

ゲーム・ターン・トラック

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

ソヴィエトに参与する国家/派閥actions

外交チャート

影響力トラック

			イラン 政府 イラン 共産党	ムジャヒディン イラク	中央集権派 イラン 正規陸軍			
	シリア	ツデー党				ヨルダン	サウジ アラビア	イスラエル

合衆国に参与する国家/派閥actions

核戦争レベル

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

ソヴィエト戦力プール

合衆国戦力プール

ノルウェー海 制海

NATO 2-7	係争状態 8-9	ワルシャワ条約機構 10-12
-------------	-------------	--------------------

勝利得点トラック

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	1½:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	9:1	10:1
-----	-----	-----	-----	-----	------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------

戦闘の手順

各攻撃につき:

1. 攻撃値の決定(6.3.1 項)
 - a. 攻撃ユニットごとに、それらの攻撃値に各修整を適用し:
 - i. 地形(6.3.1.1 項)
 - ii. 非補給状態(6.3.1.2 項)
 - b. 同攻撃にかかる全ユニットの修整済み攻撃値を総計する(6.3.1.3 項)。
2. 防御値の決定 — 攻撃を受ける全ユニットの防御値を総計する(6.3.2 項)
3. 初期戦闘比の決定(6.3.3 項)
4. 戦闘比修整の決定(6.3.4 項)
 - a. 地形(6.3.4.1 項)
 - b. 練度(6.3.4.1 項)

練度修整

差分

0以上、2 未満

2以上、4未満

4以上、6未満

6以上

平均練度値が高い陣営が有利な戦闘比修整を受ける
(攻撃側はプラス、防御側はマイナス)。

修整

1戦闘比

2戦闘比

3戦闘比

4戦闘比

5. 攻撃を宣言した防御側ヘクスに戦闘比マーカーを置く(6.3.5 項)。

全ての攻撃を宣言した後は、プレイヤーの任意の順に戦闘を解決する(6.4 項)。

1. 航空ミッションの宣言(9.6.2 項)
 - a. WP は直協と直掩を割り当てる。
 - b. NATO は直協と直掩を割り当てる。
 - c. WPIは直掩を割り当てる(もし a.で対地攻撃と直掩を割り当てないなら)。
2. 核攻撃の解決(オプション、23.3.1項)
3. 空戦(9.7項)、防空射撃(9.8 項)の解決。成功したミッションの戦闘比修整を割り当てる。
4. 戦闘結果の判定と適用(6.5 項)