

Brotherhood & Unity 質問と応答

オペレーション

Q: アクションを解決する前に、活性化プレイヤーはすべてのオペレーションポイントをどのように使うかを宣言するのでしょうか、それとも残りのポイントをどのように使うかを決める前に、アクションを一回ずつ解決することができるのでしょうか？

A: アクションは一回ずつ解決します。私はゲームをより速くプレイしたかったので、「Paths of Glory」のように最初にすべてのアクションを宣言してからアクションを実行する方法を採用しませんでした。

戦闘

Q: 戦闘カードは、「砲撃」の前と後、どちらのタイミングに出すべきですか？

A: 前です。一部の防御用戦闘カード（「クロアチア防衛軍」など）は、「砲撃」をキャンセルすることができます。

Q: すべての戦闘計算において、ボスニア陣営は第1ターンに-2DRMを、第2ターンに-1DRMを加えなければなりません。このDRMは攻撃、防御、またはその両方に適用されますか？

A: 両方です。

Q: 戦闘で致命打の結果を得るためには、修正前の結果が9である必要がありますか？

A: いいえ、地形修正やCCボーナス、DRMを適用した後の最終結果で確認します。

Q: 13.4.2 攻撃前移動について。攻撃を行う際にユニットが防御側スペースに隣接移動する場合、攻撃するためにはそのヘクスへ移動できるだけの移動ポイントを持っていないといけないのでしょうか、それともただ隣接して停止できるだけでよいのでしょうか？

A: ルール上、攻撃のために活性化したユニットは、攻撃前に友好的隣接スペースへ移動することができます。その移動を実行する際、移動値は重要ではなく、常に隣接スペースに移動できます（そこが友好的スペースであれば）。一方で、一般的な移動アクションは、すでに攻撃のために活性化されている場合、同じユニットでは実行できません。

別の説明をすると、ユニットは1ラウンドにつき1種類のアクション（移動、攻撃、塹壕構築）しか実行できず、両方を行うことはできません。しかしユニットは攻撃アクションを実行している間は、MFに関係なく隣接スペースへ1移動を行います。なぜでしょうか？それはあなたが戦略的な奇襲を達成するための手段だからです。このルールがなければ、最初のラウンドでユニットを指定されたスペースに移動させ、次のラウンドで攻撃しなければなりません。そして、相手は援軍を防御側スペースに移動させるのに十分な時間があります。それは現実的ではありません。あなたは戦略的奇襲をする手段が必要であり、このルール13.4.2はそれを可能にします。

Q: ルール13.4.2 攻撃前移動について。スペースを攻撃するための活性化に支払うのは1OPだけでしょうか？例えば、Sokolac、Vlasenica、FočaからGoraždeを攻撃したい場合、1OPなのか4OPなのか？

A: 攻撃前移動を行う各ユニットは、攻撃のために活性化されなければなりません。つまり、あなたの例では3か所のスペースからユニットを活性化しているので3OPを支払うことになります。

言い換えれば、Goraždeにはユニットがないので、活性化するために1OPを消費することはありません。あなたは攻撃を実行するスペースを活性化します。目標となるスペースではなく、あなた自身のスペースを活性化するので。

Q: ボスニア陣営プレイヤーが、外国HVユニットがいるクロアチア陣営スペースへ攻撃した場合はどうなりますか？私の推測では、通常どおり防御すると思います。

A: はい。彼らはセルビア陣営を攻撃することしかできませんが、普通に防御しますし、ボスニア陣営がHVユニットを攻撃することを妨げるルールはありません。

Q: 戦闘カードをプレイした場合、アクションラウンド全体に渡って効果があるのですか？セルビア陣営プレイヤーは、「VRS攻勢」カードをプレイし、2OPを使ってスペースを攻撃した後、「T55戦車」戦闘カードをプレイしてカードボーナスを得ました。その後、残りの2ポイントを使って別の攻撃を行いました。この場合、「T55」カードのボーナスはそのまま得られますか？ルールを読む限りでは、このカードは両方の戦闘で効果を発揮すると思います。

A: はい。より明確にすると、セルビア陣営プレイヤーは4オペレーションポイントを与える攻勢カードを使用しました。また、彼は最初の戦闘の前にボーナスとして戦闘カードを使用しました。彼はそのラウンドの間、その戦闘カードからボーナスを受け取ります。あなたの例では、彼は2OPを使って1か所のスペースを攻撃し（その攻撃には戦闘ボーナスが得られます）、残りの2OPを使って別のスペースを攻撃します（その攻撃にも戦闘ボーナスが得られます）。

Q: 戦闘カードの効果はアクションラウンド全体に及び、プレイヤーは戦闘で1枚しか使用できません。例えば、ある戦闘で戦闘カードを使用し、同じアクションラウンドの別の戦闘で別の戦闘カードを使用した場合、両方のカード（古いカードと新しいカード）が効果を発揮し、その効果は累積します。

A: そのとおりです。戦闘カードの何度かの使用は、深い突破をもたらすことがあります。しかし、そのためには多くのカードを使うことになります。諸刃の剣のようなものです。

Q: 戦闘カードは他のプレイヤーに「波及」しますか？例えば、防御側のクロアチア陣営が「クロアチア防衛軍」をプレイして、セルビア陣営に対する攻撃カードの効果をすべてキャンセルしました。その後、セルビア陣営がボスニア陣営のスペースを攻撃しました。このボスニア陣営への攻撃の効果もキャンセルされますか？

A：いいえ、カードは自分の利益のためにプレイするもので、他のプレイヤーの利益のためにプレイするものではありません。

Q：もし「3-9で最大2個の完全状態ユニットを減少状態にして各戦闘に+3DRMを追加する」と書かれた4Ops攻勢カードをプレイした場合、私が4か所の戦闘を宣言すると、その4か所の戦闘それぞれで完全状態ユニット2個を減少状態にする判定が行われ（8ステップの損失の可能性がある）、その後の戦闘のそれぞれに+3が得られるということでしょうか？

A：そうです。このゲームは短いので、同じような長いゲームに比べてカードの効果がより強く出ます。敵に地獄を見せてください。

a/a、退却

Q：防御側が退却を判断するために、砲兵によるステップ損失は考慮されるのでしょうか？

A：いいえ。砲兵準備射撃の損失は退却を決定する目的では数えません。それらは戦闘の前に適用され、退却の目的では数えないのです。

Q：燃料不足の状態、私のユニットが追加スペースをa/aできるような攻勢カード（または戦闘カード）をプレイしました。これは実際に実行できますか？

A：はい、できます。カードのテキストがルールに反している場合は、カードが優先されます。

Q：介入レベル1について。燃料不足のため、ユニットは戦闘後前進することができません（13.4.9,2）。これは、そのユニットが攻撃されたスペースを占領できないことを意味しますか？

A：戦闘スペースは常に占領することができます。燃料不足は、エリートユニットの2か所目のスペースへの前進を妨げるだけです。

Q：いくつかの地形は、戦闘後前進を停止させます。自分のユニットが追加でスペースを前進できるカードをプレイした場合はどうなりますか？

A：カードのテキストがルールと矛盾する場合は、そのカードが優先されます。

Q：ユニットは2スペース退却しなければならないのですが、唯一可能な退却経路は友好的国外スペースであり、その国外スペースは退却経路の最初のスペースです。13.4.8.3に「国外スペースに退却した後、そのユニットはその退却を停止し、他のスペースへの退却を継続できない」とあることから、2か所目の強制退却スペースは否定されることとなります。それともそのユニットは2か所目のスペースへの退却を余儀なくされ、それができずに13.4.8.5により除去されるのでしょうか？私の推測では、国外スペースは2か所目のスペースを退却する必要性を否定するものだと思いますが、明確化されると助かります。

A：国外スペースに退却すると、あなたは停止します。そしてそれで退却は終わりです。ユニットは除去されず、その国外スペースで停止するだけです。ルールにはこう書かれています。「国外スペースに退却した後、ユニットはその退却を停止する。他のスペースに退却を続けることはできない」。そうすれば、ユニットを戦略的に再配置するために退却を悪用できません。実際のところ、セルビア陣営ユニットがセルビアに逃げ込んだのに、あなたがそれを除去するために追いかけることはありません

地形効果、塹壕構築

Q：塹壕の効果は地形に累積しますか？

A：はい。

Q：「防御スペースを平地地形と見なす」と書かれたカードがあります。塹壕も無視されるのでしょうか、それとも地形だけでしょか？

A：塹壕も同様に無効化されます。実践的にこのカードを使って敵に地獄を見せてください。簡単に手に入りませんが、状況を劇的に変えることができます。

Q：構築中の塹壕がマップ上のスペースに未完成のまま放置された場合はどうなりますか？

A：残ります。

スタック

Q：スタック超過して、1か所のスペースから3個以上のユニットで攻撃することはできますか？

A：はい。スタック確認は各アクションの終了時に実施されます。

Q：スタック制限を超えてしまった場合、どうすればいいですか？

A：アクション終了時にスタック制限を超えている場合、超過したユニットを除去する必要があります。そのためには、あなたは除去ユニットを選択しなければなりません。あなたはそれらのユニットを除去ユニットボックスに配置し、戦略的意志ポイントを失います。**あなたの対戦相手(防御側)は戦略的意志ポイントを獲得します。**

Q：2人用ゲームで、ボスニア陣営とクロアチア陣営は一緒にスタックできますか？

A：はい。

補給

Q：ルール2.4.3のセルビア陣営プレイヤーへの補給について。セルビア陣営のコマは、文字どおりYUGスペースからのみ補給を受けるのですか、または通常展開できる国外スペース（YUGとKRAのスペース）からでしょうか？

A：セルビア陣営はYUGスペースから補給を受けます。これがPosavina回廊が重要な理由です。それがなければ、彼

らの補給は西の飛び地内の重要スペースの数に依存することになります。

Q：補給路の開設に関するルール7.2.5について。このアクションラウンドでは、ユニットはまだオペレーションを実行できないとありますが、これは実際の補給切れのユニットのことを指しているのでしょうか？

A：はい。補給低下側の非補給マーカーが置かれたユニットは、そのマーカーを取り除き、通常どおり行動します。

Q：ルールによると、スペースを活性化するには補給を受けていなければなりません（13.1.2）。スペースが補給を受けているかはどうやって判断しますか？

A：そのスペースに明確な補給路があれば、それは補給を受けたスペースです。補給を受けたスペースにいるユニットは補給を受けたユニットです

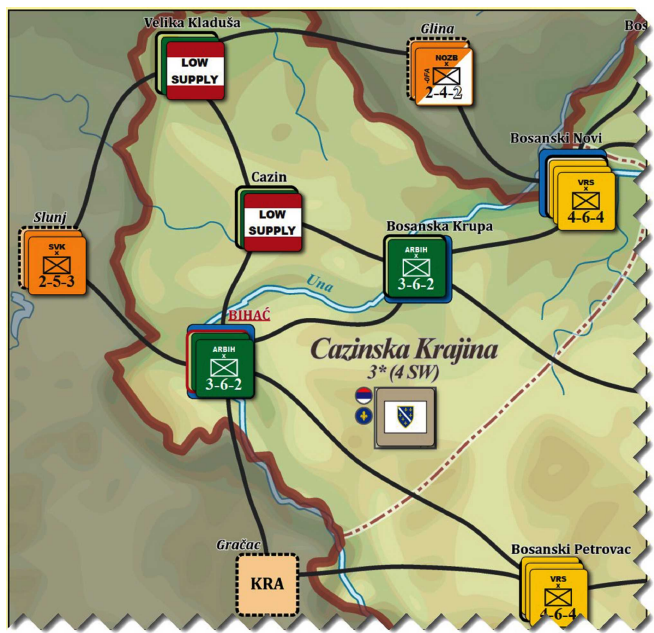
Q: 13.1.2ではまだ混乱しています。

A：ルールを次のように言い換えてください。「13.1.2 OOSであってはならない OOS(補給切れ)マーカーの置かれたユニットを活性化できない。」これだけです。

Q：国外ユニットはどうやって補給を受けるのですか？SVKやNOZBは国外スペースから補給を辿ることができますか？

A：国外ユニットは他のユニットと同様に補給を適用します。セルビア陣営プレイヤーはKRA国外スペースを補給路として使用できます。これらのKRAスペースは補給路の目的のために相互に連結していると考えます。

例。SlunjにいるSVKユニットは、Glina (Slunjに連結されていると考えます)、Bosanski Novi、そして連続した隣接スペースを通じてYUGに補給を辿ることができます。



Q：ルール13.2.3では、ユニットが非補給スペースに入ることができません。ユニットはどのようにしてそのようなスペースに入ることができますか？

A：最後の文章を削除します。「13.2.3 移動経路。ユニットはあるスペースから別のスペースへ道路を使用して移動する。そのユニットは敵ユニットが存在するスペースに進入できない」。

Q: 非補給ユニットでイベントを行うことはできますか？例えば「塹壕構築の取り組み」などです。

A：「補給低下」マーカーが置かれているなら可能です。このマーカーは、もうすぐ悪いことが起こるという警告に過ぎません。あなたはOOSユニットには何もできません。

- ・ オペレーション不可。ユニットはオペレーションのために活性化できません（移動、攻撃、塹壕構築ができません）。
- ・ CF、LFの減少。ユニットのCF、LFは半分に減少します（端数切り上げ）。
- ・ 戦闘カードの使用不可。防御側ユニットは戦闘カードの恩恵を受けることができません。
- ・ 退却不可。ユニットは攻撃後に退却することはできず、代わりに1ステップ減少させなければなりません。
- ・ SA不可。ユニットは戦略的再配備できません。
- ・ 補充不可。ユニットは補充できません
- ・ 減少／除去。数ラウンドに渡ってOOS状態にあったユニットは減少または除去します。

移動

Q：ARBiHユニットは「燃料不足」の効果を受けているときMFが1しかありません。隣接する敵スペースを占領することはできないということですか？

A：ユニットは何があっても、カラの隣接スペースへ移動することができます。

NATO爆撃

Q：各ラウンドの開始時に爆撃を受けるのはどの陣営でしょうか？

A：介入レベル2のプレイヤーは、活性化プレイヤーが誰であろうと、毎ラウンド爆撃を受けます。

イベントとその他のゲーム機能について

Q：手札が1枚もない場合、アクションラウンドのステップ1と2（補給確認、空爆の実施）を行うことができますか？

A：いいえ。プレイヤーがカードを持っていない場合、そのラウンドは完全にスキップされます。ユニットの補給を確認することも、空爆を受けることも、カードをプレイすることはありません。

Q：ゲーム開始時に配置されているユニットは、すべて国内標準ユニットですか？

A：はい、セットアップ時に配置されるのは国内標準ユニットのみです。エリートユニットは特定の戦略カードによってのみ展開されます。

Q：イベントの中には対戦相手のカードを捨てるものがあります。誰が、どのようにして捨てるカードを決めるのですか？

A：「S8 ポスニア・クロアチア戦争」では、セルビア陣営プレイヤーは、各対戦相手の手札から1枚ずつカードを捨てます。これは中身を見ない捨て札なので、セルビア陣営プレイヤーは各対戦相手の手札から1枚ずつランダムに選んで捨てます。

Q：カードの中には、ユニットを除去するように指示されているものがあります。それらはどこに行くべきでしょうか？

A：それらのカードは以下のように読み替えてください。
カード「**S17、S30、C15、C16、B21、B22 VRS/HVO/ARBIHエリート旅団**」。ゲームボックスから新しいエリートユニット2個を取り出す。通常ユニット2個をゲームから取り除く（ゲームボックスに戻す）。解説。ユニットをエリートに向上させる。

カード「**C21 ARBIH-HVO統合指揮**」。ゲームボックスから新しいHVOユニットを1個取る（よって利用可能なHVOユニットの量が増加する）。ゲームからARBIHユニットを1個除去する（ゲームボックスに戻す）。解説。ボスニア陣営ユニットが寝返ってクロアチア陣営の元へ走った。

Q：「ボスニア人難民危機」について。カードには、「それらのスペースにいるクロアチアのユニットを、連結されている最も近いクロアチア重要スペースに再配置する」と書かれています。最も近い重要スペースにユニットを再配置することで、スタック超過が発生する場合はどうなりますか？

A：できるだけ多くのユニットを最も近い重要スペースに再配置し、残りのユニットを2番目に近いスペースに再配置する、というようにします。

Q：ルール7.1.2では「あるプレイヤーの手札が全てプレイされた時点でアクションフェイズが終了し、次のフェイズに向けてゲームが進行する」とありますが、これはどのような意味ですか？

A：プレイヤー全員がすべてのカードをプレイした時点でラウンドは終了します。

Q：プレイヤーは自分の手番をパスすることができますか？

A：いいえ、カードを出さなければなりません。

Q：「ボスニア人難民危機」について。カードには、「それらのスペースにいるクロアチアのユニットを、連結されている最も近いクロアチア重要スペースに再配置する」と書かれています。クロアチア重要スペースが連結されていない場合はどうなりますか？

A：そのようなスペースがない場合、そのイベントのカードをプレイできません。また、クロアチア陣営のユニットは、ボスニア陣営（またはセルビア陣営）の支配スペースやCRO国外スペースを経由して配置することもできません

Q：カードC7「HVOの乗っ取り」について。最も近いボスニア陣営の重要スペース」を考えると、2つの質問があります。

1. スタック制限の範囲内か？（カードはゲームルールを上書きできるので）
2. 最も近い重要スペースがセルビア部隊に囲まれていても問題ないか？

A：1.スタック制限の範囲内であれば問題ありません。スタック制限に抵触する場合、ボスニア陣営ユニットをスペースに移動させることはできません。
2.最も近いスペースへの経路はボスニア陣営のスペースのみを通らなければなりません（クロアチア陣営やセルビア陣営のスペースは通らない）。考え方としては重要スペースに退却するわけですが、その際には自身のスペースを経由しなければなりません。そのような連結がない場合、そのユニットを移動させることはできません

Q：攻撃側が「攻撃側が先制射撃」という戦闘カードをプレイした後、防御側が「防御側が先制射撃」という別の戦闘カードをプレイした場合はどうなりますか？お互いに打ち消し合うのでしょうか？

A：その場合防御側が有利になり、先に攻撃を行います。

Q：国連安全地帯のスペースからは攻撃ができません。しかし、そのような国連安全地帯のスペースにいる戦闘ユニットを活性化し、友好的隣接スペースに移動させ、そこから攻撃することは合法ですか？

A：はい、それは合法です。

Q：「人的資源の優位」によって、10補充ポイントを使用することができます。これは補充アクションとして数えますか？

A：はい、イベントとしてプレイされた場合、補充アクションとして数えます。そのプレイヤーは、次のラウンドに別の補充アクションを行うことはできません。イベント「兵舎襲撃」の場合も同様です。

Q：「兵舎襲撃」について。ボスニア陣営の飛び地にいるユニットを、完全補給されたものとして補充します。6RPを使用します。このRPは飛び地以外でも使用できますか？

A：いいえ、このイベントはボスニア陣営の飛び地でのみ使用できます。飛び地の外では使用できません。

Q：「HOS クロアチア防衛軍」は、敵のカードボーナスを打ち消します。それは何ですか？

A：あらゆるDRM、戦闘前のセルビア陣営の砲撃、戦闘後の追加前進能力.....プレイされたカードによって攻撃側に与えられていたものです。

Q：「C2 無線傍受」。これはどうやって使うのですか？

A：前の回答を参照してください。全く同じですが「C2」は1枚のカードにしか影響しません。防御側は攻勢カードまたは攻撃側の戦闘カード1枚を選ぶことができます。

Q：ボスニア陣営が空港トンネルを支配していない場合（例えば、ゲーム開始時に空港がセルビア陣営の支配である場合）、ボスニア陣営は空港トンネルを通して補給を迎えることができますか？

A：はい。トンネルは空港スペースの「下」を通っており、常に補給路として使用できるようになっています。

Q：国連安全地帯のスペースは増援の配置に使用できません。増援は重要スペースに隣接するスペースに配置することができ、いくつかの重要スペースは国連安全地帯になることができるので、これらのスペースの周りに（スペース自体ではなく）増援を配置することは許されますか？

A：国連安全地帯を配置場所として使用することはできません。つまり、そのスペースやそれに隣接するスペースに直接、増援を配置することはできません。

Q：イベントで「-1FA」と書かれている場合、既にある-xに-1が追加される（例：-3FAに-1FAが追加されて-4FAになる）のではないと思うのですが。

A：そのとおりです。-1FAは、FAトラックを-1だけシフトするという意味です。

Q：「S13 機動予備」について。自身のユニットが除去されたり退却を余儀なくされているスペース、または対戦相手が「戦闘後前進」しようとしているスペースに使用できますか？

A：いいえ。そのカードを使って、相手が攻撃しようとしている友好的スペースへのSR（戦闘解決の直前に使用）、または対戦相手が「移動」アクションを使って占領しようとしているカラの友好的スペースへのSRを行うことができます。2つ目のケースでは、そのユニットはすでに移動のために活性化しているため、そのスペースを攻撃することはできません。MFが十分に残っていれば移動を継続できますが、そのスペースを通過できません。

Q：地雷原（C25）カードには次のように書かれています。「防御時に使用、先制射撃を行い、敵に-3DRMを減少させる」。私はマニュアルで「先制射撃」を探していましたが、何も見つかりませんでした。私の考えでは、防御側が先に判定してダメージを与えます。その後、攻撃側が-3DRMで手順を進めます。これでいいでしょうか？誰か違うやり方をしている人はいますか？

A：そのとおりです。ほとんどの戦闘判定は同時に行われます。このカードによって、防御側は攻撃側が反撃する前にヒットを与えることができます（-3DRM付き）。河川地形も防御側の先制射撃を可能にします。

Q：ボスニア陣営は、スペースを支配していなくても、イベント「空港トンネル」カードをプレイできますか（例えば、このイベントはボスニア陣営の第1ラウンドにプレイできます）？

A：はい。ボスニア陣営が空港スペースを支配していなくても、トンネルカードはプレイできます。

Q：サラエボトンネルのマーカーは、一度マップに配置したらゲーム中に取り除くことはできないのですか？

A：いいえ、できません。一度置かれたそのマーカーは、ゲ

ーム終了までプレイされ続けます。

Q：非活性化プレイヤーがプレイできる迎撃カードは何枚までですか？例。クロアチア陣営は「撤退」（攻撃前）と「反撃」（占領後）を一緒にプレイできますか？

A：相手のラウンド中にプレイヤーがプレイできる迎撃カードの枚数に制限はありません。クロアチア陣営は、「撤退」カードを出した後に「反撃」カードを出すことができます。しかし、それは貴重なカードを使いすぎてしまうので減多に起きませんが、そのコンボをプレイしたければ、それは許されます。これは戦闘カードの使用とは異なります。戦闘カードは、ルール 13.4.3 攻撃側が1枚のCCをプレイし、続いて防御側が1枚のCCをプレイすることができる、というように厳密に適用されます。

Q：あるプレイヤーの補充アクションが、セルビア陣営の迎撃カード「国連武器禁輸」によってキャンセルされました。そのプレイヤーは次のラウンドで別の補充アクションを行うことができますか？

A：はい、できます。

Q：「反撃」カードについて。活性化するために使用できるのは隣接スペースだけでしょうか？また、活性化されたユニットは1スペース前進してから攻撃することができますか？

A：活性化されたユニットが、反応を引き起こしたスペースに隣接している必要はありません。戦闘は通常のルールに従います。活性化されたユニットは、戦闘の前に友好的スペースへ1か所前進することができ、戦闘カードは通常どおりプレイできます。

Q：「B2 山岳部隊」には、山岳地形を塹壕とみなすと書かれています。これは山岳地形の代わりに、という意味ですか、それとも山岳地形に加えて、という意味ですか？

A：このカードは、あなたの山岳地形防御スペースに塹壕ボーナスを与えます。実際には、あなたの山岳スペースに塹壕ボーナスを加えることになります。

Q：「S26 再配備の取り組み」について。このイベントは介入レベル1以上の場合に使用できますか？

A：はい、できます。カードのテキストは通常ルールよりも優先されます。

外国軍

Q：外国軍はいつ展開できますか？

A：外国軍は、それぞれに対応する戦略カードをプレイすることによって**のみ**展開されます。カードをプレイしたら、すぐにマップ上に配置して次のラウンドから使用することができます。それを選択した場合、-1FAを失います。また、外国軍は各ターンの最初に外国ユニットボックスからマップに展開することができますが、同じターン中にそのボックスに送られた場合は除きます。

Q：セルビア陣営がSDGユニットを両方とも展開した場合のFAコストはどうなりますか？FAコストは-1でしょうか、それとも-2でしょうか？

A：各旅団は、カウンターが一番上に書かれている名称の軍に所属しています。例。SDG軍、またはNOZB軍など。ですから、セルビア陣営が1個以上のSDGユニットを展開した場合、FAは1スペース減少します。セルビア陣営が使用できる外国軍は3つあります。SDG、SVK、NOZBです。ボスニア陣営（MUJ）とクロアチア陣営（HV）には各1つの外国軍しかありません

Q：補給路が敵の支配スペースを横切るようなスペースに、外国ユニットを展開することはできますか？

A：はい、そのスペースに補給源に辿れるならば可能です。ボスニア陣営はクロアチア陣営のスペースを経由して、クロアチア陣営はボスニア陣営の支配スペースを経由して補給を辿ることができます。

Q：6.3.1.4「マップ上に展開された外国軍毎に-1FAを減少させる」とあります。これは、軍を展開することを決定した時点でペナルティを受けるということですか？

A：いいえ、マップ上に外国軍が存在する場合、-1FAを受けます。展開されてからの時間は関係ありません。例えば、セルビア陣営が第1ターンにSDGを展開した場合、-1FAを受け、その後の各ターンでも-1FAを受けます（マップ上にSDGのユニットが存在しない場合を除く）。

Q：選択ルールとして、一方のプレイヤーが敗北するか、自動的勝利を達成するまでゲームが終了しないというものがあります。山札はどのように機能するのでしょうか？各プレイヤーは、使用可能なカードが無くなったら、自分の捨て札をシャッフルするだけですか？

A：正しくは、山札がカラになったら、捨て札の山をシャッフルして新しい山札として使います。

Q：減少状態の国内エリートユニットに補充ポイントを使用できますか？

A：はい、使用できます。補充ポイントは、国内基本ユニットとエリートユニットに使用できます。使用するコストはどちらも同じです（基本かエリートかは関係ありません）。その方法は以下のとおりです。

- ・ 減少状態ユニット1個を完全状態に反転させる 1RP
- ・ 除去ユニット1個を減少状態で復帰させる 1RP
- ・ 除去ユニットを完全状態で復帰させる 2RP

Q：セルビア陣営プレイヤーがNOZBユニットでBihaćを占領したが、そのスペースに国連安全地帯カウンターがあった場合はどうなりますか？私の推測では-3FAはまだ発生するのではないのでしょうか？

A：そのとおりです。以下に詳しい説明をします。NOZBユニットはCazinska Krajina内のスペースのみ移動、攻撃、占領することができます。NOZBはセルビア人と同盟を結んだボスニア人で構成されたユニットです。そのため、重要スペースを占領してもボスニア人の追放を引き起こさないことから-1FAを獲得しません。そうしたことから、Cazinska Krajinaの重要スペースを占領してもFA損失はありません。

しかし、国連安全地帯を占領した場合は-3FAを失うことになります。これは、国連軍を攻撃することによる外交的ダメージのためです。

Q：ルール1.2.11では、クロアチア陣営とセルビア陣営の外国ユニットボックスについては書かれていますが、ボスニア陣営の外国ユニットについては書かれていないようです。

A：そのとおりです。ボスニア・ヘルツェゴビナの外国ユニットボックスについて言及するのを忘れていました。ありがとうございました。

得点

Q：地域によっては支配されていない状態で始まるので、13.5.4の「喪失したプレイヤーのSWを地域ポイントの数だけ減らす」...というのは、こうした場合には適用されないのですよね？（例：Semberija地域）。

A：そのとおりです。誰もSemberija地域を支配していないので、その地域を占領しても誰もSWを失いません。

Q：同点の解決方法は？ 2人のプレイヤーが同じ得点でゲームを終えた場合はどうなりますか？

A：タイブレイクは、各陣営が支配している重要地域の価値の合計です