



ルールの見通しの悪い部分への訳者による補足や備考である。

### ●勝利条件(キャンペーン)

ソヴィエトの勝利: 4個 鎌トンカチマーカーの獲得。  
ソヴィエトの戦略的敗北: ソヴィエトカード #47「核打撃」で1~4の目を出す。

NATO 勝利条件: 記載なし(抑止に失敗を表現?)

### ●鎌トンカチの獲得法

(加算)

- ・戦争及び侵攻トラックの鎌トンカチボックスの占領
- ・1個 鎌トンカチ = NATO の敗北 6個
  - ・NATO の敗北: 合衆国空母の損害+1、沈没+2
  - SOSUS より北なら+1、3個目の船団壊滅+1
- ・ソヴィエトカード #47「核打撃」で結果が5以上で+1

(減算)

- ・ソヴィエトの戦場の核兵器使用による前進(侵入した勝利地点の鎌トンカチが1個減少)
- ・党内クーデターの発生で-1鎌トンカチ

### ●ゲーム終了の発生条件

- ・ソヴィエトカード #47「核打撃」のイベント条件を満たして実行
- ・ソヴィエト政治安定度が党内クーデターに到達
- ・12ターン末までプレイ

### ●ソヴィエト核打撃能力トラック【22.2 項】

マップ上のこの表を確認する

沈没パイロード値	0-6	7-11	12-17
	開始		核の恐怖 (NATO カード)
サイ振り数	0	1	1

沈没により失われたパイロード値が7以上になったら指定数のサイ振りを実施。出目ごとに「ソヴィエト政治安定度サイ振り表 [SOVEIT STABLITY DIE ROLL]」を参照し、ソヴィエト政治安定度が右方向へ進行する。

(沈没分の回復(左に移動))

- ・NATO SSBN の撃沈で-3パイロード値
- ・ソヴィエトカード #28「イギリス・フランスの戦略原潜」 条件合致で-3パイロード値

### ●ソヴィエト政治安定度

行きつくと党内クーデターでゲームは終了。鎌トンカチ1個分少なく計算する。

(不安定化の進行)

- ・ソヴィエト核打撃能力の減少に伴うソヴィエト政治安定度サイ振りによる。
- ・沈没パイロード値が12-17以上で、ソヴィエトが核兵器を使用していたら、NATO カード #18「核の恐怖」で1段階進行

- ・5FSP 消費による戦場の核兵器使用で1段階進行
- ・ソヴィエトカード #53「カテゴリー「C」師団」使用でサイ振り
- ・NATO カード #55「核弾庫」で強制サイ振り

(回復手段)

- ・ソヴィエトカード #30「政治局の賛意」条件により1段階

### ●戦争・侵攻トラックの前進と後退

欧州北方・南方戦争トラック:

(前進(西進))

- ・ターン末に自動で1前進
- ・戦場の核兵器使用(ソヴィエト)で2前進
- ・ソヴィエトカード #53の結果(北方または南方)が1前進
- ・ソヴィエトカード #28「化学兵器」で1前進

(停止)

- ・完全船団(物資)1個の使用、または部分船団(物資)の2個使用
- ・ソヴィエト政治安定度の同盟放棄の出目1-2でこのターン
- ・(北方のみ)NATO カード #17「空母群の対独支援」で間接的に
- ・(南方のみ)3打撃以上なら

(後退(東進))

- ・戦場の核兵器使用(NATO)で1後退
- ・NATO カード #37、47「NATO の反撃」で1後退

侵攻トラック

(前進(南下・西進))

- ・ターン末に所要数と同等以上なら1前進、倍差なら2前進。
- ・ソヴィエトカード #28「化学兵器」で1前進

(停止)

- ・3打撃以上なら

(その他)

- ・兵団同士は1対1で相殺

### ●第1撃ポイント

ソヴィエトに有利なお買い物ができるお得なポイント(その1)

(増加)

- ・第1撃ターンに第1撃海区に6パイロード値以上あるなら 1FSP
- ・NATO SSBN にニアミスなら1FSP。撃沈なら1~2FSP
- ・ソヴィエトカード #22、26、27、29「第1撃」 1~3FSP
- ・ソヴィエトカード #43、55「第2撃」 1~2FSP
- ・ソヴィエトカード #46「イギリスの早期警戒網への攻撃」の達成 最大2FSP
- ・ソヴィエトカード #21「政治局における演説」出目 0~1FSP
- ・コラ半島がヒットを受けるごとに1FSP
- ・NATO カード #36「チュラタムへの攻撃」 1FSP
- ・ソヴィエトカード #54「合衆国の目標群を攻撃」で各1FSP
- ・(オプションルール)NATO ASAT システムで RORSAT 撃墜ごとに1FSP

(減少)…ソヴィエトの任意消費

- ・ソヴィエト ASAT の使用 -1FSP

- ・戦略予備から1ステップ -1FSP
- ・洋上の核兵器使用 -3FSP
- ・ソヴィエトの戦場の核兵器使用 -5FSP
- ・ルール地方侵入時の NATO の核使用を阻止 -2又は-4FSP
- ・ソヴィエト政治安定度サイ振り次第で-1FSP

#### (減少)…NATO による強制消費

- ・NATO カード #9, 43「第1撃」 -1FSP
- ・NATO カード #18「戦略原潜狩り」 -1FSP
- ・NATO カード #47「政治局の干渉」-1FSP の可能性
- ・NATO カード #20「モスクワからの命令」 条件で-1FSP
- ・NATO カード #55「核弾庫」で強制政治安定度サイ振り
- ・ソヴィエト政治安定度サイ振り次第 -1FSP

#### (最小値)

FSP の最小値は0(ゼロ)であり、それ以下になることはない【BGG 掲示板の回答】

#### ●ソヴィエトスパイポイント

- ソヴィエトに有利なお買い物ができるお得なポイント(その2)
- (増加)
- ・ソヴィエトカード #20「キューバの諜報機関」 +1

#### (減少)

- ・戦前の技術流出
- ・ソヴィエトカード #4「KGB による暗殺」 -1
- ・NATO カード #38「対情報活動」 -1
- ・チャートの通り

#### ●ASAT システム

##### ソヴィエト

FSP を専用トラックに配置することで機能する。ターン末に除去のサイ振りあり

##### NATO

- ・NATO カード #26の使用で RORSAT を撃墜できる可能性
- ・(オプションルール)ASATシステム 6以上で RORSAT 撃墜できる可能性。ただし1FSP 進呈

**用語解説 ASAT(対衛星兵器)：** 敵性の通信、偵察衛星などを攻撃して機能不全にする兵器のこと。地(空)対衛星ミサイルや攻撃衛星(キラー衛星)などの形態を取ることが一般的。

#### ●1ターンは2日間からなる

- 第1日目 FAST、REPAIR、SHIPS、NEXT DAY が発生
- 第2日目 REPAIR、SHIPS のみが発生

#### ●オペレーション・ポイントの加算

- ・各日の冒頭に行う。
- ・カードを1枚切り、左上の数値が手持ち OPS 加算する。その際、同時にそのカードのオペレーションイベントも発動可能だが、右上の数値を手持ち OPS から消費しなければならない。
- ・船団壊滅マーカー2個目で2OPS 加算【13.3】

#### ●アクション

ソヴィエトが先攻。相手より残 OPS が少なければパス可。

#### ●各日のイベント

(FAST) …第1日目のみ発生

- ・高速の任務部隊のみが一部機能制限付き SHIP を実施
- ・高速の条件:任務部隊に低速艦(S)を持つユニットがないこと【11.0 第2パラ】

(SHIP)

- ・全任務部隊が移動可。FAST か SHIP でしか任務部隊は移動できないことに留意。
- ・着上陸の実施と解決
- ・「哨戒中」のユニットは移動する任務部隊に航続力内で同行してもよい【9.1.3 SHIPS 1.の第7パラ】
- ・MP ユニットの除く、全ての航空機ユニットから行動済みマーカーを取り除く【9.1.3 SHIPS 6.】

(REPAIR)

- ・各施設から1ヒット除去

(NEXT DAY)…第1日目のみ発生

- ・オペレーション・ポイントとして使うカードを選択。余りのポイントと合算。第2日目用の総 OPS を算定する

#### ●ユニットの移動(活性化)

(航空機)

- ・航空機も1ユニットごとだが、攻撃隊は一度に複数ユニットを活性化できる。攻撃機は1ユニットごとに1OPS を消費するが、攻撃隊には戦闘機、給油機を OPS なしで編成できる。【16.3 航空機ユニット】
- ・戦闘機を「哨戒中」にすると、例え戦闘しても無期限にそこに留まれる【16.3.2】。しかし飛行場が軽損害を受けると強制的に帰投する【6.10.4】
- ・洋上哨戒機に搜索させた陣営は引き続きアクションを起こしてよい(例外的なダブルインパルス)【航空機アクションチャート】
- ・空中給油機が支援できるのは攻撃機のみ。2.1.4項の戦闘機も支援できる旨の記述はエラック。

(潜水艦)

- ・潜水艦は1ユニットごと。原潜と通常艦と低速艦で移動が違う
- ・潜水艦はターンにつき1回行動できる(つまり第1日目に行動したら第2日目は行動できない【16.2項第8パラ】)

(任務部隊(水上艦艇))

- ・水上艦艇は任務部隊ごと。ただし SHIP または FAST イベントの機会でのみ移動する。OPS 消費による移動はできない。(S)を含まない高速 TF なら FAST で移動可

#### ●搜索

- ・いわゆる「索敵」の概念が適用されるのは水上艦艇に対してだけ。潜水艦には存在しない。
- ・固有の MP を持たない水上艦艇は水上艦を搜索できない。

## 【BGG 掲示板の回答】

・水上艦艇がジブラルタルやドーバーを通峡しても「探知あり」になったりすることはない。ルールに記載がない通り【BGG 掲示板の回答】

## ●各種戦

### 対水上戦

攻撃側ヴィークルにより攻撃のための前提が違う。

- ・航空機：CAPや要撃を切り抜けてから実施。
- ・潜水艦：探知なし目標はN10でないと、攻撃できない。  
(T)装備艦は「ヒット」が「PM/両用戦/船団にヒット」になる
- ・任務部隊：両陣営ともバルト海以外ではカード必須(例外あり)

対艦ミサイルヒット：両用戦・船団への1ヒットにつき2ヒットとして記録する。【17.17 項の「ヒットの効果」】

ヒット：「主力艦」や「PM 艦・両用戦・船団」には『命中しない』

PM/両用戦/船団にヒット：

- 1ヒット目：主力艦単艦でない限り、非主力艦に命中
  - 2ヒット目以降：攻撃側は船団/両用戦へ適用可
- そうでないなら、任務部隊側が適用先を選ぶ【17.11 (10)】

### 空対空戦闘

CAP と要撃に分かれる。ゲーム中の意味は次の通り

・CAP：基地防空、空母直掩のゲーム内用語。OPSを要せず、例え行動済みでも戦闘機が自動で実施。しかし、DRM や固有セーブがあるため、迎撃効率が悪い(リアクションタイムの不利を表現?)

・要撃：任意の場所で行う迎撃、のゲーム内用語。不利な修正がある(在空中機数の不利を表現?)。実施に OPS を要し、かつ航続力の範囲内でしか行えない。

1個戦闘機ユニットは1個航空目標にしか損害を与えられない。  
【17.6 後段、チャート】

要撃機による援護機のオーバーキル分は攻撃機に転嫁可【17.7.4 第1パラ下部】

### 対地攻撃

兵団への損害の累積は無制限【BGG 掲示板の回答】

### 対潜戦

・「任務部隊による対潜戦」は「潜水艦対任務部隊」の処理手順を途中から行う。早見表の「⇒」に注目。

#### - 第1 撃潜水艦の退避【6.6】

- ・第1 撃ゾーン内かその隣接で対潜戦サイ振りをする前に判定。未行動なら6 以上、行動済みなら8以上で成功。護衛付きで海区移動する。

### 両用戦

・着上陸を受けた地域の潜水艦はユニットにつき1OPS で直に出撃できる

・例えソヴィエト兵団が通り過ぎた場所でも着上陸するなら修整を適用し判定する(残置された守備隊を表す)【BGG 掲示板の回答】

## 施設の占領【19.0】

- ・施設は重損害。
- ・NATO 軍航空機は最も近い飛行場に再配置し「行動済み」
- ・ソヴィエトはコラ、バルト、その他占領飛行場から2 個戦闘機、2 個攻撃機を進出可

## ●侵攻トラック

所要の2倍以上なら、1ボックス前進し、再度判定後前進する【20.0 侵攻トラック】

## ●セーブ・サイ振り

ヒット数と同数のサイ振りをし、規定値以上の出目を出すごとに1ヒットづつ打ち消せる【2.1.4 項 防御値の解説、プレイの例：対潜戦#1】

(セーブが行えるユニット)

- ・防御値が白○で囲まれたユニットの固有能力。
  - 原潜：6以上
  - イラストリアス：8以上(対魚雷のみ。かつ「続べよ、ブリタニア」を歌うこと)【17.11.2】
- ・北氷洋の原潜：セーブなしは6セーブに、6セーブは4セーブになる。【早見表の対潜戦、北氷洋[Arctic]】
- ・ECM 技術による Tu-95, Bear-G と Tu-22M：8以上
- ・CAP による射撃を受けた攻撃機：6または8(チャートあり)
- ・ソヴィエトカード#51「よく計画された空襲」で6 以上セーブ

## ●ルール本文でゴツチャになっている表現

・Troop：原則「兵団」としているが、陸上軍事力、軍集団[Army]マーカー、戦争[War]マーカーという意味合いで使われている場合がある。

・ステップロス：撃破[kill]、撃沈・沈没[sunk]、ステップロス[step loss]等の用語はすべて同義。1 ステップロスを表す【BGG 掲示板の回答】

・飛行場・基地・航空基地[airfield, base, airbase]：全て同義である【BGG 掲示板の回答】

## ●戦場の核兵器使用

鎌トンカチの最少は1.0にはならない【BGG 掲示板の回答】

## ●雑記

- ・マップの欧州南方戦争トラック下の「兵団[TROOP]」マーカーはほぼ飾りでシステム上の意義なし【BGG 掲示板の回答】
- ・ソヴィエトカード#39でマルタカクレタに飛行場を設定したら「1/2」基地と扱う【BGG 掲示板の回答】