を、使用できるよう白海の近くに置きます。

特殊ユニット [SPECIAL UNITS]: 航空ユニット、装甲列車、守備隊、
バルチザン、河川小艦隊、戦車を、マップ上に記載された特殊ユニ
ット待機ボックス内に置きます。これらのユニットは、ランダム・
イベントを通してプレイに登場します。

3. 2 マーカーのセット・アップ [Marker Set-Up]



特殊マーカー [SPECIAL MARKERS]: 赤い蒸気機関車
(20.10)、赤きヴェルダン
(20.11)、人民の金塊 (20.6)

マーカーをそのカウンター上に指定されたヘクス内に置きます。

指揮官マーカー [LEADER MARKERS]: AFSR 司令官を、Denkin
面を向けて AFSR 統率ボックス内に置きます。全ての赤軍指揮官を
脇に置き、彼らはランダム・イベントを通してプレイに登場しま
す。

記録欄マーカー [TRACK MARKERS]: ターン・マーカーをゲーム・
ターン記録欄の 1 ボックス内に、白軍の主導権面を上に向けて置
きます。赤軍の資源マーカーを、資源記録欄上の 5 のボックス
(Moscow, Tula, Petrograd, Tsaritsyn, 人民の金塊についての)
内に置きます。白軍の資源マーカーを 2 のボックス (Izhevsk と
Simbrisk についての) 上に置きます。



海上支配マーカー [SEA CONTROL MARKERS]: 4 枚の海上支配マーカーを、白
軍面を上に向けて各海 (バルト海、黒海、カ
スピ海、白海) に置きます。

都市支配マーカー [CITY CONTROL MARKERS]: 白軍支配マーカー



を、Kandalaksha (1403)、Kem (1605)、
Ekaterinodar (2924)、Samara (3212)、
Ufa (3408)、Samarkand (5315)、Merv
(5320)、5421 へ置きます。赤軍支配マ

ーカーを、残っている全ての、占領ラインより東のロシア国内の非赤
色都市へ置きます。未使用の支配マーカーを、未来の使用のために
マップ脇に置きます。

プレイ・ノート: バルト諸国とマップ西側のポーランドを除き、マ
ップ全体がロシアです。

イベント・マーカー [EVENT MARKERS]: AIF 攻勢、海上侵攻、騎兵襲撃、連合国軍の小撤退、Semenov コサックの襲撃、白軍買収マーカーを、未来の使用のためにゲーム・ターン記録欄の近くに置きます。



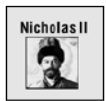
活性化チット [ACTIVATIONS CHITS]: 両プレイヤーは、自軍活性化チットを取り、ゲーム中に使用するためにそれらを近くに置きます。白軍プレイヤーも、各ターンにチット・プールに入れる兵站活性化チットを取ります。

プレイ・ノート: 赤軍正面軍活性化マーカーを、最高司令部の正面軍ボックス上に置くのが便利であることが分かりました。次いで、指揮官が置かれるとき、コストなしで使用可能であることを忘れないよう、正面軍マーカーを置き換えます。

その他のマーカー [OTHER MARKERS]: 赤色テロと行動済マーカーを、未来の使用のためにマップの近くに置きます。



3. 3 ツァーリの運命 [The Fate of the Tsar]



ツァーリの運命を判定するため、サイを1つ振ります。: 1 の目で、白軍部隊がツァーリを救出しました。ツァーリ・マーカーをツァーリ・ボックス内に置きます。ニコライ II 世 [Nicholas II] 面を上にします。彼は白軍の回復 (12.12) に特典を提供します。2~6 の目で、赤軍部隊はツァーリを処刑しました。ボックス内に RIP 面を上にしておきます。

3. 4 中立領土 [Neutral Territory]

トランスコーカサス、ポーランド、バルト諸国、中欧列強の占領ラインの西地域はゲームを中立で開始し、全ての面で「立ち入り禁止」です (移動、補給をたどる [12.7], ZOCs [8.1])。世界大戦が終了するまで (ターン B)、これらの地域に進入できるユニットはありません。ターン B の後、これらの地域に進入できますが、ポーランドは参戦するまで中立に留まります (15.2)。

4. 勝利方法 [How to Win]

4. 1 勝利チェック・フェイズ [The Victory Check Phase]

各戦略ターンの勝利チェック・フェイズ中、プレイヤー諸氏はどちらかの陣営が自動的勝利で勝利しているかどうかをチェックします。もしもシナリオの最終ターン終了時の前に、どちらの陣営も自動的勝利を達成していなければ、シナリオの勝利条件がチェックされます。

4. 2 赤軍の自動的勝利 [Red Automatic Victory]

赤軍プレイヤーは、もしも勝利チェック・フェイズ中に以下のどちらかを達成していたら勝利します。:

- ・ポーランドとバルト諸国以外のマップ上の各都市を支配、又は
- ・マップ上の各資源都市を支配し、しかもポーランドを征服した (15.4)。

プレイ・ノート: 赤軍プレイヤーは、これらのどちらかの条件を満たすために金塊 (20.6) を支配する必要はありません。

4. 3 白軍の自動的勝利 [White Automatic Victory]

白軍プレイヤーは、もしも赤軍プレイヤーが Moscow と少なくとももその他 2 つの資源都市を支配しなければ勝利します (金塊は、この目的において資源都市としてカウントしません)。

4. 4 赤軍 vs. 白軍 1918~19 年シナリオの勝利条件

[Red vs. White 1918-19 Scenario Victory Conditions]

もしも 4.3 で述べたごとくどちらのプレイヤーも自動的勝利で勝利しなければ、赤軍プレイヤーはシナリオの終了までに連合国軍の大撤退を強制していたら勝利します。さもなければ、白軍プレイヤーが勝利します。

4. 5 ロシア内戦 1918~21 年シナリオの勝利条件

[The Russian Civil War 1918-21 Scenario Victory Conditions]

もしも第 24 作戦ゲーム・ターンの終了前に、どちらのプレイヤーも自動的勝利を達成していなければ、自動的な赤軍の勝利についてチェックします。もしも赤軍プレイヤーがどちらかの条件を達成していたら、彼が勝利します。さもなければ、白軍プレイヤーが勝利します。白軍プレイヤーは、勝利するため、作戦ターン 24 の後に自軍の自動的勝利条件を達成する必要はありません。

5. プレイのシーケンス [Sequence of Play]

ゲームは、番号の作戦ターンと文字の戦略ターンに分割されます。各ターンは、下記に表示されたシーケンスで実行されるフェイズに分割されます。

プレイ・ノート: マップ上のゲーム・ターン記録欄に表示されるごとく、ゲームの開始時と終了時を除き、戦略ターン間には 3 つの作戦ターンがあります。

5. 1 作戦ターン [Operational Turn] (番号)

- I. 主導権判定フェイズ (6.1)
- II. ランダム・イベント・フェイズ (6.3)
 - A. 非主導プレイヤーのランダム・イベント・ステップ (3月~4月: 河川小艦隊の再配備 20.12)
 - B. 主導プレイヤーのランダム・イベント・ステップ (3月~4月: 河川小艦隊の再配備 20.12)
- III. マフノ同盟フェイズ (16.1) (ターン B の後)
- IV. 戦略移動フェイズ (10.2) (ターン 1 中は飛ばす)
 - A. 非主導プレイヤーのステップ
 - B. 主導プレイヤーのステップ
 - C. 赤い蒸気機関車ステップ (20.10)
- V. アクション・フェイズ
 - A. 統率セグメント
 1. 統率ステップ (7.4)
 2. チット・プール・ステップ (7.8)
 - B. 主導権活性化セグメント
 1. 作戦移動ステップ (10.6) (守備隊を配置できる 20.5)
 2. 戦闘ステップ (11.0)
 - C. ランダム活性化セグメント (チットがなくなるまで繰り返す。7.9)

—もしも正面軍/勢力活性化であると:

1. 作戦移動ステップ (10.6) (守備隊を配置できる 20.5)
2. 戦闘ステップ (11.0)

ーもしも兵站チットであると：

1. 白軍補給ステップ (12.2)
 2. 白軍回復ステップ (12.12)
(守備隊を撤去できる 20.5)
 3. 赤軍補給ステップ (12.2)
 4. 赤軍回復ステップ (12.12)
- D. 「行動済」 マーカー撤去セグメント

5. 2 戦略ターン [Strategic Turn] (文字)

- I. 勝利チェック・フェイズ
- II. 連合国撤収フェイズ (ターンCに開始)
- III. 増援／補充フェイズ
 - A. 白軍増援ステップ (14.1)
 - B. 赤軍増援ステップ (14.2)
 - C. 白軍補充ステップ (14.2)
 - D. 赤軍補充ステップ (14.2)

6. 主導権とランダム・イヴェント

[Initiative and Random Events]

6. 1 主導権の判定 [Determining Initiative]

各作戦ターン開始時の主導権判定フェイズに、各プレイヤーはサイを1つ振ります。もしも野戦司令部 [the Field Staff] ボックス内に赤軍指揮官がいると、赤軍プレイヤーは自身のサイの目に1を加えます (+1)。より高い目を出したプレイヤーは、そのターンの主導権を持ちます。もしも同数であると、サイコロを振り直してください。

例外：最初のターン (1918 年夏) に、白軍プレイヤーは自動的に主導権を持ちます。

6. 2 主導権の特典 [Benefits of Initiative]

どちらのプレイヤーがランダム・イヴェント・フェイズと戦略移動フェイズを実施するかは、主導権を持つプレイヤーに依存します。加えて、主導権を持つプレイヤーは、アクション・フェイズ中の最初の活性化としてプレイするための自軍活性化チットの1枚を選択します。

6. 3 ランダム・イヴェント [Random Events]

ランダム・イヴェント・フェイズ中、各プレイヤーは2つのサイコロを振り、その合計を適切なランダム・イヴェント表上で参照します。非主導権プレイヤーは、自身のサイコロを振り、自身の結果を最初に適用します。いくつかの場合、その結果は状況に応じてイヴェントなしになります。例えば、結果が装甲列車の登場を要求するものの、使用可能な装甲列車がない場合、イヴェントは発生しません。

7. 活性化とアクション・フェイズ

[Activation and the Action Phase]

7. 1 目的 [Purpose]

全ての作戦移動と戦闘は、アクション・フェイズの活性化セグメント中に発生します。ユニットは、グループで活性化します。したがって、これらのセグメント中に全てのユニットが移動と攻撃をするのではなく、活性化したグループに所属するユニットのみです。グループは、そのグループの活性化チットがチット・プールから無作為に引かれるときに活性化します。グループは、主導権活性化セグメント中、又は野戦司令部チットが引かれるときにも活性化できます。



7. 2 赤軍の活性化グループ [Red Activation Groups]

赤軍プレイヤーのユニットは、6つの正面軍統率にグループ化されます。：中央アジア [Central Asia]、東方 [East]、北方 [North]、南方 [South]、南西 [Southwest]、西方 [West]。これらの正面軍統率は、マップ上に記載された境界線ヘクスサイドによって定義されます (白軍プレイヤーは、全ての目的においてこれらの境界線は無視できます)。各正面軍は、活性化チットを持ちます。加えて、赤軍プレイヤーは、赤軍の上級司令部をあらわす自軍野戦司令部 (7.11) のために7番目の活性化チットを持ちます。

7. 3 白軍の活性化グループ [White Activation Groups]

白軍プレイヤーのユニットは、ユニットが所属する勢力によってグループ化されます。白軍プレイヤーについては、6枚の活性化チットがあります。：南ロシア軍 (AFSR)、シベリア白軍、ポーランド軍、連合国介入軍 (AIF)、北西白軍 (エストニア軍と von der Goltz を含む)、イスラム白軍と北白軍の両方を活性化させる1枚。

7. 4 統率ステップ [The Command Step]

統率ステップ中の各ターンに、プレイヤー諸氏はどの自軍活性化チットが使用可能かを判定します。白軍プレイヤーの活性化チットはルール 7.5 に従って使用可能で、赤軍プレイヤーの活性化チットは7.7に従って選択されます。

7. 5 使用可能な白軍活性化チット

[Availability of White Activation Chits]

ゲーム開始時、白軍プレイヤーは、使用可能な活性化チットを4枚のみ持ちます。：AFSR、AIF、シベリア、イスラム／北方 (北方軍はまだイン・プレイではないですが、イスラム軍はイン・プレイです)。戦略ターン B に、北西軍とポーランド軍の活性化チットが使用可能になります。

開始時



使用可能ターン B



7. 6 プレイからの白軍活性化チットの撤去

[Removing White Activation Chits from Play]

AIF とポーランド軍の活性化チットのみが取り去られ得ます。その他の勢力についての活性化チットは、いったん使用可能になったら決して取り去られません (たとえ、その勢力のユニットがイン・プレイになくても)。

AIF：連合国軍の大撤収 (18.4) が起きると、白軍プレイヤーはもはやAIF 活性化チットを使用できません。プレイからこれを取り去ります。

ポーランド軍 [POLES]：もしもポーランドが征服されるか、又は参戦した後に中立状態に変換されたら (15.4 と 15.5)、白軍プレイヤーはもはやポーランド軍活性化チットを使用できません。プレイからこれを取り去ります。

7. 7 赤軍活性化チットを選択

[Selecting Red Activation Chits]

赤軍プレイヤーについての活性化チットは、白軍プレイヤーと同様ではありません。赤軍プレイヤーは、各ターンに使用可能な活性化チットを選択を行わなければなりません。赤軍プレイヤーは、各ターンに自動的な野戦司令部アクション・チットにプラスして、その赤軍正面軍統率ボックス内に赤軍指揮官を持ついずれかの正面軍についての活性化チットを受け取ります。加えて、赤軍プレイヤーは、赤軍正面軍統率ボックス内に赤軍指揮官を持たないいずれか2つの正面軍についての活性化チットを選択して獲得します。選択したチットは、白軍プレイヤーに明らかにしなければなりません。

プレイ・ノート: 野戦司令部チットは常に使用されるため、野戦司令部ボックス内の指揮官は活性化に影響を持ちません。

7. 8 チット・プール・ステップ [Chit Pool Step]

チット・プール・ステップに、主導権プレイヤーはアクション・フェイズの最初の活性化のため、自軍の使用可能な活性化チットの1枚を選択します。この活性化チットは、チット・プール内に入れません。主導権プレイヤーは、残っている選択した活性化チットを、非主導権プレイヤーの全ての使用可能活性化チットと共にチット・プール内に入れます。プレイヤー諸氏は、チット・プールへ兵站チットも加えます。

プレイ・ノート: 主導権を持つ赤軍プレイヤーが最初の自軍活性化として野戦司令部を選択することは、滅多に意味をなしません。

7. 9 活性化セグメント [Activation Segments]

アクション・フェイズの大部分は、活性化セグメントを構成します。最初の活性化セグメントは、主導権プレイヤーがチット・プール・ステップ中に選択した活性化チットを使用します。残っている活性化セグメントは、チット・プールから無作為に引いたチットを使用します。無作為の引きは、正面軍/勢力を活性化させるか、又は兵站セグメントを開始させるかのどちらかです。活性化セグメントは、チット・プール内にチットがなくなるまで続きます。

7. 10 活性化の影響 [Effects of Activation]

正面軍又は勢力の活性化は、その正面軍地域内の全赤軍ユニット又はその勢力に所属している使用可能な全白軍ユニットを、移動ステップ中に作戦移動を実行し、次いで戦闘ステップに攻撃することをそれぞれ可能にします。

例外: 活性化セグメントの開始時に行動済 [Done] でマークされたユニット (10.12) は、移動又は戦闘を実施できません。

プレイ・ノート: いくつかの白軍特殊ユニット (航空機又は戦車のような) は、いかなる勢力にも所属しません。—このようなユニットの活性化についてはルール 20 項を参照してください。

7. 11 野戦司令部チット [The Field Staff Chit]

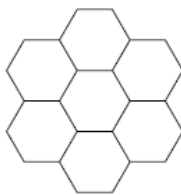
野戦司令部チットが引かれたとき、赤軍プレイヤーはそのターンに未だ活性化していないいずれかの正面軍を活性化できます。もしも赤軍プレイヤーがカップ内にチットがある正面軍を選択したら、その正面軍はチットが引かれるときに二度活性化せず、代わりに正面軍のチットを脇に置きます。

7. 12 兵站チット [The Logistics Chit]

兵站チットが引かれたとき、白軍プレイヤーに続いて赤軍プレイヤーは、補給ステップと回復ステップを実施します (12.0 を参照)。



8. 支配地域 [Zones of Control]



8. 1 支配地域の概括

[Zone of Control in General]

全ての歩兵と騎兵ユニットは、隣接する6ヘクス内に及ぼしている支配地域 (ZOC) を持ちます。ZOCs は、以下のヘクスサイドを越えて伸びません。:

- ・非凍結湖ヘクスサイドを越えて。
- ・全海面ヘクスサイドを越えて。
- ・中立ポーランド (15.1) の国境線を越えて。
- ・ターン B の前に中欧列強占領ラインを越えて。
- ・エストニア陸軍ユニットは、バルト諸国の外部へ ZOC を及ぼしません。

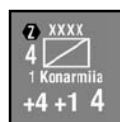
8. 2 ZOCs を持たないユニット [Units Without ZOCs]

守備隊、パルチザン、襲撃している白軍騎兵 (20.4)、特殊ユニット (20.0) は、ZOC を持ちません。

8. 3 ZOCs を無視するユニット [Units That Ignore ZOCs]

以下のユニットは、全ての目的において敵 ZOC を無視します (そして、備忘のため「Z」シンボルでマークされます)。

- ・赤軍第1 Konarmia 騎兵。
- ・襲撃している白軍騎兵 (20.4)。
- ・マフノ [The Makhno] ユニット—マフノ地域内の ZOC について



8. 4 ZOCs の無効化 [Negating ZOCs]

友軍ユニットは、戦略移動、退却、補給について敵 ZOCs を無効にしますが、作戦移動については不可です。

8. 5 戦略移動への ZOC の影響

[ZOC Effects on Strategic Movement]

- ・ユニットは、敵支配地域内で戦略移動 (10.2) の開始と終了ができます。
- ・ユニットは、戦略移動中に無効化されていない敵 ZOC を通過できません。

8. 6 作戦移動への ZOC の影響

[ZOC Effects on Operational Movement]

- ・作戦移動 (10.6) を実施しているユニットは、敵 ZOC へ進入した瞬間に停止しなければなりません。
- ・ユニットは、1 つの敵 ZOC から他のそれへ直接移動できません。

注釈: 友軍ユニットは、作戦移動のために敵 ZOC を無効化しません。

8. 7 補給への ZOC の影響 [ZOC Effects on Supply]

補給は、非無効化敵 ZOC (12.7) を通してたどることができません。友軍ユニットは、補給線をたどる目的において敵 ZOC を無効にします。

9. スタッキング [Stacking]

9. 1 スタッキング限度 [Stacking Limits]

あるヘクス内のユニットの数は、6兵員ポイントに限定されます。ただし、赤軍指揮官は、スタッキングを9兵員ポイントに増加させます (9.7を参照)。スタッキング限度は、各戦略移動ステップ、各作戦移動ステップ、各戦闘ステップの終了時、補充/増援フェイズの終了時に適用します。

9. 2 スタックの調査 [Examination of Stacks]

プレイヤー諸氏は、相手側のスタックを常時自由に調査できます。

歴史的注釈: ロシア内戦では、大量のスパイ、兵士たちの脱走、一般的な機密性の欠如がありました。

9. 3 特殊ユニットのスタッキング [Stacking of Special Units]

以下に列記された特殊ユニットは、スタッキングについてカウントしません。ただし、あるヘクス内に各タイプの1ユニットのみが認められます。

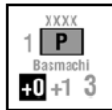
- ・ 航空機 (20.1)
- ・ 装甲列車 (20.3)
- ・ 守備隊 (20.5)
- ・ 海上小艦隊 (20.7)
- ・ 河川小艦隊 (20.12)
- ・ 戦車 (20.13)
- ・ 人民又は帝国の金塊 (20.6) *
- ・ 赤い蒸気機関車 (20.10) *

*これらのユニットの各1つのみが認められる。

9. 4 パルチザンとスタッキング

[Partisans and Stacking]

パルチザン・ユニット (20.8) は、決してスタックできません。



9. 5 白軍勢力のスタッキング制限

[Stacking Restriction of White Factions]

異なる白軍勢力に所属しているユニットは、一緒にスタックできません。**例外:** AIFユニットは、いかなる白軍勢力からのユニットともスタックできます。

9. 6 中立ユニットとスタッキング

[Neutral Units and Stacking]

どちらの陣営も、中立ポーランド軍 (15.0) 又は民族主義者守備隊 (17.0) ユニットと共にスタック又はこれらによって占められたヘクスへ進入できません。



例外: 白軍ユニットは、ウクライナ人守備隊 (17.2) と共にスタック又はこれらを通して通過できます。

9. 7 赤軍指揮官のスタッキングへの影響

[Red Leader Effects on Stacking]



赤軍正面軍統率ボックス (野戦司令部ボックスではない) 内の各赤軍指揮官は、その指揮官の正面軍の1ヘクス内で9兵員ポイントを認めます。増加したスタッキングを持つヘクスの数は、指揮官カウンターの数値に限定されます。増加した限度は、その指揮官が統率する間は常時適用されます。もしも指揮官がランダム・イベントによって取り去られたら、その正面軍が次に活性化するとき、赤軍プレイヤーは作戦移動フェイズの終了までに、超過スタック状態ヘクスを通常スタッキング限度にしなければなりません。これに失敗し

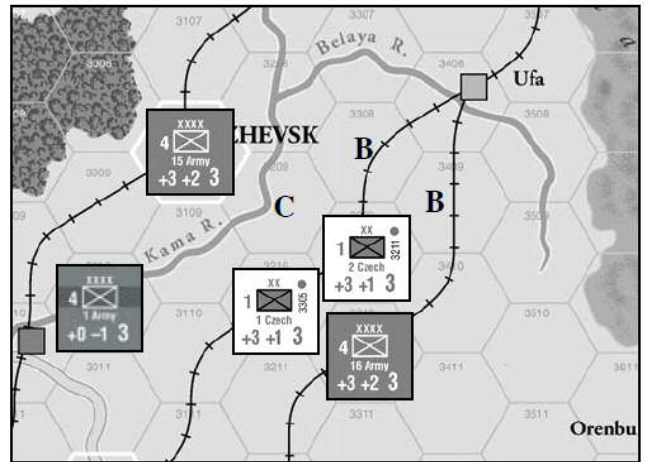
たら、いかなる超過スタック状態のユニットも除去されます (白軍プレイヤーの選択)。

10. 移動 [Movement]

10. 1 移動の概括 [Movement in General]

Reds! の移動は、戦略と作戦の2つのタイプに分割されます。それぞれ、自軍フェイズに実行されます。戦略移動は、歩兵と騎兵ユニットがその記載された許容移動力を無視し、潜在的な長距離を移動することを認めます。戦略移動を使用できるユニットの数は、限定されます。大部分の移動は、作戦移動になります。ここで、ユニットが移動できる距離は、その許容移動力によって限定されます。

注釈: 装甲列車と河川小艦隊ユニットは、作戦移動で無制限な数のヘクスを移動できますが、戦略移動は使用できません。ユニットは、同じターンに戦略移動と作戦移動の両方を実施できます。



移動へのZOCsの例: チェコ第1師団は、たとえ第2チェコ師団のヘクスに戻るとしても、全く移動できません。なぜならば、作戦移動では、1つの敵ZOCから他のそれへの移動が禁じられるからです。友軍ユニットが作戦移動の目的においてZOCを無効にしないことを忘れないでください。第2チェコ師団は、最後の2移動ポイントの使用継続を望む前に、その最初の移動ポイントについてBとマークされた2つのヘクス内へのみ移動できます。第1チェコ師団が、いまだに退却して第2チェコ師団によって占められたヘクスを通して補給をたどれることに注意してください。もしも第1チェコ師団の代わりに、襲撃している白軍騎兵ユニットだとしたら (20.4)、自由にZOCを無視して白軍プレイヤーが望む場所へ移動できたことにも注意してください。



スタッキングの例: 一緒にスタックした4つの白軍ユニットは、6の合計兵員値を持ちます。2つの赤軍ユニットは各4の兵員値を持ち、赤軍指揮官を使用しない限り一緒にスタックできないことに注意してください。

10.2 戦略移動の概括 [Strategic Movement In General]

歩兵と騎兵ユニットと帝国／人民の金塊（20.6）のみが、戦略移動を使用できます。戦車、装甲列車、河川小艦隊、パルチザンを含む特殊ユニットは、戦略移動を使用できません。

制限 [RESTRICTIONS] :

- ・戦略移動を使用しているユニットは、友軍支配下（中立は不可）の都市内で移動を開始して終了しなければなりません（13.1）。
- ・ユニットは、敵 ZOC（8.0）内で戦略移動を開始して終了できませんが、友軍ユニットによって無効にされていない限り、敵 ZOC へ進入できません。
- ・ユニットは、同じターンに鉄道／河川戦略移動と海上戦略移動の両方を使用できません。

重要: ターン 1 に戦略移動はありません（赤い蒸気機関車を含める、20.10）。戦略移動は、金塊が移動できる唯一の方法です。

10.3 鉄道／河川戦略移動の手順

[Rail/River Strategic Movement Procedure]

鉄道／河川戦略移動を実施するため、以下の制限に従い、ユニットは連結した鉄道又は河川ヘクスのどちらかに沿って無制限の距離を移動します。:

- ・ユニットは、敵支配下の都市又は敵占有下のヘクスへ進入できません。
- ・ユニットは、友軍ユニットによって占められていない限り、マフノ地域の都市へ進入できません（例外：赤軍プレイヤーは、もしも赤色テロ・マーカーによって占められていたら、マフノ地域の都市へ進入できます）。

- ・冬季中（19.0）に河川移動はありません。
- ・歩兵と騎兵は、1 ターンに鉄道移動と河川移動を組み合わせることができません。金塊は、自由に鉄道移動と河川移動を組み合わせることができます。
- ・ユニットは、中立のユニットが占めるヘクスへ進入できませんが（例外：白軍ユニットは、ウクライナ人守備隊を通過できます）、非占有状態の中立都市を通過できます。

10.4 鉄道／河川戦略移動の限度

[Rail/River Strategic Movement Limits]

白軍プレイヤー: 各戦略移動フェイズに、AFSR 勢力ユニットの 2 兵員ポイント、白軍シベリア勢力ユニットの 2 兵員ユニットまで、鉄道／河川戦略移動によって帝国金塊を移動させることができます。

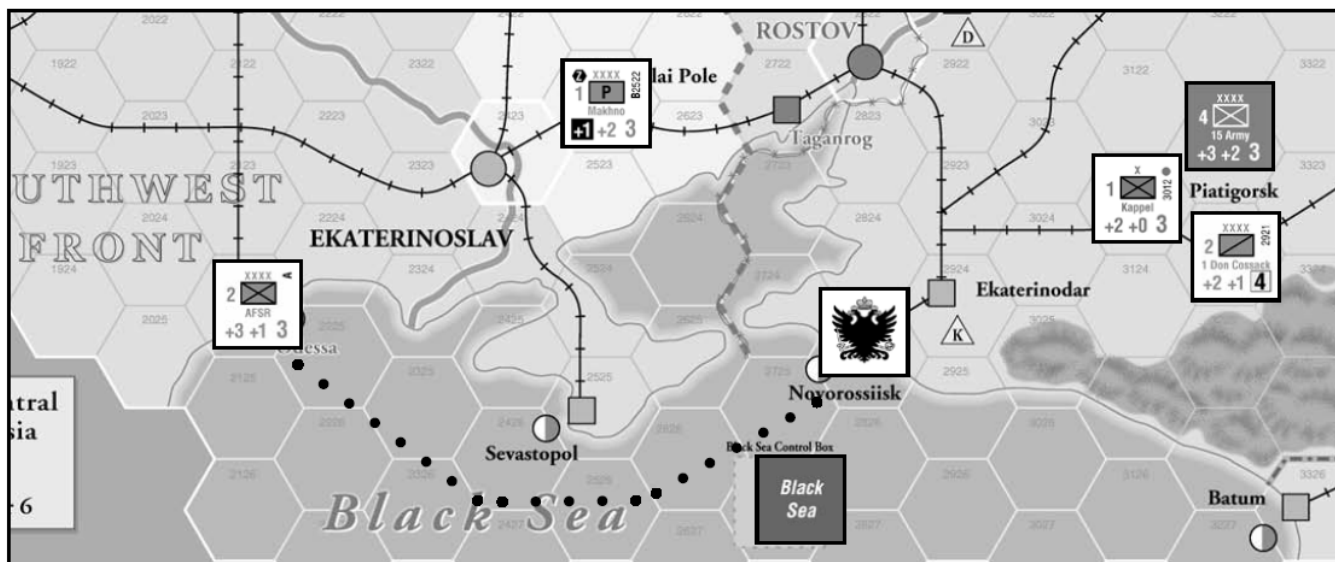
赤軍プレイヤー: 各戦略移動フェイズに、赤軍ユニットの 9 兵員ポイントと、鉄道／河川戦略移動によって人民の金塊を移動させることができます。

10.5 海上戦略移動 [Sea Strategic Movement]

海上戦略移動を実施するため、1 つの友軍支配下港湾から他の友軍支配下港湾まで、1 つの海の中でユニットは移動します。ユニットは、1 つの海から別の海へ移動できません。両陣営は、各戦略移動フェイズ中に、自身が支配する（13.3）各海で、ユニットの 4 兵員ポイントまで移動できます。

例外 [EXCEPTIONS] :

- ・冬季中（19.0）、海上移動は北海とバルト海で認められません。
- ・von der Goltz ドイツ義勇兵団は、決して海上戦略移動を使用できません。



戦略移動の例: AFSR 軍は、Odessa から Novorossiisk まで移動するために海上戦略移動を使用します。黒海は白軍の支配下なので、これは可能です。第 1 ドン・コサック軍は、やはり Novorossiisk まで移動するために鉄道戦略移動を使用します。Rostov を通過しての戦略鉄道移動は、そこが白軍支配下でない赤色都市なので不可能

です。鉄道線上の敵 ZOC を無効にするため、Kappel 旅団が必要であることに注意してください。全ての戦略移動は、友軍支配下の都市で開始して終了していることにも注意してください。

10.6 作戦移動の手順 [Operational Movement Procedure]

全ての作戦移動は、アクション・セグメントの移動ステップ中に発生し、戦闘ステップが開始される前に完了します。活性化したとき、ユニットはヘクスからヘクスへと、地形効果表に従って地形コストを消費しつつ、その許容移動力まで移動できます。ユニットは、ヘクスの地形コストを消費するための十分な移動ポイントを持たない限り、そのヘクスへ進入できません。ユニットは、ターンからターンへと許容移動力を持ち越すことができず、1つのユニットから他のそれへ譲渡できず、移動するに連れてヘクスを飛ばすことはできません。各個別ユニット又はスタックの移動は、他のそれが開始する前に完了させなければなりません。

10.7 特殊ユニットの移動 [Movement of Special Units]

- 装甲列車は、連結した鉄道ヘクスに沿って無制限の距離を移動します (20.3)。
- 河川小艦隊は、連結した河川ヘクスに沿って無制限の距離を移動します (20.12)。
- >装甲列車と河川小艦隊は、歩兵又は騎兵と共に移動していない限り、敵支配下の都市へ進入できません。
- 海上小艦隊 (20.7) と航空機ユニット (20.1) は、通常の形では移動しません。その代わりに、これらは戦闘フェイズ中に他の戦闘ユニットと同じヘクス内に置かれます (11.3)。
- 守備隊ユニット (20.5) は、決して移動しません。

10.8 移動と補給 [Movement and Supply]

補給下のユニットは、その移動を非補給下となるヘクス内で終了できません (12.4)。

10.9 行動済マーカー [Done Markers]

もしも赤軍ユニットが、以前に活性化した正面軍から、未だ活性化されていない正面軍へ作戦移動、前進、退却すると、「行動済」マーカーを上置きします。もしも新たな正面軍が同じアクション・フェイズの後の活性化セグメントで活性化しても、これは移動又は攻撃ができません。アクション・フェイズの終了時に、全ての「行動済」マーカーを取り去ります。

10.10 ポーランド国内の移動制限

[Movement Restrictions in Poland]

- 赤軍ユニットは、ポーランドが中立である間は進入できません (15.1)。
- 非ポーランド白軍ユニットは、決してポーランドへ進入できません。
- 中立の間のポーランド軍ユニット (15.1) は、ポーランドから1ヘクス以内に留まらなければなりません (すなわち、ポーランド国境線ヘクスサイドに隣接)。

10.11 バルト諸国内の移動制限

[Movement Restrictions in the Baltic Republics]

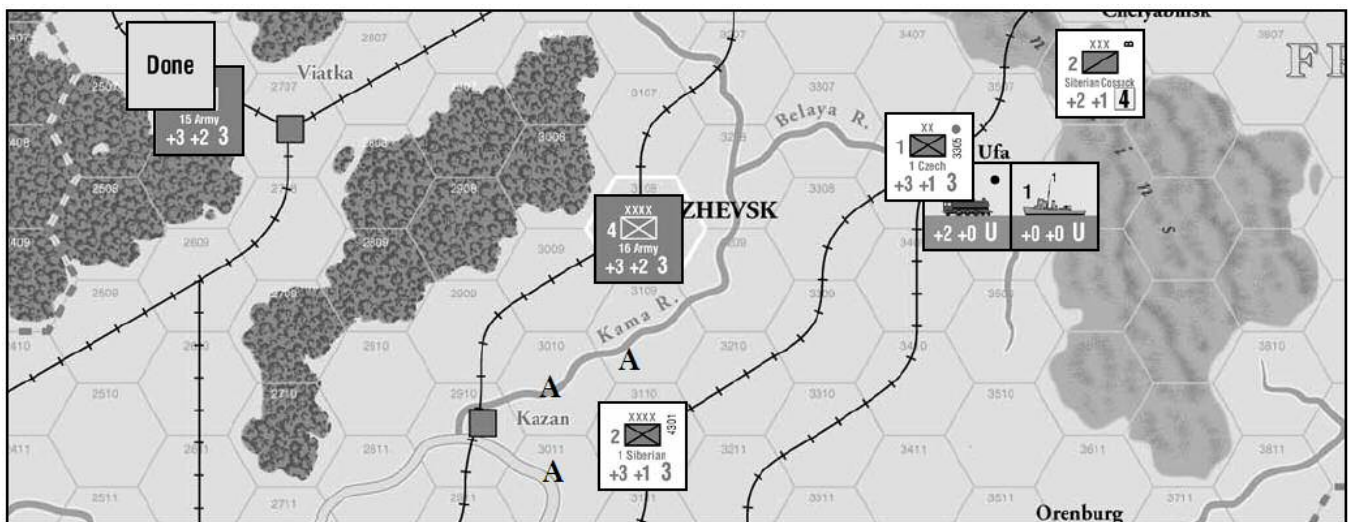
- AIF ユニットの、バルト諸国へ進入できません。
- von der Goltz ドイツ義勇兵団ユニットは、白衛軍が「ドイツ義勇兵団」[Freikorps] ランダム・イベントを振るまで、バルト諸国を離れることができません。
- エストニア陸軍ユニットは、バルト諸国の外部へ移動又は攻撃できず、その ZOC はバルト諸国の境界線ヘクスサイドを越えて及びません。
- バルト諸国を離れた北西軍ユニットは、再進入できません。



プレイ・ノート: バルト諸国内に留まる北西軍ユニットは、連合国軍大撤収 (18.4) の後で除去されます。

10.12 コサック郷土クラーク [Cossack Home Krugs]

コサック・ユニットは、その郷土クラーク・ヘクスから8ヘクス以内に留まらなければならず (その道筋は、全海面ヘクスサイドを越えてたどれません)、この範囲の外部ヘクスを攻撃できません。襲撃しているコサック・ユニット (20.4) は、このルールによって影響を受けます。ユニットの郷土クラーク・ヘクスは、コサック・ユニットの名称頭文字を含んでいる黄色の三角形によって識別されます。例: Omsk (4301) はシベリア・コサックについての郷土クラークで、Novocherkassk (2921) は第1 ドン・コサックと第2 ドン・コサック両方の郷土クラーク・ヘクスです。



作戦移動の例: もしも赤軍の東方正面軍が活性化したら、第16軍のみが移動できます。第15軍は、以前の活性化によって東方正面軍へ進入しました (それ故、行動済マーカー)。もしもシベリア勢力が活性化されたら、全3つのシベリア軍ユニットにプラスして第1チェコ師団と共にスタックした2つの特殊ユニットが移動できます。第1シベリア師団は、非補給下に移動できないため (鉄道又は河川ラインの1ヘクス外)、Kazanを占領できないことに注意してくだ

さい。Aでマークされたヘクスへ移動できます。現在、コサック・ユニットは、自身の郷土クラークから最大限の距離にあるため、更に西へは移動できません。もしも第1チェコ師団がUfaの外へ移動したら、その他のどちらかの歩兵/騎兵ユニットがUfa内に移動しなければならず、又は装甲列車と河川小艦隊は歩兵/騎兵ユニットを含む新たなヘクスへ移動しなければならず、さもなければこれらは除去されます。

10. 13 その他の地域移動制限

[Other Territorial Movement Restrictions]

- ・ユニットは、ターンBの前にトランスコーカサス又は占領ラインの西の地域に進入できません。
- ・マフノ・ユニット (16.0) は、マフノ地域から2ヘクス以内に留まらなければなりません。2ヘクスの距離は、全海面ヘクスサイドを越えてたどることができません。

11. 戦闘 [Combat]

11.1 一般ルール [General Rules]

活性ユニット (補給下又は非補給下) は、活性化セグメントの戦闘ステップ中に隣接する敵対ユニットを攻撃できます。戦闘は任意です。あるヘクス内のいくつかのユニットが攻撃し、その他は攻撃しないことができます。あるヘクス内のユニットは、個別の戦闘で異なるヘクスを攻撃できます。各攻撃は、1つの防御ヘクスに対してのみ行われます。攻撃されるヘクス内の全防御ユニットが、参加しなければなりません。

例外: 守備隊 (20.5) は攻撃できず、もしもその他のユニットと共にスタックすると防御で無視されます。

11.2 戦闘の制限 [Combat Restrictions]

- ・戦闘ステップ毎に複数回攻撃できるユニットはなく、戦闘ステップ毎に複数回攻撃され得るヘクスはありません。
- ・パルチザン・ユニット (20.8) は、他のユニット (他のパルチザン・ユニットを含める) と一緒に攻撃できません。
- ・パルチザン (マフノ・パルチザンを除く、20.8) と襲撃している騎兵 (20.4) は、単独の守備隊又はパルチザンのみを攻撃できます。
- ・AIFユニットは、もしも白軍がそのターンにイベント#6を振った場合にのみ攻撃できます。プレイヤー諸氏がこれを忘れないため、その攻撃修正は赤いボックス内に囲われています。

11.3 戦闘の手順 [Combat Procedure]

活性プレイヤーは、事前に全ての攻撃を宣言する必要はなく、次の戦闘が開始される前に1つの戦闘を完了する限り、いかなる順番でも攻撃を解決することもできます。各戦闘は、以下の手順を使用して実施されます。:

- 戦闘の指定
- 攻撃側の航空/海上投入
- 防御側の航空/海上投入
- 戦闘比の判定
- 戦闘修正の判定
- 戦闘戦力の判定
- 戦闘差の判定
- 戦闘結果の判定
- 戦闘結果の適用

A) 活性プレイヤーは、どのユニットが攻撃して、どのヘクスが攻撃されているのかを指定します。

B) 攻撃側は、航空ユニット又は海上小艦隊を投入するかどうか宣言します。

C) 防御側は、航空ユニット又は海上小艦隊を投入するかどうか宣言します。

D) 攻撃ユニットの合計兵員値を防御側ユニットのそれで割ることにより、戦闘比を判定します。防御側有利に端数を切り捨て、単純な比に約分します。

例えば: 7が4を攻撃すると1対1、2が3を攻撃すると1対2です。

E) 各プレイヤーは、参加している自軍ユニットの修正を合計します。攻撃できないために防御修正のみを持つ守備隊以外の全ユニットは、攻撃と防御の修正を持ちます (20.5)。攻撃ユニットはその攻撃修正を使用し、防御ユニットはその防御修正を使用します。

F) 各プレイヤーは1つのサイを振り、参加している自軍ユニットの数をサイの目に掛け、自軍戦闘戦力を判定するため自軍合計修正を加減させます。プレイヤーの戦闘戦力は、自軍陣営に含まれたユニットの数未満には決してなり得ません。

例1: もしも+2、-1、+0、-3の攻撃修正を持つ4つのユニットが単一の戦闘に参加すると、4つの攻撃修正を合計して-2になります。次いで、攻撃側は1つのサイを振り、攻撃ユニットの数(4)を掛け、攻撃修正(-2)を加えます。もしもサイの目が3であると、最終攻撃戦力は $(4 \times 3) - 2 = 10$ になります。

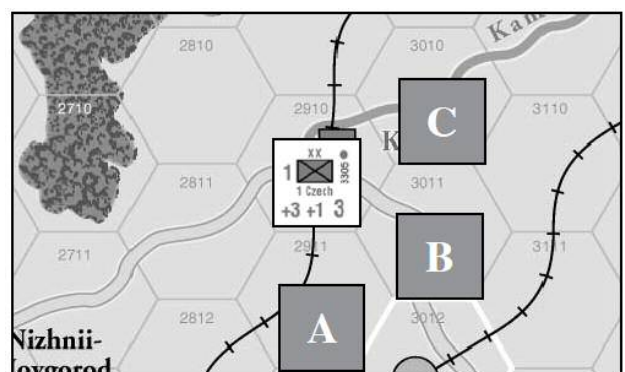
例2: もしも0、-1、-3の防御修正を持つ3つのユニットが防御し(-4の合計防御修正)、サイの目が2であったら、計算は $(3 \times 2) - 4 = 2$ です。ただし、最小戦闘戦力は常にユニット毎に1なので、最終防御戦力は3です。

G) 戦闘戦力を判定した後、戦闘差を見つけるため、攻撃側の戦闘戦力から防御側のそれを差し引きます。これは、負の数になり得ます。

H) 戦闘結果表上で戦闘比と戦闘差を交差照合することにより戦闘結果を判定し、地形効果チャート上に特記されるごとく地形について比をシフトさせます (累加する)。コラム・シフト後の1対3未満又は4対1を超える比は、それぞれ1対3又は4対1として扱います。例えば、6対1で攻撃された都市内のユニットは5対1にシフトし、CRTの4対1コラムで解決されます。

11.4 戦闘への河川の影響 [Rivers Effect on Combat]

攻撃側は、もしも防御側が河川ヘクス上で、しかも同じ河川に沿ったヘクスから攻撃している攻撃ユニットがいなければ、左への1コラム・シフト (1L) を被ります。



河川と防御の例: 河川戦闘シフト (1L) を被ることを回避するため、赤軍プレイヤーは赤軍ユニットBとCで攻撃しなければならぬことになります。Kazanは「赤色都市」なので、赤軍ユニットは都市についてのシフトを被らないことに注意してください。

同じヘクス内の2本の河川 [TWO RIVERS IN THE SAME HEX]: もしも攻撃側が河川上にいないか、又は防御ヘクス内で合流している3本の河川の1つに沿ってのみ攻撃していると、防御側は1シフトを獲得します。

11.5 戦闘結果 [Combat Results]

戦闘は、1つのユニット又は全てのユニットを混乱状態面にする結果となり得ます。全く混乱状態にしないこともあります。

混乱状態 [Disorder]: ユニットの混乱させるため、2ステップ・ユニットを裏面 (より低い戦闘修正を持つ面) に返すか、又は以前に混乱状態のユニット又は1ステップ・ユニットは除去されます。

歴史的注釈: ユニットの「除去」されたときは、ユニット内の全兵士が戦死したことを意味するのではなく、これ以上の戦闘作戦についてユニットを無力にするのに十分な死傷者と装備の喪失を受けたことを意味します。

a、d: 単一の攻撃側又は防御側の混乱状態: 参加している最大兵員値のユニット (非守備隊) は、混乱状態になります。もしも同じ最大兵員を持つ複数のユニットがあると、影響下プレイヤーはこれらのユニットのどれを混乱状態にするのか選択できます。

A、D: 攻撃又は防御している全ユニットは、それぞれ混乱状態になります。

注釈: もしも混乱状態の結果が全防御ユニット (たち) を除去する結果を引き起こしたら、防御側ヘクス内のいかなる守備隊ユニットも除去します。

R: 退却。前の文字によって影響を受けた陣営について、全ての非守備隊ユニットは2ヘクス退却し、守備隊は除去されます。

注釈: 単独でヘクス内にいる守備隊ユニットは、Rの結果によってのみ除去され得ます。

11.6 退却の手順と制限 [Retreat Procedure and Restrictions]

1) ユニットの、防御ヘクスから2ヘクス退却して、しかも戦闘に参加した全ての敵ユニットから少なくとも2ヘクス離れて自身の退却を終了しなければならず、さもなければ除去されます。

2) ユニットの (襲撃している騎兵とパルチザンを除く) は、可能であればその退却を補給下で終了しなければなりません。

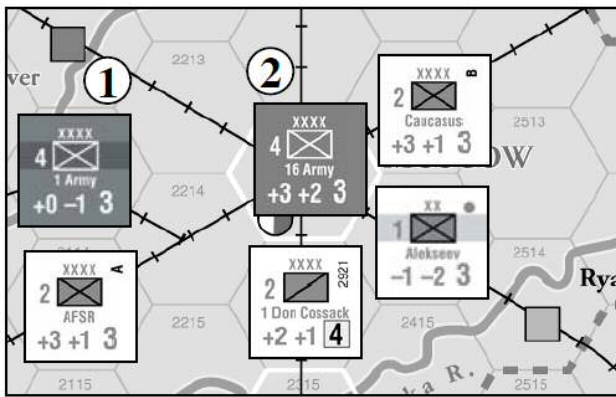
3) もしも複数のユニットが退却していると、これらは異なるヘクス内に退却できます。

4) もしもユニットが、スタッキング限度を破って退却を終了したら、所有しているプレイヤーは超過ユニットを除去しなければなりません。

5) ユニットのスタックは、ヘクス毎に追加の1混乱状態結果のコストで、非無効敵 ZOC を通過して退却できます (含まれている退却ユニットの数にかかわらず)。

6) その退却を非無効敵 ZOC 内で終了することを強制されたユニットは、除去されます。

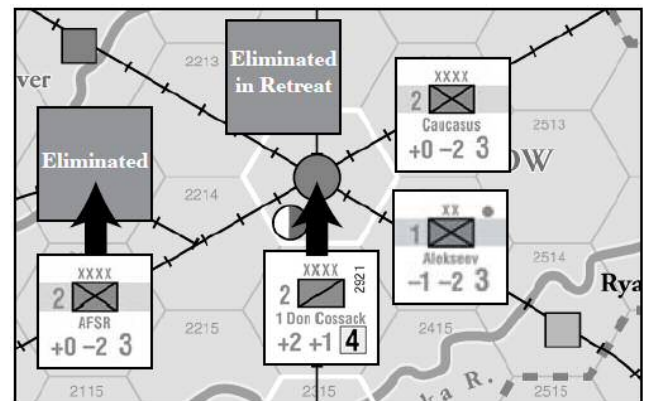
7) ユニットの、それらが通常進入できるヘクス内へのみ退却できます。退却できないユニットは、除去されます。



例1: AFSR 軍は、混乱状態の赤軍第1軍を攻撃します。戦闘比 (兵員比較) は2対4又は1-2です。両プレイヤーは、3を振ります。これは、AFSR ユニットの戦闘戦力が $(3 \times 1) + 3 = 6$ で第1軍の戦闘戦力が $(3 \times 1) - 1 = 2$ であることを意味します。6から2を差し引いて差は+4です。これは1-2のコラムで **ad** の結果です。

例2: 3つのAFSRユニットが、Moscowの第16軍を攻撃します。兵員比較は5対4で比は1-1ですが、都市のシフトが1-2にすることを意味します。両陣営は6を振ります。AFSR ユニットの戦闘戦力は $6 \times 3 = 18$ で、戦闘修正によって $22 (18 + 2 + 3 - 1 = 22)$ に修正されます。赤軍ユニットの戦闘戦力は、 $(6 \times 1) + 2 = 8$ です。差は+14で **DR** の結果を与えます。もしも両陣営のサイの目が1だったら、AFSRの戦闘戦力は $(1 \times 3) + 2 + 3 - 1 = 7$ で、赤軍の戦闘戦力は $(1 \times 1) + 2 = 3$ で、+4のみの差を

与えることに注意してください。ヒント: 高い目を振ることは、あなたが複数のユニットで攻撃又は防御するとき重要です。



例1の続き: 結果は **ad** で、両ユニットは混乱状態になります。赤軍第1軍はすでに混乱状態だったので、除去されます。AFSR 軍は混乱状態となり、もしも補給下に留まるのであればカラのヘクス内へ前進できます。

例2の続き: 結果は **DR** でした。1つの攻撃ユニットが混乱状態となり、全ての防御ユニットは混乱状態となって退却しなければなりません。ただし、退却は敵 ZOC に進入しなければならず (左側面へのAFSR軍の前進は、Moscow外部への最後の避難路を妨害しました)、このため赤軍第16軍は再び混乱状態となって除去されます。第1ドン・コサック騎兵軍は、Moscowに進入します。

いくつかの例：装甲列車は連結した鉄道ヘクスを通して退却しなければならず、河川小艦隊は連結した河川ヘクスを通して退却しなければなりません。ヴォルガ [Volga] 川は、退却に特別な影響を持ちません。

8) 同じ戦闘ステップ (のみ) 中に攻撃されたヘクス内へ退却するユニットは防御に何も加えず、もしも防御側がいずれかの戦闘結果を被ると除去されます。

1 1. 7 赤きヴェルダンと退却 [Red Verdun and Retreats]

赤きヴェルダン・マーカーと共にスタックした赤軍ユニットは、戦車 (20.13) によって攻撃されない限り退却しません。単独の守備隊は、たとえ赤きヴェルダン・マーカーと共にスタックしていたとしても、**R** 結果によって除去されます。

1 1. 8 戦闘後前進 [Advance After Combat]

攻撃ユニットは、もしも戦闘で全ての防御側を除去又は退却させたら、防御ヘクス内に前進できます。装甲列車は、鉄道線に沿ってのみ前進できます。河川小艦隊は、河川に沿ってのみ前進できます。敵 ZOC は、戦闘後前進に影響を持ちません。補給下のユニットは、非補給下のヘクス内へ戦闘後前進ができません。

1 2. 補給と回復 [Supply and Rally]

1 2. 1 目的 [Purpose]

ユニットは、生存のため、回復するため、戦略移動を実行するために補給を必要とします。回復 (12.12) は、混乱状態のユニットがその表面に戻る機会を認めます。

1 2. 2 兵站チット [The Logistics Chit]

チット・プールから兵站チットが引かれたとき、白軍プレイヤーは自軍ユニットの補給状態をチェックし、次いで自軍の補給下混

乱状態ユニットの回復を試み、望むいづれかの自軍守備隊を取り去ることができます。白軍プレイヤーが自軍の補給チェックを終えた後、赤軍プレイヤーが補給チェックと自軍ユニットの回復を実施し、自軍守備隊を取り去ります。

1 2. 3 移動と補給 [Movement and Supply]

非補給下で作戦移動又は戦闘後前進を終了できる、補給下のユニット (非襲撃騎兵を含む) はありません。このルールにおけるユニットの補給状態は、作戦移動ステップの開始時に判定されます。OOS の全ユニットの上に非補給下マーカーを置きます。戦闘ステップの終了時に、このような全てのマーカーを取り去ります。



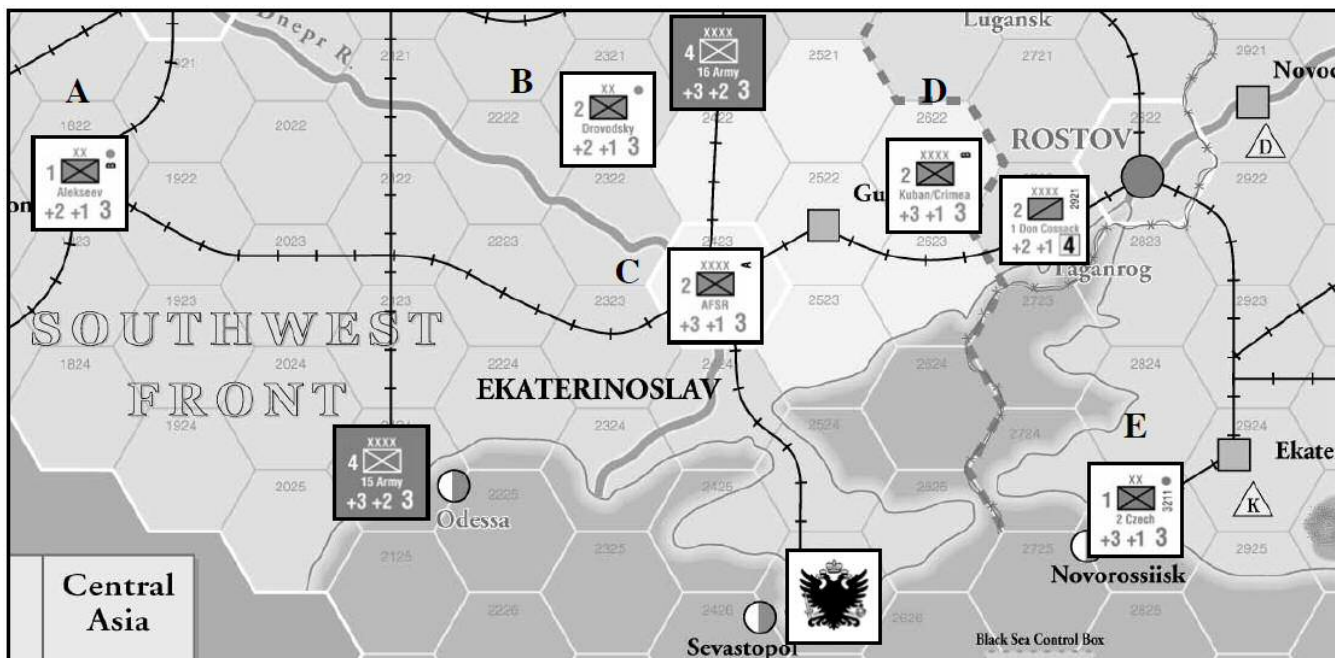
プレイ・ノート：実際には、OOS でマークする形式はしばしば不要です。

1 2. 4 補給線をたどる [Tracing a Supply Line]

補給下であるためには、ユニットは適切な補給源 (12.8) へ補給線をたどれるか、又は友軍支配下の海の沿岸上にいなければなりません。補給線は、補給源又は補給源まで連結した鉄道線又は河川ヘクスまで最大1ヘクスが可能です。

1 2. 5 補給線としての鉄道と河川 [Rail and Rivers as Supply Lines]

鉄道線又は河川ヘクスは、もしも非切断状態のヘクスの道筋を補給源までたどることができれば、補給源に連結しています。道筋は、最大で2つの部分から構成され得ます。1つの部分は、全て連続する鉄道線ヘクスでなければなりません。その他の部分は、全て連続する河川ヘクスでなければなりません。もしも両方の部分が使用されたら、鉄道線部分と河川部分は共通ヘクス内で合流させなければなりません。



補給の例：全ての白軍ユニットは、補給下又は補給線を持ちます。ユニット A は、Sevastopol へ導かれる鉄道線上にあります。ユニット B は、河川まで1ヘクスたどり、河川を下ってEkaterinoslavへ、次いで鉄道線に沿ってSevastopolへたどることができます (赤軍第16軍のZOCは、ヘクス2422内の鉄道線の使用を妨害することに注意してください)。ユニット C によるEkaterinoslavの占有は、

補給が非占有下のマフノ地域都市を通してたどれないため必要です。ユニット D は、Gulai Pole 又はRostov (赤色都市) を通してたどれませんが、Taganrogを経由して港湾から港湾へSevastopolまでたどることができます。ユニット E はシベリア勢力ユニットで、表示されたいかなる補給源も使用できません。ただし、友軍支配下の海の沿岸ヘクス上にいるため、自動的に補給下です。

プレイ・ノート: 冬季に、河川を補給のために使用できます (17.0)。

1 2. 6 補給線としての港湾と沿岸ヘクス [Ports and Coastal Hexes as Supply Lines]

補給線は、河川部分の一部として、1つの港湾からその他の港湾へ友軍支配下の海上をたどることができます。友軍支配下の海の沿岸ヘクス上のユニットは、たとえその海に友軍支配下の補給源がなくても、自動的に補給下と見なされます。

1 2. 7 補給線の妨害 [Blocking Supply Lines]

補給路は、以下によって切断又は妨害されます。:

- ・敵又は中立のユニット。*
- ・友軍ユニットによって無効にされていない、敵又は中立の ZOC。
- ・敵支配下の都市。
- ・非占有下のマフノ地域都市。
- ・ターン B 前の、占領ライン。

***例外:** ウクライナ人守備隊は、白軍ユニットと共にスタックしたとき、白軍の補給を妨害しません。

プレイ・ノート: 湖ヘクスサイドと非マフノ中立都市は、補給を妨害しません。加えて、赤色テロによって変換されたマフノ都市は、赤軍ユニットについての補給を妨害しません。

1 2. 8 補給源 [Supply Sources]

赤軍の補給源は、Moscow (2313) と Tashkent (5412) です。白軍の補給源は、各勢力について特定されており、マップ上に示されます。

白軍の補給源 [WHITE SUPPLY SOURCES]:

AFSR: Odessa (2124)、Sevastopol (2525)、Novorossiysk (2825)、Batum (3326)。

シベリア白軍: Omsk (4301)。

北方軍: Murmansk (1201) 又は Archangel (1904)。

北西軍、エストニア軍、von der Goltz: Reval (1312)。

ポーランド軍: Warsaw (1221)。

イスラム白軍: Ashkabad (4922) とヘクス 5421。

AIF ユニット: ポーランド又はバルト諸国以外のいずれかの白衛軍補給源。

プレイ・ノート: 港湾の補給源は、海の支配 (13.3) にかかわらず、補給源に留まります。

1 2. 9 非補給下 (OOS) の影響 [Out of Supply (OOS) Effects]

- ・OOS ユニットは、戦略移動を使用できません。
- ・兵站セグメント (12.2) 中に非補給下のユニットは、混乱の結果を被ります。
- ・OOS ユニットは、回復できません (12.12)。
- ・装甲列車と河川小艦隊は、OOS ユニットの上に最初に配置できません。
- ・白軍プレイヤーは、OOS ユニットの上に騎兵襲撃マーカーを置くことができません。

1 2. 10 補給によって影響を受けないユニット

[Units Unaffected by Supply]

パルチザン、守備隊、襲撃している騎兵ユニットは、補給の欠乏によって影響を受けません。その郷土クラーク・ヘクス内のコサックは、常に補給下です。

1 2. 11 補給と連合国軍の大撤退

[Supply and Major Allied Withdrawal]

連合国軍の大撤退は、トランスコーカサス内の白軍ユニットについての補給に影響を与えます。-18.4 を参照してください。

1 2. 12 回復 [Rally]

各兵站セグメントの自軍回復ステップ中、プレイヤー諸氏はマップ上の補給下で混乱状態の各自軍ユニットについてサイを1つ振り、それが回復するかどうかを調べるため、回復表上のユニットのタイプに対して結果をチェックします。



ツァーリ [The Tsar]: 各兵站フェイズに自軍ユニットの回復のためにサイを振る前、もしもニコライ II 世が存命で連合国軍の大撤退 (18.4) が起きていなければ、白軍プレイヤーは1つの補給下 AFSR 又はシベリア歩兵 (のみ) ユニットの回復を自動的に回復させることを選択できます。

パルチザン [Partisans]: パルチザンは、回復を試みるために補給を必要としません。

赤い蒸気機関車 [Red Train]: 赤い蒸気機関車 (20.10) の配置は、赤軍ユニットの回復に影響を与えます。

ヴランゲリとデニーキン [Wrangel and Denikin]: いったんヴランゲリがプレイに登場すると (白軍イベント#12)、全ての AFSR ユニットはその回復のサイの目を1ずつ修正します。デニーキンはゲームに影響を持たないことに注意してください。

1 3. 都市、海、資源の支配 [City, Sea and Resource Control]

1 3. 1 支配の定義 [Definition of Control]

都市 (並びに1つの非都市補給源、ヘクス 5421) は、それらに最後に進入した陣営によって支配されます。

例外:

- ・「赤色都市」(赤色テロ・マーカーを持つ都市を含める) は、白軍ユニットから解放されたときにいつでも赤軍支配に変換されます。
- ・マフノ地域都市 - Ekaterinoslav (2423) と Gulai Pole (2522) - は、非マフノ・ユニットによって占められるか又は赤色テロによって変換されない限り中立です。
- ・ポーランド軍ユニットによって支配された都市 - たといいったんポーランドが参戦しても (15.2) - 中立です。

プレイ・ノート: 白軍によって支配された非占有都市をマークするため白軍支配マーカーを使用します。赤軍支配マーカー、又はもしも赤色都市であるとマーカーの不在が赤軍プレイヤーによる支配をマークします。

1 3. 2 都市の支配とターン B [City Control and Turn B]

プレイの開始時、各都市は 3.2 のセット・アップ情報に従って支配されています。ターン B に、赤軍プレイヤーは占領ラインの西にある全ての非占有赤色都市の支配を獲得し、白軍は Reval (1312)、Batum (3326)、Sevastopol (2525) の支配を獲得します。

1 3. 3 海上の支配 [Sea Control]



プレイの開始時、白軍プレイヤーは4つ全ての海：黒海、バルト海、カスピ海、白海を支配します。連合国軍の大撤退 (18.4) の瞬間、又はそれ以後のいかなるときでも、赤軍プレイヤーが少なくとも1つの港湾を支配するバルト海、カスピ海、白海の支配を獲得します (マーカーを裏返す)。いったん赤軍プレイヤーが海の支配を獲得したら、決して白軍の支配に戻りません。

プレイ・ノート：白軍プレイヤーは、常に黒海を支配します。

1 3. 4 海上支配の影響 [Effects of Sea Control]

海上支配は、海上移動 (10.5) 並びに沿岸と港湾から港湾への補給 (12.0) に影響を与えます。白軍補給源には、影響を与えません。

例：白軍の北方軍は、白海が赤軍支配下でさえも、いまだに *Murmansk* から補給を引くことができます。

1 3. 5 資源都市と資源記録欄

[Resource Cities and the Resource Track]

資源都市は、連合国軍の撤退 (18.0) と勝利 (4.0) を判定するために重要です。資源都市と金塊マーカー (20.6) が持ち主を変更したら、それに従って資源記録欄上のマーカーを調整します。

1 3. 6 中立と資源 [Neutrals and Resources]

中立ユニット (ポーランド軍 [15.0]、マフノ [16.0]、民族主義者守備隊 [17.0]、*「ドイツ義勇兵団」* ランダム・イヴェントが発生する前の *von der Goltz 「ドイツ義勇兵団」* によって支配された資源は、どちらの陣営の合計にもカウントしません。

1 4. 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]

1 4. 1 増援 [Reinforcements]

増援ステップ中、プレイヤー諸氏はその戦略ターン中に到着することが予定された新たなユニットを置きます。ユニットは、敵 ZOC 内に置くことができますが、敵支配下の都市又は敵占有ヘクス内へは不可です。スタッキング制限が適用されます (9.0)。もしも適切な使用可能ヘクスがなければ、登場させるためにターン記録欄上の次の戦略ターンに新たなユニットを移します。

以下のごとくユニットを置きます。：

- ・列記されたヘクスを持つユニットをそのヘクス内に。
- ・Moscow へ補給をたどれる (12.4) 赤軍支配下都市内に赤軍ユニット。
- ・黒海補給源 (又はそれ自体が資源) まで補給をたどれるいずれかの白軍支配下、非赤色都市、非赤色テロ都市内に AFSR ユニット。Sevastopol は、スタッキングを破ることなしに使用可能なその他の都市がない場合にのみ、選択されることができます。
- ・Murmansk (1201) 又は Archangel (1904) まで補給をたどれるいずれかの白軍支配下、非赤色都市、非赤色テロ都市 (又はこれらの都市の1つ内) に北方軍ユニット。
- ・Omsk (1201) まで補給をたどれるいずれかの白軍支配下、非赤色都市、非赤色テロ都市 (又は Omsk、4301 内) にシベリア勢力ユニット。
- ・コサックは、その郷土クラーク・ヘクス内のみ。
- ・ポーランド軍ユニットを Warsaw (1221) 又はポーランド国内で Warsaw まで補給を設定できるいずれかの都市へ。
- ・海上小艦隊を列記された海近くのマップ外へ。

プレイ・ノート：*Odessa (2124)* は赤色都市なので、たとえ AFSR の補給源であっても AFSR の配置について不適格です。

1 4. 2 補充の概括 [Replacements in General]

補充ステップ中、プレイヤー諸氏は以前に除去された歩兵又は騎兵ユニットを、その混乱状態面でプレイに戻すことができます。ユニットをあたかも増援のごとく置きますが、ヘクス番号は無視します。補充許容量 (14.3 と 14.4) は、ターンからターンへ累加せず、直ちに使用することができない補充は破棄されます。

注釈：補充不可ドットを持つユニットは、補充される資格がありません。これらは、いったん除去されたら決してプレイに復帰できません。

1 4. 3 白軍プレイヤーの補充許容量

[White Player Replacement Allowance]

各戦略ターンに、白軍プレイヤーは以下を補充できます。：

- ・連合国軍の大撤退になるまで1つの AFSR 勢力ユニット (それより後はなし)。
- ・連合国軍の大撤退になるまで1つのシベリア勢力ユニット (それより後はなし)。
- ・1つのポーランド軍ユニット。
- ・もしもウクライナ民族主義者守備隊が除去されており、Kiev が赤軍支配下でなければ、Kiev (ヘクス 1920) 内にウクライナ人守備隊を置きます。

1 4. 4 赤軍プレイヤーの補充許容量

[Red Player Replacement Allowance]

各戦略ターンに、赤軍プレイヤーは以下を補充できます。：

- ・Moscow (2313) の支配について1ユニット
- ・もしも Petrograd (1611) を支配して、Moscow まで補給を設定できると、1ユニット。
- ・もしも Tula (2315) を支配して、Moscow まで補給を設定できると、1ユニット。
- ・追加の各3資源 (人民の金塊を含む) を支配して、Moscow まで補給を設定できると。追加の1つ又は2つの資源を持つことによる効果はなく、3の倍数でなければなりません。

1 4. 5 マフノ・パルチザンの補充

[Replacement of the Makhno Partisans]

ゲーム毎に一度、赤軍プレイヤーはマフノ・パルチザン・ユニットを補充でき、マフノ地域内又はそれに隣接する非占有スペース内に (減少戦力面で) 置きます。

プレイ・ノート：16.1 に従い、補充されたマフノ・ユニットは、いくつかの場合、直ちに白軍支配に変換されます。

1 5. ポーランド [Poland]

1 5. 1 中立ポーランド [Neutral Poland]

ポーランドは、中立で開始します。中立のポーランド軍ユニットは、ポーランドに隣接するヘクスのみを攻撃できます。赤軍ユニットは、中立のポーランドへ進入できず、又は中立のポーランド軍ユニットを攻撃できません。非ポーランド白軍ユニットは、決してポーランドへ進入できません (中立、参戦、征服)。白軍プレイヤーは、ポーランドから1ヘクス以内で、ポーランド軍ユニットを移動させ、それらで攻撃することができます。どちらの陣営も、ポーランド軍ユニットと一緒にスタックできず、又はポーランド軍ユニット (中立、友軍、敵) によって占有されたヘクスへ進入できません。ポーランド軍ユニットは、特殊ユニット (装甲列車、河川小艦隊、戦車ユニット) を受け取って使用できます。

15.2 ポーランドの参戦 [Polish Entry]

ポーランドは、ターンBの後にポーランド軍の活性化チットが引かれ、しかも以下のいずれかが適用されるときに参戦します。:

- 少なくとも2つの非バルチザン赤軍ユニットがバルト諸国内にいる。
- 赤軍がバルト諸国内のいずれかの都市を支配する。
- ポーランドから5ヘクス以内にいる補給下の赤軍ユニットが、4未満の兵員ポイントしか持たない。
- 連合国軍の大撤退が発生しており (18.4)、白軍が主導権を持つ (6.0)。

プレイ・ノート:たとえポーランドが白軍勢力だとしても、ポーランドが参戦したときにポーランドの都市は中立に留まり、ポーランド軍ユニットによって支配された資源は、白軍の合計に対してカウントしません (13.1)。

15.3 ロシア・ポーランド戦争 [The Russo-Polish War]

いったん参戦したら、ポーランド軍ユニットはポーランド国外で自由に機能できます。参戦時のポーランド軍ユニットの回復は、1又は2のサイの目です。例外: もしもポーランド国内にいずれかのタイプの赤軍ユニットが存在したら、Warsaw内又はそこに隣接するポーランド軍ユニットは1、2、3の目で回復します。

ヴィスツラ川の奇跡 [MIRACLE OF THE VISTULA]: ゲーム毎に一度、ポーランドが参戦するとき、Warsawから3ヘクス以内 (2ヘクスが介在している) に補給下の赤軍ユニットが存在したら、白軍プレイヤーはいずれかの兵站セグメント中にヴィスツラ川の奇跡を宣言できます。ポーランド軍支配下のWarsaw内又はそこに隣接する全ポーランド軍ユニットは、自動的に回復できます。加えて、白軍プレイヤーは、除去された1つのポーランド軍 (使用可能であれば) をWarsaw内に (スタッキング限度内で) 完全戦力で直ちに補充できます (これは、通常のポーランド軍の補充に追加されます)。最後に、白軍プレイヤーは、各1つの白軍戦車と装甲列車ユニットを (合計で、しかも使用可能であれば)、ポーランド国内でいずれか通常の資格を持つヘクス (又は複数ヘクス) へ加えることができます。

15.4 ポーランドの征服 [Conquering Poland]

いずれかのポーランド軍活性化フェイズの終了時に、もしも赤軍プレイヤーがWarsaw (1221) を支配すると、ポーランドは征服されます。全てのポーランド軍ユニットとポーランド軍の活性化チットは、プレイから永久に取り去られます。ゲームの残りについて、赤軍プレイヤーは少なくとも4兵員ポイントの赤軍ユニットをポーランド国内に留めなければならない、さもなければ自動的にゲームに敗北します (勝利チェック・フェイズに判定)。

15.5 ポーランドとの講和 [Peace with Poland]

もしも、ポーランドが参戦したターンに続くいずれかの兵站セグメント中に、バルト諸国内に赤軍ユニットがおらず、補給下のポーランド軍ユニットがポーランド又はバルト諸国の外部にいないければ、赤軍プレイヤーはポーランドとの戦争終結を試みることができます。ポーランドとの講和は、ターン毎に一度試みることができます。

手順: もしも赤軍プレイヤーがポーランドとの戦争終結を望むと、サイを1つ振ります。1〜3のサイの目で、ポーランドは永久に中立となり、以下が発生します。:

- 全てのポーランド軍ユニットとポーランド軍の活性化チットを、プレイから永久に取り去ります。
- 赤軍ユニットは、ポーランドから離れることができますが、ポー

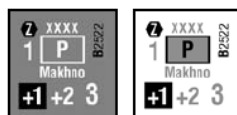
ランドへ進入又はポーランド国内で攻撃できません。

- 赤軍プレイヤーは、もしも使用可能であれば西方又は南西正面軍から、さもなければどこかから、1つの歩兵又は騎兵軍を永久にプレイから取り去ります。
- Rigaは、もはやいかなる目的においても、資源ヘクスとしてカウントしません。

歴史的注釈: 取り去られた軍は、ポーランドとの境界線を防護しています。

16. マフノ・パルチザン [The Makhno Partisans]

16.1 マフノ同盟フェイズ [The Makhno Allegiance Phase]



ターンBの後の各マフノ同盟フェイズ中、どちらの陣営が作戦ターンにマフノ (無政府主義者) パルチザン・ユニットを操るのかを判定します。マフ

ノ・パルチザン・ユニットは、最寄りのユニットに敵対している陣営に加わります (すなわち、もしも赤軍プレイヤーが最寄りのユニットを持つと、マフノ・パルチザン・ユニットは白軍になります)。もしもマフノが陣営を転換したら、敵対している陣営からそれにカウンターを置き換えます。戦闘修正は同じで留まるため、どちらの面を上に向けて置くのかに注意してください。

16.2 最寄りの定義 [Definition of Closest]

どちらのプレイヤーのユニットがマフノ・パルチザン・ユニットに最寄りなのかヘクスの数で判定し、ZOCsは無視しますが全海面ヘクスサイドを越えてカウントしません。もしも両プレイヤーのユニットが同じ距離であると、白軍プレイヤーが最寄りと仮定します。

16.3 マフノ・パルチザンの活性化

[Activation of Makhno Partisans]

赤軍プレイヤーがマフノ・ユニットを操るとき、それが位置する正面軍 (南方又は南西) と共に活性化します。白軍プレイヤーがマフノ・ユニットを操るとき、AFSR 勢力と共に活性化します。

マフノ・パルチザンとマフノ地域に関係しているその他のルールについては、8.3、10.3、10.13、12.7、13.1、14.5を参照してください。



17. 民族主義者守備隊 [Nationalist Garrisons]

17.1 民族主義者守備隊 [Nationalist Garrisons]

アゼルバイジャン人 [Azerbaijan] (ヘクス 4124)、グルジア人 [Georgian] (3625)、リトアニア人 [Lithuanian] (1218)、ラトヴィア人 [Latvian] (1315)、ウクライナ人 [Ukrainian] (1920) の守備隊は、非ロシア人で中立です。民族主義者守備隊と共にスタック又はそれを持つヘクスへ進入できる陣営はありません (例外: 17.2)。赤軍プレイヤーのみが、民族主義者守備隊を攻撃できます。

例外: von der Goltz ユニットの「ドイツ義勇兵団」イベントが起きた後に、バルト諸国内の民族主義者守備隊を攻撃できます。

17.2 ウクライナ人守備隊 [The Ukrainian Garrison]

これは、白軍ユニットと共にスタックできる唯一の民族主義者守備隊です。白軍ユニットは、戦略移動中にウクライナ人守備隊を通過できます。もしも白軍ユニットがウクライナ人守備隊と共にスタックしたら、非ウクライナ人ユニットは13.1に従ってヘクスの支配を判定します。

17.3 ラトヴィア人守備隊とバルト海小艦隊 [The Latvian Garrison and the Baltic Flotilla]

もしもラトヴィア人守備隊が von der Goltz ユニットによって攻撃されたら、ラトヴィア人守備隊は、もしも使用可能であれば、自動的にバルト海小艦隊から支援を獲得します。

18. 連合国軍の撤収 [Allied Withdrawal]

18.1 撤収の判定 [Determining Withdrawal]

戦略ターンの各連合国軍撤収フェイズ中、白軍プレイヤーはもしも現行ターンの撤収ナンバー未満の資源を支配すると、連合国軍の撤収を被ります。最初の撤収は「連合国軍の小撤収」、2番目は「連合国軍の大撤収」で、その後に更なる撤収は起こりません。

18.2 撤収ナンバー [Withdrawal Numbers]

- ・ターンA: 0 (撤収は不可)
- ・ターンB: 0 (撤収は不可)
- ・ターンC: 3
- ・ターンD: 4 ・ターンF: 6
- ・ターンE: 5 ・ターンG: 7

歴史的注釈: 史実では、小撤収はターンC、大撤収はターンEに起こりました。

18.3 小撤収の影響 [Effects of Minor Withdrawal]

小撤収が起きたら、AIF Odessa ユニットと両方のシベリア・チェコ師団を永久に取り去ります。

18.4 大撤収の影響 [Effects of Major Withdrawal]

大撤収が起きたら:

AIF 部隊 [AIF FORCES]: 全ての AIF ユニット、海上小艦隊、AIF 活性化チットをプレイから永久に取り去ります。

特殊ユニット [SPECIAL UNITS]: 全ての白軍航空機と戦車ユニットをプレイから取り去ります。

海上支配 [SEA CONTROL]: 赤軍が少なくとも1つの港湾 (13.1) を持つ各海について、バルト海、白海、カスピ海の支配を赤軍に転換します。

北西軍 [NORTHWEST ARMY]: 大撤収後の最初の兵站セグメント中、バルト諸国内の全ての北西軍 (エストニア又は von der Goltz は不可) ユニットの永久に取り去ります。

トランスコーカサス [TRANSCAUCASUS]: Batum は、もはや白軍の補給源ではありません。補給をたどらなければならない白軍ユニット (12.4) は、トランスコーカサス内にいる間は自動的に非補給下です (たとえ沿岸上又は Batum 内にいても)。

ツァーリ [THE TSAR]: ニコライ II 世は、もはや白軍の回復を手助けしません (12.12)。

士気の低下 [REDUCED MORALE]: いまや白軍ユニットは、1~2ではなく1の目で回復します。

補充 [REPLACEMENT]: AFSR とシベリア勢力は、もはや補充を受け取りません (14.3)。

プレイ・ノート: 加えて、ポーランドはより参戦し易くなります (15.2)。

18.5 赤軍对白軍 1918~19 年シナリオ内の大撤収 [Major Withdrawal in the Red vs. White 1918-19 Scenario]

もしも赤軍对白軍 1918~19 年シナリオがプレイされていたら、赤軍プレイヤーは Moscow と少なくとも2つのその他の資源都市を支配していないのでない限り、連合国軍の大撤収が起きるときに勝利します。

19.0 冬季 [Winter]

19.1 冬季ターン [Winter Turns]

ターン記録欄上にマークされたごとく、11月~12月と1月~2月は冬季ターンです。

19.2 冬季の影響 [Effects of Winter]

海上移動 [SEA MOVEMENT]: 白海とバルト海では、海上移動、海上小艦隊の使用、侵攻上陸が認められません。

湖 [LAKES]: 湖は凍結し、影響を持ちません。冬季ターン中は平地として扱います。全湖ヘクス上のユニットは、これらのヘクスが解けるときの (3月~4月ターン) 直ちに除去されます。

河川 [RIVERS]: 河川は凍結し、戦略移動のために使用できません。これらは、それでも補給のために使用できます。

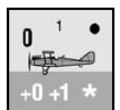
河川小艦隊 [RIVER FLOTILLAS]: マップ上の河川小艦隊は、ターン記録欄上の次の3月~4月ボックス内に置かれ、河川小艦隊のランダム・イベントは効果なしとして扱われます。

20. 特殊ユニットとマーカー

[Special Units and Markers]

20.1 航空機 [Aircraft]

有効性 [AVAILABILITY]: 航空機は、ランダム・イベントを介して両プレイヤーが使用可能 (すなわち、ゲームに登場する) となります。いったん使用可能になったら、航空機ユニットはマップ外に保持され、戦闘ステップ中にのみマップ上に置かれます。



効果 [EFFECTS]: 航空機ユニットは、攻撃又は防御している、いずれかの補給下、非バルチザン、非襲撃騎兵、赤軍、AFSR、北西、ポーランド、AIF のユニットが参加している戦闘で宣言されたとき、ユニットの上に置くことができます。陣営毎、戦闘毎に、1つの航空機ユニットが参加できます。

撤去 [REMOVAL]: 航空機ユニットは、ターン毎に1つの戦闘にのみ参加できます。戦闘に続いて、生き残っている航空機は、続くターンに再び使用可能になるときのため、ターン記録欄上に置かれます。

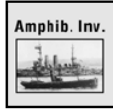
除去 [ELIMINATION]: 航空機ユニットは、混乱状態の結果によって除去されますが、退却の結果は無視します。白軍の航空機カウンターは、除去されたときにゲームから取り去られ (ランダム・イベントを介して置くことができません)、備忘のために「補充不可」ドットを持ちます。除去された赤軍の航空機カウンターは、ランダム

ム・イベントを介して再登場できます。

連合国軍の撤収 [ALLIED WITHDRAWAL]: 全ての白軍航空機は、連合国軍の大撤収で除去されます (18.4)。

20.2 侵攻上陸マーカー [Amphibious Marker]

有効性 [AVAILABILITY]: 白軍プレイヤーは、ランダム・イベントを介して侵攻上陸マーカーを獲得できます。

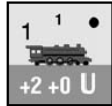


効果 [EFFECTS]: いずれかの活性化セグメント中、白軍プレイヤーは3兵員ポイントまでの歩兵又は2兵員ポイントまでの騎兵の部隊（部隊の混成は不可）を活性化させ、冬季中のバルト海又は白海を除き、港湾から友軍支配下海上のいずれかのカラの沿岸ヘクスへ移動させるために侵攻上陸マーカーを置くことができます。これらのユニットは、上陸した後に移動はできませんが攻撃はできます。

撤去 [REMOVAL]: いったん使用されたら、続くランダム・イベントによって再び獲得されるまで、マーカーは取り去られます。

20.3 装甲列車 [Armored Trains]

到着 [ARRIVAL]: 装甲列車は、ランダム・イベントを介して両陣営について使用可能（すなわち、ゲームに登場する）となります。



配置 [PLACEMENT]: 白軍の装甲列車は、補給下で、非襲撃 AFSR、シベリア、ポーランド軍、AIF 歩兵又は騎兵ユニットを含んでいるいずれかの鉄道ヘクス内に最初に置かれます。赤軍の装甲列車は、補給下の赤軍歩兵又は騎兵ユニットを含んでいるいずれかの鉄道ヘクス内に最初に置かれます。

移動 [MOVEMENT]: 装甲列車は、連続した鉄道ヘクスに沿ってのみ移動、攻撃、退却ができ、その移動、前進、退却を騎兵又は歩兵ユニットと共にスタックして終了しなければならず、さもなければ除去されます。装甲列車は、歩兵又は騎兵ユニットと共にスタックしていない限り、敵支配下の都市へ進入できません。白軍の各装甲列車は、共にスタックしたいずれかの勢力の1ユニットと（ターン毎に一度）活性化します。赤軍の装甲列車は、その他の赤軍ユニットと同様、それらが占める正面軍に従って活性化します。

除去 [ELIMINATION]: 白軍の装甲列車カウンターは、いったん除去されたらゲームから取り去られ（ランダム・イベントを介して置かれ得ません）、備忘のため「補充不可」ドットを持ちます。除去された赤軍の装甲列車カウンターは、ランダム・イベントを介して再登場できます。

歴史的注釈: ロシア内戦では、数多くの装甲列車が使用されました。ゲーム内のユニットは、この兵器の顕著な有効利用をあらわします。

20.4 騎兵襲撃マーカー [Cavalry Raid Marker]

到着 [ARRIVAL]: 白軍プレイヤーは、ランダム・イベントを介して騎兵襲撃マーカーを獲得できます。



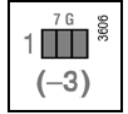
配置 [PLACEMENT]: いずれかの活性化セグメント中、白軍はいずれか1つの活性化、補給下の騎兵ユニットの上にマーカーを置くことができます。

効果 [EFFECTS]: 襲撃している騎兵ユニットはその ZOC を失い、常に補給下で、敵 ZOC を無視できます。回復できず、守備隊又はパルチザンのみを攻撃できます。

撤去 [REMOVAL]: 白軍プレイヤーは、ユニットが通常の補給状態であるいずれかの兵站セグメントの開始時に、マーカーを取り去ることができます。いったん取り去られたら、続くランダム・イベントによって再び獲得されるまで、マーカーは使用不能です。

20.5 守備隊 [Garrisons]

守備隊ユニットは、小規模な分遣隊又は都市を防衛している地域民兵をあらわします。



特性 [CHARACTERISTICS]: 守備隊は、移動又は攻撃ができず、防衛できるだけです。守備隊は、もしも他のユニットと共にスタックしても、戦闘に参加しません。

創出 [CREATING]: 作戦移動中、いずれかの活性歩兵又は騎兵ユニット（襲撃している騎兵 [20.4] を含む）は、それが開始する又は進入する各都市内に守備隊を創出できます。創出しているユニットの陣営と勢力の守備隊カウンターは、もしも白軍であれば、「補充不可」ドットを持たないものが使用可能でなければなりません。現在マップ上にない補充不可ドットを持たない赤軍又は白軍の守備隊ユニットは、所有しているプレイヤーによって取り去られたか、戦闘で除去されたか、決して以前にマップ上になかったかにかかわらず、20.5の下で配置するために使用可能です。

撤去 [REMOVAL]: アクション・フェイズの兵站セグメント中、プレイヤー諸氏は続く活性化セグメントに再使用するため、いずれかの守備隊を取り去ることができます。「補充不可」ドットを持つ守備隊は、取り去ることができますが、それらは再使用できないため、滅多に有益なことではありません。

20.6 帝国/人民の金塊マーカー

[Imperial/People's Gold Marker]

支配 [CONTROL]: 金塊マーカーは、最後にスタックした陣営のユニットによって支配されます。もしも金塊が捕獲されたら、新たな陣営の支配を表示するために裏返します。



移動と退却 [MOVEMENT AND RETREAT]: 金塊マーカーは、戦略移動によってのみ移動できます。金塊マーカーは退却できないため、もしも共にスタックしたユニットが退却したら、背後に残さなければなりません。

資源値 [RESOURCE VALUE]: 人民/帝国の金塊マーカーは、支配している陣営についての1つの資源としてカウントします。金塊の支配を得失したとき、プレイヤーの資源記録欄合計を調整します。

20.7 海上小艦隊 [Naval Flotillas]

有効性 [AVAILABILITY]: 白軍プレイヤーは、1つの海上小艦隊を持って開始します。その他の3つは、戦略ターン B 中に増援として到着します。赤軍プレイヤーは、海上小艦隊を持ちません。



効果 [EFFECTS]: 海上小艦隊はマップ外に保持され、カウンター上に表示されたその小艦隊の海の沿岸ヘクス内で防衛又は攻撃しているいずれかの白軍（AIFを含む）ユニットを含んでいる戦闘で宣言されるときに置かれます。もしも防衛していると、白軍プレイヤーは海上小艦隊を投入する前に、攻撃側が航空機ユニットを投入しているかどうか知ることができます (11.3)。

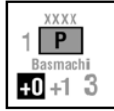
免疫 [IMMUNITY]: 海上小艦隊は、決して戦闘結果を被らず、「a」又は「b」の結果で混乱状態のために選択され得ません。

ターン毎に1つの戦闘 [ONE COMBAT PER TURN] : 戦闘に続き、これらが再び使用可能となる続くターンのため、ターン記録欄上に置きます。海上小艦隊ユニットは、ターン毎に1つの戦闘にのみ参加できます。

連合国軍の撤収 [ALLIED WITHDRAWAL] : 全ての海上小艦隊ユニットは、連合国軍の大撤収が起きた瞬間に除去されます。

20.8 パルチザン [Partisans]

有効性 [AVAILABILITY] : パルチザンは、ランダム・イベントを介して、両陣営についてゲームに登場します。白軍プレイヤーは、もしもマップ上に同じ勢力の歩兵又は騎兵ユニットが留まっている場合のみ、マップ上に置くことができます。バスマチ [Basmachi] パルチザンの場合、このユニットはマップ上にイスラム・ユニットが必要です。



白軍パルチザンの配置 [PLACEMENT OF WHITE PARTISANS] : パルチザン・ユニットがゲームに登場するとき、以下を満たすカラのヘクス内に置かれます。

- ・いずれかの白軍から少なくとも4ヘクス離します。
- ・赤色都市 (赤色テロを含む)、補給源 (友軍又は敵)、赤軍のZOC内であってはなりません。
- ・シベリア・パルチザンは、東方正面軍内に置かれなければなりません。
- ・南ロシア・パルチザンは、南方正面軍内に置かれなければなりません。
- ・バスマチ・パルチザンは、中央アジア正面軍内に置かれなければなりません。

赤軍パルチザンの配置 [PLACEMENT OF RED PARTISANS] : 赤軍パルチザンがゲームに登場するとき、いずれかの未占有で、白軍支配下 (中立は不可) の都市内に置かれます。都市は、クラーク、補給源 (敵又は味方)、白軍のZOC内であってはなりません。

スタッキング [STACKING] : パルチザン・ユニットは、他のパルチザン・ユニットを含み、決して他のユニットと共にスタックできません。

戦闘 [COMBAT] : パルチザン・ユニットは、他のパルチザン・ユニットを含み、決して他のユニットと共に戦闘に参加できません。その攻撃値周囲の黒いボックスは、プレイヤーがこのルールを忘れないための備忘です。

20.9 赤軍指揮官 [Red Leaders]

有効性 [AVAILABILITY] : 赤軍の指揮官は、ランダム・イベントを介してプレイに入退出します。



配置 [PLACEMENT] : 赤軍の指揮官は、マップ上に記載された野戦司令部 [Field Staff] ボックス内に置かれるか、又はサイを振って無作為に正面軍統率ボックスへ割り当てます。彼らは決して移動できません (統率ボックス間を含みます)。

撤去 [REMOVAL] : 赤軍の指揮官は、決して除去されません。彼らは置き換えられるときにのみ、マップ (その統率ボックス) から取り去られます。彼らはランダム・イベントによって再び選択されるため、指揮官プール内に戻されます。

効果 [EFFECTS] : 赤軍の指揮官は、統率ステップ中にその正面軍に

ついて活性化チットの自由な選択を認めます (指揮官なしで選択できる2枚に加えて)。赤軍の指揮官は、自身の正面軍内でそのカウンター上に記載されたナンバーに一致するヘクスの数で、高いスタッキング限度 (9兵員ポイント) も認めます。野戦司令部ボックス内の赤軍指揮官は、赤軍プレイヤーの主導権判定のサイの目に+1drmを提供します。

例: Frunze は、自身の正面軍内で、2つのヘクスが1ヘクス内に9兵員ポイントまで持つことを認めます。

20.10 赤い蒸気機関車マーカー [Red Train Marker]

歴史的注釈: このカウンターは、レフ・トロツキーと彼の有名な「赤い蒸気機関車」の兵站支援の両方をあらわします。



開始時 [AT START] : 赤い蒸気機関車マーカーは、ヘクス 2813 内でゲームを開始します。

赤い蒸気機関車ステップ [RED TRAIN STEP] : 各ターンの赤い蒸気機関車ステップ中、赤軍プレイヤーは赤い蒸気機関車マーカーを、敵ユニットから解放されて敵ZOCsで無効にされていない、いずれかの鉄道ヘクスへ再配置できます (戦略移動ルールは、使用されません)。鉄道ヘクスは、敵ユニット又はそのZOCから解放された (友軍ユニットによって無効にされていない限り) 鉄道ヘクスの連続したラインによって Moscow まで連結していなければなりません。

効果 [EFFECTS] : 赤い蒸気機関車は、そのヘクス内にある又は隣接する全ての赤軍ユニットの回復を自動的に認めます。赤い蒸気機関車はマーカーであって、EZOCs 又は補給線を無効にしません。

ロシア・ポーランド戦争 [RUSSO-POLISH WAR] : ポーランドが参戦したとき、ポーランド軍支配下の Warsaw から6ヘクス以内 (5ヘクスが介在する) の赤軍ユニットを回復させるため、赤い蒸気機関車を使用することはできません。トロツキーは、ロシア・ポーランド戦争に参加しませんでした。

撤去 [REMOVAL] : もしも敵ユニットが赤い蒸気機関車のヘクスへ進入したら、カウンターはターン記録欄上に置かれ、続く作戦ターンに再びマップ上へ置くことができます。

20.11 赤きヴェルダン・マーカー [Red Verdun Marker]

開始時 [AT START] : 赤きヴェルダン・マーカーは、ゲーム開始時に Tsaritsyn (3119) 内に置かれ、決して移動できません。

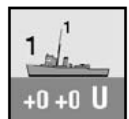


効果 [EFFECTS] : 赤きヴェルダン・マーカーと共にスタックした赤軍ユニットは、戦車によって攻撃されない限り戦闘中に退却しません。赤きヴェルダン・マーカーは、ヘクスを単独で防御している赤軍守備隊に影響を持ちません。

撤去 [REMOVAL] : もしも白軍ユニットが赤きヴェルダン・ヘクス、Tsaritsyn (3119) を占めたら、赤きヴェルダン・マーカーは永久に取り去られます。

20.12 河川小艦隊 [River Flotillas]

有効性 [AVAILABILITY] : 河川小艦隊は、ランダム・イベントを介して両陣営についてゲームに登場します。河川小艦隊のランダム・イベントは、冬季ターン中は無視されます。



配置 [PLACEMENT] : 河川小艦隊は、登場の瞬間に河川 (Volga を含む) 上に、補給下の歩兵又は非襲撃騎兵ユニットと共に置かれなければなりません。例外 : 赤軍プレイヤーは、ヴィスツラ川上に河川小艦隊を置くことができません。もしも使用可能なそのようなヘクスがなければ、小艦隊は破棄されます。

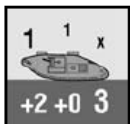
移動 [MOVEMENT] : 河川小艦隊は、連続した河川 (ヴォルガを含む) ヘクスに沿ってのみ、移動、攻撃、退却できます。河川小艦隊は、歩兵又は騎兵と共にスタックしていない限り、敵支配下の都市へ進入できません。河川小艦隊は、その移動又は退却を歩兵又は騎兵ユニットと共にスタックして終了しなければならず、さもなければ除去されます。

活性化 [ACTIVATION] : 各白軍河川小艦隊は、スタックした勢力のいずれか1ユニットと共に活性化します (ターン毎に一度)。赤軍河川小艦隊は、その他の赤軍ユニットと同様、それらが占める正面軍に従って活性化します。

冬季の撤去 [WINTER REMOVAL] : 冬季中 (19.0)、マップ上の河川小艦隊はターン記録欄上で、ランダム・イヴェント・フェイズ中に自動的に再配置される次の非冬季作戦ターンに置かれます。

20.13 戦車 [Tanks]

有効性 [AVAILABILITY] : 白軍の戦車ユニットは、ランダム・イヴェントを介して使用可能 (すなわち、ゲームに登場する) になります。



配置 [PLACEMENT] : ランダム・イヴェント表を参照してください。

移動 [MOVEMENT] : 戦車ユニットは、湿地又は森林内へ移動又は攻撃できません。戦車ユニットは、歩兵又は騎兵ユニットと共に移動、前進、退却を終了しなければならず、さもなければ除去されます。

活性化 [ACTIVATION] : 各戦車ユニットは、共にスタックした白軍勢力と共に活性化します。1 ターンに一度のみ活性化できます。

効果 [EFFECTS] : その戦闘修正以外に、攻撃している戦車ユニットは、赤きヴェルダンの効果 (20.11) を無効にします。

連合国軍の撤収 [ALLIED WITHDRAWAL] : 連合国軍の大撤収が起きたら (18.4)、全ての戦車は永久に除去されます。

20.14 特殊ユニットと行動済マーカー [Special Units and Done Markers]

白軍プレイヤーは、異なる白軍勢力と共にその移動を終了する白軍の戦車、河川小艦隊、装甲列車のため、行動済マーカーを使用するのが便利であることに気づくでしょう。

21.0 選択ルール [Optional Rules]

以下の変更は、公式ですが選択です (ただし、21.1~21.3 を使用したら、セットで使用しなければなりません) これらは、プレイ・バランス・ルールで (ただし、歴史的に正当なルールです)、最初の3つは白軍を助け、最後のそれは赤軍を助けます。

21.1 3つの AFSR 歩兵師団は、ヘクス内に回復状態でセット・アップします。

21.2 白軍は、ターン1に最初の2アクション・フェイズを獲得します。

21.3 ターンAに補充はありません。

21.4 赤軍プレイヤーが実行できないいずれかのランダム・イヴェントを、赤軍指揮官イヴェントとして扱うことを認めます。例えば、ターン1に政治的陰謀を振る、冬季中に河川小艦隊を振る、当該ユニットが使用可能でないときにパルチザン、航空機、装甲列車、河川小艦隊を振ると、全て赤軍指揮官イヴェントとして扱われます。

戦略ノート

Reds! は、多くの前線正面で優先順位がシフトするゲームです。赤軍については内線を最大限に利用することを意味し、白軍については赤軍の主要な攻勢に対して耐える一方、穏やかな戦区で可能な攻撃を行うことを意味します。全体を通して、激しく攻撃するときと下がって損害を受けた部隊を再建するときのバランス感覚が重要で、それは資源都市の確保と連合国軍の撤収レベルを見抜く鋭敏な目にかかっています。

戦争にはいくつかの段階があり、普通は初期の数ヶ月間のシベリア軍が生き残るための絶望的な闘いから、1919年の白軍の最大攻勢、連合国軍の撤収による典型的な最終段階、掃討戦、ポーランド戦役までです。最も重要なのは、ターンBの世界大戦終了の準備を整えることです。1918年後半の間、位置を確保して空っぽのウクライナへの進撃準備を整えます。連合国軍の白軍への投入期間は、しばしばこの地で決せられることになります。

Reds! では、補給の考慮が機動を司ります。相手側の補給線をよく見張り、攻撃又は土地の確保をするとき非補給下になるように移動できないことを忘れないでください。

パルチザンと騎兵襲撃マーカーを獲得できたら、上手に配置して機動させることにより、一定の地域で戦役を一変させることができ

ます。ただし、これらは孤立しやすく、補足されたら容易に撃破されることを忘れないでください。敵に影響を与えるものの、敵部隊から十分に離れた場所に置くことが鍵です。

守備隊は弱体ですが最も重要なユニットで、敵の進撃を遅らせてあなたの補給線を防護します。各兵站セグメントに、守備隊を解散させるかどうかチェックします。なぜならば、到来するセグメントに置きたくなる場所があるかもしれないからです。

高い攻撃修正と全周囲ヘクスを攻撃する必要の欠如は攻撃側に有利ですが、大規模な戦闘は非常に不確実であるため注意してください。攻勢は事態を悪化させ得ますが、しばしば未来がその逆になることを忘れないでください。

混乱状態のユニットは、特に脆弱です。露出した敵の混乱状態ユニットを探してください。これらを撃破することは容易で、完全戦力のユニットを混乱させるよりも長期的な効果が続きます。しかも除去されたユニットの蓄積は補充を絞りだし、相手を崩壊へと導きます。同様に、あなたの時間表を調整することを恐れてはならず、不十分な部隊を肉挽器の中へ投入する代わりに、必要であれば敢えて部隊を下げて再編成してください。

白軍

あなたは最初の移動を持ち、それを **Kazan** の奪取と保持に使用すれば、帝国の金塊を安全に **Omsk** へ運ぶことができます。1918 年中、おそらく **AFSR** 又はシベリア軍のどちらかが攻撃し、その他は防御に徹することになります。エリートのラトヴィア軍がいる場合は、赤軍が白軍の主攻勢をどこで行うかを早期に警告します。

AIF は、相手にとって単なる邪魔者に過ぎないように思えるかもしれませんが、機会が訪れたら何らかの攻勢を行えるよう配置につけておいてください。1919 年に、AIF は北方軍と組み合わせにより脅威となり、守備隊を打ち負かす潜在力を持ちます。もしも **Petrozavodsk** で赤軍の防御を突破できれば、北西軍を移動させる機会となり得ます。これらは **Petrograd** を一撃で奪取し、次いで大規模な赤軍の対応によって破滅する可能性があります。連合国軍の介入部隊は、このような **Petrograd** への攻勢と組み合わせ、攻撃せずに **Petrograd** を孤立させる手伝いができることを忘れないでください。

中欧アジアはサイドショーですが、もしも赤軍がポーランドの征服なしで勝利を目指すのであれば、異なることになります。シベリア軍がどう動くかに依存して、襲撃隊とバルチザンで可能な限り **Tashkent** までのラインの妨害を試みます。**Merv** の赤軍バルチザンを受け流すため、イスラム白軍守備隊を使用するのがベストです。

いったん大撤退が起きたら、あなたはポーランド軍を得ることになりますが、以前よりも損耗を注意して見なければなりません。白軍を保守的にプレイし、もしも赤軍の防御が **pripyet** 湿地帯の北か南で薄ければ、ポーランド軍で積極的な攻勢を行います。

概して、挫けてはなりません。赤軍は最終的にあらゆる場所で勝利しなければなりません。時間を稼ぐためにプレイし、敢えて土地を与えて赤軍が大きな攻撃で失敗するのを待ちます。次いで集中した部隊で反撃し—あなたは赤軍よりも効果的にスタックできます—混乱状態の脆弱な赤軍をノックアウトできます。

赤軍

あなたの挑戦は、同時に1つの白軍勢力をノックアウトするために集中させることです。ただし、その他の勢力によって圧倒されてはなりません。あるターンに、2つのシベリア軍又は2つの南ロシア軍を除去する方が、各軍から1つずつ除去するよりもベターです。白軍の多数の補充不可ユニットは、袋叩きにされた勢力が完全に回復しないことを意味します。

あなたの最大の武器は、鉄道線です。各ターンのあなたの最も重要な決断は、戦略移動でユニットをどこに送り、赤い蒸気機関車をどこに置くかです。あなたはターンの頭に考えなければなりません。次のターンの開始時に、もしも都市ヘクス上に使用可能な赤軍の予備を持たないか、又はもしも増強する地域内の全ての都市がすでにスタック一杯であると、白軍の脅威に対応するために戦略移動を使用できないことを忘れないでください。

あなたは、回復するためにとてつもない能力を持ちますが。ただし、あまりに多数の軍が全滅したら、いたるところで脆弱となり、続けて発生する損害に追いつけなくなります。もしも **Moscow** のような後背地に新たな軍の集団を編成するために戦略ターンを使用しなければならぬのであれば、戦闘に投入する前に赤い蒸気機関車によって回復させます。

あなたは AIF を完全に無視できませんが、これらが攻勢に出るまでは僅かな守備隊で抑えることができ、それ以後でさえこれらの前進には苦しめられないでしょう。これらに対して過剰に反応しないでください。あなたには、もっと大きな目的があります。

もしも **Petrograd** が脅かされるようになったら、特に北西軍がロシア内に越えてきたら、あなたは有効に対応しなければなりません。先を計画します。近郊に鉄道センターがなく、鉄道によって **Petrograd** を増強することは困難なので、西と北から合同した白軍によって容易に孤立させられます。

あなたの使命は巨大に見えます。—あなたはほぼマップ全体を征

服しなければなりません。しかし、消耗戦で敗北しない限り、あなたには十分な時間があります。シベリア軍を押し戻し、ウクライナを制すると、連合国軍はその支援を撤回させます。次いで、ポーランドをブロックあるいは侵攻するための十分な赤軍を戦場に持つ限り、反革命勢力はいずれ朽ち果て、あなたはロシアを端から端まで赤化できます。

デザイン・ノート

Reds! The Russian Civil War は、白軍が革新的な政治アジェンダを提供できなかったため、事実上ロシア内戦で敗北する運命だったという私の信念からデザインされました。それ故勝利は、歴史的な成果よりもプレイヤーのスキルに関して定義されなければなりません。勝利するために、ボリシェヴィキ・プレイヤーは歴史的な対応者と同等の成果を挙げなければなりません。白軍プレイヤーの目標は、「勝利」するまで十分に時間を稼ぐことです。

それは遙かに遠く、生半可ではありません。歴史的な勝利に対するプレイヤーの勝利は、標準的なウォーゲームの概念です。問題は、史実では白軍が勝利できると考えた事実で、それ故そのような終幕を達成するために大攻勢を発動したことです（しかも、一通り成功しました）。したがって、問題は白軍プレイヤーがマップの遙か片隅で防御態勢を維持し、時間が経過するのを持つことをどのようにして回避するかでした。

その答えは、ゲームがシミュレートすることを必要とした、連合国の介入という別の歴史的要素の形成から来ました。実際にロシアへ送られた連合国部隊は内戦で小さな役割を演じ、やはり送られた補給物資は白軍の生存に重要なものでした。しかも、連合国がこのような補給物資の提供を意図したのに対し、白軍は勝利の機会と捉えました。それは、白軍が連合国の支援を維持するために攻勢の成功を見せなければならぬことを意味しました。ゲームでは、連合国軍の撤回ルールで再生され、白軍プレイヤーが歴史的なレベルの攻勢を企てることを強制し、さもなければ生き残るために必要な補給を放棄します。純粋な防御戦略を採用する白軍プレイヤーは、赤軍プレイヤーの時間が尽きる前に部隊が尽きるでしょう。

ロシア内戦は壮大な混沌で、二人プレイヤー用ゲームで次から次へと多数の陣営の闘争を扱うため、特に白軍の勢力について多くの単純化を行わなければならませんでした。たとえ軍事的に有効だったとしても、多数の白軍部隊をゲームであらわされた一まとめの勢力にしました。

最後に、赤軍プレイヤーには、勝利条件の選択肢があります。:歴史的な時期までに、組織的な白軍をロシアから掃討するか（遙か東へ）、又はポーランドとバルト諸国を奪取する一方で、ロシアの主要都市を支配することです。後者は、赤軍プレイヤーに 1920 年にワルシャワの門前で失われた、ドイツへ革命を伝搬させる機会を与えます。これを達成することは至難ですが、これを踏み出す赤軍プレイヤーは、単に歴史を繰り返すことを変えることになります。

REDS!: THE RUSSIAN CIVIL WAR

歴史概観

ロシア内戦

1917年の春、ニコライⅡ世の皇帝独裁政権は、第一次世界大戦の逼迫の下で崩壊した。その年の秋、レーニンのボリシェヴィキは、不安定なロシア臨時政府を打倒した。白軍（反ボリシェヴィキ）部隊はたちまち潰走し、レーニンは間もなく新たな体制への抵抗が終了したことを宣言した。だが、彼は間違っていた。

赤軍に対抗するため、白軍は間もなくコーカサス、シベリア、極北に新たな軍隊を集結し始めた。新政府は、ロシア帝国の頸木から外されることを望んで独立を宣言した、エストニア、バルト諸国、ウクライナ、アルメニア、グルジア、アゼルバイジャンの少数民族からの抵抗にも直面した。フィンランドは、白色民族主義者マンネルハイム将軍の下で、短期間に終わった内戦に勝利した。

赤軍は、他の左翼党派によっても脅かされ、最も重要だったのは社会革命党（SRs）と、同じく装備が優秀なアナキストの集団だった。1918年中ごろまでにロシアの中枢を支配した赤軍は、東方、北方、南方からの敵に脅かされていた（ブレスト-リトフスク条約の下、中欧諸国が西方を占領していた）。

ドイツとの講和は、西欧連合国（主に、英、仏、米、日）による介入も呼び込んだ。これらの国には、ブレスト-リトフスク条約は戦時同盟国ロシアの裏切りと映っていた。1918年3月、連合国軍部隊はムルマンスクに上陸した。後に、連合国軍部隊は、アルハンゲリスク、ウラジオストック、オデッサに上陸し、コーカサスでは政治的制約が戦闘で大きな役割を演じさせることを妨げた。

東方の戦争

1918年の春、シベリアの広大な領域を支配するボリシェヴィキは、あらゆる場所で脅威に晒されていました。ウラジオストックでは、地方評議会（ソビエト）が英、日、米混成海軍部隊の砲火の下で不安定に機能した。トランス・バイカル地区では、コサック匪賊のグレゴリー・セメノフが私的な帝国を築いていた。ヴォルガ川の中央に沿って、タタール民族主義者と社会革命党がボリシェヴィキと対立していた。その上、シベリアのほぼ6,000マイルに亘って、チェコ兵団35,000名の兵士が展開していた。

この兵団は、元々中欧列強に対して使用するため、オーストリア人の戦時捕虜から徴募された。1918年春までチェコは一連托生だったが、今や講和となってオーストリア人を憎んでいた。ボリシェヴィキはチェコ人を追い払うことを望み、ロシアから脱出させるため鉄道でウラジオストックへ移動させることに同意した。1918年5月、逐次輸送された兵団は、東部シベリア鉄道の長大な長さに点在していた。赤軍とチェコ人との間の相互不信は、間もなく全面戦闘へと爆発した。6月初旬、チェコ人は古代都市サマラからの社会革命党地下組織から接近された。彼らは自らを「憲法制定議会議員委員会」又はコムーチと名乗り、社会革命党の指導者たちは新たなロシア人政府の樹立に際し、チェコ人の助けを求めた。彼らはチェコ人を説得して介入させようとした。

6月8日、チェコ人はサマラを受け容れた。6月6日までに、ウラル・コサックによって支援されたチェコ/コムーチ部隊はウファを奪取した。一方、チェリャビンスクの8,200名の兵団部隊は、エカテリンブルク（退却する前に、赤軍はツァーリとその家族を殺害した）の赤軍を攻撃し、人民軍はヴォルガ川に向けて西へ転じた。シンビルスクは、6月22日に大胆なロシア軍少佐V.O.カッペルによって指揮されたチェコ/コムーチ混成旅団に陥落した。8月5日、カッペルは皇帝派の金塊共々カザンを占領した。

ロシアの外では、「チェコ人を救え」という政治的圧力が形成され

ていた。8月下旬までに、米、英、日の部隊は、ウラジオストックへ上陸し（東部シベリアへの領土的野心を抱いて）、可能な限りイルクーツクへ進撃し、シベリア東部から西方のチェコ部隊までの道を切り開いた。

カザンでの敗北から数日後、更なる一撃が赤軍に与えられた。150マイル北東にあるイジェフスクの工業都市で、反ボリシェヴィキ革命が発生したのだ。イジェフスクは、11月7日になるまで赤軍に対して保持された。

カザンの占領は、コムーチ政府の最高潮だった。シンビルスクの喪失後、レーニンは崩壊している赤軍東方軍集団の秩序を回復させるため、レフ・トロツキーを派遣した。トロツキーは、8月7日に前線へ到着した（強固に武装された赤い蒸気機関車は、赤軍が新聞で宣伝したため間もなく有名になった）。彼は間もなく無慈悲な解決方策で規律と士気を回復した。

1918年の夏、トロツキーは赤軍の基本骨格を確立した。16個軍が創設され、これらは様々な地理的軍集団の間で必要に応じてシフトされた。（初期には、このような4つの軍集団又は正面軍—東方、西方、北方、南方—があった。）司令部（野戦司令部）が創設され、ラトヴィア人の将軍Vatsetisが赤軍の初代参謀総長になった。

9月上旬、東方軍集団は大攻勢を開始した。人民軍とチェコ兵団は、ひどく劣勢だったため全戦線で押し戻された。9月、コムーチ政府は、オムスクでシベリアの右翼地方評議会と合流した。11月17日、アレクサンドル・コルチャーク提督は、クーデターでオムスク政府の実権を握った。

チェコ兵団は、すでに最近の敗北とそれに続くコルチャークの政治的陰謀によって士気阻喪状態で、連合国軍が彼らをロシアから撤収させるという要求に切り替えていた。1918年に武装中立の立場を採択した後、チェコ兵団の大半は1920年まで不安定なロシアに留まることになった。

1918年後半の東方における赤軍の勝利は、モスクワに過信の雰囲気をもたらした。東方軍集団は、兵員と補給を他の正面軍のためにはぎ取られていたにもかかわらず、ウラル山脈を越えて前進することを命じられた。同時にその2個軍が南東のトルキスタンを攻撃した。そこは、タシュケントの赤軍がイスラム民族主義者部隊に対して確保していた場所だった。

弱体化して分散していた東方軍集団の部隊は、コルチャークの春季攻勢に対処する準備ができていなかった。1919年3月、最高統治者は自身の軍に戦闘に入ることを命じた。おそらく、誰もが驚いたごとく、白軍の攻撃はたちまち成功を収めた。ウファは3月13日に奪回された。コルチャークの西方軍は4月中旬まで進撃を継続し、ヴォルガ川から75マイル以内に行軍した。遥か北では、コルチャークのシベリア軍がペルミとビヤトカの中間に進撃した。

これに対応して、赤軍は増援を移した。4月28日、赤軍は反撃し、5月の終わりまでに西方軍は200マイルの後退を強いられた。西方軍の退却と共に、シベリア軍も撤退を強いられた。

第5軍は、ウラル山脈の東側から突破した。赤色パルチザンの蜂起によって各地で苦しめられ、コルチャークはオムスクを放棄して帝国の金塊を列車で運んだ。1920年初頭、彼は裏切られて赤軍の手に落ち、2月7日に処刑された。

白軍部隊の残余はウラジオストックに集結し、日本軍の防護下に2年間以上留まった。最後には、米国のロシアからの撤兵を日本に強制した。赤軍は何年間もパルチザンに身を置いていたが、シベリアの最高統治者の死は、東方における白軍の抵抗の終わりを意味した。

南ロシアの武装部隊

1918年の夏、モスクワの注意は東部戦線に向けられ、デニーキン將軍の全般的な指揮下にあったクーバン地方の白軍とコサック部隊は、将来の攻勢作戦のための安全な白軍基地を確立することに成功した。デニーキンはかなり劣勢だったが、北コーカサスの赤軍部隊は、訓練未熟で士気が低かった。戦役は1919年初頭まで続き、赤軍は完全な1個軍集団の消滅を被り、白色義勇軍は40,000名の戦力に成長した。

デニーキンが北コーカサスを掃討する一方、1918年6月と1919年2月の間、ドン・コサックはヴォルガ川上の重要な戦略的位置を占めるツァーリツィン（後のスターリングラード）の都市に対して3つの攻勢を発動して失敗した。「赤きヴェルダン」への攻撃失敗は、コサック軍に破滅の危機をもたらした。世界大戦の終了とウクライナからのドイツ軍の撤退は、いまや彼らを北西からの攻撃に晒していた。赤軍はコサック部隊を脇へ払いのけ、ウクライナを防護しながら2か月間に250マイル進撃して北方ドン地域に進出した。

この敗北は、コサックにデニーキンの白軍を助けることを強要した。1月8日、ドン流域軍は、南ロシア軍（AFSR）を形成するため、デニーキンの義勇軍と統合された。公式には、実際はしばしばそうでなかったが、ドン・コサックは今やデニーキンに隷属した。

デニーキンは、危険に晒されたクーバン内のドン流域軍自体の基地に加えて、英軍が彼の部隊を補給することに同意した黒海港湾ノヴォロシスクの崩壊を認識した。2月、デニーキンはカスピ海に沿った自軍の攻勢を一時的に中止し、部隊を北西に向けた。

ドン川の赤軍は、AFSRを80,000～50,000名凌駕したが、デニーキンのより熟練した部隊に対抗できなかった。ここで、マエフスキー將軍指揮下の義勇軍、ヴラーンゲリ將軍指揮下のコーカサス軍、コサックのドン軍、AFSRが編成され、間もなく攻勢に出た。

義勇軍がロストフを防衛する一方、士気が回復したドン流域軍は北方のドン川屈曲部へ進出した。5月下旬、ヴラーンゲリの軍は、赤色第10軍に打撃を与えてツァーリツィンへ圧迫した。6月30日、英軍の戦車に支援された白軍は、ついにこの都市を奪取した。

その間、マエフスキーは、赤軍の南方軍とウクライナ軍集団の間に楔を打ち込んだ。ネストル・マフノの黒軍（アナキスト軍）を蹴散らし、義勇軍はドネツ川に沿って北西へ進撃し、6月25日にハリコフを占領した。

白軍は進撃するに連れて戦力を増し、デニーキンの有力な戦力はいまや100,000名を超えていた。その前線はツァーリツィンから義勇軍がドニエプル川上に橋頭堡を獲得していたエカチェリノスラフにまで達し、これらの兵員は非常に薄く伸びていた。

1919年7月3日、デニーキンは、モスクワを目標に一点集中攻撃を発動するため、義勇軍、ドン軍、コーカサス軍を指揮した。（この出来事のため、15,000名の白軍部隊がウクライナの制圧に回された。）

8月10日、9,000名の騎兵軍団を率いたドン・コサックのマモンツフ將軍は、9月中旬にドン流域軍と統合する前に、背後からタンボフ地方の赤軍を襲撃した。結局、襲撃は逆効果であることが証明された。1ヶ月間の略奪、強姦、強奪は、白軍騎兵の規律を破壊した。赤軍は、最後に自軍の有効な騎乗部隊の編成を開始した。

赤軍が試みた反撃を粉砕した義勇軍は、9月20日にクルスクを占領した。義勇軍の右側面では、ドン流域軍がヴォロネジを占領した。10月14日、白軍はオリョールを奪取した。モスクワは、僅か200マイル先だった。

デニーキンのモスクワ攻勢は突然崩壊し、コルチャークの東方への初期攻勢の終了によって決定的となった。10月14日、AFSRの前線は、キエフからヴォルガ川上のツァーリツィンに走っていた。100,000名に満たない兵が、合計200,000名以上の戦力を持つ赤軍の6個軍に対峙し、白軍はいまや絶望的に酷使されていた。10月20日、赤軍はオリョールを奪回した。4日後、赤軍の第1騎兵軍はヴォロネジを再占領し、AFSRの正面をドン流域軍と義勇軍の間で分断した。北西からクルスクへ進撃する赤軍の別の攻撃により、デ

ニーキンに機会はなかったが一斉退却を命じた。赤軍の攻撃を停止させることができたかも知れない白軍の予備は、数百マイル後背の地でマフノの黒軍パルチザンと闘っていた。

1920年1月、赤軍の騎兵はロストフに進出した。AFSRの残余は、縮小するノヴォロシスクの港湾周辺を防衛した。3月27日、英軍は50,000名の白軍がクリミアへ撤収する手助けをした。4月3日、残っているデニーキンの將軍たちは、彼の指揮権を剥奪してヴラーンゲリを後任に据えた。

ヴラーンゲリは、幻想を抱いていなかった。「状況は真に絶望的だった。」彼は後に語った。4月下旬のロシアポーランド戦争の勃発は、白軍に最後の攻勢の機会を与えたが、ポーランドとの戦争終結はクリミアにおける白軍の死亡宣告書だった。11月14日～16日、ヴラーンゲリの軍はクリミアを撤収してトルコへ逃れた。

その他の戦線

1918～19年の大部分について、赤軍は東と南東で白軍と闘い、西と北では限られた部隊のみが使用可能だった。赤軍のバルト諸国奪回の試みは、地方の民族主義者軍、ドイツ人「義勇兵団」、ポーランド軍の介入、英軍の海上支援によって阻止された。しかも、エストニア国内では、皇帝派のユデーニチが小規模な白軍である北西軍を創設するために骨折っていた。

1919年5月、ユデーニチは、エストニアから進撃してプスコフを占領した。ムルマンスク防衛のために数ヶ月間残された連合国軍部隊は、攻撃に出てオネガ湖の北端を占領した。

ボリシェヴィキには、白軍／連合国軍の攻勢がペトログラードを奪取するために連携していると映った。実際には、連合国軍の前進は、北ロシアからの連合国軍総撤収の準備を隠すために過ぎなかった。10月12日までに連合国軍部隊は撤収し、残された白軍の北方軍は1920年初頭までに赤軍によってたちまち片づけられた。10月上旬、ユデーニチはペトログラードに向かって迅速な一撃の賭けに出ることを決意した。北西軍は、18,000名を持つに過ぎなかった。それにもかかわらず、彼は赤軍の前線を突破し、10日間で都市の郊外へ前進した。しかし、白軍はモスクワへの鉄道線の切断を軽視していた。十分な増援とトロツキーの個人的な指揮下に、第7赤軍が反撃した。3日間の闘いの後、白軍は崩壊した。11月中旬、ユデーニチの司令部はエストニア人によって拘留された。

1919年秋、ポーランドのピウスツキ元帥は、白軍の支援に赴くことを辞退していた。しかし、彼は間もなく考え直した。赤色ロシアでさえ、「恐ろしく帝国主義的」に違いない。1920年4月25日、ポーランド軍は攻撃した。12日後、彼らはキエフを奪取した。

ヴラーンゲリのクリミア要塞を警戒するために最小限の部隊を残し、赤軍は広大なブリピチャ湿地帯によって分割された2つの軍集団を集中し、ポーランド軍に対抗した。赤軍の第1騎兵軍は、素早くポーランド軍にウクライナを放棄させた。7月、トハチェフスキーの赤軍北方正面軍は、ミンスクとヴィルナを奪取した。8月までに、彼の軍はワルシャワを脅かした。しかし、2つの赤軍軍集団の間に連携がなく、ポーランド軍はワルシャワの戦いで赤軍を潰走させた。1920年10月12日、ポーランドはソヴィエト・ロシアとの和平協定に調印した。

1920年夏、赤軍はタシュケントのイスラム民族主義者部隊を打ち負かした。1920年12月から1921年4月の冬季戦役では、赤軍がトランスコーカサスを蹂躪し、アルメニア人、グルジア人、アゼルバイジャン人の独立運動に終止符を打った。赤軍は、数年間のパルチザン戦と地方農民の蜂起に直面するが、1921年までにロシア内戦は終了した。新たなソビエト連邦は、しばしば流血の中で70年間続くことになる。

—Ted Raicer

[翻訳：松谷 健三 2017.3.21]

CREDITS

Game Design: Ted Raicer

Game Development: Volko Ruhnke and Andy Lewis

Art Director, Cover Art and Package Design: Rodger B. MacGowan

Game Map & Counters: Mark Simonitch

Original Map Design: Ted Raicer and Steve Kosakowski

Playtesters: Volko Ruhnke, John Vasilakos, Ty Bomba and members of the “33rd Street Irregulars”

Production Coordination: Tony Curtis

Producer: Gene Billingsley

Proofreading Volunteers: Michael Hende, Mario Vallee, Doug DeMoss, Steve Kosakowski, Chris Nelson, Z. Johnson, and Jörg Pietruszka

拡張されたプレイのシーケンス

作戦ターン (番号)

- I. 主導権判定フェイズ: どちらが主導権 (6.1) を持つか判定するためにサイを振る。
- II. ランダム・イヴェント・フェイズ (6.3)
 - A. 非主導権プレイヤーのランダム・イヴェント・ステップ: ランダム・イヴェント表上でサイを振る。
3～4月中、河川小艦隊 (20.12) を再配置する。
 - B. 主導権プレイヤーのランダム・イヴェント・ステップ: ランダム・イヴェント表上でサイを振る。
3～4月中、河川小艦隊 (20.12) を再配置する。
- III. マフノ同盟フェイズ: どちらがマフノ・パルチザン (16.1) を操るのか判定する。このフェイズは、ターンBになるまで飛ばされる。
- IV. 戦略移動フェイズ (ターン1中は飛ばす)
 - A. 非主導権プレイヤー・ステップ: 戦略移動を実施する (10.2)
 - B. 主導権プレイヤー・ステップ: 戦略移動を実施する (10.2)
 - C. 赤い蒸気機関車ステップ: 赤い蒸気機関車を再配置する (20.10)
- V. アクション・フェイズ
 - A. 統率セグメント
 1. 統率ステップ: どの活性化チットが使用可能かを判定する (7.2)
 2. チット・プール・ステップ: 主導権プレイヤーは上記のチットを1枚選択し、残りをプール内に入れる (7.3)
 - B. 主導権活性化セグメント: 上記で選択したチットは、最初の活性化のために使用される。
 1. 作戦移動ステップ: 活性化ユニットは、移動して守備隊を創出できる (20.5)
 2. 戦闘ステップ: 活性化ユニットは、攻撃できる (11.0)
 - C. ランダム活性化セグメント: チット・プールから1枚のチットが引かれる。
このセグメントは、チットがなくなるまで繰り返される (7.4)
 - もしも正面軍/勢力であると:
 1. 作戦移動ステップ: 活性化ユニットは、移動して守備隊を創出できる (20.5)
 2. 戦闘ステップ: 活性化ユニットは、攻撃できる (11.0)
 - もしも兵站であると:
 1. 白軍補給ステップ: 全友軍ユニットの補給をチェックする (12.2)
 2. 白軍回復ステップ: 混乱状態ユニットの回復を試み (12.12)、守備隊を撤去できる (20.5)
 3. 赤軍補給ステップ: 全友軍ユニットの補給をチェックする (12.2)
 4. 赤軍回復ステップ: 混乱状態ユニットの回復を試み (12.12)、守備隊を撤去できる (20.5)
 - D. 「行動済」マーカー撤去セグメント

戦略ターン (文字)

- I. 勝利チェック・フェイズ: 自動的勝利が発生しているかどうかを判定する。又は
(もしもゲームの終了であれば) 勝者を判定する (4.0)
- II. 連合国撤収フェイズ: 連合国軍の撤退が発生するかどうか、ターンCに判定を開始する (18.0)
- III. 増援/補充フェイズ
 - A. 白軍増援ステップ (14.1)
 - B. 赤軍増援ステップ (14.2)
 - C. 白軍補充ステップ (14.2)
 - D. 赤軍補充ステップ (14.2)

