

THE THIRD WORLD WAR

1989: THE WORLD STANDS ON THE BRINK OF ARMAGEDDON

Arctic Front • Battle for Germany • Southern Front • Persian Gulf

Designer
Signature
Edition



RULE BOOK

Compass Games
New Directions in Gaming



THE THIRD WORLD WAR

ドイツの戦い[Battle for Germany]、南方戦線[Southern Front]、極北戦線[Arctic Front]、ペルシャ湾[Persian Gulf]、及び連結ゲームのルールである。

目次

ゲーム・クレジット	2
デザイナー署名エディションについて	3
導入	3
1. ゲーム・コンポーネント	4
2. プレイの手順	5
3. 支配地域	6
4. スタック	7
5. 移動	7
6. 地上戦闘	9
7. 再編成	12
8. 孤立	12
9. 空中戦	13
10. 地上待機	17
11. 補給	17
12. 空輸および空挺強襲	18
13. 海輸および水陸両用強襲	19
14. 天候	21
15. 特別ルール	21
16. 中立国	25
17. 限界損失	28
18. 降伏	29
19. 新ユニット	29
20. 外交ゲーム [PG,CG]	29
21. シナリオ、勝利条件、勝利得点	36
22. 作戦可能な戦域[オプション]	36
23. 核戦争[オプション]	37
24. 化学戦能力[オプション]	40
25. ルーマニアの運用[SF,CG][オプション]	40
26. 冬季の影響[AF,CG][オプション]	41
27. 戦術的優位 [オプション]	41

ゲーム・クレジット

Compass Games, Designer Signature Edition

Copyright © 2021, Compass Games

Project Team: Lloyd Bonagura, Eric Farago, Chris Fawcett, Greg Warren

Art: Bruce Yearian

Layout: Ken Dingley

Series Designer Emeritus: Frank Chadwick

Project Director: John Kranz

Proofreaders: Treb Courie, Rick Cox, Simon Davies,

David Nawton, Ryan Pendergast, Johan Ulvenlöv, Scott Walschlager

Original Third World War System

Research and Design: Frank Chadwick

Additional Design and Development: John Harshman

Development Assistance: John Astell

Battle for Germany

Copyright © 1984, Game Designers' Workshop

Research Assistance: Henry Cord Meyer Ill, Joseph Bermudez, Eric McGrath, Terry Thiel, Karl Gaarsoe

Art Direction: Paul R. Banner

Art Department Assistants: Chris Purcell, Lyle Dundek

Cover Art: William H. Keith, Jr.

Playtest: Jim Roots, Dave Gaarsoe, Dennis Jones, Mike Wood, Richard Bliss, Dave Charnell

Southern Front

Copyright © 1984, Game Designers' Workshop

Research And Design: Frank Chadwick

Development: John M. Astell and John Harshman

Research Assistance: Henry Cord Meyer Ill, Joseph Bermudez, Eric McGrath, Terry Thiel, Karl Gaarsoe

Art Direction: Paul R. Banner

Cover Art: William H. Keith, Jr.

Playtest: Jim Roots, Dave Gaarsoe, Dennis Jones, Mike Wood, Richard Bliss

Arctic Front

Copyright © 1985, Game Designers' Workshop

Research And Design: Frank Chadwick

Development: John M. Aste II

Art Direction: Paul R. Banner

Cover Art: William H. Keith, Jr.

Playtest and Assistance: Henry Cord Meyer Ill, Joseph Bermudez, Eric McGrath, Terry Thiel, Karl Gaarsoe, Paul Dunigan

Persian Gulf

Copyright © 1986, Game Designers' Workshop

Research and Design: Frank Chadwick

Additional Design and Development: John M. Astell

Art Direction: Paul R. Banner

Cover Art: William H. Keith, Jr.

Playtest and Assistance: John Harshman, Shelby Stanton, Paul R. Banner, Dave Williams, Henry Cord Meyer Ill, Joseph Bermudez, Eric McGrath, Terry Thiel, Karl Gaarsoe

デザイナー署名版について

この「デザイナー署名版」(DSE)は記載のデザイナーによるゲームの最終版、または「究極形」のバージョンを提供することを目的としています。焦点としてフルカラーのグラフィックを全面的に使用し、ゲームを可能な限り魅力的で楽しいものにするためにプレイヤーに優しい機能強化を行った完全に再設計されたコンポーネントを提供するものです。

フランク・チャドウィック[Frank Chadwick]による「サード・ワールド・ウォー」シリーズは、1980年代半ばにゲーム・デザイナーズ・ワークショップ(GDW)により、ドイツの戦い[Battle for Germany]、南方戦線[Southern Front]、極北戦線[Arctic Front]、ペルシャ湾[Persian Gulf]の四つのゲームとして出版されました。

原版「サード・ワールド・ウォー」シリーズの強化点として以下の列挙する：

- 4 個のゲームが一つに連携した、包括的パッケージである。
- カウンター・サイズを 1/2 インチ[訳注:1.27cm]から 9/16 インチ[訳注:約 1.43cm]に拡大・再設計した。
- 地上ユニットにより多くの情報を追加：機動クラス、スタック価、支配地域タイプ、化学/核/限定的軍事能力 など。
- ワルシャワ条約機構の地上ユニットのカウンターを色分けし、軍の識別を容易にした。
- 全地上ユニットに戦域(オプション・ルール)を表す色分けをした。
- NATO、ワルシャワ条約機構、中立国の区別のため、ユニットの色調を変更・調整した。
- オプション使用による合衆国 F-117 航空ユニットの追加。合衆国 F-19 航空ユニットは原版ゲームそのままである。
- サード・ワールド・ウォー、南方戦線、極北戦線の七つのマップにポーランド東部とロシア西部を加えた四つの大きなマップ(22 インチ[訳注:55.88cm]×34インチ[訳注:86.36cm])に統合した。原版ゲームと全ての領域は維持している。
- ペルシャ湾の四つのマップを大きな二つのマップ(22 インチ×34インチ)に統合した。
- 新セットアップと増援チャート。
- 数値入り打撃マーカー、航空優勢、天候、目標の支配、汎用マーカーを含むゲーム・マーカーを追加・修整をした
- ノルウェー海の制海と黒海艦隊の出撃を示すマーカーを追加した。
- 扱いにくいスタックを管理するための保持ボックス・ディスプレイを追加(マップ上にマーカーでユニットのスタックを示し、実体は保持ボックス・ディスプレイに置かれる)。
- 核紛争レベル、核攻撃ポイント(NAPs)、空輸ポイント、勝利ポイントを把握するため、プレイヤー補助カードと関連マーカーを追加した。
- 盤外移動の管理と NATO 海輸管理ディスプレイを追加した。
- オプションで戦術的優位ルールを追加した
- ユニットのセットアップ情報および増援スケジュールに関するエラッタの適用した
- 疑問点の解消を目的とした多数の図版、索引、解説文、プレイの例による新ルールの取り扱い。

導入

「サード・ワールド・ウォー」は1980年代末の欧州と中東における可能性のある地上戦闘を取り扱う 2 人用ゲームである。一方のプレイヤー(WP プレイヤー)はワルシャワ条約機構と同盟国・派閥の軍隊を指揮し、他方のプレイヤー(NATO プレイヤー)は北大西洋条約機構と同盟国・派閥の軍隊を指揮する。

特定のシナリオに特化したルールは以下のように表記する：

- [BfG] ドイツの戦い[Battle for Germany]
- [SF] 南方戦線[Southern Front]
- [SF/BE] 南方戦線とバルカン協商[Southern Front, Balkan Entente]
- [AF] 極北戦線[Arctic Front]
- [PG] ペルシャ湾[Persian Gulf]
- [CG] 連結ゲーム[Combined Game]
- [Extended Game] 拡張ゲーム・シナリオ[Extended Game scenarios]

1. ゲーム・コンポーネント

1.1 マップ

本マップを使用して個別シナリオをプレイすることもできるし、六つのマップのうち五つを使用した連結ゲームをプレイすることもできる。連結ゲームのマップは2個のセクションに分けられる：欧州および中東セクションである。欧州セクションはマップA、B、Cで構成され、マップBの南西部をマップAの対応する部分に60度の角度で重ねることで組み合わせることができる。中東セクションはマップEとFで構成され、欧州セクションと中東セクションは隣接しておらず、重なってもない。テーブルのスペースが限られる場合、二つのセクションを別テーブルに配置する。

ポーランド東部とソヴィエト連邦西部からなるマップDも含まれているが、将来的に使用されるまで保留されている。

1.2 カウンター

カウンター・シートは9枚あり、合計2,052個のカウンターがある。カウンターには地上ユニット、航空ユニット、マーカーの3種類がある。

地上ユニット(以後、簡明にユニットと呼称)は、実際に欧州と中東に展開した、または展開済みのユニットへの増援が計画されている師団、旅団、連隊を指す。

航空ユニットは部隊の戦闘用航空機を表す。

マーカーはさまざまな情報提供のために使用される。

1.2.1 オプション・カウンター [BfG, CG]

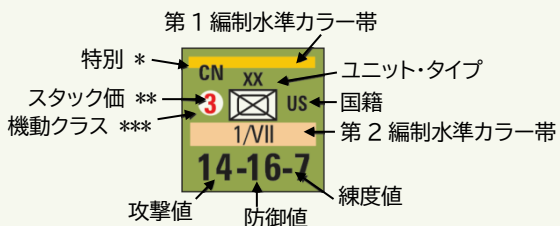
合衆国は本バージョンで新たに登場したF-117カウンターと、原版ゲームにあったF-19の両方を有している。プレイヤーはこの2個のユニットの内、いずれかを任意で使用できる。

WP 地上ユニット



- * 特別: C=化学[chemical]、N=核[nuclear]、L=限定的軍事能力[Limited military]
 - ** スタック価: 赤色のスタック価は空中機動 ZOC を持つ。その他全ては通常の ZOC を持つ。
 - *** 機動クラス: シンボルで種類を定義する。黄色の機動クラス・シンボルはオーバーランド[overland]移動能力を示す。
- ユニットのアイコンが白色なのは戦線や軍が指定されていないことを示す。

NATO 地上ユニット



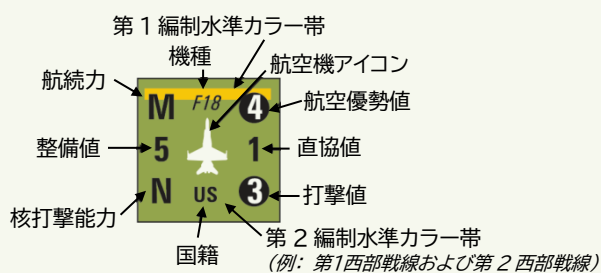
- * 特別: C=化学[chemical]、N=核[nuclear]、L=限定的軍事能力[Limited military]
 - ** スタック価: 赤色のスタック価は空中機動 ZOC を持つ。その他全ては通常の ZOC を持つ。
 - *** 機動クラス: シンボルで種類を定義する。黄色の機動クラス・シンボルはオーバーランド[overland]移動能力を示す。
- 第2編制カラー帯のないユニットは特定の軍団や軍に配属されていない。

WP 航空ユニット



黒色の円は航空機の当該値の全天候能力を表す。

NATO 航空ユニット



黒色の円は航空機の当該値の全天候能力を表す。ステルス機は黒アイコンに白字「S」で示される。

1.2.2 カウンターのエラッタ

以下のカウンターをシート[sheet]9にある交換用カウンターと交換する:

- シート2の8個の IRC カウンター(8P, 25P SMP, 12P, 19P, 24P, 29P, 56P CdoB)
- シート2の1個ソヴィエト MiG-19 カウンター
- シート4の3 個合衆国カウンター(9 ID, 101 AmobD, II MEF POMCUS))

1.3 ルールとチャート

全てのルールは本冊子に収録されている。またプレイブック[play book]には、シナリオの戦力組成、セットアップ情報、シナリオ固有ルール、二つの同盟とその軍隊の沿革情報、デザイナーおよびプレイヤー・ノートが含まれる。

また別シートとして、航空戦域ディスプレイ、核攻撃ポイント・トラック、空輸トラック、保持ボックス、限界損失ディスプレイ、盤外移動チャート、マップ凡例、ユニット識別チャート、地形効果チャート、国家・派閥データ・チャート、編制表、戦闘結果表、ゲーム・ターン・トラック、外交トラック、勝利得点トラック、拡張されたゲーム手順、戦闘比トラック、セットアップ・増援ディスプレイなどが収録されている。

1.4 外交カード [PG, CG]

24枚の外交カードがセットに含まれる: ソヴィエト外交カードが11枚、合衆国外交カードが11枚、加えて両陣営の白紙カードが各一枚。

1.5 内容物 [PG, CG]

「サード・ワールド・ウォー」の完全なゲームには、以下のコンポーネントが含まれる:

- 9 枚のフルカラー・カウンターシート(9/16 インチ・サイズ)
- ルール・ブック 1冊
- プレイブック 1冊
- プレイヤー補助カード(計20枚)
 - 航空戦域ディスプレイ 2 セット(各2ページ)
 - 核攻撃ポイント、空輸ポイント、保持ボックス・ディスプレイ 2 枚
 - ゲーム・ターン、外交、核戦争レベル、勝利得点ディスプレイ 1 枚
 - 限界損失ディスプレイ 2 枚
 - 盤外移動ディスプレイ 1枚
 - マップ凡例とユニット識別チャート・ディスプレイ 2 枚
 - 地形効果チャート・ディスプレイ 2 枚
 - NATO 編制、国家・派閥データ・チャート 1 枚
 - ワルシャワ条約機構編制、国家・派閥データ・チャート 1 枚
 - その他のディスプレイ 2 枚: 戦闘結果表、空戦表、防空射撃表、天候表、核戦争表(NATO1 枚、ワルシャワ条約 1枚)
 - 戦闘比トラック 2 枚
 - 拡張されたプレイ手順ディスプレイ 2 枚
- セットアップおよび増援ディスプレイ 12枚
- 外交カード 24枚
- 6 面体サイコロ 4 個
- ゲームの箱 1 個

もしいずれかの部品が失われたり、損傷したら、連絡してほしい。

Compass Games, LLC

PO Box 278

Cromwell, CT 06416

Phone: (860) 301-0477

E-Mail: support@compassgames.com

オンラインのゲーム・サポートが可能。Web を訪れてほしい:

<https://compassgames.com>

以下の URL や QR コードでもアクセス可能。

Compass Games online:

<https://linktr.ee/compassgames>



2. プレイの手順

「サード・ワールド・ウォー」は各々1 週間の経過を表すターンの連続でプレイする。各ターンは四つのセグメントに分割でき、セグメントはインパルス、サブインパルスに分割できる。ターンをプレイするには、以下のプレイの手順を始めから終わりまで表記の通り行う。プレイするシナリオにより一部手順をスキップすることもある。ゲーム上の活動は手順を外して行ってはならない。

プレイヤー補助カードの 1 枚にはゲーム・ターン・トラックと(カウンター・シート9に用意した)専用のゲーム・ターン・マーカーがある。ゲーム・ターン・マーカーは片面が「戦前[Pre-war]」、片面に「戦時[War]」となっている。戦前と戦時のターンの詳細はルール20.5 項を参照のこと。さらにゲーム・プレイのカギとなるイベントを記録するための情報マーカーも用意されている。これらマーカーの使用は、それぞれのマーカーに関連するルール項目に記載がある。これらマーカーは以下の通り:

- 黒海艦隊の出撃 (ルール 13.4.2.2 項)
- WP SMD M+6 (ルール 20.4.4.5 項)
- NATO RDF アラート (ルール 20.4.4.6 項)
- 戦時ターン 0 (ルール 20.4.4.8 項参照)
- 戦時ターン 1 (ルール 20.4.4.8 項参照)
- NATO 動員 0 (ルール 20.4.4.8 項参照)

プレイの手順は以下のページを参照。

2.1 プレイの手順

初期セグメント

外交フェイズ

中立国参戦フェイズ

航空機整備フェイズ

天候決定フェイズ
核抑止フェイズ(オプション)
戦域航空優勢フェイズ
縦深打撃フェイズ
補給フェイズ
限界損失決定フェイズ

ワルシャワ条約機構セグメント

黒海艦隊出撃フェイズ [SF,CG]
ノルウェー海制海フェイズ [AF,CG]
打撃・阻止フェイズ
ワルシャワ条約機構 第1インパルス
第1梯隊サブインパルス
移動フェイズ
戦闘フェイズ
第2梯隊・突破サブインパルス
移動フェイズ
戦闘フェイズ
再編成フェイズ
NATO 予備インパルス
移動フェイズ
戦闘フェイズ
再編成フェイズ
ワルシャワ条約機構 第2インパルス
第2インパルスは第1インパルスと同様

NATO セグメント

打撃・阻止フェイズ
NATO 第1インパルス
移動フェイズ
戦闘フェイズ
再編成フェイズ
NATO 第2インパルス
第2インパルスは第1インパルスと同様
NATO 降伏フェイズ

終端セグメント

航空機帰投フェイズ
非補給・地上復旧フェイズ
陸上連絡路フェイズ
核エスカレーション・フェイズ(オプション)

2.2 フェイズ・プレイヤー

本用語は以後のルール上、特定のフェイズに移動、戦闘やその他のオペレーションを行うユニットの所有プレイヤーを指すのに使用する。WP プレイヤーは第1および第2インパルスの間はフェイズ・プレイヤーであり、NATO プレイヤーは NATO 第1、第2インパルスと NATO 予備インパルス中はフェイズ・プレイヤーである。

2.3 複雑性

このような一連プレイは初見ではとても恐ろしく見えるでしょう。しかし、多くのフェイズが繰り返しであることに留意してほしい。七回の同じような移動フェイズがあり、それぞれ戦闘フェイズが続いている。他のフェイズは非常に簡単で、例えば、核エスカレーション・フェイズは1個サイ振りだけでよい。また特定のイベントが発生しないと使用されないフェイズや、特定のシナリオでは省略されるフェイズもある。見た目ほど複雑ではない。

2.4 拡張されたプレイの手順 [分割印刷されている]

また上記に示すいくつかのフェイズでは従わなければならないイベントの手順がある。記述を簡潔にするため、本ルールではこの手順を完全には扱わない。全てのゲーム・イベントの完全な手順は、拡張されたプレイ手順に包括されている。プレイヤーはゲーム・プレイ時、拡張された手順を参照する必要がある。

3. 支配地域

全てのユニットは隣接する六つのヘクスに支配地域(略称:ZOC)を及ぼす。

3.1 ZOC(複数)の種類

ZOCは2種類ある: 標準[standard]と空中機動[airmobile]。全ての空中機動ユニット[airmobile unit](機動クラス[mobility class]。ユニット識別チャート参照)や、合衆国の師団(複数)[divisions]は空中機動 ZOC を有する。その他すべてのユニットは標準 ZOC を持つ。カウンターに赤字でスタック価が示されているカウンターは空中機動 ZOC を発揮する。

3.2 ZOC の制限

空中機動 ZOC だけが(橋梁のあるヘクスサイドを含み)全海や湖ヘクスサイドを越えられる。空中機動 ZOC と、山岳[Mountain]やスキー[ski]・ユニットの ZOC だけが、山岳[Mountain]や山岳道[Mountain pass]ヘクスに及ぼせる。空中機動 ZOC と、軽機械化[Light mechanized]、山岳、スキー、オーバーランド・ユニットの ZOC だけが原野[wilderness]ヘクスに及ぼせる。ZOC が中立国国境を越えて及ぼすことはない。

3.3 ZOC の影響

ZOC には後述のルールのように各種の効果がある。

4. スタック

一つのヘクスにいくつかのユニットを置き、一つずつ重ねて配置することができる。ヘクスの地形とユニットの高度な完結性に基づき、存在できるユニット数には制限がある。

全てのスタックはどちらのプレイヤーも常時確認可能である。

4.1 スタック価

各地上ユニット・カウンターの上には、スタック価が記載されている。一つのスタック価は1個旅団または旅団相当を表す。

各航空ユニット・カウンターは限界損失の計算のため、1スタック価を持つ(ルール17項参照)。

4.2 スタックの制限

全種類のヘクスのスタック制限は地形効果チャートのスタック制限[stacking limits]セクションの項にまとめられている。

ほとんど地形タイプにおいて、1ヘクスに最大10スタック価までスタックすることができる。湿地[swamp]ヘクスでは7個、山岳道[Mountain pass]ヘクスでは4個、山岳[Mountain]や原野[wilderness]ヘクスでは3個スタック価しかスタックできない。

北極圏[Arctic]はマップ上の北極線[Arctic line]より北のヘクスをそう見なす。北極スタック制限は北極圏にある全てのヘクスで適用される(ほとんどのタイプのヘクスで最大3スタック価となる。山岳[Mountain]、山岳道[Mountain pass]や原野[wilderness]ヘクスでは1スタック価)。

注記: プレイヤー補助カードには NATO と WP の両者に対応する A から I までのマーカーと共に保持ボックスが用意されている。扱いにくいカウンターのスタックをマップから保持ボックスに移し、対応するマーカーをそのスタックの代わりに配置することができる。保持ボックスとその中のカウンターは、どちらのプレイヤーでも常時参照可能である。



4.3 高度なユニットの完結性

一つのヘクスに複数のWPの軍やNATO国籍のユニットがスタックしていた場合、そのヘクスのスタック上限は3減少する。異なるNATO諸国やWPの軍が特定のヘクスでは全くスタックできないことに留意すること。

多くのWPユニットはユニット・タイプ記号の下にスラッシュの右側に所属軍の指定がある。またWPの軍はユニット・タイプのシンボル中にある独自のカラー帯により色で識別できる。同一の軍呼称を持つユニットは同一軍に所属している。軍の指定のないユニットもある。これらユニットはスタック上限を減じることなく、どの軍のユニットともスタックできる。

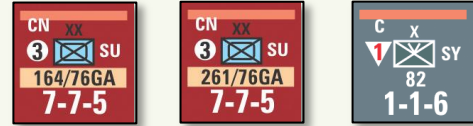
ゲームを中立で開始した国家や派閥が、プレイ中WPに参加することがある。これら国家や派閥は各々WPスタックの目的において、独

立した軍として扱われる。例として、シリアがWPに参加した場合、シリアは他のWPの軍とは別のWPの軍として扱われる。

注記: 第76親衛軍[76th Guards Army]の3個ソヴィエト師団と軍IDを有しない1個ソヴィエト空中機動旅団(計10スタック価)は開豁地ヘクスにスタックが可能。



だが、第76親衛軍の2個ソヴィエト師団と1個シリア軍旅団(計7スタック価)はそれだけしか同一ヘクスにスタックできない。



4.4 いつ制限を適用するか

スタック制限は各移動フェイズと各戦闘中の前進と退却の終了時に適用される。従ってユニットはフェイズ終了時にその制限を越えない限り、移動中にスタック制限を超えることができる。

5. 移動

ユニットは各種移動フェイズに移動でき、ヘクスから隣接ヘクスへ移動し、特定のヘクスサイドを横切るため許容移動力から移動ポイントを支払う。

5.1 いつユニットは移動するか

WPプレイヤーは両WPインパルスの第1梯隊サブインパルスの移動フェイズ中にいずれのユニットも移動できる。NATOプレイヤーは両NATOインパルスの移動フェイズに、いずれのユニットも移動できる。WPプレイヤーは両WPインパルスの第2梯隊・突破サブインパルスに、敵ZOC外のユニットを移動させられる。NATOプレイヤーはNATO予備インパルスの移動フェイズに敵ZOC外のユニットを移動させられる。1ターン中にWPユニットは4回、NATOユニットは3回、移動する可能性はあるが、実際にはまれである。

注記: 特定のドクトリンや職種技量の限界により、各種の地域軍は、通常のWPやNATO部隊とは同程度の任務遂行はできない。これらの限界はルール15.3項に示す。

5.2 移動力

各ユニットは各自軍移動フェイズにおいて6移動ポイントの移動力を有する。この移動力はフェイズ間で節約したり、ユニット間で融通することはできない。

5.3 機動クラス

各ユニットは、ユニット識別チャートの示すように、特定の機動クラスに属する。クラスは4個ある:

- 空中機動[airmobile]
- 機械化[mechanized]
- 自動車化[motorized]
- 徒歩[leg-mobile]

簡潔化のため、空中機動クラスのユニットは「空中機動ユニット[airmobile units]」と呼び、他のクラスも同様である。

5.4 移動制限

5.4.1 敵ユニット ユニットの敵ユニットが存在するヘクスに進入することはできないが、敵対的な水陸両用強襲[amphibious assault](ルール 13.3.1 項参照)は例外である。

5.4.2 中立国 中立国にユニットは侵入できない(ルール 16 項参照)。

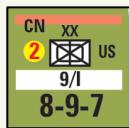
5.4.3 全海[Full Sea]、湖[Lake]ヘクス 空中機動と水陸両用ユニットのみが非橋梁の全海や湖ヘクスサイドを渡渉できる。空中機動ユニットのみが全海ヘクスに進入できるが、全海ヘクスで移動を終了できない。空中機動ユニットは、その戦域が自軍の航空優勢でない限り(ルール 9.4 項参照)、部分海[partial sea]ヘクスに隣接した完全海ヘクスにのみ進入できる。

5.4.4 山岳[Mountain]、山岳道[Mountain pass]ヘクス 空中機動と山岳ユニットのみが山岳ヘクスに進入できる。これらユニット以外のユニットは山岳道ヘクスサイドを通ってのみ、山岳道ヘクスに進入または退出できる。空中機動と山岳ユニットが非山岳道ヘクスサイドを越えて山岳道ヘクスに移動する場合、山岳ヘクスへの進入する移動コストを消費する。

5.4.5 原野[Wilderness]ヘクス 原野ヘクスでは、オーバーランド[overland]・ユニットと軽機械化[light mechanized]ユニットは、他の機械化ユニットとは異なるコストを消費する。スキー[ski]と山岳ユニットは他の徒歩ユニットとは異なる移動コストを消費する。これらコストは地形効果チャートに記載がある。

注記: オーバーランド山岳ユニットは機械ユニットである。山岳ヘクスでは山岳ユニットとして、原野ヘクスにおいては地上ユニットとして、その他のヘクスでは機械化ユニットとして移動する。

原野ヘクスでは、軽機械化ユニット(合衆国第9歩兵師団[US 9th Infantry Division])は他の機械化ユニットとは異なる MP コストを消費する。これらコストは地形効果チャートに記載がある。



5.5 どのようにユニットは移動するか

ユニットはヘクスから隣接するヘクスへと移動し、ヘクスへの進入、ヘクスサイドの横断、および ZOC への進入・退出により移動ポイントを消費する。ユニットはヘクスに進入するためのコスト(およびヘクスサイドや ZOC 関連のコスト)を消費するに足る移動力が残っている時のみ、ヘクスへの進入ができる。移動コストはヘクス(やヘクスサイド)の地形とユニットの機動クラスにより決定され、全てのコストは地形効果チャートに記載がある。

例外: ユニットの移動はそのフェイズにおける唯一の移動である場合、コストを無視して1ヘクスだけ移動できる。

注記: 機械化ユニットが大河川[major river]を渡河して湿地[swamp]ヘクスに進入する場合、3(2+1)移動力を消費し、そのフェイズにおける更なる移動のために3ポイントを残している。



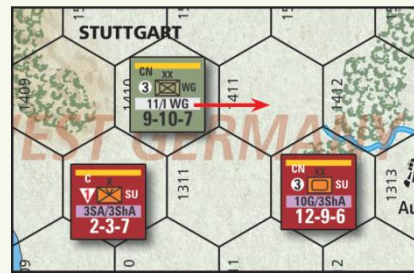
5.6 ZOC の影響

ユニットはまた移動ポイントを消費して敵 ZOC への進入や退出をする。コストは地形効果チャートに記載の通り、ユニットの機動クラスとヘクスに及ぼされている ZOC の種類に依存する。

空中機動ユニットは移動ポイントの消費なしで標準 ZOC を入退出でき、全てのユニットは空中機動 ZOC からの入退出に移動ポイントを2消費することに留意する。

本コストはそのヘクスに ZOC を及ぼしている敵ユニットが何個あろうとも入退出する一つのヘクスにつき、1回のみ消費する。

例示: 機械化ユニットが敵空中機動 ZOC のあるヘクスから、標準 ZOC のある、隣接した開豁地ヘクスに移動すると、4 移動ポイントを消費する。1は開豁地ヘクスに、2は空中機動 ZOC からの退出、そして1は標準 ZOC への進入のため消費される。



5.7 特殊な移動

移動フェイズでは何種類かの特殊な移動が行われることもある。どのユニットも空輸[air transport](ルール 12.1 項参照)や海輸[Naval transport](ルール 13.2 項参照)により移動できる。空挺[Airborne]ユニットおよび機械化空挺[mechanized airborne]ユニットは空挺強襲[Airborne assaults](ルール 13.2 項参照)を行える。水陸両用ユニットは水陸両用強襲を行える(ルール 13.3 項参照)。

5.8 WP の盤外移動網

WP ユニットの任意の WP マップ端(ソヴィエト、ポーランド、チェコスロヴァキア、ルーマニアのマップ端)に移動し、任意の WP マップ端から再進入することができる。本移動には1ターンを要する。ユニットは前ターンにマップを離れたときと同じ移動フェイズにマップに再進入する。マップ外への移動を記録するため、ワルシャワ条約機構盤外移動トラックがプレイヤー補助カードとして提供をされている。

WP ユニットの移動は本ルールをマップ端から退却するために使用できない。いかなるユニットも退却によりマップを離れることはできない。

例示: ソヴィエトのユニットが第4ターンに WP 第2インパルスの WP 第1梯隊サブインパルスでマップから退出したら、そのユニットは第5ターンの同フェイズに再びマップに進入する。

5.9 NATOの盤外移動網 [CG]

ひとたび開戦すると、NATO ユニットはマップ外のトルコを経由して移動できるようになる。ユニットはトルコのマップCの東端または南端から出て、トルコのマップEの西端に進入できる(またその逆も可)。マップ外のトルコを経由して移動するユニットは NATO インパルスを 1 回、マップ外で消費する。これらユニットはマップ外でインパルスを費やしたのち、続く NATO インパルスの移動フェイズに再進入する。NATO 盤外移動トラックがプレイヤー補助カードとして提供されている。

例示: NATO ユニットがそのターンの NATO 第1インパルスにマップCから移動した場合、次のターンの NATO 予備インパルスにマップEから再進入する。

6. 地上戦闘

各種戦闘フェイズにおいて、フェイズ・プレイヤーのユニットは隣接する敵ユニットを攻撃できる。ユニットは攻撃値により攻撃し、防御値により防御する。戦闘では練度も重要である。

6.1 ユニットはいつ攻撃できるのか

6.1.1 攻撃は任意である。どのユニットも攻撃を強要されることはない。

6.1.2 WP プレイヤーは次の場合、戦闘フェイズで攻撃して可:

- 任意のユニットが両 WP インパルスの第1梯队サブインパルスで
- サブインパルス開始時に敵 ZOC にいない任意のユニットが、両 WP インパルスの第2 梯队・突破サブインパルスで

6.1.3 NATO プレイヤーは次の場合、戦闘フェイズで攻撃して可:

- NATO 第1、第2 インパルスでは任意のユニットを使用可。
- NATO 予備インパルスでは敵 ZOC でインパルスを開始していない任意のユニットで

例示: 1 ターン中に WP ユニットは4回、NATO ユニットは3回攻撃が可能だが、実際には起こりえない。

6.2 戦闘の制約

ユニットは隣接する敵にのみ攻撃できる。

6.2.1 一般に空中機動および水陸両用ユニットのみが全海や湖ヘクスサイド(橋梁ヘクスサイドを含む)を越えて攻撃できる。しかし全てのユニットはボスポラス海峡[Bosporus]の海ヘクスサイドを大河川ヘクスサイドとして扱い、これを渡渉して攻撃できる。ボスポラス海峡は以下のヘクスサイドで構成されている。C-1442/C-1443 及び C-1442/C-1342 である。

6.2.2 空中機動と山岳ユニットのみが山岳ヘクスに攻撃を行える。空中機動および山岳ユニットのほかは山岳道ヘクスに対してのみ、山岳道ヘクスサイドを介して攻撃できる。

6.2.3 原野ヘクスを移動できるユニットのみが原野ヘクスに攻撃を行える。

6.2.4 1 個のユニットは各フェイズにつき、最大1回まで攻撃でき、

または攻撃を受ける。各攻撃は一つのヘクスに所在するユニットに対して行わなければならない。一つのヘクスに所在する全てのユニットは共同して防御を行い、別々に攻撃されることはない。一つのヘクスを攻撃するユニットも共同して攻撃する。

ユニットが同一フェイズに攻撃されるヘクスへ退却した場合、そのヘクスの防御に何らの貢献もしないが、戦闘結果の影響は受ける。

6.2.5 一つのヘクスに対し何個のユニットでも攻撃できる。しかし防御側ヘクスのスタック価分のみ、一つのヘクスから攻撃できる。例えば、山岳ヘクスを攻撃できるのは他のヘクスからの3スタック価分のみである。すなわち、山岳ヘクスを攻撃できるのは最大18スタック価である(隣接する各ヘクスから3ずつ)。

攻撃値が0のユニットも攻撃を行える(そうする理由は攻撃側の平均練度の向上、戦闘後前進する機会を得ることなどにある)。

6.3 戦闘宣言と比率決定

各戦闘フェイズにおいてフェイズ・プレイヤーはいずれかの結果を見る前に全ての戦闘を宣言する。攻撃は被攻撃ヘクスに比率[odds]マーカーを配置することで宣言される。ひとたび攻撃が宣言されたら、必ず実施されねばならない。

6.3.1 攻撃力の決定 攻撃する各ユニットにつき、それらを修整した攻撃力を決定する。ユニットの攻撃値は地形効果や非補給状態により修整され得る。全ての戦力修整は累積される。2 回半減された1 個のユニットは4 分の1 となる。戦力を半減する場合、端数はそのまま残す。つまり7 の半分は3 ½ である。

6.3.1.1 攻撃力の修整、地形 ユニットの種類により、特定ヘクスへの攻撃または特定のヘクスサイドを横切る攻撃の攻撃値は半減する。地形効果チャート参照。

6.3.1.2 攻撃力の修整、補給 非補給下ユニットの攻撃値もまた半減される(11.3 項参照)。

6.3.1.3 総修整後の攻撃力を決定 攻撃に参加する各ユニットの修整後の攻撃値を合算する。

6.3.2 総防御力を決定 攻撃を受けている全てのユニットの防御値を合算する。

6.3.3 初期戦闘比を決定 一つの戦闘における初期戦闘比を決定するには、攻撃側ユニットの修整後の攻撃値の合計を防御側ユニットの防御値の合計で割る。この比率は戦闘結果表の比率の一つを表しており、防御側に有利な方に切り捨てる。

例示: 8 に対し39 の攻撃なら、初期比率は4:1 となる。

また初期戦闘比は修整され得る。ルール6.3.4 項参照。修整前の比が10:1より高い整数倍(11:1、12:1など)、または1:5より低い整数倍(1:6、1:7など)であってもよい。

初期戦闘比とその後の修整は戦闘比トラックで確認できる。

6.3.4 比率修整の決定 戦闘の勝敗は地形効果(ルール6.3.4.1 項参照)、ユニットの練度(ルール6.3.4.2 項参照)、また戦闘中の

航空任務の効果(ルール 6.4 項参照)により修整され得る。

負の修整値は戦闘比を下げる。14:1は13:1に、1:2は1:3に、2:1は1, 5:1に、等々。正の修整値は戦闘比を増加させる。

6.3.4.1 比率修整、地形 戦闘比は地形効果により修整されることがある。地形効果チャート参照。全ての地形効果は負の戦闘比修整値を持つ。

6.3.4.2 比率修整、練度 攻撃の比率は攻撃側と防御側の平均練度の差に影響される。双方の平均練度を決定するため、混乱[disruption](ルール 6.6 項)、孤立[isolation](ルール 8.3 項)、士気喪失[demoralization](ルール 17.4.1 項)により修整された練度に、関係するユニットの値を全て合計し、ユニット数で割り、算定する。平均練度の高い側が有利になるよう戦闘比の修整(攻撃側の場合は加算、防御側の場合は減算)を受ける。修整の大きさは練度修整チャート[proficiency modifiers chart]に示された練度の差から決定する。

練度修整[Proficiency Modifiers]	
差分	修整値
0 以上、2未満	戦闘比1段階
2 以上、4未満	戦闘比2段階
4以上、6未満	戦闘比3段階
6 以上	戦闘比4段階

例示: 練度5、4、7の3個ユニットが練度6、6の2個ユニットを攻撃する。攻撃側の平均練度は $(5+4+7)/3$ であり、5と $1/3$ となる。防御側の平均練度は6である。防御側が高いが2未満のため、比率は-1に修整される。

實際上、平均練度を計算せずとも修整値が決定可能なことが多い。

例示: 3個の練度6のユニットが、練度6と7のユニット2個に攻撃を受けた場合、攻撃側の練度は防御側より高いが2未満であることは明らかである。

6.3.5 攻撃宣言 攻撃にかかる修整比を計算後、適切な戦闘比マーカーを防御側ヘクスに配置する。戦闘比が1:1より小さい、または10:1より大きな攻撃については、プレイヤーは正確な戦闘比を記憶するためメモを残す必要がある。戦闘比マーカーの配置は攻撃宣言そのものであり、その攻撃は必ず実行される。

4:1

ルール 6.3.1 項からルール6.3.5項のこの手順を繰り返し、戦闘フェイズで行われる全ての宣言を行う。

6.4 戦闘の解決

全ての戦闘比が表示して攻撃を宣言した後、攻撃側の希望の順に一つずつ解決する。一つの攻撃が完全に解決されない限り、次の攻撃は開始できない。各攻撃は以下の手順で構成される。

- 1) 航空ミッションを宣言する。両陣営は直協と直掩ミッションを宣言する(ルール 9.5.1 項と 9.5.3 項参照)。
- 2) 核攻撃を解決する(オプション): 核戦争ルールを使用しており、紛争レベルが1以上の場合、両陣営は砲兵NAPsを割り振り、解決する(ルール 23.3.1 項参照)。各攻撃は混乱を引き

起こし、ユニットを除去してしまうため、戦闘能力や練度の再計算を要することがある。

3) 航空ミッションの解決: 手順1で宣言された航空ミッションは空戦や防空射撃を含めて解決する。直協に成功した場合、戦闘比修整が行われる。

4) 戦闘結果の決定: 手順2と手順3の後に要する戦闘比、その前の戦闘後前進による防御側の孤立の可能性(ルール8項参照)を再計算後、戦闘結果表の該当する列を求める。この時点で10:1超の戦闘比は10:1となり、1:5未満の戦闘比は1:5となる。1個サイ振りをし、その出目と戦闘比を対照してその結果を決定する。その結果は直ちに適用する。以下のルール 6.5 項参照。

戦闘結果の適用後、手順1に戻り、次の攻撃を行う。

6.5 戦闘結果

戦闘結果表には4種類の戦闘結果(「戦果なし[no effect]」も加わる)がある[訳注: 要は5種類]。スラッシュの左側の結果は攻撃側に、右側の結果は防御側に影響する。攻撃に参加しているユニットのみが影響を受ける。防御側ヘクスの全てのユニットは影響を受けるが、攻撃を行っているヘクスには他のヘクスを攻撃しているユニットや全く攻撃に参加していないユニットが存在する可能性がある。

E 除去。 攻撃に参加して影響を受ける陣営のユニットはすべて除去。

D、2D、3D、4D 混乱。 その攻撃に参加し影響を受ける陣営の捨てのユニットは示された数の混乱を受けとる。以下のルール 6.6 項参照。

EX 相互損害。 全ての防御側ユニットを除去する。攻撃側は印刷された(未修整の)攻撃値の合計分が、除去される防御側ユニットの防御値の合計以上になるまで攻撃側ユニットを除去しなければならない。生き残った攻撃側ユニットは各々1混乱を受ける。

R 退却。 全ての防御側ユニットは2ヘクス退却しなければならない。ルール 6.7 項以下を参照。

6.6 混乱

ユニットは各種手段により混乱することがある: 戦闘結果、支配地域からの退却、空襲[air strikes]、空挺・水陸両用攻撃の失敗などである。

6.6.1 ユニットが混乱したら、ほとんどのユニットは裏返しにすることで混乱状態の1段階目を反映できる(プレイヤーはカウンター裏面を使用せず、1段階目の混乱状態となったユニットに1混乱マーカーを載せることも選択可能)。 2 混乱目以上が発生したら、正しい表記の混乱マーカー(WPは赤、NATOは青)を当該ユニット上に置く。混乱は累積する。



マーカーの節約のため(さらに取り扱い難しいスタックを避けるため)、

一つのマーカーでその下の全てのユニットの混乱を表すために使用でき、混乱のないユニットをそのマーカーの上に配置する。

例示: ある1個のユニットが既に1混乱であり、裏返されているユニットがさらに混乱に陥った場合、プレイヤーには二つの選択肢がある。1) 当該ユニットを表側にし、その上に2混乱マーカーを載せる、または2) 当該ユニットを裏面のママとし、その上に1混乱マーカーを置く。一貫性保持の点から、ゲーム中両陣営が同一手法を用いることを推奨する。

6.6.2 混乱の段階が上がるごとにユニットの練度は1ずつ低下する。従って印刷上の練度が7で3混乱を受けたユニットの練度は4である。混乱の合計数が印刷上の練度以上となった場合、当該ユニットは除去される(印刷された練度という語に注目。ユニットが孤立したり(ルール 8.3 項参照)、士気喪失したり(ルール 17.4.1 項参照)しても除去されやすくなることはない)。

6.6.3 ユニットの再編成により混乱から回復する(ルール 7 項参照)。

6.7 退却

防御側プレイヤーは以下の制限の範囲内で自身のユニットの退却路を選択できる。退却するユニットは戦闘中に所在していたヘクスから2ヘクス離れていなければならない。複数のユニットのそのヘクスに所在していた場合、全ユニットが同ヘクスに退却しなければならない。ユニットは進入できないヘクスに退却することも、通常、移動中に横断できないヘクスサイド越しに退却することもできない。

6.7.1 退却路には優先度があり、その順番が適用される。

- 1) ユニットの可能な打撃[strike]マーカーのあるヘクスへ、または通過して退却できない。
- 2) ユニットの可能な敵支配地域内へ、または通過して退却してはならない。ユニットは退却中に進入したヘクスにつき、1混乱を受ける。
- 3) ユニットの可能なスタック制限に違反しないヘクスまで退却しなければならない(これは退却の最終ヘクスにのみ適用)。不可の場合、当該ユニットはスタック制限に違反しないヘクスに到達するまで(退却ルールに則り)1ヘクス以上退却し続けなければならない。
- 4) 退却の各ヘクスはユニットが所在していた元のヘクスから1ヘクス離れていなければならない。

6.7.2 大都市[major city]に所在するユニットは退却の結果を無視できるが、防御側の希望で退却はできる。いずれかのユニットが退却した場合、全てのユニットが退却しなければならない。大都市に到達したユニットは例え1ヘクスしか退却していなくても、そこで退却を終了できる。

6.7.3 あるユニットが必要な距離分退却できない場合、そのユニットはその場に留まり、4混乱を受ける。

6.7.4 ユニットの同じフェイズに攻撃されるヘクスに退却した場合、そのヘクスの防御に何ら貢献しないが、戦闘結果の影響は受け

る。

6.8 戦闘後前進

攻撃終了後、攻撃されたヘクスに防御側が(退却や除去により)残っていない場合、少なくとも1個の攻撃側ユニットが防御側ヘクスに前進し、そこに留まらなければならない。他の攻撃側ユニットは1乃至2ヘクス前進できる(だが強制ではない)。前進の最初のヘクスは防御側が退出したヘクスでなければならない。前進には移動力を消費せず、前進するユニットは敵ZOCを無視できる。だが前進するユニットは移動フェイズに進入できない地形へ進入したり、当該地形を通過したりできない。スタック制限は各前進の終了時に適用する。

特定の地形タイプは前進を1ヘクスのみに制約する。地形効果チャート参照のこと。防御側ヘクスが記載の地形のいずれかである場合、または攻撃側の最初の前進ヘクスが大河川[major river]ヘクスサイドを超える場合、当該ヘクスで前進を停止する。(防御側ヘクス以外のヘクスの地形は前進を1ヘクスに制限しないことに留意。)

7. 再編成

ユニットは再編成[regrouping]により混乱から回復できる。

7.1 いつユニットは再編成できるのか

フェイズ・プレイヤーのユニットで、一つのインパルス中に移動や攻撃を行わず、敵 ZOC に所在しないユニットは再編成フェイズに再編成できる。WP 再編成フェイズは 2 回(WP の各インパルス末に1回)、NATO 再編成フェイズは3回(NATO 予備インパルス末に1回、NATO セグメントの各インパルス末に 1 回)ある。

7.2 どのように再編成するのか

再編成したユニットは 1 混乱を除去する。例として、2 混乱を有するユニットは1混乱となる。

7.3 再編成の制限

WP ユニット、WP に参加した中立国ユニットは 1 混乱の場合、再編成できない。WP ユニットと WP 参加中立国ユニットは1混乱が生じた場合、本ゲーム中ずっと 1 混乱を保持したままとなる。

8. 孤立

孤立[Isolation]は戦闘フェイズのユニットの練度に影響を与え、再編成フェイズの再編成を制限する。連絡線を確立できないユニットは孤立している。孤立は補給切れ[out of supply]とは全く別の概念であることに留意する。ユニットはどちらかの状態になることも、両方の状態を抱えることも、またはどちらの状態にもならないこともある。

戦闘フェイズにおいて、各戦闘が行われる直前に参加ユニット(攻撃側や防御側)が孤立しているかを判定する。

再編成フェイズにおいて、再編成直前に再編成されるユニットが孤立しているかどうかを判定する。

[訳注:第 1 パラ末文と一語一句同文のため略]

8.1 連絡線

連絡線[line of communication]とはユニットから友軍連絡源[friendly source]までの任意の長さのヘクスの経路である。連絡線はユニットが通常の移動(航空や海輸を含まない)では進入できない地形に進入できず、空中機動ユニットの連絡線(のみ)を除き原野ヘクスに進入できず、敵 ZOC 下ヘクスは友軍ユニットが所在していない限り進入できない。

8.2 友軍連絡源[Friendly Source]

友軍支配下の港湾[Port]や都市[city]で、友軍ユニットが最終的に占領した港湾や都市、または有効国内にある敵ユニットが一度も侵入していない港湾や都市である。

8.2.1 NATO ユニット

- フランスのマップ A 西端にある任意のヘクス。
- トルコのマップ C 東端や南端、マップ E 西端の山岳でないヘクス。
- 北海、地中海、エーゲ海、バルチック湾のいずれかの海域

[naval zone]にある友軍支配下の港湾。

- ノルウェー海海域の友好国が支配する港湾で、その海域が NATO により支配[controlled]されている場合。
- 西ベルリン[West Berlin]に初期セットアップされた NATO ユニットは、西ベルリンに留まる限り、決して孤立しない。
- デンマークとノルウェーのユニットは自国内の友軍支配下の都市[city]に通することができる。
- トルコのユニットはトルコ国内のいずれかの友軍支配下の大都市に通することができる。

8.2.2 WPユニット

- ソヴィエト、ポーランド、チェコスロヴァキア、ハンガリー、ルーマニア、アフガニスタンのマップ上の端にある任意のヘクス。
- 黒海、ボスニア湾、カスピ海、バレンツ海の各海域にある友軍支配の港湾。
- WPが海域を支配している、ノルウェー海海域の友軍支配下の港湾。
- キールとリューベックの両方を支配しているなら、バルト海の海域の友軍支配下の港湾。
- トルコ海峡の海域にあるいずれかの友好軍支配の港湾で、WPに閉塞されていない場合。
- ブルガリアのユニットはブルガリアの友軍支配下の都市を通せる。

8.2.3 ルーマニア・ユニット ルーマニア国内の友軍支配下の都市に通せ、さらにWP支配下にある場合はPACT連絡源に通せ、NATO支配下にある場合はNATO連絡源にたどることができる。

8.2.4 オーストリア、フィンランド、スウェーデン、ユーゴスラヴィアのユニット NATOに参加した際にNATO連絡源にたどることに加え、自国内の友軍支配下にある都市にもたどることができる。

8.2.5 地域国軍[Regional forces] コントロールしている陣営と同じ連絡源、または自国の友軍支配下の都市まで連絡線をたどれる。

地域国軍はイラク、イラン(陸軍と革命防衛隊の双方)、サウジアラビア、クウェート、カタール、アラブ首長国連邦、オマーンである。印刷上の都市がない国家のユニットは、代えて友軍支配下の港湾に通することができる。

8.2.6 地域介入軍[Regional intervention forces] コントロール側と同じ連絡源に連絡をたどる。さらにヨルダンのユニットはマップ西端の任意のヘクスまで連絡線をたどれる。

8.2.7 イラン派閥軍[Iranian factional forces] (イラン共産党、クルド人[Kurds]、ムジャヒディン[Mujahideen])は孤立の影響を受けず、連絡線をたどる必要もない。

8.3 影響

8.3.1 戦闘への影響 孤立したユニットは練度が 1 減少する。

8.3.2 再編成への影響 孤立したユニットは再編成できない。

8.4 特定地点[Locations]

都市、港湾、飛行場、油井が孤立しているかどうかにより、あるルールに影響する。そのような場所は所有プレイヤーが都市から連絡源[Communications source]まで機械化ユニットで連絡線が通れない場合、孤立していることになる。

9. 空中戦

両プレイヤーともに航空ユニットを有し、それぞれ約100機の航空機の集団を表す。航空ユニットには、航続力と保守性(整備性)が評価されており、3種類のミッションへの適合性がある。航空優勢[air superiority]、直協[ground attack]、打撃[strike]のことである。一般に各航空ユニットは各ターンに一つのミッションに従事する。本ルールではユニットとは航空ユニットを指す。

9.1 基本事項

ここでは航空ルールの基本的な考え方について説明する。

9.1.1 戦域(複数)[Theaters] 航空作戦のため、ゲーム・マップは北部[Northern]、西欧[West Europe]、南西[Southwestern]、バルカン[Balkan]、西アジア[West Asia]、ペルシャ湾[Persian Gulf]の六つの戦域に分割されている。これら戦域はゲーム・マップ上に薄紫色の線で示される。マップ D には七つ目の戦域である「東欧[Eastern European]戦域」があるが、現時点では無視すること。

全ての航空作戦は各戦域内で個別に処理されるが、ユニットが戦域間を移動したり、他の戦域で任務を遂行することは可能である。各戦域には一つか二つの他の戦域と隣接しており、戦域は列記されたその直上・直下の戦域で隣接している。

- 北部[Northern]
- 西欧[Western Europe]
- 南西[Southwestern]
- バルカン[Balkan]
- 西アジア[Western Asia]
- ペルシャ湾[Persian Gulf]

(欧州と中東のマップは分かれているが、バルカン戦域と西アジア戦域は隣接している。西欧とバルカン戦域は隣接していないことに留意)

9.1.2 航続力 航空ユニットはその航続力により制限された戦域内で航空ミッションに従事し、または航空優勢確保にかかる。短・中航続力の航空ユニットは基地としている戦域のみで、長航続力の航空ユニットは基地とする戦域やその隣接戦域で、大陸間航続力の航空ユニットはどの戦域でも任務遂行可能である。

注記: プレイヤーは長航続力のユニットの下に総括[generic]マーカーを置き、ミッション遂行前に隣接戦域を基地にしていたことの備忘とすることもできる。

可動機[Available]ボックスから移動するとき、航空ユニットはどの戦域にも移動できる。中航続力の航空ユニットは隣接する戦域に、長・大陸間航続力の航空ユニットはいずれの戦域にも、飛行ミッション遂行後や任務中断による帰投中に移動できる。

9.1.3 航空戦域ディスプレイ 各プレイヤーは戦域ごとの航空戦域ディスプレイを持つ。全ての航空ユニットは実際ミッション飛行中

を除き、ディスプレイ上のいずれかのボックスで保管する。

ターン開始時にほとんどユニットは着陸[flown]ボックス(前ターンにミッション飛行した場合)、または可動機ボックスにある。

整備[maintenance]フェイズにおいて、着陸ボックスにあるユニットの内、整備サイ振りに成功したユニットは可動機ボックスに移動させる。

戦域航空優勢フェイズにおいて、航空優勢ミッションで飛行するユニットは可動機ボックスから航空優勢ボックスに移動させる。

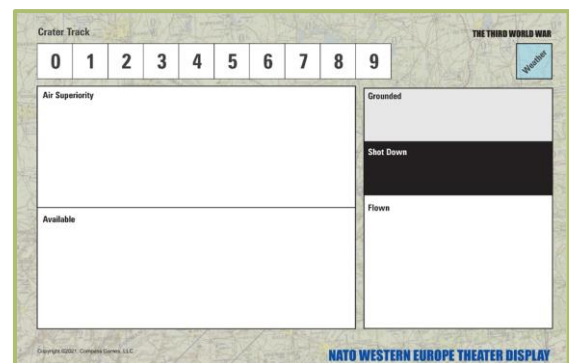
可動機ボックスと航空優勢ボックスに所在するユニットは、ターン中、飛行ミッションに従事でき、その後、空戦や防空射撃の結果に応じ、着陸ボックスか撃墜[shot down]ボックスに置き直す。

各ターンの航空機着陸フェイズで、航空優勢ボックスに残っているユニットは全て着陸ボックスに移動させる。

毎ターン、撃墜されたユニットの半数は着陸ボックスに戻され、半数はゲームから除去される。

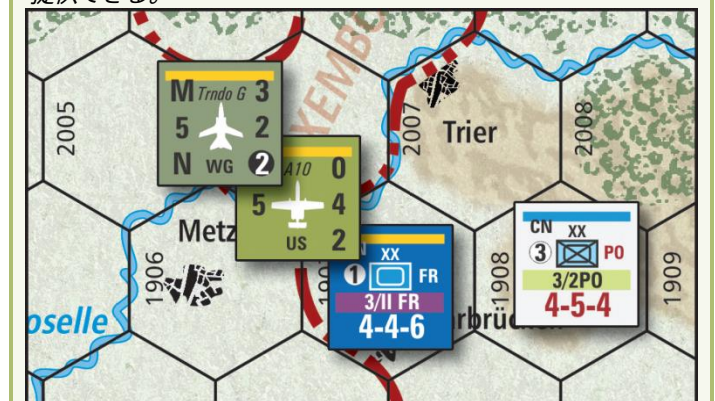
地上待機[grounded]ボックスには地上待機したユニットが含まれ、弾痕[crater]トラックに戦域の飛行場の弾痕数が記録される。

航空作戦の流れは以下の拡大されたプレイ手順で詳しく説明する。全ての航空戦域ディスプレイ(とその上のユニット)は、常に両プレイヤーが完全に見える状態でなければならない。



9.1.4 参加 複数の友好国からの航空ユニットは、対立関係(ルール 15.4 項)であっても、単一の航空ミッションに従事できる。

例示: 西ドイツのトーネードは、フランスの地上ユニットの戦闘を支援する合衆国 A-10 の直協ミッションに直掩[top cover]を提供できる。



9.2 整備

航空機整備フェイズに各プレイヤーは航空戦域ディスプレイの着陸

ボックスの各ユニットにつき1個サイ振りをする。出目がそのユニットの整備値以下なら同ユニットを同じ戦域の可動機ボックスに配置する。整備に失敗したユニットは着陸ボックスのままであり、同ターンにミッション飛行は行えない。

9.3 弾痕の復旧

航空機整備フェイズにユニットが地上待機した後、各プレイヤーは戦域ごとに1個サイ振りをし、出目の数分の弾痕を減じ、該当する航空戦域ディスプレイの弾痕・トラックに記録する。

9.4 航空優勢への割り当て

戦域の航空優勢フェイズ中に両陣営はどのユニットをどの戦域のどのターンに航空優勢ミッションに投じるかを決定する。航空優勢に参加するためには最低1の航空優勢値を持つ1個ユニットを航空優勢ミッションに従事させねばならない。

航空優勢に割り当てられたユニットは可動機ボックスから航空優勢ボックスに移動させる。長航続力ユニットは基地とする戦域、または隣接する戦域の航空優勢ボックスへ、短・中航続力ユニットは基地となる戦域の航空優勢ボックスに移動させることができる。

WP プレイヤーが先にユニットを配置し、NATO プレイヤーはWP の配置を検討後に配置できる。

各戦域において、より多くのユニットを航空優勢に投じたプレイヤーがその戦域の航空優勢を獲得し、そのターン中の各航空優勢ミッションに最大2ユニットを投じることができ、他のプレイヤー(または同数の両プレイヤー)は1ユニットのみ投じることができる。プレイヤーは航空戦域ディスプレイに航空優勢マーカーを配置することで、各戦域でどちらが航空優勢を有しているかを示すことができる。



その戦域の航空優勢ボックスに置かれているユニットのみが同戦域で航空優勢ミッションを遂行できる。可動機ボックスに残置のユニットは直協および打撃ミッションを遂行できる。

9.5 ミッション

航空ミッションには基本的に直協、打撃、航空優勢の三つの基本的な種類がある。空輸[Air transport]は四つ目の種類であるが、これは航空ユニットではなく、カウンターの存在しない空輸ポイントにより行われる(ルール 12 項参照)。航空優勢ミッションは掩護[escort]、要撃[interception]、直掩[top cover]に分けられる。打撃ミッションは対兵站[logistical]打撃、滑走路無力化[runway cratering]、打撃/阻止[strike/interdiction]ミッションに分けられる。

ミッション飛行に従事するためには、ユニットはそのミッションの値が1以上でなければならない。各種ミッションはターンのいくつかのタイミングで実施される。一般に NATO プレイヤーより WP プレイヤーが先にミッションを宣言する。航空優勢ミッションを行うユニットは航空優勢ボックスから、直協や打撃ミッションを行うユニットは可動機ボックスで開始しなければならない。直協や打撃ユニットがミッションを遂行するためには、まず空戦と防空射撃から生き残る必要がある。

9.5.1 航空優勢ミッション 航空優勢ミッションは3種類あるが、基本的にどれも似ている:

- 直掩[top cover]、
- 掩護[escort]、
- 要撃[interception]。

航空優勢ミッションは1ユニット、ないし航空優勢を持つ陣営なら最大2ユニットまでで構成される。

9.5.1.1 直掩ミッション あるヘクスで友軍の直協ミッションを防護し、敵の直協ミッション機を攻撃するものである。直掩ミッションは1ヘクスにつきプレイヤー(単数)ごとに1回まで許可される。

9.5.1.2 掩護ミッション 友軍の打撃ミッションを防護するものである。

9.5.1.3 要撃ミッション 敵の打撃ミッション機を攻撃する。短航続力ユニットは、対兵站打撃ミッションを掩護することはできないが、それらを要撃はできる。打撃ミッションごとにプレイヤー(単数)につき1回まで航空優勢ミッションは許可される。

9.5.2 直協ミッション 直協ミッションは任意の戦闘フェイズに、地上ユニットが核攻撃を解決する前に飛行するものである。各プレイヤーは各攻撃に1個のミッション機(1個ユニットで構成)に従事させられ、ミッション機は防御側ヘクスに飛来する。

直協ミッションは友軍の航空優勢ミッションの直掩機に防護され、敵の直掩機により攻撃され得る。

そのユニットが空戦と防空射撃から生残したら、その直協値は所有プレイヤーに有利な戦闘比修整として地上戦闘に適用される。

一度の戦闘で両陣営が直協ミッションを成功させることも可能であり、その場合両陣営とも修整を受け取ることになる。

例示: 合衆国 F-18(直協値1)とソヴィエト Su-24(直協値2)が同じ戦闘で直協ミッションを遂行し、空戦と防空射撃に生残した場合、NATO に1、WP に2の戦闘比修整が生じ、WP に1有利となる。

9.5.3 打撃ミッション 打撃ミッションには3種類ある。

- 対兵站打撃[logistical strike]、
- 滑走路無力化[runway cratering]、
- 打撃/阻止[strike/interdiction]。

対兵站打撃と滑走路無力化のミッションは近似しており、縦深打撃[deep strikes]と総称する。

打撃ミッションは友軍の航空優勢の掩護ミッションに防護され、敵の航空優勢の要撃ミッションに攻撃され得る。

9.5.3.1 縦深打撃ミッション 縦深打撃フェイズに行う。短航続力ユニットはミッションに参加できない。ユニットはマップの特定の場所を飛行するわけではないが、本ミッションは各戦域内で遂行される。

9.5.3.1.1 対兵站打撃ミッション そのユニットが空戦と防空射撃に生残した場合、その打撃値と同数のサイ振りをする。出目の合

計を 2 で割り、端数を切り捨て、整数化する。この数が打撃の行われた戦域で非補給となる敵のスタック価の数である(ルール 11.1 項参照)。

9.5.3.1.2 滑走路無力化ミッション そのユニットが空戦と防空射撃に生残した場合、その打撃値と同数のサイ振りをする。出目が4か5であるなら、打撃が行われた戦域の無力化トラックの弾痕が1個増加する。弾痕・マーカーを使用して、航空戦域ディスプレイの無力化トラックにその数を記録する。



出目6ごとに、その打撃を行った戦域の敵航空ユニットを1個撃破する。撃破されたユニットの数は滑走路上撃破[destroyed on runway]マーカーを使用して、無力化トラック記録される。次のターンの航空機整備フェイズに、整備サイ振り後、可動機ボックスから無作為にその数だけ選択し、それらを撃墜ボックスに移動させる。[明確化:弾痕は生じない]



9.5.3.2 打撃/阻止ミッション このミッションはどちらの打撃/阻止フェイズでも行える(両陣営の各フェイズに飛行ミッションが可能)。ユニットは任意のヘクスへ飛行する。各プレイヤーは一つのヘクスに一つのミッション(1個ユニット)を配置できる。当該ユニットが空戦と防空射撃に生残した場合、当該ユニットの打撃値に等しい数の打撃マーカーを打撃が行われたヘクスに正しいプレイヤー・ターン(NATO や WP)を示して配置する。

当該ヘクスに所在する各地上ユニットを攻撃する。当該ヘクス所在の各地上ユニットに対し、航空機の打撃値に等しい数のサイ振りをする。5か6の出目ごとに1発の命中となり、混乱を引き起こす。打撃/阻止フェイズ終了後、その航空ユニットは着陸ボックスに戻るが、打撃マーカーはそのヘクスに1ターンの間、残る(次のターンの同フェイズ開始時まで)。打撃マーカーが存在するヘクスに進入する地上ユニット(友軍や敵)はそれぞれ打撃を受ける。混乱に加え、各打撃はそのフェイズにおけるそのユニットの残移動力を(もしあれば)1減じる。



9.6 手順の遂行

WP プレイヤーは NATO プレイヤーより先にミッションを割り当てる(これは NATO のAWACSの優位性を取り入れる単純かつ正確な方法である)。

9.6.1 打撃ミッションの手順 縦深打撃と打撃/阻止フェイズのミッションは本手順を従う:

- 1) WP は打撃ミッション(各1ユニット)、掩護(航空優越を有しないなら1ユニット、あれば2ユニットまで)を割り当てる。
- 2) NATO は WP の打撃ミッションへの要撃機を割り当てる(航空優越を有しないなら1ユニット、あれば2ユニットまで)。
- 3) NATO の打撃ミッション(各1ユニット)、掩護(航空優越を有しないなら1ユニット、あれば2ユニットまで)を割り当てる。
- 4) WP は NATO の打撃ミッションに要撃機(航空優越を有しないなら1ユニット、あれば2ユニットまで)を割り当てる。

9.6.2 直協ミッションの手順 各戦闘フェイズの各戦闘の前に、以下のような手順を行う:

- 1) WP はいずれかの直協ミッションと直掩(航空優越を有しないなら1ユニット、あれば2ユニットまで)を割り当てる。
- 2) NATO はいずれかの直協ミッション(最大1ユニット)と直掩(航空優越を有しないなら1ユニット、あれば2ユニットまで)を割り当てる。
- 3) WP は手順1で直協や直掩ミッションに割り当てられなかった場合、直掩ミッションに(航空優越を有しないなら1ユニット、あれば2ユニットまで)割り当てることができる。

手順1でWPが直協ミッションを割り当てなかった場合、手順2に進む。

9.7 空戦

空戦はいずれかの攻撃や直協ミッションが解決される前に行う。各ラウンドは1回の空戦につき1回だけ解決される。

9.7.1 第1ラウンド 同一ヘクス上を同ミッションや直掩で飛行するユニットの掩護機や要撃機は、相互に射撃を行う(打撃ミッションを掩護や要撃する双方のユニットが存在しない場合、または直協ミッションを直掩する両陣営のユニットが存在しない場合、第1ラウンドの空戦は行わず、第2ラウンドに進む)。

ユニットは航空優勢値の高い順に1度のみ射撃する。2個のユニットが同値の場合、同時射撃となる。

ミッション中に敵航空優勢ユニットが2個ある場合、攻撃側はどちらか一方を目標に選択する。

攻撃側は1個サイ振りをし、空戦表を参照し、その出目と射撃ユニットの航空優勢値を対照して結果を決定する。

9.7.2 第2ラウンド 第2ラウンド開始時、敵掩護や直掩航空ユニットが存在しない場合、生残した要撃機や直掩ユニットは敵打撃や直協ユニットに対して攻撃を行えるが、これらユニットは反撃を行えない。第2ラウンドの空戦サイ振りの出目に1加算する。

第2ラウンド開始時に、打撃ミッションを掩護や要撃している各陣営のユニットや、直協を直掩している各陣営のユニットがある場合、または打撃ミッションを掩護や要撃するユニットがない、または直協ミッションを直掩するユニットがない場合、第2ラウンドの空戦は生起しない。防空射撃に進む(ルール 9.8 項参照)。

9.7.3 空戦の結果 結果は(戦果なしのほか)4種類ある。

- H 半減する。そのターン中の残りの期間ユニットの値(航空優勢、直協、打撃)は半減する。端数は切り上げ、0.5 は四捨五入して最も近い整数にする。四捨五入前に全ての半減を行う。
- A 任務中断。第1ラウンドで生起した場合、そのユニットは(未

射撃なら)射撃は可能だが、同ラウンド終了時に着陸ボックスに帰投する。これが第2ラウンドに生じた場合、当該ユニットはミッションを遂行することなく直ちに略陸ボックスに帰投する。

SH 射撃し半減する。そのラウンド終了時、そのユニットは撃墜ボックスに置かれる。第1ラウンドで受けた場合、(未射撃なら)射撃は可能であり、第2ラウンドで受けた場合、ミッション遂行自体は可能であるが、どの場合も値は半減する。

SX 即時撃墜。そのユニットは直ちに撃墜され(撃墜させたユニットと同時に射撃できない限り)、射撃もミッション遂行もできない。

2個のユニットが航空優勢ミッションに飛行している場合、両者は同一のユニットに射撃する。最初のユニットの射撃で撃墜や任務中断させたとしても、第2のユニットはその敵ユニットに対しまだ射撃できる。1個のユニットが2回ヒットを受けた場合、両方の効果が発生する。すなわち、SXは他の全ての結果に優先し、第1ラウンド目でSHはAに優先され、第2ラウンドではSHとAでSXに等しくなり、2個のHが結合され航空機の値が4分の1になる、などである。

空戦の例示: WP(シリア)MiG-21と、NATO(イラク)のMiG-23とMiG-19は、あるヘクスで直掩として飛行している(NATOは戦域の優勢を確立しているため、1回のミッションに2個を飛行させられる)。

第1ラウンドは、値が3のMiG-23が先手で射撃する。続いて値が2のMiG-21が射撃する。半減されているため、値は1となっている。MiG-23に射撃し、出目は5で結果はHとなった。MiG-19の値は1で、MiG-21を射撃する。出目は6で結果HAであった。第1ラウンドは終了しMiG-21は着陸ボックスに置かれる。

第2ラウンドでMiG-23とMiG-19は同ヘクスに所在するWPの直協ユニットを射撃できる。MiG-23は第1ラウンドでHの結果を受けたため値が2になっていることに留意する。



先手でMiG-21に射撃、値は3
出目は3 = H



MiG-23に2手目として射撃、値は2、半減して1
出目は5 = H



最後にMiG-21が射撃、値は1
出目は6 = A

9.8 防空射撃

空戦で生残した後、打撃や直協ミッションで飛行するユニットは防空射撃の対象となる。

各ユニットに対し1個サイ振りをし、そのミッションに対応する防空射撃表の列を参照する。結果は空戦の結果と同じである(空挺ユニットの列の結果は、ルール12項で解説する)。HやSHの結果を受けたユニットはその値が半減の上でミッションを遂行し、Aの結果を受けたユニットはそのミッションを遂行できない。

9.9 地形効果

森林[woods]や森林+荒地[woods plus rough]ヘクス(原野森林[wilderness woods]や原野森林+荒地[wilderness woods plus rough]で打撃/阻止ミッションを遂行するユニットの打撃や直協の値は半減し、先述のHの戦闘結果と同様に四捨五入される。

9.10 損耗機体の確定

両プレイヤーは航空機整備フェイズに損耗機体の確定を行う。撃墜ボックスから全てのユニットを取り出し、カップ等不透明な容器に入れる。容器内に奇数個のユニットがある場合、カップから無作為にユニットを1個引き、撃墜ボックスに戻す。次にカップから無作為に半数のユニットを引き、着陸ボックスに置く。カップに残るユニットは永久に除去され、限界損失(ルール17項参照)としてカウントするため、それらは脇に保管する。

9.11 進出

ユニット(複数)は現戦域から他の戦域に進出[transfer]できる。

9.11.1 ミッションや任務中断後の進出

9.11.1.1 中航続力ユニット ミッションの完了や中断の結果を受けて、隣接する戦域に進出することができる。

9.11.1.2 長および大陸間航続力ユニット ミッションの完了や中断の結果を受けて、どの戦域へも進出することができる。進出先の戦域の着陸ボックスに帰投すること。

9.11.2 可動機ボックスからの進出 航空機帰投フェイズに可動機ボックス内のユニットはどの戦域にも進出でき、他の戦域の着陸ボックスに配置する。WPユニットは同フェイズで先に進出を行う。

9.12 特別な航空ユニット

9.12.1 ステルス機[BfG,CG] F-19とF-117はステルス機である。WPプレイヤーは空戦や防空射撃でいずれかのユニットを攻撃するとき、必ず機体を発見できたかどうかを判定するため、サイ振りをしなければならない。



出目:

1-3 ユニットの探知できず、射撃できない。

4-6 ユニットの探知でき、通常通り射撃できる。

両プレイヤーは原版で提供されていた(純想像上の産物である)F-19ユニットか、オプションの(より現実的な)F-117ユニットをゲームに使用できるが、両方は不可である。

9.12.2 艦載機[SF,PG,CG] 合衆国のF-14は合衆国空母群の航空団を代表しているユニットである。陸上を基地としないため、滑走路無力化ミッションの影響を受けない。

開始時バルカン戦域を基地とする F-14 の航空ユニットは、地中海上の合衆国空母群の航空団を表しており、南西戦域やバルカン戦域にのみを基地とすることができる。

アラート増援[Alert reinforcement]として受領する F-14 の航空ユニットは、バルシャ湾とインド洋の合衆国空母群の航空団を表し、バルシャ湾戦域のみを基地とする。

F-14 ユニットの帰投時、これらいずれかに戻る場合に限り、これらの外の戦域でミッションを遂行することができる。

9.12.3 第6艦隊の撤退[SF,CG] バルカン戦域を基地とする、地中海の合衆国空母群航空団を表す合衆国 F-14ユニットは、撤退の対象となる(F-14 の撤退は空母群の壊滅か、地中海からの転進を意味する)。

(戦時ターン1を除く)各航空機整備フェイズの開始時に、NATO プレイヤーは1個サイ振りをする。

戦時ターン2か戦時ターン4の間、F-14 は1以下の出目でプレイから撤退する。

戦時ターン5以降は、F-14 は2以下の出目でプレイから撤退する。

黒海艦隊が出撃した場合、出目から1を減じる。

9.12.4 合衆国 B-52[PG,CG]

9.12.4.1 合衆国 B-52 航空ユニットは作戦地域内に基地を置かないため、滑走路無力化ミッションの影響を受けない。



注記: B-52 部隊はバルシャ湾で活動する場合、ディエゴ・ガルシアに、欧州で活動する場合、イギリスや合衆国を基地とすることが多い。

9.12.4.2 オプションの核戦争ルール(ルール 23.1.1 項参照)を使用する場合、合衆国の B-52 航空ユニットは紛争レベルがレベル3に到達すると使用不能となり、プレイから除去される(この除去は B-52 部隊が戦術任務を離れ、戦略核任務に任務転用されたことを意味する)。

10. 地上待機

航空ユニットは滑走路無力化(ルール 9.5.2.1.2 項参照)や、任意の WP 兵站打撃(ルール 15.11 項参照)、戦略核相殺(ルール 23.4.5 項参照)により地上待機[Grounding]することもできる。

10.1 地上待機の手順

全ての地上待機は航空機整備フェイズに行う。

まず可動機ボックスから無力化トラック上の弾痕数と同数の航空ユニットを無作為に選択し地上待機ボックスに配置する。

その後、戦略核相殺や WP の兵站破綻によって生起する、その他の地上待機を行う。いずれの場合も 1 個または複数のサイ振りをし、地上待機する航空ユニット数を決定する。無力化による地上待機と

は異なり、手番プレイヤーはどのユニットを可動機ボックスから取り出して地上待機とするかを決定できる。

10.2 地上待機の影響

地上待機の航空ユニットはそのターンに飛行できない。全ての地上待機ユニットはそのターンの非補給/地上待機回復フェイズに可動機ボックスに戻される。

11. 補給

ユニットは兵站打撃の影響(ルール 9.5.2.1.1 項参照)を受け、またはオプションである WP の兵站破綻[logistics breakdown](ルール 15.11 項参照)や、戦略核相殺(ルール 23.3.2.1 項参照)により補給切れ(補給を受けとれなく)になる。本ゲームにおいて補給切れと孤立は完全に別の概念であることに留意すること。ユニットはどちらかの状態になることも、あるいはどちらの状態にもならないことがあり得る。

11.1 どのユニットが非補給かを決定する

補給フェイズにプレイヤーはどの敵ユニットが補給切れになったかを判定する。まず上記の原因により補給が失われたスタック価の数を合計する。補給切れユニットを決定する手順は以下の通り。

1. 非補給となる WP スタック価の数を決定し、NATO はどれがそうなるかを決定する。
2. NATO のスタック価のいくつが非補給かを決定し、WP はどれがそうなるかを決定する。

各プレイヤーは非補給の敵ユニットを選択し、補給切れ[unsupplied]マーカーをその上に置く。補給切れにするスタック価が補給切れに出来るスタック価より多い場合、余り分は失われる。

例示: 4 の WP スタック価が非補給と判定された場合、NATO プレイヤーは合計で 4 スタック価を持つ WP ユニットの複数を選択できる。

11.2 緊急補給の優先度

ユニットが補給切れとなった後、プレイヤーはそのユニットに緊急補給の優先度を与えることで、これらユニットを補給可能な状態に戻すことができる。これを行うには、プレイヤーは補給を行ったユニットの2倍のスタック価の他のユニットを補給切れにしなければならない。補給を行うユニットと緊急補給を行うユニットは同一の戦域に内に所在していなければならない。緊急補給の決定順は以下の通り。



1. WP は任意の緊急補給の優先度を決定する。
2. NATO は任意の緊急補給の優先度を決定する。

例示: 上記の例示で、WP が4スタック価に相当するユニットから補給切れマーカーを除去したい場合、同一戦域の他のユニット(複数)に合計8スタック価分のマーカーを配置せねばならない。

11.3 補給切れの影響

補給切れユニットは移動力が半分となり(各フェイズにつき 3 移動力まで)、攻撃値が半減する(端数は残る)。補給切れユニットは補給

切れ/地上待機フェイズに全ての補給切れが除去されるまで補給切れのままである。

12. 空輸および空挺強襲

両陣営は空輸能力を持ち、空輸ポイントという単位で管理する。利用可の名空輸ポイントは各シナリオのセットアップ情報に記載がある。



空輸ポイントには空輸と空挺強襲の二つの用途がある。ユニット識別チャートに示すようにユニットごとに移動に要する空輸ポイントは異なる。

NATO プレイヤーは NATO 第 1 と第 2 インパルスの各移動フェイズに空輸ポイントを使用できる。NATO 予備インパルスでは空輸できない。

WP プレイヤーは WP 第 1 及び第 2 インパルスの移動フェイズに空輸ポイントを使用できる(インパルスのいずれかの移動フェイズで使用する)。

例示: WP は 5 空輸ポイントがあるとする。WP 第 1 インパルスに WP プレイヤーは第 1 梯隊サブインパルスに 1 ポイント、第 2 梯隊・突破サブインパルスの移動フェイズに 4 ポイント使用する、または第 1 に 2、第 2 に 3 や、第 1 に 5、第 2 に 0 を使用するなどさまざまである。

12.1 空輸

どのユニットも空輸で移動できる。そのユニットは敵 ZOC ではない都市[city]や飛行場[airfield]からフェイズを開始しなければならない。非敵 ZOC 下の都市や飛行場に移動することができる。ユニットを空輸するためにはそのインパルス開始時に到着地の都市や飛行場が友軍支配下であることが必須である。そのユニットは同フェイズに移動も攻撃もできない。

空輸で移動するユニットは、空輸後 1 ターンの間は孤立しない。

12.2 空挺強襲

空挺強襲は特殊な空輸である。空挺および機械化空挺(デサント[desant])ユニットのみが空挺強襲を行える。そのユニットは敵 ZOC ではない都市や飛行場からフェイズを開始せねばならず、マップ上の全海、山岳、山岳道ヘクス、中立国内のヘクス、または敵ユニットの存在するヘクスがいれば、どのヘクスにも移動できる。そのフェイズに攻撃はできるが、それ以外の移動はできない。

空挺強襲を行ったユニットは強襲後 1 ターンの間は孤立しない。

12.3 空輸のコスト

ユニットの輸送に必要なポイント数はユニットの種類とスタック価により異なる。各タイプのスタック価を輸送するために必要なポイント数はユニット識別チャートに示されている。空挺強襲の場合は 2 倍となる。よって空挺旅団の空挺強襲は 2 ポイントを要する。

12.4 空戦および防空射撃

空輸ミッション(通常空輸と空挺強襲の両者)は、空戦と防空射撃を目的にあっては他の航空ミッションと同様である。空戦の場合、

同じ到着地に空輸され全てのユニットは一つの空輸ミッションを構成する。

12.4.1 空戦 空輸ミッションは航空ユニットにより掩護や要撃され得る。掩護と要撃は空輸ミッションの到着地を含む戦域の航空優勢ボックス内に所在していなければならない。空輸ミッションで飛行させているプレイヤーはまず掩護を割り当て、次の他のプレイヤーが要撃を割り当てる。

空戦はルール 9 項の通り発生し、進出する地上ユニットは航空ユニットとして扱われる。そのユニットが被害を受けた場合、

- **A(任務中断)**や **H(半減)**の結果は、当該ユニットは出発地のヘクスに戻る。そのユニットは移動フェイズに移動できず、続く戦闘フェイズに攻撃できない。
- **SH(撃墜、半減)**や **SX(即時撃墜)**の結果は、その効果は空輸ミッションの種類により異なる。
 - 通常の輸送の場合、ユニットは出発地のヘクスに戻る。2 の混乱を受ける。当該ユニットは移動フェイズに移動できず、続く戦闘フェイズに攻撃できない。
 - 空挺強襲の場合、当該ユニットは除去される。

いずれの場合でも撃墜された場合、ミッションに使用した空輸ポイントの半数(端数切り上げ)が永久に失われる。

12.4.2 防空射撃 空挺強襲ミッションは防空射撃の対象となる。1個サイ振りをし、強襲したヘクスに敵 ZOC がある場合は1を加算し、防空射撃表を参照する。結果が AD や A2D の場合、当該ユニットは出発地ヘクスに帰投する。AD の場合、1の混乱を、A2D の場合、2の混乱を受ける。任務中断した場合、当該ユニットはそのフェイズに移動できず、続く戦闘フェイズに攻撃できない。

13. 海輸および水陸両用強襲

どのユニットも海輸により移動できる。水陸両用ユニットのみが水陸両用強襲を行える。どちらも NATO 予備インパルス移動フェイズを除き、友軍移動フェイズに行える。

13.1 海域

マップ上の海ヘクスは海域[naval zones]に分割されている。ユニットは以下の海域で海輸を使用して水陸両用強襲を行える。

13.1.1 NATO

- 1) 北海 [North Sea]
- 2) ノルウェー海 [Norwegian Sea] (WP 非制海なら)
- 3) 中部地中海 [Central Mediterranean]
- 4) エーゲ海 [Aegean]
- 5) トルコ海峡 [Turkish Straits] (NATO に開放中なら)
- 6) ペルシャ湾 [Persian Gulf]

13.1.2 WP

- 1) バレンツ海 [Barents Sea]
- 2) ボスニア湾 [Bothnia]
- 3) バルト海 [Baltic] (キール[Kiel]とリュベック[Lübeck]の両方が WP 支配下なら)
- 4) ノルウェー海 [Norwegian Sea] (NATO 非制海なら)
- 5) 黒海 [Black Sea] (ヘクス C1414 と C1415 を含む)
- 6) エーゲ海 [Aegean]
- 7) トルコ海峡 [Turkish Straits] (WP に開放中なら)
- 8) カスピ海 [Caspian Sea]

13.2 海輸

海輸で移動するユニットは、その陣営が海輸で使用可能な海域の港湾から移動フェイズを開始しなければならない。その陣営が海輸を使用できる海域の友軍支配下の港湾に移動できる。当該港湾はインパルス開始時に友軍が支配していなければならない。当該ユニットはそのフェイズ中に以後移動できない。仕向地は敵 ZOC であってもよい。他の友軍ユニットが、当該ヘクスで移動フェイズを開始し、そのフェイズ中そこに留まるなら可能である。

海輸で移動するユニットは、輸送後 1 ターンの間は孤立しない。

マップ表記の港湾のほか、1 ヘクスの島嶼(これは、単一のヘクス中の 1 個の島)は全て港湾である。

13.2.1 NATO 海輸

13.2.1.1 NATO 海域グループ NATO には海輸のための三つの海域グループがある。

- 1) ノルウェー海/北海グループ
- 2) 中部地中海/エーゲ海/トルコ海峡グループ
- 3) ペルシャ湾海区

13.2.1.2 海域グループ内の NATO 海輸 NATO は移動フェイズを港湾で開始することにより、海域グループ内で海輸を使用して、同海域グループ内の任意の友軍支配港湾に移動できる。

13.2.1.3 海域グループ間の NATO 海輸 NATO がある海域グ

ループに属する港湾から他の海域グループの友軍支配下港湾の間を海輸に使用できるが、ある海域グループから別の海域グループへの移動には 1 ターンを要する。

NATO 海域移動[Naval Movement]トラックはプレイヤー補助カードに記載があり、ある海域グループから別の海域グループへの移動を追跡するのに有用である。

例示: NATO ユニットが第 2 ターンの NATO 第 1 インパルスの移動フェイズに北海の港湾を離れたとすると、第 3 ターンの NATO 第 1 インパルスの移動フェイズにペルシャ湾の港湾に到着する。

13.2.2 WP 海輸

13.2.2.1 WP 海域グループ WP には海輸のための四つの海域グループがある。

- 1) バレンツ海/ノルウェー海/北海グループ
- 2) ボスニア湾/バルト海グループ
- 3) 黒海/トルコ海峡/エーゲ海グループ
- 4) カスピ海海区

WP プレイヤーが海輸を使用できる海域グループは分割されている。WP ユニットは同一海域グループ内の港湾で海輸を行えるが、異なる海域グループの港湾の間では海輸を行えない。

13.2.2.2 海域グループ内の WP 海輸 WP は移動フェイズを港湾で開始することにより、海域グループ内で海輸を使用して、同海域グループ内の任意の友軍支配港湾に移動できる。

13.2.2.3 海域グループ間の WP 海輸 これは行えない。

13.3 水陸両用強襲

水陸両用強襲とは海輸の特殊な用法である。水陸両用強襲は水陸両用ユニットによってのみ行える。襲撃を行うユニットは移動フェイズを港湾で開始せねばならず、自陣営が海輸を行える任意の部分海ヘクスに移動する。移動先ヘクスは山岳、山岳道、中立国ヘクスであってはならない。当該ユニットはそのフェイズに攻撃できるが、移動は行えない。

水陸両用強襲を行ったユニットは、強襲後 1 ターンの間は孤立しない。

13.3.1 敵前上陸[Opposed Landings] 水陸両用ユニットは敵ユニットの所在するヘクスに移動することで、敵前上陸できる。水陸両用ユニットは戦闘フェイズに攻撃をしなければならない。他の全ての戦闘効果に加え、当該ユニットの攻撃値は半減する。この攻撃は他のユニットと共同して行え、水陸両用ユニットはこの戦闘フェイズ中 ZOC を有しない。攻撃を受けたヘクスが敵ユニットにより空となった場合、水陸両用ユニットはそのヘクスに残ることができる。攻撃により空にならなかった場合、水陸両用ユニットは(戦闘による発生分に加え)、2 の混乱を追加して出港地に戻る。

13.3.2 海上撤退 水陸両用ユニットは山岳や山岳道ヘクスを除き、任意の部分海ヘクスから海上撤退できる。当該ヘクスは自陣営がプレイヤーの海輸が許可されている海域に位置していなければならない。水陸両用ユニットはそのヘクスから退出し、友軍支配下港湾

に海輸することができる。実施するユニットは海上撤退ヘクスで移動を開始する必要はないが、撤退した後は移動できない。撤退したユニットは直ちに2の混乱を受ける。当該ユニットは移動フェイズに移動することも、戦闘フェイズに攻撃も行えない。

13.3.3 水陸両用強襲の特別ルール

13.3.3.1 WP の限定された水陸両用強襲/海上撤退能力 WP は限定的な水陸両用強襲/海上撤退能力を有する。各 WP 海域グループで、WP 水陸両用ユニットおよび水陸両用戦訓練済み[amphibious-trained]ユニットをインパルスごとに 3 スタック価値を輸送できる。

WP ユニットの海域グループの WP 能力を 1 個旅団に限定使用する場合にのみ、強襲揚陸(ルール 13.3.1 参照)が行える。

13.3.3.2 WP の水陸両用戦訓練済み自動車化狙撃ユニット 非常に限定的な水陸両用強襲能力を有している。彼らは港湾ヘクスに置いてのみ、そしてその港湾ヘクスに敵ユニットが存在していない場合にのみ、水陸両用強襲を行える。

13.3.3.3 イギリス・コマンドゥ旅団 これは水陸両用ユニットである。



13.4 特殊な海軍ルール(複数)

13.4.1 バルト海海域[BfG,CG]

NATO がキール[Keil]か、リューベック[Lübeck]を支配しているなら、バルト海海域での WP の海輸は東ドイツ、ポーランド、ソヴィエトの港湾間でのみの移動に限られる。水陸両用強襲やその他海輸は行えない。

WP が両都市を支配しているなら、バルト海海域で海輸と水陸両用強襲の全てが可能になる。さらにデンマークの全ての橋梁ヘクスサイドは NATO プレイヤーにとり完全海ヘクスサイドになる。

13.4.2 トルコ海峡海域[SF,CG] トルコ海峡の海域は、その利用に関し特別ルールがある。海峡の海域は制限されているため、海峡の沿岸部の陸上部隊はミサイルなどの対艦兵器を使用して効果的に海峡を閉塞できる。

13.4.2.1 トルコ海峡の閉塞 あるプレイヤーがトルコ海峡の港湾を何らかの目的(海輸や連絡線の追跡など)で使用したい場合、プレイヤーは海峡が自陣営に啓開されているかを判断しなければならない。使用する港湾から海域(NATO の場合、エーゲ海、WP の場合、黒海)に至る全海の経路を通らねばならない。この経路は敵地上ユニットに隣接しているヘクスに進入することはできるが、通過することはできない。(例として WP ユニットの C-1338 におり、これは NATO をイスタンブール[Istanbul]およびユスキュダル[Uskudar]の海峡で閉塞するが、C-1137 及び-1238 の港湾は閉塞しない)。そのように経路が追跡できない場合、海峡はその港湾に対して閉塞されており、その港湾は使用できない。

海峡を閉塞するためには、あるユニットがルールの要件を満たし、かつトルコ海峡の海域の部分海ヘクスに所在していなければならない。(ユニットがエーゲ海海域の部分海ヘクスに所在する場合、海峡を閉塞することはできないことに留意する。)

13.4.2.2 黒海艦隊の出撃 黒海艦隊出撃フェイズに、WP プレイヤーは黒海艦隊が地中海に出撃できるかどうかを判定する。



海峡の全経路にわたり(黒海からエーゲ海海域まで)WP プレイヤーに開放されている場合、黒海艦隊は出撃する。黒海艦隊が出撃した場合、そのゲーム中、出撃ステップはスキップされる。黒海艦隊が出撃した場合、WP プレイヤーは勝利得点を獲得する。

黒海艦隊が出撃したターンに、黒海艦隊が出撃マーカーをゲーム・ターン・トラックに置く。備忘用であり勝利得点計算時に役に立つ。

艦隊がひとたび出撃すると、次のような状態になる。

- 1) トルコ海峡は NATO に対し永久に閉塞される(その後、上記ルールにより WP に対してもトルコ海峡は閉塞されるかもしれないが、黒海艦隊の出撃の効果は変わらない。)
- 2) WP プレイヤーは黒海海域からエーゲ海海域へ海輸と水陸両用強襲を試みることができる(またその逆も可)。これらの活動は標準ルールに則り行うが、試みるたび各ユニットにつき1個サイ振りをする。

サイ振り:

- 1-3 試みに成功し、仕向地にユニットは到達する。
- 4-5 試みたものは引き返し、ユニットは出港地に帰投する。
当該ユニットはその移動フェイズに移動できず、続く戦闘フェイズに攻撃できない。
- 6 当該ユニットは NATO 海軍作戦により除去され、プレイから取り除く。

黒海艦隊が出撃し、その後に NATO が WP の海峡を閉塞した場合、黒海からエーゲ海(逆であっても)の WP 海輸は海峡が閉塞されている間は不可能となる。

- 3) NATO の海輸や水陸両用強襲は WP の海軍作戦の目標となる。NATO 海輸や水陸両用強襲は出港地や仕向地がエーゲ海海域の場合、その試みを行う各ユニットにつき1個サイ振りをする。

サイ振り:

- 1-3 試みに成功し、仕向地にユニットは到達する。
- 4-6 試みたものは引き返し、ユニットは出港地に帰投する。
当該ユニットはその移動フェイズに移動できず、続く戦闘フェイズに攻撃できない。

13.4.3 ノルウェー海[AF,CG] ノルウェー海海域はその利用を既定する特別ルールがいくつかある。

13.4.3.1 ノルウェー海の制海 ノルウェー海制海[Norwegian Sea Control]フェイズに WP プレイヤーは 2 個サイ振りをし、ノルウェー海制海表[Norwegian Sea control table]を参照する。出



目は WP プレイヤーの支配するノルウェーの飛行場ヘクス(その他の地形[elsewhere]は除き)ごとに+1する。表の結果により、そのターンにどちらのプレイヤーがノルウェー海海域を制海したかを決

定する。

マップ上のノルウェー海を NATO が制海している場合は NATO 面を上にして、WP が制海している場合は WP 面を上にしてノルウェー海制海マーカーを置く。ノルウェー海の制海が係争状態 [disputed] となった場合、当該ターンの間マーカーを盤外に取り除く。

13.4.3.2 ノルウェー海制海の効果 あるプレイヤーがこの海域を制海している場合、他のプレイヤーは海輸や水陸両用強襲は行えない。制海が係争状態ならどちらのプレイヤーも同海域を制海できておらず、両陣営が同海域で海輸と水陸両用強襲を試みられる。これらアクションの一つを行う各ユニットにつき1個サイ振りをする。

サイ振り:

1-4 試みに成功し、仕向地にユニットは到達する。

5-6 試みたものは引き返し、ユニットは出港地に帰投する。当該ユニットはその移動フェイズに移動できず、続く戦闘フェイズに攻撃できない。

13.4.4 港湾への隣接 いずれの陣営のユニットも隣接する友軍支配下港湾との間の移動は海域に関係なく常に海輸を使用する。

また連絡線は海域とは無関係に、隣接する友軍支配下港湾の海ヘクスサイドを横切ってたどれる。

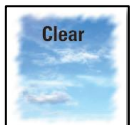
例示: WP プレイヤーが C-1137 と C-1238 を支配しており、WP ユニット(複数)はこの二つの港湾間で海輸を行い、これら港湾へ海峡が啓開されているかどうかに関わらず、ヘクスサイドを横切って連絡線をたどることができる。

14. 天候

ゲームは晩春から初夏を想定しており、天候がプレイに重大な影響を与えることはない。しかしながら天候の影響も無視はできないので考慮はされている。

14.1 天候決定

各ターンの天候決定フェイズで航空戦域ごとに1個サイ振りをし、天候表の第1列目を参照する。二つの結果があり得る: 晴天 [clear] と荒天 [poor]。晴天の場合は何らの影響はない。荒天の場合、再度サイ振りをし、第2列目を参照する。三つの結果があり得る: 曇天 [overcast]、嵐 [storms]、大嵐 [severe storms]。



14.2 天候の影響

荒天の影響は航空ユニット、空輸、強襲、空中機動ユニット、ZOC 及び水陸両用強襲に影響を及ぼすことがある。

荒天の影響は各戦域で異なる。バルシャ湾戦域では曇天の好転のみが生起する可能性がある。他の全ての戦域ではあらゆる種類の荒天(曇天、嵐、大嵐)が生起する。

14.2.1 曇天 曇天は曇天の戦域でミッション飛行する航空機にのみ影響する。全天候能力を持たない航空機の値(値の周囲を黒丸で表示)は半減し、端数は切り捨てられる(これは航空機の値を半減する他



の処理より優先される)。ユニットの値が1の場合、0となり、ユニットも値が0のミッションは遂行できないことに留意する。

例示: Su-24 は航空優勢値が1、直協値が2、打撃値が3であり、打撃値のみが全天候能力となっている。従って曇天時の航空優勢値は0となり、航空優勢ミッションは遂行できない。直協値は1となり、打撃値は3となる。



14.2.2 嵐 嵐の天候の戦域に所在する航空ユニットはそれらの値が全天候能力であるミッション飛行のみ遂行できる。



例示: 上記 Su-24 は、嵐ターン中は打撃ミッションしかできない。

嵐はまた戦域の水陸両用強襲と空挺強襲を遂行するユニットの能力にも影響を与える。そのような強襲を行うユニット(単数)の到着地ヘクスが嵐の天候の戦域である場合、1個サイ振りをする。出目が1-3ならユニットは出発地の都市や港湾に帰投させられる。当該ユニットは移動フェイズに移動できず、続く戦闘フェイズに攻撃できない。

このサイ振りはそのような強襲を行う各ユニットにつき個別に行う。空挺強襲の場合、他のプレイヤーが要撃機を任命する前に帰投するかを判定する。

14.2.3 大嵐

- 航空機は大嵐気象の戦域ではいかなるミッションも遂行できない。
- 航空機は大嵐の戦域に進出のため入出域できない。
- ユニットは大嵐の戦域のヘクスを目的地に水陸両用強襲や空挺強襲を遂行できない。
- 全空中機動ユニットの移動力は、大嵐の戦域で開始または進入することで3に減じられる。
- 全ユニットは大嵐の戦域では空中機動 ZOC に代えて標準 ZOC のみを持つ。
- 空輸は大嵐の戦域では入退出が行えない。



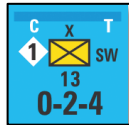
15. 特別ルール

15.1 地域予備部隊 [Territorial Reservists]

カウンター右上部に「T」記号を有するユニットは地域予備部隊である。オーストリア、ベルギー、デンマーク、イラク、オランダ、スウェーデン、西ドイツは地域予備部隊を有している。

15.1.1 地域予備部隊は第1(戦争)ターンにプレイに

加入するスケジュールではあるが、これらユニットはこのターンに自動参戦はしない。各 NATO セグメントの第1インパルスの移動フェイズ開始時に、まだプレイに参加していない各地域予備部隊ユニットにつき、1個サイ振りをする。出目が現在のターン数以下なら、そのユニットは参戦する。出目がより大きい場合、そのユニットは以後のターンまで待機を継続する。



15.1.2 地域予備部隊は他のユニット同様に自国の都市に置く。

15.1.3 地域予備部隊は(戦闘による退却含み)本国を離れられない。

15.2 パルチザン[Partisans]

パルチザンは以下のような国家/地域で活動する可能性がある。パルチザンはユニット・カウンターで表現はされていないが、指定された以下の一覧の国家/地域での連絡線の追跡に影響を与える。

ある陣営のユニットが孤立の決定(ルール8参照)のためその陣営に対抗して活動するパルチザンが存在する地域や国家で以下に指定された地形を通して連絡線をたどることはできない。ただし連絡線をたどる時に当該ヘクスに友軍ユニットやその ZOC が占めている場合は除く。

ひとたび活性化したパルチザンの効果はその国家が動揺し、士気喪失しても、あるいは降伏してもゲーム中続けて有効である。

15.2.1 アフガン・パルチザン 常に WP に対抗する活動を行う。

影響を受けるユニットは友軍ユニットが存在するか、その ZOC 内でない限り、開豁地でないヘクスを通して連絡線を追跡できない。

15.2.2 フィンランド・パルチザン フィンランド参戦後のゲーム・ターン開始時に同国のパルチザンは残りのゲーム中 WP に対し活動する。

影響を受けるユニットは、そのユニットが友軍ユニットによりそのヘクスが占められているか、ZOC 内でない限り、原野ヘクスを通して連絡線を設定できない。

15.2.3 クルド・パルチザン クルド人パルチザンはクルディスタン[Kurdistan]の一部または全部で活動し、WP や NATO に対し活動する(ルール 20.3.7 項参照)。

影響を受けるユニットは友軍ユニットが存在するか、その ZOC 内でない限り、開豁地でないヘクスを通して連絡線を追跡できない。

15.2.4 ユーゴスラヴィア・パルチザン ユーゴスラヴィア参戦後のゲーム・ターン開始時に同国のパルチザンは残りのゲーム中 WP に対し活動する。

影響を受けるユニットは友軍ユニットが存在するか、その ZOC 内でない限り、山岳や山岳道ヘクスでないヘクスを通して連絡線を追跡できない。

15.3 限定的軍事能力[Limited Military Abilities]

ドクトリンや職能の限界、訓練上の制約から、いくつかの国家と全ての派閥の軍事部隊は限定的な能力しか有していない。これら軍隊のユニットはプレイの手順が許す限り、完全には作戦に参加しない。それに代えて彼らはターンごとに 1 回の移動、戦闘、再編成フェイズに限定される。

軍事能力に制限がある国家/派閥のユニットはカウンターの左上に「L」記号がある。



15.3.1 NATO に参与している場合、彼らは NATO 第 1 インパルスのみで行動する。彼らは NATO 第 2 インパルスや NATO 予備インパルスでは活動しない。

15.3.2 WP に参与している場合、彼らは WP 第 1 インパルスの第 1 梯隊サブインパルスや再編成フェイズで活動する。彼らは WP 第 1 インパルスの WP 第 2 梯隊/突破サブインパルスの移動や戦闘フェイズや、WP 第 2 インパルスで活動できない。

15.3.3 以下の国家や派閥は限定的軍事能力を持つ：アフガニスタン、イラク、イラン正規陸軍、イラン革命防衛隊、イラン共産党、クルド人、クウェート、ムジャヒディン、オマーン、カタール、サウジアラビア、ツデー党、アラブ首長国連邦。

15.4 対立関係[Rivalry]

国家、民族、宗教的な反目からある国家同士は同一陣営にあっても協同作戦能力に限界がある。

15.4.1 対立関係の影響

15.4.1.1 対立関係のユニットは共にスタックできない。

15.4.1.2 ユニッツは対立国内のいかなるヘクスにも自発的に進入できない。戦闘中、他に退却路がない場合、ユニットは対立国に退却できる。一旦そのように入国した場合、当該ユニットはそこに留まれるが、その後同国を離れた後、自発的に再入国はできない。

15.4.1.3 対立国の地上ユニットが共に攻撃することはできない。ある国のユニットがあるヘクスを攻撃している場合、対立国のユニットはその攻撃に参加できない。航空ユニットは対立関係の制限の影響を受けない。

15.4.1.4 対立国内ではユニットは再編成できない。

15.4.2 以下の国家らは対立関係にある：

- ギリシャはトルコと対立関係である。
- イラクはシリアやイラン・イスラム共和国政府と対立関係にある。
- イスラエルは全てのアラブ諸国(イラク、ヨルダン、クウェート、オマーン、カタール、サウジアラビア、シリア、アラブ首長国連邦)、イラン・イスラム共和国政府、イランの全ての派閥(共産党、クルド人、ムジャヒディン、ツデー党)と対立関係にある。
- クルド人はどの陣営につくかにより、様々な国家や派閥と敵対する。外交ゲーム・ルール参照。

例示：イスラエルとイラクは同一陣営でイラン・イスラム共和国と交戦時である。両国のユニットはイラン国内に所在する。これらユニットはスタックしたり、協同して攻撃したりできない。イスラエルのユニットは隣国のイラクに自発的に進入できない。攻撃された場合、他に退却路がない場合にのみ、イラクに退却できる。

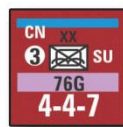
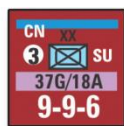
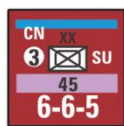
15.5 ソヴィエト山岳師団[PG,CG]

ソヴィエト・プレイヤーはいくつかの自動車化狙撃師団[motorized rifle divisions]を山岳師団[mountain divisions]に再編する能力を持つ。それら師団はゲームに2個のカウンターがあり、編制ごとに一つずつある。ソヴィエト・プレイヤーがこれら自動車化狙撃師団を配置、または増援として受領した場合、代えてそのユニットを山岳師団とすることができる。単純に同じIDの自動車化狙撃師団を山岳師団に置き換えるだけでよい。ひとたびプレイされたユニットがその編制を変えることはできない。



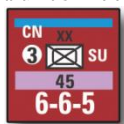
15.6 ソヴィエト師団の分割[AF,CG]

一部のソヴィエト師団は連隊戦闘団[regimental combat groups]に分割でき、それらを特別な編組や北欧作戦に適した訓練がなされることを許可する。6個自動車化狙撃師団(第45、第54、第37親衛、第45親衛、第77親衛、第111親衛)と1個空挺(デサント)師団(第76親衛)は分割できる。ソヴィエト師団は北方戦域でのみ分割できる。ソヴィエト師団を分割した連隊は自発的に北方戦域から離れることはできない。

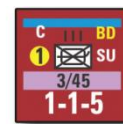


15.6.1 師団は各 WP 移動フェイズ中に分割・合併できる。師団は移動フェイズに分割・合併のいずれかのみできるが、同フェイズ中に両方はできない。そのフェイズ中のいつでも分割・合併できる。

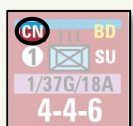
15.6.2 分割 分割する場合、師団をマップから除去し、3個連隊[regiments]をそのヘクスに置く。各連隊の残 MP 値は親となる師団の残存 MP 値と同じである。混乱状態の師団を分割する場合、各連隊各連隊は親となる師団と同じ数の混乱を有する。例として、2の混乱を持つソヴィエト師団は2MPを消費し、分割する。その3個連隊は各々4MPの残値、2の混乱を持つ。



=



注記: 親師団の核能力は師団が分割された時、同師団の前任連隊に申し送られる。核能力を保持する連隊(単数)はカウンター左上に「N」記号で示される。



15.6.3 合併 合併の際、3個連隊を一緒にスタックしなければならない。これら連隊をマップから除去し、その親師団を同ヘクスに配置する。師団は最も MP の残値が少ない連隊の MP と同じ残 MP を有する。混乱を持つ連隊を含んで師団に合併する場合、各連隊による平均混乱数(切り上げ)がその師団の混乱数となる。

例示: 1個ソヴィエト師団に合併する。第1連隊は混乱なし、第2連隊は2、第3連隊は3であり、各連隊の平均は:

$$(0+2+3)/3 = 5/3 = 1 \text{ と } 2/3$$

従って、合併後の師団は2混乱を有する。



=



15.7 ソヴィエトの戦略予備の投入[AF,CG]

15.7.1 戦略予備[Strategic Reserve]の投入[AF] 極北戦線セットアップ・カードにそのように指定されている WP 地上および航空ユニットは WP の戦略予備である。WP プレイヤーはスカンジナビアで作戦行動を開始前に戦略予備を投入するかどうかを決定する。WP プレイヤーは2個サイ振りをして戦略予備の投入を決定する。

サイ振り:

7以下: 戦略予備は他の地域に投入されており、スカンジナビアでの作戦行動には使用できない。

8以上: 戦略予備はスカンジナビアの作戦に投入される。

戦略予備が投入されない場合、WP プレイヤーは戦略予備の部隊を一切受け取れない。

戦略予備が投入された場合 WP は指定のターンに、予備の航空ユニットは初期航空ユニットとして、予備の地上ユニットを増援として受け取る。であるが、それはソヴィエト軍最高司令部のスカンジナビアでの総攻撃の下令を意味する。WP プレイヤーは以下を実施する:

- 第1ターンにフィンランドへの全面侵攻を宣言し、
- 第3ターンにスウェーデンへの全面侵攻を宣言すること。

勝利条件はプレイブック[playbook]の極北戦線シナリオの勝利条件の項目で説明のように修整される。

15.7.2 戦略予備[Strategic Reserve]の投入[BfG+SF+AF,CG] 第1ターン(ドイツの戦い+南方戦線+極北戦線)や WP 動員第1ターン(連結ゲーム)の中立国参戦フェイズに、WP プレイヤーは WP 戦略予備を投入する作戦域(TVD)を選択する。

北西 TVD: 北部航空戦域[Northern Air Theater]

西方 TVD: 西欧航空戦域[Western Europe Air Theater]

南方 TVD: 南西およびバルカン航空戦域[Southwestern and Balkan Air Theaters]

南方 TVD: 南西アジアおよびペルシャ湾航空戦域[Western Asia and Persian Gulf Air Theaters]

15.7.2.1 戦略予備の航空ユニットは第1ターン(BfG+SF+AF)や WP 動員第1ターン(CG)に、選択した作戦域の航空戦域に増援として受け取る。

15.7.2.2 戦略予備の地上ユニットは指定のターンに選択された作戦域のマップに進入する。彼らは可能なら空輸や海輸も使用できる。

WP 戦略予備は投入時に選択した作戦域に留まる必要はない。戦域

の選択はどの戦域に最初に進入するかによりのみ影響する。

15.8 革命防衛隊の補充[PG,CG]

除去されたイラン革命防衛隊[Revolutionary Guard]ユニットは補充可能である。各ターンに自プレイヤーはこれらユニットを1個自軍プレイヤー第1インパルスの移動フェイズの開始時に、イランのいずれかの友軍支配の都市に配置できる(つまり増援と同じである)。

15.9 NATOの前方展開[BfG,CG]

開戦以前に在ドイツ NATO ユニットで、WP 国境に所在しないものは前進を試みることができる。NATO プレイヤーは望むだけの数のユニットの前進を試みることができる。

15.9.1 NATOの前方展開[BfG] 両陣営の全てのユニットをセットアップ後、NATOの後方地域のユニットは前方陣地への展開を試みることができる。

15.9.2 NATOの前方展開[CG] WPが早期攻撃[early attack](ルール 20.5.1.1 項参照)を行わない場合、第0ターンの NATO 第1インパルスの開始前に、NATOの後方地域のユニットは前方陣地へ移動を試みることができる。

15.9.3 手順 ユニットは一度に1個ずつ、NATO プレイヤーの任意の順で移動しようとするが、1個のユニットの移動が完了してから他のユニットの移動を試みる。

あるユニットが移動できるかを決定するには、1個サイ振りをし、結果に3を加算する。修整後の出目が:

- ユニットの練度以下なら、ユニットは移動できる。
- 練度より大きいなら、その場に留まる(特に罰則はない)。

移動に成功したユニットはNATO移動フェイズと同様に6移動力を使用して移動できるが、西ドイツから離れることはできない。

15.9.4 制限

- 空輸や海輸は使用できない。
- WPのZOCは、NATO前方展開中は国境を越えて展開しない。

15.10 ノルウェーの早期対応[AF,CG]

開戦以前にノルウェーのユニットは、移動や早期動員を試みることができる。

15.10.1 ノルウェーの早期対応[AF] 両陣営の全てのユニットをセットアップ後、ノルウェーのユニットは移動や早期動員を試みることができる。

15.10.2 ノルウェーの早期対応[CG] WPが早期攻撃(ルール 20.5.1.1 項参照)を行わず、第0ターンの NATO 第1インパルスの開始前に、ノルウェーのユニットは移動や早期動員を試みることができる。

15.10.3 初期セットアップのユニット

15.10.3.1 適格なユニット 初期セットアップで配置されたノル

ウェーのユニットは移動を試みることができる。NATO プレイヤーは希望するだけの数のユニットの移動を試みることができる。

15.10.3.2 手順 ユニットは一度に1個ずつ、NATO プレイヤーの任意の順で移動しようとするが、1個ユニットの移動が完了してから他のユニットの移動を試みる。

あるユニットが移動できるかを決定するには、1個サイ振りをし、結果に3を加算する。修整後の出目が:

- ユニットの練度以下なら、ユニットは移動できる。
- 練度より大きいなら、その場に留まる(特に罰則はない)。

移動に成功したユニットはNATO移動フェイズと同様に6移動力を使用して移動できるが、ノルウェーから離れることはできない。

15.10.3.3 制限

- 空輸や海輸は使用できない。
- WPのZOCは、NATO前方展開中は国境を越えて展開しない。

15.10.4 増援

15.10.4.1 適格なユニット 全ての移動が試みられた後、NATO プレイヤーはノルウェーの増援の早期動員を試みることができる。

15.10.4.2 手順 あるユニットが早期動員される可能性があるかを判断するため、1個サイ振りをし、出目に3を加算する。修整後の出目が:

- ユニットの練度以下なら、当該ユニットは1ターン早く自身の動員[mobilization]ヘクスに配置される。第1ターンの増援は初期セットアップとなる。第2ターンの増援が第1ターンに登場する。
- ユニットの練度がより大きい場合、当該ユニットは標準の増援スケジュールに従ってプレイに参加する。

15.11 WPの兵站破綻[拡張ゲーム]

拡張ゲーム・シナリオに以下のルールを追加することで、ワルシャワ条約機構の兵站システムが徐々に崩壊していく状況をシミュレートすることができる。

15.11.1 サイ振り

第6ターンの開始時 第6ターンの補給フェイズからNATO プレイヤーはWPの補給不足のための2回サイ振りをする。最初の出目は地上待機する航空ユニットの数である。二つ目の出目は非補給の地上ユニットの数である。このサイ振りはゲームの残期間中、補給フェイズごとに繰り返す。

第8ターンの開始時 第8ターン以降、サイ振りは航空ユニットには1回、地上ユニットには2回振る。

第10ターンの開始時 第10ターン以降、航空ユニットと地上ユニットにつき各2回振られる。

第12ターンの開始時 第12ターン以降、航空ユニットに2回、地上

ユニットに3回振られる。

15.11.2 影響下ユニットの選択 NATO プレイヤーはどの WP 地上ユニットが非補給になるか選択する。WP プレイヤーはどの航空ユニットが地上待機するか選択する。出目が戦域に所在する航空や地上ユニットより多くのユニットの地上待機を要求した場合、超過分は無視する。

15.11.3 連結ゲームの出目の修整値

- 2ゲーム・シナリオをプレイする場合、通常要求とされる数のサイコロの 2 倍分を振る。影響を受けるユニットはどの戦域（複数）であってもよい。
- 3ゲーム・シナリオをプレイする場合、通常必要とされる数のサイコロの 3 倍分を振る。影響を受けるユニットはどの戦域（複数）であってもよい。
- 連結ゲーム・シナリオをプレイする場合、各戦域について 15.11.1 項の通りサイ振りをする。

16. 中立国

中立国は同国に対する WP の行動によりゲームに参戦する可能性がある：アルバニア、オーストリア、フィンランド、ギリシャ、イラク、オマーン、スウェーデン、ユーゴスラヴィア、それらの用の中立国反応チット。

例示：ギリシャとアルバニアのチットはバルカン協商シナリオでのみ使用され、ユーゴスラヴィアのチットはバルカン協商シナリオでは使用しない。

中立国はどちらのプレイヤーのユニットも侵入できない。中立国であっても増援は受け取れる。中立国の地上ユニットの増援は、NATO 増援と同時に NATO プレイヤーによりマップに配置される。中立国の航空ユニットは航空機整備フェイズのステップ1で受け取る。これは中立国参戦フェイズの直後にある（連結プレイ・シーケンスを参照）。

16.1 中立国

16.1.1 スイス 常時中立国であり、侵入できない。

16.1.2 アルバニア 中立国反応チットの結果次第でゲームに参加する可能性がある。

16.1.3 オーストリア、フィンランド、ギリシャ、イラク、オマーン、スウェーデン、ユーゴスラヴィア WP の侵入、または自身の中立国反応チットの結果でゲームに参加する。

16.1.4 パキスタン ゲーム・マップにはパキスタンの一部が描かれているが、パキスタンの参与は本ゲームの視野の外である。従って、両陣営ともパキスタンのどのヘクスへも侵入できず、またどちらのプレイヤーもパキスタンに侵入できない。

16.1.5 クウェート、カタール、UAE、オマーン 中立国であるが WP により侵入される可能性がある（その場合 NATO に加盟する）。

16.1.6 その他の中東諸国 中立国として開始するが、外交ゲームのルールに従い、どちらの陣営に参画できる。

16.1.7 バーレーン ゲームの目的上、バーレーン（主権国家である島嶼国家）はカタールの一部として扱われる。

16.2 侵略

WP プレイヤーは外交ゲーム・ルール（ルール20項参照）による制限を除き、どのターンでも中立国に侵入できる。侵略は、侵入が発生するターンの中立国参戦フェイズに発表しなければならない。侵略が宣言された時点で、被侵略国の軍隊は NATO プレイヤーが操作可能となり、当該国はあらゆる目的で NATO 加盟国として扱う。

16.2.1 スウェーデン、フィンランドへの侵入 WP プレイヤーは任意のターンのスウェーデンやフィンランドの中立を侵害でき、この行動はそのターンの中立国活性化フェイズに宣言する。このフェイズ中に WP プレイヤーは北極圏通過か、直接侵略かを明言する。

16.2.1.1 北極圏通過[Arctic passage]では、WP ユニットは中立の侵犯された北極圏[Arctic]ヘクスでのみ移動や戦闘が行える。

スウェーデンやフィンランドの中立国反応チットで北極圏通過の宣言に対する被侵略国の反応を決定する。

16.2.1.2 直接侵略の場合、WP ユニットは非侵略国のどこでも活動できる。

WP プレイヤーは第1ターンの北極圏通過を宣言し、その後のターンに同一国に対して直接侵略を宣言することもできる。

16.3 中立国の反応

中立国の中には戦争中にその国家がどのように反応するかを決める中立国反応チットを持つ国家がある。アルバニア、オーストリア、フィンランド、ギリシャ、イラク、オマーン、スウェーデンはそれぞれ 3 枚の中立国反応チットを持っている。ユーゴスラヴィアは 2 種類の中立国反応チットを 3 枚ずつ持っている。チットの使用、およびユーゴスラヴィアに使用するチットのセットはどちらか、については、各シナリオのプレイブックに記載がある。

プレイブックの各シナリオの概要にある通り、ゲーム開始前に指定されたプレイヤーは中立国のセットからランダムに 1 枚を引き、それをマップ上の中立国に裏向きに配置する。引かれたチットはイラクとオマーンを除き、全て引いたプレイヤーが確認してよい。残りのチットは脇に置いておく。

ある国家が参戦する際、その原因に関わらず、その国家のチットを他方のプレイヤーに展示する。その国家が参戦しなかった場合はすべからく、チットはゲーム終了時に他方のプレイヤーに展示される。

16.3.1 アルバニア中立国反応チット[Sf/BE,CG/BE]

WP プレイヤーはゲーム開始前に中立国反応チットを 1 枚引いて確認し、マップ上のアルバニア国内に裏向きで配置する。



- 1) 中立[Neutral] — アルバニアはゲーム中侵入されない限り中立を保つ。

2) 第1ターンにWP[Pact Turn 1] - アルバニアは第1ターンの始めから積極的な交戦国となる。この場合アルバニア軍は全て WP プレイヤーの支配下となる。

またアルバニアは戦争第1ターンにギリシャに侵入しなければならない。少なくとも1個アルバニア・ユニットが戦争第1ターンの間にギリシャ・ユニットを攻撃しなければならない。

3) ギリシャが NATO なら WP[Pact if Greece Joins NATO] - アルバニアが NATO に加盟した場合、WP に加盟するが、戦時ターン1のギリシャへの強制攻撃の義務はない。

16.3.1.1 [SF,CG](オプション) 中立国反応チットはバルカン協商シナリオのために作成されたが、両プレイヤーの合意で、アルバニア中立国反応チットを南方戦線と連結ゲーム・シナリオで使用できる。

16.3.2 オーストリア中立国反応チット[BfG,CG]
NATO プレイヤーはゲーム前に中立国反応チットを1枚引いて確認し、マップ上のオーストリア国内に裏向きで配置する。



1) 中立[Neutral] (チット2枚) - オーストリアはワルシャワ条約機構から侵略されない限り、ゲーム中に中立を保つ。侵略を受けた場合、全てのオーストリア軍は NATO プレイヤーの支配下に置かれる。

2) 第3ターンに NATO[NATO Turn 3] (チット1枚) - オーストリアは第3ターンの始めに積極的な交戦国になる。この時、全てのオーストリア軍は NATO プレイヤーの支配下となる。

16.3.3 フィンランド中立国反応チット[AF,CG]
NATO プレイヤーはゲーム前に中立国反応チットを1枚引いて確認し、マップ上のフィンランド国内に裏向きで配置する。



NATO プレイヤーはワルシャワ条約機構プレイヤーが通常または北極圏通過による侵略を発表した時、引いたフィンランド中立国反応チットを公開する。

1) 中立[Neutral] - フィンランドはワルシャワ条約機構から直接侵略を受けるか、北極圏通過でない限り、ゲーム中は中立を保つ。フィンランド軍の作戦やフィンランド国内で他の NATO 軍に特別な制限はない。

2) 地域防衛[Local Defense] - WP プレイヤーが北極圏通過を宣言後、フィンランドは限定的な戦力で応戦し、北極圏にいるユニットのみが移動や攻撃を行える。そのユニットはフィンランド国内でのみ移動や攻撃が可能である。他のフィンランド・ユニットは移動や戦闘できない。さらに NATO 軍はフィンランド領内に進入、攻撃、飛行ミッションを行えない。

WP が直接侵略を宣言した場合、フィンランド全軍が行動可能である。ただし、地上ユニットは自国内でのみ移動や攻撃が可

能である。

NATO 軍はフィンランド領内への進入、攻撃、飛行ミッションは行えない。

3) 北極圏通過[Arctic Passage] - もし WP プレイヤーが北極圏通過を宣言した場合、フィンランドはこの侵犯に抵抗せず中立のままである。北極圏に所在するフィンランド軍ユニットをヘクス B-1547 からヘクス B-1144 に直ちに移動する。

WP プレイヤーが全面的な侵略を宣言した場合、本チットは地域防衛チットと同じように扱う。

16.3.4 ギリシャ中立国反応チット[SF/BE,CG/BE]

NATO プレイヤーはゲーム前に中立国反応チットを1枚引いて確認し、マップ上のギリシャ国内に裏向きで配置する。



1) 中立[Neutral] (チット2枚) - ギリシャはワルシャワ条約機構から侵略されない限り、ゲーム中に中立を保つ。侵略を受けた場合、全てのギリシャ軍は NATO プレイヤーの支配下に置かれる。

2) 第2ターンに NATO[NATO Turn 2] (チット1枚) - ギリシャは第2ターンの始めに積極的な交戦国になる。この時、全てのギリシャ軍は NATO プレイヤーの支配下となる。

16.3.5 イラク中立国反応チット[PG,CG]

NATO プレイヤーはゲーム前に中立国反応チットを1枚引いて確認し、マップ上のイラク国内に裏向きで配置する。



戦争第1ターンの中立国参戦フェイズにどちらかの陣営に属さない場合、WP に侵略されない限り、イラクはゲーム中の残りの期間中中立のままである。

イラクの中立国反応チットは戦争第1ターンの中立国反応フェイズに両プレイヤーに公開される。

1) “—” (チット2枚) - イラクはいかなる軍事行動にも自発的に参加しない。

2) 第1ターン限定参戦[Limited Participation Turn 1] (チット1枚) - イラクは中立を保つが、イランに遠征軍を送る。イランに侵入した陣営はこの部隊を選択し使用する。

部隊は任意の10個イラン旅団と1個イラン航空ユニットで編成される。航空ユニットは増援航空ユニットとして扱われる。地上軍が完全に活動するためには、イランに侵入しなければならない。それ以前は攻撃できない。

ひとたびイラン侵入後、彼らはその陣営が運用する他のユニットと同様に扱われ、中立のままイラクに再入国できない。WP プレイヤーが同遠征軍を運用している場合、その後イラクに侵入できない。

16.3.6 オマーン中立国反応チット[PG,CG]

NATO プレイヤーはゲーム前に中立国反応チットを 1 枚引き、ただし確認せず、マップ上のオマーン国内に裏向きで配置する。



NATO プレイヤーは合衆国緊急展開部隊[U.S. Rapid Deployment Force]がアラート態勢[alerted]であるとき、WP プレイヤーに明らかにすることなく、オマーン中立国反応チットを調べることができる。

- 1) 中立[Neutral] (チット 1 枚) - すなわちオマーンは厳正中立である。
- 2) 親米[Pro-U.S.] (チット 2 枚) - すなわちオマーンは中立のままだが、オマーンに合衆国軍の駐留は許可している中立国参戦フェイズに NATO プレイヤーは WP プレイヤーにチットを公開できる。親米チットが公開されたら、合衆国軍をオマーンに進入させ駐屯させることができる。

16.3.7 スウェーデン中立国反応チット[AF,CG]

NATO プレイヤーはゲーム前に中立国反応チットを 1 枚引き、マップ上のスウェーデン国内に裏向きで配置する。



NATO プレイヤーはワルシャワ条約機構プレイヤーが直接侵略か北極圏通過による侵略を発表した際、または 3 ターンのいずれか早い方で、スウェーデン中立国反応チットを公開する。

- 1) 中立[Neutral] - スウェーデンはワルシャワ条約機構が直接侵略するか、北極圏通過による侵略でない限り、ゲーム中の中立を維持する。スウェーデン軍や他の NATO 軍のスウェーデン国内の作戦行動に特別な制限はない。
- 2) 地域防衛[Local Defense] - 北極圏通過を宣言した場合、スウェーデンは限定的な兵力で抵抗する。ノールランド[Norrland]旅団(複数)(「N」のユニット ID を持つ旅団(複数))のみが移動や攻撃を行える。活動を許可されたユニットはスウェーデン国内でのみ移動や攻撃を行える。NATO 軍はスウェーデン国内へ進入、攻撃、飛行ミッションを行えない。

WP が直接侵略を宣言した場合、スウェーデン全軍が作戦行動を行える。ただし地上ユニットは自国内でのみ移動や攻撃が行える。航空ユニットは兵站打撃や滑走路無力化ミッションは行えず、飛行ミッションは自国内のヘクスでのみ行える。NATO 軍はスウェーデン国内へ進入、攻撃、飛行ミッションを行えない。

- 3) 第 3 ターン限定参戦[Limited Participation Turn 3] - スウェーデンは中立を保つが NATO 支援の遠征軍を送る。

全てのノールランド[Norrland]旅団(複数)(「N」のユニット ID を持つ旅団(複数))とスウェーデンの航空ユニットのいずれか 1 個が遠征軍を編成する。

航空ユニットは NATO の増援航空ユニットとして扱われる。

ノールランド旅団(複数)は完全な NATO ユニットとして扱われる前にノルウェーに進入しなければならない。それ以前に攻撃することはできない。ひとたびスウェーデンを出国後、それらは完全な NATO 軍として扱われ、その後中立国であるスウェーデンに再入国できない。

16.3.8 ユーゴスラヴィア中立国反応チット

ユーゴスラヴィア中立国反応チットは 2 セットある。一つは南方戦線シナリオのみをプレイするときに使用するものと、ドイツの戦いシナリオを含む全てのシナリオをプレイするときに使用するものである。

16.3.8.1 ユーゴスラヴィア南方戦線チット[SF]

これらチットには「ユーゴスラヴィア[Yugoslavia](SF)」という表示がある。南方戦線シナリオ単独でプレイするときのみ使用する。



NATO プレイヤーはゲーム前に中立国反応チットを 1 枚引き確認し、マップのユーゴスラヴィア国内に裏向きで配置する。

- 1) 中立[Neutral] - ユーゴスラヴィアはワルシャワ条約機構が直接侵略されない限り、ゲーム中の中立を維持する。侵略を受けたとき、全てのユーゴスラヴィア軍は NATO プレイヤーの支配下となる。
- 2) ターン第1に NATO [NATO Turn 1] - ユーゴスラヴィアは第 1 ターンの開始時に積極的な交戦国となる。全てのユーゴスラヴィア軍は NATO プレイヤーの支配下となる。
- 3) ターン第4に NATO [NATO Turn 4] - ユーゴスラヴィアは第 4 ターンの開始時に積極的な交戦国となる。全てのユーゴスラヴィア軍は NATO プレイヤーの支配下となる。

16.3.8.2 ドイツの戦い用ユーゴスラヴィア・チット[BfG,CG]

これらチットは「ユーゴスラヴィア[Yugoslavia]」という表示がある。これらはドイツの戦いシナリオ単独、またはドイツの戦いと南方戦線の両方を含む連結シナリオをプレイするときに使用する。



NATO プレイヤーはゲーム前に中立国反応チットを 1 枚引き確認し、マップのユーゴスラヴィア国内に裏向きで配置する。

- 1) 中立[Neutral] - ユーゴスラヴィアはワルシャワ条約機構が直接侵略されない限り、ゲーム中の中立を維持する。
- 2) ターン第4に NATO [NATO Turn 4] - ユーゴスラヴィアは第 4 ターンの開始時に積極的な交戦国となる。全てのユーゴスラヴィア軍は NATO プレイヤーの支配下となる。
- 3) オーストリア侵略したなら NATO [NATO if Austria Invaded] - ユーゴスラヴィアは自国がオーストリアが侵略されない限り、ゲーム中に中立を維持する。その際、全てのユーゴスラヴィア軍は NATO プレイヤーの支配下となる。

17. 限界損失

ある国家が大きな損害を被った後、それらの軍隊の士気が低下することがある。二つの効果があり、深刻な順に、彼らは動揺状態[shaken]と士気喪失[demoralized]となる。

限界損失[Critical loss]レベルは、各ターンの限界損失判定フェイズに決定する。その際に限界損失の対象となる各国の損害をカウントし、当該国がいずれかの限界損失レベルに達しているかを判断する。達している場合、その損失レベルの影響はゲーム中の残りの期間、当該国に適用する。もしある国家が動揺させられ、その後士気喪失するのに十分な損害を受けた場合、士気喪失の効果は動揺の効果置き換える。

脆弱性のある国家(複数)の動揺・士気喪失レベルは国家/派閥データ・チャートを参照すること。これら項目にダッシュ(一)記載の国家は、当該国に脆弱性がなく、限界損失を受けにくいことを意味する。

17.1 損失のカウント方法

全ての損失はスタック価でカウントする。撃墜ボックスにある航空ユニットは限界損失にカウントしない。航空ユニットはプレイにより除去されたタイミングに限界損失の目的で1スタック価としてカウントに計上する。脆弱性のある国家が動揺や士気喪失に陥るために失う必要のあるスタック価の数は、限界損失チャートに示されている。例として、バルカン湾シナリオでトルコは11スタック価を失うと動揺となり、さらに10スタック価を失うと士気喪失となる(合計21スタック価)。

国別の損失状況を掌握するため、2枚の限界損失ディスプレイが用意されている。これらのディスプレイでは当該国の除去されたカウンターを単純にマーカーのように使用する。

17.2 脆弱性のある国家

以下の国家は動揺や士気喪失しやすい: アフガニスタン、オーストリア、ベルギー、ブルガリア、チェコスロヴァキア、デンマーク、フィンランド、フランス、ギリシャ、ハンガリー、イラク、イタリア、ヨルダン、オランダ、ノルウェー、ポーランド、ルーマニア、サウジアラビア、スペイン、スウェーデン、シリア、トルコ、ユーゴスラヴィア。その他の国家は影響を受けないため、損害を計上する必要はない。

17.3 動揺

国家が動揺すると、当該国は動揺マーカーをその国境上のどこかに配置する。



17.3.1 動揺状態の効果

- 1) 当該国家のどのユニットも、攻撃ユニットと攻撃するヘクスが両方とも自国内でない限り、攻撃はできない。
- 2) 動揺国の航空ユニットは
 - 兵站打撃や滑走路無力化ミッションに飛行できず、
 - 自国内ヘクスを除き、打撃/要撃ミッションを行なえず、
 - 自国内での打撃/阻止ミッションの掩護を除き、掩護ミッションで飛行できず、かつ
 - (攻撃側や防御側で)戦闘参加している地上ユニットが少なくとも1個は自国籍でない限り、直協ミッションや直掩ミッションで飛行できない。

17.4 士気喪失

国家が士気喪失に陥ると動揺マーカーを士気喪失側に反転させる。



17.4.1 士気喪失状態の効果

- 1) 生き残っている地上ユニットは全て最短経路で自国内に戻らなければならない。次の限界損失判定フェイズに自国領外の士気喪失ユニットはプレイから除去する。
- 2) 当該国のユニットはいかなる状況でも攻撃は行えない。
- 3) 全ての生存しているユニットの練度を1減じる。
- 4) 士気喪失国の航空ユニットは要撃、直協、直掩ミッションでのみ飛行できる。

要撃ミッションは士気喪失国のヘクスへの打撃/阻止および空輸ミッションに対してのみ飛行できる。

直協と直掩ミッションは士気喪失国の自国内の地上ユニットの支援でのみ飛行できる。

17.5 ルーマニアの不確実性

ルーマニアはワルシャワ条約機構の若干消極的な加盟国である。ルーマニアには3枚のチットがあり、標準ゲームではルーマニアの信頼性とワルシャワ条約機構への忠誠心を決定するために使用する。バルカン協商シナリオでは使用しない。



NATO プレイヤーはゲーム開始時にルーマニア・チットを1枚引く。NATO プレイヤーはそのチットを調べ、マップのルーマニア国内に裏向きで置く。WP プレイヤーには適時にのみ公開する。

17.5.1 ルーマニア不確実性チット[Romanian Unreliability Chits]

- 1) 効果なし[No Effect] - このチットによる影響はなく、ルーマニアは他の国家と同様に限界損失を適用する。
- 2) 士気喪失で降伏[Surrender if Demoralized] - このチットはルーマニアが士気喪失するほど損害を被った場合、代わりに降伏し、全ての生き残りのルーマニア軍をプレイから除去する。
- 3) 動揺で造反[Defect if Shaken] - このチットはルーマニアが動揺するほど損害を被った場合、敵陣営に寝返ることを表す。限界損失はターンの最初のセグメントに決定するため、ルーマニア軍はその時点でNATOの支配下となり、それ以後はNATOプレイヤーにより動かされる。

ルーマニアの全ての航空ユニットはそれらがWPの航空戦域ディスプレイで占めているのと同じ戦域の特定のボックスからNATOの航空戦域ディスプレイに置き換える。

ルーマニアが反対陣営に寝返った時、ルーマニアと他のWPユニットと一緒にスタックしていた場合、攻撃値の低い側(また両陣営が同一ならルーマニア)はそのヘクスから退却しなければ

ばならない。ルーマニアと WP の ZOC(NATO ZOC ではない)がこれらの退却に影響しないことを除き、退却の標準的なルールが適用される。

注記: ルーマニアは寝返った時に動揺すれば、残りの期間動揺し続ける。その後士気喪失し、降伏する可能性はある。全てのルーマニアの損害は、NATO の行動によるものであれ、WP によるものであれ、限界損失にカウントする。

18. 降伏

特定の状況では特敵の国家が降伏することがある。どの国家が降伏するか国家/派閥データ・チャートを参照すること。

18.1 降伏の条件

所有プレイヤーの降伏フェイズ中に、全ての都市や港湾が相手プレイヤーに支配されていた場合、その国家は降伏する(すなわち、相手プレイヤーのユニットが全ての都市と港湾を占拠するか、または都市と港湾を最後に通過したなら)。

18.2 降伏の影響

ある国家が降伏した場合、その国家の全ての地上・航空ユニットを即時プレイから除去する。

19. 新ユニット

ゲーム中、両プレイヤーは増援を受け取る。増援は増援ディスプレイに示され、プレイブックには到来するターンが一覧されている。

19.1 航空ユニット

航空機整備フェイズの開始時に航空ユニットを受け取る。これらを航空戦域ディスプレイの適切な戦域の可動機ボックスに配置し、従って同ターンの飛行ミッションに充当可能である。

19.2 地上ユニット

地上ユニットはプレイヤーの第 1 インパルスの移動フェイズ開始時に受け取る。異なる国家のユニットは別々に受け取る。

19.2.1 登場 登場すると記載されたユニットはボード上のヘクスに配置され、そのフェイズに許容移動力の全てを使用できる。ユニットは友軍支配都市や港湾(増援ディスプレイやプレイブックに詳述されている)に登場させることができ、一つのヘクスに 1 個だけ登場させることができる。そのようなヘクスがない場合(例: 3 個ユニットが都市に登場するが、同国に二つしか都市がない場合)、そのユニットは(少なくとも)次のターンまで遅滞する。

19.2.2 進入 進入すると記載されたユニットはマップ端にあるヘクスから移動で進入せねばならず、そのヘクスの移動コストを消費しなければならない。空輸や海輸を使用して進入するユニットは、通常それが可能なら進入時に空挺や水陸両用強襲を行える。

例示: ペルシャ湾シナリオでイスラエルが介入した場合、イスラエル・ユニットはペルシャ湾海域の友軍支配下港湾に登場させるか、空輸するか、空挺強襲、海輸で進入できる。

NATO プレイヤーは 4 個イスラエル空挺ユニットをイランの一つの友軍支配下港湾に配置できる。しかし(ルール 19.2.1 項の制

限により)1 個ユニットのみが「登場」と考えられ、そのフェイズに移動力を全て使用できる。他の 3 個ユニットは海輸により到着したと見なされ、同フェイズに移動や攻撃を行えない(ルール 13.2 項参照)。

20. 外交ゲーム [PG,CG]

ペルシャ湾シナリオと連結ゲームは第三次世界大戦勃発に至るまでのイベントを扱うものである。これらイベントは外交フェイズにおける外交カードのプレイや外交工作により発生する。

20.1 導入

ゲームはソヴィエト(WP プレイヤーが代表する)と、合衆国(NATO プレイヤーが代表する)が、ホメイニ政権後のイランと中東で影響力と支配力を獲得しようとするところから開始する。外交カードにより、イランの各派閥やグループ、中東諸国は外交やその他の手段により、どちらか一方の陣営やその他に肩入れすることになる。プレイヤーたちはこれら参与する軍隊を敵対勢力に対する軍事行動に利用し、マップ上の地域を完全に占領・支配しようとする。また合衆国やソヴィエト軍を直接介入させることも可能である。そしてある時点で、ソヴィエト連邦は総動員令を発し、そして全ての戦争が勃発することになる。

20.2 イランのグループと派閥

ポスト・ホメイニ・イランのグループと派閥は、以下のようにいくつかの権力集団と派閥により政治的に分断されていると推測される。

20.2.1 イラン・イスラム共和国政府[The Islamic Republic Government](略称:IRG)はイランの正統政府である。革命防衛隊とイラン正規空軍は IRG に忠誠心を持つ。

20.2.2 イラン正規陸軍[Iranian Army]は、開始時は IRG に忠誠心を持つが、しかし一部または全部がイラン・イスラム共和国に対し叛乱することもある。

20.2.3 イラン諸派[Iranian Factions]は、IRG に忠実であったり、中立であったり、叛乱したりする。中央集権派[Centrists]は独自の軍隊を持たないが、イラン正規陸軍に影響力を持つ。イラン共産党、ツデー党、ムジャヒディン、クルド人はそれぞれ独自の軍隊を持つ。

20.3 国家と派閥

20.3.1 アフガニスタン[Afghanistan]は WP の国家である。アフガニスタン・ユニットはアフガニスタンを離れられず、(戦闘により)離れざるを得なくなった場合は除去される。アフガニスタンのバルチザン(ルール 15.2.1 項参照)はゲーム開始時に、(そして常に継続して)アフガニスタンで WP に対して活性化している。

20.3.2 アラブ小国[Minor Arab States] クウェート、カタール、アラブ首長国連邦は中立国である。オマーンは中立または親米である(ルール 16.3.6 項参照)。

20.3.3 イラン[Iran] 中立国としてゲームを開始する。どちらのプレイヤーもイラン・イスラム共和国が自陣営にいない場合、侵略/介入カードをプレイすることでイランに侵略できる。ある陣営が侵略した時点でまだ参与してなければ、その他の陣営に IRG は自動

的に参与する。IRG がある陣営に参与した時、IRG に忠実なイラン軍隊はその陣営が操作する。

20.3.3.1 イラン革命防衛隊とイラン航空ユニットは常に IRG に忠誠心を持っている。

20.3.3.2 イラン正規陸軍はゲーム開始時に IRG に忠誠を誓っている。それらユニットは忠誠派[loyal]の色面を上にしてセットアップする。イラン正規陸軍は IRG に叛逆することがある。IRG とイラン正規陸軍の外交トラック・マーカーが対立する側に参与するようになった場合、イラン正規陸軍は叛乱[rebel]する。

例示: イラン正規陸軍はすでに合衆国が参与しており、その後の外交フェイズ中に IRG がソヴィエトに参与した場合、イラン正規陸軍は叛乱する。

叛乱が発生した場合、その程度は外交フェイズに決定される。イラン正規陸軍ユニットごとに1個サイ振りをし、中央集権派[Centrist faction]がイラン正規陸軍と同じ陣営に属している場合は出目から1減じる。

修整後の出目がそのユニットに印刷された練度値以下なら当該ユニットは叛乱を起こし、その叛乱面に裏返される。イラン正規陸軍が参与する陣営が叛乱イラン正規陸軍を運用する。もう一方の陣営は未だ忠誠心を維持するユニットを運用する。

20.3.3.3 中央集権派[Centrist faction]はイランで唯一独自の軍事力を持たない派閥である。その代わり、イラン正規陸軍が叛乱し中央集権派がイラン正規陸軍と同じ陣営につく場合、叛乱サイ振りは上記のように有利に修整される。イラン正規陸軍が叛乱した際に中央集権派が参与[committed]しておらず、その後に叛乱イラン正規陸軍をコントロールしている陣営に参与したなら、2 度目の叛乱が発生する。

中央集権派がイラン正規陸軍をコントロールする陣営に参与するようになった外交フェイズに、忠誠派イラン正規陸軍ユニット 1 個につき1個サイ振りをする。出目に修整はなく、出目がユニットの練度値より小さい場合にのみ当該ユニットは叛乱する。

20.3.3.4 他のイランの派閥(ツデー党、イラン共産党、クルド人、ムジャヒディン)は独自の軍隊を持ち、参与する陣営に運用される。未参与の間は、IRG は忠誠派でも叛乱側でもない。派閥が未参与の場合、プレイヤーは当該ユニットを全てのゲーム目的で無視する：それらユニットは移動、スタック、連絡線で影響を及ぼさない。

例示: WP プレイヤーはテヘラン[Tehran]にユニットを配置しており、テヘランは未参与の派閥のユニットが存在する。NATO プレイヤーは直協航空ミッションに支援された地上ユニットで攻撃する。未参与のユニットは戦闘では無視する。テヘランの WP 軍は撃破され、NATO ユニットのテヘランに戦闘後前進でき、未コミットのユニットともスタックできる。

未参与のユニットはそのヘクスに対する打撃/阻止(ルール 9.5.2.2 項参照)ミッションや戦域ミサイル NAP 打撃(ルール 23.3.2.3 項参照)の結果による影響を受けるが、それは同ヘクス所在の他のユニットが影響を受けるやり方と同様である。

もしある陣営が未参与のユニット所在のヘクスに打撃/阻止ミッシヨ

ンを行い、(戦域ミサイルに限らない)NAP を行った場合、同ユニットの所属派閥はそのアクションが行われたフェイズの終了時に反対陣営に参与する。

例示: 前述の例示で、NATO プレイヤーは砲兵 NAP をテヘランへの攻撃に使用した場合、NATO プレイヤーの戦闘フェイズ終了時に未コミットのユニットの派閥はソヴィエトにコミットすることになる。

20.3.3.5 イラン正規陸軍が叛乱した際、また派閥が陣営に参与した時、反対陣営のユニットが同ヘクスを占めている場合がある。

その場合、各プレイヤーは同ヘクス所在の全てのユニットの攻撃値、防御値、現在の練度を合計する。合計がより大きいプレイヤーはそのヘクスに留まり、もう一方のプレイヤーのユニットは退却しなければならない。

両陣営同値の場合、1個サイ振りをし、その結果：

1-3 WP ユニットの退却する。

4-6 NATO ユニットの退却する。

退却のルール(ルール 6.7 項参照)に従うが、競合ヘクスの敵 ZOC の影響は無視する。退却が不可能な場合、退却を要するユニットは除去される。

20.3.6 ヨルダンはゲームを中立で開始し、NATO プレイヤーがヨルダンの介入カードをプレイするまで、又は WP により侵略されない限り中立を維持する(ヨルダンは合衆国の参与後も、侵略されるか介入カードがプレイされない限り、中立のままである)。ひとたび本カードがプレイされると、ヨルダンはNATO陣営に参戦し、ヨルダン軍は NATO プレイヤーが運用する。

20.3.7 クルディスタン[Kurdistan]とはトルコ、シリア、イラク、イランにまたがる中東の一部で、その範囲はマップ上のクルディスタン境界ヘクスサイド[Kurdish border hexsides]で示される。

どちらかのプレイヤーがクルディスタン・カードをプレイするまで、クルド人派閥は非参与であり、クルディスタンは無視する。

WPプレイヤーが先にクルディスタン・カードをプレイした場合、クルド人派閥は自身の陣営に参与し、クルド人パルチザンはクルディスタンのイランとイラク地域でNATOに対し活動する。

NATOプレイヤーが先にクルディスタン・カードをプレイし、クルド人派閥がその陣営に参戦すると、クルド人パルチザンはクルディスタンのイランとイラク地域でWPに対し活動する。さらにトルコの動揺レベルと士気喪失レベルがそれぞれ5ずつ低下する(合衆国のこのような動きにトルコが懸念を示すため)。

両プレイヤーが同じ外交フェイズにクルディスタン・カードをプレイした場合、クルド人はソヴィエトに参与する。しかしこの場合、クルド人パルチザンはクルディスタンのあらゆる場所で NATO に対し活動する。

クルド人ユニットはイラク、イラン軍(正規陸軍や叛乱軍)、イラン革命防衛隊、シリア、トルコといったクルドを支配している国家とは常に対立関係にある(ルール 15.4.2 項参照)。

20.3.8 サウジアラビアはゲームを中立で開始し、いずれかの陣営に参戦するか、WP の侵略を受けるまで中立を維持する。サウジアラビアが合衆国に参与した場合、NATO 陣営となり、NATO プレイヤーはサウジアラビア軍を運用する。だがサウジアラビアのユニットは合衆国ユニットがイランに侵入した後のターンまで自発的にサウジアラビアから離れることはできない。例示として、6 ターンに合衆国ユニットがイランに侵入した場合、サウジアラビアのユニットは7 ターンから任意でサウジアラビアから離れられる。

20.3.9 シリアはゲーム開始時には中立で、WP プレイヤーがシリアの介入カードをプレイするまで中立を維持する。シリアはWPに参戦後もWPの参与後も介入カードがプレイされるまで中立を維持する。このカードがプレイされると、シリアは WP プレイヤーの陣営に参戦し、シリア軍は WP プレイヤーに運用される。

20.3.10 トルコは NATO 加盟国であり、トルコ軍は NATO プレイヤーにより運用される。しかし第 1 戦時ターンまで、または NATO プレイヤーが総動員[General Mobilization]カードをプレイしたターンの次のターンまで、非活性化の中立国として扱われる。

20.4 外交フェイズ

各プレイヤーには 11 枚の外交カード(+1 枚空白)からなる山札があり、それらは二つの超大国が利用できる様々な外交、政治、軍事上のオプションを定義している。ゲームのセットアップ時、WP プレイヤーはソヴィエトの外交カードの山札を取り、NATO は合衆国の外交カードの山札を取る。

20.4.1 外交チャート[Diplomacy Chart]

1 枚のプレイヤー補助カードには、外交チャート(影響力トラックと関連の四つの保持ボックスを含む)、ゲーム・ターン・チャート、勝利得点トラック、核戦争レベル・トラック、ノルウェー海制海トラックが含まれる。

20.4.1.1 ゲーム・ターン・トラック[game turn track]は時間の経過を記録するために使用する。ゲーム開始時にゲーム・ターン・マーカー[Game Turn marker]を戦前面[PreWar side]にして、トラックの1のボックスに置く。各ターン終了時にマーカーを一つ右に移動し、次ターンの開始を示す。

20.4.1.2 影響力トラックは中東の非参与国家(複数)や派閥(複数)に対する米ソの影響の程度を記録するために使用する。



ゲーム開始時、ソヴィエトとアフガニスタンは WP 加盟国であり、トルコは NATO 加盟国、その他の国家や派閥は非加盟である。ゲームのセットアップ時、これら国家や派閥のマーカーをトラック上の適切なラベルの付いたボックスに配置する。クルド人派閥は配置しない(クルド人派閥マーカーはトラック上に配置せず、本マーカーは脇に置き、クルド人派閥の特別ルールが適用される)。

20.4.1.3 参与済み国家/派閥ボックス[committed nations/factions boxes]は、どちらかに参与する国家・派閥の外交トラック・マーカーを置くために使用する。

例示: もしツデー党がソヴィエトに参与した場合、ツデー党マーカーをソヴィエトの参与済み国家/派閥ボックスに配置する。

20.4.1.4 戦力プール[force pool]ボックスは、自軍により運用され、利用可能であるが、まだマップに配置していない部隊を置くために使用する。

例示: イスラエルに介入した場合、イスラエル介入軍[Israeli intervention force]ユニットは合衆国の戦力プールに配置され、そこから増援としてプレイする。

20.4.2 外交の解決 Diplomacy Resolution

外交フェイズに各プレイヤーは外交カードを 1 枚選び、表向きする(プレイする)か、裏向き(捨て札)にして、他のプレイヤーにそのカードや配置を見せず自身の前に置く。(ゲームの箱、プレイヤー補助カードやその他の都合のいい手段で本手番の手札を隠すこと。)プレイヤーは前提条件を満たしていないカードを除き、使用可能な任意のカードを選択しプレイできる(ルール 20.4.3 項参照)。プレイヤーは前提条件が満たされていない場合も、捨て札は選択できる。

両プレイヤーがカードを選択したら、両プレイヤーはカードを公開する。裏向きのカードは捨て札にする。捨て札に何らの効果はなく、その影響力や能力は無視する。捨て札は両プレイヤーが調べたり読んだりできる。捨て札にしても、効果を得るためにプレイしても各カードは 1 度のみしかプレイできない。

20.4.2.1 外交カードの効果

カードが表向きにプレイされているなら、出したカードの効果を解決する。ほとんどのカードは中東のさまざまな国家/派閥に影響を与える外交行動である。カードは影響の度合いと方向が、影響力トラック上で国家/派閥マーカーが左右どちらに動かすボックスの数で示される。

例示: 「ソヴィエトへ[To Soviet]」コラムが「2」の結果であれば、トラックのソヴィエト端へ向けて2ボックス分マーカーを移動させる。

両プレイヤーのカード使用による影響は合算する。

例示: イラクへの影響力が一方のカードでは「合衆国へ2[2 to US]」、もう一方のカードが「ソヴィエトへ1[1 to Soviet]」なら、イラクのマーカーは合衆国側へ 1 ボックス移動する。

なおプレイヤーは自陣営に国家や派閥に常に有利になるような影響ばかり与えるとは限らない。

例示: WP プレイヤーが「イスラエル非難[Denounce Israel]」カードをプレイした場合、シリアとイラクはソヴィエトに寄り、イスラエルは合衆国に寄る。

一部のカードにはイラクやシリアの影響力の結果にアスタリスクが付されている。イラン・イスラム共和国政府[Islamic Republic Government]がカード下部の文章で記載の陣営に参与している場合、アスタリスク付きの結果が適用される。

例示: WP プレイヤーがシリアの介入カードをプレイした場合、イラクへの影響力の結果は通常「合衆国へ2」である。しかし IRG が合衆国に参与している場合、イラクの結果は代わって「ソヴィエトへ1」になる。

20.4.2.2 参与済みの国家/派閥マーカーが影響力トラックの両端末に到達した場合、当該マーカーを該当する陣営の参与済み国家/

派閥群ボックス[committed nations/factions box]に配置する。当該マーカーに対応する国家や派閥はそのゲーム中、同陣営に組み込まれる。

ひとたび参与した国家や派閥はもはや影響力の対象にはならず、その後プレイされる外交カードの影響力の結果からは無視される。

20.4.3 前提条件

一部カードにはカードをプレイする前に満たさねばならない前提条件がある。外交フェイズ開始時に前提条件を満たしていない場合、そのフェイズに当該カードは効力を発揮できない。(前提条件を満たしていなくてもプレイヤーは捨て札にすることはできる。)

20.4.3.1 参与

一部のカードでは、プレイヤーがそのカードをプレイする前に、特定の国家がプレイヤーの陣営へ参与していることが条件の場合がある。例として、WP プレイヤーがシリアの介入[Syrian Intervention]カードをプレイする前に、シリアがソヴィエトに参与していなければならない。

全ての派閥といくつかの国家は、それらに参与する際にすでに他に参与している場合、陣営がその軍勢力を運用する前に介入する必要がある(ルール 20.3 項参照)。

20.4.3.2 中東の危機[Middle East Crisis] 中東の危機は、両陣営の各々少なくとも一つの国家/派閥を有している場合に発生すると想定している。どちらの陣営にも参与した国家/派閥が存在しない、または一方にのみ存在する場合、中東の危機は発生しない。ひとたび危機が生じると、中東の危機が前提となったカードをプレイできる。

20.4.3.3 RDF のアラート態勢[RDF Alerted] NATO プレイヤーはこの前提条件を満たすため、前ターンに「RDF のアラート態勢[Alert the RDF]」カードをプレイしている必要がある。

20.4.3.4 南部MDsの動員[Southern MDs Mobilized] この前提条件を満たすため、WP プレイヤーは前のターンに「南部軍管区の動員[Mobilize Southern Military Districts]」カードをプレイしている必要がある。

20.4.3.5 米ソ紛争[U.S.-Soviet Conflict] あるターン中のいずれかの時点で、合衆国の部隊がソヴィエト軍の駐留する国家に侵入した場合、米ソ紛争が生起する(この場合、ゲーム規模の地上戦や空戦が実際に起こるわけではない。単純に両軍が同一国内に存在するということは少なくとも一方が米ソ直接紛争を許可したことを意味する)。ひとたびこのような状況が生起した場合、米ソ紛争を要求するカードをプレイできる。

20.4.4 特殊機能と影響 多くのカードは外交フェイズに国家や派閥に影響を与える以外はゲームに影響を与えない外交活動を表している。その他のカードでは、特殊機能を利用したり、特殊なイベントを発生させたりできる。

20.4.4.1 クルディスタンの独立支援[Support an Independent Kurdistan] 各プレイヤーはこれらのカードを1枚持っている。このカードを先にプレイするプレイヤーは、クルド人派閥マーカーを自身の参与済み国家/派閥ボックスに置く。イランの

クルド人派閥[Iranian Kurdish faction]はゲームの以後の間、そのプレイヤーの陣営に留まる。他のプレイヤーは、その後にクルディスタン・カードはプレイできない(捨て札にはできる)。

両陣営が同時に(同一外交フェイズで)クルディスタン・カードをプレイすると、クルド人派閥はソヴィエトに参与する。ただし、両者のカードの影響力の効果が適用され、この場合、NATO カードの影響力は無視されない。

どちらかの陣営にクルド人が参与した場合の効果はルール 20.3.7 項を参照。

20.4.4.2 ヨルダンへの介入「ヨルダンの介入[Jordanian Intervention]カードがプレイされた時、NATO プレイヤーはヨルダン軍の運用できるようになる。このカードをプレイする時、ヨルダンは合衆国に参与している必要がある。

20.4.4.3 シリアへの介入「シリアの介入[Jordanian Intervention]カードがプレイされると、WP プレイヤーはシリア軍を運用できるようになる。このカードをプレイする時、シリアはソヴィエトに参与している必要がある。

20.4.4.4 イスラエルへの介入「イスラエルの介入[Israeli Intervention]カードがプレイされると、NATO プレイヤーはイスラエル軍の運用できるようになる。このカードをプレイする時、イスラエルは合衆国に参与している必要がある。

20.4.4.5 南部軍管区の動員 マップ上および西アジア航空戦域のソヴィエト軍はソヴィエト南部軍管区が動員されるまで軍事作戦に使用できない。ひとたびこれら軍管区に動員が下令されるとソヴィエト軍は作戦行動ができるようになり、これら軍管区からの増援を後のターンに受領する(ルール 20.5.4.2 項参照)。このカードがプレイされる際、中東の危機が生じていなければならない(ルール 20.4.3.2 項参照)。

注記: 本カードがプレイされたターンに、「Pact SMD M+6」マーカーをゲーム・ターン・トラックの現在のターンから6ターン先に置く。現在のターン、すなわち本カードが7ターン目にプレイされた場合、そのマーカーをゲーム・ターン・トラックの13ターンに配置する。

20.4.4.6 RDF のアラート態勢[Alert the RDF] 合衆国緊急展開部隊[U.S. Rapid Deployment Force]を即応させることで、NATO プレイヤーは中東に合衆国軍を展開できる(ルール 20.5.4.3 項参照)。本カード使用すると中東の危機が生起する(ルール 20.4.3.2 項参照)。

注記: 本カードがプレイされたターンに、ゲーム・ターン・トラックの現在のターンに「NATO RDF Alert」マーカーを配置する。

20.4.4.7 侵略/介入[Invade/Intervene] 各プレイヤーは本カードを1枚ずつ保有している。WP プレイヤーはソヴィエト軍をイランへの進入を許可するため本カードを使用しなければならない。NATO プレイヤーも合衆国軍をイランへの進入を許可するため本カードをプレイしなければならない。(これらの軍隊は侵略/介入カードをプレイしなければ、イランに進入できない)。合衆国プレイヤーが本カードをプレイするには、「RDF のアラート態勢」カードを先にプレイしなければならない(ルール 20.4.3.3 項)。ソヴィエト・プレイ

ヤーがこのカードをプレイするには、先に「南部 MDs の動員」カードをプレイしなければならない(ルール 20.4.3.4 項参照)。

IRGがカードをプレイしている陣営に参加していない場合、その陣営はイランを侵略でき、IRGは自動的に他方の陣営に参加する。もしIRGがカードを出した陣営に参加していた場合、その陣営はIRGの要請に基づきイランに介入し、軍隊を派遣していることになる。

両プレイヤーが同じ外交フェイズに侵略/介入カードを使用し、IRGがどちらの陣営にも参加していない場合、どちらの陣営が先に侵略したかを判断するため1個サイ振りをする。

- 1, 2, 3 ソヴィエト連邦(WP プレイヤー)が先に侵略
- 4, 5, 6 合衆国(NATO プレイヤー)が先に侵略

先に侵略するプレイヤーが実際の侵略者であり、IRGは他方の陣営に参加する。他のプレイヤーも介入できる。

両プレイヤーが同じターンに侵略/介入カードをプレイする場合、同ターンの WP および NATO セグメントのプレイ順序は作戦の混乱を表すため少し変更される。

ソヴィエト連邦が先に侵略した場合、手順は以下になる：

- ・WP セグメント
 - WP 第1インパルス
 - NATO 第1インパルス
 - WP 第2インパルス
- ・NATO セグメント
 - NATO 予備インパルス
 - NATO 第2インパルス

合衆国が先に侵略した場合、手順は以下になる：

- ・NATO セグメント
 - NATO 第1インパルス
 - WP 第1インパルス
 - NATO 予備インパルス
- ・WP セグメント
 - WP 第2インパルス
 - NATO 第2インパルス

セグメント内のフェイズやインパルスに変更はない。(なおプレイ順序の大きな変化は最初の二個のインパルスがそれぞれの陣営の最初のなっているため、両プレイヤーはターンの早い段階で増援を受け取れるようになった点にある。)

20.4.4.8 総動員[General Mobilization] 各プレイヤーは本カードをプレイ枚ずつ持つ。これらカードのいずれかがプレイされた場合、そのプレイヤーの陣営に(NATO やワルシャワ条約機構の)同盟全体に総動員が下令されたことを意味する。このカードをプレイするには米ソ紛争(ルール 20.4.3.5 参照)が発生している必要がある。

プレイヤーは総動員(ルール 20.5.4.1 項参照)の後に追加の増援を受け取る。

ある外交フェイズに、一方のプレイヤーが総動員カードをプレイし、他方のプレイヤーがプレイしなかった場合、他方のプレイヤーは総動員カードを実際にプレイしたカードに代えてプレイしてもよい。総動員カードにより置き換えられたカードは相手プレイヤーに明示し、自軍山札に戻される。ただし以後のターンで、保有プレイヤーはこのカードを捨て札にすることのみが可能であり、効果を得るためにプレイはできない(このカードが表す外交努力は、突然の動員により中断されたものとして、その外交上の優位は回復できない)。

ゲーム・ターンに NATO プレイヤーが総動員カードをプレイし、WP がプレイしなかった場合、この状況に特別ルールが適用される(ルール 20.5.5 項参照)。

注記 1: WP プレイヤーがターン中このカードをプレイし、ゲーム・ターン・トラックの現在のターンに戦時ターン 0[War Turn 0]マーカーを配置し、次のゲーム・ターン・トラックに WP 動員 1[Pact Mobilization 1]マーカーと戦時ターン 1 マーカーを配置する。

注記 2: WP プレイヤーがターン中このカードをプレイし、ゲーム・ターン・トラックの現在のターンに NATO 動員 0[NATO Mobilization 0]マーカーを配置する。

20.4.4.8.1 勝利得点の罰点[Victory Point Penalty] 一方が総動員を下令した場合、他方も同じターンに総動員しなければ、勝利得点で罰点を受ける。

勝利得点上の罰点[PG] (これはペルシャ湾の視野の外の動員を考慮したものである)。各外交フェイズ開始時に一方が総動員を下令し、他方がそうでない場合、5勝利得点の罰点を受ける。この罰点(動員の遅滞)はゲーム終了時に WP が罰点を受けた場合、罰点は WP の勝利合計点から差し引かれる。NATO が罰点(動員の遅滞)を受けた場合、WP の勝利合計点に加算する。

勝利得点上の罰点[CG] NATO プレイヤーは WP が総動員を下令後、総動員を命じなかったことで勝利得点上の罰点を受けることはない。

しかしながら、NATO が総動員を下令すると、WP プレイヤーは総動員を下令しなかったことで勝利得点上の罰点を受ける。

各外交フェイズの開始時に、NATO が総動員を下令し、WP がしなかった場合、WP に-5勝利得点が課される。この罰点はゲーム終了時に WP の勝利得点の合計から差し引かれる。

20.5 ゲーム・ターンの種類、動員、戦争の勃発

外交ゲームのゲーム・ターンには大きく二種類ある:「戦前ターン[pre-war turns]」と「戦時ターン[war turns]」である。戦前ターンは第三次世界大戦勃発前のゲーム・ターンのことで、戦時ターンは第三次世界大戦勃発後に発生するゲーム・ターンである。どちらのターンでも標準のプレイ手順が使用される。

第三次世界大戦は WP プレイヤーが総動員カードをプレイした時点で勃発する。WP プレイヤーがこのカードをプレイしたターンは常に戦時ターン0[War turn 0]となる。

[PG] ペルシャ湾シナリオでは、戦時ターン0は常に戦前ターンと見なす。

[CG] 連結ゲームでは、戦時ターン0は WP プレイヤーが欧州で早期攻撃を期するか否かで戦前ターンにも戦時ターンにもなり得る。

注記: ペルシャ湾と連結ゲーム以外のシナリオでは、全てを戦時ターンと見なす。

20.5.1 早期攻撃を期するか否か[Early Attack or No Early Attack][CG] WP プレイヤーが総動員カードをプレイする際、欧州で早期攻撃を期するかどうか発表しなければならない。

20.5.1.1 早期攻撃を期せず[No Early Attack] WP プレイヤーが早期攻撃を行わない場合、戦時ターン0は戦前ターンとして扱い、NATO 第1インパルスの移動フェイズに NATO プレイヤーは追加で以下を行わなければならない:

- ・NATO 前進配備(ルール 15.9 項参照)、および
- ・ノルウェーの早期対応(ルール 15.10 項参照)。

通常のプレイ手順に従い、両陣営は欧州で(NATO 前進配備とノルウェーの早期対応以外の)移動や戦闘を行えない。

注記: 早期攻撃を期さない場合、ゲーム・ターン・マーカーを戦時ターン0の戦前面を保持し、その後マーカーを戦時ターン1の戦争面へ裏返す。

20.5.1.2 早期攻撃[Early Attack] WP プレイヤーが早期攻撃を期した場合、戦時ターン0は戦時ターンとして扱われる。(ゲームの長さとは正確なターン数の WP 兵站破綻[logistical breakdown]を保つため、戦時ターン1に代えて戦時ターン0と呼称している。

通常のプレイ手順に則り、両陣営ともに欧州で移動し戦闘できるが、以下に示す制約がある。

- ソヴィエト航空ユニットのみが航空ミッションに進空可。
- ソヴィエト地上ユニットは移動や攻撃できる。
- 在欧の他の WP 軍は航空ミッション、移動、攻撃できない。しかしながら、これら WP 国家はこのターンに NATO ユニットの攻撃があった場合、通常通り攻撃に対し防御する。

欧州の他の WP 国家の軍隊は戦時ターン1から航空ミッション、移動、攻撃を行える。

注記: NATO の前進配備とノルウェーの早期対応は早期攻撃があるかにより異なる。早期攻撃がない場合、NATO プレイヤーは NATO 前進配備とノルウェー早期対応を受け取る。早期攻撃がある場合、NATO 前進配備とノルウェー早期対応はない。

20.5.2 戦前ターン[Pre-war Turns] 戦前ターンとは全般的に第三次世界大戦が勃発する前に発生するゲーム・ターンを指す。なお中東での軍事行動は戦前ターンに発生する可能性がある(ほぼ間違いなく発生する)。

戦前の時期は、中東の対立や紛争の激化を防ぐことはできないものの、両陣営が敵対行動の範囲を限定しようと努力することを想定している。

20.5.2.1 戦前ターンの特別ルール[Pre-war Turn Special Rules] 戦前ターンではゲーム・ルールが一部変更される。

20.5.2.1.1 [CG] マップ上の欧州セクションにある全ての国家は中立国として扱われる。いずれのプレイヤーも戦前の時期には欧州マップ・セクションでいかなる軍隊も移動やいかなる行動もしてはならない。欧州マップ上の WP と NATO 軍(及び中東マップの NATO トルコ軍)は、第三次世界大戦が勃発した時点から行動を開始する。

20.5.2.1.2 どちらの陣営も兵站打撃や滑走路無力化ミッション(ルール 9.5.2.1.1 項および 9.5.2.1.2 項参照)を進空させることはできない。

20.5.2.1.3 プレイヤーは「RDF のアラート態勢[Alert the RDF]」カード(NATO プレイヤー)や「南部軍管区の動員[Mobilize Southern Military Districts]」カードがプレイされるまで、空輸や海輸を使用できない。さらにプレイヤーは侵略/介入カードがプレイされるまで、いかなる空挺[airborne]や水陸両用強襲[amphibious assaults]も行えない。

20.5.2.1.4 どちらの陣営も侵略/介入カードのプレイで、イランに進入できる。WP プレイヤーは戦時ターン1まで他の中立国を侵略できない(ルール 16 項参照)。NATO プレイヤーは他の中立国を侵略できない。

20.5.2.1.5 NATO 軍はソヴィエト連邦内のいかなるヘクスにも侵入し、攻撃し、航空ミッションを行えない。NATO の ZOC はソヴィエト国境を越えて広がることはない。

20.5.2.1.6 核兵器(ルール 23 項参照)は、戦前の時期に使用できない。核兵器の紛争レベルは自動的に0となり、各戦前ターンの核エスカレーション・フェイズはスキップされる。

20.5.3 戦時ターン[War turns] 戦時ターンとは第三次世界大戦が全般的に勃発した後に発生するゲーム・ターンのことである。

注記: ペルシャ湾と連結ゲーム以外のシナリオでは全てのターンが戦時ターンであると見なす。

20.5.3.1 最初の戦時ターンの特別ルール 最初の戦時ターン(戦時ターン0または1、WP プレイヤーが早期攻撃を期するか否かによる)は、以下のルールで全面戦争に移行する。

20.5.3.1.1 WP 第1インパルスの第1梯隊移動フェイズに、NATO の ZOC は欧州では WP 国境や、中東ではソヴィエト国境を超えて広がらない。

20.5.3.1.2 NATO 航空ユニットは縦深打撃フェイズに打撃ミッションを遂行できず、WP セグメントの打撃/阻止フェイズ中に欧州の WP 諸国およびソヴィエト連邦のいずれかの場所で打撃/阻止ミッションを飛行してはならない。NATO 航空ユニットは WP 打撃ミッションを要撃はできる。

20.5.3.2 NATO の 盤 外 移 動 網 [NATO Off-map Transport Net][CG] ひとたび戦争が開始されると、NATO ユニットの NATO 盤外移動網(ルール 5.9 項参照)を使用できる。

20.5.3.3 ソヴィエト戦略予備兵力 [Soviet Strategic Reserve Commitment][CG] 第 1 ターンの中立国活性化フェイズに WP プレイヤーは WP の戦略予備兵力を投入する作戦地域を選択する(ルール 15.7.2 項参照)。

20.5.4 増援のタイミング[Timing of Reinforcements]

20.5.4.1 ターン数による増援 [Turn Number Reinforcements] ターン数で識別されている増援は、総動後に受け取る。あるターンに総動員が下令された場合、そのターンはその陣営にとり動員ターン0[mobilization turn 0]となる。

注記: WP の動員ターンは常に戦時ターンと同じ数値に対応するが、NATO は一概には言えない。

増援は増援表示のターン数に対応する動員ターン、またはプレイブック[playbook]記載のターン数に受け取る。例として、WP「ターン1[Turn 1]」のユニットは WP 動員ターン1に受け取れ、NATO「ターン1」のユニットは NATO 動員ターン1に受け取れる。

もし NATO が WP の 1 ターン後に総動員を下令した場合、WP の「ターン1」のユニットは戦時ターン1(WP 動員ターン 1)に、NATO の「ターン1」ユニットは戦時ターン2(NATO 動員ターン1)にそれぞれ参戦する。

中立国の増援は NATO 動員ターン数に基づいて受け取る。例として、オーストリアの地域予備軍は NATO の動員ターン1に利用可能となる。

20.5.4.2 南部軍管区の動員 + 6 ターン増援 [Southern Military Districts Mobilization + 6 turns Reinforcements] 南部軍管区の動員 + 6 ターンと識別される WP の増援は、WP が南部軍管区の動員[Mobilize Southern Military Districts]カードをプレイ後の 6 ターン目に受け取る。

注記: WP プレイヤーが 7 ターン目に「南部軍管区の動員」カードをプレイした場合、この増援は 13 ターン目に受け取れる。

20.5.4.3 即 応 増 援 [Alert Reinforcements] 「即 応 [Alert]」と識別される NATO 増援は、NATO プレイヤーが「RDF の即応[Alert the RDF]」カードをプレイしたターンに受け取れ、「Alert + #」で識別される増援は NATO プレイヤーが RDF の即応カードをプレイしたターンの後の指示されたターン数に受け取る。

注記: NATO プレイヤーが 7 ターンに RDF の即応カードをプレイした場合、そのターンに即応[Alert]の増援を受け取る。即応[Alert] + 1 増援は次のターンに受け取る、等。

20.5.5 NATO 総動員の下令の先行[NATO Ordering]

General Mobilization First]

NATO が WP より先に総動員を発令することは(通常はないが)可能である。以下のルールは WP が総動員カードを使用する前に、NATO が総動員カードをプレイしたターンには次のルールを使用する。このターンは NATO 動員ターン0と見なす。

20.5.5.1 [CG] NATO 動員ターン 0 に NATO プレイヤーは NATO 前進配備(15.9 項)とノルウェー早期対応(15.10 項)を受け取る。

20.5.5.2 [PG, CG] NATO 動員ターン1とそれ以後に、NATO ユニットの移動(空および海輸使用を含む)、航空ユニットは通常のプレイの手順で進出できる。

20.5.5.3 [CG] 在欧の NATO 軍は WP が総動員カードをプレイするまで、欧州を離れたり、WP 領域に進入したり、WP ユニットの攻撃したりできない。

20.6 外交ゲームのオプション

20.6.1 不確実性オプション[Uncertainty Option] 外交ゲームに不確実性を付加するため、次のオプションを使用できる。各プレイヤーは次のことを実施する。

- 9、10、11の数字のカード(RDF の即応、南部軍管区の動員、侵略/介入、総動員)を山札から除去し、
- 山札に 1 枚空白カードを追加して、
- シャッフルしたのち、さらに
- 山札からランダムに 1 枚引く。このカードを脇に置き、ゲームには使用しない。所有プレイヤーは調べることはできるが、相手プレイヤーは他の全ての外交カードが公開されるまで調べることはできない。
- その後各プレイヤーは9、10、11のカードを自身の山札に加え、ゲームのプレイを再開する。

20.6.2 ランダム・オプション[Random Option] 外交ゲームのプレイに興味がないプレイヤーや、ランダムで予測不可能な外交ゲームを望むプレイヤーは次のオプションを使用できる。

- 各プレイヤーは自身の山札から9、10、11の数字のカードを除去し、残りのカードをシャッフルして、この山札を裏向きにして地図の横に置く。
- 外交フェイズに各プレイヤーは山札の一番上のカードをめくる。そのカードの前提条件を満たされていれば、そのカードはプレイされ、そうでないなら捨て札にする。これらカードが全てプレイされた時、プレイヤーは9、10、11の数字のカードを受け取り、次の外交フェイズをプレイする。

20.6.3 マーカーの開始位置[Marker Starting Positions] 中東の政治は非常に複雑で不確実である。両プレイヤーは好きなように実験できる。

例えば外交チャートの影響力トラック上のマーカーの開始位置を変えることは、中東における異なる国際情勢を示す一つの方法である。

全ての対立関係(ルール 15.4 項参照)は、中東の基本的枠組みとして維持されるべきである。

21. シナリオ、勝利条件、勝利得点

21.1 シナリオと勝利条件

シナリオと勝利条件、セットアップ手順や増援スケジュールはプレイブックに一覧されている。

21.2 勝利得点

各シナリオで WP が支配すべきいくつかの目標[objectives](都市、港湾、飛行場、油田)の数に応じた勝利得点により勝利が決定される。

21.2.1 WP の支配 各目標は、WP ユニットの最後にそこを通過した、またはソヴィエトやワルシャワ条約機構加盟国の国内、アフガニスタン、ワルシャワ条約機構に参戦した国であり、NATO ユニットの支配されたことがない場合、WP に支配されていると見なす。

21.2.2 勝利得点の獲得

21.2.2.1 目標地点 シナリオ終了時、WP プレイヤーは以下のよう

- 2VP: 各大都市[*major city*]の支配。
- 1VP: 各小都市[*minor city*]の支配。
- 1VP: 本土[*mainland*]、非都市の港湾(本土と橋梁で結ばれた島嶼港湾を含む)の支配。
- 1VP: 各飛行場[*airfield*]や油田[*oilfield*]の支配。
- 2VP: 侵略された各中立国が降伏した。

島嶼にある港湾(C-0636 のキオス島[Chios]など)や、都市である港湾(A-3118 のキールなど)では得点は受け取れない。

侵略された中立国の都市、港湾、飛行場は WP の勝利のためにはカウントしないが、これら国家にある油田はカウントする。

どちらのプレイヤーがイランに侵攻したとしても、イランにある全ての目標は勝利のためにカウントできる。

カウントするためには都市、港湾、飛行場は孤立(ルール 8.4 項参照)であってはならない。油田は孤立していてもカウントする。

例示: WP プレイヤーがイラクに侵攻し、イラクを降伏させた場合、降伏による 2 勝利得点を、イラクの油田を 1 個支配することにより 1 勝利得点を受け取る。

WP プレイヤーはゲーム開始時に WP が支配していた領土内であって、現に NATO が支配する目標に関し勝利得点を獲得できる。このような目標に関する勝利得点は、1) NATO の連絡線源から孤立している、2) その目標が非孤立状態の NATO ユニットの 2 ヘクス以内に存在しない場合に与えられる。

21.2.2.2 黒海艦隊の出撃[SF, CG] 黒海艦隊が出撃した場合、WP は勝利得点を得る。黒海艦隊が出撃した場合、WP プレイヤーは 14 から現在の戦時ターン数を減じた分の勝利得点を得る。

例示: 戦時ターン 5 に黒海艦隊が出撃した場合、WP は 9 勝利得点を得る(14 - 5 = 9)。

22. 作戦可能な戦域[オプション]

22.1 作戦域

いかなる国家も自国軍に特定の作戦域を割り当てており、際限なく遠方まで派兵されることはまずない。地上ユニットと航空ユニットにはカウンター上部に活動可能な戦域を示す識別色帯が描かれており、細部は NATO およびワルシャワ条約機構編制プレイヤー補助表[NATO and Warsaw Pact Organization player aid cards]を参照されたい。



作戦可能戦域は以下のように定義される:

- AFNORTH(NATO) / 北西 TVD(ワルシャワ条約機構) - 北部航空戦域
- AFCENT / 西部 TVD - 西欧および東欧航空戦域
- AFSOUTH / 南西 TVD - 南西およびバルカン航空戦域
- CENTCOM / 南部 TVD - 西アジアおよびペルシャ湾航空戦域

22.2 作戦上の制約

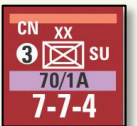
ユニットは以下の制約がある:

- 1) 各作戦域に割り当てられた地上ユニットは、割り当ての戦域でのみ移動や戦闘ができ、他の戦域に送られることはない。その上、
- 2) 航空ユニットは割り当ての戦域外を基地にはできない。

例示その1: NATO AFNORTH 戦域(カウンター上部に青色の識別色帯で示される)に割り当てられたユニットはノルウェー、スウェーデン、フィンランド、デンマーク、東西ドイツの北部(シュレスヴィヒ・ホルシュタイン)、ポーランド、マップ B のソヴィエトの地域でのみ運用しなければならない。これら地域は北部航空戦域を構成している。



例示その2: WP 南方 TVD(カウンター上部にサーモン色の帯で示される)に割り当てられたユニットは、ペルシャ湾マップ(マップ E と F)でのみ可動機であり、本地域は西アジアとペルシャ湾航空戦域を構成している。



22.3 特例

22.3.1 ワルシャワ条約機構の戦車軍集団[Group of Tank Armies] これらは西部や南西 TVD のいずれか又は両方に配備でき、その配備は軍単位(第3親衛、第5親衛、第6親衛、第7親衛戦車)でなければならない。いずれかの TVD に 0 から 4 個軍を配備できる。軍は通常移動または盤外移動網(ルール 5.8 項に則り)によりこれら 2 個 TVD 間で配備替えを行える。

22.3.2 オデッサ軍管区[CG] これは南西や西部 TVD のいずれかに配備できる。ある 1 個の軍はどちらの TVD にも配備できる。この軍は WP 盤外移動網(ルール 5.8 項に則る)によりこれら 2 個 TVD 間で配備替えが行える。

航空ユニットは軍が南西 TVD に配備されている場合には南西やバルカン航空戦域の運用ボックスに、軍が南部 TVD に配備されている場合は西アジア航空戦域の運用ボックスに配備されなければならない。

23. 核戦争[オプション]

両陣営とも戦術核弾頭を多数保有しており、欧州や中東での通常戦力による紛争が戦術核兵器の使用を含む形でエスカレートした可能性は十分にある。このテーマのゲームに核戦争に関するルールがないには成り立たないし、以下にそのルールが充実している。

だが戦術核戦争が始まってしまうと、その効果がゲームを支配し、他のルールが生み出すより興味深い相互作用が排除されてしまう傾向にある。そのため核兵器ルールは実現性についての所見に関わらずオプションとされている。

23.1 紛争レベル

核戦争には0(核兵器未使用)から5(戦略核相殺)まで6段階のレベルがある。各ターンに使用可能な核兵器(核攻撃ポイント、NAP)の種類、数量、使用制限が異なる。



23.1.1 [BfG,CG] 合衆国 B-52 航空ユニットは核紛争レベルがレベル3になると使用できなくなり、プレイから除去する。

23.2 エスカレーションと自制

ゲーム開始時、核紛争レベルは0(核兵器未使用)である。これはゲーム中変更される可能性がある。プレイヤーは戦域軍の司令官でありエスカレーションに関する権限はないが、政治指導者を左右する程度の影響力はある。

23.2.2 自制[BfG,CG] 各ターンの核抑止フェイズに 10 秒間、いずれかのプレイヤー(または両方)に自制を宣言できる時間がある。この宣言は条件付き(「君がするなら私もする」)といったものではなく、一方的な宣言でなければならない。もちろん一方のプレイヤーが自制を宣言後、10 秒の残時間内なら他方のプレイヤーも自制を宣言することもできる。

自制を宣言したプレイヤーは次のターンに、その時点の紛争レベルに応じて一覧された各種 NAP の半数だけ使用できる。

しかしながら自制するプレイヤー1 人につきエスカレーション・フェイズの出目は+1修整される。ただし 1 人のプレイヤーが自制を行っている場合、エスカレーションは抑止される。紛争レベル0の間は両プレイヤーとも自制を行使できない。

23.2.2 エスカレーション 各ターンの核エスカレーション・フェイズにいずれかのプレイヤーが1個サイ振りをする。核戦争表[nuclear warfare table]にはレベルごとに次のレベルにエスカレートするのに要する出目が示されている。

23.2.2.1 エスカレーション宣言[BfG,CG] 核エスカレーション・フェイズ開始時に、どちらのプレイヤーが(自制中を除き)意図的なエスカレーションを表明できる 10 秒間がある。故意にエスカレートさせるプレイヤーごとに同フェイズの出目を-1修整する。

出目の修整値は累積される。例として一方のプレイヤーが自制を行使し、他方がエスカレートさせた場合、正味の修整は0である。故意のエスカレーションの効果は出目修整だけである。両プレイヤーとも紛争レベル5の場合、故意のエスカレーションを宣言できない。

23.2.2.2 核エスカレーション・フェイズサイ振り どちらのプレイヤーがサイ振りをし、その出目が示された値以下であればレベルが 1 増加する。新たな紛争レベルはその後のエスカレーション・フェイズで変更されるまで有効である。またエスカレーションを低下させる(隣接の低レベルに戻す)ことも可能である。出目が7以上なら、エスカレーションの低下が発生する。各プレイヤーは自制や意図的エスカレーションにより出目を修整できる。

23.3 核攻撃の種類

各プレイヤーは 3 種類の NAPs を受け取れる:

- 1) 野戦砲兵(短射程ミサイルを含む)、
- 2) 航空機用爆弾、そして
- 3) 戦域レベルのミサイル。

各レベルで毎ターン使用可能な NAP は「核戦争表[Nuclear War Table]」を参照すること。連結ゲーム(ドイツの戦い+南方戦線、ドイツの戦い+極北戦線、またはドイツの戦い+南方戦線+極北戦線)をプレイする場合、各ゲームの核戦争表の NAPsを合計し、使用可能なNAPsを決定する。連結ゲーム(四つのゲーム全て)をプレイする場合、連結ゲームの欄を使い使用可能なNAPsを決定する。

使用可能なNAPsはNAPマーカースを使用してプレイヤー補助カードの核攻撃ポイント・トラック[Nuclear Attack Points Track]で管理でき、各ターンの制限を超えないようにすることができる。

23.3.1 野戦砲(砲兵NAPs) 野戦砲兵による核攻撃には、カノン砲発射型弾頭や短射程の野戦用ロケットや(NATOのランス・ミサイルやWPのSS-21のような)ミサイル・システムが含まれる。野戦砲兵の攻撃は、地上戦闘で交戦している地上ユニットを支援するために使用される。野戦砲兵の核攻撃はどの戦闘フェイズ中でも使用できる。砲兵 NAPsの主な効果は攻撃する敵ユニットの練度を低下させる点にある。



カウンター左上部に「N」で示される核攻撃能力を持つ地上ユニットは戦闘で NAPsを使用できる。

各戦闘の解決前に両プレイヤーは密かに核攻撃を行うか、行うなら NAPsをいくつ使用するかを決定する。使用ポイント数を紙に書いてもよいし、プレイヤーが混乱マーカーを手に隠し持ってもよいし、その他都合の良い手段を使用してよい。それらは同時に公開する。

各 NAP を使用すごとに、使用するプレイヤーが選択する敵ユニットの 1 個に1混乱を生じさせる。1 個のユニットに適用される混乱は紛争レベルの値より多くてはならない。

例示: 核紛争レベルは2である。核能力を持つ WP ユニットがあるヘクスの 2 個 NATO ユニットの攻撃する。WP プレイヤーはその攻撃に最大4の砲兵 NAPs を使用でき、各ユニットには2までの混乱しか生じない。もし核紛争レベルが1なら、WP はその攻撃に2野砲 NAPs まで使用でき、各ユニットに1混乱まで生じさせることしかできない。

23.3.2 航空爆弾(航空NAPs) 核攻撃能力を有する航空ユニット(カウンターに「N」の記号)は、その打撃値以下の航空爆弾 NAPs を搭載できる。NAPs は打撃ミッションで使用できる。



紛争レベル2では核打撃/阻止ミッションのみが許される。

紛争レベル3以上では、どのような攻撃ミッションでも核打撃ミッションにすることができる。

核打撃ミッションの実施方法としては、正しい混乱を航空ユニットの下に置く。NAPsを搭載しない場合、別の種類のマーカー(動揺、戦闘比など)を置く。核攻撃は航空ユニットが行う通常の打撃に追加して行う。

航空ユニットが撃墜や帰投した場合、搭載していた NAPs は全て失われる。航空ユニットの値が半減した場合、NAP 数も半減し、少数点以下は四捨五入する(すなわち搭載の全数は使用済みとなる)。

23.3.2.1 核兵站打撃 核による兵站打撃は通常の兵站打撃と同じ方法で解決する。使用する各 NAP につき 1 個サイ振りをする。しかしながら、出目は(通常の兵站打撃のように)半減されず、1.5 倍となる(端数は最も近い整数に均し、0.5 は切り上げとする)。

23.3.2.2 核滑走路無力化 各 NAP を使用すごとに1個サイ振りをし、出目がヒット値となる。ヒットごとに別のサイ振りをし、1～4の出目で弾痕を形成し、5～6の出目で航空ユニットを撃破する。

23.3.2.3 核打撃/阻止 目標ヘクスに核攻撃マーカーを置く。搭載された各 NAP は同ヘクスの 1 個敵ユニットを攻撃するため使用し、1 個ユニットにつき1NAP しか使用できない。



攻撃ごとに1個サイ振りをし、そのユニットに置く混乱数を決定する。次のターンにこのヘクスに進入する各ユニットは1NAP により攻撃を受ける。

23.3.3 戦域核ミサイル(ミサイル NAPs) 戦域ミサイル NAPsは合衆国のパーシングや地上発射型巡航ミサイル、ソヴィエトのSS-20やSS-22といった中距離ミサイルである。またNATOのNAPsには戦域戦術支援に専従する潜水艦発射型弾道弾ボセイドンによるものも含まれる。



戦域核ミサイルによる攻撃は撃墜、半減、帰投がないことを除き、全て航空機による打撃ミッションと同様に行う。NAPごとにミッションを指定し、解決してゆくこと。

23.4 戦略核相殺

紛争レベル5は戦略核相殺であり、主要な核保有国が敵本国の戦略目標を選択的に破壊することになる。この断固たる措置にはいくつかの効果がある。最初の事柄(23.4.1項)以外は、のちに紛争レベルがエスカレーションの低下を生じたとしても有効であり続ける。

23.4.1 戦略核打撃 ひとたび紛争レベルが戦略核兵器の応酬に

発展すると、(プレイするシナリオ(または複数)によるが)各陣営の都市がターンにつき1戦略核打撃によるヒットを受ける。

- 単一ゲーム・シナリオ: 1 都市。
- 2 個ゲーム・シナリオ: 2 都市。
- 3 個以上のゲーム・シナリオ: 3 都市。
- [PG]ペルシャ湾シナリオのみをプレイの場合、都市への戦略打撃は行わない。しかしながら、レベル 5 に到達したことによる全ての効果は有効である(これら打撃は本シナリオの範疇の外の他の戦域で行われているものと見なす)。

紛争がレベル5にエスカレートしたフェイズを含む各ターンのエスカレーション・フェイズに、各プレイヤーは割り当てられた数分の都市名を筆記する。

次のエスカレーション・フェイズに全ての都市に荒廃 [devastation] マーカーが置かれ、その時に両プレイヤーは都市数分の別の名前を筆記する。これはゲームが紛争レベル5である限り続く。



荒廃した時点でその都市ヘクスに所在のユニットは撃破され、プレイから除去する。次のターンに荒廃したヘクスに進入や移動できず、進入にはゲームの残りのターン中、全てのユニットが追加で 2 移動力分多く消費する。当該都市はすべての目的(空輸、勝利、戦闘効果など)において、もはや都市と見なさない。ユニットは荒廃した都市で再編成できない。戦略的荒廃はNAPsでは発生しない。

23.4.2 WP盤外移動 WPの盤外移動網は(事後紛争レベルが低下したとしても)使用できない。

23.4.3 増援 ゲーム終了後、両軍とも地上・航空を問わず追加の増援を受け取れない。まだ来援していないものはプレイから除去し、限界損失のある国家においては戦闘で除去されたものとして扱う。

23.4.4 再編成 紛争レベル5にエスカレーションした後の最初の再編成フェイズから、以後のゲーム中の全ての再編成フェイズにおいて、両プレイヤーとも各戦域において最大 2 個ユニットに再編成が制限される(再編成 [regrouping] は再編成 [reorganization] だけでなく、補充兵の受け取りシミュレートしているため、本国からの補充兵の枯渇も反映している)。

23.4.5 補給 紛争レベル5にエスカレーションした後の最初の再編成フェイズから、以後のゲーム中の全ての初期セグメントにおいて、各戦域につき両プレイヤーはサイ振りをし、対戦相手の補給不足を決定する。

23.4.6 航空ユニットの補給 航空機整備フェイズの最初のサイ振りで、そのターンに補給不足で地上待機する航空ユニットの総数となる。

各戦域につき 1 回1個サイ振りをし、地上待機にする航空ユニットの総数を決定する。

所有プレイヤーがどの航空ユニットが地上待機するか決定する。

23.4.7 地上ユニットの補給 補給フェイズにおける 2 個目のサイコロは、そのターンに補給を受けられない地上ユニットの総数を表す。

各戦域につき 1 回1個サイ振りをし、補給を受けられない地上ユニットの数を決定する。

プレイヤーは対戦相手の地上ユニットの内、どのユニットを補給切れにするか決定する。補給切れのユニットは緊急補給(ルール 11.2 項参照)を使用して再補給を受けられる。

23.5 使用上の制限

どちらの陣営も降伏した国家や現在友好国である交戦国の都市ハクスをNAPの目標にはできない。

例示: イラクの都市の奪還を目的としたNATOの攻撃は、イラクがNATOに参戦している場合、その都市のWP守備隊を混乱させるために砲兵NAPsを使用できない。しかしながら、そのような都市からNATO部隊に攻撃しているWP部隊は砲兵NAPsにより混乱を被る可能性がある。

23.6 勝利得点の調整

核ルールがゲーム・バランスに与える影響は、各ターンに到達する正確なレベルに応じるため非常に複雑である。以下の表は簡単なガイドラインに過ぎない。

核戦争調整表[Nuclear War Adjustment Table]

	BfG	SF	AF	PG	CG
レベル1に到達も、それ以上に至らない	-10	-5	-2	-2	-20
各ターンがレベル2又は3	+5	+1	+1/2	+1/2	+8
各ターンがレベル4又は5	-5	-1	-1/2	-1/2	-8
各主要都市が荒廃するごとに	+1	+1	+1	—	+1
各小都市が荒廃するごとに	+1/2	+1/2	+1/2	—	+1/2

紛争がレベル5に達しても、勝利という単語は似つかわしくないが、結果がどうあれ、それでも戦争は継続している。

例示1: 連結ゲームで、ゲーム終了時にレベル1の状態ですターン経過し、レベルが1を越えなかったものと仮定する。核紛争レベルは1に達したが、それ以上にはならなかったので合計勝利得点の調整は-20である。

例示2: 連結ゲームで、レベル1で3ターン、レベル2で1ターン(+8VP)、レベル3で1ターン(+8VP)、レベル4で1ターン(-8VP)を費やしゲームが終了したと仮定する。勝利得点の合計は+8VP(+8+8-8)となる。核紛争レベルがレベル1より先に進んだため、最初のレベル調整は無視される。

24. 化学戦能力[オプション]

サード・ワールド・ウォーのシステムは化学戦環境下であることを前提としている。便宜上本ゲームは全ての部隊が化学戦能力を有するものと仮定している。しかしながら、中東諸国軍は化学戦能力を最小限あるいはまったく有していないため、以下のルールでこの要素をカバーすることができる。

24.1 化学戦能力

化学戦能力を有するユニットはユニットのカウンター左上に「C」の表示がある。

24.2 化学戦能力の戦闘への影響

戦闘において敵ユニットが化学戦能力を有する場合、通常の戦闘結果に加え、化学戦能力を有しない全てのユニットは通常の戦闘解決時に1混乱を受ける。

例示：化学戦能力を有するソヴィエト軍が合衆国ユニット(化学戦能力あり)とムジャヒディン・ユニット(化学戦能力なし)を攻撃し、それらに対し R の結果を出した場合、合衆国ユニットは退却し、ムジャヒディン・ユニットは1混乱を受けて退却する。

戦闘で全ての敵ユニットが化学戦能力を有しない場合、全ての友軍ユニットの戦闘結果による混乱が(化学戦能力の有無にかかわらず)1減少する。例外：1の混乱の結果が自動的に混乱なしになるわけではない。代替として、そのような結果につき1回の戦闘ごとにサイ振りをする。1、2、3が出れば混乱なしであり、その他の場合は1混乱が残る。

例示：革命防衛隊の1個ユニット(化学戦能力なし)が叛乱したイラン正規陸軍(化学戦能力あり)を攻撃し、結果 $D/3DR$ となる。革命防衛隊ユニットは2混乱(化学兵器による1混乱が追加)を受け、イラン正規陸軍ユニットは2混乱(混乱が1減少)を受け退却する。

25. ルーマニアの運用[SF,CG][オプション]

プレイを容易にするため、ルーマニアが NATO 陣営に参戦している場合、ルーマニアは NATO の手順に従うもの想定している。

しかしながら、ルーマニアは WP の訓練とドクトリンに従っているため、NATO 陣営であっても WP の制限とプレイ手順に従わなければならない。そのため、これを表す以下のルールを使用できる。

ルーマニアが NATO 陣営なら：

25.1

ルーマニア・ユニットは NATO インパルス中に移動し、他の NATO ユニットと一緒にスタックし攻撃できる。

25.2

ルーマニア・ユニットは NATO 予備インパルス中に移動、攻撃、または再編成を行えない。

25.3

NATO の第1、第2インパルスで、ルーマニア・ユニットは WP 第1インパルスに与えられる手順に準拠した2回の梯隊を受け取る。ル

ーマニア第1梯隊の移動・戦闘フェイズは NATO インパルスの移動・戦闘フェイズと一致する。NATO インパルスが通常終了するタイミングで、ルーマニアは第2梯隊/突破サブ・インパルスを受け取る。

25.4

ルーマニア・ユニットは WP の再編成ルールの制約に拘束され、1混乱を有するユニットは再編成を行えない。ルーマニアが混乱状態の場合、そのゲーム残りの期間中、少なくとも1混乱を継続する。

26. 冬季の影響[AF,CG][オプション]

欧州の北極圏では長く厳しい冬が続くため、同地での戦闘行動に重要な影響を与えるだろう。本ルールは北極圏がまだ冬季のうちに戦争が勃発したものと想定している。以下の効果は北極圏あたる全てのヘクス及びユニットに適用され、天候表の修整は北方戦域の全てに適用される。

26.1 北部戦域の天候

天候表を使用する場合、1 回目と2回目のサイコロの出目に2を加算する。

最初の出目が6 以上の場合、天候が悪いことを意味する。

2 個目の出目が6 以上の場合、嵐(ただし大嵐ではない)を意味する。

26.2 北極圏の地形

北極圏の地形は冬季になると雪や寒さが広範囲に及ぶため、移動に多少の異なる影響がある。冬季における北極圏地形(北極線[Arctic Line]より北のヘクス)の変化は以下の通り:

26.2.1 湿地[Swamp]ヘクスおよび河川ヘクスサイドは平野として扱われる。

26.2.2 オーバーランド・ユニットとスキー・ユニットを除き、全ての移動ポイントのコストは1 増加する。

26.2.3 原野地形はオーバーランド・ユニットとスキー・ユニットを除き、全ての移動が禁止される。

26.2.4 戦闘後前進は地形に無関係に最大1 ヘクスである。

27. 戦術的優位 [オプション]

戦術的優位マーカーを所有し使用することで、所有プレイヤーの1 個の振り直し、またはいずれかのプレイヤーのサイを振り直しができる。

27.1 マーカー

WP プレイヤーはシナリオ固有ルールで特に指定のない限り、戦争第1ターンに戦術的優位マーカーを受け取る。



27.2 手順

いずれかのプレイヤーのサイ振り後、戦術的優位マーカーを保持しているプレイヤーは戦術的優位の発動を直ちに宣言できる。

次いで出目やサイコロは直ちに振り直され、戦術的優位を発動したプレイヤーにとり有利か不利かに関わらず最終的なものである。

振り直し後、戦術的優位マーカーは相手にプレイヤーに渡され、相手プレイヤーはそのマーカーを次のゲーム・ターン中にいつでも使用できる。ターン中に戦術的優位を発動しなかった場合も同マーカーはターン終了時に相手プレイヤーに渡される。

ゲームの明確化

〔明確化 6.6.1〕 6.6.1 項の最後のセンテンスに「ほとんどカウンター裏面には、練度値がボックスで囲まれており、これは1 回目の混乱を表している」という一文を追加した。

〔明確化 20.4.1.2〕 影響カトラックに配置する外交マーカーを作成するには以下のように、イラン正規陸軍の識別色の2 個ブランク・カウンターを使う:

- イラン正規陸軍外交[Iranian Army Diplomacy]。
- イラン中央集権派外交[Iranian Centrist Diplomacy]



これらマーカー画像はコンパスのWeb サイトからダウンロードできる。注記:イラン外交マーカーはイラン正規陸軍外交マーカーに置き換えるため、脇に置いたり捨てたりできる。

〔修正 20.4.4.3〕 ソヴィエトの外交カード#8にはヘッダーに「参与する[committed]」という単語が抜けている。「前提:シリアはソヴィエトに参与しなければならない。」と読むべきである。

〔明確化〕 IRG 8P と 25P CdoD の置き換え用カウンターは旅団[X]ユニット規模記号で表示されているが、正しいユニット規模は師団[XX]であるべきである。この2 個のカウンターのスタック価(3)は正しい。

初期セグメント

外交フェイズ(20)

双方が外交手段を選択し解決

中立国参戦フェイズ(16)

中立国への侵略や参戦を表明する。

航空機整備フェイズ

1. 新航空ユニットを受け取る (19.1)
2. 整備サイ振り (9.2)
3. 弾痕数、地上待機 (10)、WP の対兵站打撃 (15.11)、戦略核相殺 (23.4.5) による航空ユニットの撃破や地上待機 (9.5.2.1)
4. 弾痕修理 (9.3)
5. 損耗機体の確定 (9.10)

天候決定フェイズ(14)

各戦域の天候サイ振り。

核抑止フェイズ(オプション)

核使用の自制を宣言する (23.2.1)

戦域航空優勢フェイズ(9.4)

1. WP が航空優勢ボックスに航空ユニットを配置。
2. NATO が航空優勢ボックスに航空ユニットを配置。

縦深打撃フェイズ(9.5.2.1、9.6.1)

1. WP が縦深対兵站打撃、滑走路無力化、掩護ミッションを割り振る。
2. NATO が要撃、縦深対兵站打撃、滑走路無力化、掩護ミッションを割り振る。
3. WP が要撃する。
4. 空戦 (9.7)、防空射撃 (9.8) やミッションを解決

補給フェイズ(1.1)

1. 補給切れの WP スタック価の数を決定する。NATO はどれかを決定する。
2. 補給切れの NATO スタック価の数を決定する。WP はどれかを決定する。
3. WP は緊急補給の優先度を決定する。
4. NATO は緊急補給の優先度を決定する。

限界損失決定フェイズ(17)

双方が自国に限界損失を被ったかどうか決定する。

WP セグメント

黒海艦隊出撃フェイズ (13.4.2)

黒海艦隊の出撃を WP がチェック。

ノルウェー海制海フェイズ (13.4.3)

プレイヤーらはノルウェー海を制海している陣営を決定する。

打撃/阻止フェイズ (9.5.2.2、9.6.1)

1. 前ターンの本フェイズから置かれている打撃マーカーを除去する。
2. WP は打撃・援護ミッションを宣言する。
3. NATO は要撃と打撃・援護ミッションを宣言する。
4. WP は要撃する。

WP 第1インパルス

** 第1 梯队サブ・インパルス

移動フェイズ (5)

WP は新しい地上ユニットを受け取る (19.2)。空輸 (12) と海輸 (13) を含む WP ユニットの移動させる。空輸ミッションは航空ユニットが掩護および要撃できる (12.4.1)。ユニットは分割/合併を行える。

戦闘フェイズ (6)

攻撃ごとに

1. 攻撃値の総計を決定する (6.3.1)
2. 防御値の総計を決定する (6.3.2)
3. 初期戦闘比を決定する (6.3.2)
4. 戦闘比の修整を決定する (6.3.4)
5. 戦闘比マーカーをもって攻撃を宣言する。

攻撃を1対1で解決する (6.4)

1. 航空ミッションを宣言する。
 - a. WP は直協や直掩を割り当てる。
 - b. NATO は直協や直掩を割り当てる。
 - c. NATO は直掩を割り当てる [a. で直協や直掩が割り当てられていない場合]。
2. 核攻撃を解決する (オプション 23.3.1)
3. 空戦 (9.7)、防空射撃 (9.8) を解決する。ミッション成功時の戦闘比修整の適用。
4. 戦闘結果を決定し適用する (6.5)

第2 梯队/突破サブ・インパルス

敵 ZOC 内に位置していないユニットのみが、本サブ・インパルスで移動や攻撃を行える。

移動フェイズ(5)、戦闘フェイズ(6)

** 再編成フェイズ

第1 インパルスに移動・攻撃を行っておらず、敵 ZOC 内にいない全ての WP ユニットの再編成できる。

NATO 予備インパルス

敵 ZOC 内で開始しなかったユニットのみが、本インパルスで移動や戦闘を行える。

移動フェイズ (5)

NATO ユニットの移動。空輸や海輸は行なえず、新しいユニットは受け取れない。

戦闘フェイズ (6)

攻撃ごとに

1. 攻撃値の総計を決定する (6.3.1)
 2. 防御値の総計を決定する (6.3.2)
 3. 初期戦闘比を決定する (6.3.2)
 4. 戦闘比の修整を決定する (6.3.4)
 5. 戦闘比マーカーをもって攻撃を宣言する。
- 攻撃を1対1で解決する (6.4)
1. 航空ミッションを宣言する。
 - a. WP は直協や直掩を割り当てる。
 - b. NATO は直協や直掩を割り当てる。
 - c. NATO は直掩を割り当てる [a. で直協や直掩が割り当てられていない場合]。
 2. 核攻撃を解決する (オプション 23.3.1)
 3. 空戦 (9.7)、防空射撃 (9.8) を解決する。ミッション成功時の戦闘比修整の適用。
 4. 戦闘結果を決定し適用する (6.5)

再編成フェイズ

本インパルスに移動・戦闘を行わず、敵 ZOC 内に所在しない全ての NATO ユニットの再編成を行える。

WP 第2インパルス

本インパルスは新ユニットを受け取らないことを除き、WP 第1インパルスと同じである。

WP 降伏フェイズ

いずれかの WP 国家が降伏するか決定する(18)。

NATO セグメント**打撃/阻止フェイズ (9.5.2.2、9.6.1)**

1. 前ターンの本フェイズから置かれている打撃マーカーを除去する。
2. WP は打撃・掩護ミッションを宣言する。
3. NATO は要撃と打撃・掩護ミッションを宣言する。
4. WP は要撃する。
5. 空戦(9.7)、防空射撃(9.8 及びミッション)を解決する。

**** NATO 第1インパルス****移動フェイズ (5)**

NATOは新しい地上ユニットを受け取れる。空輸(12)や海輸(13)を含め、NATO ユニットの移動させる。空輸ミッションは航空ユニットにより掩護と要撃が可能である(12.4.1)。

戦闘フェイズ (6)**攻撃ごとに**

1. 攻撃値の総計を決定する (6.3.1)
2. 防御値の総計を決定する (6.3.2)
3. 初期戦闘比を決定する (6.3.2)
4. 戦闘比の修整を決定する (6.3.4)
5. 戦闘比マーカーをもって攻撃を宣言する。
攻撃を1対1で解決する (6.4)
 1. 航空ミッションを宣言する。
 - a.WP は直協や直掩を割り当てる。
 - b.NATOは直協や直掩を割り当てる。
 - c.NATOは直掩を割り当てる[a.で直協や直掩が割り当てられていない場合]。
 2. 核攻撃を解決する (オプション 23.3.1)
 3. 空戦(9.7)、防空射撃(9.8)を解決する。ミッション成功時の戦闘比修整の適用。
 4. 戦闘結果を決定し適用する (6.5)

**** 再編成フェイズ**

本インパルスに移動・戦闘を行わず、敵 ZOC 内に所在しない全ての NATO ユニットの再編成を行える。

NATO 第2インパルス

本インパルスは新ユニットを受け取らないことを除き、NATO 第1インパルスと同じである。

WP 降伏フェイズ(18)

いずれかの NATO 国家が降伏するか決定する。

終端セグメント**航空機着陸フェイズ**

航空優勢ボックス内の全ての航空ユニットが着陸ボックスに帰投し、進出ミッションが発生する。WP ユニットの進出が先である(9.11)。

非補給・地上復旧フェイズ

地上ユニット(11.3)から未補給マーカーを除去する。地上待機の航空ユニットを可動機ボックスに戻す(10.2)。

陸上連絡路フェイズ(バルカン協商シナリオのみ)

WP がブルガリアに陸上連絡路を引けるか確認する。

核エスカレーション・フェイズ(オプション)

核によるエスカレーションが発生するか判定するサイ振りをする(23.2.2)。

**** 制限的軍事能力(15.3)を有する国家や派閥は、これら記号のあるインパルスとフェイズでのみ活動できる。**

国家や派閥とは：アフガニスタン、イラク、イラン正規陸軍、イラン革命防衛隊、イラン共産党、クルド人、クウェート、ムジャヒディン、オマーン、カタール、サウジアラビア、ツデー党、アラブ首長国連邦である。

ルール・インデックス

デザイナー署名版について	3
戦闘後前進[6.8]	11
アフガン・パルチザン[15.2.1]	22
空戦[9.7]	15
空戦および防空射撃[12.4]	18
防空射撃[9.8]	16
航空優勢への割り当て[9.4]	14
航空優勢ミッション[9.5.1]	14
空輸[12.1]	18
空輸及び空挺[12]	13
空輸コスト[12.3]	18
航空ユニット[19.1]	29
空戦基本事項[9.1]	13
空戦[9]	13
空挺強襲[12.2]	18
アルバニア中立国反応チット[16.3.1]	26
水陸両用強襲[13.3]	19
北極圏の地形[26.2]	41
作戦域[22.1]	36
強襲[12]	18
オーストリア中立国反応チット[16.3.2]	26
バルト海海域[13.4.1]	20
黒海艦隊の出撃[13.4.2.2]	20
艦載機[9.12.2]	16
化学戦能力[24]	40
化学戦能力[24.1]	40
化学戦能力の戦闘への影響[24.2]	40
戦闘解決[6.4]	10
戦闘結果[6.5]	11
降伏の条件[18.1]	29
紛争レベル[23.1]	37
カウンター[1.2]	4
損失のカウント法[17.1]	28
弾痕の復旧[9.3]	14
限界損失[17]	28
戦闘宣言と比率の決定[6.3]	9
士気喪失[17.4]	28
どのユニットが非補給かを決定する[11.1]	17
外交カード[1.4]	5
外交チャート[20.4.1]	31
外交ゲーム[20]	29
外交ゲームの導入[20.1]	29
外交ゲームのオプション[20.6]	35
外交フェイズ[20.4]	31
外交の前提条件[20.4.3]	32
外交の解決[20.4.2]	31
外交の特殊機能と影響[20.4.4]	32
混乱[6.6]	11
降伏の影響[18.2]	29
ZOCsの影響[3.3, 5.6]	6, 8
緊急補給の優先度[11.2]	17
エラッタ・カウンター[1.2.2]	5
エスカレーションと自制[23.2]	37
作戦域の特例[22.3]	37
拡張されたプレイ手順	6, 42
フィンランド中立国反応チット[16.3.3]	26
フィンランド・パルチザン[15.2.2]	22
友軍連絡源[8.2]	12
ゲーム・コンポーネント[1]	4
ゲーム・クレジット	2

ギリシャ中立国反応チット[16.3.4]	26
直協ミッションの手順[9.5.2]	15
直協ミッション[9.5.2]	14
地上戦闘[6]	9
地上ユニット[19.2]	29
地上待機[10]	17
地上待機の影響[10.2]	17
地上待機の手順[10.1]	17
イランのグループと派閥[20.2]	29
高度なユニットの完結性[4.3]	7
どのように再編成するか[7.2]	12
どのようにユニットは移動するか[5.5]	8
導入	3
中立国への侵攻[16.2]	25
イラク中立国反応チット[16.3.5]	26
孤立[8]	12
孤立の影響[8.3]	12
クルディスタン・パルチザン[15.2.3]	22
限定的軍事能力[15.3]	22
使用の制限、核攻撃の目標[23.5]	39
ZOCsの制限[3.2]	6
連絡線[8.1]	12
特定地点[8.4]	12
損耗機体の確定[9.10]	16
整備[9.2]	13
マップ[1.1]	4
ミッション[9.5]	14
機動クラス[5.3]	8
移動[5]	7
移動力[5.2]	8
移動制限[5.4]	8
国家と派閥[20.3]	29
NATOの前方展開[15.9]	24
NATO 盤外移動網[5.9]	9
海輸[13.2]	19
海輸と水陸両用強襲[13]	19
海域[13.1]	19
中立国[16.1]	25
中立国の反応[16.3]	25
中立国[16]	25
新ユニット[19]	29
北部戦域の天候[26.1]	41
ノルウェー早期対応[15.10]	24
核戦争[23]	37
オマーン中立国反応チット[16.3.6]	27
オプション・カウンター[1.2.1]	4
補給切れの影響[11.3]	18
戦争の勃発[20.5]	34
曇天[14.2.1]	21
WP 兵站破綻[15.11]	25
WP 盤外移動網[5.8]	9
パルチザン(複数)[15.2]	22
内容物[1.5]	5
フェイズ・プレイヤー[2.2]	6
再編成ユニット[7.3]	12
再編成[7]	12
戦闘の制約[6.2]	9
作戦上の制約[22.2]	37
退却[6.7]	11
革命防衛隊の補充[15.8]	24

対立関係[15.4]	22
ルーマニアの運用[25]	40
ルーマニアの不確実性[17.5]	28
ルールとチャート[1.3]	5
シナリオの記号と略号	3
シナリオと勝利条件[21.1]	36
シナリオ、勝利条件、勝利得点[21]	36
プレイの手順[2]	5
プレイの手順[2.1]	6
手順の遂行[9.6]	15
大嵐[14.2.3]	21
動揺[17.3]	28
第6艦隊の撤退[9.12.3]	17
ソヴィエト師団の分割[15.6]	23
ソヴィエト山岳師団(複数)[15.5]	23
ソヴィエト戦略予備の投入[15.7]	23
特別な航空ユニット(複数)[9.12]	16
特殊な移動[5.7]	8
特殊な海軍ルール[13.4]	20
特別ルール[15]	22
スタック[4]	7
スタック制限[4.2]	7
スタック価[4.1]	7
ステルス機[9.12.1]	16
嵐[14.2.2]	21
戦略核相殺[23.4]	38
打撃ミッションの手順[9.6.1]	15
打撃ミッション[9.5.3]	14
補給[11]	17
降伏[18]	29
スウェーデン中立国反応チット[16.3.7]	27
戦術的優位[27]	41
戦術的優位マーカー[27.1]	41
戦術的優位の手順[27.2]	41
航空機への地形効果[9.9]	16
地域予備[15.1]	22
戦域[9.1.1]	13
作戦可能な戦域[22]	36
輸送[9.11]	16
トルコ海峡[13.4.2]	20
ゲーム・ターンの種類、動員および核攻撃の種類[23.3]	38
ZOCsの種類[3.1]	6
合衆国のB-52[9.12.4]	17
勝利得点の調整[23.6]	39
勝利得点[21.2]	36
脆弱性のある国家(複数)[17.2]	28
天候[14]	21
天候の決定[14.1]	21
天候の影響[14.2]	21
いつスタック制限を適用するか[4.4]	7
ユニットはいつ攻撃できるか[6.1]	9
いつユニットは再編成できるのか[7.1]	12
いつユニットは移動するか[5.1]	7
冬季の影響[26]	40
ユーゴスラヴィア・パルチザン[15.2.4]	22
ユーゴスラヴィア中立国反応チット[16.3.8]	27
支配地域[3]	6

エラッタ類まとめ

ゲームの明確化(ルール本文より)

〔明確化 6.6.1〕 6.6.1 項の最後のセンテンスに「ほとんどカウンター裏面には、練度値がボックスで囲まれており、これは 1 回目の混乱を表している」という一文を追加した。

〔明確化 20.4.1.2〕 影響カトラックに配置する外交マーカーを作成するには以下のように、イラン正規陸軍の識別色の 2 個ブランク・カウンターを使う：

- イラン正規陸軍外交[Iranian Army Diplomacy]。
- イラン中央集権派外交[Iranian Centrist Diplomacy]

これらマーカー画像はコンパスの Web サイトからダウンロードできる。注記：イラン外交マーカーはイラン正規陸軍外交マーカーに置き換えるため、脇に置いたり捨てたりできる。

〔修正 20.4.4.3〕 ソヴィエトの外交カード #8 にはヘッダーに「参与する[committed]」という単語が抜けている。「前提： シリアはソヴィエトに参与しなければならない。」と読むべきである。

〔明確化〕 IRG 8P と 25P CdoD の置き換え用カウンターは旅団 [X] ユニット規模記号で表示されているが、正しいユニット規模は師団 [XX] であるべきである。この 2 個のカウンターのスタック価(3) は正しい。

公式エラッタ&明確化(2022年 4 月 2 日版)

〔修正〕 NATO 限界損失チャート[NATO Critical Loss chart] のスペインの動揺と士気喪失の値が間違っている： 動揺は4で、士気喪失は8が正しい。国家/派閥データ・チャートの本値は正確。

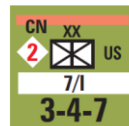
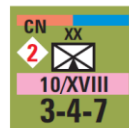
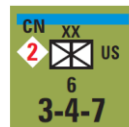
〔修正〕 マップ C のルーマニアとモルドバ[Moldova]国境沿いに表示の航空戦域の境界線は無視すること。

〔明確化 9.5.3.1.2〕 出目6で「滑走路に撃破[destroyed on runway]」の結果が生じても弾痕は生成されない。出目4、5でのみ弾痕は生じる。

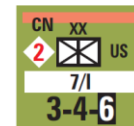
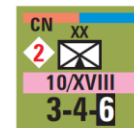
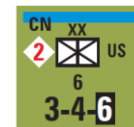
〔明確化 20.5.2.1.1〕 本ルールのいう欧州マップ・セクションとは、北欧、西欧、南西およびバルカンをカバーする全ての航空戦域ディスプレイが含まれる。

修正カウンターは次ページに掲載。

カウンター表



カウンター裏



「10」打撃マーカーの片面は赤色のであるべきところ、両面とも青色の「10」打撃マーカーになっている。

ルーマニア・マーカーの裏面が「Neutral[中立]」となってしまう。

イラン正規陸軍外交(ルール・ブック参照)

中央集権派外交(ルール・ブック参照)

プレイヤー諸氏に Compass Games, LLC が本シートの印刷を許可している