

Crusade and Revolution

The Spanish Civil War 1936-1939



Rules of Play

Compass Games

New Directions in Gaming

日本語解説書

CRUSADE and REVOLUTION

The Spanish Civil War 1936-1939

©2013 Compass Games, LLC.



TABLE OF CONTENTS

- | | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">1. 0 はじめに2. 0 内容物<ul style="list-style-type: none">2. 1 ゲーム・マップ2. 2 競技用コマ2. 3 戦略カード2. 4 プレイヤー補助カード2. 5 マーカー・カード2. 6 ユニットの略号3. 0 シンボルと用語4. 0 ゲームのセットアップ<ul style="list-style-type: none">4. 1 マーカーのセットアップ4. 2 ユニットのセットアップ4. 3 初期戦略カード5. 0 勝利の判定<ul style="list-style-type: none">5. 1 ルールの概要5. 2 自動的勝利6. 0 ゲームのシーケンス7. 0 アクション・フェイズ<ul style="list-style-type: none">7. 1 ルールの概要8. 0 戦略カード<ul style="list-style-type: none">8. 1 ルールの概要8. 2 オペレーション8. 3 戦略再配備8. 4 補充ポイント8. 5 イベント | <ul style="list-style-type: none">9. 0 スタッキング<ul style="list-style-type: none">9. 1 ルールの概要10. 0 移動<ul style="list-style-type: none">10. 1 ルールの概要10. 2 陣地と塹壕11. 0 戦闘<ul style="list-style-type: none">11. 1 ルールの概要11. 2 戦闘解決11. 3 損失の適用11. 4 退却11. 5 前進12. 0 戦略再配備<ul style="list-style-type: none">12. 1 ルールの概要13. 0 補給<ul style="list-style-type: none">13. 1 ルールの概要13. 2 補給源13. 3 非補給下の影響13. 4 フランスとポルトガルの国境14. 0 補充<ul style="list-style-type: none">14. 1 ルールの概要14. 2 領土の支配と補充15. 0 戦争の進捗<ul style="list-style-type: none">15. 1 戦争段階15. 2 初期軍団規模ユニットの配置 | <ul style="list-style-type: none">16. 0 特別ルール<ul style="list-style-type: none">16. 1 攻囲16. 2 孤立スペース16. 3 共和国軍の士気16. 4 北部戦線16. 5 冬季16. 6 装甲16. 7 ジブラルタル海峡の海上封鎖17. 0 戦隊の戦争段階<ul style="list-style-type: none">17. 1 反乱軍の弾薬欠乏17. 2 鉄道線と初期の混乱17. 3 マドリード：優先目標17. 4 共和国軍民兵の連携欠如17. 5 第1ゲーム・ターンの特別ルール17. 6 アフリカ駐屯軍 <p>ルールの解明</p> <p>カードの解明</p> |
|---|--|--|

1936年7月17日、スペインの保護領モロッコで開始された軍事蜂起は、18日と19日に半島へ飛び火しました。蜂起は、軍の将校グループと右翼系市民によって何か月間もかけて計画されたもので、瞬く間に広がりしましたが、決定的ではありませんでした。数日後、権力の奪取に失敗したことは明白となりましたが、政府に反乱を鎮圧する能力がないことも明らかでした。更には、政府支配下の領域で左翼勢力による新たな叛乱の動きが開始されました。

反乱軍（「国家主義者」と自称しました）は、半島の権力バランスを崩すことができる30,000名の職業軍人から成るアフリカ駐屯軍を支配しました。ただし、政府（又は「共和国」）は、スペイン海軍の大部分を掌握し、ジブラルタル海峡を封鎖して海上から半島への到着を妨げました。したがって、歴史上初の軍事的な「空の架け橋」が開始されました。当初、反乱軍は、数機の航空機を持つのみでしたが、ドイツとイタリアの航空機によって迅速に増強されました。アフリカ駐屯軍の戦隊は、反乱軍の主目標であるスペインの首都マドリードに向けて急速に進軍しました。首都は今にも陥落しそうですが、1936年11月に形勢は逆転し、共和国軍は都市の外縁部で反乱軍の前進を止めることができました。

戦争の早期終了を望めないことが明らかとなり、両陣営は軍事、経済、外交の資源動員を急ぎました。戦争初期の数ヶ月間の不正規兵による小競り合いの後、大規模な軍が動員されて血みどろの闘いが行われました。大英帝国とフランスは「不干渉委員会」の創設を促進しましたが、共和国軍はソビエト連邦から、反乱軍はイタリアとドイツから豊富な支援を受けました。

3年近い戦闘後の1939年4月1日、フランコ将軍は反乱軍の勝利による戦争終結の最終声明を出しました。スペインは荒廃し、復興のために多くの歳月が必要となりました。莫大な経済損失に加えて、少なくとも人口の50万人が死亡しました。戦場での戦闘による死者だけでなく、両陣営が敵に対して無差別な殺戮行為を行ったため、前線から遠く離れた後方領域でも多くの死者を出しました。

*Crusade and Revolutions*は、スペイン内戦（1936～1939）のシミュレイトを目的とする2人プレイヤー用のウォー・ゲームです。一人のプレイヤーが反乱軍部隊を、他方が共和国政府軍部隊を操ります。反乱軍プレイヤーは、質的な優位性を持ち、時間との競争で共和国軍の士気を挫くため、絶えず攻撃する積極策を採用しなければなりません。共和国軍は、より多くの領土とユニットを持ちますが、ユニットの質は低いです。共和国軍プレイヤーは、敵の取り込みを試み、前進を止めるために反撃を発動しなければなりません。両プレイヤーは、勝利を望むならば、増援の動員、減少部隊の補充、部隊の移動、攻勢、防御線の構築、外交といった、戦争のあらゆる様相を成功裏に成し遂げなければなりません。

注釈： ルールの引用は、2つのフォーマットで与えられます。：このルールブック内のルール引用は、単にルール番号を列挙します。例えば、「(2.1.2を参照)」。プレイブック内のルール引用については、「PB」の文字はルール番号の頭に位置します。例えば、「(PB18.2.3を参照)」。

2. 0 内容物 [COMPONENTS]

- ・1枚のゲーム・マップ。
- ・6枚の16mm小カウンターと20mm大カウンターシート。
- ・1冊のルールブックとプレイブック。
- ・2枚のプレイヤー補助カード（同じカードの2枚の複写）。
- ・2枚のマーカー・カード（同じカードの2枚の複写）。
- ・120枚の戦略カード（各60枚の2デッキ）。
- ・1個の六面体サイコロ。

ゲームの構成品は、下記で概説されます。その使用方法と効果は、このルールブックを通して詳述されます。

2. 1 ゲーム・マップ [The Game Map]

ゲーム・マップはスペイン地図を構成し、戦争が行われた地勢的に重要な領域と連絡結合をあらわしている、異なるタイプのラインによって他と連結した正方形のスペースで覆われています。



2. 1. 1 スペース [Spaces]

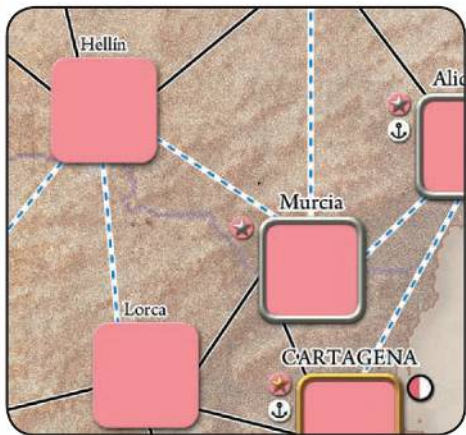
マップ上の各スペースは、以下を表示します。：

- ・初期支配陣営（共和国軍スペースは赤で、反乱軍スペースは青）。
- ・スペースの大部分の地形タイプ：平地又は山岳。
- ・勝利の目的についてカウントするVPスペース（スペース周囲の金色の境界線とスペース近郊の金色の星）又は大都市（VPスペースと同じですが、スペースの中央部に絵を持ちます）かどうか。
- ・県都（スペース周囲の銀色の境界線とスペース近郊の銀色の星）かどうか。
- ・反乱（青色）補給源か又は共和国軍（赤色）補給源かどうか。
- ・北部戦線の領域に属すかどうか（アストゥリアス [Asturias] 地方＝青、サンタンデル [Santander] 地方＝黄、バスク [Basque] 地方＝緑）。
- ・沿岸スペース（スペイン沿岸で海面と交わる）かどうか。
- ・地中海（白）又は大西洋（黒）の港湾（沿岸スペースの場合）かどうか。

地形記号（マップ上に記載）もマップ上に存在するシンボルの意味を表示します。

2. 1. 2 連結 [Connections]

スペース間の連結は、通常は実線です。河川結合 (エリン [Hellin] とムルシア [Murcia] 間) は、「青と白」の実線で表示され、全ての目的において実線結合と見なされます。単一線 (いかなるタイプでも) によって連結する2つのスペースは、互いに隣接していると言われます。友軍支配下スペースのみが交差している1つ又は複数の連結線によって連結する2つのスペースは、互いに連結していると言われます。



注釈：これは、全ての隣接スペースは「連結されている」が、連結したスペースは「隣接」している必要がないことを意味します。例えば、マドリード [Madrid] は、共和国軍プレイヤーがマドリード [Madrid] からバルセロナ [Barcelona] まで友軍支配下スペースを通過する連結線に沿ってのみたどることができるため、キャンペーン・ゲーム開始時にバルセロナ [Barcelona] に連結していますが、マドリード [Madrid] はバルセロナ [Barcelona] に隣接していません。

いくつかの特殊な連結もあります。:

- ・マヨルカ [Mallorca] の侵攻可能橋頭堡は、矢印でマヨルカ [Mallorca] に隣接します。この橋頭堡スペースは、適切な共和国軍イベント・カードがプレイされた後のみ使用可能です。さもなければこのスペースは無視し、使用できません。
- ・フランスとポルトガルへの連結は、点線によって表示されます。これらの連結は、限定補給についてのみ使用されます (13.4.2 を参照)。
- ・オビエド [Oviedo] とプエルト・デ・レイタリエゴス [Puerto de Leitariegos] のスペースは、青丸の線で連結しています。これは、選択ルール「グラドの通廊」[The Corridor of Grado] (PB18.2.3 を参照) でプレイしているときにのみ使用します。

2. 1. 3 チャートとボックス [Charts and Boxes]

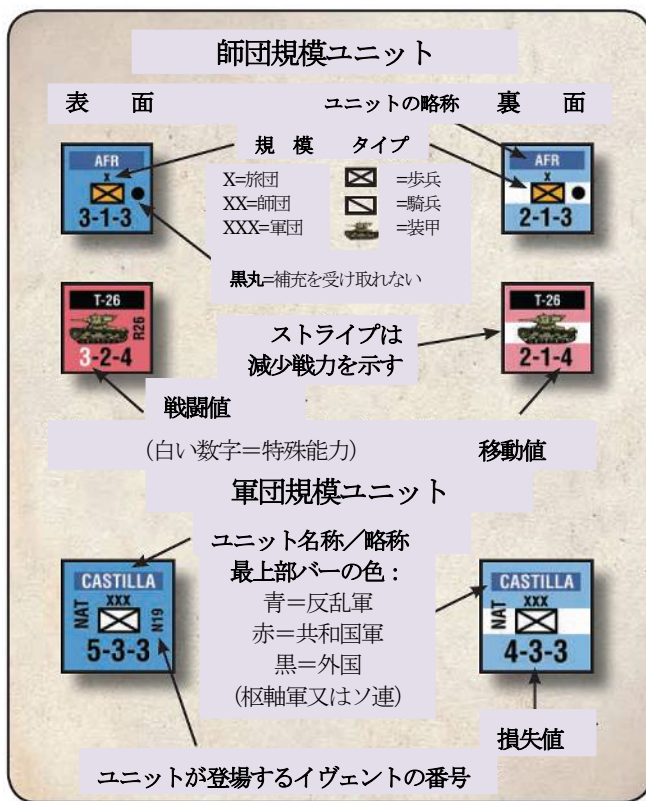
ゲーム・マップには、多数のチャート、ユニットの配置、様々なゲーム機能を管理するボックスのような、広範囲の情報も含まれます。

2. 2 競技用コマ [The Playing Pieces]

2. 2. 1 戦闘ユニット [Combat Units]

戦闘ユニットには、2つのタイプがあります。: 師団規模ユニットと軍団規模ユニットです。

- ・師団規模ユニットは、1,000～10,000 名の部隊（戦争の段階により、戦隊、連隊、旅団、師団）をあらわし、16mm カウンターです。
- ・軍団規模ユニットは、部隊の大集合体（35,000 名までの軍軍団）をあらわし、砲兵、航空ユニット、補助部隊等によって支援され、20mm カウンターです。



全ての師団規模と軍団規模のユニットは、カウンターの両面に印刷されています。各面はステップと呼ばれ、ほぼ全ての戦闘ユニットは2ステップを持ちます。表面はユニットの完全戦力をあらわし、裏面はユニットの減少戦力をあらわします。大部分のユニットは、減少面にユニットの完全戦力面よりも減少した戦力を持ちますが、損失値と移動値は同じで留まることに注意してください。もしもカウンターが1つのみの数値面を持つと、その面は完全戦力です(すなわち、1ステップ・ユニット)。戦闘ユニットの数は、提供された数に限定されます。

カウンターの右側に **N###** 又は **R###** を持つ戦闘ユニットは、一致するカードがイベントとしてプレイされるときにのみ登場する増援です。様々な装甲ユニット (T-26、PZ-1、CV-33) は、攻撃しているときに一定の条件を満たすとサイの目修正 (DRM) を獲得できます (16.6 を参照)。この特殊能力は、これらのユニットの完全戦力面の **白い** 戦闘値によって示されます。

2. 2. 2 ゲーム・マーカー [Game Markers]

ゲーム・マップ又はマーカー・カードの上に置かれる何種類かのゲーム・マーカー（ラージとスモール両方）があります。マーカーの右側に R## または N## を持つマーカーは、特定のカードがイベントとしてプレイされるときにのみ登場します。

2. 2. 2. 1 一般情報マーカー [General Information Markers]

これらは、現行ターン、勝利ポイント (VP)、共和国軍士気 (RM) レベル、各陣営についての補充ポイント (RP) の数等の、一般ゲーム・データを記録するために使用されます。



2. 2. 2. 2 特殊ルール・マーカー [Special Rules Markers]

これらは、現行の共和国政府、ジブラルタル海峡 [Strait of Gibraltar] の支配陣営、反乱軍プレイヤーに弾薬欠乏の影響が継続するか等を記録するために使用されます。特殊補給源マーカーは、バダホス [Badajoz] の状態を示します (13.2.4 を参照)。



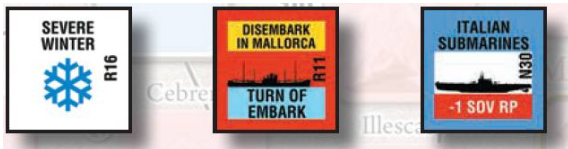
2. 2. 2. 3 VP と RM マーカー [VP and RM Markers]

これらは、プレイされたイベントと VP と/又は RM を修正するアクションをプレイヤー諸氏が忘れないために、マーカー・カード上に置かれます。もしもイベントに関連すると、最上部に一致するカード番号を持ちます (下記の「サントーニャ協定」[Pact of Santana] イベントについてのマーカー「31」のごとく)。



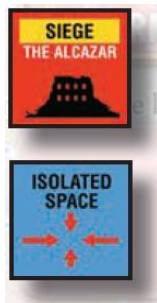
2. 2. 2. 4 備忘マーカー [Reminder Markers]

これらは、重要なイベントがプレイされるときに継続している影響を記憶する手助けです。カウンター右側に一致するカード番号 (共和国軍について R##、反乱軍について N##) を持ちます。



2. 2. 2. 5 攻囲と孤立スペース・マーカー [Siege and Isolated Space Markers]

攻囲マーカーは、戦争勃発の結果生じた重要な攻囲の位置と、攻囲下の位置が征服されるまでどれだけ近いのかをあらわす両方を示すために使用されます (16.1 を参照)。孤立スペース・マーカーは、共和国領土内にある2つの反乱軍の飛び地上で開始し、その限定的な能力の備忘です (16.2 を参照)。



2. 2. 2. 6 アクション・マーカー [Action Markers]

これらは、各アクション・ラウンド中の各プレイヤーのアクション選択を記録するために使用されます。



2. 2. 2. 7 移動/攻撃マーカー [Move/Attack Markers]

これらは、プレイヤーが移動又は戦闘のどちらかについて活性化させることを意図するスペースを示すために使用されます (8.2 を参照)。



2. 2. 2. 8 支配マーカー [Control Markers]

これらは、元々の所有者から支配が変更されたスペースを示す手助けのために使用されます。



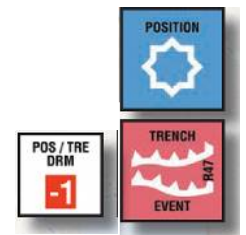
2. 2. 2. 9 補給マーカー [Supply Markers]

これらは、非補給下又はフランスやポルトガルの境界線を通過して補給されたスペース上で、ユニットが限定的な能力を持つことを示すために置かれます (13.3 と 13.4 を参照)。



2. 2. 2. 10 陣地/塹壕 (と修正) マーカー [Position/Trench (and Modifier) Markers]

これらは、マップ上の陣地と塹壕の位置を示すために使用されます (10.2 を参照)。「DRM 修正」[DRM modifier] マーカーは、配置の試み後に手助けします。陣地/塹壕マーカーは、厳密にカウンター数が制限され、一定のイベントのプレイでのみ何枚かが使用可能となります。



2. 2. 2. 11 橋頭堡マーカー [Beach Head Marker]

これは、共和国軍プレイヤーがマヨルカ [Mallorca] (8.5.4 を参照) 又はイベント「P」計画 (8.5.6 を参照) を介して沿岸スペースのどちらかに侵攻するときに使用されます。そこは、移動又は戦闘について活性化できる一時的なスペースで、全ての目的において港湾を持つ通常の平地スペースとして扱われます (特記されない限り)。



2. 2. 2. 12 ボーナス VP と RM マーカー [Bonus VP and RM Markers]

これらは、共和国軍の戦略反撃ルール (8.5.5) に従って置かれ、マップ上の特定スペースの追加 RM または VP をあらわします。



2. 2. 2. 13 退却と勝利攻撃マーカー [Retreated and Victorious Attack Markers]

退却マーカーは、そのアクション・ラウンドに撤退した戦闘ユニットを示すために使用されます (これらは、もしも同じアクション・ラウンドに攻撃された後のスペースへ退却すると撃破され得ます。11.4.6 を参照)。勝利攻撃マーカーは、戦闘の勝者 (反



乱軍＝青面、共和国軍＝赤面）を示すために使用されます。これは、共和国軍の反撃について特に有用です（8.5.5を参照）。

2. 3 戦略カード [The Strategy Cards]

各プレイヤーは、55枚の戦略カード自軍デッキを持ち、以下の3つのグループに区分されます。18枚の戦隊の戦争 [War of the Columns] カード、20枚の動員段階 [Mobilization Phase] カード、17枚の軍 [Armies] カード。各プレイヤーは、5枚の選択戦略カードも持ち（PB18.4と18.5を参照）、両プレイヤーがそれらの使用に合意する場合にのみ、何枚か又は全てを使用します。

2. 4 プレイヤー補助カード [The Player Aid Card]

2枚のプレイヤー補助カード [Player Aid Card] (PAC) があり、1枚は共和国軍プレイヤーのためで1枚は反乱軍プレイヤーのためのものです。PACには、ゲーム中に頻繁に参照する大部分の重要なチャートを含みます。主要なルールの概要とプレイのシーケンスも含みます。

2. 5 マーカー・カード [The Markers Card]

2枚のマーカー・カードがあります。1枚は、勝利ポイントと／又は共和国軍士気の変更を反映するイベント・マーカーを置くために使用します。これらのマーカーは、特定のイベントやゲームの状況に連動し、変更を記録する手助けをします。マーカー・カードの裏面は、ゲームで使用される大部分の戦闘ユニットとマーカーのリストです。

2. 6 ユニットの略称 [Unit Abbreviations]

A.C.	一軍軍団 [Army Corps]
AFR	アフリカ駐屯軍 [Army of Africa]
AST	アストゥリア [Asturian]
BAS	バスク地方 [Basque Country]
CAV	騎兵 [Cavalry]
CNT	無政府主義者 [Confederacion Nacional del Trabajo]
CTV	イタリア義勇軍団 [Corpo di Truppe Volontarie]
CV-33	イタリア CV33 軽戦車 [Italian Carro Veloce 33 light tanks]
ERC	カタルーニャ人国家主義者 [Esquerra Republicana de Catalunya]
INF	歩兵 [Infantry]
INS	叛乱 [Insurrection]
INT	国際旅団 [International Brigade]
ITA	イタリア [Italians]
MIL	民兵 [Militias]
NAT	反乱軍・国家主義者（国民戦線） [Nationalists]
NAV	ナバラからの民兵（レクテと呼ばれたカルロス派民兵） [Militias from Navarre (Carlist Militias called Requetes)]
POL	警察部隊（治安警備隊、突撃警備隊と騎銃兵） [(Civil Guard, Assault Guard and Carabineers)]
POUM	統一マルクス主義労働党 [Partido Obrero Unificado Marxista]（反スターリン主義極左）
PSUC	カタルーニャ統一社会党 [Partido Socialista Unificado de Catalunya]（カタルーニャ共産党）
PZ-1	ドイツ I 号軽戦車 [German Panzer I light tanks]
REP	共和国軍・共和主義者 [Republicans]
RPA	共和国人民軍 [Republican Popular Army]（正規部隊）
SAN	サンタンデル [Santander]
SOV	ソビエト軍 [Soviets]
T-26	ソビエト T-26 戦車 [Soviet T-26 tanks]

3. 0 シンボルと用語 [SYMBOLS AND TERMINOLOGY]

*（アスタリスク [Asterisk]）：もしもアスタリスクを持つ戦略カードがイベントとしてプレイされると（たとえ CC イベントであっても）、イベント効果の解決後にゲームから永久に除去されます。もしもオペレーション、戦略再配備、補充ポイントとしてプレイされると、ゲームから取り去られません（代わりに、デッドカード・パイルに置かれます）。

活性化 [Activated]：アクション・ラウンド中に、あるスペースが移動又は戦闘のために活性化されるときに、スペース内の全ユニットが活性化されたと見なされ、活性化マーカー（移動又は戦闘）によって指定されたアクションを実施できます。

活性プレイヤー [Active Player]：アクション・ラウンド中にアクションを行っているプレイヤーです。

隣接 [Adjacent]：もしも単一の実線、河川、橋頭堡の連結線によって連結していると、2つのスペースは隣接していると思なされます（2.1.2を参照）。

大西洋海上ゾーン [Atlantic Sea Zone]：ポンテベドラ [Pontevedra] とサン・セバスチャン [San Sebastian] を含む間の沿岸スペースです。

バレアレス諸島 [Balearic Islands]：マヨルカ [Mallorca] とメノルカ [Menorca] のスペース、マヨルカに隣接する橋頭堡スペースです。

沿岸スペース [Coastal Space]：港湾の有無にかかわらず、海上に境界を持つマップ上のスペースです。

以下は、大西洋の沿岸スペースです。：サン・セバスチャン [San Sebastian]、ビルバオ [Bilbao]、サントーニャ [Santona]、サンタンデル [Santander]、サン・ビセンテ・デ・ラ・バルケラ [San Vicente de la Barquera]、ヒホン [Gijón]、プエルト・デ・ラ・エスピナ [Pto. de la Espina]、カストロポル [Castropol]、ラ・コルーニャ [La Coruna]、ポンテベドラ [Pontevedra]。

以下は、地中海の沿岸スペースです。：ウェルバ [Huelva]、カデイス [Cadiz]、アルヘシラス [Algeciras]、マラガ [Malaga]、ベレス・マラガ [Velez-Malaga]、モトリル [Motril]、アドラ [Adra]、アルメリア [Almeria]、ガルチャ [Garrucha]、アギュラス [Aguilas]、カルタヘナ [Cartagena]、アラカント [Alicante]、ガンディア [Gandia]、バレンシア [Valencia]、カステリオン [Castellón]、ビナロス [Vinaroz]、トルトサ [Tortosa]、タラゴナ [Tarragona]、バルセロナ [Barcelona]。

コラム左 (CL) シフト／コラム右 (CR) シフト [Column Left (CL) Shift / Column Right (CR) Shift]：射撃表上で射撃を解決する前に、指定された方向へ1以上のコラムをシフトさせることです。左へのシフト (CL) は防御側に有利で、右へのシフト (CR) は攻撃側に有利です。実質の合計シフトを決定し、次にそれらを適用します。攻撃は、射撃表を外れるシフトができません。適切な最低又は最高のコラムを使用します。

戦闘カード (CC) [Combat Card]：戦闘フェイズ中のみにプレイできる特殊なタイプのイベントを持つ戦略カードです。大部分の CC は、所有しているプレイヤーがそれらを使用する戦闘に勝利するという条件で、複数のアクション・ラウンドに維持することができます。ただし、「ターン毎に1戦闘にのみ影響する」[“Only affects one Combat per Turn”] の文章を含む CC は、使用後直ちに捨て札されます。すなわち、ターン毎に複数の戦闘に効果を持ちません。アスタリスクを持つ CC も複数の戦闘に効果を持ちませんが、上記と異なり、使用後にゲームから永久に取り去られます。

戦闘値 (CF) [Combat Factor]：戦闘でユニットが損害を与える能

力尺度です。射撃表上で戦闘を解決するために使用されます。

注釈：師団規模ユニットは、戦闘ではより低いCFを持つ軍団規模ユニットよりも脆弱となり得ます。なぜならば、軍団規模ユニットは、師団規模ユニットよりも良好な射撃表上で防御又は攻勢の射撃を行うからです。

連結 [Connected]：もしも途切れない線で隣接する友軍支配下のスペースと互いにたどることができれば、2つのスペースは連結していると思なされます (2.1.2 を参照)。

(スペースの) 支配 [Control of a Space]：マップ上の各スペースは、初期には共和国軍プレイヤー (赤) 又は反乱軍プレイヤー (青) のどちらかによって支配されています。プレイヤー諸氏は、敵支配下のスペースに移動して入るか、又はもしも損耗をチェックしているときに敵支配下のスペースが非補給下であるときに、スペースの支配を獲得します (6.0 C を参照)。

サイの目修正 (DRM) [Die Roll Modifier]：サイの目を増減させる数字です。

捨て札パイル [Discard Pile]：各プレイヤーがオペレーション (OPS)、戦略再配備 (SR)、補充ポイント (RP)、イベント (アスタリスクなし) としてプレイしたか、又はターン開始時に手札から捨て札した自軍カードを置く、戦略カードのパイルです。例外は一定のCCで、これらは複数のアクション・ラウンドで維持されるかもしれませんが。捨て札パイルは、決して他方のプレイヤーによって調査できません (最上部のカードのみが見えます)。

引きパイル [Draw Pile]：ターン開始時に、各プレイヤーがカードを持ってくる戦略カードのパイルです。

イベント名称 [Event Name]：各戦略カードのタイトル又は名称です。もしもカードがイベントとしてプレイされると、カードのテキストで述べられた効果が適用されます。下線付のイベント名称は、そのイベントが同じプレイヤーの他のイベントについての前提要件であることを示します。下線付のカード番号は、そのイベントが敵プレイヤーの他のイベントの前提要件であることを示します。

友軍補給源 [Friendly Supply Source]：反乱軍の補給源 (青いシンボル) は反乱軍陣営について友軍で、共和国軍の補給源 (赤いシンボル) は共和国軍陣営について友軍です。プレイヤーは、自身の友軍補給源のみを使用でき、しかもそのスペースが敵の支配下でない場合のみです。補給線は、友軍の補給源で終了しなければなりません。マドリード [Madrid] は、どちらのプレイヤーについても補給源でないことに注意してください。バダホス [Badajoz] は、特殊な共和国軍の補給源です (13.2.4 を参照)。

補給シンボル



孤立スペース [Isolated Space]：ゲーム開始に、共和国軍スペースによって完全に包囲された反乱軍スペースです (16.2 を参照)。孤立スペースには、以下の2つがあります。：オビエド [Oviedo] とグラナダ [Granada] です。



損失値 (LF) [Loss Factor]：損害に耐えるユニットの能力です。戦闘で損傷を与えるためには、相手側はユニットの LF 以上の損失ナンバーを獲得しなければなりません。

損失ナンバー [Loss Number]：戦闘中の射撃表からの結果です。各陣営は、相手側ユニットが受ける損失ナンバーを判定するためにサイを振ります。

主要都市 [Main City]：スペース中央の絵に赤い大文字名称を持つスペースは主要都市で、左に金の星も持ちます。これらのスペースの支配は、勝利ポイント (VPs)、共和国軍の士気 (RM)、補充ポイント (RPs) に影響します。マップ上には、以下の6つの主要都市があります。：



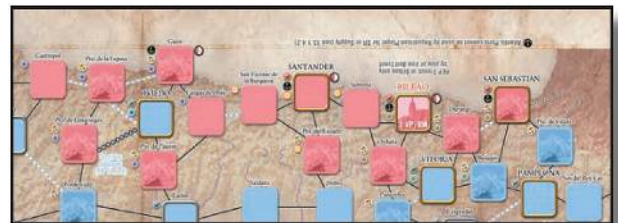
バルセロナ [Barcelona]、ビルバオ [Bilbao]、マドリード [Madrid]、セビリヤ [Sevilla]、バレンシア [Valencia]、サラゴサ [Zaragoza] です。セビリヤとサラゴサを除く全ては、共和国軍支配下でゲームを開始します。

地中海海上ゾーン [Mediterranean Sea Zone]：ウエルバ [Huelva] とバルセロナ [Barcelona] (含む) の間、バレアレス諸島 [Balearic Islands] を含む沿岸スペースです。

注釈：ウエルバ [Huelva]、カディス [Cadiz]、アルヘシラス [Algeciras] は、位置的には大西洋沿岸スペースですが、ゲームの全ての目的についてこのゾーンに含まれます。

移動値 (MF) [Movement Factor]：アクション・ラウンド中にユニットが移動のために活性化されるときに移動できる、スペースの最大数です。

北部戦線 [Northern Front]：ゲーム開始時に共和国軍プレイヤーによって支配された、大西洋沿岸近郊のスペースです。主な共和国ゾーンと分離して開始し、アストゥリアス [Asturias]、サンタンデル [Santander]、バスク地方領土 [Basque Country regions] を含みます。



北部ゾーン [Northern Zone]：ゲーム開始時に反乱軍プレイヤーによって支配された ラ・コルーニャ [La Coruna]、バリアドリッド [Valladolid]、サラゴサ [Zaragoza] に連結するスペースです。反乱軍の南部ゾーンと分離して開始し、南部ゾーンと繋がるまで弾薬欠乏ルールを被ります (17.1 を参照)。

平地スペース [Open Space]：陣地又は塹壕を持たず、主要都市又は山岳でもないスペース。

オペレーション・ポイント (OPS) [Operations Points] : OPS のためにカードをプレイするとき、プレイヤーが移動と／又は戦闘のために活性化できるスペースの数です。

非補給下 (OOS) [Out of Supply] : ユニットは、友軍補給源へ補給線をたどれないときに OOS です。OOS ユニットは厳しく制限され、損耗フェイズ中にいまだ OOS であると永久に除去されます。もしも損耗フェイズ中に OOS であると、スペースは支配を変更します。



県都 [Province Capital] : 銀色の境界線スペースの隣に銀色の星を持つスペースです。プレイヤーがこれらのスペースの支配を獲得するときには、共和国軍士気表に従って共和国軍の士気が調整されます (共和国軍/反乱軍の占領について、通常は+1/-1 RM)。



地方ユニット [Regional Units] : 北部戦線の3つの地方 (アストゥリアス、サンタンデル、バスク地方) の1つに属す共和国軍の師団規模又は軍団規模のユニットです。



注釈: カタルーニャ人ユニットは、地方ユニットと見なされません。

補充ポイント (RPs) [Replacement Points] : これらは、マップ上の減少戦力ユニットを完全戦力に戻すか、除去ユニットを再建するために使用されます。

補充ポイント (RP) 値 [Replacement Point (RP) Value] : プレイヤーが補充ポイントのためにカードをプレイするときに記録する RPs の数です。

共和国軍の士気 (RM) [Republican Morale] : RM は、共和国陣営の勝利への信念と戦争継続の総合意欲を反映します。



攻囲 [Siege] : 各攻囲は、ゲームの開始時に共和国領域内で包囲された反乱軍抵抗勢力をあらわします。以下の3つの攻囲があります。:

トレドのアルカサル (石造城塞) [Alcazar of Toledo] (トレド [Toledo] 内)、サンタ・マリア・デ・ラ・カベサ修道院 [Santa Maria de la Cabeza Sanctuary]、プエルト・デ・バルレレピソ [Pto. De Valderrepiso] 内)、シマンカス要塞 [Simancas Quarter] (ヒボン [Gijón] 内)です。



戦略再配備 (SR) [Strategic Redeployment] : 陸上又は海上による、あるいは予備ボックスからマップへの (逆もまた同様)、ユニットの長距離移動です。軍団規模ユニットは移動するために3SR ポイントかかり、師団規模ユニットは1SR ポイントかかります。

SR 値 [SR Value] : プレイヤーが戦略再配備のためにカードをプレイするときに使用できる SR ポイントの数です。

補給線 [Supply Line] : ユニットから友軍補給源まで導かれる、友軍

支配下スペースの連続する繋がりです。補給線は、友軍支配下の港湾を介して、単一の海上ゾーンを越えてたどることができます。

勝利ポイント (VP) [Victory Points] : 勝利ポイントは、ゲームの勝利を判定する物差しです。VP は、重要都市/町の占領、様々なイベント、その他の (一般に有利な) アクションによって獲得されます。これらは、反乱軍がゲームの勝利に成功する抽象的な物差しで、親反乱軍イベント又は支配の変更は、VP マーカーの増加結果となります (一方、親共和国軍イベント又は支配の変更は、VP マーカーの減少結果となります)。

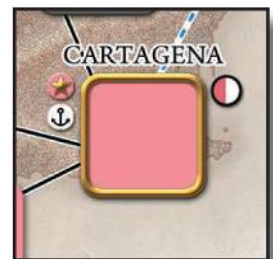


注釈: VP は、RM とは反対の方向へ動きます! すなわち、親反乱軍事象 (例えば、マドリードの占領) は、RM の減少と VP の増加を導くことになります。

VP スペース [VP Space] : 黒い大文字の名称を持ち、金色の境界線で囲われ、左に金色の星を持つスペースです。プレイヤーがこれらのスペースの1つの支配を獲得するときには、勝利ポイント表と共和国軍士気表に従って VP マーカーと RM マーカーが調整されることになります (普通は反乱軍/共和国軍の占領について+1/-1 VP と-1/+1 RM)。



注釈: 全ての VP スペースは県都でもあり、その占領について-1/+1 RM の特典もある理由です (注意-カルタヘナ [Cartagena] は県都ではありませんが、共和国軍艦隊の主要港湾としての重要性から、VP スペースとしてマークされます)。



戦争段階 [War Phase] : 各プレイヤーの引きパイルに、どの戦略カードのグループが入るのかを決定します。ゲームには、3つの段階があります。: 戦隊の戦争段階 (ターン1~5)、動員段階 (ターン6~11)、軍の戦争段階 (ターン12~18) です。

4. 0 ゲームのセットアップ [GAME SET-UP]

Crusade and Revolution には、5つのシナリオがあります。2つは、ゲーム・ターン1に開始します。: **戦隊の戦争 [War of Columns]** シナリオ (ターン1~5を扱います) と **完全戦役 [Full Campaign]** シナリオ (ターン1~18)。北部戦線の崩壊 [The Collapse of the Northern Front] シナリオ (ターン6~11) と戦争の二年間 [Two Years of War] シナリオ (ターン6~18) の両者は、ゲーム・ターン6に開始します。全てのシナリオについての初期セットアップは、プレイブックの適切なシナリオ解説に列記されます。

4. 1 マーカーのセットアップ [Marker set-Up]

4. 1. 1 各プレイヤーは、1から6まで数字が付された6枚の自軍アクション・マーカーを、自軍アクション・チャートの側に置きます。

4. 1. 2 5枚の移動／攻撃マーカーを、反乱軍プレイヤーの側に置きます。反乱軍プレイヤーは、最初のアクションを行うこととなります。

4. 1. 3 シナリオ・セットアップ・ルールに特記されていない他の全てのマーカーを、後の使用のために容易に届く所に置きます。

4. 2 ユニットのセットアップ [Unit Set-Up]

4. 2. 1 反乱軍と共和国軍プレイヤー両者の初期ユニットを、各々のシナリオ解説の初期セットアップに列記されたスペース内に置きます。

4. 2. 2 他の全てのユニットを、後の使用のために容易に届く所に置きます。

4. 3 初期戦略カード [Initial Strategy Cards]

4. 3. 1 ターン1に開始するシナリオでは、反乱軍プレイヤーは「空の架け橋 [Air Bridge]」戦略カード (N1) を手札に持ってゲームを開始し、第1ターンの第1アクション・ラウンドにイベントとしてこのカードをプレイしなければなりません。

他のシナリオでは、最初のカード・プレイに制限はありません。

4. 3. 2 ターン6に開始するシナリオでは、両プレイヤーが手札に少なくとも1枚の軍団規模ユニット増援カードを持って開始することを忘れないでください (15.1.2を参照)。

5. 0 勝利の判定 [DETERMINING VICTORY]

5. 1 ルールの概要 [General Rules]

5. 1. 1 各シナリオの最終ターン終了時に、現行の勝利ポイント (VP) 合計をシナリオの要件と比較することにより、勝利を判定します。各シナリオには、そのVP要件が列記されます (シナリオの解説を参照してください)。

5. 1. 2 VPの数は、敵の町、都市、スペースが奪取されるか、一定のイベントがプレイされるときに変更されます。VPの数に影響する全てのアクションの実際の効果は、プレイヤー補助カード上に列記されます。親反乱軍アクションはVPの数を増加させ、親共和国軍のそれは減少させます。もしもあるアクションが、プレイヤー補助カード上に、VPの数に影響すると列記されていない場合、その影響は+/-0です (すなわち効果なしです)。

5. 2 自動的勝利 [Automatic Victory]

5. 2. 1 全てのシナリオは、共和国の士気 (RM) レベルを基準にした自動的勝利条件を持ちます (16.3を参照)。自動的勝利は、各ターンの戦争状態フェイズにチェックされます。どちらかのプレイヤーが自動的勝利を達成していたら、VPの数にかかわらず、ゲームは直ちに終了します。

5. 2. 2 以下の表は、各ゲーム・ターンに各プレイヤーの自動的勝利について要求される、共和国の士気レベルを列記します。

自動的勝利									
ターン	1	2	3	4	5	6	7	8	9
共和		不可		29+	28+	28+	27+	26+	25+
反乱		不可		17-	16-	14-	12-	11-	10-
ターン	10	11	12	13	14	15	16	17	18
共和	24+	22+	20+	19+	18+	17+		不可	
反乱	9-	8-	7-	6-	5-	4-		不可	

共和国軍プレイヤーはRMが指定されたレベル以上であると自動的勝利を達成し、反乱軍プレイヤーはRMが指定されたレベル以下であると自動的勝利を達成します。いくつかのターンは、RMレベルを基準にした自動的勝利の達成が不可能です。

例1：ターン5に、共和国軍プレイヤーは29のRMを持ちます。これは表上に列記された「28+」以上となるため、共和国軍プレイヤーは自動的勝利を達成しました。

例2：ターン15の途中で、反乱軍プレイヤーはRMを4に減少させました。もしも共和国軍プレイヤーが5以上に増加させることができれば、反乱軍の要件が「4-」あるいは「4以下」であるため、ターン15の終了時に自動的勝利を達成することになります。共和国軍プレイヤーが県都を占領して5のRMでターンを終了すると仮定すると、どちらのプレイヤーも自動的勝利を達成する機会はないことになります。なぜならば、ターン16~18は自動的勝利条件が列記されないからです。

5. 2. 3 上記に加えて、戦争状態フェイズ中に全ての主要都市を支配することにより、どちらのプレイヤーも自動的勝利で勝利することができます。

5. 2. 4 反乱軍プレイヤーは、アクション・ラウンド中に「カサドのクーデター」[Casado's Coup] イベントをプレイすることにより、直ちに自動的勝利を達成することもできます。

5. 2. 5 もしも戦争状態フェイズ中に両陣営が自動的勝利についての資格を持つと、RM限度 (5.2.2) を介して自動的勝利を獲得している陣営が勝者です。

6. 0 ゲームのシークエンス [GAME SEQUENCE]

Crusade and Revolution は、一連のゲーム・ターンでプレイされ、それぞれが下記に列記された順番に実施しなければならないフェイズとセグメントに分割されます。

A. 戦略カード引きフェイズ [Draw Strategy Cards Phase]

A. 1 チェック戦争フェイズ (15.1を参照) [Check War Phase]：もしも戦争段階が変化したら、新たなカードが引きパイルに加えられ、次に新たな引きパイルを形成するため、引きパイルと捨て札パイルがシャッフルされます。

A. 2 捨て札 [Discard]：プレイヤーは、新たなカードを引く前に、所持しているいかなる戦闘カード (CC) も捨て札でできます。非CCカードは、捨て札できません。

A. 3 カード引き [Draw Cards]：各プレイヤーは、手札を満たすために自軍引きパイルからカードを引きます。手札規模は通常

7枚ですが、共和国軍の士気レベルに依存して変化します（下記を参照）。自身の手札を満たす前に、プレイヤーが自軍引きパイルから最後のカードを引くときにはいつでも、捨て札パイルをシャッフルしてカード引きを継続します。もしもプレイヤーが自身の手札を満たすために十分なカードを自軍デッキ内に持たなければ（たとえ捨て札パイルをリシャッフルした後でさえ）、使用可能な全てのカードを取り、次のターンは完全な手札未満の枚数で開始します（次の戦争段階からのカードを加えてはなりません！）。

共和国軍の士気と手札 [Republican Morale and Card hand] :

- もしも共和国軍の士気が 15 以下であると、反乱軍プレイヤーは自身の手札を 8 枚に増加させます。

- もしも共和国軍の士気が 10 以下であると、上記に加え、共和国軍プレイヤーは手札を 6 枚に減少させます。

RM レベルを基準にした手札規模の変更は、プレイヤー諸氏の開始時の手札規模のみに影響します。アクション・ラウンドの途中には、RM の変更によるカードの得失はありません。

例：あるアクション・ラウンドの途中で RM が 10 に低下します。共和国軍プレイヤーはこのときにカードを失いませんが、もしも次のターン開始時まで RM を 10 よりも増加させることができないければ手札は 6 枚となり、一方反乱軍の手札は 8 枚になります！

B. アクション・フェイズ [Action Phase]

各アクション・フェイズは、12 の同一アクション・ラウンドに分割されます。：6 つが反乱軍プレイヤーで、6 つが共和国軍プレイヤーです。各アクション・ラウンドは、活性プレイヤーが 1 ラウンドを行うことを認めます（7.1.3 を参照）。反乱軍プレイヤーは、各アクション・フェイズに最初の自軍アクションを行います。

C. 損耗フェイズ [Attrition Phase]

C. 1 6 番目の反乱軍アクション・ラウンドが完了した直後（すなわち、共和国軍プレイヤーが自身の 6 番目のアクション・ラウンドを完了してしまう前）に、反乱軍の損耗セグメントが発生します。

C. 2 6 番目の共和国軍アクション・ラウンドが完了した直後に、共和国軍の損耗セグメントが発生します。

自軍の一致する損耗セグメントに、各プレイヤーは自軍の非補給下（OOS）にある師団規模と軍団規模の全ユニットを除去します。損耗のために除去された OOS の師団規模と軍団規模のユニットは、ゲームから永久に除去されます。補給線をたどることができないスペースの支配も、変更される可能性があります（13.3.6 を参照）。

D. 戦争状態フェイズ [War Status Phase]

D. 1 勝利ポイントと共和国軍の士気表をチェックし、表の「戦争状態フェイズ中」の下に要求される変更を行います。

D. 2 どちらかのプレイヤーが自動的勝利で勝っているかどうかを判定します（5.2 を参照）。

E. 補充フェイズ [Replacement Phase]

E. 1 共和国軍セグメント：共和国軍プレイヤーは、このターンの RP カードのプレイを通して総合記録欄上にマークされた RP の蓄積を消費します。消費されない RP は、失われます。

E. 2 反乱軍セグメント：反乱軍プレイヤーは、このターンの RP カードのプレイを通して総合記録欄上にマークされた RP の蓄積を消費します。消費されない RP は、失われます。

F. ターンの終了 [End of Turn]

F. 1 両プレイヤーは、任意に自軍の陣地や塹壕のマーカーを除去できます。

F. 2 もしもターン 5 であると、孤立スペース・マーカーを取り去り、OOS マーカーに置き換えます。

注釈：これは損耗セグメントの後なので、反乱軍プレイヤーは以前の孤立スペースへ補給線を確立するために次のターンを持つことになります。

F. 3 もしもターン 6 以後であると、総合記録欄上で各攻囲が抵抗できる強襲の数から 1 を減少させます（16.1 を参照）。

F. 4 もしも戦争が終了しておらず、シナリオの最終ターンに到達していなければ、ターン記録欄上のゲーム・ターン・マーカーを次のターンに前進させ、戦略カード引きフェイズ（上記 A.）で再びプレイのシークエンスを開始します。

7. 0 アクション・フェイズ [ACTION PHASE]

7. 1 ルールの概要 [General Rules]

7. 1. 1 アクション・フェイズ毎に 12 のアクション・ラウンド（反乱軍プレイヤーについて 6、共和国軍プレイヤーについて 6）があり、それらの各 1 つは活性プレイヤーが 1 つのアクションを行うことを認めます。

7. 1. 2 反乱軍プレイヤーは、常にターンの最初のアクションを実施し、その後はプレイヤー諸氏が交互にアクションを行います。

7. 1. 3 各プレイヤーは、以下の可能な 2 つのアクションの 1 つを行わなければなりません。：

- ・戦略カードを OPS、SR、RP、イベントとしてプレイする。

- ・戦略カードのプレイなしに、1 OPS で自動的なオペレーションを行う。

7. 1. 4 プレイヤーは、実施したアクションを表示するため、自軍アクション・チャート上に、このアクション・ラウンドに一致する数字付アクション・マーカーを置きます。

例：最初のゲーム・ターンのアクション・ラウンド 1 中に、反乱軍プレイヤーは戦略カードをイベントとしてプレイし、これを表示するために自軍アクション・チャート上の「イベント [Event]」の場所に自軍「1 アクション・マーカー」[1 Action Marker] を置きます。

7. 1. 5 プレイヤー諸氏は、各プレイヤーが 6 アクションを行ってしまうまで、交互にアクションの実行を継続します。

7. 1. 6 いくつかのアクション選択（SR、RP、増援イベント）は、ゲーム・ターン中にプレイできる頻度が限定されます。

8. 0 戦略カード [STRATEGY CARDS]

8. 1 ルールの概要 [General Rules]

8. 1. 1 *Crusade and Revolution* では、戦略カードがゲームの推進機関です。プレイヤー諸氏は、戦略カードのプレイを通して、移動や戦闘を含む全てのアクションを開始します。

例外：自動的オペレーション (7.1.3 を参照)。

8. 1. 2 各プレイヤーは、3つのグループに分割された自軍戦略カードのデッキを持ちます。：戦隊の戦争 [War of the Columns] カード、動員 [Mobilization] カード、軍の戦争 [War of Armies] カードです。各シナリオには、プレイヤー諸氏が開始する戦略カードが特記されます。カードのその他のグループは、ゲームの進捗に応じて各プレイヤーのデッキに加えられます (15.1 を参照)。

8. 1. 3 各戦略カードは、4つの方法の1つで使用できます。：オペレーション (OPS) のため、戦略再配備 (SR) のため、補充ポイント (RP) のため、イベントとしてです。あるカードは、プレイされるときに1つの方法のみに使用できますが、後のプレイで異なる使用方法が可能です。

例外：一定のイベントは、同じアクション・ラウンド中に同一カードの OPS 使用も認めます。

8. 1. 4 プレイヤー諸氏は、引きパイルや捨て札パイルの内容を確認することが禁じられます (後者の場合には、常に捨て札パイルの最上部を見ることができます)。プレイヤー諸氏は、引きパイル内に残っているカードの枚数をカウントでき、永久に除去されたカードを常に確認できます。

8. 2 オペレーション [Operations]

8. 2. 1 もしも戦略カードが OPS カードとしてプレイされたら、プレイヤーはカードの OPS ポイントと同数のスペースを活性化できます。

8. 2. 2 友軍ユニットによって占められたスペースのみを活性化できます。

8. 2. 3 あるスペースは移動又は戦闘のどちらかについて活性化できますが、両方ではありません。移動又は攻撃のマーカーは、そのスペース内の友軍ユニットが移動又は攻撃のどちらかを行う一致する各活性化スペース上に置かなければなりません。



8. 2. 4 全ての活性化スペースがマークされた後、活性プレイヤーは移動マーカーでマークされたスペース内の自軍ユニットを移動させることができます (10.0 を参照)。

8. 2. 5 全ての移動が完了した後、活性プレイヤーは攻撃マーカーでマークされたスペースから望む攻撃を実施できます (11.0 を参照)。

8. 3 戦略再配備 [Strategic Redeployment]

8. 3. 1 もしも戦略カードが SR カードとしてプレイされたら、プレイヤーは師団規模と／又は軍団規模のユニットを移動させるために、戦略再配備を使用できます (SR 移動の実際の手順については、12.0 を参照)。

戦略カードの例

OPS ポイント/SR 値

イベント名称
(下線は、そのプレイヤーの他のイベントの前提要件を意味する)

イベント・プレイの制限

イベントの効果

RP 値

「CC」は、このカードが戦闘カードであることを示す

「*」は、イベントとしてプレイされたら、永久に取り去られることを意味する

カードが属す戦争段階

カード番号
(下線は、左に表示されたミュンヘン協定 [MUNICH AGREEMENT] のごとく、敵プレイヤーの他のイベントの前提要件を意味する)

8. 3. 2 プレイヤーは、カードのSR 値に一致する数のSR イベントを受け取ります。

例外：ターン1と2には、カードのSR 値から1ポイントを差し引きます (17.2 を参照)。

8. 3. 3 プレイヤーは、同じターンの連続するアクション・ラウンドで、戦略カードをSR カードとしてプレイできません。

注釈：プレイヤーは、1つのターンの最終アクション・ラウンドにSR カードをプレイし、次のターンの最初のアクション・ラウンドにSR カードをプレイできます。

例：ターン2の共和国軍第3番目のアクションに、共和国軍プレイヤーは戦略カードをSR としてプレイします。共和国軍プレイヤーは、「3アクション・マーカー [“3 Action Marker”]」を自軍アクション・チャートの「SR」スペースに置きます。SR カードは同じターンの連続するアクション・ラウンドにプレイできないので、共和国軍プレイヤーは、5番目のアクション・ラウンドになるまで他のSR カードをプレイできません。

8. 4 補充ポイント (RP) [Replacement Points]

8. 4. 1 もしも戦略カードが RP カードとしてプレイされたら、プレイヤーはカード上に列記された補充ポイントの数を、総合記録欄 (GRT) 上の現行合計に加えます。



例外：枢軸軍とソビエト軍のRPは、それぞれ枢軸国の軍事援助とソビエトの軍事援助のイベントがプレイされるまで記録できません。

8. 4. 2 プレイヤーは、このアクション・ラウンド中に RP をマークする以外のアクションを実施できません。

8. 4. 3 プレイヤーは、同じターンの連続するアクション・ラウンドで、戦略カードを補充カードとしてプレイできません。

注釈：SR カードと同様に、プレイヤーは1つのターンの最終アクション・ラウンドにRP カードをプレイし、次のターンの最初のアクション・ラウンドにRP カードをプレイできます。

8. 4. 4 補充ポイントは、各ターンの補充フェイズ中に消費されます (14.0 を参照)。

8. 5 イベント [Events]

8. 5. 1 ルールの概要 [General Rules]

8. 5. 1. 1 もしも戦略カードがイベントとしてプレイされたら、カード上の指示に従わなければなりません。

8. 5. 1. 2 いくつかのイベントは、プレイできるときと／又は事前にプレイされていなければならない前提要件の制限を持ちます。前提要件イベントが以前のターン又は現行ターンの以前のアクション・ラウンドにプレイされているかどうかは問題ではありません。カードは、もしも全ての制限や要件が満たされていなければ、イベントとしてプレイできません。同じ陣営の他のイベン

トについての前提要件であるカードは、そのイベント名称が下線付です。相手側陣営の他のイベントの前提要件であるカードは、カード番号が下線付です。

例：「ミュンヘン協定」[“Munich Agreement”] イベント(カードN42)は、両プレイヤーについての前提要件イベントであるため、イベント名称とカード番号の両方が下線付です。

8. 5. 1. 3 もしもアスタリスク (*) を持つ戦略カードがイベントとしてプレイされたら、このアクション・ラウンド後にそのカードはゲームから永久に取り去られます。もしも OPS、SR、RP のカードとしてプレイされたら、ゲームから取り去られ**ません**。

例外：一定の条件下では、アスタリスクを持たない何枚かのカードは、もしも OPS、SR、RP としてプレイされるとゲームから永久に取り去られます。これらの特別なケースは、各カードの最下部に赤字で特記されています。

8. 5. 1. 4 何枚かのイベント・カードは、勝利ポイント又は共和国軍の士気修正 (正又は負) を含みます。このようなイベント・カードがプレイされるときには、列記された修正分のスペース数だけ、総合記録欄上で一致するマーカーが増減されます。

8. 5. 1. 5 そのプレイに関して、追加のルールを持つ何枚かのカードがあります。これらは、以下の項目内で詳述されます。

8. 5. 2 増援イベント [Reinforcement Events]

8. 5. 2. 1 各プレイヤーは、増援イベントのプレイを通して新たなユニット (増援) をプレイに投入できます。共和国軍プレイヤーは、ターン毎に1枚の共和国軍増援カードと1枚のソビエト軍増援カードのみをプレイできます。反乱軍プレイヤーは、ターン毎に1枚の反乱軍増援カードと1枚の枢軸軍増援カードのみをプレイできます。換言すると、ターン毎に、同じタイプの増援カードを複数枚プレイできません。

8. 5. 2. 2 プレイヤーは、もしも合法的に全ての指定された増援をマップ上に置くことができる場合にのみ、増援カードをプレイできます。

8. 5. 2. 3 師団規模ユニットの増援 [Reinforcing Division-sized Units] : 師団規模ユニットの増援は、カードのテキストに説明されたように置かれます。いくつかはマップ上に、他はプレイヤーの予備ボックスへ配置されます。マップに行くユニットは、支配下で補給下のスペース内に配置しなければなりません ([バダホス \[Badajoz\]](#) 内を除く、[13.2.4](#) を参照)。単一のカード・プレイから複数の師団規模ユニットが登場するケースでは、同じスペースに登場する必要はありません (ただし、もしも操っているプレイヤーが望むのであれば、スタッキング限度の超過なしでそうすることができます)。

8. 5. 2. 4 軍団規模ユニットの増援 [Reinforcing Corps-sized Units] : 戦争が動員段階に到達するときに、最初の軍団規模ユニット (軍軍団) が特別配備ルールを介してゲームに登場します ([15.2](#) を参照)。

増援カードのプレイを通して後に受け取られる軍団規模ユニット、並びに RP の消費を介して除去ユニット・ボックスから再建される軍団規模ユニットについては、以下の配置ルールを使用します (つまり、RP で再建された軍団規模ユニットは、増援カードで受け取られるそれと同じ配置ルールに従います) :

ルールの概要 [General Rules] :

増援の軍団規模ユニットは、いずれかの友軍補給源と／又はマド

リード [Madrid] に配置されます。スペースは、自軍支配下で補給下でなければなりません。複数の増援軍団規模ユニットが単一カードのプレイで登場する場合には、同じスペースに登場する必要はありません(ただし、もしも操っているプレイヤーが望むのであれば、スタッキング限度の超過なしでそうすることができます)。

いくつかの例外 [THERE ARE SEVERAL EXCEPTIONS] :

バダホス [Badajoz] (共和国軍プレイヤーのみ) :

・バダホスは特殊な補給源であるため、軍団規模又は師団規模のユニットは配置できません。

北部戦線 [Northern Front] (共和国軍プレイヤーのみ) :

・バスク・エウスカディ [Basque Euzkadi] 軍団規模ユニットは、ビルバオ [Bilbao] に配置しなければなりません。

・サンタンデル [Santander] 軍団規模ユニットは、サンタンデル [Santander] に配置しなければなりません。

・アストゥリア [Asturian] 軍団規模ユニットは、アストゥリアス [Asturias] (青いドット) 内の友軍支配下で補給下のスペースに配置しなければなりません。

・非地方共和国軍の軍団規模ユニットは、北部戦線内に配置できません。この制限は、北部戦線が主共和国ゾーンと連結している間には無視されます (16.4.3.1 を参照)。

CTV :

・CTV 軍団規模ユニットは、友軍支配下で補給下の港湾スペース内に配置しなければなりません。

バレアレス諸島 [Balearic Islands] (メノルカ [Menorca]、マヨルカ [Mallorca] と橋頭堡) :

・軍団規模ユニットと装甲師団規模ユニット (CV-33、PZ-1、T26) は、バレアレス諸島内のいかなるスペースにも配置できず、SR を介してこれらのスペースへ移動できません。

8. 5. 2. 5 師団規模ユニットの撤去 [Removal of Division-Sized Units] : プレイヤーが増援イベント・カードをプレイしてゲーム内に軍団規模ユニットを導入するとき毎に、ゲームから1つの師団規模ユニットを永久に除去しなければなりません (増援を配置する前か又は後に)。そのユニットは、完全又は減少状態戦力で構わず、

マップから (補給下でなければなりません) 又は予備ボックスから取り去らなければなりません。もしもこれが不可能であると、師団規模ユニットは代わりに除去ユニット・ボックスから取り去られます。取り去ることができるユニットは、以下のとおりです。:

- ・反乱軍: MIL、POL、CAV、INF、AFR ユニットの。
- ・共和国軍: 非地方 MIL (取り去ることができない POUM を除きます)、POL (ただし、北部戦線からは不可)、RPA ユニットの。
- ・他のタイプの師団規模ユニットは、このルールを満たすために取り去ることができません。

もしもプレイヤーが適切な師団規模ユニットを取り去ることができなければ、戦略カードは増援イベントとしてプレイできません。

8. 5. 3 戦闘カード (CC) [Combat Cards]

8. 5. 3. 1 CC は、戦闘中にプレイされる特殊な形態のイベント・カードで、最初に攻撃側によって次に防御側によってプレイされます。CC は、相手側のアクション・ラウンド中にプレイできる唯一のカードです (11.2.4 を参照)。

8. 5. 3. 2 もしもあるプレイヤーが1枚以上の CC をプレイしてその戦闘に勝利すると、プレイヤーはその戦闘で使用した CC の表面を向けて「存続 CC」として正面に置きます。このように存

続した CC は、同じゲーム・ターンの未来のアクション・ラウンドで他の戦闘に使用できます。CC は、たとえその DRM が適用されなくてもプレイされたものと見なされます (例えば、もしも相手側の CC 悪天候 [Bad Weather] (R37) が DRM を無効にする場合)。

例外: 「ターン毎に1戦闘のみに影響する [“Only affects one Combat per Turn”]」と述べる CC は、たとえプレイヤーが勝利しても、使用された戦闘の後に捨て札されなければなりません。アスタリスク (*) を持つ CC は、たとえプレイヤーが勝利しても、使用された戦闘の直後にゲームから永久に取り去られなければなりません。

例: オビエドでの戦闘で、反乱軍プレイヤーは「ガルシア・モラト」 [Garcia Morato] と「民兵の訓練不足」 [“Militia's Lack of Discipline”] CC イベントの両方をプレイします。戦闘の勝利にかかわらず、「民兵の訓練不足」イベントは戦闘後永久に取り去られます。

8. 5. 3. 3 プレイヤーは、勝者ではない戦闘で使用したいかなる CC も捨て札します。これは、プレイヤーの手札からプレイされたカードに影響し、以前に勝利した戦闘から保持されたそれと同様です (それらが現行の戦闘に投入されたたと仮定して)。

8. 5. 4. 3 ある CC は、捨て札されるまで、アクション・ラウンド毎に最大で一度使用できます。

例 (続き): もしも反乱軍プレイヤーがオビエドの戦闘に敗北すると、「ガルシア・モラト」 [Garcia Morato] CC は捨て札されます (*) カードではないので、永久には取り去られません)。ただし、もしも反乱軍プレイヤーが戦闘に勝利すると、続く各アクション・ラウンドに追加の1戦闘で使用するため、ターンが終了するまで、又は「ガルシア・モラト」 CC が投入された戦闘で勝利しないときまで、「ガルシア・モラト」 CC の表面を向けて正面に保持します。

8. 5. 3. 5 各ターンの終了時に、どちらかのプレイヤーの正面に表面を向けて留まる全ての CC を捨て札しなければなりません。カードをプレイヤーの捨て札パイル内に置きます。

8. 5. 3. 6 戦略カード引きフェイズ (各ターンの開始時) に、両プレイヤーは新たなカードを引く直前に手札内の何枚か又は全ての CC を捨て札する機会を持つことに注意してください。捨て札したカードを、プレイヤーの捨て札パイルに置きます。CC は、任意に捨て札できる唯一の戦略カードです。

8. 5. 4 マヨルカ島上陸 [Disembark in Mallorca] (共和国軍のイベント)

8. 5. 4. 1 共和国軍プレイヤーが「マヨルカ島上陸」 [Disembark in Mallorca] イベントをプレイするときには、矢印を介してマヨルカと連結したスペース内に橋頭堡マーカー (「マヨルカ」面を表に向けて) を置きます。このスペース (以後「橋頭堡スペース」と呼びます) は、移動や戦闘について通常のスペースとして扱われ、港湾を持つものと見なされ、マヨルカ [Mallorca] スペースに隣接 (連結) しています。共和国軍プレイヤーは、橋頭堡スペース内に2つの共和国軍 MIL ユニットの配置できます。「マヨルカ島上陸」イベントは、増援イベントのカード・プレイとは見なされません。

8. 5. 4. 2 後のアクション・ラウンドに、共和国軍プレイヤーは、もしも望むのであれば、SR を使用して橋頭堡スペースに追加のユニットを送ることができます。これらは、軍団規模ユニット又は装甲ユニットであってはなりません。

注釈: カタルーニャ 人 MIL ユニットの、たとえ他のカタルーニャ 人ユニットを含まなくても、予備ボックスから橋頭堡スペースへ送

ることができます。これは、SRを限定するルールの例外です(12.1.8を参照)。

8. 5. 4. 3 もしも橋頭堡スペースが反乱軍ユニットによって占められていたら、永久に除去されてもはやスペースと見なしません。マップから橋頭堡マーカーを取り去り、直ちにそれを除去した反乱軍ユニット(たち)をマヨルカ [Mallorca] へ移します。

8. 5. 4. 4 いったん「マヨルカ島上陸」イベントがプレイされたら、共和国軍プレイヤーはマヨルカと橋頭堡スペースの同時支配を獲得するために2ターンを持ちます。共和国軍プレイヤーは、イベントをプレイした後のそのターンの戦争状態フェイズ前にこの条件を満たさなければなりません(備忘のため、ゲーム・ターン記録欄上に「上陸ターン」["Turn of Embark"] マーカーを置きます)。例えば、もしもターン2にイベントをプレイすると、上記の条件を満たすためにターン3の終了時まで持ちます。

注釈: イベントはターン5にプレイでき、たとえゲームが動員段階に到達していたとしても、ターン6の終了まで共和国軍プレイヤーに与えられます。

8. 5. 4. 5 共和国軍部隊の撤収 [Embarking of the Republican Forces]: もしも上記の条件が指定されたターンまでに満たされなければ、橋頭堡スペース内の共和国軍ユニットは撤収して予備ボックスへ移動します。橋頭堡マーカーは取り去られ、橋頭堡スペースは永久に除去されたと見なされます。

8. 5. 4. 6 もしも共和国軍プレイヤーがマヨルカ [Mallorca] を征服していたら、やはり橋頭堡マーカーは取り去られますが、そこにいるいかなる共和国軍ユニットもマヨルカ・スペースに移動させられます。もしもスタッキング限度を超過したら、余分なユニット(共和国プレイヤーの選択)は予備ボックスへ移動します。橋頭堡スペースは、永久に除去されたと見なされます。

8. 5. 5 戦略的反撃 [Strategic Counterattacks] (共和国軍のイベント)

8. 5. 5. 1 共和国軍プレイヤーは、4枚の戦略的反撃カードを持ちます。それらの3枚(「ブルネーテ」[Brunete]、「ベルチテ」[Belchite]、「テルエル」[Teruel])は、各1ポイントだけ共和国軍の士気(RM)を上昇させる可能性を与え、4番目のカード(「エブロ川」[El Ebro])はカード上に指示された前提要件を満たす限り、追加の勝利ポイント(VP)を獲得することを認めます。ターン毎に、1枚のみの戦略的反撃イベントがプレイできます。

8. 5. 5. 2 共和国軍プレイヤーが戦略的反撃イベントをプレイするときには、カード値でOPSを実施し、カードのテキストで指示されるごとく、そのアクション・ラウンド中の全ての攻撃に+1DRMを加えます。

8. 5. 5. 3 勝者だった1つの攻撃(1つのみ)で(11.2.9を参照)、もしも共和国軍ユニットが前進したら、最初に支配したスペースは、カードに従ってRMに追加ポイントを加えるか、又はVP合計から1を差し引きます。共和国軍プレイヤーは、以下の制限を考慮の上で攻撃を選択します。:

・ブルネーテ [Brunete] とベルチテ [Belchite]: 共和国軍プレイヤーは、このラウンド中に行われて勝利したいいずれかの攻撃を選択できます(この選択は、全ての攻撃が解決された後に行われ、各戦闘の勝者を忘れないよう「勝利攻撃」["Victorious Attack"] マーカーを使用します)。

・テルエル [Teruel] とエブロ川 [El Ebro]: 共和国軍プレイヤーは、カードのテキストに指定されたごとく、地形効果が無効化された攻撃を選択しなければなりません。もしも共和国軍プレイヤーがこの攻撃に勝利できなければ、たとえ共和国軍プレイヤーが攻撃したスペースに前進できても、ボーナスRMやVPは獲得されません。

注釈: 戦闘の勝者になるためには、共和国軍プレイヤーは相手側よりも高い損失ナンバーを得なければなりません。もしも反乱軍の損失ナンバーが共和国軍の損失ナンバー以上であったら、敵側を除去してヘクス内へ前進しても「勝利」とは見なされません。

8. 5. 5. 4 選択された攻撃で共和国軍ユニットによって前進された最初のスペース内に一致するRM又はVPマーカーが置かれ、それに従ってRM又はVP値が変更されます(+1PM又は-1VP)。加えて、もしもVPスペース、県都、主要都市であると、通常の変更も適用されます。



8. 5. 5. 5 反乱軍プレイヤーは、もしもスペースを奪回すると、RM又はVPを回復します。この場合、RM又はVPマーカーはゲームから永久に除去され、そのスペースはもはや追加1RM又はVPの価値を持ちません。

8. 5. 6. P計画 [Plan P] (共和国軍のイベント)

8. 5. 6. 1 共和国軍プレイヤーが「P計画」[Plan "P"] イベントをプレイするときには、補給下の共和国軍支配下スペースから3スペース以内の反乱軍沿岸スペースの隣に橋頭堡マーカー(「P計画」[Plan P] 面で)を置きます(8.5.6.2を参照)。橋頭堡マーカーは、大西洋海上ゾーン内の沿岸スペースの隣に配置できず、もしもジブラルタル海峡が反乱軍の支配下にあるとアルヘシラス [Algeciras] (含む) から西のスペースの隣に配置できません(16.7を参照)。このスペース(以後「橋頭堡スペース」と呼びます)は、移動と戦闘について通常スペースとして扱われ、地中海港湾を持つものと見なされ、選択された沿岸スペースに隣接(連結)します。

8. 5. 6. 2 3スペースの範囲は、陸上連結を通していずれか補給下の共和国軍スペースからカウントされます。目標の反乱軍スペースをカウントしますが、元々の共和国軍スペースはカウントしません。

例: カルタヘナ [Cartagena] は共和国軍の支配下なので、共和国軍プレイヤーは橋頭堡マーカーをアギュラス [Aguilas]、ガルチャ [Garrucha]、アルメリア [Almeria] の隣に置くことができます。もしもバーサ [Baza] も共和国軍の支配下だったら、モトリル [Motril] 又はベレス・マラガ [Velez Malaga] の隣に置くことができますが、それでもマラガ [Malaga] 自体は範囲外です。

8. 5. 6. 3 共和国軍プレイヤーは、自軍予備ボックスから橋頭堡スペースへRPA師団規模ユニット(自身の選択で完全又は減少戦力)を配置します。もしも共和国軍予備ボックス内にRPA師団規模ユニットがなければ、このイベントはプレイできません。

8. 5. 6. 4 もしも反乱軍ユニットが橋頭堡スペースに進入したら、橋頭堡はゲームから取り去られてもはやスペースと見なされません(マップから橋頭堡マーカーを取り去ります)。直ちにそれを除去した反乱軍ユニットを橋頭堡マーカーに連結するスペースに移します。もしもこの結果、スタッキング限度を超過すると、超過した反乱軍ユニットを予備ボックスへ移します(この直後の配置を介して進入しているユニットから取り去ります)。

8.5.6.5 「マヨルカ島上陸」 [Disembark in Mallorca] イベントとは異なり、この場合には橋頭堡スペースに連結したスペースを征服する時間制限はありません。

9.0 スタッキング [STACKING]

9.1 ルールの概要 [General Rules]

9.1.1 タイプや規模にかかわらず、1スペース内に最大3戦闘ユニットがスタックできます。

例：あるスペースは3個の師団規模ユニット、3個の軍団規模ユニット、合計3ユニットの師団規模ユニットと軍団規模ユニットの組合せを保持できます。

9.1.2 スタッキング限度は、移動中と戦略再配備中を除き、常時有効です。つまり、ユニットはスタッキング限度を超過して移動やSRでスペースを通過できますが、その限度を破る形でアクション・ラウンドを終了できません。

9.1.3 相手側陣営同士のユニットは、決して一緒にスタックできません。

9.1.4 もしもスタッキング限度を超過すると、相手側プレイヤーは3のスタッキング限度に到達するまで、そのスペース内のユニットを除去します。もしもスペースがOOSか、又はユニットが戦闘で退却を強制されるときに合法的な退却が実行できない状況下であると(11.4を参照)、ユニットは代わりに永久に除去されます。

10.0 移動 [MOVEMENT]

10.1 ルールの概要 [General Rules]

10.1.1 戦闘ユニットは、オペレーション中にそのスペースが移動のために活性化されるときに移動できます。他の移動を開始する前に、1スタックの移動を完了しなければなりません。この場合の「スタック」とは、一緒に移動している1つ以上のユニットです。

10.1.2 移動マーカーでマークされたスペース内の全ユニットを移動させる必要はなく、活性化スペース内のいくつかが移動し、他は留まることができます。事実上、移動のためにスペースを活性化させ、そのスペースからユニットを移動しないことを望めません(陣地と塹壕の構築-10.2を参照)。

10.1.3 ユニットの移動値は、ユニットが移動のために活性化されたとき、新たなスペースに進入するために消費できる移動ポイントの数です。地形タイプにかかわらず、全てのスペースは進入するために1移動ポイントがかかります。

10.1.4 移動は、実線の連結を介して、1つのスペースから隣接するスペースへと行われます。スペースは、スキップすることができません。

例外：「マヨルカ島上陸」[Disembark in Mallorca] イベントのプレイ後、マヨルカ島スペースと矢印で連結する橋頭堡スペースは、マップ上に橋頭堡マーカーがある限り、実線連結と見なされます。

10.1.5 点線は、フランスとポルトガルの国境連結を示し、移動のために使用できません。

10.1.6 ユニットは、単一のアクション・ラウンドに、決してその移動値を超えて移動できません。

例外：この限度は、ユニット移動の特殊タイプである戦略再配備(SR)に影響を持ちません(12.0を参照)。

10.1.7 ユニットは、決して敵戦闘ユニットを含んでいるスペースに進入できません。

10.1.8 ユニットは、橋頭堡マーカーが橋頭堡スペース内にない限り、橋頭堡とマヨルカ[Mallorca]スペース間を移動できません(8.5.4を参照)。

10.1.9 プレイヤー諸氏は、自軍ユニットが進入又は通過するカラの各スペースの支配を直ちに獲得します。



10.1.10 未使用の移動ポイントは、未来のアクション・ラウンドのために蓄積できず、他のユニットへ譲渡できません。

注釈：次の2つのルールは、**重要**なので忘れないでください。

10.1.11 ユニットは、攻撃マーカーを含んでいるスペースを移動で通過できますが、その中で移動を終了できません。

10.1.12 ユニットは、そのアクション・ラウンド開始時に敵支配下スペースだった、最大で2つのみのスペースに進入又は通過できます。ユニットは、同じ敵スペースを複数回通過できますが、移動で通過できる敵支配下スペースの合計数は、2を超えることができません(次頁の例を参照)。

10.2 陣地と塹壕 [Positions and Trenches]

陣地 [Positions] :

10.2.1 もしもあるスペースが移動のために活性化されると、活性化スペース内の1つ(のみ)師団規模又は軍団規模のユニットは、移動の代わりに陣地の構築を試みることができます。スペース内の他のユニットは、望むのであれば自由に移動できます。



10.2.2 全てのユニットが移動を行った後、活性プレイヤーは陣地の構築についてチェックします。

・軍団規模のユニットは、自動的に陣地を構築します。そのスペース内に陣地マーカーを置きます。

・もしも師団規模であると、ユニットは陣地の構築を試み、活性化プレイヤーはそのような各スペースについて陣地構築のサイ振り(1D6)を行います。もしも修正後のサイの目が1、2、3であると、そのスペース内に陣地を置きます。

もしも師団規模のユニットが陣地構築のサイ振りに失敗すると、次の陣地構築の試みが-1DRMを獲得することを表示するため、そのスペース上に「-1DRM修正」[“-1DRM Modifier”]マーカーを置きます。もしも続く試みに再度失敗すると、修正は-2に増加します(マーカーを裏返します)。もしもアクション・ラウンドの終了

時に、そのスペースを友軍ユニットがカラにするか、又はスペース内に陣地を置くことに成功すると、「DRM 修正」マークを取り去ります。陣地構築のサイ振りは、決して-2DRM を超えて修正され得ません。

例：反乱軍プレイヤーは、陣地構築のサイ振りを試みるため、たとえそこが現在孤立スペース（16.2 を参照）であってもグラナダ [Granada] の活性化を望みます。移動のために活性化できるので、これは認められます。反乱軍プレイヤーは、スペースを活性化させ、他の全ての移動を行います。次いで、陣地についてサイを振り、「4」の目で失敗です。グラダナ [Granada] に「-1 DRM 修正」[“-1DRM Modifier”] マーカーが置かれ、次のときに反乱軍プレイヤーがグラナダを活性化させ、もしも陣地構築を試みるためのサイ振りを望むと、1〜4 で成功します（そして、もしも「5」又は「6」の目を振ると、「-1 DRM 修正」は「-2 DRM 修正」になります）。

塹壕 [Trenches] :

10. 2. 3 もしもすでに陣地マーカースを含んでいるスペースが移動のために活性化されると、活性化スペース内の1つ（のみ）の軍団規模ユニットは、移動の代わりに塹壕の構築を試みることができます。師団規模のユニットは、塹壕の構築を試みることができません。陣地の構築と同様に、

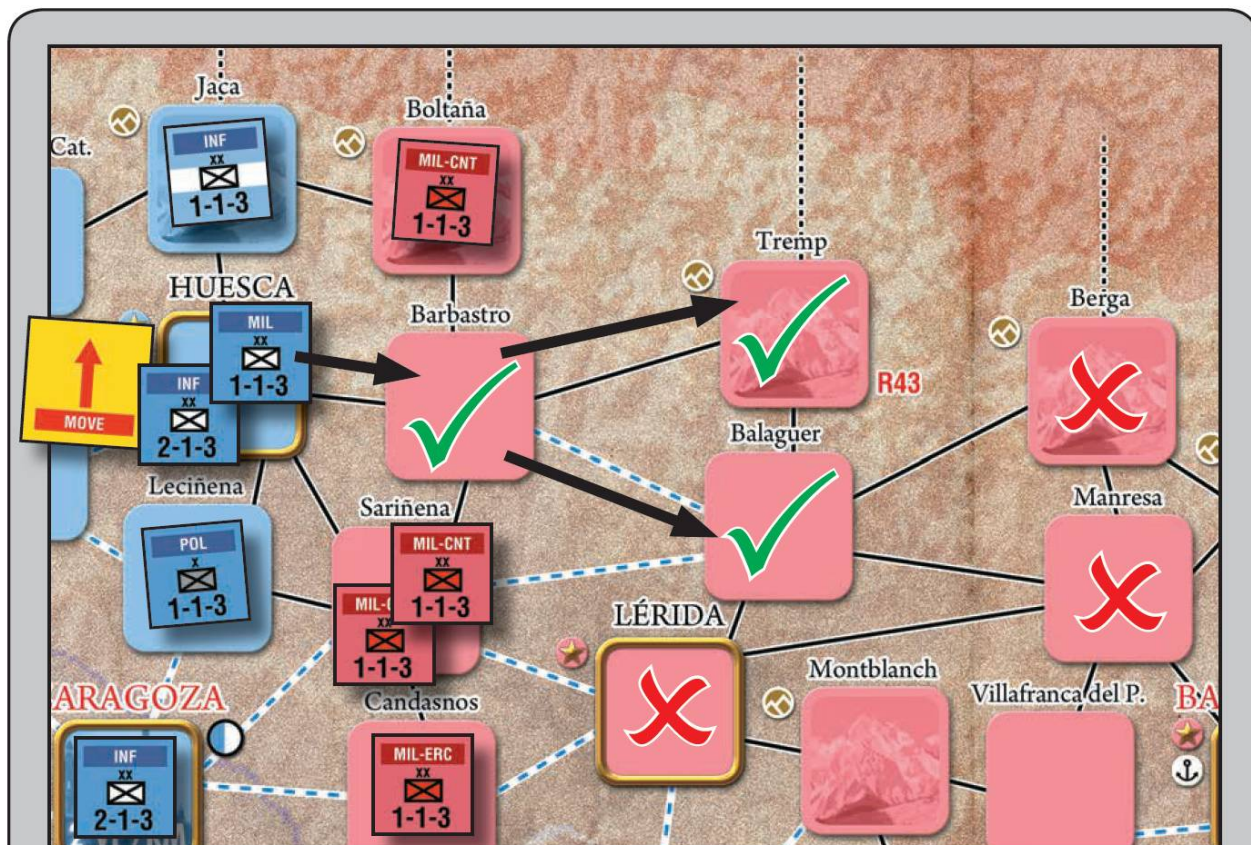


スペース内の他のユニットは、望むのであれば自由に移動できます。

例外：共和国軍ユニットは、ビルバオ [BILBAO] のスペース内で塹壕構築の試みができません。「鉄環」[Iron Belt] イベントは、ビルバオに共和国軍の塹壕マーカースを置く唯一の方法です。ただし、反乱軍プレイヤーが「鉄環の計画書」[Plans of Iron Belt] イベントをプレイした後は、共和国軍はゲームの残りについてビルバオ内に陣地又は塹壕のどちらも構築できません。

10. 2. 4 全てのユニットが移動を行った後に、活性プレイヤーは塹壕構築のサイ振りを試みている各スペースについて、サイを1つ振ります。もしも修正後のサイの目が1、2、3であると、そのスペース内の陣地マーカースを塹壕マーカースに置き換えます（マーカースを裏返します）。

もしも軍団規模のユニットが塹壕構築のサイ振りに失敗すると、次の塹壕構築の試みが-1 DRM を獲得することを表示するため、「-1 DRM 修正」[“-1DRM Modifier”] マーカーを置きます。もしもこの次の試みに再度失敗すると、修正は-2に増加します（マーカースを裏返します）。もしも、アクション・ラウンド終了時に、スペースを友軍ユニットがカラにしているか、又はスペース内に塹壕を置くことに成功していたら、「DRM 修正」マークを取り去ります。塹壕構築のサイ振りは、決して-2DRM を超えて修正され得ません。



ルールの例 10.1.2：移動のために活性化された2つの各反乱軍ユニットは、3の移動値を持ちます。ただし、これらは、アクション・ラウンドを敵支配下スペースとして開始する、最大2スペースを通過して移動できますが、同じスペースを複数回通過できます（例えば、あるユニットは、トレンプ [Trenc] まで2ヘクス前進し、次にバルバastro [Barbastro] へ戻ることができます。1つのユニットが移動した後でさえ、アクション・ラウンド開始時に敵支配下だったスペースを考慮しなければなりません。つまり、ユニットの1つがバラゲ [Balaguer] へ移動し、通過することで敵スペースの支配を獲得しても、他のユニットはバラゲ [Balaguer] を越えて移動できないことになります。なぜならば、これはアクション・ラウンド開始時に敵支配下だった2つのスペースを越えて移動していると見なされるからです。

注釈：師団規模のユニットは、もしも軍団規模のユニットがスペースを離れると、失敗した塹壕構築サイ振りの1/2DRMを「維持」できます。それ自体が塹壕化を完了できるわけではありません。

10.2.5 あるスペースは、最大で1つの陣地又は塹壕を含むことができます（各1つではありません）。

10.2.6 陣地と塹壕は、たとえスペースがカラであっても、友軍スペース内に留まります。

10.2.7 もしも戦闘ユニットが敵の陣地又は塹壕を含んでいるスペースに進入するか、又は OOS であることでスペースの支配が変更されると、その陣地又は塹壕マーカーは取り去られて、未来の配置を可能とするために所有者に戻されます。

10.2.8 地形効果チャート上に列記されるごとく、スペース内の全ユニットが陣地と塹壕の戦闘特典を受けます。：攻撃側に1コラム左シフト、そして（塹壕については）防御しているユニットに1コラム右シフトです。塹壕内のユニットは、退却結果を無効にする選択肢も持ちます（11.4.3を参照）。

10.2.9 使用可能な陣地と塹壕マーカーの数は、用意されたカウンターに制限されます。共和国軍プレイヤーは12枚のマーカーを持ち、反乱軍は8枚です。各マーカーが一方の面に陣地と他方の面に塹壕を持つことに注意してください。

例外：マドリード [Madrid]（2枚）、ビルバオ [Bilbao]、「要塞化」[Fortifications] イベント（3枚）についての6枚の追加共和国軍塹壕マーカーがあります。いったんマップから取り去られたら、これらの追加塹壕マーカーは再使用できません。

10.2.10 各ターンのターン・フェイズ終了時に、プレイヤー諸氏は、望むのであれば、任意にマップからいかなる友軍陣地と／又は塹壕マーカーも取り去ることができます。



11.0 戦闘 [COMBAT]

11.1 ルールの概要 [General Rules]

11.1.1 攻撃マーカーを持つ活性化スペース内の戦闘ユニットのみが、戦闘を開始できます（8.2.3を参照）。戦闘は任意で、活性化スペース内の全ユニットが攻撃する必要はありません。プレイヤーは、活性化スペースから攻撃しないことすら決断できます。

11.1.2 活性プレイヤーは攻撃側で、非活性プレイヤーが防御側です。

11.1.3 各戦闘には、1防御スペースのみを含みます。攻撃のために活性化された、いかなる数のユニットも戦闘に参加できますが、攻撃している全ユニットが防御側に隣接する（すなわち、実線によって連結することです。橋頭堡スペースの隣接については10.1.4を参照してください）スペース内にいなければなりません。防御スペース内の全ユニットは、戦闘に参加しなければなりません。

11.1.4 単一のスペース内で活性化したユニットは、同じ戦闘に参加する必要はなく、異なる隣接スペースを攻撃できます。

11.1.5 各ユニットは、アクション・ラウンド毎に1つの戦闘のみに参加できます。ユニットの戦闘値 (CF) は、複数の戦闘

間で分割できません。あるスペースは、各戦闘ラウンドに一度のみ攻撃され得ます。

11.1.6 0のCFを持つ戦闘ユニットは、それ自体又は他のユニットと共に攻撃できます。もしも他のユニットと共に攻撃すると、戦闘の戦闘戦力に何も加えませんが、損失を吸収することはできます。

11.1.7 戦闘に参加しているユニットのみが、損失を受けるか又は前進できます（11.5を参照）。もしも戦闘のために活性化されたスペース内に参加していないユニットがあると、それらは損失を受けたり前進したりできません。

例：共和国軍プレイヤーは、軍団規模のユニットと師団規模のユニットをそれぞれ1つマドリード [Madrid] に持ちます。反乱軍プレイヤーは、マドリードに隣接するイジェスカス [Ilescas] に単一のINF師団規模ユニットを持ちます。マドリードが戦闘のために活性化されたと仮定すると、共和国軍プレイヤーは軍団規模のユニットのみで攻撃することを選択できます。この方法で、師団規模のユニットを損失から防護できますが、もしもイジェスカス内のINFが除去されるか退却を強制されても、師団規模ユニットは前進できません。

11.2 戦闘解決 [Combat Resolution]

11.2.1 各戦闘は、以下の手順を使用して解決されます（シーケンスの順番に）：

1. 戦闘の指定
2. 戦闘戦力の決定
3. 戦闘カードのプレイ
4. DRMの決定
5. 射撃コラムの決定
6. 結果の決定
7. 損失の適用
8. 戦闘勝者の決定
9. 防御側の退却
10. 攻撃側の前進

11.2.2 戦闘の指定 [Designate the Combat]：活性プレイヤーは、攻撃されているスペースと、そのスペースを攻撃している全隣接ユニットを指定します。ユニットは、このアクション・ラウンドの戦闘のために活性化されている場合にのみ攻撃できることを忘れないでください。

11.2.3 戦闘戦力の決定 [Determine Combat Strengths]：各プレイヤーは、自軍の戦闘戦力を決定するため、戦闘に参加している自軍ユニットの戦闘値 (CF) を合計します。このステップは、同時に実施されます。

11.2.4 戦闘カード (CC) のプレイ [Play Combat Cards]：攻撃側は、この戦闘で条件を満たす、いかなる枚数のCCもプレイできます。攻撃側は（もしもあれば）、すでに自身の正面に表を向いているCCを使用するのかどうかとも宣言します。このようなCCは、もしもこの戦闘で条件を満たし、このアクション・ラウンド中の前の戦闘で使用されていなければ使用できます。攻撃側がCCを指定した後に、防御側は攻撃側と同様の手順を使用してCCを選択してプレイする機会を持ちます。

11.2.5 サイの目修正 (DRM) の決定 [Determine Die Roll Modifiers]：両プレイヤーは、この戦闘についての最終DRMを決定するため、プレイされた全てのCCを調べます。ターン1の共和国

軍 MIL ユニットの攻撃 (17.5 を参照)、一定スペースに対する装甲 (16.6 を参照)、冬季ターンの対山岳スペース (16.5 を参照) も DRM が発生します。

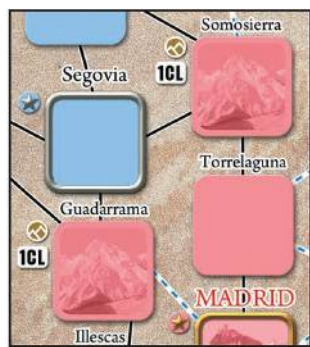
1 1. 2. 6 射撃コラムの決定 [Determine Fire Column] : 各プレイヤーは、どの射撃表を使用するかを決定します。もしもプレイヤーのユニットに1つ以上の軍団規模ユニットを含むと、そのプレイヤーは軍団規模ユニット射撃表で射撃し、さもなければプレイヤーは師団規模ユニット射撃表を使用します。各プレイヤーは、適切な射撃表上で自軍戦闘戦力を探し、もしも必要であれば、防御スペースの地形やプレイされた CC に依存して、いくつかのコラムをシフトさせます。全てのコラム・シフトは累加しますが、射撃コラムは表の外へはみ出すことができません。最右端を上回る又は最左端を下回るコラム・シフトは、無視されます。このステップは同時に実施され、適用する前に実質コラム・シフトを決定します。

例 1 : 反乱軍プレイヤーは、3つの 2-1-3 師団 INF ユニットの、減少戦力の共和国軍 2-3-3 軍団規模ユニットを攻撃しています。反乱軍プレイヤーは、師団規模ユニット表の「6」のコラムでサイを振り、共和国軍プレイヤーは軍団規模ユニット表の「2」のコラムでサイを振ることになります。

例 2 : もしも反乱軍プレイヤーが、攻撃している単一の 2-2-3 減少戦力軍団規模ユニットを持っていたら (3つの INF ユニットの1つの代わりに)、たとえこのユニットが2戦闘戦力のみを加えるのであっても、反乱軍プレイヤーに軍団規模ユニット表の「6~8」コラムでサイを振ることを認め、結果的には師団規模ユニット表でサイを振らなければならない前例よりも、平均して損失ナンバーが2高くなります！

マドリッド山脈 [Sierra of Madrid] :

マドリッドの山脈 (Sierra) (ソモシエラ [Somosierra] とグアダラマ [Guadarrama] をあらわしている2つのスペースでは、これらのスペースの内部へ又はこれから外部への攻撃は、他のいかなる地形効果にも加えて、1コラム・シフト左の罰則が生じます。これらのスペースは、この罰則を忘れないよう、「1 CL」とマークされます。



例 : セゴビア [Segovia] からソモシエラ [Somosierra] への攻撃は、2コラム左へシフトされます (山岳のために1とマドリッド山脈のために1)。ソモシエラからアランダ・デ・ドウエロ [Aranda de Duero] への攻撃は、2コラム左へシフトされます (河川についての1とマドリッド山脈についての1罰則)。

1 1. 2. 7 結果の決定 [Determine Results] : 各プレイヤーはサイを1つ振り、適用可能な DRM によって修正し、相手側に与える結果を決定するために自軍射撃表で交差照合します。この結果は、損失ナンバーです。1つのサイ振りは、決して1未満又は6を超えず、修正後の1未満は1で6を超える場合には6として扱います。このステップは、同時に実施されます。

1 1. 2. 8 損失の実行 [Take Losses] : 各プレイヤーは、ここで相手側の結果によって要求された戦闘損失を適用します (11.3 を参照)。防御側は、攻撃側の前に損失を割り当てなければなりません。が、損失は防御側がサイを振るときに達成された損失ナンバーに影

響しません。

注釈 : 望むのであれば、これは同時に行うことができます。

1 1. 2. 9 戦闘勝者の決定 [Determine Combat Winner] : 相手側により高い損失ナンバーを与えたプレイヤーが戦闘に勝利します。彼は、プレイされた、ターン毎に単一使用でないか又はアスタリスクなしの CC を、テーブル上の自身の前に維持することを認められます (8.5.3 を参照)。他方のプレイヤーは、指定した全ての CC を捨て札します。もしも両者の損失ナンバーが同じであると、両プレイヤーが敗北したものと思われ、両者がその戦闘のために指定した全ての CC を捨て札しなければなりません。

例 1 : 反乱軍プレイヤーは、防御している共和国軍スタックに「3」の損失ナンバーを与えます。共和国軍プレイヤーは、「1」の損失ナンバーを与えます。反乱軍プレイヤーは戦闘での勝利プレイヤーで、指定された複数回使用 CC を維持できます。共和国軍プレイヤーは、指定したいかなる CC も捨て札する必要があります。

例 2 : 共和国軍プレイヤーは、単一の師団規模ユニットを攻撃し、「2」損失ナンバーを達成してこれを除去します。ただし、反乱軍プレイヤーも「2」損失ナンバーを達成します。たとえ反乱軍プレイヤーのユニットが完全に除去されても、両者の損失ナンバーが同じだったので、両プレイヤーが戦闘に敗北したものと思われます。

例 3 : 反乱軍プレイヤーは、減少戦力の師団規模ユニットに対して「2」の損失ナンバーを達成します。共和国軍プレイヤーは、「1」の損失ナンバーを達成します。共和国軍プレイヤーは、1ステップ損失のみを吸収でき、反乱軍プレイヤーはそれでも戦闘で勝利します。なぜならば、反乱軍プレイヤーの損失ナンバー (2) が共和国軍の損失ナンバー (1) よりも大きいからです。

1 1. 2. 10 防御側の退却 [Defender retreat] : もしも攻撃側が勝利して、少なくとも1つの攻撃ユニットが生き残っていると、生き残っている全ての防御ユニットは退却しなければなりません (11.4 を参照)。防御側は、追加のステップ損失を行うことにより、退却を無効にする選択枝を持つかもしれませんが (11.4.3 を参照)。攻撃側は、決して戦闘の結果として退却しません。

1 1. 2. 11 攻撃側の前進 [Attacker Advance] : もしも防御側が退却するか又は完全に除去されたら、攻撃側は戦闘に参加して留まっているユニットで前進する選択枝を持ちます (11.5 を参照)。防御側は、決して戦闘後前進ができません。

1 1. 3 損失の適用 [Taking Losses]

1 1. 3. 1 射撃表上で各プレイヤーによって獲得された結果は、相手側が被らなければならない損失ナンバーです。

1 1. 3. 2 損失は、戦闘ユニットの減少又は除去によって行われます。ユニットから取り去られる各ステップは、そのユニットの損失値 (LF) と同数の損失を満たします。1ステップを失う完全戦力ユニットは、減少面に裏返されます。ステップを失う減少戦力ユニットは、除去されて所有しているプレイヤーそれぞれの除去ユニット・ボックスへ移されます。

重要 : 除去された軍団規模ユニットは、直ちに予備ボックスからの師団規模ユニットに置き換えられます (11.3.5 を参照)。

1 1. 3. 3 戦闘で除去された非補給下 (OOS) ユニットの (師団規模又は軍団規模) は、ゲームから永久に除去され、補充ポイントで再建できません (13.3 を参照)。戦闘で除去された OOS の軍団

規模ユニットは、それでも予備ボックスからの師団規模ユニットに置き換えられます (11.3.5 を参照)。

1 1. 3. 4 各プレイヤーは、可能な限り自身の損失ナンバーを超えることなしに、損失ナンバーを満たさなければなりません。プレイヤーは、もしも正確な損失ナンバーを受けることが可能であると、要求未満の損失を受けることができませんが、正確な損失ナンバーを受けることができればより少ない損失を受けて終了できます (これには、ユニットが除去されたときに、軍団規模ユニットを師団規模ユニットへ置き換えることを含みます)。プレイヤーは、決して損失ナンバーを超える損失を受けられません。

重要：この要件は、アフリカ駐屯軍 (17.6.5 を参照) 又は装甲ユニット (16.6.2 を参照) を使用することによる「最初の損失」の要件に優先します。

例 1：完全戦力の反乱軍軍団規模ユニット (3 の損失値 (LF)) と減少戦力の反乱軍軍団規模ユニット (LF3) が「5」損失ナンバーを被ります。プレイヤーは、減少戦力の陸軍軍団を除去して師団規模ユニット (LF1-5 損失ナンバーの 3 まで使用します) に置き換えなければなりません。師団規模ユニットは、次に 2 ステップ損失して除去されます。5 損失の最後の 2 まで使用します。完全戦力の陸軍軍団 (LF3) は、完全戦力で留まります。反乱軍プレイヤーは、完全戦力の陸軍軍団 (LF3) と減少戦力の陸軍軍団 (LF3) からステップ損失を受けることができませんでした。なぜならば、これは損失ナンバー (5) を超えてしまうからです。

例 2：両方の軍団規模ユニットが完全戦力だったとすると、反乱軍プレイヤーは 1 つを減少させて (5 損失ナンバーの 3 まで使用して)、それが損失の全てとなります (減少又は完全戦力の軍団規模ユニットのどちらかを減少させるには、追加の 3 損失ナンバーを要求されるからです)。

1 1. 3. 5 戦闘で除去された減少戦力の軍団規模ユニットは、直ちにその現在のスペース内で、予備ボックスからの完全戦力の師団規模ユニット (もしもそのような師団規模ユニットが使用可能であれば) に置き換えられます。もしも完全戦力の師団規模ユニットが予備ボックス内になければ、予備ボックスからの減少戦力の師団規模ユニットに置き換えられます。

重要：もしも予備ボックス内に使用可能な師団規模ユニットがなければ、軍団規模ユニットはゲームから永久に除去され、補充ポイントを通して再建できません。

1 1. 3. 5. 1 もしもプレイヤーが予備ボックス内に軍団規模ユニットと置き換えるための師団規模ユニットを持たなくても、あたかもそれがあったかのごとく自軍の損失を計算しなければなりません。これには、可能な限り損失ナンバーを満たすことを必要とし、軍団規模ユニットが永久除去される可能性があります (下の例を参照)。どんなことがあっても、プレイヤーは存在しないユニットにそれらを割り振ることで損失を回避できません。

例：プレイヤーは、軍団規模ユニットと代替可能な師団規模ユニットを予備ボックス内に持ちません。もしも自軍スペースの 1 つで、完全戦力の軍団ユニット (LF3) と減少戦力の軍団規模ユニット (LF3) が 4 又は 5 の損失ナンバー結果を被ると、あたかも 4 番目と／又は 5 番目の損失を吸収するために予備ボックス内に師団規模ユニットがあったごとく、減少戦力ユニットを永久に除去しなければなりません。プレイヤーが実際には 3 損失のみを被る一方で、初期の損失を完全戦力の軍団規模ユニットに割り振ることにより、減少戦力軍団規模の永久除去を回避できません。なぜならば、もしもプレイヤーが実際に使用可能な師団規模ユニットを持っていたら、

可能な限り自身の損失を満たすため、初期の損失を減少戦力の軍団規模ユニットに割り当てるのが要求されたからです。

1 1. 3. 5. 2 ユニットの多彩さと異なる地方や国籍のため、除去された軍団規模ユニットを置き換えるために使用できる師団規模ユニットにいくつかの制限があります。:

- ・共和国軍の**非地方**軍団規模ユニットは、RPA 又は非地方 MIL 師団規模ユニットによって置き換えることができます。
- ・共和国軍の地方軍団規模ユニット (アストゥリア [Asturian]、サンタンデル [Santander]、バスク [Basque]) は、同じ地方の師団規模ユニットによってのみ置き換えることができます。地方の師団規模ユニットは、他の共和国軍の軍団規模ユニットを置き換えるために使用できません。
- ・反乱軍の軍団規模ユニットは、MIL 又は INF 師団規模ユニットのどちらかによって置き換えることができます。
- ・CTV 軍団規模ユニットは、ITA 師団規模によってのみ置き換えることができます。ITA 師団規模ユニットは、他の反乱軍の軍団規模ユニットを置き換えるために使用できません。
- ・AFR、CAV、POL、INT と装甲 (T-26、CV-33、PZ-1) の師団規模ユニットは、いかなる軍団規模ユニットを置き換えるためにも使用できません。

1 1. 3. 6 アフリカ駐屯軍と装甲 [Army of Africa and armor]：攻撃側としてのアフリカ駐屯軍からのユニットを含んでいる戦闘では、他のユニットを伴うか否かにかかわらず、もしもそうすることで損失ナンバーがより小さな部分の結果でない限り、最初の損失はアフリカ駐屯軍からのユニットによって被らなければなりません (11.3.7 を参照)。

同様に、攻撃側としての装甲ユニットを含んでいる戦闘では、他のユニットを伴うか否かにかかわらず、装甲ユニットが +1 DRM の資格を持つときに (16.6.2 を参照)、もしもそうすることで損失ナンバーがより小さな部分の結果でない限り、最初の損失は装甲ユニットによって被らなければなりません (11.3.7 を参照)。

1 1. 3. 7 損失の優先順位 [Loss Priority Order]：ときには、攻撃側が複数の「最初の損失」要件を持つことが起ります。これらの状況では、優先順位は以下のとおりです。: アフリカ駐屯軍ユニットと装甲ユニットの両方から損失を受けることで、常に正確な損失ナンバーを満たすことを試みます (もしも両者が含まれ、「最初の損失」を要求される場合)。もしもこれらの要求された損失の両方を受けている間に損失ナンバーを正確に満たすことができれば、要求された損失の 1 つを受けている間に損失ナンバーを正確に満たします (もしもアフリカ駐屯軍含まれて「最初の損失」を要求されていると、こちらが最初です)。もしも不可能であると、正確に損失ナンバーを満たして「最初の損失」要件は無視します。最後に、もしも正確に損失ナンバーを満たすことが不可能であれば、「損失ナンバー」の代わりに「損失ナンバー 1」を正確に満たすことで、上記の論法を繰り返します (すなわち、含まれるどちらか／両方の「最初に損失」ユニットから損失を受け始めることで、正確に損失ナンバー 1 を満たすことを試みる等)。

注釈：話の要点は、「最初の損失」の要件は、もしもより多くの損失を受ける他の方法があれば (損失ナンバーを正確に満たすまで)、プレイヤーは決して少ない損失を受けることを認められないということです。もしも同じ数の最大損失を受ける複数の方法があれば、「最初の損失」要件が優先されます。

11.4 退却 [Retreat]

11.4.1 もしも攻撃側が戦闘に勝利し、攻撃しているいずれかのユニットが生き残っていると、各陣営が取り去ったステップの数にかかわらず、生き残っている全ての防御ユニットは退却しなければなりません。

11.4.2 退却のスペース数は、攻撃側と防御側の損失ナンバーの差に依存します。もしも差が1であると、防御側は1スペース退却しなければなりません。さもなければ、防御側は2スペース退却しなければなりません。

11.4.3 山岳スペース、塹壕を持つスペース、橋頭堡スペース内で防御しているユニットは、追加の1ステップ損失を受けることによって退却を無効にする選択肢を持ちます。ステップ損失は、いずれかの防御ユニットから受けることができます。追加の1ステップ損失は、その後に少なくとも1防御ステップが留まるという条件で、退却を要求されたスペース数にかかわらず退却を完全に無効にします。

例：防御している2つの完全戦力の師団規模ユニット（1のLF）が2の損失ナンバーを受け、相手側にはゼロ損失を与えます。もしも平地スペースだったら、2ステップ損失を要求されることになり（それぞれが1のLFを満たします）、2スペース退却します。ただし、これらは山岳スペース内にあり、2ステップ損失を被り（両ユニットを減少戦力に減少させます）、次に2スペース退却を無効にするために3番目のステップ損失を受けることを選択します（ユニットの1つを除去すること）。

11.4.4 退却を完全に満たせないか（下記を参照）、追加のステップ損失を受けることで退却を無効にできないユニットは、ゲームから永久に取り去られて補充ポイントで再建できません。

11.4.5 ユニットの1つずつ退却し、下記の制限/条件に従わなければなりません：

- ・敵戦闘ユニットを含んでいるスペースに進入できません。
- ・戦闘の開始時に攻撃しているユニットを含んだカラのスペースに進入できません（たとえ損失を適用した後にカラでも）。
- ・元々の防御スペース内に戻る退却ができません。
- ・退却中にユニットが2つの異なるスペースに進入している限り、もしも2スペース退却していると、元々の防御スペースに隣接して退却を終了できます。

例：ベルチテ [Belchite] から2スペース退却しているユニットは、カリニェナ [Carinena] へ退却し、次にサラゴサ [Zaragoza] で退却を終了できます。

- ・退却を要求された複数ユニットは、同じスペースへ退却する必要はありません。



退却しているときには、ユニットは以下の優先順位を基準に退却しなければなりません：

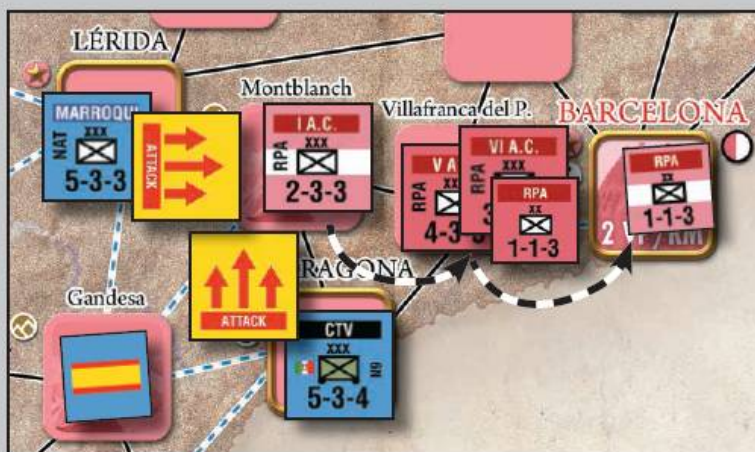
- ・可能であれば、常に友軍支配下のスペース内へ退却しなければなりません。
- ・可能であれば、スタッキング限度を破ることなく退却を終了しなければなりません。もしも不可能であると、スタッキング限度を破ることなく終了するために拡張退却（11.4.5.1を参照）を使用できれば、スタッキング限度を破る友軍支配下スペース内に退却しなければなりません。
- ・もしも選択肢がないか、又は友軍支配下のスペースへの退却が除去を招く場合には、カラの敵支配下スペース内へ退却できます（11.4.4を参照）。これらは、退却で通過する敵支配下スペースの支配を獲得しませんが、その退却を終了するスペースの支配を獲得します。
- ・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。

11.4.5.1 **拡張退却 [Extended Retreat]**：ユニットは、追加の1スペースを退却できる、超過スタックとなる場所へ退却できます。ただし、続いて退却するスペースは、スタッキング限度を破らない友軍支配下スペースへのみです。もしもこのようなスペースが存在せず、他の正当な道筋が存在しなければ、ユニットはゲームから永久に除去されます（11.4.4を参照）。

11.4.6 もしも防御しているユニットが退却したスペースが同じアクション・ラウンドの後に攻撃されると、すでに退却していたユニットはそのスペースの戦闘に対して自身の戦闘値を足しません。加えて、もしも少なくとも1の損失値が達成されると、すでに退却したユニットは除去されて、損失ナンバーを満たすことにカウントされません。

拡張退却の例 [EXAMPLE OF EXTENDED RETREAT]:

モンブラン [Montblanch] 内の減少戦力 I.A.C. 共和国軍軍団規模は4損失ナンバーを被り、反乱軍は3損失を受けます。それは取り去られて完全戦力の師団規模ユニットに置き換えられ（3損失ナンバーを満たします）、次に師団規模ユニットは1ステップを失います（4損失ナンバーの最後を満たします）。1ステップのみなので、退却を無効にできません。ガンデーザ [Gandesa] とビャフランカ・デル・ベネデス [Villafranca del P.] の両方は潜在的な退却路ですが、ガンデーザではなく友軍支配下スペースであるビャフランカ・デル・ベネデスが優先度を持ちます。ビャフランカ・デル・ベネデスはスタック制限一杯にもかかわらず、拡張退却ルールのために正当です。共和国軍プレイヤーは、減少戦力の師団規模ユニットをビャフランカ・デル・ベネデスへ退却させ、次に拡張退却を使用してバルセロナ [Barcelona] へさらに1スペース退却させます。



1 1. 4. 7 攻撃しているユニットは、決して退却しません。

1 1. 4. 8 あるスペースから退却することは、そのスペースの支配を他陣営に変更しません。支配するためには、敵ユニットがそこを占めなければなりません。

1 1. 5 前進 [Advance]

1 1. 5. 1 もしも防御しているユニットが退却するか、又は完全に除去されると、残っているいくつか又は全ての攻撃ユニットは（所有者の選択で）、前進できます。

1 1. 5. 2 もしも防御している全てのユニットが除去されるか（損失ナンバーの差にかかわらず、戦闘で防御側が「勝者」だった状況を含みます）、又は1スペース退却すると、前進しているユニットは防御スペースのみに進入できます。

1 1. 5. 3 もしも防御しているユニットが2スペース退却すると、攻撃しているユニットは、退却しているユニットが退却でカラにしたいかなるスペース内にも前進できます。ただし、前進しているユニットは、山岳スペース内に進入する瞬間に停止しなければなりません。

1 1. 5. 4 前進しているユニットは、敵ユニットを含んでいるスペースに進入できません。

1 1. 5. 5 防御しているユニットは、決して前進しません。

1 1. 5. 6 前進しているユニットは、進入する全ヘクスの支配を獲得します。

1 1. 5. 7 もしもユニットが2スペース退却しなければならず、使用可能なスペースが1つしかなければ、上記のごとく永久に除去されることになります（11.4.4を参照）。攻撃しているユニットは、防御スペース内に前進でき、もしも地形が認めれば、防御ユニットが退却できたはずの単一スペースに前進できます。

1 2. 0 戦略再配備 [STRATEGIC REDEPLOYMENT]

1 2. 1 ルールの概要 [General Rules]

1 2. 1. 1 戦略再配備 (SR) は、友軍支配下の領域を通して又は予備ボックスへ/からのユニットの長距離移動のために使用されます。

1 2. 1. 2 各 SR ポイントは、プレイヤーに1つの完全又は減少戦力の師団規模ユニットの SR を認めます。1つの完全又は減少戦力の軍団規模ユニットを SR させるためには、3SR ポイントがかかります。

1 2. 1. 3 各アクション・ラウンドに複数回 SR できるユニットはありません。

1 2. 1. 4 SR ポイントは、プレイヤーが要件を満たす限り、異なるユニットやスペース間で分割できます。プレイヤーは、あるスペースからいくつかのユニットを SR させ、他のユニットは罰則なしで留まることができます。

1 2. 1. 5 ユニットの SR を使用するために補給下でなければなりません。

1 2. 1. 6 陸上による SR [SR by land] : ユニットの、そのスペースから連結した他の友軍支配下で補給下のスペースへ、実線の連結線によって陸上を SR できます。2つのスペース間のルートは、望む限り長くできますが、友軍支配下のスペースのみを通過できます。加えて:

- ・ユニットは、決して敵ユニット又は敵支配下のスペースを SR で通過できません。

- ・共和国軍ユニットは、攻囲を持つスペースへ/から、又はそこを通過して SR できます（16.1を参照）。

1 2. 1. 7 海上による SR [SR by Sea] : 師団規模のユニットは、1つの友軍支配下で補給下の港湾スペースから他の友軍支配下で補給下の港湾スペースへ海上によっても SR できます。海上によって SR するユニットは、これを陸上による SR と組み合わせることができません。これらは、友軍支配下の港湾スペースで開始して終了しなければなりません。

1 2. 1. 7. 1 共和国軍プレイヤーは、地中海海上ゾーン内の港湾スペースから/までのみ SR できます。反乱軍プレイヤーは、ジブラルタル海峡を支配しているかどうかの制限を受けて、いずれかの友軍支配下港湾スペースを使用できます（16.7を参照）。

1 2. 1. 7. 2 軍団規模のユニットは、決して海上によって SR できません。

1 2. 1. 8 予備ボックスからの SR [SR from the Reserve Box] : ユニットの予備ボックスから出て、友軍戦闘ユニットを含んでいるいずれかのスペース内へ、いずれかの友軍補給源内へ、マドリッド [Madrid] へ、スタッキング限度内で SR できます。スペースは、友軍支配下で補給下でなければなりません。

例外:

- ・共和国軍の地方師団規模ユニット（アストゥリア [Asturian]、サンタンデル [Santander]、バスク [Basque]）は、予備ボックスからのみ自身の各地方内へ（他の全ての条件を満たして）、又は非連携ルールに従い、少なくとも1つの補給下で同じ地方のユニットを含むスペースへのみ SR できます（16.4.2を参照）。

- ・地方と POL 師団規模ユニットを除き、孤立状態である限り、予備ボックスから北部戦線へ SR できる共和国軍の師団規模ユニットはありません（16.4.3を参照）。

- ・共和国軍のカタルーニャ [Catalonian] MIL 師団規模ユニットは、予備ボックスからバルセロナ [Barcelona] と/又は少なくとも1つの補給下のカタルーニャ MIL ユニットの含むスペースへのみ SR できます。例外: 「マヨルカ島上陸」 [Disembark in Mallorca] (8.5.4.2を参照)。

- ・共和国軍の T-26 装甲ユニットは、予備ボックスから友軍支配下で補給下の地中海港湾スペースへのみ SR できます（たとえ、スペース内に友軍ユニットがいなくても）。

- ・反乱軍の PZ-1 と CV-33 装甲ユニットは、予備ボックスから友軍支配下で補給下の港湾スペースへのみ SR できます（たとえ、スペース内に友軍ユニットがいなくても）。

1 2. 1. 9 補給下の師団規模ユニットは、マップから予備ボックスへと SR できます。

1 2. 1. 10 軍団規模ユニット又は装甲ユニット (T-26, CV-33, PZ-1) は、決してバレアレス諸島 [Balearic Islands]（メノルカ [Menorca]、マヨルカ [Mallorca]、橋頭堡スペース）内のスペースへ SR できません。

13.0 補給 [SUPPLY]

13.1 ルールの概要 [General Rules]

13.1.1 ユニットは、大部分のアクションを実行するために補給下でなければならず、非補給下 (OOS) ユニットは、多くの罰則を被ります (13.3を参照)。

13.1.1.1 ユニットとスペースの補給については、以下の場合にチェックされます。:

- ・移動又は攻撃マーカーの配置によって、スペースが活性化される瞬間に (8.2を参照)。
- ・SRが行われるか、又はRPが適用される瞬間に。
- ・各戦闘解決の開始時に (11.2を参照)。
- ・各陣営の損耗フェイズ中に。

13.1.2 補給下であるためには、ユニットは友軍補給源まで連結する、無制限な数の友軍支配下スペースを通して、補給をたどらなければなりません (13.2を参照)。

例外: ゲーム開始時に孤立スペース内にある反乱軍ユニットは、補給下と見なされます (16.2を参照)。

13.1.3 ユニットは、敵支配下のスペースを通して補給をたどることができません。

注釈: 共和国軍プレイヤーは、攻囲を含んでいるスペースを通して補給をたどることができます (16.1を参照)。

13.1.4 ユニットは、友軍支配下の港湾スペースへ補給をたどり、次に海上によって直接友軍補給源の港湾スペースへ、又は友軍補給源スペースに陸上で連結する他の港湾スペースへとたどることもできます。海上によって補給線をたどっているときには、2つまでの港湾を含むことができます。

13.1.4.1 海上補給線は、2つの異なる海上ゾーン内にある港湾を使用できません。両港湾は、同じ海上ゾーン (大西洋又は地中海) 内になければなりません。

13.1.4.2 共和国軍プレイヤーは、海上補給線をたどるために地中海の港湾のみを使用できます (大西洋の港湾を使用できません)。

13.1.4.3 共和国軍陣営がジブラルタル海峡を支配する限り、反乱軍プレイヤーは海上補給線をたどるために地中海の港湾を使用できません。この制限は、海峡の支配が反乱軍陣営に移るときに終了します (16.7を参照)。

13.1.5 損耗 (13.3.5を参照) の目的においてのみ、共和国軍のアストゥリアス [Asturias] からの師団規模ユニットは、アストゥリアス内では常に補給下と見なされます。これらは、もしもアストゥリアス内にいると、損耗フェイズに除去されません。これはユニットのみでスペース自体には影響しないので、もしも OOS スペースがカラであると、損耗フェイズに反乱軍支配に変更されることになります (13.3.6を参照)。

重要: これは、北部戦線の残りが征服されるときに、これらの師団規模ユニットがゲームから永久に除去されないことを意味します。これらは、北部戦線の制服を完遂するために、反乱軍プレイヤーに



よって攻撃されて除去されなければなりません。

13.2 補給源 [Supply Sources]

13.2.1 反乱軍 (青いシンボル) と共和国軍 (赤いシンボル) の補給源があります。

13.2.2 ユニットは、友軍補給源のみを使用できます。友軍補給源であるためには、その陣営の補給源でなければならず、敵支配下であってはなりません。



補給シンボル

13.2.3 ある陣営が敵補給源のスペースを占領するときには、占領した補給源を使用できません (敵も使用できません)。

13.2.4 バダホス: 特殊な補給源 [Badajoz: Special Supply Source]

13.2.4.1 バダホス [Badajoz] のスペースは、特殊な共和国軍補給源です。: これは、補給をたどるためにのみ使用できます。増援の配置又は補充ポイントで戦闘ユニットを再建するために使用できません (8.5.2を参照)。



13.2.4.2 加えて、いったん反乱軍プレイヤーがバダホスを占領したら、もはやこのスペースはゲームの残りについていかなるタイプの補給源でもなくなります (そのマーカーを裏返します)。つまり、もしも共和国軍プレイヤーがバダホスの支配を失うと、たとえ後にそのスペースを奪回しても、もはや共和国軍の補給源と見なされません。とにかく、バダホスは VP スペースで留まり、その支配が一つの陣営から他方へ変化するときには VP と RM が通常に変化します。

注釈: 史実のバダホスは、重要な兵站センターではありませんでした。ただし、ゲームでは戦争最初の一週間の重要性を反映させるため共和国軍の補給源となり、南からの反乱軍戦隊がエストレマドゥラを抜けて進撃する間にその都を容易に無視できなかったことをシミュレートします。

13.3 非補給下の影響 [Out of Supply Effects]

13.3.1 非補給下 (OOS) ユニットは、OPS ポイントを消費しているときに移動や戦闘のために活性化できません。

13.3.2 OOS ユニットは、戦略再配備の使用や補充ポイントの受け取りができません。

13.3.3 OOS ユニットは、陣地や塹壕の構築ができませんが、すでにそのスペース内にある陣地や塹壕の特典を受けることはできます。

13.3.4 戦闘では、OOS ユニットは CC の特典を受けることができません。戦闘で除去された OOS ユニットは、ゲームから永久に取り去られ、RP で再建できません。これらは、戦闘中にその他の影響は受けません (すなわち、その完全な防御値で防御します。攻撃のために活性化できないことを忘れないでください)。

1 3. 3. 5 その陣営の損耗フェイズ中に OOS のユニットは、ゲームから永久に取り去られ、RP で再建できません。次に、それらが占めるスペースは、下記の 13.3.6 に従って敵支配下スペースになります。損耗フェイズ中に除去された OOS の軍団規模ユニットは、戦闘で除去された OOS の軍団規模ユニットとは異なり、師団規模ユニットによって置き換えられません (11.3.3 を参照)。

例：共和国軍の軍団規模ユニットは、共和国軍損耗フェイズに OOS に陥っています。ゲームから永久に除去されて、スペースは反乱軍の支配に変換されますが、共和国軍プレイヤーは自軍予備ボックスから師団規模のユニットを除去する必要はありません。

1 3. 3. 6 損耗フェイズ中、友軍補給源へ補給線をたどれない友軍支配下のカラのスペースは、敵支配下になります。

例外：フランスとポルトガルの国境 (13.4 を参照)。

1 3. 3. 7 各陣営の損耗フェイズは、そのターンのプレイヤーの 6 番目のアクション・ラウンド後に発生します。

1 3. 4 フランスとポルトガルの国境 [Borders with France and Portugal]

1 3. 4. 1 マップ上のいくつかのスペースは、フランス又はポルトガルへのどちらかと連結する点線結合を持ちます。これらは「国境スペース」で、連結は「国境連結」と定義されます。

1 3. 4. 1. 1 反乱軍ユニットのみがポルトガルへの国境連結を使用できます。ポルトガルは、反乱軍プレイヤーの「友軍」です。

1 3. 4. 1. 2 共和国軍ユニットのみがフランスへの国境線連結を使用できます。フランスは、共和国軍プレイヤーの「友軍」です。

1 3. 4. 2 フランスとポルトガルは、これらの国々に連結するユニットに限定的な補給を提供します。その他の点では、国境結合を通してフランスと連結した OOS の共和国軍ユニットは、移動のために (のみ) 活性化でき、損耗フェイズ中に除去されません。ただし、このようなユニットは OOS に留まり、戦闘のために活性化、**陣地や塹壕の構築**ができず、RP を受け取れず、SR を使用できません (**例外：**特別な SR を使用できます。下記を参照してください)。ポルトガルへ連結した OOS の反乱軍ユニットについても、同様の条件を適用します。

1 3. 4. 3 国境を通しての特別戦略再配備 [Special Strategic Redeployment through the border]：プレイヤーは、友軍国境 (共和国軍ユニットについてはフランス国境、反乱軍ユニットについてはポルトガル国境) へ連結する OOS ユニットの SR を使えます。特別 SR のコストと効果は、以下の通りです：

- ・師団規模ユニットの特別 SR には 0.5SR ポイントがかかり、ユニットは減少戦力面で (元の向きにかかわらず) 予備ボックスへ移されます。
- ・軍団規模ユニットの特別 SR コストは、1.5 SR ポイントです。ユニットは、ゲーム・ターン記録欄の 2 ターン先に置かれます。そのターンの補充フェイズ中に、ユニットは除去ボックスから再建されたごとく、減少戦力でマップに戻されます。

例：OOS のある軍団規模ユニットが、ターン 10 に特別 SR を実施します。ターン 12 の終了時、補充フェイズ中に、ユニットは減少戦力でいずれかの友軍補給源又はマドリード (もしも友軍支配下で補給下であると) に置かれます。

注釈：これは、OOS で友軍国境線に連結したユニットのみに適用されることを忘れないでください！

1 3. 4. 3. 1 共和国軍の地方ユニット (アストゥリア [Asturian]、サンタンデル [Santander]、バスク [Basque]) は、特別 SR を実施できません。

1 3. 4. 3. 2 「フランスが国家主義スペインを承認する」[France Recognizes Nationalist Spain] イベントがプレイされた後には、共和国軍ユニットは特別 SR を実施できません。

1 3. 4. 4 友軍国境へ連結した OOS スペース [OOS Spaces connected to a friendly border]：友軍国境 (共和国軍ユニットについてはフランス国境、反乱軍ユニットについてはポルトガル国境) へ連結する OOS スペースは、損耗フェイズに陣営を変更しません。

1 4. 0 補充 [REPLACEMENTS]

1 4. 1 ルールの概要 [General Rules]

1 4. 1. 1 補充フェイズ中、各プレイヤーは RP マーカーによって総合記録欄上に記録された数の補充ポイント (RPs) を消費できます。

1 4. 1. 1. 1 反乱軍プレイヤーは反乱軍 RP のために 1 枚のマーカーを、枢軸軍 RP のためにもう 1 枚を持ちます。共和国軍プレイヤーは、共和国軍 RP のために 1 枚のマーカーを、ソビエト軍 RP のためにもう 1 枚を持ちます。枢軸軍 RP マーカーとソビエト軍 RP マーカーは、対応するイベント・カードがプレイされた後にのみ使用されます。

1 4. 1. 1. 2 共和国軍陣営 [Republican Side]：

- ・共和国軍 RP は、国際旅団の師団規模ユニットと T-26 装甲ユニットを除く、いずれかの共和国軍ユニットを補充するために消費できます。
- ・ソビエト軍 RP は、国際旅団の師団規模ユニットと T-26 装甲ユニットを含む、いずれかの共和国軍ユニットを補充するために消費できます。
- ・ソビエト軍 RP は、「ソビエトの軍事援助」[Soviet Military Aid] イベントがプレイされるまでは獲得できません。

1 4. 1. 1. 3 反乱軍陣営 [Nationalist Side]：

- ・反乱軍 RP は、PZ-1 装甲ユニットとイタリア軍ユニット (ITA 師団規模ユニット、CV-33 装甲ユニット、CTV 軍団規模ユニット) を除く、いずれかの反乱軍ユニットを補充するために消費できます。攻囲のために使用することもできます (16.1.8 を参照)。
- ・枢軸軍 RP は、孤立スペース (16.2.4.2 を参照) 内のユニットを除く、いずれかの反乱軍ユニットを補充するために消費できます。攻囲のために使用できません。
- ・枢軸軍 RP は、「枢軸国の軍事援助」[Axis Military Aid] イベントがプレイされるまでは獲得できません。

1 4. 1. 2 補充フェイズ中に消費されない RP は失われ、未来のターンのために取っておくことができません。RP は、失われたステップを補充するために減少戦力ユニット (マップ上又は予備ボックス内) に消費でき、あるいは除去ユニットを再建して減少又は完全戦力面でプレイに戻すために消費できます。

注釈：RP は、以下の 2 つの方法の 1 つで消費されます。：除去ユ

ユニットを「再建」するため又は減少戦力ユニットの失われたステップを「補充」するためです。下記のRPルールで述べているときは、この用語に留意してください。

1 4. 1. 3 師団規模ユニットの1ステップを補充するためには1/2RPかかり、軍団規模ユニットの1ステップを補充するためには1RPかかります。

1 4. 1. 4 再建された師団規模ユニットは、常に予備ボックス内に置かれます。これは、減少戦力 (1/2RP) 又は完全戦力 (1RP) で再建できます。

1 4. 1. 5 再建された軍団規模ユニットは、増援と同様に置かれます (8.5.2.4を参照)。これは、減少戦力 (1RP) 又は完全戦力 (2RP) で再建できます。

1 4. 1. 6 アフリカ駐屯軍ユニットと叛乱特殊ユニット [Insurrection special unit] は、決して補充を行えません。これらのユニットは、カウンターの右端に黒丸でマークされます。

1 4. 1. 7 地方軍団規模ユニット (アストゥリア [Asturian]、サンタンデル [Santander]、バスク [Basque]) は、もしも出自地方の外部にいて、出自地方内部の友軍補給源に補給線をたどられなければ、補充を行えません。

1 4. 2 領域の支配と補充 [Control of Territory and Replacements]

1 4. 2. 1 主要都市の失陥は、各陣営が受取る RP を減少させます。ゲーム開始時に、共和国軍プレイヤーは4つの主要都市を支配します。：マドリード [Madrid]、バルセロナ [Barcelona]、バレンシア [Valencia]、ビルバオ [Bilbao] (ビルバオは特殊なケースです。下記を参照してください) です。反乱軍は2つを支配します：セビリア [Sevilla] とサラゴサ [Zaragoza] です。

1 4. 2. 2 補充フェイズ中に、プレイヤーは現在所有する主要都市の数と、元々所有していたそれとの差に相当する RP を失います (すなわち、共和国軍プレイヤーについては4で、反乱軍プレイヤーについては2です)。特定の主要都市は重要でないことに注意してください。もしも反乱軍がサラゴサ [Zaragoza] を失ってマドリード [Madrid] を占領すると、このターンにはどちらの陣営も RP を失いません。この修正は、反乱軍プレイヤーについての NAT RP に、共和国軍プレイヤーについての REP RP に適用されます。プレイヤー諸氏は、その陣営についての実質 RP を忘れぬよう、適切な RP マーカーの1つを使用することを奨励します。

例：もしも共和国軍プレイヤーが2つのみの主要都市を支配すると (初期の支配よりも2少ない)、補充フェイズに2共和国軍 RP が差し引かれることになります。忘れぬように、共和国軍プレイヤーは「REPRP マーカー」[REPRP Marker] を「-2」面で使用します。

1 4. 2. 3 多数の主要都市を支配することは、自軍 RP を増加させませんが、相手側の RP を単に減少させます。

1 4. 2. 4 主要都市を失うことによる RP 罰則は、決して REP 又は NAT RP の合計数値をゼロ未満に減少させません。

1 4. 2. 5 **ビルバオ [Bilbao]：**反乱軍プレイヤーが共和国北部戦線内の全3つの補給源 (ビルバオ [Bilbao]、サンタンデル [Santander]、ヒホン [Gijón]) を支配するまでは、共和国軍プレイヤーはビルバオの主要都市を失う不利な影響を被りません。もしも反乱軍プレイヤーが全3つの補給源を支配しなければ、共和国軍プレ

イヤーは (たとえ、ビルバオ自体が陥落していたとしても)、補充の目的において「主要都市」の支配を保持するものと見なされます (ただし、VP/RM の変更は適用されます)。反乱軍プレイヤーによって支配される主要都市の数を決定する目的についてのみ (14.2.2を参照)、反乱軍プレイヤーは共和国北部戦線内の全3つの補給源を支配するまでは、ビルバオの主要都市を支配していると見なされません (下記の例を参照)。

例：反乱軍はビルバオ [Bilbao] を支配しますが、サンタンデル [Santander] 又はヒホン [Gijón] を支配していないので、共和国軍はその RP にいまだ不利な影響を被りません。もしも反乱軍がサラゴサ [Zaragoza] も失っていたら、共和国軍はその RP に不利な影響を被りませんが、反乱軍はターン毎に1 NAT RP を失い、事実上、サンタンデルとヒホンを占領するまで (又は、他の主要都市を占領/再占領するまで) 1 主要都市が少ない状態です。

1 5. 0 戦争段階 [War Phases]

1 5. 1 戦争段階 [WAR PHASES]

1 5. 1. 1 **キャンペーンと戦争の二年間シナリオは、複数の戦争段階を通過します。**

1 5. 1. 2 ターン5 (1937年1月/2月) の終了時、ゲームは**動員 [Mobilization] 段階**に入ります。各プレイヤーは、自軍の動員カードと現行の自軍捨て札パイル (永久に取り去られたカードを除きます) を自軍の引きパイルに加え、新たな引きパイルを形成するためにリシャッフルします。いまや引きパイルは、動員カードと、現在の手札ではない戦隊の戦争カードから構成されます。

重要：ターン6の開始時に、もしもプレイヤーが少なくとも1枚の軍団規模ユニットの増援を引かなければ、全手札を明らかにしてから捨て札して引きパイルに戻し、リシャッフルして新たな手札を引きます。これは、少なくとも1枚の軍団規模ユニットの増援カードが引かれて手札に含まれるまで繰り返すことができます。

1 5. 1. 3 ターン11 (1938年1月/2月) の終了時に、ゲームは**軍の戦争段階 [War of the Armies Phase]**に入ります。各プレイヤーは、自軍の軍の戦争カードと現行の捨て札パイル (永久に取り去られたカードを除きます) を自軍の引きパイルに加え、新たな引きパイルを形成するためにリシャッフルします。いまや引きパイルは、軍の戦争カードと、現在の手札ではない戦隊の戦争カードと動員カードから構成されます。

1 5. 2 初期軍団規模ユニットの配置 [Deployment of Initial Corps-sized Units]

1 5. 2. 1 ターン5 (1937年1月/2月) の終了時に、戦隊の戦争段階 [War of the Columns Phase] が終了します。ターン6 (1937年3月/4月) の開始前に、両プレイヤーはマップに自軍の初期軍団規模ユニットを配置しなければなりません。これらのユニットは、以下に列記されます。：

初期反乱軍軍団規模ユニット [Initial Nationalist Corps-sized Units]：

- 第I軍軍団 [I Army Corps]
- 第V軍軍団 [V Army Corps]
- 第VI軍軍団 [VI Army Corps]
- 第VII軍軍団 [VII Army Corps]
- 第VIII軍軍団 [VIII Army Corps]

- ・アラゴン軍軍団 [Aragon Army Corps]
- ・モロッコ軍軍団 [Marroqui Army Corps]
- ・ナバラ軍軍団 [Navara Army Corps]
- ・エストレマドゥラ軍軍団 [Estremadura Army Corps]
- ・CTV (Corpo di Truppe Volontarie) *

初期共和国軍団規模ユニット [Initial Republican Corps-sized Units]:

- ・第I軍軍団 [I Army Corps]
- ・第II軍軍団 [II Army Corps]
- ・第III軍軍団 [III Army Corps]
- ・第IV軍軍団 [IV Army Corps]
- ・第V軍軍団 [V Army Corps]
- ・第VI軍軍団 [VI Army Corps]
- ・エウスカディ軍軍団 [Euzkadi Army Corps] (バスク軍軍団)
- ・サンタンデル軍軍団 [Santander Army Corps]
- ・第Iアストゥリア軍軍団 [I Asturian Army Corps]
- ・第IIアストゥリア軍軍団 [II Asturian Army Corps]

***例外:** もしも反乱軍プレイヤーが、戦隊の戦争段階中に「枢軸国の軍事援助」[Axis Military Aid] イベントをプレイしていなければ、ここで CTV 軍団規模ユニットを配置できません。もしも後にカードをイベントとしてプレイすると、あたかも増援であったごとくこのユニットを配置します (8.5.2.4を参照)。

初期軍団規模ユニットをマップへ配置するため、プレイヤー諸氏は下記で説明される手順に従います。

1 5. 2. 1. 1 反乱軍から開始して、プレイヤー諸氏は交互に1つずつマップへ軍団規模ユニットを配置していきます。各プレイヤーは、上記の軍団規模ユニットを選択した順番で配置できます。

1 5. 2. 1. 2 各初期軍団ユニットは、以下の1つに置くことができます。: 少なくとも1つの友軍戦闘ユニットを持つスペース、友軍補給源スペース内、マドリッド [Madrid] です。スペースは友軍支配下で、補給下でなければなりません。同じスペース内には、**1つのみ軍団規模ユニットを置くことができます** (ただし、下記の例外を参照してください)。もしも軍団規模ユニットを配置する瞬間にスタッキング限度を超過すると、そのスペース内の1つの師団規模ユニットを予備ボックスへ移さなければなりません。

例外:

・反乱軍プレイヤーは、1つの軍団規模ユニットを北部戦線 (アストゥリアス [Asturias]、サンタンデル [Santander]、バスク [Basque] 地方) の3つの地方の1つの中に又は隣接させて配置しなければなりません。たとえ1つが2つの地方に隣接しても、最低で合計3つの軍団規模ユニットが配置されなければなりません (もしも望めばもっと配置できますが、軍団規模ユニットはスペース毎に1つのみであることを忘れないでください)。もしもこの条件を満たすフリーなスペースがなければ、軍団規模ユニットは可能な限り地方の近くに配置されなければなりません。もしもある地方の全スペースが反乱軍の支配下にあると、反乱軍プレイヤーは軍団規模ユニットをその地方内又は隣接させて配置することを要求されません。

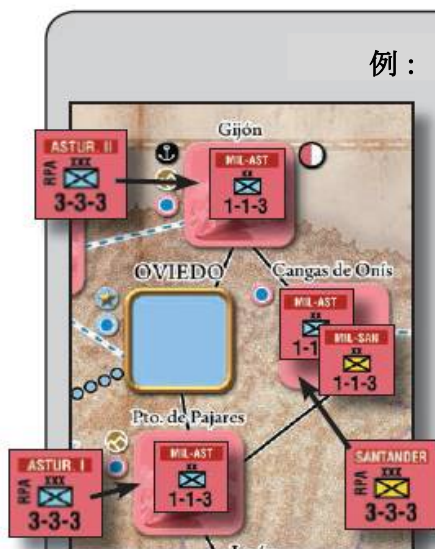
例: 反乱軍プレイヤーは、ビルバオ [Bilbao] と全てのバスク [Basque] スペースを征服しています。バスク地方スペース内又はそこに隣接させて置く必要がある軍団規模ユニットはありません。

・CTV は、少なくとも1つの補給下のイタリア軍 (ITA 又は CV-33) ユニットの含まれているスペース、又は反乱軍プレイヤーによって支

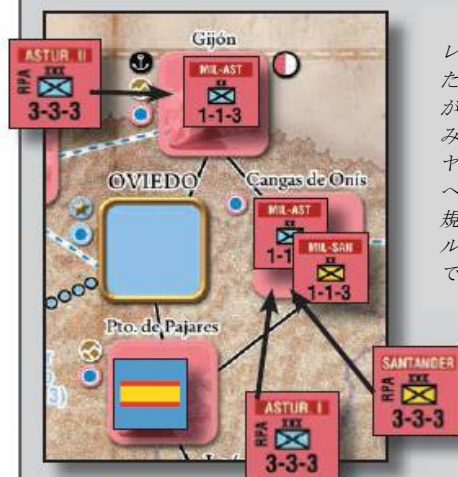
配された港湾スペース内に配置しなければなりません。

・共和国軍の地方軍団規模ユニット (アストゥリア [Asturian]、サンタンデル [Santander]、バスク・エウスカディ [Basque Euzkadil]) は、同じ地方からの少なくとも1つの補給下ユニットを持つスペース、又はその出自地方内部の友軍補給源 (もしも友軍支配下であれ

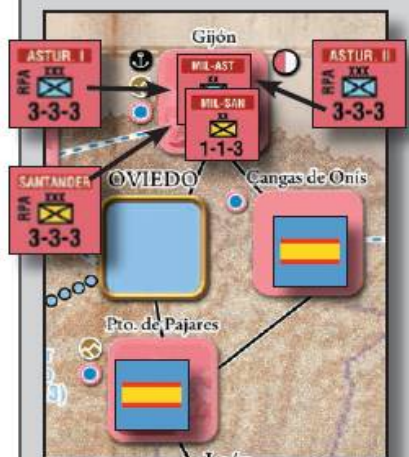
例:



反乱軍はサンタンデル [Santander] 地方を征服しましたが、単一のサンタンデル師団規模ユニットがアストゥリア [Asturian] 師団規模ユニットと共にカンガス・デ・オニス [Cangas de Onís] 内に留まります。もしも2つの追加アストゥリアス・スペースが共和国軍プレイヤーによって支配されると、カンガス・デ・オニスへサンタンデル軍団規模ユニットを、2つのアストゥリア軍団規模ユニットをこれらの他のスペースへ配置できます。



ただし、もしも共和国軍プレイヤーによって支配されたアストゥリアス・スペースが、カンガス・デ・オニスのみであると、共和国軍プレイヤーはカンガス・デ・オニスへ1つのアストゥリア軍団規模ユニットとサンタンデル軍団規模ユニットを配置できます。



最後に、もしもアストゥリアスで、ヒホン [Gijón] のみが共和国軍プレイヤーによって支配されていたら、両アストゥリア軍団規模ユニットとサンタンデル軍団規模ユニットがこのスペースに配置されることになります。

ば)に配置しなければなりません。それらは、可能であれば、それぞれの地方の内部に配置しなければなりません。もしも他に選択肢がなければ、同じスペースに複数の軍団規模ユニットを配置できます(下記を参照)。

注釈:以下の状況下では、地方軍団規模ユニットをその出自地方の外部(たとえ北部戦線の他の地方であっても)へ配置する必要があります。: 1) 出自地方内の友軍補給源が占領されている。: 2) 地方内に、同じ地方からの補給下の師団規模ユニットがない。: 3) マップ上に同じ地方からの少なくとも1つの補給下の師団規模ユニットがいる。

2つあるアストゥリア軍団規模ユニットの場合には、アストゥリアス内に配置のために使用可能なスペースが1つのみ残っていて、可能であれば他方をアストゥリアス外部への配置を要求されることも起り得ます。もしも不可能であれば、両軍団規模ユニットが同じスペース内に置かれます。

・もしも上記の条件が満たされ、地方の軍団規模ユニットを配置するために使用可能な唯一のスペースが、他の地方の軍団規模ユニットの場所であると、配置しなければならず、次に両方の軍団規模ユニットは同じスペースに置かれます。この同じスペースへの配置を強制された3番目の軍団規模ユニットには、同様の論法が適用され得ます。

・孤立状態の間に北部戦線へ配置できる、共和国軍の非地方軍団規模ユニットはありません(16.4.3を参照)。

もしも初期軍団規模ユニットのいずれかが、合法的にマップへ配置できなければ、ゲームから永久に除去されます。プレイヤーは、配置をパスできません(ただし、もしもCTV軍団規模ユニットが配置できなければ、共和国プレイヤーは自軍の9番目と10番目の軍団規模ユニットの配置を、反乱軍ユニットを間に配置することなく終了できます)。

15.2.2 軍団規模ユニットの配置は、共和国軍プレイヤーが自軍の10番目の軍団規模ユニットを配置した後に終了します。次に、各プレイヤーは自軍予備ボックスを確認し(15.2.2.1を参照)、必要であれば、マップから師団規模ユニットを取り去って予備に置きます。

15.2.2.1 各プレイヤーは、最初の軍団規模ユニットの全てを配置した後に、自軍予備ボックス内に少なくとも以下の師団規模ユニットを持たなければなりません(下に列記されたユニットが予備ボックス内にあるという条件で、追加の師団規模ユニットが認められます)。

反乱軍プレイヤーの予備ボックス [Nationalist Player's Reserve Box]:

- ・1つのイタリア軍ITAユニット*。
- ・6つの反乱軍MILと/又はINFユニット。

共和国軍プレイヤーの予備ボックス [Republican Player's Reserve Box]:

- ・1つのバスク[Basque]MILユニット。
- ・1つのサンタンデル[Santander]MILユニット。
- ・2つのアストゥリア[Asturian]MILユニット。
- ・4つの共和国軍MILと/又はRPAユニット。

例外:もしも反乱軍プレイヤーが「イタリア軍の増援」[Italian Reinforcements]イベントをプレイしていなければ、予備ボックス内にITAユニットを持つ必要はありません。

以下の師団規模ユニットは、上記の要件を考慮しているときにカ

ウントしません。:

- ・反乱軍: AFR、CAV、POL、PZ-1、CV-33ユニット。
- ・共和国軍: POL、T-26、INTユニット。

15.2.2.2 もしもプレイヤーが、上記の師団規模ユニットの要件を満たせなければ、それを満たすまで、自軍の師団規模ユニットのいくつかをマップから取り去らなければなりません。取り去ることができるユニットは、この条件を満たす手助けをする師団規模ユニットのみで、補給下のスペースからだけ可能です(覚書: オビエド [Oviedo] 又はグラナダ [Granada] は、もしもターン5の終了時にいまだ孤立スペースであると、もはや孤立スペースではなく、ターンのこの時点では補給下ではありません)。反乱軍から開始して、プレイヤー諸氏は交互にマップから1つずつ師団規模ユニットを取り去り、予備ボックスへ送ります。もしも一方のプレイヤーのみが上記の要件を満たすことに失敗すると、ユニットを取り去るプレイヤーは一人になります。予備ボックスに移されるユニットは、完全戦力又は減少戦力で構いません。プレイヤーは、上記で述べた要件を達成するときに、マップからユニットを取り去ることを中止します。プレイヤーは、任意にマップから余分に師団規模ユニットを取り去ることができません。

15.2.3 共和国軍の軍隊化 [Republican Militarization]: 両プレイヤーが予備ボックスをセットした後に、共和国軍プレイヤーは5つまでのイン・プレイのMIL師団規模ユニット(マップ上、予備ボックス内、除去ユニットのボックス内)をRPA師団規模ユニットに置き変えることができます。もしも取り去られたユニットが減少戦力であると、代替ユニットも減少戦力で配置されなければなりません。5つのMILユニットは、ゲームから永久に除去されます。

重要: 地方MILユニット(アストゥリア [Asturian]、サンタンデル [Santander]、バスク [Basque] は、置き変えることができず、POUMユニットもできません。カタルーニャ [Catalonian] MILユニットは、置き変えることができます。

16.0 特別ルール [SPECIAL RULES]



16.1 攻囲 [Sieges]

16.1.1 ゲーム開始時に、共和国軍によって攻囲下の反乱軍抵抗地点が3か所あります。マーカーはマップ上と総合記録欄上の攻囲をあらわします(各マーカーの裏には、マーカーを置く場所が書かれています)。シマンカス [Simancas Quarter] 要塞は、ヒホン [Gijon] スペース内、サンタ・マリア・デ・ラ・カベサ [Santa Maria de la Cabeza] 修道院は、プエルト・デ・バルテレピソ [Pto. De Valdeerpiso] スペース内、アルカサル [Alcazar] (石造城塞)はトレド [Toledo] スペース内にあります。これらの各抵抗地点は、たとえスペース内に共和国軍ユニットがなくても攻囲下と見なされます(容易に囲まれた小グループでした)。これらができる唯一のことは、解放を待つか、又は最後に降伏を強制されることです。

16.1.2 攻囲マーカーの存在は、そのスペースに追加の影響を与えません。スペースは、全ての目的において共和国軍プレイヤーによって支配されているものと見なされ、攻囲マーカーは移動、陣地又は塹壕の構築、補給線等を妨害しません。

16.1.3 攻囲の解放 [Liberation of a Siege]: もしも補給下の反乱軍戦闘ユニットが攻囲マーカーを含むスペースに進入又は通過すると、攻囲は取り去られて守備隊は解放されたものと見なされます。攻囲マーカーは、スペースから取り去られ、攻囲抵抗マーカー

一が総合記録欄から取り去られ、適切な RM と／又は VP の影響が発生します(16.1.7 を参照)。もしも損耗フェイズにスペースが OOS であると、反乱軍陣営に支配が入り替わり、攻囲も解放されたと見なされます。

16.1.4 共和国軍の強襲 [Republican assaults]：攻囲下の各飛び地は、共和国軍の強襲に対する抵抗許容力を持ち、これは降伏を強制されるまでの成功した強襲の数を示しています。総合記録欄上の攻囲抵抗マーカーはこれらを記録し、各攻囲マーカーは以下の数字で開始します。：

- ・シマンカス要塞 [Simancas Quarter]：1
- ・サント・マリア・デ・ラ・カベサ [Santa Maria de la Cabeza] 修道院：2
- ・トレドのアルカサル (石造城塞) [Alcazar of Tredo]：3

16.1.4.1 強襲を発動するためには、共和国軍プレイヤーが少なくとも攻囲マーカーを持つスペース内に1つの戦闘ユニットを持たなければならず、攻撃のために活性化しなければなりません。スペース内の少なくとも1ユニットは、強襲に参加しなければなりません。もしも複数のユニットがあれば、他は隣接スペースを攻撃できます。

16.1.4.2 戦闘解決中に、共和国軍プレイヤーはサイを1つ振ります。1～3の結果で、強襲は成功です。このサイの目には、以下の修正を適用します。：

- ・ターン1：+1 DRM。
- ・複数の師団規模ユニット、又は少なくとも1つの軍団規模ユニットが強襲に参加している。：-1 DRM。

成功した各強襲について、総合記録欄上で一致する攻囲抵抗マーカーを1スペース0に近づけます。

注釈：戦闘カードは、攻囲に対する強襲に使用できません。

16.1.5 攻囲の降伏 [Surrender of a Siege]：総合記録欄上で攻囲抵抗マーカーが0スペースに移るとき、攻囲された飛び地は直ちに降伏し、スペースから攻囲マーカーが取り去られます。攻囲に降伏を強制することによる RM 又は VP の特典はありませんが、反乱軍プレイヤーはそれらを解放することで獲得するものが絶たれます。

16.1.6 ターン6に開始して、各ターン終了時に、あたかも強襲に成功したごとく、各攻囲の攻囲抵抗ナンバーを1ずつ減少させます。これは、攻囲下飛び地の降伏の結果になり得ます。

16.1.7 反乱軍の攻囲下飛び地の影響は、以下のとおりです。：

- ・もしも解放を通して攻囲が終了すると、共和国軍の士気から1を差し引きします。
- ・もしもトレドのアルカサル (石造城塞) [Alcazar of Toledo] が解放されると、1VP も加えます (つまり、合計で-1RM と+1VP です)。

いったん攻囲が降伏すると、決して解放され得ず、マップから攻囲マーカーと総合記録欄から攻囲抵抗マーカーを取り去ります。

16.1.8 攻囲と補充ポイント [Siege and Replacement Points]：補充フェイズに、反乱軍プレイヤーは攻囲下飛び地を「増強」するために反乱軍 RP (枢軸軍のそれは不可) を使用できます。

16.1.8.1 当該ターンに、各攻囲について最大1RP を使

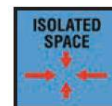
用できます。攻囲への RP の消費は、攻囲抵抗マーカーを1ずつ増加させますが、その飛び地についての初期抵抗レベルを超えることはできません (16.1.4 に従います)。

注釈：これは、抵抗への超人的意志、早期解放の約束、航空機による救援物資等をあらわします。

16.1.8.2 いったん攻囲マーカーがマップから取り去られたら (降伏の強制又は解放されることを介して)、攻囲は決して RP を使用して「復活」できません。

16.1.8.3 いったん戦隊の戦争段階が終了したら、攻囲抵抗マーカーを増加させるために RP を使用できません。

16.2 孤立スペース [Isolated Spaces]



16.2.1 ゲームの開始時に、共和国軍プレイヤーによって完全に包囲された、反乱軍プレイヤーが支配する2つのスペースがあります。：オビエド [Oviedo] とグラナダ [Granada] です。これらの両スペースは、ゲームを「孤立スペース」として開始し、各スペース上に孤立スペース [Isolated Space] マーカーを置きます。

16.2.2 オビエド [Oviedo] とグラナダ [Granada] は、反乱軍プレイヤーが通常の補給線を**ターン5の終了までに (16.2.6 を参照)** それらまでたどることができるまで (13.1 に従い)、又は共和国軍プレイヤーがそれらを征服するまで、孤立スペースと見なされます。その時点で、直ちに孤立スペース・マーカーを取り去り、もしも征服されたのであれば、RM 又は VP の影響を適用します (スペースのタイプと／又は孤立中にオビエド [Oviedo] が占領されることによる特典に一致します-16.2.5 を参照)。

16.2.3 孤立スペース・マーカーの撤去前には、孤立スペース内に位置する反乱軍ユニット、又は孤立スペースに連結するスペース内は補給下と見なされ、移動のために活性化できますが、戦闘のためには不可です。

16.2.4 増援、補充、戦略再配備は、下記で詳述されるごとく、孤立スペース内と孤立スペースに連結する反乱軍スペース内では厳しく制限されます。

16.2.4.1 増援 [Reinforcements]：一般ルールとして、増援は孤立スペース内、又は孤立スペースに連結した反乱軍スペース内に置くことができません。

16.2.4.2 補充 [Replacements]：補充フェイズには、各孤立スペース内又はその孤立スペースに連結する反乱軍スペースのグループ内で、最大1RP のみを使用でき、全ての消費コストは2倍になります (例えば、師団規模ユニットの1ステップは、完全な1RP がかかります)。反乱軍 RP (枢軸軍は不可) のみが消費できます。

例：共和国軍プレイヤーがグラナダ [Granada] の孤立スペースに隣接するグアディクス [Guadix] を放棄したと仮定すると、反乱軍プレイヤーはグラナダからグアディクスへユニットの1つを移動させることができ (おそらく、他のユニットでグラナダに陣地構築を試みて)。補充フェイズ中に、反乱軍プレイヤーはグラナダとグアディクスの両ユニット間で1RP (合計) のみ消費でき、1RP が師団規模ユニットの1ステップのみを満たすことに注意してください。

16.2.4.3 戦略再配備 [Strategic Redeployment]：孤立スペース又は孤立スペースに連結した反乱軍スペースから、孤立スペース

ス、予備ボックスへSRできるユニットはありません。ターン毎に、最大で1つの反乱軍 MIL ユニットの予備ボックスから各孤立スペース（その孤立スペースに連結した反乱軍スペースを含みます）へ移すことができます。

例外：ナバラ [Navarre] からの民兵 (MIL-NAV ユニット) は、孤立スペースへSRできません。

16.2.5 もしも共和国軍プレイヤーが、孤立スペースの間にオビエド [Oviedo] を征服すると（グラナダ [Granada] は不可）、そのスペースを占領することによる通常のVPとRMの変更に加えて、1VPを獲得します。

16.2.6 もしも孤立スペース・マーカーが以前に取り去られていなければ、ターン5の終了時に取り去られ、孤立スペースと孤立スペースに連結した反乱軍スペースは今や非補給下 (OOS) です。つまり、もしもターン6の反乱軍6番目のアクション・ラウンド終了時にまだ OOS であると、いかなる反乱軍ユニットも永久に除去され、スペースは共和国軍の支配を認めることになります。

注釈：この方法によるオビエド [Oviedo] の占領は、VPを修正しません。なぜならば、そこはもはや孤立スペースではないからです。

16.3 共和国軍の士気 [Republican Morale]



16.3.1 共和国陣営は、プレイされるシナリオに依存する、予め定められた士気でゲームを開始します（例えば、キャンペーン・ゲームは、26で開始します）。士気レベルは、共和国の最終的勝利への信念と戦争を遂行するための総合意志をあらわします。

16.3.2 ゲームが進んでいくにつれて、共和国軍の士気 (RM) は変化し、増加又はよりしばしば減少します。RM レベルが減少するにつれて、各プレイヤーが手札に持てるカードの枚数を修正し（6.0Aを参照）、反乱軍プレイヤーが一定のイベントをプレイできるといった、ゲームへの大きな影響があります。これには、共和国陣営の無条件降伏でゲームが終了する結果となる「カサドのクーデター」 [Casado's Coup] イベントを含みます。最後に、ターンからターンを基準に、どちらの陣営が自動的勝利（5.2を参照）を達成したのかを判定するためにRMレベルが使用されます。特記されない限り、RMを変更させる条件結果は、直ちに発生を発生させます。

注釈：総合記録欄は、0から29まで番号が付けられていますが、RMはこれらの数値を超えることはありません。もしもRMがゼロ未満になったら、カウンターを「NEG」面に裏返します。もしも29を超えたら、共和国軍プレイヤーは相手を嘲ることができ、追加の士気を管理するよう強制します。

16.3.3 共和国軍士気への修正 [Modifiers to Republican Morale] :

- ・反乱軍が県都/VPスペースを占領する¹ : -1
- ・反乱軍が主要都市（マドリードを除く）を占領する : -2
- ・反乱軍がマドリード [Madrid] を占領する : -3
- ・反乱軍が攻囲を解放する（16.1.7を参照） : -1
- ・反乱軍がフランス国境から共和国ゾーンを孤立させる² : -2
- ・共和国軍が県都/VPスペースを占領する¹ : +1
- ・共和国軍が主要都市（マドリードを除く）を占領する : +2
- ・共和国軍がマドリード [Madrid] を占領する³ : +3
- ・共和国軍がポルトガル国境から反乱軍ゾーンを孤立させる⁴ :

+2

1: 銀色の境界線は県都スペースを示し、金色の境界線はVPスペースを示します（地形記号を参照）。

2: 反乱軍プレイヤーは、フランスに隣接する全ての国境スペースを支配しなければなりません。もしもこれらのスペースのいずれかの支配を失うと、修正を失います（ただし、もしも後に全国境スペースの支配を再度獲得すると、回復します）。

3: もちろん、これは以前にマドリードを失っていた場合にのみ適用します。

4: 共和国軍プレイヤーは、ポルトガルに隣接する全ての国境スペースを支配しなければなりません。もしもこれらのスペースのいずれかの支配を失うと、修正を失います（ただし、もしも後に全国境スペースの支配を再度獲得すると、回復します）。

ゲーム毎に一度のみ [Only ONCE per game] :

- ・共和国軍が北部戦線を自軍メイン・ゾーンに繋げる⁵ : +2
- ・北部戦線の終了⁶ : -2

⁵: 共和国軍プレイヤーは、もしも北部戦線の外部に位置する友軍補給源が北部戦線内部の友軍補給源まで補給線をたどることができることを獲得します。反乱軍が北部戦線を征服した後は獲得できません（下記を参照）。

⁶: 反乱軍プレイヤーは、北部戦線の全スペースを支配したときにこれを獲得します。

注釈：アストゥリアス [Asturias] 地方内部のアストゥリア師団規模ユニットは、共和国軍プレイヤーが北部戦線内の全共和国軍補給源を征服した後でさえ、自動的に取り去られないことを忘れないでください。これらのユニットは、戦闘を介して除去されなければなりません。

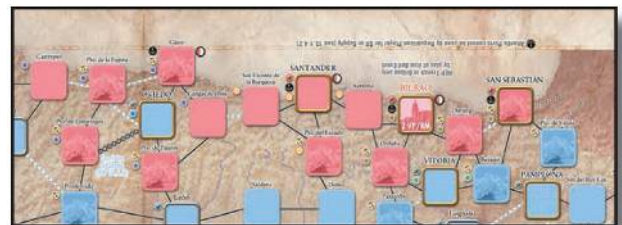
動員段階開始の後でのみ、ゲーム毎に一度のみ [Only after the Mobilization Phase begins, and only ONCE per game] :

- ・反乱軍が共和国軍ゾーンを二分割する⁷ : -1
- ・共和国軍が反乱軍ゾーンを二分割する⁷ : +1

⁷: ゾーンが分割されたと思なされるためには、合法的な2つの分割領域の中に、連結した最低8つの補給下スペースを含まなければなりません。

16.3.4 共和国軍の戦略反撃 [Republican Strategic Counterattacks] : 共和国軍プレイヤーは、共和国軍の士気を増加させる機会を認める3枚の戦略反撃カードを持ちます（8.5.5を参照）。

16.4 北部戦線 [Northern Front]



16.4.1 ゲーム開始時、共和国軍プレイヤーは、大西洋沿岸近郊で、メインの共和国ゾーンから分離したスペースのグループを支配します。この領域は、北部戦線と呼ばれ、いまだ共和国支配下のアストゥリアス [Asturias]、サンタンデル [Santander]、バスク [Basque] 地方の一部によって形成されます。これらの3つの地方に所属する各ユニットは、そこを防衛します。

北部戦線に適用される、いくつかの特別ルールや例外があります。

16.4.2 非連携ルール [Non-Cooperation Rule]

16.4.2.1 下記の例外を除き、各地方からのユニットは、他の地方に属さないスペース内、又は自身の地方内（マップ上に一定の色で示されます：アストゥリアス [Asturias] は青、サンタンデル [Santander] は黄、バスク [Basque] 地方は緑）でのみ、その移動を終了することができます。これは、SR と戦闘後前進を含みます。このルールは、他のユニットに適用しません（例えば、北部戦線でゲームを開始する POL ユニット）。

例：アストゥリア [Asturian] ユニットは、いずれかのアストゥリアス・スペース（マップ上に青い点線でマークされます）内に移動でき、又はその移動をサンタンデル [Santander] 又はバスク [Basque] 地方内ではないいずれかのスペース内：ルーゴ [Lugo]、ポンフェラーダ [Ponferrada]、レオン [Leon] 等で終了できます。

16.4.2.2 各領域からの最大1つの師団規模ユニットは、その移動を他の地方の1つに属すスペース内で終了できます。地方の軍団規模ユニットは、決して任意にその移動を他の地方内で終了できません。

例：1つ（のみ）のアストゥリア師団規模ユニットは、その移動をサンタンデル [Santander] 又はバスク [Basque] 地方内で終了できます。

16.4.2.3 退却 [Retreats]：もしも地方ユニットが戦闘で退却を強制されたら、制約なしに北部戦線内の他の地方内部のスペースへ又はお通過して退却できます（すなわち、非連携ルールは退却に適用しません）。

16.4.2.4 もしも退却の結果として、複数の認められた師団規模ユニットがその出自地方外部で他の地方内部にあると、その地方のユニットの1つを含んでいるスペースが移動、SR の使用、戦闘後前進のために活性化される次のときに、可能であればその出自地方に戻らなければなりません。もしも不可能であるか、又は反乱軍陣営がその出自地方内の全スペースを支配すると、非連携ルールはもはやそのユニットに適用されず、ユニットは自由に移動（SR と戦闘後前進を含みます）できます。

注釈：たとえ非連携ルールへの上記例外が一定ユニットの移動に適用されても、残りの状況には継続して適用します（例えば、プレイヤーは、SR を使用して他の地方へ更にユニットを任意に移動できない等です）。

16.4.3 北部戦線で認められる共和国軍ユニット [Republican Units Allowed in the Northern Front]

16.4.3.1 もしも北部戦線内の共和国軍友軍補給源（ヒホン [Gijón]、サンタンデル [Santander]、ビルバオ [Bilbao]）が、北部戦線外部の他の友軍補給源まで補給線をたどれなければ、北部戦線は孤立したものと見なされます。

16.4.3.2 北部戦線が孤立している間は、そのゾーン内に存在できる共和国軍ユニットのタイプに、以下の制限が適用されます。：

- ・アストゥリア [Asturian]、サンタンデル [Santander]、バスク [Basque] ユニットと、2つまでの POL 師団規模ユニットのみが、北部戦線内に存在できます。これは、ヒホン [Gijón]、サンタンデル [Santander]、ビルバオ [Bilbao] へのみ補給線をたどれる、3つの地方のいずれでもないスペースにも影響します。

注釈：これは、北部戦線がまだ孤立している間に、北部共和国軍部隊が占領した反乱軍スペースに当てはまります。

- ・増援カードのプレイによって受取られたユニットは、北部戦線内に置くことができません。

- ・地方ユニットと POL ユニットのみが、予備ボックスから北部戦線へ SR できます。SR の他の制限に加えて、地方ユニットは、非連携ルールに従い、予備ボックスからその各々の地方内部と／又は少なくともその同じ地方からの1つの補給下ユニットを含むスペースへのみ SR できます。

- ・RP で再建される地方軍団規模ユニットは、それらが登場する場所が制限されます（8.5.2.4を参照）。

16.4.3.3 もしも北部戦線内の共和国友軍補給源（ヒホン [Gijón]、サンタンデル [Santander]、ビルバオ [Bilbao]）が北部戦線外部の他の友軍補給源へ補給線をたどれることができると、北部戦線はもはや孤立とは見なされません。この状況が維持される限り、北部戦線に存在できるユニットのタイプ上の制限（16.4.3.2に従い）は、無効となります。もしも北部戦線が後に再び孤立すると、北部戦線内に存在する全ての共和国軍ユニットは、たとえ今や上記のルールを破ることになっても、北部戦線内に留まることができます。

16.5 冬季 [Winter]

16.5.1 1月／2月ターンは、冬季ターンと見なされます（ゲーム・ターン記録欄上の青い色合いで示されます）。したがって、ゲーム中に3つの冬季があります。：1937年、1938年、1939年でターン5、11、17に相当します。

16.5.2 冬季ターンには、以下のルールが適用されます。：

- ・各プレイヤーは、最大で3枚のカードを OPS のためにプレイできます¹。行うことができる自動的オペレーション（1OPS、7.1.3を参照）の数に限度はありません。
- ・山岳スペースへの攻撃は、更に－1DRMを差し引きします。

¹：複数スペースに活性化を認めるイベントのプレイ（認められたOPS又は攻撃マーカーの配置によってのどちらかを通して）は、この限度に対してカウントします（例：「コンドル兵団」[Condor Legion]、戦略反撃 [Strategic Counterattack]、攻勢 [Offensive] 等）。ただし、「共産主義者の干渉」[Communist Interference] イベントは、1OPSのみが認められるので、この限度に対してカウントしません。

16.5.3 厳冬 [Severe Winter]

もしも共和国軍プレイヤーが「厳冬」[Severe Winter] イベントをプレイしたら、続く冬季は特に過酷となります。次の冬季ターンには、ルール16.5.2の代わりに以下のルールを適用します。：



- ・OPSのためにプレイされるカード（又は複数活性化を持つイベント）の限度は、2枚です。
- ・山岳スペース内への攻撃は、通常の－1DRMの代わりに－2DRMです。

例：共和国軍プレイヤーは、ターン5（最初の冬季ターン）の自軍アクション・ラウンドの1つで「厳冬」[Severe Winter] イベントをプレイします。次に、「厳冬」[Severe Winter] マーカーがゲーム・ターン11（「続く冬季ターン」）に置かれ、ターン11はOPSのためにプレイされるカードが2枚のみで、山岳スペースへの全ての攻撃が山岳スペースに関連する1CLシフトに加えて－2DRM

を被ることを忘れない手助けとします。

16.6 装甲 [Armor]

16.6.1 イベント・カードのプレイにより、両陣営は装甲ユニットを受取ることができます。共和国軍はソビエト軍の T-26 ユニットの獲得でき、反乱軍はイタリア軍の CV-33 とドイツ軍の PZ-1 ユニットの獲得できます。装甲ユニットは、増援カードのプレイによって受取られ、プレイへの登場（カード・テキストを参照）と SR (12.1.8 を参照) できる場所が制限されます。



16.6.2 以下の特別ルールは、戦闘で装甲ユニットを使用するために適用します。:

- ・平地スペース（すなわち、山岳、主要都市、陣地、塹壕を持たない）を攻撃しており、河川を越えない、活性化された**完全戦力**の装甲ユニットは、その陣営の戦闘サイの目に +1 DRM を加えることができます。
- ・もしも装甲ユニットが +1 DRM を獲得するために使用されると、最初のステップ損失を被ることを要求されるかもしれません（11.3.6~11.3.7 を参照）。**DRM を獲得するために使用されない装甲ユニットは、たとえ他の装甲ユニットが DRM のために使用されても、決して最初の強制的なステップ損失を要求されません。**
- ・装甲についての DRM 特典は、攻撃にどれだけ多くの装甲ユニットが参加していても、決して +1 を超えて高くなれません。
- ・装甲によって獲得される DRM の使用は、強制的ではありませんが、その使用は戦闘を解決するためのサイが振られる前に宣言されなければなりません。

16.7 ジブラルタル海峡の海上封鎖 [Naval Blockade of the Strait of Gibraltar]

16.7.1 ゲーム開始時、共和国軍陣営はジブラルタル海峡 [Strait of Gibraltar] の海上支配を持ちます。この支配が維持される間、反乱軍プレイヤーは海峡を越えて補給線をたどれず SR ができません。つまり、アルヘシラス [Algeciras]（含めます）から東方（バレアレス諸島 [Balearic Islands] を含みます）までの地中海港湾を使用できません。この制限のゲームの影響は、反乱軍プレイヤーがカディス [Cadiz] へ／からによってのみ海上 SR ができ、地中海に海上補給をたどれないことです（補給については、両港湾が同じ海上ゾーンに存在しなければならないためです。13.1.4.1 を参照）。



例外: イタリア軍の ITA 師団規模ユニットと全ての装甲ユニット (VV-33 と PZ-1) は、どちらが海峡を支配しているかにかかわらず、いずれかの友軍支配下で補給下の地中海港湾スペースへ SR できます。

16.7.2 反乱軍プレイヤーが「海峡封鎖の終了」[End of the Strait Blockade] イベント（カード N6）をプレイしたら、共和国軍陣営は海峡の支配を失い、上記の制限はもはや適用されません。代わりに、その時点から、共和国軍プレイヤーは海峡を越えて補給をたどれず、海上 SR もできません。つまり、アルヘシラス [Algeciras]（含めます）から西方の地中海港湾を使用できません。

17.0 戦隊の戦争 [WAR OF THE COLUMNS]

ターン1~5の戦争初期段階の間は、以下の特別ルールを適用します。:

17.1 反乱軍の弾薬欠乏 [Nationalist Ammunition Shortage] (反乱軍北部ゾーン軍 [Nationalist Northern Zone Army])

17.1.1 ゲーム開始時、反乱軍部隊は2つのゾーンに分割されています。: 北部ゾーン（ゲームを反乱軍支配下で開始し、ラ・コリユーナ [La Coruna]、バリャドリッド [Valladolid]、サラゴサ [Zaragoza] へ連結するスペース）と南部ゾーン（ゲームを反乱軍支配下で開始し、セビリャ [Sevilla] へ連結するスペース）です。このルールは、反乱軍プレイヤーがこれらの2つのゾーンを連結できるまで、又は戦隊の戦争段階が終了するまで適用します（どちらか最初に来るまで）。2つのゾーンは、北部ゾーン内の反乱軍の友軍補給源（ラ・コリユーナ、バリャドリッド、サラゴサ）が反乱軍支配下のセビリャへ補給線をたどれるときに、連結したと見なされます。この罰則は、いったん取り去られたら、たとえ共和国軍プレイヤーが再び何とか反乱軍ゾーンを分離させたとしても、決して回復しません。



17.1.2 弾薬欠乏の影響 [Ammunition Shortage effect]: 反乱軍プレイヤーは、各アクション・ラウンドに、北部ゾーン全体で戦闘について1スペースのみを活性化できます。北部ゾーン内で移動のために活性化できるスペースの数に限度はありません。

17.1.3 セビリャへの補給線は、弾薬欠乏を取り去る目的において、陸上連結（のみ）を介してたどられなければなりません。マヨルカ [Mallorca] スペースは、弾薬欠乏ルールによって影響を受けません。

17.2 鉄道線と初期の混乱 [Railroad Lines and Initial Disorder]

17.2.1 最初の2ゲーム・ターン中、以下の罰則が両陣営に適用されます。: もしも戦略カードが SR のためにプレイされると、そこから1SRポイントを差し引かなければなりません。

例: もしもあるプレイヤーが3数値のカードを SR のためにプレイすると、2SRポイントのみを使用できます。

17.2.2 SR のためにプレイされる各カードについて、反乱軍プレイヤーは最大で1つのアフリカ駐屯軍ユニットを SR できます。

17.2.3 これらの制限は、ターン3に解除されます。

17.3 マドリード: 優先目標 [Madrid: Priority Objective]

17.3.1 開戦時、マドリード [Madrid] は反乱軍陣営にとって優先目標でした。したがって、もしも反乱軍プレイヤーが戦隊の戦争段階の終了前にマドリードを征服しなければ、勝利ポイント罰則を被ることになります。



17.3.2 戦隊の戦争段階の終了時（すなわち、ターン5の終了時）、反乱軍プレイヤーのマドリード奪取努力が評価され、それに応じて VP マーカーが調整されます。以下の反乱軍プレイヤーに最も有利な単一の VP 調整のみが行われます。:

- ・反乱軍プレイヤーがマドリード [Madrid] を占領していたら、たとえ共和国軍プレイヤーがスペースを奪回していたとしても: OVP。
- ・反乱軍プレイヤーがマドリード [Madrid] スペースを攻撃していたら: -1 VP（注釈: これは、歴史的な結果です）。
- ・反乱軍プレイヤーがマドリード [Madrid] を攻撃していないが、

マドリードに隣接するスペースが攻撃されたか又は占領された (グアダラマ [Guadarrama] への攻撃はこの目的についてカウントしませんが、スペースの占領はカウントします) : - 2VP。

・反乱軍プレイヤーがマドリード [Madrid] に隣接するいかなるスペースも攻撃又は占領していない : - 3VP。

17.4 共和国軍民兵の連携欠如 [Republican Militia's Lack of Coordination]

17.4.1 「ラルゴ・カバリエロ政府」 [Largo Caballero's Government] イベントのプレイによって共和国軍民兵が軍隊化されるまで、又はターン5の終了時になるまで、共和国軍プレイヤーは1つの民兵 (MIL) ユニットのみの存在は認められますが、他の各スペース内には少なくとも1つの非MILユニットが存在しなければなりません。

17.4.2 複数の隣接スペースから1つの敵スペースを攻撃するためには、各追加スペース内に、攻撃に参加している最低1つの非MILユニットが存在しなければなりません。つまり、1つの攻撃スペース内に MIL ユニットのみの存在は認められますが、他の各スペース内には少なくとも1つの非MILユニットが存在しなければなりません。



例：もしも共和国軍ユニットが3つの隣接スペースから1つの敵スペースを攻撃すると、これらのスペースの2つは少なくとも1つの非MIL攻撃ユニット (POL, RPA, INT, T26) を含まなければなりません。上図では、アデムス [Ademuz] とルビエロス・デ・モラ [Rubielos de Mora] の両方がMILユニットを持つため、これらのスペースの1つのみがバラカス [Baracas] のPOLと共同でテルエル [Teruel] を攻撃できます。

17.4.3 カタルーニャ民兵 [Catalonian Militias] : カタルーニャ民兵 (赤く塗りつぶされたシンボルを持つ全ての MIL ユニットの MIL-CNT, MIL-ERC, MIL-POUM, MIL-PSUC) は、軍隊化が遅れました (特に、CNTとPOUMユニット)。ルール17.4.1と17.4.2は、たとえ共和国軍プレイヤーが「ラルゴ・カバリエロ政府」 [Largo Caballero's Government] イベントを事前にプレイしても、戦線の戦争段階が終了するまで上記のカタルーニャ MIL ユニットの適用します。



17.5 第1ゲーム・ターンの特別ルール [First Game Turn Special Rules]

17.5.1 ターン1の間、少なくとも1つのMILユニットを含む共和国軍の攻撃 (防御ではありません) は、-1DRMを持ちます。

17.5.2 ターン1の間、共和国軍の攻囲への強襲は+1DRMを持ちます (16.1.4.2を参照)。

17.6 アフリカ駐屯軍 [Army of Africa]

17.6.1 いったん強制的な「空の架け橋」 [Air Bridge] イベントがプレイされたら、反乱軍プレイヤーはアフリカ駐屯軍からの増援を受け取りを開始します。これらのユニットは、通常増援とは異なる方法でマップ上に配置されます。



17.6.2 ゲーム・ターン1は、マップ上に配置された (セビリア [Sevilla] 内) アフリカ駐屯軍 (AFR) からの最初のユニットで開始します。以下の AFR ユニットの (合計7つまで) は、指定された時期に1つずつ到着します (これも、マップ上に記載されています) :

- ・ターン1 (1936年8月)、反乱軍ラウンド2 : 1ユニット。
- ・ターン1 (1936年8月)、反乱軍ラウンド5 : 1ユニット。
- ・ターン2 (1936年9月)、反乱軍ラウンド2 : 1ユニット。
- ・ターン2 (1936年9月)、反乱軍ラウンド5 : 1ユニット。
- ・ターン3 (1936年10月)、反乱軍ラウンド2 : 1ユニット*。
- ・ターン3 (1936年10月)、反乱軍ラウンド5 : 1ユニット*。

*例外：もしも反乱軍プレイヤーがターン3の自軍第2アクション・ラウンドの前に「海峡封鎖の終了」 [End of the Strait Blockade] イベントをプレイすると、ターン3に到着する AFR 増援はそれぞれ促進され、そのターンの反乱軍ラウンド1と2に到着します。

17.6.3 AFR 増援が到着するアクション・ラウンドには、反乱軍プレイヤーは他のアクションを行う前にマップ上にユニットを配置します (例外：もしも「海峡封鎖の終了」 [End of the Strait Blockade] イベントがターン3の反乱軍第1アクション・ラウンドにプレイされると、促進された AFR ユニットのイベント解決後に配置されます)。これは自由配置で、反乱軍プレイヤーはカードをOPS, SR, RP, イベントとして制限なしでプレイできます。新たに到着した AFR ユニットの、通常に活性化されて移動、攻撃、SRができます。

例外：ターン1と2にのみ、アフリカ駐屯軍からの1ユニットのみが各SRアクションで移動できます (17.2.2を参照)。

17.6.4 AFR 増援の配置 [Deployment of AFR reinforcements] : 反乱軍プレイヤーは、到着しているユニットを友軍支配下で補給下のセビリア [Sevilla] 又はカディス [Cadiz] へのみ配置できます。もしもこれらのどちらも反乱軍プレイヤーによって支配されていないか、又は増援がスペース内のスタッキング限度を超過すると、そのラウンドに到着を予定されたユニットは配置できません。モロッコに留まり (マップ上に記載された配置ボックス内に留めます)、後にSRによって半島へ移動できますが、セビリア又はカディスへのみです。

17.6.5 AFR ユニットのRPを受け取れず、もしも撃破されるとゲームから永久に除去されます。加えて、少なくとも1つのAFRユニットを含む攻撃 (防御ではありません) では、AFRは最

初のステップ損失を被ることを要求されるかもしれません (11.3.6 ~11.3.7 を参照)。

ルールの説明 [RULES CLARIFICATIONS]

マップ [Map]

地形効果とイベント [Terrain effects and Events] : たとえイベントが地形効果を打ち消しても、地形はスペース内に存在します。つまり、山岳、主要都市、陣地、塹壕を持つスペースは、平地スペースとは見なされません。これは、**集中砲撃 [Artillery Concentration]** のような戦闘イベントや、非平地スペースに対して+1 DRM を獲得できない装甲ユニットに適用します。**捕獲された橋梁 [Captured Bridge]** イベントは、もしも平地スペースを攻撃していると、装甲ユニットの+1 DRM 獲得を認めることに注意してください。冬季ターンの山岳スペースへの攻撃は、たとえ地形効果が打ち消されても不利な DRM を持ちます。

カードの説明 [CARD CLARIFICATIONS]

作戦命令書の捕獲 (R7) [Operation Orders Captured] : もしも損失を割り当てた後に、反乱軍プレイヤーが少なくとも1つの完全戦力装甲ユニットを持たなければ、装甲についての DRM を加えることができません (ただし、AFR と装甲ユニットの最初の損失ルールについては、いまだに反乱軍プレイヤーが受けた損失に適用されていたことになります)。

ニオン会議 (R31) [Nyon Conference] : このイベントは、ターン毎の-1 ソビエト軍 RP の効果を打ち消しますが、このイベントは遡及しません。もしも同じターンの「イタリア軍潜水艦」[Italian Submarine] がプレイされたら、共和国軍プレイヤーはそれでもそのターンのソビエト軍 RP を受け取りません。

フランス国境の開放 (R42) [Opening of the French Border] : 追加のソヴィエト軍 RP は、もしも共和国軍プレイヤーがそのターンの少なくとも1枚のカードを RP としてプレイし、少なくとも1ソヴィエト軍 RP を蓄積する場合にのみ適用します。つまり、もしも共和国軍プレイヤーが総合記録欄上にいかなるソヴィエト軍 RP も蓄積させていなければ (ゼロ・ソヴィエト軍 RP)、追加のソヴィエト軍 RP は獲得されません (ソヴィエト軍 RP はゼロ)。

限定的攻勢 (R45) [Limited Offensive] : もしも攻撃側が自軍損失を異なる方法で割り当てることができると、軍団規模ユニットのステップの前に師団規模ユニットのステップ損失で開始しなければなりません。このような方法では、軍団規模ユニットのステップの前に、師団規模ユニットのステップを打ち消します。

フランス介入の脅威 (R51) [French Intervention Threat] : 4 スペースの範囲は、国境結合を示す点線と通常の連結を通して、フランス領土からカウントして判定します。スペイン領土内のスペースのみがカウントされます。

枢軸国支援の中断 (R52) [Interruption of Axis Aid] : このイベントは、遡及して適用します。つまり、反乱軍プレイヤーは、たとえこのイベントがプレイされる前に RP としてカードをプレイしていたとしても、このターンのいかなる枢軸軍 RP も受取りません。備忘のため、枢軸軍の「NO RP」マーカーの表面を向けて置きます。

背信 (N14) [Defection] : いったん宣言されたら、共和国軍の攻撃は解決されなければなりません。POL ユニットの除去は、共和国軍民兵の連携の欠如を受けません。すなわち、たとえいまや複数スペースに MIL ユニットののみを含んでいても、攻撃は活性化された全スペースで継続します。攻撃している唯一のユニットが単一の共和国軍 POL ユニットである場合、つまり、この CC によって取り去られたら、戦闘はないものと見なされます。その他の CC は、未プレイとして扱われます (必要であれば、プレイヤーに手札に戻します)。

モロトフ・カクテル (N18) [Molotov Cocktail] : もしも共和国軍プレイヤーが、装甲を伴い平地スペースを攻撃して+1 DRM を適用していると宣言したら、T-26 ユニットの可能なであれば最初の損失を被らなければなりません (たとえ、このイベントによって無効化されていても)。

イタリア軍潜水艦 (N30) [Italian Submarine] : このイベントは、遡及して適用します。つまり、共和国軍プレイヤーは、たとえこのイベントがプレイされる前に RP としてカードをプレイしていたとしても、このターンのいかなるソヴィエト軍 RP も受取りません。備忘のため、ソヴィエト軍「NO RP」マーカーの表面を向けて置きます。

叛乱 (N48) [Insurrection] : ターン終了時に、もしも叛乱ユニットが OOS であると、取り去られて通常通りそのスペースは他方のプレイヤーによって支配されます。

神、国、王のために (N57) [For God, Country and King] : もしもこの CC が「ツポレフ SB 『カチューシャ』」[Tupolev SB "Katiushka"] (R59) と同じ戦闘でプレイされたら、両カードは相殺され、反乱軍プレイヤーは通常にサイを振ります。

ツポレフ SB 「カチューシャ」 (R59) [Tupolev SB "Katiushka"] : もしもこの CC が「神、国、王のために」[For God, Country and King] (N57) と同じ戦闘でプレイされたら、両カードは相殺され、反乱軍プレイヤーは通常にサイを振ります。



(翻訳: 松谷 健三 2019.8.20)