

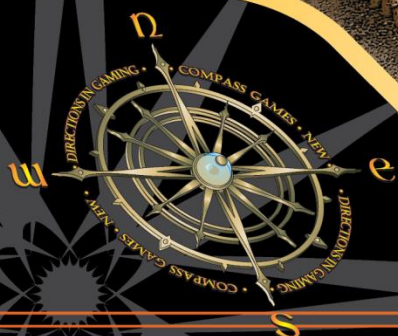


The Doomsday Project: Episode 2

The Battle for the Balkans



Game Designer
Adam Starkweather



Compass Games
New Directions in Gaming

目 次

導 入 [Introduction]	3	7.12 夜戦[NIGHT BATTLES].....	22
1.0 ゲーム構成 [Game Components]	3	8.0 終端フェイズ[END PHASE]	22
1.1 マップ	3	8.1 友軍ユニット除去フェイズ[ELIMINATE FRIENDLY UNITS PHASE] ..	22
1.2 チャート類とテーブル類[CHARTS AND TABLES]...	4	8.2 勝利判定フェイズ[VICTORY CHECK PHASE]	22
1.2.2 航空ディスプレイ[AIR DISPLAYS]	4	8.3: 時間フェイズ[TIME PHASE]	23
1.2.3 総合ゲーム・ディスプレイ[General Game Display]	4	9.0 インフラ・補給フェイズ[INFRASTRUCTURE AND SUPPLY PHASE]	23
1.3 カウンター類とマーカー類[COUNTERS AND MARKERS]	5	9.1: 補給の消費[SPEND SUPPLY]	23
1.5 使用カウンターの略号とゲーム内略語[COUNTER ABBREVIATIONS AND GAME ABBREVIATIONS USED].....	5	9.2: 補給のコスト[SUPPLY COSTS].....	24
1.5 サイコロ[DICE]	6	9.3: 補給トラックの調整[ADJUST SUPPLY TRACK] 24	
2.0 ゲームのセットアップ[GAME SET-UP]	6	10.0 航空戦ゲーム[THE AIR GAME].....	24
3.0 全体コンセプト[GENERAL CONCEPTS]	6	10.1 航空機割り当てフェイズ[THE AIR ALLOCATION PHASE]...	24
3.1 陣営[SIDES]	6	10.2 航空戦力関与フェイズ[AIR FORCE COMMITMENT PHASE] 24	
3.2 各国軍[FORCES]	6	10.3 戦略航空ミッション解決フェイズ[STRATEGIC AIR RESOLUTION PHASE]	25
3.3 部隊のコンディション[CONDITION OF FORCES] .6		10.4 戦術ミッションの解決[TACTICAL MISSION RESOLUTION] 27	
3.4 移動[MOVEMENT]	7	10.5 SAM 射撃[SAM FIRE]	29
3.5 スタック[STACKING]	7	11.0 士気[MORALE]	29
3.6 連絡線[LINES OF COMMUNICATION]	8	11.1 混乱ユニット[DISRUPTED UNITS]	29
3.7 支配地域[ZONES OF CONTROL]	9	11.2 潰走ユニット[ROUTED UNITS]	30
3.8 インフラと補給[INFRASTRUCTURE AND SUPPLY]	9	11.3 低士気ユニット[LOW MORALE UNITS].....	30
3.9 ヘクスの支配[CONTROL OF HEXES]	9	12.0 司令部と基幹	30
3.10 ランダム・イベント[RAMDAM EVENTS].....	9	[HEADQUARTERS AND CADRES]	30
3.11 天候[WEATHER].....	10	12.1: 連絡線の追跡[COMMUNICATION TRACE] ...	30
3.12 ターンの構造[TURN STRUCTURE]	10	12.2: 基幹[CADRES]	30
3.13 プレイ手順[SEQUENCE OF PLAY]	10	12.3: HQの強制移動[HQ Displacement]	31
3.14 ゲームの勝利[VICTORY]	11	13.0 マーカー[MARKERS]	31
4.0 戦略フェイズ[The Strategic Phase]	11	13.1: SNAFU マーカーのカップ[CUP OF SNAFU MARKERS]	31
4.1 天候チェック[CHECK WEATHER].....	11	13.2: 損失マーカー [LOSS MARKERS]	32
4.2 連絡線チェック[CHECK COMMUNICATIONS] ..	11	13.3 航空ゲーム・マーカー[AIR GAME MARKERS] ...	33
4.3 到着した増援の配置[PLACE ARRIVING REINFORCEMENTS] 11		13.4 状態マーカー[STATUS MARKERS]	33
4.4 航空機割り当てフェイズ[AIR ALLOCATION PHASE] 11		13.5 戦闘マーカー[COMBAT MARKERS].....	34
4.5 全SSM攻撃の解決[RESOLVE ALL SSM ATTACKS] 12		13.6 各種マーカー[MISCELLANEOUS MARKERS] .34	
4.6 補給・インフラ・フェイズ[SUPPLY AND INFRASTRUCTURE PHASE]	12	14.0 特別なユニット[SPECIAL UNITS]	35
4.7 戦略航空ミッション解決 [STRATEGIC AIR MISSION RESOLUTION]	12	14.1 ワルシャワ条約機構の分割連隊および NATO 軍の分割大隊[Warsaw Pact Breakdown Regiments and NATO Breakdown Battalions]	35
5.0 ワルシャワ条約機構活性化フェイズ[WARSAW PACT ACTIVATION PHASE].....	12	14.2 VKK ユニット[VKK UNITS]	35
6.0 NATO 活性化フェイズ [NATO ACTIVATION PHASE]. 12		14.3 スペツナズ[SPETSNAZ]	35
7.0 活性化手順[ACTIVATION SEQUENCE]	13	14.4 軍事指導者たち[MILITARY COMMANDERS] ..	35
7.1 HQ 活性化セグメント[HQ Activation Segment] 13		14.5 難民[REFUGEES]	37
7.2 ユニット活性化セグメント[Unit Activation Segment].....	13	15.0 増援と補充[REINFORCEMENTS AND REPLACEMENTS]..	37
7.3 Cadre セグメント[Cadre Segment].....	13	15.1 増援[REINFORCEMENTS].....	37
7.4 初期移動・戦闘宣言セグメント[INITIAL MOVEMENT AND COMBAT DECLARATION SEGMENT].....	13	15.2 補充[REPLACEMENTS]	37
7.5 予備移動セグメント[Reserve Movement Segment].....	14	16.0 追加の支援兵力[ADDITIONAL SUPPORT ASSETS] .38	
7.6 ボーナス移動セグメント[Bonus Movement Segment].....	15	16.1 輸送支援[TRANSPORT SUPPORT].....	38
7.7 戦闘セグメント[COMBAT SEGMENT].....	15	16.2 SSM 支援[SSM SUPPORT].....	38
7.8 戦闘後追加損失セグメント[AFTER COMBAT LOSS SEGMENT].....	22	16.3 核兵器支援[NUCLEAR WEAPONS SUPPORT]	39
7.9 スタック・チェック・セグメント[CHECK STACKING SEGMENT]....	22	16.4 工兵支援[ENGINEER SUPPORT].....	39
7.10 HQ移動・未行動化セグメント[HQ MOVEMENT AND REFRESH SEGMENT]	22	17.0 政治[POLITICS]	39
7.11 ビバーク[BIVOUAC].....	22	17.1 政治的地位[POLITICAL STATUS]	39
		18.0 大量破壊兵器	40
		[WEAPONS OF MASS DESTRUCTION]	40
		18.1 化学兵器[CHEMICAL WEAPONS]	40
		18.2 核兵器[NUCLEAR WEAPONS].....	41
		19.0 ゲーム・クレジット[GAME CREDITS]	42

導入 [Introduction]

結局のところ、多くのテロ行為の背景には屈辱として認識された歴史が潜んでいる。そしてバルカン半島、コーカサス、中東、その他多くの地域で被害者意識と侮蔑という矛盾した物語がせめぎ合い、紛争を持続させているのだ。

-サージ・シュメマン

バルカン半島は常に不和と予測不能な場所であり、1985年当時も状況は同じであった。チトー逝去後もユーゴスラヴィアはかろうじて持ちこたえていた。ハンガリー、ルーマニア、ブルガリアはNATOの南方戦線を攻撃するソヴィエトの戦略の要であった。NATOがこれらの複数の戦線から、特にイタリアへの圧力を維持することで、ドイツに主たる努力を転移させないことは不可欠であった。果たしてこれら諸国は四つに組み、指示通りの動きをするだろうか？ソヴィエトのワルシャワ条約機構加盟国に対する支配力は本作の架空史により改善されているとはいえ、ソヴィエトの覇権の夢のために戦う力があるかどうかは疑問であった。そしてロシアの熊が何世紀にもわたり望んできたように、ボスポラス海峡の占領は地中海へのアクセスという見果てぬ夢を提供したのだ。

NATO 陣営の状況も明解ではなかった。ギリシャとトルコは、共産主義者を憎むのと同じくらいにお互い憎み抜いていた。そしてイタリアは政治的に不安定であった。もし戦争に直面した場合、かれらはどうするだろうか？

ドゥームズディ(終末の日)・プロジェクト:エピソード2は、この重要な戦域をカバーしている。今後のドゥームズディ・プロジェクト同様に前作に後付け可能な新ルールが導入される。本作ではバルカン半島にふさわしく政治[politics]が導入される。NATO とワルシャワ条約機構は、同盟国の戦

争継続し続けるよう警戒せねばならず、対立陣営は敵同盟に亀裂を生じさせるためあらゆる手段を講じねばならない。

これらルールには本作とドイツのゲームの両方で使用できるよう、エラッタと明確化が記載されている。これらは本シリーズの基本的エラッタであり、両ゲームに適用される。ドイツのゲームだけのルールを訂正、変更したりするものもある。本ゲームでのみ使用される新ルールもある。最後に両方のゲームを保有している場合、連結ゲームでも、どちらかのゲームだけでも使用可能な新ルールがある。

それは以下のように表示される:

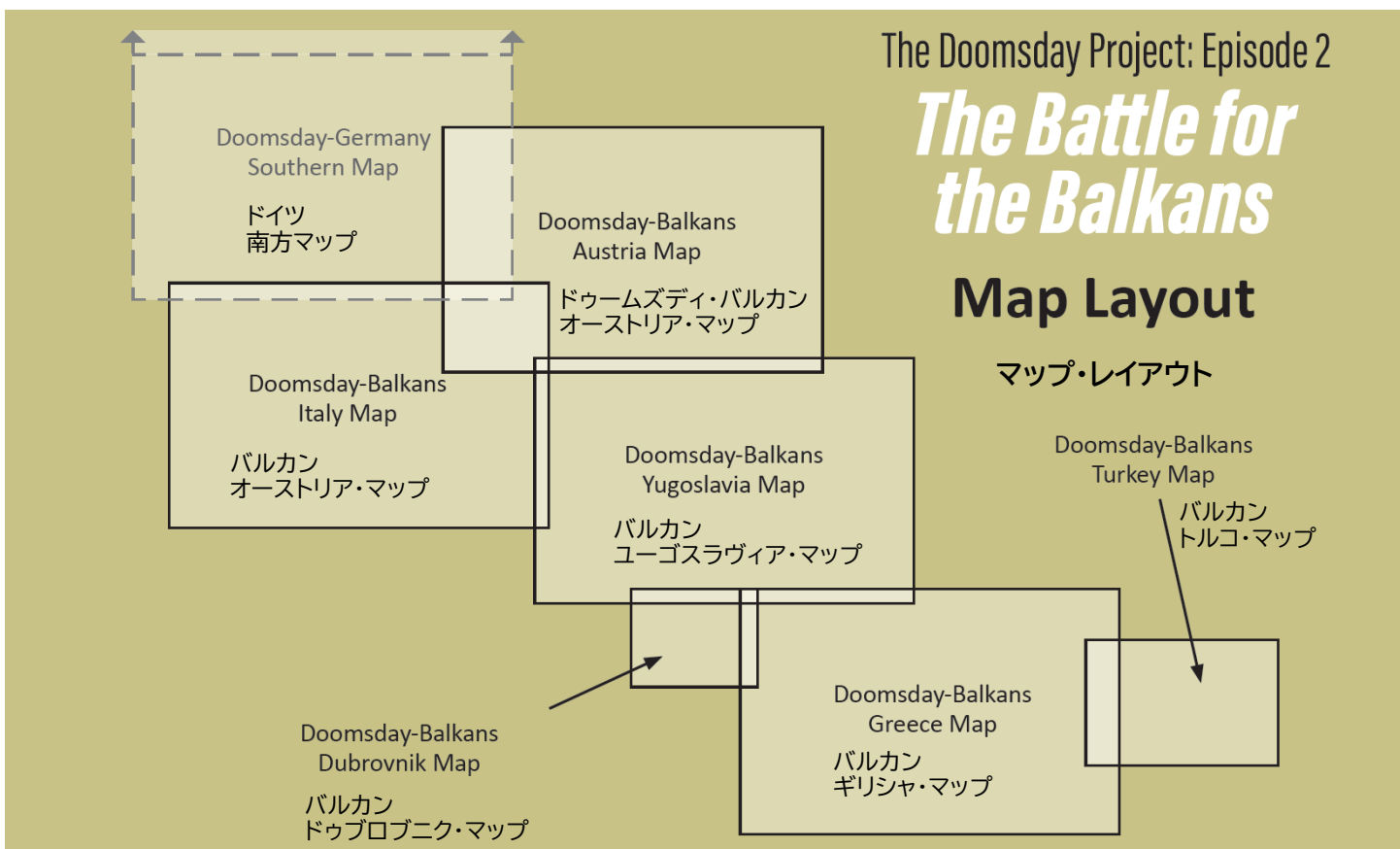
- エラッタ/明確化。両者に適用する。
- ドイツのみのルール
- バルカンのみのルール

下線はエラッタ(7/21/23)適用箇所である。

1.0 ゲーム構成品 [Game Components]

1.1 マップ

「バルカン半島の戦い[The Battle for Balkans]」の大きな4枚のマップと 2 枚の小さなマップがあり、バルカン半島と北イタリア全体が含まれる。マップは真北を向いている。マップのヘクス・スケールは 1 ヘクス約12kmである。



1.1.1: マップ上には国家別の策源地ハクス[Supply Source Hexes]がいくつか存在する。これらはゲームの様々なフェイズで連絡[communications]を決定するのに使用する。



1.2 チャート類とテーブル類[CHARTS AND TABLES]

1.2.1 プレイヤー支援

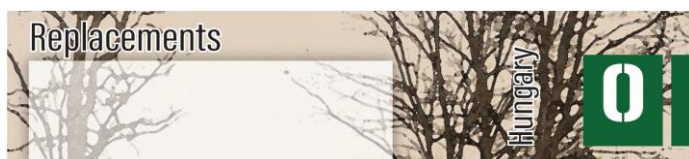
1.2.1.1: 補充[Replacements,]、インフラ[Infrastructure]、補給トラック[Supply Track]は自陣営の戦闘用資源をモニターするための場所です。インフラ、補充、補給マーカーは陣営ごとに管理する。トラックにはインフラと補充の最大・最小値が示されている。インフラの最小値は2、インフラと補充の最大値は15である。15を超過するポイントは失われる。

1.2.1.2: 国家には使用可能な戦闘支援[Combat Support]の種別ごとにマーカーで示す支援レベル[Support Level]トラックがある。これらはゲーム中のユニットや陣営が使用する可能性のある様々な装備品[equipment]を表す。ユニットによっては、主用装備[Primary type]と副次装備[Secondary type]の両方を具備するものもある。通常、所有プレイヤーは与えられた条件下でどちらの装備品を使用するか選択できる。トラック上のマーカーの位置により、その戦闘支援のため、その種別の装備品が使用出来るか決定するため、D10 サイ振りをする。これらの値はゲーム・プレイ中減ることがない点に留意。損失[Loses]は個々のカウンターで固有のマーカーを使用して追跡される。

装備率に関する注記: ワルシャワ条約機構のユニットは通常 NATO ユニットの4倍の規模であり、従って各ユニットの車両数が圧倒的に多いことを表すため装備値も高くなっている。



1.2.1.3: (プレイに戻しうる除去ユニットの)補充用のボックスと(戻しえない)撃破[Destroyed]ユニットのボックスがある。



1.2.2 航空ディスプレイ[AIR DISPLAYS]

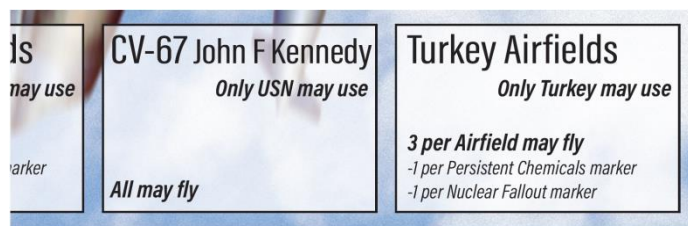
各陣営には航空ディスプレイがある。航空ディスプレイは南方戦域の空戦を管理する場であり戦場でもある。

1.2.2.1: 航空機能力チャート[Aircraft Capability

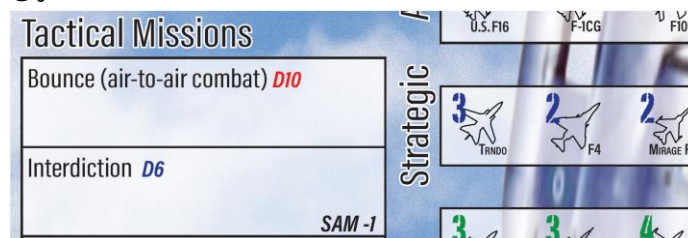
Chart]には、ミッション種別ごとに各航空機の強さ(「能力[Ability]」)が記載されている。航空機に横に能力が記載されていない場合、そのミッションを命じることはできない。



1.2.2.2: プレイヤーが飛行場群[Airfields]を保持できる地域を表すボックスがある。プレイヤーの飛行場カウンター[Airfield counters]は飛行場ボックス類[Airfield Boxes]の一つに置ける。飛行場カウンターは、プレイヤーが実施できるミッションの数を決める。



1.2.2.3: 戦略ミッション[Strategic]と戦術ミッション[Tactical]ミッションの両方のミッション・ボックスがある。各ミッションはミッションの種別ごとに一つのボックスがある。



1.2.2.4: 運用可能な航空機と損傷した航空機のためのボックスがある。損傷を受けた航空機は修理されたなら可動機ボックス[Available Aircraft Box]に移す。ミッションが付与された場合、航空機カウンターを可動機ボックスから飛行場カウンターに移し、その後に適切なミッション・ボックスへ充当する。

1.2.3 総合ゲーム・ディスプレイ[General Game Display]

1.2.3.1: ターン・トラックは現在のゲーム・ターンを示すために使用する。

1.2.3.2: 現在のターンの天候と、現在プレイ中の難民[refugees]の両方のボックスがある。を示すために使用する。

1.2.3.3: 戦闘[Combat]DRM と支援[Support]トラック、そして両プレイヤーの勝利合計が示される。

Combat DRMs / Support and Victory Point Track



最後に、ゲーム・ルールの概要も記載しているため容易に参照できるようになっている。

また地形効果表(TEC)やシリーズの新しいディスプレイである指揮官[Leader]トラックもある。トラックは軍事指揮官とそのプレイへの影響、およびゲーム内の現政権と現在の国家状態(同盟、同調、中立)で使用される。

Prudent DR 5-7	Aggressive DR 8-9	Act May Alw def
<ul style="list-style-type: none"> Activate up to 4 May use 1 Repl/1 VPs 	<ul style="list-style-type: none"> Activate up to 5 May use 1 Repl/0 VPs All Support rolls +1 when attacking 	

1.3 カウンター類とマーカー類[COUNTERS AND MARKERS]

本ゲームにはゲームにしようする様々なカウンター類とマーカー類が付属している。これらの使用法は以下の適当なルール項目で説明される。

1.5 使用カウンターの略号とゲーム内略語[COUNTER ABBREVIATIONS AND GAME ABBREVIATIONS USED]

AB: 機甲旅団[Armor Brigade]

AC: 陸軍軍団[Army Corps]

■ AMF: 欧州連合国軍機動部隊[Allied Command

Europe; Mobile Force]

■ AmTrCmd: 水陸両用戦兵団コマンド[Amphibious Troops Command]

Arm: 機甲[Armored]

AvnB: 航空旅団[Aviation Briga]

■ BCMC: Belgrade Defense Force

Cdr: 基幹[Division Cadre]

F-BR: 戦闘爆撃機[Fighter-Bomber]

FD: 戦闘機師団[Fighter Division]

FC: 前線コマンド[Frontal Command]

Flgr: 航空兵[Flieger]

FR: 戦闘機連隊[Fighter Regiment]

FBR: 戦闘爆撃機連隊[Fighter Bomber Regiment]

GAD: 親衛空挺師団[Guards Airborne Divison]

Gd: 親衛[Guards]

GdCCC: 親衛諸兵科連合軍[Guards Combined Arms Army]

■ GMMAD: 親衛海上ミサイル航空師団[Guards Maritime Missile Aviation Division]

GMRD: 親衛自動車化狙撃師団[Guards Motorized Rifle Division]

■ HADC: 本土防空軍団[Homeland Air Division[Defense の誤りと推測] Corps]

■ IGLAB: 独立親衛陸戦強襲旅団[Independent Guards Landing Assault Brigade]

■ IGNIB: 独立親衛海軍歩兵旅団[Independent Guards Naval Infantry Brigade]

Inf: 歩兵[Infantry]

INIB: 独立海軍歩兵旅団[Independent Naval Infantry Brigade]

Jgr: 猟兵[Jaeger]

KK: 軍団コマンド[Corps Command]

カウンターの凡例



LoC: 連絡線[Line of Communication]
 Lwr: 地域守備隊[Landswehr]
 MD: 軍区[Military District]
 Mech: 機械化[Mechanized]
 MID: 機械化歩兵師団[Mechanized Infantry Division]
 MK: 軍事コマンド[Military Command]
 Mot: 自動車化[Motorized]
 MRD: 自動車化狙撃師団[Motorized Rifle Division]
 Mtn: 山岳兵[Mountain]
 OpGrp: 作戦群[Operation Group]
 OOC: 通信途絶[Out of Command]
 ■ Part: パルチザン[Partisan]
 ■ Prol Gd: プロレタリア親衛[Proletarian Guard]
 PzGr: 装甲擲弾兵[Panzer Grenadier]
 SF Grp: 特殊部隊群[Special Forces Group]
 ■ SGF: 南方総軍[Southern Group of Forces]
 TD: 戦車師団[Tank Division]
 TKB: 戦車旅団[Tank Brigade]
 ■ VA: 攻撃飛行隊[Attack Squadron]
 ■ VAW: 早期警戒飛行隊[Carrier Airborne Early Warning]
 ■ VFA: 戦闘攻撃飛行隊[Strike Fighter Squadron]
 ■ VMA: 海兵攻撃飛行隊[Marine Attack Squadron]
 ■ ZOC: 支配地域[Zone of Control]

1.5 サイコロ[DICE]

各プレイヤーは1個6面体サイコロ(D6)と1個10面体サイコロ(D10)を使用する。特定のサイコロの使用がルールで示されている場合もあれば、プレイヤーが選択する場合もある。D10サイ振りで「0(ゼロ)」は常に10であり、「0(ゼロ)」ではない。丸めるときは最も近い整数に切り捨てる。

2.0 ゲームのセットアップ[GAME SET-UP]

ゲームの設定の詳細はシナリオ・ブックのシナリオ解説に記載されている。

またプレイ中にマーカーをランダムに引けるよう、4つの不透明な容器を用意する。

- SNAFU マーカーを全てカップに(13.1項参照)
- 全ての目標[Objective]マーカー(13.6項参照)
- 全ての遭遇戦/応急攻撃[Meeting Engagement /Hasty Attack]戦闘チットを(+5夜戦[Night Battle]マーカー)(13.5項参照)
- 全ての周到攻撃/本格攻撃[Prepared Attack /Deliberate Attack]戦闘チット(+3夜戦[Night Battle]マーカー)(13.5項参照)

3.0 全体コンセプト[GENERAL CONCEPTS]

3.1 陣営[SIDES]

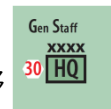
ワルシャワ条約機構[Warsaw Pact]は開始時ソヴィエト連邦、ハンガリー、ブルガリア、ルーマニア、ユーゴスラヴィアからなる同盟国軍である。NATOは合衆国、イタリア、ギリシア、トルコ、スペインで構成される同盟国軍である。さらにゲームにはアルバニアとオーストリアからなる中立国が存在する。ワルシャワ条約機構軍とNATO軍はゲーム中、

正反対の「陣営」となる。この「陣営」構成国らはゲームの進行により変化しうる。

3.2 各国軍[FORCES]

本ゲームのカウンターは、今次大戦で両陣営が運用できる兵力を表す。両プレイヤーは航空機と共に、地上軍の司令部(HQ)とユニットを有している。

3.2.1: HQは南欧における地上軍の指揮・統制・兵站源を表している。HQは移動できるが、戦闘はできない。その代わりHQはユニットの移動や戦闘のために活性化させ、連絡による支援[communications support]を提供する。HQを慎重にポジショニングさせることが、どのユニットを活性化しうるかを決めるため重要である。HQはユニットではない。



3.2.2: ユニットとは地上軍の戦闘部隊のことである。本ゲームのユニットは、カウンターに戦闘力[combat strengths]と移動力[movement allowances]が記載されていないのが特長である。移動率[Movement rates]は使用する移動手段により異なる。



3.2.3: 基幹[Cadre]はあらゆる意味でユニットであり、その指揮下にある他のユニットを活性化し、その指揮下にあるユニットと連絡をたどれるようにする追加の限定された能力を持つ(7.3項参照)。



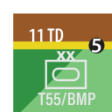
3.2.4: 航空機は同一機種の航空団や師団(やその他の航空機の集団)を表す。航空機カウンターは各プレイヤーが戦域内の各種戦略・戦術ミッションに割り当てた航空戦力を追跡するために使用する。航空機は他のミッション中でも、空対空戦闘、敵と交戦中の地上ユニットの支援、敵の戦争インフラ[war-fighting Infrastructure]への打撃に使用できる(10.0項参照)。

3.3 部隊のコンディション[CONDITION OF FORCES]

コンディションとは、ゲーム中のユニットやHQの状態のことを指す。これはカウンターが向けている面や、カウンター上のマーカー、マップ、プレイヤー支援カード、航空ディスプレイ中のボックス内のカウンターの位置により示される。自軍部隊の状態変化は、自軍の活性化、戦闘結果、ターンに自陣営から与えられる運用可能な資源量に起因する。



3.3.1: マップ上の地上軍は未行動[Fresh]か行動済み[Spent]のどちらかである。未行動ユニットは以下のルールで説明するごとく、行動済みユニットより多くの選択肢を持つ



未行動

行動済み

つ。未行動ユニットはカウンターの表側である。カウンターの裏面が行動済み面である。行動済みユニットは、カウンターの表面に斜めの識別帯が入っているため容易に識別できる。ひとたび未行動ユニットが活性化されると、それは行動済み

となる。

またユニットは異なる士気[morale]の状態であることがある：**混乱**[Disrupted]、**潰走**[Routed]、**低士気**[Low Morale] のいずれかの状態になりえる。士気状態は一般的に不利であり、戦闘に敗北した後の退却により引き起こされる。また地上軍は次のようにもなる：



- 燃料[Fuel]や弾薬[Ammo]の減少・欠[Low/Out]
- 弱兵[Poor]/エリート[Elite]ユニット(NATO)、懲罰[Penal]/親衛[Guards]ユニット(ワルシャワ条約軍)や
- 有能[great]や無能[poor]な指揮官がある。

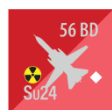


3.3.2: ユニットが除去された(補充ボックス[Replacements Box]へ送られた)場合、そのユニットから全マーカーを取り除く。

3.3.3: 航空機は、カウンターの表になっている面に応じ、完全戦力面が減少戦力面になっている。カウンターの表面は完全戦力の航空部隊を表す。裏面は減少戦力の航空部隊を表すため表面に斜めの識別帯が入っている。航空機は損傷を受けているか、いないかのどちらかであり、航空ディスプレイのボックスの占める場所で示される。これらコンディションは相互に依存しているわけではない。航空機が減少戦力だが損傷を受けていないこともあれば、完全戦力だが損傷を受けている場合がありえる。



完全戦力



減少戦力

3.4 移動[MOVEMENT]

3.4.1: 移動はヘクスからヘクスへ行われ、輸送手段や装備品を有する場合、(ヘクス内の地形に関係なく)各ヘクスに進入するごとに1移動ポイント[movement point]を消費する。

歩兵[leg]ユニット(輸送手段を有しないユニット)は非道路ヘクスに進入するごとに2移動ポイントを消費する。

路上縦隊[Road Column]のユニットは、路上移動率[road movement rates]でより高速に移動できる。



全てのユニットは、移動するには必ず断郊[Cross-Country]か路上縦隊[Road Column]のいずれかでなければならないが、移動ポイントの消費時にどちらかのモードである必要はない - 展開したユニットは戦闘チットを配置するために移動ポイントを消費できる。



各地形種別に展開するためのコストは地形効果表

[Terrain Effects Chart]に記載されている。特定の地形種別に展開しない場合(すなわち、「主要地形[In Primary Terrain]」や「副次地形[In Secondary Terrain]」のどちらかと表示されている場合)は、常に開豁[Clear]地形に展開しているものと見なす。

敵 ZOC である各ヘクスへの進入には+1MP のコストがかかる(3.7項参照)。友軍ユニットは全てのゲーム・ルールにおいて敵 ZOC を無効にする。一般的に、地形コストを支払うのに十分な移動ポイントが残っていない場合、HQ やユニットはそのヘクスに進入できない。

さらに欧州の本地域は西ドイツのように道路が整備されていないため、本ゲームでは制限地形[Restricted Terrain]ヘクスを導入している。これらヘクスはユニットが移動中に「制限ヘクス」で開始、通過した場合、5の基本移動力から-2する。[訳注:地形効果表を参照]

3.4.2: 全てのユニットは路上縦隊モード、断郊モード、展開のいずれかに必ずなっていないといけない。

3.4.3: HQ やユニットは所要 MP が不足している場合、1ヘクスだけ移動でき、移動全体で1ヘクス分移動できる。HQ やユニットは通常に進入できるヘクスでなければならない。この1ヘクスの例外はこの移動により敵 ZOC から別の敵 ZOC に移動する場合、また当該ヘクスが地形効果表により進入禁止であったり、ヘクスでの展開が禁止されている場合は許されない。注記:MP が不足している状態で1ヘクス移動を許可する本ルールは突破移動[Exploitation Movement]では適用されない(7.7.12項参照)。

3.5 スタック[STACKING]

3.5.1: 両プレイヤーは各ヘクスに未行動ユニットを無制限にスタックできるが、行動済みユニットは6規模[size]ポイントまでである。未行動と行動済みの両ユニットを同一ヘクスにスタックできる。

重要な例外: あるプレイヤーはスタック制限を超過することなく、常に一つのヘクスに1コ師団の全ユニットをスタックできる(従って、機関と師団の全構成ユニットはペナルティなしに常に一つのヘクスにスタックできる)。

スタックは各友軍活性化シーケンス[Activation sequence]のスタック・チェック・セグメント[Check Stacking Segment]中に強要される。チェック時にユニットがスタックを超過していた場合、当該ユニット(所有プレイヤーが選択)を除去し、ユニットをスタック上限に達するまで補充ボックスに配置しなければならない。つまり行動済みユニットをスタックして、ユニットを支援することで戦闘を優位に立たせることができるが、スタックのチェック時に活性化の最後にスタックしたままの場合、行動済みユニットが除去されるリスクがある。

3.5.2: HQ やマーカーはユニットではないため、スタック上限にカウントされない。基幹[Cadres]はユニットであり、スタックにカウントする。

3.6 連絡線[LINES OF COMMUNICATION]

3.6.1: LoC(連絡線[Line of Communication])とは、各プレイヤーの基幹[Cadre]、HQ、野外のユニット、およびそれらの間の補給線のことであり、「ドゥームズディ・プロジェクト」に登場する HQ やユニットは、ゲーム中の各種アクションを実施するため LoC が設定できなければならない。これは通常あるレベルから次のレベルへ、そして最終的な策源地(マップ上に表示されている)へ数珠つなぎにする。

他の多くのゲームと異なり HQ や基幹の指揮範囲[Range]はそのユニットに隷属するユニットや HQ からの経路である。つまり HQ の指揮範囲が15の場合、同 HQ へ向けてユニットは15 移動ポイント以内でたどらなければならない。指揮範囲15の HQ は他の HQ にたどることはできるが、たどる HQ の指揮範囲ではなく、たどる先の指揮範囲を使用してたどらなければならない。

3.6.2: HQ やユニットは以下のような各種ゲーム・アクションの実施のため、自陣営の策源地との間にLoCを設定できなければならない。

- HQ とユニットのリフレッシュ(カウンターを行動済み面から未行動面へ裏返す)、
- 戦闘で軍団[Corps]または軍[Army]規模の支援を受ける、さらに、
- 自身の補充トラックから戦闘による損失分を受け取る。
- ユニット・HQ の活性化。

ユニットと HQ は策源地を指揮範囲30の非常/非ストライプ HQ と見なし連絡状態とすることもできる。

HQ とユニットを活性化するには HQ とユニットの両者に LoC が必須だが、活性化する HQ が LoC のために使用する HQ である必要が無いことに留意する。例として、オデッサ軍管区[Odessa MD]HQ を4個ハンガリー軍ユニットの活性化のために使用するとする。ハンガリー軍ユニットとオデッサ軍管区 HQ は LoC を有していなければならないが、これらは同一の LoC をたどる必要はない。

3.6.3: 策源地ヘクスは特定の国家にとり最終的な補給源である。これらはマップ上のいくつかのヘクスに表示されており、どの国家が各特定の策源地を使用できるか表示されている。その国家の軍のみが同策源地を使用できる。策源地ヘクスは常に軍[Army]HQ(NATO の場合)、または軍集団[Army Group]HQ(ワルシャワ条約機構の場合)がそのヘクスに所在しているものと見なし、その策源地国のいかなるユニットにもLoCをたどれる。ソヴィエト連邦はいずれの WP 策源地も使用できる。



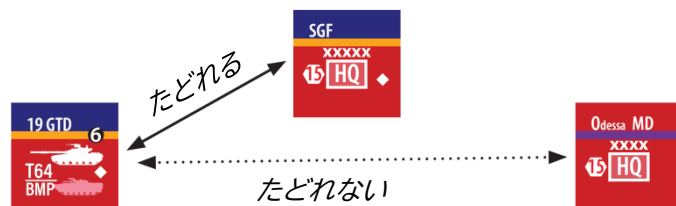
3.6.4: 連絡線(LoC)とは、下級のユニットから上級のユニットに至るまでのヘクスの経路のことである。連絡を確立するには数珠つなぎを完成する必要がある。連絡フェイズ[Communications Phase]に連絡の途絶えているHQ

とユニットには「通信途絶[Out of Contact]」マーカーを配置し、次の連絡フェイズで再び連絡を確立するまでは連絡が途絶したままである。ほかにもLoCチェックが行われる場合があり、その際も常にチェックは行われ、「通信途絶」マーカーが表示されていると連絡チェックを要するアクションを実施できない。基幹[Cadres]と HQ のカウンター上には LoC をどこまでたどれるかを示す指揮範囲[range]が印刷されている。

3.6.5: 連絡線の数珠つなぎの例(下級から上級へ)

- 師団に属するユニットは、その基幹[Cadre]の指揮範囲[range]内に所在せねばならず、基幹は連絡状態でなければならない。
- 基幹[Cadre]、ある師団に隷属しないユニット、独立[independent]ユニットは、自身の軍団[Corps](NATO の場合)、軍集団[Army Group](ワルシャワ条約機構の場合)の指揮範囲内に所在しなければならない。いずれかの軍団(NATO の場合)、軍、軍集団(ワルシャワ条約機構)に隷属しているかは各カウンター/HQ に細い帯で示されている。

例示: 橙色帯は、第 19 親衛戦車師団[19th GTD]が SGF HQ(橙色帯あり)に隷属していることを表す。第 19 GTD ユニットの、紫色帯のあるオデッサ MD HQ に連絡線を通せない。ソヴィエト SGF HQ へのみ連絡線をたどらなければならない。



- 軍団/軍ストライプの両方を有しないユニットは、そのユニットと同一国家の HQ か、策源地にたどれる。多くの分割ユニットはこの方法でたどる必要がある。

他の例示: ギリシャ第 32 海兵連隊[Marine]はストライプや帯を有していない。これはいずれかのギリシャ HQ に LoC をたどらなければならないことを意味する。



- NATO 軍団 HQ と NATO のストライプの軍 HQ が LoC 内であるためには、適切な非常/非ストライプ HQ の指揮範囲であるか、または策源地の範囲内で行なければならない。
- NATO の非常、非ストライプ HQ は 3 ヘクス以内の道路かアウトバーン[Autobahn]ヘクスまで、そしてそこから策源地までたどらなければならない。この際たどれる距離は無制限であるが、数珠つなぎの他の追跡と異なり、この線はいずれの敵 ZOC にも進入できない。
- ワルシャワ条約機構は軍 HQ が策源地までたどれる。この経路は 3 ヘクス以内の道路またはアウトバーンヘクスでなければならない、そこから策源地までたどる。この際たどれる距離は無制限であるが、数珠つなぎの他の追跡と異なり、この線はいずれの敵 ZOC にも進入

できない。

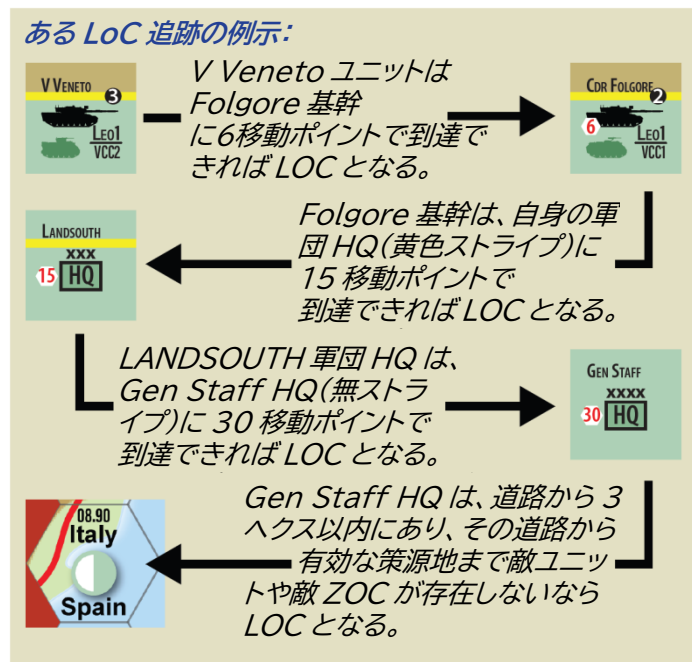
追跡は常に下級から次の上級へと進んでいく。

3.6.6: LoC は路上縦隊である HQ が通常進入できない地形により妨害される。

3.6.7: LoC を必要とするアクションは敵航空機による航空阻止[Interdiction]ミッション(10.4.2 項)で妨害されることがある。

3.6.8: 連絡を追跡する際、必ず路上縦隊の仮想のユニットで行うこと。各ヘクスの追跡には1移動ポイントのコストか、たどるヘクスごとに道路移動率を使用する(本目的のため制限地形は無視する)。敵 ZOC は無効にされていない限り、進入にさらに1移動ポイントのコストが必要。敵ユニット、HQ を通してたどることはできない。

プレイヤーズ・ノート: あるユニットが活性化するため連絡線を有していなければならないが、活性化させる HQ は活性化されるユニットの LoC の一部である必要はない。活性化されたユニットは、活性化するHQの活性化指揮範囲内であり、かつ活性化するための連絡線を有している必要がある。



3.7 支配地域[ZONES OF CONTROL]

3.7.1: 全てのユニットは状態マーカー[condition markers](11.2項、13.1.2 項)により制限を受けていない限り、支配地域(ZOC)を有する。ZOC はユニットに隣接する直近 6 ヘクスで構成され、ユニットがルール上進入可能なヘクスに対してのみ有効である。そのヘクスに ZOC を有する追加の友軍ユニットは、何らの追加的利益を与えない。HQ は(ユニットではないので)ZOC を持たない。

3.7.2: 全てのゲーム・ルール上、友軍ユニットはそのヘクスにおよぶ敵 ZOC を無効にする。

3.7.3: 友軍 HQ やユニットが敵 ZOC に進入すると+1

MP を消費する。

また友軍 HQ やユニットは敵 ZOC に退却した場合、ペナルティを受ける(7.7.10 項参照)。

3.8 インフラと補給[INFRASTRUCTURE AND SUPPLY]

インフラとは戦闘部隊を支えるための陣営の総合的な工業力のことである。これにはその地域の産業の状態や道路網も含まれる。インフラは即応態勢の改善(シナリオでは増援の増加により表現される)や、補給品の払い出しにより向上し、空襲により低下することがある。インフラは軍隊に(補給ポイントとして管理可能な)補給を提供する。

補給ポイントはゲーム中の多くのことに使用できる。できる内容の一覧は9.2項の表を参照。ユニットや HQ が補給ポイントを消費するためには、LOC をたどなければならない。

3.9 ヘクスの支配[CONTROL OF HEXES]

ヘクスは常に一人のプレイヤーにより支配される。プレイヤーらは国境から自陣営側を支配している状況からゲームが開始される。

中立国のヘクスはどちらのプレイヤーも支配していない。ただし中立国が陣営に参戦した瞬間に、同国の全ヘクスをその陣営が支配する。

軍隊の移動により、敵ヘクスへ進入すると支配が入れ替わる。ひとたびゲームが開始されると、あるプレイヤーがそのヘクスに進入した最後のプレイヤーなら、そのプレイヤーが支配する。支配を維持するためにそのプレイヤーの軍隊がそのヘクスに留まる必要はなく、HQ やユニットを擁した最後のプレイヤーがそのヘクスを支配する。ZOC ではヘクスの支配権を主張するに不十分である。支配を主張するためには HQ やユニットが実際にヘクスに進入せねばならない。

勝利ヘクス[Victory Hexes]を主張するには、そのヘクスのその目標マーカーのヘクス内に友軍ユニットが必要であることに留意する。

3.10 ランダム・イベント[RANDOM EVENTS]

戦闘が計画通りに進捗することはない。戦闘中にランダム・イベントが発生し、戦況が変化する可能性がある。ランダム・イベントは戦闘チット[Combat Chit]を選択して引いたときに発生する。一件のランダム・イベントが発生した場合、ランダム・イベント表[Random Event table]でサイ振りし、そのイベントの効果を確認する。なおランダム・イベントは戦闘チットを引いた時点で発生し、全ての効果はその時点で決定されることに留意する。これらはそのヘクスでの今後の戦闘に何らかの影響を与える可能性がある。

3.11 天候[WEATHER]

天候は航空機の運用を阻害するが、それ以外の効果はない(4.1.2 項参照)。

3.12 ターンの構造[TURN STRUCTURE]

「ドゥームズディ・プロジェクト」は各ターンが 24 時間の 1 日を表しており、ターンを連続してプレイする。以下はプレイの手順である。提示の順で一覧されているアクションを全て実施する。一覧されている全てのアクションの終了時に、勝利を達成しているかを確認するためのチェックをし、そうであればゲームは終了となり、勝者は称えられる。そうでないなら、再び一覧されているのと同じアクションを実施して次のターンを行う。

3.13 プレイ手順[SEQUENCE OF PLAY]

戦略フェイズ[Strategic Phase]

1. 天候チェック[Check weather] (4.1 項) – 1 個 D10 サイ振り。1-6 なら晴天、7-10 なら降雨(前ターンが降雨なら+1する)
2. 連絡フェイズ[Communications Phase](4.2 項)
3. 連絡線チェック[Check Lines of Communications] (12.1 項)
 - a) 通信途絶マーカーを配置・除去する。
 - b) 輸送支援を使用した場合は OoC とならない。OoC と表示(または OoC のまま)なら、SNAFU マーカーをカップから引く。
4. 増援・補充フェイズ[Reinforcements and Replacements Phase] (15.0 項)
 - a) シナリオの指示により到着した増援を配置する (15.1 項)。
 - b) 補充ポイントを消費して補充ボックス内のユニットをマップに戻す(15.2 項)。
 - c) 補充規模[replacement size]ポイントを消費して基幹からユニットに損害を補充できる(15.2 項)。
5. 航空機割り当てフェイズ[Air Allocation Phase](10.1 項)
 - a) AWACS 優勢の決定(4.4 項)。
 - b) 損傷した航空機の修理の試み(10.1 項)。
 - c) 航空基地群から航空機の発進およびミッションへの配置(10.2.3 項)。
6. SSM 攻撃解決[Resolve SSM attacks]
 - a) ワルシャワ条約機構に続けて NATO は SSM による攻撃を解決する(16.2 項)。
 - b) 全ての化学兵器マーカーをマップから除去(18.1 項)。
 - c) 持続性化学兵器マーカーのマップからの除去を試みる(18.1 項)。
7. 補給・インフラ・フェイズ[Supply and Infrastructure Phase] (9.0 項)
 - a) 9.2 項の内容で補給を消費する。
 - b) インフラ・マーカーに補給マーカーを配置(9.3 項)。

- c) 難民によるインフラの減少(14.5 項)。
 - d) 全ての HQ から阻止マーカーを除去(10.4.2 項)。
8. 戦略航空ミッション解決フェイズ[Strategic Air Mission Resolution Phase] (10.3 項)
 - a) 航空優勢戦闘の解決(10.3.1 項)。
 - b) 戦略ミッションの解決(10.3.2 項-10.3.5 項)。
 - c) 要撃ボックス戦闘の解決(10.4.1 項)。
 - d) 航空基地ボックスからマップへのユニットの輸送の実施(16.1.2 項)。

活性化フェイズ[Activation Phase]

ワルシャワ条約機構プレイヤー・ターン:

- NATO 未行動化フェイズ[NATO Refresh Phase] (3.6.2 項)
- ワルシャワ条約活性化フェイズ[Warsaw Pact Activation Phase] (7.0 項)
 - 1) ワルシャワ条約プレイヤーの輸送ミッション[Transport missions]の発進 (16.1 項)
 - 2) ワルシャワ条約プレイヤーのHQとユニットの活性化し、戦闘チットを置く(7.1 項、7.4 項)
 - 3) NATO の予備移動[reserve movement]の実施(7.5 項)
 - 4) ワルシャワ条約プレイヤーのボーナス移動[Bonus Movement]の実施(7.6 項)
 - 5) ワルシャワ条約プレイヤーの戦闘解決(7.7 項)
 - 6) ワルシャワ条約プレイヤーの戦闘後移動[after combat movement]の実施 (7.7.11 項)
 - 7) スタックのチェック(3.5 項)
 - 8) 選択したHQが全ての活性化を解決したなら、展開していない[not Deployed]全てのユニットは、直ちにビバーク[Bivouac]する(7.11 項)。

NATOプレイヤー・ターン:

- ワルシャワ条約未行動化フェイズ[Warsaw Pact Refresh Phase] (3.6.2 項)
- NATO 活性化フェイズ[NATO Activation Phase] (7.0 項)
 - 1) NATOプレイヤーの輸送ミッション[Transport missions]の発進 (16.1 項)
 - 2) NATO のHQとユニットの活性化し、戦闘チットを置く(7.1 項、7.4 項)
 - 3) ワルシャワ条約の予備移動[reserve movement]の実施(7.5 項)
 - 4) NATO のボーナス移動[Bonus Movement]の実施(7.6 項)
 - 5) NATO の戦闘解決(7.7 項)
 - 6) NATO の戦闘後移動[after combat movement]の実施 (7.7.11 項)
 - 7) スタックのチェック(3.5 項)

- 8) 選択したHQが全ての活性化を解決したなら、展開していない[not Deployed]全てのユニットは、直ちにビバーク[Bivouac]する(7.11 項)。

終端フェイズ

- A. 友軍ユニット除去フェイズ[Eliminate Friendly Units Phase]
- 1) 友軍ユニットの除去(8.1 項)。
 - 2) 置かれたままの夜戦マーカーの除去(13.6 項)
- B. 勝利判定フェイズ[Victory Check Phase] (8.2 項)
- 1) 公開した目標マーカーを所有プレイヤーに授与する(8.2.3 項)。
 - 2) 一人のプレイヤーが敵の全ての策源地を支配した場合、そのプレイヤーがゲームに勝利する(8.3 項)。
 - 3) あるプレイヤーの勝利得点が21で、彼の敵が0なら彼はゲームに勝利する(8.3 項)。
- C. 政治フェイズ[Politics Phase] (17.0 項)
- 1) 核兵器の請求(18.2 項)。
 - 2) 自発的な指揮官の交代(14.4 項)。
 - 3) 政治フェイズの実施(17.0 項)。
- D. ターン・マーカーの前進

3.14 ゲームの勝利[VICTORY]

ゲームに勝利するには、一方のプレイヤーが 21 以上の勝利得点を上げ、他方のプレイヤーが0点でなければならない。そうでない場合、最終勝利チェック・フェイズでより多くの勝利得点を得たプレイヤーが勝者となる。この最終勝利得点チェック・フェイズで同点の場合、NATO プレイヤーが勝者となる。

勝利得点の主な発生源は目標マーカーである。これらマーカーは隠されている(裏向き)の場合と、表示されている(表向き)の場合がある。目標マーカーの公開が指示された場合、それを表向きにする。



一方が勝利得点を有し、他方が有していない場合、有していない陣営の勝利得点は、有している陣営の勝利得点の総計に加算される。

4.0 戦略フェイズ[The Strategic Phase]

ほとんどのターンは戦略フェイズから始まる。以下のルールでは、プレイヤーが各戦略フェイズを実施するために必要な手順とオプションを説明しており、プレイの手順中で遭遇する順番に説明をしている。

4.1 天候チェック[CHECK WEATHER]

4.1.1: 1 ターン以外の毎ターン、一人のプレイヤーが D10 を振り、そのターンの天候を確認する。



出目	天候
1-6	晴天[Clear Weather]
7-10	降雨[Rain]

前ターンに降雨だった場合、このターンの出目に+1する。

4.1.2: 天候の影響:

晴天[Clear]: 影響なし

降雨[Rain]: 全ての降雨ターンにおいて、ワルシャワ条約機構の航空機の値を2減じ、NATO 航空機の値を1減じる。

4.2 連絡線チェック[CHECK COMMUNICATIONS]

4.2.1: ワルシャワ条約機構プレイヤーと NATO プレイヤーは、全ての HQ とユニットの連絡状態を確認する。この実施には、連絡線ルール (3.6 項参照)を参照すること。連絡が途絶していることが判明した HQ やユニットには「通信途絶[Out of Contact]」マーカーを載せる。このマーカーは次の連絡線チェック・フェイズで連絡が通じるまでそのユニットや HQ に(マーカーの効果と)共に留まる。



4.2.2: 連絡線チェック後、該当する場合(9.2項参照)、行動済み HQ を裏返すためには補給の消費が必要である。

4.3 到着した増援の配置[PLACE ARRIVING REINFORCEMENTS]

シナリオのスケジュールに沿って、全ての増援を配置する。増援に関する詳細は15.1項を参照。

4.4 航空機割り当てフェイズ[AIR ALLOCATION PHASE]

4.4.1: そのターンに AWACS 優勢[AWACS advantage]をどちらのプレイヤーが有しているか決定する。先にNATOプレイヤーがサイ振りをしAWACS支援値[AWACS support]以下であることを確認する。成功した場合、NATOプレイヤーはこのターンの AWACS 優勢を得る。サイ振りに失敗した場合、AWACS 支援値を 1 減らし、ワルシャワ条約機構プレイヤーは自身の AWACS 支援値以下を出すようサイ振りをする。このサイ振りに成功した場合、ワルシャワ条約機構プレイヤーはそのターンの AWACS 優勢を得る。サイ振りに失敗した場合、AWACS支援値を1減らす。



両プレイヤーともに出目を得なかった場合、そのターンは NATO がAWACS優勢を得たものと見なす。

NATO プレイヤーは自身の優勢のためにサイ振りをしないことを決した場合、AWACS 支援値を1増加させる(最大値の7は超えられない)。

NATO プレイヤーがサイ振りをしないことを選択したり、失敗した場合、ワルシャワ条約機構プレイヤーもサイ振りを行わないことで、AWACS 支援値を1増加させられる(最大値の3は越えられない)。

バルカン半島のゲームでは、AWACS 支援は大いに制限されている。ワルシャワ条約機構には AWACS 支援がなく、NATO には限定的な合衆国海軍の AWACS[原文ママ]しか得られない。いずれかのプレイヤーが(効果は AWACS 優勢と同じである)空戦でイニシアティブを取ることを確認するため、両プレイヤーはサイ振りをする。出目の大きい方がそのターンの優勢を得る。出目が同値の場合、そのターンは NATO 優勢となる。合衆国海軍の AWACS がプレイに入っている場合、NATO AWACS 支援値は6となり、この値に巻き戻される。第 6 艦隊が撤退を余儀なくされない限り、合衆国海軍AWACSはプレイに参戦し続ける(シナリオ・ルール参照)。NATOが支援値より高い目を出した場合、AWACS支援値を1減じ、そのターンはワルシャワ条約機構が優勢となる。NATOプレイヤーは任意でAWACSのサイ振りをしないことを選択できる。

4.4.2: 先行して AWACS 優勢を持たないプレイヤーは、そのターンに選択する実施可能なミッションへ、このターンに運用可能な全ての航空機をどれでも航空ディスプレイに配置できる。上記の終了後、相手プレイヤーは相手の割り当てを見たうえで、自身の運用可能な航空機を実施可能なミッションに任意に割り当てられる。

4.5 全SSM攻撃の解決[RESOLVE ALL SSM ATTACKS]

両プレイヤーは、先行してワルシャワ条約機構プレイヤーが、次いでNATOプレイヤーが続けてSSM(地対地ミサイル)を使用して相手を攻撃できる。追加の情報は 16.2 項を参照のこと。



4.6 補給・インフラ・フェイズ[SUPPLY AND INFRASTRUCTURE PHASE]

両プレイヤーは、先行してワルシャワ条約機構プレイヤーが、次いでNATOプレイヤーが続けて、使用可能な残補給ポイント(9.2項参照)を任意で補給を消費できる。それを終えたら、補給マーカー[Supply marker]をインフラ・マーカーの上に置く。各プレイヤーはこのフェイズが再度生起するまで、補給ポイントのその値を消費できる。



4.7 戦略航空ミッション解決 [STRATEGIC AIR MISSION RESOLUTION]

全ての戦略航空ミッションを解決する。まず航空優勢ボックス[Air Superiority Box]で空対空戦闘[Air-to-Air combat]を行い、次に AWACS 優勢プレイヤーの任意の順番で他の全ての戦略航空ミッションを解決する(4.4.1 項参照)。成功したリフォージャー増援[Reforger reinforcements]を必要に応じ配置する(ドイツ戦ゲームをプレイの場合)。



5.0 ワルシャワ条約機構活性化フェイズ[WARSAW PACT ACTIVATION PHASE]

5.1: NATO プレイヤーは連絡線を確保している全ての行動済みユニットを未行動にする。



5.2: このフェイズで、ワルシャワ条約機構プレイヤーは活性化されたHQごとに以下の活性化手順(7.0項)に従い、未行動HQとユニットを活性化する。手順の最後に未行動化されていれば、1 個のHQを複数回活性化することもできる。



5.3: ソヴィエト軍HQ(赤色背景)はワルシャワ条約機構のユニットを(国籍とは無関係に)活性化できるが、その他の特定の国家のHQは、その国籍のユニットのみ活性化できる。



5.4: 各HQの活性化で、HQにつき最大 4 個の未行動ユニットを活性化できる(また軍事指導者を参照のこと)。



5.5: HQの活性化可能範囲は10MPである(カウンター記載の LoC の値に無関係に)。地形効果表[Terrain Effects Chart]記載の移動コストを消費して選択されたユニットはHQまでの最大10MPの経路を追跡できる。その経路が敵 ZOC を含むヘクスでは通常のコスト+1MP で進入できる。

■ この追跡は制限地形による制限は適用しない。

5.6: 活性化されたワルシャワ条約機構ユニットはこのフェイズに移動し、戦闘[engage in combat]を行える。NATO プレイヤーは予備移動[Reserve Movement](7.5 項)を行える。すべてのユニットの移動と戦闘を終えたら、自身の活性化HQを移動するか、補給ポイントを消費しそれを未行動にすることができる。詳細は 9.2 項を参照。

5.7: ワルシャワ条約機構は活性化の一つとして、常に未行動「通信途絶[Out of Contact]」ユニットの 1 個を活性化できる。



このユニットは 1 ヘクスのみ移動できるが、戦闘チットを置くことはできない。この 1 ヘクスが敵 ZOC から敵 ZOC への移動の場合、そのヘクスへは移動できない。

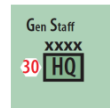
6.0 NATO 活性化フェイズ [NATO ACTIVATION PHASE]

6.1: [訳注:欠番。内容は以下 6.2 項と同様]

6.2: ワルシャワ条約機構プレイヤーは連絡線をたどれる全ての行動済みユニットを未行動にする。



6.3: このフェイズにNATOプレイヤーは活性化HQごとに次の活性化手順(7.0項)に従い、未行動のHQやユニットを活性化する。手順の最後に未行動化されているなら、1 個のHQを複数回活性化することもできる。



6.4: NATOのHQは同一国家のNATOユニットのみ活性化できる。本ルールに目的において NATO の AMF は独立した NATO 国家である。



6.5: 各HQは活性化中、HQにつき通常最大 4 個の未行

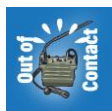
動ユニットを活性化できる。

6. 6: HQの活性化可能範囲は(カウンター上の LoC 値が何であるかを問わず)10MPである。仮想のユニットを路上縦隊の移動コストを使用して HQ から選択したユニットまで最大10MP 分まで追跡する。その経路は+1MPで敵ZOCを含むヘクスに進入できる。敵ユニットは経路足りえない。

■ この追跡には制限地形による制限は適用されない。

6. 7: 活性化されたNATOはこのフェイズ中に移動し、戦闘[engage in combat]を行える。ワルシャワ条約機構プレイヤーは予備移動[Reserve Movement]を行える。全てのユニットの移動と戦闘後、活性化HQは移動するか、補給ポイントを消費して自身を未行動にすることができる。詳細は 9.2 項を参照。

6. 8: NATOは自身の活性化の一つとして、常に未行動「通信途絶[Out of Contact]」ユニットの1個を活性化できる。



このユニットは1ヘクスだけ移動でき、戦闘チットは配置できない。この1ヘクスが敵ZOCから敵ZOCへの移動である場合、このヘクスへは移動できない。

7.0 活性化手順[ACTIVATION SEQUENCE]

「ドゥームズディ・プロジェクト」では、1個のフェイズ中に移動、戦闘、敵のリアクションに組み合わせる画期的な活性化システムを採用している。異なる種類の移動や戦闘の発生する順序、すなわち「活性化手順」を理解することが重要である。ゲーム・システムを正しく機能させるためには、活性化手順を正確になぞる必要がある。

活性化手順はいくつかのセグメントに分かれる：

- HQ 活性化セグメント(7.1 項)
- ユニット/基幹[Cadre]活性化セグメント(7. 2、7.3 項)
- 基幹[Cadre]セグメント(7. 3項)
- 初期移動・戦闘宣言セグメント(7.4 項)
- 予備移動セグメント(7. 5項)
- ボーナス移動セグメント(7.6 項)
- 戦闘セグメント(7.7 項)
- 戦闘後損害セグメント(7. 8項)
- スタック・チェック・セグメント(7.9 項)
- HQ 移動・未行動化セグメント(7. 10項)

7.1 HQ 活性化セグメント[HQ Activation Segment]

LoC がある未行動 HQ のいずれかを選択し、カウンターを行動済み面に反転させ活性化する。自身に未行動 HQ がいない場合、あなたの活性化フェイズ[Activation Phase]は終了する。加えて、活性化できる未行動ユニットがない場合もあなたの活性化フェイズは終了となる。



1 個の HQ の全ての活性化を完了してから、他の HQ を活

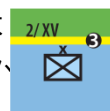
性化させねばならない。

ある HQ の活性化に代えて、1 個(だけ)通信途絶[Out of Contact]ユニットを活性化し移動できる。

これらユニットは1ヘクスしか移動でき(敵ZOCから敵ZOCへは禁止)、戦闘チットは配置できない。

7.2 ユニット活性化セグメント[Unit Activation Segment]

HQの活性化可能範囲である10MP以内で、最大(通常)4 個のユニットか、基幹[Cadre]を選択し、カウンターを行動済み面に反転させる。



7.3 Cadre セグメント[Cadre Segment]

あるプレイヤーが基幹[Cadre]を活性化した場合、基幹[Cadre]の指揮範囲[command range]内にある同一師団の一部や全部を活性化でき(敵ZOCがあるヘクスごとにMPコストが+1され、ヘクス内の友軍ユニットは敵ZOCを無効化できることを忘れずに)、加えて、基幹で1個以上の追加ユニットを活性化させたとしても、(通常の)自身の4個の制限に対して1個だけ活性化させたものと見なすこと。



7.4 初期移動・戦闘宣言セグメント[INITIAL MOVEMENT AND COMBAT DECLARATION SEGMENT]

7.4. 1: 本セグメントで、あなたは活性化されたユニットや基幹[Cadre](HQを除く)を各々最大5MPまで移動できる。あなたのユニットの移動順はあなた自身が決定する。あるユニットは他のユニットが移動する前に移動を完了させねばならない。

あるヘクスで戦闘するために戦闘チットを配置できる1個ユニットだけである(そして一つのヘクスに配置可能な戦闘チットは1個だけである)。

その移動で隣接して戦闘に参加する他のユニットは「戦闘参加[in the combat]」であるため追加の移動消費は不要である。

7.4. 2: ユニットは「断郊[Cross Country]」や「路上縦隊[Road Column]」モードである場合にのみ移動できる。路上縦隊のユニットだけが道路移動を使用できる(アウトバーン



[autobahn]では1/3移動ポイント、その他の道路では1/2移動ポイント)。道路沿いでない場合、全てのヘクスは断郊や路上縦隊のいずれの場合でも、進入に1移動ポイントを要する。ユニットが行っている移動の種類を明示するため適切なマーカーを配置する。これらの移動モードになるためのコストはないが、一度選択したのちはそのユニットの活性化中に変更することはできない。開豁[clear]以外の地形に展開するためには、その地形の移動コストを消費する。その他の地形の種類に展開する場合は、展開に要する移動ポイントを保有していなければならない。ひとたび地形に展開したユニットは、その活性化フェイズにそれ以上移動できない。

ユニットが戦闘チットを配置するには移動ポイントを消費しなければならないが、移動しないのであれば路上縦隊や断郊モードである必要はなく、移動しないのであれば展開したままでいることができる。

ユニットは適切な移動ポイントを使用してヘクス内のその地形に「展開[Deploy]」することで、断郊や路上縦隊の移動状態から切り替えられる。主要地形[Primary Terrain]内や副次地形[Secondary Terrain]内、断郊や路上縦隊マーカーのないユニットは、(そのヘクスが開豁地形でない場合でも)開豁[clear]地形に展開していると見なす。ヘクス内に(開豁以外の)地形が 1 種類でもある場合、その地形種別を「主要地形[In Primary Terrain]」マーカーを配置して示す(マーカーがない場合、開豁地形に展開しているものと見なす)。ヘクス内に 2 種類の地形がある場合、占拠しているプレイヤーは「主要地形」マーカー(地形効果表で上位に位置する地形)や「副次地形」(地形効果表で下位に位置する地形)からどちらかを選び配置できる。ヘクス内の地形を表す各図形は(そのヘクスにわずかな部分しかその地形種別がない場合でも)いずれもあなたが展開可能な地形である。

7.4.3: 移動中のユニットが敵ユニットに隣接した場合、移動中のユニットは戦闘を宣言できる。敵を攻撃することになるヘクスは「戦闘ヘクス[Combat Hex]」と呼ぶ。戦闘ヘクスは攻撃側が通常進入できるヘクスでなければならない。戦闘宣言のコストは移動ポイントにより支払わねばならない。(明確化のための注記: 戦闘宣言のコストの支払いであって、目標ヘクスへの進入コストの消費ではない。)戦闘には 4 種類の種別があり、各タイプの戦闘宣言コストは以下の通りである:



戦闘宣言コスト表	
遭遇戦 [Meeting Engagement]	断郊なら 1MP、 路上縦隊なら 1/2MP
応急攻撃 [Hasty Attack]	断郊なら 2MP、 路上縦隊なら 1MP
周到攻撃 [Prepared Attack]	断郊なら 3MP、 路上縦隊なら 2MP
本格攻撃 [Deliberate Attack]	全 MP(路上縦隊であつてはならない)
本格攻撃にはユニットのそのMPの全てを消費する必要があるため、ユニットは目標に隣接してセグメントを開始せねばならない。	

一度に 1 ヘクスに存在できる戦闘チットは 1 枚のみである。

7.4.4: 戦闘が宣言されると、戦闘の種別に合致するチットが入ったカップから戦闘チットを 1 個引き、防御ユニットのヘクスにそのマーカーを置く。これを「戦闘ヘクス」と称する。ランダム・イベントが発生した場合、そのランダム・イベントを解決し、結果を全て適用する。

重要: 遭遇戦[Meeting Engagement]が宣言された場合、初期移動・戦闘宣言セグメントを一時停止し、遭遇戦の戦闘を直ちに解決する。(突破移動[Exploitation Movement]を含み)



ひとたび遭遇戦を解決したら、初期移動・戦闘セグメントを継続する(追加の活性化ユニットがあるなら移動する)。遭遇戦を実施したユニットは突破移動を実施できるが、遭遇戦チット配置後は通常通りの移動はできない。

7.4.5: HQ は常に路上縦隊で移動する。

7.4.6: 展開し戦闘に参加した(戦闘チットを置いた、または支援を提供した)活性化ユニットは、戦闘後前進できるように「断郊」モードに転換することができ、戦闘後前進により認められた通りの移動ができる。支援を提供した非活性化ユニットは戦闘後前進を行えず、展開されたままとなる。

7.4.7: ゲーム内の少数のユニットは有効な装備を保有せず、所有プレイヤーが輸送支援を使用しないことを選択した場合、これらは「歩兵[Leg]」ユニットである。歩兵ユニットはヘクスの進入に 2 移動ポイントを支払う。それらが路上縦隊で道路に沿って移動する場合、道路ヘクスを移動するごとに 1MP を支払う。歩兵ユニットは「制限地形」を移動するための移動ペナルティを受けない。



7.4.8: TEC には制限地形[restricted terrain]と表記の少数の地形がある。歩兵以外のユニットが活性化を同ヘクスで開始した場合、また移動中に同ヘクスへ移動した場合、そのユニットは直ちに 5 ポイントの移動力の内、2 ポイントを失う。この現象は直ちに発生する。これによりヘクスが制限地形であり、その移動ポイントが 0 未満になる場合、ヘクスに進入できない。

7.5 予備移動セグメント[Reserve Movement Segment]

7.5.1: このセグメント中、非フェイズ・プレイヤーは 1 個「未活動 HQ」と最大(通常)4 個の「未行動ユニット」を活性化し、最大 5MP で移動できる。HQ の活性化可能範囲は 10MP である。あるプレイヤーが基幹[Cadre]を活性化した場合、その基幹の指揮範囲内にある同じ師団[下線ママ]のユニットの一部や全部を 1 ユニット分のコストで活性化できる。

7.5.2: 予備移動で活性化できる HQ やユニットには制限がある。

- HQ とユニットは未行動でなければならない。
- HQ とユニットは活性化時に全て LoC を確認できなければならない。
- 敵 ZOC 内でセグメントを開始した場合、ユニットも HQ も活性化できない。活性化後なら通常のコストである + 1MP を地形コストに加算して敵 ZOC に移動できる。

7.5.3: 予備移動を使用した HQ やユニットは行動済みになる。移動する前にカウンターを行動済み面にすること。予備移動セグメントで移動するためには断郊モードに転換する必要がある(予備フェイズで移動する場合、路上縦隊は使用できない)。必要な移動力が残っていれば開豁地形でない場所に展開できる。通常の移動に関する全てのルール(制限地形による減少と歩兵の移動コスト)が適用される。



7.5.4: 予備移動の制限は以下の通り:

- 予備移動を使用したユニットは戦闘を宣言できないが、戦闘を支援することはできる。
- NATO HQ やユニットは、最も東方の NATO HQ やユニットが既に占拠しているところより東方のヘクス列へ移動できない。
- ワルシャワ条約機構 HQ やユニットは、最も西方のワルシャワ条約機構 HQ やユニットがすでに占拠しているヘクス列の西方に移動できない。

■ バルカンのゲームでは以下の制限を適用する:

- 全ての軍隊はいずれか一つの友軍策源地から最も遠方に所在する友軍ユニットより遠方のヘクスに移動できない。

7.5.5: 全ての活性化されたユニットの予備移動が終了したら、予備移動で活性化された HQ が移動しておらず、かつ LoC がある場合、非フェイズ・プレイヤーは補給ポイントを消費して活性化されたユニットを未行動にすることができる。そのコストは:

プレイヤー	HQの所在国:	補給ポイント
NATO	ワルシャワ条約機構加盟国の最初からの支配国	3
NATO	その他の国	1
WP	ワルシャワ条約機構加盟国の最初からの支配国	1
WP	その他の国	2

注記: ゲーム後半に参戦する可能性のある中立国は最初からの支配国としてカウントできない。

7.6 ボーナス移動セグメント[Bonus Movement Segment]

敵 ZOC 外で、かつ[下線ママ]遭遇戦を行っていない、全てのフェイズ・プレイヤーの活性化ユニットは、追加でさらに3 MP を移動できる。これらのユニットはこの移動中に敵 ZOC に入れない。ヘクスにいる友軍ユニットは、(これを含め)全ての目的において敵 ZOC を無効にできることを忘れてはならない。ボーナス移動は活性化されたユニットが行動済みでも利用可能である。これらのユニットは移動ポイントを消費して非開豁地形に展開できる。

7.7 戦闘セグメント[COMBAT SEGMENT]

7.7.1: 「ドゥームズディ・プロジェクト」の戦闘は、複数のステップで構成されており、ユニットに攻撃力や防御力がないことが特長である。戦闘はいくつかの要素で修整されたサイ振りの比較により解決される。いったん戦闘が宣言されると必ず実行される。先に宣言された攻撃は取り消せない。1 回の活性化フェイズで一つの目標ヘクスが複数回の戦闘ヘクスとなることがあり得るが、任意にヘクスに同時に存在する戦闘チットは 1 個だけである。

7.7.2: 戦闘セグメントは、戦闘を宣言した各ユニットに対していくつかのステップで行われる。次のユニットに戦闘を開始する前に、宣言した各ユニットの戦闘ステップを完結させる。

ステップ1*: 相手プレイヤーが各予備移動を実施(7.5 項)。

ステップ2*: フェイズ・プレイヤーがボーナス移動を実施(7.6 項)。

ステップ3: 両陣営は(攻撃側先行で)支援の種類(どの装備を使用するか、砲兵[artillery]、対地支援[ground support]、ヘリ支援[helicopter support]のいずれを試みるか)を宣言する

ステップ4: 戦闘チットを調べる(7.3.3 項)

ステップ5: ランダム・イベントの解決(発生したなら、7.7.5 項)

ステップ6: 戦闘 DRM の決定(7.7.4 項)

ステップ6.A: 規模[Size]と地形の支援

ステップ6.B: ユニットの装備の支援

ステップ6.C: 砲兵支援

ステップ6.D: 航空支援

ステップ6.E: ヘリ支援

ステップ7: その他 DRM の加算

ステップ8: 戦闘サイ振りをし、エリート/親衛[Elite/Guards]、弱兵/懲罰[Poor/Penal]マーカーを要すれば置く(7.7.8 項)

ステップ9: 勝者の決定と戦果差分(7.7.9 項)

ステップ10: 損害の適用(7.7.10 項)

ステップ11: 戦闘後前進(7.7.11 項)

ステップ12: 突破移動[Exploitation Movement](7.7.12 項)

ステップ13: 戦闘後損害セグメント(7.8 項)

ステップ14: スタック・チェック・セグメント(7.9 項)

ステップ15: HQ 移動または HQ 未行動化セグメント(7.10 項)

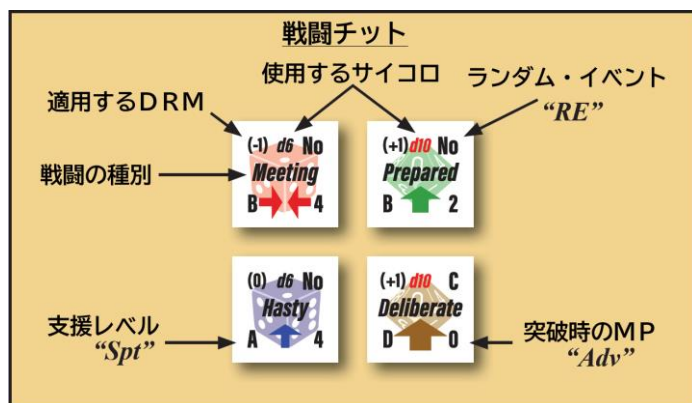
ステップ16: ビバーク[Bivouac]セグメント(7.11 項)

*戦闘が遭遇戦[Meeting Engagement]では実施されないステップ。

7.7.3: 戦闘チットの調査[Examine the Combat Chit]:

戦闘ヘクスの戦闘チットには戦闘解決のための情報が含まれている。それを以下のように読み解く:

- 中央上部の記載と背景アートワークであなたが振るべきサイコロの種類(D6 か D10)が分かる。
- 左上のカッコ内には、攻撃側のサイの目修整(DRM)が記載されている。例示:「D6(+1)」とは、1 個 6 面体サイコロを振り、攻撃側の出目に +1 することを意味する。防御側は未行動(そして行動済みになる前)なら 1 個 D10、または 1 個 D6 を(行動済みか、行動を希望しているがまだ未行動なら)使用する。
- 右上の(RE)はランダム・イベントの有無を、記載の場合はどのランダム・イベント表[Random Event Table]を使用するか教えている。
- 左下(Spt)には、攻撃側の砲兵、(航空機による)対地支援、ヘリ支援がどの程度えられるかが示されている。「A」は最悪レベルの支援であり、「D」は最高レベルの支援である。防御側の値は宣言された戦闘の種類に基づく。
- 右下の(Adv)は、いずれかの戦闘後前進に続く攻撃側の突破移動でえられる MP 数を示す。



7.7.4: 戦闘DRMの決定[Determine Combat DRMs]:

通常、戦闘では両陣営がサイコロを振り勝敗を決する。戦闘サイ振りには最終的な結果を決定するためサイの目修整を加える。これらは合計され総合ゲーム・ディスプレイ[General Game Display]の戦闘サイ振り修整トラック[Combat Die Roll Modifier track]にある(地形、規模を中心に、その他装備品支援による)NATOとWP DRM マーカーのものと、(装備品と支援による)NATOとWP 支援[support]マーカーを使用して集計および追跡する。戦闘 DRM には、規模[size]や地形に関するもの(これには DRM マーカーを使用する)と、装備や支援[support]の種類に影響されるもの(これには支援マーカーを使用)の 2 種類ある。



両方のマーカーを合算して、自身のサイ振りに最終的な修整を加える。

注記: これらのマーカーが分かれているのはランダム・イベントやその他のゲーム機能による値の変化をプレイ中に調整しやすくするため別途用意しています。

7.7.4.1: 規模の支援と地形 DRM[Size Support and Terrain DRMs]

A. 規模 DRM: 戦闘ヘクスに隣接し、**現在戦闘チットが置かれていない**、いずれかの友軍ユニットー未行動または行動済みーで、所有プレイヤーは攻撃側や防御側ユニットの規模を拡大することができる。各プレイヤーは隣接するユニットの内、どのユニットが戦闘に参加するかを決める。戦闘に規模を提供するユニットが連絡線を保持している必要はない。**しかし断郊縦隊や路上縦隊を使用して合法的に戦闘ヘクスに進入できなければならない**。この方法で使用されたユニットはすべて「戦闘中[in the combat]」と見なされ、次の戦闘時、戦闘損失の影響を受けやすくなる。

- 戦闘を宣言するために使用されたユニット、そのユニットと同じヘクスにスタックしている全てのユニットは、可能な場合にはその規模を加算しなければならない。戦闘ヘクスにおいて防御側の全てのユニットも同戦闘に規模を提供しなければならない。戦闘ヘクスに隣接している追加可能な各ユニットは、所有プレイヤーの選択でその規模を戦闘に参加させることができる。
- **例外:** 路上縦隊のユニットは隣接していてもユニットを戦闘へ参加させられない。戦闘チットを置いたヘクスに

スタックしているユニットのみが、当該ユニットの規模を戦闘に参加させられる。



- 遭遇戦[Meeting Engagement]に規模を追加した未行動ユニットは行動済みになる。他の戦闘種別において規模を追加した未行動ユニットは未行動のままである。
- 攻撃側および防御側のユニットの規模を決定後、攻撃側の規模と防御側の規模の比を算定し、最も近い整数に切り捨てをする。以下の値を戦闘修整トラック[Combat Modifier track]の DRM マーカーに以下の値を加算する。規模の値は、戦闘の種類や攻撃側・防御側の展開状況で修整されえることに留意せよ。

規模の比	修整値
1-3以下	-3
1-2	-2
1-1	-1
<u>2-3</u>	<u>0</u>
2-1	+1
3-1	+2
4-1以上	+3
一方の陣営が規模0(ゼロ)で、他方が規模1の場合、規模1以上の陣営は+4の修整を受けとる。	

特別ルール: 攻撃側の0(ゼロ)規模ユニット:

一方の陣営が規模0(ゼロ)で、他方が規模1の場合、規模1以上の陣営は+4の修整を受けとる。



もし防御側の規模修整が総計0(ゼロ)であり、攻撃側の規模修整が少なくとも1である場合、攻撃側の希望で通常通りの戦闘解決もできるが、攻撃側は以下のような戦闘解決をすることもできる。

攻撃側は1移動ポイントを消費して D6 サイ振りをするか、2 移動ポイントを消費して D10 サイ振りができる。この攻撃に**(攻撃側・防御側双方とも)**修整値はなく、本攻撃後、攻撃側プレイヤーのユニットは通常通り移動することができる。振った値は戦果差分となり(この差分は通常最大値を適用する)、防御側の解決をするが、戦果差分[support]を受け取り、それに見合うヘクスへの退却しかできない(そのため、4 以上の結果で0(ゼロ)規模ユニットは除去される)。この種別の戦闘では戦闘後前進はないが、攻撃側は残りの移動ポイントで移動を継続できる。この特別な戦闘では、どちらか一方のプレイヤーが一つの1や、一つの 6(d6)か、10(d10)を出しても部隊のクオリティ[Troop quality]に変更はない。

両陣営の規模の合計が0(ゼロ)の場合、その攻撃は通常通り解決しなければならない。

本格攻撃[Deliberate attack]の場合、「戦闘中[in the combat]」の全ての攻撃側のユニットの規模を 2 倍として扱う。



隣接しているが支援していない(戦闘に参加させていない)ユニットのステータス・マークーは戦闘に影響しない。例えば、隣接しているユニットに「弱兵[Poor]」マークーがあり、別のユニットに「エリート[Elite]」マークーがあった場合、所有者は「エリート」マークーのみを戦闘に参加させることを選べる。戦闘ヘクス内や攻撃ユニットにあるマークーは常にその戦闘に適用される。全ての支援ユニットは攻撃側ユニットと防御側ユニットとともに、SNAFU のカップ(13.1 項)から引かれたいずれかのマークーを受け取る資格を持つが、どちらの面でマークーを置くか、どのようにマークーを配置するかは、そのマークーを引いたプレイヤーに委ねられる。

B. 地形修整: 防御側が地形修整を受けるには、その種類の地形に展開していなければならない。開豁地形に所在するユニットは地形修整を受けられない。地形効果表[Terrain Effects Chart]にはユニットが展開できる地形の種類ごとに地形修整が記述されている。「掩体[Dug In]」や「塹壕[Entrenched]」マークーは防御側プレイヤーに戦闘による影響を及ぼさず追加の損害として使用可能である(7.7.10 項参照)。

これら二つの値を合計し、一般ゲーム・ディスプレイ[General Display Chat]に戦闘修整表[Combat Modifiers Chart]の NATO/WP DRM の値を使用して合計を示す。

7.7.4.2: ユニットの装備[Unit Equipment]:

ゲーム内のユニットは、主用[Primary]と副次[Secondary]装備の両方を保有、主用装備のみ保有、または装備未保有[no equipment]のいずれかである。装備により、戦闘時にサイの目に追加修整を加えることができる場合がある。あるユニットに主用装備と副次装備の両方がある場合、所有プレイヤーはどちらの装備品を使用するか選択できる。プレイヤーの希望で装備品を全く使用しないこともできる。攻撃側は使用する装備品があるなら必ず宣言し、防御側は攻撃側が使用する装備品を了解した上で、今次戦闘に使用する装備品を選択できる。「戦闘中」のいずれかのユニットから装備品の種類を選択できる。

Type 59
Support

戦闘に参加するユニット数にかかわらず、1 度の戦闘で宣言できる装備品の数は一種類のみである。

装備品の種類ごとに、各プレイヤー支援チャートに NATO(NATO 装備品なら)、ワルシャワ条約機構(ワルシャワ条約機構の装備品なら)の値が記載されている。これを「装備支援[Equipment Support]」と呼称する。チャート上のこの値は決して変化しないことに留意。損害[Losses]は、個々のユニットごとに追跡され、地形効果表に記載の値の全てを使用できるとは限らない。

例示として、表中の M60 の値が6であり、「-2 主用装備支援マークー[-2 Primary Support marker]」が載っている場合、そのユニット(単独)は6以下の結果を求めるためにサイ振りできるが、その損害マークーを付けたユニットが、その地形種別のユニットに対する戦闘で、どのくらいの装備品

修整が与えられるかは地形効果表で確認する。副次装備の M60 に「副次装備の半減マークー[Half Secondary marker]」が載っている場合、当該装備品が運用可能かを確認するため、6 以下のサイ振りをする。地形効果表の副次装備の欄を確認し、その地形種別での戦闘での修整を決定する。

0	1	2	3	4	5	6
			Helo	Engineer /Transport	M47/LVTP SSM/Arty	M60 /M113 Leo1
0	1	2	3	4	5	6
			M41/Engr	M47/M48/M3	Leo1/M113	

戦闘チットが置かれた地形の種類により、装備支援の地形種別が決定される。

デザイナー・ノート:

本ゲームではここで各値は非常に簡単に左右できます。もしあなたが私の価値観に同意できないなら、チャートの値をあなたの納得感のある形に変更してください。

装備品を使用するには D10 サイ振りし、出目と装備支援を比較する。その出目が装備支援の値以下なら、当該装備品の種別に対する戦闘ヘクスの地形種別の修整が、総合ゲーム・ディスプレイの戦闘 DRM/支援および勝利得点トラック[Combat DRM/Support and Victory Point Track]に置かれる。これを「支援修整[Support Modifier]」と呼ぶ。装備支援値以下のサイ振り、その種類の地形による装備品の修整を受ける。この修整を得るためには防御側ユニットがその種別のヘクスに展開していなければならないことに留意。展開している(がしかし主要や副次地形マークーがない)場合、開豁地形であると見なす。

副次装備を使用する場合、地形効果表の副次装備修整を同じ手順で使用するが、地形効果表の該当する欄を使用する。

NATO 戦車[Tank]	運用国[Nations Employing]
M24	トルコ[Trukey]
M41	スペイン[Spain] ギリシャ[Greece] トルコ[Trukey]
M47	イタリア[Italy] スペイン[Spain] ギリシャ[Greece] トルコ[Trukey]
M48	スペイン[Spain] ギリシャ[Greece] トルコ[Trukey]
M60	イタリア[Italy]
AMX-30	スペイン[Spain] ギリシャ[Greece]
レオパルト1[Leo1]	イタリア[Italy] ギリシャ[Greece]

NATO APC/IFVs	運用国[Nations Employing]
---------------	------------------------

VCC1	イタリア[Italy]
VCC2	イタリア[Italy]
M133	イタリア[Italy] スペイン[Spain] ギリシャ[Greece] トルコ[Trukey]
BRM	スペイン[Spain]
LVTP	イタリア[Italy]
M3	ギリシャ[Greece]
M59	ギリシャ[Greece] トルコ[Trukey]
Leonidas	ギリシャ[Greece]
AMX10	ギリシャ[Greece]

WP 戦車[Tank]	運用国[Nations Employing]
T34	ルーマニア[Romania]
T55	ソヴィエト連邦[Soviet Union] ハンガリー[Hungary] ブルガリア[Bulgaria] ルーマニア[Romania]
T64	ソヴィエト連邦[Soviet Union]

WP APC/IFVs	運用国[Nations Employing]
BMP	ソヴィエト連邦[Soviet Union] ハンガリー[Hungary]
BMD-1	ソヴィエト連邦[Soviet Union]
BTR-70	ソヴィエト連邦[Soviet Union]
BTR60	ソヴィエト連邦[Soviet Union] ブルガリア[Bulgaria]
PSZH	ハンガリー[Hungary]
MTLB	ブルガリア[Bulgaria]
TAB71	ルーマニア[Romania]

中立国[Neutral]戦車	運用国[Nations Employing]
Type59	アルバニア[Albania]
T55	ユーゴスラヴィア[Yugoslavia]
T72	ユーゴスラヴィア[Yugoslavia]
Sk-105	オーストリア[Austria]
M60	オーストリア[Austria]

中立国[Neutral] APC/IFVs	運用国[Nations Employing]
Type 63	アルバニア[Albania]
PT76	ユーゴスラヴィア[Yugoslavia]
M80	ユーゴスラヴィア[Yugoslavia]
M60	ユーゴスラヴィア[Yugoslavia]
4K4FA	オーストリア[Austria]

7.7.4.3: 砲兵支援[Artillery Support]:
砲兵は軍団[Corps](NATO の場合)、軍集団[Army Group](ワルシャワ条約機構の場合)ごとに管理されている。ユニットと同様に、支援トラックの値は常に(国家ごとに)同一であるが、個別の軍団に損害を発生



する可能性があり、トラックの値の差し引き分を表すため、軍団 HQ に-1/-2/半減[Half]/なし[No]マーカーを載せて示す。これは損害マーカーが砲兵支援で追加される必要なサイ振りから差し引かれるという点で、装備品とは異なる。当該軍団/軍集団のユニットのみが軍団/軍集団砲兵を使用できる。また、当該軍団/軍集団砲兵を使用するためには、軍団/軍集団のユニットが「戦闘中」でなければならない。一つの戦闘に対して砲兵が支援できるのは 1 個軍団/軍集団のみである。

戦闘チットの支援レベルにより、軍団/軍集団砲兵の効果が決定される。砲兵支援を宣言した各プレイヤーは D10 サイ振りをし、それを軍団/軍集団砲兵の(損害によって修整されえる)値以下の場合、下記の適切な支援レベルが適用される。両プレイヤーが砲兵支援を宣言し、一方がそのサイ振りを成功し、他方が成功しなかった場合、サイ振りに失敗したプレイヤーはその砲兵支援をした軍団に 1 個砲兵損害[Artillery loss]を受ける(対砲兵射撃を表す)。



これは最終的に戦闘を決するサイ振り前に行われる。損害は直ちに適用され、支援の値を変えてしまいうる。

砲兵支援を受けるには、砲兵支援が宣言された時点で、支援を提供するユニットが LoC を有していなければならない。

攻撃側の支援レベルと攻撃側が砲兵サイ振りに成功した結果:

- A- 攻撃側の支援値に3を加算
- B- 攻撃側の支援値に4を加算
- C- 攻撃側の支援値に4を加算し、戦闘チットのヘクスある掩体[Dug in]マーカーをすべて除去。そのヘクス所在する防御側は、敗北した場合、その戦闘における最初の損害として規模ステップ[Size step](13.2.2 項)を支払わねばならない。
- D- 攻撃側の支援値に4を加算し、戦闘チットのヘクスある掩体[Dug in]や塹壕[Entrenched]マーカーをすべて除去。そのヘクス所在する防御側は、敗北した場合、その戦闘における最初の損害として規模ステップ[Size step](13.2.2 項)を支払わねばならず、そのあとの残りの損害(最大3)は退却のみでまかなわなければならない(従って、戦果差分の補填[honor the spread]のために補充[Replacements]や勝利得点[victory points]を使用することはできない。)

戦闘チット・ヘクス[the Combat Chit hex]の地形がこの値を修整することがある。最終的な合計値を攻撃側の支援マーカーに加算する(ルール 7.7.4.2 項で決定するプレイヤーの装備の修整に加算する)。

防御側砲兵サイ振りの結果が成功なら使用戦闘種別を判断する:

- 遭遇戦[Meeting Engagement] - 防御側の支援値に3加算し、戦闘チットの突破値[exploitation value]を1減らす(0以下は0)。



応急攻撃[Hasty Attack] – 防御側の支援値に4加算し、戦闘チットの突破値を2減らし(0以下は0)、戦闘中の攻撃側ユニット1個が規模損害[size loss]を1個受ける。



周到攻撃[Prepared Attack] – 防御側の支援値に4加算し、戦闘チットの突破値を2減らし(0以下は0)、戦闘中の攻撃側ユニット1個が規模損害[size loss]を1個受ける。



本格攻撃[Deliberate Attack] – 防御側の支援値に5加算し、戦闘チットの突破値を2減らし(0以下は0)、戦闘中の攻撃側ユニット1個が規模損害[size loss]を1個受ける。



7.7.4.4: (航空機による)対地支援 [(Air-to-)Ground Support]

今回の戦闘で対地支援を宣言したプレイヤー



は、自身の対地支援値(プレイヤー支援表記載)に対しサイ振りをする。その国家に対地支援を許可するためには、その戦闘に参加している国家のうち少なくとも1ユニットが航空ディスプレイの対地支援ボックス[Ground Support box]に存在していなければならない。一つの戦闘に対地支援を実施できるのは1国家だけである。

プレイヤー支援表の「対地支援」の値以下の出目であれば、その戦闘に対地支援を実施する。対地支援ボックスから1個か2個の航空機を取り出し、関連する要撃戦闘[interception combat]の実施後、SAM 射撃をし、両航空機が生残した場合、1個分ないし2個分の航空機の能力値[plane value]を合計し、今回の戦闘支援値マーカーに加算する。プレイヤー支援カードの対地支援値は、戦闘で航空機を使用しても減少しない。追加情報についてはルール7.7.4.4 項を参照。

支援レベル AまたはB: 1個航空機分を加算する。
支援レベル CまたはD: 2個航空機分を加算する。

防御側はプレイヤー支援カードに記載されている地上支援値以下を出せば、遭遇戦なら1個、その他の攻撃の場合は2個まで追加できる。防御側は攻撃側と同じ手順で戦闘に航空機の支援値を追加する。

7.7.4.5: ヘリ支援[Helicopter Support]

ヘリ支援を宣言したプレイヤーは、プレイヤー支援カード記載の自身のヘリ支援値に対しサイ振りしなければならない。ある国家のヘリ支援値のサイ振りをするためには、当該国のユニットが少なくとも1個は存在していなければならない。1国家のみがヘリ支援を実施できる。



ヘリ支援は現在の自身のヘリ支援値以下の出目なら受けられる。自身の値以下の出目の場合、相手の攻撃に使用される装備品に1損害を適用する。装備品が使用されなかった場合、損失は適用されない。プレイヤーがサイ振りで失敗した場合、その国家の「ヘリ支援値」は1減算される。

る。

7.7.5: ランダム・イベント[Random Events]

引いた戦闘チットにランダム・イベントがある場合、該当する記号をチェックし、いずれかの該当する表(A、B、C)で1個D10サイ振りをする。ランダム・イベントの決定後は直ちに結果を適用する。そのイベントによる影響は、今回の戦闘に適用される。



7.7.6: 戦闘サイ振り[Combat Die Rolls]

攻撃側は戦闘チットに示されている通り、1個のD6かD10を振る。防御側は防御側ユニットが未行動であればD10を、行動済みであればD6を振る。防御側ユニットが未行動でD10サイ振りを選択した場合、当該ユニットは行動済みとなる。

ランダム・イベント A 表[Random Event Table A]	
出目	イベント
1	観測手[Reporters]の報告 – そのヘクスに目標[Objective]を明らかし1個加える。
2	防御側は SNAFU のカップから引く(攻撃側はマーカーの種類を選択し、必ず配置する)
3-6	攻撃側は SNAFU のカップから引く(防御側はすでに配置されている内からマーカーの種類を選択)。
7-9	迷走[Lost]マーカーをいずれかの戦闘中の WP ユニットの NATO プレイヤーが置く。適用可能なユニットがないなら、本イベントは無視する。
10	迷走[Lost]マーカーをいずれかの戦闘中の NATO ユニットの WP プレイヤーが置く。適用可能なユニットがないなら、本イベントは無視する。

ランダム・イベント B 表[Random Event Table B]	
出目	イベント
1-2	観測手[Reporters]の報告 – そのヘクスに目標[Objective]を明らかし1個加える。
3-4	防御側は SNAFU のカップから引く(攻撃側はマーカーの種類を選択し、必ず配置する)
5-6	攻撃側は SNAFU のカップから引く(防御側はマーカーの種類を選択し、必ず配置する)
7-8	迷走[Lost]・マーカーをいずれかの戦闘中の WP ユニットの NATO プレイヤーが置く。適用可能なユニットがないなら、本イベントは無視する。
9-10	迷走[Lost]マーカーをいずれかの戦闘中の NATO ユニットの WP プレイヤーが置く。適用可能なユニットがないなら、本イベントは無視する。

ランダム・イベント C 表[Random Event Table C]	
出目	イベント

1-3	観測手の報告 - そのヘクスに目標 [Objective] を明かし 1 個加える。
4	防御側は SNAFU のカップから引く(攻撃側はマーカーの種類を選択し、必ず配置する)
5-6	攻撃側は SNAFU のカップから引く(防御側はマーカーの種類を選択し、必ず配置する)
7	迷走 [Lost] マーカーをいずれかの戦闘中の WP ユニットの NATO プレイヤーが置く。適用可能なユニットがないなら、本イベントは無視する。
8-10	迷走 [Lost] マーカーをいずれかの戦闘中の NATO ユニットの WP プレイヤーが置く。適用可能なユニットがないなら、本イベントは無視する。

注記: ランダム・イベントで獲得できる指揮官 [Leader] により、プレイヤーは自身の戦闘サイ振りの振り直しが可能にある場合があります。

7.7.7: 修整の適用 [Apply Modifiers]

自身のサイ振りに DRM の総計を加えて修整後の出目をえる。

7.7.8: ユニットのクオリティの確認 [Check for Unit Quality]

ユニットの中にはゲーム開始時の部隊のクオリティ [troop quality] が示されているものがある。これらのユニットは、同じ種類のマーカーが置かれているのとまったく同様に扱う。素のサイの目で 1 が出た場合、戦闘に参加している自身のユニットの 1 個に弱兵/懲罰 [Poor/Penal] マーカーを置く。(D10 の) 素のサイの目で 10 が出た場合、または (D6 の) 素のサイの目で 6 が出た場合、戦闘中のユニットの 1 個にエリート/親衛ユニット・マーカー [Elite/Guards Unit marker] を置く。自身の攻撃側ユニット、防御側ユニット、支援ユニットとして戦闘に参加している全てのユニットに弱兵/懲罰 [Poor/Penal] ユニットのマーカーやエリート/親衛ユニット・マーカーを置けるが、自身の陣営の戦闘に参加している全ユニットがすでにクオリティ・マーカーを有している (又はそのカウンターにその表記がある) 場合を除き、どのユニットも 2 個目のクオリティ・マーカーを受け取れない。戦闘に参加している自陣営の全ユニットが既にクオリティ・マーカーを有している場合、既存のクオリティ・マーカーと今引いたものを交換しなければならない。時として弱兵ユニットがあなたを奇襲することもあるれば、時として屈強な者がくじけることもあるでしょう。



7.7.9: 勝者の決定と戦果差分 [Determine Winner and Combat Spread]

修整後の出目の結果が最も大きいプレイヤーがその戦闘に勝利する。同点の場合、防御側が勝利する。

7.7.9.1: 戦闘に参加するユニットは、(戦闘を宣言した) 攻撃側ユニット、防御側ユニット、両陣営の支援ユニットである。

7.7.9.2: 戦果差分により敗北したユニット (複数) が受け

るべき損害の量を決する。戦果差分とは修整後の 2 個のサイの目の差である。同値の場合、戦果差分は攻撃側に対して 1 であると見なす。

7.7.9.3: 攻撃側プレイヤーの方 (のみ) が支援値の総計が大きく、かつ戦闘に敗北した場合 (つまり、サイの目の差で負けた場合)、「猛撃 [Press their Attack]」を選択できる。これを実施するには、行動済みの装備品の損失を攻撃側に適用する。装備品を 1 ステップ失うごとに、二つの装備品値の差を最大値として、すでに振られた値に 2 を加えることができる。自身の保有量を超えて失うことはできない。

例示: 攻撃側の戦闘時の装備値の修整が +6、防御側の装備値の修整が +3 とする。攻撃側が 1 装備ステップロスするのならサイ振りに 2 を加算し、2 装備ステップロスした場合は 3 を加算できる。

7.7.9.4: 戦果差分には最大値がある。通常、戦果差分の最大値は 5 である。

高練度や弱兵のユニットが戦闘に参加した場合、最大の戦果差分 [Maximum Combat Spread] は調整される。調整は累積的に行われ、最大戦果差分は 3~7 の範囲になる。以下のルールを使用し最大の戦果差分を調整する:

- 勝利した陣営の参加ユニット (又は複数) に弱兵/懲罰 [Poor/Penal] マーカーが載っている場合、最大の戦果差分から 1 を減じる。
- 勝利した陣営の参加ユニット (又は複数) にエリート/親衛 [Elite/Guards] マーカーが載っていた場合、最大の戦果差分に 1 加算する。
- 敗北した陣営の参加ユニット (又は複数) に弱兵/懲罰 [Poor/Penal] マーカーが載っている場合、最大の戦果差分から 1 加算する。
- 敗北した陣営の参加ユニット (又は複数) にエリート/親衛マーカーが載っていた場合、最大の戦果差分を 1 減じる。

例示: 戦闘中、修整した出目の差は 8 である。NATO プレイヤーが勝利し、その戦闘にエリート・ユニットが参加していたため、最大の戦果差分が 5 から 6 に増加した。フルジャワ条約機構プレイヤーの損害は 6 となる。

注記: サイの目の比較により決定される差分は変更できない。戦闘に適用できる最大差分のみが変更されえる。出目の差分が 1 で、エリート・ユニットが一方の陣営に存在するのなら、差分は 1 になる。

7.7.9.5: 部隊のクオリティによる最大戦果差分量の変更は、この戦闘でランダム・イベントが置かれた直後であっても強制的に変更される。

7.7.10: 損害の適用 [Take Losses]

敗北した陣営のユニットは以下のルールにより損害を被らなければならない。

退却するユニットは退却のために断郊モードになり、退却を終えたヘクスで展開しなければならない。

敗北した陣営が要求された損害を受けられない場合、敗北したすべてのユニットは除去される(補充ボックスに送られる)。当然ながら、損害を適用する方法はいくつかある。敗北した陣営は通常、これらの方法をいくつか組み合わせて[下線ママ]損害を出せる。しかしながら砲兵支援(7.7.4.3 項)と司令官ルール[Commander rules](14.4 項)を参照すること。

- A. 1 個または複数のユニットが1～3ヘクス退却する：** 1 個ユニットを退却させることで、退却したヘクスごとに 1 個の損害を満たすことができる。複数のユニット(全てが戦闘に参加していなければ資格なし)がこの条件を満たすため退却でき、退却した各ユニットは退却した数に対して 1 ヘクス 1 ヘクスとカウントする。退却した未行動ユニットは行動済みとなる。ユニットは友軍策源地源に向かって退却せねばならない。退却するヘクスはそれぞれ戦闘ヘクスから離れる方向、かつ友軍策源地に近い場所でなければならない。敵 ZOC を通って退却する場合は、退却時に損害が適用される。1 個ユニットが 3 ヘクス以上退却することはできない。移動不可のユニットは退却できない。
- B. 補充ポイントでの支払い：** あなたの司令官が許可するなら、これが遭遇戦や応急攻撃である場合、補充[Replacements]、インフラ[Infrastructure]、補給トラックから 1 補充ポイント[Replacement Point]を支払うことで 1 回だけだが、1 損害を満たすことができる。補充ポイントで損害を充当する場合、その戦闘に参加している(攻撃側)ユニット、またはその戦闘ヘクスに所在する(防御側)ユニットの少なくとも一つが LoC を有していなければならない。0(ゼロ)サイズのユニットは戦闘で補充を受けることはできない。
- C. 規模の消費[Spend Size]：** あなたは各損害[each

loss]に対し1規模値[size value]を消費する。

- D. 掩体マーカー[Dug In markers]の消費：** 戦闘ヘクスにある各掩体マーカーは最大 2 個までの損害を受けえる。
- E. 塹壕マーカー[Entrenched Markers]の消費：** 戦闘ヘクスにある各塹壕マーカーは最大3個までの損害を受けえる。
- F. 1 個勝利得点の消費[Spend one Victory Point]：** 1 個勝利得点は 1 個損害に対し使用できる。

7.7.11: 戦闘後前進[Advance after Combat]

攻撃側が戦闘に勝利し、防御側が戦闘ヘクスをカラにした場合、攻撃側は戦闘後前進できる。

7.7.11.1: 攻撃側は一時的にスタックを無視して、戦闘参加した活性化ユニットを(宣言したユニットや、任意の活性化支援ユニットの両者を)をその戦闘ヘクスに進出させられる。これには移動コストを要しない。

7.7.11.2: 非活性化ユニットは戦闘支援を行った場合でも、戦闘後前進できない。

7.7.11.3: 防御側ユニットは戦闘後に退却する場合を除き決して移動できない。

7.7.12: 突破移動[Exploitation Movement]

戦闘後に戦闘ヘクスへ進出した全てのユニットは今やに突破移動を行える。突破移動に使用できるMP数は戦闘チットの「Adv」の値である。全ての通常の移動ルールが適用される。ひとたび突破移動を終えたら、再びスタック・ルールが適用される。

7.7.13: クリーン・アップ[Clean Up]

戦闘チットをカップに戻す。次の戦闘宣言時に再び引く。

いずれかのユニットが…	その後…
2 ヘクス退却したら…	退却終了時に混乱[Disrupted]マーカーを置き、その後相手プレイヤーは SNAFU カップから退却ユニットへ引く(単数)。退却中のプレイヤーが砲兵支援を使用した場合、支援を行った軍団[Corps][原文ママ]も 1 個砲兵損害を受ける。退却中敵部隊に友軍砲兵陣地が蹂躪された。
3ヘクス退却したら…	退却終了後に潰走[Routed]マーカーを置き、その後相手プレイヤーは退却ユニットに SNAFU カップから 2 個引く。退却中のプレイヤーが砲兵支援を使用した場合、支援を行った軍団[Corps][原文ママ]も 2 個砲兵損害を受ける。退却中敵部隊に友軍砲兵陣地が制圧された。
敵が砲兵支援を使用した場合で、1) 混乱または潰走し、かつ 2) 戦闘後に敵 ZOC に進入または通過する場合…	敵 ZOC のあるヘクスへ退却した各ユニットの規模値を1減じる。
最初の敵 ZOC にて退却したら：	主用装備を(混乱なら)1、(潰走なら)2減じる。副次装備を(混乱なら)1、(潰走なら)1減じる。
2 度目、さらに追加して敵 ZOC へ退却した：	主用装備を(混乱なら)2、(潰走なら)3減じる。副次装備を(混乱なら)1、(潰走なら)2減じる。
注記：相手が退却しているユニットに適用不可の SNAFU マーカーを引いた場合、そのマーカーは無視してスナフのカップに戻す。	
退却の最後に混乱または潰走マーカーを受け取った場合、本マーカーを受け取ったユニットは退却開始時から混乱または潰走であったと見なす。	

7.8 戦闘後追加損失セグメント[AFTER COMBAT LOSS SEGMENT]

前の戦闘で次のような状況が生じた場合、以下の通り取り扱う:

- 両陣営で戦車を支援装備品として使用した場合(成否を問わない)、戦車支援値[Tank Support value]が低い陣営は1個戦車装備[Tank Equipment]を損失する。両者が同値の場合、ワルシャワ条約機構の装備が1個失われる。支援トラック上の戦車の修整されていない値を使用し、そのユニットのマークは無視すること。



例示:ある T-64 がある M-60 を攻撃し、両者とも戦闘に戦車支援を実施する。M-60 はユニットの副次装備であり、かつ「副次装備半減[Half secondary]」マークが載っている。



T-64 NATO 戦車と同価値の戦車であるため、戦闘後にも損害を受ける。

- もし一方の陣営が APC/IFV を装備支援として使用し、他方の陣営が戦車を装備支援に使用した場合、APC/IFV を使用した陣営が(主用または副次いずれかの)1個 APC/IFV 損失を被る。
- TEC に則り攻撃された地形により装備の損失を適用する。

これらは全ての累積の上、適用する。

7.9 スタック・チェック・セグメント[CHECK STACKING SEGMENT]

スタック制限を超過しているユニットがないか確認し、超過分のユニットを補充ボックスに送る。

7.10 HQ移動・未行動化セグメント[HQ MOVEMENT AND REFRESH SEGMENT]

活性化HQは最大10MPまで移動できる。当該HQが移動せず、かつLoCを保持している場合、所有プレイヤー補給ポイント(9.2項参照)を消費し、HQを未行動化にすることができる。その後直ちにHQを活性化することも、次の活性化のためにとっておくこともできる。明確化すると、HQは活性化の最後に未行動化されていれば、1回の活性化フェイズに複数回活性化できる。未行動化されたHQはユニットを活性化したり、続く活性化中に最大10MPまで移動する能力を完全に発揮できる。活性化HQを未行動化するためのコストは、9.2項の補給ポイント消費表[Supply Point Expenditure Table]に記載されている。



7.11 ビバーク[BIVOUAC]

活性化を終了しHQを未行動化されたか否かに関わらず、現在活性化中のユニットから路上縦隊・断郊マークをすべて取り除く。これらのユニットは再び活性化されるまで開豁地[clear terrain]に展開する。彼らは今夜は就寝する。

7.12 夜戦[NIGHT BATTLES]

戦闘チットで「夜戦[Night Battle]」が出た場合、戦闘ルーチンは以下のように変更される:



サイ振りをし、これからの戦闘がどちらに有利に働くかを確認する。

1-5: NATO

6-10: ワルシャワ条約機構

合衆国、西ドイツ、イギリス軍のいずれかが「戦闘中」の場合、出目から2減じる。

NATO 加盟諸国の場合、いずれかの軍隊の本国で「戦闘中」となったら、出目から1減じる。

ワルシャワ条約機構加盟諸国の場合、いずれかの軍隊の本国で「戦闘中」となったら、出目から1減じる。

上記は累積する。

夜戦が生じた場合、現在の戦闘チットは除去し、夜戦マークを(攻撃側が有利な場合)同じヘクスに、または防御側有利な場合はチットを配置した攻撃側ユニットに載せる。不利な陣営は宣言済みの装備支援から2装備段階を失い、元の戦闘チットのヘクスのユニットと、戦闘チット配置ヘクス以外のユニット以外は、その戦闘に参加できない。残りの戦闘は通常通り進行する。

オプション・ルール: プレイヤー諸氏は夜戦時、ゲーム・テーブルの照明を落として対戦相手の出目を見にくくすることもできる。

8.0 終端フェイズ[END PHASE]

8.1 友軍ユニット除去フェイズ[ELIMINATE FRIENDLY UNITS PHASE]

まずワルシャワ条約機構プレイヤーが、次いでNATOプレイヤーが、マップ上の味方ユニットを補充ボックスに移動させ、HQを自発的に取り除ける。これは距離が離れ活性化できなかったり、敵ユニットに包囲されたユニットを回収する機会となる。全ての無線断[Radio-Out]マークは除去する(13.1.2項)。

8.2 勝利判定フェイズ[VICTORY CHECK PHASE]

注記: いずれかのプレイヤーがゲーム・ターン終了時に相手の策源地ヘクス(3.6.3項)を全て支配することで、ただちにゲームに勝利する。それ以外の場合、以下のように勝敗を決定する。

勝利判定フェイズにプレイヤー諸氏は目標[Objective]マークを要求できる。目標マークを要求したプレイヤーは同マーク記載のVPを獲得する。本フェイズには前ターンやランダム・イベントにより、獲得していない目標マークがマップ上に存在しえる。シナリオ終了時、NATOは未請求の目標マークの全てを請求できる。

9.2 補給ポイント支出表[Supply Point Expenditure Table]

コスト	アクション
1	ワルシャワ条約機構プレイヤーはプレイ開始時に自陣営である LoC を有する国、またはその HQ の本国であるなら未行動面に裏返す。これは活性化フェイズと補給・インフラ・フェイズの双方で生起する。
2	ワルシャワ条約機構プレイヤーは他のいずれかの国に所在する LoC を持つ行動済み HQ を未行動面に裏返す。これは活性化フェイズと補給・インフラ・フェイズの双方で生起する。
1	NATO プレイヤーは活性化フェイズ、または補給・インフラ・フェイズに、プレイ開始時に自陣営である国である LoC を有する国、またはその HQ の本国なら行動済み HQ を未行動面に裏返す。これは活性化フェイズと補給・インフラ・フェイズの双方で生起する。
3	NATO プレイヤーは他のいずれかの国に所在する LoC を持つ行動済み HQ を未行動面に裏返す。これは活性化フェイズと補給・インフラ・フェイズの双方で生起する。
1	NATO プレイヤーは難民[refugee]ボックスから難民マーカーを 1 個除去できる。
2	いずれかのプレイヤーが自陣営のインフラの 2 ポイント向上の要望する(補給・インフラ・フェイズごとに1回だけ行え、許容最大値を超過することはできない)。
1	いずれかのプレイヤーは展開しているユニットの一つに 1 個「掩体[Dug In]」マーカー配置を要望する。
2	いずれかのプレイヤーは展開しているユニットの一つに 1 個「塹壕[Entrenchment]」マーカー配置を要望する。
1	1 個の制圧された SAM マーカーを未制圧面に反転させる。SAM 支援値を再計算する。

8.2.1: あるプレイヤーの勝利得点が21ポイントを持ち、追加の勝利得点を獲得した場合、対戦相手の総計からその獲得ポイントを差し引く。あるプレイヤーが減点を支払うのに十分な勝利得点を持っていない場合、超過するポイントは相手の総計に加算される。

プレイヤー諸氏は、いくつかのゲーム・アクションのために勝利得点を「支払う」ことができる。これは勝利得点が0点でも対戦相手の勝利得点に加算する形で行える。

8.2.2: いずれのプレイヤーも21ポイントより多い勝利得点を貯めることはできない。

8.2.3: 目標マーカーはシナリオの指示により、常に勝利得点の値を明らかにすることなく配置する。いずれかのプレイヤーも非公表のマーカーの値を知ってはならない。目標マーカーは敵ユニットがそのヘクスに侵入したとき、またはランダム・イベントにより配置されたとき(この場合は直ちに)に公表する。



8.3: 勝利得点チェック・セグメント[Victory Check Segment]

どちらのプレイヤーが 21VP 以上、相手が0VP になったかを確認する。その場合、彼が本ゲームに勝利する。

プレイヤー諸氏は本ステップで明らかになった目標マーカーを要求する。配置された目標マーカーを要求するには、ヘクスに友軍ユニットが所在し、同ユニットへの LoC を有する必要がある。敵がマーカーの値を明らかにすることもあり得るが、どちらのプレイヤーも、マップ上にユニットがあり、かつ同ユニットが LoC を有しているなら、そのマーカーを要求し、このステップの合計に加算することに留意する。ひとたび要求したら、その値を自身のプレイヤーの総計に加算し、目標マーカーをカップに戻す(必要により再度引けるようにする)。

8.4: 政治フェイズ[POLITICS PHASE]

プレイヤー諸氏は本フェイズに政治的アクションを行える。これは各国の状態を変化させる試みや、政治指導者を強制的にプレイから排除することや、軍事指導者の解任などが含まれる。詳細は17.0項を参照。

8.3: 時間フェイズ[TIME PHASE]

ターン・マーカーを前進させる。

9.0 インフラ・補給フェイズ[INFRASTRUCTURE AND SUPPLY PHASE]

両プレイヤーは 1 個のインフラ・マーカー [Infrastructure marker] と 1 個の補給マーカー [Supply marker] を有する。インフラ・マーカーは自陣営の部隊への補給能力(道路網や自軍への補給品の送達能力)の状態を示すため使用する。補給マーカーはどのくらい補給品を使用できるかを示すために使用する。



9.1: 補給の消費[SPEND SUPPLY]

最初に NATO プレイヤーが、次いでワルシャワ条約機構プレイヤーが「9.2 補給ポイント支出表」に一覧されるいくつかのアクションを行うため、残りの補給ポイントを消費できる。補給は他のフェイズで各種の目的で使用できるが、このフェイズでは以下の表にあるようなアクションを行える。



9.1.1: インフラ値にはチャートの通り最大値がある。両陣営のインフラ値の最小値は2であり、この値を下回ったり、双方の最大値を超えることもできない。

特記のない限り、これらのアクションはゲーム・ターンの補給・インフラ・フェイズ中にのみ実施できる。

9.2: 補給のコスト[SUPPLY COSTS]

各種アクションのコストは「9.2 補給ポイント支出表」を参照のこと。

9.3: 補給トラックの調整[ADJUST SUPPLY TRACK]

このフェイズで補給を消費した後、プレイヤー支援カードのあなたのインフラ・マーカーの上に補給マーカーを置く。これはこのフェイズが再度発生するまで、このターンのあなたの補給ポイントの量となる。

補給はターンからターンへ蓄積できない。各ターンでリセットされることに留意。

これを終えた後、NATO プレイヤーは難民 [Refugee] ボックスにある難民マーカー2 個につき、自身のインフラ値を一つ減じる(切り捨て。3個難民は1個と見る)。NATO プレイヤーは、選択により、このコストを支払わず、代わりにインフラ値を減少させるために使用されなかった難民マーカー2 個につき1 勝利得点をワルシャワ条約機構プレイヤーに与えることができる。難民マーカーについては14.5項の内容を参照。



注記: インフラ値を減少させた場合、補給[Supply]マーカーはインフラ・マーカーと共に減少しない。補給マーカーは次の補給・インフラ・フェイズになるまでトラック上の所定の位置に留まる。

10.0 航空戦ゲーム[THE AIR GAME]

10.1 航空機割り当てフェイズ[THE AIR ALLOCATION PHASE]

両プレイヤーはゲーム・ターンの航空機割り当てフェイズで以下のアクションをこの順番で行う。

- ・ 両プレイヤーとも航空ミッションボックス内の残友軍機をそれぞれの可動機[Available Aircraft Box]ボックスに戻す。
- ・ 先行してNATOプレイヤーが、次にワルシャワ条約機構プレイヤーが、損傷機の修理を試みる。
 - a. 航空ディスプレイ[Air Display]のあなたの損傷機ボックス[Damaged Aircraft Box]内の各航空機につき1 個D10サイ振りをする。国家ごとに航空ディスプレイ上に航空機の修理に要するサイの目が記載されている。この値以下の出目であれば、その航空機は修理される。
 - b. 修理済み航空機は、あなたの「損傷機ボックス」から「可動機ボックス」に移し替える。減少戦力面の場合、カウンターは完全戦力面には戻らない。

10.2 航空戦力関与フェイズ[AIR FORCE COMMITMENT PHASE]

10.2.1: あなたの航空ディスプレイを使用し、航空機にミッションを付与する。可動機ボックスに置かれている航空機にのみミッションを付与できる。また、航空機を発進させるため飛行場[Airfield]を必ず割り当てる。

10.2.2: マップ上にはいくつかのNATO飛行場が印刷されている。ワルシャワ条約機構のユニットが飛行場のあるヘクスに侵入した場合、西ドイツ飛行場群ボックス[West German Airfields box]から飛行場を一つ永久除去する。もしワルシャワ条約機構ユニットがヘクス15.38に進入した場合、西ドイツ飛行場群ボックスから二つの飛行場を除去する。



10.2.3: 1 個飛行場ボックスの無損害の各NATO飛行場は、飛行場につき5 個までの航空機を発進させられる。ワルシャワ条約機構の無損害の各飛行場は、最大で4 個の航空機を発進させられる。この数は飛行場ボックスへのスパツナズ[Spetsnaz]の襲撃、SSM打撃や化学武器攻撃、シナリオの指示、または飛行場ボックス自身の注記により減少することがある。所有プレイヤーはどの航空機がどの飛行場を使用して発進するかを選択する。



注記: 航空ディスプレイには、各飛行場ボックスを使用できる国家を示す制限がある。

ハリアー[Harrier]型機は発進に飛行場を要せず、常に航空ミッションを遂行できる。



飛行場を使用して発進する航空機が、ミッションを遂行できる。全ての航空機が発進できるだけの飛行場を保有していない場合、残りの航空機は可動機ボックス[Available Aircraft box]に留まり、運用することはできない。

10.2.4: あなたの航空機に下令するには以下のステップを経る:

- A. 可動機ボックスからカウンターを移動させ、使用可能な飛行場カウンターの上に乗せる。NATO の場合、飛行場カウンター1 個につき航空機カウンターは5 個まで、ワルシャワ条約機構の場合、飛行場カウンター1 個につき航空機カウンターは4 個までに制限される。
- B. 航空機カウンターを飛行場から下令されたミッション・ボックスに移動させる。

10.2.5: あなたは以下の「航空ミッション表[Aircraft Mission Table]」記載のミッションを航空機に下令できる。

10.2.6: 戦略[Strategic]ミッションは戦略航空ミッション解決フェイズ[Strategic Air Mission Resolution Phase] に解決する。戦術[Tactical]ミッションは活性化フェイズ中に解決する。

10.2.7: 各国家の対地支援ボックス[Ground Support Box]に配置されている航空機の戦術ミッション率[Tactical Mission ratings]を全て合計し、その



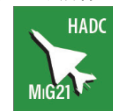
値を対地支援マーカーでプレイヤー支援表に置く。マーカーの値は9を超過できないが、この戦術ミッション率の超えてしまう航空機であっても、対地支援に配置し、活性化フェイズに対地支援として使用できる。また、ここで決定した値は航空機を対地支援に使用しても変化しないことに留意する。

戦術航空ミッション[Tactical Air Missions]		
対地支援 [Ground Support]	戦闘中のユニットへの航空支援。	戦術ミッション能力を持つ航空機
航空阻止[Interdiction]	敵 LoC を遮断し、敵のアクションを阻止する。	戦術ミッション能力を持つ航空機
要撃[Bounce]	敵の戦術ミッションに対し、それを要撃する。	空対空戦闘能力を持つ航空機

戦略航空ミッション[Strategic Air Missions]		
航空優勢ボックス [Air Superiority Box]	制空のための空対空戦闘。	空対空戦闘能力を持つ航空機
インフラ打撃 [Infrastructure Strike]	敵のインフラを減少させ、彼の戦争遂行能力を減退させる。	戦略ミッション能力を持つ航空機
飛行場打撃 [Airfield Strike]	滑走路に穴をあけ、航空機の発進を制限する。	戦略ミッション能力を持つ航空機
SAM 制圧 [SAM Suppression]	敵防空力を減少させる。	戦略ミッション能力を持つ航空機
核打撃 [Nuclear Strike]	飛行場やキー・ヘクスを跡形もなく吹き飛ばしたり、敵インフラを攻撃する。	核打撃能力を持つ航空機のみ

10.3 戦略航空ミッション解決フェイズ[STRATEGIC AIR RESOLUTION PHASE]

このフェイズではまず航空優勢ミッション[Air Superiority Missions]を解決する。航空優勢ミッション解決後、AWACS優越(4.4.1項参照)を持つプレイヤーが他の戦略ミッションの解決順を決定する。いずれにもAWACS優越をもたない場合、NATO プレイヤーが順番を決定する。一つの戦略ミッション・ボックスの全てを解決してから次のボックスに移る。空対空戦闘[Air-to-Air Combat]では常に **D10** が使用され、その他のミッションでは **D6** を使用する。



10.3.1.1: 航空優勢ミッションの解決[Resolving Air Superiority Missions]

航空優勢ミッション・ボックス内の航空機を持つプレイヤーを確認する。

- どちらのプレイヤーもこのボックスに航空機がない場合、次の種別の戦略ミッションに進む。
- 両プレイヤーがこのボックスに航空機を擁している場合、ボックス内の航空機の数が多いプレイヤーは、自身の選択で任意の余剰航空機を要撃ボックス[Bounce Box]に移動できる。その後、空対空戦闘を実施する。
- 一方のプレイヤーだけがこのボックスに航空機を擁していた場合、それらは次のようにできる：
 - ・ 要撃ボックスへの移動、または、
 - ・ 戦略ミッション・ボックスの敵航空機を自由に攻撃する。
 - ・ 相手プレイヤーのそのターンのAWACS優越が失われる。有していたとしても、航空優勢ボックスに航空機を擁しているプレイヤーは、今から次の航空割り当てフェイズまでの間、それを得る。さらにボックス内に航空機を入れていないプレイヤーのAWACSマーカを 1 個減じる。

10.3.1.2: 空対空戦闘[Air-to-Air Combat]

空対空戦闘を解決する。

- ボックス内の各航空機の空対空能力を決定する。減少戦力面の航空機は -1 減ずる。攻撃側航空機にエース[Ace]がいる場合は +2 を加算する。降雨時の NATO 機からは -1、ワルシャワ条約機構機からは -2 を減じることを忘れずに。
- 空対空能力の修整値が最も高い航空機が先に射撃する。同じ空対空能力の航空機が複数ある場合、AWACS 優勢を有するプレイヤーが先に射撃してから、当該航空機が交互に射撃する。
- ボックス内の他の航空機を空対空能力の高いものから低いものの順で並べる。
- 各航空機の攻撃は 1 度のみ。

あなたの航空機の射撃時、目標とする敵機を 1 個選び、**D10** サイ振りをする。その結果自機の空対空能力以下の出目なら、目標となった敵機は損害を受ける。目標カウンターが完全戦力面の場合、それを減少戦力面にし、それを損傷機ボックス[Damaged Aircraft Box]に持っていく。目標カウンターがすでに減少戦力面の場合、そのカウンターをプレイから取り除く。

10.3.1.3: 空対空戦闘で全ての敵機を航空優勢ボックスから排除した場合、あなたはその勝利を大々的に喧伝したことで 1VP を獲得する。また敵機に射撃しなかった航空機は戦略ミッションを実施する敵機に自由攻撃[Free Attack](10.3.1.5項参照)を実施できる。あなたは同様に要撃ボックスに配置された任意の敵機[単数](このフェイズに開始時に配置されたばかりであっても)を除去できる。これら除去航空機は敵の可動機ボックス[Available Aircraft Boxes]に配置され、そのターンは終了となる。

10.3.1.4: 空対空戦闘が終了した時点で、双方の航空優勢ボックスに航空機が残っている場合、その航空機をそれぞれ可動機ボックスに移動させる。そのターンの戦闘は終了となる。

10.3.1.5: 敵機への自由攻撃[Free Attacks on

Enemy Aircraft]

敵機への自由攻撃を解決する。

- 敵機の置かれた戦略ミッション・ボックスを一つ選択する。
- 航空優勢ボックスにある航空機 1 個につき、選択したボックスにある敵機 1 個を目標とする。
- あなたのそれぞれの航空機は 1 度のみ射撃できる。
- 航空機的能力値に以下の修整を加える：
 - ・ +2 攻撃側の航空機がエース[Ace]を有する
 - ・ -1 天候が降雨の NATO 航空機、
 - ・ -2 天候が降雨のワルシャワ条約機構航空機
 - ・ -1 減少戦力面の航空機の射撃

D10 サイ振りをする。その結果自機の空対空能力以下の出目なら、目標となった敵機は損害を受ける。目標カウンターが完全戦力面の場合、それを減少戦力面にし、それを損傷機ボックス[Damaged Aircraft Box]に持っていく。目標カウンターがすでに減少戦力面の場合、そのカウンターをプレイから取り除く。

自由攻撃を行う航空機は反撃を受けない。全ての自由攻撃の航空機が射撃をしたら、それらを可動機ボックスに戻す。

10.3.2: インフラ打撃[Infrastructure Strikes]

1. 打撃航空機に対し敵の SAM 射撃を実施する(10.5 参照)。
2. インフラ打撃ボックス[Infrastructure Strike Box]の各航空機につき、**D6** サイ振りをし、その結果とあなたの航空機の戦略ミッション能力と比較する。

あなたの航空機的能力に以下の修整を加える：

- ・ -1 天候が降雨の NATO 航空機、
- ・ -2 天候が降雨のワルシャワ条約機構航空機
- ・ -1 減少戦力面の航空機の射撃
- ・ +2 航空機がエース[Ace]を有する

航空機的能力値が1未満の場合、その航空機はミッションの遂行はできるが、成功には1の目を出さなければならず、その命中[hit]は他の航空機で出した1よりも価値が低いことに留意すること。

打撃の出目を本表の結果と比較する。

10.3.2 インフラ打撃結果 [Infrastructure Strike Results]	
出目	結果
≦ 航空機の戦略ミッション能力。ただし1より大きいこと。	敵インフラ値を1減じる。
修整済みの出目1	敵インフラ値を2減じる。
その航空機の修整後の値が1より小さく、素のサイの目1である。	敵インフラ値を1減じる。

その他の場合、打撃の効果はない。インフラ打撃を終了したらインフラ打撃ボックスの航空機は可動機ボックスに移される。

10.3.3: 飛行場打撃[Airfield Strikes]

- 1) 打撃航空機に対し敵の SAM 射撃を実施する(10.5 参照)。
- 2) 打撃プレイヤーは攻撃する飛行場ボックス[Airfield Box]を一つ選択する。このボックスの飛行場のみが影響を受ける。

Turkey Airfields
Only Turkey may use

3 per Airfield may fly
-1 per Persistent Chemicals marker
-1 per Nuclear Fallout marker

飛行場打撃ボックスの各航空機につき、あなたの攻撃する機につき1個 **D6** サイ振り、その結果を各航空機の戦略ミッション能力と比較する。

あなたの航空機的能力に以下の修整を加える：

- ・ -1 天候が降雨の NATO 航空機
- ・ -2 天候が降雨のワルシャワ条約機構航空機
- ・ -1 減少戦力面の航空機の射撃
- ・ +2 航空機がエース[Ace]を有する

航空機的能力値が1未満の場合、その航空機はミッションの遂行はできるが、成功には1の目を出さなければならず、その命中[hit]は他の航空機で出した1よりも価値が低いことに留意すること。

打撃の出目を本表の結果と比較する。

10.3.3 飛行場打撃結果[Airfield Strike Results]	
出目	結果
≦ 航空機の戦略ミッション能力	目標の飛行場ボックス内の飛行場1個に損害を与える。当該飛行場を損害面に裏返す。
修整済みの出目1	目標の飛行場ボックス内の飛行場2個に損害を与える。両飛行場を損害面に裏返す。
その航空機の修整後の値が1より小さく、かつ素のサイの目1である	目標の飛行場1個に損害を与える。当該飛行場を損害面に裏返す。

その他の場合、その打撃は何らの効果を与えない。飛行場打撃が完了すると、飛行場打撃ボックスの航空機を可動機ボックスに移し替える。

10.3.4: SAM 制圧打撃[SAM Suppression Strikes]

1. 打撃航空機に対し敵の SAM 射撃を実施する(10.5 参照)。
2. SAM 制圧ボックス[SAM Suppression Box]内の各航空機は、**D6** サイ振りをし、その結果とあなたの航空機の戦略ミッション能力と比較する。



あなたの航空機的能力に以下の修整を加える：

- ・ -1 天候が降雨の NATO 航空機
- ・ -2 天候が降雨のワルシャワ条約機構航空機
- ・ -1 減少戦力面の航空機の射撃
- ・ +2 航空機がエース[Ace]を有する

航空機的能力値が1未満の場合、その航空機はミッションの

遂行はできるが、成功には1の目を出さなければならず、その命中[hit]は他の航空機で出した1よりも価値が低いことに留意すること。

10.3.4 SAM 制圧打撃結果[SAM Suppression Strike Results]	
出目	結果
≦ 航空機の戦略ミッション能力。ただし1より大きいこと	SAM マーカー2 個を制圧する。2 個を制圧面[suppressed side]に裏返す。同陣営の SAM 支援を再計算し、直ちにマーカーを調定する。
修整済みの出目1	SAM マーカー4個を制圧する。4個を制圧面[suppressed side]に裏返す。同陣営の SAM 支援を再計算し、直ちにマーカーを調定する。
その航空機の修整後の値が1より小さく、素のサイの目1である	SAM マーカー2 個を制圧する。2 個を制圧面[suppressed side]に裏返す。同陣営の SAM 支援を再計算し、直ちにマーカーを調定する。

10.3.5 核打撃[Nuclear Strikes]:

核打撃の目標を決定する。あなたは敵の飛行場ボックス、敵のインフラ・マーカー、またはマップ上のヘクスのいずれかを選択できる。各打撃の実施には核兵器搭載航空機[Aircraft with Nuclear capability]でのみ行える。これに対してはサイ振りも SAM 射撃もなく、効果が自動的に得られる。



核打撃の完了後、航空機は可動機ボックスに移し替える。

目標を打撃した効果は「10.3.5 核打撃のオプション表」を参照のこと。

核打撃とそのゲーム内の効果に関する追加情報は 18.2 項を参照のこと。

10.3.6: リフォージャー・ミッション[Reforged Missions]

NATO プレイヤーは増援として使用可能なリフォージャー機[Reforged aircraft]を有している。これらは、このミッションで飛行できる唯一の航空機であり、リフォージャー機が到着するターンは、リフォージャー機を飛行させることのできる唯一のターンである。リフォージャー機は到着したターンから常に運用可能である。(これらにはカウンター・ミックス上の制限はなく、また損害による除去で先々使用できなくなるということはない。)



リフォージャー・ミッションを実施するには、航空機をリフォージャー・ボックス[Reforged box]に配置し、航空優勢ボックスからの要撃を耐えれば、ミッション完了時に自動的に成功となる。リフォージャー・ミッションに SAM 射撃はない。

10.4 戦術ミッションの解決[TACTICAL MISSION RESOLUTION]

このフェイズでは、プレイヤーのどちらが戦場の上空を支配しているかを決定する。要撃ボックスの空対空戦闘は戦略ミッション解決フェイズに行われる。その他の全てのミッションは、ミッションの条件が満たされた時、所有プレイヤーの任意で生起する。ミッションが完了したら、次のゲーム・ターンで使用するため、全ての航空機を可動機ボックスに移し替える。

10.4.1 要撃ボックスのミッション[Bounce Box Missions]

10.4.1.1: 要撃ボックスの空対空戦闘の解決[Resolving Bounce Box Air-to-Air Combat]

どのプレイヤーが要撃ボックスに航空機を擁しているか確認する。これには、戦略航空ミッションのフェイズ中に航空優勢から要撃に移行した航空機を含む。



- どちらのプレイヤーも要撃ボックスに航空機を擁していない場合、このフェイズは終了する。
- 両プレイヤーが要撃ボックスに航空機を擁している場合、空対空戦闘を実施する。
- 一方のプレイヤーのみが要撃ボックスに航空機を擁している場合、その航空機は戦術ミッションで敵機を要撃するために使用できる。

10.3.5 核打撃のオプション[Nuclear Strike Options]

目標	打撃プレイヤーの可能行動:
1 個飛行場ボックス [An Airfields Box](飛行場ボックスにつき最大 1 回打撃が可能)	<ul style="list-style-type: none"> ● 選択したボックスから 2 個の飛行場を除去する。永久除去[back to pool of counters]し、損害飛行場ボックスには置かない。【下線ママ】 ● 可動機か、損傷機ボックスから 2 個の航空機を除去する(所有プレイヤーの選択)。 ● 目標飛行場ボックスに核降下物[Fallout]マーカーを置く。 ● そのボックス内の飛行場は、飛行場ごとに発進能力が1減少する。
1個ヘクス [A hex]	<ul style="list-style-type: none"> ● ヘクス内の全てのユニットを補充ボックス[Replacements Box]に移す。 ● 1 個核降下物マーカーをヘクスに置く。 ● このヘクスへ進入する HQ は再配置される。 ● いずれのユニットもこのヘクスで移動を終了できない。 ● このヘクスにはもはやあらゆる種類の道路が通っていない。
インフラ・マーカー [Infrastructure Marker]	<ul style="list-style-type: none"> ● 敵のインフラ・マーカーを4減じる。

10.4.1.2: 空対空戦闘[Air-to-Air Combat]

(これは航空優勢ミッションの空対空戦闘の解決に非常に類似している。)

A. ボックス内の各航空機の空対空能力を決定する。攻撃側の航空機にエース[Ace]が搭乗している場合は2加算し、天候が降雨の場合は全ての NATO 機は1減じ、ワルシャワ条約機構機は2減じ、減少戦力面の場合は1減じることを忘れずに。

- 修整後の空対空能力が最も高い航空機が先に射撃する。
- 同じ空対空能力を持つ航空機が複数ある場合、AWACS優越を持つプレイヤーが先に射撃し、その後は交互に射撃する。

B. ボックス内の他の航空機も、空対空能力の高いものから低いものの順に並べる。

あなたの航空機が射撃する際は、敵機を1個選び、**D10**サイ振りをする。その結果があなたの航空機の空対空能力以下なら目標は損傷を受ける。目標機が完全戦力面の場合、減少戦力面に裏返し、損傷機ボックス[Damaged Aircraft Box]に移す。目標航空機が既に減少戦力面なら当該機をプレイから除去する。

10.4.1.3: 航空優勢ボックスとの大きな違いは、敵機を全て排除してもVPが得られず[下線ママ]、エースも誕生しないことである。

10.4.1.4: 空対空戦闘の終了時、どちらかのプレイヤーが要撃ボックスに航空機を残している場合、それら航空機は留まり、戦術ミッションを要撃できる。両プレイヤーが要撃ボックスに航空機を残している場合、両プレイヤーは戦術ミッションを要撃できる。

10.4.2: 航空阻止ミッション[Interdiction Missions]

航空阻止とは、敵の地上軍がLoCを必要とする行動の遂行を航空機で阻止する活動である。

航空阻止ミッションはいくつかの異なったフェイズで発生する。航空阻止ミッションの対象となる目標の種類や敵のアクションは下図を参照のこと。

以下の表中の特定の敵のアクションが行われた時、あなたは先行して航空阻止ボックスにある航空機で航空阻止を試みることができる。敵のユニットやHQ、敵のアクションにつき1個航空機で1回の航空阻止を試みられ、敵が航空阻止ミッション(10.4.2.2 項)を妨害しようとする場合は、それを切り抜けた後でなければならない。

10.4.2 航空阻止ミッション結果 [Interdiction Mission Results]	
もし敵が…	航空阻止成功の意味は…

活性化フェイズにHQを移動させたり、HQを未活動化しようとする	目標となるHQやユニットは、このターンに移動や未行動化できない。そのHQにHQ阻止マーカー[HQ Interdicted]を置く。
行動済みユニットを未行動面に裏返す試み	目標となるユニットは、このフェイズ中に未行動面に裏返すことはできない。
ある戦闘での砲兵、対地、ヘリ支援の要請	この戦闘では航空阻止された陣営は支援を受けられない。
戦闘損失を支払うため補充[Replacements]を使用	航空阻止された陣営は、今後の戦闘での損失に補充を使用不可。
路上縦隊を使用してユニットを新たなヘクスに移動させる	展開させるか、歩兵の損失を1個受けなければならない。

10.4.2.1: 手順[Procedure]

航空阻止をプレイヤーは航空阻止ミッションを宣言し、航空阻止ボックスから航空機を1個(のみ)選択し実行する。相手プレイヤーは要撃ボックスにユニットがある場合、そのプレイヤーは航空阻止ミッション(10.4.2.2 項)の妨害の試みを宣言できる。

10.4.2.2: 解決[Resolution]

航空阻止ミッションを解決する:

- 相手の航空阻止を要撃するかどうかを決定する。実施するのであれば、先に要撃を解決する(10.4.2.2 項)
- SAM 射撃実施(10.5 項参照)
- 相手が要撃を試みなかった場合や、要撃に失敗した場合、**D6** サイ振りをする。

あなたの航空機の能力に以下の修整を適用する:

- -1 天候が降雨の NATO 機、
- -2 天候が降雨のワルシャワ条約機構機
- -1 減少戦力面の場合
- +2 エース[Ace]が搭乗している場合

10.4.2.3: 航空阻止ミッションの要撃[Intercepting an Interdiction Mission]

手順: 相手が航空阻止ミッションを試み、かつあなたの要撃ボックスに航空機がある場合、航空阻止の要撃を試みられる。相手の航空阻止ミッションは1個航空機のみで構成される。あなたの要撃ボックスに入っている航空機の数だけ要撃できるが、各要撃機は1度のみしか射撃できない。



10.4.2.4: 解決[Resolution]

航空阻止ミッションに対する要撃を解決する:

- 要撃するプレイヤーは自身の要撃ボックスから1個以上の航空機を選択して要撃を試みられる。
- 要撃を試みた航空機ごとに:
 - 要撃プレイヤーは **D10** サイ振りをする。
 - エース搭乗機なら2加算する。
 - 天候が降雨なら NATO 機の戦術ミッション能力を1減じ、ワルシャワ条約機構機の戦術ミッション能力を2減じる。
 - 減少戦力面の場合、航空阻止機の戦術ミッション能

力を1減じる。

- 結果が要撃機の空対空能力以下なら、敵の航空阻止ミッションは失敗となる。航空阻止機を減少戦力面にし、損傷機ボックスに移す。目標の航空機が既に減少戦力面なら、当該航空機をプレイから除去する。
- その結果が要撃機の空対空能力より大きいなら、航空阻止機はこの航空機による要撃を回避できたことになる。
- 成功・不成功を問わず、要撃機はそのターンを終了し、可動機ボックスに移し替える。

10.4.3: 対地支援ミッションの要撃[Intercepting a Ground Support Mission]

10.4.3.1 手順: 相手が地上戦闘に対地支援(7.7.4.4項)を要請しようとし、かつ[下線ママ]あなたの要撃ボックスに航空機がある場合、あなたは敵の対地支援ミッションの敵機に要撃を試みられる。相手の対地支援ミッションは1個ないし2個の航空機により構成される。あなたの要撃ボックス内の航空機の数だけ要撃できるが、各要撃機は一つの目標に対し1回のみ射撃できる。

10.4.3.2: 解決[Resolution]

対地支援ミッションに対する要撃を解決する:

- 要撃するプレイヤーは要撃ボックスから任意の数の航空機を選択して要撃を試みる。
- 各航空機は要撃を試みる:
 - 要撃プレイヤーは現在の戦闘で対地支援を行う敵機を目標として指定する。
 - 要撃プレイヤーは1個 **D10** サイ振りをする。
 - 要撃プレイヤーはエースを擁するなら2加算する。
 - 天候が降雨なら、NATO 機の戦術ミッション能力を1減じ、ワルシャワ条約機構機の戦術ミッション能力を2減じる。
 - 減少戦力面なら航空阻止機[原文ママ]の戦術ミッション能力から1減じる。
 - その結果が、要撃機の修整済み空対空能力以下なら、目標となった対地支援機を減少戦力面にし、損傷機ボックスに移す。目標機が既に減少戦力の場合、その航空機をプレイから取り除く。
 - その結果が、要撃機の空対空能力より大きい場合、対地支援機はこの航空機による要撃を回避できたと見なす。
 - 成功・不成功を問わず、要撃機はそのターンを終了し、可動機ボックスに移し替える。

注記: 航空機を対地支援に使用したり、また敵が要撃に成功した場合でも、プレイヤー支援表[Player Aid]の対地支援マーカーの値は減少しない。

10.4.4: 偵察ミッション[Reconnaissance Missions]

NATO には少数の偵察機がある。これら偵察機は偵察ミッションしか遂行できないが、全ての NATO 機は他のミッションに代えて偵察ミッションを遂行できる。



偵察ミッションを行うには、ミッションの遂行を宣言し、NATO プレイヤーは偵察を希望するヘクスに偵察機を1個配置する。敵は要撃ボックス内の任意の可動機で攻撃できる。機種が偵察機なら、本ミッションは敵からのSAM射撃を受けない。一般の NATO 機が偵察ミッションを遂行する場合、SAM 射撃は通常通りである。

要撃から航空機が生残したら、配置されたヘクスの偵察に自動的に成功する。ヘクスの偵察に成功すると、NATO プレイヤーは追加の戦闘チットを引き、全ての戦闘でどれを使用するかを決定できる。この追加引きは、他の理由から許可されている追加の引きに加えられるものである。ワルシャワ条約機構機プレイヤーに追加の引きが許可されていた場合、これは打ち消され、どちらの陣営にも追加の引きは許可されない。NATOに追加の引きが許可されている場合、3枚の戦闘チットを引き、うち1枚を NATO プレイヤーが選べる。

両陣営の戦力組成にある、多数の偵察機がカウンター・ミックスに存在しないことに留意してください。これら描写されていない航空機はSSMのターゲティングや、ヘリ・ボーンの事前偵察など、その他のゲームの機能の実現のためゲーム・システムに組み込まれています。

10.5 SAM 射撃[SAM FIRE]

両プレイヤーはいくつかの SAM マーカーを保有しており、シナリオの指示により、航空ディスプレイ上の SAM ボックスに配置する。SAM 射撃が許可された場合、SAM ボックス内の SAM の数を合計し、その数を3で割り、端数は切り捨てる。これが各プレイヤーの SAM 射撃の基礎となる。この値をプレイヤー支援表の各陣営の SAM 支援マーカー[SAM Support Marker]で示しプレイに使用する。航空ディスプレイや多くのミッションには、そのミッションの種類に応じた SAM 修整値がある。その修整値分を SAM 支援値から減じ、サイ振りして SAM 射撃を解決する。その値以下の場合、目標の航空機はミッションを完遂できず、減少戦力面となり(減少戦力の場合は除去)、損傷機ボックスに移される。SAM射撃の解決には1個D10を使用する。



11.0 士気[MORALE]

ユニットに悪影響を与える士気の状態が三つある。

11.1 混乱ユニット[DISRUPTED UNITS]

ユニットは戦闘後に2スペース退却すると混乱状態[Disrupted]になる。



ユニットは2ヘクス退却した時点で「混乱」と見なす。例えば、そのユニットが退却を完了してそれを表すマーカーが配置されていない状況であってもである。

混乱ユニットは:

- 戦闘で退却できず、
- ユニットの規模[size]を戦闘で数えられない。
- 砲兵支援は、それが戦闘ヘクスに所在する防御側ユニットであるなら行えず、
- もし未行動面に裏返しても混乱状態のままであり、か

- HQ の活性化でマーカーを除去できるが、ユニットはマーカーを除去する以外何もできない。これでそのユニットは行動済みとなる。

11.2 潰走ユニット[ROUTED UNITS]

ユニットは戦闘後に3スペース退却すると潰走状態[Routed]になる。



ユニットは3ヘクス退却した時点で「潰走」と見なす。例えば、そのユニットが退却を完了してそれを表すマーカーが配置されていない状況であってもである。

潰走ユニットは：

- 戦闘で退却できず、
- 攻撃できず、戦闘支援を提供できず、
- ユニットの規模[size]を戦闘で数えられない。
- 防御時にいかなる種類の戦闘支援も受けられず、
- ZOC を持たず、
- HQ の活性化でマーカーを除去できるが、ユニットはマーカーを除去する以外何もできない。これでそのユニットは行動済みとなり、かつ
- 潰走マーカーを除去すると低士気[Low Morale]マーカーを受け取る。

11.3 低士気ユニット[LOW MORALE UNITS]

潰走状態ユニットの潰走マーカーが除去された時に低士気マーカーを受け取る。低士気マーカーを持つユニットは：



- マーカーが取り除かれるまで周到や本格攻撃を宣言できず、
- 突破移動時に各ヘクスへの進入コストに1MP 加算し、かつ
- その陣営が勝利した戦闘に参加しているとマーカーは取り除ける。

低士気マーカーを持つユニットが退却した場合、そのユニットは低士気マーカーと混乱/潰走マーカーを同時に持っている場合がある。低士気のユニットが別の低士気マーカーを受け取っても影響はない。

12.0 司令部と基幹

[HEADQUARTERS AND CADRES]

司令部(HQ)はゲーム全般を通してユニットを活性化できる。どの HQ でもユニットを活性化できる(ただし活性化されるユニットに LoC は必須)。活性化フェイズは全ての HQ が行動済みになると終了する。

12.1: 連絡線の追跡[COMMUNICATION TRACE]

HQ や基幹[Cadre]は連絡線[Line of Communications](3.6項参照)を提供する。これらの種類のカウンターには、指揮範囲[command range]が表示されている。範囲はユニットやHQ が追跡しているHQ や基幹の範囲を使用し、連絡しようとしているユニットから常に追跡する。連絡線の追跡は常に路上縦隊モードの仮想の

ユニットを用いて計算する。追跡は敵ユニットを通したり、全ての敵 ZOC でたどる際は追加の移動ポイントを消費する。

例外：非常または非ストライプの軍 HQ は道路ヘクスの3ヘクス以内に所在していなければならず、そこから策源地までの長さに制限のない線をたどれる。この追跡は敵 ZOC を通してはならない。

基幹はあらゆる意味でユニットであるが、HQ はユニットと見なさない。基幹は他のユニットと同様に除去することができる。

追跡の例示には 3.6 項を参照。

12.2: 基幹[CADRES]

基幹とは師団直轄兵力や直轄予備の全てを表している。



12.2.1: 基幹を戦闘による損失を補うため「補充[replacements]」として使用できる。これらは損失を満たすために使用できる量を増加させたりはしないが、補充トラック[Replacements Truck]からの補充に代えて使用できる。この能力を使うためには、基幹は戦闘ヘクスまでの連絡線をたどねばならず、使用した場合その基幹に1規模損害[size loss]が生じる。



基幹は増援・補充フェイズに、所属する師団のユニットの規模値を増加させたり、装備品の損失を補うためにも使用できる。これらを行うためには、いずれかを受け取ったユニットが基幹の連絡線内に所在しなければならない。各規模値が与えられるたび、受領したユニットは1規模値を加え、基幹から1規模値を減じる。受け取ったユニットが受領した装備品ごとに基幹の装備値を減じる。基幹は主用装備と副次装備の両方の値を同じように置き換えることができる(その基幹が主用装備を副次装備に置き換えるような場合でも)。



その基幹が供出先の師団構成ユニットと同一の装備品を有していない場合でも、受領ユニットの戦車または IFV/APC の装備のいずれかの種別と置き換えることができる。

基幹の規模の全てを補充として供出できない(最大2まで使用可)が、あなたはその師団の構成旅団に全ての装備品を供給できる。

例示として、イタリアのチェンタウロ師団[Centauro Division]の基幹は、レオ1[Leo1]を主用装備とし、VCC1を副次装備としている。チェンタウロの第3ジオリト[3rd Gioito]旅団の副次装備のレオ1戦車と主用装備の IFV VCC2 を同率で交換できる。



12.2.2: 除去された基幹は他のユニットのように補充ボックスには入らないが、増援・補充フェイズ(15.0 項参照)に他のユニットと同様のルールで除去後にただちに補充を行

える場合がある。ユニットが除去された場合、同ユニットから全てのマーカーが除去されることを忘れないこと(基幹は完全戦力に戻った時点で再装備される)。補充ボックス内に基幹をプレイに戻すために使用する他のユニットが存在しないなら、他のユニットと同様に補充ボックスに配置され、通常通り補充できる。

連絡フェイズにおいて、ある師団のユニットにたどれる基幹がない場合、または基幹が連絡線の範囲外の場合、その師団の全てのユニットに「通信途絶[Out of Contact]」マーカーを置く。ゲーム上の機能を実行するために連絡線を要求された場合、基幹が連絡線を再び提供できるようになるまでユニットは連絡線を利用できない。

12. 3: HQの強制移動[HQ Displacement]

敵ユニットが友軍HQの所在するヘクスに進入した場合、直ちに当該HQを移動させる。敵ユニットはこのために移動コストを支払わない。所有プレイヤーは敵ユニットから少なくとも5ヘクス離れた場所にHQを移動させるが、通常の移動ルールに従えば所有者が希望するだけの距離を(無限のMPで)移動させることができる。最終的な配置ヘクスが敵ZOC内であってはならない。NATO HQは強制移動の完遂のため西方へ移動しなければならない。ワルシャワ条約機構機のHQは強制移動の完遂のため東方へ移動しなければならない。強制移動した未行動HQは行動済みとなる。

未行動HQはアクションとして自発的に移動することもできる(その際、ユニットを活性化することはできない)。そのうち、当該HQは行動済みとなる。

HQは友軍ユニット除去フェイズ[Eliminate Friendly Units phase]でも自発的に強制移動させることができる。その際それらは行動済みでも未行動でもよく、ゲーム・ターンの補給・インフラ・フェイズに通常通り未行動になる。

HQは退却できず、損失を補うために使用することもできない。もしそれがユニットの退却先に存在し、敵ユニットがそのヘクスに進入した場合、HQは直ちに強制移動される。

重要: HQは決して除去されない。もし強制移動によりHQがマップ外に追い出された場合、次のターンの増援として友軍策源地ヘクスに到着する。

13. 0 マーカー[MARKERS]

13. 1: SNAFU マーカーのカップ[CUP OF SNAFU MARKERS]

シナリオ開始時に SNAFU マーカーを全てカップに入れ、ランダムに引けるようにしておく。SNAFU マーカーのカップは他のマーカーと異なる色調である。NATO のマーカーは水色[light blue]で、ワルシャワ条約機構機のマーカーは紫[purple]である。NATO マーカーは NATO のユニットに(良い意味でも悪い意味でも)影響を与え、同様にワルシャワ条約機構機のユニットにも(良い意味でも悪い意味でも)影響を与える。連結ゲームをプレイ時、ドイツ・ゲームのマップ上ではドイツ・ゲームの SNAFU カップとルール類を使用

する。

13. 1. 1: SNAFU マーカーのカップはゲーム中三つの機会に使用する。一つは通信途絶[Out-of-Contact]マーカーをユニットが獲得した時、混乱[Disrupted]や潰走[Routed]したとき、または戦闘中にランダム・イベントが発生した時に使用する。最初の二つのケースでは、確定された数のマーカーを引く(通信途絶の場合は1個、混乱の場合は1個、潰走の場合は2個)。敵プレイヤーはマーカーを確認し、好きな面でマーカーを置くことができる(いずれにせよ、敵は選択の余地があれば、より悪い面を選ぶべきである。残弾少/射耗[Low Ammo/No Ammo]マーカーが選択できるなら、敵に射耗マーカーを置かない理由はない)。また自身のユニットに当てはまる場合、彼らは適用を拒否してカップに戻すこともできる。潰走ユニットの場合、選択したマーカーを一つだけ配置し余分なマーカーはカップに戻す。

配置を要するランダム・イベントが生じた場合、このケースでは、マーカーをプレイヤーのユニットのいずれかに配置しなければならない。マーカーを引いたプレイヤーは(ランダム・イベントに示された通り)、どちらの陣営のユニットに配置するかを選択する。

例示: NATO ユニットが潰走し、ソヴィエト・プレイヤーが SNAFU マーカーのカップから取り出す。彼はカップからマーカーを2個選び、ワルシャワ条約機構機の1個燃料少/欠[Low/No Fuel]マーカーと1個 NATO の優秀/無能指揮官[Great/Poor leader]を手にとった。相手を苦しめるのは無能指揮官マーカーだけだ。彼はそのマーカーを潰走した NATO ユニットに置く。

例示2: ランダム・イベントが生じ NATO プレイヤーが SNAFU マーカーのカップから引く。彼はマーカーを一つ選び、NATO の燃料少/欠マーカー[Low/No Fuel marker]を得た。このマーカーは配置しなければならないので、戦闘中のユニットを1か所選び、燃料少の面で配置した。もし彼が代わりにワルシャワ条約機構機の燃料少/欠マーカーを引いていたら、彼はこのマーカーを戦闘参加中のワルシャワ条約機構機のユニットに配置でき、そのマーカーを燃料欠の面で置くことができた。

SNAFU カップにマーカーが残っていない場合、引きは行えず、追加の影響はない。

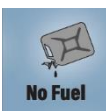
13. 1. 2: SNAFU マーカーのカップ[Cup of SNAFU markers]

・燃料少[Low Fuel]: このマーカーを持つユニットはボーナス移動[Bonus Movement](7.6 項)や突破移動[Exploitation Movement](7.7.12 項)を行えない。また路上縦隊に転換もできない。マーカーが選択された時点で路上縦隊の場合、そのヘクスで自動的に展開する。補給ポイントが消費されたなら、補給・インフラ・フェイズにマーカーは取り除かれ、カップに戻される。装備品を有しないユニットはこの結果を無視し、のちに引きのため引いたマーカーを

カップに戻す。



・**燃料欠[No Fuel]**: 本マーカ―を持つユニットは移動も移動ポイントの消費もできない。マーカ―が除去されるまでそのヘクスに留まる。当該ユニットが断郊や路上縦隊の場合、本マーカ―が除去されるまで自動的に展開する。装備品を有しないユニットはこの結果を無視し、のちに引きのため引いたマーカ―をカップに戻す。補給ポイントが消費されたなら、補給・インフラ・フェイズにマーカ―は除去され、カップに戻る。



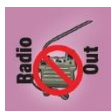
・**残弾少[Low Ammo]**: このマーカ―を持つユニットは隣接する戦闘に規模支援[size support]を提供できず、その主用装備のみを戦闘に使用できる。使用した場合、主用装備は地形効果表において常に副次装備と見なされる。このマーカ―は補給ポイントを消費したなら、補給・インフラ・フェイズに除去され、カップに戻る。



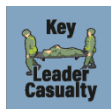
・**射耗[No Ammo]**: このマーカ―を持つユニットは ZOC を持たず、戦闘に装備(両種とも)使用できない。補給ポイントが消費されたなら、補給・インフラ・フェイズにマーカ―は取り除かれ、カップに戻る。



・**無線断[Radio Out]**: このユニットは戦闘において砲兵、ヘリ、対地支援を受けることができない。このユニットは戦闘ヘクスに所在していないなら戦闘に参加できない。戦闘ヘクスに所在している場合、隣接するユニットはその戦闘に加入できない。ゲーム・ターンの友軍ユニット除去フェイズ(8.1.2 項参照)にこのマーカ―を取り除く。



・**中核的指揮官の負傷[Key Leader Casualty]**: このマーカ―を与えられたユニットに OOC マーカ―を置く(このマーカ―の全ての効果が適用される。つまり OoC マーカ―が要求するようにカップから別のを引く必要がある)。さらに、「有能な指揮官[Great Leader]」を有する場合、当該マーカ―を取り除き、カップへ戻す。OoC マーカ―を加えた後、マーカ―はカップへ戻す。別の「中核的指揮官の負傷」が引かれた場合、そのマーカ―は無視しカップへ戻す。



・**有能な指揮官[Great Leader]**: このマーカ―を与えられたユニットは、所有プレイヤーがいくつかの戦闘において自身のサイ振りのやり直しができる。敵に「無能な指揮官[Poor Leader]」がいる場合、所有プレイヤーは自身と相手のサイ振りをやり直すことができる。これらは任意である。戦闘中の陣営ごとに 1 個有能な指揮官と 1 個無能な指揮官のみが適用できる。有能な指揮官マーカ―は「中核的指揮官の負傷」マーカ―が選択された場合、またそのユニットがプレイから除去された場合(この場合、当該ユニットの全てのマーカ―は除去される)にのみ除去され得る。これらの方法で除去されたら、そのマーカ―をカップに戻す。



・**無能な指揮官[Poor Leader]**: このマーカ―を持つユニットはいくつかの戦闘で相手プレイ



ヤーがサイ振りのやり直しを要求できる。敵に有能な指揮官がいる場合、その戦闘で相手プレイヤーは自身と相手の両方のサイ振りのやり直しできる。これは任意である。戦闘中の陣営ごとに 1 個有能な指揮官と 1 個無能な指揮官のみが適用できる。無能な指揮官マーカ―はそれを配置したユニットが除去された時のみ除去される(その場合、当該ユニットのマーカ―はすべて除去される)。これらの方法で除去されたら、そのマーカ―をカップに戻す。

・**迷走[Lost]**: 相手プレイヤーは、このマーカ―が適用されている一つのユニットを(移動ルールの範疇で)2 ヘクスまで移動でき、最初の敵 ZOC[eZOC]では停止する。これが戦闘中に発生した場合、戦闘中のどのユニットでも移動できる。



・**奇襲[Surprise]**: 相手プレイヤーは戦闘中の、または適用されている敵ユニットに対し、(彼の選択により)1 個主用装備の喪失段階および/または 1 個副次装備の喪失段階を即時適用できる。



・**無許可離隊[Desertion]**: 本マーカ―の適用により一つのユニットが 1 規模損害を受ける。



・**主導権[Initiative]**: 本マーカ―を適用するプレイヤーは、1 個 HQ と最大 4 個ユニットを活性化し(通常の活性化ルールを適用)、直ちにその活性化を実施できる。活性化中戦闘チットは配置できない。



SNAFU マーカ―のカップはカウンター・ミックスに限定されており、追加マーカ―の作成は認められない。

13.2: 損失マーカ― [LOSS MARKERS]

シ損失マーカ―は歩兵(規模)、装備品、砲兵などの損失を示すために使用する。これらのマーカ―は両面に絵があるが、相互に替えて使用する。

13.2.1: 装備品の損失[Equipment Losses]

は、主用装備(ユニットが保有しているなら)と、副次装備(ユニットが保有しているなら)の両方において、-1、-2、半減[Half]、無保有[No]のマーカ―を用いて追跡される。装備品が失われるごとにマーカ―の値が一つ増える。このマーカ―は基幹の装備品(12.1.2 項参照)の使用や、シナリオによる増援スケジュールで装備品を受領できた場合に減少または除去される。装備品の損失の影響は、地形効果表[Terrain Effects Chart]の戦闘への修整値の減少として示される。



例示: ハンガリー第11戦車師団のユニットは全装備状態[Full](マーカ―を持たない状態)であり、3 個の主用装備損失を受けた。最初のそれで -1 主用装備損失が、次に -2 主用装備損失が、3 段階の損失により最後には主用装備半減マーカ―が置かれてしまう。



13.2.2: 歩兵(規模)損失は-1、-2の歩兵規模マーカー[Infantry size markers]を使用して追跡する。歩兵には半減[Half]や無し[None]マーカーがない。ユニットに-1や-2マーカーが配置された場合、全てのゲーム・ルールにおいてそのユニットの印刷された規模がその分だけ減少する。これには戦闘やスタックにおける規模も含まれる。ユニットの損失を受けマーカーが-2を越えたら、そのユニットは除去され、補充ボックスに置かれる。0及び1ステップのユニットから1規模失われた場合、プレイから除去され、補充ボックスに置かれる。2ステップのユニットから2ステップ失われた場合、そのユニットとは除去され、補充ボックスに置かれる。



デザイン・ノート: ワルシャワ条約機構機のユニットはおおむね「6」規模であります。が、「3」規模になると除去されることとなります。これは意図的なものであり、ワルシャワ条約機構機のユニットの「継続能力[staying power]」を低く見積もっているためです。

13.2.3: 砲兵の損失[Artillery loses]は、ユニットの装備品の損失とは少し違った形で追跡される。これらの損失は戦闘に参加した軍団[Corps]に損失マーカーを置くことで追跡する。これにより、プレイヤー支援表[player aid]の必要とされる値は、当該軍団のユニットが使用できるすべての砲兵支援から損失分だけ減少する。忘れずにいてほしいことは、プレイヤー支援表上の値は減少しないという点である。損失マーカーを有する当該軍団のユニットが砲兵支援を要求した場合、プレイヤー支援表上の値を、その軍団の損失マーカーにより修整するだけある。砲兵の損失はスケジュール記載の増援によってのみ補充される。



例示として、トルコ第3軍団がある戦闘を支援し、その戦闘で砲兵損失を受けたものとする。第3軍団HQに-1砲兵マーカーを1個置く。今後すべての戦闘において第V軍団による砲兵支援は、砲兵支援値から1差し引いた値でサイ振りしなければならない。

プレイヤーはゲーム中の必要に応じこれらのマーカーをより多く作ることも可である。カウンター・ミックスによる制限もない。

13.3 航空ゲーム・マーカー[AIR GAME MARKERS]

13.3.1: 飛行場マーカー[Airfield markers]は、陣営ごとに色分けされており、その陣営の航空機がミッションで飛行する際に使用する。一般に NATO の飛行場が1個飛行場につき5個まで、ワルシャワ条約機構機の飛行場は4個まで飛行させられる。この数字は化学戦[chemical warfare](18.1 項参照)やSSM 打撃[SSM Strikes](16.2 項参照)で減少させることができる。また NATO に限り、ワルシャワ条約機構機が飛行場ヘクスを占領した場合(ドゥームズデイのドイツ・ヘクス 15.38 が占領された場合2個が除去される)や、飛行場ボックスへの核攻撃(10.5.3 項および 18.2 項参照)によっても航空機を除



去できる。飛行場は他の飛行場ボックスに移動することはできず(フランス国内の飛行場ボックスにある飛行場をイギリスのボックスに移動することはできない)、除去されたらプレイに復帰することはない。



13.3.2: SAM マーカーはルール 10.5 項に記述がある。

13.3.3: エース・マーカーは、シナリオの増援スケジュールにより来援する。エースはミッションを遂行する航空機の値を+2する。エースは一度航空機を決めると他の機に移動できず、割り当てられた航空機が除去されると一緒にプレイから除去される。



全ての航空ゲーム・マーカーはカウンター・ミックスにより制限される。

13.4 状態マーカー[STATUS MARKERS]

状態マーカーは常にユニットに置かれ、以下のように様々な形でユニットに影響を与える。

- **路上縦隊[Road Column]マーカー**は活性化時にユニットに配置され、所有プレイヤーがそのユニットを移動させたい場合に使用する。これらユニットがビバーク(7.11 項参照)したり、ユニットが展開[Deploy]した時に除去される。路上縦隊マーカーが置かれたユニットは全てのヘクスに1移動ポイントのコストで進入できる。敵 ZOC への進入には追加の1ポイントを要する。道路は1ヘクス当たり1/2の移動ポイントの消費で利用できる。アウトバーン[Autobahn roads]は進入に1/3移動ポイントで進入できる。戦闘チットの配置コストは路上縦隊のユニットの方が安く、路上縦隊のユニットは戦闘ヘクスに隣接する友軍ユニットを戦闘参加させられない。



- **断郊[Cross-Country]マーカー**は活性化時にユニットに配置され、所有プレイヤーがそのユニットを移動させたい場合に使用する。これらユニットがビバークしたり、ユニットが展開[Deploy]した時に除去される。断郊マーカーが置かれたユニットは全てのヘクスに1移動ポイントのコストで進入できる。敵 ZOC への進入には追加の1ポイントを要する。断郊マーカーの載っているユニットは道路を利用した移動はできず、橋梁を使用して河川や運河を渡れない。



- **混乱[Disrupted]マーカー**は戦闘から2ヘクス退却したユニットに置く。追加の情報については 11.1 項を参照。



- **潰走[Routed]マーカー**は戦闘から3ヘクス退却したユニットに置く。追加の情報については 11.2 項を参照。



- **掩体[Dug In]マーカー**はゲーム・ターンの補給・インフラ・フェイズに購入でき、購入したら友軍ユニットが所在する全てのヘクスに配置できる。掩体マーカーはそのヘクスに友軍ユニットが存在す



る限り、または所有プレイヤーが戦闘で使用した場合にそのヘクスに留まる(7.7.10-D 項)。この状態でなくなるとマップから除去される。これらのマーカーは陣営ごとに色分けされているが、どちらのプレイヤーも使用可能なマーカーを使用してよい。

- **塹壕[Entrenched]**マーカーはゲーム・ターンの補給・インフラ・フェイズに購入でき、購入したら友軍ユニットが所在する全てのヘクスに配置できる。掩体マーカーはそのヘクスに友軍ユニットが存在する限り、または所有プレイヤーが戦闘で使用した場合にそのヘクスに留まる(7.7.10-E 項)。この状態でなくなるとマップから除去される。これらマーカーは陣営ごとに色分けされているが、どちらのプレイヤーも使用可能なマーカーを使用してよい。



- **HQ 阻止[HQ Interdicted]**マーカーは、航空ミッションにより阻止に成功した場合に配置される。HQ に配置されると、HQ は行動済みになる。同 HQ はそのゲーム・ターンの次の補給・インフラ・フェイズまで未行動に戻れない。



- **主要地形[Primary Terrain]**マーカーは、開豁[Clear]以外の地形のヘクスに置かれ、ユニットがその地形で展開するための移動ポイントを支払ったことを表す。



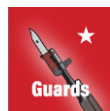
- **副次地形[Secondary Terrain]**マーカーは、開豁[Clear]以外の地形のヘクスに置かれ、そのヘクスに開豁以外の 2 種類以上の地形が存在し、ユニットがその地形で展開するための移動ポイントを支払ったことを表す。副次地形とはそのヘクスに存在する他の地形より地形効果表(TEC)上、低い位置にある地形のことである。



- **低士気[Low Morale]**マーカーは、潰走したユニットの上に、潰走マーカーを取り除いた後に置かれる。細部は 11.3 参照。



- **エリート/親衛[Elite/Guards]**マーカーは、戦闘で10(10 面体サイコロの場合)、または6(6 面体サイコロの場合)が出たユニットに置く。ゲーム中のユニットには開始時からエリート/親衛のものもある。これらユニットは同じマーカーを載せているものとして扱う。



- **弱兵/懲罰[Poor/Penal]**マーカーは、戦闘で1が出たユニットに置かれる。ゲーム中のユニットには開始時から弱兵/懲罰のものもある。これらユニットは同じマーカーを載せているものとして扱う。



- **通信途絶[Out-of-Contact]**マーカーは、SNAFU チット「中核的指揮官の負傷[Key Leader Casualty]」マーカーがプレイされた場合、連絡線確認フェイズ中にユニットに配置され得る。これらマーカーは当該ユニットが次の連絡線確認フェイズで



連絡を有している場合にのみ除去される。通信途絶マーカーを有する未行動ユニットを活性化する場合、1 ヘクスのみ移動できるが、その後は行動済みとなる。追加情報については 12.2.2 項参照。

色分けは味付けと識別の容易化のため行っているが、機能的には双方のマーカーをどちらかが使ってはいけない理由はない。

チーム・プレイ用に路上縦隊と断郊マーカーに余りがある。上記の状態マーカー類は、いずれも必要に応じマーカーを追加して構わない。

13.5 戦闘マーカー[COMBAT MARKERS]

全てのシナリオ開始時に、遭遇戦/応急攻撃[Engagement/Hasty Attack]マーカーをまとめて一つのカップに入れる。周到攻撃/本格攻撃[Prepared Attack/Deliberate Attack]はまとめて他のカップに入れる。これらは戦闘が宣言されたときに使用する。



13.6 各種マーカー[MISCELLANEOUS MARKERS]

- **ターン[Turn]**は、ゲームが現在何日かを一般プレイヤー・ディスプレイに表示するためのものである。



- ゲーム中の天候[Weather]は「晴天[Clear]」か「降雨[Rain]」のどちらかで、一般プレイヤー・ディスプレイに示される。



- **夜戦[Night Battle]**は戦闘チットのカップから夜戦を引いた場合に発生する。本戦闘の細部は 7.11 項を参照。



- **NATO 及びワルシャワ条約機構の支援[NATO and Warsaw Pact Support]**は、一般プレイヤー・ディスプレイに表示し、今後の戦闘を修整するための(砲兵も含む)装備支援を記録するものである。



- **NATO 及びワルシャワ条約機構DRM[NATO and Warsaw Pact DRMs]**は、次の戦闘で各陣営が受ける規模および地形の恩恵を記録するため一般プレイヤー・ディスプレイに表示するものである。



- **難民[Refugees]**はプレイヤー支援表[Player Aid Display]に配置し、プレイ中の難民の数を記録する。詳細は 14.5 項を参照。



- **核攻撃/核降下物[Nuclear Attack/Nuclear Fallout]**は核兵器の攻撃を受けたヘクスやボックスに配置する。追加情報は 18.2 項を参照。



- 化学剤攻撃/持続性化学剤[Chemical Attack/ Persistent Chemical]は、化学兵器による攻撃を受けたヘクスやボックスに配置する。追加情報は 18.2 項を参照。



- NATO/ワルシャワ条約機構のインフラ [NATO/Warsaw Pact Infrastructure]は、各自のプレイヤー支援表の補充、補給、インフラの各トラックに配置される。



- NATO/ワルシャワ条約機構の補給 [NATO/Warsaw Pact Supply]は、各自のプレイヤー支援表の補充、補給、インフラの各トラックに配置される。



- NATO/ワルシャワ条約機構の補充 [NATO/Warsaw Replacements]マーカーは、各自のプレイヤー支援表の補充、補給、インフラの各トラックに配置される。



14.0 特別なユニット[SPECIAL UNITS]

14.1 ワルシャワ条約機構の分割連隊および NATO 軍の分割大隊[Warsaw Pact Breakdown Regiments and NATO Breakdown Battalions]

これらのユニットはゲーム開始時にセットアップされるか、プレイヤー支援表の「分割連隊・大隊使用可能[Breakdown Regiments or Battalions Available]」ボックスに配置する。ゲーム開始時に飛行場[Airfield]ボックスに配置されるものは空中機動部隊[airmobile forces]として使用できる(16.1.2 項参照)。追加の連隊や大隊は、WP 軍の師団(規模値6)や、合衆国[US]、西ドイツ[West German]、イギリス[British]、イタリア[Italian]の基幹を利用して新編することができる。これらのユニットを 1 個新編するには、**活性化**師団が基幹から1規模値を減じ、師団・基幹が現在配置されているヘクスに行動済み連隊または大隊が 1 個配置される。これらは**(いつでも)**独立したユニットとなり、通常通り活性化できる。一旦分遣されると師団・基幹に合同し直すことはできない。プレイヤー支援表の各使用可能ユニット・ボックス[Available Units box]のユニットは、新編できる連隊や大隊の最大数を示す。除去されたユニットは使用可能ボックスには戻れず、補充ボックスにも配置できない。一旦除去されるとこれらユニットはゲームには戻れない。全ての国家が分割ユニットを新編できるわけではない。



注記: WP の連隊の規模は3であるが、ソヴィエト軍の師団からは1規模値しか減算しない。これはソヴィエト軍には独立連隊が多数存在するがゲームでは表現しきれていないためである。

14.2 VKK ユニット[VKK UNITS]

西ドイツの VKK ユニットは、NATO プレイヤーが使用できる各種の軍に近似する組織



[pseudo-military units]を表す。国境警備隊から市警察部隊までなんでも含まれる。これらは独立したユニットであり、いくつかのユニットはプレイ開始時から運用できる。またプレイ中に新編することもできる。ワルシャワ条約機構のユニットが西ドイツの都市[city]に隣接するヘクスに進入したら直ちにD10サイ振りをする。出目が現在のゲーム・ターン以下ならワルシャワ条約機構のユニットが隣接する都市[city]ヘクスに未行動のVKKユニットを配置する。それが第9ターン以降の場合、配置は自動的に行われる。除去されたVKKユニットは補充ボックスに置かれませんが、連隊や大隊と異なり、今後の利用のためリサイクルできる。

配置可能な VKK ユニットがない場合、VKKサイ振りは行われず、VKK ユニットも配置できない。

14.3 スパツナズ[SPETSNAZ]

スパツナズはソヴィエト軍の特殊部隊であり、シナリオでプレイ開始時に使用可能な数が規定されている。ソヴィエト軍プレイヤーは、シナリオ開始時にこれらのユニットを配置し、戦線の後方で大混乱を引き起こそうとする。目的のヘクスに所望の配置ができるかは、次の **1 個 D6 サイ振り**の判定による:



- 飛行場ヘクスへの配置: サイ振りで1(成功した場合、西ドイツ飛行場ボックスから飛行場を一つ除去する。このヘクスにワルシャワ条約機構のユニットが再度進入した場合、追加で飛行場を失うことはない。)
- HQ または **POMCUS** 所在のヘクスへの配置: サイ振りで1-2(成功した場合、HQ を再配置、POMCUS は破壊される。15.1.2 項参照)。
- 敵 ZOC 内ヘクスへの配置: サイ振りで1-3
- 敵 ZOC ではないヘクス配置: サイ振りで1-4

スパツナズ・ユニットが配置サイ振りに失敗した場合、そのユニットはゲームから除去される。

配置に成功すると、スパツナズ・ユニットは行動済みとなる。このユニットは独立したユニットとして通常の活性化でき、他のユニット同様にプレイできるユニットとなる。除去された場合、ゲームから除去され、補充ボックスには入れない。

14.4 軍事指導者たち[MILITARY COMMANDERS]

軍事指導者たちはエピソード1(キャンペーン・ゲームの場合)か、2か、または連結ゲームの場合に使用する。二人の NATO 司令官たちであり、彼らのリリーフ値[relief value]は0である(これらゲームで提供される司令官を使用すればよい)。ドイツ・ゲームのソヴィエトの司令官は本ゲームに含まれる新カウンター表示の数値を有している。



14.4.1 軍事指導者の能力[MILITARY LEADERS ABILITY]:

シナリオによる指示がある場合、軍事指導者の軍事能力[military ability]のサイ振りをする。これはD10サイ振りをし、その出目に指導者の能力を加減算し、指導者トラック・ディスプレイ[Military Leaders Display]の軍事指導者

トラック[Military Leaders track]のボックスに指導者を配置する。

例示として、オガルコフ[Ogarkov]の場合、D10で6を出したなら、指導者カウンターとの+2で修整され出目は8となる。オガルコフは「積極型」ボックスに置き、彼が指揮する全ての軍隊は彼の積極性の影響を受けることになる。その軍事能力と指導者のプレイへのインパクトは以下の通り：



思索型指導者[Pensive Leaders]：

- HQの活性化につき3ユニットまで活性化可。
- 最大2補充と2勝利得点を戦闘による差分補填[honor]に使用できる。
- SNAFUのカップから引かれた彼の陣営への無能指揮官の適用を無効にする。
- 周到攻撃か本格攻撃のどちらかで攻撃を受けているヘクスを防御する場合、防御側は支援サイ振りから-2できる。
- 戦闘中の前進は最大2ヘクスまで(戦闘チットによりそれ以上前進できる場合であっても)。

計画型指導者[Deliberate Leaders]：

- HQの活性化につき3ユニットまで活性化可。
- 最大1補充と2勝利得点を戦闘による差分補填[honor]に使用できる。
- 周到攻撃か本格攻撃のどちらかで攻撃を受けているヘクスを防御する場合、防御側は支援サイ振りから-2できる。
- 戦闘中の前進は最大3ヘクスまで(戦闘チットによりそれ以上前進できる場合であっても)。

慎重型指導者[Prudent Leaders]：

- HQの活性化につき4ユニットまで活性化可。
- 最大1補充と1勝利得点を戦闘による差分補填[honor]に使用できる。
- 戦闘中の前進は最大4ヘクスまで(戦闘チットによりそれ以上前進できる場合であっても)。

積極型指導者[Aggressive Leaders]：

- HQの活性化につき5ユニットまで活性化可。
- 最大1補充はできるが、0勝利得点分しか戦闘による差分補填[honor]に使用できない。
- 攻撃時、自身の軍隊の全ての支援サイ振りから-1できる。
- 周到攻撃か本格攻撃のどちらかで攻撃を受けているヘクスを防御する場合、攻撃側の支援サイ振りに+1できる。
- 攻撃時に戦闘チットを2枚引き、どちらか1枚を使用できる。

無謀型指導者[Reckless Leaders]：

- HQの活性化につき6ユニットまで活性化可。
- 戦闘による差分補填[honor]に補充や勝利得点を使用できない。
- 攻撃時、自身の軍隊の全ての支援サイ振りから-2する。
- 周到攻撃か本格攻撃のどちらかで攻撃を受けているヘクスを防御する場合、攻撃側の支援サイ振りに+1できる。
- 戦闘チットの表記より1ヘクス多く前進できる。
- 攻撃時に戦闘チットを3枚引き、どれか1枚を使用できる。
- SNAFUのカップから引かれた彼の陣営への有能指揮官の適用を無効にする。

軍事指導者は政治フェイズ中に交代させることができる。これをあるプレイヤーが望む場合、指導者を彼の後任[relief]面に裏返し、その指導者が属する国家の政治指導者から-1して、D10サイ振りをし、その後任の能力を決定する。後任の指導者の後任は存在しない。

航空ユニット(AIRSOUTHとSGFコマンド)の指揮はどのように機能する：

思索型：全指揮下の航空機の各航空ミッション率[Air ratings]から-1し、修理に要する出目が2改善する。

計画型：全指揮下の航空機の各航空ミッション率[Air ratings]から-1し、修理に要する出目が1改善する。

慎重型：効果なし。

積極型：全指揮下の航空機の各航空ミッション率[Air ratings]を+1し、修理に要する出目が1減じる。

無謀型：全指揮下の航空機の各航空ミッション率[Air ratings]を+1し、修理に要する出目が2減じる。

14.4.2 軍事指導者の指揮[Military Leaders Commands]：

プレイヤー諸氏はその戦闘の軍事指導者を決定するため、その戦闘に参加するユニットを選択できる。

指揮の地理区分：

NATO：

NORTHAG：NORTHAG/CENTAG 境界線以北の全ての地域と、ドイツの戦いの航空ディスプレイ上の非合衆国航空機の全て。

CENTAG：東西ドイツの NORTHAG/CENTAG 境界線以南の全ての地域と、ドイツの戦いの航空ディスプレイ上の全ての合衆国航空機。

STRKFOR：AMFに指定されたユニットとHQsを指揮する。ドイツの戦いに参加していない全ての合衆国航空機。

空機を指揮する。

AIRSOUTH: ドイツの戦いに参加していない非合衆国、非ギリシャ、非トルコの航空機を指揮する。

AFSOUTH: イタリア国内の全軍、他他国内のイタリアやスペイン、及びその他の HQs によりカバーされていないその他を指揮する。

LAND-SE: トルコ国内の全軍、全トルコ航空機、および他国内のトルコ・ユニットと HQs を指揮する。

LAND-S: ギリシャ国内の全ユニットと HQs、全ギリシャ航空機、および他国内のギリシャ・ユニットと HQs を指揮する。

ワルシャワ条約機構:

GSGF: ドイツ・マップの全ユニットと HQs (イタリア、オーストリア国内の軍隊も含む)、およびドイツのゲームの航空ディスプレイ上の全ての航空機を指揮する。

SGF: ハンガリーとオーストリア国内の全ユニットと HQs、またはイタリア国内およびドイツの戦い航空ディスプレイでプレイしない全ての航空ユニットを指揮する。

W.Dir: ユーゴスラヴィア、アルバニア、ブルガリア国内の全てのユニットと HQs を指揮する。

SW.Dir: ルーマニア及び SGF がカバーしないソヴィエトのそれらユニット/HQ 全ユニットと HQs を指揮する。

14.5 難民[REFUGEES]

ゲーム内には 6 個の難民[Refugee]マーカーがある。難民は次の三つのうち一つの出来事で発生する: 戦闘チットが都市[city]ヘクスに置かれた時、核攻撃マーカーがどこかに置かれた時、化学攻撃マーカーがどこかに置かれた時。これらのいずれかが発生すると、NATO プレイヤー支援表の難民ボックス[Refugee box]に難民マーカーを配置する。難民マーカーが残っていない場合、追加のマーカーは配置しない。

ゲーム・ターンの補給・インフラ・フェイズに、NATO プレイヤーは補給を消費してこれらマーカーをプレイから取り除くことができる。これらのマーカーは今後の使用のためリサイクルされることはなく、ゲームから除去される。難民ボックス内の難民マーカー2個につき、NATO のインフラ値を1減じる(切り捨て)。



15.0 増援と補充[REINFORCEMENTS AND REPLACEMENTS]

15.1 増援[REINFORCEMENTS]

15.1.1: ほとんどの増援はゲーム・ターンの増援・補充フェイズに策源地ヘクス[Supply Source hex]に到着する。これらは各国の策源地ヘクスに未行動で到着する。増援が到着する策源地ヘクスが敵ユニットに占領されている場合、その増援は次のターンにその国家の他の策源地に到着する。

そのようなヘクスが存在しない場合、これらは来援せず、ゲーム・ターン・トラックに配置され、適切な補給源が再び友軍に支配されるごとに来援できる。

15.1.2: リフォージャー[Reforger]増援

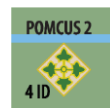
は、増援スケジュールに「Reforger」増援と記載されている。ユニットが到着したら師団の全てを航空ディスプレイのリフォージャー・ボックス[Reforger box]に配置する。これらは「リフォージャー輸送機[Reforger Aircraft]」で到着する。これらの航空機は到着したターンの可動機ボックス[Available Aircraft box]に追加する。航空機割り当てフェイズに、リフォージャー輸送機をリフォージャー・ボックスに配置できる。航空機がミッションを完了した場合(10.3.6 項参照)、リフォージャー・ボックスから完全な1個師団を各自の POMCUS マーカーに載せる(それから POMCUS マーカーをプレイから取り除く)。これらは未行動の状態で到着し、進撃[rumble]の準備は出来ている。



リフォージャー輸送機の損傷や撃墜により来援できなかったリフォージャー・ユニットは、次のリフォージャー輸送機が運用可能になった時に使用可能になる(1 ターンに1個師団以上が来援する可能性がある)。

戦略航空ミッション解決フェイズの終了時に、リフォージャー輸送機を増援の再登場までプレイから取り除く。

ある師団を表す POMCUS マーカーにワルシャワ条約機構ユニットが進入した場合、その POMCUS マーカーを除去する。その POMCUS マーカーに到着するはず師団はゲーム中に来援できず、プレイから除去される。その師団が到着するはずのタイミングに、代えて NATO の補充プールに4補充を追加すること。



15.1.3: 航空機の増援は、増援として到着した時点で可動機ボックスに配置される。

15.1.4: 西ドイツの地域増援[Territorial Reinforcements]は、特定のヘクスに増援スケジュールに従い来援する。そのヘクスに現在占領されているか、ワルシャワ条約機構のユニットの ZOC 内にある場合、代えて次のターンにシナリオの指示に記載されている西ドイツ HQ のあるヘクスに到着する。

15.2 補充[REPLACEMENTS]

両プレイヤーともに、プレイヤー支援表の補充、インフラ、補給の各トラックの「補充[Replacements]」と表示された箇所から開始する。これら増援は特定のゲーム・イベントによって増加する。これらで戦闘による損失を補うため使用する方法については記述済みである(7.7.10 項および 14.4 項参照)。これらの補充はゲーム・ターンの増援・補充フェイズに以下のようにも使用できる:



あなたは補充ボックス内のユニットの規模値とイコールの値を消費して、そのユニットをプレイに戻すことができる。ポイ

ント消費後、所有プレイヤーのボックスに所在する任意のユニットを戻し、そのユニットと同一国籍のいずれかの軍団/軍HQにそのユニットを未行動面で配置する。

ワルシャワ条約機構ユニットは補充ポイントを1消費してマップ戻ったなら-2ステップ・ロス・マーカーを付けた状態で再登場する。

また補充を使用して師団や基幹の再装備を行えるが、これは補充を受けるユニットが活性化されているときのみ行える。

各補充ポイント(単数)は失われた装備を1レベル置換できる。装備品の受領には、ユニットが活性化された時点で連絡線を有していなければならない。ユニットは装備品受領以外の行動はできない。装備品受領後、当該ユニットは行動済みとなる。

16.0 追加の支援兵力

[ADDITIONAL SUPPORT ASSETS]

このルールは戦闘ルールに未記載の支援兵力をカバーしている。本項の全てのケースでは、兵力を使用したいときはD10サイ振り支援ミッションが成功したかを確認する。サイ振りに失敗した全ての場合は支援兵力を1減じる。支援値が0(ゼロ)になった場合、それ以上その種別の支援を行えない。

支援はその支援を自国のユニットにのみ使用でき、または同国のユニットが「戦闘中[in the combat]」であるときのみ使用できる。

あなたはそれら支援を各々特定の目的の為、一つの国家の支援のみ使用できる。

16.1 輸送支援[TRANSPORT SUPPORT]



16.1.1: 通信途絶[Out of Contact]マーカーを置かれる資格のあるユニットに空輸による補給を行うこともできる。通信途絶マーカーを配置する国家の輸送支援値でサイ振りする。パスした場合、マーカーは配置されない。

例外: ベルリン所在のNATOユニットにこのルールは選択できない。

輸送支援は燃料少/欠マーカーおよび弾薬少/射耗マーカーの除去にも使用できる。そのマーカーを有するユニットの活性化フェイズや予備移動フェイズにおいて最初に活性化[first active]された時、その国籍の輸送支援値でD10サイ振りをする。燃料少/弾薬少マーカーのためにサイ振りした場合、成功すればマーカーを除去する。燃料欠/射耗マーカーを除去するためにサイ振りする場合、1を加えD10サイ振りをしてマーカーを除去する。

どちらのサイ振りに失敗した場合、輸送支援マーカーを1減じる。

16.1.2: 一部の分割[breakdown]ユニットは、いずれ

かの飛行場ボックスからプレイを開始する。これら両プレイヤーが使用できる空中機動部隊[Airmobile force]である。これらを連隊や大隊が利用するためには、当該ユニットをマップ上の任意のヘクスに配置し、D10サイ振りをして着陸できるか判定する。修整された輸送支援値以下なら、そのユニットは目的のヘクスに着陸できる。修整済み輸送支援値より大きいなら、着陸に失敗し、ユニットは飛行場ボックスに戻され、輸送支援値を1減じる。輸送されたユニットの国籍の輸送支援値を使用せねばならない。敵ユニット上には着陸できない(HQであれば問題ないが、HQに強制移動を引き起こす)。友軍ユニット上には着陸できる。輸送は友軍の活性化フェイズに実施する。空挺ユニットは未行動状態で空輸される。

修正後の輸送支援値を求めるには、輸送支援値に+4し、その値から最も近い友軍ユニットから空中機動ユニットを配置するヘクス数分、-1する。SAM射撃や要撃は空中機動移動に適用されない。

16.2 SSM 支援[SSM SUPPORT]



地対地ミサイルは、ゲーム・ターンのSSM攻撃解決フェイズに発射される。ワルシャワ条約機構が全ての攻撃を解決し、続けてNATOプレイヤーが全ての攻撃を解決する。

SSM攻撃を行うには、目標[target]を一つ選び、あなたのSSM値に対しD10サイ振りをする。失敗した場合、SSM値を1減じる。1回のSSM攻撃フェイズに1回しか攻撃できない。**飛行場ボックスは一つの目標と見なすため、飛行場に対するSSM攻撃は1ターンに一度のみである。**成功した場合、そのSSM攻撃を解決する。ひとたびあなたのSSM値が0(ゼロ)になると、それ以上SSM攻撃を行えない。

あなたの攻撃を以下のように解決する:

目標がユニットの場合、1個D6サイ振りする。出目が1-3なら、当該ユニットは1規模損害を受ける。4-6なら、影響はない。



目標が飛行場の場合、攻撃する飛行場**ボックス**を一つ選択し、1個D6サイ振りをする。出目が1-4なら、当該ボックス内の飛行場に損害を与え、5-6なら効果はない。



目標がHQの場合、1個D6サイ振りする。出目が1なら、当該HQは行動済みとなり、HQ航空阻止マーカーを配置する(13.4項)。



目標がインフラの場合、1個D6サイ振りをする。出目が1-3なら、インフラ・マーカーを1減じ、4-6なら効果はない。



あなたが化学兵器を使用した場合、出目から-1する。

16.3 核兵器支援[NUCLEAR WEAPONS SUPPORT]

核攻撃は[Nuclear attacks]は、その運搬手段が実行した際に発生する。核兵器を運用できるのは航空機と SSM のみである。その他と同じく、核兵器を使用するためのサイ振りをし、出目が核支援値より大きな場合、攻撃は行えず、核支援値を1減じる。



核兵器の運用方法に関する追加情報は、18.2 項を参照のこと。

16.4 工兵支援[ENGINEER SUPPORT]

工兵支援は以下の目的で使用できる。工兵支援の使用の試みに失敗した場合、プレイヤー支援表の工兵支援値を1減じる。値が0(ゼロ)になった場合、それ以上の工兵支援は行えない。



16.4.1: 飛行場の復旧— あなたの支援値に対しサイ振りをし、**あなたの出目から2を減じ**、修整後の工兵支援値以下の出目なら飛行場は復旧される。**飛行場ボックスの飛行場を使用できる国家に限り、各フェイズにつき一回、サイ振りができる。**工兵支援値より大きい出目の場合、その数値を1減じる。これはゲーム・ターンの増援・補充フェイズに行われる。一つの飛行場につき1回だけ試みられ、どの国家が工兵支援を使用してどの飛行場ボックスの復旧できるかは以下の通り:



USSR 飛行場ボックス: ソヴィエト連邦

アルバニア飛行場ボックス: アルバニアのみ

ブルガリア飛行場ボックス: ブルガリア又はソヴィエト連邦

ハンガリー飛行場ボックス: ハンガリー又はソヴィエト連邦

ルーマニア飛行場ボックス: ルーマニア又はソヴィエト連邦

ユーゴスラヴィア飛行場ボックス: ユーゴスラヴィアのみ

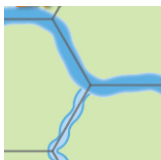
イタリア: スペイン、合衆国、またはイタリア

オーストリア: オーストリアのみ

ギリシャ: 合衆国またはギリシャ

トルコ: 合衆国またはトルコ

16.4.2: 河川・運河[River/Canal]の横断 — ある国家のユニットが小河川[minor river]や運河を越えて移動するとき、D10 サイ振りをし、**そのユニットの属する国家の支援値以下の結果なら**、小河川や運河を超えるための追加移動コストは生じない。あなたは大河川[major river]を超えるときも同様に試みることができるが、成功した場合でも追加の1移動ポイントを支払うことになる(TEC による全コスト[all cost]ではない)。あなたが河川・運河の横断時に敵 ZOC へ進入してしまうなら、**サイ振りに1加算する。この支援の試みはユニットが河川・運河を横断しようとしている時に1度のみ行える。出目がその数値を超えた場合、工兵支援支援値を1減じる。そのユニットは横断に失敗し、行動済みとなる。**



16.4.3: 都市[city]ヘクスへの攻撃: ある国家が都市地形に展開している防御ユニットを攻撃するユニット

を有している場合、工兵支援を使用して、防御している都市地形の値を無効にできる。1 個 D10 サイ振りをし、**その出目に 1 加算する。**工兵支援値以下の場合、その都市に展開している防御側ユニットは戦闘時に地形修整を受け取れない。**その数値をあなたの出目が越える場合、工兵支援値を 1 減じる。**



16.4.4: 持続性化学剤[Persistent Chemicals]

化学剤[Chemicals]マーカーは工兵支援によってのみ除去できる。1 個 D10 サイ振りをし、その出目が工兵支援値以下であれば、持続性化学剤マーカーを除去する。技術支援値より大きい場合、使用した国家の工兵支援値を1減じる。支援値が0(ゼロ)の場合、それ以上の技術支援を試みられない。



17.0 政治[POLITICS]

本ゲームではドゥームズデープロジェクトの政治的側面が強化されており、これらルールは両ゲームのキャンペーン・ゲームと両ゲームでプレイされるゲームを管制する。今後のシリーズでも本ルールが採用される予定であり、プレイヤー諸氏は紛争に関与する全ての国家の実際の指導者を受け持つようになり、戦争に対する国家の現在のスタンスだけでなく、両指導者に影響を与えられるようになる。余談ではあるが、この新ルールではフランス参戦の可能性が高まった。シナリオの指示で、各指導者の現在の政治的地位とその数値(同国家指導者の政治的安定性[steadfastness]を数値化したもの)を与え、同国指導者を表すマーカーを政治指導者トラックの当該ボックスに配置する。政治的スタンスとそれによるゲームへの影響は以下の通りである:

17.1 政治的地位[POLITICAL STATUS]

中立[Neutral]:

プレイ開始時に中立国: どちらのプレイヤーも中立国に侵入できず、中立国が中立を保つ間、中立国ユニットや HQs を移動させられない。中立国を経由してLoCはたどれない。

地位の変更により中立国となった場合: 中立国となった国の軍隊を全てプレイから除去する。両陣営は中立国を自由に移動でき、そのヘクスを通してLoCをたどれる。ゲーム中に中立になると、(まだ起きていない場合)政権交代が行われ、その指導者のマーカーは0のスペースに置かれる。指導者が0スペースに置かれた国家は、そのゲームの残りの期間を通して中立国である。

NATO 寄り または ワルシャワ条約機構寄り[Leaning NATO or Leaning Warsaw Pact]:

プレイ開始時に片寄っている場合: いずれのプレイヤーも寄せている国家のヘクスへは侵入できない。寄せている陣営のプレイヤーは同国のユニットとHQsを(同国国境線内で)自由に移動できる。また寄せている国家は同国のヘクスを通してLoCをたどることができる。

地位の変更により、ある国家が片寄せた場合：現在片寄せた国家以外は、両陣営とも同国から全ての軍隊を1ターン（次の政治フェイズにチェックされる）かけて撤兵させることができる（ここでは自主的な除去が適用される）。片寄せている陣営が同国から軍隊を撤兵させなかった場合、当該国家は中立国となる（上記の地位の変更と同じ）。同国が片寄せていない陣営のユニットが次の政治フェイズに同国内に存在する場合、同国とその陣営は戦争状態[at war]に戻り、指導者の現在の値に+2する。

NATO またはワルシャワ条約機構との戦争状態[At war]：

ある国家を自陣営に引き入れたなら、同国の全軍を自由に使用できる。

ある国家の地位は、対立する陣営がその国家の指導者に影響を与えることで上下する。

17.1.1 国家の地位の変更：

対立する陣営のユニットか HQsが同国のいずれかのヘクスに侵入した場合、またはその国家に属するユニットを攻撃した場合、当該国は自動的に（表上の数値はそのままに）対立陣営との戦争状態[At War]ボックスに移される。ベルリン駐屯フランス軍ユニットが攻撃された場合は例外である。この場合はフランスが戦争状態になることはない。

ある国家の指導者が指導者値「4」のスペースに置かれた場合、同国の地位は一段変化する。サイ振りをし、その指導者の値で成功した場合、成功させた国家に有利なように地位を一つ変化させる。なお状況によってはその国家が「4」未満にもなりえ、その場合も地位変化の理由となる。

ある国家があるプレイヤーに片寄っていて、そのプレイヤーが指導者値より大きな出目であったなら、同国は「戦争状態[at war]」トラックに移動する。

指導者マーカーが0スペースにある場合、その国家は中立である。

指導者値が0以下になることはない。ひとたび0になると、そのゲーム中を通して0のままである。

例示として、ブルガリアの指導者Kadarは「At War with NATO」トラックの5スペースにある。NATOはブルガリアにサイ振りし、ステータスを「4」に下げること成功した。ブルガリアが現在NATOと交戦中であれば、ワルシャワ寄りトラックに移動し、彼のトラック値は4のままである。

17.1.2 政治指導者値の変更の試み：

ゲーム・ターンの政治フェイズ中に、まずNATO、次いでワルシャワ条約機構が、勝利得点を消費して、その国家の指導者の意向に対してサイ振りが行える。各陣営は1勝利得点（のみ）を消費して、指導者に対しサイ振りができる。複数の指導者に対してもサイ振りはできる。

指導者が中立の場合、相手陣営に片寄っている場合、また40

はその指導者と戦争状態にある場合、その指導者値以下を1個D10サイ振りで出せば、その指導者値を1減じる。

指導者がそのプレイヤーの方に片寄っている場合、プレイヤーが1個D10サイ振りで指導者値より大きかった場合、その指導者値を1増加させ、当該プレイヤーと戦争状態になる。

いずれかのプレイヤーが出目で「0」を出した場合、その国家で政権交代が発生する。その指導者を裏返し、今やその指導者の出番となる。当該新指導者の値分、トラックの指導者を加減算する。例示として、ブルガリアで政権交代が生じ、現在「7」のスペースにある場合、革命評議会[Revolutionary Council]が引き継ぎ、ブルガリアの指導者は「2」のスペースに置かれる（そして地位の変化が生起する）。

オプション・ルール：プレイヤー諸氏は合衆国とイギリスの交代指導者に二つの値があることに気付くだろう。もしあなたが政治的にリベラルであれば+4、保守的であれば-4を使用する。本オプション・ルールを不採用とするなら、両指導者のトラック修整値は0となる。

17.1.3 ユーゴスラヴィア：

ユーゴスラヴィアの指導者が4スペースにある場合、この国家は直ちにクロアチア[Croatia]とユーゴスラヴィアに分裂する。ヘクス 63.79 にGHQマーカーを配置する。これは現在のクロアチアのストライプ無し、帯なしのHQsである。ユーゴスラヴィアの指導者ヴライコヴィッチ[Vlajkkovic]を（スペース6の）NATOとの戦争状態ボックスに配置し、クロアチアの指導者マルコヴィッチ[Markovic]をワルシャワ条約機構との戦争状態ボックスに配置する。この二国はあらゆる面で別の国家として扱われる。クロアチ国内の全策源地はクロアチア（のみ）の補給源となり、ユーゴスラヴィアの全策源地はユーゴスラヴィア（のみ）の策源地となる。青色帯ユニットとHQsはクロアチアに、茶色帯のユニットとHQsはユーゴスラヴィアとなる。全ての航空機はユーゴスラヴィアに留まるが、ユーゴスラヴィアの飛行場ボックスから1個飛行場を除去する。砲兵支援、工兵支援、輸送支援、ヘリ支援は2減じ、両国で使用できる。ユーゴスラヴィアのSSM支援マーカーは除去する。

17.1.4 スイス[Switzerland]

いずれかのプレイヤーもスイスの各ヘクスに侵入できない。

18.0 大量破壊兵器

[WEAPONS OF MASS DESTRUCTION]

本ゲームでは戦争の世界規模の核戦争への発展を抑止するため、両陣営はこれらの兵器の使用を制限しようとしていることを前提としている。

18.1 化学兵器[CHEMICAL WEAPONS]

ワルシャワ条約機構プレイヤー（のみ）は、ゲーム中化学兵器を使用できる。化学兵器はSSM攻撃で使用する（攻撃の出目から1を減じる）。



SSM 攻撃は通常通り解決するが、以下の追加効果がある。化学兵器による攻撃 1 回につき NATO プレイヤーは 1 勝利得点を得る。持続性化学剤マーカー置かれるごとに NATO はさらに 1 勝利得点を得る。このゲームで化学剤を使用する方法はこれだけである。

- 目標がユニットや HQ であり、その攻撃が成功した場合、ワルシャワ条約機構プレイヤーはそのヘクスに化学攻撃 [Chemical Attack] マーカーか持続性化学剤 [Persistent Chemical] マーカーを配置する。化学攻撃マーカーが配置された場合、ユニットはそのヘクスから離れるため 3 移動ポイントを消費しなければならない。これらの移動ポイントの消費後、化学攻撃マーカーを除去する。全ての化学攻撃マーカーは次の SSM 攻撃フェイズに除去される。

ワルシャワ条約機構が持続性化学剤マーカーを配置した場合、そのマーカーは**工兵支援(攻撃が行われた国家に限り、工兵支援値を使用して同マーカーを除去できる)**により自動的に除去されるか、または次の SSM 攻撃フェイズ中に残っている場合、D6 サイ振りをするまでマップに留まる：1-3 の出目ならマーカーを除去する。4-6 の出目ならマーカーは留まる。目標が飛行場ボックス内の飛行場であり、その攻撃に成功した場合、飛行場**ボックス**を一つ選び、化学攻撃マーカーか持続性化学剤マーカーを配置する。化学攻撃マーカーか持続性化学剤マーカーは、そのボックス内の各飛行場から発進できる航空機の数 1 個減じる。



- 目標がインフラ・マーカーの場合、あなたは持続性化学剤を使用しなければならない。その攻撃が成功した場合、NATO のインフラ値を 1 ではなく 2 減じる。

化学兵器は難民を生成する。18.1 [難民は 14.5] 項参照。

18.2 核兵器 [NUCLEAR WEAPONS]

デザイナー・ノート: 本ゲームでは 1985 年当時の歴史上のドクトリンと異なり、主要な核保有国のいずれも、紛争を地域的なものに留めるため核兵器の使用を制限する方向に深く関与している、と仮定しています。本ゲームのプレイヤー諸氏は、戦場でこれら兵器の使用を承認できる首脳級より下位の指揮官であることを表します。ゲーム中、プレイヤー諸氏はこれら兵器とその



使用を要請していますが、要請するたびに、承認意思決定者たちの使用を許可する意志がだんだん薄れていきます。そのため要請に失敗するたびに、その後の要請が成功する可能性は低くなっていきます。

政治フェイズに、ワルシャワ条約機構プレイヤーは核兵器の使用を要請できる。核兵器を要請する場合、1 個 D10 サイ振りをし、その出目が核兵器支援マーカー以下なら、航空ディスプレイの核攻撃 [Nuclear strike] ボックスまたは SSM 核兵器 [Nuclear Weapons] ボックスに「核攻撃 [Nuclear Attack]」マーカーを配置する。上記サイ振りに失敗した場合、核兵器支援値を 1 減じる。政治フェイズにつき、1 回のみサイ振りが行える。

核兵器は、SSM (SSM 攻撃フェイズ時) や核搭載可能航空機 (戦略航空解決フェイズ時) のいずれかに運搬 [delivered] できる。核兵器を使用するには、マーカーや航空機に「核搭載可 [Nuclear Capable]」のシンボルが表示された SSM や航空機を使用しなければならない。所有プレイヤーは自身の核支援値 [Nuclear Support value] に対してサイ振りする。成功した場合、SSM (SSM 攻撃フェイズにサイ振りした場合) や、航空機割り当てフェイズ (核打撃ボックス中に核搭載航空機が配置する場合) のいずれかで 1 回攻撃を行える。

NATO プレイヤーは「ドゥームズデイ・プロジェクト: エピソード 2 バルカン半島の戦い」で核兵器を使用できないが、「エピソード 1 ドイツの戦い」では使用できる。

核攻撃は 18.2 項の核攻撃オプション表 (10.3.5 項のものと同じ) に記載の損害を与える。

核兵器を使用した場合、目標となるプレイヤーには以下の勝利得点が与えられる。

- 兵器を要請する: あなたの相手に 1 勝利得点
- 兵器要請サイ振りに失敗: あなたの相手に 1 勝利得点
- 1 個 SSM による 1 個目標への打撃: あなたの相手へ 2 勝利得点
- 1 個航空機により 1 個目標への打撃: あなたの相手へ 2 勝利得点

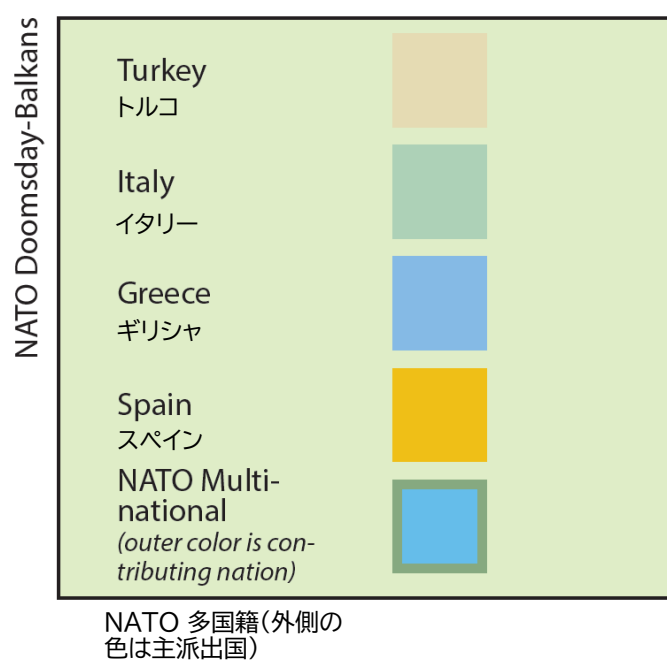
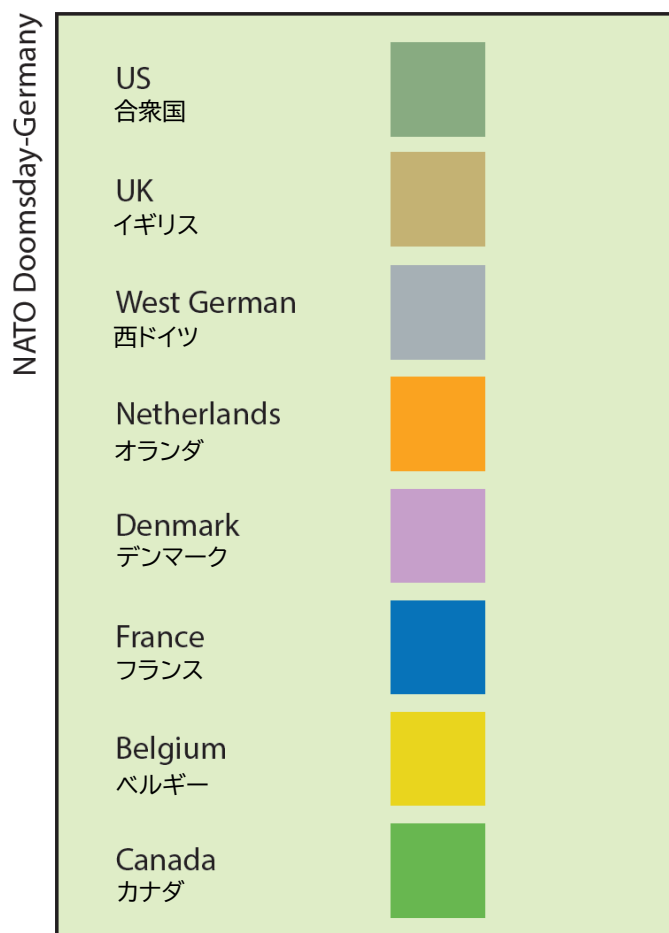
18.2 核打撃のオプション[Nuclear Strike Options]

目標	打撃プレイヤーの可能行動:
1 個飛行場ボックス [An Airfields Box] (飛行場ボックスにつき最大 1 回 で打撃可)	<ul style="list-style-type: none"> ● 選択したボックスから1個の飛行場を除去する。カウンター・プールにこれらを戻すが、損害飛行場ボックスではなく。 ● 2 個の航空機を可動機または損傷機ボックスから取り除く(所有プレイヤーの選択)。 ● 目標飛行場ボックスに核降下物マーカを配置する。。 ● そのボックス内の飛行場は、飛行場ごとに発進させる能力が1減少する。
1個ヘクス [A hex]	<ul style="list-style-type: none"> ● ヘクス内の全てのユニットを補充ボックス[Replacements Box]に移す。 ● 1 個核降下物[fallout]マーカをヘクスに置く。 ● このヘクスへ進入する HQ は強制移動させられる。 ● いずれのユニットもこのヘクスで移動を終了できない。 ● このヘクスにはもはやあらゆる種類の道路が通っていない。
インフラ・マーカ [Infrastructure Marker]	<ul style="list-style-type: none"> ● 敵のインフラ・マーカを4減じる。





19.0 ゲーム・クレジット[GAME CREDITS]

シナリオ及びゲーム・デザイナー: Adam Starkweather
 全グラフィック・アート及びデザイン: Nadir Elfarra
 ルール校正: Greg Sarnecki, Pierre Miranda
 プレイ・テスト: Ben Starkweather, Greg Sarnecki,
 Pierra Miranda, Dave Ruiz, Dave Nighswonger





歴史コンサルタント: Greg Sarnecki
 VASSAL モジュール作成: Nigel Rabbetts
 時間管理コンサルタント: Sonia Starkweather, Sam
 Starkweather
 スペシャル・サンクス: Bill Thomas, Billy Thomas
 製作: Bill Thomas for Compass Games, LLC





WP Doomsday-Germany

USSR ソヴィエト連邦	
East Germany 東ドイツ	
Poland ポーランド	
Czechoslovakia チェコスロヴァキア	

WP Doomsday-Balkans

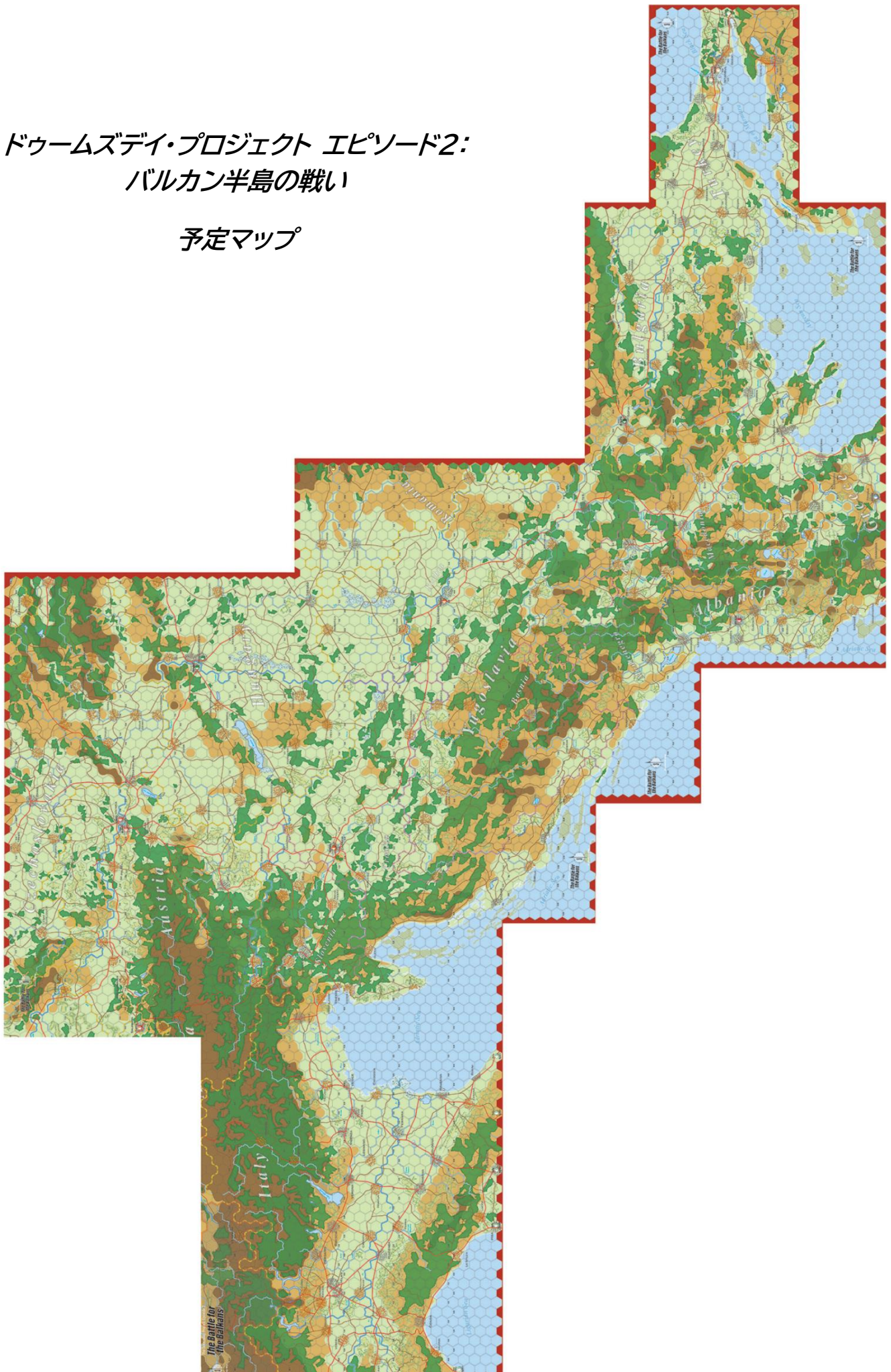
Romania ルーマニア	
Bulgaria ブルガリア	
Hungary ハンガリー	
	BH Bosnia-Herzegovina ボスニア・ヘルツェゴビナ
	CR Croatia クロアチア
	M Macedonia マケドニア
Yugoslavia ユーゴスラヴィア	
	MN Montenegro モンテネグロ
	SE Serbia セルビア
	Sv Slovenia スロヴェニア

Neutrals
Doomsday-Balkans

Austria オーストリア	
Albania アルバニア	

ドゥームズデイ・プロジェクト エピソード2: バルカン半島の戦い

予定マップ



ドゥームズデイ・プロジェクトはエピソード3:北方の戦い [Battle for the North] で再び登場

拡張されたプレイの手順

戦略フェイズ[STRATEGIC PHASE]

1. 天候チェック (4.1 項) – 1 個 D10 サイ振り、1-6 で晴天、7-10 で降雨 (+1 前ターンが降雨なら)
2. 連絡フェイズ (4.2 項)
 - a. 連絡線のチェック、通信途絶 (OoC) マーカーの配置または除去
 - b. 輸送支援を使用で OoC マーカーの無効化 (16.1 項)。OoC が載った (付いたまま) 場合、各 OoC ユニットにつき SNAFU のカップから引く (13.1 項)
3. 増援・補充フェイズ (15.0 項)
 - a. シナリオの指示する増援の到着 (15.1 項)
 - b. 補充ボックスからマップへ補充ポイントを消費してユニットを戻す (15.2 項)
 - c. 基幹からユニットへ損失を補充するため補充規模ポイントを消費する (15.2 項)
4. 航空機割り当てフェイズ (10.1 項)
 - a. AWACS 優越を決定する (4.4 項)
 - b. 可動機ボックスへ航空機を戻す
 - c. 損傷機の修理の試み (10.1 項)
 - d. 航空機を飛行場から発進させミッションを遂行 (10.2.3 項)
5. SSM 攻撃解決フェイズ
 - a. ワルシャワ条約が先手、NATO 後手 (16.2 項)
 - b. マップから全化学兵器マーカー除去。マップから持続性化学兵器マーカーの除去の試み (18.1 項)
6. 補給・インフラ・フェイズ (9.0 項)
 - a. 9.2 項一覧の補給を消費する
 - b. 補給マーカーをインフラ・マーカーに置く (9.3 項)
 - c. NATO の難民によるインフラの減少 (14.5 項)
 - d. 全 HQ 航空阻止マーカーの除去 (10.4.2 項)
7. 航空ミッション解決フェイズ (10.3 項)
 - a. 航空優勢戦闘の解決 (10.3.1 項)
 - b. 戦略ミッションの解決 (10.3.2-10.3.5 項)
 - c. 要撃ボックス戦闘の解決 (10.4.1 項)
 - d. 飛行場ボックスからマップへのユニット輸送の実施 (16.1.2 項)

活性化フェイズ[ACTIVATION PHASE]

ワルシャワ条約機構プレイヤーのターン:

- A. NATO 未行動化フェイズ (3.6.2 項)
- B. ワルシャワ条約機構 活性化フェイズ (7.0 項)
 1. ワルシャワ条約機構は輸送ミッションを実施し燃料少/欠マーカーや弾薬少/射耗マーカー (16.1 項) と地上への空中機動部隊を除去できる (16.1 項)
 2. ワルシャワ条約機構プレイヤーは HQ とユニットを

活性化し、戦闘チットを配置する (7.1、7.4 項)

3. NATO 予備移動の実施 (7.5 項)
4. ワルシャワ・プレイヤーはボーナス移動を実施 (7.6 項)
5. ワルシャワ・プレイヤーは戦闘を解決 (7.7 項)
6. ワルシャワ条約機構プレイヤーは戦闘後前進を実施 (7.7.11 項)
7. スタックの確認 (3.5 項)。余剰ユニットは補充へ
8. 選択した HQ が全て活性化を終えた場合、展開できていない全てのユニットは直ちにビバークする (7.11 項)

NATO プレイヤーのターン:

- A. ワルシャワ条約機構未行動化フェイズ (3.6.2 項)
- B. NATO 活性化フェイズ (7.0 項)
 1. NATO は輸送ミッションを実施し燃料少/欠マーカーや弾薬少/射耗マーカー (16.1 項) や地上への空中機動部隊 (16.1 項) を除去できる。
 2. NATO プレイヤーは HQ とユニットを活性化し、戦闘チットを配置する (7.1、7.4 項)
 3. ワルシャワ条約機構の予備移動の実施 (7.5 項)
 4. NATO プレイヤーはボーナス移動を実施 (7.6 項)
 5. NATO プレイヤーは戦闘を解決 (7.7 項)
 6. NATO プレイヤーは戦闘後前進を実施 (7.7.11 項)
 7. スタックの確認 (3.5 項)。余剰ユニットは補充へ
 8. 選択した HQ が全て活性化を終えた場合、展開できていない全てのユニットは直ちにビバークする (7.11 項)

終端フェイズ[END PHASE]

- A. 友軍ユニット除去フェイズ
 1. 友軍ユニットの除去 (8.1 項)
 2. 夜戦マーカーがまだ残っているなら除去 (13.6 項)
 3. 無線断マーカーの除去 (13.1.2 項)
- B. 勝利判定フェイズ (8.2 項)
 1. 一方のプレイヤーが敵策源地を全て占領したら、そのプレイヤーのゲーム勝利 (8.3 項)
 2. 一方のプレイヤーが 21VP、他方のプレイヤーが 0VP なら、そのプレイヤーのゲーム勝利 (8.3 項)
 3. マーカー上のユニットが LoC を有するなら、目標マーカーを授与 (8.3 項)
- C. 政治フェイズ (17.0 項)
 1. 核兵器の要求 (18.2 項)
 2. 自発的な司令官交代 (14.4 項)
 3. VP を消費して、指導者の政治値サイ振りをする。要すれば地位を変更する (17.0 項)
- D. ターン・マーカーの前進