

# RULES OF PLAY

## Credits

Design & Development: Ty Bomba

Playtesting: Ty Bomba, Grant Cardwell, Jack W. Greene, Christopher Perello & Sherman Tutweiler

Map, Rulebook, & Counter Graphics:  
Paul Stuhlfaut

## AN ALTERNATIVE HISTORY WARGAME

# CASE GELD

The Axis invasion  
of North America,  
1945-46

ーム・ターン全体は1~2 か月の「実時間」を表す。

## 目 次

1.0 イントロダクション .....	1
2.0 構成品 .....	2
3.0 セットアップとヘクスの支配 .....	3
4.0 どのようにして勝利するか .....	4
5.0 ターン手順 .....	4
6.0 合衆国の航空戦力 .....	5
7.0 スタック .....	6
8.0 支配地域 .....	6
9.0 枢軸国の補給 .....	7
10.0 増援 .....	8
11.0 移動 .....	9
12.0 戦闘 .....	10
13.0 原子爆弾とマンハッタン計画 .....	12

下線は「Official Case Geld Errata, 12 July 2022」の改訂を表す

## 1.0 イントロダクション

### 1.1 ケース・ゲルト[Case Geld]

ケース・ゲルト(CG)「[資産]の場合」は、1940年5月下旬からのすべての偶発的要因(運と意思決定)が枢軸国側に最適化され、連合国側に不利になった場合に1945年半ばに存在したであろう戦略的パラメータを調査することを目的とした、架空史ウォーゲームである。

### 1.2 縮尺[Scales]

地図上の各六角形は対辺 50 マイル(81km)を表す。合衆国の作戦部隊となるユニットは軍団[corps]規模、他方二つの枢軸国は軍[Armies]規模である。航空戦力は抽象的に抑制されており、枢軸国の航空優勢を覆すための合衆国陸軍航空軍[US Army Air Force]の努力の効果を表すカウンターとルールで表現する。各ゲ

### 1.3 マップ・シートの結合と地理の簡略化[Joining the Mapsheets & Geographic Simplification.]

あなたがゲームを行うテーブルの最も利便性の高い場所に東側マップを配置する。次にヘクス・グリッド[Hex Grid]番号が一致するように東側マップの西側部分を西側マップに重ね合わせる。2枚のマップを合わせると、全体が大文字の「L」のような形状になるが、はさみで切り揃える必要はない。マップは小さな固定テープか、大きな取り外し式テープを使用して固定する。後者は画材店、事務用品店、またはオンライン店舗で入手可能である。また白抜きヘクスは全てプレイ不能であり、見た目は通常のヴァンクーヴァー[Vancouver]島の4個のヘクス(0515,0150,0251,0250)もそうであることに留意してください。

### 1.4 コンパスの向き[Compass Directions.]

二つのマップのコンパス図は全く同じ方位を指していないことに留意する。これはマップが広い領域にわたるため地球の曲率が影響し、マップの端と端で「北」が異なるためである。全てのプレイの目的において組み立てられたマップの北は4518から1000までであると了解してほしい。

### 1.5 ヘクス・グリッドの座標番号[Hexagonal Grid Coordinate Numbers.]

ヘクス・グリッドのナンバリング・システムは2枚の組み上げられたマップ間で共通するように設計されている。組み上げられた2枚のマップ間で同一の番号を持つヘクスは存在しない。

### 1.6 定義[Definitions.]

あるルールが「枢軸国ユニット[Axis units]」に適用される場合、それはドイツおよび日本のユニットの全てに適用されることを意味する。あるルールが「合衆国ユニット[US units]」に適用される場合、それはその陣営の全てのユニットに適用されることを意味し、具体的なサブ国籍を問わない。あるルールが枢軸国および合衆国の国籍別、またはユニット種別の部分集合にのみ適用される場合、それは明示的に記述される。

### 1.7 戦区[Theaters of Operation]

オクラホマ州タルサ[Tulsa, Oklahoma]ヘクスの付近を南北に

走る線に留意する。この線より西側が西部戦区 [Western Theater of Operation] (WTO) であり、逆に東側が東部戦区 [Eastern Theater of Operation] (ETO) である。  
(タルサ / 新コロムビア特別区 [Tulsa / New District of Columbia] ヘクス) は WTO と ETO 両者に存在するものと見なす。)

### 1.8 戦力組成 [Orders of Battle.]

枢軸国の戦力組成に含まれる部隊は、史実の戦争中にドイツ軍と日本軍が軍級部隊として編制した部隊である。史実の戦争でも際限なく行っていたので、ここでも特段の制約なしに私はユニット化 [figured] した。私は日本軍に「北米派遣軍 [North America Expeditionary Army]」の呼称を与えたが、これは彼らが「支那派遣軍 [China Expeditionary Army]」といった、歴史上の様々な侵略の尖兵としてそのような部隊を組織する傾向に基づいている。ユニットには彼ら帝国の近衛師団 (複数) も含まれている。合衆国陣営の戦力組成にはメキシコ、カナダ、イギリス、ANZAC が加わるとともに、軍団級には歴史的なものも多い。後者二つのユニットは非常に脆弱であり (かつ代えがたく)、これら諸国の軍隊のうち、太平洋と大西洋を越えて北米に到達できたのは、ほんの一握りであると思われるからである。

歴史的には 1942 年末に陸軍は軍団レベルで全装備 [all-arms] 部隊と機甲 [armor] 部隊を区別しない編制に移行したため 4 個の既存の合衆国機甲軍団は廃止された。しかし新たに登場した (そして最高の出来の) M-26 パーシングやスーパー・パーシングなど重戦車を編成上適切に取り扱うため、パットンも復活を求めたと私は見なしている。再編成時、彼らの防御力が低いのは、すべからず歩兵を損耗し尽くしているからだ。

### 1.9 ユニット・カウンターの誤記 [Unit-Counter Erratum.]

マンハッタン計画 [Manhattan Project] マーカーで裏面にセッ  
トアップ・ヘクスグリッド 2605 と記載のものは、2615 が正しい。

## 2.0 構成品

2.1 完全な CG の構成品目は、本ルールと 2 枚のマップ・シート、そして 228 個の抜き打ち正方形 (「ユニット」や「ユニット・カウンター」と呼称する) が入ったシートである。プレイヤー諸氏は戦闘やその他確率によるゲーム・イベント解決のため、一般的な 6 面体サイコロを用意しなければならない。

2.2 組み上げられたゲーム・マップ (上記 1.3 項参照) は、1945 年の 48 州と同周辺で認められる軍事的に重要な地勢を表している。一つの六角形 (「ヘクス」) グリッドがマップ上に印刷され、チェスやチェッカー同様、マップ上でユニットの配置と移動を管制する。ユニットは一度に一つのヘクス上だけにのみ存在すると見なす。マップ上の全てのヘクスには固有の 4 桁の識別番号が印刷されている。これらは正しい位置を速やかに検索したり、ゲームが完結する前に撤収しなければならないとき、ユニットの位置を記録できるようにするため提供されているものである。

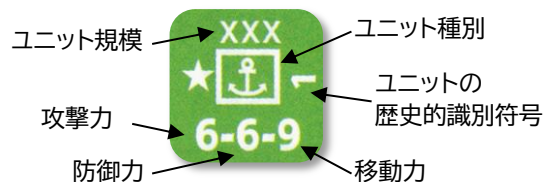
### 2.3 ユニット・カウンター [Unit Counters.]

本ゲームには 228 個のユニット・カウンターがあり、そのほとんどが戦闘組織 [combat formations] を表している。その他として、情報マーカーや記録補助のため提供されている。本ルールに少なくとも一度目を通した後にカウンターを注意深く打ち抜くこと。爪切り (あるいは専用の角落とし器材) を使い、カウンターの角にある

出っ張りのような「犬の両耳」を除去すると、プレイ中のユニットの受け渡しやスタックが容易になり、おまけに貴公の武士の如き決意と規律を相手に示すことができる。

### 2.4 戦闘ユニットのサンプル [Sample Combat Unit.]

各戦闘ユニット・カウンターにはいくつかの情報表示がある: 国籍、特定の歴史的ユニットの識別、ユニット種別と規模、戦闘力とステップ値、移動力、加えて増援やその他特別なステータスやセットアップ記号である。



### 2.5 国籍 [Nationality.]

各ユニットには国籍と、その所属陣営はカラー・スキームにより示される。

#### 枢軸国ユニット [Axis Units]

ドイツ軍エリート・ユニット - 黒地に白字  
ドイツ軍通常ユニット - フィールド・グレイ地に黒字  
日本軍エリート・ユニット - 黄褐色地に白字  
日本軍通常ユニット - 黄褐色地に黒字



#### 合衆国ユニット [US Units]

エリート・ユニット - ミディアム・グリーン地に白字  
通常ユニット - ミディアム・グリーン地に黒字



デザイン・ノート: 通常の合衆国ユニットは各々 1 戦カステップを持ち、白字の合衆国エリート・ユニットは各々 2 戦カステップを持っています。枢軸国の通常ユニットは各々 2 戦カステップを持ち、枢軸国のエリート・ユニットは各々 4 ステップを持つ。そのプレイ上の意義は 2.11 項以下と 10.0 項および 12.0 項を参照のこと。

### 2.6 歴史的識別および略号 [Historical Identification & Abbreviations.]

いずれも、この時期の編成を示す番号や呼称により具体的な識別性が与えられている。それらの略号は以下の通りである:

ANZAC - オーストラリア・ニュージーランド軍団 [Australian & New Zealand Army Corps]  
BEF - イギリス遠征軍 [British Expeditionary Force]  
C - カナダ軍 [Canadian]  
Mx - メキシコ軍 [Mexican]  
NEA - 北米派遣軍 [North America Expeditionary Army]  
SS - 親衛隊 [Schutzstaffel]

### 2.7 ユニット規模 [Unit Sizes.]

ユニットの編制規模は以下の記号で表される:

XXXX - 軍 [army]  
XXX - 軍団 [corps]

### 2.8 ユニット種別 [Unit Types.]

以下のシンボルは、各カウンターのユニット種別ボックスにあり、擁している各種兵器を区別している:



海兵隊  
[Marine]空挺・降下猟兵  
[Airborne]全自動車化  
[Motorized]機甲・装甲  
[Armor]部分自動車化歩兵  
[Patrol Motorized]機械化歩兵・機動歩兵・装甲  
擲弾兵[Mech Infantry]山岳 [Mountain  
Infantry]

## 2.9 戦闘力[Combat Factors.]

攻撃および防御力[Attack and defense factors]が各ユニットのそれら種別の戦闘を遂行する能力を測るものである。(その具体的使用法は 12.0 項で解説する。)

## 2.10 移動力[Movement Factor.](MF)

この数値はユニットがマップに印刷されたヘクス・グリッドを超えて移動する能力を示すものである。ユニットが異なるヘクスに進入するため支払う移動コストは、それぞれのヘクス地形と移動するユニットの種別により異なる。(詳細は 11.0 項参照。)

## 2.11 戦力ステップ[Strength-step.]

ゲームに登場する全ての地上ユニットは、1~4の「戦力ステップ」があり、これは単に「ステップ」とも呼称する。これは有効な組織性(現在の合衆国陸軍の専門用語では「堅牢性[robustness]」と呼ばれる指標)を表すために用いられる恣意的な用語である。カウンターの片面だけに戦闘力が印刷されているユニットは「1ステップ」である。カウンターの両面に印刷されているユニットは「2ステップ」である。2ステップのユニットが1ステップ損害を被った場合、1ステップの面(戦闘力の低い面)を見せる要に裏返される。1ステップのユニット、または既に「減少」している2ステップ・ユニットは、盤外の「デッド・パイル」に置かれる。完全に除去されたユニットは、そのゲーム残りの期間、戦力ステップに規模にかかわらず、プレイに復帰はできない。

## 2.12 複数ステップのエリート・ユニット[Multi-Step Elite Units.]

1個の日本軍ユニットと4個のドイツ軍ユニットはそれぞれ4戦力ステップを使用できる。これらユニットらの戦力が2以下になったなら、その強いカウンターをマップから除去し、該当する「弱い」カウンターに置き換える。それ以外のステップ減少の原則は前述 2.11 項の通りである。複数ステップのエリート・ユニットが両力カウンターを同時にマップ上で使用することが無いことに留意する。また代替カウンターは識別の容易化のため左上の角に大きな点が表示されていることに留意する。

## 2.13 市街警備隊と支配マーカー[City Garrison & Control Markers.]

これらは最も一般的な意味での「部隊[Units]」に過ぎない。これらは戦時の運用上で都市といった後方地域、治安維持部隊、管理機関、兵站部隊を表している。決して移動しないという意味で「静的」ユニットである。彼らは防御力とステップ戦力を1ずつ持っているが、決して攻撃できず、支配地域を生じない。「機動」ユニットやスタック(移動力が1以上とカウンター記載のユニット)が警備隊の所在するヘクスにいる場合、その機動ユニット/スタックは通常通り ZOCを生じさせる。詳細はルール7.3項、8.1 項、9.5 項、12.14 項を参照のこと。

## 2.14 マーカー・カウンター類[Marker Counters.]

以下のカウンターの用途は、ルールの以下適時において説明されている。

ゲーム・ターン・マーカー  
— 5.0 項参照枢軸国侵攻海岸堡補給  
マーカー — 3.6 &  
9.0 項参照合衆国航空戦力マーカー  
— 6.0 項参照合衆国東部戦区市街支配  
ポイント・マーカー  
— 4.0&10.0 項参照合衆国マンハッタン計  
画マーカー — 13.0  
項参照合衆国西部戦区市街支配  
ポイント・マーカー  
— 4.0&10.0 項参照合衆国原子爆弾&爆発  
マーカー — 13.0 項  
参照市街警備隊 & 支配マ  
ーカー — 2.13 項参  
照

## 3.0 セットアップとヘクスの支配

### 3.1 総則[In Genral.]

プレイヤー諸氏はまず2個のコマンドの内、どちらを運用するかを決定する。その後、それぞれ自身のユニットを取り、以下の手順に従いマップ上や周辺に配置する。二人でプレイする場合、一人がドイツ軍と西部戦区所在の合衆国軍ユニットを、もう一人が日本軍と東部戦区の合衆国軍を運用する。三人でプレイする場合、一人がWTOとETOの合衆国軍を指揮し、2人目が日本軍、3人目がドイツ軍を指揮する。四人でプレイする場合、人ごとに振り分けつつも、以下に示す二人プレイの場合の指揮権と地理的分離の制約を全て守ること。

### 3.2 合衆国エリート・ユニットの分配[Dividing US Elite Units.]

両プレイヤーは公然と1個サイ振りをする。高い出目(同目は振り直し)を出した側が2個海兵水陸両用戦軍団[Marine Amphibious Corps](MAC)と第18空挺軍団[18<sup>th</sup> Airborne Corps]を受け取り、他方のプレイヤーが残り3個MACを受け取る。

### 3.3 合衆国通常ユニットの分配[Dividing US Regular Units.]

全ての合衆国の通常ユニット(オリーブ・ドラブ色に黒字の非エリート)を、西側マップシートのチャートと表だけがある部分に均等に裏返しで広げる。そしてプレイヤー諸氏が望む方法で、合衆国WTOコマンドとETOコマンド間でそれらを1個ずつより分ける。

### 3.4 市街の支配とマンハッタン計画マーカー[City Control & Manhattan Project Markers.]

WTO 所在の全ての市街ヘクスに裏側に日本国旗を持つ市街支配マーカーを、合衆国の星面[star side]を表面にして1個配置する。ETOの全ての市街にも表向きで配置する(ここでもタルサ/NDCには全てのカウンターが空のままである。)6個のマンハッタン計画マーカーをそれぞれ裏面にしてそれらヘクスに配置する。

### 3.5 合衆国セットアップの完結[Complting the US Set-up.]

両プレイヤーは3個エリートと16個通常ユニットを保有する合衆国軍を編成した状態で、合衆国のセットアップを完了する必要がある。各プレイヤーは合衆国の自身のコマンド内の任意の場所に全てのユニットを配置する。エリート以外のユニットは「未經戦[untried]」(クエスチョン・マーク)面を見せて配置し、どちらのプレイヤーも自身の隠された面の未判明の戦力が知られないよう留意して配置する。エリート・ユニットは全て2戦力ステップ目を上にして配置する。通常スタックすることは許可されるが、タルサ/NDCにはユニットをセットアップできない。

デザイン・ノート： 三人プレイの場合、合衆国プレイヤーは上記のように WTO と ETO のユニットを隠した状態で、一人で選択しなければなりません。

### 3.6 枢軸国のセットアップ[Axis Set-up.]

両枢軸国プレイヤーは自身の海岸堡補給[beachhead supply] マーカー(2.14 項参照)を取り出し、自身の 3 個戦闘ユニットからなる 1 個フル・スタックをつくり、それらスタックを侵攻したいヘクスの沿岸にセットしなければならない。日本軍の司令官は太平洋岸の0451から4256間のどのヘクスにも侵攻を行える。ドイツ軍の司令官は大西洋岸の1001から4209間のどのヘクスにも侵攻を行える。またドイツ軍プレイヤーは任意で上陸ヘクスに隣接ヘクスに空輸により第 1 降下猟兵軍[1<sup>st</sup> Paradrop Army]を侵攻軍に合同させることができることに留意する。(細部は 11.19 項参照)。

デザイン・ノート： 東海岸の地形をこの縮尺では精確に認識しがたいことから、明確化のため2207(チェサピーク湾[Chesapeake Bay])周辺の 5 個の陸上ヘクスはすべて水陸両用侵攻に対し脆弱であるが、ボルティモア[Baltimore]は脆弱ではない(詳細はルール 9.13 項の後方の注釈を参照)。

### 3.7 その他のマーカー[Others Markers.]

全ての合衆国航空戦力[airpower]および核[atomic]マーカーを、容易に手の届く、いずれかのプレイヤーのマップのそばに一時的に置いておく。ターン・マーカーをマップシートに印刷されているターン・トラックの「1」のボックスに配置する。「東部市街ポイント[East City Points]」と「西部市街ポイント[West City Points]」マーカーを市街ポイント支配トラック[City Points Control Track]の「45」ボックスに配置する。これでセットアップが完了である。

### 3.8 ヘクスの支配[Hex Control.]

「ヘクスの支配」という考え方、ある瞬間にどちらの陣営がヘクスを「支配」しているかという概念は戦略移動[Strategic movement](11.18 項参照)、勝利判定[judging victory](4.0 項参照)、補給の追跡[tracing supply](9.0 項参照)のため重要である。プレイ開始時にどの枢軸国司令官もマップ上のどのヘクスも支配していない。あるヘクスに相手の地上ユニットが進入した時、そのヘクスの支配は一方から他方に切り替わる。支配の切り替わりは即時であり、プレイ中に同じヘクスで何度も生じ、繰り返される可能性がある。

### 3.9 ヘクスの支配 vs 支配地域[Hex Control vs. Zone of Control.]

上記解説の「ヘクスの支配」と 8.0 項で説明する「支配地域[Zone of control]」(別名「ZOC」)を混同しないよう留意してほしい。今のところ後者を理解する必要があるのは単に ZOC が敵支配下ヘクスに投影されているだけでは、そのヘクスの支配状態が一方から他方へ切り替わることはないという事実だけである。

## 4.0 どのようにして勝利するか

### 4.1 総則[In Genral.]

枢軸国軍はゲーム中、全般的に攻勢に任じ、可能な限り早期に内陸部へ侵攻、タルサを占領する、または各戦区内で少なくとも 23 ポイント相当の市街ヘクスの支配で勝利できる。従って合衆国軍は枢

軸国軍がこれら条件のいずれかの達成阻止が任務となる。

### 4.2 枢軸国軍の即時勝利[Axis Sudden Death Victory.]

もし、プレイ中のいつでも、ドイツか日本のユニットが戦闘後前進でタルサに入城した場合、ゲームは終了となり、その枢軸国軍の司令官が勝利したことになる。

### 4.3 合衆国の即時勝利[US Sudden Death Victory]

ゲーム・ターン1中に、ドイツか日本の侵攻軍のどちらかが沿岸部の獲得に失敗したら、プレイを中止し、その瞬間に勝利をものにした合衆国軍司令官はゲームの勝利を宣言できる。

### 4.4 枢軸国のポイント勝利[Axis Victory on Points]

タルサが合衆国の支配下にあり、枢軸国軍司令官のいずれかが自身の戦区内で 23 以上の市街ポイントを支配しているゲームの最終ターン終了時(5.8 項参照)に、その司令官はゲームの勝利を宣言できる。両枢軸国プレイヤーが 23 ポイント以上でゲームを終了した場合、合計のより大きい方がゲームの総合勝者となる。両者の合計が 24 以上で同数の場合、そのゲームは引き分けとなる。

### 4.5 合衆国のポイント勝利[US Victory on Points.]

タルサが合衆国支配下にあるゲーム最終ターン(5.8 参照)の終了時、どちらの枢軸軍司令官も自軍戦区内で 23 以上の市街ポイントを支配できていない場合、合衆国がゲーム全体を勝利したと宣言できる。特に一方の枢軸国軍が他方の枢軸国軍より少ないポイントしかない合衆国の戦区司令官は、このゲームの特定の勝者として宣言できる。両枢軸国のポイント合計が 23 以下の場合も同様である。そのゲームもやはり合衆国の全体勝利であるが、どちらの合衆国戦域司令官は特定の勝者を宣言できない。

### 4.6 市街ポイント支配トラック[City Points Control Track]

マップシート上の本トラックを使用して、両戦区の合衆国支配下の市街ヘクスを常に記録する。各市街ヘクスはトラック上で 1 ポイント分の価値があり、そのポイントはプレイ中に何度でもその戦区の総計から加減算される。タルサ/NDC は両戦区の合計に含めてはならない。どちらもマーカーが「45」ボックスに入っている状態から開始する。合衆国軍司令官による市街ヘクスの喪失/獲得を反映するためにのみトラックを調整し、合衆国補充手順[US replacement process]を行う際には総計を調整しないこと(詳細は 9.0 項を参照)。

### 4.7 ご破算[Zeroing Out.]

その他枢軸国の即時勝利条件にとして、枢軸国プレイヤーのいずれかが自身の戦区でタルサ以外の全ての市街ヘクスを支配した場合、プレイを停止し、彼は『苦難に満ちた[hard way]』勝利を宣言できる。

## 5.0 ターン手順

### 5.1 総則[In General]

CG の各ゲーム・ターンは四つの個別の「プレイヤー・ターン[player turns]」と、一つの共通運用される「合衆国戦略フェイズ[US strategic phase]」(ターン1はスキップ)に分かれている。この一連の手順が一つの「ゲーム・ターン[game turn]」を構成し、1 ゲーム中に最大で14ターンがあり得る。あるプレイヤーが行うすべてのアクションは、以下に概説する手順の適切なタイミングで実施されなければならない。ひとたびあるプレイヤーが特定のフェイ



ズやステップ、またはフェイズやステップ内で特定の活動を終えたなら、対戦相手が早く了解しない限り、忘れていた行動を行ったり、実施できなかった行動をやり直したりはできない。

## 5.2 ターン手順[Turn Sequence.]

ゲーム・ターン手順は以下の概要による。

### ゲーム・ターン手順の概要

#### I. 合衆国戦略フェイズ[US STRATEGIC PHASE](ターン1は無視)

- A. 東部合衆国航空戦力ステップ[Eastern US Airpower Step]
- B. 西部合衆国航空戦力ステップ[Western US Airpower Step]
- C. 合衆国共通補充ステップ[US Mutual Replacemet Step]
- D. 東部合衆国原子爆弾ステップ[Eastern US Atomic Bomb Step]
- E. 西部合衆国原子爆弾ステップ[Western US Atomic Bomb Step]

#### II. ドイツ・プレイヤー・ターン[GERMAN PLAYER TURN]

- A. ドイツ移動または戦闘フェイズ[German Movement or Combat Phase]
- B. ドイツ戦闘または移動フェイズ[German Combat or Movement Phase]
- C. ドイツ補充&増援フェイズ[German Replacement & Reinforcement Phase]

#### III. 東部合衆国プレイヤー・ターン[EASTERN US PLAYER TURN]

- A. 東部合衆国移動または戦闘フェイズ[Eastern US Movement or Combat Phase]
- B. 東部合衆国戦闘または移動フェイズ[Eastern US Combat or Movement Phase]

#### IV. 日本プレイヤー・ターン[JAPANESE PLAYER TURN]

- A. 日本移動または戦闘フェイズ[Japanese Movement or Combat Phase]
- B. 日本戦闘または移動フェイズ[Japanese Combat or Movement Phase]
- C. 日本補充&増援フェイズ[Japanese Replacement & Reinforcement Phase]

#### V. 西部合衆国プレイヤー・ターン[WEASTERN US PLAYER TURN]

- A. 西部合衆国移動または戦闘フェイズ[Western US Movement or Combat Phase]
- B. 西部合衆国戦闘または移動フェイズ[Western US Combat or Movement Phase]

#### VI. 管理フェイズ[ADMINISTRATIVE PHASE]

### 5.3 移動/戦闘 または 戦闘/移動 または 戦闘/戦闘 [Move/Fight or Fight/Move or Fight/Fight.]

プレイヤー・ターンの開始時に、そのターンを実施するプレイヤーは移動フェイズと戦闘フェイズの順番を宣言しなければならない。つまり、ユニットを先に移動させ、その後攻撃するか、戦闘フェイズを先に行い、移動フェイズをその後に行うことも、戦闘フェイズを2回行うこともできる。この決定は全般的に各プレイヤーに委ねられ、ターンごとに決められた後、発表する。プレイヤーがどのようなフェイズ順を選んだにせよ、全てのユニットはその中で通常の能力の限界まで参加することできる。プレイヤーらはそのターン中に、フェイズ命令[phase-order]を1回宣言するだけである。一部のユニットはあるフェイズ命令を選択し、他のユニットは別のフェイズ命令

を受領することはできない。

### 5.4 戦闘/移動による周到攻撃ボーナス[Fight/Move Prepared Attack Bonus]

いずれかのプレイヤーが戦闘/移動フェイズ手順を選択しているプレイヤー・ターン中は、当該プレイヤーの全ての攻撃は「周到準備済み」と見なされ、他の適用可能なシフトと合わせて1コラム右シフトする(詳細は12.0項参照)。

### 5.5 ゲーム・ターン1の特別ルール[Game Turn 1 Special Rules.]

ゲーム・ターン1は以下の二つの特別ルールが適用される。

- 本ターンの活動から合衆国共通戦略フェイズ[US Mutual Strategic Phase]が省略され、その代わりにドイツと日本の初期侵攻フェイズ[German and Japanese Initial Invasion Phases]が置かれる。これらフェイズはルール3.6項記載の通り、両枢軸国プレイヤーが海岸に設定した侵攻スタックを上陸させることのみを目的としている。上陸した海岸ヘクスに1個以上の合衆国ユニットが存在する場合、枢軸国ユニットがまだ海岸に所在する状態のまま侵攻戦[invasion battle]を行う。上陸ヘクスに合衆国ユニットが存在しない場合、侵攻軍を単純に揚陸させる。いずれにせよ、ひとたび両国侵攻軍がそのように上陸するなら(場合によっては第1降下猟兵軍[1<sup>st</sup> Parashute Army]による海岸に隣接した投降下戦闘[airdrop combat]の解決も含まれる、11.19項を参照)、特別フェイズは終了し、ゲーム・ターン1のドイツ・プレイヤー・ターンから通常のプレイが開始される。
- ターン1の全ての合衆国の移動力は1個サイ振りにより決定され、MFが7以上のユニットでも同ターンにそれ以上移動できない。合衆国ユニットがスタックしている場合、スタック中のユニット一つにつき1個サイ振りをする。

### 5.6 管理フェイズ[Administrative Phases]

本フェイズでマップ周辺を整理すると共に、各種マーカーが適切なボックスにあることを確認し、マップ上からキノコ雲[mushroom cloud]や航空戦力[airpower]マーカーを除去する。

### 5.7 あるゲーム・ターンの終了[Ending a Game Turn.]

ゲーム・ターンは各々のフェイズVIが完了をもって終了する。この際に、マップシートに印刷されたターン・トラックのマーカーを一つ進める。

### 5.8 最終ゲーム・ターンの決定[Determinig the Final Game Turn.]

9ターン終了時、いずれかのプレイヤーが公開の1個サイ振りをし、その出目が1なら、マップ外の本国地域の枢軸国の社会経済的崩壊によりゲームが終了する。この場合、4.0項に従い勝者を判定する。出目が2~6の場合、通常通り10ターンまでプレイする。10ターン終了時に出目が1か2なら、その時点でゲーム終了となる。ゲームがサイ振りで終了するか(マップシート上の各種ボックスの範囲を参照)、ターン14が終了するまで、この段階的なサイ振り手順を継続する。(ターン14以降はゲームを継続できない。)

## 6.0 合衆国の航空戦力

### 6.1 総則[In General.]

全般的ルールは本戦役を開始する前提条件である枢軸国の全般的な航空優勢を組み込んだ形で作成されている。しかしながら、それ

でもなお合衆国には限定的ながら戦場上空を飛行する能力がある。この点を反映しゲーム・ターン2から I. A. と I. B. のステップで枢軸国プレイヤーは公然と 1 個サイ振りをし、その半分の0から3の最終結果を出す。これらは合衆国の二つの戦区にただちに配備される合衆国航空戦力マーカーの数である。各戦区司令官は以下の通り自身の戦区内に(存在するなら)自身のマーカーを配置する。

## 6.2 配置[Placement.]

使用可能な航空戦力マーカーは適切な戦区内のタルサ/NDC を除く、任意のヘクスに配置される。友軍や敵軍地上ユニットの存在の有無は影響しない。しかし一つのヘクスに配置できるマーカーは 1 個までであることに留意する。使用可能な全てのマーカーは配置されなければならない。

## 6.3 覆域[Range]

マップ上全ての航空戦力マーカーはその配置ヘクスと、その隣接ヘクスの全てに影響を及ぼす。その連結された領域は「覆域[Range]」と呼称する。2 個以上の友軍航空戦力マーカーの覆域が重複している場合、それによる相乗効果はない。戦区境界線を越えて航空戦力マーカーの覆域が及ぶことはないことに留意する。また、ある航空戦力マーカーの覆域がそのヘクスサイドからタルサ/NDC におよぶ可能性があることに留意する。これは両戦区に配置されたマーカーから投影され、同時に発生することもある。

## 6.4 航空戦力の枢軸国の移動への影響[Airpower's Effect on Axis Movement.]

枢軸国ユニットやスタックが1個以上の合衆国航空戦力マーカーの覆域内にあるヘクスに通常の地上移動を行うには、ヘクス内とヘクスサイドの両方のコストとして、進入したヘクスごとに追加の1移動ポイント(MP)を支払わねばならない。さらに枢軸国の戦略や内陸水路[inland waterway]の移動は合衆国航空戦力マーカーの覆域内では行えず、第1降下猟兵軍はそのようなヘクスに降着することもできない。航空戦力マーカーはいかなる合衆国軍の移動にも影響を及ぼさない。

## 6.5 航空戦力と第18空挺軍団[Airpower & 18th Airborne Corps.]

この合衆国軍団は投降下移動[airdrop move](11.20項参照)が行うため、1個以上の航空戦力マーカーの覆域内にある市街ヘクスでその移動を開始しなければならず、その降着ヘクスも1個以上マーカーの覆域でなければならない。

## 6.6 戦闘中の航空戦力[Airpower in Combat.]

1 個合衆国軍が 1 個以上の航空戦力マーカーの覆域内で攻撃を行った場合、同攻撃は右 1 コラム・シフトする(他の全ての適用されるシフトとともに累積される)。逆に枢軸国の攻撃が合衆国軍に行われ、1 個以上の航空戦力マーカーの覆域に所在する場合、その防御は左 1 コラム・シフトする(他の全ての適用されるシフトと累積する)。これらに域内のマーカー数は影響しない。

## 6.7 航空戦力マーカーの回収[Airpower Marker Retrieval.]

配備された航空戦力マーカーは各ゲーム・ターンのフェイズVIまでマップに残り、次のターンに再び使用するため回収される。航空戦力マーカーは決して除去されず、全てマーカーは常に使用可能である。

## 7.0 スタック

### 7.1 総則[In Genral.]

スタックとは複数の友軍ユニットが同時に同じヘクスで積み重なっている状態を示す用語である。相手の地上ユニットと一緒にスタックすることはない。友軍ユニットとのみスタックできる。

### 7.2 スタック・ルールは全てのターン、全てのフェイズで有効である[The stacking rules are in effect all through every phase of every turn.]

従って、ユニットを移動させる順番には注意を要する。さもないければ、移動フェイズの序盤における不注意な移動が、そのフェイズの後半にあなたを窮地に陥れる可能性がある。いずれかのフェイズ終了時に、いずれかのスタックが超過していることが判明した場合、そのヘクスのユニットの所有プレイヤーは、同ヘクスのスタック超過分を適合させるため、自身の選択で同ヘクスの過剰ユニットを除去しなければならない。

### 7.3 スタック限界[Stacking Limits.]

一つのヘクスにおいてドイツや日本のユニットは最大 3 個まで、合衆国ユニットは最大 6 個までスタックできる。ステップ戦力はこれらスタック制限と関係がないことに留意する：スタックの目的においては、どのようなステップ戦力のユニットも「1 個ユニット」と見なされる。市街警備隊(複数)もスタックの目的では「1 個ユニット」と数える。

### 7.4 マーカー[Markers.]

ルール 2.14 項記載のマーカーはいずれもスタックの対象とはならない。これらマーカーはそれぞれの用途に応じるルールによりどのヘクスにも配置できる。例外：警備隊マーカーはスタックに数えられる。

### 7.5 敵スタックの調査と合衆国の公開[Examining Enemy Stacks & Revealing US]

両プレイヤーは常にマップシートのどの場所でも全てのスタックを敵味方とも自由に調査できる。しかし本ルールはどのプレイヤーであっても未經戦[untried]の合衆国ユニットを調べることはできない。これらユニットの戦闘能力と識別は初めて戦闘に参加したときのみ明らかになり、その後、それらが除去され合衆国の増援プールに戻り、そこから再び未經戦/経戦のサイクルが再開するまで公開されたままである。

### 7.6 スタックの順序[Stacking Order.]

ヘクス内のスタックの順序が上から下へでも、下から上へでも特に意味は持たない。

## 8.0 支配地域

### 8.1 総則[In General]

1 個以上の機動地上ユニット[mobile ground units]を含むヘクスの周囲 6 ヘクスが、そのヘクスに所在するユニットの「支配地域」(ZOC)を構成する。支配地域は一般的に全てのヘクスサイドにまたがるが、峡谷[canyon]と全湖/海[all-lake/sea]ヘクス・ヘクスサイドを除き、地形種別により出入りする。両陣営の全ての機動地上ユニットは核か非核かにかかわらず、全補給状態[all supply-states]なら常にZOCを投影する。異なる陣営のユニットが同一のヘクスにZOCを投影してもその効果に差は生じない。





相手のユニットは同時に同一ヘクスにZOCを投影できる。市街警備隊ユニットはZOCを投影できないが、スタックしている友軍ユニットのZOC投影を防止または阻害することはない。

## 8.2 海と湖とZOC[Seas & Lakes & ZOC.]

全般的に、ZOCs は全湖や全海ヘクスサイドを超えて広がらない。例外はターン6の12月/1月の冬季凍結期[winter freeze]である。同ターン中、マップ上の(グレート・ソルト湖[Great Salt Lake]とオキーチホビー湖[Lake Okeechobee]以外の)全ての湖が凍結し、平地として扱われる。ZOCs は凍結した湖のヘクスサイドから平地同様に広がる。

## 8.3 ZOC、グランドとチョッパー・キャニオン[ZOC & The Grand & Copper Canyons.]

ZOCは峡谷ヘクスサイドを超えられない。

## 8.4 敵支配地域(EZOC)と移動[Enemy Zones of Control(EZOC) & Movement]

移動中のユニットは最初のEZOCに進入した時点でフェイズの移動を終了しなければならない。すでにEZOC内で移動を開始しているユニットは、そのヘクスを離れることはできるが、それはEZOCを含まないヘクスに進入する場合のみであり、EZOCを含むヘクスに入る場合は依然停止しなければならない。従ってユニットEZOCからEZOCへ直接移動できない。またEZOCが存在するヘクスに他の友軍ユニットが存在しても移動の目的上EZOCが否定されることはない。

## 8.5 EZOCと補給[EZOC & Supply.]

あなたのユニットはペナルティなしに常に一つのEZOCヘクス内へ補給線を通すことはできる(10.0項参照)。一つ以上のEZOCへの補給線と、それを通す補給線の両方を追跡するため、EZOCの効果は「打ち消す」ため、友軍地上ユニットがそのような各ヘクスに存在していなければならない。

## 8.6 EZOCと戦闘後前進[EZOC & Advance After Combat.]

EZOC は、戦闘後前進する勝利したユニットの能力をいかなる形でも抑制したり、停止したり、阻止したりするものではない(12.21項参照)。

## 8.7 探索攻撃[Probing Attacks.]

敵味方のユニットが存在しないEZOCは「探索攻撃」(詳細は12.23項参照)の対象となり得る。

## 8.8 EZOCと投降下[EZOC & Paradopts.]

EZOCs それ自体は、そのヘクスへ投降下を禁止するものではない(11.19項及び11.20項参照)。

## 9.0 枢軸国の補給

### 9.1 総則[In General.]

枢軸国ユニットがその能力を最大限発揮して移動し戦うためには補給が必要である。移動のための補給は指定のユニットやユニットのスタックが移動を開始した時点で決定し、一度決定されれば同移動中その状態が続く。戦闘のための補給は、関係する全ての枢軸国ユニットにつき、各々の戦闘が開始された時に決定される(合衆国ユニットは常に自動的補給下にある)。

### 9.2 補給線の追跡[Tracing Supply Lines.]

戦闘ユニットにより消費される物資を表すカウンターは用意されていない。その代わり、それは補給線の追跡(「補給の追跡」という形で抽象化されている。ユニットが友軍の「補給源ヘクス[supply source hex]」からそれ自身に至るまで、任意の長さの連続したヘクスの経路をたどれるなら、そのユニットは補給を受けている(「補給下[is in supply]」)という。有効な補給線がないユニットは「補給切れ[Out of Supply]」または「OSS」と呼ばれる。

### 9.3 敵ユニットと補給線[Enemy Units & Supply Lines.]

補給線は敵ユニットの所在ヘクスには決して進入できない。

### 9.4 EZOCと補給線[EZOC & Supply Lines.]

補給線は一つのEZOCヘクスに進入し、そこを通過することはできる。しかしながら、そのEZOCや、それらEZOCに一つ以上の友軍ユニットが存在しない限り、補給線はEZOCヘクスを通して直接他のEZOCヘクスへ進入することはできない。友軍ユニットが存在する場合、二つ以上のEZOCヘクスを通して補給線をたどるという目的においてはEZOCを否定できる。

### 9.5 合衆国支配市街と枢軸国の補給[US-Controlled City Hexes & Axis Supply]

枢軸国ユニットはその補給線を合衆国支配の市街ヘクスへ入れたり、通してたどることはできない。同ヘクスが合衆国機動戦闘ユニットやそのZOCがない場合でも同様である。効果上、市街警備隊マーカーは静的な防御戦闘ユニットとして扱われる。

### 9.6 地形と補給線[Terrain & Supply Lines.]

上記制限の範疇で、枢軸国の補給線はあらゆる種類の地形に設定できる。ただし全海ヘクスおよびヘクスサイド、非凍結湖およびヘクスサイド、グランド・キャニオン[Grand Canyon]ヘクスサイドは全て禁止されている。

### 9.7 補給と戦区の制限[Supply & Theater Limits.]

いかなる補給線も合衆国戦区境界線を超えて通せない。枢軸国の補給はタルサ/NDCヘクスを通過することはできないが、入ることとはできる。

### 9.8 OOS移動[OOS Movement]

ユニットやスタックが移動開始時にOOSであることが判明した場合、そのフェイズにおける同部隊の移動は半減する。半減させる場合は、余りは切り上げる。この半減は、たとえ移動して、開始時にそこから移動していれば半減はなかったであろう地点のヘクスに移動しても、その半減は有効である。

### 9.9 OOS 戦闘[OOS Combat]

その戦闘解決時に攻撃側や防御側の砲兵以外のユニットが1個以上OOSであると判明した場合、それらOOSユニットはその戦闘比を計算する際に、その戦力値が半減される。半減する場合、余りは全て切り上げる。

### 9.10 期限なしのOOS[Indefinite OOS.]

OOSであることを理由にユニットのステップ戦力が減少したり、完全除去されることはない。ユニットは無期限にOOSのままであることができる。

### 9.11 自発的 OOS [Willful OSS.]

両プレイヤーはユニットが OOS になる、または可能性のあるヘクスへ移動させることができる。

### 9.12 ドイツの補給源 [German Supply Sources.]

内陸部のドイツ軍ユニットは自軍の海岸堡マーカーや友軍支配の合衆国大西洋岸の港湾を補給源として使用できる。成功した原子爆弾 [A-bombed] ヘクス (13.4 項参照) は、キノコ雲 [mushroom cloud] マーカーがそこにある間、補給源として使用できない。



### 9.13 日本の補給源 [Japanese Supply Source.]

内陸部の日本軍ユニットは自軍の海岸堡マーカーや友軍支配の合衆国太平洋岸の港湾を補給源として使用できる。成功した原子爆弾 [A-bombed] ヘクス (13.4 項参照) は、キノコ雲 [mushroom cloud] マーカーがそこにある間、補給源として使用できない。



*デザイン・ノート:* 総じて、大西洋・太平洋岸のヘクスにある全ての市街は港湾と見なされます。但しメキシコ湾岸の 5 市街は全てこのカテゴリーから除外されています。それはドイツの大洋横断補給システムが、大西洋岸に到達するためにフル稼働しているためであり、これ以上の延伸が不可能だからです。更なる制限としては、ボルティモア [Baltimore] を港湾として使用できるのは、ドイツ軍司令官がワシントン DC [Washington DC] と 2207 に隣接する他の四つの陸上ヘクスも支配している場合のみです。西海岸では、ヴァンクーヴァー [Vancouver] とシアトル [Seattle] の市街群は日本より機能性の高い港湾になる可能性があります。

### 9.14 枢軸国の沿岸補給 [Axis Goastal Supply.]

大西洋岸のあらゆる地形種別のヘクス所在のドイツ軍ユニットは、そのヘクスにキノコ雲がない限り、自動的にそのヘクスで補給を受けられる。つまりどこにも補給をたどる必要はない。同様に、太平洋岸で地形種別を問わず、そのヘクスにキノコ雲がないなら、日本ユニットはそのヘクスで自動的に補給を受けられる。

### 9.15 キノコ雲マーカーと補給 [Mushroom Cloud Markers & Supply.]

キノコ雲マーカーが存在するヘクスは、そのマーカーが存在する間はユニットの補給源として使用できない (詳細は 5.6 項および 13.0 項参照)。



9.16 枢軸国の侵攻海岸堡補給マーカーは、それ自体は ZOC を発生させず、攻撃も行えない。防御力とステップ戦力は 1 である。

## 10.0 増援

### 10.1 総則 [In General.]

増援とは枢軸国のユニットのことであり、マップ上にプレイ可能なようにすでに配置されてゲームが開始されるわけではない。むしろ、それらはターン 1 をはじめとする各ターンの増援フェイズにプレイされる。補充 [Replacement] とは新規の軍隊の増加を意味せず、現存部隊の増強のことである。従って、すでにプレイされている減少戦力の部隊を再建するため、(これらは自身のユニット・カウンターでは表されない) 彼らは陸上に送り込まれる。通常のス tack 制限は枢軸国の増援配置および合衆国補充ユニット配置中にも適用される。

### 10.2 枢軸国増援プールと来援 [Axis Reinforcement Pools & Arrivals.]

ある部隊のターン 1 の侵攻で上陸していない全てのドイツ軍ユニットがドイツ増援プールを構成している。同様にある部隊のターン 1 の侵攻で上陸していない全ての日本軍ユニットが日本増援プールを構成する。ゲーム中の各補充 & 増援フェイズにおいて、各枢軸国プレイヤーは自身のプールから最大 6 個ユニットをマップに配置できる。これらユニットは自軍の侵攻海岸堡補給マーカーや適切な海岸線 (ドイツは大西洋岸、日本は太平洋岸) にある友軍支配港湾を経由して上陸させることができる。ただしその時点でキノコ雲マーカーを有している場合、適格な港湾として使用できないことに留意する。枢軸国ユニットが北米のどこかに上陸したなら、戦闘または核爆弾の結果としてデッド・パイルに入るほか、マップから退出ことはできない。

### 10.3 枢軸国の補充 [Axis Replacements.]

各ターン、両枢軸国プレイヤーはエリート・ユニットの補充を 1 ステップ、通常ユニットの補充を 1 ステップ受け取る。各通常ユニットの補充は、その時点ですでにマップ上に存在し、補給下の、減少戦力の通常ユニットのステップ戦力を補充するためにのみ使用できる。各エリート補充ステップを使用して、その時点でマップ上に存在し、補給下の、減少戦力の通常またはエリート・ユニットのステップ戦力を 1 ステップ補充できる。いずれの種類のステップもターンごとに蓄積できず、使用可能な時にただちに使用されなかったステップは失効する。一度完全に除去された枢軸国ユニットを再生してプレイに戻すことはできない。

### 10.4 合衆国補充 [US Replacements.]

全ての合衆国ユニットはターン 1 のすでにマップに存在するため、合衆国の増援ユニットは存在しない。その代わり以下の手順を使用する:

- 合衆国のユニットがどちらかの戦区で完全に除去されるたび、コーヒー・カップか、シリアル皿など大きな口の不透明な容器にそれを入れる。これは合衆国補充プール [US replacement pool] である。一つの共通の容器を使用して、両戦区で除去されたユニットを入れる。枢軸国のユニット異なり、合衆国ユニットはゲーム中何度でもこの補充プロセスを経てプレイに参戦でき、さらに再参戦できる。
- ターン 2 の開始時、ステップ I. C. において、東部戦区司令官から順に、両合衆国軍司令官が交互にプールからユニットを 1 個ずつ無作為に選択できる。1 回の引きにつき、東部戦区司令官は 5 市街支配ポイントを、西部戦区司令官は 10 市街ポイントを必要とする。ユニットが選ばれてもトラックからポイントは減らさない。そこに記録されている数値は各合衆国軍司令官がそのターンにいくつの引きができるかを示しているに過ぎない (余りはすべて切り捨てる)。
- 復帰したユニットは直ちに、通常のス tack 制限の条件内で、該当の合衆国戦区内の友軍支配市街ヘクスに配置する。
- 全ての合衆国ユニットのプールから空になったら、合衆国司令官たちのいずれか、または両者が使用可能な量の市街支配ポイントを有していても、その交換フェイズはそのまま終了し、それら未使用ポイントは単純に没収される。
- マップ上の合衆国エリート・ユニットは、その時点友軍支配の市街ヘクスに配置されていることを条件に、補充で完全戦力



に回復できる可能性があり、各個に上記通り5ないし10市街ポイントを要する。復帰したエリート・ユニットはその1ステップ戦力で配置されえる。これらは同一ターンに 2 ステップ戦力まで回復させることはできない。

- BEF および ANZAC 軍団は代替不能である。これは、ひとたび除去されると永続的にプレイ不能である。

10.5 ターン手順中に、来援/復旧したすべての補充と増援ユニットは直ちにその通常通りの移動力と戦闘力を全て発揮できる。

## 11.0 移動

11.1 ゲームに登場する全ての地上ユニットはその右下に移動力[movement factor]が印刷されている。この値はそのユニットが各ゲーム・ターンの移動フェイズにヘクス・グリッドを移動するために使用する「移動ポイント[movement points]」「(MPs)」、「移動力[movement factor]」、「MFs」とも呼ばれる)の値である。ユニットはヘクスから隣接するヘクスへ移動し(ヘクスの「飛び越し」は許されない)、移動するユニットの種別とヘクス地形に応じて各種コストを支払う(そしておそらくヘクスサイドの何らかの水障害[water barriers]を超越するためのコストも追加される)。各プレイヤーは地上ユニットの移動を自プレイヤー・ターンの移動フェイズにのみ行える(つまり敵の移動は自プレイヤー・ターンに行われることはない)。

### 11.2 制限[Limits.]

MPs はターンやフェイズごとに蓄積はされず、あるユニットやスタックから別のユニットやスタックに貸与されることもない。プレイヤー(単数)はゲーム中の各移動フェイズに使用可能な全てのユニットを一部、または全く移動させないこともできる。市街警備隊ユニットはマップに配置後、決して移動しない。かれらは、ただし、現在の忠誠心を反映して裏返される。移動するユニットは停止する前にその MP の全てを消費する必要はない。各ユニットやスタックの移動は、他のユニットの移動開始前に完了しなければならない。プレイヤーは対戦相手が同意した場合のみ、既に移動したユニットやスタックの位置を変更できる。

### 11.3 最少移動能力はない[No Minimum Movement Ability.]

移動フェイズにどのユニットも最低 1 ヘクスの移動は保証されていない。任意のヘクスに進入するには移動ユニットが関連するコストを全て支払うのに十分な MP を有していなければならない。でないなら、その移動は行えない。また移動ユニットは敵ユニットや警備隊支配マーカーが存在するヘクスには決して侵入できないことに留意する。

### 11.4 スタックの移動[Stack Movement.]

スタックとして一緒に移動するためには、ユニットは同じヘクスで既にスタックしている状態で友軍移動フェイズを開始しなければならない。だが同一ヘクスで友軍移動フェイズを開始したとしても、ユニットと一緒に移動しなければならないわけでない。そのようなユニットは一緒に、また個別に、または別のスタックとして移動することができる。

### 11.5 スタックの分割[Splitting Stacks.]

スタックを移動させるとき、ユニットや別のスタックに分割して別の進路に行かせるため一時的にスタックを停止できる。元の(または

「親」)スタックに残されたユニットはその後に移動を再開でき、望めば他のユニットを分割して移動することもできる。全く異なる尾やスタック、または現在移動中の親スタックと異なるヘクスで開始した個々のユニットの移動を開始したときは、相手の許可なく以前のスタックの移動を再開できない。

### 11.6 スタック内の異なるMF[Different MF in Stacks.]

異なるMFを持つユニットがスタックで一緒に移動する場合、スタックは其中で最も低いユニットの移動力を使用しなければならない。もちろん低いユニットがMFを使い果たしたら、そのユニットを分離して残りのユニットを移動継続できる。

### 11.7 地形と移動[Terrain & Movement.]

マップ上の全ての地形は 2 種類に大別できる。自然物と人工(市街)物である。自然物カテゴリはさらに細部分類できる(以下参照)。一つのヘクスに 2 種類以上の自然物や人工物地形は存在しない。

### 11.8 自然物地形と水障害[Natural Terrain & Water Barriers.]

マップには以下の種別の自然物地形および水路がある：開豁地[clear]、荒地[rough]、山岳[mountain]、内陸水路[inland waterway]、全海ヘクス[all-sea hexes](およびヘクスサイド)、グランド/チョッパー・キャニオン[Grand/Copper Canyon]・ヘクスサイド。それらの様々な特徴がユニットの移動に及ぼす影響は以下に詳述し、プレイ中に素早く参照できるようマップシートに印刷されている地形効果表[Terrain Effects Chart](TEC)にもまとめられている。

### 11.9 開豁地[Clear Terrain.]

開豁地は本ゲームの「基本的」地形であり、この規模の作戦において防御を強化したり、移動を遅滞させたりするような自然の特徴はない。各開豁地ヘクスに進入するため、全ての地上ユニットは 1 MP を要する。全ての都市(タルサ/NDC を含む)は他の要素では開豁地ヘクスに所在するものと見なす。

### 11.10 荒地[Rough.]

各荒地ヘクスへの進入にたいいていのユニットは 2MP を要する。(ドイツ第 20 山岳軍[German 20<sup>th</sup> Mountain Army]は 1MP のみを支払う。)

### 11.11 山岳[Mountain.]

各山岳ヘクスへの進入にたいいていのユニットは 3MP を要する。(ドイツ第 20 山岳軍[German 20<sup>th</sup> Mountain Army]は 1MP のみを支払う。)

### 11.12 グランドとチョッパー・キャニオン[Grand & Copper Canyon.]

これらヘクスサイドはいかなるユニットも移動できず、補給線も引けず、ZOC も横切ることはいない。

### 11.13 内陸水路移動[Inland Waterway Movement.]

全般として、合衆国及びドイツは内陸水路ヘクスに任意の方向からどの種別の地形であっても 1 ヘクスにつき 1MP のコストで進入できる。特定の状況下では高速移動も可能である。具体的には水路上の友軍支配市街ヘクスで移動を開始し、そこから水路上の任意の友軍支配の市街ヘクスに移動できる。このような移動は五大湖

[Great Lakes]を含む水路ヘクスのみを通して行える。この種類の移動を行うユニットはEZOCヘクスに入ったり、敵支配市街ヘクスに隣接したりせず、都市間にある水路ヘクスを停止しないように水路に沿った移動経路を展示できなければならない。また友軍ユニットが存在しても、水路移動のためにEZOCを打ち消せないことに留意する。さらに、この種の移動は~~1月/2月~~12月/1月の凍結ターン[Dec/Jan freeze turn]中は使用できない。水路移動を完了したユニットは、そのフェイズに通常通り移動するためにMFを全て使用することができる。

**11.14 全海ヘクスとヘクスサイド[All-sea Hexes & Hexsides.]**  
通常それらを横切ったり、中へ移動できず、それらを横切って戦闘を行えない。(12.19 項も参照。) しかしながら、~~1月/2月~~12月/1月の凍結ターン[Dec/Jan freeze turn]中、グレート・ソルト湖[Great Salt Lake]とオキーチョビー湖[Lake Okeechobee]以外のすべての湖は凍結しており、開豁地と同様に移動したり、横断したりできる。しかし、どのユニットも凍結した湖ヘクスで凍結ターンの移動を終了することはできないことに留意する。

#### 11.15 市街[Cities.]

市街ヘクスに進入するためのコストは全てのユニットが1ヘクスにつき1MPである。

#### 11.16 タルサ/NDC[Tulsa/NDC.]

合衆国がタルサ/NDCに進入することはない。枢軸国のユニットは戦闘後前進でのみ、そこに侵入できる(12.21 項参照)。

#### 11.17 累積コスト[Cumulative Costs.]

任意のヘクスに進入するための移動コストの合計は常に適用される地形と水障害がコストの合計である。

#### 11.18 戦略移動[Strategic Movement.]

通常の移動を行う枢軸国ユニットおよび合衆国ユニットは、EZOCから開始せず、敵ユニットに隣接せず、経路上のどこかでEZOCに進入せず、EZOCを含むヘクスで終了しない移動を行った場合、そのMPを2倍にすることができる。EZOCや敵に隣接するヘクスに友軍ユニットやスタックが存在していても、戦略移動の資格の適正決定上、これら要因を否定できるものではない。

#### 11.19 ドイツ投降下移動[German Airdrop Movement.]

ドイツ第1降下猟兵軍[1st Parachute Army]は4戦カステッブを有する場合、投降下移動を行う資格を持つ。そのような移動を行うには、ドイツ移動フェイズ(または第1ターンのドイツ侵攻フェイズ)を、マップ外のドイツ増援プールや(補給下の)市街ヘクスで開始しなければならない。この前提条件を満たしたうえで、それが合衆国航空戦力マーカの覆域外でなければならない、合衆国の機動や静的な警備隊ユニットの存在しない、ETOのいずれかのヘクスに移動できる。さらにタルサ/NDCに隣接する三つのETOヘクスには決して降下させられない。ドイツ・プレイヤーは同軍を選択したヘクスに直接「投降下」させる。その後、公然と1個サイ振りをし、投降下結果表[Airdrop Result Table]を参照し、その下の記載の全ての出目修整値を累積して適用する。次に戦闘/戦闘手順が選択されたターン中に、その軍団[Corps. 原文ママ]が投降下に生残できた場合、投降下ヘクスからの移動はできないが、選択されたフェイズが移動・戦闘であった場合に限り攻撃することはできる。すなわち戦闘・戦闘手順が選択されているターン中は全て攻撃できない。軍団が投降下したゲーム・ターン中を通して常に自動的に

補給下にある。(これは同ターンに補充ステップを受け取れるということの意味する)。これら制約の下、この軍団がゲーム中に行える投降下の回数はどちらの合衆国戦区、または両者に対し、制限はない。

#### 11.20 合衆国投降下移動[US Airdrop Movement.]

合衆国第18空挺軍団[18<sup>th</sup> Airborne Corps]は投降下移動が行える。この手段で移動するには、その合衆国戦区の移動フェイズを2ステップ戦力を備えた状態で、市街ヘクスで開始しなければならない。その前提条件を満たしたうえで、それは戦区内の枢軸国の機動または静的な警備隊ユニット[原文ママ]の存在しないヘクスに移動させられる。さらにタルサ/NDCには降下させられない。合衆国司令官(単数)は空挺軍団を選択したヘクスへ降下させ、公然と1個サイ振りをし、空挺結果表[Airdrop Result Table]を参照し、その下の記載の全ての出目修整値を累積して適用する。同軍団が投降下に成功した場合、そのターンはそれ以上移動することはできないが、選択されたフェイズが移動・戦闘であるなら、攻撃を行える。戦闘・戦闘手順が選択されているターンには降下できない。投降下が行われたゲーム・ターン中は常に自動的に補給下になる。これら全ての制約の中で、本軍団がゲーム中の投降下できる回数は、合衆国戦区のいずれか、または両方であっても、制限はない。

### 12.0 戦闘

#### 12.1 総則[In General.]

攻撃は各プレイヤー・ターンの戦闘フェイズに隣接している相手ユニットとの間で行われる。攻撃は常に任意であり、敵性ユニットが隣接しているというだけで攻撃を行う必要はない。両プレイヤーはゲーム中全てのターンの各戦闘フェイズで攻撃するか、しないかを常に自由に選択できる(マップ上の現況がどうであろうとも、現在戦闘フェイズにあるプレイヤーを「攻撃側」、他方プレイヤーを「防御側」と呼称する。)

#### 12.2 一つのヘクスに所在する複数の防御側[Multiple Defenders in One Hex.]

あなたが攻撃するヘクスに2個以上の敵ユニットが存在する場合、あなたはそのスタック全体に対し、つまりあなたも一つの防御ユニットに結合されたかのように攻撃を行う。

#### 12.3 複数ヘクスの攻撃[Multi-Hex Attacks.]

敵ユニットが存在するヘクスは、1回の戦闘において周囲の1ヘクス、一部、または全てのヘクスから攻撃可能なユニットが攻撃できる。しかしながら、1回の攻撃の対象となるのは一つのヘクスだけである。

#### 12.4 ユニットの不可分性[Indivisibility of Units.]

1個の攻撃側ユニットが複数の戦闘に攻撃力を適用するため、その攻撃力を分割して攻撃することはできない。同様に、防御側ユニットの戦闘力の一部を攻撃することもできない。つまり1個以上の攻撃側が攻撃している間に、他の一部が攻撃を受けるように分割することはできない。全般として、攻撃側ユニットは戦闘フェイズに1回より多く攻撃することはできず、防御側も戦闘フェイズに1回より多く攻撃されることはない。しかし「モメンタム攻撃[momentum attacks]」と呼ぶ、後述12.21 項の例外を参照すること。



## 12.5 攻撃の手順[Attack Sequencing.]

各プレイヤーが戦闘フェイズ中に解決できる攻撃の数に制限はない。攻撃側は事前に全ての攻撃を宣言しておく必要はなく、次の攻撃を開始する前に攻撃を完了させておけば、どのような順番で攻撃を解決してもよい。

## 12.6 スタックの攻撃と防御[Stacks Attacking & Defending.]

あるヘクスにスタックしている全てのユニットが同じ攻撃に参加する必要はない。あるヘクスに攻撃を行い、他のヘクスに攻撃を行うユニットや、単に全く攻撃を行わないユニットあってもよい。防御を粉うユニットは戦闘を拒否できない。攻撃されたヘクスに所在する全てのユニットはその防御に参加しなければならない。

## 12.7 戦闘の手順[Combat Procedure.]

攻撃側は防御側の数倍の攻撃力を持つよう努力しなければならない。関与する防御側ユニットの防御力を合計し、関与する攻撃側ユニットの攻撃力の合計から差し引く。その数値が「戦力差分[combat differential]」となる。

## 12.8 戦闘結果表(CRT)の制限[Combat Result Table(CRT) Limits.]

CRT 上の列の見出しが「0」から「 $\geq 30$ 」であることに留意する。(前述ルール12.7項に従い)直前に算定された戦力差分に最も近い列の見出しを探す。例えば、攻撃側の攻撃値が5、防御側の防御値が3であった場合、その戦闘のCRTの「+2」欄を使用して解決する(ただしコラム・シフトがある場合は除く)。算定された差分が1ポイント足りない場合、下の列を使用する。例えば、計算上差分が+9であった場合、その戦闘は「+5」欄で解決する。

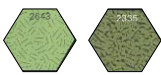
## 12.9 戦力差分のコラム・シフト要素[Combat Differential Column Shifters.]

戦力差分は防御側ヘクスの地形や以下に述べる他の要因によりシフトすることがある。適用可能な全てのシフトはその効果が累積される。つまり全ての戦闘において、適用可能な全てのシフトが適用され、最終的に左右へのシフトの合計が得られる。左シフトは防御側有利になり、右シフトは攻撃側有利になる。



### 12.10 開豁地[Clear Terrain.]

他の全ての地形に匹敵する特徴のないひらけた地形ヘクス群であり、防御を行うユニットは防御上何らの利益も得られない。



### 12.11 荒地と山岳[Rough & Mountains.]

荒地または山岳ヘクスで防御するユニットは左1コラム・シフト(1L)の利益を受ける。



### 12.12 内陸水路ヘクス[Inland Waterway Hexes.]

内陸水路ヘクスで防御するユニットは総じて左1コラム・シフトを受ける。しかし本シフトは1月/2月[Jan/Feb]の凍結ターン中は利用できない。また2618の敵から攻撃されている防御ヘクス2619に物理的に接続している隣接水路ヘクスから1個以上の敵ユニットに攻撃されると、二つのヘクスは水路により接続されているため、水路コラム・シフトは受け取れない。一方、水路ヘクス2121から攻撃を受けている水路ヘクス2222で防御するユニットは、それら2ヘクスが水路シンボルで接続されていないため、水路防御シフトを依然として受け取れる。



### 12.13 湖(複数)、海(複数)、枢軸海岸ボーナス(複数)とターン1侵攻[Lakes, Seas, Axis Coastal Bonuses & Turn 1 Invasion]

総則として、全湖や全海ヘクスおよびヘクスサイドを超えての戦闘は禁止である。全海ヘクスの場合、その禁止は第1ターン侵攻フェイズに解除されるが、湖の場合、凍結した全ての湖(グレート・ソルト湖とオキーチョビー湖を除く)は解除される。また、大西洋岸ヘクスで防御または攻撃を行っているドイツ・ユニットは常に1コラム・シフトの差分が得られることに留意する。同様に太平洋岸ヘクスで防御または攻撃を行う日本ユニットは常に1コラム・シフトの差分が得られる(これらシフトはターン1固有の侵攻フェイズには適用されないが、侵攻による独自のペナルティ・シフトもない。)



### 12.14 市街(複数)と警備隊(複数)[Cites & Garrisons.]

市街内の警備隊を攻撃する際に戦闘比は2コラム・シフト(2L)される。また市街への攻撃は集中強襲[concentric assault]による攻撃ボーナス・シフト(以下12.17参照)は決して適用されない。

およそ全ての市街は1ステップと1戦闘力を持つ、固定防御用警備隊(単数)があることに留意する。これら警備隊は攻撃できず、彼ら自身のヘクスの外にはZOCを及ぼすこともない。市街が合衆国から枢軸国へ、またその逆に支配状態が変化した時、警備隊マーカーはそのままで、単純にそれを裏返して新たな所有者(そして新警備隊)を表す。1個以上の機動ユニットが市街ヘクスに所在する場合、警備隊のステップと防御力はそのヘクスの全体防御力の一部となる。



### 12.15 タルサ/NDC[Tulsa/NDC]

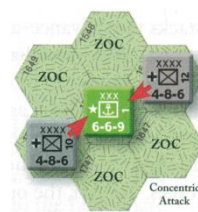
このヘクスには1個固有警備隊があり、実際にユニット・カウンターでは表現されていないが、ZOCを行使し、防御力は6である。それは決して攻撃できない。本ヘクスに攻撃する枢軸国ユニットは通常の市街に攻撃する際と同様に2Lシフトを被り、戦区の境界線上の地勢により集中強襲ボーナスは得られない。タルサ/NDCに侵入することができるのは、戦闘に勝利し、同市街警備隊ユニットを除去後に前進して即時ゲーム終了を発生させる枢軸国のユニットかスタックのみである(4.2項を参照)。

### 12.16 合衆国航空戦力の戦闘支援[US Airpower Combat Support.]

(合衆国航空戦力マーカーの覆域内で行われる戦闘の詳細は6.6項参照。)

### 12.17 集中強襲[Concentric Attack.]

総則として、防御を行っているヘクスの向かうヘクスにいるユニット(複数)により攻撃される場合、または各ヘクスと次の攻撃側が占拠するヘクスの間に一つのヘクスを持つ3個の周囲のヘクスのユニットから攻撃された場合、または3個より多いヘクスのユニットから攻撃された場合、その攻撃は「集中強襲」の右方向のコラム・シフト・ボーナスを獲得する資格を持つ。集中強襲シフトはタルサやどの市街ヘクスに対しても与えられない。シフト・ボーナスは右2コラム(2R)である。



### 12.18 最終的戦闘解決[Final Combat Resolution.]

適用される全てのシフトを適用後、攻撃側は1個サイ振りし、その結果をCRT上の適切な差分欄下と対照し「戦闘結果[Combat Result]」を算定する。例として「+15」欄の下で行われた攻撃で「3」の出目なら、「1/3」という結果になる。

## 12.19 戦闘結果[Combat Results]

戦闘結果は各戦闘に参加したユニットの失われるステップ数を表す。スラッシュの左側は攻撃側、右側は防御側に適用する。上記の例では、攻撃側プレイヤーは攻撃側ユニット中から 1 ステップ(合計)、防御側プレイヤーは 3 ステップ(合計)を除去するよう要求されたことになる。全ての戦闘は個別の出来事として完全に解決される。戦闘から戦闘へ、フェイズからフェイズへ、残余の未処理ステップ損害が持ち越されることはない。

## 12.20 損害の配分[Apportioning Losses.]

上記制約に基づき、両プレイヤーは通常、攻撃側や防御側ユニットの自軍の損害ステップを自由に按分できる。例外として、市街の防御においては、警備隊ユニットは最後にステップとして計上しなければならない。

## 12.21 戦闘後前進[Advance-After-Combat.]

攻撃終了のごとに、防御側ヘクスに全くユニットが存在しない場合、勝利した攻撃側ユニットはそのヘクスに進入できる。スタック制限には従わねばならない。この前進は通常移動の一部ではないため、MP消費はない。しかし前進するユニットは通常の地形の禁則事項は守らねばならない。EZOCは戦闘後前進を妨げることはなく、前進は強制ではない。しかしながら、前進の可否決定は戦闘解決直後の他の戦闘の開始前に行わなければならない。スタック全体が新たに勝利したヘクスに前進する必要はない。勝利プレイヤーの 1 個または複数を送れる。防御側が戦闘前進することはない。勝利した防御側はその場を維持するだけである。



## 12.22 モメンタム攻撃[Momentum Attacks.]

戦闘後前進した補給下の枢軸国および合衆国の攻撃ユニット/スタックは(プレイヤーの選択で)直後に再び攻撃でき、そのような「モメンタム攻撃[momentum attacks]」は常に攻撃側の 1 ヘクス、防御側の 1 ヘクス間でのみ解決される。複数のモメンタム攻撃部隊というのは存在しない。さらにそのような攻撃を行う選択は直ちに、すなわち他の戦闘解決着手前に行使しなければならない。(これは 12.1 項既述の 1 フェイズ 1 戦闘の一般的制約の例外である。) また同一のユニット/スタックによる連続したモメンタム攻撃は存在しえないことに留意する。つまりあるモメンタム攻撃で他の防御ヘクスの除去に成功し、それら勝利した攻撃ユニットが再び戦闘後前進したとしても、同一フェイズに別のモメンタム攻撃は行えない。その他の点でモメンタム攻撃は通常の戦闘として解決する。(さらに、EZOCにより、OOSの場所に前進することもあり得るので、前進する枢軸国の攻撃ユニットの補給状況を再チェックすることを忘れずに。)

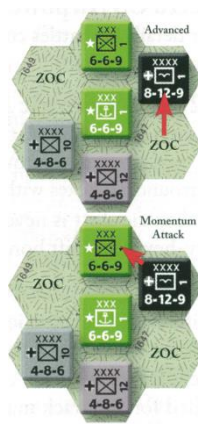


## 12.23 探索攻撃[Probing Attacks.]

あなたのユニットが EZOC を含む一つ以上の EZOC のヘクスに隣接しているか、ZOC のない敵警備隊ユニットに隣接している場合、「探索攻撃」と呼ばれる手法で、あなたはその空いた敵隣接ヘクスへの攻撃を選択できる。探索攻撃は通常の攻撃と同じ一般的な手順で行うが、重要な例外として、差分計算を行わず、両軍とも損害を被ることはない。その代わりに探索攻撃を発表し、探索されたヘクスに戦闘後前進を行うだけである。モメンタム攻撃は、その後の

モメンタム攻撃を作為するため、探索攻撃として実施される可能性があることに留意すること。

**重要:** 攻撃ユニット・スタックは友軍戦闘フェイズごとに 1 回の探索攻撃と、1 回のモメンタム攻撃しか行えない(順番を問わない)。さらに移動・戦闘手順が使用されたプレイヤー・ターンに戦略移動(11.18 項参照)を使用したユニットはそのターンに探索攻撃を行えない。また戦闘・移動の手順を使用しているプレイヤー・ターンに探索攻撃を行ったユニットはそのターンに戦略移動を行えない。



## 12.22 & 12.23 の明確化

認められる攻撃の組み合わせは以下の通り。

1. あなたは探索攻撃をし、戦闘後前進を行って空のヘクスにその進入し、その後にモメンタム攻撃を行える(これは他の空の EZOC ヘクスへか、実際の敵防御ヘクスとなる)。

または

2. あなたは 1 回の通常攻撃を行い、もし戦闘後前進の結果が得られたなら、探索攻撃か、モメンタム攻撃のどちらかを実施できる。

## 12.24 日本のバンザイ戦術[Japanese Banzai Tactics.]

日本軍ユニット(複数)は、それが完全ステップ戦力かつ補給下なら、バンザイできる。バンザイの効果は日本ユニット(単数)に適用され、戦闘力を 2 倍できる。しかしこの効果によりそのユニット(単数)から直ちに 1 ステップ失われ、さらに損害は差し迫った戦闘の結果を満たすためには数えられない。バンザイ戦術は攻防どちらでも、またモメンタム攻撃にも使用できるが、探索攻撃には適用できない。これら制約の他、日本プレイヤーが 1 回の戦闘、1 ターンに宣言できるバンザイ・ユニットの数に制限はない。

**重要:** 日本プレイヤーは各戦闘のサイ振り解決前にいつでもバンザイを宣言できる。

## 13.0 原子爆弾とマンハッタン計画

### 13.1 総則[In General.]

ターン2の開始時、一方または両合衆国戦区司令官らは機能する原子爆弾を運用できる可能性がある。その決定のため両司令官(ETO が先行)は、原子爆弾[Atomic Bomb]ステップで自身の戦区内の配置ヘクスで、マンハッタン計画マーカー数を合計する必要がある。ある司令官が 3 個のマーカーを有している場合、同司令官は自動的に 1 個の原子爆弾を獲得する。2 個のマーカーを持っている場合、公然と 1 個サイ振りし、1 から 4 の出目で 1 個原子爆弾を獲得する。もし彼が 1 個のマーカーしか保有していないなら、公然と 1 個サイ振りし、1 から 2 の出目で 1 個原子爆弾を獲得する。そのプレイヤーがマーカーを一つも有していない場合、本ゲーム期間中にそのプレイヤーが爆弾マーカーを獲得するチャンスは失われる。爆弾マーカーを獲得した場合、そのマーカーを同じフェイズの原子爆弾攻撃に使用しても良いし、のちのターンのフェイズに使用するため取っておいてもよい。



### 13.2 マンハッタン計画マーカースの特徴[Manhattan Project Marker Characteristics.]

これらマーカースは、それ自体はステップや戦闘力を持たず、ZOCを発揮したり、スタックのためカウントしたりしない。それらは配置されたヘクスに移動や戦闘後前進により枢軸国ユニットが侵入するまで、そのヘクスに留まる。ヘクス単独で存在するマーカースもまた目標物足りえるが、マーカースはプレイから永続的に除去される(それら唯一の役割は、前述の13.1項の計算の基礎を提供することにある)。それらの配置は以下の通りである：

#### 西部戦区マンハッタン計画拠点群[WESTERN THEATER MANHATTAN PROJECT SITES]

ブリティッシュ・コロンビア重水製造拠点[British Columbia Heavy Water Production Site]: 0416

ロス・アラモス研究所[Los Alamos Laboratory]: 2036

ハンフォード技術工廠[Hanford Engineer Works]: 0747

#### 東部戦区マンハッタン計画拠点群[EASTERN THEATER MANHATTAN PROJECT SITES]

チョーク・リバー研究所[Chalk River Laboratory]: 1109

オーク・リッジ技術工廠[Oak Ridge Engineer Works]: 2615

レッド・ゲート・ウッズ冶金研究所[Red Gate Woods Metallurgical Laboratory]: 1819

1) マンハッタン計画マーカースには「2605」(テネシー州オーク・リッジ[Oak Ridge, TN])とセットアップ・ヘクスが印刷されているが、「2615」の誤りである。

2) 「2036」とセットアップ・ヘクスの印刷されたマーカースはサンタフェ[Santa Fe]の北西のヘクス置かれるはずである。しかしながら、そのヘクスと、そのすぐ西(2037)はマップグリッド上の順番が間違っていることに留意すること。つまり「2036」のニュー・メキシコのヘクスは実際には「2636」という一連番号であり、「2037」は「2637」と表示されねばならなかった。

### 13.3 原子爆弾攻撃[Atomic Attacks.]

各々の原子爆弾ステップ(ターン手順のI. D. とI. E. )においてに、フェイズ中の合衆国戦区司令官は任意の数(受領したばかりの爆弾や先般蓄積のものごとに1回)の原子爆弾攻撃を行える。あるステップに複数の攻撃が行われる場合、最初の攻撃が解決される前に全ての攻撃を発表し、そのヘクスを指定しなければならない。また同ステップにおいて一つのヘクスを複数の爆弾の目標とすることもできる。核爆弾につき1個サイ振りをし、次の欄に記載の修整を全て適用する。

#### 累積的原子爆弾攻撃 出目修整表

[CUMULATIVE ATOMIC ATTACK DIE-ROLL MODIFIERS TABLE]

-2	全ての原子爆弾攻撃に自動的に
-1	目標ヘクスが一つ以上の合衆国航空戦力マーカースの覆域内にない場合。
-1	目標ヘクスが荒地または山岳である場合。

### 13.4 結果[Result.]

最終的な数値は目標となったヘクスで失われる枢軸国のステップ数である。度のステップを除去するかは(ルール12.19項の通り)枢軸国プレイヤーの選択である。最終結果が1以上の場合、同ヘクスにキノコ雲マーカースを配置し、そのターンのフェイズIVまでそのヘクスに残留する。修整結果が1以上の攻撃を受けたヘクスに所在する枢軸国ユニットはそのゲーム・ターン中移動できない：かれらは攻撃できず、しかし防御とZOCは通常通り機能する。修整結果が0以下の場合、原子爆弾攻撃に失敗し、何の効果も生じない(しかし爆弾は消費されない)。



#### ユニット・エラッタ

##### ドイツ第1降下猟兵軍[German First Paratroop Army]

このエリート軍の上位2ステップの移動力が9で、下位2ステップの移動力が6に減少する点は誤植ではない。このアイデアは、これら空挺兵が編制上、非自動車化であるにも関わらず、(少なくとも当初は)極めて高い士気を有していることを示している。これにより他の長距離徒歩行軍ユニットでは達成できないような展開速度を見せることができる。しかし損害を被るにつれ士気は低下し、彼らが盗んだ自動車やトラックも予備部品不足やガス欠などで使い果たし、通常の徒歩行軍速度まで落ちてしまうのだ。

##### 日本第1軍(歩兵)[Japanese First (Infantry) Army]




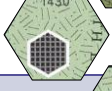
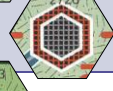


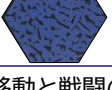
このユニットは正面の完全戦力面が4-8-6と不適切な表示になっている。これの能力値は他の日本歩兵軍同様7-6-6であるべきである。減少戦力面は正しい。我々は近日中にPnPによる代替を可能にする予定である。

#### マップ明確化

1. テキサス州[Texas]のヘクス4030「Larado」は「Laredo」綴るのが正しい。

2. ノース・カロライナ州ウィルミントン[Wilmington, North Carolina]はヘクス2808にある。

## 地形効果表[Terrain Effects Chart]

地形		移動コスト	戦闘への影響
開豁地ヘクス[Clear Hex] *		1	影響なし
荒地ヘクス Rough Hex] *		2**	CRT 差分が 1 コラム左にシフトする。
山岳ヘクス[Mountain Hex]		3**	CRT 差分が 1 コラム左にシフトする。
市街ヘクス[City Hex]		1	CRT 差分が2コラム左にシフトし、集中強襲できない。
新コロムビア特別区(タルサ)ヘクス [New District of Columbia(Tulsa) Hex]		11. 16 項参照	12. 15 項 および 12. 21 項参照
グランド/コッパー・キャニオン・ヘクスサイド [Grand Canyon / Copper Canyon Hexside]		横断移動不可	戦闘、ZOC 横断、補給の通過ができない。
内陸水路ヘクス[Inland Waterway Hex]		11. 13 項参照	12. 12 項参照
全湖または全海ヘクスおよびヘクスサイド [All-Lake or All-Sea Hex Hexside]		11. 14 項参照	12. 13 項参照

\* ヘクス番号のない、白く塗られた海岸ヘクスは移動と戦闘のためにプレイできない。内陸水路の移動は OK である。  
\*\*ドイツ第 20 山岳軍[German 20<sup>th</sup> Mountain Army]はこのような地形に対し 1MP だけ消費する。

## 差分戦闘結果表[Differential Combat Results Table]

差分[Differentials] ⇒	0	+1	+2	+3	+4	+5	+10	+15	+20	+25	≥30
1	1/0	1/1	1/1	1/1	1/2	1/3	0/4	0/5	0/6	0/7	0/8
2	2/0	1/0	1/1	1/1	1/1	1/2	1/3	0/4	0/5	0/6	0/7
3	3/0	2/0	1/0	1/1	1/1	1/1	1/2	1/3	0/4	0/5	0/6
4	3/0	3/0	2/0	1/0	1/1	1/1	1/1	1/2	1/3	0/4	0/5
5	3/0	3/0	3/0	2/0	1/0	1/1	1/1	1/1	1/2	1/3	0/4
6	3/0	3/0	3/0	3/0	2/0	2/0	1/1	1/1	1/1	1/2	0/3

0(ゼロ)未満の差分値は0(ゼロ)列を使用して解決する。  
30以上の差分値は30列を使用して解決する。

## 投降下結果表[Airdrop Results Table]

最終結果	第1降下猟兵軍[1st Parachute Army]	第 18 空挺軍団[18th Airborne Corps]
≥ +1	4 戦力ステップが降着	2 戦力ステップが降着
0	3 戦力ステップが降着	1 戦力ステップが降着
-1	2 戦力ステップが降着	全除去
-2	1 戦力ステップが降着	全除去
≤ -3	全除去	全除去

## 累積的投降下サイ振り修整表[Cumulative Airdrop Die Roll Modifiers Table]

- 1 全ての投降下に対し自動的に。
- 1 一つ以上の EZOC を含むヘクスなら。
- 1 そのヘクスが荒地地形なら。
- 2 そのヘクスが山岳地形なら。

## 原子爆弾攻撃 累積サイの目修整表[Atomic Attack Cumulative Die Roll Modifiers Table]

- 2 全ての原子爆弾攻撃に自動的に。
- 1 目標ヘクスが合衆国航空戦力マーカーの覆域内にないなら。
- 1 目標ヘクスが荒地か山岳ヘクスなら。