

NATO

THE COLD WAR GOES HOT

RULES
BOOKLET

Designer
Signature
Edition



A BRUCE MAXWELL DESIGN

Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

目次

[1.0] はじめに	4	[10.0] 補給	24
[2.0] ゲームの内容物	4	[10.1] 補給の概念	24
[2.1] ゲームの備品目録	4	[10.2] 補給線	25
[2.2] ゲーム・マップ	5	[10.3] 補給源	25
[2.3] チャートと表	5	[10.4] HQ ユニットと補給	26
[2.4] プレイのシークエンスと地形効果チャートのカード	6	[10.5] 移動補給	27
[2.5] 増援スケジュール・カード	6	[10.6] 戦闘補給	28
[2.6] カウンター	6	[10.7] 再補給オペレーション	28
[2.7] ゲームの規模	6	[10.8] ワルシャワ条約機構軍の自動的補給と補給ポイント	29
[3.0] ユニット	6	[10.9] バルト海軍団と海上補給	29
[3.1] ユニット・タイプ	6	[11.0] 空域	32
[3.2] 機動ユニット	7	[11.1] 友軍の空域	32
[3.3] 砲兵ユニット	9	[11.2] 敵の空域	32
[3.4] HQ ユニット	9	[11.3] 競合状態の空域	32
[3.5] ハードとソフトのユニット	10	[11.4] デンマークの空域	33
[3.6] 攻撃ヘリコプター旅団	10	[11.5] 空域と西ベルリン	33
[3.7] ユニット・プール	10	[11.6] 空域と補給	33
[3.8] 輸送コマンド	11	[11.7] 空域とタイミング	33
[3.9] カウンター色	11	[11.8] 空域の影響	33
[3.10] ユニットのエラッタ	11	[12.0] 地上移動	34
[4.0] マーカー	11	[12.1] 許容移動力	34
[4.1] マップ・マーカー	11	[12.2] 戦術移動	34
[4.2] ユニット・マーカー	12	[12.3] 戦術移動と敵 ZOC	35
[4.3] ゲーム・ポイント・マーカー	13	[12.4] 行軍移動	35
[4.4] 記録欄マーカー	14	[12.5] 最低限移動	35
[4.5] 神経戦マーカー	14	[12.6] OMG/予備状態	36
[5.0] 基本的なプレイの過程	15	[12.7] 局地ユニット移動	36
[5.1] シナリオ	15	[12.8] デンマーク・フェリー	36
[5.2] ゲームのセット・アップ	15	[13.0] 鉄道移動	36
[5.3] ゲームの長さ	15	[13.1] 乗車中	36
[5.4] プレイの過程	15	[13.2] 鉄道移動の制限	36
[5.5] ゲームの勝利	15	[13.3] 鉄道許容量限度	36
[6.0] 共通ゲーム用語集	16	[13.4] 列車マーカーの影響	36
[7.0] プレイのシークエンス	17	[13.5] 下車	37
[7.1] プレイのシークエンスの概要	17	[13.6] 鉄道増援	37
[7.2] 完全なプレイのシークエンス	17	[13.7] 戦略予備ボックスからの鉄道移動	37
[8.0] 支配地域	21	[13.8] 増援ボックスからの鉄道移動	37
[8.1] 支配地域の移動への影響	22	[14.0] フェリー移動	37
[8.2] 支配地域の戦闘への影響	22	[14.1] 空中フェリー	37
[8.3] 支配地域の補給への影響	23	[14.2] 海上フェリー	38
[8.4] 支配地域の支援への影響	23	[15.0] 輸送コマンド	38
[8.5] ZOC の無効化	23	[15.1] 輸送コマンドの移動手順	38
[9.0] スタッキング	23	[15.2] 輸送コマンドのオペレーション計画	39
[9.1] スタッキング限度	23	[16.0] 移送移動	39
[9.2] 複数国籍と複数正面軍のスタッキング	23	[16.1] 空中移送	39
		[16.2] 海上移送	40
		[16.3] 移送飛航路と海上レーン	41
		[16.4] 移送と空域の支配	41
		[17.0] 迎撃	41
		[17.1] 迎撃の試み	41

[18.0] ヘリコプターの移動.....	43	[28.0] 予備フェイズ.....	74
[18.1] ヘリコプター・オペレーション.....	43	[28.1] 予備状態に入る.....	74
[18.2] ヘリコプター便乗ユニット.....	44	[28.2] 予備移動.....	74
[18.3] 予備ヘリコプター移動.....	44	[29.0] 司令部ユニット.....	76
[18.4] 攻撃ヘリコプターの移動.....	44	[29.1] HQ の移動.....	76
[19.0] FLAK.....	45	[29.2] HQ ユニットと戦闘.....	76
[19.1] FLAK の攻撃.....	45	[29.3] HQ の支援範囲.....	76
[20.0] 打撃.....	46	[29.4] HQ ユニットと補給.....	76
[20.1] 攻勢打撃.....	46	[29.5] ワルシャワ条約機構のバルト海正面軍.....	76
[20.2] NATO 軍の防御打撃.....	46	[29.6] ワルシャワ条約機構軍のバルト海軍団.....	77
[21.0] 核兵器戦争.....	47	[29.7] NATO 軍の LANDJUT と LANDZEALAND HQ.....	77
[21.1] 核兵器打撃.....	47	[29.8] HQ の再建.....	77
[21.2] アルマゲドン.....	48	[30.0] 都市.....	78
[21.3] 飛行場への核兵器打撃.....	48	[30.1] 都市ヘクスの支配.....	78
[21.4] ヴィスワ川への打撃.....	48	[30.2] 解放都市.....	78
[21.5] 航空隊の分散.....	48	[30.3] 征服下都市.....	78
[21.6] 戦争犯罪勝利ポイントの罰則.....	48	[30.4] 都市ヘクスの戦闘.....	79
[22.0] 化学兵器戦争.....	48	[31.0] 西ベルリン.....	80
[22.1] 化学兵器弾薬ポイント.....	48	[31.1] 西ベルリンの特別ルール.....	80
[22.2] 化学兵器打撃.....	49	[32.0] 国家の降伏.....	80
[22.3] 化学兵器打撃マーカーの影響.....	50	[32.1] 降伏の条件.....	80
[22.4] WP 軍の飛行場化学兵器打撃.....	50	[32.2] 国家降伏の影響.....	80
[22.5] 戦争犯罪勝利ポイント罰則.....	51	[32.3] 国家の再征服.....	80
[23.0] 空軍力.....	51	[33.0] 増援.....	80
[23.1] 航空ポイント.....	51	[33.1] 増援セクターとボックス.....	81
[23.2] 航空打撃の時期、計画、制限.....	52	[33.2] 増援の登場.....	81
[23.3] 航空打撃の実施.....	53	[33.3] リフォージャー増援.....	82
[23.4] 航空打撃と西ベルリン.....	53	[33.4] 増援の遅延.....	83
[23.5] HQ ユニットへの航空打撃.....	53	[33.5] 増援と補給.....	83
[23.6] WP 軍のリフォージャー・サイト打撃.....	54	[33.6] 増援と戦略予備ボックス.....	83
[23.7] NATO 軍の縦深妨害打撃.....	54	[34.0] 勝利.....	83
[23.8] 航空妨害ゾーン.....	54	[34.1] 自動的勝利.....	83
[24.0] ワルシャワ条約機構軍の砲兵師団.....	54	[34.2] ワルシャワ条約機構軍の勝利ポイント.....	84
[24.1] 砲兵打撃.....	54	[34.3] NATO 軍の勝利ポイント.....	84
[24.2] 砲兵ユニットの特別ルール.....	55	[34.4] 戦争犯罪.....	84
[25.0] 地上戦闘.....	56	[34.5] シナリオ専用の得点.....	84
[25.1] 戦闘サイクル.....	56	[35.0] 一般シナリオ・ルール.....	84
[25.2] 戦闘適格性.....	59	[35.1] ゲームの長さ.....	84
[25.3] 戦闘比と修正.....	59	[35.2] 活性化.....	85
[25.4] 攻勢支援.....	62	[35.3] GDP への移動.....	85
[25.5] 攻撃の解決.....	62	[35.4] 避難民.....	86
[25.6] 戦闘結果.....	62	[35.5] 支配地域の国境線越え.....	86
[25.7] 退却.....	64	[35.6] NATO 軍の国境部隊.....	86
[25.8] 前進.....	66	[35.7] 奇襲.....	86
[25.9] 突破ゾーン.....	67	[35.8] 複数プレイヤー・ルール.....	86
[26.0] 連携.....	70	[35.9] シナリオのセット・アップ.....	87
[26.1] ワルシャワ条約機構軍の連携.....	71		
[26.2] NATO 軍の連携.....	71		
[27.0] 強襲.....	72		
[27.1] 強襲の開始.....	72		
[27.2] 強襲目標の弱体化.....	73		
[27.3] 強襲戦闘サイクル.....	73		

[1.0] はじめに INTRODUCTION

最初にこれを読んでください。：この小冊子を手にしたとき、熟練ゲーマーでさえこのルールを理解するのにどれだけ時間がかかるのか当惑するでしょう。ご安心あれ！ 4つの事柄がこの負担を軽くしてくれます。

1. 各ルール項目は、よく知られた標準的なメカニクスを用いるため、経験を積んだゲーマーが飛ばすことができるか否かの指針を提供する、熟練者用概要で開始します。
2. この小冊子の前半 25%は、単にゲームの内容物と様々なユニットとマーカーについて述べ、約 15%は詳細なプレイの例から構成されます。
3. 実際のルールは、参照しやすいように最適化されています。つまり、論理的に考えれば、同じルールがあらゆる場所に存在することになります。ルールが実際よりも多く見える理由です。
4. 手堅い小さな入門用シナリオ (BALTAP 36.0 を参照) があり、簡単にルールを理解することができます。

最後に、このゲームを最初に手にしたとき、プレイテスターたちからルールと膨大なプレイのシークエンスの両方に戸惑ったという報告がありました。しかし、同じように驚くほどプレイしやすかったとレポートしてくれました。

熟練者用概要：以下の項目を飛ばしてください。

1983年に最初に発行された Bruce Maxwell のオリジナル・ゲーム『NATO』: *The Next War in Europe* のデザイナー公認エディションへようこそ。改名した『NATO』: *The Cold War Goes Hot* この公認エディションは、更新された戦闘序列、ユニット、マップ、新たなゲーム・システム、新シナリオで特徴づけられます。ゲームは、ソヴィエト連邦が崩壊する直前、1980年代中のワルシャワ条約機構の西ヨーロッパへの攻撃を旅団/師団レベルでシミュレートします。このゲームが元々出版された当時、このような攻撃の脅威は非常に現実的でした。ワルシャワ条約機構は、西ヨーロッパの上に永遠の脅威として姿を現しました。今日、私たちは内部崩壊から滅亡したことを知っています。ありがたいことに、その滅亡は平和的なものでした。しかし、歴史には、滅亡を免れるための最後の一手として戦争を始めた政権の例は数多くあります。このゲームを仮想未来の紛争から仮想の歴史上の紛争へとデザインし直すことで、デザイナーはベルリンの壁崩壊以降に明らかとなった膨大な情報をもとに、もしもソヴィエトが最後の賭けに出たらどうなっていたかを詳細にシミュレーションしました。

このゲームには2つの陣営があり、各陣営は2人までのプレイヤーによってプレイ可能です。一方の陣営は SACEUR (連合国遠征軍最高司令官) を演じ、北大西洋条約機構 (NATO) に属す西ヨーロッパと北アメリカ諸国の部隊を指揮します。他方の陣営は、ソヴィエト軍西方戦域司令官を演じ、ワルシャワ条約機構 (WP) に属す東ヨーロッパ諸国の部隊を指揮します。ゲーム・ボードは、デンマークからスイス国境までとフランスからポーランドまでを描写するマップです。このエリア上で、各プレイヤーは相手側部隊を撃破するため、様々な自軍地上ユニットを機動させ、空軍を投入します。戦争が勃発し得た、それぞれ異なる方法をシミュレートする3つの

シナリオが提供されます。4番目のシナリオは、導入プレイのために提供されます。各シナリオは、戦争の最初の7~14日間を扱うそれ自体が完結したゲームで、異なる開始配備、増援スケジュール、勝利条件を有します。加えて、各シナリオは NATO が比較的弱体化していた 1983 年、又は NATO がその戦力の頂点だった 1988 年に開始できます。

ヒストリカル・ゲームの初心者、圧倒されないでください。

最初にルールを通して素早く読んでください。それらを記憶しようとしてはなりません。導入シナリオをプレイするためのセット・アップ指示に従い (BALTAP 36.0 を参照)、次いで 7.0 項に箇条書きされたプレイのシークエンスに従ってゲームのプレイを開始します。疑問が生じたら、単にプレイのシークエンスに関連したルールに戻って参照します。数ターンのプレイ後に、あなたはゲーム・メカニクスに馴染んで自然にプレイを開始できることに気づくでしょう。

小冊子 Books このゲームは、2冊の小冊子から構成されます。最初に、このルール小冊子は、全てのゲーム内容物と大部分のゲーム・ルールの情報を含みます。二番目のプレイ小冊子は、ゲーム・シナリオ、ゲームの背景情報、各同盟国の戦闘序列、歴史的情報を含みます。

ルールの構成 Rules Structure ゲーム・ルールは番号付けされ、事項と呼ばれる大項目であらわされます。各事項は更に従属事項と副次事項に分割されます。例えば、2.0 項はゲーム内容物を扱い、2.2 項は特にゲーム・マップを扱い、2.2.3 項はゲーム・マップ上の海上エリアを扱います。ルールはカッコを使用して他のルールを相互参照します。例えば「戦闘結果が防御側の混乱を示すと、全ての防御ユニット上に混乱状態マーカーを置きます (25.6.4 を参照)。」は、25.6.4 項がこのルールに関して詳述されていることを意味します。

注釈：デザイナーズ・ノートは、ルールの中に埋め込まれています。あるルールを作成したときのデザイナーの考え方や、そのルールが存在する理由を説明する歴史的な情報を提供しています。また、プレイヤーズ・ノートは、ルールがプレイにどのような影響を与えるかのヒントを提供するために、ルールに組み込まれています。

[2.0] ゲームの内容物 GAME COMPONENTS

熟練者用概要：マップ上の各ヘクスは、対辺間距離が 15 マイルです。各ゲーム・ターンは戦闘の 1 日をあらわします。各プレイヤーは、マップ上に記載された戦略予備ボックスを持ち、自軍増援の大部分はプレイに登場する前にそこへ置かれます。以下の項目は飛ばしてください。

[2.1] ゲームの備品目録 GAME INVENTORY

NATO は、以下を含みます。：

- 1冊のルール小冊子
- 1冊のプレイ小冊子
- 2枚の 22"x34"マップ。小部分の重なりを繋ぎ合わせる。(安全に連結するため、ペーパー・クリップを使用する)
- 4枚のカウンター・シート。各 228 個の駒を含む。
- 2枚の同一プレイヤー・チャート&表。各セットは3枚の 8"x11"カードに分割される。
- 1枚の 11"x17"WP 軍プレイのシークエンス・カード (裏面は

地形効果チャート)

- ・ 1 枚の 11"x17" NATO プレイのシークエンス・カード
(裏面は地形効果チャート)
- ・ 1 枚の 8"x11"ワルシャワ条約機構軍増援スケジュール・カード
- ・ 2 枚の 8"x11" NATO 軍増援スケジュール・カード
- ・ 2 つの六面体サイコロ (特定の色はありません)

これらのパーツのいずれかが欠損していたら、e-mail で Compass Games に連絡してください。sales@compassgames.com

[2.2] ゲーム・マップ [GAMEMAP]

ゲーム・マップは、鉄のカーテンとして知られる、2 つの同盟間の主要境界線に沿った地形をあらわします。マップ上に描写された国には、デンマーク、西ドイツ、東ドイツ、ネーデルランド、ルクセンブルク並びにポーランド、チェコスロヴァキア、ベルギー、フランスの一部を含みます。マップは、移動、戦闘、ユニットの密度、そのエリア内の地形タイプを識別する六角形 (ヘクス) に分割されます。

[2.2.1] ヘクスの地形 [Hex Terrain] 各ヘクスは、そのエリア内の地形タイプのシンボルを含みます。地形タイプは、3 つのクラスに落とし込まれます。: 1) 「主要地形」と呼ばれる、ヘクス内の主な地形、2) 各ヘクスサイドに沿って走る地形、3) 主要地形と共存するヘクス内の地形特徴。これらの各地形タイプは、移動や戦闘に異なる影響を持ちます。あるヘクスが森林と小都市の両方のような複数の地形タイプを含むと、主要地形は最高の優先度を有す地形タイプと見なされます (優先度 1、は優先度 2 よりも高い)。各地形タイプの優先度と全ての地形の影響については、各プレイヤーのプレイのシークエンス・カードの裏面にある地形効果チャート (TEC) 内に詳述されます。地形特徴は、決して主要地形としてカウントしないことに注意してください。

[2.2.2] 増援セクター [Reinforcement Sector] ゲーム・マップの西側に沿って走る 2 つの番号付きセクターがあります (セクター 1 と 2)。これらは、NATO 軍の増援セクターです。ゲーム・マップの東側に沿って走る 3 つの番号付きセクターがあります (セクター 3 ~ 5)。これらは、WP 軍の増援セクターです。これらのセクターは、増援の到着を標準化するために使用され、その使用は増援ルール (33.0 を参照) 内で説明されます。各セクターは、マップ外に一致する増援ボックスを持ち、増援ユニットがマップに登場する前に置かれます。増援セクターは、一定国籍ユニットの補給源でもあります (補給 10.0 を参照)。

[2.2.3] 海上エリア [Sea Areas] マップ上に描写された 2 つの海上エリア、北海エリアとバルト海エリアがあり、デンマーク先端の短い境界線で分離されます。各エリア内の海上移動は、異なる要件によって制御されます (海上フェリー 14.2 と海上移送 16.2 を参照)。

[2.2.4] 配備エリア [Deployment Area] 鉄のカーテン境界線の西 2 ヘクスの帯は、2 つの軍団配備エリアに分割され、それぞれ拡張増強シナリオでエリア内にセット・アップする NATO 軍団の名称が標記されます。鉄のカーテン境界線の東 2 ヘクスの帯は、正面軍配備エリアに分割され、それぞれ拡張増強シナリオでエリア内にセット・アップする正面軍の名称が標記されます。これら配備エリアの使用法については、拡張増強シナリオ (38.0) についてのシナリオ指示を参照してください。

[2.2.5] 戦略予備ボックス [Strategic Reserve Box] 各プレイヤーは、マップ上に記載された戦略予備ボックス (SRB) を持ちます。戦略予備ボックスは、各同盟のマップ外後背エリアをあらわします。各シナリオで、一定のユニットは戦略予備ボックス内で開始します。追加のユニットは、各ターンの統合増援フェイズ中にそこへ置くことができます (増援と戦略予備ボックス 33.6 を参照)。戦略予備ボックス内のユニットは、その増援タイプ (増援 33.0 を参照) についてのルールに従って又は二者択一で鉄道移動 (13.7 を参照) によってマップへ登場します。

[2.2.6] 輸送コマンド・ディスプレイ [Unit Command Display] 各プレイヤーは輸送コマンド・ディスプレイを持ち、任務とその任務準備との間に自軍輸送コマンド (15.0 を参照) を一時的に置きます。

[2.2.7] NATO 軍コマンド・ゾーン [NATO Command Zone] マップ上に引かれた 2 本の紫色のラインは、コマンド・ゾーン境界線をあらわします。最北ライン以北の各ヘクスは、バルト海近接 (BALTOP) コマンド・ゾーンに一致します。中央ライン以北の各ヘクスは、北方軍集団 (NORTHAG) コマンド・ゾーンに一致します。最南ライン以南の各ヘクスは、中央軍集団 (CENTAG) コマンド・ゾーンに一致します。コマンド・ゾーンは、様々なシナリオのセットアップと移動に一定の制限を定義し、複数のプレイヤーが同じ陣営でプレイしているとき、プレイヤー間で作戦境界を定義できます (35.8.3 を参照)。

[2.2.8] プレイヤー補助 [Player Aid] マップ上にも記載されたプレイヤー補助は、以下のとおりです。:

- ・ マップ上に見られる地形の各タイプを識別するための地形記号 (各地形タイプの影響は、各プレイヤーのプレイのシークエンス・プレイ・カードの裏面にある TEC 上で説明されます)。
- ・ 現行ゲーム・ターンを管理するためのゲーム・ターン記録欄。
- ・ 現行ゲーム・フェイズを管理するための、各プレイヤーについてのフェイズ記録欄 (プレイのシークエンス 7.0 を参照)。
- ・ 自軍航空ポイントの現行カウントを管理するための、各プレイヤーについての航空ポイント記録欄 (空軍力 23.0 を参照)。
- ・ 化学兵器弾薬ポイントの現行カウントを管理するための、各プレイヤーについての化学兵器弾薬ポイント記録欄 (化学兵器戦争 22.0 を参照)。
- ・ 勝利ポイントの現行カウントを管理するための、各プレイヤーについての勝利ポイント記録欄 (勝利 34.0 を参照)。
- ・ WP 軍プレイヤーが自軍補給ポイントを管理するための、WP 軍補給ポイント記録欄 (補給 10.8 を参照)。
- ・ 現行緊張レベルを管理するための、WP 軍プレイヤーについての緊張レベル記録欄 (神経戦シナリオのみ 39.2 を参照)。
- ・ 現行警戒レベルを管理するための、NATO 軍プレイヤーについての警戒記録欄 (神経戦シナリオのみ 39.4 を参照)。

[2.3] チャートと表 [CHARISAND TABLES]

多数のゲーム機能は、ゲーム内でプレイヤーが特定の活動を望むときに起きることを判定する、チャートと表によって標準化されます。これらのチャートと表は、全てプレイヤー・チャート&表チャート上に記載されます。各プレイヤーに 1 枚、同一の 2 セットのカードがあり、それぞれ 3 分割されたカードから構成されています。最もよく使用するカードと表のいくつかは、マップ上にも記載され

ています。これらのチャートと表の使用については、ルールの適切な項目内で説明されます。これらは、以下を含みます。:

- ・航空戦役表 [Air Campaign Table]
- ・空域チャート [Airspace Chart]
- ・空域影響チャート [Airspace Effects Chart]
- ・化学兵器打撃表 [Chemical Strike Table]
- ・ワルシャワ条約機構飛行場化学兵器打撃表 [Warsaw Pact Airfield Chemical Strike Table]
- ・戦闘結果表 [Combat Results Table]
- ・反撃表 [Counterattack Table]
- ・WP 軍迎撃表 [WP Interception Table]
- ・NATO 軍迎撃表 [NATO Interception Table]
- ・NATO 軍警戒レベル・チャート [NATO Alert Level Chart]
- ・NATO 縦深阻止表 [Deep Interdiction Table]
- ・核兵器打撃表 [Nuclear Strike Table]
- ・打撃表 [Strike Table]
- ・補給チャート [Supply Table]
- ・ユニット概要チャート [Unit Summary Chart]
- ・ユニット移動概要チャート [Unit Movement Summary Chart]
- ・ワルシャワ条約機構軍準備チャート [Warsaw Pact War Preparations Chart]
- ・支配地域影響チャート [Zone of Control Effects Chart]

[2.4] プレイのシーケンスと地形効果チャートのカード [SEQUENCE OF PLAY AND TERRAIN EFFECTS CHART CARDS]

各プレイヤーは、自軍同盟によって実施されるプレイヤー・ターンについて独自のプレイのシーケンスを含む、プレイのシーケンス・カードを持ちます。地形効果チャート (TEC) は、これら各カードの裏面に記載されます。

[2.5] 増援スケジュール・カード [REINFORCEMENT SCHEDULE CARDS]

WP 軍プレイヤーは、各シナリオで各ターンに受け取る増援ユニットを詳述する増援スケジュール・カードを持ちます。NATO 軍プレイヤーは、各シナリオで各ターンに受け取る増援ユニットを詳述する2枚の増援スケジュール・カードを持ちます。

[2.6] カウンター [COUNTERS]

カウンターと呼ばれるこのゲームの競技用駒については、ゲームに含まれる4枚の型抜きシートで見ることができます。これらのカウンターは、注意深く切り離してそれぞれのユニット・プール内に整理しなければなりません (3.7.1 を参照)。2タイプのカウンターがあります。: ユニットとゲーム・マーカーです。ゲーム・マーカーは、マップ上のユニットの状態、マップ上の出来事、様々な記録欄上でプレイヤーの資源を管理するために使用されます。

[2.7] ゲームの規模 [GAMESCALE]

マップ上の各ヘクスは、対辺間距離が 15 マイルです。各ゲーム・ターンは、戦闘の1日をあらわします。戦闘ユニットは、連隊、旅団、師団をあらわします。HQ ユニットは、軍団 (NATO) と正面軍 (WP) についての兵站終端をあらわします。

[3.0] ユニット [UNITS]

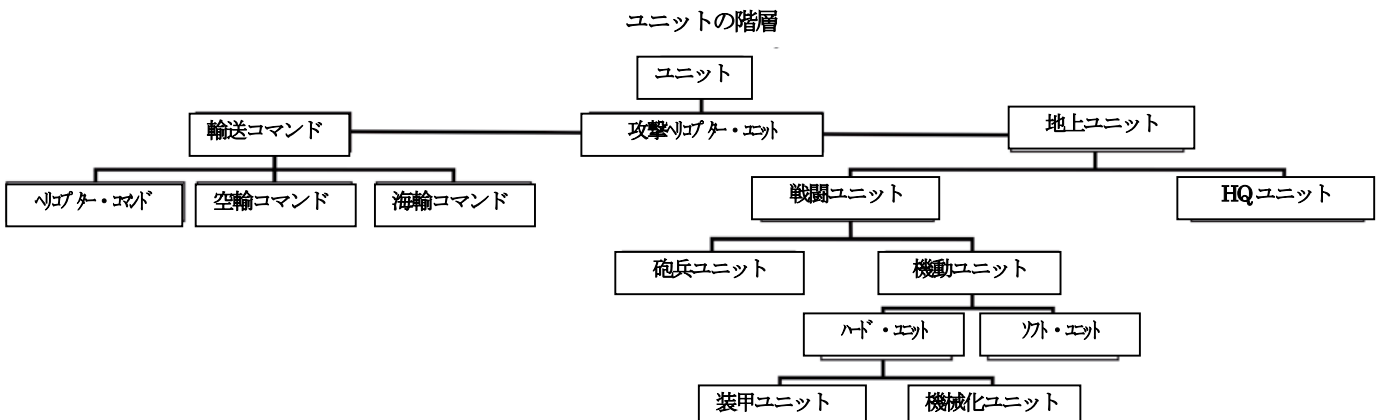
熟練者用概要: 機動ユニットは地上攻撃を行い、攻撃ヘリコプター・ユニットは地上攻撃を支援し、砲兵ユニットは砲兵打撃を行い、HQ ユニットは補給を供給し、輸送コマンドは地上ユニットを移送します。機動ユニットは、ハード (その防御戦力周囲に角カッコを有す) 又はソフト (角カッコなし) です。各タイプは、敵 ZOCs に作用し、異なる地形から恩恵を受けます。同じ WP 正面軍に属す全ユニットは、カウンター上部にその正面軍特有の共通正面軍カラー帯を持ち、それらの管理を容易にします。正面軍のユニットは、それらの1つの正面軍 HQ にのみ補給をたどれるので、一緒にいる必要があります。NATO 軍団に属すユニットは、同じ国籍のいずれかの軍団 HQ に補給をたどれます。領域ユニット ('Terr') の従属表示を持つユニット) は、その本国を離れることができません。以下の項目を参照してください。

[3.1] ユニット・タイプ [UNIT TYPES]

ユニット・タイプは、イン・プレイのユニットが行動するための一般的な性質を定義します。このゲームでは、ユニット・タイプの階層があります。:

1. ユニットは、3つのカテゴリに分かれます。: 1) 地上ユニット、2) 攻撃ヘリコプター・ユニット、3) 輸送コマンドです。
2. 地上ユニットは、2つのタイプに分かれます。: 1) 戦闘ユニットと2) 司令部 (HQ) ユニットです。
3. 戦闘ユニットは、2つのタイプに分かれます。: 1) 機動ユニットと2) 砲兵ユニットです。
4. 戦闘ユニットは、2つのタイプに分かれます。: 1) ハード・ユニット (装甲戦闘車両) と2) ソフト・ユニット (自動車化歩兵) です。
5. ハード・ユニットは、2つのタイプに分かれます。: 1) 装甲ユニット (装甲、又は装甲騎兵ユニットのシンボルを有すユニット) と2) 機械化ユニット (装甲ユニットではないその他のハード・ユニット) です。
6. 輸送コマンドは、3つのタイプに分かれます。: 1) ヘリコプター・コマンド、2) 空輸コマンド、3) 海輸コマンドです。

[3.1.1] ユニット・タイプと副次タイプは、下のチャートで概略されます。:



[3.1.2] ユニット・タイプと機能 [Unit Types and Functions] : 大まかに言って、ユニット・タイプは以下の機能を持ちます。:

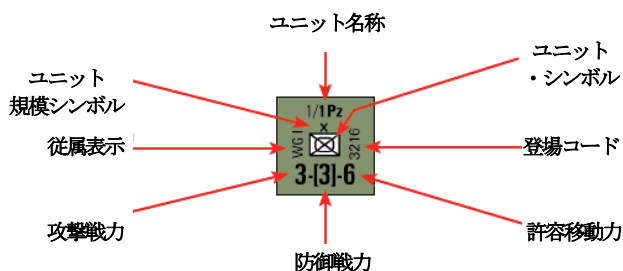
1. 機動ユニットは、地上攻撃を行います (戦闘 25.0 を参照)。
2. 攻撃ヘリコプター・ユニットは、地上攻撃を支援します。
3. 砲兵ユニットは、打撃を行います (20.0 を参照)。
4. HQ ユニットは、機動ユニットと砲兵ユニットを補給します (10.0 を参照)。
5. 輸送コマンドは、地上ユニットを移動させます。
6. ハード・ユニットは、ソフト・ユニットが不可能な EZOCs を通過して移動できますが (8.0 を参照)、ソフト・ユニットは地形からより防御特典を受け取ることができます (3.5 を参照)。
7. 装甲ユニットの攻撃戦力は一般的に高いですが、都市と山岳ヘクス内を攻撃しているときにその攻撃戦力は半減される一方、機械化ユニットは影響を受けません。

一定のゲーム・ルールは、ユニットの各カテゴリー独自に適用します。

[3.2] 機動ユニット [MANEUVER UNITS]

典型的な NATO 軍機動ユニット (旅団/連隊) [Typical NATO Maneuver Unit]

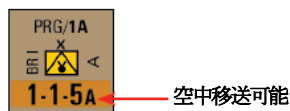
表面 (1 ステップ) :



防御戦力周囲の角カッコは、ハード・ユニットを示します (3.5.1 を参照)。大部分の NATO 軍ユニットは 1 ステップなので、その裏面には何も記載されていません。

空挺又は空中機動ユニット [Airmobile/Airmobile Unit]

表面 (1 ステップ) :



米軍リフォージャー・ユニット [US Reforger Unit]

表面 (活性) 面 :

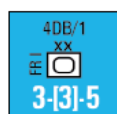
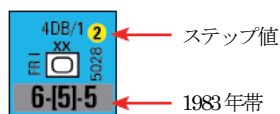
裏面 (リフォージャー・サイト) 面 :



フランス軍重師団 [French Heavy Division]

完全戦力表面 (2 ステップ) :

基幹裏面 (1 ステップ) :



典型的な WP 軍機動ユニット (師団) [Typical WP Maneuver Unit]

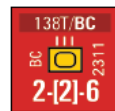
完全戦力表面 (2 ステップ) :

基幹裏面 (1 ステップ) :



典型的な WP 軍機動ユニット (旅団/連隊) [Typical WP Maneuver Unit]

表面 (1 ステップ) :



[3.2.1] 攻撃戦力 [Attack Strength] ユニットの攻撃戦力量は、敵ユニットを攻撃するための基本力です。ユニットの攻撃戦力は、地形、補給状態、以前の戦闘結果によって修正を受けます。ある目標ヘクスに対する同じ攻撃に参加している各ユニットの攻撃戦力は、その攻撃を解決すべく使用される合計攻撃戦力に至るために合計されます。

[3.2.2] 防御戦力 [Defense Strength] ユニットの防御戦力量は、敵ユニットの攻撃に抵抗するための基本能力です。ユニットの防御戦力は、地形、補給状態、以前の戦闘結果によって修正を受けます。敵の攻撃に対してある目標ヘクスを防御している各ユニットの防御戦力は、その攻撃を解決すべく使用される合計防御戦力に至るために合計されます。その防御戦力周囲に角カッコを持つユニットは、ハード・ユニットです (3.5.1 を参照)。

[3.2.3] 許容移動力 [Movement Allowance] ユニットの許容移動力数とは、それが移動可能な速度です。ユニットの許容移動力は、各ゲーム・ターンにゲーム・マップを横切って移動すべく消費可能な速度を持つための移動ポイントの数を表現する用語です。各ゲーム・ターンの移動フェイズ中、ユニットは行軍のルートに沿って各ヘクスへ進入するため、一定の場合は行程に沿ってヘクスサイドを越えるための移動ポイントの一定数を消費します。更なる詳細については、地上移動 12.0 を参照してください。いくつかのユニットは、その許容移動力の後に「A」を持ちます。この「A」は、ユニットが空挺又は空中機動であることを示し、ヘリコプター又は空中移動によって移動するための資格を持つことも意味します。

[3.2.4] ユニット名称 [Unit Designation] ユニット名称は、特定ユニットを識別する番号と文字のセットです。この情報は、シナリオ開始時の配備指示並びに増援として到着するユニットの名称のために使用されます。ユニット名称の更なる情報については、プレイ・ブック内の歴史的なユニット情報 43.0 を参照してください。

[3.2.5] 従属表示 [Subordination Legend] 従属表示は、ユニットの親組織を識別する番号又は略号です。WP 軍ユニットについては、その親組織は通常は正面軍になります。NATO 軍ユニットについては、その親ユニットは軍団になります。各ユニットの従属表示は、その上級 HQ のユニット名称を識別します。例えば、「POF」(ポーランド正面軍)の従属表示を持つ全ての WP 軍ユニットはユニット表示「POF」を有す正面軍 HQ に従属し、逆にその HQ は「POF」の従属表示を有す全てのユニットの上級です。戦闘ユニットは、上級

HQ からのみ補給をたどることができます (10.0 を参照)。補給下であることはゲームで重要な機能なので、プレイヤー諸氏が同じ組織内の全ユニットをその上級 HQ の支援範囲内に維持することを推奨します。加えて、どれだけ多数の個別組織が同じ敵占有ヘクスを攻撃できるか、又は自身のヘクスを防御できるのかの制限も、プレイヤーが自軍組織と一緒に維持することを推奨します。

[3.2.5.1] 領域ユニット [Territorial Unit] 「Terr」の従属表示を有するユニットは、領域ユニットです。領域ユニットは、決して任意にその本国を離れることができません。これらは、戦闘の結果としてその本国の外部へ退却できますが (25.7 を参照)、除去を避けるために使用可能な唯一のオプションである場合のみです。NATO 軍の領域ユニットは、同じ国籍のいずれかの軍団 HQ (又は、資格を持てば、複数国籍の軍団 HQ) に従属できます。WP 軍の領域ユニットは、いずれかの WP 軍正面軍 HQ に従属できます。多数の領域ユニットはゼロの攻撃戦力を持ち、それはこれらが自身のヘクス内のみ支配地域 (ZOC と略される。8.0 を参照) を持ち、1 以上の攻撃戦力を持つ少なくとも 1 つの機動ユニットと共に参加していない限り、地上攻撃を行えないことを意味します (25.2.2 を参照)。

[3.2.5.2] NATO 軍団 [NATO Corps] NATO 軍戦闘ユニット上の従属表示は、ユニットの親軍団を示します。ARNG (陸軍州兵)、AR (軍予備)、CEN (CENTAG) の従属表示を有する米軍増援ユニットは、いかなる特定の米軍軍団にも割り当てられません。BALTAP セクター内には、LANDJU (LJ) と LANDZEALAND (LZ) の 2 つの特別な複数国籍軍団 HQs があります (29.7 を参照)。NATO 軍の従属表示は、大部分が歴史的興味のために提供されますが、拡張増強シナリオ内のユニットのセット・アップ判定を行います (38.0 を参照)。ゲームでは、いかなる NATO 軍ユニットも、同じ国籍のいずれかの友軍 HQ、或いは、資格を持つと、複数軍団 HQs (29.7 を参照) の 1 つに従属でき、その HQ から補給をたどることができます。

[3.2.6] 表面色帯 [Front Color Strip] WP 軍ユニットは、正面軍 [Front] と呼ばれる組織に編成されます。典型的な WP 軍の正面軍は、単一の正面軍砲兵師団と順番に 4~5 個の機動師団から構成される 2~3 個の軍から構成されます。したがって、典型的な正面軍は、1 個砲兵師団、8~15 個機動師団、多数の個別連隊、旅団、HQ ユニットの構成されます。特定の正面軍に属す全てのユニットは、そのカウンター上部を横切る共通正面軍帯によって識別されます (その正面軍の共通従属表示に加えて)。プレイヤーは、多数の WP 正面軍が 2 つの異なる国籍を含み、各国籍のカウンターが異なるカウンター色を持つことに注意してください (3.9.1 を参照)。

[3.2.6.1] WP 軍の独立ユニット [WP Independent Unit] いくつかの WP 軍戦闘ユニットは、正面軍色帯を持ちません。これらは独立戦域レベル・ユニットで、いずれかの正面軍と連携でき (26.0 を参照)、いずれかの正面軍 HQ ユニットの補給をたどることができます (10.0 を参照)。WP 軍の独立ユニットは、東ドイツ軍とチェコ国境警備隊の「0-1-4」連隊も含まれます (これらのユニットは、「Gr」や「CPS」で開始する従属表示を持ちます)。国境警備隊は、その本国を離れられない一方、いずれかの正面軍からのユニットと連携できます。最後に、シナリオ指示がそのシナリオで独立として扱われ

る一定のユニットを指定し得ます。

[3.2.6.2] WP 軍のバルト海軍団 [WP Baltic Corps] バルト海軍団は、バルト海正面軍の特異な組織です。バルト海軍団の従属表示は「BC」です。バルト海軍団は、バルト海軍団 HQ、第 138 戦車連隊、第 336 親衛海兵旅団、ポーランド第 7 海兵旅団です。バルト海軍団に属しているいかなる戦闘ユニットも、WP 軍バルト海軍団 HQ とバルト海正面軍 HQ の両方に従属し、どちらかの HQ から補給を引くことができます (10.0 を参照)。バルト海軍団は、その軍団 HQ が海上によって自身の補給をたどることで、その従属ユニットを補給下に維持できる特異な組織です (10.9 を参照)。

デザイナーズ・ノート：バルト海軍団は、デンマーク沿岸の戦闘作戦を管理するために組織された戦時編成です。

[3.2.7] ユニットの規模シンボル [Unit Size Symbol] 以下のシンボルは、ユニットの規模、公式名称、HQ ユニットの場合はそれが指揮する組織の規模を示します。:

III : 連隊
X : 旅団
XX : 師団
XXX : 軍団
XXXX : 軍
XXXXX : 正面軍

デザイナーズ・ノート：実際のユニット規模は、軍に渡ってとてつもなく様々です。公式に旅団として表示されたいくつかのユニットは、公式に師団として指定されたいくつかのユニットよりも物理的に巨大でした。

[3.2.8] ユニットのシンボル [Unit Symbol] 各ユニットは、その機能を示しているユニット・シンボルを持ちます。ユニットのユニット・シンボルは、移動、攻撃、防御の方法に影響します。ユニットのユニット・シンボルは、常にそのユニット・タイプに直接関連します。

[3.2.8.1] ユニットのシンボルは、以下を含みます。:

-  空挺歩兵 (ソフト)
-  空挺機械化歩兵 (機械化)
-  空中機動対戦車 (ソフト)
-  空中機動歩兵 (ソフト)
-  機甲 (装甲)
-  機甲騎兵 (装甲)
-  砲兵
-  HQ
-  歩兵 (ソフト)
-  海兵 HQ
-  海兵歩兵 (ソフト)
-  海兵機械化歩兵 (機械化)
-  機械化歩兵 (機械化)
-  山岳歩兵 (ソフト)

[3.2.82] ユニット・シンボル色 [UnitSymbolColor] ユニット・シンボル色は歴史的興味のみで提供され、プレイに何ら影響を持ちません（**例外**：選択ルール 25.4.5 を参照）。

[3.2.82.1] WP 軍のユニット・シンボル色 [WPUnitSymbolColor] WP 軍ユニットのユニット・シンボルは、それらが属する軍（4～5 個師団の組織）について色コード化されています。例えば、北東ドイツ正面軍（NEGF）内では、第 2 親衛戦車軍の全ユニットが白いユニット・シンボルを共有し、第 3 打撃軍の全ユニットは黄色いユニット・シンボルを共有し、第 20 親衛軍の全ユニットは明青のユニット・シンボルを共有します。正面軍レベル・ユニット（いかなる軍にも属していない）のユニット・シンボルは、常に明緑です。

[3.2.82.2] NATO 軍のユニット・シンボル色 [NATOUnitSymbolColor] NATO 軍ユニットのユニット・シンボルは、白、黄、黒のどれかで色付けされます。白いシンボルは通常の軍ユニットを、黄色いシンボルは予備ユニットを、黒いシンボルは領域ユニットを識別します。

[3.2.9] 登場コード [Entry Code] ユニットの登場コードは、マップ上に直接又は増援としてゲーム内へ登場する方法を示します。通常、4 つの番号から構成される登場コードを有するユニットは、ゲーム開始時に同じ 4 つの番号を持っているヘクス内に直接置かれます（**例外**：これは拡張増強シナリオ内では適用しません。38.3 を参照）。例えば、「3303」の登場コードを有するユニットは、ヘクス 3303 内でプレイを開始します。プレイが開始された後に増援として登場するユニットは、以下の増援方法の 1 つに一致する登場コードを持ちます。:

A: 空中増援 [Air Reinforcement] このユニットは、空中移動（空中フェリー又は空中移送）によってマップに登場します。空中増援を参照。33.2.4。

EB: 拡張増強 [Extended Building] このユニットは、拡張増強シナリオ（38.0 を参照）内でのみ登場しますが、増援ではなくマップ上にすでにセット・アップされて開始します。他のシナリオをプレイしているときは、このユニットを無視します。

G#: 地上増援 [Ground Reinforcement] このユニットは、# に一致する増援セクターから地上移動によってマップへ登場します。地上増援 33.2.2 を参照してください。

RF#: リフォージャー増援 [Refugee Reinforcement] このユニットは、ゲームの開始時にその上に記載された 4 つの番号を含むヘクス内のリフォージャー・サイトでマップ上に置かれます（いくつかのシナリオ指示は、この開始位置が変更されます）。ただし、リフォージャー増援のルールに従ってのみ活性化されます（33.3 を参照）。

RR: 鉄道増援 [Rail Reinforcement] このユニットは、いずれかの友軍増援セクターから鉄道移動によって登場します。鉄道増援 33.2.3 を参照してください。

RS#: 予備増援 [Reserve Reinforcement] これは、マップ上でその# に一致する特定ヘクスに登場する予備ユニットです。予備増援 33.2.1 を参照してください。

S: 海上増援 [Sea Reinforcement] このユニットは、海上移動（海上フェリー又は海上移送）によってマップへ登場し、その移動を友軍支配下港湾ヘクス内で終了しなければなりません。海上増援 33.2.5 を参照してください。

[3.2.10] ステップ値 [Step Value] ステップとは、ゲーム目的におけるユニット規模の尺度です。各ステップは、おおよそ 3,000～5,000 人の部隊をあらわします。戦闘損失はステップ（25.6.3 を参照）であらわれ、同じヘクス内で一緒にスタックが認められるユニットの数はステップで標準化されます（9.0 を参照）。ステップは、輸送のための基本単位でもあり、各輸送コマンド（空輸、ヘリコプター、海輸）は、各ゲーム・ターンに単一ステップを輸送できます（輸送コマンド 5.0 を参照）。ステップ値は、通常はユニット・カウンター上に記載されておらず、大概はユニット規模シンボルによって判定されます（3.2.7 を参照）。

[3.2.10.1] WP 軍のステップ値 [WPStep Value] 全ての WP 軍連隊（ユニット規模＝「III」）と旅団（ユニット規模＝「X」）は、1 ステップを含みます。全ての WP 軍師団（ユニット規模＝「XX」）は、2 ステップ・ユニットとして開始します。ただし、WP 軍砲兵師団は、1 ステップのみを含みます。このルールには、その他の例外はありません。

[3.2.10.2] NATO 軍のステップ値 [NATOStep Value] 全ての NATO 軍ユニットは、1 ステップ・ユニットです。ただし、一定の米軍機甲騎兵連隊とフランス軍機甲師団を除きます。2 ステップの NATO 軍ユニットは、その例外を示すために黄色円内にステップ値を含みます。

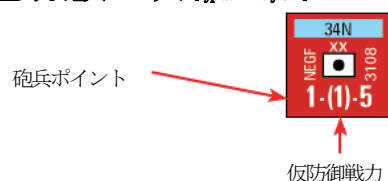
[3.2.10.3] HQ ユニット [HQ Unit] 全ての HQ ユニットは、それらが持つユニット規模シンボルにかかわらず、1 ステップ・ユニットです。

[3.2.10.4] ステップ損失 [Step Loss] 1 ステップ・ユニットは、そのカウンターの裏面に記載を持ちません。1 ステップ・ユニットが戦闘から 1 ステップ損失を受けるとき、ゲームから取り去られます。2 ステップ・ユニットは、その裏面上に記載された二番目のユニット値のセットを持ちます。2 ステップ・ユニットの裏面は、「基幹 [Cadeit]」と呼ばれます。戦闘から 1 ステップ損失を被る 2 ステップ・ユニットは、その基幹面へ裏返されます。基幹は、常に 1 ステップを持ちます。基幹が 1 ステップ損失を受けるとき、除去されてプレイから取り去られます。

[3.3] 砲兵ユニット [ARTILLERY UNITS]

WP 軍プレイヤーのみが砲兵ユニットを持ちます。

典型的な砲兵ユニット [Typical Artillery Unit]



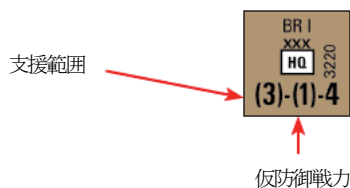
[3.3.1] 砲兵ユニット組織 [Artillery Unit Information] 砲兵ユニット上に記載された組織の大部分は、機動ユニット上に記載されたそれと同じです。2 つの例外があります。第一に、機動ユニットが地上攻撃を行うための攻撃戦力を持つ場所に、砲兵ユニットは砲兵打撃を行うための砲兵ポイントを持ちます（24.0 を参照）。第二に、砲兵ユニットの防御戦力は、それが仮であることを示すためカッコ内に含まれ、機動ユニットが存在しないときのみ、ヘクスの防御にその防御戦力を加えます（25.2.7 を参照）。

[3.4] HQ ユニット [HQ UNITS]

HQ ユニットは、NATO 軍団と WP 正面軍を支援する指揮と兵站網をあらわします。HQ ユニットは、ゲームで 2 つの機能を提供します。: 1) これらは、自身に従属する戦闘ユニットに補給を供給し、2) 攻勢支援を提供します。補給（10.0）、攻勢支援（25.4）、

司令部ユニット (29.0) を参照してください。

典型的な HQ ユニット [Typical HQ Unit]



[3.4.1] 司令部ユニット組織 [Headquarters Unit Information] 司令部 (HQ) ユニット上に記載された組織の大部分は、戦闘ユニット上に記載されたものと同じです。3つの例外があります。:

1. 戦闘ユニットが攻撃戦力又は砲兵ポイントを持つ場所では、HQ ユニットは支援範囲を持ちます (戦闘値を持たないことを示すためにカッコ内に表示されます)。
2. HQ の防御戦力は、それが仮であることを示すためカッコ内に含まれます (25.2.7 を参照)。HQ ユニットは、機動ユニットが存在しないときにのみ、ヘクスの防御にその防御戦力を加えます。
3. HQs は、従属表示を持ちません。これらは、その組織の上級 HQs です。

[3.4.2] 支援範囲 [Support Range] これは HQ が補給 (10.0) 又は攻勢支援 (25.4) をその戦闘ユニットに提供できる、HQ と従属戦闘ユニットとのヘクス間での最大距離です。戦闘ユニットが HQ の支援範囲内にあるか否かを判定しているとき、ユニットが占めるヘクスはカウントしませんが、HQ が占めるヘクスはカウントします。支援をたどっている道筋は、敵ユニット、EZOC ヘクス (友軍ユニットによって占められていない限り)、全海上ヘクス (堤防又はデンマーク・フェリーが存在する場所を除く) を通過してたどることができません。

[3.5] ハードとソフトのユニット [HARD AND SOFT UNITS]

以下のルールは、異なる地上ユニット・タイプが EZOC とどのように相互作用し (8.0 を参照)、それらが攻撃されるときに占めるヘクス内の地形から受ける特典 (プレイヤー・カード内の地形効果チャートも参照) を定義します。

[3.5.1] ハード・ユニット [Hard Unit] ハード・ユニットは、主として重射撃下で移動する能力を持つ装甲車両から構成されます。その防御戦力周囲に角カッコを有すユニットは、ハード・ユニットです。ハード・ユニットは、常に1つの EZOC から他のそれへ直接移動でき (8.0 を参照)、展進 [Expend] (25.8.2 を参照) が認められます。ハード・ユニットには、2つのタイプがあります。: 1) 装甲ユニット (戦車と機甲騎兵ユニットを含みます) 並びに 2) 機械化ユニットです。主な相違は、装甲ユニットは高い攻撃戦力を持つ一方、山岳ヘクス又はいずれかのタイプの都市ヘクス内に攻撃しているとき、その半減された攻撃戦力を持ちます。

[3.5.2] ソフト・ユニット [Soft Unit] ソフト・ユニットは、主としてソフト・スキム車両 (トラックやジープ) を装備した歩兵から構成されます。これらのユニットは、移動しているときに極めて脆弱ですが、展開するときに分散して優れた特典を受けることができます。その防御戦力の周囲に角カッコを持たない機動ユニットは、ソフト・ユニットと見なされます。ソフト・ユニットは、進入しているヘクス

にすでに友軍ユニットが占めていない限り、1つの EZOC ヘクスから他のそれへ直接移動できません。ソフト・ユニットの防御戦力は、森林、荒地、山岳、都市のヘクスを占めているときに2倍になります (地形効果チャートを参照)。

[3.5.3] 他の地上ユニット [Other Ground Unit] 砲兵と HQ ユニットは、ハードでもソフトでもありません。これらは、EZOCs の存在内でソフト・ユニットと同様に移動しますが、その防御戦力は常に仮で (25.2.7 を参照)、決して地形タイプによって2倍になりません。

[3.6] 攻撃ヘリコプター旅団 [ATTACK HELICOPTER BRIGADES]

攻撃ヘリコプター旅団は、戦闘中はプレイ内に置かれ、さもなければマップ上に記載された攻撃ヘリコプター・ディスプレイ内に保持されます (18.4 を参照)。

典型的な攻撃ヘリコプター旅団 [Typical Attack Helicopter Brigade]



[3.6.1] 従属表示 [Subordination Legend] ユニット上に示される従属表示は、攻撃ヘリコプター旅団が付属し、それが展開する特定の上級 HQ ユニットの示します (18.4 を参照)。

[3.6.2] コラム・シフト [Column Shift] ユニットが戦闘に参加するときに提供されるコラム・シフトの数です (25.3.4 を参照)。

[3.6.3] 防御戦力 [Defense Strength] この数値は、Flak 命中がユニットを除去するか否かを判定しているときに使用されます (Flak 19.0 を参照)。

[3.6.4] 米軍攻撃ヘリコプター旅団 [US Attack Helicopter Brigade] NATO 軍プレイヤーは、2セットの米軍攻撃ヘリコプター旅団を持ちます。「2」の防御戦力を有すセットは 1983 年のシナリオをプレイしているときに使用され、「3」の防御戦力を有すセットは、1988 年のシナリオをプレイしているときに使用されます。デザイナーズ・ノート: この変化は、AH-1 コブラから AH-64 アパッチへの改編をあらわします。WP 軍プレイヤーは、両年のシナリオで使用される1セットのみの攻撃ヘリコプター旅団を持ちます。

[3.7] ユニット・プール [UNIT POOLS]

[3.7.1] ユニット・プール [Unit Pool] 各プレイヤーは、ユニットの3つのプールを持ちます。: 1) プレイしているシナリオ (1983 年又は 1988 年) にかかわらず、同じで留まる (共通プール)、2) 1983 年 (1983 年プール) に特化したユニット、3) 1988 年 (1988 年プール) に特化したユニットです。共通プール内のユニットは、ユニットの下半分にプール色帯を持ちません。1983 年プール内のユニットは、その下半分に走る灰色のプール色帯を持ちます。1988 年プール内のユニットは、その下半分に走る橙色のプール色帯を持ちます。以下は、各プール内のユニットの例です。:

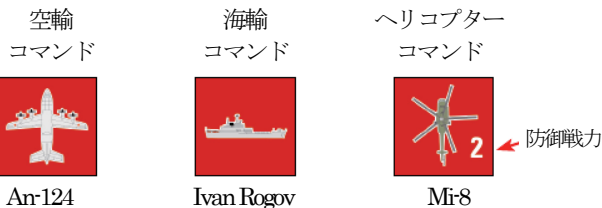


[3.7.2] ユニットの保管 [Unit Storage] シナリオのセット・アップを素早く行うため、3つのユニット・プールを個別に管理することを強くお勧めします。この目的において、プラスチックのジブロックが良く機能します。1983年のシナリオをセット・アップしているとき、プレイヤー諸氏はその共通と1983年ユニット・プールを統合させます。1988年のシナリオをセット・アップしているとき、プレイヤー諸氏はその共通と1988年ユニット・プールを統合させます。ゲームからしばらく遠ざかると、プレイヤー諸氏は各ユニットをそれぞれの個別プールに戻すと、多くの時間を節約することになります。

[3.8] 輸送コマンド [LIFT COMMANDS]

3つのタイプの輸送コマンドがあります。：空輸コマンド、海輸コマンド、ヘリコプター・コマンドです。各コマンドは、友軍地上ユニットを移動させるために集められた多数の航空機、ヘリコプター、艦船をあらわします。各コマンドは、各ゲーム・ターンに積荷の1ステップ（便乗ユニット）を移動させることができます。マップ上に留まる地上ユニットと異なり、輸送コマンドはマップの自陣営上に記載されたプレイヤーの輸送コマンド・ディスプレイ内に保持され、実際に便乗ユニットを輸送しているときにのみ競技エリア上で移動します。空中移送（16.1）、海上移送（16.2）、ヘリコプター移送（18.0）を参照してください。

[3.8.1] WP 軍の輸送コマンド [WPLiftCommand]



[3.8.2] NATO 軍の輸送コマンド [NATOLiftCommand]



[3.9] カウンター色 [COUNTERCOLORS]

カウンターは、その国籍又は同盟国を示すために色コード化されています。

[3.9.1] 国籍ユニット色 [National Unit Colors] ユニットのカウンターは、以下のごとく各国籍について色コード化されています。：

ロシア軍（ソヴィエト軍）：赤
東ドイツ軍：灰
チェコ軍：タン
ポーランド軍：モーヴ（藤色）
米軍&カナダ軍：濃いオリーブ・ドラブ
イギリス軍：トープ（灰色がかった茶色）
西ドイツ軍：明オリーブ・ドラブ
フランス軍：空青
オランダ軍：明青
ベルギー軍：草緑
デンマーク軍：薄紫

[3.9.1.1] カナダ軍ユニットは、全ての目的において米軍ユニットとして扱われますが、赤いユニット・シンボルによって識別されます。

[3.9.2] 同盟色 [Alliance Colors] 各同盟国についての色コード（輸送コマンドと様々なゲーム・マーカーのために使用されます）は、以下のとおりです。：

ワルシャワ条約機構：赤
NATO：青

「A」を持つカウンターは、空中増援です。「S」を持つカウンターは海上増援です。これら両者は、NATO 軍とワルシャワ条約機構軍の開始時に戦略予備ボックス内に配備されます。

[3.10] ユニットのエラッタ [UNITERRATA]

恐れながら、ユニット・カウンターに以下の誤りがあることを告知します。：

1. 白ロシア正面軍（薄紫の正面軍色帯を持ちます）の全ての戦車師団は、誤って「BAF」の従属表示を持ちますが、「BEF」でなければなりません。
2. 全ての WP 軍機械化空挺ユニットは第7親衛に属し、第76親衛空挺師団は連隊（「III」）として表示されるときに旅団（「X」）として表示されます。
3. ポーランド P10/P4 戦車師団は、「P10T/P4」のユニット名称を持たなければなりません。
4. 「2」の防御戦力を有する全ての米軍攻撃ヘリコプター旅団は、1983年ユニット・プールの一部であることを示すため、灰色のプール色を持たなければなりません。
5. 「3」の防御戦力を有する全ての米軍攻撃ヘリコプター旅団は、1988年ユニット・プールの一部であることを示すため、オレンジのプール色を持たなければなりません。
6. 米軍29旅団は、1983年ユニット・プールの一部であることを示すため、灰色のプール色を持たなければなりません。

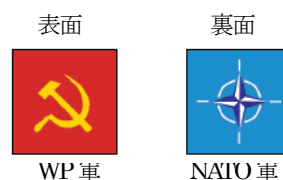
[4.0] マーカー [MARKERS]

熟練者用概要：以下の項目を飛ばしてください。

[4.1] マップ・マーカー [MAPMARKERS]

マップ・マーカーは、マップ上の出来事を管理するために使用されます。

[4.1.1] 征服下マーカー [Conquered Markers] プレイヤーが攻撃成功の結果としてユニットを敵の解放都市ヘクス内に前進させるときにいつでも、いまや友軍支配下であることを示すためその都市上に友軍征服下マーカーを置きます。敵の予備サイト（ヘクス内に記載された赤い三角形で示されます。33.2.1を参照）に登場することを予定された増援ユニットが到着する前、プレイヤーがユニットを移動で敵予備サイトを通過させるときにいつでも、そのサイトが除去されて増援が到着しないことを示すため、そのヘクス上に友軍征服下マーカーを置きます。



[4.1.2] 核兵器打撃マーカー [Nuclear Strike Markers] プレイヤーがあるヘクスに核兵器打撃を発動するときいつでも、汚染されていることを示すためそのヘクス内に核兵器打撃マーカーを置きます。



WP 軍



NATO 軍

[4.1.3] 化学兵器打撃マーカー [Chemical Strike Markers] プレイヤーがあるヘクスに化学兵器打撃を発動するときいつでも、汚染されていることを示すためそのヘクス内に化学兵器打撃マーカーを置きます。

WP 軍表面



持続性ガス

WP 軍裏面



非持続性ガス

NATO 軍表面



持続性ガス

NATO 軍裏面



非持続性ガス

[4.1.4] 航空打撃マーカー [Airstrike Markers] いずれかの友軍航空打撃セグメント中、プレイヤーが行うことを望む全ての航空打撃は、いかなる航空打撃も実施できる前に航空打撃マーカーを使用してマップ上にマークされなければなりません (23.0 を参照)。

WP 軍



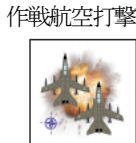
WP 軍



NATO 軍



NATO 軍



[4.1.5] 航空妨害マーカー [Air Interdiction Markers] 友軍攻勢打撃フェイズ中、プレイヤー諸氏は近く (23.8 を参照) の敵移動を妨害すべく航空妨害マーカーを置くために 航空ポイント (23.0 を参照) を消費します。新たな WP 軍補給ポイントの到着への NATO 軍縦深妨害打撃 (23.7 を参照) の影響を示すため、WP 軍補給ポイント記録欄上にも航空妨害マーカーを置くことができます。

表面



WP 軍

裏面



NATO 軍

[4.1.6] 突破マーカー [Breakthrough Markers] 戦闘フェイズ中、攻撃が目標ヘクスの全防御ユニットを完全に掃討したら、そのヘクス内に突破マーカーを置きます (25.9 を参照)。マーカーによって占められたヘクスと周囲 6 ヘクスは、「突破ゾーン」と呼ばれます。続く友軍予備フェイズ中、ハード・ユニットは突破ゾーン内の EZOCs を無視

でき、前の戦闘フェイズ中に創出された敵戦線内の穴を通過して電撃戦を行うことを認めます (予備フェイズ 28.0 を参照)。

前面



WP 軍

裏面



NATO 軍

[4.1.7] NATO 軍リフォージャー・サイト・マーカー [NATO Reforger Site Marker] 戦略的奇襲と神経戦シナリオで、このマーカーは米軍第 3 機甲騎兵連隊が活性化されるまでヘクス 3626 内のリフォージャー (ドイツへの部隊復帰) サイトにあることを示すために使用されます (33.3 を参照)。



[4.1.8] 再補給マーカー [Resupply Markers] このマーカーは、プレイヤーが成功した再補給オペレーションを持つときにヘクス内に置かれます (10.7 を参照)。



[4.1.9] 攻勢補給マーカー [Offensive Support Markers] いずれかの戦闘サイクルの投入セグメント中、WP 正面軍 HQ 又は米軍団 HQ から攻勢支援を受けていることを示すため、このマーカーを目標ヘクス内に置くことができます。攻勢支援は、攻撃の力を増加させます (25.4 を参照)。

表面



WP 軍

裏面



NATO 軍

[4.2] ユニット・マーカー [UNIT MARKERS]

ユニット・マーカーは、ユニットの状態変化を示すため、個別ユニットの上部に置かれます。

[4.2.1] 混乱状態マーカー [Disrupted Markers] 混乱状態マーカーは、戦闘に参加している結果として又は敵の打撃によって命中を受けて混乱状態 (25.6.4 を参照) になる機動ユニットの上部に置かれます。混乱状態ユニットの攻撃と防御の戦力は半減され、ユニットは次の友軍移動フェイズ中に 1 ヘクスのみ移動できます (最小限移動 12.5 を参照)。全ての混乱状態マーカーは、次の友軍回復フェイズ中に友軍ユニットから取り去られます。

表面



WP 軍

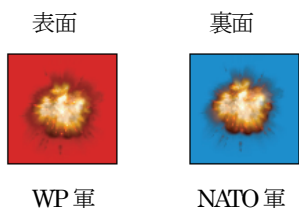
裏面



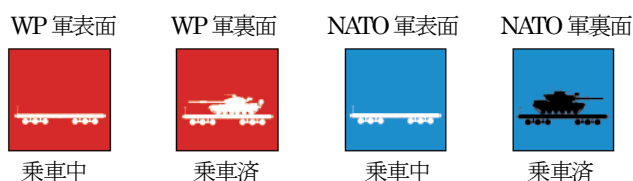
NATO 軍

[4.2.2] 分散状態マーカー [Suppressed Markers] 分散状態マーカーは、敵地上攻撃の結果として又は打撃によって分散状態 (25.6.4.4 を参照) になる砲兵と HQ ユニットの上部に置かれます。分散状態の砲兵ユニットは、攻撃表の「0」コラム上で攻撃します。分散状態の HQ ユニットの、攻勢支援 (25.4 を参照) を提供できません。分散

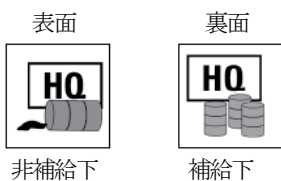
状態のユニットは、次の友軍移動フェイズ中に1ヘクスのみ移動できます（最低限移動 12.5 を参照）。全ての分散状態マーカーは、次の友軍分散回復フェイズ中に友軍ユニットから取り去られます。



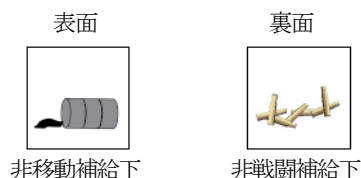
[4.2.3] 列車マーカー [Train Markers] 乗車中 [Entraining] マーカーは、プレイヤーが鉄道移動で移動させることを望むいずれかのユニット上に置かれます（13.0 を参照）。乗車中マーカーの下にあるユニットは、移動も攻撃もできません。乗車中マーカーは、ユニットがいまや現行ターンに鉄道移動によって移動できることを示すため、1ターン後にその乗車済 [Entrained] 面に裏返されます。



[4.2.4] HQ 補給マーカー [HQ Supply Markers] HQ 補給マーカーは、HQ ユニットが補給下か否かを示すために使用されます（補給 10.0 を参照）。補給下の HQs は、順番にその従属する全戦闘ユニットに補給できます。

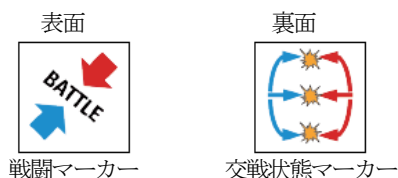


[4.2.5] 戦闘ユニット非補給下マーカー [Combat Unit Out of Supply Markers] 戦闘ユニット（機動と砲兵のユニット）は、各ゲーム・ターン中の異なる時点で異なるルールを使用して、移動補給と戦闘補給をたどります。したがって、その移動補給と戦闘補給の状態は、異なるマーカーを使用して個別に管理されます。特定タイプの非補給下に判定されたとき、戦闘ユニット上に適切なタイプの非補給下マーカーを置きます（10.0 を参照）。



[4.2.6] 戦闘マーカー [Battle Markers] 戦闘マーカーは、プレイヤーが続く戦闘フェイズにそのヘクスを攻撃する計画を示すため、戦闘計画フェイズ中に目標ヘクス内へ置かれます。

WP 軍プレイヤーは、これらのヘクスを攻撃しなければなりません。NATO 軍プレイヤーは、これらのヘクスを攻撃できますが、要求はされません。戦闘が終了したとき、マーカーは裏返されて戦闘で生き残ったいずれかの防御ユニット上に置かれ、それらが交戦状態（25.6.5 を参照）で、したがってその防御戦力をその戦闘フェイズの未来の戦闘に加えることができず、又は続くいずれかの戦闘に対応（25.1.2 を参照）できないことの備忘となります。複数の防御ユニットが複数のヘクスに退却したら、複数のマーカーを置くことができます。



[4.2.7] 予備/OMG マーカー [Reserve/OMG Markers] 予備/OMG マーカーは、予備フェイズ中に移動できるユニットを示すために使用されます（予備フェイズ 28.0 を参照）。NATO 軍プレイヤーはマーカーの予備面を使用し、WP 軍プレイヤーはマーカーの OMG（作戦機動グループ [Operational Maneuver Group]）面を使用しますが、さもないければこれらのマーカーは同じ目的のために使用されます。



[4.2.8] 損害状態マーカー [Damaged Markers] 損害状態マーカーは、WP 軍の打撃が混乱状態の結果を与えたときにリフォージャー・サイト上に置かれます（33.3.3.1 を参照）。



[4.3] ゲーム・ポイント・マーカー [GAME POINT MARKERS]

ゲーム・ポイント・マーカーは、各プレイヤーが受け取って消費する様々なゲーム・ポイントを管理するために使用されます。これらのマーカーは、ゲーム・マップ上に記載された適切な記録欄内に置かれ、プレイヤーの現行ポイント・バランスを記録するために使用されます。

[4.3.1] 航空ポイント・マーカー [Air Point Markers] 航空ポイントは、単一ゲーム・ターン中に各プレイヤーが使用可能な空軍力をあらわします。航空ポイントには、2つのタイプがあります。: 1) 戦術航空ポイントと 2) 作戦航空ポイントです（空軍力 23.0 を参照）。プレイヤーは、使用可能な現行航空ポイントの数を管理するため、マップ上に記載された航空ポイント記録欄上に、自軍航空ポイント・マーカーを置きます。



[4.3.2] 化学兵器ポイント・マーカー [Chemical Munitions Point Markers] 化学兵器ポイントは、各プレイヤーが使用可能な化学毒性を含んでいる限られた量の砲弾、ロケット弾、爆弾をあらわします。

プレイしているシナリオは、各プレイヤーがシナリオを開始する化学兵器ポイントの数並びに各ゲーム・ターンに到着する追加ポイントを指定します。化学兵器ポイントは、敵の地上ユニットと飛行場に対して化学兵器打撃を実施するため各ターンに消費されます（22.0 を参照）。航空ポイントと異なり、現行ゲーム・ターンに消費されない化学兵器ポイントは、後のターンに使用できます。プレイヤーは、使用可能な化学兵器ポイントの現行数を管理するため、マップ上に記載された化学兵器ポイント記録欄上に、自軍化学兵器ポイント・マーカーを置きます。

WP 軍 x1 WP 軍 x10 NATO 軍 x1 NATO 軍 x10



[4.3.3] ワルシャワ条約機構軍補給ポイント・マーカー [Warsaw Pact Supply Point Markers] ワルシャワ条約機構軍の補給ポイントは、WP 正面軍を維持するための 1 日に供給される十分な燃料と弾薬量をあらわします。WP 軍プレイヤーは、正面軍を補給下に維持するために補給ポイントを消費します（10.0 を参照）。WP 軍プレイヤーが使用可能で持つ現行補給ポイント数を管理するため、マップ上に記載された WP 軍補給ポイント記録欄上に自軍補給ポイント・マーカーを置きます。



[4.3.4] 勝利ポイント・マーカー [Victory Point Markers] プレイヤー諸氏は、様々なゲームの出来事、選択、達成から勝利ポイントを得点します。各プレイヤーがシナリオ終了時に持つ勝利ポイントの数は、ゲームの勝者とその度合いを判定します。プレイヤーは、得点した勝利ポイント数を管理するため、マップ上に記載された勝利ポイント記録欄上に自軍勝利ポイント・マーカーを置きます。



[4.4] 記録欄マーカー [TRACK MARKERS]

[4.4.1] ゲーム・ターン・マーカー [Game Turn Markers]

ゲーム・ターン・マーカーは、マップ上に記載されたゲーム・ターン記録欄上に置かれ、現行ゲーム・ターンを管理するために使用されます。最初は、WP 軍ターン面で置かれます。いったん WP 軍プレイヤーが自軍プレイヤー・ターンを完了させたら、マーカーは NATO 軍面に裏返されます。NATO 軍プレイヤーが自軍プレイヤー・ターンを完了させたら、ゲーム・ターン・マーカーをゲーム・ターン記録欄で 1 ボックス前進させ、次の WP 軍プレイヤー・ターンのためにその WP 面に裏返します。



[4.4.2] フェイズ・マーカー [Phase Markers] 各同盟についてのフェイズ・マーカーは、マップ上に記載された各プレイヤーのフェイズ記録欄上に置かれ、各プレイヤーのプレイヤー・ターンの現行フェイズを管理するために使用されます（プレイのシーケンス 7.0 を参照）。

WP 軍フェイズ NATO 軍フェイズ



[4.4.3] 化学兵器初使用マーカー [Chemical First Use Marker] WP 軍プレイヤーが化学兵器戦争の開始を宣言したときにいつでも（22.0 を参照）、ゲーム・ターン記録欄の現行ゲーム・ターンのボックス内に初使用マーカーが置かれます。NATO 軍プレイヤーは、そのゲーム・ターン以後、各ターンに 1 勝利ポイントを得点します（34.3.3 を参照）。



[4.5] 神経戦マーカー [WAR OF NERVES MARKERS]

[4.5.1] WP 軍準備マーカー [WP Preparation Markers] 準備マーカーは、戦前に選択されていた準備評価を管理するために使用され、マップ上に記載された緊張度記録欄上に置かれます。これらは、神経戦シナリオでのみ使用されます（39.2 を参照）。



[4.5.2] 条約機構緊張レベル・マーカー [Pact Tension Level Marker]

条約機構緊張レベル・マーカーは、マップ上に記載された緊張記録欄上に置かれ、現行緊張レベルを管理するために使用されます。このマーカーは、神経戦シナリオでのみ使用されます（39.2 を参照）。



[4.5.3] 動員マーカー [Mobilization Markers] 動員マーカーは、様々な国籍の武装部隊が動員されている期間を管理するためにゲーム・ターン記録欄上に置かれ、順に、その増援ユニットが到着するときに判定します。これらのマーカーは、神経戦シナリオでのみ使用されます（39.7 を参照）。

[4.5.3.1] ソビエト軍動員ターン・マーカー [Soviet Mobilization Turn Marker]



[4.5.3.2] WP 同盟軍動員ターン・マーカー [WPAllyMobilizationTurnMarker]

表面



裏面



[4.5.3.3] NATO 軍動員マーカー [NATOMobilizationMarker]

表面



裏面



[4.5.4] WP 軍航空戦役マーカー [WP Air Campaign Marker] 航空戦役マーカーは、前線飛行のエスカレーションが有効となるゲーム・ターンを管理するため、ゲーム・ターン記録欄上に置かれます。これらのマーカーは、神経戦シナリオでのみ使用されます (39.3.6 を参照)。

WP 軍慎重航空マーカー



WP 軍奇襲航空マーカー



[4.5.5] NATO 軍警戒レベル・マーカー [NATOAlertLevelMarker]

NATO 軍警戒レベル・マーカーは、NATO 軍の現行警戒レベルを管理するために使用され、マップ上に NATO 軍警戒記録欄上に置かれます。このマーカーは、神経戦シナリオでのみ使用されます (39.4 を参照)。



[5.0] 基本的なプレイの過程 [BASICCOURSEOFPLAY]

熟練者用概要：以下の項目を飛ばしてください。

[5.1] シナリオ [SCENARIOS]

ゲームをセット・アップするときにプレイヤー諸氏が要求される最初の決断は、どのシナリオをプレイするかです。4つのシナリオがあります。:

1. **BALTAP** これはゲームのメカニクスを学ぶための迅速な方法を提供すべくデザインされた導入シナリオです。このシナリオは、デンマークを奪取するための WP 軍の戦役を扱います (36.0 を参照)。
2. **戦略的奇襲 [Strategic Surprise]** このシナリオは、WP 軍の兵舎から予告や準備なしに仕掛けられた、NATO 軍への奇襲攻撃をシミュレートします (37.0 を参照)。
3. **拡張増強 [Extended Building]** このシナリオは、両陣営が拡張された政治的瀬戸際外交の期間中に自軍部隊を動員していた場合をシミュレートします。各同盟は、鉄のカーテンに沿って自軍部隊の大半を配備し、米軍州兵ユニットがヨーロッパの港湾に到着し始めています (38.0 を参照)。

4. **神経戦 [The War of Nerves]** このシナリオは、ソヴィエト軍が戦争勃発前に可能な最大の優位性を獲得すべく、警告なしで NATO 軍を攻撃するための準備を試みる場合をシミュレートします。

二番目の決断は、プレイする年です。各シナリオは、1983 年又は 1988 年でプレイできます。各年は、ユニット・カウンターと勝利条件の異なるセットを使用します (シナリオの指示を参照)。NATO 軍は、1988 年にはかなり強力です。

[5.2] ゲームのセット・アップ [GAMESETUP]

プレイについてセット・アップするため、プレイするシナリオのシナリオ指示を調べ、35.9 の手順概要に従います。

[5.3] ゲームの長さ [GAMELENGTH]

各シナリオは、戦争の二週間 (14 ゲーム・ターン) でプレイされますが、BALTAP シナリオは一週間 (7 ゲーム・ターン) でのみプレイされます。神経戦シナリオ (39.0 を参照) は、戦争が勃発する前に可変する数の平和のゲーム・ターンで開始します。

[5.4] プレイの過程 [COURSEOFPLAY]

各ゲーム・ターンは、プレイのシークエンスと呼ばれる一連の構造化されたアクション・ステップでプレイされます (7.0 を参照)。プレイのシークエンスは、ゲームでアクションを行うことが認められるプレイヤーの順番を管理します。このシークエンスの基本的な概要は、ターン開始時に各プレイヤーは増援ユニットとゲーム・ポイントを受け取り、一定の管理タスクを行います。次いで、プレイは WP 軍プレイヤー・ターンに進みます。最初に、WP 軍プレイヤーは全自軍ユニットを移動させます。次いで、NATO 軍部隊に行うことを望む攻撃を実施します。WP 軍プレイヤーが自軍プレイヤー・ターンを完了したとき、プレイは NATO 軍プレイヤー・ターンへ進みます。NATO 軍プレイヤーは、全自軍ユニットを移動させます。次いで、WP 軍部隊に行うことを望む攻撃を実施します。いったん NATO 軍プレイヤーが自軍プレイヤー・ターンを完了したら、プレイは次のゲーム・ターンへ進みます。

[5.5] ゲームの勝利 [WINNINGTHEGAME]

WP 軍プレイヤーのゴールは、ライン川を越えるか、それに失敗したら、可能な限り多数の NATO 軍領土内都市を占領することです。NATO 軍プレイヤーのゴールは、可能な限り多数の都市を保持し、WP 軍プレイヤーがライン川を越えるのを全力で阻止することです。WP 軍プレイヤーが自動的勝利を獲得するライン川を越えなければ、勝利は敵都市の占領、その他の達成、一定の敵アクションについて各プレイヤーが得点した勝利ポイントの蓄積が基準です (勝利 340 を参照)。ゲームの終了時、両プレイヤーは自軍勝利ポイントを合計します。NATO 軍プレイヤーの合計が WP 軍プレイヤーの合計から差し引かれ、その差は誰がどれだけ勝利したか判定するため、シナリオの勝利条件チャートの適切な列で見つけます。ゲームは、引き分けで終了する可能性があります。

[6.0] 共通ゲーム用語集 [GLOSSARY/COMMON GAME TERMS]

熟練者用概要：以下の項目を飛ばしてください。

航空妨害ゾーン [Air Interdiction Zone]：航空妨害マーカーを含むヘクスと周囲 6 ヘクス (23.8)。

空中移動 [Air Movement]：空中移動は、空中フェリー (14.1 を参照)、空中移送 (16.1 を参照)、落下傘降下作戦 (16.1.3 を参照) を扱う一般用語。

空域スペース [Airspace]：プレイヤーの空軍力が強力又は弱体な場所をあらわすマップの流動的なエリア。空域スペースは、友軍、敵、競合状態となり得る (11.0 を参照)。

同盟 [Alliance]：このゲームにおける 2 つの陣営の 1 つで、NATO 又はワルシャワ条約機構。ゲームの目的において、ワルシャワ条約機構同盟は、東ドイツ、チェコ、ポーランド領土の全てと、U.S.S.R、ポーランド、東ドイツ、チェコスロヴァキアのユニットから構成される。ゲームの目的において、NATO 同盟は、デンマーク、西ドイツ、ベルギー、オランダ、ルクセンブルク、フランス領土の全てと、デンマーク、西ドイツ、ベルギー、ネーデルラント、フランス、イギリス、カナダ、U.S. のユニットから構成される。

完全海上ヘクス [All Sea Hex]：陸地を含まないヘクス (青一色)。

完全海上ヘクスサイド [All Sea Hexside]：陸地を含まないヘクスサイド。

砲兵ユニット [Artillery Unit]：打撃 (訳注：この場合「砲撃」と訳すのが適当ですが、このルール・ブックでは、一般的な用語である攻撃「attack」と明確に区別するため、「strike」を「打撃」の訳語で統一しています。以下同様です。) を行うことで攻撃する戦闘ユニット (24.0)。

戦闘 [Battle]：目標ヘクス上への地上攻撃。

戦闘サイクル [Battle Cycle]：戦闘を解決するために行われるステップのシークエンス (25.1 を参照)。

沿岸ヘクス [Coastal Hex]：一部が陸地で一部が海上のヘクス。

コラム・シフト [Column Shift]：CRT 上で戦闘が解決される際に、コラム左 (下) 又は右 (上) の数で比のコラムを移動させる戦闘比修正。25.3.4 を参照。

戦闘ユニット [Combat Unit]：HQ ユニットの地上ユニット。

征服下都市 [Conquered City]：相手側プレイヤーによって占領されている都市ヘクス。

CRT：戦闘を解決するために使用される戦闘結果表で、マップ上とプレイヤー・チャート&表カード上にある。

DRM：サイの目修正、元のサイの目を増減する数。

EZOC：敵支配地域 (8.0 を参照)。

Flak：EZOC 内のヘクスに進入しているヘリコプター・ユニットへの攻撃 (19.0 を参照)。

解放都市 [Free City]：元から属す同盟によっていまだ保持される都市 (30.1 を参照)。

地上ユニット [Ground Unit]：輸送コマンド又は攻撃ヘリコプター旅団以外のユニット。

ハード・ユニット [Hard Unit]：その防御戦力周囲に角カッコを有すユニット。

ヘリコプター移動 [Helicopter Movement]：攻撃ヘリコプター旅団又はヘリコプター・コマンドとその便乗ユニットの移動 (18.0 を参照)。

ヘクス [Hex]：ゲーム・マップ上の 1 つの六角形。

ヘクスサイド [Hexside]：ヘクスの 6 つの辺。

HQ ユニットの [HQ Unit]：ユニットは、戦闘ユニットに補給を供給する兵站ネットワークをあらわしている (29.0 を参照)。

迎撃の試み [Interception Attempt]：空中を移動して敵ユニットを撃墜又は海上を移動して敵ユニットを撃沈する試み (17.0 を参照)。

陸地ヘクス [Land Hex]：完全海上ヘクス以外のヘクス。

LOS：補給線 (10.0 を参照)。

機動ユニット [Maneuver Unit]：砲兵ユニット以外のユニット。

非手番プレイヤー [Non-Phasing Player]：プレイのシークエンスを現在実施しているプレイヤーの相手側。

目標ヘクス [Objective Hex]：隣接する機動ユニットから攻撃される目標ヘクス。

手番プレイヤー [Phasing Player]：プレイのシークエンスを現在実施しているプレイヤー。

プレイヤー・ターン [Player Turn]：主として 1 人のプレイヤーのアクションに特化した各ゲーム・ターンの半分。

禁止地形 [Prohibited Terrain]：地上ユニットがヘクスに進入又はヘクスサイドを越えることを妨げる地形。これらの地形タイプには、完全海上ヘクス、完全海上ヘクスサイド (堤防又はデンマーク・フェリーが存在する場所を除く) と妨害ヘクスサイド。

リフォージャー [Reforged]：マップ上で開始し、事前配備された装備と結びついた米軍増援のタイプ (33.3 を参照)。

海上移動 [Sea Movement]：海上移動とは、海上フェリー (14.2 を参照)、海上移送 (16.2 を参照)、水陸両用作戦 (16.2.3 を参照) を扱う一般用語。

ソフト・ユニット [Soft Unit]：その防御値の周囲に角カッコを有さない機動ユニット。

スタック [Stack]：同じヘクスを占めている複数のユニット。

スタッキング限度 [Stacking Limit]：単一ヘクスを占めることができる友軍ステップの最大数 (4 ステップの機動ユニット + 1 砲兵ユニット + 1 HQ ユニットの)。

ステップ [Step]：スタッキング、輸送能力、戦闘損失を判定するために使用されるユニット規模の度合い。

打撃 [Strike]：1 つ以上のユニットに対して、砲兵 (24.0 を参照)、空軍力 (23.0 を参照)、化学兵器 (22.0 を参照)、核兵器 (21.0 を参照) を使用して攻撃すること。

補給 [Supply]：ユニットを完全有効状態で機能させるための源泉又は状態 (10.0 を参照)。

SRB：戦略予備ボックス又はマップ上で各プレイヤーが持つ記載されたそれ (2.2.5 と 33.6 を参照)。

TEC：各プレイヤーのプレイのシークエンス・カードの裏面にある地形効果チャートで、各地形タイプの移動や戦闘の効果を述べている。

地形 [Terrain]：ヘクスの特定地勢 (ゲームで描写する異なる地形のタイプについては、マップ上に記載された地形記号を参照)。

VP：勝利ポイント。ゲームの勝利に向けた成功の単位。

WP 同盟小国 [WP Minor Ally] : WP 同盟小国は、ソヴィエト連邦以外の全ての WP 国家から構成される（ゲームの目的において、東ドイツ、チェコスロヴァキア、ポーランド）。

ZOC : 支配地域は、ユニットによって占められたヘクスと周囲 6 ヘクス（80 を参照）。

[7.0] プレイのシーケンス SEQUENCE OF PLAY

熟練者用概要 : 両プレイヤーは、同時に増援を持ってきます。次いで、各プレイヤー・ターンに 5 つの主要なアクション・フェイズがあります。: 1) HQ 補給、2) 移動、3) 打撃、4) 地上戦闘、5) 予備移動。各地上戦闘は、以下から構成される個別戦闘サイクルを含みます。: 1) 投入（どのユニットが攻撃しているか）、2) 対応（防御側に属す 1 隣接ユニットが目標ヘクス内へ飛び込む）、3) 防御打撃（NATO 軍のみ）、4) 戦闘解決（サイを振る）、5) 防御側の結果（損失と退却）、6) 攻撃側の結果（損失と前進）、7) 戦闘補給。プレイのシーケンスはかなり長いですが、多数のアクションは数秒間かかるか又は大部分のターンに飛ばされます。プレイテスト中、プレイのシーケンスは最初巨大だったが、すぐに慣れたとレポートしました。以下の項目は読み流し、シナリオを開始するときに戻ってきてください。

プレイのシーケンスは、各プレイヤーが行うことができるアクションとそれらが発生する順番を決めます。出来事の順番は、時間と空間の中でゲームの整合性を保つために重要で、プレイのシーケンスを厳密な順番で実施することが肝要です。

[7.1] プレイのシーケンスの概要 SEQUENCE OF PLAY OUTLINE

[7.1.1] 各ゲーム・ターンは、3 連続するプレイヤー・ターンから構成されます。:

1. 統合プレイヤー・ターン
2. WP 軍プレイヤー・ターン
3. NATO 軍プレイヤー・ターン

[7.1.2] 各プレイヤー・ターンは、一定数のフェイズから構成されます。各フェイズでは、プレイヤーは一般的なアクションのセットを実施します。これらのアクションのいくつかは、相手側プレイヤーによって実施できます。現行フェイズを実施している者は、手番プレイヤーと述べられます。

[7.1.3] 統合プレイヤー・ターンは、以下のフェイズから構成されます。:

- A. 統合状態フェイズ
- B. 統合増援フェイズ

両プレイヤーは、統合プレイヤー・ターンに自身のアクションを同時に行います。

[7.1.4] 各プレイヤーのプレイヤー・ターンは、以下のフェイズから構成されます。:

- A. HQ 補給フェイズ
- B. 移動フェイズ
- C. 回復フェイズ
- D. 戦闘計画フェイズ（WP 軍のみ）
- E. 攻勢打撃フェイズ

- F. 戦闘フェイズ
- G. 予備フェイズ
- H. 分散回復フェイズ

各プレイヤーは、マップ上に記載されたフェイズ記録欄並びに自軍プレイヤー・ターン中に現行フェイズを管理するため自軍同盟のフェイズ・マーカーを持ちます。

[7.1.5] 各フェイズは、1 つ以上のセグメントから構成されます。各セグメントに、手番プレイヤーは特定タイプのアクションを実施します。各フェイズのセグメントは、完全なプレイのシーケンス内で述べられます（7.2 を参照）。

[7.1.6] プレイの最終で最低のレベルは戦闘サイクルで、手番プレイヤーは特定目標ヘクスに個別の攻撃を実施します。戦闘サイクルは、戦闘フェイズ中に行われ、以下のセグメントから構成されます。:

1. 投入セグメント
2. 防御側対応セグメント
3. 防御打撃セグメント（NATO 軍のみ）
4. 攻撃ヘリコプター・セグメント
5. 戦闘セグメント
6. 防御側戦闘結果セグメント
7. 攻撃側戦闘結果セグメント
8. 攻撃ヘリコプター帰還セグメント
9. 統合戦闘補給セグメント

[7.2] 完全なプレイのシーケンス FULL SEQUENCE OF PLAY

完全なプレイのシーケンスは、以下のとおりです。:

I. 統合プレイヤー・ターン

統合プレイヤー・ターン中、プレイヤー諸氏は以下のフェイズを同時に実施します。:

A. 統合状態フェイズ

1. WP 軍プレイヤーは、ゲーム・ターン記録欄上でゲーム・ターン・マーカーを WP 軍面へ裏返し、1 ボックス上へ移します。
2. 神経戦シナリオをプレイしていたら、ゲーム・ターン記録欄上で動員ターン・マーカーを 1 ボックス上へ移します。
3. 両プレイヤーは、それぞれのディスプレイ上で、回復ボックス内の全ての攻撃ヘリコプター旅団と輸送コマンドを準備ボックスへ移します。
4. NATO 軍プレイヤーは、NATO 軍勝利ポイント記録欄上で、WP 都市の占領（34.3.1）と前進防御（37.6.1 と 40.6.1）について得点した NATO 軍勝利ポイントを記録します。
5. WP 軍プレイヤーは、WP 軍ユニットによって占められたヘクス内の全ての NATO 軍リフォージャー・サイトを除去します。
6. WP 軍プレイヤーは、占領している NATO 軍陣地化へ

クス上に征服下状態マーカーを置きます（拡張増強シナリオのみ、38.4.3.4を参照）。

- プレイヤー諸氏は、マップから降伏した国家の国籍部隊を取り去ります（32.0を参照）。

B. 統合増援フェイズ

- WP 軍プレイヤーは、このターンに各プレイヤーが受け取る航空ポイントの数を判定するため、プレイしているシナリオに一致する空軍力表上でサイを1つ振ります。各プレイヤーは、この開始バランスを反映するため、自軍航空ポイント記録欄上の自軍航空ポイント・マーカーをリセットします。
- 各プレイヤーは、このゲーム・ターンに到着する他のゲーム・ポイントを判定するためシナリオの指示を調べ、これらの追加を反映させるため、様々な自軍ゲーム・ポイント記録欄上でゲーム・ポイント・マーカーを調整します。
- 各プレイヤーは、このゲーム・ターンに到着する増援ユニットを判定するためシナリオの指示を調べ、以下に置きます。1) マップ上、2) 指定された増援ボックス内、3) その増援タイプに適切な友軍戦略予備ボックス内。

II. WP 軍プレイヤー・ターン

ワルシャワ条約機構プレイヤーは、以下のフェイズを順番に実施します。:

A. WP 軍 HQ 補給フェイズ

WP 軍プレイヤーは、各 HQ ユニットが補給線（10.4を参照）をたどれるか否かを判定し、たどれない HQ 上に HQ 非補給下マーカーを置きます。いったん WP 軍プレイヤーが自動的補給の期間を終えたら（ターン8～14）、補給ポイントを消費しない HQ 上にも HQ 非補給下マーカーを置かなければなりません。

B. WP 軍移動フェイズ

以下のごとく、WP 軍プレイヤーは、マップ上のいずれかの友軍ユニットを移動させ、いずれかの増援ボックス又は戦略予備ボックスからユニットを登場させることができます。:

1. 移動補給セグメント

どの戦闘ユニットが移動補給下であるかを判定します（10.0を参照）。必要に応じて、非移動補給下マーカーを置くか取り去ります。次いで、1再補給オペレーションを実施します（10.7を参照）。

2. 鉄道移動セグメント（鉄道移動を参照、13.0）

- 鉄道移動を完了したユニットから乗車済マーカーを取り去ります。
- すでに上部にある乗車中マーカーを乗車済面に裏返します。
- 乗車済ユニットを、20ヘクスまで友軍空域スペース

のみを通して移動させます。

- WP 軍プレイヤーが次のターンに鉄道で移動させることを望むユニット上に、新たな乗車中マーカーを置きます。

3. 空中&海上移動セグメント

資格を持つユニットをフェリー（14.0）又は移送（16.0）で移動させ、移動した各ユニットの各ステップに対して迎撃の試みを実施します（17.0を参照）。

4. 地上移動セグメント

いまだ移動していない地上ユニットは、乗車中マーカーの下にあるユニットを除き、戦術又は行軍移動で移動できます。要件を満たしているユニット上に OMG マーカーを置きます（28.0を参照）。

5. ヘリコプター移動セグメント

いまだ移動していない空挺又は空中機動ユニットは、ヘリコプター移動によって移動できます（18.0を参照）。

C. WP 軍回復フェイズ

友軍ユニットから全ての混乱状態 [Disrupted] マーカーを取り去ります。いずれかのタイプの非補給下マーカーを持つ全ての WP 軍戦闘ユニット（その他のユニットはない）について、いまや補給下に戻ったか否かを判定するため、LOS をたどります。そのマーカー上の補給タイプをたどれる戦闘ユニットから非補給下マーカーを取り去ります（10.0を参照）。

D. WP 軍戦闘計画フェイズ

WP 軍プレイヤーは、このターンに攻撃することを望む各スペース上に戦闘マーカーを置きます。

E. WP 軍攻撃打撃フェイズ

1. 核兵器打撃セグメント

核兵器打撃を実施し、各1つの後にアルマゲドンのサイ振りを行います（核兵器戦争 21.0を参照）。

2. 化学兵器打撃セグメント

マップから全ての友軍非持続性化学兵器打撃マーカーを取り去ります。各友軍持続性化学兵器打撃マーカーの撤去についてサイを振ります（1はマーカーを取り去ります）。シナリオの化学兵器打撃配送限度に従って、新たな化学兵器打撃を行うために化学兵器ポイントを消費します（22.0を参照）。これらの打撃の1つは、飛行場化学兵器打撃にすることができます（22.4を参照）。

3. 航空打撃セグメント

敵ユニット（23.3を参照）とリフォージャー・サイト（33.3.3.1）に対する航空打撃を行うため、又は航空妨害ゾーン（23.8を参照）を創出するため、航空ポイントを消費します。

4. 砲兵打撃セグメント

砲兵ユニットで砲兵打撃を実施します（ワルシャワ条約機構軍砲兵師団を参照、24.0）。射撃後に正当な LOS をたどれない砲兵ユニットの上に非戦闘補給下マーカーを置きます（10.6を参照）。

F. WP 軍戦闘フェイズ

WP 軍プレイヤーは、戦闘マーカーでマークされた地上攻撃を望む順番で解決します。各攻撃は、以下の戦闘サイクルに従って実施されます（地上戦闘、25.0も参照）。

1. WP 軍投入セグメント

どの戦闘が解決されるのか宣言します。攻撃に参加している隣接友軍機動ユニット並びに上級 HQ が攻勢支援を加えているか否かを宣言します（25.4を参照）。

2. NATO 軍対応セグメント

NATO 軍プレイヤーは、目標ヘクス内に1つの隣接機動ユニットに対応させることができ、以前の WP 軍打撃フェイズに目標ヘクスが化学兵器打撃で攻撃されていたら化学兵器打撃を受けます（25.12を参照）。

3. NATO 軍防御打撃セグメント

- NATO 軍プレイヤーは、攻撃している WP 軍ユニットを含むいずれかのヘクスに対して核兵器打撃（21.0を参照）を実施できます。
- NATO 軍プレイヤーは、攻撃している WP 軍ユニットに対して航空打撃を実施するため、使用可能な2戦術航空ポイント（作戦航空ポイントは不可）までを消費できます。

4. 攻撃ヘリコプター・セグメント

- WP 軍プレイヤーは、戦闘で正面軍攻撃ヘリコプター旅団を任務に投入することができます（18.4を参照）。
- 目標ヘクスが米軍ユニットを含むと、NATO 軍プレイヤーは戦闘で米軍団攻撃ヘリコプター旅団を任務に投入することができます（18.4を参照）。

5. WP 軍戦闘セグメント

WP 軍プレイヤーは、最終戦闘比を判定し、戦闘結果を判定するために戦闘結果表上でサイを振ります。結果が反撃であると、NATO 軍プレイヤーは直ちに実施可能な反撃について反撃表上でサイを振ります（25.6.2を参照）。

6. 防御側戦闘結果セグメント

戦闘結果が防御側のステップ損失を要求したら、WP 軍プレイヤーは防御しているどの NATO 軍ステップを損失させなければならないかを選択します（ステップ損失、25.6.3を参照）。戦闘結果が防御側に退却を要求し

たら、次に NATO 軍プレイヤーは退却結果を減少させるために交換を望むステップを除去します（退却、25.7を参照）。次いで NATO 軍プレイヤーは、もしもあれば、しかもそれを行うことを要求されたら、残っている防御部隊を退却させます。戦闘結果が防御側の混乱状態 [Disrupted] を示したら、生き残っている全ての NATO 軍ユニットの上に混乱状態マーカーを置きます（混乱状態、25.6.4を参照）。目標ヘクス内に防御ユニットがいなければ、そのヘクス内に WP 軍突破マーカーを置きます（例外：奴らを通すな！25.7.1を参照）。結果にかかわらず、NATO 軍プレイヤーは生き残っている全ての NATO 軍ユニットの上に交戦状態 [Engaged] マーカーを置かなければなりません（25.6.5を参照）。

7. 攻撃側戦闘結果セグメント

戦闘結果が攻撃側のステップ損失を要求したら、NATO 軍プレイヤーは攻撃しているどの WP 軍ステップを損失させなければならないかを選択します。戦闘結果が攻撃側の混乱状態 [Disrupted] を示したら、生き残っている全ての攻撃している WP 軍ユニットの上に混乱状態マーカーを置きます（25.6.4を参照）。目標ヘクス内に防御ユニットがいなければ、次いで WP 軍プレイヤーはいずれかの攻撃ユニットで前進（25.8を参照）できます（例外：奴らを通すな！25.7.1を参照）。

8. 攻撃ヘリコプター帰還セグメント

戦闘に参加した攻撃ヘリコプター旅団は、その上級 HQ へ移動して戻らなければならないか、航路に沿って Flak を受け、次いで攻撃ヘリコプター・ディスプレイ上の回復ボックスへ帰還させます。

9. 統合戦闘補給セグメント

プレイヤー諸氏は、戦闘補給をたどることができない参加ユニットの上に非戦闘補給下マーカーを置きます（10.6を参照）。

WP 軍プレイヤーは、戦闘マーカーでマークした各攻撃について、戦闘サイクルを繰り返します。終了したとき、マップから全ての戦闘と交戦状態マーカーを取り去ります。

G. WP 軍予備フェイズ

OMG マーカーを持ついずれかの機動ユニットを、その記載された許容移動力の半分まで（端数切り上げ）戦術移動のみによって移動させます（28.0を参照）。ハード・ユニットは、突破マーカー（25.9を参照）内又はこれに隣接する EZOC を無視できます。OMG マーカーを持つ資格の空挺又は空中機動ユニットを、ヘリコプター移動によって5ヘクスまで移動させます（18.0を参照）。終了後、マップから全ての敵航空妨害マーカー、全ての友軍 OMG、突破マーカーを取り去ります。

H. WP 軍分散状態回復フェイズ

WP 軍砲兵と HQ ユニットから分散状態 [Suppressed] マーカーを取り去ります。

III. NATO 軍プレイヤー・ターン

NATO 軍プレイヤーは、ゲーム・ターン・マーカーを NATO 軍面へ裏返し、次いで以下のフェイズを順番に実施します。:

A. NATO 軍 HQ 補給フェイズ

NATO 軍プレイヤーは、各 HQ ユニットが補給線 (10.4 を参照) をたどれるか否か判定し、たどれない HQ 上に HQ 非補給下マーカーを置きます。

B. NATO 軍移動フェイズ

以下のごとく、NATO 軍プレイヤーは、マップ上のいずれかの友軍ユニットを移動させ、いずれかの増援ボックス又は戦略予備ボックスからユニットを登場させることができます。:

1. 移動補給セグメント

どの戦闘ユニットが移動補給下であるか判定します (10.5 を参照)。必要に応じて、非移動補給下マーカーを置くか取り去ります。次いで、1 再補給オペレーションを実施します (10.7 を参照)。

2. 鉄道移動セグメント (鉄道移動を参照、13.0)

- 鉄道移動を完了したユニットから乗車済マーカーを取り去ります。
- すでに上部にある乗車中マーカーを乗車済面に裏返します。
- 乗車済ユニットを、20 ヘクスまで友軍空域スペースのみを通して移動させます。
- NATO 軍プレイヤーが次のターンに鉄道で移動させることを望むユニット上に、新たな乗車中マーカーを置きます。

3. 空中&海上移動セグメント

資格を持つユニットをフェリー (14.0) 又は移送 (16.0) で移動させ、移動した各ユニットの各ステップに対して迎撃の試みを実施します (17.0 を参照)。

4. 地上移動セグメント

いまだ移動していない地上ユニットは、乗車中マーカーの下にあるユニットを除き、戦術又は行軍移動で移動できます。要件を満たしているユニット上に予備マーカーを置きます (28.0 を参照)。

5. ヘリコプター移動セグメント

いまだ移動していない空挺又は空中機動ユニットは、ヘリコプター移動によって移動できます (18.0 を参照)。

C. NATO 軍回復フェイズ

友軍ユニットから全ての混乱状態 [Disrupted] マーカーを取り去ります。いずれかのタイプの非補給下マーカーを持つ全ての NATO 軍戦闘ユニット (その他のユニットではない) について、いまや補給下に戻ったか否かを判定するため、LOS をたどります。そのマーカー上の補給タイプをたどれる戦闘ユニットから非補給下マーカーを取り去ります (10.0 を参照)。

D. NATO 軍攻勢打撃フェイズ

1. 核兵器打撃セグメント

核兵器打撃を実施し、各 1 つの後にアルマゲドンのサイ振りを行います (核兵器戦争 21.0 を参照)。

2. 化学兵器打撃セグメント

WP 軍プレイヤーが化学兵器戦争を開始していなければ、このセグメントを飛ばします。さもなければ、マップから全ての友軍非持続性化学兵器打撃マーカーを取り去ります。各友軍持続性化学兵器打撃マーカーの撤去についてサイを振ります (1 はマーカーを取り去ります)。シナリオの化学兵器打撃配送限度に従って、新たな化学兵器打撃を行うために化学兵器ポイントを消費します (22.0 を参照)。

3. 航空打撃セグメント

敵ユニット (23.3 を参照) に対する航空打撃を行うため、又は航空妨害ゾーン (23.8 を参照) を創出するため、航空ポイントを消費します。

E. NATO 軍戦闘フェイズ

NATO 軍プレイヤーは、一度に 1 つの地上攻撃を望む順番で宣言できます。各攻撃は、以下の戦闘サイクルに従って実施されます (地上戦闘、25.0 も参照)。

1. NATO 軍投入セグメント

その戦闘の目標ヘクスを宣言します。攻撃に参加している隣接友軍機動ユニット並びに上級 HQ が攻勢支援を加えているか否かを宣言します (25.4 を参照)。

2. WP 軍対応セグメント

WP 軍プレイヤーは、目標ヘクス内に 1 つの隣接機動ユニットを対応させることができ、以前の NATO 軍打撃フェイズに目標ヘクスが化学兵器打撃で攻撃されていたら、化学兵器打撃を受けます (25.1.2 を参照)。

3. 攻撃ヘリコプター・セグメント

攻撃に米軍ユニットが参加していたら、NATO 軍プレイヤーは戦闘で米軍攻撃ヘリコプター旅団を任務に投入することができます (18.4 を参照)。

4. NATO 軍戦闘セグメント

NATO 軍プレイヤーは、最終戦闘比を判定し、戦闘結果を判定するために戦闘結果表上でサイを振ります。結果が反撃であると、WP 軍プレイヤーは直ちに実施可能な反撃について反撃表上でサイを振ります (25.6.2 を参照)。

5. 防御側戦闘結果セグメント

戦闘結果が防御側のステップ損失を要求したら、NATO 軍プレイヤーは防御しているどの WP 軍ステップを損失させなければならないかを選択します（ステップ損失、25.6.3 を参照）。戦闘結果が防御側に退却を要求したら、次に WP 軍プレイヤーは退却結果を減少させるために交換を望むステップを除去します（退却、25.7 を参照）。次いで WP 軍プレイヤーは、もしもあれば、しかもそれを行うことを要求されたら、残っている防御部隊を退却させます。戦闘結果が防御側の混乱状態 [Disrupted] を示したら、生き残っている全ての WP 軍ユニットの上に混乱状態マーカーを置きます（混乱状態、25.6.4 を参照）。目標ヘクス内に防御ユニットがいなければ、そのヘクス内に NATO 軍突破マーカーを置きます（例外：奴らを通すな！25.7.1 を参照）。結果にかかわらず、WP 軍プレイヤーは生き残っている全ての WP 軍ユニットの上に交戦状態 [Engaged] マーカーを置かなければなりません（25.6.5 を参照）。

6. 攻撃側戦闘結果セグメント

戦闘結果が攻撃側のステップ損失を要求したら、WP 軍プレイヤーは攻撃しているどの NATO 軍ステップを損失させなければならないかを選択します。戦闘結果が攻撃側の混乱状態 [Disrupted] を示したら、生き残っている全ての攻撃している NATO 軍ユニットの上に混乱状態マーカーを置きます（25.6.4 を参照）。目標ヘクス内に防御ユニットがいなければ、次いで NATO 軍プレイヤーはいずれかの攻撃ユニットで前進（25.8 を参照）できます（例外：奴らを通すな！25.7.1 を参照）。

7. 攻撃ヘリコプター帰還セグメント

戦闘に参加した米軍攻撃ヘリコプター旅団は、その上級 HQ へ移動して戻らなければならない、航路に沿って Flak を受け、次いで攻撃ヘリコプター・ディスプレイ上の回復ボックスへ帰還させます。

8. 統合戦闘補給セグメント

プレイヤー諸氏は、戦闘補給をたどることができない参加ユニットの上に非戦闘補給下マーカーを置きます（10.6 を参照）。

NATO 軍プレイヤーは、行うことを希望する各攻撃について、戦闘サイクルを繰り返します。終了したとき、マップから全ての戦闘と交戦状態マーカーを取り去ります。

F. NATO 軍予備フェイズ

予備マーカーを持ついずれかの機動ユニットを、その記載された許容移動力の半分まで（端数切り上げ）戦術移動のみによって移動させます（28.0 を参照）。ハード・ユニットは、突破マーカー（25.9 を参照）内又はこれに隣接する EZOC を無視できます。予備マーカーを持つ有資格の空挺又は空中機動ユニットを、ヘリコプター移動によって5ヘクスまで移動させます（18.0 を参照）。終了後、マップから全ての敵航空妨害マーカー、全ての友軍予備、突破マーカーを取り去ります。

G. NATO 軍分散状態回復フェイズ

NATO 軍 HQ ユニットから分散状態 [Suppressed] マーカーを取り去ります。

プレイ中に一瞥できるよう、簡略化されたプレイのシーケンスが各プレイヤーのプレイのシーケンス上に記載されます。

デザイナーズ・ノート：プレイのシーケンスは、現代戦のあらゆる主要な要素を織り込んでいます。戦いに勝つための豊富な戦術的選択肢を生み出し、戦闘フェイズを高度に対話式なものにしています。最初は圧倒されるように見えるかもしれませんが、しかし、すべてが論理的な順番で行われ、プレイのシーケンスの多くの要素は、特別な場合にのみ使用されます。プレイテスターたちは、数回プレイした後はプレイカードを参照しなくても、簡単にプレイできるようになったと報告してくれました。

[8.0] 支配地域 [ZONES OF CONTROL]

熟練者用概要：解放都市は、それ自体のヘクス内のみ ZOC を及ぼします。0 の攻撃戦力を有すユニットは、それ自体のヘクス内のみ ZOC を及ぼします。1 以上の攻撃戦力を有すユニットは、それ自体のヘクスと隣接する6ヘクス内に ZOC を及ぼします。ZOC は、厳格なものではなく、束縛するものでもありません。敵 ZOC (EZOC) 内のヘクスへ進入すると+1 移動ポイントがかかり、EZOC 内のヘクスを退出すると別の+1 移動ポイントがかかります。これは、1 つの EZOC へから別のそれへ直接移動すると、+2 移動ポイントがかかることを意味します。通常、地上ユニットは EZOC ヘクスに進入したら直ちに停止しなければなりません。それに加えて、EZOC ヘクス内で開始したら、すでに隣接する EZOC ヘクスが友軍ユニットによって占められているか又は解放都市 (30.1 を参照) でない限りそこへ直接移動できません。ただし、ハード・ユニットは、EZOC ヘクスへ進入した後に移動を継続でき、進入するために+1 並びに離れるために+1 を消費して、その許容移動力が許す限り何度でも、1 つの EZOC ヘクスから他のそれへと自由に直接移動できます。EZOC は、補給、攻勢支援、退却を妨害します。ヘリコプター・ユニットは、それらが進入する各 EZOC 内で Flak 攻撃 (19.0 を参照) を受けます。いずれかの形態の移送移動を使用する敵ユニットは、その移動を EZOC 内で終了したら、その迎撃の試みのサイの目から1が差し引かれます。これら EZOC のいくつかの影響は、すでに友軍ユニットがそのヘクス内に存在したら無視されます。友軍 ZOC で敵ユニットを囲むと、戦闘で攻撃側に特典を及ぼします（側面攻撃 25.3.4.2 と集中攻撃 25.3.4.3 を参照）。支配地域影響チャートは、プレイヤー・チャート&表カード内では、これら全影響の要約を見つけることができます。以下の項目を飛ばしてください。

記載された1以上の攻撃戦力を有す機動ユニットは、それ自体のヘクスと周囲6ヘクス内に支配地域 (ZOC) を及ぼします。砲兵と HQ ユニットも、それ自体のヘクスと周囲6ヘクス内に ZOC を及ぼします。デザイナーズ・ノート：HQ は、兵站と支援ユニットの拡散したネットワークをあらわします。これらは、大量の保安分遣隊と対空アセットを装備していたため、ZOC を及ぼします。0 の攻撃戦力を有す機動ユニットは、それ自体のヘクス内に ZOC を及ぼします。ただし、周囲6ヘクス内には及ぼしません。解放都市も、それ自体のヘクス内に ZOC を及ぼします。ただし、周囲6ヘクス内には及ぼしません。ユニット自体のヘクス内に ZOC を及ぼすことは、ヘリコプター・ユニットが敵 ZOC に進入するときに Flak 攻撃を受けるため重要です (19.0 を参照)。簡略化のため、敵支配地域は EZOC と呼ばれます。EZOC は、友軍の移動、補給、戦闘の多くの様相に影響を持ちます。支配地域は、妨害ヘクスサイ

ドと全海上ヘクスサイドを越えて、全海上ヘクス内へ及ぼされます。ただし、EZOCの一定の影響は、ヘクス内の友軍ユニット又は解放都市（30.1を参照）の存在によって無効化されます。

ユニットの支配地域の例：



[8.1] 支配地域の移動への影響 [MOVEMENT EFFECTS]

友軍ユニットの移動への敵支配地域（EZOC）の完全な影響概要については、支配地域影響チャートを参照してください。

[8.1.1] EZOC内で開始するユニットは、以下のとおりです。：

1. 戦術移動によって移動できます（12.2を参照）。
2. 行軍移動によって移動できません（12.4を参照）。
3. 乗車できず又は鉄道移動によって移動できません（13.0を参照）。
4. フェリー移動によって移動できません（14.0を参照）。
5. 水陸両用撤収オペレーション（16.2.3を参照）を除き、移送移動によって移動できません。
6. 抽出オペレーション（18.1.4を参照）を除き、ヘリコプター移動によって移動できません。

[8.1.2] ユニッツは、以下により EZOC 内のヘクスに進入できます（又は進入できません）。：

1. 戦術移動によって進入できます（12.2を参照）。
2. ヘリコプター移動によって進入できます（18.0を参照）。
3. 行軍移動によって進入できません（12.4を参照）。
4. 鉄道移動によって進入できません（13.0を参照）。
5. フェリー移動によって進入できません（14.0を参照）。
6. 落下傘降下（16.1.3を参照）又は水陸両用上陸オペレーション（16.2.3を参照）を除き、移送移動によって進入できません。

[8.1.3] 移送移動と ZOCs [Transport Movement and ZOCs] 移送移動によって移動しているユニットは、通常は EZOC を含んでいるヘクス内で開始又は終了ができませんが、その開始ヘクスと目的地ヘクスとの間の行程経路に沿ったヘクス内の EZOC を通過して自由に移動できます。

デザイナーズ・ノート：移送移動を使用しているユニットは、安全な開始ヘクスと目的地ヘクスを要求されますが、その輸送過程で敵ユニットを越えて上空や航路を通過できます。

[8.1.4] 落下傘降下と水陸両用オペレーション [Parachute and Amphibious Operations]

落下傘降下オペレーションによって移動しているユニットは EZOC 内で開始できませんが、そこで終了することはできます。水陸両用オペレーションによって移動しているユニットは、EZOC を含むヘクス内で開始又は終了ができます（ただし、両方は不可です）。ただし、その開始又は目的地ヘクスが EZOC 内のどちらかで、これらのオペレーションの1つによって移動している友軍ユニットに対する迎撃の試み（17.0を参照）を解決しているとき、自軍の迎撃のサイの目から1を差し引きます。

[8.1.5] ヘリコプター移動と ZOCs [Helicopter Movement and ZOCs]

ヘリコプター移動（18.0を参照）によって移動している空中機動と空挺ユニットは、実施しているオペレーションのタイプに依存して EZOC ヘクス内で開始又は終了でき、追加の移動罰則なしで自由に EZOC に進入又は離れることができます。ただし、それらが進入する各 EZOC 内で Flak を受けます（19.0を参照）。

[8.1.6] 予備フェイズ中、突破マーカはそれが占めるヘクスと周囲6ヘクス内の全ての EZOC を無効にします（25.9を参照）。

[8.2] 支配地域の戦闘への影響 [COMBAT EFFECTS OF A ZONE OF CONTROL]

[8.2.1] EZOC 内で開始すると、敵戦闘フェイズ中に目標ヘクス内へ対応（25.1.2を参照）できる WP 軍機動ユニットはありません。

[8.2.2] EZOC 内で開始し、しかもそのヘクス内に存在する唯一の機動ユニットであると、敵戦闘フェイズ中に隣接目標ヘクス内へ対応（25.1.2を参照）できる NATO 軍機動ユニットはありません。EZOC 内のあるヘクスに複数の NATO 軍機動ユニットが存在したら、1つが対応できます。

[8.2.3] 側面攻撃 [Flank Attack] 目標ヘクス内の敵ユニットが以下のどちらかの全隣接ヘクスから攻撃される時、1) 友軍ユニットによって占められるか又は2) 友軍 ZOC 内、しかも攻撃が解決される瞬間にその敵ユニットが少なくとも他の1つの敵地上ユニット又は解放都市ヘクス（30.1を参照）に隣接すると、攻撃は側面攻撃（25.3.4.2を参照）と見なされます。攻撃しているプレイヤーは、CRT 上のコラム上で実際の戦闘比から1コラム右で側面攻撃を解決できます。例えば、通常は4対1の戦闘比の攻撃は、側面攻撃であると5対1コラム上で解決されます。

[8.2.4] 集中攻撃 [Concentric Attack] 目標ヘクス内の敵ユニットが以下のどちらかの全隣接ヘクスから攻撃される時、1) 友軍ユニットによって占められるか又は2) 友軍 ZOC 内、しかも攻撃が解決される瞬間にその敵ユニットが他の1つの敵地上ユニット又は解放都市ヘクス（30.1を参照）に隣接していなければ、攻撃は集中攻撃（25.3.4.3を参照）と見なされます。集中攻撃を実施しているとき、攻撃しているプレイヤーは、CRT 上のコラム上で実際の戦闘比から2コラム右で集中攻撃を解決できます。例えば、通常は4対1の戦闘比の攻撃は、集中攻撃であると6対1コラム上で解決されます。

[8.2.5] 側面又は集中攻撃の資格を持つためには、隣接する全ユニットが実際にその戦闘に参加する攻撃側に属している必要はなく、目

標ヘクスをその ZOC で囲むためにのみ存在します。

[8.2.6] 退却 [Retreat] 友軍スタックが退却を強制されるとき (25.7 を参照)、可能であれば EZOC 内ではないヘクスへ退却しなければなりません。これが不可能であれば、EZOC 内のすでに友軍ユニットを含むヘクス又は解放都市 (30.1 を参照) へ退却しなければなりません。それが不可能であれば、EZOC 内のカラのヘクス内へ退却できませんが、進入する各ヘクスについてスタックから 1 ステップを失わなければなりません。

[8.3] 支配地域の補給への影響 [SUPPLYEFFECTISOFAZONEOFCONTROL]

補給線 (LOS) は、そのヘクスが友軍ユニットによって占められるか又は解放都市でない限り、EZOC 内のヘクスへたどることができません (補給 10.0 を参照)。

[8.4] 支配地域の支援への影響 [SUPPORTEFFECTISOFAZONEOFCONTROL]

いくつかの HQ ユニットの、その HQ の支援範囲内に参加している従属ユニットへ連結したヘクスの経路をたどれたら、攻撃に攻勢支援 (25.4 を参照) を提供できます。このような経路は、友軍ユニットによって占められているか又は解放都市でない限り、EZOC 内のヘクスを通過してたどることができません。

[8.5] ZOC の無効化 [ZOCNEGATION]

EZOC が友軍アクションに持つ一定の影響は、そのヘクスがすでに友軍ユニットによって占められるか又は友軍支配下の解放都市であると無効化されます。概要については、プレイヤー・チャート & 表カード上の ZOC の影響チャートを参照してください。ヘクス内の友軍ユニットの存在又は解放都市 (30.1 を参照) は、以下のとおりです。:

1. 補給をたどる目的において、そのヘクス内の EZOC を無効化します (8.3 を参照)。
2. Flak 攻撃誘発の目的において、そのヘクス内の EZOC を無効化します (8.1.5 を参照)。
3. HQ の攻勢支援に目的において、そのヘクス内の EZOC を無効化します (8.4 を参照)。
4. 退却を妨げる目的において、そのヘクス内の EZOC を無効化します (8.2.6 を参照)。
5. ソフト、砲兵、HQ ユニットの敵 ZOC から直接他の敵 ZOC ヘクスへ進入することを可能にする目的において、そのヘクス内の EZOC を無効化します (12.3.2 を参照)。
6. EZOC 内のヘクスへ進入又は離れるための追加 +1 移動ポイント・コストを無効化しません (12.3 を参照)。
7. ソフト、砲兵、HQ ユニットのそこへ進入した瞬間に停止しなければならない要求目的について、そのヘクス内の EZOC を無効化しません (12.3.2 を参照)。
8. 行軍、鉄道、フェリー移動を妨害する目的において、そのヘクス内の EZOC を無効化しません (8.1 を参照)。
9. 対応を妨害する目的において、そのヘクス内の EZOC を無効化しません (8.2.1 と 8.2.2 を参照)。
10. 迎撃の試みのサイ振りから 1 を差し引く目的において、そのヘクス内の EZOC を無効化しません (8.1.4 を参照)。

[8.5.1] 支配地域は、妨害ヘクスサイド、全海上ヘクスサイドとヘクス、征服下都市ヘクスによって無効化されません (30.1 を参照)。

デザイナーズ・ノート: これらの地形タイプ内へ又は越えて ZOC を及ぼすユニットの能力は、その系統砲兵と攻撃ヘリコプターの戦闘範囲を反映しています。

[9.0] スタッキング [STACKING]

熟練者用概要: スタッキング限度は、機動ユニットの 4 ステップ (4 個 NATO 軍旅団又は 2 個 WP 軍師団)、1 砲兵ユニット、1 HQ ユニットの。スタッキング限度は、セグメント又はフェイズの終了時にのみ適用します。ユニットは、強制されたらスタックを超過できます。NATO 軍はあるヘクス内に複数国籍がスタックできますが、2 国籍のみをヘクスの防御についてカウントし、1 国籍のみが個別ヘクスサイドを越えて攻撃できます。WP 軍は同じ制限に直面しますが、異なる国籍ではなく、異なる正面軍に属しているユニットについてです。以下の項目を飛ばしてください。

プレイヤー諸氏は、一定の限度内で単一ヘクス内に複数のユニットを置くことができます。これは「スタッキング」として呼ばれ、あるヘクス内に一緒にいるユニットのセットは「スタック」と呼ばれます。プレイヤー諸氏は、いかなるときでもどの敵ユニットが存在するのかを確認するため、相手側プレイヤーに属しているスタックを自由に調べることができます。

[9.1] スタッキング限度 [STACKINGLIMIT]

[9.1.1] スタッキング限度は、いずれかのフェイズ又はセグメントの終了時に、あるヘクスを占めることができるステップ最大数の限度です。あるヘクスのスタッキング限度は、機動ユニットの 4 ステップにプラスして 1 砲兵ユニットと 1 HQ ユニットの。フェイズ又はセグメントの終了時にスタッキング限度を遵守するのではない限り、いずれかのフェイズ又はセグメントの過程にあるヘクスを通過できるステップの数は無制限です。攻撃ヘリコプター旅団と輸送コマンドは機動ユニットではなく、ヘクス内のスタッキング限度に対して決してカウントしません。

[9.1.2] プレイヤーが展進 (25.8.2) を選択したら、その特定戦闘サイクルに前進する全てのユニットは、機動ユニットの 2 ステップのスタッキング限度を遵守しなければならず、その前進の終了時にその他のユニットは不可です。

[9.1.3] 退却を要求されたユニットが、超過スタックにならずに退却するためのヘクスを持たなければ、スタックを超過できます。ただし、所有しているプレイヤーは、次の自軍移動フェイズの終了時までスタッキング限度を遵守しなければならず、さもなければその時点でスタッキング限度を満たすために除去されるユニットを選択しなければなりません。

[9.2] 複数国籍と複数正面軍のスタッキング [MULTINATIONALANDMULTIFRONTSTACKING]

プレイヤーは、いかなる数の WP 正面軍又は NATO 国籍に属しているユニットも、スタッキング限度まで常にスタックできます。ただし、そのようなヘクス内のユニットは、一定の攻撃と防御の両方で制限に直面します (連携 26.0 を参照)。

[10.0] 補給 SUPPLY

デザイナーズ・ノート：現代の機械化された軍隊は、膨大な量の物資、特に燃料と弾薬を消費します。NATO には大規模な産業基盤があり、世界市場にアクセスできる広大な海岸線がありました。また、NATO 軍は長期戦を想定して設計されており、大規模な後方支援組織を持ちました。一方、ワルシャワ条約機構は、大量の弾薬を保有していたものの、トラックや鉄道車両が不足しており、特に燃料が不足していました。ソヴィエト連邦とルーマニアだけが石油を持っていました。ルーマニアは信頼性が低いことで有名で、コーカサス地方のソヴィエトの物資は、NATO 軍との前線から 2,000 マイル以上離れていました。東ヨーロッパとソヴィエトを結ぶ鉄道網はまばらで、ソヴィエトとの国境で軌道が変わると、鉄道車両を変えるか、少なくとも鉄道車両の車輪を交換しなければなりません。これは、ワルシャワ条約機構の物資輸送能力が限られていることを意味します。NATO も、主に各国の防衛産業が口径の標準化への協力を拒否したことによる独自の供給問題を抱えていました。NATO の各軍は、供給のために独自の兵站網を必要としました。どの NATO 軍も、ガソリンやディーゼル燃料はホスト国から調達することができましたが、弾薬に関しては自力で調達しなければならないことが多かったのです。

以下のルールは、このような現実を反映したものです。

熟練者用概要：ユニットは、移動フェイズの開始時に補給線 (LOS) をたどれたら移動補給下です。ユニットは、戦闘に参加した直後に LOS をたどれたら戦闘補給下です (そして、次の戦闘になるまで戦闘補給下に留まります)。本国内の NATO 軍ユニットといずれかの WP 国内の WP 軍ユニットは、それ自体が他の友軍都市まで 10 ヘクス以下の経路をたどることができる国内の解放都市まで 10 ヘクス以下の補給線 (LOS) をたどることができれば補給下です。敵国内のいずれかの同盟国軍ユニットは、上級 HQ までヘクスでその支援範囲内の LOS をたどることができ、その HQ が友軍支配下都市 (征服下も可) まで 10 ヘクス以下の LOS をたどることができ、そこから 10 ヘクスの連鎖で本国内の解放都市に到達するまで 1 つの支配下都市から他のそれへたどることができる場合にのみ補給下です。いずれかの WP 国は、全ての WP 軍ユニットについての本国として扱われます。本国ではない友好国内に位置する NATO 軍ユニットは、移動補給の目的において本国として扱うことができますが (いずれかの解放都市までたどる)、戦闘補給については上級 HQ まで LOS をたどなければなりません。マップ上に本国を有さない米軍とイギリス軍の HQ は、最終的に友好国内のいずれかの友軍港湾又は増援セクター 1 に沿ったマップ端ヘクスへたどり着きます。非移動補給下のユニットは、一般的に戦術移動又は最低限移動 (1 ヘクスの移動) とその半分の許容移動力 (端数切捨て) の移動に制限されます。非戦闘補給下のユニットは、半分の戦力 (端数処理については 25.3 を参照) で攻撃と防御を行い、砲兵打撃は全く実施できません。どちらかの形態が非補給下のユニットは、対応 (25.1.2 を参照) 又は反撃 (25.6.2 を参照) のどちらもできません。10.7 から開始してこの項目を読んでください。

[10.1] 補給の概念 SUPPLY CONCEPTS

[10.1.1] 補給のタイプ Supply Type 2 タイプの補給があります。: 戦闘補給と移動補給です。完全な能力で移動ができるためには、ユニットが友軍移動フェイズ中に移動補給下でなければなりません。完全な能力で攻撃と防御ができるためには、ユニットが戦闘中に戦闘補給下でなければなりません。これらの 2 つの形態の補給は個別に判定されるため、あるユニットが戦闘補給下であるものの非移動補給下又はその逆になる可能性があります。

[10.1.2] 補給線 Line of Supply 補給下であるため、ユニットは補給線 (LOS) をたどなければなりません。LOS とは、ユニットから正当な補給源まで走る、連結したヘクスの連続経路です。LOS は、それぞれが一定数のヘクスである、1 つ以上のリンクから構成されます。

[10.1.3] 都市 City 都市は、解放又は征服され得ます (30.1 を参照)。全ての都市は、解放でゲームを開始します。これらは、敵プレイヤーが占領したときに征服下状態になります。解放都市は、同じ同盟の他のいずれかの解放都市 (同じ国である必要はありません) へ 10 ヘクス以下の単一 LOS リンクをたどれたら補給下です。

[10.1.4] 補給源 Supply Source あるユニットのための主要補給源は、そのユニット本国内の解放都市です。以下の 3 つの中間補給源は、この主要補給源へ戻るリンクを提供します。:

1. HQ: HQ ユニットの、補給源から前方へ補給を移動させることができる集積所とトラック部隊の大規模な物流ネットワークをあらわします。
2. 港湾: 港湾は、補給源から前方へ補給を移動させる海上レーンを提供できます。
3. マップ端ヘクス: マップ端ヘクスは、マップ外補給源へのアクセスをあらわします。

[10.1.5] 補給と位置 Supply & Location ユニットの、補給に関して以下の 3 つの位置の 1 つにすることができます。自身の本国内ヘクスを占めることができます。他の友好国内のヘクスを占めることができます。敵国内のヘクスを占めることができます。ユニットの位置は、それが補給をたどる方法を決めます。

[10.1.6] 本国 Home Country 自身の本国内のユニットは、それ自体が補給下である本国内のいずれかの友軍解放都市へ 10 ヘクス以下の単一 LOS リンクをたどれたら、移動と戦闘の両方の補給目的において補給下です。ユニットから友好国内のいずれかの友軍解放都市まで 10 ヘクス以下の単一 LOS リンクをたどれる場合にのみ、移動補給下です。WP 軍ユニットは、その同盟のいずれかの国を本国として扱うことができます。したがって、WP 軍は友好国を持たず本国のみで、WP 軍ユニットはいずれかの WP 国内のヘクスを占めると、ほぼ常に移動と戦闘の両方が補給下になります。

デザイナーズ・ノート：このルールは、ワルシャワ条約機構の軍隊全てが燃料と弾薬で共通の規格を採用していたことによる大きな特典を反映します。

[10.1.7] 友好国 Friendly Country 友好国 (同じ同盟に属するものの、そのユニットの本国ではない) 内を占める NATO 軍ユニットは、それ自体が補給下である友好国内のいずれかの友軍解放都市へ 10 ヘクス以下の単一 LOS リンクをたどれたら、移動補給下です。ユニッ

トは、それ自体が補給下である上級 HQ まで、その支援範囲を超えないヘクス数から構成される単一の LOS リンクをたどれる場合にのみ戦闘補給下です。

[10.1.8] 敵国 [Enemy Countries] 敵国（相手側の同盟に属している国）内のユニットは、それ自体が補給下である上級 HQ までその支援範囲内で一定数のヘクスから構成される単一の LOS リンクをたどることができる場合にのみ、移動と戦闘の両方の補給目的において補給下です。敵国内のユニットは、たとえそれが 10 ヘクス内に位置していても、友軍解放都市へ直接 LOS をたどることはできません。降伏している国（32.2 を参照）は、両プレイヤーによって敵国として扱われます。

[10.1.9] ユニットが位置する場所にかかわらず、それ自体が補給下である上級 HQ までその支援範囲内で一定数のヘクスから構成される単一の LOS リンクをたどることができたら、常に移動補給下と戦闘補給下の両方です。

[10.2] 補給線 [LINE OF SUPPLY]

[10.2.1] 戦闘ユニットから補給源までの LOS は、常に単一の LOS リンクから構成されます。友軍解放都市まで直接たどるための資格を持つと、このリンクは 10 ヘクスまでの長さであることができます。上級 HQ へたどっていると、この LOS リンクはその HQ の支援範囲に相当するヘクス数を超過できません。

[10.2.2] HQ から補給源への LOS は、各 10 ヘクス以下の長さを持つ無制限な数の LOS リンクから構成できます。HQ は、それ自体が他の友軍支配下都市まで LOS リンクをたどることができ、それ故にその HQ ユニットの正当な補給源まで最後の LOS リンクが到達する友軍支配下の都市ヘクス（解放又は征服下であることができます）まで LOS リンクをたどれたら補給下です（10.32 を参照）。

デザイナーズ・ノート： HQ が LOS をたどるための要件が、単一の連続した無制限なヘクスの経路ではなく、連結した友軍都市の 10 ヘクスのリンクであるのは、プレイヤーが敵領土の深部から敵戦線の隙間を抜けて LOS をたどり、数百マイル離れた敵戦線内の別の隙間を通して友軍補給源へ循環して戻るのを妨げることが意図しています。

[10.2.3] LOS は、決して以下を通過してたどることができません。：

1. 敵ユニット
2. 敵支配地域
3. 敵支配下都市ヘクス
4. 妨害ヘクスサイド
5. 全海上ヘクス又はヘクスサイド（堤防が存在する場所を除く）

ただし、友軍地上ユニットと解放都市は、そのヘクスを通過する友軍 LOS をたどる目的において、そのヘクス自体内の EZOC を無効化します。

[10.2.4] デンマーク・フェリー [Danish Ferry] 通常、LOS は決して全海上ヘクス又はヘクスサイドを通してたどることができません。ただし、デンマーク・フェリー・ヘクスサイド（ヘクス 1513 と 1514 との間）は、特別な場合です。デンマークが非征服状態に留まる限

り、NATO 軍プレイヤーはこのヘクスサイドを越えて LOS をたどることができ、WP 軍プレイヤーはできません。いったんデンマークが降伏したら（32.1.1 を参照）、WP 軍プレイヤーはこのヘクスサイドを越えて LOS をたどることができ、NATO 軍プレイヤーはできません。

[10.2.5] LOS は、核兵器打撃（21.0 を参照）又は化学兵器打撃（22.0 を参照）マーカーを通過して、航空妨害ゾーン（23.8 を参照）を通過してたどることができます。

[10.3] 補給源 [SUPPLY SOURCES]

LOS は、最終的に補給源内で終了しなければなりません。

[10.3.1] 戦闘ユニットの補給源 [Combat Unit Supply Sources] 戦闘ユニットについての補給源は、以下のとおりです。：

1. それ自体が補給下でユニットの本国内にある解放都市。：移動と戦闘補給の両方を、国内で 10 ヘクス以内にあるユニットに供給します。
2. ユニットの本国内のマップ端ヘクス：移動と戦闘補給を国内で 10 ヘクス以内にあるユニットに供給します。
3. 友好国内のそれ自体が補給下の解放都市：移動補給のみを友好国内で 10 ヘクス以内にあるユニットに供給します。友好国は、解放都市と同じ国である必要はありません。
4. それ自体が補給下の上級 HQ ユニット：移動と戦闘補給の両方を、その HQ の支援範囲以内の数のヘクスから構成される単一の LOS リンクをその HQ にたどることができる従属ユニットへ供給します（10.4.2 を参照）。

[10.3.2] HQ ユニットの補給源 [HQ Unit Supply Sources] HQ ユニットについての補給源は、以下のとおりです。：

1. HQ の本国内の、それ自体が補給下の解放都市。
2. HQ の本国内の、マップ端ヘクス。
3. 友好国内の友軍支配下の港湾。

[10.3.2.1] 米軍&イギリス軍 HQs [US & British HQs] マップ上に本国が存在しない米軍とイギリス軍 HQs については、最終 LOS リンクは以下に導かれなければなりません。：

1. 友好国内の友軍支配下の港湾ヘクス。
2. 増援セクター 1 に沿ったマップ端ヘクス。

[10.3.2.2] BALTAP 複数国籍 HQs [BALTAP Multinational HQs] NATO 軍プレイヤーは、BALTAP コマンド・ゾーン（10.4.4.6 を参照）内に駐留した 2 つの複数国籍 HQs を持ちます。これら 2 つの HQs は、その LOS を以下へたどることができます。：

1. 西ドイツ内の、それ自体が補給下の解放都市。
2. デンマーク内の、それ自体が補給下の解放都市。
3. 友好国内の友軍支配下港湾ヘクス。

[10.3.3] 都市の補給 [City Supply] 解放都市を正当な補給源と見なすためには、それ自体が補給下でなければなりません。ゲームの一定時点で、友軍支配下都市ヘクスか否か、解放か又は征服下にかかわらず、補給下にあるか判定する必要もあります（再補給オペレーション 10.7 と空域と補給 11.6 を参照）。

[10.3.3.1] 解放都市の補給 [Free City Supply] 解放都市ヘクスは、他のいずれか1つの友軍支配下解放都市ヘクス（同じ国内にある必要はありません）へ、10ヘクス以内の単一 LOS リンクをたどれたら補給下です。このルールは、敵ユニット又は ZOCs によって囲まれている（10.2.3 を参照）、それらが占める都市が他の友軍解放都市へ LOS をたどれないため、解放都市内に位置するユニットがそれでも非補給下になることを意味するので注意してください。このルールは、ハンブルク [Hamburg]（ヘクス 2417 と 2416）又はミュンヘン [Munich]（ヘクス 5313 と 5312）のような2ヘクス都市が、各都市ヘクスが直接他のそれへたどれるため、それ自体を補給することも意味するので注意してください。

[10.3.3.2] 港湾補給 [Port Supply] 1) 港湾を含む、2) 沿岸ヘクス内に位置する解放都市は、港湾補給と呼ばれる変更方法を使用して補給をたどれます。港湾補給をたどるため、都市は 10ヘクス以内の LOS リンクを、沿岸と全海上ヘクスを越えて、沿岸ヘクスに隣接しない全海上ヘクスまでたどなければなりません。EZOCs は、全海上ヘクス内へ伸び、港湾補給を妨害できます。マップ上には沿岸ヘクス内に位置せず大河川に沿って内陸にある、港湾を含んでいるいくつかの都市（例えば、ヘクス 2720 内のブレーメン [Bremen]）があることに注意してください。これらの内陸都市は、決して港湾補給を使用できません。港湾補給の例については、10.9 の最終部分「補給の例#2」を参照してください。

プレイヤーズ・ノート：デンマークの都市は、非常に供給不足に陥りやすいため、このルールは、デンマークにおいて最も影響があります。デンマークの全ての都市は、沿岸ヘクスにある港湾です。

[10.3.3.3] 解放都市は、相手側プレイヤーによって征服された瞬間に、その同盟についての補給源であることを停止します。奪回されたら、直ちに解放都市としての状態に復帰し、再び補給源になります（補給下であれば）。

[10.3.3.4] 西ベルリン [West Berlin] 西ベルリン（ヘクス 3007）は、西ドイツの解放都市としてゲームを開始します。通常ルールの例外として、たとえ他の1つの友軍解放都市へ LOS リンクをたどれなくても、西ベルリンは NATO 軍についての正当な補給源と見なされます。ただし、西ベルリンは以下の制限を被ります。:

1. 他の NATO 解放都市へ補給を供給できません。
2. 西ベルリンのヘクス内で開始する3個 NATO 軍旅団のみを補給でき、しかもこれらがそのヘクス内又は隣接に留まる間のみです。

西ベルリンがブランシュヴァイク [Braunschweig]（ヘクス 3115）、ハノーヴァー [Hannover]（ヘクス 3117）、リューネブルク [Lüneburg]（ヘクス 2615）、西ベルリンから 10ヘクス以内の3つの西ドイツ都市へ LOS リンクをたどれたら、これら2つの制限は直ちに撤廃されますが、西ベルリンが再び切断されたら直ちにに戻ります。

[10.3.3.5] 征服下都市の補給 [Conquered City Supply] 征服下の都市は、決してそれ自体は補給源ではありませんが（例外：コペンハーゲン [Copenhagen] 10.3.3.6 を参照）、補給源まで戻って導かれる LOS 連鎖内の友軍 HQ についての最終の LOS 補給リンクとして奉仕します。やはり、補給下の征服下都市は、再補給オペレーション（10.7 を参照）についてのベースとして奉仕でき、最も重要なのは空域（11.0 を参照）を争うことです。征服下都市が補給下であるためには、それ自体が 10ヘクス以内の LOS リンクを他の友軍支配下都市ヘクスにたどることができ、順にその友軍支配下都市自体が 10ヘクス以

内の LOS リンクを支配している同盟に属しているいずれかの友好国内の、それ自体が補給下の解放都市内で最後の LOS が終了するまで（10.3.3.1 を参照）たどなければなりません。

[10.3.3.6] コペンハーゲンの征服 [Conquering Copenhagen] 征服都市の通常ルールの例外で、決してそれ自体は補給源ではありませんが、いったんコペンハーゲンが WP 軍プレイヤーによって征服されたら、港湾補給を使用でき（10.3.3.2 を参照）、通常は解放都市のみが可能である、たとえ他の WP 解放都市へ LOS リンクをたどれなくても、正当な WP 軍補給源として機能します。この特別ルールによって、いったんコペンハーゲンが征服されたら、都市は移動と戦闘補給をシェラン [Sjælland] 島とロラン [Lolland] 島上の WP 軍ユニットへ供給でき、バルト海軍団 HQ がこれら2つの島のどちらかに位置すると、HQ 補給源として機能できます。最後に、いったんコペンハーゲンが征服されたら、いまや補給下でそれがユニットを補給しているため、空域の競合状態を開始します。デンマークが降伏するときまでデンマークのフェリー・ヘクスサイドを越えて LOS をたどれないため、WP 軍プレイヤーはデンマークが降伏した後になるまで、デンマーク内で征服した他の都市へコペンハーゲンが補給を供給できないことに注意してください（10.2.4 を参照）。

[10.4] HQ ユニットと補給 [HQ UNITS AND SUPPLY]

友軍 HQ 補給フェイズ中、プレイヤーは、自軍各 HQ ユニットが、正当な HQ 補給源（10.3.2 を参照）まで 10ヘクス以下の LOS リンク（10.2.2 を参照）から構成される LOS をたどれるか確認するためにチェックします。LOS をたどれない HQ の上に HQ 非補給下マーカーを置きます。いったん判定されたら、HQ の補給状態は次の友軍 HQ 補給フェイズになるまで決して変化しません。

[10.4.1] WP 正面軍 HQs [WP Front HQs] WP 正面軍 HQ については、いったん自動的補給が終了したら（ゲーム・ターン8に開始。10.8 を参照）、補給下の HQ は以下の条件の両方を満たす場合にのみ補給下です。:

1. HQ が正当な補給源へ LOS をたどることができ、しかも
2. WP 軍プレイヤーが、その HQ を補給下に置くために補給ポイント消費している。

[10.4.2] 補給下の HQ ユニット [Supplied HQ Units] HQ 補給フェイズ中に補給下と判定された HQ ユニットは、次の友軍 HQ 補給フェイズになるまで、移動補給と戦闘補給の両方をその支援範囲内の従属ユニットへ供給できます。ユニットは、自身のヘクスから HQ によって占められたヘクスまで、その支援範囲内で妨害されない LOS をたどることができれば、HQ の支援範囲内にあります（ユニットが占めるヘクスはカウントしませんが、HQ が占めるヘクスをカウントします）。

[10.4.2.1] HQ は、分散状態であっても従属ユニットに補給を供給できます。

[10.4.2.2] 補給下の HQ は、以下もできます。:

1. 友軍地上移動セグメント中、その完全な戦術許容移動力で移動できます（HQ が決して行軍移動を使用できないことに注意してください）。
2. 乗車と鉄道移動を使用できます（13.0 を参照）。
3. 海上フェリーによって移動できます（14.2）。
4. 攻勢支援を提供できます（25.4 を参照）。

5. その従属攻撃ヘリコプター旅団を戦闘へ投入できます (18.4 を参照)。

[10.4.3] 非補給下の HQ ユニット **[Unsupplied HQ Unit]** 友軍 HQ 補給フェイズ中、HQ が非補給下であると判定されたら、どこかにあって補給をたどるその従属ユニットの全て、プラスして同じ条件下にある独立ユニット (3.2.6.1 を参照) は、続く移動補給セグメント中それらの上に非移動補給下マーカーを持つことになります。ただし、**非戦闘補給下マーカー**を置かれるこれらのユニットはありません。ユニットは、戦闘サイクルの統合戦闘補給セグメント中にその戦闘補給がチェックされるときに LOS をたどれない場合にのみ、非戦闘補給下マーカーを受け取ります (10.6 を参照)。非補給下の HQ は、以下のとおりでもあります。:

1. 友軍地上移動セグメント中、記載された戦術許容移動力の半分で移動します。
2. 乗車できず、すでに乗車済であると、直ちにその乗車済マーカーを失います (鉄道移動 13.0 を参照)。
3. 海上フェリーを使用できません。
4. 攻勢支援を提供できません (25.4 を参照)。
5. 戦闘へ従属攻撃ヘリコプター旅団を投入できません。

[10.4.3.1] WP 軍プレイヤーが補給下に置くために補給ポイントの消費を選択しないこと (10.8.2 を参照) によってのみ非補給下である非補給下 WP 軍 HQ の支援範囲内のユニットは、それにもかかわらず、**唯一空域競合状態の目的**において補給下と見なされます。

[10.4.4] 従属ユニット **[Subordinate Unit]** HQ は、その従属ユニットにのみ補給を供給できます。HQ は、その従属ユニットの上位にあります。ユニットは、いずれかの上級 HQ に従属します。この関係は、更に以下の条項で定義されます。

[10.4.4.1] WP 軍の上級 HQ ユニット **[WP Superior HQ Unit]** 大部分の WP 軍ユニットは、1つのみの上級 HQ ユニットを持ちます。上級 HQ へ補給をたどることを要求されるとき、正面軍に属すユニット (そのカウンター上部を横切る同じ正面軍色帯を有す全てのユニット) は、通常は同じ正面軍色帯を持つ正面軍 HQ にのみ補給をたどることができます。

[10.4.4.2] バルト海軍団 **[Baltic Corps]** バルト海正面軍に属している全ての旅団と連隊は、バルト海正面軍 (BAF) HQ 又はバルト海軍団 HQ のどちらかに従属でき、どちらかの HQ へ補給をたどることができます。全てのバルト海正面軍の師団は、バルト海正面軍 HQ にのみ従属します。詳細については、29.5 と 29.6 を参照してください。

[10.4.4.3] WP 軍の独立ユニット **[WP Independent Unit]** そのカウンター上に正面軍色帯を持たない WP 軍ユニットは、独立戦域レベル・ユニットです。これらのユニットは、**いずれかの WP 軍 HQ** (バルト海軍団 HQ) を、補給をたどる上級 HQ として扱うことができます。

[10.4.4.4] 特別補給ルールが、バルト海正面軍 HQ (29.5 を参照) とバルト海軍団 HQ (10.9 と 29.6 を参照) に適用されます。

[10.4.4.5] NATO 軍の上級 HQ ユニット **[NATO Superior HQ Unit]** 上級 HQ へ補給をたどることを要求されるとき、NATO 軍ユニットは同じ国籍のいずれかの NATO 軍 HQ へたどることができます (その従属

表示内に表示された軍団所属は、情報とセット・アップ目的のためだけに提供され、補給には何ら影響を持ちません)。補給の目的 (そして他の全ての目的) において、**カナダ軍ユニットは米軍ユニットとして扱われ、いずれかの米軍 HQ に従属できます。**

[10.4.4.6] BALTAP 複数国籍 HQ ユニット **[BALTAP Multinationals HQ Unit]** NATO 軍は、BALTAP コマンド・ゾーン内に駐留する2つの軍団 HQ ユニット、LANDJUT (LJ) と LANDZEALAND (LZ) を持ち、これらは複数国籍で複数の国籍に補給を供給できることを意味します。加えて、これらは交換可能で、これらの HQ ユニットの1つへ補給をたどる資格を持つユニットは、やはり他方の HQ へもたどれることを意味します。これら2つの複数国籍 HQ へ補給をたどることができるユニットには、以下を含みます。:

1. 全てのデンマーク軍ユニット
2. 全ての西ドイツ軍ユニット
3. 「LJ」又は「LZ」の従属表示を持つ、他の NATO 国籍に属している特定ユニット。

「LJ」又は「LZ」の従属表示を持つ全てのユニットは、やはり自国籍の他のいずれかの HQ に従属できます。

[10.4.4.7] HQ は、いずれかのタイプの列車マーカー (鉄道移動 13.0 を参照) を持つと、従属ユニットを補給できません。

[10.5] 移動補給 **[MOVEMENT SUPPLY]**

[10.5.1] 全ての友軍ユニットについての移動補給は、各友軍移動フェイズ開始時の移動補給セグメント中にチェックされます。移動補給セグメント中に LOS をたどれないユニットは、その上に非移動補給下マーカーを持ちます。これは、**プレイのシークエンス内で非移動補給下マーカーをユニットの上に置くことができる唯一のときです。**すでに非移動補給下マーカーを持つユニットは、移動補給セグメント中に LOS をたどれたらそのマーカーを取り去ります。

[10.5.2] ユニットの移動補給状態は、移動補給セグメント以外のプレイのシークエンス中の様々な時点でもチェックされ得ます。:

1. 移動補給は、友軍回復フェイズ中に非移動補給下マーカーを持つ全てのユニットについてチェックされ、**しかもこれらのユニットについてのみです。**ユニットがこのフェイズ中に移動補給をたどることができたら、非移動補給下マーカーを取り去ります。
2. 移動補給は、その補給状態が空域への影響を確立するための判定を必要とするユニットについて、**いずれかの時点でチェックされます (11.0 を参照)。**

ユニットがこれらのチェック・フェイズ中に LOS をたどれなければ、そのチェックの目的について失敗ですが、移動補給セグメント以外で行われたチェックの結果で、実際に非移動補給下マーカーを置くユニットはありません。非移動補給マーカーは、友軍移動補給セグメント中にのみ置かれます。ただし、回復フェイズ中の LOS チェックの成功が、非移動補給下マーカーを取り去る結果となることに注意してください。

プレイヤーズ・ノート：大部分の場合、ユニットは常に移動補給下になります。移動補給のチェックは主に例外的処理の事柄で、ユニットが包囲されたり、敵戦線の背後に空挺又は空中機動ユニットを降下させたり、自身の HQ ユニットの追いついたユニットがいないか？ といった場合です。さもなければ、全てのユニットはほぼ移動補給下になります。

[10.5.3] 移動補給は、移動フェイズ中に影響します。移動補給セグメント中に LOS をたどれる戦闘ユニットは、ゲーム・ターンの残りについて、制限を除き、資格を持つ全ての移動の形態を用いることができます。移動補給セグメント中に LOS をたどれない戦闘ユニットは、その上に非移動補給下マーカーを持ち、しかも：

1. 行軍移動を使用できません。
2. その記載された許容移動力の半分（端数切捨て）で戦術移動によって移動します。
3. 空中フェリー（4.1 を参照）、空中移送（16.1 を参照）、海上フェリー（14.2 を参照）によって移動できません。
4. 水陸両用撤収オペレーション（16.2.3 を参照）を実施している海兵ユニットでない限り、海上移送（16.2 を参照）によって移動できません。
5. 資格を持つと、ヘリコプター移動によって移動できますが、抽出オペレーション（18.1.2 を参照）のみを使用します。
6. 予備（28.0 を参照）に置くことができません。
7. 乗車（13.0 を参照）できず、すでに乗車済であると、直ちにその乗車済マーカーを失います。
8. 次の敵戦闘フェイズ中に対応（25.1.2 を参照）できません。

[10.5.4] ゲーム中のいずれかの時点で移動補給をたどれないユニットは、直ちに空域支配を停止します（11.0 を参照）。

[10.5.5] 非移動補給下マーカーは、ユニット上に無期限で留まることができますが、いったんユニットが友軍移動補給セグメント又は回復フェイズ中に LOS をたどれたら取り去られます。

[10.5.6] 増援ボックス又は SRB を占めている全てのユニットは、常に移動補給下と見なされます。

[10.6] 戦闘補給 [COMBAT SUPPLY]

全ての戦闘ユニットは、戦闘補給下でゲームを開始します。全ての増援戦闘ユニットは、やはり戦闘補給下で到着します。以後、ユニットは、その戦闘補給状態がチェックされるまで無期限に戦闘補給下に留まります。ユニットの戦闘補給状態がチェックされる瞬間に、それ自身が補給下で、支援範囲を構成しているヘクス数内で上級 HQ まで LOS をたどれたら、戦闘補給下に留まります。二者択一で、本国内のヘクスを占めてその国内の友軍支配下都市まで 10 ヘクス以下の LOS をたどれたら、戦闘補給下です。

1. 戦闘補給は、各戦闘サイクル終了時の統合戦闘補給セグメント中にその戦闘に参加した全ての攻撃と防御ユニットに

ついてチェックされます。このチェックをベースに、非戦闘補給下マーカーを置くか又は取り去ります。

2. 戦闘補給は、非戦闘補給下マーカーを持つ全てのユニットについてチェックされ、しかもこれらのユニットについてのみです。このフェイズ中にユニットが戦闘補給をたどれたら、その非戦闘補給下マーカーを取り去ります。
3. WP 軍砲兵ユニットについてのみ、攻勢打撃フェイズの砲兵打撃セグメント中、砲兵ユニットが打撃（ワルシャワ条約機構軍の砲兵 24.0 を参照）を実施した直後に戦闘補給がチェックされます。この時点で戦闘補給をたどれない砲兵ユニット上に非戦闘補給下マーカーを置きます。

デザイナーズ・ノート：このルールは、以下の事実を表現するために正確につくられています。全ての部隊は、戦闘車両に基本弾薬を搭載し、旅団や師団の段列に予備弾薬を搭載します。部隊が交戦していない場合、何日も補給を受けていなくても、基本的な積載量を持っています。部隊が弾薬切れになるのは、戦闘または砲兵打撃の後で、その正面軍又は軍団レベルの補給団列からの補給ができない場合です。

[10.6.1] 戦闘補給の影響 [Combat Supply Effect] 戦闘補給下の機動ユニットは、通常に攻撃と防御を行います。非戦闘補給下マーカーを持つ機動ユニットは、その記載された攻撃又は防御戦力の 50% で攻撃又は防御を行います（端数処理については、戦闘比 25.3 を参照）。非戦闘補給下の機動ユニットは、対応できません（25.1.2 を参照）。非戦闘補給下を持つ砲兵ユニットは、全く砲兵打撃ができません（24.0 を参照）、1 の仮防御戦力で防御します。

[10.6.2] 非戦闘補給下マーカーは、無期限にユニットの上に留まるすることができますが、友軍回復フェイズ又は統合戦闘補給フェイズ中にいったん LOS をたどることができたら取り去られます。

[10.6.3] 誤解を避けるため、落下傘降下オペレーション（16.1.3）又は強襲上陸オペレーション（16.2.3 を参照）を実施する友軍ユニットは、その目的地ヘクスへ到着したとき常に戦闘補給下です。これらは、戦闘を行って戦闘サイクルの統合戦闘補給セグメント中に LOS をたどれなければ、非戦闘補給下になります。

[10.7] 再補給オペレーション [RESUPPLY OPERATIONS]

友軍移動補給セグメント中、全ての通常移動補給判定が行われた後、プレイヤーは 1 ヘクス内でユニットを補給するために 1 再補給オペレーションを実施できます。再補給オペレーションは、マップ上の友軍戦闘ユニットを含む目的地ヘクスへの概念的な補給ポイントを運ぶための空中移送オペレーションを実施すべく、概念的な空輸コマンドを使用します。このオペレーションは、いかなるタイプの空域へも進入できます。実際の補給ポイントは消費されず、実際の空輸コマンドにリスクはありません。

デザイナーズ・ノート：多数の空輸を含まないため空輸コマンドにリスクはありませんが、これらのオペレーションは体系的に行うことが困難なので、その容量は限定されます。再補給オペレーションは、敵に包囲された友軍ユニットや前のターンに敵戦線背後に降下した空挺ユニットや空中機動ユニットに補給を提供するために有効です。

[10.7.1] 再補給オペレーションを実施するため、ヘクスの空域状態を使用する迎撃の試みについての手番プレイヤーのサイ振りが再補給のために試みられます。迎撃の試みが成功したら、再補給オペレーションは失敗です。迎撃の試みに失敗したら、目的地ヘクスまでを通して概念的な補給ポイントがそれを行います。ヘクス内の戦闘ユニットから、非移動補給下マーカーを直に取り去ります。

[10.7.2] 続く友軍回復フェイズ中、プレイヤーは再補給マーカーを有する同じヘクス内のユニットから全ての非戦闘補給下マーカーを取り去ることができます。非戦闘補給下マーカーを取り去るために概念的な補給ポイントが使用されたら、回復フェイズの終了時にマップから取り去られます。この目的のために使用されなければヘクス内に留まり、概念的な補給ポイントは続く戦闘フェイズ中に戦闘で交戦するヘクス内の戦闘ユニットに戦闘補給を供給できます。それが置かれたプレイヤー・ターンを超えて持続する再補給マーカーはありません。次の友軍戦闘フェイズの終了時に、常にヘクスから取り去られます。

[10.7.3] 再補給オペレーションは、目的地ヘクス内の全ての戦闘ユニットに補給を供給しますが、HQ ユニット又は都市に補給を供給するために使用できません。同じヘクスを占めていないユニットへ補給を供給するために使用できません。

[10.8] ワルシャワ条約機構軍の自動的補給と補給ポイント **[WARSAW PACT AUTOMATIC SUPPLY AND SUPPLY POINTS]**

ゲーム・ターン1～7において、全ての通常補給ルールを WP 軍プレイヤーに適用します。この初期期間は、LOS をたどれる全ての WP 軍 HQs が自動的に補給下であるため、「自動的補給」と呼ばれます。GT8 から開始して、もはや自動的補給は適用されず、WP 軍プレイヤーは各 HQ ユニットについて正当な LOS をたどれることのみを要求されず、各 HQ ユニートを補給下に維持するため、WP 軍補給フェイズ中に補給ポイントも消費しなければなりません。HQs を補給ポイントで補給下に置かなければ、このターンに移動又は戦闘補給について補給チェックを行うとき、その支援範囲内の従属ユニットを補給できないことを意味します。神経戦シナリオ (40.0 を参照) では、自動的補給が戦争ターン7の後に終了することに注意してください。

デザイナーズ・ノート: 自動的補給の期間中、WP 軍は東ドイツとチェコスロヴァキア国内の集積所からの燃料と弾薬の現存ストックを消費しています。以後自給するための能力は、戦争勃発に続いて前方へ持っていくことができる追加の燃料と弾薬に依存します。WP 軍の補給ポイントは、NATO 空軍に対して非常に脆弱な東ヨーロッパの僅かな鉄道ネットワークで輸送しなければならぬ、この追加貯蔵物資をあらわします。

[10.8.1] 補給ポイントの受領 [Receiving Supply Points] ワルシャワ条約機構軍プレイヤーは、大部分のシナリオを補給ポイントなしで開始します (例外: 拡張増強シナリオでは、14 補給ポイントを有して開始します。38.2.1.3 を参照)。各ゲーム・ターンの統合増援フェイズ中、WP 軍プレイヤーは2補給ポイントを受け取ります (例外: BALTOP 導入シナリオは自動的補給の期限切れ前に終了するため、補給ポイントを受け取れません)。これら2補給ポイントから、NATO 軍総架妨害打撃 (23.7) の結果からの損失を差し引き、次の

で自軍補給ポイント記録欄上で補給ポイント・マーカーを調整することで、合計を記録するため結果の数字を加えます。未消費の補給ポイントは、ターンからターンへと WP 軍補給ポイント記録欄上に蓄積されます。

[10.8.2] 補給ポイントの消費 [Expend Supply Points] ゲーム・ターン8から開始して、続く全てのゲーム・ターンに、WP 軍プレイヤーは WP 軍 HQ 補給フェイズ中、そのターンに補給下に置くことを望む各 HQ ユニットについて1補給ポイントを消費しなければなりません。ある HQ を補給下に置くために補給ポイントを消費したら、この消費を反映させるために WP 軍補給ポイント記録欄上で補給ポイント・マーカーを調整し、HQ 補給マーカーをその補給下面で HQ 上に置きます。HQ を補給下に置くために補給ポイントを消費しなければ、HQ 補給マーカーをその非補給下面で HQ 上に置きます。WP 軍プレイヤーは、HQ 補給フェイズ中に友軍補給源へ HQ が LOS をたどれなければ、HQ を補給下に置くために補給ポイントを消費できません。

[10.8.3] 補給と空域 [Supply and Airspace] いったん自動的補給が終了したら、WP 軍プレイヤーがその正面軍 HQ を補給下に置くために補給ポイントを消費しなかったことが唯一の理由でユニットが非移動補給下で、その他の理由がなければ (さもなければその瞬間に補給下になることを意味します)、それでも空域支配判定の目的において補給下であると見なされます (11.0 を参照)。

[10.8.4] 友好国 [Friendly Countries] 誤解を避けるため、WP 国内に位置する WP 軍戦闘ユニットは、自動的補給の終了によって決して影響を受けません。このようなユニットは、10 ヘクス以下の LOS リンクをいずれかの WP 国内の解放都市へたどることができれば、常に全ての形態で補給下です。自動的補給の終了は、補給ポイントの欠乏のために非補給下となり得る上級 HQ へ補給をたどることを要求される、敵国内に位置するユニットのみに影響します。他方、いったん自動的補給が終了して補給ポイントを受け取らない WP 軍 HQ ユニットは、たとえ本国内に位置しても、それがどこに位置するかにかかわらず非補給下となります。これは、友軍領土内へ後退した WP 正面軍がその多くの又は全てのユニットが補給下になることができ (本国内に位置して友軍解放都市へ直接補給をどれるため)、一方で HQ 自体が非補給下であるため、補給、攻勢支援又はその攻撃ヘリコプター旅団を戦闘へ提供できないことを意味します。

[10.9] バルト海軍団と海上補給 [THE BALTOP CORPS AND SEASUPPLY]

[10.9.1] バルト海軍団 HQ は、バルト海軍団のユニット (32.6.2 を参照)、第 37 空中強襲旅団 (バルト正面軍の1空中機動ユニット)、その支援範囲内のいずれかの独立空挺と空中機動ユニットへ補給を供給できます。これは、バルト海正面軍に属している他のユニットを補給できません。他の WP 軍 HQ と異なり、バルト海軍団は決して自動的補給の終了によって影響を受けません。HQ 補給源 (10.3.2 を参照) へ LOS をたどれたら常に補給下で、補給下に置くために補給ポイントの消費を要求されません。

デザイナーズ・ノート: この HQ は正面軍 HQ ではなく、それが補給できるユニットは全て連隊と旅団で、その補給の必要性はこのゲームにおいて補給ポイントを構成するほど大きくないことを意味します。

[10.9.2] 海上補給 [Sea Supply] HQ 補給についての通常ルールに加えて、WP 軍バルト海軍団 HQ のみは、バルト海内のいずれかの沿岸ヘクスを占めると海上補給を使用できます (2.2.3 を参照)。海上補給は、以下のごとく機能します。WP 軍 HQ 補給フェイズ中、WP 軍プレイヤーはバルト海エリアを越えて、バルト海軍団 HQ によって占められた沿岸ヘクスへ到達するため、概念的な海輸コマンドを使用して、マップ外から概念的な海上補給ポイントの輸送を試みることができます (これは、実際の WP 軍補給ポイントを消費せず、実際の海輸コマンドにリスクはありません)。WP 軍プレイヤーは、この概念的な海上補給ポイントに対する迎撃の試みのためにサイを振らなければならない、バルト海軍団 HQ 自体によって占められたヘクス内の空域についての空域コラムを使用します (空域 11.0 を参照)。迎撃の試みが成功したら、概念的な海上輸送ポイントは沈没します。バルト海軍団 HQ の上に HQ 非補給下マーカーを置きます。迎撃の試みが失敗したら、概念的な海上輸送ポイントは橋頭堡を持ちます。いまやバルト海軍団 HQ は、次の WP 軍 HQ 補給フェイズになるまで補給下です。海上輸送ポイントの迎撃に成功しても、WP 軍プレイヤーは望むごとに再び海上補給を試みるための能力を失いません。

デザイナーズ・ノート: 海上補給は、実際の WP 軍補給ポイントを消費せず、海輸コマンドを要求されません。WP 軍バルト海軍団 HQ が補給できる小規模な連隊補給に含まれる補給量は、正面軍への補給に必要な量には到底及びません。

[10.9.2.1] 海上補給は、通常はバルト海エリアに限定されます。ただし、1) WP 軍プレイヤーがデンマークを征服しており、しかも 2) デンマーク内の都市ヘクスが NATO 軍支配下に留まっていなければ、次いで WP 軍バルト海軍団 HQ は、北海エリア内の沿岸ヘクスを占めるとやはり海上補給を使用できます (2.2.3 を参照)。

[10.9.3] バルト海軍団 HQ と空域の支配 [Baltic Corps HQ and Airspace Control] WP 軍バルト海軍団 HQ が海上補給を使用するとき、空域支配の判定目的について補給下としてカウントを供給するユニットはありません。これは、戦術航空ポイント (23.1 を参照) が敵空域 (11.0 を参照) 内の目標を打撃目標として使用できないため、通常それを供給するユニットが戦術航空打撃からの特典を受けられないことを意味します。ただし、バルト海軍団 HQ が実際に通常の陸路 LOS を WP 国内の友軍補給源又はコペンハーゲン (10.3.3.6 を参照) へたどれたら、それを供給するユニットの全てを空域支配判定の目的において補給下としてカウントします。

デザイナーズ・ノート: WP 軍プレイヤーは、敵の沿岸に沿って友軍ユニットへ補給を提供するためのバルト海軍団 HQ を持ちます。NATO 軍プレイヤーは、使用可能な相当ユニットを持ちません (マップ外のノルウェーに投入された米軍第 II 海兵 MEF がそれです)。したがって、敵の沿岸に沿って自軍ユニットを補給下に保つため、NATO 軍プレイヤーは再補給オペレーションを要求されることになります (10.7 を参照)。

補給の例 # 1 :

- A. ヘクス 2626 内の第 31 装甲擲弾兵旅団は、友好国 (ネーデルラント) 内にありますが、その本国 (西ドイツ) ではありません。それが占める補給下の友軍解放都市 Groningen へ LOS をたどれるため、移動補給をたどることができます。ただし、戦闘補給はたどれません。なぜならば、友軍 HQ まで戦闘補給をたどる必要があり、範囲内に存在しないためです。
- B. イギリス第 I 軍団 HQ は、ヘクス 2526 内の Delfzijl の港湾へ LOS (オレンジのライン) をたどれるため補給下です。
- C. イギリス第 7 機甲旅団は、それ自身が補給下のイギリス第 I 軍団 HQ へ 3 ヘクス以下 (HQ の支援範囲) の LOS をたどれるため、移動補給と戦闘補給の両方をたどることができます。
- D. NEGF HQ は、ヘクス 2621 内の Oldenburg へ 10 ヘクス以下の LOS をたどれるため (黒いライン、その最初の LOS リンク) 補給下です。Oldenburg は、ヘクス 2615 内の Lüneburg へ 10 ヘクス以下の LOS をたどれます (青いライン、NEGF HQ の二番目の LOS リンク)。Lüneburg は、ヘクス 2412 内の Schwerin へ 10 ヘクス以下の LOS をたどることができます (黄色いライン、NEGF HQ の三番目で本国内の解放都市への最終 LOS リンク)。NEGF HQ が補給下なので、それ自体の正面軍 (そのカウンター上に青い正面軍色帯を有すユニット) の全ユニット並びにその支援範囲 (6 ヘクス) 内の HQ へ LOS をたどることができる全ての独立ユニットに移動補給と戦闘補給の両方を供給できます。これは、Weser 川の西の全ての WP 軍ユニットと Weser 川の東の第 83 空中強襲旅団と第 108 親衛空挺旅団が NEGF HQ へ移動補給と戦闘補給をたどれることを意味します。ヘクス 2619 内の第 138 戦車連隊は、いかなる上級 HQ (バルト海軍団又はバルト海正面軍 HQ のどちらか) の範囲内にもないため、非移動補給下です。
- E. ヘクス 2321 内のポーランド第 7 海兵旅団は、2 つの理由のため NEGF HQ へ移動補給又は戦闘補給をたどれません。:
 - 1) ヘクス 2420 内の第 53 Hsb 旅団の ZOCs によって切断されており、しかも
 - 2) NEGF HQ が上級 HQ ではない。
- F. ヘクス 2420 内の第 53 Hsb 旅団は、自身の本国内の解放都市を占めるため、通常は全ての目的において補給下になりますが、Bremerhaven が EZOCs によって囲まれているため、他の友軍解放都市へたどることができず、第 53 Hsb についての補給源として奉仕できません。Bremerhaven は沿岸ヘクス内に港湾を含み、港湾補給をたどれるため、通常はこの問題を克服しますが、ヘクス 2321 内のポーランド第 7 海兵旅団はヘクス 2321 と 2421 内に ZOCs を及ぼし、港湾が沿岸ヘクスに隣接しない全海上ヘクスへ正当な LOS をたどることを妨害しています。これは、Bremenhaven と第 53 Hsb 旅団のどちらも非補給下であるため、空域が競合状態ではないことも意味します。
- G. Bremen (ヘクス 2720) 内の米軍第 2 機甲師団第 3 旅団は、友好国内の友軍解放都市内に位置し、通常は移動補給下になります。ただし、Bremen は囲まれている EZOCs を通過して他の友軍解放都市へ LOS をたどれないため、正当な補給源としての地位を失っています。Bremen は港湾でもありますが、沿岸ヘクス内ではないため、港湾補給をたどるための資格を持たず、たとえそれができたとしても、囲んでいる EZOCs がこのアクセスを妨害することになります。第 3 旅団も本国の外

部で妨害されているため戦闘補給をたどることができず、それができない上級 HQ へ戦闘補給をたどらなければなりません。これは、**Bremen** 又は米軍第3旅団のどちらも空域を競合状態にできないことも意味します。

- H. 驚くべきことに、**Hamburg** 内の2つの西ドイツ軍ユニット、ヘクス 2417 内の第 63Hsb 旅団とヘクス 2416 内の第1装甲擲弾兵旅団は、**EZOCs** によって完全に囲まれているにもかかわらず、移動補給と戦闘補給の両方をたどることができます。なぜならば、これらはその本国内の解放都市内に位置し、**Hamburg** の各都市ヘクスは他の解放都市ヘクス（隣接する **Hamburg** の他方のヘクス）へ **LOS** をたどることができ、解放都市ヘクスは補給目的においてそれらの内部に及ぼされる **EZOCs** を無効化します。これは、**Hamburg** が空域を競合状態にすることも意味します。
- I. ヘクス 2317 内の第 97 親衛空挺旅団とヘクス 2516 内の第 119 親衛空挺旅団は、敵国内に位置して上級 HQ へ **LOS** をたどれないため、移動補給と戦闘補給のどちらもたどることができません。これらが本国内の解放都市（ヘクス 2412 内の **Schwerin**）から 10 ヘクス以内にある事実は、敵国内のユニットについての正当な補給源ではないため（上級 HQ のみが奉仕できます）それらを手助けしません。
- J. ヘクス 2814 内の第 34N 砲兵師団は、本国内のユニットであるため、ヘクス 2412 内の **Schwerin** の解放都市へ移動補給と戦闘補給の両方をたどることができます。

誤解を避けるため、例#1内で描写されたユニットのいくつかは戦闘補給をたどれませんが、非戦闘補給下マーカーを持っていません。これは、これらが最後に戦闘補給をたどることに成功してその基準弾薬量を運んでおり、それ以来関わっていないことを意味します。



補給の例#2：

- A. ヘクス 1512 内の **LandZealand (LZ) HQ** は、補給下です。なぜならば、ヘクス 1415 内のデンマーク解放都市 **Odense** へ 10 ヘクス以下のライン（黒いラインを参照）をたどることができ、**Odense** は他の解放都市、この場合はヘクス 1420 内の **Esbjerg** へ 10 ヘクス以下の **LOS** をたどることができるため（黄色いラインを参照）**Odense** は正当な HQ 補給源だからです。**Esbjerg** が占領されていたら、**Odense** は港湾補給（10.3.32 を参照）をたどれるため、それでもいまだに正当な HQ 補給源です。**LZ HQ** は、デンマークのフェリー・ヘクスサイド（1513/1514）越えてのみ **LOS** をたどることができます。ヘクス 1411 内の **Zealand 師団** のデンマーク第1旅団は、その上級 HQ へ移動補給と戦闘補給の両方をたどることができ、補給について複数の選択肢を持ちます。
- B. **Copenhagen**（ヘクス 1310）内の **Zealand 師団** のデンマーク第2旅団は、その本国内で友軍解放都市を占めている戦闘ユニットで、通常は移動補給と戦闘補給の両方の補給下に置かれます。ただし、**Copenhagen** が **EZOCs** によって囲まれているため、他の友軍解放都市へ **LOS** をたどれず港湾補給もたどれないため、補給源として奉仕できないことを意味します。したがって、デンマーク第2旅団は、移動補給と戦闘補給のどちらもたどることができません。それ故、**Copenhagen** 又は第2旅団は、どちらも空域に競合できません。
- C. ヘクス 1209 内の **バルト海軍団 HQ** は、友軍 HQ 補給源まで陸路で **LOS** をたどる能力を持たない敵国内に位置します。ただし、バルト海エリア内の沿岸ヘクスに位置するため、海上補給をたどることができます。自軍 HQ 補給フェイズ中、WP 軍プレイヤーは HQ のために概念的補給の海輸の迎撃の試みのパスに挑戦します。戦略的奇襲シナリオの **GT3** なので、敵空域内のヘクス（HQ が位置する）についての通常迎撃値は5ですが、**バルト海軍団 HQ** が **EZOC** 内にあるため、自身のサイの目結果から1を差し引かなければなりません。2つのサイコロを振り、「3」と「5」で8の結果となり、**EZOC** の存在によって7へ減少します。7は5の迎撃値よりも高いため、迎撃の試みは失敗し、概念的な補給ポイントがバルト海軍団 HQ へ海上補給を供給するために通過します。WP 軍プレイヤーは、バルト海軍団 HQ の上に HQ 補給マーカーをその補給下面に置きます。これは、バルト海軍団 HQ がそれ自体のヘクス内にあるポーランド第7海兵旅団とヘクス 1210 内の第 336 海兵旅団へ移動補給と戦闘補給の両方を供給できることを意味します。
- D. ヘクス 1410 内の第 97 親衛旅団は、**Copenhagen** の解放都市を通してバルト海軍団 HQ へ補給をたどることができないため、**LOS** について使用可能な選択肢を持ちません。移動補給セグメントの終了時、WP 軍プレイヤーはヘクス 1410 を補給するために再補給オペ

ーションを実施していることを宣言します (10.7 を参照)。概念的な補給ポイントをヘクス内に輸送するため、概念的な空中移送オペレーションを実施します。迎撃値は再び5で、EZOC 内に位置することでサイの目から1を差し引きます。WP 軍プレイヤーは2つのサイコロを振り、「1」と「6」で7の結果となり、EZOC の存在によって6へ減少します。6は5の迎撃値よりも高いため、迎撃の試みは失敗し、概念的な補給ポイントは通過します。WP 軍プレイヤーは、ヘクス内に再補給マーカーを置きます。このアクションは、第 97 を移動補給下に置き、このターンにこれが戦闘に従事すると戦闘補給をたどることができ、マーカーがヘクス内に留まることがを意味します。



[11.0] 空域 [AIRSPACE]

デザイナーズ・ノート：WWII以来、制空権を獲得した陣営は他方の部隊の移動を妨害することができました。白昼堂々と移動することは、死と隣り合わせです。そして、夜も敵の空軍力からは安全ではありません。イラクは「砂漠の嵐」作戦で身をもって体験しました。ベルリンの壁が崩壊してからわずか14ヵ月後のことです。このゲームの空域ルールは、この現実を反映しています。

熟練者用概要：この項目を読んでください。

あるヘクス内の空域は、友軍、競合状態、敵となり得ます。ヘクス内の空域の状態は、そのヘクス内へ又は通過して移動するために使用できる移動の形態と、この移動が敵プレイヤーによってどのように迎撃されるかを判定します。空域は常に相対的、すなわち1人のプレイヤー又は他方の見通しから判定されます。WP 軍プレイヤーに友軍のヘクスは NATO 軍プレイヤーには敵となり、逆もまた同様です。空域についての以下の定義は、プレイヤー・チャート&表カード上にある空域概要チャート上に要約されます。

[11.1] 友軍の空域 [FRIENDLYAIRSPACE]

あるヘクスは、以下であると友軍空域として定義されます。1) 補給下の友軍支配下ヘクスから5ヘクス以内にあるか又はその瞬間に移動補給をたどることができる友軍ユニットから5ヘクス以内にある。2) 補給下の敵支配下都市ヘクスから5ヘクス以内になく、又はその瞬間に移動補給をたどることができる敵ユニットから5ヘクス以内でない。友軍 SRB と全ての友軍増援ボックスは、常に友軍空域と見なされます。

[11.2] 敵の空域 [ENEMYAIRSPACE]

あるヘクスは、以下であると敵の空域として定義されます。1) 補給下の友軍支配下ヘクスから5ヘクス以内でないか、又はその瞬間に移動補給をたどることができる友軍ユニットから5ヘクス以内にもない。2) 補給下の敵支配下都市ヘクスから5ヘクス以内にあるか、その瞬間に移動補給をたどることができる敵ユニットから5ヘクス以内にある。

[11.3] 競合状態の空域 [CONTESTEDAIRSPACE]

あるヘクスは、以下であると競合状態の空域として定義されます。1) 補給下の友軍支配下ヘクスから5ヘクス以内にあり、又はその瞬間に移動補給をたどることができる友軍ユニットから5ヘクス以内にある。2) 補給下の敵支配下都市ヘクスからも5ヘクス以内にあるか、その瞬間に移動補給をたどることができる敵ユニットから5ヘクス以内にある。

デザイナーズ・ノート：「空域」のルールは、航空隊が前線の背後で活動しているという現実を反映して設計されています。前線から離れれば離れるほど搭載できる兵器は少なくなり、任務を成功させることが難しくなります。このゲームでは、前線が移動すると、その中にあるほとんどの航空作戦が行われる競合状態空域の帯も移動します。補給下の友軍ユニットからの空域支配の展開によって前線を定義します。補給下の友軍都市ヘクスからの空域支配の展開は、後背エリアが適切に友軍の空域に含まれていることを保証します (マップ上の全てのヘクスは、都市から5ヘクス以内にありませう)。

空域支配の例:

この例では、赤いラインは WP 軍プレイヤーが競合する空域の端を表示し、白い線は NATO 軍プレイヤーが競合する空域の端を表示します。これら 2 本のライン間のエリアは、競合状態の空域です。赤いラインの左のエリアは、NATO 軍プレイヤーにとって友軍の空域で、WP 軍プレイヤーにとっては敵の空域です。白いラインの右のエリアは、WP 軍プレイヤーにとって友軍の空域で、NATO 軍プレイヤーにとっては敵の空域です。WP 軍プレイヤーは、ヘクス 2420 と 2720 内の 2 つの自軍前方位置から空域を競合状態にします。ヘクス 2421 内の WP 軍空中強襲旅団は、NEGF HQ の支援範囲内になくそれ故 LOS をたどれないため、空域を競合状態にしません。NATO 軍プレイヤーは、ヘクス 2621 (Oldenburg の解放都市) と 2819 内の 2 つの自軍前方位置から空域を競合状態にします。Hamburg (ヘクス 2417) 内の NATO 軍旅団は、EZOCs によって囲まれそれ故 LOS をたどれないため、空域を競合状態にしません。



[11.4] デンマークの空域 [DANISH AIRSPACE]

例外として、デンマーク国内の空域競合状態に対してカウントする東ドイツ内に位置する補給下の WP 軍ユニットはありません (ただし、東ドイツ内の都市はカウントします)。デンマークの空域に競合するため、WP 軍ユニットは西ドイツ又はデンマーク自体に位置しなければなりません。WP 軍バルト海軍団 HQ に LOS をたどる WP 軍ユニットは、バルト海軍団 HQ が海上補給 (10.9 を参照) を使用していると、空域支配の目的において補給下としてカウントしません。

[11.5] 空域と西ベルリン [AIRSPACE AND WEST BERLIN]

特別ルールとして、西ベルリンの都市 (ヘクス 3007) 又は当初そこを防御している NATO 軍ユニットのどちらも、空域を競合状態にしません。それ故、都市内と周辺の空域は、通常は WP 軍の友軍空域で NATO 軍について敵の空域になります。これは、西ベルリン内への WP 軍の航空打撃は友軍の空域 (11.8.4 を参照) であることでサイの目に +1 を受け取り、西ベルリンの外部で都市から 5 ヘクス以内に補給下の NATO 軍ユニットが存在しない限り、西ベルリンが攻撃されても NATO 軍は防御航空打撃を実施できないことを意味します (戦術航空ポイントは防御航空打撃のためにのみ使用できるので、敵空域内で打撃のために用いることができません。23.2.2 を参照)。

デザイナーズ・ノート: 西ベルリンの飛行場は、WP 軍砲兵の容易な射程内にあり、都市は WP 軍の flak と SAM 砲台で囲まれていました。いったん開戦したら、西ベルリン外部で機能できる NATO 軍航空隊はありません。

[11.6] 空域と補給 [AIRSPACE AND SUPPLY]

[11.6.1] 友軍支配下の都市ヘクスは、補給下でない限り空域の支配についてカウントしません (都市補給 10.3.3 を参照)。それ自身が友軍支配下都市であることのみでは、不十分です。

[11.6.2] ある瞬間に移動補給をたどるためのユニットの能力がその周辺の空域に影響を与える一方、ターン中の特定の瞬間における移動補給をたどるための能力を調べることは、空域支配の判定目的のためのみで、友軍移動セグメントと回復フェイズ中のみ判定されるその実際の移動補給状態に何ら影響を持たず、それ以外のときには変化しません。

[11.7] 空域のタイミング [AIRSPACE AND TIMING]

空中&海上移動セグメント中に移動する便乗ユニットは、そのセグメントが終了した後になるまで、空域の競合についてカウントしません。

[11.8] 空域の影響 [AIRSPACE EFFECTS]

空域の影響は、これらのルールを通して散乱しています。全ての影響のための完全な概要については、プレイヤー・チャート&表カード上にある空域影響チャートを参照してください。主要な影響は、下記で提供されます。

[11.8.1] 友軍ユニットは、開始するヘクス内と進入するヘクスが友軍空域である場合にのみ、行軍移動 (12.4)、鉄道移動 (13.0)、フェリー移動 (14.0) を使用できます。

[11.8.2] 友軍ユニットは、戦術移動 (12.2)、最低限移動 (12.5)、ヘリコプター移動 (18.0)、移送移動 (16.0) によってのみ、競合状態又は敵の空域内のヘクスへ進入できます。

[11.8.3] 戦術航空ポイントは、友軍並びに競合状態の空域 (空軍力 23.0 を参照) 内でのみ航空打撃を行うために使用でき、戦術化学兵器打撃は友軍並びに競合状態の空域内でのみ行うことができます (化学兵器戦争 22.0 を参照)。

[11.8.4] 友軍空域内の目標に対する航空打撃はサイの目に +1 を受け取り、敵の空域内の目標に対する航空打撃はサイの目に -1 を受け取ります。これらの DRMs が地上ユニットとリフォージャー・サイトに対する航空打撃にのみ適用され、他のタイプの打撃は不可であることに注意してください。

[12.0] 地上移動 GROUND MOVEMENT

熟練者用概要: 完全に友軍空域内で移動するユニットは、その記載された許容移動力を 2 倍にする行軍移動を使用できます。競合状態又は敵の空域で開始又は進入するユニットは、その記載された許容移動力で移動することに限定する戦術移動のみを使用できます。非補給下のユニットは行軍移動を使用できませんが、その記載された許容移動力の半分 (端数切捨て) で戦術移動を使用できます。ユニットの許容移動力がどのように減少しても、常に 1 ヘクス移動するための最低限移動を使用できます。その使用可能な許容移動力以下 (端数切捨て) で移動するユニットは、予備フェイズ中に移動を継続するため、予備状態に置くことができます。移動への ZOC の影響は 12.3 を読んでください。さもなければ、以下の項目は飛ばします。

ゲームにおける大部分のユニットは、唯一地上移動によって移動することになります。地上移動は、友軍移動フェイズの地上移動セグメント中と友軍予備フェイズ中にも発生します。地上移動セグメント中、手番プレイヤーは、移動フェイズの以前のセグメントに移動していないという条件で、望む順番で自軍地上ユニットのいくつかを移動させることができます。地上移動には、3つの形態があります。:

1. 戦術移動 (12.2 を参照)
2. 行軍移動 (12.4 を参照)
3. 最低限移動 (12.5 を参照)

[12.1] 許容移動力 MOVEMENT ALLOWANCE

各地上ユニットは、そのカウンター上に記載された許容移動力を持ち、移動ポイントで述べられます。地上移動を使用しているプレイヤーは、ユニットを 1 つの隣接ヘクスから次へと移動させます。その際、ヘクス内の主要地形についての移動コスト (2.2.1 を参照) にプラスして、そのヘクスへ進入するために越えなければならない特定ヘクスサイドについての追加コストに従って移動ポイントを消費します。プレイヤーは、停止させることを選択するか、又は更に 1 ヘクス進入するために十分な移動ポイントが不足するまで、ユニットの移動を継続します。通常、ヘクスサイド特徴は、越えるために追加の移動ポイントがかかりますが、1 つのヘクスサイド特徴である峠ヘクスサイドは、実際には山岳ヘクスに進入するためのコストを減少させ、他の特徴である堤防は通過不能の全海上ヘク

スサイドを越える移動を許します。各地形タイプの移動コストは、各プレイヤーのプレイのシークエンス・カード裏面にある TEC の地上移動コスト・コラム内に提供されます。

例 A: 森林ヘクスへ進入するために大河川ヘクスサイドを越えているユニットは、森林ヘクスのための 1 移動ポイントに大河川ヘクスサイドのための追加 1 移動ポイントをプラスして、合計 2 移動ポイントのコストです。進入するヘクスが EZOC 内であると、移動しているユニットは追加 1 移動ポイントを消費することになり、合計 3 移動ポイントのコストです。退出するヘクスがやはり EZOC 内であると、移動しているユニットは追加の 1 移動ポイントを消費することになり、合計 4 移動ポイントのコストです。

[12.1.1] 禁止地形 Prohibited Terrain 地上移動によって移動しているユニットは、決して全海上ヘクスへ進入できず、妨害ヘクスサイドを越えることもできません。これらは、堤防が存在するか又はデンマーク・フェリー (12.8 を参照) を除き、越えることが妨げられます。

[12.1.2] 他の妨害移動 Other Banned Movement 地上移動によって移動しているユニットは、敵地上ユニットを含んでいるヘクスへ地上移動を使用して進入することが妨害されます (ただし、これは他の移動形態を使用して行うことができます。強襲 27.0 を参照)。これらは、更に敵の解放都市に進入することが妨害されます (これらは、攻撃され、前進によって進入されなければなりません。30.4 を参照)。ユニットは、敵の征服下都市へ進入できますが、戦術移動を使用する場合のみです (12.2 を参照)。

[12.2] 戦術移動 TACTICAL MOVEMENT

戦術移動によって移動しているユニットは、その記載された許容移動力に一致する数の移動ポイントで移動します。ユニットは、非移動補給下 (10.5 を参照) のときに戦術移動によって移動できますが、その許容移動力の半分 (端数切捨て) でのみ移動できます。地上ユニットは、最低限移動 (12.5 を参照) の使用を要求されない限り、常に戦術移動を使用できます。

[12.2.1] 地上移動によってユニットを移動させることを望むプレイヤーは、以下のユニットであると戦術移動 (行軍移動に対立するものとして。12.4 を参照) を使用しなければなりません。:

1. その移動を EZOC 内で開始又は終了する。
2. その移動をいずれかの敵又は競合状態の空域ヘクス内で開始又は進入する (11.0 を参照)。
3. その移動をいずれかの敵航空妨害ゾーン (23.8 を参照) 内のヘクスで開始又は進入する。
4. 非移動補給下で開始する (10.5 を参照)。

[12.2.2] 戦術移動は、ユニットが空挺又は空中機動ユニットでヘリコプター移動 (18.0 を参照) の資格を持たない限り、予備フェイズ (28.0 を参照) 中に認められる唯一の形態です。

[12.3] 戦術移動と敵 ZOCS [TACTICAL MOVEMENT AND ENEMY ZOCS]

戦術移動によって移動しているユニットは、以下のとおりです。:

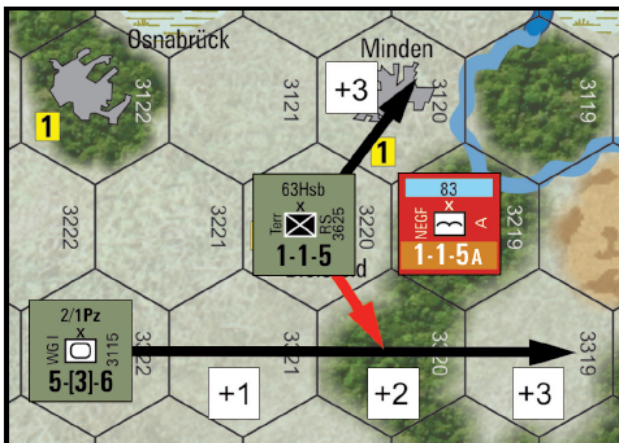
1. EZOC 内のヘクスへ進入するため、常に追加1移動ポイントを消費しなければなりません。
2. EZOC 内のヘクスを退出するため、常に追加1移動ポイントを消費しなければなりません。
3. EZOC 内でないヘクスへ進入するため、常に EZOC 内のヘクスを離れ、続いて EZOC 内の他のヘクスへ進入できます (下記の4項を適用します)。
4. ハード・ユニットでない限り、進入した最初の EZOC 内のヘクスで停止しなければなりません。

[12.3.1] 戦術移動を使用しているハード・ユニット (その防御戦力の周囲に角カッコを有するユニット) は、移動を継続するための移動ポイントを持つという条件で、EZOC 内へ進入しているときに停止する必要があります。ハード・ユニットは、越えるヘクスサイドと進入したヘクスについての通常移動ポイントの上に、最初のヘクスを退出するために追加の1移動ポイント並びに二番目のヘクスへ進入するために追加の1移動ポイントを消費できるという条件で、EZOC 内の1ヘクスから直接他のそれへ移動できます。EZOC 内で開始するハード・ユニットは、たとえその移動を行うことで許容移動力が不足するとしても、1つの EZOC から直接他のそれへ単一ヘクスを移動するため、常に最低限移動 (12.5 を参照) を使用できます。

[12.3.2] 戦術移動を使用している非ハード・ユニット (ソフト・ユニット、砲兵ユニット、HQ ユニット) は、EZOC 内のヘクスに進入するとき常に停止しなければなりません。このようなユニットは、1) その移動を EZOC ヘクス内で開始し、しかも2) **すでに友軍ユニットを含むか又は友軍解放都市の隣接 EZOC へ直接移動するのでない限り** (その地点で移動を終了しなければならない)、EZOC 内の1ヘクスから直接他のそれへ決して移動できません。これは、最低限移動 (12.5 を参照) と見なされ、移動しているユニットがこの単一ヘクス移動のために移動コストを消費すべく十分な許容移動力を持つことを要求されません。

戦術移動の例:

この例で、NATO 軍プレイヤーは、自軍地上移動セグメントを実施しています。彼は反撃 (25.3.4.3) を準備するため、第 83 空中強襲旅団の包囲を望みます。第 63Hsb 旅団はハード・ユニットで



ないためヘクス 3320 へ移動できず (赤いライン)、進入するヘクス内に友軍ユニット又は解放都市がすでにない限り、EZOC 内の1ヘクスから直接他のそれへ移動できません。ただし、ヘクス 3120 内の Minden へは、すでにそこに解放都市があるため移動できます (短い黒いライン)。この移動は3移動ポイントがかかり、EZOC 内のヘクスを退出するために1、EZOC 内のヘクスに進入するために1、ヘクス内の小都市地形について1です。ソフト・ユニットなので、非ハード・ユニットは常に EZOC に進入した瞬間に停止しなければならないため、そこで停止しなければなりません。第1装甲師団の第2旅団はヘクス 3319 へ移動し (長い黒いライン)、ヘクス 3321 内の平地地形へ進入するために1移動ポイント、ヘクス 3320 へ進入するために2移動ポイント、森林地形のために1、EZOC 内のヘクスへ進入するために1、ヘクス 3319 へ進入するために3移動ポイント、EZOC 内のヘクスを退出するために1、EZOC 内のヘクスへ進入するために1、ヘクス内の平地ヘクスのために1を消費します。旅団は、6移動ポイントの戦術許容移動力を消費し尽くしたため、ヘクス 3319 内で停止しなければなりません。

[12.4] 行軍移動 [MARCH MOVEMENT]

戦闘ユニットが友軍空域内のヘクスで開始し、その完全な移動経路について友軍空域内に留まるとき、行軍移動によって移動できます。行軍移動を使用しているユニットは、その記載された許容移動力の2倍に相当する許容移動力で移動します。行軍移動による資格を持つためには、ユニットが以下の全ての条件を満たさなければなりません。

1. 非移動補給下マーカーを持たない
2. 混乱状態又は分散状態のマーカーを持たない
3. その移動を EZOC 内で開始又は終了しない
4. 敵の妨害ゾーン内のヘクスで開始又は進入しない (23.8 を参照)

[12.4.1] NATO 軍ユニットは、難民が有効であるときに西ドイツのヘクス内で開始又は進入したら、行軍移動を使用できません (35.4 を参照)。

[12.4.2] HQ ユニットは、全く行軍移動を使用できません。

デザイナーズ・ノート: HQ ユニットは、他の事物の間にあって、集積所や迅速に移動できない補給廠をあらわします。

[12.5] 最低限移動 [MINIMUM MOVEMENT]

他のいかなる要素や制限にかかわらず、地上移動セグメント中に地上ユニットは、全く移動していなければ、たとえそれを行うための移動ポイントが不足しても、常に少なくとも1ヘクス移動できます。これは、「最低限移動」呼ばれます。唯一の例外は、以下のとおりです。:

1. 禁止地形に進入又は越えるために、最低限移動を使用できるユニットはありません (12.1.1 を参照)。
2. 非ハード・ユニットは、既に友軍ユニットによって占められたヘクス又は解放都市内へ移動してない限り、EZOC ヘクスから他のそれへ移動するために最低限移動を使用できません (30.1 を参照)。

[12.5.1] 地上ユニットは、以下であると最低限移動を使用しなければなりません。:

1. 混乱状態 又は 分散状態 (25.6.4 を参照)。
2. 核兵器 (21.0 を参照) 又は 化学兵器 (22.0 を参照) 打撃マ

ーカーを含んでいるヘクス。

3. デンマーク・フェリー・ヘクスサイドを越えている (12.8 を参照)。

[12.6] OMG／予備状態 [OMG/RESERVE STATUS]

友軍地上移動セグメント中に OMG マーカー (WP 軍) 又は予備マーカー (NATO 軍) でマークすることにより、いずれかの機動ユニットを予備状態に置くことができ、現行プレイヤー・ターンの終了時に続く予備フェイズに再び移動することを認めます。プレイヤーは、以下の全ての条件を満たしたユニットの上に、予備／OMG マーカーを置くことができます。:

1. 地上移動セグメント中、その許容移動力の半分未満 (端数切捨て) を消費する。
2. いかなる種類の非補給下マーカーも持っていない。
3. 混乱状態ではない。
4. EZOC 内でその移動を終了しない (そこで開始はできる)
5. 核兵器 (21.0 を参照) 又は化学兵器 (22.0 を参照) 打撃マーカーを含んでいるヘクス内でその移動を開始又は終了しない。
6. 直後のヘリコプター移動セグメントに移動しない

[12.7] 領域ユニットの移動 [TERRITORIAL UNIT MOVEMENT]

領域ユニット (3.2.5.1 を参照) は、決してその自国を離れることができません。

[12.8] デンマーク・フェリー [THE DANISH FERRY]

デンマーク・フェリー・ヘクスサイド (ヘクス 1513 と 1514 との間) は、特別なケースです。これは完全海上ヘクスサイドですが、完全には妨害されません。各友軍地上移動セグメントに、フェリー・ヘクスサイドに隣接して開始する 1 つの NATO ユニットの、対岸へ越えることができます。誤解を避けるため、これは 2 つのユニットが互いに反対方向へ越えて移動できることを意味します。この移動は、最低限移動 (12.5 を参照) と見なされ、越えるユニットは対岸で直ちに停止しなければならないことを意味します。WP 軍プレイヤーは、デンマークが征服され (32.1.1 を参照)、その時点で NATO 軍プレイヤーがもはやそれを使用できない後にのみ、同じ方法でデンマーク・フェリーを使用できます。

[13.0] 鉄道移動 [RAIL MOVEMENT]

デザイナーズ・ノート: ゲーム・マップ上に描かれているほぼ全てのエリアに鉄道線路が整備されています。ユニットをマップ上のいずれかのヘクスから鉄道によって他のヘクスへ移動させる能力は、開始時の駅へ移動するため 2 ヘクスの移動と駅から終了時まで 2 ヘクスの移動を仮定すると実際に正確です。この理由のため、マップ上には鉄道線が記載されていません。

熟練者用概要: ユニットの、乗車に完全なゲーム・ターンを消費しなければなりません。続く全ての移動フェイズに、完全に友軍空域内に留まるという条件で、マップ上のどこでも 1 ターンに 20 ヘクス移動できます。いずれかの鉄道移動セグメントの開始時、下車して同じフェイズの他のいずれかの移動モードで移動できます。WP 軍は、同時に 8 ステップの乗車済に限定され、NATO 軍は 10 ステップです。乗車済のとき、ユニットは敵の打撃や地上攻撃により脆弱です。以下の項目を飛ばします。

鉄道移動は、友軍移動フェイズの鉄道移動セグメント中に発生します。鉄道移動によって移動するため、ユニットは最初に乗車 (その装備を鉄道車両内に積載) のために完全なゲーム・ターンを消費しなければなりません。次いで、決して友軍空域を離れない条件で、所有しているプレイヤーがユニットを下車させることに決めるまで、続く各鉄道移動セグメントに 20 ヘクスまで移動できます。いかなるタイプの地上ユニットも、鉄道移動を使用できます。

[13.1] 乗車中 [IN TRAINING]

友軍鉄道移動セグメント中、プレイヤーが鉄道によってユニットを移動させることを望むとき、最初にそのユニットの上に乗車中 [In training] マーカーを置かなければなりません。乗車の資格を持つため、ユニットは以下の全ての条件を満たさなければなりません。:

1. 移動補給下であること (10.5 を参照)
2. 友軍空域内に位置する
3. 混乱状態又は分散状態のマーカーを持たない (25.6.4 を参照)
4. 化学兵器又は核兵器の打撃マーカー (21.0 と 2.0 を参照) を持つヘクス内に位置しない
5. EZOC 内に位置していない

乗車するユニットは、ゲーム・ターンの残りについて移動又は攻撃ができません。次のゲーム・ターンの友軍鉄道移動セグメント中、手番プレイヤーは乗車中マーカーをその乗車済面に裏返し、乗車しているその同じセグメントに鉄道によってユニットを移動させます。

[13.2] 鉄道移動の制限 [RAIL MOVEMENT RESTRICTIONS]

鉄道によって移動しているユニットは、進入するヘクスの移動コストを考慮することなく、連続した陸上ヘクスの経路に沿って 20 ヘクスまで移動できます。ただし、鉄道によって移動しているユニットは、以下に進入、離れる、越えることができません。:

1. 禁止地形 (12.1.1 を参照)
2. EZOC
3. 敵の妨害ゾーン内のヘクス (23.8 を参照)
4. 核兵器打撃マーカーを含んでいるヘクス (21.0 を参照)
5. 競合状態又は敵の空域

[13.2.1] いったん乗車したら、ユニットは化学兵器打撃マーカー (22.0 を参照) を含んでいるヘクスに罰則なしで進入と離脱ができます。

[13.3] 鉄道許容量限度 [RAIL CAPACITY LIMITS]

各プレイヤーは、同時に乗車済に持つステップの数が限定されます。WP 軍ユニットについての限度は、8 ステップです。NATO 軍については 10 ステップです。鉄道増援として到着するユニットは、この限度に対してカウントします。

[13.4] 列車マーカーの影響 [TRAIN MARKER EFFECTS]

[13.4.1] 列車マーカー (乗車中又は乗車済) の下のユニットは、たとえ自身のヘクス内であっても ZOC を持ちません。

[13.4.2] 列車マーカーの下ユニットは、決して攻撃できません。

[13.4.3] 列車マーカーを持つユニットは、以下の場合自動的に除去されます。1) 核兵器打撃を受けるか、又は2) ヘクス内に単独であるときに地上攻撃 (25.0) を受ける。これらの両方の影響は、HQ ユニットの適用します。

[13.4.4] 列車マーカーを持つユニットが、同じヘクス内に他の友軍地上ユニットが存在する (解放都市の固有防御戦力を含む、30.4.1 を参照) ときに攻撃されたら、その防御戦力をヘクスの合計防御戦力に加えません。戦闘結果が防御側のステップ損失を要求したら、そのような損失は乗車済のユニットから受ける前に、ヘクス内の他のユニットから受けなければなりません。戦闘結果が防御側に退却することを要求し、防御側ができないか又は非乗車済ステップを失うことで退却結果をゼロへ減少させることを選択しなければ、目標ヘクス内で列車マーカーを持つ全てのユニットは除去されます。

[13.4.5] 列車マーカーを持つユニットは、敵の航空打撃又は砲兵打撃による目標になるとき、それらが占める地形についての DRMs を決して受け取りませんが、乗車済であることで敵のサイの目に +1 を含む、他の全ての DRMs に従わなければなりません (乗車済のユニットは友軍空域の外へ移動できないため、打撃を行っているプレイヤーに敵の空域と定義されることで、通常、航空打撃が従う敵の空域内にいることによる -1 DRM によって相殺されることとなります)。

[13.4.6] 列車マーカーを持つ HQ ユニットの、従属ユニットへ補給を供給できません。

[13.5] 下車 [DETRAINING]

プレイヤーは、友軍鉄道移動セグメントの開始時に、いずれかのユニットから列車マーカーを取り去ることができます。次いで、そのようなユニットは、その同じ移動フェイズの後に他のいずれかの移動形態で自由に移動できます。列車マーカーを持つユニットは、混乱状態、分散状態、非移動補給下になるとき、自動的に列車マーカーを失います。

デザイナーズ・ノート：ゲーム・ターンは、積載のためと荷降ろしのため両方に半日が必要であることを考慮するため、下車はフリーです。

[13.6] 鉄道増援 [RAILREINFORCEMENTS]

「RR」の登場コードを持つユニットは、鉄道増援です。現行ゲーム・ターンに到着する鉄道増援は、すでに乗車済マーカーを持っていずれかの友軍増援セクターの増援ボックス内に置くことができ、続く友軍鉄道移動セグメント中にマップ上で 20 ヘクス移動できます。二者択一で、鉄道増援は増援ボックス内で下車し、通常の地上移動でマップへ進入できます。

[13.7] 戦略予備ボックスからの鉄道移動

[RAILMOVEMENTFROMTHESTRATEGICRESERVEBOX]

[13.7.1] 戦略予備ボックス内で鉄道移動セグメントを開始したユニットは、それが持つ登場コードのタイプにかかわらず、上に乗車中マーカーを置くことができます (3.2.9 を参照)。次のターンの鉄道移動セグメントに、乗車中マーカーをその乗車済面に裏返すことができ、ユニットはいずれかの友軍増援セクターの増援ボックスへ移

動するために鉄道移動を使用できます。続くプレイヤー・ターンに、ユニットは以下のどちらかができます。1) 乗車済に留まり鉄道移動によってマップ上を移動する、又は2) 下車して地上移動によってマップ上を移動する。誤解を避けるため、これは3ターンの過程です。乗車するために1ターン、増援ボックスへ移動するために1ターン、マップへ進入するために1ターンです。

デザイナーズ・ノート：これらの鉄道移動ルールは、プレイヤーが空中又は海上増援ユニットのモードと登場を遅いもののリスクが少ない鉄道のモードに変更することを選択したら、間違いなく遅延を創出します。ルール 33.6 の戦略予備ボックスについてのデザイナーズ・ノートも参照してください。

[13.8] 増援ボックスからの鉄道移動

[RAILMOVEMENTFROMAREINFORCEMENTBOX]

そのターンにマップ上へ移動させるために増援ボックス内に置かれる地上増援ユニット (33.2.2 を参照) は、マップへ登場する代わりに鉄道移動セグメント中に乗車中マーカーを上を持つことができます。続くターンの鉄道移動セグメントに鉄道によってマップへ進入できますが、その登場ヘクスはその特定増援セクターのマップ端に沿っていなければなりません。

[14.0] フェリー移動 [FERRYMOVEMENT]

デザイナーズ・ノート：フェリー移動は、軍事ユニットが民間輸送手段を使用することを認めるための、前線から十分な後背地における移動をあらわします。プレイヤー諸氏は、前線へユニットを移動させるため敵の迎撃リスクを最小限にすべくフェリー移動を使用します。

熟練者用概要：フェリー移動は、前線後背地における民間の航空機と船舶による移動です。空挺又は空中機動ユニット (その許容移動力の後に「A」を有すユニット) は、全ての移動が友軍の空域内に留まるという条件で、マップ上のいずれかの都市ヘクスからマップ上の他の都市ヘクスへ移動するために空中フェリーを使用できます。地上ユニットは、全ての移動が友軍の空域内に留まるという条件で、マップ上のいずれかの港湾ヘクスからマップ上の他の港湾ヘクスへ移動するために海上フェリーを使用できます。フェリーによって移動できるユニットの数に限度はありません。ただし、港湾の内外へと、記載された港湾許容量を超える「統合された」ステップを移動させることはできません。フェリー移動は、敵の迎撃を受けます (17.0 を参照)。以下の項目を飛ばします。

2つの形態のフェリー移動があります。：空中フェリーと海上フェリーです。フェリー移動は、友軍の空中&海上移動セグメント中に発生し、フェリーによって移動できるユニットの数に限度はなく、フェリーによって1ユニットが移動できるヘクス数にも限度はありません。この移動は、リスク・フリーではありません。ゲーム・ターンとプレイしているシナリオに依存して、フェリー移動は敵の迎撃を受けます (17.0 を参照)。

[14.0] 空中フェリー [AIRFERRY]

空中フェリー移動は、ユニットが友軍空域内で開始して決してそこを離れないという条件で、都市ヘクス内で開始する有資格ユニットが他の友軍支配下の都市へ移動することを認めます。ユニットは、

増援ボックス又は戦略予備ボックス内でも開始できますが、その移動をマップ上の都市ヘクス内で終了しなければなりません。

[14.1.1] 空中フェリーの適格性 [Air Ferry Eligibility] 空中フェリーの資格を持つためには、ユニットが空挺又は空中機動ユニット（その許容移動力の後に「A」を有すユニット）で、以下の全ての条件を満たさなければなりません。:

1. 友軍空域内の都市ヘクス内で開始する
2. 移動補給下にある
3. 列車マーカーを持っていない
4. 混乱状態又は分散状態ではない (25.6.4 を参照)
5. 以下で開始又は終了しない:
 - a. EZOC (友軍ユニットは、この影響を無効化しない)
 - b. 化学兵器又は核兵器の打撃マーカーを持つヘクス (21.0 と 22.0 を参照)

[14.1.2] 空中フェリー移動の手順 [Air Ferry Movement Procedure] プレイヤーは、その開始都市ヘクスから目的地の都市ヘクスまで、いずれかの長さの連続したヘクスの経路をたどることで（この経路に沿った各ヘクスが友軍の空域内に留まるという条件で）、空中フェリーを使用してユニットを移動させます。この経路は、敵ユニット又は EZOC を含んでいるヘクスへ進入できませんが、禁止地形を越えることができます (12.1.1 を参照)。ユニットがその目的地ヘクスへ到達するとき、手番プレイヤーは自軍迎撃表上で迎撃の試みについてサイを振らなければなりません (17.0 を参照)。移動しているユニットが迎撃の試みに生き残ると、その目的地ヘクス内に留まり、その移動フェイズに再び移動できません。

[14.2] 海上フェリー [SEA FERRY]

海上フェリー移動は、港湾ヘクス内で開始する地上ユニットが、マップ上の他のいずれかの友軍支配下港湾ヘクスへ移動することを認めます（ユニットが友軍の空域内で開始して決してそこを離れないという条件で）。ユニットは、戦略予備ボックス内で開始することもできますが、その移動をマップ上の港湾ヘクス内で終了しなければなりません。

[14.2.1] 海上フェリーの適格性 [Sea Ferry Eligibility] 海上フェリーの資格を持つためには、ユニットが以下の全ての条件を満たさなければなりません。:

1. 友軍空域内の港湾ヘクス内で開始する
2. 移動補給下にある
3. 列車マーカーを持っていない
4. 混乱状態又は分散状態ではない (25.6.4 を参照)
5. 以下で開始又は終了しない:
 - a. EZOC (友軍ユニットは、この影響を無効化しない)
 - b. 化学兵器又は核兵器の打撃マーカーを持つヘクス (21.0 と 22.0 を参照)

[14.2.2] 海上フェリー移動の手順 [Sea Ferry Movement Procedure] プレイヤーは、その開始港湾ヘクスから目的地の港湾ヘクス（又は戦略予備ボックスから来ていると、友軍マップ端に沿ったいずれかの海上ヘクス）まで、いずれかの長さの連続したヘクスの経路をたどることで、海上フェリーを使用してユニットを移動させます。この経路に沿った各ヘクスは、沿岸ヘクス又は全海上ヘクス（又はプレーメン [Bremen] ヘクス 2720 又はシュチェチン [Szczecin] ヘクス 2504 のごとく、内陸港へ導かれる大河川ヘクスサイドに隣接する陸上ヘクス）でなければならず、経路は決して友軍空域の外部ヘクスへ進入できません。こ

の経路は、敵ユニット又は EZOC を含んでいるヘクスへ進入できませんが、妨害ヘクスサイドを越えることができます。次いでプレイヤーは、プレイヤーの迎撃表上で迎撃の試みについてサイを振らなければなりません (17.0 を参照)。移動しているユニットが迎撃の試みに生き残ると、その目的地ヘクス内に留まり、その移動フェイズに再び移動できません。

[14.2.3] 港湾許容量 [Port Capacity] マップ上の各港湾は、ステップで港湾許容量を提供する、記載された数字をその隣に持ちます。単一のターンに、その港湾許容量を超えて進入又は離脱できるステップはありません。港湾許容量に対して、進入と離脱の両方をカウントします。SRB は、無制限な許容量を有す港湾として扱われます。

[14.2.4] 海上エリア [Sea Area] マップ上には2つの海上エリアがあります。北海とバルト海のエリアは、デンマーク突端の短い境界線で分離されます (2.2.3 を参照)。WP 軍プレイヤーは、北海エリア内で決して海上フェリーを使用できませんが、バルト海エリア内では使用できます。NATO 軍プレイヤーは、常に北海エリア内で海上フェリーを使用できますが、デンマーク国内の全ての都市が友軍支配下に留まる限りにおいてのみバルト海でフェリーを使用できます。

[15.0] 輸送コマンド [LIFT COMMANDS]

デザイナーズ・ノート: 輸送コマンドは、友軍ユニットを危険な場所に移動させるために編成された、大量の航空機、ヘリコプター、艦船で構成される軍事組織です。ゲームの目的においては、敵と競合状態の空域内に便乗ユニットを移動させることを意味します。輸送コマンドは、直ちに前線や敵戦線背後での作戦のために必要なユニットを投入するときに使用されます。

熟練者用概要: 輸送コマンドは、軍事移送に従事する軍事組織です。輸送コマンドは、友軍地上ユニットを競合状態と敵の空域内へ移動させるために使用されます。これらは、友軍輸送コマンド・ディスプレイ内に置かれ、実際に便乗ユニットを移動させるときにのみマップ上に投入されます。ヘリコプター・コマンドはヘリコプターによってユニットを移動させ、空輸コマンドは航空機によって移動させ、海輸コマンドは海上によって移動させます。以下の項目を飛ばします。

3 タイプの輸送コマンドがあります。: 空輸コマンド [Airlift Command]、ヘリコプター・コマンド [Helicopter Command]、海輸コマンド [Sealift Command] です。各コマンドは、各ゲーム・ターンに1ステップの積荷（便乗ユニット）を移動させることができます。マップ上に留まる戦闘ユニット並びに HQ ユニットと異なり、輸送コマンドはマップの沖合部分に記載された輸送コマンド・ディスプレイ内に維持されます。これらは、便乗ユニットを実際に輸送しているときにのみ、競技エリア上を移動します。

[15.1] 輸送コマンドの移動手順

[LIFT COMMAND MOVEMENT PROCEDURE]

空輸と海輸コマンドは空中移送と海上移送 (16.0 を参照) が可能で、ヘリコプター・コマンドはヘリコプター移動 (18.0 を参照) が可能です。空輸と海輸コマンドは、空中&海上移動セグメント中に便乗ユニットを移動させます。ヘリコプター・コマンドは、ヘリコプター移動セグメント中と予備フェイズ中にも便乗ユニットを移動させます。輸送コマンドを使用するため、手番プレイヤーは輸送コマンド・ディスプレイ上の準備ボックスからそれを取り去り、直接その便乗ユニットの上に置き、ペアで目的地ヘクスへ移動させます。

2ステップ便乗ユニットを移動させているとき、ユニットの上に2つの輸送コマンドを置かなければなりません。この移動は、リスク・フリーではありません。空輸と海輸コマンドは敵の迎撃を受け(17.0を参照)、ヘリコプター・コマンドは敵 **Flak** を受けます(19.0を参照)。輸送コマンドが敵の迎撃又は **Flak** によって撃破されたら、輸送コマンドとその瞬間にそれが運んでいる便乗ユニットの両方が永久に除去されます。いったん輸送コマンドがその移動任務を完了したら、輸送コマンド・ディスプレイ上の適切な回復ボックスへ復帰させます。各ターンの統合状態フェイズ中、回復ボックス内の全ての輸送コマンドは、ディスプレイ上の適切な準備ボックスへ移動して戻されます。これらは、増援としてそのターンに到着する輸送コマンドにより、そこで統合されることになります。

プレイヤーズ・ノート: 空中移送&海上移送のメカニクスが酷似している一方、ヘリコプター移動についてのメカニクスは極めて異なります。

[15.2] 輸送コマンドのオペレーション計画

[LIFT/COMMAND OPERATIONS PLANNING]

プレイヤーが輸送コマンドを使用することを計画する移動フェイズ中、**実際にこのような移動を実施する前に**他の輸送コマンド移動オペレーションの目的地ヘクスから2ヘクス以内に目的地を持つ、**全ての**輸送コマンド移動オペレーションを宣言しなければなりません。誤解を避けるため、プレイヤーが空中&海上移動セグメント並びにヘリコプター移動セグメント中の両方で輸送コマンド・オペレーションの発動を計画し、そのようなオペレーションが互いに2ヘクス以内に終了すると、事前にそのような全てのオペレーションを宣言しなければならないことを意味します。

デザイナーズ・ノート: このルールは、プレイヤーが敵の迎撃(17.0を参照)又は **Flak** に(19.0を参照)で生き残る特定の生き残りを確認し、最初のそれが失敗したら他のオペレーションを発動することの回避を意図します。現実世界では、このような複雑な作戦をバックアップする時間の余裕はないはずです。

[16.0] 移送移動 [TRANSPORT MOVEMENT]

熟練者用概要: この項目を読んでください。

2つの形態の移送移動があります。: 空中移送と海上移送です。ヘリコプター移動は移送移動ではなく、異なるルールで扱われます(18.0を参照)。移送移動はフェリー移動に相当し、移送移動がユニットに競合状態の空域に進入又は離脱することを認めることを除き、多くが同様に機能します。フェリー移動と同様に、移送移動は友軍の空中&海上移動セグメント中に発生しますが、フェリー移動と異なり、使用可能な友軍空輸と海輸コマンドの数によって限定されます。各輸送コマンドは、1ステップの便乗ユニットを無制限なヘクス数で移送できます。移送移動は、常に敵の迎撃を受けます(17.0を参照)。加えて、2つの特別なタイプの移送移動、落下傘降下オペレーションと水陸両用オペレーションは、友軍ユニットが敵の空域に進入と離脱、強襲(27.0)を実施することを認めます。

[16.1] 空中移送 [AIR TRANSPORT]

空中移送移動は、都市ヘクス内で開始する有資格ユニットがマップ上の他の陸上ヘクス(都市ヘクスである必要はありません)へ移動することを認めます。ユニットは、増援ボックス内又は戦略予備ボックス内でも開始できますが、その移動をマップ上のヘクス内で終了しなければなりません。空中移送は、空中移動を使用してユニットを競合状態空域の内外へ移動させる唯一の方法です。

[16.1.1] 空中移送の適格性 [Air Transport Eligibility] 空中移送の資格を持つためには、ユニットが空挺又は空中機動ユニット(その許容移動力の後に「A」を有するユニット)で、以下の全ての条件を満たさなければなりません。:

1. 都市ヘクス内で開始する(増援ボックス又は **SRB** は都市ヘクスとしてカウントする)
2. 友軍又は競合状態の空域内で開始
3. 列車マーカーを持っていない
4. 混乱状態又は分散状態ではない(25.6.4を参照)
5. 以下で開始又は終了しない:
 - a. **EZOC** (友軍ユニットは、この影響を無効化しない)
 - b. 化学兵器又は核兵器の打撃マーカーを持つヘクス(21.0と22.0を参照)
 - c. 山岳ヘクス
 - d. その瞬間にユニットが移動補給をたどれないヘクスから

[16.1.2] 空中移送移動の手順 [Air Transport Movement Procedure] 空中移送によってユニットを移動させるためには、友軍輸送コマンド・ディスプレイ上の準備ボックスから1つの空輸コマンドを取り去り、それを便乗ユニットの上部に置きます。次いでユニットのペアは、その開始ヘクスからマップ上の他の陸上ヘクス(都市ヘクスである必要はありません)まで、いずれかの長さの連続ヘクスの経路に沿って移動させることができます。この経路の部分は、敵の空域へ進入できません。便乗ユニットが友軍増援ボックス内又は友軍戦略予備ボックス内で開始したら、ペアのマップ上への移動は友軍増援セクターのマップ端から開始できます。ペアがその目的地ヘクスへ到達するとき、次いで手番プレイヤーは自軍迎撃表上で迎撃のサイを振らなければなりません(17.0を参照)。ペアが迎撃の試みに生き残ると、便乗ユニットはその目的地ヘクス内に留まり、その移動フェイズに再び移動できません。空輸コマンドは、友軍輸送コマンド・ディスプレイ上の適切な回復ボックスへ戻されます。

[16.1.3] 落下傘降下オペレーション [Paratroop Operations] 落下傘降下オペレーションは、敵の空域と **EZOC** に友軍ユニットが進入することを認める、空中移送の特別な形態です。落下傘降下は、空中移送についての全てのルールに従います。ただし、以下を除きます。:

1. ユニットの、空挺ユニット・シンボル(空挺歩兵又は空挺機械化歩兵、3.2.8を参照)を持たなければならない。
2. 目的地ヘクスは、平地又は湿地の地形でなければならない。
3. 目的地ヘクスは、敵の空域内であることができる。
4. 目的地ヘクスは、**EZOC** 内でよく、たとえ敵ユニットを含んでもよい(強襲、27.0を参照)。ただし、目的地ヘクスが

EZOC 内であると迎撃の試みに-1 DRM があり、しかも友軍ユニットはこの影響を無効化しない。

5. 空挺ユニットが目的地ヘクスから移動補給をたどれない限りは、必要はない。

[16.13.1] 落下傘降下オペレーションを実施するユニットは、降下した同じターンに隣接する敵ユニット（又は敵の解放都市ヘクス、30.1 を参照）を攻撃できます。落下傘降下は、敵ユニットの上に便乗ユニットを直接着地させるためにも使用できます。これは強襲と見なされ、特別ルールによって扱われます（27.0 を参照）。落下傘降下後に攻撃を行うユニットは、戦闘サイクル終了時の統合戦闘補給セグメント中に LOS をたどれない限り、通常に非戦闘補給下になります。

[16.2] 海上移送 [Sea Transport]

海上移送移動は、一定の制限に従って、港湾ヘクス内で開始する有資格ユニットをマップ上の他の沿岸ヘクス（港湾ヘクスである必要はありません）へ移動させることを認め、逆もまた同様です。例えば、ユニットは港湾ヘクス内で開始して沿岸ヘクス内で終了でき、又は沿岸ヘクス内で開始して港湾ヘクス内で終了できます。SRB 内で開始したユニットは、マップ上へ移動するために海上移送を使用できます（ただし、増援ボックス内で開始したユニットは不可です）。全ての沿岸ヘクスは、砂丘の縁でマークされることに注意してください。この砂丘の縁が欠けたヘクスは、沿岸ヘクスではありません。いくつかの港湾は、内陸ヘクス内（ハンブルク [Hamburg]（ヘクス 2417）又はブレーメン [Bremen]（ヘクス 27120）のごとく）に位置します。内陸港は海上移送を支援できますが、海上への内陸港に連結している大河川に隣接するヘクスは、砂丘の縁を欠いていたら沿岸ヘクスではありません。海上移送は、海上移動を使用して競合状態空域の内外へユニットを移動させる唯一の方法です。

[16.2.1] 海上移送の適格性 [Sea Transport Eligibility] 海上移動の資格を持つためには、ユニットが海兵ユニット・シンボル（海兵歩兵、海兵機械化歩兵、海兵 HQ、32.8 を参照）を持ち、以下の全ての条件を満たさなければなりません。

1. 都市ヘクス、沿岸ヘクス、SRB 内で開始
2. 友軍又は競合状態の空域内で開始
3. 列車マーカーを持っていない
4. 混乱状態又は分散状態ではない（25.6.4 を参照）
5. 以下で開始又は終了しない：
 - a. EZOC（友軍ユニットは、この影響を無効化しない）
 - b. 化学兵器又は核兵器の打撃マーカーを持つヘクス（21.0 と 22.0 を参照）
 - c. その瞬間にユニットが移動補給をたどれないヘクスから

[16.2.1.1] 以下であると、内陸港の内外へ移動させるために海上移動を使用できるユニットはありません。1) 敵ユニットが港湾からその河川の下流（海に向かう）のヘクスサイドに隣接するか、又は 2) 港湾が位置する都市が補給下ではない（すでに敵戦線の背後にあることを意味する、10.3.3 を参照）。

[16.2.2] 海上移送移動の手順 [Sea Transport Movement Procedure] 海上移送によってユニットを移動させるため、友軍輸送コマンド・ディスプレイ上の準備ボックスから 1 つの輸送コマンドを取り去り、それを便乗ユニ

ットの上に置きます。次いでユニットのペアは、その開始ヘクスから目的地ヘクスまで、いずれかの長さの連続する沿岸又は全海上ヘクスの経路に沿って移動できます。この経路の部分は、敵の空域へ進入できません。便乗ユニットが友軍戦略予備ボックス内で開始したら、ペアのマップ上への移動は友軍マップ端に沿ったいずれかの全海上又は沿岸ヘクスから開始できます。ペアがその目的地ヘクスへ到達するとき、次いで手番プレイヤーは自軍迎撃表上で迎撃のサイを振らなければなりません（17.0 を参照）。ペアが迎撃の試みに生き残ると、便乗ユニットはその目的地ヘクス内に留まり、その移動フェイズに再び移動できません。海輸コマンドは、友軍輸送コマンド・ディスプレイ上の適切な回復ボックスへ戻されます。

[16.2.3] 水陸両用オペレーション [Amphibious Operations] 水陸両用オペレーションは、ユニットに EZOC の進入又は離脱並びに上陸又は敵の空域からの撤収を認める特別な海上移動の形態です。水陸両用オペレーションは、2 つの方向の 1 つで機能することができます。ユニットが友軍空域内の港湾ヘクスで開始し、敵空域内の沿岸ヘクス内で終了したら上陸と呼ばれます。ユニットが敵空域内の沿岸ヘクス内で開始し、友軍空域内の港湾内で終了したら撤収と呼ばれます。水陸両用オペレーションは、通常の海上移送と同様に機能します。ただし、以下の例外を有します。

1. **撤収 [Evacuation]**：ユニットが沿岸ヘクス内で開始すると、移動補給下である必要はなく、敵の空域内で開始でき、EZOC 内で開始できますが、その目的地ヘクスは友軍支配下の港湾でなければなりません。
2. **上陸 [Landing]**：ユニットが友軍支配下の港湾又は SRB 内でオペレーションを開始したら、その目的地ヘクスは、敵支配下の都市を含まないという条件で、敵空域内のヘクス、EZOC 又は敵ユニットを含むヘクス、海兵ユニットが補給をたどれないヘクスを含む、いずれかの沿岸ヘクスであることができます。

デザイナーズ・ノート：このルールの目的は、海兵部隊が敵の海岸線上へ上陸するため、又は敵の海岸線からこれらを撤収させるための水陸両用オペレーションを認めることですが、同じオペレーションで両方は不可です。

[16.2.3.1] 水陸両用撤収の実施ではなく、水陸両用上陸を実施するユニットは、上陸した同じターンに隣接する敵ユニット（又は敵の解放都市、30.1 を参照）を攻撃できます。水陸両用オペレーションは、便乗ユニットを敵ユニットの上に直接上陸させるためにも使用できます。これは強襲と見なされ、特別ルールによって扱われます（27.0 を参照）。水陸両用上陸後に攻撃を行うユニットは、戦闘サイクル終了時の統合戦闘補給セグメント中に LOS をたどれない限り、通常に非戦闘補給下となります。

[16.2.4] バルト海軍団 HQ [Baltic Corps HQ] バルト海軍団 HQ は、水陸両用オペレーションを実施できますが、同じ目的地ヘクス内に少なくとも 1 つの友軍海兵機動ユニットが上陸していない限り、水陸両用上陸を実施できません。上陸が強襲（27.0 を参照）でもあると、バルト海軍団 HQ は戦闘に何も加えず、強襲が目標ヘクスの掃討に失敗したら除去されます。バルト海軍団 HQ は、友軍港湾から海上移送を使用したターンは常に補給下なので、同じゲーム・ター

ンのいずれかの戦闘の統合戦闘補給セグメント中に、従属ユニットへ戦闘補給を供給できます。

[16.2.5] 海上エリア Sea Area マップ上には2つの海上エリアがあり、デンマーク突端の短い境界線によって北海エリアとバルト海エリアで分離されます。WP 軍プレイヤーは、常にバルト海エリア内で海上移送と水陸両用オペレーションを実施できます。WP 軍プレイヤーは、デンマークが征服されており (32.1.1 を参照)、しかもデンマーク国内で NATO 軍支配下に留まる都市ヘクスがない場合にのみ、北海エリア内で海上移送と水陸両用オペレーションを実施できます。NATO 軍プレイヤーは、常に北海エリア内で海上移送と水陸両用オペレーションを実施しますが、デンマークが征服されていない限りにおいてのみ、バルト海で海上移送と水陸両用オペレーションを実施できます (32.1.1 を参照)。

[16.3] 移送飛行航路と海上レーン

TRANSPORT FLIGHT PATHS AND SEALANES

いずれかの形態の移送移動を使用しているとき、開始ヘクスと目的地ヘクスは、特別な制限を持ちます。ただし、ユニットの開始ヘクスと目的地ヘクスとの間の航路に沿った残りのヘクスは、EZOCs、敵ユニット、禁止地形、核兵器と化学兵器打撃マーカーを含むことができます。

デザイナーズ・ノート：移動しているユニットは、介在する障害の上空を飛行又は通過して航行しているため、これらを無視できます。

[16.4] 移送と空域の支配 TRANSPORT AND AIRSPACE CONTROL

空中と海上移送オペレーションは、空域の支配によって大きな影響を受けます。空中&海上移動セグメント中に移動した便乗ユニットは、セグメントが終了した後になるまで空域の競合について決してカウントしません。

[17.0] 迎撃 INTERCEPTION

デザイナーズ・ノート：迎撃は、敵対している航空部隊が互いのジェット輸送機を撃墜し、互いの艦船を撃沈するための努力をあらわします。予想されるように、これを行うことが成功する確率は、件の作戦上空を誰が支配しているか、その支配力が実際にどれだけ強力かに依存します。これを判定することは、空域ルールの主要な目的の1つです。

熟練者用概要：ユニットがフェリー又は移送のいずれかの形態で移動するとき、空中又は海上によってマップへ登場している増援を含めて迎撃の試みを受けます。迎撃の試みを解決するため、移動しているプレイヤーは自身の同盟について迎撃表を調べて進入した最も危険な空域項目を見つけ、迎撃値を見つけるためにプレイしているシナリオとプレイしているターンのコラムを交差照合して調べなければなりません。2つのサイを振り、合計が迎撃値以下であると、ユニットとそれを移動させるために使用した輸送コマンドは除去されます。ユニットが EZOC 内で開始又は終了したら、サイの目から1を差し引きます。ユニットが2ステップを含むと、2つの個別迎撃の試みについてサイを振ります。以下の項目を飛ばします。

空中&海上移動セグメント中、手番プレイヤーはフェリー又は移送移動によって友軍ユニットを移動させるとき毎に、敵の迎撃につ

いてサイを振らなければなりません。このサイ振りは、「迎撃の試み」と呼ばれます。ユニットが移動したヘクスの数にかかわらず、移動したステップ毎に一度のみ迎撃の試みが行われます。この迎撃の試みは、常に便乗ユニットが置き去りにされた目的地ヘクス内で行われます。迎撃の試みが失敗したら、輸送コマンドは生き残り、便乗ユニットの置き去りが成功します。迎撃の試みが成功したら、輸送コマンド並びに便乗ユニットの両者は除去されてプレイから取り去られます。

[17.1] 迎撃の試み INTERCEPTION ATTEMPTS

NATO 軍プレイヤーは、NATO 軍迎撃表を使用して、移動している NATO 軍ユニットに対して迎撃の試みを解決します。WP 軍プレイヤーは、WP 軍迎撃表を使用して、移動している WP 軍ユニットに対して迎撃の試みを解決します。これらの表は、プレイヤー・チャート&表カード上にあります。

[17.1.1] 空域の判定 Determining Airspace 迎撃を解決するため、手番プレイヤーは迎撃表が適用する空域セクションを最初に判定します (11.0 を参照)。定義により、フェリーによって移動しているユニットに対する迎撃は、フェリー移動が友軍空域内でのみ実施できるため、表の友軍空域セクション上で解決されます。移送移動を使用しているユニットに対する迎撃は、通常、移送が競合状態の空域に制限されるため、表の競合状態セクションを使用して実施されます。ただし、プレイヤーが落下傘降下オペレーション (16.1.3 を参照) 又は水陸両用オペレーション (16.2.3 を参照) を実施するとき、敵の空域に進入するオペレーションを実施するための資格を持ちます。たとえユニットの目的地ヘクスへの経路の単一ヘクスが敵の空域に進入しても、迎撃表の敵空域セクション上で迎撃の試みを解決します。

[17.1.2] 迎撃の解決 Resolving Interception いったん手番プレイヤーがどの空域セクションを適用するのか確認したら、自軍の迎撃表を参照してその空域セクションの下でプレイしているシナリオのコラムと現行ゲーム・ターンの列を交差照合し、それが適用される迎撃値の交差点を調べます。2つのサイを振り、便乗ユニットが EZOC 内で開始又は終了したらサイの目から1を差し引きます。修正後の結果が迎撃値以下であると、迎撃は成功し、便乗ステップが永久に除去されます。この移動が輸送コマンドを要求する移送オペレーションだったら、輸送コマンドも永久に除去されます。迎撃の試みに失敗したら、移動しているユニットはその目的地ヘクス内に留まり、それを移動させた輸送コマンドは、もしもあれば、輸送コマンド・ディスプレイ上の適切な回復ボックスへ戻されます。2ステップ・ユニットを移送しているとき (これが唯一可能なのは、1個師団を港湾から港湾へ海上フェリーしている場合です。なぜならば、他の空中又は海上移動の形態で資格を持つ唯一のユニットは全て1ステップの連隊と旅団だからです)、各ステップについて1つ、合計で2つの個別迎撃の試みが行われます。ステップの1つが迎撃に成功されると、そのステップは除去され、師団は直ちにその目標ヘクス内で基幹面に裏返されます。両ステップが迎撃に成功されたら、師団全体が除去されます。このルールの例外として、HQ ユニッツは永久に除去されません (29.8 を参照)。

[17.1.3] フェリー移動を使用しているユニットが迎撃に成功されても、所有しているプレイヤーが未来にフェリー移動を行うための無制限な数の能力に変更はありません。ただし、プレイヤーは移送移動を支援するために限定された数のみの輸送コマンドを持ちます。

デザイナーズ・ノート：フェリーのために使用可能な民間のアセットは潤沢です。移送のために使用可能な軍事アセットは、そうではありませんでした。

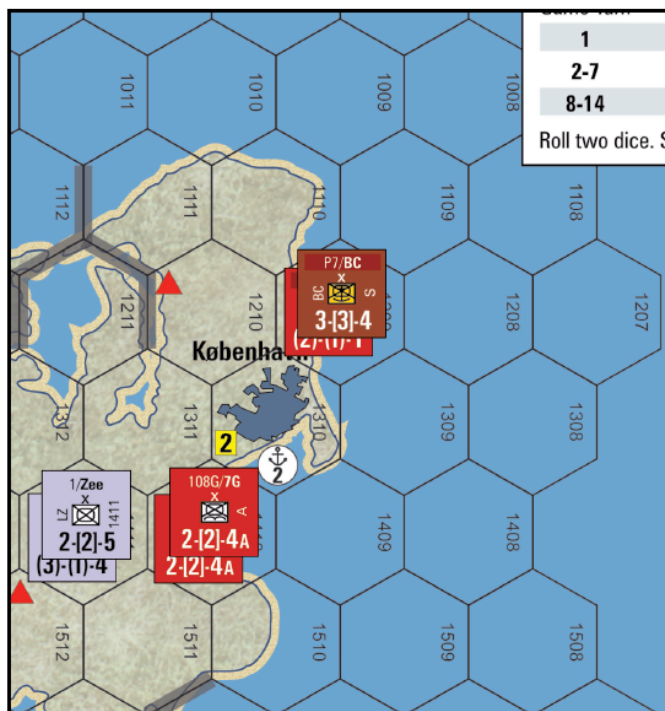
[17.1.4] 誤解を避けるため、迎撃表が「NA」の値を与えない限り、いずれかのタイプのフェリー又は移送移動を使用して SRB 又はいずれかの増援ボックスからマップへ進入する全ての増援ユニット（33.0 を参照）に対して、迎撃の試みが要求されます。SRB へ到達するために米軍とカナダ軍の増援が大西洋を越えるとき、解決されなければならない特別な迎撃の試みもあります（CONUS 迎撃、33.2.6 を参照）。

落下傘降下と水陸両用オペレーションの例：

この例では、戦略奇襲シナリオがプレイされています。ゲーム・ターン1のWP軍プレイヤー・ターンの空中&海上移動セグメントです。WP軍プレイヤーは、Copenhagenの奪取を試みています。全てのWP軍ユニットは、SRB（戦略予備ボックス）内開始で表示されます。WP軍プレイヤーは、最初にバルト海軍団全体でヘクス1209内へ水陸両用上陸オペレーションを実施していることを宣言します（海兵ユニットでないために参加できない第138戦車連隊を欠きます）。次に、第7親衛空挺師団の全3個連隊で、ヘクス1410内へ落下傘降下オペレーションを実施していることも宣言します。両オペレーションは互いに2ヘクス以内であるため、WP軍プレイヤーはNATO軍プレイヤーにどちらも実施する前に宣言しなければなりません（15.2を参照）。WP軍プレイヤーは、自軍の水陸両用上陸オペレーションで開始することを選択します。WP軍プレイヤーは迎撃表を調べ、戦略奇襲シナリオのゲーム・ターン1の敵空域内における移送オペレーションについての迎撃値を判定し「4」です。WP軍プレイヤーは、バルト海軍団の各ユニットについてサイを2つ振ります。ポーランド第7旅団とバルト海軍団HQについての統合されたサイの目は両方とも4を超過し、上陸の成功を認めます。ただし、第339親衛旅団についての統合されたサイの目は3で、迎撃値以下となり、それ故両旅団とそれを移送している海輸コマンドは除去されてプレイから取り去られます。次にWP軍プレイヤーは、落下傘降下オペレーションに参加している各連隊について2つのサイを振ります。この場合、目的地ヘクスはEZOC内なので、統合されたサイの目から1が差し引かれます。第108親衛と第119親衛の両者は、良い目を振って目的地ヘクス内へ行きます。ただし、第97親衛はそれほど幸運ではありません。5の統合されたサイを振り、EZOCの存在によって4に減少します。この結果は迎撃値以下なので、旅団とそれを移送していた空中コマンドの両者が除去されてプレイから取り去られます。これらの結果は、両オペレーションの終了時に表示された最終図を創出します。

オペレーション開始時の図

オペレーション終了時の図



[18.0] ヘリコプターの移動 [HELICOPTERMOVEMENT]

デザイナーズ・ノート：NATO 軍と WP 軍の両者は、敵後背地で活動し、前進部隊の前方にある重要な地形を掌握し、退却を阻止し、補給を妨害して大混乱を引き起こす空中機動部隊を重視しました。ヘリコプターの移動には、必ずヘリコプター・コマンドが必要です。このゲームには、ヘリコプター・フェリーはありません。なぜならば、当時の民間ヘリコプターは限られていて、軍事ユニットを移動させるのに必要な重量物の輸送能力に欠けていたからです。

熟練者用概要：ヘリコプター移動セグメント中、空挺又は空中機動ユニット（その許容移動力の後に「A」を有すユニット）は、敵ユニットやいずれかのタイプの地形上空を飛行して 10 ヘクスまで移動するために、ヘリコプター移動を使用できます。予備フェイズ中、空挺又は空中機動ユニットは、5ヘクスまで移動するためにヘリコプター移動を使用できます。ヘリコプター移動は、ヘリコプター・コマンドによってユニットが運ばれることを要求します。プレイヤー諸氏は、ヘリコプター・コマンドと同様に移動する攻撃ヘリコプター旅団も展開できます。この項目を読んでください。

[18.1] ヘリコプター・オペレーション [HELICOPTEROPTIONS]

空輸コマンドや海輸コマンドと同様、ヘリコプター・コマンドは友軍輸送コマンド・ディスプレイ上の適切な準備ボックス内で各ターンを開始し、ヘリコプター移動セグメント中に必要に応じてマップ上へ投入され、次いで回復ボックスへ戻されます。空輸コマンドや海輸コマンドと異なり、ヘリコプター・コマンドは予備フェイズ中に移動を実行するためにマップ上へ投入することもできます。

[18.1.1] ヘリコプターのレッグ [Helicopter Legs] ヘリコプター・コマンドは、その移動を2つの辺で実行します。各レッグは、コマンドを 10 ヘクス移動させることができます。最初のレッグは、「往路 [outbound]」レッグと呼ばれます。二番目のレッグは、「復路 [return]」レッグと呼ばれます。

[18.1.2] ヘリコプター・オペレーション [Helicopter Operations] ヘリコプター・オペレーションには、挿入と抽出の2タイプがあります。挿入オペレーションでは、往路レッグの開始時に便乗ユニットが選択され、ヘリコプター・コマンドはカラで戻ります。抽出オペレーションでは、ヘリコプター・コマンドはカラで往路レッグ上を行き、便乗ユニットは復路の開始時に選択されます。ヘリコプター・コマンドは、ある便乗ユニットを同じオペレーションに決して複数レッグで運ぶことができません。

[18.1.3] 挿入オペレーション [Insertion Operation] 挿入オペレーションを開始するため、ヘリコプター・コマンドを友軍輸送コマンド・ディスプレイ上の準備ボックスから取り去り、その意図した便乗ユニット上に置きます。このユニットは、EZOC 内にあってはなりません（ただし、友軍解放都市又は便乗ユニット自体を除く地上ユニットは、この目的においてヘクス内の EZOC を無効化します）。次いで、コマンドと便乗ユニットは、ペアとして目的地ヘクスへ 10 ヘクスまで移動し、そこで便乗ユニットは置き去りにされます。次いで、ヘリコプター・コマンドは、必要であれば復路レッグを実施します（18.1.7 を参照）。

[18.1.4] 抽出オペレーション [Extraction Operation] 抽出オペレーションを開始するため、ヘリコプター・コマンドは以下のマップ上のいずれかの陸上ヘクス内に置かれます。1) EZOC 内でなく（ただし、友軍の解放都市又は地上ユニットは、この目的においてヘクス内の EZOC を無効化します）、しかも 2) 補給下の友軍支配下都市まで

10 ヘクスの長さを超過しない LOS をたどることができる（10.3.3 を参照）。

デザイナーズ・ノート：このルールは、ヘリコプター・コマンドがその抽出オペレーションを前線の自軍側から開始することの確保を意図しています。

この開始ヘクスから、コマンドはその便乗ユニットを拾い上げるヘクスへ到達するために 10 ヘクスまで移動できます。次いで、このペアは復路レッグを実施します（18.1.7 を参照）。

[18.1.5] ヘリコプターの航続範囲 [Helicopter Range] ヘリコプター・コマンドは、上空を飛行する地形のタイプを考慮することなく、各レッグに 10 ヘクスまで移動できます。妨害ヘクスサイドと全海上ヘクスサイドを自由に越えることができます。全海上ヘクスや敵支配下の都市ヘクスへも進入できますが、そのようなヘクス内で移動を終了することはできません。最後に、ヘリコプターは決して EZOC 内でその往路レッグを開始できませんが、以後は EZOC や敵ユニットを含んでいるのヘクス内へ自由に進入できます。ただし、ヘリコプター・コマンドが EZOC 内のヘクスに進入するとき毎に、Flak 攻撃を受けます（Flak、19.0 を参照）。敵ユニットは、（列車マーカーの下にいない限り）自身が占めるヘクス内へ常に EZOC を及ぼすことに注意してください。友軍地上ユニット（便乗ユニット自体を除く）と解放都市は、Flak の目的においてヘクス内自体の EZOC を無効化します。

[18.1.6] 往路レッグ [The Outbound Leg] 往路レッグでは、目的地ヘクスは陸上ヘクスでなければならず、敵支配下の都市であってはなりません。オペレーションが挿入であると、次いで往路レッグについての目的地ヘクスは便乗ユニットが置き去りにされるヘクスです。挿入の目的が強襲（27.0 を参照）に参加することであると、目的地ヘクスは敵ユニットを含むことができます。オペレーションが抽出であると、往路レッグについての目的地ヘクスは便乗ユニットが拾い上げられるヘクスです。

[18.1.7] 復路レッグ [The Return Leg] 復路レッグでは、目的地ヘクスは 1) 補給下の友軍支配下都市ヘクスまで 10 ヘクスの長さを超過しない LOS をたどれる陸上ヘクスでなければならず（10.3.3 を参照）、2) EZOC 内であってはなりません（解放都市又は便乗ユニットを除く友軍地上ユニットが、この目的においてヘクス内の EZOC を無効化することを除きます）。いったんヘリコプター・コマンドがその帰還レッグで目的地ヘクスに到達したら、マップから取り去られて友軍輸送コマンド・ディスプレイ上の回復ボックスへ戻されます。挿入オペレーションについては、往路レッグが帰還レッグの目的地ヘクスについての全ての要件を持たすと（補給下で EZOC 内でない）、帰還レッグは必要ありません。ただし、これらの要件を持たさなければ、ヘリコプター・コマンドがこれらの要件を満たすヘクスへ到達できるように帰還レッグが必要です。

デザイナーズ・ノート：LOS をたどれないヘクスからの帰還レッグが要求される理由は、明白に敵戦線後背だからです。ヘリコプター・コマンドは、無事に取り去られる前に自軍戦線へ帰還しなければなりません。

[18.1.8] マップ外からの移動 [Movement Off Map] ユニットの、ヘリコプター移動によって戦略予備ボックスからマップへ登場できません。ユニットは、ヘリコプター移動によっていずれかの増援ボックスからマップへ登場できます。

デザイナーズ・ノート：SRBs は、一度のヘリコプター飛行で到達するには遠すぎる後背エリアをあらわします。

[18.1.9] ヘリコプターの回復 [Helicopter Recovery] 統合状態フェイズ中、回復ボックス内の全てのヘリコプター・コマンドは準備ボックスへ移動させられます。

[18.2] ヘリコプター便乗ユニット [HELICOPTER PASSENGER UNITS]

空挺と空中機動ユニット（その許容移動力の後に「A」を有すユニット）のみが、ヘリコプター移動を使用できます。

[18.2.1] 挿入オペレーションのための資格を持つため、便乗ユニットは以下の全ての条件を満たさなければなりません：

1. 移動補給下にある
2. EZOC 内でない（ただし、友軍の解放都市又は地上ユニットは、この目的においてヘクス内の EZOC を無効化する）
3. 非混乱状態
4. 化学兵器又は核兵器打撃マーカースを含んでいるヘクスを占めていない（21.0 と 22.0 を参照）
5. 列車マーカースを持たない

[18.2.2] 抽出オペレーションの資格を持つための唯一の要件は、便乗ユニットが列車マーカースを持たず、化学兵器又は核兵器打撃マーカースをヘクスが含んでいないことです。

[18.2.3] ヘリコプター移動セグメント中にヘリコプターによって移動した便乗ユニットは、続く戦闘フェイズに敵ユニットを攻撃できます。

[18.3] 予備ヘリコプター移動 [RESERVE HELICOPTER MOVEMENT]

自軍予備フェイズ中（28.0 を参照）、プレイヤーは以下の制限に従ってヘリコプター移動セグメント中のごとく、正確にヘリコプター・オペレーションを実施できます。

1. 便乗ユニットは、予備（NATO 軍）又は OMG（WP 軍）マーカースを持ってフェイズを開始しなければなりません。
2. 挿入オペレーションのみを実施できます。
3. 予備フェイズ中に実施するヘリコプター・オペレーションの各レッグについての範囲は、5 ヘクスのみです。
4. 手番プレイヤーは、決して予備フェイズ中に強襲を開始できません。

[18.4] 攻撃ヘリコプターの移動 [ATTACK HELICOPTER MOVEMENT]

大部分の米軍団 HQs と大部分の WP 正面軍 HQs は、付属された攻撃ヘリコプター旅団を有します（例外については、シナリオの指示を参照）。戦闘サイクルの攻撃ヘリコプター・セグメント中、HQ は自身に従属する少なくとも1ユニット（HQ 自体を含みます）が含まれるという条件で、攻撃ヘリコプターを戦闘に投入できます。この従属ユニットがその上級 HQ の支援範囲内にいるとい

う要件はありません。戦闘に投入された攻撃ヘリコプター旅団は、所有しているプレイヤーに有利な1コラム・シフトによって戦闘比を向上させます（25.3.4.4 を参照）。攻撃ヘリコプター旅団は、ちょうどヘリコプター輸送コマンドのように移動します。

[18.4.1] 攻撃ヘリコプターの攻勢任務 [Offensive Attack Helicopter Tasking] どちらかのプレイヤーが攻撃しており、攻撃ヘリコプター旅団を戦闘へ投入することを望むと、ユニットは攻撃ヘリコプター・ディスプレイ上の準備ボックスから取り去られ、その上級 HQ 上に置かれます。そこから、5 ヘクスまでの目標ヘクス内へ移動させます。

[18.4.2] 攻撃ヘリコプターの防御任務 [Defensive Attack Helicopter Tasking] NATO 軍プレイヤーが防御しており、目標ヘクスが少なくとも1つの米軍ユニットを含むと、NATO 軍プレイヤーは米軍攻撃ヘリコプター旅団を戦闘へ投入できます。NATO 軍プレイヤーが米軍攻撃ヘリコプター旅団を戦闘へ割り当てるとき、攻撃ヘリコプター・ディスプレイ上の準備ボックスからそれを取り去り、その上級 HQ 上に置きます。次いで、5 ヘクスまでの、攻撃している敵ユニットを含んでいるいずれかのヘクスへ移動させなければなりません。

[18.4.3] 攻撃ヘリコプター旅団と Flak [Attack Helicopter Brigades and Flak] 正確にヘリコプター・コマンドと同様、攻撃ヘリコプター旅団は EZOC 内のヘクスに進入する毎に Flak 攻撃（19.0 を参照）を受けます。

[18.4.4] 攻撃ヘリコプターの回復 [Attack Helicopter Recovery] 戦闘サイクルの攻撃ヘリコプター帰還セグメント中、戦闘に投入された攻撃ヘリコプター旅団は、その上級 HQ によって占められたヘクスへ5ヘクス以下の帰還レッグを実施し（航路に沿って Flak を受けます）、そこでプレイから取り去られて友軍攻撃ヘリコプター・ディスプレイ上の回復ボックス内に置かれます。統合状態フェイズ中、回復ボックス内の全ての攻撃ヘリコプター旅団は、準備ボックスへ移動させられます。

[18.4.4.1] 自軍攻撃ヘリコプター旅団をマップ上に保持することを好むプレイヤー諸氏は、その帰還レッグの終了時に、単に攻撃ヘリコプター旅団をその上級 HQ の上に残すことができますが、その使用済みに裏返します。統合状態フェイズ中、この方法でマップ上に残された全ての攻撃ヘリコプター旅団は、その準備面に返されます。次いで、マップ上に残された攻撃ヘリコプター旅団は、それが参加する次の戦闘サイクルになるまで、付属アセットとして、HQ と共にそれが移動する場所へ帯同します。

[18.4.4.2] 攻撃ヘリコプター旅団は1ターンに一度のみ回復するため、NATO 軍プレイヤーが WP 軍の攻撃中に攻撃ヘリコプター旅団を防御的に使用することを選択したら、自軍プレイヤー・ターン中の攻勢に使用するための資格を持たないことになります。

[18.4.5] 分散状態の HQ ユニッツは、それでも攻撃ヘリコプター旅団を戦闘へ投入できます。非補給下の HQ は不可です。

[18.4.6] 攻撃ヘリコプター旅団は、その従属表示によって指定された特定の米軍団又は WP 正面軍に付属し、HQs 間で移管できません。

[18.4.7] Flak と米軍攻撃ヘリコプターの防御戦力 [Flak and US Attack Helicopter Defense Strength] 米軍プレイヤーは、1983 年（2 の防御戦力を有す全てのユニット）と 1988 年（3 の防御戦力を有す全てのユニット）について異なる攻撃ヘリコプター旅団のセットを配備します。

[19.0] FLAK

デザイナーズ・ノート: Flak は、精巧な短距離対空ミサイルやレーダー自動追尾式機関砲から、より低威力の突撃銃までの全てをあらわします。樹木上の高さを飛行しているとき、これらの全てが有効です。

熟練者用概要: この項目を読んでください。

[19.1] FLAK の攻撃 [FLAK ATTACKS]

攻撃ヘリコプター旅団又はヘリコプター・コマンドが EZOC 内のヘクス（敵ユニット自体によって占められたヘクスを含みます）へ進入するとき毎に、移動しているプレイヤーはそのユニットへの Flak 攻撃について直ちにサイを振らなければなりません。ただし、友軍の解放都市又は便乗ユニット自体を除く友軍地上ユニットが、Flak 攻撃誘発の目的においてそれが占めるヘクス内の EZOC を無効化することに注意してください。Flak 表はありません。EZOC ヘクスに進入するとき毎に、単にサイを1つ振ります。「1」の結果であると（例外：19.1.1 を参照）、ユニットは Flak 命中を受けたことになります。Flak 命中がユニットを撃墜したか否か判定するため、二番目のサイを1つ振ります。二番目のサイの目がヘリコプター・ユニットの防御戦力よりも高ければ、ユニットは撃墜されて直ちにそして永久にプレイから取り去られます。ヘリコプター・コマンドが除去される際に便乗ユニットを運んでいたら、便乗ユニットも除去されます。ヘリコプター・ユニットは、その移動中に進入する各 EZOC について一度ずつ、何度でも攻撃され得ます。

[19.1.1] 都市ヘクス [City Hexes] ヘリコプター・ユニットが敵の解放都市へ進入するときいつでも、その都市ヘクスはそれ自体のヘクス内に（のみ）ZOC を及ぼし、それ故移動しているユニットは Flak 攻撃を受けます。通常ルールの特例として、解放都市内で実施される Flak 攻撃は、「1」又は「2」のサイの目で Flak 命中を与えます。ヘリコプター・ユニットが解放都市ヘクス内で命中したら、その命中がユニットを撃墜するか調べるために通常の手順に従います。

[19.1.2] Flak と EZOCs [Flak and EZOCs] Flak 攻撃は、ヘクス内に複数の敵ユニットが ZOC を及ぼしても、いかなる修正もありません。ゼロの攻撃戦力を有すユニットは、それ自体のヘクス内に ZOC を及ぼしますが、周囲の6ヘクス内に ZOC を及ぼさないことに注意してください。例外：HQ ユニッツは、全く攻撃戦力を持たない一方、それ自体のヘクスと周囲の全6ヘクス内に ZOC を及ぼします（8.0 を参照）。

[19.1.3] Flak と便乗者の損失 [Flak and Passenger Loss] 誤解を避けるため、ヘリコプター・ユニットは常にそれが進入しているヘクス内で撃墜され、それが離れるヘクスではありません。

[19.1.3.1] その目的地ヘクスを含む、いずれかのヘクス内で撃墜された挿入オペレーションの往路レッグのヘリコプター・コマンドは、その便乗ユニットも失います。便乗ユニットは、コマンドが便乗者の目的地ヘクスへの進入に成功する前の時点で損失を受けません。コマンドは、その帰還レッグではカラで、撃墜されても単独で撃破されます。

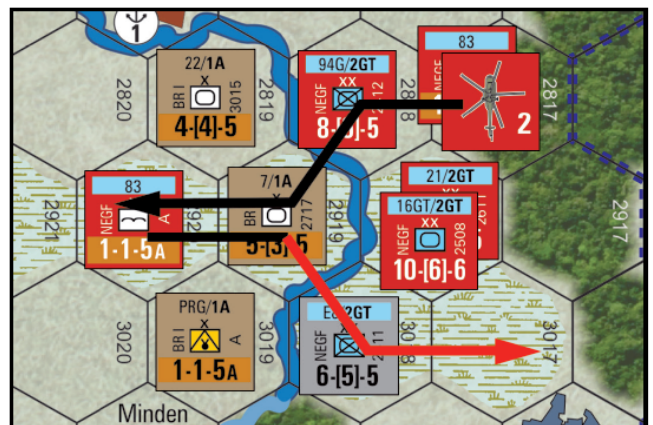
[19.1.3.2] その便乗ユニットを拾い上げているヘクスを含む、抽出オペレーションの往路レッグにいずれかのヘクス内で撃墜されたヘリコプター・コマンドは、単独で撃破されてその損失は便乗ユニットに何ら影響を持ちません。ただし、コマンドがその帰還レッグのいずれかの時点で撃墜されたら、次いで便乗ユニットは共に撃破されます。

[19.1.4] ホット LZs [Hot LZs] 複数の空中機動ユニットが EZOC 内のカラのヘクスへ配送されたら、最初のヘリコプター・コマンドのみが Flak を受けます（EZOC を無効化するための友軍の存在がないため）。その便乗ユニットを配送するために生き残ると、便乗ユニットは到来する残り全ての LZ（着陸ゾーン）をカバーし、そのヘクスへ進入するときに Flak を受けません。同様に、複数の便乗ユニットが EZOC 内ヘクスの外部へ抽出されたら、最後に出るヘリコプター・コマンドのみが、そのヘクスへ進入しているときに Flak を受けることになります（便乗ユニットは、それ自体の移動中に EZOCs の無効化のため決してカウントしないため）。

[19.1.5] Flak と強襲 [Flak and Assault] プレイヤーが強襲（27.0 を参照）を実施するとき、両プレイヤーは友軍ユニットを目的地ヘクス内で終了させます。特別ルールとして、強襲が解決される前に強襲ヘクスへ進入するどちらかのプレイヤーに属している全てのヘリコプター・コマンドと攻撃ヘリコプター旅団は、友軍ユニットの存在にかかわらず、常にそのヘクス内で Flak 攻撃を受けます。

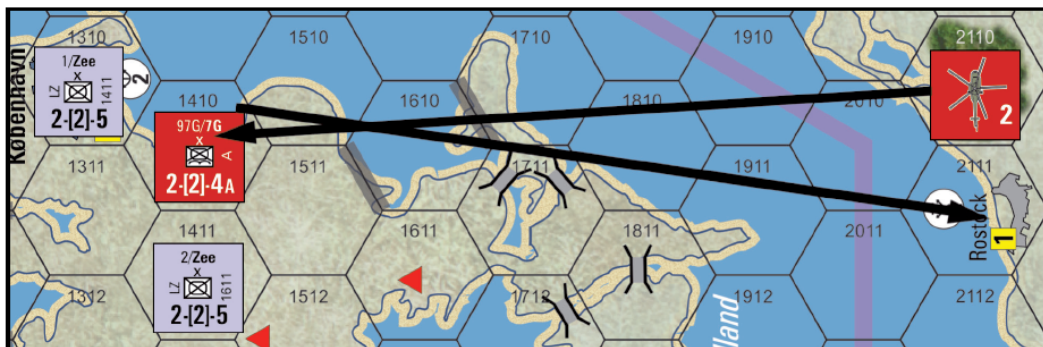
挿入オペレーションの例:

WP 軍プレイヤーは、Weser 川背後のイギリス軍防衛線の突破を試みています。WP 軍プレイヤーは、第2親衛戦車軍全体で第7機甲旅団の攻撃を計画しています。イギリス軍の後背に空中機動ユニットを降下させることができれば、第7機甲は EZOCs によって包囲されるため、側面攻撃（25.3.4.2 を参照）を獲得できることを承知しています。したがって、自軍移動フェイズのヘリコプター移動セグメント中、WP 軍プレイヤーはヘクス 2817 内に第83空中強襲旅団をヘリコプター・コマンドで配備します。次いで、このペアをヘクス 2818 へ移動させ、EZOC に進入しますが、このヘクスはすでに友軍ユニットによって占められているため Flak を受けません。次にヘクス 2919 へ進入し、Flak を受けます。WP 軍プレイヤーは「2」を振って効果なしであるため、自身の目的地ヘクス 2920 へ進入します。このヘクス内で再び Flak を受け、「1」を振って1 Flak 命中です。WP 軍プレイヤーは、二番目のサイを振り、「2」の結果です。この結果は、ヘリコプター・コマンドの2の防御戦力以下なので、ヘリコプター・コマンドは生き残ります。これでヘリコプター・コマンドの往路レッグは終了し、第83は無事に目的地ヘクスへ到着しました。ただし、ヘリコプター・コマンドは、輸送コマンド・ディスプレイ上の回復ボックスへ帰還できる前に、そこから友軍支配下の都市ヘクスまで10ヘクスの LOS をたどれる EZOC 内ではないヘクスへ到着しなければならず、WP 軍プレイヤーはヘクス 3017 へ到達する希望を持って自身の帰還レッグを開始します。不幸にも、ヘクス 2919 に再進入した瞬間、WP 軍プレイヤーは再び Flak について「1」を振り、二番目の Flak 命中チェックを要求されます。このとき、コマンドの防御戦力よりも大きい「5」振ります。コマンドは撃墜され、プレイから取り去られます。



抽出オペレーションの例：

WP 軍プレイヤーは *Copenhagen* の奪取を試みましたが、その作戦は大きな災厄で、いまやヘクス 1410 内で唯一生き残っている空挺旅団の救出を試みています。ヘリコプター移動セグメント中、輸送コマンド・ディスプレイ上の準備ボックスからヘリコプター・コマンドを取り去り、それをヘクス 2111 へ 10 ヘクス以下の LOS を *Rostock* へたどれるヘクス 2110 内へ置きます。次いで、往路レグのコマンドをヘクス 1410 へ移動させ、目的地ヘクスを除くデンマーク軍の *EZOCs* を注意深く回避します。1410 が *EZOC* 内で、しかも便乗ユニット自体を除く友軍ユニットがヘクス内にいないため、コマンドはヘクスに進入した瞬間に *Flak* 攻撃を受けます。WP 軍プレイヤーは「2」を振って効果なしで、ヘリコプター・コマンドはヘクスに進入して旅団を拾い上げます。次いで、コマンドはその便乗ユニットを運んで帰還レグを開始し、バルト海を渡ってヘクス 2111 の *Rostock* へ戻り、そこで便乗者を降ろします。次いで、コマンドはプレイから取り去られ、輸送コマンド・ディスプレイ上の回復ボックスへ戻されます。



[20.0] 打撃 STRIKES

デザイナーズ・ノート：歴史上のほとんどの軍隊は、その火力を弓の一発分を射ることしかできませんでした。1980 年代になると、軍隊が投射する火力は、大砲、ミサイルランチャー、航空機からのものが主流となっていました。打撃フェイズに、プレイヤー諸氏はこの火力を相手軍に向けて放つことができます。

熟練者用概要：両プレイヤーが攻勢打撃フェイズを実施しますが、NATO 軍のみが戦闘サイクル中に防御打撃を行うための能力を持ちます。ユニットは、同じターンに連続して異なる各タイプの打撃によって命中され得ます。以下の項目を飛ばしてください。

[20.1] 攻勢打撃 OFFENSIVE STRIKES

各プレイヤー・ターンの攻勢打撃フェイズ中、手番プレイヤーは以下の順番で実施する 4 つまでの異なるタイプの打撃を行うことができます。：

1. 核兵器打撃セグメント
2. 化学兵器打撃セグメント
3. 航空打撃セグメント
4. 砲兵打撃セグメント (WP 軍のみ)

敵ユニットは、友軍打撃セグメントに特定打撃タイプからの複数回の目標となり得ませんが、同じ敵ユニットは連続して各タイプの打撃によって目標となり得ます。

[20.2] NATO 軍の防御打撃 NATO DEFENSIVE STRIKES

WP 軍地上攻撃についての戦闘サイクルの NATO 軍防御打撃セグメント中 (25.1.3 を参照)、NATO 軍プレイヤーは 2 タイプの打撃を以下の順番で実施できます。：

1. 核兵器打撃
2. 航空打撃

NATO 軍戦闘サイクル中、WP 軍防御打撃セグメントに相当するものはありません。

デザイナーズ・ノート：WP 軍の火力管制は、防御打撃を行うため迅速に対応できるほどの柔軟性はありませんでした。

[21.0] 核兵器戦争 NUCLEAR WARRARE

デザイナーズ・ノート：核兵器戦争と MAD (相互確証破壊) の脅威は、両同盟の頭上に吊るされたダモクレスの剣でした。このような大規模な武力紛争の現実的なシミュレーションでは、双方が核弾頭で武装し、その使用を公言していた現実を無視することはできません。以下のルールは、核兵器の使用を抑制しつつ、脅威を現実のものとするためのものです。ゲームに完全に負けそうになればなるほど、プレイヤーはボタンを押したくなるでしょう。

熟練者用概要：この項目を読んでください。

攻勢打撃フェイズの核兵器打撃セグメント中、手番プレイヤーはマップ上のいずれかのヘクス又は下記で述べる特殊目標に対して1つ以上の核兵器打撃を行うことができます。加えて、いずれかの戦闘サイクルの NATO 軍防御打撃セグメント中、NATO 軍プレイヤーは攻撃ユニットを含んでいる各ヘクスに対して核兵器打撃を行うことができます。

[21.1] 核兵器打撃 NUCLEAR STRIKES

[21.1.1] マップ上のヘクスに対する核兵器打撃は、プレイヤー・チャート&表カード上の各兵器打撃表上で行われます。手番プレイヤーは目標ヘクス内に存在する各敵地上ユニットのステップ毎に、核兵器打撃表上で一度サイを振ります (防御打撃の場合は、現行の戦闘に投入されていなかった目標ヘクス内のユニットを含めてこれを行います)。例外：乗車済ユニットとリフォージャー・サイトについてはサイを振りません。これらは、自動的に撃破されます。サイの目は、核兵器打撃表上に列記された DRMs によって修正され得ます。「D」結果を被る1ステップ目標は、除去されます。「D」結果を被る2ステップ目標は、その基幹面に裏返され、次いで混乱状態マークを受け取ります (25.6.4 を参照)。その二番目のステップも「D」結果を受けたら、ユニットは除去されます。目標が「*」結果を被ると、その上に混乱状態マークを置きます。例外：目標が砲兵ユニットであると、代わりに分散状態マークを置きます (25.6.4.4 を参照)。いったんヘクス内の各ステップについて一度サイが振られたら、ヘクス内に核兵器打撃マークを置きます。核兵器打撃がヘクス内の最後のユニットを除去したら、そのヘクス内に突破マークを置きます (25.9.1 を参照)。

[21.1.2] HQ ユニットへの核兵器打撃 Nuclear Strikes on HQ Units 核兵器打撃から「D」結果を受け取る HQ ユニットは、代わりに分散状態になります。ただし、列車マーク (乗車中/乗車済) を持つ場合は、自動的に撃破されます。

デザイナーズ・ノート：HQ ユニットは、一発の核弾頭で効果的に破壊するにはあまりにも分散している兵站ネットワークであらわれています。

[21.1.3] 核兵器打撃マークの影響 Nuclear Strike Marker Effects いったん置かれたら、核兵器打撃マークはゲームが終了するまでマップ上に留まります。核兵器打撃マークは、そのヘクス内に以下の影響を持ちます。:

1. 地上移動を使用していると、戦術移動によってのみ、ハード・ユニットだけが核兵器打撃ヘクスへ進入できます。そのようなヘクスへ進入するため、ヘクス内の地形についての通常コストの上に、追加2移動ポイントがかかります。ハード・ユニットは、核打撃ヘクス内でその移動を終了できます。
2. 核兵器打撃マークを含んでいるヘクス内へ進入するために、

鉄道移動を使用できるユニットはありません。

3. ヘリコプター、海上、空中移動によって移動している地上ユニットは、その移動を核兵器打撃ヘクス内で開始も終了もできませんが、そのようなヘクスを自由に通過できます。
4. 攻撃ヘリコプター旅団は、罰則なしで核兵器打撃ヘクス内へ移動することで、戦闘を支援できます。
5. 核兵器打撃ヘクスの内外へ対応できるユニットはありません。
6. 核兵器打撃ヘクスの内外へ攻撃するユニットは、その攻撃戦力が半減します (ただし、目標ヘクスと攻撃しているユニットのヘクスの両方が核兵器打撃マークを有しても四分の一にはなりません)。例外：砲兵ユニットは、このようなヘクスを攻撃しているときに決して半減されません。
7. 核兵器打撃ヘクス内で防御するユニット (全てハード・ユニットでなければならないことになります) は、その防御戦力が半減します。
8. 防御しているユニットは、核兵器打撃ヘクス内へ又は通過して退却できますが、退却の終了時に (未だそうでなかったら) 自動的に混乱状態になります (25.6.4 を参照)。これは、非ハード・ユニットが核兵器打撃ヘクスへ進入できる唯一のときで、このようなヘクスへ退却する非ハード・ユニットは、核兵器打撃マークを含まないヘクスへ進入するまで退却を継続しなければなりません。
9. 核兵器打撃マークを含んでいる目標ヘクスを攻撃するハード・ユニットは、そのヘクス内へ前進できますが、直ちに停止してそれ以上前進できません。ソフト・ユニットは、前進できません。
10. 核兵器打撃マークを含まない目標ヘクスを攻撃するハード・ユニットは、二番目のヘクスが核兵器打撃マークを含むと、二番目のヘクス内へ前進 (25.8.2 を参照) できません。
11. 核兵器打撃ヘクスは、LOS を妨害しません。
12. 核兵器打撃ヘクス内の動員サイトに到着する予備増援は、代わりに除去されます。
13. 核兵器打撃マーク下のいずれかの解放都市 (30.4 を参照) の固有防御戦力は、永久に除去されます (30.2.4 を参照)。
14. 陣地化ヘクス (38.4.3.4 を参照) の全ての影響は、核兵器打撃ヘクス内で無効化されます。その主要地形が何であれ、元に戻ります。
15. 誤解を避けるため、核兵器打撃ヘクスへ進入するユニットは、決して核兵器打撃攻撃を受けません。

デザイナーズ・ノート：前線の一部を核攻撃して敵の防御に隙間を作り、その隙間から装甲部隊が素早く突破できるという神話があります。実際には、瓦礫、火災、倒壊した樹木、消滅した道路などの影響で、迅速な展開は不可能です。第二次世界大戦では、ノルマンディーでのコブラ作戦開始時、連合国空軍がサン・ロー前のドイツ軍前線に投下した爆弾はわずか5キロトンでした。しかし、あまりにも被害が大きかったため、ほとんどの米軍部隊は、爆撃された1.3マイルの地形を通過するだけで丸1日を要しました。核攻撃はさらに大きな被害をもたらし、それに伴う火災は視界をゼロにします。

[21.2] アルマゲドン [ARMAGEDDON]

いずれかの核兵器打撃の実施直後、打撃を行っているプレイヤーはアルマゲドンのサイ振りを行わなければなりません。サイの目が彼がゲームで行ってきた核兵器打撃の合計数以下であると（行ったばかりの打撃を含む）、戦略核兵器の応酬を誘発して直ちにゲームで敗北します。相手側は自軍 ICBM 部隊で最初の戦略打撃を発動することで決定的勝利を獲得します。誤解を避けるため、核兵器打撃は1ヘクス又は特殊目標への核兵器攻撃として定義され、目標ヘクス内の各敵ステップに対する個別の打撃サイ振りとしてではありません。相手側によって行われた核打撃は、プレイヤーのアルマゲドンのサイ振りに対してカウントしません。

[21.2.1] しっぺい返し [RETRIBUTION] 通常ルールの例外として、プレイヤーは自身が行っている核打撃の合計数（行ったばかりの打撃を含む）が、相手側がすでに行っている核兵器打撃の合計数以下であると、核兵器打撃を行った後にアルマゲドンのサイ振りを行う必要がありません。

デザイナーズ・ノート：このルールは、賭けをするプレイヤーに全てのリスクを負わせます。

[21.3] 飛行場への核兵器打撃 [AIRFIELDNUCLEARSTRIKES]

ゲーム最初の核兵器打撃が行われる核兵器打撃セグメント中、打撃を行っているプレイヤーは敵の飛行場とそこに基地を置く航空隊を破壊するために1つ以上の飛行場核兵器打撃を実施できます。これは、行うことを望む他の核兵器打撃に加えられます。飛行場核兵器打撃を実施するため、プレイヤーは単に打撃を宣言し、アルマゲドン誘発したか否かを確認するためにサイを振ります（各個別の飛行場核兵器打撃の後にサイを振ります）。飛行場核兵器攻撃表はありません。宣言された各飛行場核兵器打撃は、**続く各ゲーム・ターンの統合増援フェイズ中に相手側が受け取る戦術航空ポイントの数を永久に1ずつ減少させます**（23.1.1を参照）。相手側プレイヤーの航空ポイント記録欄上に現在記録されているポイントは、影響を受けません。核打撃の影響は蓄積します。相手側の戦術航空ポイント記録欄上の永久に失われた航空ポイント合計数の数字付ボックス内に核兵器打撃マーカーを置き、各ターンに受け取るはずだった戦術航空ポイントから差し引く数の備忘とします。核兵器が使われた最初の核兵器打撃セグメントの後、飛行場核兵器打撃が行われたか否かにかかわらず、どちらのプレイヤーも再び別の飛行場核兵器打撃を行うことはできません。

デザイナーズ・ノート：このオプションは、最初の使用時のみ行使することができます。核兵器を先に使用する同盟国は事前に航空隊を分散させており、相手側の同盟国はその最初の使用直後に分散させることになるからです。

[21.4] ヴィスワ川への打撃 [STRIKESONTHEVISTULA]

NATO 軍プレイヤーのみが、ヴィスワ川上の橋梁を破壊するために自軍核兵器打撃能力を使用できます。この打撃を実施するため、自軍打撃フェイズ中に単に打撃を宣言し、次いでアルマゲドン誘発されたか否かを調べるためにサイを振ります。このアクションは、NATO 軍の縦深妨害打撃（23.7を参照）についての調整前に、WP

軍が各ターンに受け取る2補給ポイントを1ポイントの補給ポイント数に永久に減少させます。いったんこの打撃が行われたら、再び行うことはできません。これら全ての橋梁を落とすために必要な核弾頭の数は相当なもので、この打撃はアルマゲドンのサイ振りの目的において、3回の核打撃を行うこのとしてカウントします。ただし、この打撃が行われた後、アルマゲドンのサイ振りは一度のみ行われます。例えば、NATO 軍プレイヤーがすでに1つの核打撃を行っており、次いでヴィスワ川に打撃を行ったら、ヴィスワ川の打撃後のアルマゲドンのサイ振りは、1～4の結果（1+3=4）で決定的な敗北をもたらします。

[21.5] 航空隊の分散 [AIRSQUADRONDISPERSAL]

どちらかのプレイヤーによって核兵器が使用された最初のターンに続く全てのゲーム・ターンの、飛行場核兵器打撃が行われたか否かにかかわらず、両プレイヤーは受け取るはずだった戦術航空ポイントの数を永久に1だけ減少させなければなりません。各プレイヤーは、備忘のため自軍戦術航空ポイント記録欄上の1ボックス内に核兵器打撃マーカーを置きます。この減少は、いかなる飛行場核兵器打撃の影響にも加えられます。

デザイナーズ・ノート：この減少は、航空隊の分散が各同盟の航空作戦のペースに与える影響を反映しています。

[21.6] 戦争犯罪勝利ポイントの罰則

[WARCRIMESVICTORYPOINTPENALTY]

各プレイヤーは、相手側が友軍支配下都市に核兵器打撃を行うと、毎に勝利ポイント得点を受け取ります（34.4を参照）。

[22.0] 化学兵器戦争 [CHEMICALWARFARE]

熟練者用概要：この項目を読んでください。

いずれかの WP 軍プレイヤー・ターンの化学兵器打撃セグメント中、WP 軍プレイヤーは化学兵器戦争が有効であることを宣言します。ガス使用の最初のターンを表示するため、ゲーム・ターン記録欄上の現行ゲーム・ターンのボックス内に初使用マーカーを置きます。このマーカーは、打撃が行われるときに、化学兵器戦争が何ターン有効であるかプレイヤー諸氏が判定することを可能にします。このマーカーは、ゲーム終了時に化学兵器戦争が有効だったターン数を判定するためにも使用され、WP 軍の最初のガス使用について NATO 軍プレイヤーが受け取る勝利ポイントの数を判定します（34.3.3を参照）。いったん WP 軍プレイヤーが化学兵器戦争を開始したら、NATO 軍プレイヤーは化学兵器打撃を開始することもできます。ただし、NATO 軍プレイヤーは、決して自ら化学兵器戦争を開始できません。WP 軍プレイヤーが化学兵器戦争を開始するための要件はありません。完全に選択です。

[22.1] 化学兵器弾薬ポイント [CHEMICALMUNITIONSPOINTS]

各シナリオについての指示は、各プレイヤーが開始する化学兵器弾薬ポイントの数を特記します。プレイヤーは、マップ上に記載された自軍化学兵器弾薬ポイント記録欄上に自軍化学兵器弾薬ポイン

ト・マーカーを置くことで、これらのポイントを記録します。加えて、シナリオの指示は、各ターンの統合増援フェイズ中に受け取られる、追加の化学兵器弾薬ポイントの到着を特記します。タイプにかかわらず、各化学兵器打撃は1化学兵器弾薬ポイントを消費します。プレイヤーが化学兵器打撃を行うことを選択するときはいつでも、自軍化学兵器弾薬ポイント記録欄上で自軍化学兵器弾薬ポイント・マーカーを1ボックス移して下げることで、化学兵器弾薬ポイントを消費しなければなりません。

[22.2] 化学兵器打撃 [CHEMICAL STRIKES]

化学兵器打撃は、友軍攻勢打撃フェイズの化学兵器打撃セグメント中に行われます。化学兵器打撃は、決して NATO 軍防衛打撃セグメント中に行うことができません。プレイヤーが行うことができる化学兵器打撃の数は、2つの要素によって限定されます。: 1) 使用可能な化学兵器弾薬ポイントの数、並びに 2) シナリオ指示によって課された化学兵器配送モード限度。

[22.2.1] WP 軍の化学兵器打撃配送モード [WP Chemical Strike Delivery Mode] WP 軍プレイヤーは、自軍化学兵器打撃について2つの配送モードを持ちます。: 戦術と作戦です。戦術化学兵器打撃は、系統軍と正面軍レベルのアセットが使用している短距離ロケット弾とミサイルを用います。戦術航空打撃と同様に、戦術化学兵器打撃は友軍又は競合状態の空域内ヘクスに対してのみ行うことができます (空域、11.0 を参照)。作戦化学兵器打撃は、戦域レベルで管制された中距離弾道ミサイルを用います。作戦航空打撃と同様に、作戦化学兵器打撃はマップ上のどこかのヘクスに対して行うことができます。各シナリオは、WP 軍プレイヤーが単一ターンに行うことができる各打撃タイプの数について、一定の化学兵器打撃配送モード限度を特記します。WP 軍プレイヤーは、複数の戦術化学兵器打撃を行うことができますが、ターン毎に1作戦化学兵器打撃のみです。指定された数の打撃は、それを行うために使用可能な化学兵器弾薬ポイントがある限り、各ターンに実施できます。WP 軍の1作戦化学兵器打撃は、マップ上の1ヘクスに打撃を行うため又は NATO 軍飛行場を妨害するために使用できます (飛行場の化学兵器打撃、22.4 を参照)。WP 軍バルト海軍団によって補給されるユニットは、HQ が海上補給を使用していると、そのセクター内で戦術化学兵器打撃の使用を禁じることができる競合している空域の目的において、補給下としてカウントしません (10.9.3 を参照)。

[22.2.2] NATO 軍の化学兵器打撃配送モード [NATO Chemical Strike Delivery Mode]

デザイナーズ・ノート: 米軍の化学兵器の大部分は砲弾や爆弾で構成されていたため、NATO 軍プレイヤーは相手側 (ミサイル・アセットが豊富でした) よりも制限されています。

NATO 軍プレイヤーは、自軍化学兵器打撃について2つの配送モードも持ちます。砲兵化学兵器打撃は、戦闘補給下の米軍ユニットに隣接するヘクスに対してのみ行うことができます。

デザイナーズ・ノート: この打撃は、ユニットの系統砲兵アセットによって行われるので、砲兵化学兵器打撃と呼ばれます。

戦術化学兵器打撃は、NATO 軍の友軍又は競合状態空域内に位置するいずれかのヘクスに対して行うことができます。ただし、戦術化学兵器打撃を行うためには、NATO 軍プレイヤーは1化学兵器

弾薬ポイント並びに1戦術航空ポイントの両方を消費しなければなりません。戦術航空ポイントは、一般的な航空打撃を行うように開始せず、その能力は化学兵器爆弾を投下するために使用されます。戦術化学兵器打撃の目標は、米軍ユニットに接続している必要はありません。各シナリオは、NATO 軍プレイヤーが単一ターンに行うことができる打撃の各タイプの数について、化学兵器打撃配送モード限度を特記します。この打撃の数は、それを行うために使用可能な化学兵器弾薬ポイントがある限り、各ターンに実施できます。NATO 軍プレイヤーは、作戦化学兵器打撃能力を持たないため、飛行場化学兵器打撃を行うことができません。

[22.2.3] 化学兵器打撃の実施 [Chemical Strike Execution] プレイヤーがマップ上の目標に対して行うことを望む各化学兵器打撃について、マップ上に化学兵器打撃マーカーを置くため、最初に化学兵器弾薬ポイントを消費しなければなりません。マーカーは、その持続性 [Persistent] 又は非持続性 [Non-Persistent] 面で置くことができます (22.2.5 を参照)。化学兵器打撃は、持続性又は非持続性のどちらでも同一に実施されます。手番プレイヤーは、いかなる化学兵器打撃も解決する前に自軍化学兵器打撃マーカーの全てを置かなければなりません、望む順番でそれらを解決できます。化学兵器打撃は、目標ヘクス内の各ユニットに影響を持ちます。化学兵器打撃を解決するため、打撃を行っているプレイヤーは化学兵器打撃表を調べ、化学兵器戦争の現行ターンのコラムを判定し (22.2.4 を参照)、目標ヘクス内の各ユニットについてサイを1つ振ります。結果は、適切なコラムと列の交差点でサイの目を見つめます。目標ユニットが「*」結果を被ると、その上に混乱状態マーカーを置きます (25.6.4 を参照)。例外: 目標が砲兵ユニットであると、代わりに分散状態マーカーを置きます (25.6.4.4 を参照)。「D1」結果を被る1ステップ目標は、除去されます。2ステップ目標が「D1」結果を被ると、その基幹面に裏返され、次いで混乱状態マーカーを受け取ります。化学兵器打撃がヘクス内の最後のユニットを除去したら、そのヘクス内に突破マーカーを置きます (25.9.1 を参照)。

[22.2.4] 化学兵器戦争のターン [Turn of Chemical Warfare] 化学兵器打撃表上のコラムを差別化する化学兵器戦争のターンは、WP 軍プレイヤーが化学兵器戦争の開始を最初に宣言して以来過ぎたターンの数です。WP 軍プレイヤーが実際に化学兵器打撃を行うことができなかった介入ターンは関係ありません。

[22.2.5] 持続性 [Persistence] 打撃を行っているプレイヤーは、マップ上のあるヘクスに対する化学兵器打撃が持続性か又は非持続性かを、マーカーの選択によって常に事前に決めます。全ての友軍非持続性化学兵器打撃マーカーは、それらが置かれた1ターン後の次の友軍化学兵器打撃セグメントの開始時に、常にマップから取り去られます。持続性マーカーは、長く続くことができます。各友軍化学兵器打撃セグメントの開始時、全ての友軍非持続性マーカーを取り去った後、手番プレイヤーはマップ上の各友軍持続性化学兵器打撃マーカーについてサイを1つ振ります。「1」のサイの目で、マップから取り去れます。さもなければその場に留まります。

[22.2.6] 反復ガス打撃 [Repeated Gas Strikes] プレイヤーは、すでに敵の化学兵器打撃マーカーを持つか又は自軍のそれを持つ (存在している友軍化学兵器打撃マーカーが持続性である場合にのみ可能) ヘクス上に、自由に化学兵器打撃を宣言できます。目標ヘクスがすでに敵の化学兵器打撃マーカーを持つと、次いで友軍のそれがその上に置かれます。すでに友軍の化学兵器打撃マーカーを持つと、そのマーカー

一はヘクス内に残されます。どちらの場合でも、新鮮な化学兵器弾薬ポイントを消費した後、打撃を行っているプレイヤーはヘクス内の各ユニットについて、化学兵器打撃表上で再びサイを振ります。あるヘクス内に両陣営が友軍の持続性打撃マーカーを持つと、それ自体の友軍化学兵器打撃セグメントの開始時に、それらマーカーの撤去について個別にサイを振ります。

[22.7.7] HQ ユニットへの化学兵器打撃 [Chemical Strikes on HQ Units] 化学兵器打撃は決して HQ ユニートを攻撃しませんが、移動の影響は HQ に通常に適用します。

デザイナーズ・ノート: HQ ユニートは、一度の化学兵器打撃による効果的な目標としては、あまりにも分散している兵站ネットワークをあらわしています。

[22.2.8] 動員とリフォージャー・サイトへの化学兵器打撃 [Chemical Strikes on Mobilization and Refugee Sites] WP 軍は、化学兵器打撃を有す動員又はリフォージャー・サイトを含んでいるヘクスを目標にできますが、打撃はサイト自体には影響を持ちません。

デザイナーズ・ノート: ガス自体は、決して無人の装備を破壊しません。このようなサイトでガスを使用すると、到着した部隊に1日かけて装備の除染をさせることになります。ガスが撤かれたヘクスを退出するために最低限移動が必要となります。

[22.2.9] 敵の解放都市上の化学兵器打撃 [Chemical Strikes on Enemy Free Cities] プレイヤーは、敵の解放都市を含んでいるヘクス上に化学兵器打撃を発動できます。ただし、その都市の固有防御戦力 (30.4 を参照) は、決して打撃によって影響を受けず、化学兵器打撃マーカーの存在結果によって減少しません。

[22.3] 化学兵器打撃マーカーの影響

[CHEMICAL STRIKE MARKER EFFECTS]

化学兵器打撃マーカーは、打撃を行ったプレイヤーによって色コード化されており、プレイのシークエンス内で取り去られるかもしれません。ただし、化学兵器打撃マーカーは、友軍を持ちません。：いったん打撃が完了したら、これらは両プレイヤーに等しく影響を持ちます。

[22.3.1] 化学兵器打撃マーカーは、そのヘクス内に以下の影響を持ちます (それらが友軍か又は敵かは関係ありません)。

1. 化学兵器打撃マーカーを持つヘクス内で友軍移動フェイズを開始するユニットは、唯一最低限移動 (12.5 を参照) によってのみそのヘクスを退出できます。他の形態の移動は認められません。

デザイナーズ・ノート: このルールは、ユニットが汚染されたエリアを退出したら直ちに除染することをあらわします。

2. 移動フェイズと予備フェイズ中の両方で、地上移動によって移動して化学兵器打撃ヘクスへ進入するユニットは、直ちにそのヘクス内で停止して移動を終了しなければなりません。
3. 鉄道移動によって移動しているユニットは、化学兵器打撃ヘクスを自由に通過して移動できますが、ユニットは決して乗車中であってはなりません。下車はできます。
4. ヘリコプター、海上、空中移動によって移動している地上ユニットは、その移動を化学兵器打撃ヘクス内で開始又は終了できませんが、そのようなヘクスを自由に通過できます。

5. 攻撃ヘリコプター旅団は、化学兵器打撃ヘクス内へ罰則なしで移動することで戦闘を支援できます。
6. 化学兵器打撃ヘクスの内外を攻撃するユニットは、その攻撃戦力が半減されます (ただし、目標ヘクスと攻撃しているユニットのヘクスの両方が化学兵器打撃マーカーを持っていたとしても四分の一にはなりません)。例外: 砲兵ユニットは、このようなヘクス内を攻撃しているときに決して半減されません。
7. 化学兵器打撃ヘクス内で防御するユニットは、その防御戦力が半減します。
8. 防御しているユニットは、化学兵器打撃ヘクス内へ又は通過して退却できますが、その退却終了時に自動的に混乱状態 (25.6.4 を参照) になります (まだそうならないければ)。
9. 化学兵器打撃マーカーを含んでいる目標ヘクスを攻撃するユニットは、そのヘクス内へ前進できますが、直ちに停止しなければならず、それ以上は前進できません。
10. 化学兵器打撃マーカーを含まない目標ヘクスを攻撃するユニットは、展進 (Expend) (25.8.2 を参照) の二番目のヘクスが化学兵器打撃マーカーを含むと、二番目のヘクス内へ展進できません。
11. 化学兵器打撃ヘクスは、LOS を妨害しません。
12. 打撃が行われた同じプレイヤー・ターンに、対応以外の何らかの理由で化学兵器打撃ヘクスへ進入するユニットは、決して化学兵器打撃を受けません。

[22.3.2] ユニートは、化学兵器打撃ヘクスの内外へ対応できます。ただし、初期に打撃が行われた同じプレイヤー・ターンに化学兵器打撃ヘクス内へ対応するユニットは、直ちに化学兵器打撃を受けません。戦闘比が計算される前に、サイを振って対応しているユニット (たち) に対する結果を実施します (25.3 を参照)。

[22.3.3] あるヘクスが核兵器打撃マーカーと化学兵器打撃マーカーの両方を含むと、両マーカーの移動影響を適用します (ハード・ユニットのみが+2MPs を消費して進入でき、ユニットはヘクスへ進入した瞬間に停止し、ヘクスを退出した瞬間に停止しなければなりません)。戦闘の影響は、蓄積しません (ユニットは単純に一度半減されます)。このようなヘクスの内外に対応できるユニットはありません。

[22.3.4] 実用的な目的で、プレイヤー諸氏は戦闘比 (25.3 を参照) を計算しているときに目標ヘクス内の化学兵器打撃マーカーの存在を無視できます。なぜならば、攻撃側と防御側の両者が等しく半減され、戦闘比に関する変更がゼロだからです。ただし、攻撃しているいくつか又は全てのユニットが化学兵器打撃マーカーを含んでいるヘクスを占め、目標ヘクス内にそのようなマーカーがなければ、攻撃側は化学兵器打撃マーカー下の攻撃ユニットの攻撃戦力を半減させなければなりません。

[22.4] WP 軍の飛行場化学兵器打撃 [WP AIRFIELD CHEMICAL STRIKES]

いったん化学兵器戦争が宣言されたら、唯一、WP 軍プレイヤーが NATO 軍飛行場に対して飛行場化学兵器打撃を行うため、各ターンに自軍1作戦化学兵器打撃を使用できます。

デザイナーズ・ノート: この1打撃は、実際には多数の飛行場へ発射された相当数のミサイルをあらわします。

WP 軍プレイヤーは化学兵器弾薬ポイントを消費し、飛行場化学兵器打撃表を調べてサイを1つ振り、化学兵器戦争の現行ターンについてのコラム上で結果を判定します (22.2.4 を参照)。結果は、NATO 軍プレイヤーの戦術航空ポイント記録欄上に記録された現行ポイントから直ちに減少させる、戦術航空ポイントの数を示します。この結果は、未来のゲーム・ターンに受け取られる航空ポイントの数に何ら影響を持ちません。結果にかかわらず、NATO 軍プレイヤーの戦術航空ポイントのバランスは、決して2未満に減少できません。これは、ターンの開始時に NATO 軍プレイヤーが受け取った戦術航空ポイントの数がすでに核兵器打撃の結果によって2に減少していたら (21.3 と 21.5 を参照)、WP 軍の飛行場化学兵器打撃がそれ以上何ら影響を持たないことを意味します。

デザイナーズ・ノート: NATO 軍の作戦航空ポイントは、影響を受けません。これは、WP 軍のミサイルが正確に命中しないほど後方の飛行場にいる長距離攻撃機をあらわしているからです。NATO 軍は、戦術航空ポイントを2未満にすることはできません。なぜならば、ある時点を過ぎると、その航空隊は一度の打撃では十分な効果がないほど分散しているからです。

[22.5] 戦争犯罪勝利ポイント罰則

[WARCRIMES VICTORY POINT PENALTY]

各プレイヤーは、相手側が友軍支配下都市へ化学兵器打撃を行うとき毎に1勝利ポイント得点を受け取ります (34.4 を参照)。

[23.0] 空軍力 [AIRPOWER]

デザイナーズ・ノート: 空軍力は現代の戦争において最も重要な要素であることは間違いありませんが、中欧の制空権争いを正しくシミュレートしようとする、それだけで2つ目のゲームが必要です。プレイの流れを可能な限り早くするため、航空戦は非常に抽象化されています。プレイヤーは、それぞれの同盟国の地上軍司令官をあらわします。地上軍司令官にとって重要なのは、自軍航空隊がどれだけ多くの目標を攻撃できるか、相手側空軍の攻撃をどれだけ効果的に阻止できるかです。このゲームの空軍力は、敵の防空網を突破して目標を爆撃する航空ポイントの数です。

熟練者用概要: この項目を読んでください。

[23.1] 航空ポイント [AIRPOINTS]

このゲームの空軍力は、航空ポイントの用語で表現されます。2つのタイプの航空ポイントがあります。: 1) 戦術航空ポイントと 2) 作戦航空ポイントです。プレイしているシナリオの適切な航空戦表上でサイを振ることにより、各ターンに様々な数の航空ポイントが受け取られます。航空ポイントは、敵ユニットとその他の特殊目標に航空打撃を行うために使用できます。

[23.1.1] 各ゲーム・ターン開始時の統合増援フェイズ中、WP 軍プレイヤーはプレイしているシナリオの航空戦表を調べ、現行ゲーム・ターンに一致するコラムを選択してそのコラムに適用する結果を判定することにより、各プレイヤーがそのターンに受け取る航空ポイントの数を決めます。WP 軍プレイヤーは、1988 年シナリオをプレイ

しているなら自軍のサイの目に1を加えます。各プレイヤーは、マップ上に記載された航空ポイント記録欄上の自軍航空ポイント・マーカー (戦術と作戦) を調整し、そのターンについての自軍開始時航空ポイントを反映させます。これらの航空ポイントは、現行ターンに使用されなければならず、さもなければ失われます。

例: 拡張増強シナリオが、1988 年についてプレイされます。ゲーム・ターン3の開始時、統合増援フェイズ中に、WP 軍プレイヤーは拡張増強シナリオについての航空戦表を調べ、ゲーム・ターン2~7のコラムを参照し、サイを1つ振ります。サイの目は「3」で、プレイしているシナリオが 1988 年なので「4」に増加します。「4」は「51/82」の結果を生み出します。WP 軍プレイヤーは、5戦術航空ポイントと1作戦航空ポイントを受け取ります。NATO 軍プレイヤーは、8戦術航空ポイントと2作戦航空ポイントを受け取ります。

[23.1.2] 各ターンにプレイヤーが受け取る戦術航空ポイントの数は、核兵器戦争の影響によって永久に1だけ減少し得ます (飛行場核兵器打撃、21.3 と航空隊の分散、21.5 を参照)。ただし、各兵器戦争の影響にもかかわらず、プレイヤーが受け取ることができる戦術航空ポイントの数は、決して2未満に減少できません。

[23.1.3] 戦術航空ポイント [Tactical Air Point] 戦術航空ポイントは、近接航空支援と戦場妨害の任務に就く短距離地上攻撃機と戦闘爆撃機をあらわします。戦術航空ポイントは、友軍又は競合状態空域内に位置する敵ユニットとリフォージャー・サイトを打撃するためにのみ使用できます (すなわち、補給下の友軍ユニット又は友軍支配下の都市ヘクスから5ヘクス以内)。戦術航空ポイントは、決して敵の空域内に位置する目標に対して打撃を行うために使用できません。NATO 軍の戦術航空ポイントのみが、戦闘サイクル中に攻撃している WP 軍ユニットに対して防御航空打撃を行うために使用できます (23.2.2 を参照)。1 NATO 軍戦術航空ポイントは、戦術化学兵器打撃を行うために化学兵器弾薬ポイントと統合することもできます (22.2.2 を参照)。WP 軍バルト海軍団 HQ によって補給されたユニットは、HQ が海上補給を使用していると、そのセクター内で WP 軍の戦術航空ポイントの使用を禁止し得る、競合している空域の目的において補給下としてカウントしません (10.9.3 を参照)。

[23.1.4] 作戦航空ポイント [Operational Air Point] 作戦航空ポイントは、敵の空域内深く浸透して遠く敵戦線背後の目標を叩くための航続力と自動操縦装置を有す爆撃機と打撃をあらわします。作戦航空ポイントは、マップ上のどこかにある敵ユニットとリフォージャー・サイトを打撃するために使用できます。作戦航空ポイントは、敵 HQ ユニットに打撃を行うために使用できる唯一の航空ポイント・タイプでもあります。NATO 軍の作戦航空ポイントのみが、WP 軍の補給を妨害するために使用できます (NATO 軍縦深妨害打撃、23.7 を参照)。

[23.1.5] 空軍力の効果 [Airpower Effect] 各航空ポイントは、1つの目標ヘクス内で2目標ステップまでの航空打撃に有効です。これは、航空打撃が目標ヘクス内の2つまでの異なる1ステップ・ユニット (旅団、連隊、基幹のいずれかの組み合わせ) 又は1つの2ステップ・ユニット (通常は無傷の1個師団) を目標にできることを意味します。あるヘクスを2ステップの価値よりも大きなユニットが占めると、打撃を行っているプレイヤーは常にどの2ステップが航空打撃の目標かを選択できますが、2ステップ・ユニットに打撃を行うことを選択したら、その航空打撃で他のステップに打撃を行うことができません。各航空打撃が異なるユニットのセットを攻撃するという条件で、プレイヤーは、単一の目標ヘクス内に航空打撃

を行うため、1 航空ポイント（中位努力）又は2 航空ポイント（最大努力）のどちらかを消費できます。同じ打撃セグメントに複数回の航空打撃によって目標となるユニットはありません。これは、あるヘクスが1 又は2 ステップに相当するユニットのみを含むと、1 航空ポイントのみによって攻撃され得ることを意味します。3 又は4 ステップ相当のユニットを含むと、2 航空ポイントまでから攻撃されることができ、各航空打撃では1 又は2 ステップから構成されている異なるセットのユニットが各航空打撃の目標になります。各航空ポイント打撃は2 ステップまで、スタッキング限度は4 ステップなので、同じ打撃セグメントに複数回攻撃されるユニットはなく、プレイヤーは同じセグメントの単一ヘクス内への航空打撃を行うために2 航空ポイントを超えて消費することができません。各航空ポイントについての航空打撃は、常に打撃表上の異なるサイ振りによって個別に実施されます。

[23.1.6] 航続範囲とそれらが行うことができる打撃のタイプ以外に、戦術と作戦航空ポイントとの間に差異はありません。これらは、打撃表上では同じ効果です。同じヘクスに打撃を行うために2 航空ポイントが使用されたら、目標ヘクスが両タイプの航続範囲内である限り、戦術と作戦航空ポイントのいずれかの組み合わせでやって来ることができます。

[23.1.7] 航空打撃マーカーが置かれるとき毎に、友軍航空ポイント記録欄上に記録された数から適切な航空ポイントを減少させます。ゲーム・ターンの終了時まで消費されない航空ポイントは、失われます。航空ポイントは、決して1 つのターンから次のそれへと繰り越しができません。

[23.2] 航空打撃の時期、計画、制限

AIR STRIKE TIMING, PLANNING, AND RESTRICTIONS

[23.2.1] 攻勢航空打撃 [Offensive Air Strike] 攻勢打撃フェイズの航空打撃セグメント中、手番プレイヤーは敵ユニットと NATO 軍リフォージャー・サイトに対して航空打撃を実行するため、使用可能ないずれかの数の戦術と作戦航空ポイントを消費できます。これは WP 軍プレイヤーが自軍航空ポイントを使用できる唯一のときなので、このときに全てを使用しなければなりません。ただし NATO 軍プレイヤーは、先行する WP 軍プレイヤー・ターン中に防御航空打撃を行うため、自軍航空ポイントのいくつか又は全てをすでに消費しているかもしれません（23.2.2 を参照）。

[23.2.2] NATO 軍の防御航空打撃 [NATO Defensive Air Strike] WP 軍戦闘フェイズ中に実施されるいずれかの戦闘サイクルの NATO 軍防御打撃セグメント中、NATO 軍プレイヤーはその特定の攻撃に参加している敵地上ユニットに対して航空打撃を行うため、2 戦術航空ポイントまでを消費できます（作戦航空ポイントは不可）。2 戦術航空ポイントは、各航空打撃が2 ステップまでの異なるセットを目標にするという条件で、異なる2 ヘクス内の2 ステップまでの打撃に分割するか、又は同じ目標ヘクスに対して使用できます。NATO 軍プレイヤーは、使用可能な未使用の戦術航空ポイントを未だに持つという条件で、WP 軍プレイヤーが戦闘サイクルを実施するとき毎に2 戦術航空ポイントまでを消費できます。NATO 軍プレイヤーの戦闘サイクル中、WP 軍防御打撃セグメントに相当するものではありません。

デザイナーズ・ノート：NATO 軍プレイヤーが航空打撃を防御的に使用するための能力は、NATO 軍の遥かに迅速な対応時間を反映します。ワルシャワ条約機構軍の航空管制技能が事前計画された打撃を基本とする一方、NATO 軍は地上攻撃機の「タクシー乗り場」を運用することができ、目標に向かってベクトルを合わせるために待機していました。NATO 軍が防御航空打

撃のために作戦航空打撃を禁じられるのは、このようなアセットが敵戦線背後の高価な目標に打撃を行う本来の任務のために拘置された空軍のドクトリンを反映します。

[23.2.2.1] 現行の戦闘に参加している敵ユニットのみが、NATO 軍防御航空打撃の目標にできます。誤解を避けるため、以下のいずれかを含むユニットは、防御航空打撃による目標とはなり得ません。

1. 攻撃しているユニットと共にスタックしているものの、それ自体が戦闘に投入されていない敵ユニット
2. 戦闘に攻勢支援と／又は攻撃ヘリコプター旅団を提供している敵 HQ ユニットの
3. 敵の攻勢打撃フェイズに先行して目標ヘクスに打撃を行う敵の砲兵師団

[23.2.2.2] NATO 軍プレイヤーは、目標ヘクスが NATO 軍地上ユニットが存在しない NATO 軍支配下の解放都市であるときでさえ（30.1 を参照）、防御航空打撃を行うことができます。

デザイナーズ・ノート：これらの都市は、近接航空支援の要請能力のみを有す固定領域部隊によって防御されます。

[23.2.3] 航空打撃と強襲 [Air Strikes and Assault] ワルシャワ条約機構軍が強襲（27.0 を参照）を開始していたら、その攻勢航空打撃は自軍強襲ユニットの目標ヘクス内の NATO 軍ユニットを目標にできます。同様に、NATO 軍プレイヤーは自軍防御ユニットを有す目標ヘクス内で強襲している同じ WP 軍ユニットに対して防御航空打撃を実施できます。

[23.2.4] 攻勢航空打撃の計画 [Offensive Air Strike Planning] 攻勢打撃フェイズの攻勢航空打撃セグメント中、手番プレイヤーは打撃を行うことを望む各ヘクス上に、それらを解決する前に航空打撃マーカーを置かなければなりません。次いで選択した順番で自軍打撃を解決できます。あるヘクスに1 航空ポイントで打撃を行うことを望むと、1 枚のマーカーを使用します。最大努力を行うことを望むと、2 航空ポイントを使用していることを示すため、ヘクス上に2 枚のマーカーを置かなければなりません。

デザイナーズ・ノート：このルールは、プレイヤーがある打撃の効果を見てから行っていなかった他の打撃を行うことを回避する意図を持ちます。この当時の戦闘損傷評価は、迅速ではありませんでした。プレイヤーは、投入した後で最善の結果を期待しなければなりません。

[23.2.5] 防御航空打撃の計画 [Defensive Air Strike Planning] WP 軍戦闘サイクルの防御打撃セグメント中、NATO 軍プレイヤーは2 枚までの航空打撃マーカーを置くことができます。2 つの異なる航空打撃を行うことを選択したら、それらのどちらかを解決する前に両方をマークしなければなりません。選択した順番で解決できます。

[23.2.6] プレイヤーが複数の敵ユニットを含んでいるヘクス内に航空打撃マーカーを置くとき、その打撃を実際に実施するまで、どのユニット又は複数ユニットが打撃の目標になるのか宣言する必要はありません。

[23.2.7] 解放都市 [Free Cities] プレイヤーは、航空打撃を敵解放都市の固有防御戦力に対して発動できません。

デザイナーズ・ノート：これらの都市を防衛している領域ユニットは、目標とするにはあまりに分散していたため、航空打撃でその根幹を取り出すことはできません。

[23.3] 航空打撃の実施 [EXECUTING AIR STRIKES]

[23.3.1] 航空打撃は、マップ上の3タイプの目標に対して行うことができます。：1) 戦闘ユニット、2) HQ ユニット (23.5 を参照)、3) リフォージャー・サイト (33.3.3.1 を参照)。ただし、プレイヤーは、同じ航空打撃でこれら複数の目標タイプを目標にできません。航空打撃を実施するため、打撃を行っているプレイヤーはその打撃が目標にするユニット又は複数ユニットを宣言し、次いで打撃表を参照し (プレイヤー・チャート&表カード上)、サイを1つ振って消費した航空ポイントの数に一致するコラムで結果を探します。サイの目は打撃表上に列記された DRMs によって修正され、その全てが蓄積します。プレイヤーは2つの1ステップ・ユニットを目標にできるものの、同一の DRMs のセットを共有しなければ (これは、それらの1つが列車マーカーの下で他方がそうではない場合にのみ発生し得ます)、サイを振る前に行う選択肢を持ちます。列車マーカー下の1ユニットのみを目標とするか (高い確率で D1 の結果を生み出します)、又は両ユニットを目標にできますが、列車マーカーの下にないユニットに適用する DRMs を使用しなければなりません (低い確率で D1 の結果を生み出します)。何らかの理由で、プレイヤーが自軍の打撃サイ振りを行った後になるまで、2つのユニットに適用する異なる DRMs を認識することに失敗したら、自動的に DRMs の不利なセットを使用して両ユニットへの打撃を選択したことになります。

[23.3.2] 打撃結果 [Strike Result] 打撃結果が「*」であると、目標ユニット (たち) の上に混乱状態 [Disrupted] マーカーを置きます (混乱状態、25.6.4 を参照)。例外：目標が HQ 又は砲兵ユニットであると、代わりに分散状態 [Suppressed] マーカーを置きます (25.6.4.4 を参照)。打撃の結果が「D1」であると、目標ステップの1つが除去され、他方が混乱状態になります。打撃目標が単一ステップであると、除去されます。打撃が2つの1ステップ・ユニットを目標にしたら、打撃を行っているプレイヤーはどのユニットを除去してどれを混乱状態にするのかを決めます。打撃が2ステップ・ユニットを目標にしたら、それを基幹面に裏返して混乱状態マーカーを受け取ります。航空打撃の結果は、目標として宣言されていないヘクス内の他のユニットに決して影響を与えません。攻勢打撃フェイズ中に航空打撃がヘクス内の最後のユニットを除去すると、ヘクス内に突破 [Breakthrough] マーカーを置きます (25.9.1 を参照)。

[23.3.3] 地形、空域、その他の要素を基準に、航空打撃への多数の DRMs があります。完全な詳細については、打撃表を参照してください。いずれかのタイプの列車マーカーの下にあるユニットとリフォージャー・サイトは、航空 (又は砲兵) 打撃によって命中を受けるとき、それらが占めるヘクス内の地形による DRM を決して受けません。

例#1：NATO 軍プレイヤーは、完全戦力 (2ステップ) のソヴィエト軍自動車化狙撃師団と東ドイツ軍戦車師団の基幹 (1ステップ) を含んでいる森林ヘクス内へ、2航空打撃を行うために2戦術航空ポイントを割り当てます。NATO 軍プレイヤーは、最初の打撃目標がソヴィエト軍自動車化狙撃師団であることを宣言します。「6」を振り、ヘクス内の森林地形の-1 DRM によって「5」に減少します。これは「D1」の結果を生み出します。師団はその基幹面に裏返され、混乱状態マーカーを受け取ります。二番目の航空打撃は2ステップまでを目標にできますが、ヘクス内に残っているのはすでに打撃を受けていない1ステップのみです。したがって、東ドイツ軍戦車師団の1ステップ基幹が、二番目の航空打撃につい

て唯一可能な目標です。NATO 軍プレイヤーは「3」を振り、ヘクス内の森林地形の-1 DRM によって「2」に減少させられます。これは「*」の結果を生み出します。基幹は、混乱状態マーカーを受け取ります。

例#2：WP 軍プレイヤーは、敵空域内で (最寄りの移動補給下の WP 軍ユニットから5ヘクスを超えて離れています) オランダ軍機械化旅団と乗車中のイギリス軍歩兵旅団を含んでいる小都市ヘクス内へ航空打撃を行うため、1作戦航空ポイントを割り当てます。この打撃は、敵空域内を占めているため-1 DRM を受けることとなります。ただし、オランダ軍機械化旅団が小都市地形について別の-1 DRM を受ける一方、乗車中のイギリス軍歩兵旅団は列車マーカーの下にあるため、ヘクス内の地形から特典を受けず代わりに+1 DRM を受けます。これら異なる DRMs のため、WP 軍プレイヤーは打撃を行う前に、-2 DRM で両ユニットを目標にするか (敵空域についての-1 と小都市についての-1)、又は0 DRM (敵空域についての-1 と列車マーカーの下についての+1) で乗車中のイギリス軍旅団のみとするかを決めなければなりません。WP 軍プレイヤーは、乗車中の旅団のみに打撃を行うことに決めます。「5」のサイの目を振り、「D1」の結果を生み出してイギリス軍旅団を除去します。ヘクス内に2個のオランダ軍旅団があれば、WP 軍プレイヤーの選択は-2 DRM で両オランダ軍旅団、又は0 DRM で1つの乗車中イギリス軍旅団に打撃を行うことだったでしょう。次いで NATO 軍プレイヤーが2個オランダ軍旅団に打撃を行うことを選択していたら、「5」の結果は「3」の結果となり、両オランダ軍旅団が混乱状態になっていました。

[23.4] 航空打撃と西ベルリン [AIR STRIKES AND WEST BERLIN]

西ベルリン (ヘクス 3007) が WP 軍攻撃の目標であると、戦闘サイクルの NATO 軍防衛打撃セグメント中、NATO 軍プレイヤーは移動補給下の他の NATO 軍ユニットが目標ヘクスから5ヘクス以内に存在しない限り、攻撃しているユニットに打撃を行うために航空ポイントを使用できません。なぜならば、都市又はそこを防衛しているユニットのどちらも空域支配に影響を持たないからです (11.5 を参照)。したがって、西ベルリンはほぼ常に NATO 軍について敵の空域内となり、従って NATO 軍防衛航空打撃を行うことができる唯一の航空ポイントである戦術航空ポイントの航続範囲外です。加えて、西ベルリン内の目標に対する WP 軍航空打撃は、WP 軍プレイヤーにとって空域が友軍であるため+1 DRM を受け取ります。

[23.5] HQ ユニットへの航空打撃 [AIR STRIKES ON HQ UNITS]

HQ ユニットは、航空打撃の目標となり得ます。ただし、作戦航空ポイントのみが、HQ ユニットに打撃を行うために使用できます。加えて、HQ に対する航空打撃は、ヘクス内の他のいかなるステップも目標にできません。HQ に対する航空打撃は通常に実施されますが、HQ に対する「D1」の結果と「*」の両結果が代わりに分散状態 [Suppressed] の結果として扱われることを除きます。分散状態の HQs は、それでもその従属ユニットへ補給を供給でき、戦闘へ付属攻撃ヘリコプター旅団を投入できますが、攻勢支援は提供できません。

デザイナーズ・ノート：作戦航空ポイントのみが HQ ユニットに打撃を行える制限は、HQs が大規模な兵站ネットワークであり、戦術空軍力の航続範囲を遥かに超えた縦深で攻撃しなければならないことを反映しています。これらの目標の拡散性は、打撃で排除することがほぼ不可能であることも物語ります。

[23.6] WP 軍のリフォージャー・サイト打撃**[WPREFORCERSITESSTRIKES]**

WP 軍プレイヤーは、NATO 軍リフォージャー・サイトに対して航空打撃を行うことができます。詳細については、33.3.3.1 を参照してください。

[23.7] NATO 軍の縦深妨害打撃**[NATODEEPMINTERDICTIONSTRIKES]**

NATO 軍攻勢打撃フェイズ中、NATO 軍プレイヤーは WP 軍鉄道網に対する縦深妨害打撃を実施するため、作戦航空ポイントのみを消費できます。これは、プレイヤーが複数の航空ポイントを使用して行うことができる唯一の打撃の形態です (NATO 軍プレイヤーは、あれば3作戦航空ポイントまで使用できます)。各 NATO 軍プレイヤー・ターンに、このような1打撃のみを行うことができます。NATO 軍プレイヤーは、自軍航空ポイント記録欄上で作戦航空ポイントを消費し、縦深打撃妨害表を調べてサイを1つ振り、消費した作戦航空ポイントの数についてのコラム上で結果を見つけます。結果は、WP 軍プレイヤーが次のターンに受け取る補給ポイントの数から差し引かれます。WP 軍プレイヤーの補給ポイント記録欄上の結果に相当するボックス内に、NATO 軍航空妨害マーカーを置きます。続くゲーム・ターンの統合増援フェイズ中、WP 軍プレイヤーが受け取ることを予定された補給ポイントの数は、指定された損失によって減少し、WP 軍補給ポイント記録欄から NATO 軍の航空妨害マーカーが取り去られます。指定された損失よりも少ない補給ポイントが到着したら、残っている未吸収の損失は無視されます。受け取られる補給ポイントの数は、決してゼロ未満にはならず、このような未吸収補給ポイント損失は WP 軍プレイヤーの現行補給ポイント・バランスから取られません。NATO 軍は補給ポイントを要求されないため、WP 軍プレイヤーは NATO 軍の補給を妨害するための相当する能力を持ちません。

デザイナーズ・ノート：ここでの原則は、ソ連から持ち込まれる燃料や弾薬は、限られた数の鉄道車両で輸送中は、破壊や遅延に対して非常に脆弱ですが、荷降ろしされて高度に分散され、カモフラージュされた場所に保管されているときは、非常に叩くのが困難であることです。それ故、NATO 軍は流入する軍需物資を阻止することはできても、すでに戦地にある在庫を大幅に減らすことはできません。WP 軍は、NATO 軍の供給を妨害することはできません。なぜならば、NATO 軍は、遥かに密度の高い輸送ネットワークに支えられており、その補給源は一般的にトラックによって持ち込めるほど近いからです。

縦深打撃の例：戦略奇襲シナリオがプレイされています。ゲーム・ターン5の NATO 軍航空打撃セグメント中、NATO 軍プレイヤーは縦深妨害打撃を実施するために2作戦航空ポイントを消費します。NATO 軍プレイヤーは縦深妨害打撃表を調べ、「2 OAP」のコラムを見つけてサイを振ります。結果は「4」で、1補給ポイントが失われることを要求します。NATO 軍の航空妨害マーカーが、マップ上に記載された WP 軍プレイヤーの補給ポイント記録欄の「1」ボックス内に置かれます。GT6の統合増援フェイズ中、WP 軍プレイヤーは2補給ポイントを受け取るようになります。ただし、いまや NATO 軍の以前の縦深妨害打撃の補給ポイント損失を考慮して、自軍補給ポイント・バランスで新たな1補給ポイントのみを加えることになります。NATO 軍の航空妨害マーカーは、ここで WP 軍プレイヤーの補給ポイント記録欄から取り去られます。

[23.8] 航空妨害ゾーン**[AIRINTERDICTIONZONES]**

航空打撃セグメント中、手番プレイヤーはマップ上に妨害マーカーを置くため、どちらかのタイプの航空ポイントを消費できます。このマーカーは、それが占めるヘクスと隣接する6ヘクス内に航空妨害ゾーンを創出します。戦術移動を使用している敵ユニットが友軍航空妨害ゾーン内のヘクスへ進入するために追加1移動ポイントがかかりますが、そのようなヘクスを離れるためのコストはありません。敵ユニットは、友軍航空妨害ゾーンの出入りに、決して行軍又は鉄道移動を使用できません。航空妨害ゾーンは支配地域ではなく、移動を妨げる以外に何ら影響を持ちません。航空妨害ゾーンは、それらを置くプレイヤーの友軍で、決して自軍ユニットに影響を持ちません。戦術航空ポイントは、友軍又は競合状態の空域内のいずれかのヘクス内に航空妨害マーカーを置くために使用できますが、敵の空域内は不可です。作戦航空ポイントは、航空妨害マーカーをマップ上のどこかに置くために使用できます。

[23.8.1] 航空妨害ゾーンは、空中又は海上移動、ヘリコプター移動、対応 (25.1.2)、退却 (25.7)、前進 (25.8) に影響を持たず、LOS も妨害しません (10.0)。

[23.8.2] 敵の航空妨害マーカーは、常に友軍予備フェイズの終了時に取り去られます。

[24.0] ワルシャワ条約機構軍の砲兵師団**[VARSAPACTARTILLERYDIVISIONS]**

熟練者用概要：WP 軍プレイヤーのみが砲兵師団を運用します。砲兵師団は、自身の正面軍の機動ユニットと共にスタックしているという条件で、隣接する敵ユニットに対して砲兵打撃を行います。これらの打撃は、正確に航空打撃と同様に機能します。非補給下の砲兵ユニットは、打撃を行うことができません。砲兵ユニットが混乱状態の結果を受けると、代わりに分散状態で打撃表の「0」コラム上で打撃を行います。以下の項目を飛ばしてください。

[24.1] 砲兵打撃**[ARTILLERYSTRIKES]**

砲兵ユニットは砲兵ポイントを発射し、砲兵ユニット自体に隣接する敵ユニットのみに打撃を行うために使用できることを除き、正確に航空ポイントと同様に機能します。WP 軍プレイヤーは、指揮する各正面軍について通常は1個砲兵師団を配備します。NATO 軍プレイヤーは、これに相当するユニットを持ちません。

デザイナーズ・ノート：ユニットの数を減少させるため、プレイヤーは管理を要求されます。全ての NATO 軍団と WP 軍レベルの砲兵旅団は、その構成機動ユニットの攻撃と防御戦力内に数値化されています。ただし、それでもゲームは独立ユニットとして、特異な WP 軍砲兵師団を内包します。

[24.1.1] 攻勢砲兵打撃 **[Offensive Artillery Strikes]** 各 WP 軍砲兵ユニットは、1砲兵ポイントを持ちます。WP 軍攻勢打撃フェイズの砲兵打撃セグメント中、WP 軍プレイヤーは隣接する NATO 軍ユニットに対して砲兵打撃を行うために自軍砲兵師団を使用します。砲兵打撃は、打撃表上で正確に1航空ポイント航空打撃と同様に解決されます。ただし、砲兵ユニットは、同じ WP 正面軍に属している少なくとも1つの友軍機動ユニットと共にスタックしていない限り、砲兵打撃を実施できません。

デザイナーズ・ノート: このルールは、砲兵ユニットが砲火を指向するために自組織の前線ユニットなしで目標を攻撃できない基礎的な事実を反映します。

[24.1.2] 砲兵打撃があるヘクス内で最後の敵ユニットを除去したら、そのヘクス内に突破 **[Breakthrough]** マーカーを置きます。

[24.1.3] WP 軍プレイヤーは、複数の砲兵ポイントで同じ目標ヘクスへ打撃を行うために、複数の正面軍からの砲兵師団を統合できます。

デザイナーズ・ノート: 各砲兵師団は、単一の正面軍に専念しており、WP 軍の砲兵指向ネットは正面軍の境界を越えませんでした。

[24.1.4] 砲兵ユニットは、妨害又は全海上ヘクスサイドを越えて打撃を行うことができず、攻撃を禁止する他のいかなるヘクスサイドも越えられませんが (TEC を参照)、そうでなければその砲兵ポイントは他のいかなるタイプのヘクスサイドを越えて打撃を行っても決して減少しないので、小又は大河川ヘクスサイド、堤防ヘクスサイドを越えて、橋梁ヘクス内へ打撃を行っているとき常に完全戦力で攻撃します。ただし、砲兵ユニットによって発射される砲兵ポイントは、分散状態であるか又は化学兵器或いは核兵器打撃マーカーを含んでいるヘクスを占めるとゼロへ減少します。砲兵ユニットは、化学兵器又は核兵器の打撃マーカーを含んでいるヘクス内を攻撃するために、決して減少しません。砲兵ポイントがゼロに減少したら、それでもその打撃は実施されますが、打撃表の「0」コラムを使用します。

[24.1.5] 解放都市 **[Free Cities]** プレイヤーは、敵解放都市の固有防御戦力に対して、決して砲兵打撃を発動できません。

[24.2] 砲兵ユニットの特別ルール **[SPECIAL ARTILLERY UNIT RULES]**

[24.2.1] ソフト・ユニットと同様、砲兵ユニットはすでに友軍ユニットによって占められたヘクスへ進入しているのでない限り、1つのEZOCから他のそれへ直接移動できません。

[24.2.2] 戦闘で、砲兵ユニットを含んでいる防御部隊にステップ損失が生じたら、攻撃側は以下の場合にのみ、損失を吸収するために砲兵ユニットを選択できます。1) ヘクス内に単独で存在する、又は2) 存在する各機動ユニットが、損失を満たすためにすでに除去されている。ただし、目標ヘクス内に HQ が存在したら、攻撃側がそれに対して損失を適用できる前に、ステップ損失を吸収するために砲兵ユニットが選択されねばならないことに注意してください (25.6.3 を参照)。

[24.2.3] 砲兵ユニットは、敵の航空打撃による2ステップ目標の1つとして選択されることができます。砲兵ユニットは、敵の核兵器や化学兵器打撃も受けます。ただし、砲兵ユニットが敵の打撃又は地上攻撃の結果として混乱状態 **[Disrupted]** になると、代わりに分散状態 **[Suppressed]** になります (25.6.4.4 を参照)。分散状態マーカーは、常に友軍分散回復フェイズ中に取り去られます。

[24.2.4] 砲兵ユニットは機動ユニットでないため、決して目標ヘクス内への対応、地上攻撃、前進ができません。その防御戦力は、仮のものです (25.2.7 を参照)。

[24.2.5] 砲兵補給 **[Artillery Supply]** 砲兵ユニットは、他のユニットと同様に移動補給についてチェックし、非移動補給下として判定されたときと同じ影響を被ります。ただし、砲兵ユニットは、プレイのシー

クエンスの2つの異なる時点で、戦闘補給について独自にチェックします。:) 友軍回復フェイズ中 (ただし、すでに非戦闘補給マーカーを持つユニットについてののみ)、2) WP 軍砲兵打撃セグメント中に砲兵打撃を行った直後。非戦闘補給下マーカーを持つ砲兵ユニットは全く砲兵打撃を実施できませんが、目標ヘクス内に単独で存在すると、その記載された「1」の反防御戦力を使用して防御します。

[24.2.6] 砲兵ユニットは、いずれかのタイプの列車マーカーの下にあるとき、決して砲兵打撃を実施できません。

攻勢打撃フェイズの例:

WP 軍プレイヤーの攻勢打撃フェイズです。下図の遙か左の黄色いラインは、ソヴィエト軍視点からの競合状態空域の限度を示します。現在 LOS をたどれないため、ヘクス 2421 内の第 83 空中強襲旅団は空域を競合状態にしません。WP 軍プレイヤーは、ヘクス 2521 内の西ドイツ軍第 1 装甲師団第 1 旅団並びにヘクス 2819 内の第 7 機甲旅団と PRG 旅団への攻撃を計画しています (これら重要ヘクスを曖昧にすることを避けるため、この例では戦闘マーカーが置かれていません)。

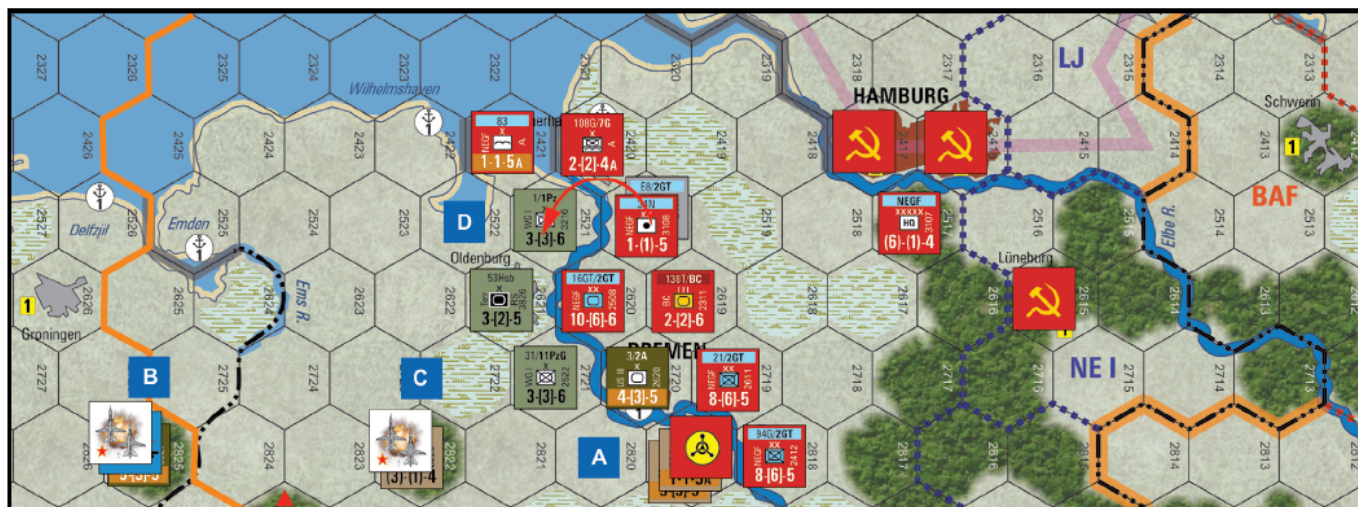
A. 化学兵器打撃セグメント中、WP 軍はヘクス 2819 に非持続性化学兵器打撃を行うために化学兵器弾薬ポイントを消費します。これは、そのガス使用の二番目のターンなので、化学兵器打撃表上の「二番目のターン」コラムを調べ、存在する2つのユニットについて1つずつ2つのサイを振ります。第 7 機甲旅団に対するサイの目は「4」でユニットを混乱状態にし、RPG 旅団に対するサイの目は「1」で効果なしです。

B. 航空打撃セグメント中、WP 軍プレイヤーはヘクス 2825 内に鉄道輸送された米軍第 2 機甲師団第 2 旅団へ打撃を行うために 1 作戦航空ポイントを、ヘクス 2822 内のイギリス軍第 1 軍団 HQ へ打撃を行うために二番目の作戦航空ポイントを割り振ります。米軍第 2 旅団に対する打撃は、敵空域内なので作戦航空ポイントを用いなければなりません。イギリス軍第 1 軍団 HQ に対する打撃は、競合状態空域内であるにもかかわらず、HQ ユニットに打撃を行うために作戦航空ポイントのみを使用できるので、作戦航空ポイントが要求されます。全ての自軍航空打撃マーカーを置いた後、WP 軍プレイヤーは米軍第 2 旅団に打撃を実施します。WP 軍プレイヤーは打撃表を調べ、この打撃が列車マーカーを持つユニットに対する打撃についての +1 DRM と敵の空域内に位置しているため -1 DRM を受けることを判定します。列車マーカーの下にあるユニットは、打撃を受けるときに地形から恩恵を受けないため、それが占める森林地形についての DRM はありません。それ故、これは実質修正なしでストレートにサイを振ることになります。WP 軍プレイヤーは 5 を振り、目標を除去します。

C. 次に、WP 軍プレイヤーは、イギリス軍第 1 軍団 HQ に対して航空打撃を実施します。HQ ユニットも打撃を受けるときに地形から恩恵を受けないため、地形についての DRM はありません。このため、再び実質修正なしでストレートにサイを振ることになります。WP 軍プレイヤーは「3」を振り、HQ は混乱状態になります。NATO 軍プレイヤーは、代わりに分散状態マーカーを置かなければなりません。

D. 砲兵打撃セグメント中、WP 軍プレイヤーは第 34N 砲兵師団がヘクス 2521 内の西ドイツ軍第 1 旅団に対して打撃を実施していることを宣言します。目標は平地地形ヘクス内なので、地形についての DRM を受け取りません。WP 軍プレイヤーは

「6」を振ってユニットを除去します。WP 軍プレイヤーは、自軍打撃フェイズ中にヘクス内の全ての防御側を除去しているので、ヘクス内に突破マーカーを置きます (25.9.1 を参照)。続く戦闘フェイズ中、WP 軍プレイヤーはいずれかの隣接ユニットを投入することによって計画していた、このヘクスに対する戦闘を実施して自動的な「R2」結果で解決することができます。ただし、大河川のため、この戦闘で突破ヘクスの外部へ進展するために参加できるハード・ユニットはありません。



[25.0] 地上戦闘 [GROUND COMBAT]

熟練者用概要：どうでもよい戦闘ルールはありません。この項目を読んでください。

戦闘フェイズ中、手番プレイヤーは防御ユニットを追いつか又は撃破するため、隣接する友軍機動ユニット (砲兵ユニットは不可) を使用して敵が占めるヘクスへの地上攻撃を發動できます。このような各攻撃は、「戦闘 [Battle]」とも呼ばれます。戦闘は、戦闘サイクルとして定義される一連のアクション・ステップで実施されます。件の戦闘サイクルがいったん完了したら、手番プレイヤーは新たな目標ヘクスを指定して別の戦闘サイクルを開始できます。WP 軍プレイヤーは、WP 軍戦闘計画フェイズ中に戦闘マーカーですでにマークされた目標ヘクス上へのみ、攻撃を行うことができます。更には、WP 軍プレイヤーは、たとえ相手側の対応や防御打撃のために自軍に対する戦闘比が動いていたとしても、戦闘マーカーでマークされている各ヘクスに攻撃を行わなければなりません。NATO 軍プレイヤーは、自軍の戦闘に事前計画を要求されないため、自軍プレイヤー・ターンに戦闘計画フェイズを持たず、自軍戦闘フェイズのいかなる時点でも、自由に目標ヘクスを指定して攻撃を実施できます。NATO 軍プレイヤーが、自軍の攻撃を計画するために戦闘マーカーを置くことを望むと、自由にそれを行うことができますが、戦闘フェイズ中に自由にそれらを取り去り、マークしていなかった追加の攻撃を自由に行うこともできます。WP 軍プレイヤー・ターンの戦闘フェイズは、WP 軍プレイヤーが戦闘マーカーを置くことによって計画した全ての攻撃を解決するまで継続します。NATO 軍プレイヤー中の戦闘フェイズは、NATO 軍プレイヤーが行うことを望む全ての攻撃を解決したと宣言するまで継続します。

デザイナーズ・ノート：この概要は、ワルシャワ条約機構軍の最高司令部による事前計画への依存と、NATO 軍の迅速な情報／決定／アクション (IDA) サイクルを反映することを意図しています。

[25.1] 戦闘サイクル [THE BATTLE CYCLE]

この項目のルールは、戦闘サイクルの概観を提供します。この項目に続くルールは、戦闘サイクルの各セグメントを実施する方法に関してより詳細に提供します。

[25.1.1] 投入セグメント [The Commitment Segment] 投入セグメント中、最初に、攻撃しているプレイヤーは攻撃の目標ヘクスを宣言します。それは攻撃する能力を持つ少なくとも1つの友軍機動ユニットに隣接していなければならない、以下の1つを含んでいなければならない。

1. 少なくとも1つの敵地上ユニット
2. 敵の解放都市 (敵ユニットによって占められている必要はありません)
3. 友軍の打撃によってヘクス内の全敵ユニットが除去されたため、直前の打撃フェイズ中に置かれた突破マーカー (25.9.1 を参照)

WP 軍プレイヤーのみは、すでに戦闘マーカー又は突破マーカーを持っていないヘクス上への攻撃を開始できません。次に、攻撃側は、目標ヘクスに隣接するヘクス内に位置するどの友軍機動ユニットが攻撃に参加しているのか、並びに上級 HQ が攻撃に攻勢支援 (25.4 を参照) を加えているのかを宣言します。攻撃に投入された全てのユニットは、互いに連携 (26.0 を参照) できなければなりません。いったん、手番プレイヤーが攻撃に投入されたユニットを宣言したら、戦闘サイクルの後の方でこの投入を変更できません。：攻撃は、それを完了するために投入した生き残りのユニットで実施しなければなりません。この要件は、両プレイヤーに等しく適用します (NATO 軍プレイヤーは戦闘へ投入する必要はありませんが、いったん投入したらそれを完了させるための逃げ道はありません)。

[25.1.1.1] WP 軍プレイヤーは、自軍戦闘計画フェイズ中に戦闘マーカーでマークされた各目標ヘクスへ攻撃を行うことを要求されます

が、その解決を宣言する瞬間になるまで、実際に投入するユニットを宣言する必要はありません。その瞬間、少なくとも1つの隣接するWP軍機動ユニットが投入される限り、WP軍プレイヤーは選択しただけ多数又は少数のユニットを自由に投入できます。

[25.1.2] 対応セグメント [The Reaction Segment] 対応セグメント中、防御プレイヤーは目標ヘクスに隣接する1つの機動ユニットを、スタッキング限度に従ってそのヘクス内へ移動させることができます。戦闘中のこの移動は、「対応」と呼ばれます。ユニットは、以下の全ての条件を満たす場合にのみ、対応できます。:

1. 混乱状態 [Disrupted] ではない (25.6.4 を参照)。
2. いかなる種類の非補給下マーカーも持たない。
3. この戦闘フェイズの他の戦闘に参加していない (すなわち、交戦状態マーカーを持っていない、25.6.5 を参照)。
4. 強襲を受けていない (それ自体のヘクス内に敵ユニットがないことを意味する、27.0 を参照)。

[25.1.2.1] 対応と地形 [Reaction and Terrain] 機動ユニットは、目標ヘクスへ進入するために越えなければならないヘクスサイドが峠、堤防、大河川、妨害、全海上ヘクスサイドであると、対応できません。核兵器打撃マーカーを含んでいるヘクス内に対応できません。橋梁ヘクス内に対応ができます。小河川ヘクスサイドを越えて対応ができます。化学兵器打撃マーカーを含んでいるヘクス内に対応できますが、そのマーカーが前の敵攻勢打撃フェイズに置かれたばかりであると、進入した瞬間に化学兵器打撃を被ります (22.3.2 を参照)。ユニットは、山岳ヘクス内に対応できません。

[25.1.2.2] 攻撃側が突破マーカーを持つカラの目標ヘクスに対する突破戦闘サイクルを実施していると (突破ゾーン、25.9.1 を参照)、次いで防御プレイヤーはその中へ対応できません。

デザイナーズ・ノート: 防御側は、到着を手助けするために十分な時間ヘクスを確保していません。

[25.1.2.3] 目標ヘクスが友軍解放都市 (30.1 を参照) で、友軍ユニットが存在しなければ、防御プレイヤーはその防御に加えるため1ユニットをヘクス内に対応させることができます。NATO 軍プレイヤーは、都市自体と同じ国籍の機動ユニットでのみ対応できます。WP 軍プレイヤーは、いずれかの WP 軍機動ユニットで対応できます。

[25.1.2.4] WP 軍の対応 [WP Reaction] ある正面軍に属している WP 軍ユニット (正面軍の色帯を持つ) は、すでにそのヘクス内に存在する全てのユニットが同じ正面軍に属しているか又は独立である場合にのみ、目標ヘクス内へ対応できます。WP 軍の独立ユニット (正面軍の色帯を有さないユニット) は、いずれかの正面軍のユニットと連携できるため (26.0 を参照)、常に目標ヘクス内へ対応できます。WP 軍の機動ユニットは、EZOC 内で開始したら目標ヘクス内へ対応できません。

[25.1.2.5] NATO 軍の対応 [NATO Reaction] NATO 軍ユニットは、すでにそのヘクス内に存在する全てのユニットが同じ国籍に属している場合にのみ、目標ヘクス内へ対応できます。EZOC 内で開始した NATO 軍機動ユニットは、目標ヘクス内へ対応できます。ただし、そのユニットが自身のヘクス内に存在する唯一の機動ユニットであると、EZOC の外部へ対応できません。

デザイナーズ・ノート: このルールは、NATO 軍が脅威下のセクターを増強するために前線を薄くできるものの、完全に放棄できない事実を反映します。NATO 軍ユニットが激 ZOC の外へ対応でき、一方で WP 軍ユニットができない特徴は、NATO 軍のより分散した決定が圧倒的に迅速な情報/決断/アクション・サイクルを行うことを反映します。

[25.1.2.6] 誤解を避けるため、EZOC 内にないどちらの陣営の機動ユニットは、常に隣接する目的ヘクス内へ対応して自身のヘクスをカラのままにできます。

[25.1.2.7] 戦闘マーカーの下にある機動ユニット (それ自体の戦闘が未だ行われていないことを意味します) は、それを行うための資格を持つと、現在解決している隣接戦闘内へ自由に対応できます。

例外: ユニットの、敵の強襲を受けると対応できません。27.3.6 を参照してください。ただし、交戦状態マーカーの下にある機動ユニット (それ自体の戦闘がすでに行われたことを意味します) は、決して対応できません。

プレイヤーズ・ノート: これは、決定的な点です。いったん戦闘が解決されてしまったら、防御ユニットは釘付け状態となり、その戦闘の外部へ出て隣接ヘクス内へ対応しません。したがって、攻撃の順番が問題です。それに加えて、敵のスタックを釘付け状態にするためユニットを犠牲にすることは高価ではありますが、対応を妨害するための効果的な戦術です。

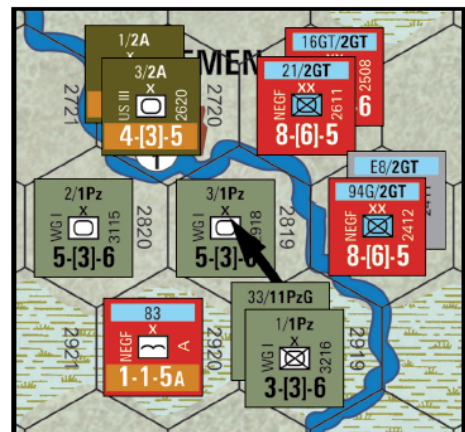
[25.1.2.8] 誤解を避けるため、戦闘サイクル中、目標ヘクス内のユニットはそのヘクスの外部へ対応できません。

[25.1.2.9] HQ ユニットの砲兵ユニットは機動ユニットではないため、これらは決して対応するための資格を持ちません。

対応の例:

例# 1、NATO 軍の対応

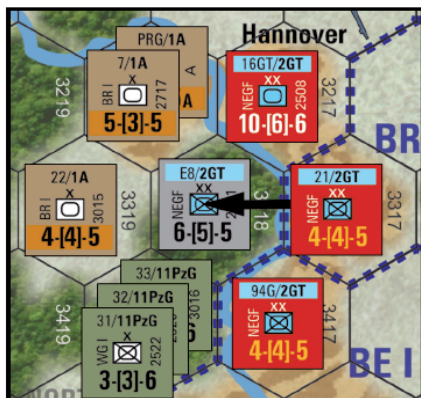
例#1 で、WP 軍プレイヤーがヘクス 2819 内の第1装甲師団第3旅団を攻撃しています。WP 軍プレイヤーは、ソヴィエト軍第83空中強襲旅団を NATO 軍の後背に降下させることに成功しています。NATO 軍の対応セグメントです。NATO 軍プレイヤーは、ヘクス 2720 内の2個米軍旅団のどちらかも対応できません。なぜならば、1) これらは大河川ヘクスサイドによって目標ヘクスから分離しており、2) 目標ヘクスが唯一米軍ユニットを含むわけではないため。NATO 軍プレイヤーは、ヘクス 2820 内の第1装甲師団第2旅団で対応できません。なぜならば、両者が EZOC 内にあり、ヘクス内の唯一のユニットであるからです。ソヴィエト軍第83空



中強襲旅団がヘクス 2920 への到達を試みて撃墜されていたが、第 2 旅団は EZOC 内にいなかったため、自身のヘクスをカラにして対応できていました。実際に対応できる唯一のユニットは、ヘクス 2019 内の 2 個西ドイツ軍旅団で、その 1 つはヘクス内の唯一のユニットではないので、EZOC 内にいるにもかかわらず対応できます。

例 # 2、WP 軍の対応

例 #2 で、NATO 軍プレイヤーは、ヘクス 3318 内の東ドイツ軍第 8 装甲擲弾兵師団を攻撃しています。WP 軍の対応セグメントです。WP 軍ユニットは EZOC の外部へ対応できないため、戦闘内に対応できる唯一の WP 軍ユニットは、ヘクス 3317 内の第 21 自動車化狙撃師団の基幹で、目標ヘクス内のユニット（たち）と同じ正面軍に属するため対応できます。



[25.1.3] NATO 軍防御打撃セグメント [The NATO Defensive Strike Segment] NATO 軍プレイヤーは、攻撃するために投入された WP 軍ユニットを含んでいるいずれかのヘクス内に、核兵器打撃（21.0 を参照）を実施できます。NATO 軍プレイヤーは、攻撃に投入された WP 軍ユニットのみが目標という条件で、航空打撃（23.0 を参照）を実施するために 2 戦術航空ポイント（作戦航空ポイントは不可）まで消費することもできます。NATO 軍プレイヤーが 2 戦術航空ポイントの消費を選択したら、これらは 2 つの異なるヘクス内の目標に対して又は同じヘクス内に対する 2 つの航空打撃（この場合、各打撃は異なる敵ユニットを目標にしなければなりません）を実施するために使用できます。航空打撃が全ての攻撃ユニットを除去したら、**戦闘サイクルは直ちに終了し**、防御ユニットは交戦状態（25.6.5 を参照）であると見なされず、それらが他の戦闘へ対応できることを意味します。化学兵器打撃は、決してこのセグメントに実施できません。NATO 軍戦闘サイクル中、WP 軍の防御打撃セグメントに相当するものではありません。

デザイナーズ・ノート：WP 軍の航空打撃は、これに迅速に対応するため十分な柔軟性を持たなかった事前計画が基準です。

[25.1.4] 攻撃ヘリコプター・セグメント [The Attack Helicopter Segment] 攻撃しているユニットが、準備ボックス内の攻撃ヘリコプター旅団を指揮する組織（WP 正面軍又は米軍団）に属すと、攻撃しているプレイヤーは攻撃ヘリコプター旅団をその上級 HQ によって占められたヘクスへ配置し、目標ヘクス内へ 5 ヘクスまで移動させ（18.4 を参照）、敵の Flak（19.0 を参照）に生き残ることが条件で、有利なコラム・シフトを獲得します。防御ユニットが、準備ボックス内の攻撃ヘリコプター旅団を指揮する米軍団に属すと、防御プレイヤーは

やはりそれをその上級 HQ によって占められたヘクスへ配置でき、攻撃している敵ユニットを含んでいるいずれかのヘクス内へ 5 ヘクスまで移動させ、敵の Flak に生き残ることが条件で、有利なコラム・シフトを獲得します。WP 軍プレイヤーは、防御側であるときに自軍攻撃ヘリコプター旅団を配置できません。プレイヤーは、ある戦闘に決して複数の攻撃ヘリコプター旅団を配置できません。ある戦闘に両プレイヤーが攻撃ヘリコプター旅団を配置したら、互いに相殺されます。

プレイヤーズ・ノート：NATO 軍プレイヤーは、自軍の決定的に限定された攻撃ヘリコプターの使用について注意する必要があります。なぜならば、攻撃ヘリコプター・ユニットはターンに一度のみ回復するため、自軍ヘリコプターを防御に使用したら攻勢には使用できないからです。

[25.1.5] 戦闘セグメント [The Battle Segment] 攻撃しているプレイヤーは、攻撃している全ユニットの合計有効攻撃戦力を、目標ヘクスを防御しているユニットの合計有効防御戦力で割り、防御しているプレイヤーに基本戦闘比（25.3 を参照）を宣言します。次に、適用するコラム・シフトについて基本戦闘比を修正し、次いでプレイヤー・チャート&表カード上の戦闘結果表（CRT）でサイを振って戦闘結果を判定します。結果が「CA」を含むと、防御プレイヤーは補給下の非混乱状態友軍機動ユニットに属している、目標ヘクス内の各ステップについて 1 反撃を直ちに実施します（25.6.2 を参照）。

[25.1.6] 防御側結果セグメント [Defender Results Segment] 戦闘結果が防御側のステップ損失を要求したら、**攻撃しているプレイヤーは失わなければならない**防御側のステップを選択します。戦闘結果が防御側に退却することを要求したら、次に防御しているプレイヤーは退却結果を減少させるために相殺を望むいずれかの追加ステップを除去します。次いで、防御しているプレイヤーは、いまだにそうすることを要求されていたら、残っている防御ユニットを退却させます。戦闘結果が防御側の混乱状態を示したら、全ての防御ユニットの上に混乱状態マーカーを置きます（25.6.4 を参照）。戦闘結果にかかわらず、防御しているプレイヤーは生き残っている防御ユニット上に交戦状態マーカーを置かなければならず、それらが戦闘フェイズの残りについて防御戦力を持たず、対応（25.6.5 を参照）できないことを示します。目標ヘクス内に防御ユニットが留まらなければ、攻撃しているプレイヤーはそのヘクス内に友軍突破マーカーを置くことができます（**例外：**25.7.1 を参照）。全ての防御側の結果は、攻撃側の結果が遂行される前に遂行されなければなりません。

[25.1.7] 攻撃側結果セグメント [Attacker Results Segment] 戦闘結果が攻撃側のステップ損失を要求したら、**防御しているプレイヤーは失わなければならない**攻撃側のステップを選択します。戦闘結果が攻撃側の混乱状態を示すと、全ての攻撃ユニットの上に混乱状態マーカーを置きます（25.6.4 を参照）。目標ヘクスから防御ユニットが掃討されたら、次いで攻撃しているプレイヤーは生き残っている攻撃ユニットで前進できます（**例外：**25.7.1 を参照）。

[25.1.8] 攻撃ヘリコプター帰還セグメント [Attack Helicopter Return Segment] 戦闘に参加したヘリコプター旅団は、その上級 HQ によって占められたヘクスへ最大 5 ヘクスまで移動して戻らなければならず、プレイヤーがそれらを管理することを望む場所に依存して、それらを使用済面に裏返すか又はマップ又はディスプレイ上の回復ボックスへ戻します。

[25.1.9] 統合戦闘補給セグメント [Joint Combat Supply Segment] 両プレイヤーは、戦闘に参加した各自軍ユニットが戦闘補給 (10.6 を参照) をたどれるか同時にチェックします。ユニットが正当な補給源へ LOS をたどれなければ、その上に非戦闘補給下マーカーを置きます。

[25.2] 戦闘適格性 [COMBAT ELIGIBILITY]

機動ユニットは、地上攻撃に参加するための資格を持つ唯一の地上ユニットです。全ての攻撃ユニットは、目標ヘクスに隣接するか又はその中にいなければなりません (ユニットは、強襲を実施している場合にのみ目標ヘクス内に存在できます、27.0 を参照)。単一の友軍戦闘フェイズに複数回攻撃を行える友軍ユニットはありません。単一の戦闘フェイズに複数回攻撃され得る目標ヘクスはありません。あるヘクス内に一緒にスタックしたユニットは、1つのユニットが個別に複数回の攻撃を行わないという条件で、同じ友軍戦闘フェイズの異なる戦闘中に、異なる目標ヘクスを攻撃できます。最後に、目標ヘクス内で一緒にスタックした全てのユニットがその防御に寄与する必要はありません。

[25.2.1] 同じ目標ヘクス上の地上攻撃に投入した全てのユニットは、互いに連携できなければなりません (詳細については、26.0 を参照)。

[25.2.2] ゼロの攻撃戦力を有す機動ユニットは、地上攻撃に投入される唯一のユニットであってはなりませんが、戦闘後前進の参加を期待してより強力なユニットと共に攻撃に統合できます。

[25.2.3] ユニットの、たとえ混乱状態又は非戦闘補給下マーカーを持っていたとしても攻撃に参加できます。ただし、これらの各条件は、ユニットの攻撃戦力を半減させます。これらの影響は蓄積します。混乱状態で非戦闘補給下の両方のユニットの戦力は、四分の一になります。

[25.2.4] 越えて攻撃するヘクスサイドが妨害、完全海上、デンマーク・フェリー (1513/1514)、アプスリュイド [Ashutid] (2729 / 2730) ヘクスサイドであると、隣接する目標ヘクスに対して地上攻撃を実施できるユニットはありません。

[25.2.5] 同じ目標ヘクス内で防御しているユニットたちは、ヘクスの合計防御戦力にその戦力を加えるため、互いに連携できなければなりません (詳細については 26.0 を参照)。

[25.2.6] 戦闘から退却するユニットは、同じ戦闘フェイズの続く戦闘に防御戦力を提供しません。退却したヘクスがその戦闘フェイズの後の方で攻撃されたら、退却したユニットはその防御に何も加えませんが、いかなる不利な戦闘結果も被ります (25.7.7 を参照)。

[25.2.7] 仮の防御戦力 [Provisional Defense Strength] 目標ヘクス内のいずれかのユニットが仮の防御戦力 (砲兵と HQ ユニットの) を持つ場合、目標ヘクス内に友軍機動ユニットが不在でない限り、その防御戦力はヘクスについての合計防御戦力に加えません。ただし、砲兵又は HQ ユニットの、目標ヘクス内に存在する唯一の地上ユニットであるとき、その仮の防御戦力がヘクスの防御戦力に加えられます。HQ 並びに砲兵ユニットの両方が目標ヘクス内に存在すると、それらの1つのみがヘクスの防御にその防御戦力を加えることができます。ユニットの仮の防御戦力は、いかなる理由によっても決して半減されません。

デザイナーズ・ノート: 他のユニットは、素早く逃げます。

したがって、仮の防御戦力を有すユニットのみで防御された目標ヘクスは、常に1の合計防御戦力を持つことになります。**例外:** 友軍解放都市の固有防御戦力 (30.4 を参照) は、常にヘクスの防御戦力に加えられます。例えば、大都市ヘクス内に単独で砲兵ユニットと HQ ユニットの存在すると、3の合計戦力 (都市の固有防御戦力についての2並びに2つの地上ユニットの1つの仮の防御戦力についての1) で防御することになります。仮の防御戦力を有すユニットは、ソフト・ユニットと見なされず、それ故その防御戦力はいかなるタイプの地形によっても決して2倍になりません。

[25.3] 戦闘比と修正 [COMBAT ODDS AND MODIFIERS]

攻撃の戦力は戦闘比によって計られ、攻撃している全てのユニットの合計攻撃戦力対防御している全てのユニットの合計防御戦力で与えられます。

[25.3.1] 調整後の攻撃戦力合計 [Total Adjusted Attack Strength] 攻撃側プレイヤーは、攻撃している各機動ユニットの調整後の攻撃戦力を個別に判定し、端数は残し、戦闘についての調整後の攻撃戦力合計を判定するためにこれらの攻撃戦力を合算します。

[25.3.1.1] ユニットの記載された攻撃戦力は、以下について減少させられ得ます:

1. 非戦闘補給下マーカーを持つ (半減)。
2. 混乱状態マーカーを持つ (半減)。
3. 目標ヘクス内の地形タイプ (装甲ユニットは、都市又は山岳ヘクス内を攻撃しているときに半減され、全てのユニットは橋梁ヘクス内を攻撃しているときに半減されます)。
4. 越えて攻撃しているヘクスサイド内の地形タイプ (小河川ヘクスサイドについて 25%と大河川ヘクスサイドについて 50%減少させます)。
5. それが占めるヘクス又は目標ヘクス内の核兵器又は化学兵器打撃マーカーの存在 (半減しますが、ヘクスが核兵器又は化学兵器打撃マーカーの両方を含むと、この影響は蓄積しません)。

これらの影響は全て蓄積します。

[25.3.1.2] 強襲を実施している空挺、空中機動、海兵ユニットの攻撃戦力は、二倍になります (強襲は、攻撃しているユニットが目標ヘクス自体を占めるときに発生します。27.0 を参照)。目標ヘクス外部のユニットも強襲に参加していると、目標ヘクス内部のユニットのみが二倍になります。

[25.3.1.3] 各ユニットについて調整後の攻撃戦力を個別に判定し、全ての端数を残し、次いで合計調整後攻撃戦力を判定するためにそれらを合算し、残っている端数を切り捨てます (攻撃側は常に切捨て、防御側は常に切上げます)。合計調整後攻撃戦力がゼロに切り捨てられたとき、攻撃は自動的に戦闘結果表の1対4コラム上で開始して実施されます (集中攻撃や攻勢支援のような戦闘比修正のために上方へ調整され得ます)。

[25.3.2] 調整後の防御戦力合計 **[Total Adjusted Defense Strength]** 防御側も、目標ヘクス内でその防御戦力を提供する資格を持つ、防御している各機動ユニットの調整後の防御戦力を個別に判定し、端数は残し、戦闘についての調整後の防御戦力合計を判定するためにこれらの防御戦力を合算します。ただし、防御側の場合、合計調整後防御戦力で残っている端数は切り上げられ、切捨てではありません。これは、あるヘクスは常の少なくとも1の防御戦力を持つことを意味します。

[25.3.2.1] ユニットの記載された防御戦力は、以下の各条件のために減少し得ます。:

1. 非戦闘補給下である (半減)
2. 混乱状態である (半減)
3. 核兵器又は化学兵器打撃ヘクスを占めている (半減)

これら全ての影響は蓄積します。

[25.3.2.2] ソフト・ユニットの防御 **[Soft Unit Defense]** ソフト・ユニットの防御戦力 (その防御戦力周囲に角カッコを持たない全ての機動ユニット) は、目標ヘクス内の主要地形によって二倍になり得ます。ソフト・ユニットは、森林、荒地、山岳、都市ヘクスを占めると二倍になります (各プレイヤーのプレイのシーケンス・カード裏面の地形効果チャート上のソフト・ユニット・コラムを参照)。ソフト・ユニットは、陣地化ヘクス (38.4.3.4 を参照) を占めるときにも二倍になります。これら2つの影響は、蓄積しません。

[25.3.2.3] 解放都市の防御 **[Free City Defense]** 友軍解放都市 (30.1 を参照) が目標ヘクス内に存在すると、それが単独又は他の友軍防御ユニットを有すにかかわらず、常にヘクスの防御戦力にその固有防御戦力を加えます (30.4 を参照)。解放都市の固有防御戦力は、いかなる理由によっても決して修正されません。

[25.3.2.4] 非参加防御側 **[Nonparticipating Defenders]** 目標ヘクス内に存在するユニットが、その防御戦力を目標ヘクスの防御に加えない3つの場合があります。:

1. ユニットの列車マーカーを持つ
2. ユニットの現行戦闘の早期の戦闘から退却したために交戦状態マーカーを持つ (25.7.7 を参照)
3. ユニットの仮の防御戦力 (25.2.7 を参照) を持ち、少なくとも1つの友軍機動ユニットと共にスタックしている

例: 2の防御戦力を有す旅団が非戦闘補給下 (半減)、混乱状態 (半減)、化学兵器打撃マーカーを持つヘクス内 (半減) で防御していると、0.25の調整後防御戦力を持ち ($2 \times 0.5 \times 0.5 \times 0.5 = 0.25$)、次いで1に切り上げられます。3の防御を有す二番目の旅団も存在し、しかもこの旅団が混乱状態でも非戦闘補給下でもなければ、その調整後防御戦力は化学兵器打撃ヘクスを占めていることによる半減のみとなります ($3 \times 0.5 = 1.5$)。この場合、ヘクスの合計調整後防御戦力は1.75となり ($0.25 + 1.5 = 1.75$)、次いで2に切り上げられることになります。ヘクスが小都市 (1の固有防御戦力) も含んでいたら、ヘクスの合計調整後防御戦力は2.75 ($0.25 + 1.5 + 1 = 2.75$) となり、3に切り上げられることになります。

[25.3.3] 基本戦闘比 **[Basic Combat Odds]** いったん2人のプレイヤーがその参加しているユニットを合計したら、攻撃側は自軍の合計調整後攻

撃戦力を防御側の合計調整後防御戦力で割り、次いで結果を最寄りの整数に切り捨てます。この比は、「基本戦闘比」と呼ばれます。例えば、合計調整後攻撃戦力が28で、合計調整後防御戦力が8であると、28割る8は3.5の結果を生み出し、次いで3に切り捨てられて3対1の攻撃になります。いったん基本戦闘比が判定されたら、攻撃しているプレイヤーは戦闘結果表を参照し、その戦闘比のコラムを見つけます。基本戦闘比が10対1よりも高ければ、これらは10対1のコラムが上限です。基本戦闘比が1対4未満であると、これらは1対4が下限です。この限度は、いかなるコラム・シフトも適用される前に発生します。

[25.3.4] コラム・シフト **[Column Shift]** いったん基本戦闘比コラムが判定されたら、そのコラムは下記の様々な戦闘比修正によって「シフト」される可能性があります。これらのコラム・シフトのいくつかは攻撃側に有利で、いくつかは防御側に有利となり得ます。コラム・シフト「上昇」は、戦闘比を1コラムだけ増加させます。コラム・シフト「下降」は、戦闘比を1だけ減少させます。

[25.3.4.1] 地形修正 **[Terrain Modifier]** 基本戦闘比は、目標ヘクス内の地形によって減少する可能性があります。戦闘結果修正が適用されるかどうか調べるため、ヘクス内の主要地形についての列を調べ (TEC の優先度コラム上で最高の優先番号を有す地形タイプ)、それを「コラム・シフト」と標記されたコラムと交差照合してそのコラム・シフトを見つけ、もしもあれば戦闘へ適用します。地形戦闘比修正は、蓄積しません。主要地形についてのコラム・シフトのみを適用します。例えば、攻撃についての基本比が3対1で、目標ヘクスが森林と小都市の両方を含むと、小都市はより高い優先番号を持ち (2対5)、それ故その-1のコラム・シフトのみを適用します。したがって、3対1の基本戦闘比は、1コラム下方へシフトされて2対1の最終戦闘比となり、この戦闘がCRTの2対1比コラムで解決されることを意味します。誤解を避けるため、目標ヘクス内で単独で防御している解放都市の固定防御戦力 (30.4 を参照) は、それ自体の地形のためにコラム・シフトを受け取りません。あるヘクスが陣地化されているとき (38.4.3.4 を参照)、その戦闘への影響がヘクス内の主要地形に優先することに注意してください。

[25.3.4.2] 側面攻撃 **[Flank Attack]** 目標ヘクス内の敵部隊が攻撃を受けるとき、各隣接ヘクスが以下のどちらかであると1) 友軍ユニットによって占められるか、又は2) 友軍ZOC内で、しかもその攻撃が解決される瞬間に、その敵部隊が少なくとも1つの他の敵地上ユニット又は解放都市に隣接すると、攻撃は側面攻撃と見なされます。その資格を持つため、隣接ユニット又は解放都市は、妨害又は全海上ヘクスサイドによって防御部隊から分離してはなりません。側面攻撃は、CRT上で上方への1コラム・シフトを獲得するため、3対1の攻撃は4対1の攻撃になります。側面ユニット (囲んでいるZOCsを及ぼしているユニット) の全てが実際にその戦闘自体に参加している必要はありません。これらは、存在していることのみが必要です。ZOCsが全海上ヘクス内、妨害ヘクスサイド、マップ端外へ伸びないことに注意してください。

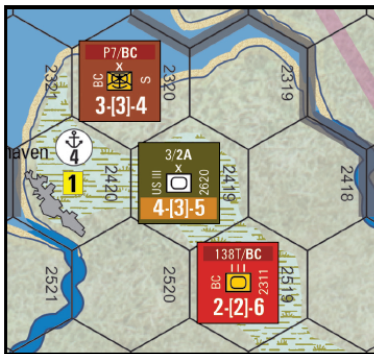
デザイナーズ・ノート: このボーナスは、敵部隊によって側面攻撃を受けているため、拡張された正面を防御しなければならない際に、部隊の防御が弱体化することの反映を意図します。

側面攻撃の例：

例#1、WP 軍プレイヤーが、ヘクス 2919 内の第1機甲師団第7旅団を攻撃しています。第83 空中強襲旅団を NATO 軍の後背へ降下させることに成功しました。第7旅団は WP 軍ユニット又はその ZOC によって囲まれています、少なくとも1つの友軍ユニットにも隣接しているため、攻撃は側面攻撃としての資格を持ちます。



例#2、WP 軍プレイヤーが、ヘクス 2419 内の第2機甲師団第3旅団を攻撃しています。第3旅団は WP 軍ユニット又はその ZOCs によって囲まれています、友軍解放都市（ヘクス 2420 内の Bremerhaven）にも隣接しているため、攻撃は側面攻撃としての資格を持ちます。

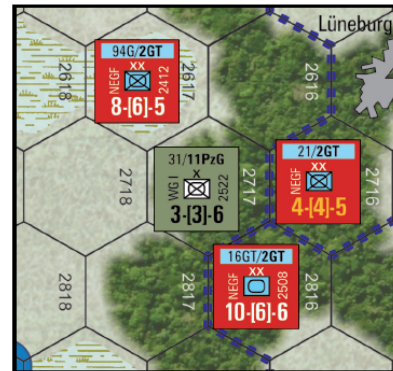


[25.3.4.3] 集中攻撃 [Concentric Attack] 目標ヘクス内の敵部隊が攻撃されるとき、各隣接ヘクスが1) 友軍ユニットによって占められる、又は2) 友軍 ZOC 内で、しかも攻撃が解決される瞬間に敵部隊が他の敵地上ユニット又は解放都市（30.1を参照）に隣接していないのどちらかであると、攻撃は集中攻撃と見なされます。妨害又は全海上ヘクスサイドによって防御部隊から分離する隣接ユニット又は解放都市は、集中攻撃を側面攻撃に変換しません。集中攻撃は、CRT 上で上方への2コラム・シフトを獲得するため、3対1攻撃は5対1攻撃になります。囲んでいるユニット（囲んでいる ZOCs を及ぼしているユニット）のそれ自体全てが実際に戦闘に参加している必要はありません。これらは、存在していることのみが必要です。

デザイナーズ・ノート：このボーナスは、包囲された部隊が周囲 360 度を防御しなければならないと、防衛しなければならない正面が増大するか又は狭いポケットに押し込められて、容易に砲爆撃される事実を反映することを意図します。いずれにしても、自身を防御するための能力は、厳しく制約されます。これは、「壁に対している際」のボーナスではありません。例えば、ユニットが EZOCs に囲まれておらず、ZOCs、全海上ヘクス、マップ端ヘクス、妨害ヘクスサイドの組み合わせで囲まれていると適用されません。

集中攻撃の例：

例#1、WP 軍プレイヤーが、ヘクス 2717 内の第11装甲擲弾兵師団第31旅団を攻撃しています。第31旅団が WP 軍ユニット又はその ZOCs によって囲まれ、少なくとも1つの友軍ユニット又は解放都市に隣接していないため、攻撃は集中攻撃としての資格を持ちます。



例#2、WP 軍プレイヤーが、ヘクス 2421 内の第2機甲師団第3旅団を攻撃しています。第2旅団が WP 軍ユニット又はその ZOCs によって囲まれており、唯一の友軍ユニットが妨害ヘクスサイドによってそれから分離しているため、集中攻撃としての資格を持ちます。



[25.3.4.4] 攻撃ヘリコプター [Attack Helicopters] プレイヤーが攻撃ヘリコプター・セグメント中に攻撃ヘリコプター旅団を配置したら、自軍に有利な1コラム・シフトを受け取ります。シフトを提供するため、攻撃ヘリコプターはその上級 HQ から戦闘に参加している敵によって占められたユニットへ5ヘクスまで移動し、敵ユニットによ

て占められているヘクスに進入するときを含めて、ルート内で全ての **Flak** に生き残らなければなりません (18.4 を参照)。敵プレイヤーも攻撃ヘリコプターを戦闘で得ると、2つの両ユニットが参加しますが互いに相殺します。

[25.3.4.5] 奇襲ボーナス [Surprise Bonus] 大部分のシナリオで (シナリオの指示を参照)、WP 軍プレイヤーのみが戦争の最初のターンに奇襲についての特別な+1 コラム・シフトを受け取ります。

[25.3.4.6] 最大努力ボーナス [Maximum Effort Bonus] 拡張増強シナリオで、WP 軍プレイヤーのみがゲームの最初の3ターンに最大努力についての特別な+1 コラム・シフトを受け取ります (38.4.2.4 を参照)。このボーナスは、選択ルール 38.4.2.10 が使用されたら後のターンに拡張できます。

[25.4] 攻勢支援 [OFFENSIVE SUPPORT]

HQ ユニットの攻撃に攻勢支援を投入するとき、その攻撃は CRT 上で上方への1コラム・シフトを受け取るため、攻撃支援を受けている3対1の攻撃は4対1攻撃になります。この影響は、側面攻撃又は集中攻撃や地形についての他のコラム・シフトと蓄積します。攻勢支援は、戦闘サイクルの投入セグメント中に攻撃へ割り当てられ、いったん投入されたら取り消すことができません。プレイヤー諸氏は、この支援を受けている戦闘を指定するため、攻勢支援マーカー (41.9 を参照) を使用できます。

デザイナーズ・ノート: 攻勢支援は、正面軍 (WP 軍) 又は軍団 (米軍) レベルで管制される工兵や EW ユニットのような支援アセット並びに決定的な攻撃の弾薬支援をあらわします。

[25.4.1] 各 WP 軍戦闘フェイズに、各 WP 正面軍 HQ はそれに LOS をたどれる (その支援範囲以下のヘクス数が要求されます) 従属ユニットを含んでいる1つの戦闘へ、攻勢支援を割り当てることができます。連携ルール (26.0 を参照) は、正面軍 HQ が異なる正面軍からのユニットを含んでいる攻撃の支援を妨げることに注意してください。例外として、バルト海正面軍 (BAF) HQ は、拡張増強シナリオを除くいかなるシナリオでも攻勢支援を提供できません (説明については 29.5.2 を参照)。WP 軍のバルト海軍団 HQ は正面軍 HQ でないため、全く攻勢支援を提供できません。

[25.4.2] 各 NATO 軍戦闘フェイズに、各米軍団 HQ はそれに LOS をたどれる (その支援範囲以下のヘクス数が要求されます) 従属ユニットを含んでいる1つの戦闘へ、攻勢支援を割り当てることができます。例外として、米第III軍団 HQ は、拡張増強シナリオを除くいかなるシナリオでも攻勢支援を提供できません。

デザイナーズ・ノート: 米陸軍は軍団レベル以上で実質的アセットを有す唯一の NATO 軍であるため、唯一このボーナスを受け取ります。米第III軍団は、その装備の大部分が米国にあってその他のシナリオでは到着が間に合わないため、拡張増強シナリオでのみ攻勢支援を提供します。

[25.4.3] 分散状態、非補給下、いずれかのタイプの列車マーカーの下にある HQs は、決して攻勢支援を提供できません。

[25.4.4] 複数の友軍 HQ から攻勢支援を受け取れる戦闘はありません。

[25.4.5] 選択同一組織ルール [Optional Formation Integrity Rule] 追加の管理負担実施を望むプレイヤー諸氏のため、この選択ルールは更なるリアリズムを提供します。WP 軍の攻撃は、やはり参加できる正面軍レベルのユニット (軍の色帯を有さないユニット) と独立ユニット (正面軍の色帯を有さないユニット) を除き、攻撃している全てのユニットが同じ WP 軍の軍に属していない限り (全てのユニットが同じユニット・シンボル色とそのユニット名称に同じ軍名称を持つ。例えば、そのユニット名称が「2GT」で終わる全てのユニット)、攻勢支援を受けられません。NATO 軍の攻撃は、攻撃している全てのユニットが米軍ユニットでない限り、攻勢支援を受けられません。

[25.5] 攻撃の解決 [RESOLVING AN ATTACK]

[25.5.1] 最終戦闘比 [Final Combat Odds] 全ての戦闘比修正は、蓄積します。基本戦闘比コラム (25.3.3 を参照) から開始して、攻撃側は実質コラム・シフトを適用することで最終戦闘比を判定します。例えば、基本戦闘比コラムが3対1で、目標ヘクスが大都市 (-2) を含み、攻撃側が攻勢支援 (+1) を使用すると、実質戦闘比修正は+1 (-2+2+1=+1)、或いは戦闘結果表上で右への1コラム・シフトで、3対1の基本戦闘比を4対1の最終戦闘比に修正します。実質コラム・シフトが最終戦闘比を戦闘結果表外へ移したら、シフトは表の終端で停止します。例えば、ある攻撃が9対1の基本戦闘比コラムから開始しており、実質コラム・シフトが+2であると、11対1の最終戦闘比コラムとなり、戦闘は表の実際の最終コラムである 10 対1のコラムで実施されることになります。同様に、ある攻撃が1対3の基本戦闘比コラムで開始しており、実質コラム・シフトが-2であると、1対5の最終戦闘比コラムとなり、戦闘は表の実際の最終コラムである 1対4のコラムで実施されることになります。

[25.5.1.1] どれだけ多くの戦闘比修正が適用されても、最終戦闘比は基本戦闘比から2コラムの差を超えることは決してできません。例えば、基本戦闘比が1対1であると、実際にどれだけ多くのコラム・シフトが適用できても、最終戦闘比は3対1を超えられず、1対3よりも少なくできません。

[25.5.1.2] ルール 25.5.1.1 の例外として、奇襲を適用するいかなるターンにも (35.7 を参照)、WP 軍の攻撃に適用できる正の実質コラム・シフトの数は、攻撃が CRT の最上部コラムに達するまで無制限です。

[25.5.2] 戦闘結果表 [Combat Results Table] 攻撃を解決するため、攻撃側はプレイヤー・チャート&表上の戦闘結果表 (CRT) を調べてサイを1つ振り、サイの目と最終戦闘比のコラムを交差照合し、交差点で「戦闘結果」と呼ばれる戦闘の成果を見つけます。

[25.6] 戦闘結果 [COMBAT RESULTS]

戦闘結果は、「攻撃側結果/防御側結果」として表現されます。以下は、地上攻撃からの可能性を持つ戦闘結果の全てです。:

A1: 攻撃しているプレイヤーは、1ステップを失わなければなりません (防御側は、どのステップが失われるかを選択します)。

ー：戦闘は、このプレイヤーに効果なしです。

★：影響下プレイヤーに属す、参加している全てのユニットは混乱状態となり、その上に混乱状態マーカーを持たなければなりません。

CA： 防御しているプレイヤーは、どちらかの陣営に他の戦闘結果が適用される前に、直ちに反撃表で攻撃しているユニットに対して反撃を実施します（25.62を参照）。反撃が成功したら、目標ユニット上に混乱状態マーカーを置きます。

A#： 防御しているプレイヤーは、自軍の防御ユニットを指定された数に一致するヘクス数退却させるか、又は退却を避けることを選択する各ヘクスについて1ステップを除去しなければなりません。一定の地形タイプは、退却の結果を減少又は無効にします（25.7.2を参照）。

D#： 防御しているプレイヤーは、指定された数に一致するステップを失わなければなりません（攻撃側は、どのステップが失われるかを選択します）。

いくつかの戦闘結果は、複数の用語が集中します。例えば、A1/D2*R2の結果は、攻撃側が1ステップを失わなければならず、防御側が2ステップを失い、全ての自軍ユニット上に混乱状態マーカーを置き、2ヘクス退却しなければならないことを意味します。

[25.6.1] 戦闘結果のシーケンス [Combat Results Sequencing] 戦闘結果は、一定の順番で適用されます。反撃の結果は、戦闘セグメントの一部として直ちに実施されます。次いで戦闘サイクルは防御しているユニットに結果が適用される防御側の結果セグメントに進みます。最後に、戦闘サイクルは攻撃しているユニットに結果が適用される攻撃側の結果セグメントに進み、その後、目標ヘクスから防御ユニットが掃討されたら、生き残っている攻撃ユニットは前進できます（25.8を参照）。

[25.6.1.1] 戦闘サイクルの防御側結果セグメント中、以下の順番で結果が防御プレイヤーに適用されます。：

1. ステップ損失：攻撃しているプレイヤーは、いかなるステップ損失も選択します。
2. 退却：防御しているプレイヤーは、要求された退却を実施します（25.7を参照）。
3. 混乱：防御しているプレイヤーは、それを行うことを要求されたら、生き残っている自軍ユニットの上に混乱状態マーカーを置きます。
4. 交戦状態マーカー：防御しているプレイヤーは、生き残っている防御ユニット上に交戦状態 [Engaged] マーカーを置きます（25.6.5を参照）。

[25.6.1.2] 戦闘サイクルの攻撃側結果セグメント中、以下の順番で結果が攻撃プレイヤーに適用されます。：

1. ステップ損失：防御しているプレイヤーは、いかなるステップ損失も選択します。
2. 混乱：攻撃しているプレイヤーは、それを行うことを要求されたら、生き残っている自軍ユニットの上に混乱状態マーカーを置きます。
3. 前進：攻撃しているプレイヤーは、行うことを望む前進を実施します（25.8を参照）。

[25.6.2] 反撃 [Counterattacks] 攻撃の成果に「CA」結果を含むと、防御しているプレイヤーは、戦闘セグメントの一部として、他のいかなる

戦闘結果も適用される前に、直ちに反撃の手順を実施します。反撃の結果は、（損失又は退却の前に）目標ヘクス内で混乱状態又は非補給下マーカー（戦闘又は移動補給のどちらか）を持たない、防御している各機動ユニットの各ステップについて、反撃表上で1つの反撃を行うためのサイ振りの資格を防御側プレイヤーに与えます。反撃の資格を持つため、ステップは記載された1以上の攻撃戦力を有す機動ユニットに属していなければなりません。反撃を解決するため、防御しているプレイヤーは攻撃している1ユニットを目標として選択し、反撃表を調べてサイを1つ振り、サイの目と反撃しているステップの国籍についてのコラムを交差照合し、交差点で反撃の結果を見つけます。結果が「*」であると、目標ユニットは混乱状態になります（25.6.4を参照）。防御しているプレイヤーは、反撃するための資格を持つ防御機動ユニットの複数ステップを持つと、自軍の反撃を異なる複数の攻撃ユニットに広げるか、又は混乱状態になるまで1つの攻撃ユニットに集中し、次いで他の目標に移ることができます。反撃についてサイを振るとき、事前に未来の目標を指定する必要はありません。

[25.6.2.1] NATO軍の複数国籍反撃 [NATO Multinational Counterattacks] NATO軍が目標ヘクス内に複数の国籍に属しているユニットを持つと、自身の選択で1国籍のステップのみが反撃できます。

[25.6.2.2] WP軍の複数正面軍反撃 [WP Multi-Front Counterattacks] WP軍が目標ヘクス内に複数の正面軍に属しているユニットを持つと、自身の選択で1正面軍のステップにプラスして、独立ユニット（3.2.6.1を参照）に属しているいずれかのステップが反撃できます。

[25.6.3] ステップ損失 [Step Loss] 戦闘でいずれかのプレイヤーについて「A#」又は「D#」の結果が生じるとき、要求されたステップ損失を満たすために、相手側のプレイヤーはどのユニットをその基幹面に裏返すか又は除去しなければならないかを常に選択します（3.2.10.4を参照）。ただし、プレイヤーがステップ損失を割り当てるとき、以下の順番でそれを行わなければなりません。：

1. 機動ユニット
2. 砲兵ユニット（目標ヘクス内で防御している場合のみ）
3. HQユニット（目標ヘクス内で防御している場合のみ）

除去されたユニットはマップから取り去られ、決してプレイに復帰できません（例外：HQの再建、29.8を参照）。

[25.6.3.1] 戦闘結果が、防御側が目標ヘクス内に持つよりも多くのステップ損失を要求したら、非吸収ステップ損失は無視されますが、攻撃しているプレイヤーは防御側が全てのステップ損失を吸収できなければ「A1」結果も無視できます。

[25.6.3.2] 解放都市とステップ損失 [Free Cities and Step Loss] 解放都市の固有戦力（30.4を参照）は、要求されたステップ損失を吸収するために決して使用できませんが、以下の場合に除去されます。1）単独で防御しているとき、防御側がいずれかのステップ損失を受ける場合、2）他の友軍地上ユニットと共に防御しているとき、いずれかの敵ユニットがヘクス内に前進する。

[25.6.3.3] 攻撃ヘリコプター旅団は、ステップ損失を満たすために決して除去できません。攻撃ヘリコプター旅団を除去する唯一の結果は、Flak命中です（19.0を参照）。

[25.6.4] 混乱状態 [Dugout] プレイヤーが混乱状態の結果を受け取るとき、戦闘に参加した全ての友軍ユニットは、それらの上に混乱状態マーカーを持たなければなりません。防御側の場合、これは戦闘でその防御戦力を加えたか否かにかかわらず、目標ヘクス内で生き残っている各ユニットを含みます。戦闘結果が「CA」の結果を含むと、反撃に成功した攻撃ユニットも混乱状態になります。混乱状態のユニットは、以下のとおりです。:

1. 最低限移動（1ヘクスのみ、12.5を参照）を除き、いかなる移動形態によっても移動できません。
2. 決して反撃できません。
3. 決して対応できません。
4. 決して乗車できず、いかなる列車マーカーも直ちに失います。
5. 予備/OMG状態に置くことができません。
6. その通常攻撃戦力の半分で攻撃します。
7. その通常防御戦力の半分で防御します。
8. 強化 [Overstate] (前進) はできますが、展進 [Expend] はできません (25.8を参照)。

[25.6.4.1] 混乱状態の結果が攻撃側に適用されるとき、全ての攻撃側ユニットは前進が発生する前に混乱状態になります。

[25.6.4.2] 混乱状態のユニットは、通常に退却できます。

[25.6.4.3] 混乱状態のユニットは、更なる影響なしで何度でも混乱状態になり得ます (例外: リフォージャー・サイト、33.3.3を参照)。

[25.6.4.4] 分散状態 [Suppression] HQ又は砲兵ユニットが混乱状態の結果を受けるとき、代わりに分散状態になります。分散状態は混乱状態と同様に機能しますが、マーカーはプレイのシークエンスの異なる時点で取り去られ、以下の追加影響を持ちます。:

1. 分散状態の砲兵ユニットは、攻撃表の「0」コラム上で砲兵打撃を行います。
2. 分散状態のHQは、攻勢支援を提供できません。

[25.6.5] 交戦状態 [Engaged] 防御側が不利な結果を被ったか否かにかかわらず、生き残っている防御ユニットの上に常に交戦状態マーカーを置かなければなりません (例外: 25.1.3を参照)。交戦状態マーカーの下にあるユニットは、戦闘フェイズの残りについて防御戦力を持たず、対応できません。交戦状態マーカーは、各戦闘フェイズの終了時に取り去られます。

[25.6.6] 戦闘結果は、たとえ攻撃を行ったユニットと共にスタックしていたとしても、たとえ戦闘結果が「CA」だとしても、攻撃に参加していなかった攻撃側に属しているユニットに決して適用されません。誤解を避けるため、前の攻勢打撃フェイズ中に目標ヘクスに対して打撃を実施した砲兵ユニットと、現行の戦闘に攻勢支援を提供したHQユニットは、いかなる戦闘結果によっても決して影響を受けません。

[25.7] 退却 [Retreat]

防御している部隊が「D#」結果を受けるとき、防御プレイヤーは指定されたヘクス数を退却させるか、又は退却を行わない各ヘクスについて (戦闘結果によって要求されたステップ損失に加えて) 1ステップを任意に除去しなければなりません。1ステップの除去は、「R2」結果を「R1」結果に減少させます。いったん防御プレイヤーがステップをどうするか決定したら、もしもあれば退却結果を減少するために犠牲にし、退却しなければならない残りのヘクス数は「実質退却結果」と呼ばれます。戦闘結果によって強制されるステップ損失は常に相手側プレイヤーによって割り当てられますが、**退却結果を減少させるために任意に吸収されるステップ損失は、常に防御プレイヤーによって割り当てられることに注意してください。**ただし、防御側が損失するためのステップを選択したら、25.6.3に特記された割当て優先順位にも従わなければなりません。

[25.7.1] 奴らを通すな! [They shall not pass!] 防御しているプレイヤーが、合計退却結果に一致するステップ数を任意に除去することで、退却結果をゼロへ減少させることを選択し、このアクションが目標ヘクス内の防御ユニットを残さなければ、攻撃側はヘクス内にユニットを前進させることができず、突破マーカーは置かれませんが (25.9を参照)。防御側はヘクスを確保するために最後の一兵まで闘ったと見なされます。**敵ユニットはそれでも予備フェイズ中にヘクスへ進入できますが、突破マーカーがないので、友軍ZOCsがこの移動を妨害できることに注意してください。**

デザイナーズ・ノート: 有名なフランス軍のスローガン「*Ils ne passeront pas!*」はWWI中の造語で、「奴らを通すな!」と翻訳されます。最後の一兵まで塹壕線を確保するために兵士を鼓舞すべく、フランス軍によって使用されました。

[25.7.2] 地形と退却 [Terrain and Retreat] 目標ヘクスが陣地化 (38.4.3.4を参照) 又は荒地地形或いは小都市を含むと、防御部隊が受けるいかなる退却結果も1ヘクスだけ減少します。目標ヘクスが山岳地形又は大都市或いは主要都市を含むと、防御部隊が受けるいかなる退却結果も2ヘクスだけ減少し、CRT上に2ヘクスを超える退却結果がないため、防御している部隊は退却結果を無視できることを意味します。退却結果は、地形によってのみ減少させられます。「CA」と「D#」の結果は、決して地形によって減少させられません。

デザイナーズ・ノート: このルールは、開けた地形での次の良好な防御陣地は後方何マイルも離れていることがありますが、他の地形では稜線が1本または街区1つ分の距離しかないという事実を反映しています。森林地形は、退却の結果を減少させません。なぜならば、1ヘクスに対して15マイルのゲーム・スケールでは、森林ヘクスには開けた地形と道路が多すぎて、退却を減少させる地形タイプに見られるようなチョーク・ポイントにならないからです。

[25.7.3] 防御しているプレイヤーが、実施するための実質退却結果を持つとき、自軍ユニットをその結果に一致するヘクス数移動させなければなりません。これは通常の移動ではなく、いかなる移動ポイントも消費しません。防御している部隊内の各ユニットは、各ユニットがその退却を実質退却結果が要求するごとく目標ヘクスから離れたヘクスでその退却を終了する限り、個別に退却してその退却を異なるヘクス内で終了でき、又は部隊は単一のスタックとして退却できます。防御しているプレイヤーが、敵ユニットの存在又は妨

害している地形のために、各ユニットを要求された完全な距離を退却させることができれば、満たされない各退却ヘクスについて1ステップを除去しなければなりません。**例外：**ユニットは、退却する最初のヘクスが友軍ユニットを含むか又は退却結果を減少させる地形タイプであると（たとえそれが超過スタックのままであっても、25.7.6を参照）、常に退却結果の2ヘクス目を無視できます。

[25.7.4] 敵ユニットによって占められたヘクス、敵支配下の都市、禁止地形（12.1.1を参照）内に退却できるユニットはありません。それに加えて、防御しているプレイヤーは、可能な限り以下の優先順位に従って自軍ユニットの退却を試みなければなりません。：

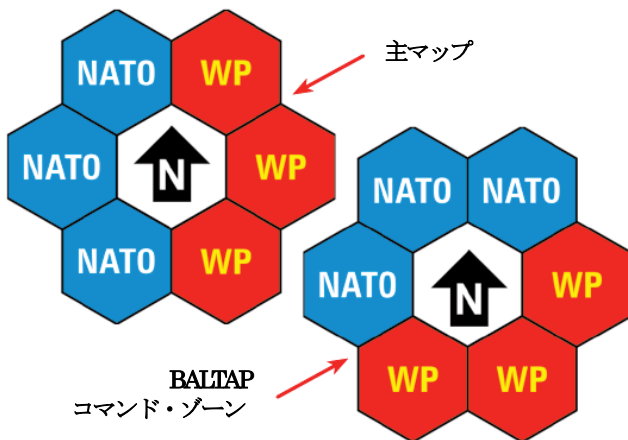
1. EZOC内ではない（ただし、EZOCsは、退却の目的において友軍ユニット又は友軍解放都市によって無効化されます）。
2. 敵ユニットに隣接しない
3. 核兵器又は化学兵器打撃マーカを含んでいないヘクス
4. 友軍後背地方向（退却の方向、25.7.4を参照）
5. 超過スタックにならないヘクス
6. 山岳ヘクス内ではなく又は大河川ヘクスサイドを越えない

[25.7.4.1] **EZOC内への退却** *Retreating into an EZOC* 他に選択肢がなく、防御側が退却結果を減少させるためにステップの損失を望まなければ、防御している部隊はEZOCのヘクス（無効化するために友軍ユニットが存在しないそれ）内へ任意に退却できますが、部隊は退却する各EZOCヘクスについてスタックから1ステップを失わなければなりません。部隊がEZOCヘクス内へ退却するためにステップを失わなければならないとき、常に**防御している**プレイヤーがステップを失う防御ユニットを選択します。

デザイナーズ・ノート：ステップ損失は、指定された後衛です。

[25.7.4.2] ユニットのスタックは、退却の優先順位を守ることがステップの損失につながる場合は、常に優先順位を破ることができます。

[25.7.5] **退却の方向** *Direction of Retreat* 「友軍後背地方向」を構成する退却の方向は、ユニットが位置する場所と下図の定義に依存します。



BALTAP コマンド・ゾーンは、西ドイツ国内のエルベ川の北、又はデンマーク国内のどこかのいずれかのヘクスを含みます。

[25.7.6] ユニットの退却しなければならないとき、その退却の終了時にスタッキング限度の遵守を試みなければなりません。退却の優先順位が、ユニットにスタッキング限度を破るヘクス内へ退却することを要求すると、これは認められます。ただし、所有しているプレイヤーは、次の友軍移動フェイズの終了時までにスタッキング限度に準じなければならず、さもなければスタッキング限度を満たすためにスタック内の十分なステップを除去しなければなりません。

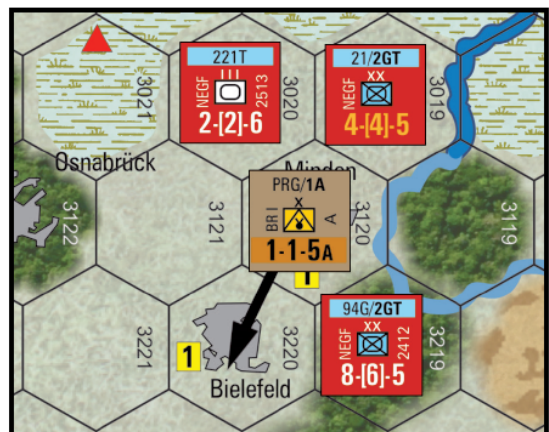
[25.7.7] 退却するユニットは交戦状態だったので（25.6.5を参照）、それ故その戦闘フェイズの残りについて防御戦力を持ちません。退却したヘクスが続いて同じ戦闘フェイズに攻撃されたら、そのヘクスの防御戦力に何も加えませんが、不利な戦闘結果を受けます。ただし、その二番目の戦闘で防御側が受けたステップ損失は、実際にその防御戦力を提供している機動ユニットから最初に受けなければなりません。

[25.7.8] **退却と制限下ユニット** *Retreat and Restricted Units* 通常はその本国を離れることが認められない領域ユニット（3.2.5.1を参照）は、ステップ損失を避ける場合にのみその本国外へ退却できます。同様に、制限された作戦エリアを有すHQユニット（2つのNATO軍複数国籍HQs、29.7を参照、とWP軍BAFとバルト海軍団HQs、29.5と29.6を参照）も、ステップ損失を避ける場合にのみその作戦エリア外へ退却できます。ただし、両方の場合、ユニットがその本国又は作戦エリア外へ押し出されていたら、以前の制限を考慮することなしで自由に移動できるようになります。

退却の例：

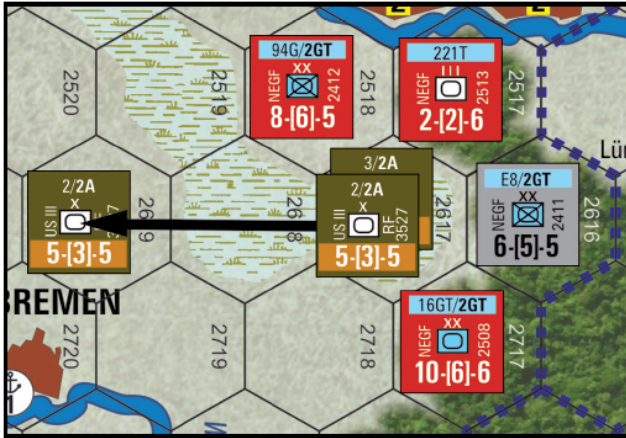
例#1

例#1、WP軍のMinden（ヘクス3120）攻撃は、「-D1R2」の結果を生み出しました。WP軍プレイヤーは、PRG旅団が都市を防御していた他のイギリス軍旅団をすでに除去しています。ここでNATO軍プレイヤーは、PRG旅団について自身の退却オプションを指定しなければなりません。目標ヘクス内の小都市地形は、1だけ退却結果を減少させ、「R2」結果を「R1」結果に変更します。通常、EZOCsによって完全に囲まれているため、これはユニットの除去を導くことになります。ただし、Bielefeldの解放都市（ヘクス3220）は退却の目的においてEZOCsを無効化し、PRG旅団がそのヘクス内に退却することを認めます。二者択一で、NATO軍プレイヤーは、退却結果をゼロに減少させるため、PRG旅団を除去することで「奴らを通すな！」オプション（25.7.1を参照）を実行し、それによってWP軍プレイヤーがMinden都市内へ前進して都市を奪取し、その固有防御戦力の除去を妨げることができました。



例#2

例#2、ヘクス 2617 内で防御している米軍第2機甲師団の3個旅団への WP 軍の集中攻撃は「-D1R2」結果を生み出し、第1旅団を除去します。NATO 軍プレイヤーは、EZOC を通して自軍の生き残っているユニットを退却させるしか選択肢を持たず、ヘクス 2618 内に退却しているスタックから1ステップの損失を要求されます。NATO 軍プレイヤーは第3旅団の除去を選択し、第2旅団のみが無傷でヘクス 2619 内に残されます。



[25.8] 前進 [ADVANCE]

戦闘結果が遂行された後、防御ユニットが撃破されたか又は退却のどちらかのため目標ヘクス内に残されていないとき、攻撃しているプレイヤーは戦闘に参加したユニットを目標ヘクス内へ又は通過して移動させることができます（例外：奴らを通すな！、25.7.1 を参照）。これは「前進」と呼ばれます。前進は通常の移動ではなく、移動ポイントを消費しません。2つの形態の前進があります：強化 [Consolidation] と展進 [Exploitation] です。攻撃しているプレイヤーは、1つ又は他方を選択できますが、単一の戦闘で両方は不可です。

[25.8.1] 強化 [Consolidation] 攻撃側が強化することを選択したとき、参加しているいずれかのユニットは、4機動ユニット・ステップの通常スタッキング限度に従って、目標ヘクス内へ前進できます。目標ヘクスへ進入した全てのユニットはそこで停止し、それ以上前進できません。攻撃側が前進するための資格を持つと、戦闘に参加したいいかなるユニットも例外なく強化するための資格を持ちます。

[25.8.2] 展進 [Exploitation] 攻撃側が展進することを選択したとき、参加しているユニットを目標ヘクス内へ前進させることができ、次いで更に1ヘクス可能です。二番目のヘクスへ前進させるためには、ユニットが以下の全ての条件を満たさなければなりません：

1. ハード・ユニットでなければなりません。
2. 混乱状態であってはなりません。
3. いかなるタイプの非補給下マーカーも持っていないはなりません。

加えて、目標ヘクスと進入した二番目のヘクスの両方が、平地地形ヘクスでなければならず、どちらのヘクスも以下を含むことができません：

1. 化学兵器打撃又は核兵器打撃マーカー
2. 橋梁

3. 陣地化ヘクス（拡張増強シナリオのみ、38.4.3.4 を参照）

最後に、ユニットはどちらかのヘクスへ進入しているときに峠、堤防、いずれかのタイプの河川ヘクスサイドを越えなければならぬと、決して展進できません。

デザイナーズ・ノート：プレイヤー諸氏は、なぜマップ上に平地ヘクスと差異がないように見える湿地ヘクスがあるのか不思議に思うかもしれません。その回答は、展進を妨げる役割を果たしているからです。第XXX軍団司令官ホロックス中將がマーケット・ガーデン作戦中に経験したごとく、競合状態の道路における前進の試みは、戦車がそこを離れるたびに泥沼にはまるため極めて困難です。

[25.8.2.1] プレイヤーが展進することを選択したとき、特別なスタッキング限度が有効になります：1ヘクス又は2ヘクスの前進にかかわらず、そのユニット自体を含み、**2ステップ**を超えるヘクス内でその移動を終了できるユニットはありません。

デザイナーズ・ノート：展進しているときのヘクス毎に2ステップの特別なスタッキング限度は、敵戦線の隙間を通過する迅速な移動がユニットにかなりの低密度を要求することと、道路が渋滞していると実行できないことを反映します。

[25.8.2.2] 前進しているプレイヤーが展進することを選択したら、展進するための資格を持たない攻撃ユニット（混乱状態のユニット、いずれかのタイプの非補給下マーカーを持つユニット、ソフト・ユニット、目標ヘクスへ進入するために河川、堤防、峠のヘクスサイドを越えるユニット）は、それでも目標ヘクス内へ前進できますが、そのヘクス内で直ちに停止しなければならず、それ以上は前進できません。前進しているプレイヤーが展進することを選択していたら、目標ヘクスは常に展進のために要求される2ステップのスタッキング限度に従います。

[25.8.3] ユニットは、前進しているときにEZOCsを無視します。これは、ソフト・ユニットが常に目標ヘクス内へ前進できるものの（たとえ1つのEZOCから他のそれへ直接移動していても）、決して二番目のヘクス内へ展進できないことを意味します。

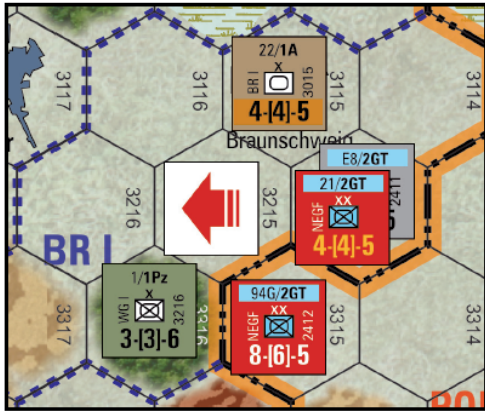
[25.8.4] 砲兵ユニットは、機動ユニットではないので、決して直接的に地上攻撃へ参加できず、決して前進できないことを意味します。

[25.8.5] 敵占有下ヘクス（27.0 を参照）内へ強襲するユニットは、決してそのヘクスの外へ前進できません。

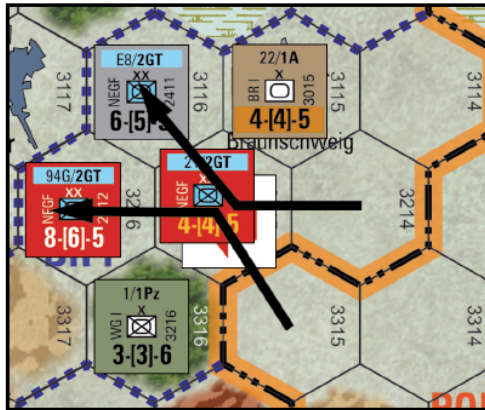
展進の例：

ゲーム・ターン1のWP軍の攻撃が、ヘクス 3215 内の第1装甲師団第2旅団を除去しています。目標ヘクスとその背後のヘクスの両方が平地地形であるため、WP 軍プレイヤーは目標ヘクスを越えて1ヘクス展進できます。ただし、展進を行っているため、ヘクス毎に2ステップのみのスタッキングに限定され、自軍師団のそれぞれが分離したヘクスを占めることを要求されます。

図#1
前進の前



図#2
前進の後



[25.9] 突破ゾーン [BREAKTHROUGH ZONES]

突破ゾーンは、突破マーカーによって占められたヘクス並びに隣接する各6ヘクス内に存在します。友軍突破マーカーは、友軍の攻撃によって敵部隊が完全に掃討されたときヘクス内に置かれます。これは、ゲーム中の2つの時点で発生し得ます。：1) 攻勢打撃フェイズ中、又は2) 戦闘フェイズ中。打撃フェイズ中に置かれた友軍突破マーカーは、続く友軍戦闘フェイズ中に特別な形態の戦闘を認めます。友軍ユニットが予備フェイズ中に戦術移動を使用しているハード・ユニットは、移動中に友軍突破ゾーン内でEZOCの影響を無視することを認めます。これは突破ゾーン内のEZOCヘクスの入退出のために+1MPコストがないことを意味します。

[25.9.1] 攻勢打撃フェイズ [Offensive Strike Phase] 友軍攻勢打撃フェイズ中、核兵器、化学兵器、航空、砲兵打撃のいずれかの組み合わせを通して、手番プレイヤーがヘクス内の全ての敵地上ユニットを完全に除去し、しかもそのヘクスが1) 敵の解放都市を含まず、2) 戦闘マーカーを含まなければ（この要件はWP軍プレイヤーにのみ適用します）、目標ヘクス内に友軍突破マーカーを置くことができます。続く戦闘フェイズ中のいずれかの時点で、手番プレイヤーは目標ヘクスとして突破マーカーによって占められたヘクスで、特別な突破戦闘サイクルを実施できます。手番プレイヤーは、その突破マーカーに隣接する未だ戦闘を行っていないいずれかの友軍機動ユニットを、この戦闘に投入できます。この突破戦闘サイクルで実施する唯一のセグメントは前進セグメントで、「R2」の戦闘結果について実施されます。通常ルールの例外として、「R2」結果を減少又は無効

化する目標ヘクス内の地形はありません（次の妨害位置特典を得るために残された防御ユニットはありません）。攻勢打撃フェイズ中に置かれた突破マーカーによって創出された突破ゾーンは、突破戦闘サイクルが実施されたか否かにかかわらず、続く友軍予備フェイズ中に通常に機能します。

[25.9.2] 戦闘フェイズ [Combat Phase] 友軍の地上攻撃後に目標ヘクス内に留まる防御ユニットがおらず、攻撃しているプレイヤーが行うことを望むいかなる前進も完了させたら（前進しなくても構いません）、目標ヘクス内に友軍突破マーカーを置くことができます。このマーカーは、続く友軍予備フェイズになるまで更なる影響を持ちません。戦闘フェイズ中に突破マーカーを置くことができない、2つの場合があります。：

1. 防御側が奴らを通すな！を実施している（25.7.1を参照）
2. 目標ヘクスが解放都市を含み、攻撃側がヘクスを掃討したものの、その固有防御戦力（30.4.9を参照）を除去して友軍支配下の征服下都市へ変換するためにユニットを前進させていない。

[25.9.3] 続く友軍予備フェイズ中、戦術移動を実施しているハード・ユニットは、突破ゾーン内のEZOCsを無視でき、突破マーカーが最初に置かれたときに創出された穴を突破することをそれらに認めます（予備フェイズ、28.0を参照）。突破ゾーンは、地上移動を除くいかなる目的においてもEZOCsを無効化しません（それでもFlakは適用します）。

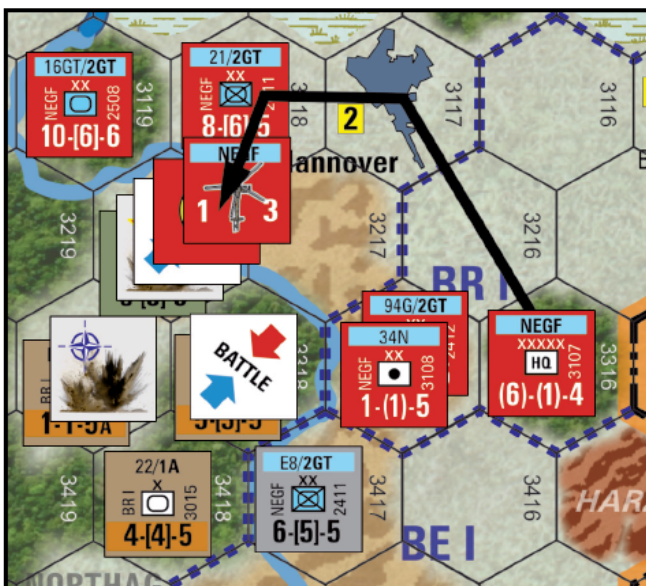
[25.9.4] 友軍の突破マーカーは、それらが置かれた同じ友軍プレイヤー・ターンの予備フェイズ終了時に、常にマップから取り去られます。

戦闘の例#1:

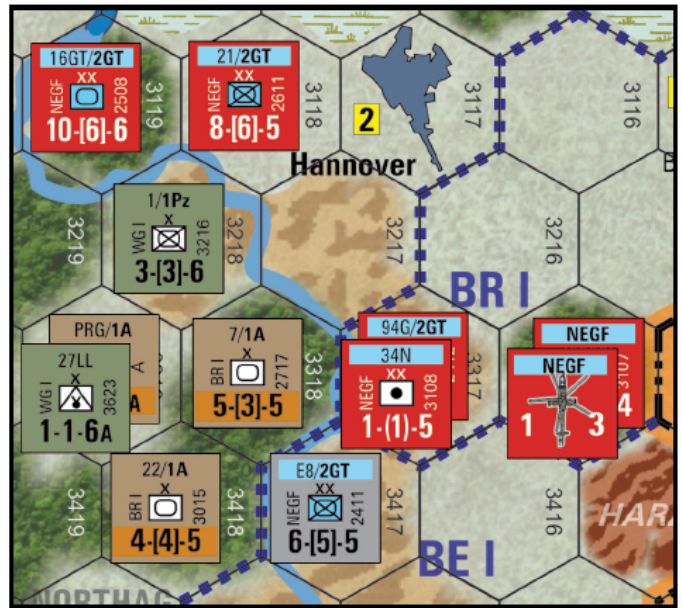
図#1は、WP 軍プレイヤーの移動フェイズ終了時の状況を示します。続く戦闘計画フェイズ中、WP 軍プレイヤーはヘクス 3218 と 3318 上に戦闘マーカーを置きます。ここで、自軍攻勢打撃フェイズ中に沿ってたどります (図#2を参照)。化学兵器打撃セグメント中、ヘクス 3218 に対して非持続性化学兵器打撃を行うため、1化学兵器弾薬ポイントを消費します。これは自軍化学兵器戦争の二番目のターンであるため、化学兵器打撃表の「二番目のターン」コラム上でサイを振ります。化学兵器打撃は、WP 軍プレイヤーがヘクス内の各ユニットに対して打撃のサイ振りを行うことを認めますが、存在する唯一のユニットは第1装甲擲弾兵旅団です。WP 軍プレイヤーは「3」を振り、旅団に混乱状態の結果をもたらします。続く航空打撃セグメント中、WP 軍プレイヤーはヘクス 3319 に対して航空打撃を行うために1戦術航空ポイントを消費します。ヘクス内に2ステップが存在するため、両旅団が打撃を受けます。WP 軍プレイヤーは打撃表を調べて「5」を振り、「D1」の結果をもたらします。WP 軍プレイヤーは、第27 Luftlande 旅団を除去して PRG 旅団を混乱させることを選択します。最後に、砲兵打撃セグメント中、WP 軍プレイヤーは第34 砲兵師団 (北) を使用して、隣接する第7機甲旅団に対して砲兵打撃を行います。打撃表を調べて「2」を振り、目標が森林ヘクスを占めるため1が差し引かれます。これは、第7機甲に何ら影響を持ちません。

自軍戦闘フェイズ中、WP 軍プレイヤーはヘクス 3218 内の第1装甲擲弾兵旅団に対して戦闘を始めることを宣言します。この戦闘を最初にした理由は、それが成功すれば第1機甲師団の落下傘連隊グループを EZOC 内に置き、第7機甲旅団に対する戦闘へのその対応を妨げることができると思ったからです。WP 軍プレイヤーは、第16 親衛戦車師団と第21 自動車化狙撃師団を攻撃に投入することで戦闘サイクルを開始します。次に対応セグメントが来ますが、第27LL が撃破され、防御側と同じ国籍に属する自軍隣接ユニットがないため、今や NATO 軍プレイヤーは対応の能力を持つユニットを持ちません。更には、隣接する第7機甲旅団は、EZOC 内で保持している唯一のユニットであるため対応ができません。プレイは、NATO 軍の防御打撃セグメントに進みますが、NATO 軍プレイヤーは航空ポイントの消費を辞退します。プレイは攻撃ヘリコプター・セグメントに移り、WP 軍プレイヤーは NEGF 攻撃ヘリコプター旅団を戦闘に投入します。旅団が2つの ZOCs を通過しないで目標ヘクス内へ行く方法はないため、WP 軍プレイヤーは図#3の黒い矢印によって表示された経路に沿って旅団を戦闘へ送ります。攻撃ヘリコプター旅団が Hannover (ヘクス 3117) へ進入する

図#3 最初の戦闘解決直前



図#1 WP 軍の移動フェイズ終了時



図#2 WP 軍の攻勢打撃フェイズ中



とき、解放都市は常にそれ自体のヘクス内に ZOC を及ぼすため、Flak 攻撃を被ります。しかも、これは都市ヘクスなので、旅団は「1」又は「2」のサイの目で Flak 命中を受けることになりますが (19.1.1 を参照)、WP 軍は「5」を振ります。旅団はやはり EZOC 内である次のヘクス 3118 へ進入しますが、Flak の目的において友軍ユニットの存在が EZOC を無効化するため、Flak を受けません。最後に、旅団は目標ヘクスへ進入し、そのヘクス内で Flak を受けます。旅団は「1」のサイの目で Flak 命中を受けますが「2」を振って Flak 命中がないことを意味し、旅団は生き残って攻撃に+1 コラム・シフトを提供します。これは、戦闘セグメント直前の図3に表示された状況をもたらします。

プレイは、戦闘セグメントに進みます。最初に、WP 軍プレイヤーは基本戦闘比を判定します。目標ヘクス内に非持続性化学兵器打撃マーカーがあるため、攻撃している全攻撃ユニットの攻撃戦力が半減され、全防御ユニットの防御戦力は半減されます。影響は両プレイヤーについて同一なので、無視できます。マーカーが攻撃ユニットの1つが占めるヘクス内のみだったら、無視されなかったことに注意してください。WP 軍プレイヤーの2つの攻撃師団は、18

の統合された攻撃戦力を持ち、小河川ヘクスサイドを越えて攻撃していることによって 25%減少し、13.5 ($(8+10) \times 0.75=13.5$) の調整後合計攻撃戦力となり、攻撃側は常に自軍の合計調整後攻撃戦力の端数を切り捨てるため、13 に切捨てられます。第1装甲擲弾兵旅団は混乱状態であるため、その3の防御戦力は 1.5 ($3 \times 0.5=1.5$) に減少し、防御側は常に自軍の合計調整後防御戦力の端数を切り上げるため、2 に切上げられます。13 の攻撃戦力を2の防御戦力で割ると 6.5 対1の基本戦闘比になり、基本戦闘比は常に最寄りの整数に切り捨てられるため、最終戦闘比は6対1になります。WP 軍プレイヤーは、CRT の6対1比コラムを調べて「1」のサイの目を振り、「A1/D1R1」の戦闘結果になります。防御側結果セグメントに、第1装甲擲弾兵旅団は D1 結果によって除去されます。攻撃側結果セグメントに、NATO 軍プレイヤーは第21自動車化狙撃師団をその基幹面に裏返し、A1 ステップ損失を受けることを選択します。目標ヘクスの敵ユニットが掃討されたため、WP 軍プレイヤーは前進できます。WP 軍プレイヤーは、第21自動車化狙撃師団のみを目標ヘクス内へ前進させます (図4の青い矢印)。前進は、強化 (Consolidation) でなければなりません。なぜならば、1) 目標ヘクスが平地地形ではなく、2) 化学兵器打撃マーカースを含み、3) 前進しているユニットが小河川ヘクスサイドを越えているからです。攻撃ヘリコプター帰還セグメント中、NEGF 攻撃ヘリコプター旅団は NEGFHQ ユニットの復路レグを実施します (図#4の黒いラインによって表示されます)。このとき WP 軍プレイヤーは Hannover を回避しますが、それでもヘクス 3217 内で Flak を受けます。旅団は生き残って NEGF HQ ユニットの回復面に裏返されます。最後に、統合戦闘補給セグメント中、WP 軍プレイヤーは戦闘補給について自軍ユニットをチェックし、全てが LOS を NEGF HQ までとれるため戦闘補給下に留まることを判定します。

次に、WP 軍プレイヤーは、ヘクス 3318 内の第7機甲旅団に対する戦闘を解決していることを宣言します。第94親衛自動車化狙撃師団と東ドイツ軍第8装甲擲弾兵旅団を戦闘へ投入し、攻勢支援を提供するために NEGF も投入します。図4は、この二番目の戦闘についての投入セグメント直後の状況を表示します。プレイは、対応セグメントに進みます。WP 軍プレイヤーは、最初の戦闘に成功して PRG 旅団を自軍 ZOC 内に置き、それが EZOC 内のヘクスを確保している唯一のユニットであるため、現行戦闘に対応するのを妨げることを期待します。第22機甲は、同じ理由で対応できません。最初の戦闘が第1装甲擲弾兵を退却させたただけだったら、それを PRG 旅団を有すヘクス内に退却させて停止し (退却の最初のヘクスが友軍ユニット上であるため)、次いで RPG 旅団は現行戦闘内へ対応できていました (それが EZOC 内で唯一のユニットにならないからです)。

プレイは、戦闘セグメントに進みます。攻撃している2個師団は、14の統合攻撃戦力を持ち、小河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているため 25%減少し、10.5 ($(8+6) \times 0.75=10.5$) の調整後合計攻撃戦力で、10 に切り捨てられます。第7機甲旅団は、3の通常防御戦力を維持します。10の攻撃戦力を3の防御戦力で割ると 3.3 対1の基本戦闘比となり、3対1に切り捨てられます。ヘクス 3216 内への第21自動車化狙撃師団の前進は、第7機甲旅団を EZOCs によって囲まれた状態に残します。ただし、第7は友軍ユニットに隣接しているため、これは WP 軍プレイヤーに比を1コラム・シフトさせる側面攻撃のみを獲得させます。攻勢支援は更にコラムをシフトさせ、目標ヘクス内の荒地地形は比を1コラム落とし、実質コラム・シフトは+1です。したがって、最終戦闘比は3対1から4対1にシフトします。WP 軍プレイヤーは、CRT の4対1比コラム上を調べ、サイを1つ振って「4」を出し、「-CADI1R1」の戦闘結果になります。反撃の結果は、直ちに実施されます。NATO 軍プレイヤーは、目標ヘクス内で非補給下マーカースを持っていない各非混乱状態ステップについて、1つの攻撃ユニットに対して1つの反撃を行うことができます。第7機甲旅団は目標ヘクス内の唯一のステップで混乱状態ではないので、NATO 軍プレイヤーは1つの反撃を実施します。NATO 軍プレイヤーは、第7機甲旅団がソヴィエト第94親衛師団に反撃していることを宣言します。反撃表を調べ、「その他の NATO 軍」のコラムを見つけて「4」のサイの目を振ります。第94親衛師団は、混乱状態の結果を受け取ります。プレイは防御側結果セグメントに進み、第7機甲旅団は D1 結果によって除去されます。攻撃側結果セグメント中、WP 軍プレイヤーは第94親衛師団を目標ヘクス内に前進させます。この前進は、地形と展進するためのヘクスがない両方のため、強化 (Consolidation) でなければなりません。統合戦闘補給セグメント中、攻撃している全てのユニットがその戦闘補給チェックをパスします。これは、図5に表示された最終的な状態を生み出します。

図#4 二番目の戦闘解決直前



図#5 二番目の戦闘の終了時



戦闘の例#2:

WP軍プレイヤーは、西ドイツの解放都市（30.1を参照）Kielへの攻撃を計画しており、そのヘクス内の黄色いボックスによって示される「1」の固有防御戦力（30.4を参照）を持ちます。WP軍戦闘フェイズ開始時の状況は、図#1に表示されます。WP軍プレイヤーが戦闘を解決していることを宣言したとき、隣接する両WP軍師団を攻撃に投入します。第63 Heimatschutz旅団は西ドイツ軍ユニットなので、西ドイツの解放都市ヘクス内へ対応できます。第16戦車師団の攻撃戦力は、戦車ユニットが都市ヘクス内を攻撃しているため半減されます。これは、 $11(6+(10 \times 0.5)=11)$ の合計WP軍攻撃戦力になります。第63旅団がソフト・ユニットであるため、その防御戦力は小都市内で2倍になって2の防御戦力を持ち、Kielの固有防御戦力に加えて3の合計防御戦力です。11を3で割って36対1の基本戦闘比となり、3対1に切り捨てられます。NATO軍プレイヤーは、小都市地形のため自軍に有利な1コラム・シフトを受け取り、2対1の最終戦闘比となります。WP軍プレイヤーは、CRTの2対1コラムを調べて「6」のサイの目を振ります。これは、「-1/CAD1R1」の結果となります。NATO軍プレイヤーは、第63の単一ステップで直ちに反撃を実施し、目標として第16親衛を選択します。Kielの固有防御戦力は、ステップとしてカウントせず、反撃のサイ振りは獲得しません。NATO軍プレイヤーは、反撃表の西ドイツ軍コラムを調べて「3」を振ります。第16親衛は、混乱状態になります。次いで、第63がD1結果によって除去されて防御ユニットのヘクスが掃討され、WP軍プレイヤーが両師団をヘクス内に前進させることを認めます。目標ヘクスが平地地形ではないので、WP軍プレイヤーは追加1ヘクスを展進させることができません。WP軍プレイヤーは、Kielがその固有防御戦力を失っていきや征服下都市であることを示すため、WP軍征服下マーカーを直ちに置きます。

図#1 戦闘の開始時



図2# 戦闘の終了時



[26.0] 連携COORDINATION

デザイナーズ・ノート: 作戦に参加する独立した指揮系統の数が多ければ多いほど、それら全ての間での調整がより複雑になり、誰かが味方部隊を撃つ可能性が高くなります。「砂漠の嵐」作戦中、合計 190 名の連合軍兵士がイラク軍との戦闘で戦死しました。これとは別に、友軍の誤射によって 44 名で、これは全戦闘死者の 19%に相当します。ワルシャワ条約機構軍は、非常に中央集権的な指揮系統を持ち、綿密な計画に依存し、師団レベル以上の将軍はほぼ全員がソ連軍の出身者でした。一方、NATO 軍は、この戦域だけで 8 つの国の軍隊に対処しなければならなかった。そして、更に NATO の軍事組織に正式には参加していないフランスを統合するという大きな課題もありました。多国間の調整は、NATO 軍のアキレス腱になることは間違いありません。

熟練者用概要: WP 軍は、いずれか 1 つの目標ヘクスを攻撃する際、1 つのみの正面軍にプラスして、いずれかの独立ユニット（非正面軍帯）で行うことに限定されます。同様に、WP 軍は目標ヘクスを防御する際、1 つのみの正面軍にプラスして、いずれかの独立ユニットで行うことに限定されます。最後に、WP 軍ユニットは、目標

ヘクス内に存在する全てのユニットが同じ正面軍に属するか又は独立のユニットである場合にのみ、目標ヘクス内へ対応できます。独立ユニット自体は常に対応できます。それが未占有であれば、攻撃下のいずれかの友軍解放都市内に、いかなる WP 軍ユニットも対応できます。NATO 軍は、2 つを超えない異なる国籍のユニットでいずれか 1 つの目標ヘクスを攻撃でき、各攻撃は異なるヘクスからでなければなりません。NATO 軍は、あるヘクスを 2 つまでの異なる国籍のユニットで防御できます。NATO 軍ユニットは、すでに存在している全てのユニットが同じ国籍に属しているか、又は同じ国籍の非占有解放都市を含んでいる場合にのみ、目標ヘクス内に対応できます。両プレイヤーについて、目標ヘクス内で防御している超過ユニットは、ヘクスの防御に何も加えませんが、いかなる不利な戦闘結果も被ります。以下の項目を飛ばします。

以下の連携についてのルールは、異なる正面軍（WP 軍）又は異なる国籍（NATO 軍）に属している友軍ユニットが攻撃や防御に連携できる方法を判定します。ユニットたちは、連携できない限り同じ目標ヘクスを攻撃できません。ユニットたちは、連携できない限り同じ目標ヘクス内で防御できません。ただし、同じ同盟に属しているユニットは、連携できるか否かにかかわらず、いずれかの友軍フェイズ終了時に同じヘクス内で常と一緒にスタックできます。

[26.1] ワルシャワ条約機構軍の連携 [WARSAW PACT COORDINATION]

[26.1.1] 正面軍の連携 [Front Coordination] WP 軍プレイヤーについての主要なユニットの連携は正面軍です。同じ正面軍に属している WP 軍ユニット（そのカウンター上に同じ正面軍色帯を持っている全て）は、全て連携できます。異なる正面軍に属しているユニットは、連携できません。

[26.1.2] 独立ユニット [Independent Unit] 戦域レベルの独立ユニット（そのカウンター上に正面軍色帯を有さないユニット）は、互いに並びにいずれかの正面軍に属しているユニットと連携できます。

[26.1.3] 参加する他の全てのユニットと連携できない限り、攻撃に参加できる WP 軍ユニットはありません。このルールは、WP 軍プレイヤーが目標ヘクスを攻撃するため、事実上、最大でも 1 つの正面軍のユニットにプラスしていずれかの独立ユニットに限定します。

[26.1.4] 同じヘクス内にスタックした、異なる WP 正面軍に属しているユニットは、1 つを超えない正面軍のユニットが同じヘクスサイドを越えて攻撃している限り、個別の戦闘サイクルで異なるヘクスサイドを越えて発動された異なる攻撃に自由に参加できます。

[26.1.5] 目標ヘクスが複数の WP 正面軍に属しているユニットを含むとき、WP 軍プレイヤーは自身が選択した 1 つの正面軍にユニット、**プラス**いずれかの独立ユニットでそのヘクスを防御できます。存在する他のいずれかの正面軍のユニットは、ヘクスの防御戦力に何ら加えませんが、いかなる不利な戦闘結果も被ります。防御側が受けたステップ損失は、最初に防御している正面軍に属している機動ユニットから受けなければなりません。

[26.1.6] いずれかの正面軍の WP 軍ユニットは、すでに存在している全てのユニットが同じ正面軍に属しているか又は独立ユニットである場合にのみ、目標ヘクス内へ対応できます。独立ユニットはいかなる正面軍とも連携できるため、あるヘクス内へ常に対応できます。正面軍又は国籍にかかわらず、いかなる WP 軍ユニットも攻撃下にあるいずれかの未占有 WP 解放都市内へ対応できます。

[26.1.7] バルト海正面軍 [Baltic Front] 通常ルールの例外として、BALTAP コマンド・ゾーンに位置する全ての WP 軍ユニットは、正面軍にかかわらず連携できます（詳細については、29.5.3 を参照）。

[26.2] NATO 軍の連携 [NATO COORDINATION]

[26.2.1] 同じ国籍の NATO 軍ユニットは、常に連携できます。2 つまでの異なる国籍の NATO 軍ユニットも、一定の条件に従って連携できます。

[26.2.2] 単一のターンに複数回複数国籍の攻撃に参加できる NATO の軍はありません。例えば、イギリス軍は 1 つの攻撃でベルギー軍と連携でき、他の攻撃で西ドイツ軍と米軍は連携できますが、これら 4 つの軍でそのターンに他のいずれかの複数国籍攻撃に参加できるものではありません。

デザイナーズ・ノート：複数国籍の攻撃は、通常の国籍攻撃に比べて膨大な計画と精査が必要です。どのような軍隊も、1 日に複数回の攻撃を複数の同盟国軍と一緒にやりたくないでしょう。

[26.2.3] 2 つの NATO の軍のユニットが複数国籍攻撃を行うために連携するとき、1 つのみの国籍のユニットが同じヘクスサイドを越えて攻撃できます（参加している 2 つの国籍が、異なるヘクスから目標ヘクスをそれぞれ攻撃しなければならないことを意味します）。

[26.2.4] 同じヘクス内にスタックしたいくつかの異なる国籍に属しているユニットは、同じヘクスサイドを越えて複数国籍のユニットが攻撃していないという条件で、異なる戦闘で異なるヘクスサイドを越えて発動された異なる攻撃に自由に参加できます。

[26.2.5] 複数の NATO 国籍に属しているユニットが目標ヘクス内にスタックしているとき、**2 つ**までの異なる国籍の NATO の軍に属しているユニットは、そのヘクスの防御に参加できます。追加の国籍に属しているユニットは、そのヘクスの防御戦力に何も加えませんが、いかなる不利な結果も被ります。NATO 軍プレイヤーは、存在するどの 2 国籍がヘクスの防御に参加するのか常に選択できます。目標ヘクス内の NATO 解放都市の固有防御戦力は、この複数国籍限度に対してカウントせず、したがって常にヘクスの防御戦力に加えることができます。あるターンに発生できる複数国籍防御の数に限度はありません。

[26.2.6] カナダ軍ユニットは、全てのゲーム目的において米軍として扱われ、異なる国籍としてカウントしません。

デザイナーズ・ノート：西ドイツで駐留する全てのカナダ軍ユニットは、米第 7 軍に割り当てられました。

[26.2.7] 西ベルリンと連携 [West Berlin and Coordination] 通常、攻撃又は防御には、2 つの NATO 国籍のみが連携できます。ただし、3 つのベルリン旅団は長い協調の歴史があるため、全 3 ユニットのヘクスを防御するため又は同じヘクスサイドを通して一緒に攻撃するために連携できます。このアクションは、ターン毎に 1 つの国籍攻撃の国籍軍限度に対してカウントしません。

[26.2.8] NATO 軍プレイヤーが強襲 (27.0 を参照) を開始するときにはいつでも、参加している全てのユニットは **1 つ**の国籍に属していなければなりません。

[26.2.9] NATO 軍ユニットは、すでに目標ヘクス内に存在する全てのユニットが対応しているユニットと同じ国籍に属している場合にのみ、そのヘクス内へ対応できます。NATO 軍ユニットは、NATO 解放都市と同じ国籍に属している場合にのみ、攻撃下で未占有下の NATO 解放都市内へ対応できます。

[27.2] 強襲目標の弱体化 [SOFTENING UP AN ASSAULT TARGET]

あるプレイヤーの攻勢打撃フェイズ中、友軍強襲ユニットの存在にかかわらず、目標ヘクス内の敵ユニットに対して航空打撃と砲兵打撃を行うことができます。ただし、化学兵器打撃又は核兵器打撃のどちらも決して目標ヘクス内へ発動できません。

[27.3] 強襲戦闘サイクル [ASSAULT BATTLE CYCLE]

強襲は、それが開始された同じプレイヤー・ターンの戦闘フェイズ中に解決されなければなりません（これは、NATO 軍プレイヤーがマークした戦闘を解決しなければならない1つのケースです）。戦闘フェイズ中のいずれかのとき、手番プレイヤーは強襲を解決していることを宣言でき、以下の詳細と例外で通常の戦闘サイクルを実施します。

[27.3.1] 投入セグメント中、参加している全てのユニットが同じ国籍（NATO 軍）に属しているか又は連携できる（WP）という条件で、強襲を行っているユニットと同じ目標ヘクスを攻撃するために隣接する機動ユニットを統合できます。

[27.3.2] 特別ルールとして、目標ヘクス内のいずれかの攻撃ユニット（強襲しているユニット）は、そのヘクスについての戦闘サイクルが終了するまで自身の ZOC を失います。これは、あたかも強襲しているユニットが存在しなかったごとく、防御側は常に目標ヘクス内へユニットを対応できることを意味します（ただし、ユニットは目標ヘクスの外部にある敵ユニットに及ぼされた EZOCs により、対応することを禁じられて留められるかもしれません）。これは、強襲しているユニットが、目標ヘクス内の自身の存在を除き、Flak 又は自身の戦闘或いは他のいずれかの戦闘のために集中攻撃ボーナスを提供しないことも意味します（他のいかなる戦闘についても、攻撃しているプレイヤーによって占められたヘクスとしてカウントしません）。最後に、このルールは、強襲を行っているユニットが、自身が強襲を行っている防御ユニットの退却を含み、隣接ヘクス内への敵の退却を禁じないことを意味します。なぜならば、これらは戦闘サイクルが完了するまでいかなる隣接ヘクス内にも ZOC を及ぼさないからです。ただし、いったん攻撃しているプレイヤーが強襲を解決したら、生き残っている強襲ユニットは直ちに ZOC を及ぼし始めます。

[27.3.3] NATO 軍プレイヤーが強襲に対して防御していると、友軍ユニットの存在にかかわらず、NATO 軍防御打撃セグメント中に目標ヘクス内の WP 軍ユニットに対して航空打撃を行うことができます。

[27.3.4] 戦闘比が計算されるとき、目標ヘクス内の全ての攻撃ユニットは、その通常攻撃戦力の2倍で攻撃します。隣接ヘクス内で参加している他の攻撃ユニットは、2倍になりません。

[27.3.5] 目標ヘクスの全ての防御ユニットが掃討されなければ、攻撃側結果セグメント中に目標ヘクス内の全ての強襲ユニットが除去されます。特別ルールとして、防御側は戦闘結果によって要求されたステップ損失を、隣接する攻撃ユニットに適用できる前に最初に強襲ユニットに与えなければなりません。

[27.3.6] 敵強襲の目標ヘクス内の友軍ユニットは、自身の戦闘が解決される前に、そのヘクスから出て他の戦闘へ対応できません。こ

れらは、自身の戦闘が解決された後に対応することができません。なぜならば、これらはそれまでに交戦状態になっているからです。

プレイヤーズ・ノート：これは、攻撃しているプレイヤーが強襲に隣接する自軍戦闘を解決する順番が問題ではないことを意味します。強襲は常にヘクス内の敵軍ユニットを釘付けにし、隣接する戦闘への反応を妨げるために有効です。もちろん、これは釘付けにされているユニットにとって致命的なものとなるかもしれません。

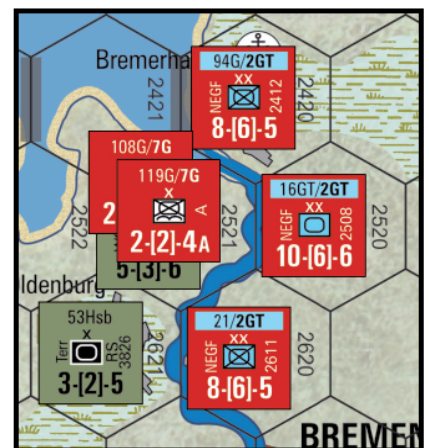
[27.3.7] 強襲が目標ヘクスを掃討しても、強襲しているユニットは展進できず、目標ヘクス内に留まらなければなりません。戦闘に参加した隣接ユニットも通常に前進できます。

デザイナーズ・ノート：強襲を行っているユニットは、疲労してどこにも行きません。

強襲の例：

WP 軍プレイヤーが、神経戦シナリオの戦争ターン3に Bremerhaven の下流で Weser 川の渡河を試みています。自軍空中&海上移動セグメント中、WP 軍プレイヤーは第7親衛空挺師団の全3個連隊でヘクス 2521 内への落下傘降下作戦を宣言します。WP 軍プレイヤーは、戦争が勃発する前に前線飛行をエスカレートさせ、迎撃表の「神経戦」コラム上で迎撃が発生することを意味します（39.8.1を参照）。WP 軍プレイヤーは、この表を調べて競合状態空域、神経戦コラム、「2〜7」列で迎撃値を位置取りし、「5」の迎撃値を提供します。WP 軍プレイヤーが EZOC 内に降下させているため、自軍のサイの目から1を差し引きます。各連隊について2つのサイを振ります。第97親衛連隊は「1」と「3」を振って合計4の結果です。これは、目的地ヘクス内の EZOC のため3に減少します。3は5の迎撃値以下なので、第97親衛連隊とそれを移送している空輸コマンドの両者が除去されます。残っている2個連隊は、両者が「6」（5に減少してユニットを除去する）よりも高い目を振り、その目的地ヘクス内へ送られます。強襲の開始です！

空中&海上移動
セグメント終了時の図



自軍攻勢打撃フェイズ中、WP 軍プレイヤーは強襲ヘクス (2521) 内の 31 装甲旅団に打撃を行うため、1戦術航空ポイントを消費します。WP 軍プレイヤーは「1」を振り、効果なしです。自軍戦闘フェイズ中、WP 軍プレイヤーは戦闘を解決していることを宣言します。WP 軍プレイヤーは、強襲に統合するため隣接する各 WP 軍師団を投入します。NATO 軍プレイヤーは、第53 Hsb を戦闘へ対応できません。なぜならば、それは EZOC 内にあり、そ

のヘクスを確保している唯一のユニットだからです (25.1.2.5を参照)。戦闘の NATO 軍防衛打撃フェイズ中、NATO 軍プレイヤーは第 16 親衛戦車師団に航空打撃を行うために 1 戦術航空ポイント消費します。NATO 軍プレイヤーは「3」を振り、ユニットを混乱状態にします。Weser 川東岸の 3 個師団は、大河川を越えて攻撃しているため全て半減し、第 16 親衛戦車師団は混乱状態であることで再び半減され、10 の攻撃戦力を生み出します $((8+8+(10 \times 5)) \times 0.5 = 10.5$ の攻撃戦力を生み出し、10 に切り捨てられます)。これは合計 18 の攻撃戦力を生み出します。18 を装甲旅団の 3 防御戦力で割り、6 対 1 の基本比を生み出します。強襲を行っているユニットは、戦闘が解決されるまで ZOC を持たないため、側面攻撃を創出しません (ただし、ヘクス 2522 内に降下していたら創出していました)。WP 軍プレイヤーがこの攻撃を攻勢支援や攻撃ヘリコプターで支援しないため、最終戦闘比はやはり 6 対 1 です。WP 軍プレイヤーは CRT を調べてサイを振り、「1」で「A1/D1/R1」の結果です。防御している WG 戦車旅団は、除去されます。攻撃側へのステップ損失は、最初に強襲ユニットから来なければならず、WP 軍プレイヤーは第 119 親衛連隊を除去します。いまや目標ヘクスが掃討されたので、WP 軍プレイヤーは自軍ユニットをヘクス内へ前進させることができます。生き残っている空挺ユニットは前進できません。なぜならば、強襲を行っているユニット (戦闘を実際に目標ヘクス内で開始したユニット) は、決してその外部へ前進できないからです。WP 軍プレイヤーは、展進できません。なぜならば、自軍ユニットの残りが大河川ヘクスサイドを越えて前進しているからです。したがって、WP 軍プレイヤーは強化 [Consolidate] を行わなければならない、第 94 親衛師団をヘクス内に前進させます。これは、ヘクス内の合計ステップを 3 にカウントします。WP 軍プレイヤーは二番目の師団をヘクス内に前進させることができません。なぜならば、これはヘクス内の 4 機動ユニット・ステップのスタッキング限度を破ることになるからです。戦闘は、下の二番目の図に表示された状況で終了します。

戦闘サイクル終了時の図



[28.0] 予備フェイズ [RESERVE PHASE]

デザイナーズ・ノート: このゲームにおける予備の上手な使用は、成功した攻撃を突破に転じさせることができます。予備使用の失敗は、成功した攻撃後に前進したユニットを、敵の反撃に極めて脆弱な状態に残し得ます。

熟練者用概要: この項目を読んでください。

移動フェイズ中、手番プレイヤーはその許容移動力の半分以下で移動したいいずれかの機動ユニットの上に OMG (WP 軍) 又は予備 (NATO 軍) マーカーを置くことができます。次いで、これらのユニットは、予備移動フェイズ中にその許容移動力の半分で移動できます。

[28.1] 予備状態に入る [ENTERING RESERVE STATUS]

友軍地上移動セグメント中、その使用可能な許容移動力の半分以下 (端数切捨て) で移動する機動ユニットは、その上に予備 / OMG マーカーを置くことができます。それが戦術移動又は行軍移動によって移動したか否かは関係ありません。ただし、最低限移動 (12.5 を参照) によって移動したユニットは、常にその完全な許容移動力を消費し尽くしたと見なされます。加えて、友軍移動フェイズの終了時に全く移動していないユニットは、その上に予備 / OMG マーカーを持つことができます。ユニットは、以下の全ての条件も満たさなければなりません:

1. その移動終了時に敵ユニットに隣接してはいけません。
2. 混乱状態であってはなりません。
3. いずれかのタイプの非補給下マーカーを持ってはいけません。
4. 列車マーカーを持ってはいけません。
5. その移動の開始時又は終了時に、化学兵器又は核兵器打撃マーカーを含んでいるヘクスを占めてはいけません。

[28.1.1] 誤解を避けるため、ユニットは敵ユニットに隣接すると予備状態に置くことができないため、予備 / OMG マーカーの下にあるユニットが続く戦闘フェイズに決して敵ユニットを攻撃できないことを理解してください。

[28.2] 予備移動 [RESERVE MOVEMENT]

[28.2.1] 予備地上移動 [Reserve Ground Movement] 友軍予備フェイズ中、プレイヤーは予備 / OMG マーカーを持ついずれかの機動ユニットを、戦術移動又は最低限移動 (行軍移動は不可) によって、その記載された許容移動力の半分 (端数切り上げ) まで移動させることができます。戦術移動を使用しているハード・ユニットは、突破ゾーン内の EZOC を入退出するための追加 +1 移動コストを無視できます。

プレイヤーズ・ノート: この無害に見える最後のセンテンスは、成功した攻撃の結果としての展進において、このゲームに大きなかわりを持ちます。

[28.2.2] 予備ヘリコプター移動 [Reserve Helicopter Movement] 友軍予備フェイズ中、プレイヤーは予備 / OMG マーカーを持ついずれかの空挺又は空中機動ユニットを、ヘリコプター移動によって移動させることが

NATO: THE COLD WAR GOES HOT

できます。望む順番で、ユニットのヘリコプター移動と戦術移動を組み合わせることができます。ヘリコプター移動についての全ての通常ルールを適用します。ただし、以下を除きます。:

1. 挿入オペレーションのみを実施できます。
2. 各レッグの航続範囲は、**5**ヘクスに減少します。
3. 敵が占めるヘクス内でその移動を終了することによって強襲を開始できるユニットはありません。

[28.2.3] 予備フェイズ中に移動するユニットは、所有するプレイヤーが選択するいずれかの方向へ移動できます。移動ポイントを持つと、突破ゾーン内へ移動する要件はなく、突破ゾーンが存在しないEZOCsへ自由に進入できます。

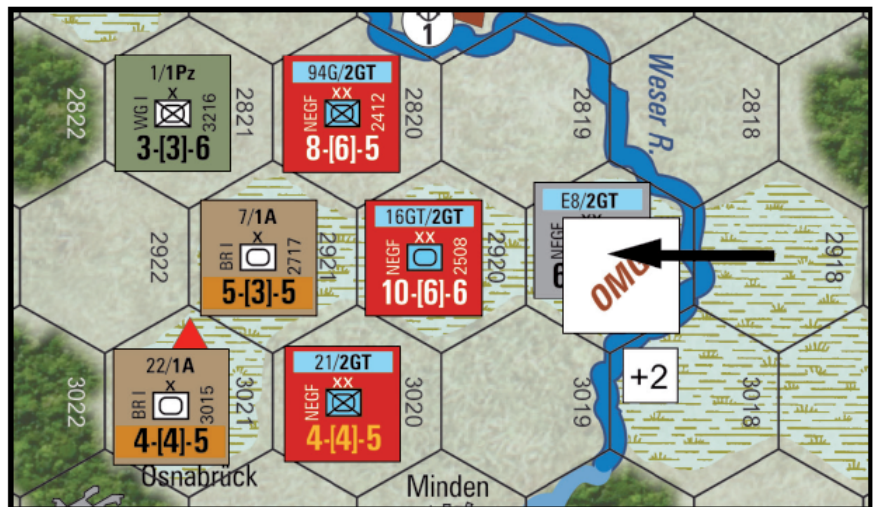
[28.4] 予備フェイズ中に移動するユニットは、ヘクス内に4機動ユニット・ステップの通常スタッキング限度に従います。これは、たとえ前の戦闘フェイズで展進したユニット（展進しているユニットが、2機動ステップのみのスタッキング限度に従っているとき）とスタックしてその移動を終了しても適用します。

[28.2.5] 予備フェイズの終了時、全ての予備/OMG マーカーと突破マーカーをマップから取り去ります。

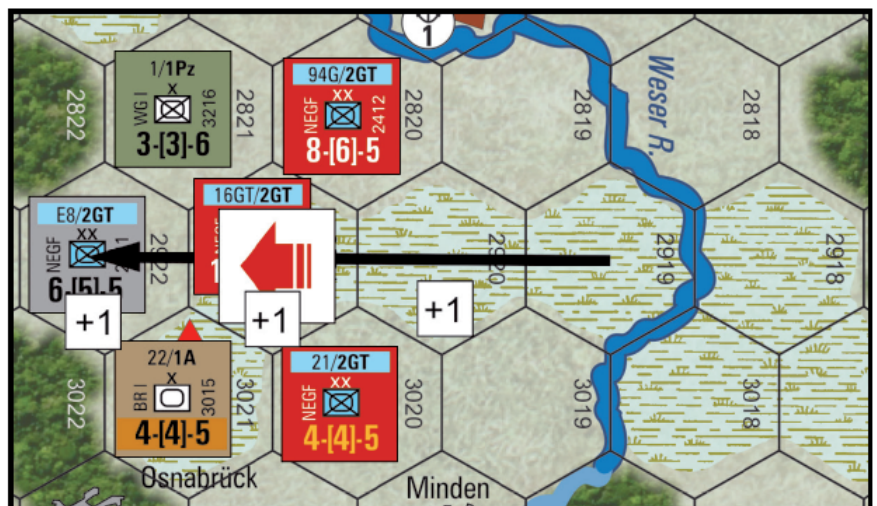
予備移動の例:

WP 軍移動フェイズ中、東ドイツ軍第8装甲擲弾兵師団がヘクス 2918 からヘクス 2919 へ移動するために戦術移動を使用し、合計2移動ポイントを消費します（大河川ヘクスサイドを越えるために1とヘクス内の平地地形に進入するために1）。これは5の許容移動力のちょうど半分で（端数切捨て）、ユニットは非混乱状態、敵ユニットに隣接しておらず、移動と戦闘の両補給下で、WP 軍プレイヤーはその移動終了時に **OMG** マーカーをその上に置くことができます。続く戦闘フェイズ中、WP 軍プレイヤーはヘクス 2921 内の第7機甲旅団を攻撃撃破し、WP 軍プレイヤーがそのヘクス内に突破マーカーを置くことを認め、したがってそのヘクスと周囲6ヘクス内に突破ゾーンを創出します。WP 軍プレイヤーは、第16親衛戦車師団を目標ヘクス内へ前進させますが、湿地ヘクスなのでそれを越えて展進できません。続く予備フェイズ中、WP 軍プレイヤーは東ドイツ軍第8装甲擲弾兵師団を3ヘクス西へ移動させ、各ヘクス内の地形について1移動ポイントのみを消費します。なぜならば、突破ゾーンが進入した最後の2ヘクス（2921と2922）内のEZOCsを無効化するからです。師団はその移動を2922内で停止しなければなりません。なぜならば、いまや3移動ポイントを消費したからです（その許容移動力の半分、端数切り上げ）。

移動フェイズ終了時の図



予備フェイズ終了時の図



[29.0] 司令部ユニット [HEADQUARTERSUNIT]

デザイナーズ・ノート：このゲームの軍団と正面軍の HQ ユニットの、巨大なトラック部隊を運用している多数の兵士たち、前線の戦闘部隊を支援する分散した巨大兵站ネットワークの一部としての無数の補給廠や集積所をあらわします。これらのネットワークは、あまりに拡散して嚴重に防御されているため、この大都会と森林に覆われた戦域内で航空攻撃によって破壊することはできません。他方、これらのネットワークは迅速に移動できません。

熟練者用概要：HQ ユニットの、支援範囲内の友軍従属ユニットに補給と攻勢支援を流します。WP 軍 HQs は、その正面軍の全ユニットにプラスしていずれかの独立ユニットを支援できます。NATO 軍 HQs は、自国籍のいずれかのユニットを支援できます。例外として、2つの NATO 軍複数国籍 HQs (LJ と LZ) は、いずれかの西ドイツ軍又はデンマーク軍ユニットにプラスして「LJ」の表示を有する他のいずれかの NATO 軍ユニットを支援できます。ただし、WP 正面軍 HQs (WP 軍バルト海軍団 HQ は不可) と一定の米軍団 HQs (シナリオの指示を参照) のみが、攻勢支援を提供します。HQs は、化学兵器打撃を除く全ての形態の打撃を受けます。ただし、打撃からの「D1」又は「*」の結果は、代わりに分散状態として扱われます。分散状態の HQs は、補給を供給することを継続できますが、攻勢支援は不可です。HQ ユニットの移動形態は、戦術移動、鉄道移動、海上フェリーです (例外：WP 軍バルト海軍団 HQ は、海上移送を使用できます)。いずれかのタイプの列車マーカーを持つ HQs は、補給も攻勢支援も提供できません。29.5へ飛びます。

[29.1] HQ の移動 [HQMOVEMENT]

HQ ユニットの、その移動能力が制限されます。HQ ユニットの移動形態は、戦術移動、鉄道移動、海上フェリーです。例外：WP 軍バルト海軍団 HQ は、海上移送 (29.6を参照) を使用できます。海上フェリー又は海上移送によって移動している HQ ユニットの、迎撃が成功したら撃破されます (17.0を参照)。HQ ユニットの決して行軍移動を使用できず、いかなる形態の空中又はヘリコプター移動も使用できません。ソフト・ユニットと同様に、友軍ユニットによってすでに占められたヘクスへ進入しているの限り、HQ ユニットの1つの EZOC から他のそれへ直接移動できません。HQ ユニットの決して同じヘクス内に任意でスタックできません (ただし、これらは1つの HQ ユニットの他のそれの上へ退却することを強制されたら、一時的に超過スタックできます。25.7.6を参照してください)。

[29.2] HQ ユニットの戦闘 [HQUNITANDCOMBAT]

[29.2.1] HQs と地上戦闘 [HQs and Ground Combat] HQ ユニットの攻撃戦力を持たず、決して地上攻撃に直接参加できず、決して前進できません。例外：WP 軍バルト海軍団 HQ は、強襲に参加できます (27.1.1を参照)。ただし、いくつかの HQ ユニットの、補給下、非分散状態、列車マーカーの下にないという条件で、攻勢支援 (25.4を参照) を提供できます。HQ ユニットの、仮の防御戦力のみを持ちます (25.2.7を参照)。敵地上攻撃の結果として HQ が混乱状態になると、代わりに分散状態になります (25.6.6.4を参照)。攻撃側は、以下の場合にのみ、地上攻撃の結果として防御側に要求されたステップ損失を吸収するために HQ を選択できます。1) ヘクス内に単独で存在する、又は2) これらの要件を満たすため、すでに防御している他の全ての地上ユニットが除去されている。

[29.2.2] HQs 上への打撃 [Strikes on HQs] HQ ユニットの、敵の作戦航空ポイントと敵の核兵器打撃の目標となり得ます。戦術航空ポイントと砲兵ユニットは、決して HQ ユニットの打撃を行うことができません。HQ に対して航空打撃を実施するため、作戦航空ポイントが割り当てられたら、HQ はその打撃の唯一の目標でなければなりません。化学兵器打撃は、これらが占めるヘクス内へ行うことができますが、HQ ユニットの決して化学兵器攻撃のサイ振りを受けません (これらは、化学兵器打撃マーカーを含んでいるヘクス内を占めていることによって、課された移動制限に従います)。打撃からの「D1」又は「*」の結果は、代わりに分散状態の結果として扱われます (25.6.6.4を参照)。例外：乗車中又は乗車済の HQ は、核兵器打撃によって自動的に除去されます。

デザイナーズ・ノート：これは、破壊するために十分脆弱な状態になる、HQ が集中される唯一の機会です。

[29.2.3] 分散状態の HQ ユニットの、持つかもしれないいかなる列車マーカーも失い、1ヘクスのみ移動できます (最低限移動、12.5を参照)。分散状態の HQ ユニットの、それでも従属ユニットに補給を供給し、付属した攻撃ヘリコプター旅団を任務に投入することができますが、攻勢支援は提供できません (25.4を参照)。

[29.3] HQ の支援範囲 [HQSUPPORTRANGE]

HQs の支援範囲は、HQ が移動補給 (10.5)、戦闘補給 (10.6)、攻勢支援 (25.4) をその従属戦闘ユニットに供給できる、HQ と従属戦闘ユニットとの間のヘクスでの最大距離です。戦闘ユニットが HQ の支援範囲内か否かを判定しているとき、所有しているプレイヤーは2つのユニット間で連結したヘクスの経路をたどる必要があります。ユニットが占めるヘクスはカウントしませんが、HQ ユニットの占めるヘクスをカウントします。支援をたどっている経路は、LOS を妨害するヘクスを通過してたどることができません (10.2.3を参照)。

[29.4] HQ ユニットの補給 [HQUNITANDSUPPLY]

以下の条件で、HQ ユニットの全ての従属ユニットへ補給を適用できます。:

1. ユニットの支援範囲内にある
2. HQ ユニットの自身が友軍 HQ 補給源へ補給線をたどることができる (10.3.2を参照)
3. GT8にいったん自動的補給が終了したら、HQ が補給ポイントに供給されている (WP 軍のみ、10.8を参照)。

HQ ユニットの、分散状態又は化学兵器或いは核兵器打撃ヘクスを占めているときに補給の提供を継続できます。これらは、乗車中又は乗車済のとき、決して補給を供給できません。

[29.5] ワルシャワ条約機構のバルト海正面軍 [HQ(WARSAWPACTBALTICFRONT)HQ]

デザイナーズ・ノート：バルト海正面軍は、デンマークを奪取する任務を帯びていました。その副次的な役割は、他の正面軍がライン川の渡河という主要な任務から外れないようにすることでした。

[29.5.1] バルト海正面軍 HQ の移動制限 [Baltic Front HQ Movement Restrictions] バルト海正面軍 HQ は、特別な役割を演じます。全てのシナリオで、

バルト海正面軍は BALTAP コマンド・ゾーンへ進入することが認められた唯一の正面軍 HQ です。更には、バルト海正面軍 HQ は、BALTAP コマンド・ゾーンへ進入するために **除いて** WP 領土を退出できず、HQ が東ドイツに復帰しない限り、このゾーン内に留まることが制限されます。この制限は、デンマークが降伏したら取り去られ (32.1.1 を参照)、その後バルト海正面軍 HQ はマップ上のどこでも移動できます。

[29.5.2] バルト海正面軍と攻勢支援 [The Baltic Front and Offensive Support] 拡張増強シナリオを除く全てのシナリオで、バルト海正面軍 HQ は決して攻勢支援を提供できません。拡張増強シナリオでのみ、バルト海正面軍は他の正面軍 HQ と全く同様に攻勢支援を提供します。

デザイナーズ・ノート: バルト海正面軍に割り当てられたユニットは、全て奇襲攻撃の初期段階で準備されていなかった、カテゴリーが大隊と連隊の組織でした。このような攻撃を扱っているシナリオでは、バルト海正面軍の司令部と継ぎはぎの兵站ネットワークは、北ドイツ平原を横断してデンマークの喉元を攻撃することに転用できる部隊を支援できません。拡張増強シナリオでは、この正面軍は完全に動員されて他の正面軍と同様に機能することができます。

[29.5.3] バルト海正面軍コマンド [Baltic Front Command] 特別ルールとして、拡張増強シナリオ (38.0 を参照) を除く全てのシナリオで、WP 軍プレイヤーは BALTAP コマンド・ゾーン (2.2.7 を参照) 内に位置したいいかなるユニットも、**実際に属している正面軍にかかわらず**、バルト海正面軍の一部として扱うためのオプションを持ちます。WP 軍プレイヤーは、このオプションをユニット毎の基準で実施でき、BALTAP コマンド・ゾーン内のいかなるユニットも、都合がよいときにその実際の正面軍の一部として見なすことができます。この特別ルールでは、BALTAP コマンド・ゾーン内に位置する全ての WP 軍ユニットが互いに連携し、バルト海正面軍 HQ に補給をたどることができます。

デザイナーズ・ノート: この特別ルールは、拡張増強シナリオに適用しません。なぜならば、このシナリオ内ではバルト海正面軍が BALTAP コマンド・ゾーン以外の西を目指す正面軍のユニットを維持するために機能するからです。

[29.6] ワルシャワ条約機構のバルト海軍団

[HQ][WARSAW Pact Baltic Corps HQ]

デザイナーズ・ノート: バルト海軍団は、戦時に集められた継ぎはぎの組織です。公式な戦闘序列で見えることはありません。バルト海正面軍がデンマークの喉元を締め上げる陸上作戦のために対応可能な場所では、バルト海軍団はデンマーク多島海に対して航空と海兵の作戦で対応可能です (デンマークは 443 の名称付島しょと 4,544 マイルの沿岸線を持ちます)。Copenhagen は、大きな獲物になっていたでしょう。

WP 軍バルト海軍団は、バルト海正面軍の副次コマンドです。WP 軍バルト海軍団 HQ は海兵ユニットと見なされ、海上移動によって移動でき水陸両用オペレーションを実施できるゲームで唯一の HQ です (27.1.1 を参照)。WP 軍バルト海軍団 HQ は、海上フェリー又は海上移動の実施中に迎撃されたら撃破されます (17.0 を参照)。ただし、再建できます (29.7 を参照)。

[29.6.1] バルト海正面軍のいずれかの連隊又は旅団 (3.2.6.2 を参照) にプラスしていずれかの独立ユニットは、バルト海軍団 HQ に従属でき、その HQ まで補給をたどることができます。バルト海軍団 HQ は、決してバルト海正面軍に属している師団を補給できません。


デザイナーズ・ノート: この HQ は、単純に大量の資源を供給するために十分な大きさではありません。

[29.6.2] バルト海軍団 HQ は、海上補給を使用できる唯一の HQ です (10.9 を参照)。ただし、バルト海軍団 HQ によって補給されるユニットは、海上補給を使用していると競合状態の空域についてカウントしません。

[29.6.3] バルト海軍団 HQ は、正面軍レベルの HQ ではないため、攻勢支援を提供できません。

[29.7] NATO 軍の LANDJUT と LANDZEALAND HQ

ユニット [NATO LANDJUT AND LANDZEALAND HQ UNITS]

NATO 軍は、2つの複数国籍軍団 HQ ユニットの持ちます。: LANDJUT (LJ) と LANDZEALAND (LZ) です。これらの HQ ユニットの、BALTAP コマンド・ゾーン内で開始し、決してエルベ川  の南のヘクスへ進入できませんが、エルベ川の北の東ドイツへ進入できます。これらは、戦闘の結果として退却を強制され、このルールを遵守することによって除去される場合にのみ、この制限を破ることができます (25.7.8 を参照)。これら 2つの複数国籍 HQ ユニットの、いずれかの西ドイツ軍ユニット、デンマーク軍ユニット、LJ 又は LZ の表示を持つ他の NATO 軍ユニットを補給できます。2つの複数国籍 HQs は交換可能です。: LJ HQ は LZ 従属表示を有すユニットを補給でき、LZ HQ は LJ 従属表示を有すユニットを補給できます。

デザイナーズ・ノート: これら 2つの HQs は、NORTHAG の一部ではなく、BALTAP (バルト海近接) と呼ばれた個別コマンドの一部で、ユトランドとデンマークの防衛並びにソヴィエト軍バルト海艦隊の制圧に責任を負っていました。LANDJUT はデンマークの喉元を防衛し、LANDZEALAND はデンマーク多島海を防衛しました。ソヴィエト軍バルト海艦隊を北大西洋から締め出すことが重要で、デンマーク陸軍の弱体と関連して、その防衛を助けるため他の国々から可及的速やかにデンマークへ極めて少数の NATO 軍ユニットが差し向けられました。

[29.8] HQ の再建 [HQ RECONSTRUCTION]

HQ は、決して永久に除去されません。HQ が撃破されるとき、ターン記録欄上の現行ターンから 2 ターン上に置きます。例えば、ターン 4 に撃破された HQ は、ゲーム・ターン記録欄上のゲーム・ターン 6 のボックス内に置かれます。ゲーム・ターン・マーカーが撃破された HQ を含んでいるボックス内に移動したとき、統合増援フェイズ中に自動的にプレイへ復帰します。HQ は、補給下で敵ユニットに隣接していない、マップ上のいずれかの友軍解放都市 (30.1 を参照) 内に置くことができます (友軍の国内に登場しなければならないことを意味します)。HQ の再建は、たとえその HQ がマップ上への到着を試みているときに迎撃によって撃破されていたとしても、迎撃を受けません。

デザイナーズ・ノート: HQ ユニットの主要なアセットは、比較的補充が容易なトラックです。

[29.8.1] HQ ユニットが除去されたとき、その付属攻撃ヘリコプター旅団は（もしもあれば）除去されず、攻撃ヘリコプター・ディスプレイ上に留まります。ただし、その HQ がマップ上に再建されてその配備地点として奉仕できるようになるまで、戦闘へ投入できません。

[30.0] 都市 [CITIES]

デザイナーズ・ノート：両同盟は、後背エリア保安のために配置された多数の予備の連隊と大隊を維持しました。これらのユニットでマップを散らかす代わりに、都市ヘクス内に提供される固有防御戦力で数値化しました。したがって、このゲームでは、都市は固定ユニットのように機能します。

熟練者用概要：解放（非征服下）都市は、それ自体の固有防御戦力で固定ユニットのように振舞います。小都市は1の固有防御戦力を持ち、大又は主要都市は2の固有防御戦力を持ちますが、元々それを支配するプレイヤーについてののみです。征服下都市は、防御戦力を持ちません。敵ユニットは、解放都市へ進入するために攻撃しなければなりません。この項目を読んでください。

ゲーム内であらわされた3タイプの都市ヘクスがあり、通常は規模と戦略的重要度によって区別されます。：

1. 小都市 [Minor Cities] (WP 軍プレイヤーにとって1勝利ポイントに相当)
2. 大都市 [Major Cities] (WP 軍プレイヤーにとって2勝利ポイントに相当)
3. 主要都市 [Key Cities] (WP 軍プレイヤーにとって3勝利ポイントに相当)

加えて、小都市と大都市は、ヘクス内で防御しているユニットに異なる地形特典を提供します。主要都市は、全ての面で大都市と同じですが、1多い勝利ポイントに相当します。

[30.1] 都市ヘクスの支配 [CITYHEXCONTROL]

都市ヘクスは、常に1人のプレイヤー又は他方によって支配されます。都市ヘクスは、その国家の部隊を指揮するプレイヤーによって支配されてゲームを開始します。この国内では、「解放都市 [Free Cities]」と呼ばれます。いったん敵ユニットが解放都市に進入したら、「征服下都市 [Conquered City]」になります。それ以後、支配はその都市内へユニットを移動させた最後のプレイヤーに支配が行きます。征服下都市が元々所有していたプレイヤーによって奪回されたら、再び解放都市になります。NATO 都市ヘクスの征服は、WP 軍プレイヤーの主要目標の1つです。これを回避することは、NATO 軍プレイヤーの主要目標の1つです。

[30.1.1] 解放都市の支配は、敵プレイヤーが戦闘後に機動ユニットを都市ヘクス内へ前進させるときにのみ変更されます。征服下都市の支配は、プレイヤーが戦術移動（ユニットは停止する必要はありません）又は戦闘後前進によってその都市内へユニットを移動させるときにのみ変更されます。友軍移動フェイズ中、ユニットは空中移動又はヘリコプター移動を使用して敵支配下都市の上空を飛行でき、又は海上移動を使用して沿岸ヘクス内の敵支配下都市を通過で

きますが、決してこれらの移動タイプで敵支配下都市ヘクス内で停止できず、ヘクスを通過するその便乗者は決してその都市の支配を変更させません。

[30.1.2] 友軍支配下の都市ヘクスは、征服下からの解放であるか否かにかかわらず、以下の影響を持ちます。：

1. これらは、そのヘクスを通過してたどられる敵の LOS を妨害します。
2. これらは、そのヘクス内への敵の退却を妨害します。
3. これらは、決して敵の強襲を受けません (27.0 を参照)。
4. これらは、LOS の連鎖をたどる必要があると、LOS リンクの一方向の終端アンカーに使用できます (10.2.2 を参照)。
5. これらは、補給下であるという条件で、その位置から5ヘクス以内の空域を競合させます (10.3.3 を参照)。

[30.2] 解放都市 [FREECITIES]

[30.2.1] 解放都市は、固定地上ユニットと同様に機能し、固有防御戦力を持ちます (30.4 を参照)。ユニットは、たとえその都市内に敵の地上ユニットが存在しなくても、いかなる地上移動の形態によっても決して敵の解放都市へ進入できません。**例外：**プレイヤーは、敵の非占有解放都市が核兵器打撃マーカータを持つと（その固有防御戦力を無効化します。30.2.4 を参照）、戦術移動によって進入できます。この例外を除き、ユニットが敵の解放都市へ進入してその支配を奪取できる唯一の方法は、戦闘フェイズ (30.4 を参照) 中にそれを攻撃してヘクスを掃討し、次いでその中へ前進することです。これが発生するとき、もはや解放都市ではなく征服下都市であることを示すため、都市ヘクス内に友軍征服下マーカータを置きます。

[30.2.2] 解放都市は、そのヘクス内自体に ZOC を及ぼします（ただし、周囲6ヘクスは不可です）。これは、ヘリコプター・ユニットが敵の解放都市に進入するとき、Flak 攻撃 (19.0 を参照) を受けることを意味します。加えて、ヘリコプター・ユニットは、解放都市へ進入しているとき通常の「1」ではなく「1」又は「2」のサイの目で Flak 命中を受けます。

デザイナーズ・ノート：市街地周辺で作戦中のヘリコプターが、きわめて脆弱であることは経験上示されています。

[30.2.3] 解放都市は、たとえ友軍地上ユニットが存在しなくても、友軍地上ユニットと全く同様に、そのヘクス自体内の EZOCs を無効化します (ZOC の無効化、8.5 を参照)。

[30.2.4] 核兵器打撃マーカータ下の解放都市は、固定友軍ユニットとして機能することを停止します。その固有防御戦力を失い、それ自体のヘクス内に ZOC を及ぼさず、いかなる目的においても敵の ZOC を無効化しません。敵ユニットは、戦術移動によって都市を通過して移動できます。

[30.3] 征服下都市 [CONQUEREDCITIES]

[30.3.1] 征服下の都市は、固有の防御戦力を持たず、それ自体のヘクス内に ZOC を及ぼさず、いかなる方法によっても EZOCs を無効化しません。友軍ユニットは、敵征服下の都市へ進入するため攻撃する必要はありません。敵支配下都市の唯一の特別な影響は、友軍ユニットが1) 移動フェイズ中、敵支配下の征服都市へ戦術移動

以外で決して進入できず、2) 非占有状態で敵支配下の征服下都市内へ決して戦闘後退却ができません。占有状態で敵支配下の征服下都市は、ヘクスが掃討されたら常に戦闘後前進によって進入できます。

[30.3.2] 征服からの解放 [Liberation] 友軍ユニットが戦術移動又は前進によって敵支配下の征服下都市ヘクスに進入したらいつでも、都市ヘクスから敵征服下マーカーを取り去ります。直ちにそれは再び友軍解放都市に復帰します（それ自体のヘクス内に ZOC とその固有防御戦力が回復することを意味します。30.4.1 を参照）。

[30.4] 都市ヘクスの戦闘 [CITY HEX COMBAT]

[30.4.1] 固有防御戦力 [Organic Defense Strength] 全ての解放都市は、除去されるまで敵ユニットの進入を妨げる、固有の防御戦力を持ちます。小都市は1の固有防御戦力を持ち、大都市と主要都市は2の固有防御戦力を持ちます。これらの数値は、マップ上の各都市ヘクス内部に記載されます。解放都市の固有防御戦力は、攻撃されるとき常にヘクスの合計防御戦力に加えられます。解放都市の固有防御戦力は、決して修正されません。補給とヘクス内の化学兵器打撃マーカーの影響を無視します。更には、いかなる形態の打撃によっても決して影響を受けず、それ故敵の攻勢打撃フェイズ中に混乱状態になることや除去ができません。**例外：核兵器打撃マーカーを持つ解放都市は、その固有防御戦力を完全かつ永久に失います（30.2.4 を参照）。**征服下の都市は、固有防御戦力を持ちません。

[30.4.2] 小都市の防御特典 [Minor City Defense Benefit] いかなる防御部隊も、単独で防御しているときの都市自体の固有戦力を含めて、小都市ヘクスを占めていることによる有利な1コラム・シフトの戦闘比修正を受け取ります。加えて、退却結果の最初の1ヘクスを無視できます。これは、「R2」結果が「R1」結果となり、「R1」結果が「効果なし」になることを意味します。最後に、小都市を占めている地上ユニットに対する航空&砲兵打撃は、サイの目から1が差し引かれます。核兵器と化学兵器打撃は、小都市地形によって影響を受けません。

[30.4.3] 大都市と主要都市の防御特典 [Major and Key City Defense Benefit] いかなる防御部隊も、単独で防御しているときの都市自体の固有戦力を含めて、大都市又は主要都市ヘクスを占めていることによる有利な2コラム・シフトの戦闘比修正を受け取ります。加えて、退却結果の最初の2ヘクスを無視できます。これは、「R2」結果が「効果なし」になることを意味します。大都市又は主要都市を占めている地上ユニットに対する航空&砲兵打撃は、サイの目から2が差し引かれます。化学兵器打撃は、大都市地形によって影響を受けません。核兵器打撃は、サイの目から1を差し引きます。

[30.4.4] 都市ヘクス内で防御していることによる防御特典は、都市が解放又は征服下にかかわらず同等に適用します。2つの間の唯一の差は、征服下都市がそのヘクスの防御に加えるための固有防御戦力を持たないことです。

[30.4.5] WP 軍の解放都市対応 [WP Free City Reaction] 未占有の WP 解放都市が攻撃されたとき、隣接する1つの WP 軍機動ユニットは、その正面軍又は国籍を考慮することなくそのヘクス内へ対応できます。

[30.4.6] NATO 解放都市の対応 [NATO Free City Reaction] 未占有状態の NATO 解放都市が攻撃されたとき、その都市自体と同じ国籍に属す場合のみ、隣接する1つの NATO 軍機動ユニットがその都市内へ対応できます。

[30.4.7] 単独で防御している解放都市 [Free Cities Defending Alone] ある解放都市が、そのヘクス内に存在する他のいかなる友軍地上ユニットもなしで防御していると、その固有防御戦力がヘクスについての合計防御戦力で、戦闘結果は以下の特別ルールに従って適用されます。:

- 「R#」の結果は無視されます（なぜならば、小都市は常に「R1」結果を無視して「R2」結果が重要になる前に「D1」に屈し、大都市は常に退却の結果を無視するからです）。
- 「CA」の結果は無視されます（都市の固有防御戦力は、これらを実施する機動性を欠いています）。
- 防御側への「*」結果は無視されます（なぜならば、これは常に有効な結果である D#と共に発生するからです）。
- 攻撃側への「*」又は「A1」の結果は、通常に適用されます。ただし、攻撃側が「D2」の結果を与えたら、「A1」結果を無視できます。

[30.4.7.1] NATO 軍プレイヤーは、NATO の解放都市が単独で防御している戦闘中に、防御航空打撃を行うことができます。

[30.4.8] 友軍ユニットと共に防御している解放都市 [Free Cities Defending with Friendly Units] 解放都市がヘクス内に存在する他の友軍地上ユニットと共に防御していると、その固有防御戦力がヘクスの合計防御戦力に加えられ、全ての戦闘結果は通常に適用されます。防御側に与えるステップ損失は、目標ヘクス内に存在する地上ユニットに適用しなければなりません（固有防御戦力自体に適用できるステップ損失はありません）。戦闘結果が防御している全ての地上ユニットを退却又は除去させたら、攻撃側はヘクス内へ前進できます。ただし、ヘクス内で防御側の最後の地上ユニットが「奴らを通すな！」オプションを実施するために除去されたら、攻撃側は前進できないことに注意してください（25.7.1 を参照）。解放都市を含んでいる戦闘の例について、25.9 項最後の「戦闘の例#2」を参照してください。

[30.4.9] 固有防御戦力の除去 [Organic Defense Strength Elimination] 攻撃側が実際にヘクス内へ前進しない限り、解放都市の固有防御戦力は決して除去されず、解放都市は決して征服されません。このような前進が発生したら直ちに、その固有防御戦力が失われたことを示すため、攻撃側は都市ヘクス内に友軍征服下マーカーを置きます。戦闘後に攻撃側が解放都市内へ前進しなければ、都市は解放に留まり、その固有防御戦力を維持します。プレイヤーが元々自身の解放都市の1つだった都市ヘクスを奪回したら、直ちにその固有防御戦力が回復します。

[31.0] 西ベルリン WESTBERLIN

デザイナーズ・ノート：西ベルリンは、1 個米軍、1 個イギリス軍、1 個フランス軍の、弱体な NATO 軍 3 個歩兵旅団によって守備されていました。最寄りの友軍ユニットは、西方 100 マイルでした。気球が上がってしまったら、助けは来ません。

熟練者用概要：西ベルリンは、ゲーム終了時に確保する者に 2 勝利ポイントの価値を持ちます。都市は、そこで開始する NATO 軍ユニットを補給しますが、他のユニットは不可で、都市とそこに位置する NATO 軍ユニットは空域の競合についてカウントしません。NATO 軍は、西ベルリンを救出できたら決定的勝利で勝ちます (34.1.22 を参照)。以下の項目を飛ばします。

[31.1] 西ベルリンの特別ルール WESTBERLINSPECIALRULES

西ベルリン West Berlin (ヘクス 3007) は、東ドイツの中心にあって NATO 軍支配下の西ドイツ解放都市なので、様々な特別ルールが適用されます。

[31.1.1] 西ベルリンと補給。 10.3.3.4 を参照。

[31.1.2] 西ベルリンと連携。 26.2.7 を参照。

[31.1.3] 西ベルリンと空域。 11.5 を参照。

[31.1.4] 西ベルリンと勝利。 NATO 軍プレイヤーは、西ベルリンを救出できたら決定的勝利で勝つことができます (34.1.22 を参照)。NATO 軍プレイヤーがこれの完遂に失敗しても、ゲームの終了時に確保することでそれでも 2 勝利ポイントを得点できます (34.3.2 を参照)。

[31.1.5] 西ベルリンと前進防御 West Berlin and Forward Defense WP 軍によって征服されたら、戦略奇襲 (37.6.1 を参照) と神経戦 (40.6.1 を参照) で得点される NATO 軍の前進防御勝利ポイントの目的において、西ベルリンは西ドイツ内の WP 軍支配下都市ヘクスとしてカウントしません。

[31.1.6] 西ベルリンと陣地 West Berlin and Fortification 誤解を避けるため、西ベルリンは拡張増強シナリオ (38.4.3.4 を参照) では陣地化ヘクスですが、大都市はすでに陣地化ヘクスのそれと同等以上の地形特典を提供するため、この状態は実態を持ちません。

[32.0] 国家の降伏 NATIONALSURRENDER

熟練者用概要：この項目を読んでください。

各同盟内の一定の国は、その十分な都市が征服されたら相手側同盟に自動的に降伏することになります。

[32.1] 降伏の要件 SURRENDERREQUIREMENTS

[32.1.1] デンマーク Denmark デンマークは、いずれかのゲーム・ターンの終了時に、ワルシャワ条約機構が 4 以上の勝利ポイントの価値を持ついずれかの都市ヘクスの組み合わせを支配したら自動的に降伏します (例えば、4 つの小都市又は 2 つの小都市と 1 つの大都市、34.2 を参照)。

[32.1.2] ネーデルランド The Netherlands ネーデルランドは、いずれかのゲーム・ターンの終了時に、ワルシャワ条約機構が 5 以上の勝利ポイントの価値を持ついずれかの都市ヘクスの組み合わせを支配したら自動的に降伏します (34.2 を参照)。

[32.1.3] チェコスロヴァキア Czechoslovakia チェコスロヴァキアは、いずれかのゲーム・ターンの終了時に NATO 軍ユニットによってプラハ Prague (ヘクス 4203) が占められたら、そのユニットが空挺又は空中機動ユニットではなく LOS をたどれるという条件で、降伏します。チェコスロヴァキアが降伏したらゲームは直ちに終了し、NATO 軍プレイヤーは決定的勝利で勝ちます (34.1.2.3 を参照)。

[32.1.4] その他の国家 Other Countries 他の国家は、降伏条件を持ちません。なぜならば、一方の陣営又は他方は、そのような降伏が可能となる前に自動的に勝利 (34.1 を参照) で勝つことになるからです。

[32.2] 国家降伏の影響 EFFECTSOFNATIONALSURRENDER

[32.2.1] デンマーク又はネーデルランドが降伏したら、続くターンの統合状態フェイズ中に、その国の全てのユニットがプレイから永久に取り去られます。その国内の全ての解放都市は、征服下都市になります (すでに持っていなければ、それらの上に WP 軍の征服下マーカーを置きます)。ただし、その国内の都市ヘクスが異なる国籍の NATO 軍ユニットによって占められていたら、置かれる征服下マーカーは NATO 軍の征服下マーカーです。それ以降、その国内の全ての都市ヘクスは、常に 1 つの同盟又は他方に属しているものとして扱われます (例外：32.3 を参照)。

[32.2.2] いったん降伏したら、ゲームの残りについて、ある国は補給の目的において両プレイヤーの敵領土です (その国内では、両プレイヤーに属している戦闘ユニットが、上級 HQ ユニットまで補給をたどれなければならないことを意味します)。

[32.2.3] デンマークとネーデルランドの両方が降伏したら、続く全てのターンの NATO 軍が受け取る戦術航空ポイントの数が 1 ずつ減少します。

[32.3] 国家の再征服 RECONQUERINGACOUNTRY

NATO 軍プレイヤーは、いずれかのゲーム・ターンの終了時にデンマーク又はネーデルランド国内の全都市ヘクスを支配することで再征服ができます。ある国家が再征服されたとき、再び友軍領土となってその全ての都市が解放都市の状態を回復しますが、その地上ユニットと空軍力 (32.2.3 を参照) は解放都市の回復された固有防御戦力を除いて復帰しません。

[33.0] 増援 REINFORCEMENTS

熟練者用概要：このゲームには、7 つの異なるタイプの増援ユニットがあり、それぞれ異なる方法によってマップ上に到着します。この項目を読んでください。

増援とは、ゲームの開始後にプレイへ登場するユニットです。増援スケジュール・カードは、各シナリオについての増援スケジュールを含み、各プレイヤーと各年 (1983 年又は 1988 年) について提供された個別のスケジュールを持ちます。BALTOP 又は拡張増強シナリオについては、WP 軍に増援スケジュールがないことに注意してください。増援スケジュールは、到着する各ユニットの図とそ

の到着のゲーム・ターンを表示します。プレイの開始前、プレイヤー諸氏はそれぞれの増援スケジュール・カードを調べ、そのカード上に表示されたユニットについて要求されたボックス内に各ユニットを置きます。各ゲーム・ターンの統合増援フェイズ中、両プレイヤーはそのターンに増援ユニットが到着するかどうか判定するためにそれぞれの増援スケジュールを調べ、次いで適切なマップ上、増援ボックス内、友軍戦略予備ボックスにそのようなユニットを置きます。プレイヤー諸氏は、そのターンに増援の化学兵器弾薬ポイント（両プレイヤー）と補給ポイント（WP 軍プレイヤーのみ）がそのターンに到着するか判定するためにシナリオの指示も調べ、新たな到着を反映するため適切な記録欄上で自軍ゲーム・ポイント・マーカーを調整します。

[33.1] 増援セクターとボックス [REINFORCEMENT SECTORS AND BOXES]

増援セクターは、ゲーム・マップの端を「1」から「5」の数字で繋いでいます。セクター1と2は、NATO 軍プレイヤーの友軍です。セクター3～5は、WP 軍プレイヤーの友軍です。鉄道と地上の増援は、これらのセクターの1つからマップ上へ移動することによって登場します。各セクターは、ユニットが到着する一致する増援ボックスを持ち、統合増援フェイズ中に置かれて実際にマップ上で移動できる移動セグメントになるまで保持されます。増援ボックス内に位置するユニットは、いかなる形態の敵の攻撃も受けません。増援ボックス内のユニットは、常に移動と戦闘の補給下です。

[33.2] 増援の登場 [REINFORCEMENT ENTRY]

各増援ユニットが持つ登場コードは、最初にマップ上に登場する場所と方法を司ります。これらコードの概要説明については、3.2.9 を参照してください。

[33.2.1] 予備増援 [Reserve Reinforcement] 予備増援は、「RS」の登場コードに続いてヘクス番号を持ちます。予備増援ユニットは、その登場コードに一致するヘクス番号のヘクス内に置かれなければなりません。予備増援が登場するヘクスは塗りつぶされた赤い三角形を含み、「予備サイト [Reserve Site]」と呼ばれます。

[33.2.1.1] リフォージャー増援と異なり、予備増援は到着が計画されたターンになるまでマップ上に置かれませんが、**予備サイトは、その指定された増援ユニットの到着に先立つ敵の攻撃によって影響を受けません。例外：**核兵器打撃マーカーを持つ予備サイトに到着する予備増援は、その代わりに除去されます。

デザイナーズ・ノート：大部分の予備ユニットの装備は分散していたため、通常型の打撃では効果的に排除できませんが、核兵器打撃は別問題です。

[33.2.1.2] 予備増援は、EZOC 又は化学兵器打撃マーカーを含んでいるヘクス内に登場できます。ただし、地上移動を使用している敵ユニットが、予備サイトを含んでいるヘクスへ移動又は通過するか、或いは落下傘降下オペレーション（16.1.3 を参照）又はヘリコプター挿入オペレーション（18.1.3 を参照）で予備サイトを含んでいるヘクス内で終了したら、そのヘクス内に敵の征服下マーカーを置き

ます。敵の征服下マーカーを持つ予備サイトに登場する予備増援ユニットは、その代わりに除去されます。

[33.2.1.3] 米第III軍団 HQ [US III Corps HQ] 米第III軍団 HQ は、予備増援としてマップ上に登場します。

デザイナーズ・ノート：1983 年には、米第III軍団はヨーロッパ内に骨組みだけのスタッフを維持していました。1988 年には、この存在は完全なリフォージャー（POMCUS）サイトにアップグレードされていました。しかし、いくら倉庫を破壊しても、このユニットが活動を開始するのを防ぐことはできませんでした。このユニットが必要としていたのは主にトラックでしたが、これは地元の民間企業から容易に調達することができました。したがって、ゲームの目的においては、常に予備増援として扱われます。つまり、登場する前に敵の打撃によって破壊されないことを意味します。

[33.2.2] 地上増援 [Ground Reinforcement] 地上増援は、「G」の登場コードに続く増援セクター番号を持ちます。これらのユニットは、一致する番号を有する増援セクターについての増援ボックス内に置かれ、続く友軍地上移動セグメント中に戦術又は行軍移動によって、増援セクターに沿ったいずれかのマップ端ヘクスを介してマップへ登場できます。誤解を避けるため、ユニットは常に進入する最初のマップ端ヘクスの移動コストを消費します。二者択一で、増援ボックス内の地上増援は、乗車するために（移動は不可）1 ターンを過ごし、続くプレイヤー・ターンに鉄道移動によってマップへ登場できます。空中機動又は空挺ユニットであると、ヘリコプター又は空中移動を使用してマップへ登場することもできます（マップ上へのヘリコプター移動は、増援ボックスからのみ可能で、SRB からは不可であることに注意してください）。

[33.2.3] 鉄道増援 [Rail Reinforcement] 鉄道増援は、「RR」の登場コードを持ちます。鉄道増援は、いずれかの友軍増援セクターの増援ボックス内にすでに乗車済マーカーを持って置かれ、続く友軍鉄道移動セグメント中にマップ上を 20 ヘクス移動できます。二者択一で、鉄道増援は増援ボックス内で下車し、続く友軍地上移動セグメント中に戦術又は行軍移動によってマップへ登場できます。

[33.2.4] 空中増援 [Air Reinforcement] 空挺と空中機動ユニットは、「A」の登場コードを持ちます。空中増援は、友軍戦略予備ボックス内に置かれます。続くいずれかの空中&海上移動セグメント中、これらは SRB を退出して、空中フェリー又は空輸によっていずれかの友軍増援セクター・マップ端ヘクスから直接マップへ登場し、マップ上のいずれかの資格を持つ目的地ヘクスへ移動できます。これらは、その目的地ヘクス内で迎撃を受けます。SRB 内の空中増援も遅延でき、代わりに 13.7 で述べた手順を使用して鉄道によってマップへ登場できます。

[33.2.5] 海上増援 [Sea Reinforcement] 海上増援は、「S」の登場コードを持ちます。海上増援は、友軍戦略予備ボックス内に置かれます。続く友軍の空中&海上移動セグメント中、これらは海上フェリー又は海輸によって、友軍マップ端に沿った全海上又は沿岸ヘクスからマップに登場し、マップ上のいずれかの資格を持つ目的地ヘクスへ移動できます。これらは、到着の瞬間に迎撃を受けます。二者択一で、SRB 内の海上増援は遅延でき、代わりに 13.7 で述べた手順を使用して鉄道によってマップへ登場できます。

[33.2.6] CONUS 迎撃 **[CONUS Interception]** 統合増援フェイズ中、NATO 軍プレイヤーは、「S」(海上増援)の登場コードを有す各到着している米軍とカナダ軍の増援ユニットに対して、**戦略予備ボックス内に置く前に**、特別な迎撃についてサイを振らなければなりません。**例外:** このような迎撃の試みは、神経戦シナリオの和平ターン中に適用しません (39.0 を参照)。この特別な迎撃の試みは、実際にプレイしているシナリオにかかわらず、常に NATO 軍迎撃表の「友軍空域内の NATO 軍フェリー」セクションの戦略奇襲コラム上で解決されます (表に黄色でマーク)。米軍の海上増援は拡張増強 (38.0) にのみ登場し、神経戦 (40.0) シナリオでは可能性があります。カナダ軍の海上増援は、1988 年がプレイされたら神経戦シナリオに登場できます。海上増援が CONUS 迎撃の試みに生き残ると、それが戦略予備ボックス外部へ海上移動によってマップ上へ移動すると、再び通常の迎撃の試みを受けます。海上増援は、その代わりに鉄道によって登場することでこの二番目の迎撃を回避できますが (13.7 を参照)、CONUS 迎撃の試みを回避する方法はありません。

デザイナーズ・ノート: CONUS は、米軍の頭文字をとって「Continental U.S.」と呼ばれており、このルールの対象となる増援の大部分が出發する場所です。SRB に入るための最初の迎撃の試みは、大西洋を横断するユニットの輸送船を沈めようとするソヴィエト軍潜水艦の努力をあらわしています。SRB を出するための二番目の迎撃の試みは、ソヴィエト軍潜水艦と航空機の両方が、目的地に到達するために北海を横断するユニットの移送を沈めようとする努力をあらわします。鉄道で登場するために遅延したユニットは、フランスに入港したため、北海の移送をスキップしましたが、大西洋を横断するための CONUS 迎撃の試みの対象となります。

[33.2.7] 増援と活性化 **[Reinforcements and Activation]** 神経戦シナリオでのみ、増援ユニットは活性化される前に到着することが可能です (39.8.1 と 39.8.2 を参照)。この場合、シナリオの指示が活性化することを支持するまで、最初に置かれたボックス又はヘクス内に留まります。いったん活性化されたら、通常にマップへ登場でき、又はすでにマップ上にあると通常に移動できます。

[33.2.8] 拡張増強 **[Extended Buildup]** 「EB」の登場コードを持つユニットは拡張増強シナリオにのみ登場し、決して他のシナリオでイン・プレイに置かれません。これらのユニットは、シナリオの開始前に戦域に到着しており、マップ上に配備されて開始するため名目上のみの増援です。

[33.2.9] 輸送コマンド **[Lit Commands]** 増援として到着している輸送コマンドは、マップ上に記載された友軍輸送コマンド・ディスプレイ上の適切な準備ボックス内に置かれます。

[33.3] リフォージャー増援 **[REFORGERREINFORCEMENTS]**

デザイナーズ・ノート: 米陸軍は、通常の陸軍旅団やいくつかの州兵旅団のためにさえ、ヨーロッパに装備を事前に配置しました。戦争になった場合、これらのユニットは米国内に装備を放棄して、航空輸送機 (通常の民間旅客機を含む) に乗り込んで、大挙してヨーロッパへ飛来する計画でした。いったん到着したら、事前に配置されていた機材と合流して前線へ向かいました。大西洋を渡って増備を輸送する必要がある場合は、到着時間よりも数週間早く出發しました。このプログラムの名称はリフォージャー (*Return of Forces to Germany*) で、これらのユ

ニットの多くがかつてドイツに駐留していたという事実に基づいています。80 年代前半には、3 個師団分の装備が備蓄されていましたが、80 年代後半には 6 個師団分に増えていました。米第 III 軍団は、北ドイツ平原の上空を飛行して増強することができました。計画では、6 個師団全てをわずか 10 日間でヨーロッパに運ぶことになっていました。ただし、これらのサイトの位置は、ソヴィエト側にもよく知られており、優先的な打撃目標となっていました。

リフォージャー増援は、「RF」の登場コードに続くヘクス番号を持ちます。NATO 軍プレイヤーのみがリフォージャー増援を受け取り、しかも戦略奇襲 (37.0) と神経戦 (40.0) シナリオのみです。これら 2 つのシナリオで、全てのリフォージャー・ユニットはゲーム開始時に、マップ上でその登場コード内の番号で指定されたヘクス内に置かれます (増援スケジュール・カード上ではありません)、リフォージャー・シンボルを持つ裏面に返されます。この状態の間、これらのユニットはリフォージャー・サイト (これらユニットのための、装備の事前配備軍需倉庫) をあらわします。

[33.3.1] リフォージャー・ステップ **[Refugee Steps]** 統合増援フェイズ中、NATO 軍プレイヤーはそのターンにいずれかのリフォージャー・ステップの到着が要求されるか否か判定するため、適切な増援スケジュールを調べます。到着している各リフォージャー・ステップは、増援スケジュール・カード上でオリヴ・ドラブのリフォージャー・ステップ・カウンターとして表示されます。これらのカウンターは、単なる備忘アイテムです。カード上に置くための、実際のリフォージャー・ステップ・カウンターはありません。到着する各リフォージャー・ステップ・カウンターについて、NATO 軍プレイヤーはマップ上のどこかで 1 つのリフォージャー・サイトを選択し、それを活性面に裏返します (**例外:** 33.3.5 を参照)。リフォージャー・サイトは、たとえ EZOC 内にあっても活性面に裏返すことができます。いったん裏返されたら、リフォージャー・ユニットは通常のユニットと同様に機能し、ZOC を及ぼし、それ自体で防御でき、現行 NATO 軍プレイヤー・ターンに移動と攻撃ができます。すでに全てのリフォージャー増援が到着しているため (これらのユニットは、マップ上で開始します)、拡張増強シナリオに登場するリフォージャー・ステップがないことに注意してください。リフォージャー・ステップは、決して到着の瞬間に迎撃を受けません。

デザイナーズ・ノート: リフォージャー・ユニットは、その兵員が 1 日前に後方の安全な場所に飛来し、現地の地上移送を利用して倉庫のある場所まで移動すると考えられるため、迎撃を受けません。どちらのプレイヤーも、空中または海上で到着する予定の他のユニット (したがって、迎撃を受けます) について同様に、代わりに鉄道で登場させることができます (13.7 を参照)。

[33.3.2] リフォージャー・サイト **[Refugee Sites]** リフォージャー・ステップの消費によってそれらが活性化するまで、リフォージャー・ユニットはそのリフォージャー・サイト面でマップ上に留まります。リフォージャー・サイトは、固有の防御戦力を持たず、活性化するまで地上ユニットではありません。WP 軍ユニットは、常にリフォージャー・サイトを含んでいるヘクス内へ移動又は他の NATO 軍地上ユニットによって防御されていたら前進によって進入できます。WP 軍ユニットが統合状態フェイズ中にリフォージャー・サイトを含んでいるヘクスを占めると、そのヘクス内の全てのリフォージャー・サイトは除去されます。このタイミングは、リフォージャー・サイトを救出するための 1 プレイヤー・ターンを NATO 軍プレイヤーに与えることに注意してください。

[33.3.3] リフォージャー・サイトへの打撃 **[Shakes on Refugee Sites]** リフォージャー・サイトは、いずれかの形態の WP 軍打撃によって命中を受けることができますが、ときには特別な影響があります。

[33.3.3.1] 航空&砲兵打撃 [Air & Artillery Strikes] リフォージャー・サイトへの航空又は砲兵打撃は、以下を除いて通常に実施されます。:

1. 各打撃は、1つのみのリフォージャー・サイトを目標にでき、その打撃の唯一の目標でなければなりません。
2. あるヘクスが複数のリフォージャー・サイトを含むと、2つまでの敵航空打撃によって目標にできますが、各1つは異なるサイトを目標にしなければなりません。
3. リフォージャー・サイトは、それらが占めるヘクス内の地形についての DRM を決して受け取りません (建物は隠せません)。これらは、他の適用可能な全ての DRMs を受けます (敵の空域内にあることと奇襲について)。
4. 「D1」の結果は、リフォージャー・サイトが除去されてマップから取り去られることを意味します (例外: 33.3.5 を参照)。
5. 「*」の結果は、特別に扱われます。リフォージャー・サイト上に損傷状態マーカーを置きます。ユニットが活性化又は除去されたら、損傷状態マーカーは取り去られるのみです。損傷状態のリフォージャー・サイトが他の打撃から二番目の「*」結果を受け取ると、除去されます。リフォージャー・ステップが活性化しているそれに割り当てられたとき、リフォージャー・サイトが損傷状態マーカーを持つと、ユニットはその活性面に裏返されて損傷状態マーカーが取り去られて混乱状態マーカーに置き換えられます (続く回復フェイズ中に通常に取り去ることになります)。

[33.3.3.2] 化学兵器打撃 [Chemical Strikes] リフォージャー・サイトを含んでいるヘクスは、WP 軍化学兵器打撃によって目標となり得ますが、リフォージャー・サイト自体に何ら影響を持ちません (22.2.8 を参照)。化学兵器打撃ヘクス内で活性化するリフォージャー・ユニットは化学兵器打撃攻撃を被りませんが、その移動と戦闘上に残っている全ての影響を受けます (22.3.1 を参照)。

[33.3.3.3] 核兵器打撃 [Nuclear Strikes] 核兵器打撃は、目標ヘクス内の全てのリフォージャー・サイトを自動的に除去します。

[33.3.4] いったんマップ上に留まるリフォージャー・サイトがなくなると、更なるリフォージャー・ステップの到着を無視します。事前に準備された装備の残りはありません。

[33.3.5] 米軍第3機甲騎兵連隊 [US 9th Armored Cavalry Regiment] 米第III軍団の第3機甲騎兵連隊 (3ACR) は、2ステップから成る唯一のリフォージャー増援です。このユニットを活性化させるため、NATO 軍プレイヤーは同じ統合増援フェイズに2リフォージャー・ステップを消費しなければなりません。それが2ステップ・ユニットであるため、カウンターの上にリフォージャー・サイト面を持ちません (代わりに、その基幹ユニット値を持ちます)。この例外を扱うため、特別な青いリフォージャー・サイト・シンボルを持つマーカーが用意されています。ゲームの開始時、3ACR ユニットのマップ上の指定ヘクス内に完全戦力面で置き、次いでその上にこの特別なリフォージャー・サイト・マーカーを置きます。このペアは、NATO 軍プレイヤーがそれを活性化させるために使用可能な2リフォージャー・ステップを使用することを選択するまで、リフォージャー・サイトとして留まることになります。いまだリフォージャー・サイトである間に WP 軍の航空打撃を受けたら、このユニットの各ステップは個別に除去されなければなりません。例えば、サイトが損傷し (33.3.1 を参照)、次いで再び損傷したら、除去する代わりに損傷状態マーカーを取り去り、リフォージャー・マーカーの下で3ACR ユニットの基幹面に裏返します。基幹として活性化したら、1リフォージャー・ステップのみが効きます。

基幹が活性化する前に2回損傷したら、基幹と特別なリフォージャー・サイト・マーカーの両方がマップから取り去られます。

[33.4] 増援の遅延 [REINFORCEMENT DELAY]

現行ターンに到着するいずれかの増援ユニットは、登場する SRB 又は増援ボックス内で遅延させ、未来のゲーム・ターンにマップ上へ登場できます。

[33.5] 増援と補給 [REINFORCEMENT AND SUPPLY]

全ての増援ユニットは、補給下でマップに登場します。これらは、全ての通常ルールに従ってゲームの後に非移動補給下又は非戦闘補給下となり得ます。

[33.6] 増援と戦略予備ボックス

[REINFORCEMENT AND THE STRATEGIC RESERVE BOX]

いくつかのユニットは、各シナリオをその同盟の戦略予備ボックス内で開始します。他のユニットがこのボックスへ進入する唯一の方法は、統合増援フェイズ中にそこへ置かれることによってです。いったんユニットが SRB を退出したら、決して復帰できません。SRB 内に位置するユニットは、いかなる形態の敵の攻撃も受けません。移動目的において、SRB を退出する全てのユニットは、容量無制限の港湾が配置されている友軍の都市ヘクスから出発したと見なされ、これらは常に移動と戦闘補給下にあります。

デザイナーズ・ノート: ワルシャワ条約機構軍の SRB はソヴィエト西方軍管区をあらわし、NATO 軍の SRB はイギリスと西フランスをあらわします。

[34.0] 勝利 [VICTORY]

熟練者用概要: この項目を読んでください。

ゲームにおける勝利は、勝利ポイントの蓄積が基準です。勝利ポイントは、各プレイヤーが敵都市ヘクスの占領、プレイヤー諸氏が行うことができる一定の選択、その他の様々な条件を満たすことで得点されます。ゲームの終了時、両プレイヤーは自軍勝利ポイントを合計します。NATO 軍プレイヤーの合計は、ワルシャワ条約機構軍プレイヤーの合計から差し引かれます。次いでその差を、シナリオとプレイした年についての勝利条件チャートの適切なコラム上で見つけた勝利ポイント範囲内に置き、結果に従って勝利プレイヤーについての勝利レベルが判定されます。ゲームは、一方の陣営の引き分け、限定的、戦術的、決定的勝利となり得ます。加えて、ゲームにおける一定の達成又はイベント結果は、勝利ポイントに関係なく一方の陣営が直ちに勝利することでゲームを終了させます。

[34.1] 自動的勝利 [AUTOMATIC VICTORY]

[34.1.1] WP 軍の自動的勝利 [WP Automatic Victory] いずれかのゲーム・ターン終了時に以下の全ての適合する機動ユニットを持つと、WP 軍プレイヤーは自動的に決定的勝利で勝ちます。:

1. ライン [Rhine] (Rhine) 川の西でワール [Wehr] 川の南のいずれかのヘクス内に位置する。

2. 空中機動、空挺、海兵ユニットは不可
3. それ自体がいずれかの正当な HQ 補給源まで LOS をたどれる上級 HQ ユニットまで LOS をたどることができる。

[34.1.2] NATO 軍の自動的勝利 [NATO Automatic Victory]

[34.1.2.1] 潮の変わり目 [Turning the Tide] いずれかのゲーム・ターン終了時に NATO 軍プレイヤーが2つ以上の WP 都市を支配すると、ゲームが終了して NATO 軍プレイヤーは自動的に決定的勝利で勝ちます。

[34.1.2.2] 西ベルリンの救出 [Relieving West Berlin] いずれかのゲーム・ターン終了時、西ベルリン [West Berlin] (ヘクス 3007) 内に、西ベルリン以外の正当な HQ 補給源へ LOS をたどれるいずれかの NATO 軍 HQ ユニットまで LOS リンク (10.2.1 を参照) をたどれる機動ユニットを持つと、NATO 軍プレイヤーは直ちに決定的勝利で勝ちます。誤解を避けるため、この機動ユニットはゲームを西ベルリンで開始する旅団の1つでよく、NATO 軍 HQ は機動ユニットの上級である必要はありません (これは、ユニットがその上級ではない HQ まで LOS をたどることができるゲームで唯一の場合で、この例外は実際の補給ではなく、この勝利条件にのみ適用します)。

[34.1.2.3] チェコの降伏 [Czech Surrender] いずれかのゲーム・ターン終了時にチェコスロヴァキアが降伏していたら、ゲームは NATO 軍プレイヤーの決定的勝利で自動的に勝利します (32.1.3 を参照)。

[34.1.3] アルマゲドン [Armageddon] どちらのプレイヤーも、相手側がアルマゲドンのサイ振りに失敗したら (21.2 を参照) 決定的勝利でゲームに勝つことができます。

[34.2] ワルシャワ条約機構軍の勝利ポイント

[VARSAWA PACT VICTORY POINTS]

ゲームが一人のプレイヤーの自動的勝利で終了しないと、ゲーム終了時にワルシャワ条約機構軍プレイヤーは、各 NATO 小都市ヘクスについて1勝利ポイント、各 NATO 大都市ヘクスについて2勝利ポイント、各 NATO 主要都市ヘクスについて3勝利ポイント、以下のいずれかの場合に受け取ります。1) ワルシャワ条約機構軍の征服下マーカーを持つか、又は2) 西マップ端へ LOS をたどれない (標準の 10 ヘクス LOS リンク)。例外: デンマーク内の都市と西ベルリン (ヘクス 3007) の都市は、実際に征服しない限り WP 軍に勝利ポイントを提供しません。

デザイナーズ・ノート: これらの都市は、どのような状況であっても、マップ西端から LOS をたどることは望まれません。WP 軍プレイヤーは、それらを主張するために、単に遮断するだけでなく占領しなければなりません。

[34.3] NATO 軍の勝利ポイント [NATO VICTORY POINTS]

[34.3.1] NATO 軍の征服下都市 [NATO Conquered Cities] 各ゲーム・ターンの統合状態フェイズ中、NATO 軍プレイヤーは NATO 軍征服下マーカーを持つ (マップ上に WP の主要都市がないことに注意してください) 各ワルシャワ条約機構小都市ヘクスについて1勝利ポイント、各ワルシャワ条約機構大都市ヘクスについて2勝利ポイントを受け取ります。NATO 軍プレイヤーは、マップ上に記載された自軍勝利ポイント記録欄上で、これらのポイントを記録します。

[34.3.2] 西ベルリンの勝利ポイント [West Berlin Victory Points] NATO 軍プレイヤーは、ゲームの終了時 (各ゲーム・ターンの終了時ではありません) に西ベルリン [West Berlin] (ヘクス 3007) を支配すると、2勝利ポイントを受け取ります。

[34.3.3] 化学兵器戦争の勝利ポイント [Chemical Warfare Victory Points] WP 軍プレイヤーが化学兵器戦争を宣言したら、初使用マーカーがゲーム・ターン記録欄上の現行ターンのボックス内に置かれます。NATO 軍プレイヤーは、初使用から GT14 を通して各ゲーム・ターンに1勝利ポイントを受け取ります。

[34.3.4] GDP 勝利ポイントへの移動 [Movement to GDP Victory Points] NATO 軍プレイヤーが GDP への移動実施を要求されたら、その手順から勝利ポイントを受け取ります (35.3.7 を参照)。

[34.4] 戦争犯罪 [WAR CRIMES]

プレイヤーが敵支配下の都市ヘクスに対して核兵器又は化学兵器打撃を実施したら、相手側は直ちにそのヘクスの勝利ポイント値に相当する数の勝利ポイントを受け取ります (小都市について1VP、大都市について2VP、主要都市について3VP)。特定の都市ヘクスが一度どちらかのタイプの打撃によって攻撃されたら、どちらかのプレイヤーによって戦争犯罪得点に対してカウントする追加の打撃はありません (都市は、その時点でゴースト・タウンになります)。ただし、マップ上の各都市ヘクスは、戦争犯罪得点を一度提供できます。プレイヤーは、プレイ中にこれらの得点を自軍勝利ポイント記録欄上で管理しなければなりません。

[34.5] シナリオ専用の得点 [SCENARIO SPECIFIC AWARD]

各シナリオは、そのシナリオ専用の追加勝利ポイント得点又は条件を持ち得ます。

[35.0] 一般シナリオ・ルール [GENERAL SCENARIO RULES]

熟練者用概要: この項目を読んでください。

プレイしているシナリオにどの一般ルールを適用するのかは、下記に詳述されます。個別シナリオに適用する専用ルールは、「可変ルール」の下にあるシナリオの指示内に列記されます。

[35.1] ゲームの長さ [GAME LENGTH]

ゲームは、通常で14ターン・プレイされ、第14ターンの終了時に勝者と勝利レベルが判定されます。例外として、BALTAPO シナリオは7ターンのみで終了します。ゲームは、どちらかのプレイヤーが自動的勝利を獲得したらより早期に終了し得ます (34.1 を参照)。ただし、ゲームは、以下のルールに従っても早期に終了し得ます。

[35.1.1] 降伏 [Surrender] どちらのプレイヤーも、いかなるときにも降伏を宣言できます。勝利ポイントは、計算されません。相手側プレイヤーは、自動的に決定的勝利で勝ちます。

[35.1.2] 休戦 [Armistice] どちらのプレイヤーも、いかなるときにも休戦を提案できます。休戦条件は、交渉可能です。その設定は、休戦が同意された瞬間に勝利が判定され、各陣営がその時点まで蓄積させた勝利ポイントにプラスして各プレイヤーがゲームの終了時に通常に獲得する全ての VPs が基準です。ただし、どちらの陣営も、戦争が継続していたら獲得していたと考える追加の勝利ポイントを主張できます (例えば、プレイヤーが当然占領できていた都市についての VPs を含みます)。二人のプレイヤーがこれらの追加勝利ポイ

ントを交渉し、同意が得られるのであれば、休戦が完了して同意に従って勝利レベルが判定されます。二者択一で、二人のプレイヤーは一方の陣営が達成した勝利のレベルに単純に同意してそこで停止できます。二人のプレイヤーが同意に達しなければ、休戦は破棄され、プレイが継続して勝利は通常ルールに従って判定されます。

[35.2] 活性化 [ACTIVATION]

マップ上でゲームを開始するユニットは、活性化されるまで移動又は攻撃ができません。あるユニットは、各シナリオについての様々なルール内のスケジュールに従って活性化します。活性化していないユニット自体は防衛できますが、決して対応できません。いったん活性化したら、ユニットは全てのゲーム機能を実行できます。リフォージャー・ユニットは、NATO 軍プレイヤーがリフォージャー・ステップをそれへ割り当てたターンに活性化します (33.3.1 を参照)。

[35.2.1] 攻撃による活性化 [Activation by Attack] 未だ活性化されていない特定の国に属している全てのユニットは、その国内部に位置するユニットへの敵の地上攻撃又は打撃或いはその国内への敵ユニットの移動に続くいずれかの友軍プレイヤー・ターンの開始時に直ちに活性化します。これは、例えばフランス軍ベルリン旅団への攻撃は、フランス軍ユニットを活性化させませんが (旅団はフランス国内ではないため)、WP 軍のフランス国内への落下傘降下は活性化させることを意味します。

[35.3] GDP への移動 [MOVEMENT TO GDP]

デザイナーズ・ノート: 「GDP」とは、*General Defense Plan* の頭文字をとったもので、NATO 軍の国境線に沿った各ユニットの割り当て計画です。ただし、多くの兵士は、「GDPに移動する」というように、実際の防衛位置を指すためにこの頭文字を使っていました。

GDP への移動は、NATO 軍プレイヤーが自軍ユニットをその兵舎位置から移動させる最初のターンに発生可能な特別手順です。戦略奇襲シナリオ (37.0) では、戦前 GT0 中に自動的に発生します。神経戦シナリオでは、戦争が勃発する直前のターンか、又は戦争の最初のターンに誘発し得ます (39.5.4.1 を参照)。GDP への移動が要求されるとき、以下のルールが 1 NATO 軍プレイヤー・ターンについて有効です。これらの制限は、続くいかなるターンにも適用しません。

[35.3.1] 活性化 [Activation] NATO 軍プレイヤーは、西ドイツ内の全ての非フランス軍ユニットを活性化させます (これは、西ベルリン、ヘクス 3007 を含みません)。神経戦シナリオでは、WP 軍の移動又は攻撃によって他の国内のユニットも活性化させることが可能です (35.2.1 を参照)。

[35.3.2] 許可された移動 [Permitted Movement] NATO 軍プレイヤーが GDP への移動のプレイヤー・ターンに使用できる唯一の移動形態は、戦術移動です。ただし、以下の場合を除きます。1) 神経戦シナリオをプレイしている、2) GDP への移動が戦争ターン 1 に発生しており、NATO 軍ユニットが WP 領土内のいかなるヘクスへも進入できない。

[35.3.3] 許容移動力 [Movement Allowed] このターンに各ユニットがその完全な戦術 (記載された) 許容移動力で移動する代わりに、NATO 軍プレイヤーは各 NATO 国家の軍についてサイ振りを行います。その国家の各ユニットは、その戦術許容力又はその国家のサイの目

の低い方に一致する移動ポイントの数を使用して移動します。例えば、西ドイツ軍が「4」を振ると、そのユニットの全てが 4 の許容移動力で移動します。イギリス軍が「6」を振ると、そのユニットの全てが 5 の許容移動力 (その記載された許容移動力で、その戦術許容移動力でもあります) で移動します。サイの目にかかわらず、あるユニットは常に最低 1 ヘクス移動できることに注意してください (最低限移動、12.5 を参照)。

[35.3.4] 移動の順番 [Order of Movement] NATO 軍プレイヤーは、以下の順番で各国家の軍の移動についてサイを振らなければなりません。:

1. 西ドイツ軍
2. 米軍 (カナダ軍 41 旅団を含む)
3. イギリス軍
4. オランダ軍 (西ドイツ内のユニットのみ)
5. ベルギー軍 (西ドイツ内のユニットのみ)
6. デンマーク (神経戦シナリオのみ、WP 軍の侵入によって活性化したら、35.2.1 を参照)

NATO 軍プレイヤーは、最初の 3 か国の軍のサイの目 (西ドイツ軍、米軍、イギリス軍) の記録を望むことになります。なぜならば、これらの結果は、自身に勝利ポイントを得点させ得るからです (35.3.7 を参照)。このターンにフランス軍ユニットが活性化しないことに注意してください。上のリストにフランス軍が入っていない理由です。

[35.3.5] 個別の移動 [Separate Movement] NATO 軍プレイヤーは、主要リスト上で次の国家についてサイを振る前に、当該国家の全てのユニットの移動を完了させなければなりません。例えば、西ドイツ軍について振った後、NATO 軍プレイヤーは米軍についてサイを振る前に全ての西ドイツ軍ユニットを移動させなければならず、次いでイギリス軍についてサイを振る前に全ての米軍ユニットを移動させる等です。

[35.3.6] 前進防衛 [Forward Defense] GDP への移動が適用されるターンに、NATO 軍ユニットは開始した位置よりも鉄のカーテンから離れてその移動を終了できません (ただし、同じ鉄のカーテン・ヘクスサイドである必要はありません)。戦争が開始されていたら (神経戦シナリオのみ可能)、このルールは鉄のカーテンを西ドイツ内に越える NATO 軍ユニットに適用しません。

[35.3.7] GDP への移動勝利ポイント [Movement to GDP Victory Points] NATO 軍プレイヤーが GDP への移動を実施しなければならないと、以下の手順に従って勝利ポイントを得点できます。最初に、西ドイツ軍、米軍、イギリス軍のみの GDP への移動についての 3 か国のサイの目を合計します。次いで、この合計を 3 で割って結果の端数を切り捨てます。最後に、5 からこの数を差し引きします。この結果は、NATO 軍プレイヤーが自軍勝利ポイント記録欄上に直ちに記録する勝利ポイントの数です。あり得ない事として、NATO 軍プレイヤーが自軍の最初の 3 か国の軍について全 3 回とも「6」を振ると、結果は負となり、この場合 NATO 軍プレイヤーは単にゼロ勝利ポイントを受け取ります。

デザイナーズ・ノート: NATO 軍がどれだけ迅速に奇襲攻撃に対応できるかは、際限なく議論されてきた間の 1 つです。これらのルールは、いくつかの国家の軍は他のそれよりも早く対応できますが、それでも NATO 軍はそんなことにならないでしょう。NATO 軍プレイヤーは、その側面支援が実現できるかどうかにかかわらず国境に向かって前進しなければならぬため、それは悪夢と言ってもよいでしょう。NATO 軍ユニットが

その移動を開始したよりも国境から遠くで終了できないのは、NATO 軍の前進防御ドクトリンが固く確立されていたことの反映です。最後に、国家軍のサイ振りの勝利ポイント得点は、純粋にゲーム・バランス・メカニックです。この得点は、GDP への移動手順が勝利条件バランスを厳しく曲げることなくシナリオの各プレイをユニークなものにします。

[35.4] 避難民 [REFUGEES]

デザイナーズ・ノート：歴史からの教訓を学ぶのであれば、西ヨーロッパへのワルシャワ条約機構軍侵攻の緒戦は、西方に向かって大量に流れ込む避難民によって性格付けされることになったでしょう。この流れは道路システムを詰まらせ、NATO 軍ユニットの移動を大きく阻害することになったはずで

NATO 軍ユニットは、BALTAP、戦略的奇襲、拡張増強シナリオのゲーム・ターン1、2、3中、神経戦シナリオで進入するヘクスが西ドイツ内に位置したら最初の3ターン中、行軍移動を使用できません。

[35.5] 支配地域の国境線越え [CROSSBORDERZONESOFCONTROL]

戦略的奇襲シナリオをプレイしているとき、ゲーム・ターン0中ではどちらのプレイヤーのZOCsも鉄のカーテン・ヘクスサイドを越えて伸びません。神経戦シナリオをプレイしているとき、和平ターン中ではどちらのプレイヤーのZOCsも鉄のカーテン・ヘクスサイドを越えて伸びません。全てのシナリオで、戦争最初のWP軍プレイヤー・ターン中はNATO軍の支配地域が鉄のカーテン・ヘクスサイドを越えて伸びません。その後、鉄のカーテン・ヘクスサイドは、どちらのプレイヤーのZOCにも何ら影響を持ちません。

[35.6] NATO 軍の国境部隊 [NATO BORDER TROOPS]

デザイナーズ・ノート：鉄のカーテンは西ドイツ軍の20,000の国境警備隊が配置につき、大部分のNATO軍師団の偵察大隊によって支援されていました。これらの部隊は初期の遅滞部隊を構成し、その任務はNATO軍の残りが展開するための時間稼ぎでした。その影響は、以下のルールによってあらわされます。

ゲーム・ターン1又は神経戦シナリオの戦争ターン1の移動フェイズ中、WP軍プレイヤーは鉄のカーテン・ヘクスサイドを越えるため、他方側ヘクスへ進入するための通常コストに加えて追加1移動ポイントを消費します。誤解を避けるため、この追加移動ポイントは、いずれかのNATO軍ZOCへ進入するために要求される追加の移動ポイントに加えられる。この鉄のカーテン罰則は、GT1の予備フェイズ中又は続くターンの移動中に適用しません。

[35.7] 奇襲 [SURPRISE]

BALTAPと戦略的奇襲シナリオのゲーム・ターン1と、神経戦シナリオの戦争ターン1に可能性があります、NATO軍の警戒レベルに依存して、NATO軍は奇襲を受けます。以下の影響は、奇襲のゲーム・ターンにのみ適用します。:

1. 全てのWP軍の攻撃は、CRT上で右への1コラム・シフトを受け取ります。
2. 全てのWP軍の打撃（航空、砲兵、化学兵器、核兵器）は、

サイの目に1を加えます。

3. 基本戦闘比から最終戦闘比までの実質コラム・シフトの数（通常は最大2コラム・シフト）は、このターンのWP軍プレイヤーに適用しません。このターンのWP軍プレイヤーが受け取ることができる実質コラム・シフトの数は無制限です。
4. NATO軍プレイヤーは、このターンの戦闘を行った自軍回復フェイズ中と統合戦闘補給セグメント中も戦闘補給をたどることができません。これは、奇襲が適用されるターンの戦闘を行った（攻撃又は防御）NATO軍ユニットが、続くNATO軍プレイヤー・ターンの回復フェイズになるまで非戦闘補給下になることを意味します。**例外：**西ベルリン [West Berlin]（ヘクス3007）内の全てのNATO軍ユニットは、奇襲が有効のときに戦闘補給をたどることができます。

デザイナーズ・ノート：奇襲の効果は、WP軍の初期航空打撃と先遣部隊の多くが道路網のNATO軍組織を捕捉する可能性が高いことを反映しています。NATO軍の戦闘補給制限についても説明の必要があります。赤軍派やバーダー・マインホフ団のようなテロリスト集団が跋扈する中、西ドイツのNATO軍需品は、厳重に保管されていました。奇襲攻撃の主な影響の1つは、弾薬トラックが航空打撃、難民、道路渋滞、橋梁爆破などで混乱している中、弾薬集積所まで行って荷物を積み込み、前線の部隊に届けなければならないことでしょう。戦争の初日に、部隊が基本的な弾薬を使い果たしてしまうと、補給網が追いつくまで補給は困難になりました。

[35.8] 複数プレイヤー・ルール [MULTI-PLAYER RULES]

ゲームは、2〜4人プレイヤーに用立てることができます。2人を超えるプレイヤーがプレイすることを望むと、プレイヤー諸氏はある同盟と一緒にプレイするためにペアとなります。このゲームでは協力が重要です。:ペアはチームとしてゲームに勝利し、個別の勝利条件はありません。

[35.8.1] WP軍の複数プレイヤー指揮 [WP Multi-Player Control] 2人のプレイヤーがWP軍陣営をプレイしたら、1人は北方プレイヤーで他方が南方プレイヤーです。WP軍部隊を以下のごとく指揮します。:

北方プレイヤーは、これら正面軍の全ユニットを指揮します (3.2.6を参照) :

1. 北東ドイツ正面軍 (NEGF)、明青の正面軍色帯
2. ポーランド正面軍 (POF)、白い正面軍色帯
3. バルト海正面軍、栗色の正面軍色帯（拡張増強シナリオを除いて、完全に配備されない）
4. 白ロシア正面軍 (BEF)、薄紫の正面軍色帯（拡張増強シナリオを除いて、完全に配備されない）

南方プレイヤーは、これら正面軍の全ユニットを指揮します。:

1. 南東ドイツ正面軍 (SEGF)、黒い正面軍色帯
2. チェコ正面軍 (CZF)、橙正面軍色帯
3. カルパチア正面軍 (CAF)、暗灰正面軍色帯（拡張増強シナリオを除いて、完全に配備されない）

北方プレイヤーは、南方プレイヤーによって指揮される第 76 親衛空挺師団の 3 個連隊を除く全ての独立ユニット（正面軍色帯を有さないユニット）も指揮します。南方プレイヤーは、全ての東ドイツ領域ユニットと全てのチェコ領域ユニットを指揮します（領域ユニット、3.2.5.1 を参照）。各プレイヤーは、使用可能なゲーム・ポイントと輸送コマンドの半分を使用でき、端数のポイント又はコマンドは北方プレイヤーへ行きます。

[35.8.2] NATO 軍複数プレイヤーの支配 *[NATO Multi-Player Control]* 2 人のプレイヤーが NATO 軍陣営をプレイすると、北方プレイヤーはバルト海近接コマンド (BALTAP) と北方軍集団 (NORTHAG) に属している全てのユニットを指揮します。南方プレイヤーは、中央軍集団 (CENTAG) に属している全てのユニットを指揮します。

[35.8.2.1] BALTAP は、デンマーク軍領域ユニットと以下の軍団 HQs に従属する他の全ての NATO 軍ユニットから構成されます。:

1. LJ (LANDJUT)
2. LZ (LANDZEALAND)

[35.8.2.2] NORTHAG は、以下から構成されます。:

1. NORTHAG/CENTAG コマンド・ゾーン境界線の北で、セットアップ・ヘクスを有す全ての西ドイツ軍領域ユニット。
2. 全てのオランダ軍とベルギー軍の領域ユニット
3. 以下の軍団 HQs に従属する他の全ての NATO 軍ユニット:
 - ・ WGI 軍団
 - ・ NEI 軍団
 - ・ BRI 軍団
 - ・ BEI 軍団
 - ・ US III 軍団

[35.8.2.3] CENTAG は、以下から構成されます。:

1. NORTHAG/CENTAG コマンド・ゾーン境界線の南で、セットアップ・ヘクスを有す全ての西ドイツ軍領域ユニット。
 2. 全てのフランス軍領域ユニット
 3. 以下の軍団 HQs に従属する他の全ての NATO 軍ユニット:
 - ・ USV
 - ・ USVII
 - ・ WGII
 - ・ WGIII
 - ・ FRI
- ・ フランス軍 FAR (1988 年シナリオのみ)。

[35.8.2.4] 北方プレイヤーは、プレイヤーが受け取る全ての米軍 ARNG 増援を指揮します。南方プレイヤーは、プレイヤーが受け取る全ての米軍 CENTAG (CEN) 増援を指揮します。さもなければ、増援は増援ユニット上に記載された従属表示によって指定され

た軍団 HQ を指揮するプレイヤーへ自動的に行きます。各プレイヤーは、使用可能なゲーム・ポイントと輸送コマンドの半分を使用でき、端数のポイント又はコマンドは北方プレイヤーへ行きます。

[35.8.3] コマンド・ゾーン *[Command Zones]* マップ上に記載された NORTHAG と CENTAG を分離している歴史的なコマンド・ゾーン境界は、どちらかの同盟の 2 人プレイヤーの間で可能な作戦境界として提供されます。ただし、どちらかの同盟のプレイヤーは、望むように、これをそれぞれの部隊間の実際の作戦境界として扱うか又はそうしないことができます。

デザイナーズ・ノート: 実際に、境界線は戦争が拡大するに連れて調整されました。

[35.8.4] 移管 *[Transfer]* いくつものプレイヤーも、ユニット、輸送コマンド、ゲーム・ポイントを任意に自身のパートナーに移管できます。WP 軍プレイヤーは、独立ユニット（正面軍色帯を持たないユニット）を容易に移管できます。それ以上のことをしたいのであれば正面軍全体を移管することを勧めます。なぜならば、補給と連携のルールにより、正面軍の一部を移管することは現実的でないからです。移管しているプレイヤーは、そのような移管に望む条件を設定することができます（例えば、「あなたに 2 戦術航空ポイントを貸しますが、このターンについてのみです」又は、「返してもらうまで WG 第 III 軍団の指揮を与える」等です）。パートナーは、これらの条件を守らなければなりません。

[35.9] シナリオのセット・アップ *[SCENARIOSETUP]*

プレイヤーは、最初にシナリオに登場するユニットのプールを集めます。1983 年については、共通プール内のユニット（帯なし）と 1983 年プール内のユニット（灰色帯）となります。1988 年については、共通プール内のユニット（帯なし）と 1988 年プール内のユニット（橙色帯）となります。事実上、全ての WP 軍ユニットは、共通プール内であることを注意してください。一般的に、プレイヤー諸氏は、ゲーム開始時にゲーム・マップ上の正確に 4 つの番号の登場コードを持つ全てのユニットを置きます（同じ 4 つの番号を持つヘクス内又はシナリオの指示で指定されたマップ上のどこか）。加えて、シナリオの指示に従い、増援として登場できる一定のユニット（その登場コードが文字で始まるユニット）は、すでにマップ上又は友軍戦略予備ボックス内で開始できます。そのマップ上の開始ユニットをセット・アップすることに加えて、プレイヤー諸氏は以下を行います:

1. マップ上に記載された友軍輸送コマンド・ディスプレイ内に、全ての開始時輸送コマンドを置きます。
2. マップ上に記載された友軍攻撃ヘリコプター・ディスプレイ内に、全ての開始時攻撃ヘリコプター旅団を置きます。
3. 各プレイヤーの開始時ゲーム・ポイントのバランスを反映させるため、それぞれのゲーム・ポイント記録欄上の適切なボックス内に全てのゲーム・ポイント・マーカーを置きます。
4. そのシナリオについての増援スケジュール・カードを調べ、各増援ユニットをカード上に表示されたその図を持つボックス内に置きます。
5. ゲーム・ターン記録欄上にゲーム・ターン・マーカーをその WP 軍面に裏返して置き、次いで最初のゲーム・ターンのプレイのシークエンスの実施へ進みます。

ゲーム・シナリオと追加の情報については、プレイ・ブック小冊子を参照してください。

