

2nd Edition, Revised 2016

TRIUMPH & TRAGEDY

1936 ▲ 1945



日本語解説書

By Rodger B. MacGowan ©2015

RULES OF PLAY

TABLE OF CONTENTS

はじめに [Introduction]	2	10.0 季節 [Seasons]	11
1.0 マップ [The Map]	2	11.0 移動 [Movement]	12
2.0 国家 [The Nations]	3	12.0 戦闘 [Combat]	14
3.0 ユニット [The Units]	4	13.0 再配置 [ReBasing]	16
4.0 カード&マーカー [Cards & Markers]	6	14.0 補給 [Supply]	17
5.0 セットアップ [Setup]	6	15.0 戦争&平和 [War & Peace]	18
6.0 プレイのシーケンス [Sequence of Play]	7	16.0 勝利 [Victory]	19
7.0 新年 [New Year]	7	17.0 短期ゲーム [Short Game]	19
8.0 外交 [Diplomacy]	8	18.0 2人プレイヤー用ルール [Two-Player Rules]	19
9.0 技術開発 [Technology]	10	索引 [Index]	20



ルールブックの構成 [RULEBOOK ORGANIZATION]

ルールの中で、ゲーム特有の感覚で定義された言葉は、大文字で書かれます（プレイブック裏表紙の概要を参照）。

ゲームの内容物 [Game Components]

1 枚の 22"×34"マップ（カード用紙）
208 個の 16mm 木製ブロック
2 枚のラベル・シート（粘着性ラベル）
2 枚のカウンター・シート
55 枚のアクション・カード
55 枚の資本投下カード
1 冊の 20 頁ルールブック
1 冊の 24 頁プレイブック
3 枚のプレイヤー補助カード（両面刷カード用紙）
1 枚のゲーム記録シート
4 つのサイコロ

プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

新年

年開始（年を進める）

- ・勝利チェック／デッキのリシャッフル
- ・平和の配当／ターンの順番

生産フェイズ

第1プレイヤーの生産

- ・生産封鎖チェック
- ・生産レベルの判定
- ・生産の消費

第2プレイヤーの生産（同じ）

第3プレイヤーの生産（同じ）

政治フェイズ（カード・プレイ）

- ・プレイヤー諸氏は1枚の外交、1枚の情報、2枚の適合技術カード、工場カード≧工場コストをプレイし、又は
- ・パス [3連続でカード・プレイは終了] 外交を解決する。(POP/RESを調整) 手札枚数の遵守 (捨て札)

季節（春季/夏季/秋季）

コマンド・フェイズ（カード・プレイ）

第1プレイヤー・ターン

- ・移動フェイズ
- ・戦闘フェイズ

第2プレイヤー・ターン（同じ）

第3プレイヤー・ターン（同じ）

補給フェイズ（夏季：封鎖）

冬季（USSRのみ）

コマンド・フェイズ

USSR プレイヤー・ターン

補給フェイズ

はじめに [INTRODUCTION]

Triumph & Tragedy は、2人又は3人のプレイヤーのための戦略ゲームで、1936～1945年中の欧州列強—共産主義、全体主義、資本主義経済の体制間における対立を扱います。

西側（資本主義）プレイヤーは北に座り、USSR（共産主義）は東に、枢軸（全体主義）プレイヤーは南に座ります。2陣営のプレイについては、連合国プレイヤー（USSR と西側の両方をプレイ）は北に座ります。

これら敵対している3つの陣営は、ライバルと呼ばれます。互いに戦争状態にあるライバルは、敵と呼ばれます。

全ての陣営は、平和状態でゲームを開始し、平和的競争を通じて勝利することができますが、いつでも軍事攻撃が発生し得るため、自己防衛を蔑ろにはできません。

ゲームは、以下のいずれかによって勝利できます。:

- 1) 経済優先の確保
- 2) ライバル国首都の軍事征服
- 3) 原子爆弾の開発

競技時間は、4～6時間です。

プレイのシーケンス

[SEQUENCE OF PLAY]

ゲーム全体は、10 ゲーム年続きます。1 ゲーム年は、新年に続く四つの季節のプレイから構成されます。

新年 [NEWYEAR] (7.0)

新年は、年開始手順に続く生産フェイズと政治フェイズから構成されます。

生産中、プレイヤー諸氏は自身の年間生産を受け取り、それを軍事、外交、技術開発、経済努力の間で振り分けます。

政治中に、プレイヤー諸氏は外交、工業、技術開発の主導権を実施するためにカードをプレイします。

季節 [SEASONS] (10.0)

各季節（春季、夏季、秋季、冬季）は、コマンド・フェイズ (10.1) で開始し、プレイヤー諸氏はコマンド・カードをプレイすることにより（又はプレイしない）、軍事活動を実行できます。

正当な有効コマンド・カードを持つプレイヤー諸氏は、次いでプレイしたコマンド・カードに依存する順番で、プレイヤー・ターンを行います。プレイヤー・ターンは、移動フェイズ (11.0) と戦闘フェイズ (12.0) から構成されます。戦いは、敵対するユニットが同じエリアを占めるときに発生します。

戦時には、各季節は補給フェイズ (14.0) で終了し、この間に補給線 (14.11) を持たない地上ユニット（戦車と歩兵）は罰則を被り、（夏季にのみ）封鎖 (14.22) が宣言されて敵の生産を減じさせることができます。平時中は、補給は無視されます。

1.0 マップ [THE MAP]

1.1 陸上エリア [LAND AREAS]

陸上エリアは、所有国家に従って色分けされています。国家領土は、国家内の全陸上エリアから構成されます。沿岸陸上エリアは、海と海洋を境界分けします (1.3 海峡も参照)。

カナダ、USA、ラテン・アメリカ、名称付の全島しょは、プレイ可能です。スミレ色のエリアは、全ての目的においてプレイ外です。

1.11 陸上境界線 [LAND BORDERS]

陸上境界線は、ユニットが戦闘 (11.52) 内外への移動、又は海上侵攻 (11.221) を行うことを制限します。

1.12 都市のタイプ [CITY TYPES]

都市（円で囲まれたドットと星）は、人口 (POP)、生産の1構成要素を提供します。各円は、1 POP 値を示します。町（ドット）は、人口値を持ちません。侵犯 (15.4) されたとき、中立の都市と町は、防衛部隊を生み出します (15.42 とマップ記号を参照)。

1.121 首都 [CAPITALS]

国家又は植民地内で最大の都市／町は、その首都です (2.11/2.21/2.31/2.41 を参照)。首都は、戦闘フェイズの終了時に敵ユニットによって占められたら、占領されます。全ての国家／植民地が首都を持つわけではありません。

1.13 資源 [RESOURCES]

資源 (RES) は、黒と赤の三角形として表示され、生産のもう一つの構成要素です。トランス・アフリカ資源 (赤) のみが、アフリカ周回で移送可能です (14.24 を参照)。

1.14 陸上エリアの支配

[LAND AREA CONTROL]



エリアの支配は、フェイズの開始時に判定され (6.0 を参照)、そのフェイズ中は変化しません。あるエリアを通過することは、その支配を変更させません。

陸上エリアは、常にある陣営によって支配されます（中立国家は、個別の独立陣営と見なされます）。

全友軍支配下陸上エリアの合計は、友軍領土と呼ばれます。同様に、ライバル／敵／中立国領土等です。

占有された陸上エリアは、以下のごとく支配されます。:

- **[占有 Occupation]** 単一陣営によって占有された陸上エリアは、その陣営によって支配されます。
- **[領有 Ownership]** 複数陣営によって占有された陸上エリアは競合状態で、領有者 (11.54) と呼ばれる、そこに最も長く存在する陣営によって支配されます。

非占有の陸上エリアは、以下のごとく支配されます。:

- ある陣営は、自身の主要国 (USSR、ドイツ、英国) の非占有領土を常に支配します。
- 他の全ての非占有陸上エリアは、その国家又は植民地の首都を支配している陣営によって支配されます。

首都は、以下のごとく支配されます。:

- 陣営は、支配マーカーでマークされない限り、自身の主要国の国家/植民地首都を既定で支配します。
- 支配マーカーは、既定支配が適用されない限り、占有、領有、外交 (8.2) によって支配下になるときに、首都に置かれます。
- 支配マーカーは、異なる陣営が首都の支配を獲得するときに取り去られるまで、支配を及ぼします。

1.2 海上エリア [SEAAREAS]

海上エリアはパール・ブルーで、細い青線 (海上境界) によって分割されます。

海洋 (太い海洋境界を持つダーク・ブルーの海上エリア) は、非常に広大な海上エリアで、海洋に進入するために2エリア移動がかかります。

1.2.1 海上エリアの支配 [SEAAREA CONTROL]

海上エリアの支配もフェイズの開始時に判定され、そのフェイズを通して変更なしで続きます。

敵ユニットによって占有された海は、敵の海と呼ばれます。他の全ての海 (ライバル占有下の海を含みます) は公海で、友軍と見なされます。

1.3 海峡 [STRAITS]

陸上と海の両方を含んでいる網掛けの青い円は、海峡です。海峡は、沿岸陸上エリアと同じとして扱われます。ただし、以下の例外があります。:

- ユニットは、影響なしに中立又はライバルの海峡を、海上 (11.2) 又は航空移動 (11.3) によって通過移動できます。ただし、侵略 (11.54) になります。敵支配下の海峡に進入している海上移動は、停止しなければなりません。
- 補給線 (14.11) と通商路 (14.21) は、ライバルと中立の海峡を通過してたどることができます (ただし、敵支配下の海峡を通過できません)。

1.4 生産記録欄 [PRODUCTION TRACKS]

各陣営は、生産記録欄を持ち、自身の人口 (POP)、工業 (IND)、資源 (RES) の現行レベルを記録します。

各陣営についての POP、IND、RES の基本レベルが、他の陣営の特定情報とともに表示されます。

2.0 国家 [THE NATIONS]

2.1 主要国 [GREAT POWERS]

ドイツ (枢軸)、英国 (西側)、USSR は主要国です。これらは、自身の国家ユニットを持ちます (3.0 を参照)。

2.1.1 主要国の首都

[GREAT POWER CAPITALS]

主要国の国家首都 (ベルリン [Berlin]、ロンドン [London]、モスクワ [Moscow]) は、その陣営の主要首都です (三重円内の星)。主要首都は、その陣営の唯一の生産拠点として機能し (もしも失われたら生産はできません)、3の POP 値を持ちます。

主要国の副次首都 (二重円内の星) は、2の POP 値を持ちます。

主要首都と副次首都の両方は、ユニット補給源 (14.11) として機能できます。

2.2 大国 [MAJOR POWERS]

イタリア (枢軸)、フランス (西側)、USA は、大国です。USA は中立として開始しますが、外交を介して西側大国 (のみ) になります (8.4 を参照)。大国も国家ユニットを持ちます。

2.2.1 大国の首都

[MAJOR POWER CAPITALS]

大国の首都 (ローマ [Rome]、パリ [Paris]、ワシントン [Washington]) は、2の POP 値を持ち、やはり友軍ユニットのための補給源 (14.11) として機能できます。

首都支配の例 [Capital Control Example]

枢軸は、自動的にベルリン [Berlin]、ローマ [Rome]、トリポリ [Tripoli] を支配します。そこには、枢軸国占領マーカーが置かれる必要はありません。

もしも異なる陣営がローマの支配を獲得したら、そこに支配マーカーを置き、それが取り去られるまで非占有イタリア国家領土全体に関する支配を及ぼします。

領有 [Ownership]

競合状態エリアの領有は、所有者ユニットを立てて置き、敵対しているユニットを倒して表面を上にして置くことで表示されます。

海上エリアの支配 [SEAAREA CONTROL]

海上エリアは、海上戦闘が常に最後まで闘われるため、戦闘フェイズ中を除き、決して競合状態 (2つの敵陣営のユニットが存在する) になりません。

主要首都 [Main Capitals] (POP3)

ドイツ	ベルリン [Berlin]
英国	ロンドン [London]
USSR	モスクワ [Moscow]



副次首都 [SubCapitals] (POP2)

ドイツ	ルール [Ruhr]
英国	デリー [Delhi]
USSR	レニングラード [Leningrad] / バクー [Baku]
イタリア	ローマ [Rome]*
フランス	パリ [Paris]*
USA	ワシントン [Washington]*



*大国の首都

首都都市 [Capital Cities] (POP1/招集3)

ポーランド	ワルシャワ [Warsaw]
スペイン	マドリード [Madrid]
トルコ	アンカラ [Ankara]



都市 [Cities] (POP1/招集2)



町 [Towns] (POP0/招集1)



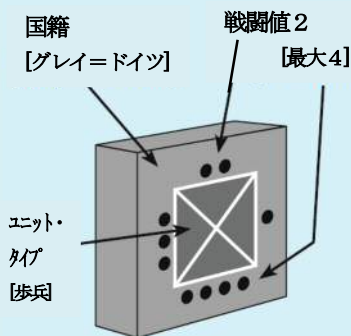
主要/副次首都&勝利 [Main/Sub Capitals & Victory]

敵の主要/副次首都を支配することは、2VPs に相当します。これらの2つを支配することで、直ちに勝利します (16.0 を参照)。

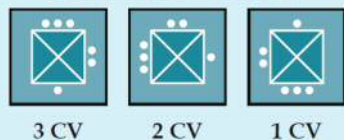
植民地 [Colonies]

	植民地	首都
英国	カナダ	オタワ [Ottawa]
	ジブラルタル	[ジブラルタル][Gibraltar]
	マルタ	[マルタ][Malta]
	中東	スエズ [Suez]
	インド	デリー [Delhi]
フランス	仏領北アフリカ	アルジェ [Algiers]
	シリア	ダマスカス [Damascus]
イタリア	リビア	トリポリ [Tripoli]

ユニット・ラベル [UNIT LABELS]



ステップの減少



ユニット表 [UNIT TABLE]

ユニット	移動	火力
要塞 [G]	0	A2/N3/G4/S3
空軍 [A]	2R	A3/N1/G1/S1
空母 [N†]	(3R)	A2/N2*/G1/S2
潜水艦 [S]	(2R)	A0/N1/G0/S1
艦隊 [N]	(3R)	A1/N3/G1/S2
戦車 [G]	3	A0/N0/G2/S0
歩兵 [G]	2	A1/N1/G3/S0
船団 [N†]	(2)	なし

() 陸上エリアに進入したら停止しなければならない。

R 再配置可 (ときには必須、13.0 を参照)

† 二重命中: 受けた命中毎に-2CV。

* 空母はN1で射撃し、直ちに退却 (12.5) 又は再配置 (13.0) できる。

敗北 [Defeat]: もしも大国の首都が占領されたら (戦闘フェイズの終了時に、敵のみが占有したら-1.121を参照) 敗北します。: その首都に征服している陣営の支配マーカーを置き、プレイから全ての国家ユニットを永久に取り去ります。

敗北した大国は、もはや陣営に属しません。

その植民地の扱いについては、2.31 を参照してください。

2.3 本国領土 [HOME TERRITORY]

主要国又は大国 (色コード化) の国家境界線内の陸上エリアは、その本国領土と呼ばれます。要塞 (3.241) を除き、全ての新ユニット (基幹部隊) は、本国領土内に創設しなければなりません。

2.31 植民地 [COLONIES]

英国、フランス、イタリアは、それらの国家色の明るい網掛けで表示された植民地 (サイドバー) を持ちます。これらは、植民地首都 (並びに非占有の植民地領土全体) の既定支配を持ちます。植民地は、本国領土ではありません (すなわち、新たな基幹部隊は、そこへ創設できません)。

その首都が他の勢力によって支配又は占有されない限り、植民地はその所有している大国が敗北したときに武装小国 (15.42) になります。

2.4 小国家 [MINOR NATIONS]

小国家 (「小国」) は、黄、オレンジ、タン、茶で色コード化されます。これらは、無所属中立国 (8.11) として、非支配下状態で開始しますが、外交又は征服を介して、陣営による影響下又は支配下になり得ます。非支配下の間、各小国は独立陣営として扱われます。

もしも侵犯されたら、中立小国は武装小国となり、防御ユニットを配置します (15.4 中立性の侵犯を参照)。

小国がある陣営によって支配下になるとき、その陣営の支配マーカーが小国の首都に置かれます。

もしも外交を介して支配下衛星国 (8.2) になると、その陣営の主要国のユニットも配置します。

2.41 小国家の首都

[MINOR NATION CAPITALS]

大部分の小国は、その首都として機能する1つのみの都市又は町を含みます。大規模小国 (パフ色) は、2つの都市を持ち、その1つ (星付) が首都です (1の人口値)。

3.0 ユニット [THE UNITS]

木製のブロックは、軍事ユニットをあらわします。下表に従って、各ユニット・ブロックにラベルを貼り付けます。4.6 マーカー・ブロックも参照してください。

普通、ユニットは垂直に立て、相手側からその正体を隠蔽します (秘密のため必要であれば、裏面を向けて倒します。例えば、インド)。

敵部隊と交戦する (11.5) とき、ユニットは表面を向けて倒され、そのタイプと戦力を明らかにします。

国家	ブロック	ラベル
枢軸	ドイツ	メディウムグレイ
軸	イタリア	タン
西側	英国	ダークブルー
	フランス	ライトブルー
側	USA	グリーン
	USSR	レッド
中立国	オレンジ	タン

3.1 ユニットの属性 [UNIT ATTRIBUTES]

3.11 国籍 [NATIONALITY]

ブロックとラベルの色は、ユニットの国籍を表示します (3.0 を参照)。

3.12 戦闘値 [COMBAT VALUE] (CV)

ユニットの戦力又は戦闘値 (CV) は、最上端の点の数によって示されます。これは、戦闘解決で振るサイコロの数です。

これは、ユニットが受けることができる、損害のステップ数でもあります。ユニットが損害を受けるに連れて、減少した現行 CV を表示するため、新たな側に回転させます。1 CV のユニットは、基幹部隊と呼ばれます。

USSR、フランス、イタリア、中立国のユニットは3の最大 CV を持ち、ドイツ、USA、英国のユニットは4の最大 CV を持つことに注意してください。

3.13 移動速度 [MOVEMENT SPEED]

ターン毎のユニットの移動範囲又は移動速度は、そのユニット・タイプによって自動的に決定され (サイドバーのユニット表を参照)、それ故ユニット・ラベル上に表示されません。ユニットは、陸上と海上で異なる移動速度を持ち得ます。

3.14 戦闘優先順位 [COMBAT PRIORITY]

戦闘解決中、ユニットはユニット表（サイドバー）に従って最上部から下に活動します。すなわち、要塞が最初で、船団が最後です。同じタイプのユニット間では、活性プレイヤーのユニットの前に、防御しているユニットが通常に射撃します（例外：先制射撃 9.0 を参照）。

3.15 火力 [FIREPOWER]

戦闘解決中、敵ユニットに損害を与えるユニットの関連能力は、その火力です。ユニットは、文字と数字（「A1」）によって述べられる、各目標クラスについて一定の火力を持ちます。文字は目標クラス（A/N/S/G、下記を参照）、数字はそのクラスに対する火力です。

「1」は1のサイの目で1命中を、「2」は1～2のサイの目で1命中を、「3」は1～3のサイの目で1命中等を意味します。

火力の詳細については、12.42 を参照してください。

3.2 ユニットのタイプ [UNIT TYPES]

ユニット・タイプは、自動的に移動速度と火力を決定します。

航空、海上、潜水艦のユニットは、「ANS」ユニットと総称されます。

3.21 航空ユニット (クラス A)

[AIR UNITS]

航空ユニットは、航空移動 (11.3) を使用します。これらは、再配置 (13.0) でき、ときにはそうしなければなりません。これらは、陸上領土を占領できません (12.52 を参照)。

3.211 空軍 [AIR FORCES]

移動：航空（陸上又は海上を越えて）2。
火力：A3/N1/G1/S1。

3.22 海上ユニット (クラス N)

[NAVAL UNITS]

海上ユニットは、海上移動 (11.2) を使用します。これらは、再配置 (13.0) でき、ときにはそうしなければなりません。これらは、陸上領土を占領できません (12.52 を参照)。

3.221 空母 [CARRIERS]

移動：陸上1[停止]、海上3。

火力：A2/N2/G1/S2。

特別：命中を受ける毎に2CVを失います。（空母被弾）N1で射撃でき、直ちに退却/再配置します。

3.222 艦隊 [FLEETS]

移動：陸上1[停止]、海上3。

火力：A1/N3/G1/S2。

3.23 潜水艦ユニット (クラス S)

[SUBMARINE UNITS]

潜水艦ユニットは、海上移動 (11.2) を使用します。これらは、再配置 (13.0) でき、ときにはそうしなければなりません。これらは、陸上領土を占領できません (12.52 を参照)。

3.231 潜水艦 [SUBS]

移動：陸上1[停止]、海上2。

火力：A0/N1/G0/S1。

特別：敵ユニットを含んでいる海上エリアを通過して自由に移動できます。海上戦闘 (12.73) を回避できます。

3.24 地上ユニット (クラス G)

[GROUND UNITS]

地上ユニットは、陸上 (11.1) 又は海上移動 (11.2) を使用できます。海上移動を使用している地上ユニットは、直ちに船団 (3.244) になります。戦時の地上ユニットは、要塞の例外を除き、補給 (14.1) を必要とします。

3.241 要塞 [FORTRESSES]

移動：いったん配置されたら移動できません。

火力：A2/N3/G4/S3。

特別：本国領土外の友軍陸上エリア内（戦闘中は不可）に建設できます。エリア毎に1つに限定されます。補給ルール (14.0) を無視します。

3.242 戦車 [TANKS] (軍団)

移動：陸上3、海上2 (11.22 を参照)。

火力：A0/N0/G2/S0。

特別：海上では船団 (3.244)。

3.243 歩兵 [INFANTRY] (軍)

移動：陸上2、海上2 (11.22 を参照)。

火力：A1/N1/G3/S0。

特別：海上では船団 (3.244)。

3.244 船団 [CONVOYS]

海上の地上ユニットは、船団です。

移動：陸上[不可]、海上2。

火力：なし。

特別：海上では交戦できませんが、陸上へ海上侵攻できません (11.221)。海上戦闘：戦闘活動は不可、「N」としての目標となり、1命中毎に2CVを失います。

3.3 ユニットの解散

[UNIT DISBANDING]

ユニットは、いつでも所有しているプレイヤーによって、プレイから取り去ることができます（ただし、再建できません）。

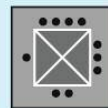
ユニット・タイプ



英国空母



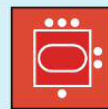
フランス艦隊



ドイツ歩兵



イタリア潜水艦



USSR 戦車



USA 空軍



中立国要塞

ユニット表 [UNIT TABLE]

ユニット	移動	火力
要塞 [G]	0	A2/N3/G4/S3
空軍 [A]	2R	A3/N1/G1/S1
空母 [N†]	(3R)	A2/N2*/G1/S2
潜水艦 [S]	(2R)	A0/N1/G0/S1
艦隊 [N]	(3R)	A1/N3/G1/S2
戦車 [G]	3	A0/N0/G2/S0
歩兵 [G]	2	A1/N1/G3/S0
船団 [N†]	(2)	なし

() 陸上エリアに進入したら停止する。

R 再配置可（ときには必須、13.0 を参照）

† 二重命中：受けた命中毎に-2CV。

* 空母はN1で射撃し、直ちに退却 (12.5) 又は再配置 (13.0) できる。

陣営 [The Factions] :

西側 [West] : 経済発展に注力して多くの国が軍備を縮小し、英国とフランスは勢力均衡と資源獲得を目指しました。

枢軸 [Axis] : 敗北の雪辱に燃え、以前の地位回復を目指しています。ドイツとイタリアは再軍備を開始しており、軍拡競争が誘発されています。

USSR : 敗北、革命、無慈悲な工業化を経て、USSR は大国の地位を目指しています。

アクション・カード



資本投下カード



影響力マーカー 5



支配マーカー ;



RES マーカー・ブロック



平時面

戦時面

単一ブロックの両面に、両タイプの RES レベルを貼り付けます。平時 (RES が無視される) は色付の三角形面を、戦時 (RES を生産にカウントするとき) は塗りつぶした三角形面を上に向けます。

1936 年開始時の部隊

[1936 STARTING FORCES]

ドイツのヴェルサイユ条約破棄が、欧州に再軍備競争をもたらしたため、大部分のユニットは 1 CV 基幹部隊として開始します。

英国、フランスも、マップ上の記号によって指定された追加ユニットで開始します。

4.0 カード&マーカー

ゲームは、2つの 55 枚カード・デッキを使用します。: アクション・デッキと資本投下デッキです。

4.1 アクション・カード

[ACTION CARDS]

アクション・カードは、カードの両端に中立国を持ち、これらの中立国のどちらかに影響を与えるために使用できます (8.0 外交を参照)。

中央横向きに表示されたコマンド値は、季節と文字番号の組み合わせから成り、その季節中にユニットを移動させるために使用可能です。

アクション・カードは、使用可能ないずれか 1 つの方法のために消費できます。

4.2 資本投下カード

[INVESTMENT CARDS]

資本投下カードは、カードの両端に技術開発を持ちます。技術開発は、友軍ユニットの特定タイプの能力を高めます。

中央横向きに表示された工場値は、少なくとも自身の工場コスト (7.32) に相当する合計工場値を持つカードがプレイされるときに、工業レベルを前進させるために使用可能です。

資本投下カードは、使用可能ないずれか 1 つの方法のために消費できます。

4.3 手札枚数の限度 [HAND SIZE LIMITS]



各陣営は、政治フェイズの終了時に手札に保持できるカードの最大枚数である、固定された手札枚数限度を持ちます。手札枚数の限度は、各陣営の生産記録欄上に注記されます。あるプレイヤーの手札枚数は、公開情報です (これを明確化するため、マーカーが用意されています)。

4.4 平和配当チット

[PEACE DIVIDEND CHITS]



各年を平和に開始する陣営は、平和配当チット (7.13) を 1 枚受け取ります。

これらは、所有者によって秘密を保たれる、0~2 の勝利ポイント (16.1) 値を持ちます。チットの数値は:

- ・ (4) × 平和配当 2
- ・ (12) × 平和配当 1
- ・ (16) × 平和配当 0

4.5 マーカー・カウンター

[MARKER COUNTERS]

影響力マーカーは、ある陣営が中立国家に外交を通じて影響力を獲得したことを示すため、中立国家の首都に置かれます (8.0 を参照)。

支配マーカー (影響力マーカーの裏面) は、外交又は征服を介して支配下になった中立国家と植民地の首都に置かれます。支配マーカーは、非占有の間の首都の支配を記録します。

封鎖マーカーは、正当な通商路を持たない POP/RES エリア上に置かれます (14.2)。

4.6 マーカー・ブロック

[MARKER BLOCKS]

プレイを容易にするため、POP、RES、IND マーカーは、(厚紙カウンターの代わりに) ラベル付ブロックです。RES ブロックは、両面にラベルを持つことに注意してください。



現行ターン・マーカー・ブロック (オレンジ) は、現在自軍ターンを行っている活性プレイヤー (7.14) 間で回されます。やはり両面にラベルを持ちます。

5.0 セットアップ [SETUP]

各陣営は、いずれか望むタイプの 1 CV ユニット (基幹部隊) を自身の国家/植民地都市に、POP 値毎に 1 基幹部隊を配置します (円内の数字、例えば、ロンドン [London] は 3)。枢軸国は、この量を 2 倍こします (例えば、ベルリン [Berlin] は 6)。

下記で指定されたごとく、英国とフランスは、追加の開始ユニットを受け取ります (マップ上の記号を参照)。未使用のブロックをマップ外に隠して保持します。

POP、RES、IND マーカー・ブロックを生産記録欄上の初期レベルに、「平時」[at Peace with] マーカーを DoW ボックス内に置きます。

次いでプレイヤー諸氏は、各手札枚数のアクション・カードを引き、枢軸は 2 倍の手札枚数 (14 枚) を引きます。

次いで、1936 年の新年 (7.0) から、平和配当等を含み、プレイを開始します。

5.1 枢軸国のセットアップ [AXIS SETUP]

ドイツ [GERMANY]: ベルリン [Berlin] に 6、ルール [Ruhr] に 4、ミュンヘン [Munich]、ケーニヒスベルク [Königsberg] に各 2 の基幹部隊を置きます (14 ユニット)。

イタリア [ITALY]: ローマ [ROME] に 4、ミラノ [Milan] に 2、トリポリ [Tripoli] に 2 の基幹部隊を置きます (8 ユニット)。

合計: 22 ユニット/22 CV

14 枚のアクション・カードを引く

- ・ 工業 [INDUSTRY]: 12 [工場コスト: 5]
- ・ 人口 [POPULATION]: 11
- ・ 資源 [RESOURCES]: 6

5.2 西側のセットアップ [WEST SETUP]

英国 [BRITAIN]: ロンドン [London] に3、デリー [Delhi] に2、グラスゴー [Glasgow]、ボンベイ [Bombay]、スエズ [Suez] に各1の基幹部隊を置きます。ロンドンに4 CV 艦隊を、1 要塞基幹部隊をジブラルタル [Gibraltar]、1 歩兵基幹部隊をカラチ [Karachi] に加えます (マップ上の記号を参照)。

フランス [FRANCE]: パリ [Paris] に2、マルセイユ [Marseilles] に1とアルジェ [Algiers] に1の基幹部隊を置きます。ロレーヌ [Lorraine] (記号) に3 CV 要塞を加えます。

合計: 16 ユニット/21CV

8枚のアクション・カードを引く

- ・工業 [INDustry]: 7 [工場コスト: 6]
- ・人口 [POPulation]: 12
- ・資源 [RESources]: 11

5.3 USSR のセットアップ

[USSR SETUP]

USSR: モスクワ [Moscow] に3、レーニングラード [Leningrad] とバクー [Baku] に各2、その他の各 USSR 都市内に1の基幹部隊を置きます。

合計: 12 ユニット/12CV

6枚のアクション・カードを引く

- ・工業 [INDustry]: 9 [工場コスト: 7]
- ・人口 [POPulation]: 12
- ・資源 [RESources]: 11

6.0 プレイのシーケンス

各ゲーム年は、新年手順で開始します。下記を参照してください (7.0)。

プレイの季節 (春季/夏季/秋季/冬季) に従い、その間プレイヤー諸氏はもしも正当なコマンド・カード (10.1) をプレイしていたら、ユニットを移動させて戦闘を解決できます (戦闘を行う、12.1 を参照)。

7.0 新年 [NEW YEAR]

7.1 年の開始フェイズ [Yea Start Ph]

7.11 年の前進 [ADVANCE YEAR]



時間記録欄上で年マークを進めます。

7.12 勝利チェック/リシャッフル [VICTORY CHECK/RESHUFFLE]

経済的勝利 (16.2) についてチェックします。全ての捨て札をまとめて、アクション・デッキと資本投下デッキをリシャッフルします。

7.13 平和配当 [PEACE DIVIDENDS]



前年中に中立性の侵犯していないか (15.4)、又は戦闘に参加していない限り、平時 (15.1) の各陣営に表面を伏せた平和配当チット (4.4) を1枚配ります。

7.14 ターンの順番 [TURN ORDER]



その年のターンの順番を決定するため、サイを1つ振ります。生産記録欄端の三角形内の数字は、最初のプレイヤーとローテーションの方向を表示します (例えば、「2」のサイの目が生み出すターンの順番は、枢軸—西側—USSR です)。

自身のターンを行っているプレイヤーは、活性プレイヤーと呼ばれます。現行ターン・マーカー・ブロックは、ローテーションの方向を表示している面を上に向け、活性プレイヤー間で回されます。

7.2 生産フェイズ [PRODUCTION PHASE]

ターンの順番に、プレイヤー諸氏は、全員がそれを行うまで自身の生産を行います。

7.21 生産レベル [PRODUCTION LEVEL]

自身の生産記録欄を調べ、活性プレイヤーはその年の自身の生産レベルを決定します。これは、自身の最低の IND、POP、RES に相当します。以下は例外です:

- ・平時の陣営は、RES を無視します。
- ・戦時の陣営は、RES をカウントしなければならず、封鎖され得ます (14.2 を参照)。

7.211 封鎖の解決

[BLOCKADE RESOLUTION]

戦時の陣営については、前年の夏季補給フェイズ中に封鎖 (14.2) されており、しかもこの年の生産フェイズ中に封鎖が継続していると、POP/RES は使用不可です。

生産中、現在通商路をたどれる友軍 POP/RES から封鎖マーカーを取り去ります。: 封鎖状態に留まる POP/RES は、友軍の生産についてカウントされません。

生産の後、全ての封鎖マーカーを取り去ります。

7.22 生産の消費

[SPENDING PRODUCTION]

活性プレイヤーは、ユニットの創設又はカードの購入のために、自身の生産を消費します。各カード又はユニットのステップは、1 生産ポイントがかかります。プレイヤー諸氏は、消費された生産を記録するため、生産使用可能マーカーを使用できます (サイドバーを参照)。創設したユニット又は引かれたカードの内容は、明らかにしないでください。

7.23 ユニット・ステップの増強

[BUILDING UNIT STEPS]

以下のユニットは、増強できません。:

- ・海上にある、
- ・戦闘に従事している、
- ・非補給下 (14.1)、ただし 7.231 を参照。

存在しているユニット [Existing Units] ブロックを次に強力な側に回転させることにより、存在しているユニットに1 CV を加えます (各生産でユニット毎に1 CV まで)。

プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

新年

年の開始 (年を前進させる)

- ・勝利チェック/デッキのリシャッフル
- ・平和配当/ターンの順番

生産フェイズ

第1 プレイヤーの生産

- ・生産封鎖のチェック
- ・生産レベルの判定
- ・生産の消費

第2プレイヤーの生産 (同じ)

第3プレイヤーの生産 (同じ)

政治フェイズ (カード・プレイ)

- ・プレイヤー諸氏は1枚の外交、1枚のインテル、2枚の適合技術カード、工場カード≧工場コストをプレイし、又は
- ・パス [3連続でカードプレイは終了] 外交を解決する。(POP/RES を調整) 手札枚数の応諾 (捨て札)

季節 (春季/夏季/秋季)

コマンド・フェイズ (カード・プレイ)

第1 プレイヤー・ターン

- ・移動フェイズ
- ・戦闘フェイズ

第2プレイヤー・ターン (同じ)

第3プレイヤー・ターン (同じ)

補給フェイズ (夏季: 封鎖)

冬季 (USSR のみ)

コマンド・フェイズ

USSR プレイヤー・ターン

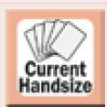
補給フェイズ



生産消費の管理

[Tracking Production Expenditure]

生産使用可能マーカーは、現行生産レベル上で開始し、各生産「ポイント」が消費されるに連れて記録欄の下方へ移すことにより、生産消費を管理するために使用できます。



政治カードプレイ [Government Cardplay]

プレイヤー諸氏は、手札枚数を超えて最も多くのカードを持つプレイヤー（最大「手札超え」）は、カードをプレイする義務があることを認識しなければなりません。より少ない超過手札を持つプレイヤー諸氏は、「パス」して最大超過手札プレイヤーに最初にプレイさせるか、又は3連続パスによってカードプレイが終了するときに全ての手札を失わせることができ、全プレイヤーにその手札枚数限度まで捨て札させることを強制します。



工場コスト [Factory Cost]

工場コストは、工業レベルを1ずつ上昇させるために要求される工場の数です。初期の工場コストは以下のとおりです（生産記録欄に従います）。:

・ 枢軸	5 工場
・ 西側	6 工場
・ USSR	7 工場

工場コストは、宣戦布告の瞬間に1レベルだけ低下します。

西側の工場コストは、USA が衛星国 (8.43) になるときに、やはり1レベルだけ低下します。

生産レベルの管理

[Tracking Production Levels]

外交解決 (7.4) 又は季節軍事機動中に領土変更が起きるとき、プレイヤー諸氏が直ちにPOPとRESレベルを調整することを強く薦めます。

これらのレベルは、全支配下/影響下のエリア（影響下/支配マーカーに従い）をその陣営の基本レベル（生産記録欄上に表示されます）に加えることにより、確認できます。

拒絶の例 [Repudiation Example]

枢軸は、西側の保護国（2影響力）であるチェコスロヴァキアを侵犯 (15.4) すると脅しています。

西側はチェコスロヴァキアから1影響力を取り去ることを選択し、侵犯は宣戦布告を誘発しないことになります。

新たな基幹部隊 [New Cadres]

自身の本国領土 (2.3) 内に、いずれかのタイプの新たな1 CV ユニットを置きます。新たな基幹部隊は、同じ生産でいかなる増強もできません。

7.231 要塞の建設

[BUILDING FORTRESSES]



要塞基幹部隊/ステップは、たとえ非補給下であっても、明白な友軍領土内のどこにでも建設できます。大国の要塞は、大国の国家/植民地領土内に建設されなければなりません。主要国の要塞は、その他の全エリア内に建設されなければなりません。陸上エリア毎に、1つのみの要塞が認められます。

7.24 カードの購入 [BUYING CARDS]

デッキの最上部からアクション・カード又は資本投下カードを引き、表面を伏せて前に置きます。あなたの生産が完全に終了するまで、購入したカードを調べてはなりません。

7.3 政治フェイズ [GOVERNMENT PHASE]

ターンの順番で、プレイヤー諸氏は様々な方法で自身の立場を向上させるためにカードのプレイを行います。

いくつかのカードプレイ・オプションは、単一カードを含み、いくつかはカード・ペア、いくつかは複数枚カードを含みます。

カードは、複数の使用が可能なので、カードはそのプレイヤーの視点で垂直に表示された目的意図でプレイされなければなりません。

7.31 外交 [DIPLOMACY] (1カード)

活性プレイヤーは、中立国への影響力を獲得するため、自身の視点で垂直に表示された目標中立国を持つ1枚のアクション・カードをプレイできます。

もしもライバルがそのときに同じ中立国の外交カードをイン・プレイに持つと、両者は捨て札します。詳細については、外交 8.0 を参照してください。

7.32 工業 [INDUSTRY] (何枚かのカード)

活性プレイヤーは、自身の IND レベルを1ずつ上昇させるため、合計で少なくとも自身の現行工場コスト（サイドバー）を持つ複数の資本投下カードをプレイできます（直ちに、生産記録欄上のマーカーを調整します）。

重要: IND は、年毎に2レベルを超えて上昇できません。

7.33 技術開発 [TECHNOLOGY] (2カード)

活性プレイヤーは、技術開発を達成するため、それを望む同じ技術開発を持つ2枚の資本投下カードをプレイできます（望む技術開発を自身の視点で垂直にしてプレイします）。

技術開発を達成するため、それらを表面でプレイでき、ペアの1枚を捨て札し（自身の選択）、他方を前に置いて保持します。

二者択一で、技術開発のペア・カードは、表面を伏せて研究室でプレイできます (9.3 を参照)。秘密の技術開発は、いつでも明らかにすることができ、直ちに有効となります。

一般的に、達成された技術開発は、友軍ユニットの1つのタイプを向上させます。詳細については、技術開発 9.0 を参照してください。

7.34 情報 [INTELLIGENCE] (1カード)

何枚かの情報カードは、情報の機能を持ちます。これらの1枚がプレイされるときには、直ちにその指示を実行します (9.5 を参照)。

7.35 パス [PASS] (カードなし)

プレイヤー諸氏は、カードをプレイする代わりにパスもできますが、3人のプレイヤーが連続してパスすると、政治カードプレイは終了し、外交 (7.4) を解決します。

7.4 外交の解決

[DIPLOMACY RESOLUTION]

ターンの順番で外交を解決します。プレイに留まっている各外交カードについて、8.0 に従って影響力マーカーを置くか又は取り去ります（対抗するカードとマーカーは、互いに打ち消します）。

それに応じて、直ちに人口 (POP) と RES 資源レベルを調整します。

7.5 手札枚数の遵守

[HANDSIZE COMPLIANCE]



全プレイヤーは、ここで自身の手札枚数限度（生産記録欄に従う）を遵守しなければならず、必要であれば捨て札します。

枢軸 7 / 西側 8 / USSR 6

プレイヤーの研究室にある各技術開発ペアは、自身の手札枚数限度 (9.3) に対して1枚としてカウントすることを忘れないでください。

8.0 外交 [DIPLOMACY]

陣営は、外交を通じて中立国家への影響力を獲得するか、又はライバルの影響力を減少させることができます。

政治カードプレイ中、プレイヤー諸氏は自身の視点から目標中立国が垂直に表示された単一の外交カードをプレイできます。

もしもライバルがその中立国についての外交カードをイン・プレイに持つと、これらは無効となり、両カードをアクション捨て札パイルに捨て札します。

外交切り札 (8.3) は、それをプレイする者に依存して、いくつかの中立国の1つに影響力を持ち得ます。これらは、直ちに友軍の影響力マーカーを加え (又はライバルのそれを取り去り)、次いで捨て札されます。

外交解決 [Diplomacy Resolution]

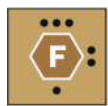
政治カードプレイの終了後、イン・プレイで残っている各外交カードについて、関連する中立国へ1枚の友軍影響力を加え (首都に置きます)、次いでカードを捨て札します。もしもライバルの影響力マーカーが存在すると、友軍のマーカーを加える代わりにそれを取り去ります。

影響力が変更されるに連れて、それに応じて直ちに POP/RES マーカーを調整します。

拒絶 [Repudiation]

所有者は、いつでも任意に影響力マーカーを取り去ることができます。外交解決 (7.4) 後にイン・プレイで残っている影響力マーカーは、以下のごとく中立国の状態を決定します。

8.1 中立国 [NEUTRALS]



中立国とは、いかなる陣営の一部でもなく、独立陣営として扱われる国家です。中立国領土への軍事ユニットの進入は、事前に中立性侵犯の宣言が必要となります (15.4 を参照)。

8.11 非所属 [UNALIGNED] (影響力なし)

影響力マーカーを持たない中立国は、非所属中立国です。: その POP や RES の使用を持つ陣営はありません。

8.12 提携国 [ASSOCIATES] (1影響力)

1枚の影響力マーカーは、中立国がその陣営の提携国であると定義します。:

- ・その陣営は、提携国の POP と RES の独占的使用権を持ちます。
- ・提携国は、中立に留まります。: 影響力を及ぼしている陣営は、その中立領土への支配を持たず、陣営のユニットはそこへの進入又はそこで創設できません。
- ・いずれかの陣営による提携国領土への軍事侵攻には、中立性の侵犯 (15.4) が要求されます。

8.13 保護国 [PROTECTORATES] (2影響力)

2枚の影響力マーカーは、中立国がその陣営の保護国であると定義します。:

- ・その陣営は、保護国の POP と RES の独占的使用を保持します。
- ・保護国は、中立に留まります。: 影響力を及ぼしている陣営は、その領土への支配を持たず、陣営のユニットはそこへの進入又はそこで創設できません。
- ・いずれかの陣営 (保護陣営を含みます) による提携国領土への軍事侵攻には、中立性の侵犯 (15.4) が要求されます。
- ・加えて、保護国へのライバルの攻撃は、保護陣営への宣戦布告 (15.2) が要求され、保護国は直ちに保護陣営の衛星国へ変換されます (8.2 に従い、支配マーカーと衛星国部隊を置きます)。

8.14 武装小国 [ARMED MINORS]

中立侵犯 (15.4) されたとき、全ての影響力は無効となり、中立国は武装小国 (15.42) になります。

8.2 衛星国 [SATELLITES] (3+影響力)

3+影響力は、中立国をその陣営の支配下軍事衛星国に変換させます。これは、以下の影響を持ちます。:

- ・衛星国は、その陣営によって支配されます (衛星国の首都に支配マーカーを置きます)。外交は、もはやこの国家に影響力を及ぼせません。
- ・その陣営の主要国のユニット (いずれかのタイプ) を、以下の招集値に従って小国の都市と町に置きます。:
 - ・首都都市内に1つの3 CV ユニット
 - ・他の都市内に1つの2 CV ユニット
 - ・町内に1つの1 CV ユニット
- ・その陣営は、衛星国の POP と RES の独占的使用権を持ちます。
- ・衛星国の領土は、いまやその陣営について友軍です (すなわち、要塞を建設でき、と/又はそこへ移動できます)。
- ・衛星国へのライバルの攻撃は、自然にその陣営への宣戦布告 (15.2) となります。

8.3 外交切り札 [DIPLOMACY WILD CARDS]

外交切り札は、いくつかの選択肢 (通常は各陣営について異なる選択肢) の中から選択した1つの中立国に友軍の1影響力を加える (又はライバルの1影響力を取り去る) ことを認めます。

外交切り札をプレイしているとき、直ちに友軍の影響力マーカーを選択した中立国に置き (又はライバルのそれを取り去り)、次いでそれを捨て札します。

提携国 [Associates]

提携国は、陣営と独占的な通商合意を持つ中立国をあらわしますが、軍事的中立に留まります。

保護国 [Protectorates]

経済的連携に加え、保護国はその陣営と公的な防衛協定を結び、このような中小国の侵犯 (15.4) は、その保護国への宣戦布告を要求されます。

衛星国 [Satellites]

衛星国は、ある陣営と軍事同盟の関係になった中立国で、事実上その軍事部隊の一部になります。



外交切り札 [Diplomacy Wild Cards]

外交切り札をプレイするときには、直ちに影響力マーカーを置くか又は取り去ります。これはどの中立国が目標にされていたのかを明確にします。次いで、カードを捨て札します。

いくつかの解明:

保証 [Guarantee]: ライバル支配下 (影響下ではない) 領土に隣接するいずれかの中立小国 (USA は不可) に影響を与えます。

恫喝 [Intimidation]: 友軍支配下領土に隣接するいずれかの中立小国 (USA は不可) に影響を与えます。

外国の援助 [Foreign Aid]: いずれかの中立国に影響を与えますが、あなたの IND は1だけ減少します。

テーブル・トーク [Table Talk]

プレイヤー諸氏は、いかなるときにも他のプレイヤーたちとオープンに交渉することが認められますが、合意の実施は強制されません。[全てのプレイヤーが合意すれば、秘密交渉も認められますが、ゲームをかなり長引かせることになります。]

ユニット (3.3) と影響力マーカー (8.0) の両方は、いつでも任意に撤去できることに注意してください。

USA の生産 [USA Production]

USA について表示された 3 POP / 4 RES は、その軍事的必要の超過分、それ故潜在的に西側が使用可能です。

USA の状態			
影響力の数			
	1 提携	2 保護	3 衛星
西側	3POP/ 4RES	3POP/ 4RES	1942+ ユニット
枢軸	・	・	・
USSR	・	・	・

・ = 影響なし (POP/RES 使用不可)

[注釈: 枢軸/USSR の影響力は、USA 内の孤立主義者勢力をあらわします。]

技術開発 [Technologies]

航空防衛レーダー	友軍領土内で空軍 2A3
重爆撃機	空軍の移動力 3
精密照準器	空軍は工業を爆撃可
ジェット機	空軍の先制射撃
海上レーダー	艦隊の先制射撃
ソナー	艦隊は S3
重戦車	戦車の先制射撃
ロケット砲	歩兵の先制射撃
自動車化歩兵	歩兵の移動力 3
LSTs	2 侵攻 / 境界
産業スパイ	切り札、公開された技術
科学 [年+]	切り札、列記技術
原子力研究	原子炉 (1)
	増殖炉 (2)
	プルトニウム (3)
	爆縮起爆剤 (4)

産業スパイ [Industrial Espionage]

すでに公開された技術開発は、他の陣営によって容易に複製できます。なぜならば、技術開発の産業スパイ活動は、公開された技術開発についての切り札として使用されるからです。

原子力研究の過程

[Atomic Research Progress]

原子力研究の技術開発は、秘密であるか否かにかかわらず、順番に達成されなければなりません。この理由のため、研究室内の全ての技術開発は、達成の順番に左から右へと並べなければなりません。もしもプレイヤーがこの規定を守ることに失敗すると、全ての原子力開発は失われます (捨て札)。

8.4 USA の外交 [USA DIPLOMACY]

USA は、外交によって影響され得る中立の大国です。中立国 (影響力なし) として開始します。

8.41 枢軸/USSR の影響力
[AXIS/USSR INFLUENCE]

枢軸と USSR は、USA に影響力をもたらすことができますが、USA に連携国、保護国、衛星国として影響力をもたらすことはできません。枢軸/USSR の影響力 (最大 3) は、西側がそれを行うことをより困難にします (枢軸/USSR の影響力は、最初に無効にしなければなりません)。

8.42 西側の影響力 [WEST INFLUENCE]

USA への西側の 1 または 2 の影響力は、通常の効果 (POP/RES の使用) を持ちます。

8.43 西側の衛星国 [WEST SATELLITE]



3 以上の西側の影響力で、USA は西側の衛星国となり、以下の効果を持ちます。:

- ・西側の工場コストは、1 レベル低下します。
- ・1 つの 4 CV USA 要塞ユニットがワシントン [Washington] に、1 つの 2 CV USA 要塞がニューヨーク [New York] に置かれます。
- ・もしも 1942 年以降であると、いまや USA 部隊が到着するための資格を持ちます (8.45 を参照)。
- ・今後 USA ユニットの、西側の生産で創設できます。

重要: USA ユニットの、西側が戦時でない限り、USA を離れることができません。

8.44 USA の世論 [USA PUBLIC OPINION]

1941 年、1942 年、1943 年、1944 年の年開始 / 前進年時 (年記録欄を参照)、西側は自動的に USA への 1 影響力を獲得し (すでに衛星国でない限り)、結果として直ちに西側の衛星国になることができます。

8.45 USA の部隊 [USA FORCES]

USA ユニットの到着は、西側の生産から独立しています (大部分の USA POP/RES は、他の陣営が使用できません)。

USA が現在西側の衛星国とあるとしたら、1942 年、1943 年、1944 年の西側の生産 (年記録欄上の小さな正方形に注意) で、各主要タイプ [空軍 / 艦隊 / 歩兵 / 戦車] の USA ユニットのコストなしで USA へ到着し、その生産中に更に増強できます。

- ・1942 年 USA ユニットの 1 CV で到着。
- ・1943 年 USA ユニットの 2 CV で到着。
- ・1944 年 USA ユニットの 3 CV で到着。

もしも USA がその時点で西側の衛星国でなければ、その年の USA ユニットの破棄されます。

8.46 中立性の侵犯

[VIOLATION OF NEUTRALITY]

もしも USA の中立性が枢軸によって侵犯されたら (西側又は USSR はそれを行うことができません)、又は敵ユニットがカナダに進入したら、USA は 8.45 に従って直ちに西側の衛星国になります。ただし、以下の例外があります。:

- ・直ちに 1942 年の USA 部隊を置きます。
- ・1943 年の USA 部隊が次の西側の生産に到着し、1944 年のユニットはその後の生産に到着します。

9.0 技術開発 [TECHNOLOGY]

技術開発は、特定タイプの友軍ユニットの能力を増加させます。

大部分の資本投下カードは、灰色のテキスト・ボックス内に 2 つの技術開発 (各端に 1 つ) を持ちます。影響はそこで述べられますが、いくつかの解明に従います。:

- ・航空防衛レーダー [Air Defense Radar]: 友軍領土 (1.14) 内の空軍は、敵航空ユニットに二重サイ (2 つのサイ / CV) で射撃します (「2A3」とされます)。

例: 3 CV の AF は、6 つのサイで射撃します。

- ・先制射撃 [First Fire]: これらの技術開発を持つユニットは、たとえ攻撃しているときでも、それを持たない同タイプの敵ユニットの前に射撃します。

技術開発の切り札は、1 つの青緑色のテキスト・ボックスを持ち、以下の 2 つのタイプです。:

- ・産業スパイ [Industrial Espionage]: 技術開発を達成するため、あなたの手札内で公開された技術開発 (9.2) に一致する技術開発カードをこのカードとペアにします。
- ・科学 [Science]: 言及された年から開始して、このカードを列記されたいずれかの技術開発を達成するため、望む技術開発のカードとペアにします。

9.1 技術開発の達成

[ACHIEVING TECHS]

技術開発ペアは、同じ技術開発を持つ 2 枚のカード、あるいは適切な技術開発切り札又はモデル・情報・カード (9.5 を参照) を伴う 1 枚のこのようなカードです。

政治カードプレイ中、プレイヤーはその技術開発を達成するため、技術開発ペアをプレイできます。:

- ・直ちにその技術開発の恩恵を獲得するために明らかにされる (9.2) か、又は
- ・決定的な瞬間に公開するため、その陣営の研究室 (9.3) に置かれます。

9.2 公開された技術開発 [REVEALED TECHS]

技術開発を公開して直ちにその恩恵を獲得するため、プレイヤーは技術開発ペアの1枚のカードを表面で自身の前に置き、他方（所有者の選択）は資本投下捨て札パイルに送られます（技術開発切り札は、常に捨て札として選択されなければなりません）。

9.3 秘密の研究室 [SECRET VAULTS]

政治カードプレイ中に技術開発を達成しているとき、プレイヤーは、技術開発ペアの表面を伏せて自身の前に置き、望む技術開発を自身から遠くに向けてることにより、その技術開発の公開を遅延して、代わりに自身の秘密の研究室に割り当てることができます。秘密の技術開発は、達成された順番に左から右へ並べなければなりません。

あなたの秘密の研究室内の各技術開発ペアは、あなたの手札枚数を1枚ずつ減少させます。

秘密の技術開発は、いつでも公開でき、直ちに有効となります。

9.4 原子爆弾 [THE ATOMIC BOMB]

確実な原子爆弾の技術開発は、ゲームに勝利するための1つの方法です（19.4）。この技術開発は、4つの段階で完遂され、それぞれ段階的に達成されなければならず（第2段階の前に第1段階等）、*年毎に1段階のみ達成*できます。プレイヤー諸氏は、達成した原子力技術開発の各段階について1VPを受け取ります。

9.5 情報カード [INTELLIGENCE CARDS]

何枚かの資本投下カード（青いテキスト・ボックス）は、技術開発機能の代わりに情報（「Intel」）を持ちます。これは、政治カードプレイ中にプレイされ、直ちに実行されます。いくつかの解明を以下に述べます。:

工作員 [Agent]: 1つのエリア内のライバル・ユニットを調査します。

暗号解読 [Code Break]: ライバルの手札を調べます。

スパイ組織 [Spy Ring]: ライバルの手札から1枚を無作為に選択し、それを保持します。

クーデター [Coup]: 1つの中立小国（USAは不可）から、ライバルの全ての影響力マークを取り去ります。

サボタージュ [Sabotage]: ライバルのINDを1だけ減少させます。

内通者 [Mole]: ライバルの秘密の研究室を調べます。内通者カードは、その技術開発を達成するために研究室で見つけた技術開発に一致する、あなたの手札内の現実の技術開発（切り札は不可）とペアにできます（もしもあなたがそれを自身の秘密の研究室に置いたら、騙されたライバルにペアを見せます）。

二重工作員 [Double Agent]: あなたに対してプレイされた直後の情報カードの効果を、それをプレイした者へ逆に返すため、直ちにプレイします。

10.0 季節 [SEASONS]

新年の後に続くのは4つの季節で、正当なコマンド・カードがプレイされるとして、ユニットは移動と攻撃ができます。

10.1 コマンド・フェイズ [COMMAND PHASE]

ターンの順番で回り、プレイヤー諸氏はコマンド・カードの表面を伏せて投入するか、又はパスします。プレイヤー諸氏は、もしもすでにカードを投入していたら、パスしなければなりません。

もしも全3人のプレイヤーが連続してパスしたら、どのプレイヤーがどの順番でプレイヤー・ターンを行うのか決定するため、投入された全てのカードが明らかにされます。もしもカードが投入されなければ、次の季節に進みます。

アクション・カードは、コマンド目的のため横向きにプレイされます。それぞれ指定された季節（春季/夏季/秋季）について正当で、コマンド優先順位（文字）とコマンド値（数字）を含みます。

最も早いコマンド優先順位（文字）を持つプレイヤーは、その季節の最初のプレイヤー・ターンを行い、次の文字へ続く等、これは「コマンドの順番」と呼ばれます（ターンの順番に対して）。

不適切な季節のためのアクション・カードは、それでも緊急時コマンド値（10.11）を持ちます。いかなるアクション・カードもプレイしていないプレイヤーは、その季節にプレイヤー・ターンを持たず、ユニットの移動や戦闘解決ができません（12.1を参照）。資本投下カードは、コマンド値を持たず（ブラフのコマンド能力を除く）、明らかにされるときに捨て札します。

10.11 緊急時コマンド [EMERGENCY COMMAND]

不適切な季節のためのアクション・カードは、2の緊急時コマンド値を持ちます（枢軸については4）。緊急時コマンドによって活性化されたユニットは、この季節に敵領土の進入や戦闘解決ができません。

カード上に引用されたコマンド優先順位[文字]は、それでも適用します（もしもタイであると、相手側がコマンドの順番を選択します）。

10.2 プレイヤー・ターン [PLAYER TURNS]

コマンドの順番で、プレイヤー諸氏は移動（11.0）と戦闘（12.0）から構成されるプレイヤー・ターンを行います。自身のターンを行っているプレイヤーは、活性プレイヤーです。

10.3 補給フェイズ [SUPPLY PHASE]

プレイヤー・ターンの完了に続き、*戦時の陣営（のみ）*は以下を行わなければなりません。:

**コマンド消費の管理 [Tracking Command Expenditure]**

活性プレイヤーは、自身の生産記録欄上で、自身のコマンド使用可能マークを使用でき、各ユニットが移動するに連れて落とします。

緊急時コマンド [Emergency Command]

正当な（現在の季節）コマンド・カードを持たないプレイヤー諸氏は、緊急時コマンドのためにいずれか1枚のアクション・カードを投入できます。これは、最少のユニット移動を認めます（競合エリア内へを含みます）が、新たな戦闘を開始できず、そのプレイヤー・ターンに戦闘フェイズはありません。

プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]**新年**

年の開始フェイズ（年を前進させる）

- ・勝利チェック/デッキのリシャッフル
- ・平和配当/ターンの順番

生産フェイズ

第1プレイヤーの生産

- ・生産封鎖のチェック
- ・生産レベルの決定
- ・生産の消費

第2プレイヤーの生産（同じ）

第3プレイヤーの生産（同じ）

政治フェイズ（カード・プレイ）

- ・プレイヤー諸氏は1枚の外交、1枚の情報、2枚の適合技術カード、工場カード ≧ 工場コストをプレイし、又は
- ・パス [3連続で、カードプレイは終了] 外交を解決する。（POP/RESを調整）手札枚数の応諾（捨て札）

季節（春季/夏季/秋季）

コマンド・フェイズ（カード・プレイ）

第1プレイヤー・ターン

- ・移動フェイズ
- ・戦闘フェイズ

第2プレイヤー・ターン（同じ）

第3プレイヤー・ターン（同じ）

補給フェイズ（夏季: 封鎖）

冬季（USSRのみ）

コマンド・フェイズ

USSR プレイヤー・ターン

補給フェイズ

移動の自己規制 [Movement Self-Regulation]

プレイヤー諸氏は、自身のユニットを正確に移動させることに責任を持ちます。:ユニットのタイプは、いかなる方法でも明らかにされません。もしもあなたが相手側の良心に疑念を抱くとしたら、あなたは不適切な人物と不適切なゲームをプレイしているのです。

船団 [Convoys]

船団（海上の地上部隊）は、輸送船と護衛艦を含むものと見なされます。海上ユニットは必要ありません。

海上侵攻 [Sea Invasions]

海上侵攻は、船団が海上から敵支配下の陸上エリアへ（沿岸境界線を越えて）移動するときに発生します。

侵攻エリアが占有されているか否かにかかわらず、フェイズ毎に1つの地上ユニットのみが沿岸境界線を越えて侵攻できます。

[注釈：LSTの技術開発は、沿岸境界線毎に2つの地上ユニットが単一の移動フェイズに侵攻することを認めます。]

この限度は、地上ユニットのみに適用されます。ANSユニットは、侵攻限度を無視します（境界線限度についても同様）。11.221を参照。

戦略移動の例 [Strategic Movement Example]

ある艦隊（移動速度3）は、もしも移動中に完全に友軍エリア（公海を含む）内に留まると、2倍の範囲（6エリア）まで移動でき、決して離脱や交戦ができません。

例えば、USA内の艦隊は、どれも敵が占めていなければ、北大西洋、中部大西洋を通過して、南大西洋へ移動できることになります。

**エリアの支配 [Area Control]**

移動フェイズ中にエリア内へユニットを移動させることは、そのフェイズ中にその支配を変更しません。

ただし、続く戦闘フェイズにエリアの支配を変更させ、退却や再配置オプションに影響し得ます。

- ・補給について全地上ユニットをチェックします。
- ・[夏季のみ] 現在正当な通商路を持たないPOP/RESを封鎖状態としてマークします(14.22)。

詳細については、14.0を参照。

10.4 冬季 [WINTER SEASON] (USSR)

冬季に、USSR（のみ）は、USSR内でのみ、ユニットを移動させて戦闘するために1枚のコマンド・カード（いずれかの季節の）をプレイできます。

続く冬季補給フェイズは、USSR内のユニットのみに適用します。

11.0 移動 [MOVEMENT]

活性プレイヤーは、その季節に彼がプレイしたコマンド・カードのコマンド値に相当する数のユニットを移動させることができます。

ユニットは、友軍ユニットを自由に通過して移動できますが、空軍と潜水艦を除く全てのユニットは、敵が占めるエリアに進入した瞬間に停止しなければなりません（空軍と潜水艦は、敵が占めるエリアを通過して移動できます）。

ユニットは、陸上移動、海上移動、航空移動によって移動できますが、これらは単一の移動で組み合わせることはできません。

- ・ユニットは、中立性の侵犯（15.4）を宣言する前に中立国領土（1.14）へ進入できず、最初に中立国部隊の配置を認めます。
- ・ユニットは、事前に宣戦布告（15.2）することなしにライバル自身の又は占有した領土へ進入できません。宣戦布告は、そのターンにいかなるユニットも移動する前に行われなければなりません。

11.1 陸上移動 [LAND MOVEMENT]

陸上移動の能力を持つユニットは、移動フェイズを陸上エリア（海峡を含みます。1.3を参照）内で開始しなければならず、ユニットの移動速度の数まで連続する陸上エリアを通過して移動します。ユニットは、敵ユニットを含んでいるエリアに進入した瞬間に停止しなければなりません。

地形境界線は、交戦又は離脱している地上ユニットを除き、陸上移動に影響を持ちません（11.5を参照）。

海上ユニットと潜水艦ユニットは、隣接する沿岸陸上エリアに進入するために陸上移動を使用でき、同じ沿岸線に沿って移動して次いで停止しなければなりません。

11.2 海上移動 [SEA MOVEMENT]

海上移動を使用しているユニットは、移動フェイズを海上、海洋、陸上沿岸、海峡のエリア内で開始しなければなりません。

これらは、その移動速度を超過しない数の連続する海上、海洋、海峡、沿岸エリアを通過して移動できますが、友軍又は中立の海峡ではない陸上沿岸エリアに進入した瞬間に停止しなければなりません。

これらは、ライバルのユニットによって占められた海上エリア内に、争うことなしに（又は補給線や通商路に影響を及ぼすことなしに、14.0を参照）進入又は通過ができますが、（潜水艦を除き）敵ユニットを含んでいるエリアに進入した瞬間に停止しなければなりません（1.3を参照）。

11.21 海洋移動 [OCEAN MOVEMENT]

海洋とは、広大な海上エリアです。:それらに進入するために、2移動「ポイント」がかかります。

11.22 船団 [CONVOYS]

海上移動を使用している地上ユニットは、直ちに船団になります。

船団は、2海上エリア（戦略的には4）移動しますが、海上の敵部隊と交戦（11.5）又は離脱（11.51）ができません。これらは、敵の陸上エリア内へ侵攻（11.221）できます。

海上で敵によって交戦状態の船団は、海上戦闘では救いようがありません。12.72を参照。

11.221 海上侵攻 [SEAINVASIONS]

敵の領土内へ移動している船団は、侵攻しています。ターン毎に、1つの地上ユニットのみ（LSTの技術開発で2）が、たとえそこが防御されていなくても（交戦/離脱しているときにのみ適用する境界線限度とは対照的に）、沿岸又は海峡の境界線を越えて侵攻できます。ANSユニットは、侵攻限度から除外されます。

侵攻混乱 [Invasion Disruption]

侵攻している地上ユニットは、そのプレイヤー・ターンの戦闘フェイズに戦闘アクション（すなわち、射撃又は退却、12.3を参照）を行えません。これを示すため、これらの表面を伏せて置きます。随伴している航空/海上/潜水艦ユニットは、通常に射撃できます。

11.3 航空移動 [AIR MOVEMENT]



航空移動は、陸上と海上の両エリアを通過して移動できます。航空移動は、敵が占めるエリアに進入しているときに停止する必要があります。

海上／海洋エリア内で移動フェイズを開始している空軍は、非競合状態の友軍陸上領土内へのみ移動でき、戦略移動（下記）を使用できません。

11.4 戦略移動 [STRATEGIC MOVEMENT]

ユニットは、厳密に友軍領土 (1.14) 内（公海海上 (1.21) を含み、交戦又は離脱していない (11.5) を移動しているとき、その通常移動範囲の 2 倍で移動できます。

戦略移動は、陸上移動と海上移動を組み合わせることができません。戦略海上移動は、やはり陸上エリア（海峡を除く）に進入した瞬間に停止しなければなりません。

戦略航空移動は、友軍領土内で開始して終了しなければならず、中立国又はライバル／敵の領土を通過できません（すなわち、海上又は非友軍領土内の空軍は、戦略移動を使用できません）。

11.5 交戦 [ENGAGING]

敵又は武装小国のユニットを含んでいるエリアへの進入は、交戦です。

11.51 離脱 [DISENGAGING]

移動又は退却によって戦闘からユニットを取り去るのは、離脱です。

ユニットは、隣接する戦闘がない友軍エリア（公海海上エリアを含む）内へのみ離脱できます。これらは、敵、競合、中立のエリア内へ離脱できません。

退却 (12.5) していない限り、これらは通常に移動を継続できますが、そのターンに再交戦できません。

例外：潜水艦と空軍は、移動で通過してそこに留まらないという条件で（再交戦になるため）、隣接する競合又は敵支配下のエリア内へ離脱できます。

離脱できないユニットは、戦闘に留まらなければなりません。

11.52 境界線限度（陸上）

[BORDER LIMITS (LAND)]

地形境界線限度は、単一フェイズに陸上境界線を越えて交戦と／又は離脱できる地上ユニットの数を制限します。これらは、海上で、又は陸上の航空／海上／潜水艦 (ANS) ユニットには適用しません。

- ・ 3つの地上ユニットは、平地の境界線を越えて交戦／離脱できます。
- ・ 2つの地上ユニットは、河川又は森林の境界線を越えて交戦／離脱できます。
- ・ 1つの地上ユニットのみは、山岳、沿岸、海峡の境界線を越えて交戦／離脱できます。

境界線限度は、移動フェイズについて適用され、次いで戦闘フェイズ中の退却について再適用されます。

11.53 戦闘グループ（海上）

[BATTLE GROUP (SEA)]

戦闘グループは、同じ位置で移動を開始し、同じルートに沿って同じ海上戦闘に移動するANSユニットから構成されます。いくつかの戦闘グループが同時に交戦するときは、戦闘ラウンド毎に1つのみの戦闘グループがその海上戦闘に参加できます (12.21 を参照)。この理由により、異なる戦闘グループは、海上戦闘エリア内に置かれるとき、互いに区別されていなければなりません。

11.54 侵略 [AGGRESSION]

未占有の敵領土又は敵ユニットのみを含んでいるエリア内への進入は、侵略と呼ばれます (注釈：武装小国は、その侵犯者の敵です。15.42 を参照)。もしも戦闘が発生したら、そのプレイヤーはその戦いが継続する限り侵略者です。元の占有者は、領有者と呼ばれます。

侵略と攻撃の違いに注意してください (12.1)。

11.55 襲撃 [RAIDS]

地上支援なしのANSユニットによる侵略は（下記）「襲撃」と呼ばれ、このようなANSユニットは「襲撃者」と呼ばれます。襲撃は、領土を征服できず、戦闘からの退却を妨害できません。

ANSユニットは、戦略爆撃の実施を除き、非占有の敵領土への襲撃を禁じられます (12.62 を参照)。

ANSユニットは、制限なしで占有下の敵領土へ進入できます (新たな戦闘を開始するか、又は存在している戦闘を増強するため)。

11.551 地上支援 [GROUND SUPPORT]

戦闘に友軍地上ユニットが存在することは、地上支援と呼ばれます。

境界線限度の例 [Border Limit Example]

ターン毎に、2地上ユニットのみがミュンヘン [Munich] からロレーヌ [Lorraine] へ河川を越えて交戦できます。ただし、もしも枢軸国が低地諸国を支配すると、更に2地上ユニットがロレーヌの森林境界線を越えて交戦できることになります。

競合状態の陸上エリア [Disputed Land Areas]

競合状態エリアの領有者は、侵略者ユニットのみが留まってその陣営が領有者になるまで、そのエリアを支配します (POP/RES を調整します)。

エリア支配表 [Area Control Table]

エリア支配		通商路	補給線
陸上	友軍	OK	OK
	中立	OK	No*
	ライバル	No*	No*
	敵	No	No
海上	公海	OK†	OK
	敵	No	No

*OK ただし海峡

†もしも回避した敵潜水艦が存在すると不可。

攻撃側対侵略者 [Attackers vs Aggressors]

攻撃側は、そのプレイヤー・ターンに戦闘を行っている陣営です (活性プレイヤー)。これは、侵略者（領有者から陸上エリアの支配をもぎ取ろうと試みている陣営）と同じではありません。

もしもある陸上エリアの元の領有者が侵略者に反撃すると、その戦闘フェイズについては領有者が攻撃側です。



要塞の反撃 [Fortress Counterattacks]

要塞ユニットは、攻撃しているときに射撃できます (例えば、侵略者に反撃するため)。

ユニット表 [UNIT TABLE]

ユニット	移動	火力
要塞 [G]	0	A2/N3/G4/S3
空軍 [A]	2R	A3/N1/G1/S1
空母 [N†]	(3R)	A2/N2*/G1/S2
潜水艦 [S]	(2R)	A0/N1/G0/S1
艦隊 [N]	(3R)	A1/N3/G1/S2
戦車 [G]	3	A0/N0/G2/S0
歩兵 [G]	2	A1/N1/G3/S0
船団 [N†]	(2)	なし

() 陸上エリアに進入したら停止しなければならない。

R 再配置可 (ときには必須、13.0 を参照)

† 二重命中: 受けた命中毎に-2CV。

* 空母はN1で射撃し、直ちに退却 (12.5) 又は再配置 (13.0) できる。

射撃順番の例 [Order of Fire Example]

戦闘において、両方の側が戦車と歩兵を持ちます。射撃の順番は、以下のとおりです。:

- ・ 防御している戦車
- ・ 攻撃している戦車
- ・ 防御している歩兵
- ・ 攻撃している歩兵

注釈: 先制射撃技術開発を持つ攻撃ユニットは、(防御側もまたその技術開発を持たない限り) 同じタイプの防御ユニットの前に射撃します。



戦車対歩兵 [Tanks vs. Infantry]

戦車は、歩兵の G3 に対して G2 のみで射撃します。忘れてならないのは、戦車は最初に射撃できるため、通常いくつかの歩兵 CV は射撃の機会を持つ前に除去されるということです！

ゲームにおける全てのユニットのコストは同じで、戦車は高価なため、ゲームでの戦車ユニットは歩兵よりも小規模になるでしょう (戦車軍団対歩兵軍)。

12.0 戦闘 [COMBAT]

敵ユニットが同じエリアを占めるとき、戦闘と呼ばれます。陸上エリア内の戦闘は陸上戦闘、海上エリア内のそれは海上戦闘です。

12.1 活性戦闘 [ACTIVE BATTLE]

戦闘フェイズの開始時、活性プレイヤーは最初に解決する戦闘を指定しなければならず、その全ユニットを表面に返すことによって指定します。これらは、この戦闘フェイズの活性戦闘です。(戦闘 A~D マーカーも配置できます。)

活性プレイヤーは、自身の選択でいずれか又は全ての現行戦闘を解決できますが、そのプレイヤー・ターンに自身が侵略 (11.54) した場所は解決しなければなりません。

活性プレイヤーは、全ての活性戦闘において攻撃側で、相手側は防御側です。(攻撃側と防御側は、陸上戦闘における侵略者と領有者と同じではありません。11.54 を参照)。

12.2 戦闘の解決 [RESOLVING BATTLES]

活性戦闘は、活性プレイヤーによって選択された順番で解決されます。

活性陸上戦闘は、ターン毎に 1 戦闘ラウンドのみが解決されるため、直ちに決着をつける必要はなく、しばしば 1 つのプレイヤー・ターンから別のそれへと続きます。

海上戦闘は、常に決着させるために解決します。: 戦闘ラウンドは、海上戦闘が終了するまで繰り返されます。

いったん、活性戦闘が解決されたら、全ての活性戦闘が解決されてしまうまで、次の活性戦闘 (活性プレイヤーによって選択される順番で) を続けます。

全ての活性戦闘が解決されたら、戦闘フェイズは終了します。

12.21 戦闘ラウンド [COMBAT ROUNDS]

活性戦闘は、各ユニットが順番に 1 つの戦闘アクションを行う、戦闘ラウンドで解決されます。

12.22 陸上戦闘の解決

[RESOLVING LAND BATTLES]

陸上戦闘において全ユニットが戦闘アクション (12.3) を行ったとき、戦闘ラウンドは終了し、そのターンのその戦闘は完全に解決されます。

陸上戦闘ラウンドの終了時:

- ・ 陸上支援 (11.551) なしの全 ANS ユニットの退却 (12.52) しなければなりません。
- ・ 活性 ANS ユニットの、もしも望むのであれば、常に再配置 (13.12) できます。
- ・ 領有者のユニットは、それらがエリアを支配することを表示するため立てられ (CV を隠すため裏を向けます)、侵略者のユニットは表面を向けて留まります (表面を伏せて回避した潜水艦を除きます)。

12.23 海上戦闘の解決

[RESOLVING SEA BATTLES]

海上戦闘ラウンドの終了時:

- ・ 全航空ユニットは、再配置 (13.2) しなければなりません。
- ・ 潜水艦ユニットは、回避 (12.73) できます。
- ・ 戦闘が終了しない限り (下記)、別の戦闘ラウンドを開始します。

12.24 戦闘の終了 [ENDING BATTLES]

戦闘は、一方のサイドのユニットのみが留まるとき、直ちに終了します (回避した潜水艦は無視します。12.73 を参照)。

全ての勝利ユニットは直ちに立てられ、未実行の戦闘アクションへ進みます。

12.3 戦闘アクション

[COMBAT ACTIONS]

ある戦闘ラウンドに、各ユニットはユニット表 (サイドバー) の最上部から最下部まで進むユニット・タイプによる順番で、戦闘アクションを行います。要塞が最初に行い、次いで空軍等で、歩兵戦闘が最後です (船団は戦闘アクションを獲得しません。12.72 を参照)。

一定のユニット・タイプ内では、攻撃ユニットが先制射撃 (9.0) 能力を持ち防御側が持たない場合でない限り、防御側は攻撃側の前に行います (サイドバーを参照)。

その戦闘アクションについて、個別ユニットは射撃 (12.4) 又は退却 (12.5) ができます。

その戦闘における全ユニットが戦闘アクションを行ったとき、その戦闘ラウンドは終了します。

もしも陸上戦闘であると、そのターンの戦闘解決は完了します。

もしも海上戦闘であると、戦闘ラウンドは一方のサイドの全ユニットが退却 (12.5) 又は回避 (12.73) 又は除去されるまで、戦闘ラウンドは続きます。それが海上戦闘の解決です。

12.4 ユニットの射撃 [UNIT FIRE]

射撃しているユニットは、敵ユニットに損害を与えるを試みるため、戦闘サイコロを振ります。

12.4.1 目標選定 [TARGETING]

射撃する前に、射撃ユニットは1つの目標クラスを目標に指定しなければなりません。

・航空 (A)	空軍
・海上 (N)	空母/艦隊/船団
・地上 (G)	要塞/戦車/歩兵
・潜水艦 (S)	潜水艦

ユニットは、各目標クラスに対して異なる火力(下記)を持ちます。

射撃ユニットは、戦闘においていずれかのクラスの敵ユニットを目標にできますが、いくつかの場合は他方よりも効果的です。

12.4.2 火力 [FIREPOWER]

ユニットの火力対一定目標クラスは、クラスの略号に続く数字によって表示されます(ユニット表、サイドバーを参照)

例: 「A1」は、航空ユニットを射撃しているときに「1」の火力を意味し、「G3」は対地上ユニットが「3」の火力を意味します。

ユニットは、その火力以下の数字を振るときに命中を獲得し、目標に損害を与えます。

12.4.3 ユニットへの射撃 [FIRING AT UNIT]

ユニットを射撃するため、目標クラスを宣言して、射撃ユニットの CV に一致する数のサイコロを振ります。

例: 4 CV のユニットが G3 で射撃していると、4つのサイコロを振って1~3の各目で敵地上目標に1命中を獲得します。

12.4.4 命中の適用 [APPLYING HITS]

獲得された各命中について、目標クラスの現在最強(最大 CV)の敵ユニットから1 CV を減少させます(例外: 空母と船団は、1命中毎に2 CV を失います)。

所有者は、命中を受ける同数の CV ユニットを選択できます。0 CV に減少したユニットは、除去されてプレイから取り去られます(ただし、基幹部隊として再建できます)。

もしもユニットの射撃が目標クラスの全敵ユニットを除去すると、超過命中は失われます(目標を変更しません)。

12.5 退却 [RETREATS]

自身の戦闘アクションで射撃する代わりに、ユニットは隣接する友軍エリア(公海海上を含みます)内へ退却でき、立てられます(CVを隠すために裏面を向けます)。退却は境界限度を含む、全ての離脱ルール(11.51)に従います。

ユニットは、以下に退却できません:

- (a) 敵、ライバル、中立のエリア(そのフェイズをこのように開始しているエリア)。
- (b) そのプレイヤー・ターンの戦闘(襲撃以外)を含むエリア[襲撃は、退却を妨害しません]。
- (c) [防御側のみ] そのプレイヤー・ターンの敵が交戦するために進入を開始したエリア。
- (d) [攻撃側のみ] もしもそのターンの戦闘に従事したら、戦闘で交戦するために進入を開始した以外のエリア。
- (e) [地上ユニットのみ] 友軍が占めていない限り、海上エリア。

12.5.1 再配置による退却

[RETREATING BY REBASING]

ANS ユニットは、移動範囲内にある非競合状態の友軍陸上エリアへ、再配置(13.0)によって退却することを選択できます。

航空ユニットは、再配置によって退却しなければならない、それができなければ除去されます。

12.5.2 退却を強制された ANS

[ANS [ANS FORCED RETREATS]]

ANS ユニットは、ときには退却しなければならない。

- ・陸上戦闘ラウンド、戦闘フェイズ、補給フェイズの終了時、ANS ユニットは、もしも地上支援(11.531)がなければ敵領土から、敵の地上支援が存在して友軍の地上支援がない戦闘から、退却しなければなりません。
- ・海上戦闘ラウンドの終了時、両サイドの「参加している」全ての航空ユニット(すなわち、戦闘アクションを行っている)は、(再配置のみにより、12.5.1 を参照)退却しなければなりません。
- ・正当な退却路を持たないユニットが退却を強制されたら、除去されます。

12.6 特別な陸上戦闘

[SPECIAL LAND COMBAT]

12.6.1 侵攻戦闘 [INVASION BATTLES]

そのターンの海上侵攻(11.221)した地上ユニットは、それらがそのターンの戦闘アクションを持たないことを表示するため、裏返して置かれています。ユニットが明らかになると、これらは瞬間的に明らかにされ、次に立てて置かれます。

これらは射撃(又は退却)できませんが、その戦闘ラウンドの命中を通常に吸収します(ユニットを明らかにし、その CV を減少させて再び立てます)。戦闘ラウンドの終了時、ユニットは表に返され(侵略者について通常に)、未来のターンは通常に扱われます。

侵攻戦闘における ANS ユニットは影響を受けず、通常に射撃します。

陸上戦闘の例 [Land Combat Example]

枢軸の戦車3と歩兵4が、陸上でUSSRの歩兵3と歩兵2を攻撃します。全ユニットが地上ユニットです。

- ・枢軸戦車は G2 (「3G2」) を3つのサイで射撃し、1、3、6=1命中です。より強力なUSSR歩兵が1ステップを失い2 CV になります。
- ・防御している1つのUSSR歩兵2が2G3で射撃し、2、5=1命中です。より強力な枢軸地上ユニット(歩兵4)が1ステップを失い、3 CV になります。他の防御しているUSSR歩兵2は、2G3で射撃し、1、5=1命中です。枢軸は、命中を戦車3へ適用します(同一 CV ユニットの間から選択)。
- ・攻撃している枢軸歩兵3は、3G3で射撃します。2、3、4=2命中です。両USSR歩兵が1ステップを失い、1 CV になります。

これで戦闘ラウンドが終了し、この戦闘フェイズについての陸上戦闘はこれで完全に解決されます。

USSR ユニット(そのエリアの領有者)は立てられ、侵略した枢軸ユニットは表面を明らかにして留まります。

競合状態の陸上エリア [Disputed Land Areas]

競合状態陸上エリアの領有者は、侵略者のユニットのみが留まる瞬間に、その陣営が領有者になるまでエリアを支配します(POP/RESを調整します)。

エリア支配表 [Area Control Table]

エリア支配	通商路	補給線
友軍	OK	OK
中立	OK	No*
ライバル	No*	No*
敵	No	No
海公海	OK†	OK
上敵	No	No

*OK ただし海峡

†もしも回避した敵潜水艦が存在すると不可。

三方向戦闘の目標

[Targeting in 3-Way Battles]

同じエリア内に全3陣営がユニットを持つとき、戦闘解決開始時に、全ての陣営はどの敵陣営(たち)を目標にしないのか特定しなければなりません。目標となった陣営の全ユニットは、戦闘フェイズに参加できます。

戦闘グループ [Battle Groups]

海上エリア内の全戦闘グループは、戦いに投入されますが、これらは同時に現れるわけではありません！

空母&船団の損害 [Carrier & Convoy Damage]

非装甲でガソリンを積んだ空母は、容易に損害を受けます。固有の防御力をほとんど持たない船団は好餌で、同様に重大な損害を被ります。

**回避した潜水艦&未来の戦闘****[Escaped Subs & Future Combat]**

友軍ターン中、敵ユニットと共同で占める海上エリアで回避した潜水艦は、再交戦を選択できます（表面に返します）。コマンドの消費は、要求されません。

同様に、海上エリア内の敵部隊は、その友軍ターン中に回避した潜水艦に再交戦する選択を持ち得ます（1つの戦闘グループは、最初のそれを含む、各戦闘ラウンドに参加できます）。

**空母攻撃（「攻撃&退避」）****[Carrier Strikes ("Shoot & Scoot")]**

空母は、N1 で海上ユニットを目標選択でき、次に単一の戦闘アクションとして退却できます。

再配置：二重移動範囲**[ReBasing: Double Movement Range]**

ANS ユニットの、事実上2つの方法でその移動範囲を2倍にできます。:

・戦略移動 [Strategic Movement]

これらは、友軍エリア内でその通常移動範囲を2倍にできます（交戦又は離脱していないという条件で）。

・再配置 [ReBasing]

これらは、通常に戦闘へ移動し、再配置のために再び外へ移動できます（事実上、その移動範囲を2倍にしています）。

これらの両方が、同じ移動で発生できないことに注意してください。: 再配置は、戦闘から退出する移動ですが、戦略移動は戦闘の中へは認められません。

12.62 戦略爆撃 [STRATEGIC BOMBING]

精密照準器の技術開発を持つ陣営は、敵の主要首都（のみ）内（上空）に位置した空軍で、敵の IND を直接攻撃できます。

空軍の火力対 IND は、I1 です（「1」で命中）。各命中は、敵の IND を永久に1ずつ減少させます。

12.63 襲撃戦闘 [RAID BATTLES]

ANS ユニットの地上支援を持たないで敵領土内へ侵略するとき、襲撃戦闘と呼ばれます。

襲撃は、敵の退却を妨害しないことを除き、通常の戦闘として扱われます。（襲撃者は、戦闘ラウンドの終了時に退却しなければなりません。12.52 を参照）。

12.7 特別な海上戦闘**[SPECIAL SEA COMBAT]****12.71 戦闘グループ [BATTLE GROUPS]**

海上エリア内へ交戦している個別の戦闘グループ（11.53）は、エリア内で個別に整列しなければなりません。

これは、1つの（しかも1つのみ）戦闘グループは、戦闘ラウンド毎に1つの海上戦闘に参加できるからです（開始時に、所有者は次に参加させるグループを明らかにします）。

さらに、各戦闘ラウンドの開始時に、たとえ以前に投入した全ての戦闘グループが戦闘から除去されていたとしても、新たな1つの交戦戦闘グループを参加させなければなりません。

もしも敵ユニットが残っていないければ、活性プレイヤーは海上エリア内に未投入の戦闘グループを明らかにする必要はありません。

12.72 船団 [CONVOYS]

海上の地上ユニットは、船団（11.22）になります。船団は、戦闘アクションを獲得しません（すなわち、これらは、射撃や退却ができません）が、海上（「N」）ユニットとして目標となり、命中毎に2 CV を失います。

12.73 潜水艦の回避**[SUBMARINE ESCAPE]**

いずれかの海上戦闘ラウンドの終了時、潜水艦は下方へ離脱することにより、海上戦闘から回避できます。: 所有しているプレイヤーは、海上エリア内で単に潜水艦の表面を伏せます（CV を隠すため裏を向けます）。

回避した潜水艦は:

- ・その海上エリアの支配に何ら影響を持ちません。
- ・海上エリア内への敵の戦略移動を妨げますが、通常の敵の海上移動に何ら影響を持ちません。

- ・海上エリア内における敵ユニットとの交戦と見なされません（そして両サイドは、それに応じて移動します）。
- ・その海上エリアを通過する敵の通商ルート（ただし、補給線ではありません）を妨害します。

未来の移動フェイズに、その海上エリア内の敵ユニットは、通常に移動できます（交戦ではありません）。回避した潜水艦も通常に移動できますが、移動した後に通常の立てた状態に戻されます。

未来の戦闘フェイズに、そのエリア内の敵ユニットは、回避した潜水艦と選択的に再交戦でき、この場合、それは通常の立てた状態に戻され、通常の戦闘解決に進みます。友軍戦闘フェイズに、移動していない回避した潜水艦は、同様にエリア内の敵ユニットと選択的に再交戦でき、戦闘解決のために通常の立てた状態に戻されます。どちらの場合も、潜水艦は1戦闘ラウンド後に再び回避する能力を留めます。

未来の補給フェイズに、回避した潜水艦は通商ルート（ただし補給線ではありません）を妨害します。

12.74 空母攻撃 [CARRIER STRIKES]

その戦闘アクションにより、空母ユニットは通常に射撃する代わりに、敵海上ユニットを選択的にN1 で射撃し、直ちに退却/再配置できます。

12.75 航空ユニット [AIR UNITS]

海上戦闘ラウンドの終了時、戦闘に参加した全ての航空ユニットは再配置（13.2）しなければなりません。

13.0 再配置 [REBASING]

ANS ユニットの、再配置できます。

再配置とは、戦闘フェイズ中に競合状態エリアを出て、非競合状態で友軍支配下の陸上エリア内へ、フリーの移動（コマンドを必要としません）を行うことです。

再配置の移動は、通常の移動ルールに従います（例えば、空軍と潜水艦は、敵ユニットを通過できる等）。

13.1 選択再配置 [OPTIONAL REBASING]**13.11 再配置による ANS の退却****[ANS RETREAT BY REBASING]**

ANS ユニットの、常に退却（12.5）の代わりに再配置できます。空軍ユニットは、退却の代わりに再配置しなければなりません（12.51）。

13.12 活性 ANS の再配置**[ACTIVE ANS REBASING]**

戦闘解決後（すなわち、陸上戦闘ラウンド又は海上戦闘を完全に解決した後）、そのエリ

ア内の活性 ANS ユニットの再配置でできます (例外: 回避した潜水艦は、再配置できません)。

13.2 強制的な空軍の再配置

[MANDATORY AF REBASING]

海上戦闘ラウンドの終了時、戦闘に参加していた (両サイドの) 全航空ユニットは、再配置しなければなりません (もしもそれを行うことができれば、除去されます)。

14.0 補給 [SUPPLY]

各季節の終了時は補給フェイズで、戦時の陣営は地上ユニットの補給についてチェックしなければなりません。

夏季の補給フェイズ中、戦時の陣営は敵 POP/RES 資源の封鎖も宣言してマークします。

平時の陣営には、どちらも適用しません。

14.1 補給のチェック [SUPPLY CHECKS]

補給フェイズ中、戦時の陣営は、全ての地上ユニットの正当な補給線 (下記) についてチェックしなければなりません。補給線を持たない地上ユニットは、非補給下で直ちに各 1 CV を失います (全ての補給ルールを無視する要塞は例外です)。

ANS ユニットの、影響を受けません (例外として、補給損失によって競合エリアから全ての友軍地上ユニットが取り去られるときは、強制的な退却が ANS に適用されます。12.52 を参照)。

14.11 補給線 [SUPPLY LINES]

補給線とは、地上ユニットとその陣営の補給源 (すなわち、支配下の友軍主要首都又は副次首都) との間に連鎖する友軍 (陸上/海上) エリアです。

補給線は、友軍領土 (友軍支配下の競合エリアを含め) と公海海上のみを通過できます。これらは、敵支配下のエリア又はライバル/中立国領土 (海峡 1.3 を除く) を通過できません。

14.12 生産補給のチェック

[PRODUCTION SUPPLY CHECK]

生産中、非補給下の地上ユニットはステップを増強できず、非補給下の位置に地上ユニットの基幹部隊を創設できません (補給の考慮から除かれる要塞は例外です)。

14.2 封鎖 [BLOCKADE]

通商路の妨害 (下記) は、生産のための敵支配下 POP/RES 源のいくつかの使用を妨げ得ます。

14.21 通商路 [TRADE ROUTES]

通商路は、陣営の支配下 POP と RES からその主要首都 (のみ!) へとたどる、陸上と/又は海上のエリアの連鎖です。

通商路は、公海海上を含む、友軍と中立国のエリアを通過できます。これらは、海峡を除くライバルのエリアを通過できません。これらは、いかなる敵支配下のエリア又は回避した敵潜水艦を含む海上エリアも通過できません。

通商路は、複数の海上部分や陸上部分を持つことができません。海上部分は、沿岸、海峡、海上、海洋の境界線のみを越えることができます。陸上部分は、陸上と海峡の境界線のみを越えることができます。

14.22 封鎖 [BLOCKADES]

夏季補給フェイズ中、戦時の陣営は現在正当な通商路をたどることができない敵の POP/RES 源を確認することができ、それら (又はもしもその支配している首都が適用可能であれば) を封鎖マーカーでマークします (もしも封鎖エリアの支配が変更されたら、相当する封鎖マーカーを取り去ります)。

14.23 封鎖の確認

[CONFIRMING BLOCKADES]

生産中、封鎖マーカーを持つ全ての POP/RES の正当な通商路について再チェックします。もしも通商路が現在たどれたら、マーカーを取り去ります。

いまだに封鎖としてマークされた POP/RES は、生産に対してカウントしません。支配下の POP/RES マーカー・ブロックをその場に残し、現在有効な POP/RES (封鎖の影響を考慮して) を厚紙の「非封鎖 POP/RES」マーカーでマークします。

生産の後、全ての封鎖マーカーを取り去ります。

14.24 地中海の封鎖 [MED BLOCKADE]

地中海を通過する通商路の封鎖は、アフリカ周回で輸送しなければならない RES の数値を大幅に減少させます (POP は、地中海の封鎖によって影響を受けません)。

赤い三角形として表示されたトランス・アフリカの RES は、アフリカ周回の通商路を問題なくたどることができます。

ただし、黒い三角形で表示されたその他の RES は、もしもその通商路がアフリカ周回で通過しなければならないと、生産についてカウントされ得ません (南大西洋と西インド洋内の RES 通行禁止記号に注意してください)。

封鎖が宣言されているときには、アフリカ周回で通過しなければならない通商路の通常の (黒い) RES を、地中海封鎖マーカー (封鎖マーカーの裏) でマークします。もしも地中海の封鎖が生産中にいまだ適用されると、これらの RES はカウントされ得ません (非封鎖 RES の合計を、厚紙の「非封鎖 RES」マーカーでマークします)。



封鎖 [Blockades]

封鎖のルールは、戦時の陣営が夏季の終了時 (封鎖チェック) と秋季の終了時 (生産についての両方で、通商路の封鎖により敵の POP/RES を妨げることを認めます)。



通商路の段階 [Trade Route Segments]

もしもジブラルタル [Gibraltar] が封鎖されたら、デリー [Delhi] からの通商路は1つの海上部分でたどることができず、地中海を通してフランスまで、フランスを越える陸上部分、ロンドン [London] まで英国海峡を越えて2番目の海上部分となります。



地中海の封鎖 [Med Blockade]

アフリカ周回の通商路は、地中海経由よりも 3,500 マイル長くなります。追加の燃料、船舶、護衛は、戦時にアフリカ周回で輸送しなければならない RES の数値を大幅に減少させました。

封鎖の組合せ [Combination Blockades]

もしもあるエリアが夏季に地中海封鎖を、生産時に完全封鎖を受けると (又はその逆)、より低い地中海封鎖のみを適用します (両方の補給チェック中に有効でしたが、完全封鎖はそうではありませんでした)。

DoW の効果 [DoW Effects]

布告者は、そのプレイヤー・ターンに奇襲を持ちますが、ゲーム終了時に経済的勝利に対して1 VP を失います。

犠牲者（布告を受けた陣営）は、減少した工場コストを獲得し、いまや罰則なしで布告者と共に戦時です。

どちらも、更なる平和配当は受け取りません。両者は、RES のカウント並びに補給と封鎖についてチェックを開始しなければなりません。

DoW の瞬間に海上にあるユニット [Units at Sea Upon a DoW]

DoW の瞬間、布告している陣営は、敵ユニットと（現在）共有している全ての海上をカラにするか（離脱ルールを適用します）、又は布告者を侵略者として戦闘を開始しなければなりません。

侵略者の明確化 [Clarifying the Violator]

中立性の侵犯を明確化するため、侵犯している陣営の支配マーカ―を、防御している武装小国の首都要塞の下に置くことができます。

割譲 [Partition]

侵犯者のライバルも、「（秩序の維持）の口実の下）元の侵犯者が領土を獲得する前にいくらかでも奪うため、いまだに敗北していない武装小国を攻撃できます。しかもいかなる VoN 罰則も受けません！

介入 [Intervention]

侵犯者の敵がその領土内へ軍事支援（地上ユニット）を送るとき、いまだに敗北していない武装小国は、当然のことながら、その陣営と軍事同盟を結びます [衛星国]。

15.0 戦争と平和 [WAR AND PEACE]**15.1 平時の国家 [STATE OF AT PEACE]**

全ての陣営は、平時で開始します。

平時の国家：

- ・各新年に平和配当チット（4.4）を引きます（前年中に戦闘状態になかった限り）。
- ・生産についての RES を無視できます。
- ・その初期工場コストを使用します（例外 8.43 を参照）。
- ・補給線（14.11）又は通商路（14.21）をたどる必要がありません。
- ・いかなる種類の争いもなしで、ライバル・ユニットを含んでいる海上エリアの占有と通過ができます。これは、戦闘（又は戦争）を生起させず、あるいは通商路又は補給線（14.0）に影響しません。
- ・中立国の領土へ進入する前に、中立性の侵犯（15.4）を宣言しなければなりません。
- ・ライバルの領土又はライバル保護国の領土へ進入する前に、宣戦布告（15.2）しなければなりません。

そこに留まらず、ライバル又は中立国の海峡を通過することは、中立性の侵犯や宣戦布告ではありません。

15.2 宣戦布告 [DECLARATIONS OF WAR]**15.2.1 戦争の宣言 [DECLARING WAR]**

宣戦布告（DoW）は、そのターンにユニットが移動する前に行われなければなりません（そして、犠牲者に対して侵略が発生しなければなりません）。

海峡の通過を除き、プレイヤー諸氏は事前の宣戦布告なしでライバル又はその保護国（813）の領土に進入できず、又はライバルのユニットを含んでいる陸上エリアに進入できません。

15.2.2 DoW の影響 [DoW EFFECTS]：

- ・宣戦布告者は、自身の「平時」[“Peace with”] マーカ―を「宣戦布告」[“DoW on”] 面に裏返します。これらの陣営は、いまや敵でライバルであり（逆にはできません）、「戦時」[“at War”] 状態です。
- ・犠牲者は、自身の記録欄から一致する「平時」マーカ―を取り去り、代償としてこれを1 レベル落とすことを「-1 工場コスト」[“-1 Factory Cost”] で明示します。
- ・奇襲 [Surprise]：宣戦布告者の全ユニットは、そのプレイヤー・ターンについてのみ、一時的な先制射撃（9.0）を持ちます（ただし、敵の先制射撃技術開発は、宣戦布告者もまた所持していなければ、この効果は無効にします）。

15.3 戦時の国家 [STATE OF AT WAR]

戦時の陣営：

- ・更なる平和配当を受け取りません。
- ・更なる罰則なしで敵の領土に進入し、敵ユニットと交戦できます。
- ・各補給フェイズ中、正当な補給線（14.11）について友軍地上ユニットをチェックしなければなりません。
- ・夏季補給フェイズ中、封鎖（14.2）についてチェックしなければなりません。
- ・生産中、RES をカウントし、封鎖についてチェックしなければなりません。

15.4 中立性の侵犯**[VIOLATION OF NEUTRALITY]**

海峡の通過を除き、プレイヤー諸氏は事前の中立性の侵犯の宣言（VoN）なしで、中立国（提携国と保護国を含みます）の領土に進入できず、中立国は武装小国（15.42）に変換されます。

15.4.1 世界の反応 [WORLD REACTION]

VoN が発生したとき、侵犯者の両ライバルは、その中立国の首都の招集値に従い、直ちに1～3枚のアクション・カードを引きます。例えば、各ライバルは、ノルウェーへの VoN について1枚のリアクション・カードを獲得し、オーストリアについて2枚、ポーランドについて3枚です。

これらのカードは、手札に加えられ、以降通常に使用できます。

15.4.2 武装小国 [ARMED MINORS]

武装小国は、個別の独立陣営でその侵犯者の敵と見なされます。VoN の瞬間、全ての影響力マーカ―を取り去り（外交は、もはやその国家に影響を持ちません）、招集値に従ってその都市/町に中立国の要塞を配置します [マップの記号を参照]。（注釈：自身の主要国家が敗北したとき、武装小国になった植民地は、いまだに侵犯することができ、その要塞がすでに置かれていることを除き、同じ VoN 手順に従います）。

例：ポーランドについては、ワルシャワ [Warsaw] に3 CV 要塞、リヴォフ [Lvov] に2 CV、ヴィルナ [Vilna] に1 CV を置きます。

侵犯者のライバルは、戦闘解決で武装小国のためにサイを振ることができますが、中立要塞は常に地上ユニットを最初の目標にしなければなりません。

15.4.2.1 武装小国の敗北**[ARMED NEUTRAL DEFEAT]**

敵ユニットが武装小国の首都を占領（1.121）したとき、それは敗北してユニットを取り去り、征服者の支配マーカ―をその首都に置き、それに応じて POP/RES を調整します。

もしも異なる陣営が後にその首都を征服したら、支配マーカ―を交換します。

15.422 割譲 [PARTITION]

武装小国が非敗北状態に留まる間、侵犯者のライバルは、VoN 罰則なしにその領土へ進入してそのユニットを攻撃できます（世界の反応なしですが、武装小国の敵になります）。（ただし、ライバルが占有する陸上エリア内へ進入すると、それでも DoW が要求されることになります。）

15.423 介入 [INTERVENTION]

侵犯者の敵は、介入を宣言して地上ユニットによってその領土を占有することにより、武装小国を友軍衛星国 (8.2) に変換できます。移動フェイズの終了時、生き残っている全武装小国要塞を、いずれかのタイプの一致する CV の介入者ユニットに変換します。

16.0 勝利 [VICTORY]

16.1 勝利ポイント [VICTORY POINTS]

ある陣営の合計勝利ポイント (VPs) は、以下に相当します。:

- ・その現行生産レベル (封鎖の影響を含みまず)、
- ・+1 VP 達成した原子力研究レベル毎に [公開]、
- ・+2 VP 支配下の敵主要首都又は副次首都毎に
- ・+平和配当値 [公開]、
- ・マイナス1 VP 宣せられた DoW 毎に

16.2 経済的勝利 [ECONOMIC VICTORY]

新年の開始時 (勝利チェック)、合計 25VPs を示すことができる陣営は、直ちに勝利します。

16.3 軍事的勝利 [MILITARY VICTORY]

いかなるときでも、2つの敵主要首都/副次首都を同時に支配する陣営は、直ちにゲームに勝利します。

16.4 原子力勝利 [ATOMIC VICTORY]

原子爆弾技術開発 (4 番目の段階) の達成と、しかもそれをライバルの主要首都へ運ぶ能力 (すなわち友軍移動フェイズ中に、移動範囲内の空軍) を明らかにする陣営は、直ちに勝利します。

16.5 経済的覇権

[ECONOMIC HEGEMONY]

もしも 1945 年の終了時にどのような形の勝利も実現できなければ、最も多くの VPs を持つプレイヤーがゲームに勝利します。1946 年についての生産レベルを計算します (封鎖の影響を除外します)。

17.0 短期ゲーム [1939 年]

- ・開始時の部隊 (ユニット/CV) と POP/RES を 1936 年セットアップのごとく配置します (5.0)。
- ・特別なセットアップ・プレイヤー順番のサイ振り後、各陣営は短期ゲーム・セットアップ表を参照します。
- ・各陣営は、本国領土内に追加 (+) 基幹部隊/CV ステップを加えます。
- ・アクション・カードと資本投資カードを引きます。
- ・自身の IND マーカーを置きます。
- ・枢軸は、オーストリアを支配します。: 支配マーカーと 2 CV 歩兵をそこに置き、POP を +1 調整します。
- ・枢軸は、対抗できない 7 枚の外交カードをプレイし、獲得した影響力/支配をマークし、自身の記録欄上で POP/RES を調整し、次にカードを捨て札します。
- ・各陣営は、密かに 3 枚の平和配当チットを引きます。
- ・新年を 1939 年で開始します。

18.0 2人プレイヤー用ルール

1 人のプレイヤーが USSR と西側の両方をプレイし、合わせて連合国と呼ばれます。他方のプレイヤーは、枢軸をプレイします。

- ・バクー [Baku] とインドで開始している全ての連合国 (西側/USSR) 基幹ユニットは、要塞でなければなりません。
- ・初期セットアップ・カードは、表面を伏せて配られます。受動同盟 (18.2) は、1936 年にこれらのカードの半数を調査又はプレイできません。
- ・USSR と西側の外交カードは、互いに無効にします (付加されません)。
- ・もしもどちらかの同盟が中立性の侵犯をすると、他方の同盟は世界の反応カード (15.41) を獲得しません。
- ・もしも枢軸が中立性の侵犯をすると、各同盟は半数の世界の対応カードを受け取りまず (奇数のカードは、西側へ行きます)。
- ・1つの同盟による (又はへの) 宣戦布告は、他方の同盟の戦争/平和に影響を与えません。
- ・USSR と西側のユニットは、決して同じエリアを占めることができず、互いに宣戦布告できません。

18.1 能動同盟 [THE ACTIVE ALLY]

二人プレイヤー用ゲームでは、各年に1つの同盟が能動で他方が受動です。

新年ターンの順番サイ振りの直後、連合国プレイヤーは、そのゲーム年についてどの同盟が能動になるのか、宣言しなければなりません (マークします)。



平和配当 [Peace Dividends]

平和配当は、平和発展への動機であるばかりでなく、各プレイヤーの現行勝利ポイント合計に疑いを加えます。

短期ゲームのセットアップ (1939 年)

	西側	枢軸	USSR
+ 基幹部隊/CV	+8	+20	+14
アクション・カード	12	18	10
資本投下カード	4	4	4
1939 年 IND	10	15	12
平和配当	3	3	3

2人プレイヤー用ルール概要 [Two-Player Rules Summary]

連合国 [The Allies]:

- ・他方の同盟による VoN については、対応カードを獲得しません。
- ・枢軸の VoNs については、対応カードを分割しなければなりません (もしもあれば、西側が奇数のカードを獲得します)。
- ・DoW を宣しているとき、追加の正当なコマンド・カードをプレイしなければなりません。

受動同盟 [The Passive Ally]:

- ・ターンの順番が決定された直後に宣言されます。
- ・ユニット創設 (基幹部隊へステップをプラス)、アクション・カード、資本投下カードの間で、可能な限り生産を均等に配分しなければなりません。
- ・購入した (と初期の半数) カードの表面を伏せて受動スタック内に置かなければならず、次のゲーム年になるまで調べることや使用できません (ただし、手札枚数に対してカウントしません)。
- ・侵略、攻撃、宣戦布告ができることなく、ユニットを移動させるため、1枚の正当なコマンド・カードをプレイできます。
- ・ユニットの移動と同様、侵略と戦闘解決のため、2枚の正当なコマンド・カード (先にそれが機能する) をプレイできます (上記のごとく、宣戦布告のために3枚目の正当なコマンド・カードをプレイしなければなりません)。
- ・緊急コマンド (2ユニット移動、侵略なし、戦闘解決なし、宣戦布告なし) のため、いずれか1枚のアクション・カードをプレイできます。

索引

移動.....	11.0
影響力 [マーカー].....	4.5
衛星国 (3 + 影響力)	8.2
解散 (ユニット)	3.3
海上移動.....	11.2
海上侵攻.....	11.221、12.61
海洋.....	1.2
介入.....	15.423
回避 (潜水艦)	12.73
火力.....	12.42
境界線 (陸上)	1.11
境界線限度.....	11.52
切り札 (外交 / 技術開発)	8.3/9.0
緊急コマンド.....	10.11
研究室.....	9.3
原子爆弾 (技術開発)	9.4
公海海上.....	1.21
工場コスト.....	7.32
交戦.....	11.5
国籍 (ユニットの)	3.11
コマンド [カード].....	10.1
再配置.....	13.0
支配 (陸上 / 海上エリア)	1.14/1.21
首都.....	1.121、2.11、2.21、2.41
情報カード.....	9.5
植民地.....	2.31
新年.....	7.0
生産フェイズ.....	7.2
政治フェイズ (カードプレイ)	7.3
セットアップ (1936 年)	5.0
宣戦布告.....	15.2
戦争 (国家の)	15.3
船団.....	3.244、11.22、12.72
戦闘 (陸上 / 海上)	12.1/12.2
戦闘.....	12.0
戦闘グループ.....	11.53、12.71
戦略移動.....	11.4
戦略爆撃.....	12.62
退却.....	12.5
ターンの順番 (新年)	7.14
中立性の侵犯.....	15.4
通商路.....	14.21
提携国 (1 影響力)	8.12
手札枚数限度.....	4.3、7.5
同盟 (2 人用ゲーム)	18.0
都市 (& 町)	1.12
年の開始.....	7.1
封鎖.....	14.2
プレイヤー・ターン.....	10.2
平和 (国家の)	15.1
平和配当.....	4.4
補給フェイズ.....	14.0
保護国 (2 影響力)	8.13
本国領土.....	2.3
命中.....	12.44
USA の外交.....	8.4
USSR 冬季ターン.....	10.4

能動同盟は、随意に宣戦布告できない以外は、通常にプレイします (18.3 を参照)。

18.2 受動同盟 [THE PASSIVELY]

受動同盟は、下記のごとく、そのゲーム年について、制約された生産の選択肢、限定的な政治 / コマンドのカードプレイ能力を持ちます。

18.21 受動生産 [PASSIVE PRODUCTION]

受動生産は、可能な限り均等に分配されなければなりません。:

- ・ユニットの創設 (ステップと基幹部隊)、
- ・アクション・カード、
- ・資本投下カード

例: 西側は、8 の生産を持つ受動同盟です。2 ユニット CVs、2 枚のアクション・カード、2 枚の資本投下カードを購入しなければなりません。最後の 2 生産ポイントは、3 つの選択肢の異なる 2 つに消費しなければなりません。

購入した全てのカードは、表面を伏せて受動スタック内に置かれなければなりません。これらのカードは、次のゲーム年になるまで調べるか又はプレイできませんが、手札枚数に対してカウントしません。その初期セットアップ・カードの半数 (端数切捨て) は手札に行き、残りは受動スタック内です。

次のゲーム年を開始するため、受動スタックはその同盟の手札に組み込まれ、その年に能動又は受動のどちらかでプレイ可能です。

18.22 受動カードプレイ [PASSIVE CARDPLAY]

受動同盟は、受動スタックからでなく、自身の手札から、政治又はコマンドの目的のためにのみプレイできます。

注釈: 世界の反応カード (15.41) は、直接受動同盟の手札に行き、その後プレイできます。

18.23 受動ターン [PASSIVE TURNS]

18.231 防御ターン [DEFENSIVE TURN]

受動同盟は、防御ターンについて 1 枚の正当なコマンド・カードを投入できます。そのカードのコマンド値に従い、通常にユニットを移動させることができますが、宣戦布告、侵略、戦闘の解決はできません。すでに友軍ユニットを含んでいる、存在する戦闘を増強することはできません。

18.232 攻勢ターン [OFFENSIVE TURN]

受動同盟は、攻勢ターンに 2 枚の正当なコマンド・カードを投入でき、それは戦闘フェイズ並びに侵略と宣戦布告の能力を含む、通常のプレイヤー・ターンに相当します (ただし、18.3 を参照)。

2 枚のカードをアルファベット順 (A、B、C 等) にスタックさせます。最上部のカードは、そのターンの機能カードです (最下部のカードは無視されます)。

18.233 緊急ターン [EMERGENCY TURN]

受動同盟は、緊急時コマンドのためにいくつかの単一アクション・カードもプレイできます (2 ユニット移動)。通常のごとく、ユニットはすでに友軍ユニットを含む、存在する戦闘内に移動できますが、侵略、戦闘解決、宣戦布告はできません。

18.3 宣戦布告 [DECLARATIONS OF WAR]

宣戦布告するため、そのターンにいかなるユニットも移動する前に、どちらの同盟も現在の季節に正当な 1 枚の追加コマンド・カードをプレイして捨て札しなければなりません。

受動同盟は、攻勢ターン中にのみ宣戦布告ができます (すなわち、その季節の 3 枚の正当なコマンド・カードをプレイしなければなりません)。

18.4 経済的覇権 [ECONOMIC HEGEMONY]

2 人用ゲームで経済的覇権 (16.5) を評価するため、枢軸の VP s と連合国 VP s 合計の大きな方と比較します。

CREDITS

Game Design: Craig Besinque

Developer: Brian Evans

Art Director: Rodger MacGowan

Box Art and Package Design:
Rodger MacGowan

Production Coordination:
Tony Curtis

Game Graphics: Charles Kibler

Producers: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Assistance: Ron Hodwitz, Quinn de Courcy, Rayn Butt-Grau, Pete Menconi, Jethro Hendrickx, Jordan Kehrer, Joel Toppen, Gary Wright, Paul Merrifield, Andrew Simms, Rory Duggan, Matt Schmitt, Justin Miller, Mark McCandless, Tom Oleson, Walt Garman, Stan Buck

Special Thanks: Tim Taylor

(翻訳: 松谷健三 [2019.12.11])



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