



OSTKRIEG

WW II Eastern Front



RULES OF PLAY



Game Design:
Mitchell Ledford and Gregory M. Smith



Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

これは、ゲームの「Living Rules」ドキュメントである。

Official Errata (2020.1.28 付) を含む。

読み易さのため、追加・修正・解明は赤文字で表示される。

目次 [TABLE OF CONTENTS]

1.0 説明 [Description]	2
2.0 勝利条件 [Victory Conditions]	2
3.0 ゲームの構成 [Game Components]	2
4.0 ゲーム・セットアップ [Game Setup]	3
5.0 入札 [Bidding]	5
6.0 ゲーム・プレイ [Game Play]	5
7.0 年の開始 [Year Start]	5
8.0 カード・プレイ [Card Play]	5
9.0 年の終わり [Year End]	10
10.0 プレイの例 [Play Example]	12
11.0 ソリテア・プレイ補助 [Solitaire Play Aid]	20
12.0 デザイナーズ・ノート [Designer's Notes]	20
13.0 推奨文献 [Suggested Reading]	23

1.0 説明 [DESCRIPTION]

Ostkrieg は、第二次世界大戦におけるロシア戦線をあらわす、戦略級二人プレイヤー用ゲームです。ゲームは、各ターンが1年間続く5ターンの長さです。

2.0 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

ある年の終了時、ベルリン [Berlin] (84)、モスクワ [Moscow] (49)、レニングラード [Leningrad] (70)、バクー [Baku] を支配するプレイヤーは、自動的勝利で勝ちます。自動的勝利で勝つプレイヤーがいなければ、ゲーム終了時に最も勝利ポイント・エリアを支配するプレイヤーが限定的勝利で勝ちます。この計算において、バクーは2VPとしてカウントします。注釈：(＃) は、プレイヤー諸氏がスペースを特定する手助けをするため、マップ上のスペース番号に一致します。

3.0 ゲーム内容物 [GAME COMPONENTS]

ゲームは、以下から構成されます。:

- ・ 1冊のルールブック
- ・ 1枚のヨーロッパの東部戦線を描写するマップ
- ・ 12個のサイコロ
- ・ 1枚の228マウンターを持つカウンター・シート
- ・ 1組の55枚プレイ・カード
- ・ 3枚のプレイヤー補助カード

3.1 国家の定義 [Country Definitions] : 国家 [Countries] は、以下のごとく定義されます。:

ソヴィエト連邦: エリア1~75、フィンランド: エリア76~77、ノルウェー: エリア78、ドイツ: エリア79~87、スロヴァキア: エリア88、ハンガリー: エリア89~91、ルーマニア: エリア92~95、ユーゴスラヴィア: エリア96~99、ブルガリア: エリア100~102、ギリシャ: エリア103と104、トルコ: エリア107~118

Map Errata : Oufa と Molotov は、両方ともエリア8です。Oufa はエリア9でなければなりません。

カウンターは、様々な規模のユニットをあらわします。ユニットは、同じ国籍とタイプであると自由に分割と統合ができます。

カウンター [Counters]



ドイツ軍歩兵



ドイツ軍歩兵陣地化



ドイツ軍装甲



ドイツ軍陸上航空



フィンランド軍歩兵



ブルガリア軍歩兵



ハンガリー軍歩兵



イタリア軍歩兵



ルーマニア軍歩兵



ソヴィエト軍歩兵



ソヴィエト軍装甲



ソヴィエト・パルチザン



ソヴィエト軍陸上航空



ユーゴスラヴィア・パルチザン



枢軸軍支配マーカー



ソヴィエト軍支配マーカー

1 デッキ 55 枚カード [1 deck of 55 cards]



枢軸軍カード (1~26)



ソヴィエト軍カード (51~77)

注釈：一連のカード番号の空きは、後のゲームやモジュールで追加カードが充足されるためです。

ソヴィエト軍カード#4 (解明) 「レニングラード予備 [Leningrad Reserves]」
 このカードは、ドイツ軍の前進を無効化するために使用された後で捨て札される。

4.0 ゲームのセットアップ [GAME SETUP]

ゲームをセットアップするため、以下を行います。：

シナリオを選択します。各シナリオは、セットアップとそのシナリオの専用ルールから構成されます。

4.1 バルバロッサ・シナリオのセットアップ [Barbarossa Scenario Setup]

バルバロッサ・シナリオは、枢軸軍のソヴィエト連邦侵攻を描写します。

4.1.1 枢軸軍のセットアップ [Axis Setup]

枢軸軍プレイヤーは、以下のごとくセットアップします。：

位置 [Location]	ユニット [Units]
ヘルシンキ [Helsinki] (76)	2 フィンランド軍歩兵
ナルヴィク [Narvik] (78)	1 ドイツ軍歩兵
ケーニヒスベルク [Königsberg] (79) ..	3 ドイツ軍歩兵、2 ドイツ軍装甲、2 ドイツ軍陸上航空
ワルシャワ [Warsaw] (81)	9 ドイツ軍歩兵、3 ドイツ軍装甲、3 ドイツ軍陸上航空
クラクフ [Krakow] (82)	3 ドイツ軍歩兵、2 ドイツ軍装甲、2 ドイツ軍陸上航空
ベルリン [Berlin] (84)	3 ドイツ軍歩兵、2 ドイツ軍装甲、1 ドイツ軍陸上航空
クルジュ [Cluj] (90)	2 ハンガリー軍歩兵

ヤシ [Jassy] (92)	2 ルーマニア歩兵、1 ドイツ軍歩兵
ガラツィ [Galati] (93)	2 ルーマニア軍歩兵
プロイエシュティ [Ploesti] (95)	1 ドイツ軍陸上航空
ソフィア [Sofia] (100)	1 ブルガリア軍歩兵

枢軸軍カードを配置します。全ての 1941 年カードを取り、枢軸軍プレイヤーの手札に置きます。残りのカードを脇に置きます。

4.1.2 ソヴィエト軍のセットアップ [Soviet Setup]

ソヴィエト軍プレイヤーは、以下のごとくセットアップします。：

位置 [Location]	ユニット [Units]
クイビシェフ [Kuybyshev] (19)	1 ソヴィエト軍歩兵
カザン [Kazan] (20)	5 ソヴィエト軍歩兵
ゴーリキー [Gorky] (24)	1 ソヴィエト軍歩兵
スターリングラード [Stalingrad] (27) ...	1 ソヴィエト軍歩兵
グロズヌイ [Grozny] (30)	2 ソヴィエト軍歩兵
ロストフ [Rostov] (39)	1 ソヴィエト軍歩兵
カリニン [Kalinin] (48)	1 ソヴィエト軍歩兵
モスクワ [Moscow] (49)	5 ソヴィエト軍歩兵、1 ソヴィエト軍装甲、1 ソヴィエト軍陸上航空
トゥーラ [Tula] (50)	1 ソヴィエト軍歩兵
ヴォロネジ [Voronezh] (51)	1 ソヴィエト軍歩兵
スターリノ [Stalin] (52)	1 ソヴィエト軍歩兵
セヴァストポリ [Sevastopol] (54)	1 ソヴィエト軍歩兵
ドニエプロペトロフスク [Dnepropetrovsk] (55)	1 ソヴィエト軍歩兵
ハリコフ [Kharkov] (56)	1 ソヴィエト軍歩兵
スモレンスク [Smolensk] (60)	2 ソヴィエト軍歩兵、1 ソヴィエト軍装甲
キエフ [Kiev] (62)	1 ソヴィエト軍陸上航空
オデッサ [Odessa] (63)	3 ソヴィエト軍歩兵、1 ソヴィエト軍陸上航空
リヴネ [Rovno] (64)	2 ソヴィエト軍歩兵
リヴォフ [Lvov] (65)	2 ソヴィエト軍歩兵、1 ソヴィエト軍装甲
ブレスト [Brest] (66)	2 ソヴィエト軍歩兵、1 ソヴィエト軍装甲
レニングラード [Leningrad] (70)	3 ソヴィエト軍歩兵、1 ソヴィエト軍陸上航空
タリン [Tallin] (71)	2 ソヴィエト軍歩兵
リーガ [Riga] (72)	2 ソヴィエト軍歩兵

ビャウイストク [Bialystok] (73) 2 ソヴィエト軍歩兵、1 ソヴィエト軍装甲
ムルマンスク [Murmansk] (75) 2 ソヴィエト軍歩兵

ソヴィエト軍カードを配置します。全ての 1941 年カードを取り、ソヴィエト軍プレイヤーの手札に置きます。残りのカードを脇に置きます。

4.1.3 シナリオ専用ルール [Scenario Specific Rules]

枢軸軍プレイヤーは、最初にプレイします。

クルジュ [Cluj] (90) とヤシ [Jassy] (92) 内の枢軸軍ユニットは、最初のカード・プレイで攻撃に使用できません。

ヘルシンキ [Helsinki] (76) (並びにそこの 2 歩兵ユニット) は、1941 年に攻撃や移動ができず、攻撃され得ません。

枢軸軍プレイヤーは、「大電撃戦 [Major Blitz]」カードを脇にセットします。

これは、ゲームで彼/彼女の最初のカード・プレイでなければなりません。

ゲームの開始時、ソヴィエト軍プレイヤーは、ソヴィエト連邦内の全てのエリアを支配します。枢軸軍プレイヤーは、他の全てのエリア(スウェーデンとトルコ内のそれを除く)を支配します。

ナルヴィク [Narvik] (78) は、このシナリオにおいて枢軸軍ユニットの補給源です。

トルコ内の全てのエリアは、このシナリオにおいてプレイ外です。

4.2 ウラヌス作戦シナリオのセットアップ

[Operation Uranus Scenario Setup]

ウラヌス作戦シナリオは、1942 年 11 月に開始します。

4.2.1 枢軸軍のセットアップ [Axis Setup]

枢軸軍プレイヤーは、以下のごとくセットアップします。:

位置 [Location]	ユニット [Units]
スターリングラード [Stalingrad] (27) ...	3 ドイツ軍歩兵 (陣地化)
スタヴロポリ [Stavropol] (36)	1 ドイツ軍陸上航空、2 ドイツ軍装甲、1 ドイツ軍歩兵
サリスク [Salak] (38)	4 ルーマニア軍歩兵 (陣地化)
ロストフ [Rostov] (39)	1 ドイツ軍装甲、1 ドイツ軍陸上航空
ヴォロシーロフグラード [Voroshilovgrad] (40) ...	2 ハンガリー軍歩兵、1 イタリア軍歩兵 (陣地化)
ヴォロネシ [Voronezh] (51)	3 ドイツ軍歩兵 (陣地化)
オリョール [Orel] (58)	3 ドイツ軍歩兵 (陣地化)、1 ドイツ軍装甲、1 ドイツ軍陸上航空

スモレンスク [Smolensk] (60) ...	3 ドイツ軍歩兵 (陣地化)、1 ドイツ軍装甲、1 ドイツ軍陸上航空
キエフ [Kiev] (62)	1 ドイツ軍装甲
オデッサ [Odessa] (63)	1 ルーマニア軍歩兵 (陣地化)
ノヴゴロド [Novgorod] (69)	3 ドイツ軍歩兵 (陣地化)、1 ドイツ軍装甲、1 ドイツ軍陸上航空
タリン [Tallin] (71)	3 ドイツ軍歩兵 (陣地化)、1 ドイツ軍装甲、1 ドイツ軍陸上航空
ヘルシンキ [Helsinki] (76)	3 フィンランド軍歩兵 (陣地化)
ベルリン [Berlin] (84)	3 ドイツ軍歩兵、2 ドイツ軍装甲、1 ドイツ軍陸上航空
ペツァモ [Petsamo] (77)	1 ドイツ軍歩兵 (陣地化)
クルジュ [Cluj] (90)	1 ハンガリー軍歩兵
プロイエシュティ [Ploesti] (95) ...	1 ルーマニア軍歩兵
スコピエ [Skopje] (99)	1 ブルガリア軍歩兵

枢軸軍カードを配置します。カード#10「航空機生産 [Air Builds]」を枢軸軍プレイヤーの手札に置きます。カード#11「戦術再配置 [Tactical Reposition]」を枢軸軍プレイヤーの正面に置きます。残りの全ての枢軸軍の 1941 年と 1942 年カードを取り、それらを枢軸軍の捨て札パイル内に置きます。残りの枢軸軍カードを脇に置きます。

4.2.2 ソヴィエト軍のセットアップ [Soviet Setup]

ソヴィエト軍プレイヤーは、以下のごとくセットアップします。:

位置 [Location]	ユニット [Units]
エンゲリス [Engels] (18)	4 ソヴィエト軍歩兵 (陣地化)
サラトフ [Saratov] (26)	4 ソヴィエト軍歩兵 (陣地化)
エリスタ [Elista] (29)	4 ソヴィエト軍歩兵 (陣地化)、2 ソヴィエト軍装甲、1 ソヴィエト軍陸上航空
グロズヌイ [Grozny] (30)	3 ソヴィエト軍歩兵 (陣地化)
トビリシ [Tbilisi] (34)	3 ソヴィエト軍歩兵 (陣地化)
タンボフ [Tambov] (41)	9 ソヴィエト軍歩兵 (陣地化)、3 ソヴィエト軍装甲、1 ソヴィエト軍陸上航空
カリーニン [Kalinin] (48)	5 ソヴィエト軍歩兵 (陣地化)、1 ソヴィエト軍装甲
モスクワ [Moscow] (49)	2 ソヴィエト軍歩兵 (陣地化)、2 ソヴィエト軍陸上航空
トゥーラ [Tula] (50)	5 ソヴィエト軍歩兵 (陣地化)、1 ソヴィエト軍装甲

ヴィヤジマ [Viazma] (59) 5 ソヴィエト軍歩兵 (陣地化)、
1 ソヴィエト軍装甲
レニングラード [Leningrad] (70) 6 ソヴィエト軍歩兵 (陣地化)
ムルマンスク [Murmansk] (75) 2 ソヴィエト軍歩兵 (陣地化)

ソヴィエト軍カードを配置します。カード#51「冬季攻勢 [Winter Counteroffensive]」をソヴィエト軍プレイヤーの手札に置きます。カード#54「レニングラード予備 [Leningrad Reserves]」をソヴィエト軍プレイヤーの正面に置きます。残りの全てのソヴィエト軍の1941年と1942年カードを取り、それらをソヴィエト軍の捨て札パイル内に置きます。残りのソヴィエト軍カードを脇に置きます。

4.2.3 シナリオ専用ルール [Scenario Specific Rules]

ソヴィエト軍プレイヤーは、最初にプレイします。

ゲームの開始時、枢軸軍プレイヤーは以下を支配します。:

- ・ドイツ、スロヴァキア、ユーゴスラヴィア、ハンガリー、ルーマニア、ブルガリア、ノルウェー、フィンランドの全エリア、並びに
- ・ソヴィエト連邦内の以下のエリア: タリン [Tallinn]、ノヴゴロド [Novgorod]、リーガ [Riga]、プスコフ [Pskov]、ビャウイストク [Bialystok]、ミンスク [Minsk]、スモレンスク [Smolensk]、ブレスト [Brest]、リヴォフ [Lvov]、リヴネ [Rovno]、ブリャンスク [Bryansk]、オリョール [Orel]、クルスク [Kursk]、ヴォロネジ [Voronezh]、キエフ [Kiev]、ハリコフ [Kharkov]、ヴォロシーロフグラード [Voroshilovgrad]、サリスク [Salsk]、スタヴロポリ [Stavropol]、マイコプ [Maikop]、ロストフ [Rostov]、スターリノ [Stalino]、オデッサ [Odessa]、ドニエプロペトロフスク [Dnepropetrovsk]、セヴァストポリ [Sevastopol]、ケルチ [Kerch]、スターリングラード [Stalingrad]。

ゲームの開始時、ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍プレイヤーによって支配されていないソヴィエト連邦内の全エリアを支配します。

ナルヴィク [Narvik] (78) は、このシナリオにおいて枢軸軍ユニットの補給源です。

トルコ内の全てのエリアは、このシナリオにおいてプレイ外です。

5.0 入札 (ビidding) [BIDDING]

誰が枢軸軍をプレイし、誰がソヴィエト軍をプレイするのかを決めるため、プレイヤー諸氏は以下のごとく入札を行います。:

誰が最初に入札するか調べるためにサイを振ります。

最初の入札者は、プレイを望む陣営と、その陣営の生産から差し引くことになる生産ポイントの数を選択します。

次いで、他方のプレイヤーは、その入札を許容するか、又は同じ陣営についてより高い入札を行います。プレイヤー諸氏は、1人のプレイヤーが他方の入札を許容するまで入札を続けます。

例: マイクとスーは、入札を行っています。スーはサイの目で勝ったので、ソヴィエト軍をプレイするために1を入札します。マイクは、この入札を許容します。「生産判定」フェイズ中、スーはカードを購入するために1少ない生産ポイントを獲得します。

6.0 ゲーム・プレイ [BIDDING]

ゲームは5ターンから構成され、戦争の各1年間をあらわしています。各ターンは、以下のプレイのシーケンスを持ちます。:

年の開始一年を基準に第1プレイヤーを決定します。

カード・プレイプレイヤー諸氏は、両者がパスするまで交互にカードをプレイします。

年の終了一勝利チェックを実行し、国家の支配を判定し、次の年からの手札を追加し、捨て札パイルからカードを購入します。

注釈: マップ上にはゲーム・ターン記録欄がありますが、ゲーム・ターン・マーカーはありません。プレイヤー諸氏は、代わりにドイツ軍又はソヴィエト軍の占領マーカーを使用します。

7.0 年の開始 [YEARSTART]

1941年と1942年は、枢軸軍プレイヤーが最初にカードをプレイします。1943~1945年は、ソヴィエト軍プレイヤーが最初にカードをプレイします。

8.0 カード・プレイ [CARD PLAY]

プレイヤー諸氏は、交互にカードをプレイします。一定のカードは、プレイヤーに他のカードをプレイすることを認めます。カードをプレイする代わりに、次の自軍ターンをパスできます。両プレイヤーが連続してパスしたら、プレイは年の終了へ進みます。あるプレイヤーがカードを持たなければ、そのプレイヤーはパスしなければなりません。

枢軸軍又はソヴィエト軍のカードがプレイされたら、一致する捨て札パイルに行きます。

何枚かのカードは、「これを行うか又は『do this OR that』」オプションを持ちます。これらのカードをプレイするため、カード上の全てのアクションが順番に実効されます。ただし、二色のテキスト・ボ

ックスの1つのみが実行されます。

プレイヤーは、カード上に列記された全てのアクションを実行することを要求されませんが、通常はそれを行うと自軍に有利です。例えば、あるプレイヤーは2つのエリアを攻撃できると述べたカードをプレイできますが、1つのみの攻撃を持つとそれを実行するか、又は望むのであれば全く攻撃しないことができます。どのようなアクションを実行するのであれ、カードの上部から下部へ順番に実行することが唯一要求されます。

*Ostkrieg*の電撃戦 [Blitz] カードは、「大電撃戦 [Major Blitz]」、「ホーフトの電撃戦！ [Blitz Hoth]」、「グデーリアンの電撃戦！ [Blitz Guderian]」、「フォン・マンシュタインの電撃戦！ [Blitz v. Manstein]」です。これらの1枚をプレイするとき、カード上に述べられたごとく、後で別の非電撃戦カードをプレイできます。

8.1 エリアの支配 [Area Control]

エリアの支配は、以下のごとく判定されます。:

初期には、支配はシナリオの開始時に指定されます。

プレイ中、あるプレイヤーが地上戦闘ユニットをあるエリア内に持つと、そのエリアを支配します。

友軍地上戦闘ユニットがあるエリア内へ移動するか又は通過したら、そのエリア内に友軍支配マーカーを置きます。

小国家エリアは、マップ上でその国家の旗によって表示されます。

8.2 補給 [Supply]

カード上のアクションを実行する前に、活性プレイヤーは最初に全ての友軍エリアについて補給を判定します。

8.2.1 補給をたどる [Tracing Supply]

あるエリアは、無制限な数の友軍支配下エリアを通して、その国籍に友軍の補給源までラインをたどれたら補給下です。これらは、マップ上に記載されます。

- **枢軸軍**ユニットは、ベルリン [Berlin] まで補給をたどります。
- **フィンランド軍**ユニットは、フィンランド内で常に補給下です。ヘルシンキ [Helsinki] は、フィンランド軍についてのみの補給源です。
- **ソヴィエト軍**ユニットは、レニングラード [Leningrad]、モスクワ [Moscow]、マップ東端に補給をたどります (マップ上に表示されるごとく)。

- **パルチザン**・ユニットは常に補給下です。

8.2.1.1 海上補給 [Sea Supply]

補給線は友軍港湾へたどり、次いで海上エリアを越えて他の友軍港湾へ、次いで友軍補給源までもどることができます。

8.2.2 不利な補給の影響 [Adverse Supply Effects]

非補給下の各エリアについて、1友軍ユニットが除去されます。全てのユニットが除去されても、そのエリアは友軍支配下エリアです。

8.2.3 航空再補給 [Air Resupply]

その移動済面で補給下の全航空ユニットは、その機能面に裏返されます。

8.3 移動 [Move]

移動のために活性化している1つのエリアは、タイプにかかわらず、そのエリア内のいずれかの陣営 (枢軸軍又はソヴィエト軍) のユニットが、その許容移動力によって到達できるいずれかのエリア内へ移動することを認めます。カードが複数の移動を持つと、次の移動に進む前に最初の移動を完了させなければなりません。これは、装甲ユニットが蹂躪のために異なるエリアからのものと統合できないことを意味します。ある敵のエリアが移動のためにカラのままで残されたら、友軍支配マーカーをエリア内に置きます。



8.3.1 補給と移動 [Supply and Movement]

非補給下のユニットは、移動できません。これは移動の瞬間にチェックされるため、プレイヤーは以前に非補給下だったユニットの移動を認めることができます (補給を妨害しているユニットを蹂躪する等)。

8.3.2 歩兵ユニットの移動 [Infantry unit Movement]

歩兵ユニットは、いずれかの隣接エリアへ移動できます。これらのエリアは、航空ユニット以外の敵ユニットを含むことができません (例外: 蹂躪)。

8.3.2.1 陣地化 [Entrenchment]

あるエリアが移動のために活性化されるとき、そのエリア内のユニットは移動の代わりに陣地化できます。いくつかのユニットがエリアの外へ移動し、他は留まって陣地化できます。

陣地化するためには、歩兵ユニットをその「陣地化」面に裏返します。歩兵ユニットのみが陣地化でき、装甲、航空、海上、パルチザンのユニットは陣地化できません。

あるエリア内で複数のユニットを陣地化できますが、陣地は損害を1のみ減少させます。

陣地化ユニットが他のエリアへ移動したら、その陣地化状態を失います。

8.3.3 装甲ユニットの移動 [Armor unit Movement]

装甲ユニットは、2エリア移動できます。最初のエリアは友軍、又は敵支配下であればカラ、1航空ユニットのみ、蹂躞のための資格を持ついずれかでなければなりません。

8.3.3.1 蹂躞 [Overrun]

装甲ユニットは、敵占有下スペースを蹂躞できます。これは、以下の3つの条件が満たされるときにのみ可能です。：少なくとも2装甲ポイントが参加、蹂躞されているエリア内に防御側が単一の歩兵ポイントのみを持つ、歩兵が陣地化されていない。あるエリアを蹂躞する装甲ユニットは、プレイしたカードが移動後に1つ又は複数の攻撃を認めるとき、隣接エリアに対する戦闘に参加できます。

8.3.4 航空ユニットの移動 [Air Unit Movement]

航空ユニットは、カウンター上の円内に記載されたエリア数を移動できます。航空ユニットは移動で敵エリアを通過できますが、その移動を敵エリア内で終了できません。

8.3.5 航空移送 [Air Rebase]

航空ユニットは、カウンター上の円内に記載されたエリアの二倍の数まで移動できます。それを行った各航空ユニットは、移動の後で移動済面に裏返されます。移動済の航空ユニットは、戦闘で使用できません。



8.3.6 パルチザン [Partisans]

パルチザン・ユニットは、移動できません。

8.3.7 スタッキング限度 [Stacking Limit]

陸上ユニットのスタッキング限度は、装甲／歩兵ユニットのいずれかの組み合わせの12ポイントです。これは、常に確認されなければなりません。

航空ユニットのスタッキング限度は、勝利ポイント又は油田エリアについて4ポイント、その他のエリアについて2ポイントです。

例えば、勝利ポイント・エリアは、9歩兵ポイント、3装甲ポイント（12陸上ユニット・ポイント）、4陸上航空ユニット・ポイントを持つことができます。

8.3.8 移動のシーケンス [Movement Sequence]

カードが複数エリアの移動を述べると、次の移動を実行する前に各エリアの移動を完了させなければなりません。

8.3.9 強制された敵の移送 [Forced Enemy Rebase]

友軍陸上ユニットが、敵航空ユニットのみを含む陸上エリアに進入したら、その航空ユニットは2エリアまでの敵エリア以外へ移動しなければなりません。これらの敵航空ユニットは、その移動済面に裏返されます。

8.3.10 国籍による移動制限 [Movement Restrictions by Nationality]

フィンランド軍ユニットは、決してフィンランド・エリアから2エリアを超えて移動で離れることができません。

ハンガリー軍ユニットとルーマニア軍ユニットは、決して同じエリア内にスタックできません。ハンガリー軍ユニットは決してルーマニアに進入できず、ルーマニア軍ユニットは決してハンガリーに進入できません。

ブルガリア軍ユニットは、ギルシャ、ブルガリア、ユーゴスラヴィア内のエリアにのみ進入できます。

8.4 攻撃 [Attack]

8.4.1 攻撃のタイプ [Types of Attacks]

カード上に「攻撃 [Attack]」の文字が示されるとき、無制限な数の隣接エリアから1つの敵エリアを攻撃する陸上攻撃を認めます。

8.4.2 陸上攻撃 [Land Attack]

陸上攻撃は、1つの敵エリア内の全ユニットが隣接する無制限な数の友軍エリアから攻撃されることを認めます。あるエリア内の全てのユニットが陸上戦闘への参加を要求されるわけではありません。1つのエリア内の複数ユニットは、2つの異なるエリアを攻撃するために分割できます。

8.4.2.1 制限 [Restrictions]

ユニットは、カード・プレイ毎に1つの攻撃でのみ使用できます。同じ友軍エリアの各境界から2つのエリアが攻撃されたら、そのエリアからのユニットはどちらかのエリアを攻撃できます。

このカード・プレイ中の以前の攻撃から退却したユニットは、防御側のサイコロ合計に対してカウントしませんが、それでも不利な結果によって影響を受けます。

パルチザン・ユニットは、攻撃できません。

ハンガリー軍とルーマニア軍のユニットは、決して同じ攻撃に使用できません。

ルーマニア軍とブルガリア軍のユニットは、決して同じ攻撃に使用できません。

フィンランド軍ユニットは、ドイツ軍ユニットも同じエリアを攻撃していない限り、ソヴィエト連邦の元々の領土内のエリアを攻撃できません。

8.4.2.2 解決 [Resolution]

補給は、攻撃側と防御側の両者について、攻撃の瞬間に判定されます。非補給下のユニットは、攻撃できません。

攻撃を解決するため、最初に各陣営はどれだけ多くのサイコロを振るのかを判定します。サイコロの数は、以下のごとく、防御側の補給状態、国籍、年、装甲優越、航空優勢等のような複数の要素に依存し得ます。:

国籍と年は、各陣営によって振られる基本サイコロ数を判定します。全ての端数が切り上げられることに注意してください、

攻撃側は、防御エリアと境界をなすエリア内の全ての歩兵と装甲を合計します。防御側は、防御エリア内の全ての歩兵、装甲、パルチザンを合計します。

枢軸軍	以下毎に各 1 サイを振る
少なくとも 1 つのドイツ軍装甲又は歩兵ユニットを含む枢軸軍の攻撃又は防御	2 戦闘ユニット
フィンランド軍ユニットのみを含む枢軸軍の防御	2 戦闘ユニット
その他の枢軸軍の攻撃又は防御	4 戦闘ユニット

ソヴィエト軍	以下毎に各 1 サイを振る
1941 年のソヴィエト軍の攻撃又は防御	6 戦闘ユニット
1942 年のソヴィエト軍の攻撃又は防御	5 戦闘ユニット
1943 年のソヴィエト軍の攻撃又は防御	4 戦闘ユニット
1944~1945 年のソヴィエト軍の攻撃又は防御	3 戦闘ユニット

装甲優越 [Armor Advantage] :

いずれかの戦闘で、あるプレイヤーが他方のプレイヤーよりも参加している装甲ポイントを多く持つと、戦闘結果について追加 1 サイを振ります。

航空優勢の判定 [Determine Air Superiority]

戦闘が宣言されたとき、戦闘の 1 エリア以内でその移動済面ではない航空ユニット (たとえ同じカード・プレイで移動したとしても) は、この戦闘を支援するために使用できます。攻撃側が最初に選択し、次いで防御側です。これらのユニットは、戦闘が発生したエリアへ移動させられます。これらが航空戦闘で生き残ったら、自陣営が勝者であるとエリア内に着陸でき、さもなければいずれかの友軍エリアへ 1 スペースまで移動できます。

両陣営が同じ戦闘に航空ユニットを投入していたら、戦闘が解決される前に、各プレイヤーは相手側によって操られた航空ユニットの数に一致する航空ユニットを失います。

いずれかの戦闘で、プレイヤーが存在する航空ユニットを持つと、その戦闘で追加の 1 サイを振ります。これは存在する航空ユニットの数にかかわらず 1 です。

いずれかの防御ユニットが非補給下であると、防御側は 1 少ないサイを振ります (最低は 1 まで)。

損害の判定 [Determine Damage] :

全ての損失は同時です。振られた各サイについて、以下のとおりです。:

損害の判定	
1~3 :	損害なし
4~5 :	1 損害
6 :	1 損害 (プラスして装甲損失又は航空損耗を要求される可能性)

最初に、防御側が非補給下であると、損害量を二倍にします。

次いで、防御エリア内の 1 つ以上のユニットが陣地化されていたら、損害量を 1 だけ減少させます。

あるエリア内の陣地数にかかわらず、減少する損害量は 1 のみです。これが損害を 0 へ減少させたら、防御側は装甲損害又は航空損耗を受けません。

損失の解決 [Resolve Losses] :

各プレイヤーは、相手側からの合計損害に一致するユニットを取り去ります。防御側が最初に損失を選択し、次いで攻撃側です。

ユニットが前の戦闘から退却していたら、損失を満たすために防御側によって除去できます。

戦闘中、プレイヤーが少なくとも1つの6を振り、次いで他方のプレイヤーが損失を受けるとき、少なくともそれらの1つは装甲でなければなりません。振られた6の数にかかわらず、プレイヤーは1装甲損失を受けることのみを強制されます。

ある陣営が要求された装甲損失を被り、損失するための装甲を持たなければ、可能であれば、その陣営は他の全ての損失に加えて1航空ポイントを失います。装甲又は航空のどちらもなければ、追加の不利な影響はありません。

戦闘勝者の判定 [Determining Winner of the Combat] :

最も損害を与えたプレイヤーが勝者です。

カード上に特記されていない限り、枢軸軍プレイヤーは同数で勝利します。

戦闘後前進 [Advance after Combat] :

次いで攻撃側は、いかなる数のユニット（航空を含む）もエリア内へ前進させることができます。航空ユニットが前進するためには、歩兵又は装甲ユニットが同様に前進しなければなりません。

生産記録欄の調整 [Adjust Production Track] :

前進は、以下のごとく生産記録欄に影響を与えます。:

生産の調整

友軍 VP エリア内 への前進	友軍の生産を1だけ増加させる
敵 VP エリア内へ の前進	敵の生産を1だけ減少させる
油田エリア内への 前進	マップ上の油田シンボルの数により、敵の生産を減少させ、友軍の生産を増加させる

退却 [Retreat] :

攻撃側が前進することを選択したら、次いで防御側は退却しなければなりません。

ユニットは、決してスタッキング限度を超過するような退却ができません。

ユニットは、たとえ蹂躞する資格を持っていても、歩兵又は装甲を含む敵支配下エリア内へ退却できません。

小国の退却制限 [Minor Country Retreat Restrictions] :

- ハンガリー軍と／又はブルガリア軍ユニットは、決してルーマニア内又はルーマニア軍ユニットを含んでいるエリア内へ退却できません。それを行うことを強制されたら、除去されます。

ルーマニア軍ユニットは、決してハンガリーと／又はブルガリア内又はハンガリー軍又はブルガリア軍ユニットを含んでいるエリア内へ退却できません。それを行うことを強制されたら、除去されます。

- フィンランド軍ユニットは、決してフィンランド・エリアから2を超えて離れたエリア内へ退却できません。それを行うことを強制されたら、除去されます。

防御しているプレイヤーは、以下の退却優先度に従って、どのユニットがどこへ退却するかを選択します。:

最初に、可能な限り多くのユニットが、隣接する友軍支配下エリアへ退却しなければなりません。使用可能な複数の友軍支配下エリアがあると、これらは分割できます。

次いで、超過ユニットは、いずれか1つの隣接するカラの敵支配下エリアへ退却しなければなりません。

次いで、超過ユニットは、敵航空ユニットのみを含む、いずれか1つの隣接するカラの敵支配下エリアへ退却しなければなりません。これらの航空ユニットは、相手側が選択する他の敵支配下エリアへ、その許容移動力まで移送され、移動済みへ裏返されます。

次いで、超過ユニットは、敵のパルチザン・ユニットのみを含む、隣接する1つの敵支配下エリアへ退却しなければなりません。存在する各パルチザン・ユニットについて、パルチザンと1つの友軍ユニットの両者を除去します。

退却できない超過ユニットは除去されます。退却しているプレイヤーは、どのユニットが除去されるか選択します。

退却と陣地 [Retreat and Entrenchments] :

退却している全てのユニットは、その陣地を失います。

8.4.2.3 後の戦闘 [Subsequent Combats]

同じカード・プレイ中に後で攻撃されるエリア内で退却を終了したユニットは、その防御を加えませんが、続く戦闘の戦闘結果を満たすために損失を被ることができ、全ての不利な戦闘結果を被ります（例えば、再び退却を強制され得ます）。

戦闘の例

マイクは、枢軸軍をプレイしています。1942 年です。彼は Helsinki からの 2 フィンランド軍歩兵、Tallin からの 2 ドイツ軍歩兵、1 ドイツ軍装甲、2 ドイツ軍陸上航空で Leningrad を攻撃しています。スーは、陣地化された 4 ソヴィエト軍歩兵、2 装甲、1 パルチザン、1 陸上航空で防御しています。

最初に、航空戦闘が解決されます。スーは少ない陸上航空を持つため、彼女の航空ユニットは除去され、マイクはスーが持っていた各陸上航空について 1 陸上航空を取り去ります。これは、マイクに 1 陸上航空を残します。

マイクは、以下のごとくサイコロの数を判定します。:

マイクは、攻撃している 5 ユニットの持ちます (2 フィンランド軍歩兵、2 ドイツ軍歩兵、1 ドイツ軍装甲)。いくつかのユニットがドイツ軍なので、彼はドイツ国籍を使用します。これは 5/2 又は 2.5 を与えるため、3 サイコロに切り上げます。

マイクは航空優勢を持つため 1 サイを加え、マイクは合計 4 サイコロを振ります。

スーは、防御している 7 ユニットの持ちます (4 ソヴィエト軍歩兵、2 装甲、1 パルチザン)。1942 年なので、彼女のソヴィエト軍除数は 5 です。彼女は 7/5 サイコロ又は 1.4 を振り、端数を切り上げて 2 サイコロです。

スーはマイクよりも多くの装甲を持つので、装甲優越を持つために 1 サイを加え、合計 3 サイコロを振ります。

マイクは 4 サイコロを振り、1、4、6、6 です。マイクは 3 損害を与えましたが、陣地のために 2 へ減少します。

スーは 3、4、5 を振り、2 損傷を与えます。

スーは防御側なので、最初に損失を受けます。彼女は少なくとも 1 装甲を除去しなければならず、1 パルチザンと 1 装甲を除去することを選択します。

次いでマイクは、2 フィンランド軍歩兵を除去することを選択します。

損害はイコールだったので、枢軸軍が戦闘に勝利し、スーは自軍ユニットを退却させなければなりません。

スーは 10 歩兵を持つ Belomorsk を支配しますが、マイクは 5 ドイツ軍歩兵で Novgorod を支配します。それ故、スーは Belomorsk へ 2 ユニットのみの退却させることができます。彼女は 1 歩兵と 1 装甲を Belomorsk へ退却させます。2 歩兵とパルチザンは、退却できないため除去されます。

マイクは戦闘に勝利したので前進でき、2 歩兵、1 ドイツ軍陸上機、1 ドイツ軍装甲を Leningrad へ前進させることを選択します。

8.5 ユニットの配置 [Placing Unit]

カードが友軍ユニットのマップ上への配置を指定するときには、特記されたエリアが友軍プレイヤーによって支配されていなければならない、さもなければプレイヤーはユニットを獲得しません。

パルチザンがマップ上に配置されるとき、友軍プレイヤーはそのエリアの支配を獲得します。

9.0 年の終了 [YEAREND]

いったん両プレイヤーがパスしたら、その年は終了します。以下が発生します。:

9.1 勝利のチェック [Victory Check]

あるプレイヤーは、自陣営の勝利条件を満たしていたら勝利します (2 項を参照)。どちらのプレイヤーも勝利していなければ、年によって指定されたごとく最初のカード・プレイで次の年が開始されます。現行年が 1946 年であるとゲームは終了し、2 項で特記されたごとくエリアの支配によって勝利が判定されます。

9.2 国家支配の判定 [Determine Country Control]

枢軸軍とソヴィエト軍のカード・プールを判定します。これは、以下のごとく行われます。:

各国家について、その国家をどちらの陣営が支配するのかを判定します。これは、以下のごとく行われます。:

ドイツは、常に枢軸軍プレイヤーによって支配されます。

ルーマニアは、ブカレスト [Bucharest] を支配する陣営によって支配されます。これがルーマニアの陣営変更を生じさせたら、全てのルーマニア軍カードはいまやルーマニアを支配する陣営の捨て札パイル内に行きます。敵ユニットとスタックしている全てのルーマニア軍ユニットは除去されます。

ルーマニア軍ユニットを含んでいるその他全てのエリアは、いまやルーマニアを支配する陣営によって支配下になります。

ブルガリアは、ソフィア [Sofia] を支配する陣営によって支配されます。これがブルガリアの陣営変更を生じさせたら、全てのブルガリア軍カードはいまやブルガリアを支配する陣営の捨て札パイル内に行きます。敵ユニットとスタックしている全てのブルガリア軍ユニットは除去されます。ブルガリア軍ユニットを含んでいるその他全てのエリアは、いまやブルガリアを支配する陣営によって支配下になります。

フィンランドは、ヘルシンキ [Helsinki] が枢軸軍支配下であると枢軸軍によって支配されます。そうでなければ、全てのフィンランド軍カードは中立の捨て札エリアへ行きます (どちらのプレイヤーも使用不能です)。

イタリアは、1941、1942、1943年に枢軸軍の支配下です。1943年の終了時、イタリア軍カードは中立の捨て札エリアへ行きます (どちらのプレイヤーも使用不能です)、全てのイタリア軍ユニットがマップから取り去られます (ただし、これがエリアをカラで残しても、いまだに枢軸軍支配下です)。

ハンガリーは、常に枢軸軍支配下です。ブダペスト [Budapest] がソヴィエト軍プレイヤーによって支配されたら、ハンガリー軍カードは購入又はプレイできません。ただし、ハンガリー軍ユニットはマップ上に留まり、枢軸軍プレイヤーの支配下です。

ソヴィエト連邦は、常にソヴィエト軍プレイヤーによって支配されます。

9.3 年の変化 [Year Change]

各プレイヤーは次の年のカードを配置し、それらのカードを手札に置きます。

9.4 生産の判定 [Determination Production]

各プレイヤーは、翌年に消費するために使用可能な生産ポイントを調べるため、生産記録欄を調べます。

プレイヤーが入札に勝利していたら、その合計から入札した生産ポイント数を差し引きます。

これらの生産ポイントは、翌年に捨て札パイルからカードを購入するために使用可能です。次いで、これに支配する油田の数を加えます。

例：ソヴィエト軍プレイヤーは、ソヴィエト連邦をプレイするために2を入札します。ドイツ軍プレイヤーは12勝利ポイント・エリアで開始します。1941年中、ドイツ軍プレイヤーは5ソヴィエト軍勝利ポイント・エリアを奪取し、勝利ポイント・エリアを失わず、1ソヴィエト油田エリアも支配してプロイエシュティ [Ploesti] をいまだに支配します。

次いで、ドイツ軍プレイヤーは、到来する年にカードを購入するため $12 + 1 = 13$ ポイントを持ち、ソヴィエト軍プレイヤーはカードを購入するために $16 - 5 - 1 - 2 = 8$ ポイントを獲得します。

9.5 カードの購入 [Card Purchase]

購入のために使用可能なカードは、捨て札パイル内の全てのカードです。

枢軸軍プレイヤーから開始して、各プレイヤーは自軍捨て札パイルからカードを選択し、それを相手側に見せて、自身の手札に置きます。プレイヤー諸氏は、交互にカードを購入します。両プレイヤーがパスするか又はポイントが枯渇するまでこれを継続します。手札規模の限度はありません。1人又は両プレイヤーが、前のターンからの手札を残して持てることにも注意してください。未購入のカードは、捨て札パイル内に置かれます。

使用されなかった超過ポイントは、失われます。

10.0 プレイの例 [PLAYEXAMPLE]

10.1 概観 [Overview]

このゲーム開始時のプレイの例は、ゲーム・メカニクスがどのように機能するのかの実演と、ゲーム・プレイの感覚提供を意図しています。ゲームをセットアップし、この例に従って駒を動かすことを推奨します。

10.2 1941 年枢軸軍の最初のカード・プレイ

枢軸軍プレイヤーは、最初のカード・プレイとして「大電撃戦！ [Major Blitz!]



カード上のアクションは、述べられた順番で実行されなければなりません。

各カードのプレイ前に、プレイヤーは補給を判定し、移送した航空ユニットを裏返します。

全ての枢軸軍ユニットは、補給下です。

最初に、枢軸軍プレイヤーは3つの各エリア上に「移動 [Move]」マーカーを置きます。選択されたエリアは、Berlin (84)、Ploesti (95)、Galati (93) です。

枢軸軍プレイヤーは、Berlin 内のユニットを最初に移動させます。3歩兵ユニットを Danzig (80) に移動させます。2の許容移動力を有す2装甲ユニットと陸上航空ユニットを Königsberg (79) に移動させます。

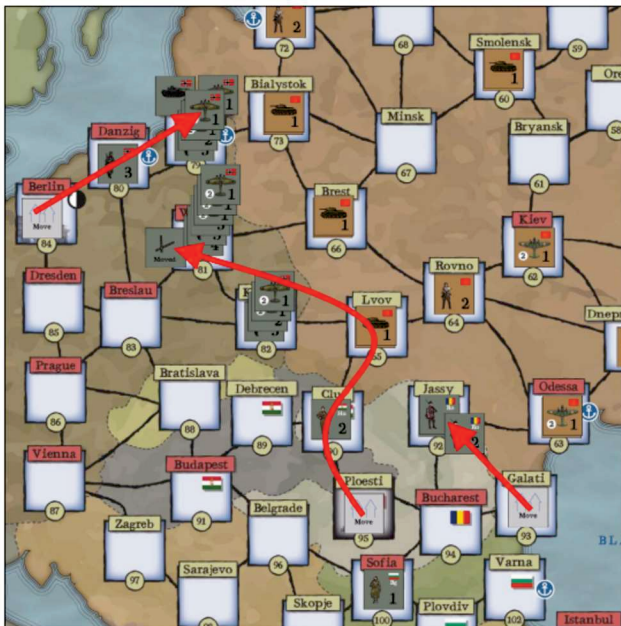
Ploesti 内のドイツ軍陸上航空ユニットは、航空移送を使用して Cluj, Lvov, Krakow を通過して移動し、Warsaw (81) 内で終了し、その「移動済 [Moved]」面に裏返します。

Galati 内の2ルーマニア軍歩兵ユニットを Jassy (92) に移動させます。

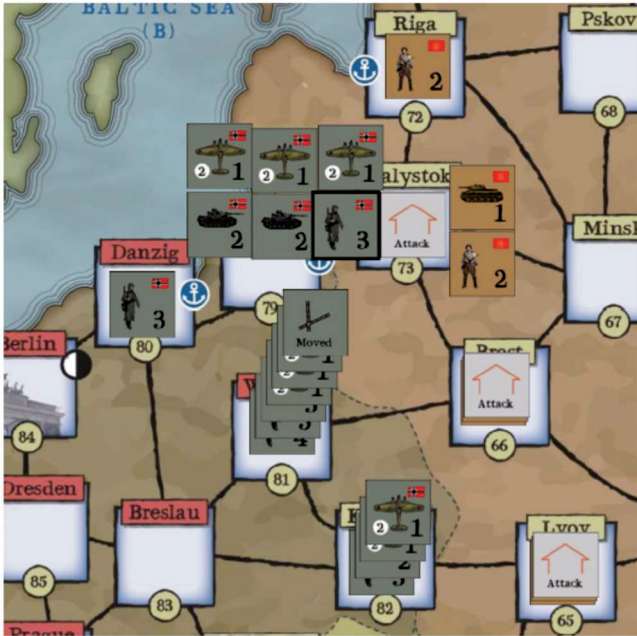
いったん全ての移動が完了したら、「移動」マーカーを取り去ることができ、次いで枢軸軍プレイヤーは枢軸軍ユニットに隣接するソヴィエト軍エリア上に、4枚までの攻撃マーカーを置くことができます。



枢軸軍プレイヤーは、以下のソヴィエト軍エリアに「攻撃 [Attack]」マーカーを置きます。: Bialystok (73)、Brest (66)、Lvov (65)。カードが枢軸軍プレイヤーに4つまでのエリアの攻撃を認めるものの、彼が3エリアのみの攻撃を選択したことに注意してください。



最初に、枢軸軍プレイヤーは、Bialystok への攻撃を解決します。



Bialystok と境界をなすエリア内の、いずれかの枢軸軍支配下陸上ユニットが攻撃できます。Bialystok と境界をなす唯一のエリアは、Konigsberg です。枢軸軍プレイヤーは、資格を持つ Konigsberg 内の全ユニットで攻撃することを選択します。

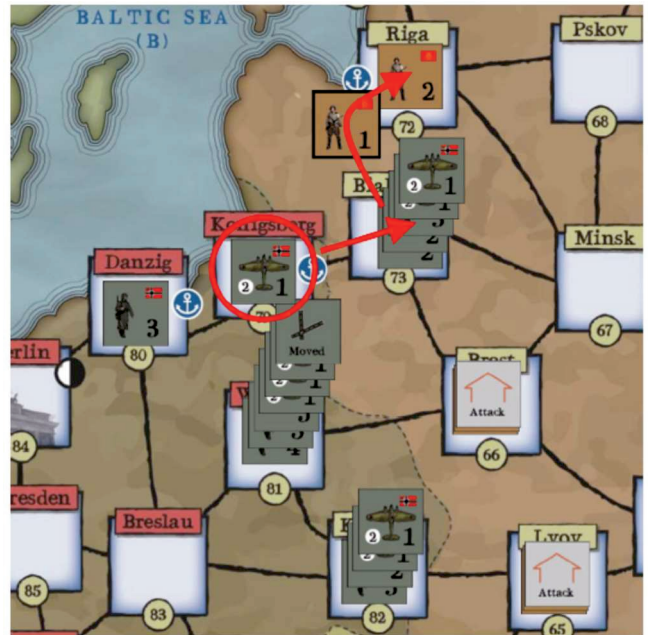
これは、Konigsberg で開始した3歩兵と2装甲となり、同様に Berlin から移動した2装甲です。それ故、枢軸軍プレイヤーは、3歩兵と4装甲で攻撃しています。

枢軸軍プレイヤーは Konigsberg 内に3陸上航空ユニットを持ち、これらの全てを地上支援提供のために使用することに決めます。

枢軸軍プレイヤーが陸上航空ユニットを持ち、ソヴィエト軍プレイヤーが持たないため航空戦闘はなく、枢軸軍プレイヤーは航空優勢を持って追加1サイを獲得します。

枢軸軍プレイヤーが4装甲ユニットを持ち、ソヴィエト軍が1を持つため、枢軸軍プレイヤーは装甲優越を持ち、別の追加1サイを獲得します。

枢軸軍プレイヤーは7地上ユニットを持つため(3歩兵と4装甲)、枢軸軍プレイヤーは7/2 又は 3.5の端数切り上げ、地上部隊について4サイコロを受け取ります。



枢軸軍プレイヤーは、航空優勢からの1サイと装甲優越からの1サイも持ちます。最後に、「大電撃戦! [Major Blitz!]

それ故、枢軸軍プレイヤーは、合計で7サイコロを振ります。

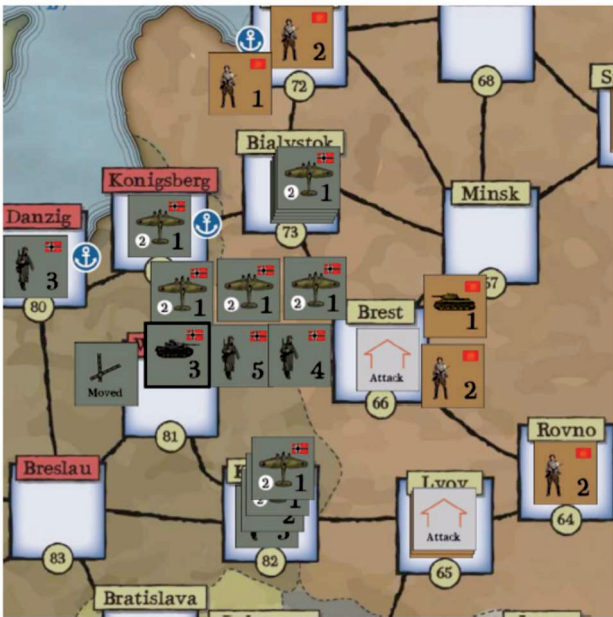
ソヴィエト軍プレイヤーは3地上ユニット(2歩兵と1装甲)を持つため、ソヴィエト軍プレイヤーは地上部隊について3/6 又は 1/2 で端数切り上げの1サイを受け取ります。防御しているユニットは、補給下で陣地化されていません。

枢軸軍プレイヤーは、1、1、2、2、3、5、6を振ります。ソヴィエト軍プレイヤーは、1を振ります。ソヴィエト軍プレイヤーは2損害(5のために1と6のために1)を受けます。6が振られたため、これらの損失の1は装甲でなければなりません。

枢軸軍プレイヤーは、損失を受けません。

ソヴィエト軍プレイヤーは、1装甲と1歩兵を取り去ります。残された歩兵は、Riga へ退却します。

枢軸軍プレイヤーは、全地上ユニットを前進させます。非VP非油田エリア内の陸上航空ユニットのスタッキング限度は2なので、枢軸軍はBialystok 内へ2陸上航空ユニットを前進させ、3番目のユニットはKonigsberg 内に残します。



次いで、枢軸軍プレイヤーは Warsaw から Brest を攻撃します。

枢軸軍プレイヤーは、3 陸上航空、3 装甲、9 歩兵を持ちます。

枢軸軍プレイヤーが陸上航空ユニットを持ち、ソヴィエト軍プレイヤーは持たないため航空戦闘はなく、枢軸軍プレイヤーは航空優勢を持って1追加サイを獲得します。

枢軸軍プレイヤーが3装甲ユニットを持ち、ソヴィエト軍プレイヤーは1を持つため、枢軸軍プレイヤーは装甲優越を持って1追加サイを獲得します。

枢軸軍プレイヤーが12地上ユニット（9歩兵と3装甲）を持つため、枢軸軍プレイヤーは地上部隊について12/2又は6サイコロを持ちます。枢軸軍プレイヤーは、航空優勢からの1サイと装甲優越からの1サイも持ちます。最後に、「大電撃戦！ [Major Blitz!] カードが+1サイを与えます。

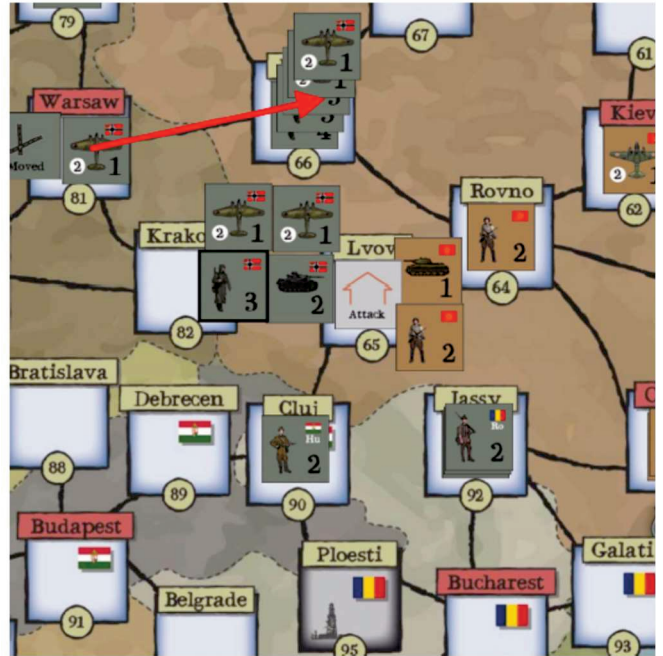
それ故、枢軸軍プレイヤーは、合計で9サイコロを振ります。

ソヴィエト軍プレイヤーが3地上ユニット（2歩兵と1装甲）を持つため、ソヴィエト軍プレイヤーは地上部隊について3/6又は1/2で端数切り上げの1サイを受け取ります。防御しているユニットは、補給下で陣地化されていません。

枢軸軍プレイヤーは、1、1、2、3、4、5、5、6を振って合計5損害で、内1は装甲でなければなりません。

ソヴィエト軍プレイヤーは、1損害について6を振り、可能であれば装甲でなければなりません。

枢軸軍は5損害を与え、3ソヴィエト軍ユニットのみが存在するため、全てのソヴィエト軍ユニットが除去されます。枢軸軍プレイヤーは1装甲を取り去らねばならず、残りの2装甲と9歩兵が Brest (66) 内へ前進します。非VP 非油田エリア内の陸上航空ユニットのスタッキング限度は2なので、枢軸軍は Brest 内へ2陸上航空ユニットを前進させ、3番目のユニットは Warsaw 内に残します。その「移動済」面の陸上航空は前進できません。



最後の攻撃は、LVOV に対してです。

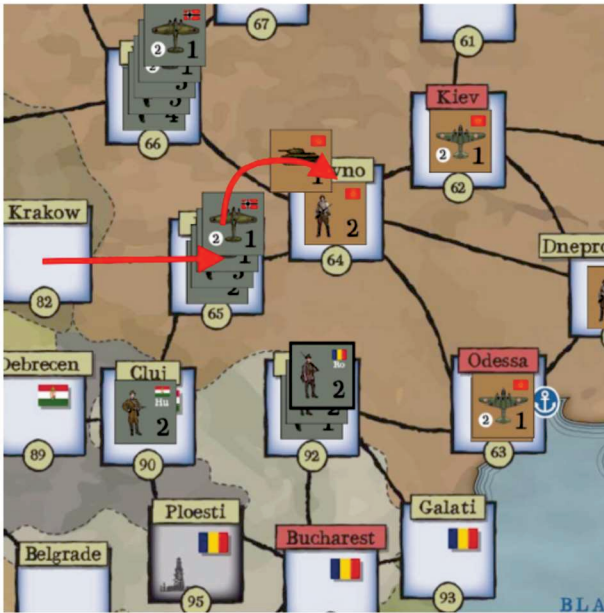
Krakow と Cluj の両者が Lvov と境界をなしますが、パルバロッサ・シナリオ・ルールに従って、Cluj 内のユニットは最初のカード・プレイで攻撃するために使用できません。

枢軸軍プレイヤーは、2陸上航空、2装甲、3歩兵を持ちます。

枢軸軍プレイヤーが陸上航空ユニットを持ち、ソヴィエト軍プレイヤーは持たないため航空戦闘はなく、枢軸軍プレイヤーは航空優勢を持って1追加サイを獲得します。

枢軸軍プレイヤーが2装甲ユニットを持ち、ソヴィエト軍プレイヤーは1を持つため、枢軸軍プレイヤーは装甲優越を持って1追加サイを獲得します。

枢軸軍プレイヤーが5地上ユニット（3歩兵と2装甲）を持つため、枢軸軍プレイヤーは地上部隊について5/2又は3サイコロを持ちます。枢軸軍プレイヤーは、航空優勢からの1サイと装甲優越からの1サイ



も持ちます。最後に、「大電撃戦！ [Major Blitz!]

それ故、枢軸軍プレイヤーは、合計で6サイコロを振ります。

ソヴィエト軍プレイヤーが3地上ユニット（2歩兵と1装甲）を持つため、ソヴィエト軍プレイヤーは地上部隊について3/6 又は 1/2 で端数切り上げの1サイを受け取ります。防御しているユニットは、補給下で陣地化されていません。

枢軸軍プレイヤーは、1、1、2、3、4、4を振って合計2損害です。

ソヴィエト軍プレイヤーは、1損害について4を振ります。

枢軸軍が2損害を与えたので、ソヴィエト軍プレイヤーは2歩兵を取り去り、装甲を Rovno へ退却させます。

ソヴィエト軍が1損害を与えたので、枢軸軍プレイヤーは1歩兵を取り去ります。次いで枢軸軍プレイヤーは、2陸上航空、2歩兵、2装甲を Lvov 内へ前進させます。

10.3 1941 年枢軸軍の最初のカード・プレー追加「電撃戦！」

カードのプレイ



枢軸軍プレイヤーが「電撃戦！」カードをプレイしたので、枢軸軍プレイヤーはその後直ちに別の非電撃戦カードをプレイできます。

枢軸軍プレイヤーは、別のカードをプレイすることに決めます。枢軸軍プレイヤーは、「ドイツ軍の予備 [German Reserves]

各カード・プレイの前に、プレイヤーは補給を判定し、移送した航空機を裏返します。

全ての枢軸軍ユニットは、補給下です。

最初に、枢軸軍プレイヤーは、Warsaw 内の陸上航空ユニットを機能面に裏返します。

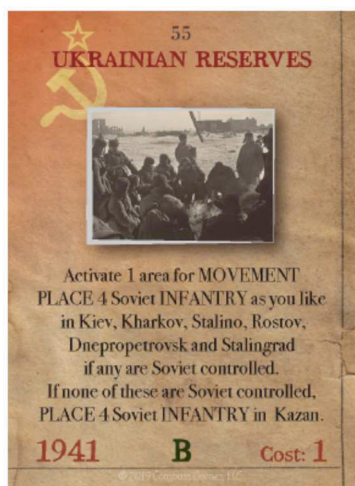
枢軸軍プレイヤーは、移動のために Danzig を活性化させ、Danzig 内の3歩兵を Konigsberg へ移動させます。



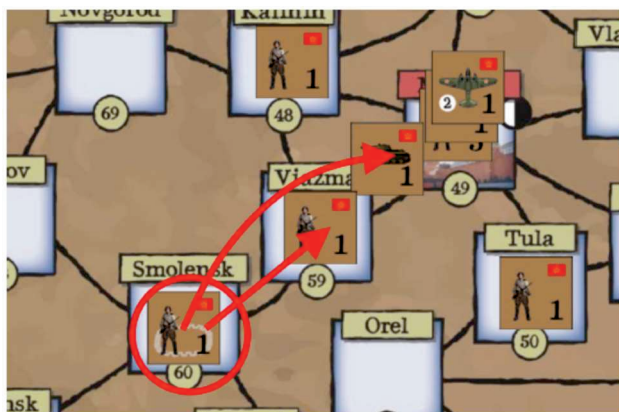
次いで、枢軸軍プレイヤーは、Berlin 内に3ドイツ軍歩兵、1ドイツ軍装甲、1ドイツ軍陸上航空を置きます。

枢軸軍プレイヤーが非「電撃戦！」カードをプレイしたので、ここでソヴィエト軍プレイヤーのカード・プレイです。

10.4 1941 年ソヴィエト軍の最初のカード・プレイ



ソヴィエト軍プレイヤーは、「ウクライナの予備 [Ukraine Reserves]」カードをプレイします。



最初に、ソヴィエト軍プレイヤーは、「移動」マーカーを置くことで移動について Smolensk (60) を活性化して、1 歩兵を Viazma (59)、装甲を Moscow (49) へ移動させ、残っている歩兵を陣地化します (ユニットを陣地化面へ裏返します)。



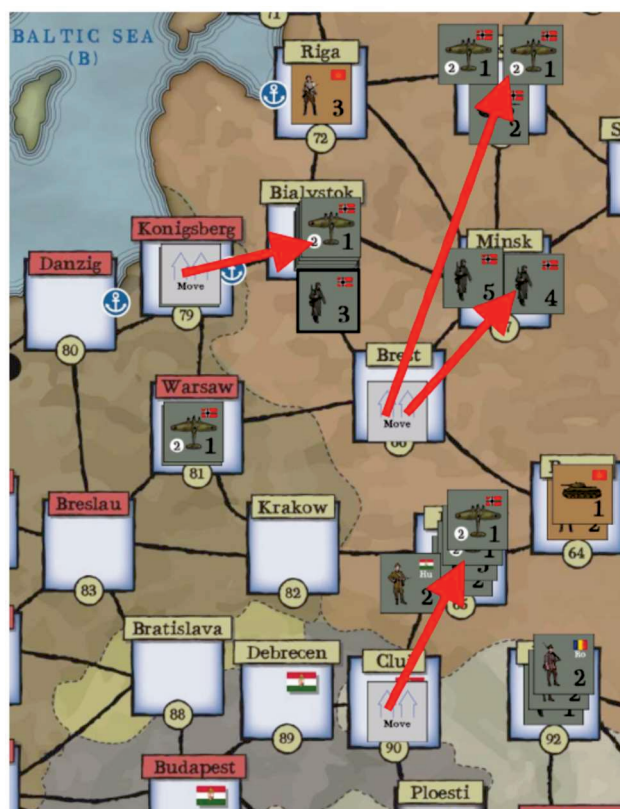
次いで、ソヴィエト軍プレイヤーは、Stalino (52) と Kharkov (56) 内へ1 ソヴィエト軍歩兵、Kiev (62) へ2 ソヴィエト軍歩兵を置きます。

ここで、枢軸軍プレイヤーのカード・プレイです。

10.5 1941 年枢軸軍の二番目のカード・プレイ



枢軸軍は、次のカードとして「フオン・マンシュタインの電撃戦! [Blitz! v. Manstein]」をプレイします。



枢軸軍プレイヤーは、移動マーカーを置くことで、Brest (66)、Cluj (90)、Konigsberg (79) を移動のために活性化します。

Konigsberg 内の3歩兵を、Bialystok (73) へ移動させます。

Brest 内の2装甲と2陸上航空を、Minsk を通過して Pskov (68) へ移動させます。Brest 内の9歩兵を Minsk へ移動させます。

Cluj 内の2ハンガリー軍歩兵を Lvov (65) へ移動させます。

Brest 内に枢軸軍の支配マーカーが置かれます。



枢軸軍は Riga (72)、Smolensk (60)、Rovno (64) 上に攻撃マーカーを置きます。

最初に、枢軸軍プレイヤーは、Riga への攻撃を解決します。

枢軸軍プレイヤーは、Bialystok 内の全ユニット6歩兵、4装甲、2陸上航空で攻撃することを選択します。ソヴィエト軍プレイヤーは、3歩兵で防御しています。それ故、枢軸軍プレイヤーは装甲優越と航空優勢の両方を持ちます。

枢軸軍プレイヤーは、7サイコロを振ります ($10/2$ =ユニットからの5サイコロ、装甲優越の1、航空優勢の1)。

ソヴィエト軍プレイヤーは3歩兵ユニットを持ち、 $3/6$ 又は $1/2$ で端数切り上げの1サイを受け取ります。防御しているユニットは、補給下で陣地化されていません。

枢軸軍プレイヤーは、1、2、2、2、4、4、5を振ります。ソヴィエト軍プレイヤーは、3を振ります。したがって、ソヴィエト軍プレイヤーは3損害を受けて除去されます。枢軸軍プレイヤーの損失はありません。

枢軸軍プレイヤーは、6歩兵、4装甲、2陸上航空を Riga 内へ前進させます。枢軸軍プレイヤーは、カラにした Bialystok 内に支配マーカーを置きますが、それでも枢軸軍の支配下です。

次に、枢軸軍プレイヤーは Smolensk への攻撃を解決します。

枢軸軍プレイヤーは、Pskov 内の全ユニット(2装甲と2陸上航空)と Minsk 内の全ユニット(9歩兵)で攻撃することを選択します。ソヴィエト軍プレイヤーは、陣地化された1歩兵で防御しています。

枢軸軍プレイヤーは、装甲優越と航空優勢の両方を持ちます。

枢軸軍プレイヤーは、8サイコロを振ります ($11/2$ =ユニットからの6サイコロ、装甲優越の1、航空優勢の1)。

ソヴィエト軍プレイヤーは1歩兵ユニットを持ち、地上部隊について $1/6$ で端数切り上げの1サイを受け取ります。防御しているユニットは、補給下で陣地化されていません。

枢軸軍プレイヤーは、1、3、3、4、4、4、5、6を振ります。ソヴィエト軍プレイヤーは、2を振ります。したがって、ソヴィエト軍プレイヤーは5損害を受けます。損害の最初のポイントは、陣地によって吸収され、二番目のポイントが防御側を除去します。枢軸軍プレイヤーの損失はありません。

枢軸軍プレイヤーは、9歩兵、2装甲、2陸上航空を Smolensk 内へ前進させます。枢軸軍プレイヤーは、カラにした Pskov と Minsk 内に支配マーカーを置きますが、それでも枢軸軍の支配下です。

最後に、枢軸軍プレイヤーは、Rovno への攻撃を解決します。

枢軸軍プレイヤーは、Lvov 内の全ユニット（2装甲、2ドイツ軍歩兵、2ハンガリー軍歩兵、2陸上航空）で攻撃することを選択します。ソヴィエト軍プレイヤーは、1装甲と2歩兵で防御しています。

ソヴィエト軍プレイヤーは、Kiev 内の陸上航空と Odessa 内の陸上航空で支援することを選択します。これらは、Lvov へ移動させられます。

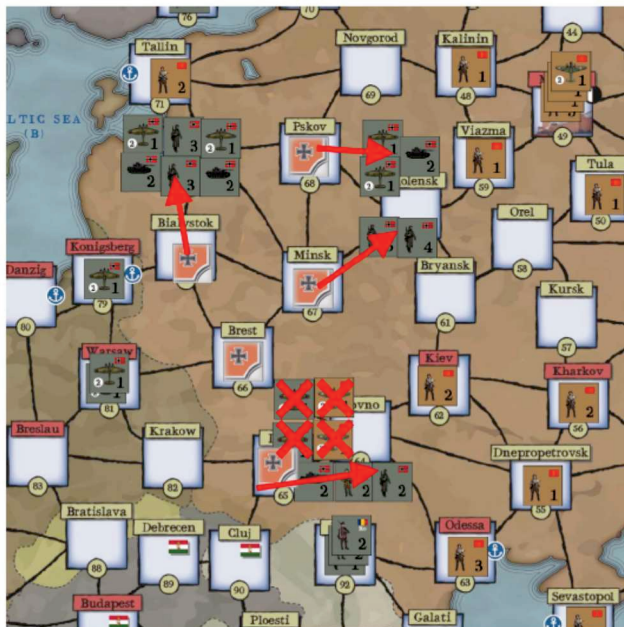
次いで、航空戦闘が解決されます。各陣営が2陸上航空を持つため、全航空ユニットが除去されます。

枢軸軍プレイヤーは2装甲を持ち、ソヴィエト軍プレイヤーが1装甲を持つため、枢軸軍プレイヤーは装甲優越を持ちます。

枢軸軍プレイヤーは、4サイコロを振ります (6/2=ユニットからの3サイコロ、装甲優越の1)。少なくとも1つのドイツ軍装甲又は歩兵ユニットが攻撃しているため、除数は2です。

ソヴィエト軍プレイヤーは2歩兵と1装甲を持ち、地上部隊について3/6で端数切り上げの1サイを受け取ります。防御しているユニットは、補給下で陣地化化されていません。

枢軸軍プレイヤーは2、5、5、5を振ります。ソヴィエト軍プレイヤーは、6を振ります。したがって、ソヴィエト軍プレイヤーは3損害を受けます。全てのソヴィエト軍部隊が除去されます。



枢軸軍プレイヤーは1装甲損害を受けなければなりません。

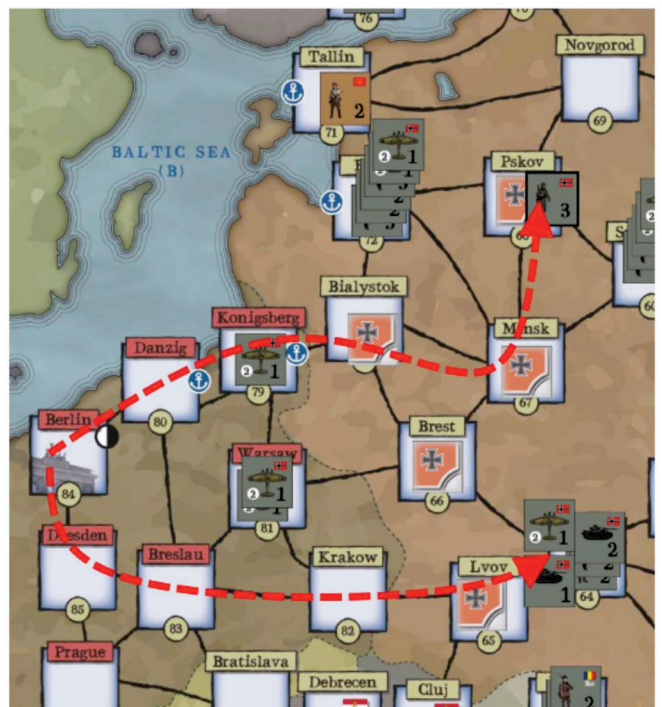
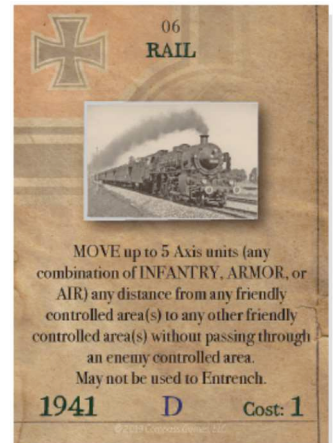
枢軸軍プレイヤーは、2ハンガリー軍歩兵、2ドイツ軍歩兵、1ドイツ軍装甲、2陸上航空を Rovno 内へ前進させます。枢軸軍プレイヤーは、カラにした Lvov 内に支配マーカーを置きますが、それでも枢軸軍の支配下です。

10.6 1941 年枢軸軍の二番目のカード・プレー 追加「電撃戦！」カードのプレイ

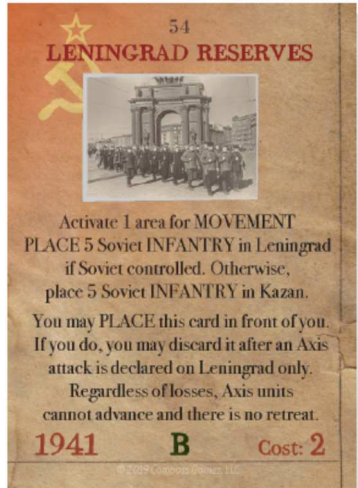
枢軸軍プレイヤーが「電撃戦！」カードをプレイしたので、枢軸軍プレイヤーはその後直ちに別の非電撃戦カードをプレイできます。

枢軸軍プレイヤーは、別のカードをプレイすることに決めます。枢軸軍プレイヤーは、「鉄道 [Rail]」カードをプレイします。

枢軸軍は、3歩兵を Berlin から Pskov (68) へ、1陸上航空と1装甲を Berlin から Rovno (64) へ移動させることを選択します。



10.4 1941 年ソヴィエト軍の二番目のカード・プレイ



ソヴィエト軍プレイヤーは、「レニングラード予備 [Leningrad Reserves]」をプレイします。



ソヴィエト軍プレイヤーは、Viazma (59) 内の歩兵を陣地化するために移動を使用します。

ソヴィエト軍プレイヤーは、Leningrad (70) 内に5 ソヴィエト軍歩兵を置きます。ソヴィエト軍プレイヤーは、「レニングラード [Leningrad]」カードを捨て札するのではなく、正面に置くことも選択します。これは、その能力のために後に捨て札できることを意味します。

プレイは1941 年について、最後のカードがプレイされるか又は両プレイヤーがパスするまで続くことになります。

11.0 ソリテア・プレイ補助 [SOLITAIREPLAYAID]

ソリテア・プレイ補助は、ゲームをソロ・プレイしている間にプレイヤーを補助することを意図します。非プレイヤー陣営について、決まりきったやり方、厳密なプレイのシーケンス、攻撃、移動を意図していないので注意してください。むしろ、ソリテア設定の中で非プレイヤー陣営（「Bot」）を機能させる、総合的な手引きとプレイヤーへの指標を与えることを意図します。それでも「Bot」のため可能な限りベストなゲームのプレイを試み、その間にその年のBotの目標達成を試みなければなりません。

ただし、Botがプレイするカードの特定指針を与えます。ゲーム内の全てのカードは、中央下部に「A」、「B」、「D」のいずれかでマークされます。これらは、それぞれ「積極的 [Aggressive]」、「均衡 [Balanced]」、「防御的 [Defensive]」を意味します。この文字等級は、ソリテア・プレイにのみ適用可能です。概して、「積極的」Botは、引きに依存して、マークされた「A」を最初にプレイします。

11.1 年についての Bot タイプのタイプ

[Determine Bot Type for the Year]

プレイヤー諸氏は、ソリテア・プレイ補助、戦略計画 (S1) で、彼が対峙している Bot プレイヤーのタイプについて最初にサイを振ります。これは、戦争の進捗に連れて変化し得ます。

1941 年には、Bot プレイヤーについての全てのカードが表面を向けて置かれ、プレイの優先度は Bot のタイプに依存して適用します。Bot が仮定される現行性格モードを記録するため、マップ上のソリテア性格 [Solitaire Personality] スペースに適切な Bot マーカーを置きます。



11.2 Bot カードの選択とプレイ [Bot Card Selection and Play]

1942 年から開始して、通常のカード・プレイ・ルールを適用します。ただし、Bot カードは巨大なスタック内に残され、同時に3枚が表に返されてプレイのために1枚が選択されます。他の2枚のカードは、Bot のカードが枯渇するまで脇にセットされます。次いで、脇にセットされたカードはリシャッフルされ、Bot のその年のカードが枯渇するまで手順を繰り返します。Bot はいかなるカードも「手加減」せず、完全に自身のカードをプレイします。Bots が結局全てのカードをプレイすることにも注目してください。例えば、「防御的」Bot は「A」カードをプレイします。一般的に、機会が与えられたら、彼は「D」カードを最初にプレイし尽くすことになります。

11.3 Bot のターン終了 [Bot End of Turn]

最終的には、Bot は選択するために3枚以下のカードのみを持つことになり、この場合、単に各それらをプレイします。異なる Bot 戦略は、異なる年目標を持つことになります。これらがすでに達成されていたら、プレイヤーは Bot のために可能なベストの移動を行わなければなりません。例えば、「積極的」Bot は、特定エリアを奪取する目標を持ち得ます。彼がすでにこのエリアを所有していたら、他のどこかの占領を試みなければなりません。1941 年の終了時から開始して、毎年 Bot 陣営に追加1生産ポイントを認めることで、Bot にハンディキャップを与えることも推奨します。

12.0 デザイナーズ・ノート [DESIGNER'S NOTES]

私は子供の頃からこの手のゲームはたくさんプレイし、デザインにも興味がありましたが、これは私の初めてのデザインです。とてもシンプルな第二次世界大戦のゲームです。なぜ第二次世界大戦なのか？何百、おそらく何千もの優れたゲームが第二次世界大戦の戦術から戦略までのあらゆる面を網羅し、考えるすべてのゲーム・メカニズムがあります。このテーマに、新しい視点を提供することができるでしょうか？

このゲームのデザインを始めたのは4年前です。私の目標は、8.5と11インチのマップに収まり、1〜2時間でプレイできるようなシンプルなゲームを作ることでした。当初、私はユニットを1タイプしか用意せず、全てがカード内に抽象化されていました。また、シンプルで早くプレイできるものの、決断時期を持ち、重要であることを歴史家でも理解できるコンセプトに焦点を当てました。

このゲームは、結局3世代に渡ることになりました。最初のゲームは、最もシンプルなものでした。2作目は戦車があることを除けば同じようなもので、今皆さんがプレイしているものが3作目です。これは、テストがいかに重要であるか、そしてゲームのデザインを洗練されたものとするために重要であることを指摘しておきます。プレイ・テストを繰り返すたびに解決する必要があり、改善・強化につなげました。

第二次世界大戦は、ゲームデザインに使用することで、メカニクを調整し、新しいアイデアを多くの人に知ってもらいたい時代だと思

います。よく知られているため、より無名な時代と対照的に、歴史に精通し、多くの有名な第二次世界大戦のゲームをプレイした経験があるプレイヤーやテスターたちを容易に見つけることができます。

いくつかの情報源から意見を聞いた後、いくつか当初の目的は放棄されました。グレッグ・スミスは、戦車なしの第二次世界大戦のロシア戦線はダメだと言い、それはある意味、理にかなっていると思います。その後、ジョン・クラークも航空機について同じようなことを言っています。最終的に、私はマップのサイズを大きくして西部戦線の同時進行ゲームを作ろうと説得しました。今では、それは巨大で、より不確定要素が強く、プレイするのに少し時間がかかるというのが当初のコンセプトでした。

おそらく、このゲームの核となるのは、「買戻し」の仕組みが特徴的な特異なカード・システムです。ゲーム内で各年を1ターンとし、1年の終わりにそのターンが終了します。翌年のカードを、無料で受け取ります。次いで、生産ポイントを使用して前年のカードを買い直します。どのカードを買い直すかを決めるのは大変なことです。というのも、プレイヤーが十分な生産能力を持っていることはほとんどないからです。これは、多くのカード・ドリブン・ゲームに採用されているシステムを少しアレンジしたもので、買い直しが発生した場合、決定するための重要な積み重ねを追加しているように思います。

*Ostkrieg*は(SPIの*War in Europe*によって啓発された)、戦争が進むにつれてユニットの戦闘能力が年ごとに変化する、興味深いメカニズムも備えています。最初ロシア軍は劣勢ですが、時間とともに改善されていきます。これは訓練、装備、経験、「学習曲線」をあらわします。枢軸軍部隊は一定していますが、1944年までにロシア軍とほぼ同レベルであることに気づきます。これは、時間が経つに連れてロシア軍が戦闘力を高め、サイコロの目の数をシフトさせることで実現しています。

ゲームによっては、メッキの貼りすぎが非難されることもあります。が、*Ostkrieg*はデザインが目標が一晩でプレイできる高いプレイアビリティを持つシンプル・ゲームだったので、当初は低メッキだったと思います。装甲、航空機、パルチザンを追加したことで、より多く

の人が楽しめるようになりました。私の評価では、時間とプレイアビリティに関して最小限の追加がなされた「正しい」レベルのメッキ貼りで、これらはロシア戦線にふさわしい「雰囲気」も加え、主として戦術的／戦略的な味付けを与えます。

ソリテア「Bot」システムは、*Pacific Tide*から流用したものです。このシステムは、カード・プレイの優先順位と非プレイヤー陣営の目標についての完全なセットでプレイされます。存在する他のソリテア・ボットはより複雑で、具体的な指針と一般的な指針の両方を論理的に面倒くさくない方法を持つグレッグ・スミスのシステムが気に入っています。彼は「自分自身に良いゲームを提供しなければならない」と言いましたが、シンプルなボットなので面倒なことはありません。

プレイのカード優先度については、各カードを下部の文字で評価することで「A」は積極的、「B」は均衡、「D」は防御的です。この3つの文字がボットの個性に一致します。例えば、与えられた選択肢で、積極的なボットなら「B」や「D」のカードよりも「A」のカードを選択することになります。ボットは、最終的にはこれらのその他カードをプレイしますが、そのカードが優先的に使われる仕組みになっています。

ボットのもうひとつの特徴は、年優先順位という概念です。これは簡単に言うと、その年、その性格にあったボットの一般的な目標のリストです。この一般的な指針は、詳細にし過ぎることなくプレイヤーにボット・プレイを行わせる方向性を与えるものです。

ボットは、カード・イベントを誘発する性格もあり、特定のキー・カードのプレイに対してボットがどのように対応するのかプレイヤーに一定の指針を提供します。この対応は、ときにはボットによって達成不可能になりますが(例えば、ボットはすでに所有しているものを占領できません)、プレイヤーに自分のボットを誘導するための手段を提供します。

ボットの性格は、戦争の展開に依存して変化でき、各年の開始時にサイが振られます。枢軸軍のボットは積極的として開始し、ソヴィエト軍のボットは防御的です。成績が悪ければ、ボットはより防御的な

方向にシフトする確率が高くなり、成績が良ければ、ボットはより積極的になる確率が高くなります。

最後に、ソリテア・プレイ補助カードは、ソロ・プレイ時の難易度を増加させるため、非プレイヤー（「ボット」）陣営のために3種類のハンディキャップを設定します。

デザイン

カード・ゲームのデザインは、従来のウォーゲームに比べより困難です。カードは、選択肢を制限することで、デザイナーが政治的・経済的なゲームの戦略的要素をコントロール可能です。

Ostkrieg では、ソヴィエト軍プレイヤーはカードからほとんど攻勢能力がない状態から開始します。これはゲームが進むにつれて変化し、ソヴィエト軍の戦術改善と枢軸軍に対する物量増加の両方を反映しています。同様に、枢軸軍プレイヤーはゲーム開始時に非常に高い攻勢能力を持ちますが、大部分の電撃戦カードが高価であるため変化します。これは枢軸軍の燃料欠乏を反映し、枢軸軍がソヴィエトの石油を捕獲すれば多少緩和されます。

ゲームの規模は（ドイツ軍ユニットを使用した場合）、歩兵軍、装甲軍、航空軍団、同盟軍の相当毎に1数値です。

ゲームの規模のため、多くの概念を抽象的に扱わなければなりません。カードはそれを改善しようとするものですが、カードの枚数が少ないため、第二次世界大戦の東部戦線で重要な全ての事柄をモデル化することはできませんでした。

海上エリアを越えて補給をたどることは可能ですが、*Ostkrieg* の環境内で妨害はできません。これは、ゲーム・プレイをシンプルにするための意図的な選択です。

海上部隊と補給を妨害するための能力は、*Westkrieg* で追加されることになります。

1941年のソヴィエト軍は、攻撃能力が限られています。ソヴィエト軍は、1941年の夏から秋にかけて数々の攻撃を発動しましたが、戦略的なレベルでは、これらは冬季反攻までほとんど効果がありませんでした。

ドイツ軍の電撃戦カードは非常に高価で、これは枢軸軍が利用できる石油の量に限りがあることを反映しています。ドイツ軍の生産が開始されると、複数の電撃戦カードを購入することを意図的に難しくしてあります。ソヴィエトの石油奪取は、これを軽減することになります。

1943/1944年のソヴィエト軍のカードは、歴史的な結果を達成できるようデザインされ、それは東部戦線における枢軸軍の全面的な敗北です。ただし、これでは競技として成立しないかもしれません。それ故、これを補うため、入札でソヴィエト軍の生産ポイントを減らすことができます。

1945年のカードはありません。ヨーロッパの戦争は1945年月上旬に終了したので、これは意図的なものです。

プレイのヒントと戦略

Ostkrieg で勝利するためには、基本的にプレイヤーに両首都（ベルリンとモスクワ）とその他重要都市の支配が要求されます。それ以外では、ゲーム終了時に最も多くの勝利ポイント位置を獲得したプレイヤーが勝利します。これはどういうことかということ、このゲームが意味するのは、歴史をある程度再現しているということです。—ドイツ軍プレイヤーが1941年に大勝利を収めなければ、その時点で長い戦いが予想されるため、勝利のためにできる限りのことをする必要があります。現実的には、彼は3つの選択肢を持ちます。—モスクワを目指し勝利する、南部で南方領土（とできれば石油）を狙う、盤上を越えて進撃し、できるだけ多くのものを手に入れるかです。

ロシア軍プレイヤーは、逆の状況にあります。—1941年の終わりで持ちこたえることができれば、生産のため長期的には勝つ可能性が高いでしょう。それ故、1941年のロシア軍の目標は、主として生き残ることです。

ここでの戦略の一つは、カードで「臆病に振舞う」ことです。あるプレイヤー（通常は、手札が少ない者）は、カードをプレイすることなしでパスすると、ここで他方のプレイヤーのカード・プレイです。両プレイヤーがカードをプレイせずにパスしたら、ターン（並びこそ）は終了します。あなたがカードをプレイせずにパスする度に、他方のプレイヤーもそうするリスクがあり、望むか否かわからずターンが終了します。

謝辞...

このゲームは、**グレッグ・スミス**に捧げます。彼なしには、このゲームが作られ、出版されることもなかったでしょう。

また、プレイ・テストで多くの示唆に富む意見をいただいた、**ジョン・クラーク**、**ビル・バンクス**、**フレド・ギリガン**にも感謝します。

13.0 推奨図書 [SUGGESTED READING]

Beevor, Anthony. "Stalingrad: The Fateful Siege: 1942-1943." Penguin Books, 1998.

Erickson, John. "The Road to Stalingrad: Stalin's War with Germany." Yale University Press, 1999.

Fuguete, Bryan and Dvoretzky, Lev. "Thunder on the Dnepr: Zhukov-Stalin and the Defeat of Hitler's Blitzkrieg." Presidio Press, 1997.

Glantz, David. "Colossus Reborn: The Red Army at War, 1941-1943." University Press of Kansas, 2005. グランツは元米国陸軍情報将校で、ロシア語に堪能、ソヴィエト陣営から大量の資料を入手することができた。彼の歴史は、最終的にドイツ軍陣営よりも赤軍陣営からの物語を伝えており、他の歴史家のこれまでの著作では当たり前のことだった。非常に学術的なアプローチであるにもかかわらず、合理的で読みやすい。

Glantz, David and House, Jonathan M. "The Battle of Kursk." University Press of Kansas, 1999.

Glantz, David. "The Battle for Leningrad: 1941-1944." University Press of Kansas, 2002.

Glantz, David. "From the Don to the Dnepr: Soviet Offensive Operations December 1942 – August 1943." Frank Cass Publishers, 1991.

Glantz, David. "Kharkov 1942: Anatomy of a Military Disaster." SARPEDON, 1998.

Glantz, David. "Stumbling Colossus." University Press of Kansas, 1998.

Kershaw, Robert J. "War Without Garlands: Operation Barbarossa, 1941/42." SARPEDON, 2000. 「It Never Snows in September」(マーケット・ガーデンについて)の著者による、ロシアへの初期強襲についてのまっとうな記述である。

Nafziger, George F. "The German Order of Battle: Panzers and Artillery in World War II." Greenhill Books, 1999.

Nafziger, George F. "The German Order of Battle: Infantry in World War II." Greenhill Books, 2000.

Nafziger, George F. "The German Order of Battle: Waffen SS and other units in World War II." Greenhill Books, 2001.

Ziemke, Earl F. "Stalingrad to Berlin: The German Defeat in the East." US Army Center of Military History, 1998.

GAME CREDITS

Game Design

Mitchell Ledford and Gregory M. Smith

Artwork

Ilya Kudriashov

Package Design

Ilya Kudriashov and Brien Miller

Project Director

John Kranz

Rules Editor

Hans Korting and Michael Neubauer

Rules Layout

Jon Wilbeck

Lead Playtesters

Bill Banks, John Clarke, and Fred Gilligan

Rulesbook cover image © Bundesarchiv, Bild 101III-Merz-014-12A / Merz / CC-BY-SA 3.0

移動 [8.3]	6	説明 [1.0]	2
移動のシークエンス [8.3.8]	7	戦闘後前進 [8.4.2.2]	9
ウラヌス作戦シナリオのセットアップ [4.2]	4	戦闘勝者の判定 [8.4.2.2]	9
エリア支配 [8.1]	6	戦闘の後 [8.4.2.2]	10
海上補給 [8.2.1.1]	6	戦闘の例 [8.4]	10
カード・プレイ [8.0]	5	装甲ユニットの移動 [8.3.3]	7
カードの購入 [9.5]	11	ソリテア・プレイ補助 [11.0]	20
強制された敵の移送 [8.3.9]	7	損害の判定 [8.4.2.2]	8
ゲーム・プレイ [6.0]	5	損失の解決 [8.4.2.2]	8
ゲーム内容物 [3.0]	2	退却 [8.4.2.2]	10
ゲームのセットアップ [4.0]	3	退却と陣地 [8.4.2.2]	10
航空移送 [8.3.5]	7	デザイナーズ・ノート [12.0]	20
航空再補給 [8.2.3]	6	電撃戦カード [8.0]	6
航空優勢の判定 [8.4.2.2]	8	入札 [5.0]	5
航空ユニットの移動 [8.3.4]	7	年についてのボット・タイプ判定 [11.1]	20
攻撃 [8.4]	7	年の開始 [7.0]	5
攻撃の解決 [8.4.2.2]	8	年の終了 [9.0]	10
攻撃の制限 [8.4.2.1]	7	年の変更 [9.3]	11
攻撃のタイプ [8.4.1]	6	バルチザン [8.3.6]	7
国籍による移動制限 [8.3.10]	7	バルバロッサ・シナリオ・セットアップ [4.1]	3
国家支配の判定 [9.2]	11	不利な補給の影響 [8.2.2]	6
自動的勝利 [2.0]	2	プレイの例 [10.0]	12
小国の退却制限 [8.4.2.2]	9	補給 [8.2]	6
蹂躞 [8.3.3.1]	7	補給と移動 [8.3.1]	6
勝利条件 [2.0]	2	補給をたどる [8.2.1]	6
勝利のチェック [9.1]	10	ボット・カードのプレイのシークエンス [11.2]	20
陣地 [8.3.2.1]	6	ボットのターン終了 [11.3]	20
推奨図書 [13.0]	23	歩兵ユニットの移動 [8.3.2]	6
スタッキング限度 [8.3.7]	7	ユニットの配置 [8.5]	10
生産記録欄の調整 [8.4.2.2]	9	陸上攻撃 [8.4.2]	7
生産の判定 [9.4]	11		