

サイコロ数の判定（端数切り上げ）

ユニット／年	サイコロの数
1以上のドイツ軍装甲又は歩兵ユニットを含んでいる枢軸軍の地上戦闘	2戦闘ユニット毎に1
フィンランド軍ユニットのみを含む枢軸軍の防御	2戦闘ユニット毎に1
その他の枢軸軍の攻撃又は防御	4戦闘ユニット毎に1
1941年のソヴィエト軍の攻撃又は防御	6戦闘ユニット毎に1
1942年のソヴィエト軍の攻撃又は防御	5戦闘ユニット毎に1
1943年のソヴィエト軍の攻撃又は防御	4戦闘ユニット毎に1
1944/1945年のソヴィエト軍の攻撃又は防御	3戦闘ユニット毎に1

追加サイコロの判定

条件	サイの数
装甲優越:相手側よりも多くの装甲ポイント	相手側よりも多くの装甲ポイントであると1サイを加える。
航空優勢:(航空戦闘ルールに従い、1プレイヤーのみがこれを持てることに注意)	攻撃に航空ユニットが存在したら1サイを加える。
防御側が非補給下	1サイを差し引く(決してゼロ未満にならない)

戦闘結果














サイの目	結果
1～3	効果なし
4～5	1損害
6	1損害、並びに装甲損失と航空損耗の可能性

損失修正(端数切り上げ)

条件	影響
防御側が非補給下	損失二倍
防御側が陣地化	ー1損失合計。これが損害をゼロに減少させたら、装甲損失又は航空損耗はなし。



国家制限

- ルーマニア軍  は、決してハンガリー国内へ或いはハンガリー軍  ユニットを有すエリア内へ移動又は退却できない。
- ハンガリー軍  は、決してルーマニア国内へ或いはルーマニア軍  ユニットを有すエリア内へ移動又は退却できない。
- ハンガリー軍  とルーマニア軍  ユニットは、同じ攻撃に使用できない。
- ブルガリア軍  とルーマニア軍  ユニットは、同じ攻撃に使用できない。
- ブルガリア軍  ユニットは、ギリシャ、ブルガリア、ユーゴスラヴィア国内のエリアにのみ進入できる。
- フィンランド軍  は、決してフィンランドから2エリアを超えて移動できない。
- フィンランド軍  は、決してフィンランドから2エリアを超えて退却できない。
- フィンランド軍  は、ドイツ軍  ユニットも攻撃していない限り攻撃できない。

パルチザン・ルール

- 移動又は攻撃できない。
- 存在するエリア内を支配する(それ故、補給を切断する)。
- スタッキングと戦闘(攻撃されている)について、1地上ユニットとしてカウントする。
- 常に補給下。
- 陣地化できないが、エリア内の他の陣地化ユニットから恩恵を受けることができる。
- 敵がパルチザンの上部に退却したら全てのパルチザンを除去し、除去された各パルチザンについて1敵ユニットを除去する。
- 敵ユニットに攻撃されたら退却できる。

プレイのシーケンス

年の開始

- 誰が最初にカードをプレイするか判定する。

カード・プレイ

- カードをプレイするか又はパスできる。両陣営が連続してパスしたら、年終了フェイズに行く。
- エリア支配を判定する。
- 補給をたどる。
- 不利な補給の影響に進む。
 - エリア支配を判定する。
 - 補給をたどる。
 - 不利な補給の影響に進む。
- カード上のアクションを順番に実行する。
- カード上のアクションを順番に実施する。
- 電撃戦カードがプレイされていたら、非電撃戦カードをプレイでき、「カード・プレイ」項の全てのステップを繰り返す。
- さもないければ、相手側は次のカードをプレイする。

ターンの終了

- 勝利をチェックする。
- 国家支配を判定する。
- 年を変更する。
- 生産を判定する。
- カードを購入する。



S1 戦略計画

- 1～2 積極的
3～4 均衡
5～6 防御的

1941年は、ソヴィエト軍の計画は防御的、
枢軸軍の計画は積極的。

注釈:

計画は、各年の開始時に変更される。
サイの目は、以下のごとく修正される。:

枢軸軍

- +1 1943年、+2 1944年、+3 1945年(蓄積しない)
- +1 ソヴィエト連邦内にユニットがない。
- 1 枢軸軍が以下を支配する毎に:
レーニングラード、スターリングラード、モスクワ、バクー

ソヴィエト軍

- 1 1943年、-2 1944年、-3 1945年(蓄積しない)
- 1 ソヴィエト連邦内にユニットがない。
- +1 枢軸軍がモスクワを支配する。

S2 カード・プレイの優先度

- 積極的: A > B > D
均衡: B > A > D
防御的: D > B > A

カード・プレイ:

ボットの手札から3枚のカードを表面に返す。1枚のみが計画と同じであると、それをプレイする。

その他2枚のカードは、表面を伏せてボットの手札に戻される。
2枚(以上)が計画と同じであると、それらの1枚が無作為に選択され、残りは戻される。

計画と同じものがなければ、必要に応じて二番目の優先度が選択され、残りは戻される。

S3 カード購入優先度

- a) 全てのゼロ・コスト・カードは、自動的に最初に購入される。
- b) 次いで、各計画は計画と同じ文字の2枚のカードを購入する。
- c) 次いで、他の2つの計画の各1枚。

全ての生産ポイントが消費されるまで繰り返す。

S4 年間優先度

枢軸軍

- 1941年: ABD: モスクワ、レーニングラードを占領する。
1942年: A: スターリングラード、バクーを占領する。
B: いずれか3つのソヴィエト・エリアを占領する。
D: 5つのエリアを陣地化する。
1943年: A: スターリングラード、バクーを占領する。
B: クルスクを占領し、3つのエリアを陣地化する。
D: 5つのエリアを陣地化する。
1944年: A: スモレンスク、キエフを奪回する。
B: キエフを奪回し、3つのエリアを陣地化する。
D: 5つのエリアを陣地化する。
1945年: A: いずれかのソヴィエト・スペースを奪回する。
B: ワルシャワを奪回する。
D: 各移動について陣地化する。

ソヴィエト軍

- 1941年: ABD: モスクワ、レーニングラードを奪回する。
1942年: A: レニングラード、モスクワ、スターリングラードを奪取する。
B: レニングラード、スターリングラードを陣地化する。
D: 5つのエリアを陣地化する。
1943年: A: キエフ、ハリコフ、スモレンスクを奪取する。
B: いずれかを奪回し、ハリコフを奪取する。
D: いずれかを奪回する。
1944年: A: いずれかを奪回し、ワルシャワを奪取する。
B: いずれかを奪回する。
D: いずれかを奪回し、2つのエリアを陣地化する。
1945年: A: ベルリンを奪取する。
B: いずれかを奪回する。
D: いずれかを奪回し、2つのエリアを陣地化する。



S5 誘発

一定のカード・プレイと／又は一定のオプションは、現行戦略計画にかかわらず、ボット・アクションを誘発する。いくつかのアクションが実行不可能となるが（例えば、ボットはすでに所有しているか又は自軍部隊から遠く離れたエリアを占領できない）、可能であればこれらのアクションの実施を試みなければならない。

枢軸軍

電撃戦！

全ての攻撃は、枢軸軍が目標に近づくように行われなければならない。

目標は以下のとおり。

1941年：モスクワ [Moscow]

1942年：バクー [Baku]

1943年：クルスク [Kursk]

1944年：ワルシャワ [Warsaw]

1945年：ベルリン [Berlin]

作戦的攻勢

以下の順番で目的を攻撃するために使用する。
スターリングラード、クルスク、ワルシャワ、ベルリン。
1つが不可能であれば、リストの次へスキップする。

ソヴィエト軍

冬季反攻

順番に、モスクワ、レニングラード、ロストフを奪回するために使用する。

工場労働者

イン・プレイであると、スターリングラードが攻撃されるときに使用する。

夏季攻勢、大攻勢、シュトルモヴィク、戦車攻勢、戦略的攻勢、ソヴィエト軍の縦深戦闘、能和爆撃

これらの各攻撃は、以下の優先度に従って行われなければならない。：

A: ソヴィエト連邦から全枢軸軍部隊を立ち退かせる。

B: ベルリンに向けて進撃する。

S6 ソリテア・ハンディキャップ

プレイヤーは、プレイの難易度を増加させるため、非プレイヤー陣営にハンディキャップを与えることができる。

レベル1: 年毎にベルリン又はモスクワに追加1歩兵。

レベル2: 年毎に追加1生産ポイント。

レベル3: 上記の両方。

