

## 共和国軍戦略カードの説明

段階	No.	数値	イベントの名称	イベントの制限	イベントの効果
戦隊の戦争	R1	4	外国の政策支援* [FOREIGN POLITICAL SUPPORT]	戦隊の戦争段階にのみプレイできる。	−1VP
	R2	5	ラルゴ・カバリェロ政府* [LARGO CABALLERO'S GOVERNMENT]	ターン1にプレイできない。	民兵の連携欠如ルール(17.4を参照)を無効にする。「混成旅団」イベントのプレイを認める。もしも動員段階の前にプレイされていなければ、+1VP。
	R3	4	白色テロ* [WHITE TERROR]	軍の戦争段階でプレイできない。	−1VP
	R4	2	鉄環* [IRON BELT]	ビルバオ [Bilbao] が共和国の軍支配下にある場合にのみプレイできる。	特別な「Bilbao」塹壕マーカーをビルバオ [Bilbao] 内に置く。
	R5	2 CC	ポリカルポフI-15「チャト」 [POLIKARPOV I-15"CHATO"]	「ソヴィエトの軍事援助」イベント後にのみプレイできる。	共和国軍の防御に+1DRMを加える。
	R6	2 CC	T-26	少なくとも1つのT-26ユニットを含む戦闘でのみプレイできる。	共和国軍の攻撃又は防御に+1DRMを加える。 <b>注釈:</b> このCCは、装甲DRMが使用されるか否かにかかわらずプレイできる。
	R7	3 CC	作戦命令書の捕獲* [OPERATION ORDERS CAPTURED]	ターン1にプレイできない。戦隊の戦争段階のみで、少なくとも1戦闘戦力で防御しているときにプレイできる。	防御側の共和国軍は、軍団規模ユニット射撃表で射撃でき、反乱軍プレイヤーが射撃表を決定する前に結果を実行する。
	R8	3	奴らを通すな！* [NO PASARAN!]	マドリード [Madrid] が共和国軍の支配下にある場合にのみプレイできる。	特別な「Madrid」塹壕マーカーをマドリード [Madrid] 内に、他の特別な「Madrid」塹壕マーカーをマドリードに隣接するいずれかの友軍スペース内に置く。
	R9	5	ソヴィエトの軍事援助* [SOVIET MILITARY AID]	ターン1にプレイできない。	共和国軍プレイヤーは、いまやソヴィエトRPの獲得ができる。ソヴィエトの装甲と何枚かのCCのプレイを認める。
	R10	3	国際旅団* [INTERNATIONAL BRIGADES] (ソヴィエトの増援)	ターン3の前と、反乱軍の「国際旅団の撤退」イベント後にはプレイできない。	INT XIとINT XII師団規模ユニットを、いずれかの友軍支配下の共和国軍補給源と／又は友軍支配下のマドリード(同じ又は別々に)、INT XIII師団規模ユニットを予備ボックス内に置く。国際増援イベントのプレイを認める。 <b>注釈:</b> プレイのためには、ソヴィエトの軍事援助イベントは要求されない。
	R11	4	マヨルカ島上陸* [DISEMBARK IN MALLORCA]	戦隊の戦争段階にのみプレイできる。	マヨルカ[Mallorca] に隣接するスペース内に橋頭堡マーカーを置く。2つのMIL師団規模ユニットをそこに置く(8.5.4を参照)。注釈:このイベントによって活性化されるユニットはない。
	R12	4	ロシア製戦車* [RUSSIAN TANKS] (ソヴィエトの増援)	「ソヴィエトの軍事援助」イベント後にのみプレイできる。	1つの完全戦力T-26ユニットをいずれかの友軍支配下の地中海港湾スペースに、1つの減少戦力T-26ユニットを予備ボックス内に置く。「戦車増援」イベントのプレイを認める。
	R13	3	第5連隊 [THE FIFTH REGIMENT]		1共和国軍RPを受け取り、直ちに消費しなければならない。これは、RPカードとしてカウントしない。 <b>注釈:</b> このカードがRPカードとしてプレイされるときには、(カード左下に示されたごとく)3RPを獲得する。

戦隊の戦争	R14	3	混成旅団* [MIXED BRIGADES] (共和国軍の増援)	「ラルゴ・カバリエロ政府」イベント後にのみプレイできる。ターン3の前にプレイできない。	3つのRPA師団規模ユニットをいずれかの友軍支配下の共和国軍補給源と／又は友軍支配下のマドリード(同じ又は別々)に置く。予備ボックス内に1つの追加RPA師団規模ユニットを置く。
	R15	2	知識人と芸術家の共和国支持* [INTELLECTUALS AND ARTISTS FAVOR THE REPUBLIC]	軍の戦争段階でプレイできない。	+1RM
	R16	2	厳冬* [SEVERE WINTER]		続く冬季ターン(1月／2月)は、特に過酷となる(16.5を参照)。注釈:もしも1月／2月ターン中にプレイされたら、影響は続く1月／2月ターンに適用する。
	R17	2 CC	装甲トラック* [ARMORED TRUCKS]	戦隊の戦争段階にのみプレイできる。	1つの共和国軍の攻撃に+1DRMを加える。
	R18	3	構築陣地* [FORTIFIED POSITIONS]		補給下の共和国軍ユニットによって占められた3つまでのスペース内に、陣地マーカーを置く。
	R19	3	共和国軍の増援* [REPUBLICAN REINFORCEMENTS]		VII軍軍団(3/2-3-3)とVIII軍軍団(3/2-3-3)軍団規模ユニットを、いずれかの友軍支配下の共和国軍補給源と／又は友軍支配下のマドリード(同じ又は別々)に置く。ゲームから1つの師団規模ユニットを永久に取り去る(8.5.2を参照)。
動員段階	R20	4	共和国軍の増援* [REPUBLICAN REINFORCEMENTS]		XI軍軍団(3/2-3-3)とXX軍軍団(4/2-3-3)軍団規模ユニットを、いずれかの友軍支配下の共和国軍補給源と／又は友軍支配下のマドリード(同じ又は別々)に置く。ゲームから1つの師団規模ユニットを永久に取り去る(8.5.2を参照)。
	R21	4	共和国軍の増援* [REPUBLICAN REINFORCEMENTS]		XII軍軍団(3/2-3-3)とXXI軍軍団(4/2-3-3)軍団規模ユニットを、いずれかの友軍支配下の共和国軍補給源と／又は友軍支配下のマドリード(同じ又は別々)に置く。ゲームから1つの師団規模ユニットを永久に取り去る(8.5.2を参照)。
	R22	4	共和国軍の増援* [REPUBLICAN REINFORCEMENTS]		XIII軍軍団(3/2-3-3)とXXII軍軍団(4/2-3-3)軍団規模ユニットを、いずれかの友軍支配下の共和国軍補給源と／又は友軍支配下のマドリード(同じ又は別々)に置く。ゲームから1つの師団規模ユニットを永久に取り去る(8.5.2を参照)。
	R23	4	共和国軍の増援* [REPUBLICAN REINFORCEMENTS]		XVIII軍軍団(4/3-3-3)とXIX軍軍団(3/2-3-3)軍団規模ユニットを、いずれかの友軍支配下の共和国軍補給源と／又は友軍支配下のマドリード(同じ又は別々)に置く。ゲームから1つの師団規模ユニットを永久に取り去る(8.5.2を参照)。
	R24	3	共和国軍の増援* [REPUBLICAN REINFORCEMENTS]		IX軍軍団(2/2-2-3)、X軍軍団(3/2-3-3)、XXIII軍軍団(2/2-2-3)軍団規模ユニットを、いずれかの友軍支配下の共和国軍補給源と／又は友軍支配下のマドリード(同じ又は別々)に置く。ゲームから1つの師団規模ユニットを永久に取り去る(8.5.2を参照)。
	R25	2	諸外国からの増援* [INTERNATIONAL REINFORCEMENTS] (ソヴィエトの増援)	「国際旅団」イベント後にのみプレイできる。反乱軍の「国際旅団の撤退」イベント後にはプレイできない。	INT XIVとINT XV師団規模ユニットを、いずれかの友軍支配下の共和国軍補給源と／又は友軍支配下のマドリード(同じ又は別々)に、INT 150師団規模ユニットを予備ボックス内に置く。 <b>注釈:プレイのためには、ソヴィエトの軍事援助イベントは要求されない。</b>

動員段階	R26	3	戦車増援* [TANK REINFORCEMENTS] (ソヴィエトの増援)	「ロシア製戦車」イベント後にのみプレイできる。反乱軍の「ソヴィエト支援の縮小」イベント後にプレイできない。	1つのT-26ユニットをいずれかの友軍支配下の地中海港湾スペースに、1つのT-26ユニットを予備ボックス内に置く。
	R27	2	S. I. M. * (軍事調査部)		あなたは、ターン全体を通して反乱軍プレイヤーの全手札を調べることができる。このアクション・ラウンドは、反乱軍プレイヤーの手札を調べた後に、このカードを使用してOPSを実施する。
	R28	3 CC	グアダラハラはアビシニア じゃない・・・* [GUADALAJARA IS NOT ABYSINIA・・・]	少なくとも1つのイタリア軍ユニット(ITA、CV-33、CTV)を含む戦闘でのみプレイできる。	攻撃又は防御で、共和国軍プレイヤーは1CRを獲得し、反乱軍は1CLを被る。
	R29	3	ゲルニカ* [GUERNICA]	1939年(ターン17と18)にはプレイできない。	-1VP
	R30	5	ネグリン政府* [NEGRIN'S GOVERNMENT] 赤 [Rojo]の指揮権掌握	「ラルゴ・カバリエロ政府」イベント後にのみプレイできる。	反乱軍の「共産主義者の干渉」イベントのプレイを妨げる。「戦略反撃」イベントのプレイを認める。+1RM
	R31	2	ニオン会議* [NYON CONFERENCE]	反乱軍の「イタリア軍潜水艦」イベント後にプレイできる。	反乱軍の「イタリア軍潜水艦」イベントからの、ターン毎に-1SOV RPを無効にする。
	R32	3	戦略反撃*(ブルネテ) [STRATEGIC COUNTERATTACK](Brunete)	「ネグリン政府」イベント後にのみプレイできる。	このカードを使用してOPSを実施し、このアクション・ラウンド中の全ての攻撃に+1DRMを加える。共和国軍プレイヤーが勝者であるいずれか1つの攻撃で、少なくとも1ユニットが前進すると、前進で入る最初のスペースは追加+1RMの価値を持つ(8.5.5を参照)。
	R33	3	戦略反撃*(ベルチテ) [STRATEGIC COUNTERATTACK](Belchite)	「ネグリン政府」イベント後にのみプレイできる。	このカードを使用してOPSを実施し、このアクション・ラウンド中の全ての攻撃に+1DRMを加える。共和国軍プレイヤーが勝者であるいずれか1つの攻撃で、少なくとも1ユニットが前進すると、前進で入る最初のスペースは追加+1RMの価値を持つ(8.5.5を参照)。
	R34	4	戦略反撃*(テルエル) [STRATEGIC COUNTERATTACK](Teruel)	「ネグリン政府」イベント後にのみプレイできる。	このカードを使用してOPSを実施し、このアクション・ラウンド中の全ての攻撃に+1DRMを加える。共和国軍プレイヤーが勝者であるいずれか1つの攻撃で、少なくとも1ユニットが前進すると、前進で入る最初のスペースは追加+1RMの価値を持つ(8.5.5を参照)。
	R35	2 CC	ポリカルポフI-16「モスカ」 [POLIKARPOV I-16"MOSCA"]	「ソヴィエトの軍事援助」イベント後にのみプレイできる。	共和国軍の攻撃に+1DRMを加える。
	R36	2 CC	リステル [LISTER]		共和国軍の攻撃又は防御に+1DRMを加える。
	R37	2 CC	悪天候 [BAD WEATHER]	11月/12月、1月/2月、3月/4月ターン(ターン6、10~12、16~18)にのみプレイできる。	冬季ターンの山岳スペースへの攻撃を除き(16.5.2と16.5.3を参照)、この戦闘での全DRM(共和国軍と反乱軍)を無効にする。
	R38	2	戦艦エスパーニャの沈没* [SINKING OF THE BATTLESHIP ESPANA]	反乱軍の「封鎖艦隊」の後にプレイできない。	+1RM

軍 の 戦 争	R39	4	共和国軍の増援* [REPUBLICAN REINFORCEMENTS]		XV軍軍団(4/3-3-3)とXVI軍軍団(2/2-2-3)軍団規模ユニットを、いずれかの友軍支配下の共和国軍補給源と／又は友軍支配下のマドリッド(同じ又は別々)に置く。ゲームから1つの師団規模ユニットを永久に取り去る(8.5.2を参照)。
	R40	4	共和国軍の増援* [REPUBLICAN REINFORCEMENTS]		XVII軍軍団(3/2-3-3)とXXIV軍軍団(2/2-2-3)軍団規模ユニットを、いずれかの友軍支配下の共和国軍補給源と／又は友軍支配下のマドリッド(同じ又は別々)に置く。ゲームから1つの師団規模ユニットを永久に取り去る(8.5.2を参照)。
	R41	2	巡洋艦バレアレスの沈没* [SINKING OF THE CRUSER BALEARES]		+1RM
	R42	5	フランス国境の開放* [OPENING OF THE FRENCH BORDER]	もしもフランスに連結した共和国軍補給源がある場合にのみプレイできる。反乱軍の「フランスと大英帝国が国家主義スペインを承認する」イベント後にはプレイできない。	直ちに消費しなければならない、5のSOV RPを受け取る。各ターンに、追加1のSOV RPを受け取る。これは、RPカードとしてカウントしない。
	R43	3	経済再編* [ECONOMIC REORGANIZATION]	「ネグリン政府」イベント後にのみプレイできる。	直ちに消費しなければならない、1のREP RPを受け取る。これは、RPカードとしてカウントしない。 <b>注釈:</b> このカードがRPカードとしてプレイされるときには、トレンプ [Trempp] 又はサグント [Sagunto] がOOSか又は反乱軍支配下でない限り4REP RPを獲得し、OOS又は反乱軍支配下の場合には3RPのみを獲得する。
	R44	2	ネグリンの13カ条* [NEGRIN'S 13POINTS]	「ネグリン政府」イベント後にのみプレイできる。反乱軍の「フランスと大英帝国が国家主義スペインを承認する」イベント後にはプレイできない。	+1RM
	R45	3	限定的攻勢* [LIMITED OFFENSIVE]	「ネグリン政府」イベント後にのみプレイできる。	このカードを使用してOPSを実施する。いずれか1つの攻撃で、共和国軍プレイヤーが勝者で、ユニットの前進がなければ、1つの師団規模ユニットのステップ損失を無効にできる(直ちに決定すること)。もしもそのようなステップ損失がなければ、代わりに1つの軍団規模ユニットのステップ損失を無効にできる。
	R46	4	戦略反撃*(エプロ川) [STRATEGIC COUNTERATTACK](El Ebro)	「ネグリン政府」イベント後にのみプレイできる。ターン18にプレイできない。	このカードを使用してOPSを実施し、全ての攻撃に+1DRMを加える。1つの攻撃は、河川、陣地、塹壕、山岳の全効果を無効にし(退却の無効を含む)、もしも共和国軍プレイヤーが勝者であるいずれか1つの攻撃で、少なくとも1ユニットが前進すると、前進で入る最初のスペースは追加+1VPの価値を持つ(8.5.5を参照)。
	R47	4	要塞化建造物* [FORTIFICATIONS]		補給下の共和国軍ユニットによって占められた3つまでのスペース内に、特別な陣地マーカー(カウンター上に「R47」と表示された)を置く。これらは、現在戦闘ユニットによって未占有のスペースでも可。
	R48	3	イタリア軍の撤退* [ITALIAN WITHDRAWAL]	反乱軍の「ミュンヘン協定」イベント後にのみプレイできる。	CTV軍団規模ユニットを、除去ユニット・ボックスへ移す。
	R49	4	最後の動員* [LAST MOBILIZATION]	「ネグリン政府」イベント後にのみプレイできる。	直ちに使用するための4RPを受け取る。以後は、軍団規模ユニットを裏返して完全戦力にするためにRPを使用できない。これは、RPカードとしてカウントしない。



軍の戦争	R50	3	「P」計画* [PLAN "P"]	「ネグリン政府」イベント後で、しかも少なくとも1つのRPA師団規模ユニットが予備ボックス内にある場合にのみプレイできる。	最初に、橋頭堡マーカを補給下で友軍支配下のスペースから3スペース以内の反乱軍沿岸スペースに置く。予備ボックスからの1つのRPA師団規模ユニットをそこに置く(8.5.6を参照)。次に、このカードを使用してOPSを実施する(注釈:橋頭堡スペースは活性化できない)。
	R51	4	フランス軍介入の脅威* [FRENCH INTERVENTION THREAT]	反乱軍の「ミュンヘン協定」イベント後にプレイできない。	このターン中、反乱軍プレイヤーはフランス国境から4スペース以内のいかなるスペースも活性化できない(点線によってフランスと連結したスペースを最初のスペースとしてカウントする)。
	R52	2	枢軸国援助の中断* [INTERRUPTION OF AXIS AID]		このターンに、反乱軍プレイヤーは枢軸軍RPを受け取らず(たとえ現在ゼロを超えていても)、「コンドル軍団」をイベントとしてプレイできない。
	R53	2 CC	タグエーニャ [TAGUENA]		共和国軍の攻撃又は防御に+1DRMを加える。
	R54	3 CC	抵抗は勝利* [TO RESIST IS TO WIN]	「ネグリン政府」イベント後にのみプレイできる。	1つのスペース内の共和国軍ユニットは、戦闘に敗北したことで生じる退却結果を無視できる。
	R55	2 CC	ポリカルポフI-16「スーパーモスカ」 [POLIKARPOV I-16 "SUPERMOSKA"]	「ソヴィエトの軍事援助」イベント後にのみプレイできる。	共和国軍の攻撃又は防御に+1DRMを加える。
動員段階	R56	3 CC	ソヴィエト海外派遣軍団* [SOVIET EXPEDITIONARY CORPS](ソヴィエトの増援)	「ソヴィエトの軍事援助」イベントと「外国の政策支援」イベントの後にのみプレイできる。	ソヴィエト海外派遣軍団(4/3-3-3)を、いずれかの友軍支配下の地中海港湾スペース内又は友軍支配下で補給下のマドリッド内に置く。+1VP。
戦隊の戦争	R57	3 CC	無統制攻撃* [DISORGANIZED ATTACK]	ターン1にプレイできない。少なくとも1AFRユニットを含む反乱軍の攻撃に対してのみ、戦隊の戦争段階にのみプレイできる。	もしも反乱軍の攻撃がAFRユニットのみを含むと、それはキャンセルされ、その攻撃に使用された反乱軍CCはプレイされなかったと見なされ、捨て札／使用されない。さもなければ、全AFRユニットはゼロの戦闘戦力を持つものとして扱われる。それでも戦闘は解決され、これらのAFRユニットは損失を受け得る。
	R58	3 CC	革命的熱狂* [REVOLUTIONARY EBTHUSIASM]	ターン1にプレイできない。戦隊の戦争段階にのみプレイできる。	共和国軍の防御で、共和国軍プレイヤーは1CRを獲得し、反乱軍は1CLを被る。スペース内の共和国軍ユニットは、戦闘に敗北することで生じる退却結果を無視できる。 <b>注釈:このCCは、戦闘の勝者を判定する前に通常にプレイされる。</b>
動員段階	R59	3 CC	ツポレフSB「カチューシャ」* [TUPOLEV SB "KATIUSKA"]	「ソヴィエトの軍事援助」イベントとの後にのみプレイできる。	反乱軍の攻撃又は防御についてのサイの目は、自動的に1となる。適用可能なDRMsは、通常に修正する。
	R60	3 CC	秩序だった退却* [ORGANIZED RETREAT]		防御側の共和国軍は、戦闘の解決前に直ちに1スペース退却できる。攻撃側の反乱軍は勝者と見なされ、前進するための選択肢を持つ。攻撃で使用された反乱軍のCCは、プレイされなかったと見なされ、捨て札／使用されない。