

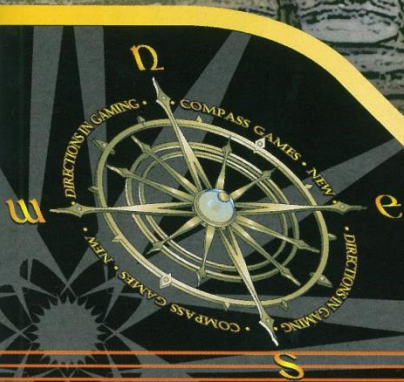


The Doomsday Project: Episode 2

The Battle for the Balkans Scenarios



Game Designer
Adam Starkweather



Compass Games
New Directions in Gaming

目次

20.0 シナリオ群 [SCENARIOS]	2
シナリオ1: オーストリア孤立 [AUSTRIA STANDS ALONE] ..	2
シナリオ2: 憎悪 [HATRED]	4
シナリオ3: ベル・パエーゼ(美しい国) [BEL PAESE]	6
シナリオ4: 四季ある土地へ [TO THE LAND OF FOUR SEASONS] ...	10

シナリオ 5: バルカン半島の戦い [THE BATTLE FOR THE BALKANS]	14
シナリオ 6: 欧州大戦 [THE BATTLE FOR EUROPE] ...	20
21.0 プレイの例 [EXMPLE OF PLAY]	22

見え消しおよび下線はエラッタ(7/21/23)適用箇所である。

20.0 シナリオ群 [SCENARIOS]

シナリオ1: オーストリア孤立 [AUSTRIA STANDS ALONE]

1985年 10月1日 ~ 1985年 10月4日

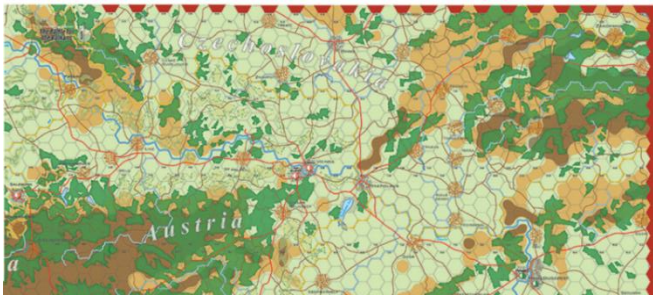
1985年ナンバー・ワン映画:『バック・トゥ・ザ・フューチャー』

A.導入:

戦は他国に為さしめよ、汝幸いなるオーストリアよ、結婚せよ
—マリア・テレジア

オーストリア、この美と芸術の多くを生み出してきたそれは、二つ前の世界大戦におけるオランダのような状況に置かれた。重心たるイタリアに侵出するため、ワルシャワ条約機構はオーストリアを経由せねばならない。オーストリアが来るべき大紛争にかかわりたくないと思いつても、彼らは地理的不運から戦争という暗いドラマで自身の役を演じざるをえないのである。

三方面をチェコスロヴァキア、ハンガリー、ユーゴスラヴィアに囲まれたオーストリアの運命は最初の銃弾が放たれる前に決していた。しかし NATO が彼女の背後に兵力を集結させる間、彼女は遅滞に遅滞に遅滞を重ねることができ、それは NATO において彼女に求められる最大級の役割であった。イタリア北部平原への WP の洪水の奔流をいつまで喰いとめられるだろうか？



B.プレイの準備:

1) オーストリア・マップが必要。

半分のヘクス群はプレイ外である。ユニットの盤外への退却は除去と見なす。

2) 以下の不透明容器が必要。

- ・ 戦闘チット (遭遇戦 / 応急攻撃 [Meeting Engagement/Hasty Attack] チットを一つのカップ入れ、周到攻撃 / 本格攻撃 [Prepared Attack/Deliberate Attack] は他のカップに入れる)。夜戦マーカーも忘れず加える (2.0 項参照)。
- ・ SNAFU チット。

3) 以下のチャート類及びテーブル類が必要:

- ・ NATO プレイヤー支援

- ・ ワルシャワ条約機構プレイヤー支援
- ・ 一般ゲーム・ディスプレイ
- ・ NATO 航空ディスプレイ
- ・ ワルシャワ条約機構航空ディスプレイ
- ・ 地形効果表 [Terrain Effect Chart]

4) シナリオは戦略フェイズのステップ5から開始。ターン 1 は NATO リアクション移動なし。

5) シナリオは 4 ターンまで続く。

C.プレイのためのセットアップ

1) NATO ユニット及び HQ セットアップ (全ユニットは開始時未行動であり、特段の注記がなければ開豁地に展開):

オーストリア

- ・ KK1(HQ); 65.60
- ・ PzG(HQ): 1 Jgr; 8 jgr; 35 Lwr; 65.61
- ・ 3PzG: 61.58
- ・ 4 PzG: 53.58
- ・ 9PzG: 66.59
- ・ MK B' land (主要地形に展開): 67.62
- ・ MK N' ost (主要地形に展開): 61.59
- ・ 2 Jgr: 64.62
- ・ 3 Jgr: 64.59
- ・ Mk Stmk (主要地形に展開); 5 Jgr: 59.69
- ・ KK2(HQ); MK Oberst (主要地形に展開): 52.58
- ・ MK Kamten (主要地形に展開): 51.72
- ・ MK Salzburg (主要地形に展開): 44.61

4 個砲塔陣地を配置 (特別ルール 1 参照)。

2) NATO 航空ディスプレイのセットアップ:

オーストリア空軍

- ・ Flgr 2; Flgr 3; 可動機ボックス
- ・ オーストリア飛行場ボックスに 1 個飛行場
- ・ SAM ボックスに 1 個 SAM 活性化マーカー

3) NATO プレイヤー支援のセットアップ:

オーストリア軍

- ・ 工兵支援 (3)、輸送支援 (3)、砲兵支援 (4)、4K4FA 支援 (5)、Sk105 (6)、M60 (6) マーカー類を表記の場所。

NATO マーカー類

- ・ NATO インフラ及び補給マーカーは 4 スペースに置く。
- ・ NATO 補充マーカーは 0 スペースに置く。

- SAM 支援マーカーは1スペースに置く。

4) ワルシャワ条約機構ユニット及びHQ セットアップ(全ユニットは開始時未行動であり、特段の注記がなければ開豁地に展開):

ユーゴスラヴィア

- 9th(HQ); 14 Prol M: 59.76
- 31 Inf; 61.73
- 32 Mech: 65.75

ハンガリー

- Hungary(HQ); 11 TD: 83.67
- 7 MID: 78.65
- 9 MID: 74.75
- 8 MID: 87.73

ソヴィエト連邦

- SGF(HQ): 82.66
- 19 GTD: 80.64
- 254 MRD: 78.68
- 93 GMRD: 86.70
- Regiment: 74.64
- Regiment: 67.67
- Regiment: 68.70

5) ワルシャワ航空ディスプレイのセットアップ:

ソヴィエト連邦空軍

- 1 G(F) BD; 119 FD: 可動機ボックス

ハンガリー空軍

- HADC: 可動機ボックス

ユーゴスラヴィア空軍

- 117FT; 82 AvnB; 83 FR

ハンガリー飛行場ボックスに 1 個飛行場マーカー

ユーゴスラヴィア飛行場ボックスに 1 個飛行場マーカー、SF Grp

SAM ボックスに 3 個 SAM 活性化マーカー

6) ワルシャワ条約機構プレイヤー支援のセットアップ:

ソヴィエト連邦地上軍

- 工兵支援(5)、輸送支援(7)、砲兵支援(7)、ヘリ支援(6)、T64(6)、BMP(7)のマーカー類を表記の場所。

ハンガリー陸軍

- 工兵支援(5)、輸送支援(5)、砲兵支援(6)、T55(5)、PZZH(4)、BMP(7)のマーカー類を表記の場所。

ユーゴスラヴィア陸軍

- 工兵支援(4)、輸送支援(5)、砲兵支援(6)、ヘリ支援(4)、M60(5)、T55(5)のマーカー類を表記の場所。

ワルシャワ条約機構マーカー類

- ワルシャワ条約機構インフラ及び補給マーカーは 8 スペースに置く。
- ワルシャワ条約機構補充マーカーは 6 スペースに置く。
- SAM 支援マーカーは 3 スペースに置く。

7) 一般ゲーム・ディスプレイ

- ターン・マーカーを「August 1,1985」スペースに置く。
- 天気は晴天

8) 指導者トラック:

- 指導者 small を「慎重型[Prudent]」ボックスに置く。
- 指導者 Kochetovを「積極型[Aggressive]」ボックスに置く。

(政治指導者は本シナリオでは使用しない)

D.増援

AUGUST 2, 1985:

ユーゴスラヴィア陸軍:

- ヘクス 63.76: 5th(HQ); 10 Tank; 33 Partisan; 4 Partisan

AUGUST 3, 1985:

ユーゴスラヴィア陸軍:

- ヘクス 63.76: 13 OpGrp; 43 Partisan

イタリア陸軍:

- ヘクス ~~57.75~~ 45.76: Cdr Ariete; 132 Man; 8 Garbd; 32 Maml
- 可動機ボックスに置く: 60 Air Bde; 9/37; 8/32; Guis Cni
- イタリア飛行場ボックスに 1 個飛行場。

E.特別ルール

1) 砲塔陣地[Turret Emplacements]

オーストリア陸軍は国軍の静的防衛措置として多数の戦車砲塔を配備した。これを表すため NATO プレイヤーはプレイ開始時に 4 個砲塔陣地を配置できる。彼はマップ上のどのオーストリア軍ユニットとも一緒に配置できる。これらマーカーは一度配置すると移動できない。オーストリア軍ユニットの無いヘクスに所在する場合、プレイからマーカーを除去する。これら装備品は1ステップである。

これらマーカーは、もしヘクスに戦闘チットがある場合、自動的にこの戦闘に(支援サイ振りなしで)半減戦車支援を提供する。

2) 策源地

- マップ上の策源地に加え、本シナリオのみで使用される、まづに印刷のない策源地ヘクスがある。
ユーゴスラヴィア策源地: 63.76
- イタリア策源地: 52.75
- 敵プレイヤーはこれらヘクスの 2 ヘクス以内に移動できない。

3) ランダム・イベント

戦闘チット引きによるランダム・イベントは本シナリオにおいては

無視する。

4) 空挺ユニット

ルール 16.1.2 項により、ユーゴスラヴィア飛行場ボックスから開始するユーゴスラヴィアSFグループ・ユニットは航空輸送が行える。第 1 ターンで使用する場合、ユーゴスラヴィア輸送支援は航続力の減少はない(第 1 ターンに降下しない場合、標準ルールが適用される)。本ユニットはマップ上どのヘクスにも降下可。

5) 地域ルール

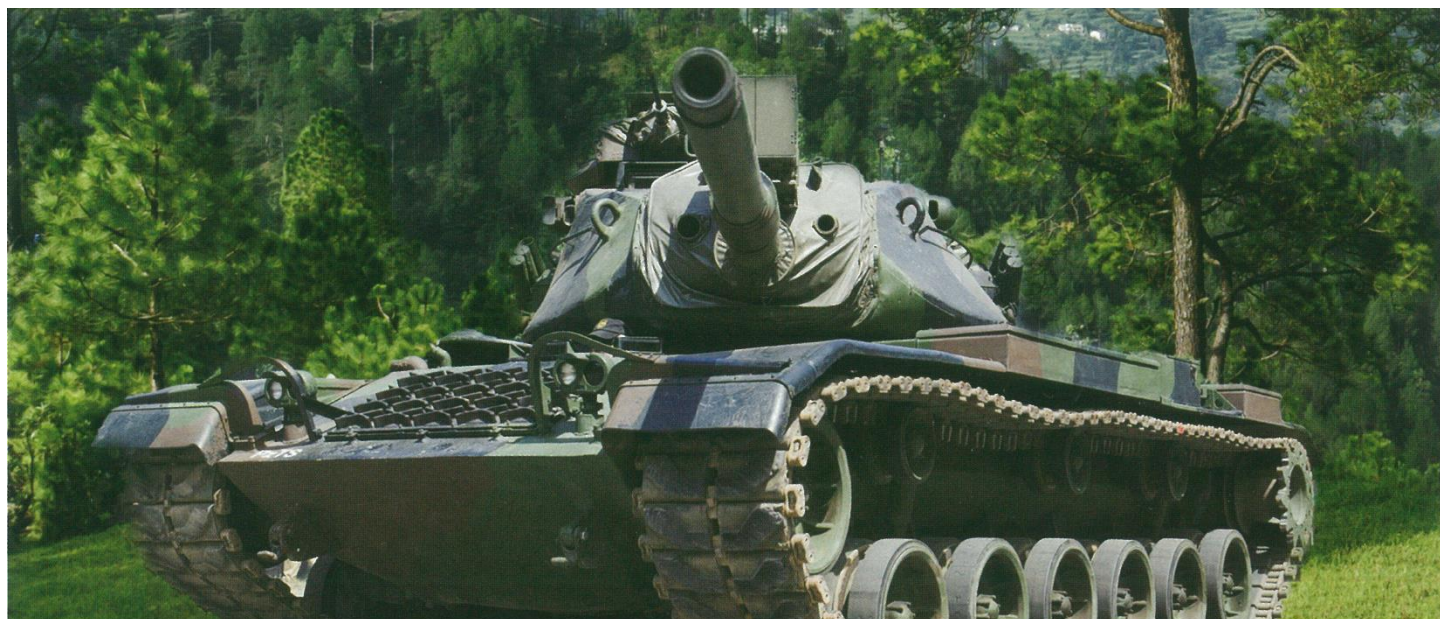
シナリオを通して NATO ユニツはチェコスロヴァキアのいずれのヘクスにも侵入できない。

6) 大量破壊兵器

シナリオを通してどちらのプレイヤーも化学または核兵器を使用できない。どちらのプレイヤーも本シナリオで SSMs を使用できない。

F.勝利条件

本シナリオでは標準の勝利条件ルールは無視する。ワルシャワ条約機構はシナリオ中いつでも、マップ上のオーストリア策源地(66.59; 65.60; 44.61)の全てを同時に支配(最後に進入したユニットが所有)していれば勝利となる。ゲーム・ターン4終了時にそうならない場合、NATO の勝利となる。



シナリオ2: 憎悪 [HATRED]

1986 年 12 月 19 日

または

1987 年 3 月 27 日

1985年ナンバー・ツー映画:『ランボー 怒りの脱出』

A.導入:

この二か国間関係は古代から敵対と戦争を繰り返してきた。近年では 1919 年から 1920 年にかけての希土戦争(ギリシャ・トルコ戦争)を最後に、20 世紀に四度、この二か国は明白な戦争状態に突入している。この二つのシナリオは、1980 年代に起こったこの二つのうち一つが戦争に発展したものと仮定している。

これらシナリオはドゥームズデイ・プロジェクトの架空史の外側で起こり、プレイヤー諸氏に二つの異なるプレイを提供するものである。一つは突発的に戦争が勃発する場合。歴史上は成功した外交的やり取りが仮想的に失敗し、完全な戦争が勃発する。

エヴロス河事件[The Evros River Incident]

1986 年 12 月 19 日

シナリオ 2A

事件は午前11時15分、イラン難民の侵入を防ぐべく国境を警備

していたギリシャ軍歩哨 30 名が、エヴロス河の国境沿いでトルコ軍歩哨隊と遭遇したことから始まった。ギリシャ軍部隊は遭遇したトルコ軍に、特にギリシャ軍兵士ジジス・カラゴボスがトルコ軍兵士の一人とのタバコの取り引きを申し出た。そのギリシャ軍兵士が小銃とヘルメットを置き、近づいたところトルコ軍狙撃兵により射殺された。この狙撃は両軍の銃撃戦に発展し、トルコ兵 2 名(ハカン・トゥルキリマズ中尉、メフメト・カリヨン一等兵)が戦死、ギリシャ兵(ディミトリス・カラヤニス)が負傷した。自国兵士 1 名の殺害を受け、ギリシャ国防省は謝罪と賠償を要求した。結局、双方「局地的なもの」と見なし、事態をエスカレートさせることはなかった。

しかし事態はもっと異なっていたかもしれない。本シナリオは事態がエスカレートし、制御不能になった状況を想定している。シナリオはステップ5、すなわちプレイヤー諸氏が航空戦力を配置するところから開始する。ゲームの開始方法については特別ルールを参照すること。

1987 年のエーゲ海危機[The Aegean Crisis of 1987]

1987 年 3 月 27 日

シナリオ 2B

何度目かわからない1987年のエーゲ海危機はエーゲ海の領有権問題から始まった。ギリシャはタソス島沖合で石油を採掘する民間企業コンソーシアムを国有化することを選択した。トルコ

は自国領海と考え、これに反対した。両陣営は軍事的な高度警戒態勢をとった。ギリシャ首相パパンドレウは、トルコ船に対し発見即射撃を下令し、トルコは係争海域へ1個艦艇群の出港用意を整備した。

ブルガリア政府とトルコ首相オザルの介入により沈静化し、ギリシャ政府が係争海域に入域しなければトルコ側も入域を控えるという条件を提示したことで緊張は緩和された。両首脳は対話を始め、危機は回避された。しかしそう上手くは行かなかったかもしれない。

B. プレイの準備:

1) ギリシャ・トルコ・マップが必要。

プレイ・エリアは西端118ヘクス列で終了する(118ヘクス列には進入できるが、117ヘクス列には進入不可)。部分的なヘクスはプレイ対象外である。盤外エリアに退却したユニットは除去されたものと見なす。



2) 以下の不透明容器が必要。

- ・ 戦闘チット(遭遇戦/応急攻撃[Meeting Engagement/Hasty Attack]チットを一つのカップ入れ、周到攻撃/本格攻撃[Prepared Attack/Deliberate Attack]は他のカップに入れる)。夜戦マーカーも忘れず加える(2.0項参照)。
- ・ SNAFU チット。

3) 以下のチャート類及びテーブル類が必要:

- ・ NATO プレイヤー支援
- ・ ワルシャワ条約機構プレイヤー支援
- ・ 一般ゲーム・ディスプレイ
- ・ NATO 航空ディスプレイ
- ・ ワルシャワ条約機構航空ディスプレイ
- ・ 地形効果表[Terrain Effect Chart]

4) シナリオのうちシナリオ2A は戦略フェイズのステップ 5 4 から開始。シナリオ2B のプレイは開戦前手順の特別ルールを参照する。

- ・ 本シナリオは(開戦から)最長6ターンまで続く。
- ・ 本ゲームでは、ワルシャワ条約機構のディスプレイをトルコ用とし、NATO ディスプレイをギリシャ用とする。両プレイヤーはプレイ中いつでも自由にお互いのディスプレイを確認できる(どのようなケースでも)。

C. プレイのためのセットアップ

(両シナリオとも独自のセットアップを持つ)

1) NATO ユニット及びHQ セットアップ:

全ユニットは開始時未行動、他の条件がなければ開戦地に展開中:
ギリシャ

- ・ Delta Corps(HQ); 119.116
- ・ 29 Inf; XXI Arm: 123.116
- ・ Cdr/XII; 1/XII; 3/XII; XIII Arm: 125.117
- ・ Cdr/50; 1/50; 2/50: 127.115
- ・ Cdr/XVI; 1/XVI; 2/XVI; 3/XVI: 129.113

2) NATO 航空ディスプレイのセットアップ:

- ・ ギリシャ飛行場ボックスに 2 個飛行場
- ・ SAM ボックスに 3 個 SAM 活性化マーカー

ギリシャ空軍

- ・ 117; 111; 114; 118; 可動機ボックス

3) NATO プレイヤー支援のセットアップ:

ギリシャ軍

- ・ 工兵支援(4)、輸送支援(5)、砲兵支援(6)、ヘリ支援(4)、M113(6)、M48(5)、AMX30(5)、AMX10(5)マーカー類を表記の場所。

NATO マーカー類

- ・ NATO インフラ及び補給マーカーは 6 スペースに置く。
- ・ NATO 補充マーカーは 4 スペースに置く。
- ・ SAM 支援マーカーは 3 スペースに置く。

4) ワルシャワ条約機構ユニット及びHQ セットアップ:

全ユニットは開始時未行動、他の条件がなければ開戦地に展開中:

トルコ:

- ・ V Corps (HQ): 137.115
- ・ Cdr/2 Inf; Mech 2 Inf; I/2 Inf; II/2 Inf; 130.109
- ・ Cdr 3M; Arm 3M; I/3 M; II/3 M: 129.111
- ・ 1 Arm; 2 Arm: 132.112
- ・ Cdr 4 Inf; Arm 4 Inf; I/4 Inf; II/4 Inf: 130.116
- ・ Cdr 65 Inf; Arm 65 Inf; I/65 Inf; II/65 Inf: 135.113

5) ワルシャワ航空ディスプレイのセットアップ:

トルコ飛行場ボックスに2個飛行場マーカー
SAM ボックスに 3 個 SAM 活性化マーカー

トルコ空軍

- ・ 1、2、3、4、5、6: 可動機ボックス

6) ワルシャワ条約機構プレイヤー支援のセットアップ:

トルコ陸軍

- ・ 工兵支援(5)、輸送支援(5)、砲兵支援(6)、ヘリ支援(4)、M59(4)、M48(5)、M113(6)、M47(5)、M24(4)、M41(4)マーカー類を表記の場所。

ワルシャワ条約機構マーカー類

- ・ ワルシャワ条約機構インフラ及び補給マーカーは 5 スペースに置く。
- ・ ワルシャワ条約機構補充マーカーは 4 スペースに置く。
- ・ SAM 支援マーカーは 3 スペースに置く。

7) 一般ゲーム・ディスプレイ

- ・ ターン・マーカーを「August 1, 1985」スペースに置く(完了ターン数確認のため)。
- ・ 天気は晴天

8) 指導者トラック:

- ・ 指導者 Yamak を「無謀型[Reckless]」ボックスに置く。
- ・ 指導者 Gratzios を「無謀型[Reckless]」ボックスに置く。

(政治指導者は本シナリオでは使用しない)

D.増援

これらシナリオに増援はない。

E.特別ルール

1) ランダム・イベント

戦闘チット引きによるランダム・イベントは本シナリオにおいては無視する。

2) 地域ルール

どちらの陣営もブルガリアに侵入できない。

3) 動員

プレイヤー諸氏がもしシナリオ2B をプレイするなら、事前ターン[pre-turns]と呼ばれる、ゲーム開始前にプレイヤーが自身のユニットを活性化できるタイミングがある。各事前ターンは、各プレイヤーにつき一回(そして一つだけ)HQ がユニット(複数)を活性化でき、これらユニットは通常の初期移動フェーズを行える。両陣営の活性化が完了したら、1 個 D6 サイ振りをする。事前ターンが完了した数より少ない出目の場合、戦争が勃発し、プレイの手順に則りゲームを開始する。

4) 策源地

マップ上の策源地に加えて本シナリオのみで利用できるマップに印刷されていない補給策源地ヘクスがある。

ギリシャ補給策源地: 118.116

5) ゲーム上の禁則事項

両陣営は毎ターン、飛行可能な全ての自軍航空機を飛行させなければならない。VP を与えないため格納庫に留めることは許されない。

6) 大量破壊兵器

シナリオを通してどちらのプレイヤーも化学または核兵器を使用できない。どちらのプレイヤーも本シナリオで SSMs を使用できない。

F.勝利条件

本シナリオでは標準の勝利条件ルールは無視する。両陣営はゲーム・ターン2から敗北と領土の占領から VP を集計する(最初のゲ

ーム・ターンに生じたものについては勝利得点を与えない)。各ターン終了時に両プレイヤーの勝利得点を合計を比較し、その差分を決定する。1 個 D10 サイ振りをし、現 VP 差分以下であるなら、シナリオは終了し、VP の多い方が勝利する。

勝利得点の獲得

(ターン2以降の活動によるもののみ)

1VP: 1規模の損害

1VP: 航空機(単数)の損傷

2VP: 航空機(単数)のステップ・ロス

3VP: 各航空機の除去

2VP: 各敵市街[Town]ヘクスへの侵入

4VP: 各敵都市[City]ヘクスへの侵入

シナリオ3: ベル・パエーゼ(美しい国)

[BEL PAESE]

1985 年 8 月 1 日 — 1985 年 8 月 10 日

1985年ナンバー・スリー映画:『ヒバリーヒルズ・コップ』

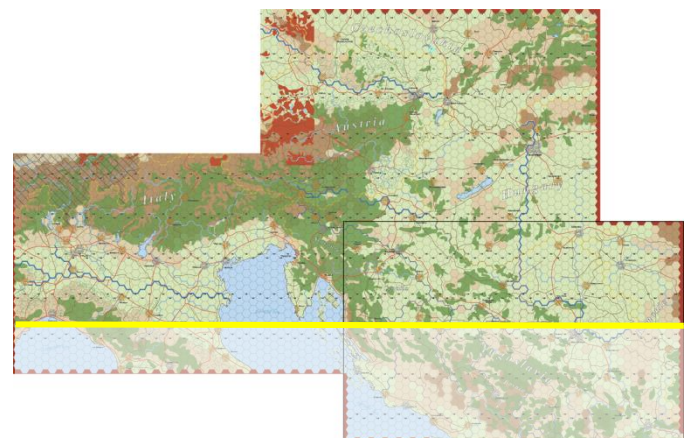
A.導入:

ドイツにおけるソヴィエト軍主力部隊の成功に不可欠な要素は、側面を圧迫し続け主力部隊へ向けての増援を拘束する点にある。NATO 主要国でそれをなしえるのはイタリアである。イタリアを厳しい軍事的緊張下におくことは欧州におけるワルシャワ条約機構の勝利の可能性をより大きくする。本シナリオは主戦場の右翼たるイタリアへの攻勢をカバーするものである。この地での勝利は、フランスにも南方国境の警戒を強いることになるだろう。

B.プレイの準備:

1) ユーゴスラヴィア・マップが必要。

プレイ・エリアは xx86 ヘクス列までである。これ以南の全てのエリアはプレイ対象外である(xx86ヘクス列に進入はできるが、xx87ヘクス列に進入はできない)ーこれ以北の全てのエリアはプレイ対象である。部分的ヘクスはプレイ対象外である。盤外エリアに退却したユニットは除去されたものと見なす。



2) 以下の不透明容器が必要。

- ・ 戦闘チット(遭遇戦 / 応急攻撃 [Meeting Engagement/Hasty Attack]チットを一つのカップ入れ、周到攻撃 / 本格攻撃 [Prepared

Attack/Deliberate Attack]は他のカップに入れる)。夜戦マーカーも忘れず加える(2.0 項参照)。

- SNAFU チット。
- 目標チット

3) 以下のチャート類及びテーブル類が必要:

- NATO プレイヤー支援
- ワルシャワ条約機構プレイヤー支援
- 一般ゲーム・ディスプレイ
- NATO 航空ディスプレイ
- ワルシャワ条約機構航空ディスプレイ
- 地形効果表[Terrain Effect Chart]

4) シナリオは戦略フェイズのステップ5から開始する。ターン1に NATO リアクション移動はできない。

5) シナリオは 10 ターンまで続く。

C.プレイのためのセットアップ

1) NATO ユニット及びHQ セットアップ(全ユニットは開始時未行動、他の条件がなければ開豁地に展開中):

オーストリア

- KK1(HQ); 65.60
- PzG(HQ): 1 Jgr; 8 jgr; 35 Lwr:65.61
- 3PzG: 61.58
- 4 PzG: 53.58
- 9PzG: 66.59
- MK B' land (主要地形に展開): 67.62
- MK N' ost (主要地形に展開): 61.59
- 2 Jgr: 64.62
- 3 Jgr: 64.59
- Mk Stmk (主要地形に展開); 5 Jgr: 59.69
- KK2(HQ); MK Oberst (主要地形に展開): 52.58
- MK Kamten (主要地形に展開): 51.72
- MK Salzburh (主要地形に展開): 44.61
- 4 個砲塔陣地を配置(特別ルール1を参照)

イタリア

- Trieste/Folgore; 30.88
- 3 Goito/Cent: 17.79
- Bres/Mantova: 23.79
- Landsouth(HQ); 28.80
- AnTrCmd/Folgore: 30.80
- Cadre/Folgore: 38.78
- Cdr/Aplini: 32.72
- 7 Carbni/Apini:32.73
- Cadore/Alpini: 36.75
- Gorz/Folgor; Cdr/Folgore: 38/78
- 132 Man/Ariete: 39.77
- Cdr/Ariete; 8 Garbdi: 41/77
- 32 Manl/Ariete: 43/78
- Julia/Alpini; Cdr/Mantova: 45.76
- Pozz/Mantova: 47/78
- 13 Carbini: 47/76
- Gorz/Golgore: 47.75
- Ison/Mantova: 47.78
- 1 SanG/Mot; V Veneto/For Gore: 48.79

目標マーカー

(ランダムに選択され、どちらのプレイヤーにも開示しない):
ヘクス群に置く: 66.59; 65.60; 44.61; 48.79;
38.80; 33.80; 28.80; 17.79; 16.79

2) NATO 航空ディスプレイのセットアップ:

- オーストリア飛行場ボックスに 1 個飛行場
- イタリア飛行場ボックスに 3 個飛行場、3/325
- SAM ボックスに 4 個 SAM 活性化マーカー

オーストリア空軍

- Flgr 2; Flgr 3; 可動機ボックス

イタリア空軍

- M d' Agos; Calo Emi Busc; 4 A.d' Aosta; Guis Cni; 6 Alf Fusco; 8/32; 9/37; 36 Hel Seidl; 51/53; 60 Air Bde; 61 Air Bde: 可動機ボックス

3) NATO プレイヤー支援のセットアップ:

イタリア陸軍

- 工兵支援(4)、輸送支援(4)、砲兵支援(5)、ヘリ支援(3)、SSM 支援(5)、M47(5)、LVTP(5)、M60(6)、M113(6)、Leo1(6)、VCC1(7)、VCC2(7)

オーストリア軍

- 工兵支援(3)、輸送支援(3)、砲兵支援(4)、4K4FA 支援(5)、Sk105(6)、M60(6)マーカー類を表記の場所。

NATO マーカー類

- NATO インフラ及び補給マーカーは 3 スペースに置く。
- NATO 補充マーカーは 2 スペースに置く。
- SAM 支援マーカーは 4 スペースに置く。

4) ワルシャワ条約機構ユニット及びHQ セットアップ(全ユニットは開始時未行動、他の条件がなければ開豁地に展開中):

- ソヴィエト連邦飛行場ボックスに 1 個飛行場マーカー
- ハンガリー飛行場ボックスに 1 個飛行場マーカー
- ユーゴスラビア飛行場ボックスに 1 個飛行場マーカー、SF Grp
- SAM ボックスに 5 個 SAM 活性化マーカー

ユーゴスラヴィア

- 9th(HQ); 14 Prol M: 52.76
- 31 Inf: 61.73
- 32 Mech: 65.75
- 43 Partisan: 49.84
- 139 Gd Mtn: 68.86
- 13 OpGrp: 52.82
- 4 Partisan: 60.81
- 5th(HQ); 10 Tank: 63.79
- 33 Partisan: 64.78

ハンガリー

- Hungary(HQ); 11 TD: 83.67
- 7 MID: 78.65
- 9 MID: 74.75
- 8 MID: 87.73

ソヴィエト連邦

- SGF(HQ): 82.66
- 19 GTD: 80.64
- 254 MRD: 78.68
- 93 GMRD: 86.70
- Regiment: 74.64
- Regiment: 67.67
- Regiment: 68.70
- 2 x Spetsnaz は可動機ボックスで使用可

5) ワルシャワ航空ディスプレイのセットアップ:

ソヴィエト連邦空軍

- 1 G(F) BD; 119 FD: 可動機ボックス

ハンガリー空軍

- HADC: 可動機ボックス

ユーゴスラヴィア空軍

- 117FT; 82 AvnB; 98 AvnB; 97 AvnB;

6) ワルシャワ条約機構プレイヤー支援のセットアップ:

ソヴィエト連邦地上軍

- 工兵支援(6)、輸送支援(7)、砲兵支援(7)、ヘリ支援(6)、ヘリ支援(6)、核兵器支援(4)、T64(6)、BMP(7)のマーカークラスを表記の場所。

ハンガリー陸軍

- 工兵支援(5)、輸送支援(5)、砲兵支援(6)、T55(5)、PZZH(4)、BMP(7)のマーカークラスを表記の場所。

ユーゴスラヴィア陸軍

- 工兵支援(4)、輸送支援(5)、砲兵支援(6)、ヘリ支援(4)、M60(5)、T55(5)のマーカークラスを表記の場所。

ワルシャワ条約機構マーカークラス

- ワルシャワ条約機構インフラ及び補給マーカークラスは10スペースに置く。
- ワルシャワ条約機構補給マーカークラスは8スペースに置く。
- SAM 支援マーカークラスは5スペースに置く。

7) 一般ゲーム・ディスプレイ

- ターン・マーカークラスを「August 1,1985」スペースに置く(完了ターン数確認のため)。
- 天気は晴天

8) 指導者トラック:

- 指導者 Small を「計画型[Deliberate]」ボックスに置く。

- 指導者 Kochetov を「積極型[Aggressive]」ボックスに置く。

D.増援

AUGUST 2, 1985:

NATO:

全般:

- 2補充の追加
- 2インフラ値の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 4補充の追加

AUGUST 3, 1985:

NATO:

イタリア:

- いずれかのイタリア機に1個エースを追加
- 除去航空機1個ステップの置き換え

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 2補充の追加
- 除去航空機2個ステップの置き換え
- いずれかのワルシャワ条約機構機に1個エースを追加
- 2インフラ合計値の追加

AUGUST 4, 1985:

NATO:

イタリア:

- いずれかのイタリア機に1個エースを追加
- 除去航空機1個ステップの置き換え

全般:

- 2 補充の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 2補充の追加
- 除去航空機2個ステップの置き換え
- いずれかのワルシャワ条約機構機に1個エースを追加

AUGUST 5, 1985:

NATO:

イタリア:

- 除去航空機1個ステップの置き換え

全般:

- 2 補充の追加
- 1インフラ値の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 4補充の追加
- 除去航空機2個ステップの置き換え

AUGUST 6, 1985:

NATO:

イタリア:

- ・ 除去航空機 1 個ステップの置き換え

全般:

- ・ 2 補充の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- ・ 2 補充の追加
- ・ 除去航空機 2 個ステップの置き換え

AUGUST 7, 1985:

NATO:

イタリア:

- ・ 除去航空機 1 個ステップの置き換え

全般:

- ・ 2 補充の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- ・ 4 補充の追加
- ・ 除去航空機 2 個ステップの置き換え

AUGUST 8, 1985:

NATO:

イタリア:

- ・ 除去航空機 1 個ステップの置き換え

全般:

- ・ 2 補充の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- ・ 4 補充の追加
- ・ 除去航空機 2 個ステップの置き換え

AUGUST 9, 1985:

NATO:

イタリア:

- ・ 除去航空機 1 個ステップの置き換え

全般:

- ・ 2 補充の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- ・ 4 補充の追加
- ・ 除去航空機 2 個ステップの置き換え

E. 特別ルール

1) 砲塔陣地 [Turret Emplacements]

オーストリア陸軍は国軍の静的防衛措置として多数の戦車砲塔を配備した。これを表すため NATO プレイヤーはプレイ開始時に

4 個砲塔陣地を配置できる。彼はマップ上のどのオーストリア軍ユニットとも一緒に配置できる。これらマーカーは一度配置すると移動できない。オーストリア軍ユニットの無いヘクスに所在する場合、プレイからマーカーを除去する。これら装備品は 1 ステップである。

これらマーカーは、もしヘクスに戦闘チットがある場合、自動的にこの戦闘に(支援サイ振りなしで)半減戦車支援を提供する。

2) 地域ルール

どちらの陣営もチェコスロヴァキアに侵入できない。

3) 空挺ユニット

ユーゴスラヴィア SF グループ・ユニットはユーゴスラヴィア飛行場ボックスで開始し、ルール 16.1.2 項に基づき 3/325 はイタリア飛行場ボックスに空輸できる。第 1 ターンに使用してオーストリアの任意のヘクスに降下された場合でもユーゴスラヴィア輸送支援の距離は減少しない(第 1 ターンに降下しなかった場合、標準ルールが適用される)。

4) ワルシャワ条約機構の大攻勢

- ・ 3 勝利得点のコストで、ワルシャワ条約機構は 1 回の軍事的な大攻勢[military surge]が行える。そのゲーム・ターンの政治フェイズ中:
- ・ (ソヴィエト連邦) 2GMMAD、138 FD、56 BD、32 BD、11 GRD; (ユーゴスラヴィア) 105 F-BR、172 F-BR、83 FR、204 FRを可動機ボックスに置く。1 個飛行場をソヴィエト連邦ボックスに、2 個飛行場をユーゴスラヴィア・ボックスに追加。
- ・ 4 補充をワルシャワ条約機構の総計に追加。
- ・ 3 をワルシャワ条約機構のインフラ総計値に追加。
- ・ ソヴィエト連邦飛行場ボックスに 1 個ソヴィエト連隊を配置(16.1.2 項により降下可能)。
- ・ 次の政治フェイズに、航空ディスプレイから全ての航空機および追加の飛行場を除去。
- ・ ワルシャワ条約機構プレイヤーはシナリオにつき 1 度のみ大攻勢を実施可能。

5) 大量破壊兵器

イタリアおよびオーストリアは自国領土で大量破壊兵器の使用しないよう要求している。NATO は本シナリオで核兵器は使用できない。ワルシャワ条約機構は本ゲームで核兵器を使用でき、オーストリアとイタリアの指導者の政治トラックに +1 する。1 個 D6 サイ振りをし、ユーゴスラヴィア指導者の値が使用ごとに影響を受けるかどうか判定する。出目 1 はユーゴスラヴィア指導者の値を 1 減少させる。ワルシャワ条約機構はルールに従って通常通り化学兵器を使用できる。

6) 第 1、2 ターンの制限

- ・ ソヴィエトのスペツナズ[Spetsnaz]はターン 1 のみ使用できる。
- ・ NATO 航空機はターン 1 では各飛行場につき 1 個のみ飛行可能。
- ・ NATO 航空機はターン 2 では各飛行場につき 2 個のみ飛行可能。
- ・ NATO はターン 1 では LoC をたどるのに断郊移動のみ使用可能。

7) 降伏

ある国家の全ての策源地が敵支配下のある場合、同国は降伏し、その指導者マーカーを0スペースに配置する。もしソヴィエトが体制を革新[State Change](マーカーが「4」)した場合、NATOの本シナリオの勝利である。

F.勝利条件

標準の勝利条件を適用する。10ターン終了時にまだ請求されていない目標マーカーを全て裏返し、その値をNATOプレイヤーの総計に加算する。自動的勝利に達しない場合、勝利得点の最も多いプレイヤーが本シナリオに勝利する。

シナリオ4：四季ある土地へ

[TO THE LAND OF FOUR SEASONS]

1985年8月1日 — 1985年8月12日

1985年ナンバー・フォー映画:『ロッキー4 炎の友情』

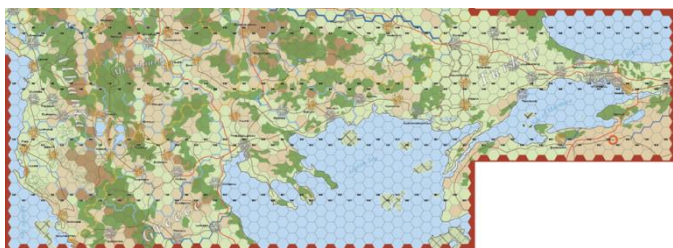
A.導入:

ロシアは、共産主義者であれ帝国主義者であれ何世紀にもわたり地中海への自由なアクセスを希求し続けてきた。モントルー条約があるとはいえ、そのアクセス権は移ろいやすいように思われた。今やロシアは積年の夢を実現する機会を得た。NATO を撃滅するとともに、主目標たるボスポラス・ダーダネルス両海峡を征服するときが。その瞬間が今、眼前に迫りつつある。

B.プレイの準備:

1) ギリシャ・トルコ・マップが必要。

部分的なヘクスはプレイ対象外である。盤外エリアに退却したユニットは除去されたものと見なす。



2) 以下の不透明容器が必要。

- ・ 戦闘チット(遭遇戦/応急攻撃[Meeting Engagement/Hasty Attack]チットを一つのカップ入れ、周到攻撃/本格攻撃[Prepared Attack/Deliberate Attack]は他のカップに入れる)。夜戦マーカーも忘れず加える(2.0項参照)。
- ・ SNAFU チット。
- ・ 目標チット

3) 以下のチャート類及びテーブル類が必要:

- ・ NATO プレイヤー支援
- ・ ワルシャワ条約機構プレイヤー支援
- ・ 一般ゲーム・ディスプレイ
- ・ 指導者トラックディスプレイ
- ・ NATO 航空ディスプレイ
- ・ ワルシャワ条約機構航空ディスプレイ
- ・ 地形効果表[Terrain Effect Chart]

- 4) シナリオは戦略フェイズのステップ5から開始。NATO リアクション移動はターン1は行わない。

C.プレイのためのセットアップ

(両シナリオとも独自のセットアップを持つ)

- 1) **NATO ユニット及びHQ セットアップ**(全ユニットは開始時未行動、他の条件がなければ開豁地に展開中):

ギリシャ

- ・ Cdr/VIII; 1/VIII; 2/VIII; 3/VIII: 93.128
- ・ 1 Corps(HQ): 104.127
- ・ Cdr/XV; 1/XV; 2/XV; 3/XV: 96.122
- ・ Alpha Corps(HQ); Cdr/IX; 1/IX; 2/IX; 3/IX: 99.123
- ・ Cdr/XX Arm: 104.124
- ・ Beta Corps(HQ): 102.021
- ・ Cdr/II M; 1/II M; 2/II M: 102.119
- ・ Cdr/I; 1/I; 2/I; 3/I: 104.119
- ・ Gamma Corps(HQ); Cdr/XX Arm: 107.120
- ・ XXII Arm: 108.118
- ・ Cdr/X; 1/X; 2/X; 3/X: 111.117
- ・ Cdr/XI; 1/XI; 2/XI; 3/XI: 116.117
- ・ Delta Corps(HQ); 119.116
- ・ 29 Inf; XXI Arm: 123.116
- ・ Cdr/XII; 1/XII; 3/XII; XIII Arm: 125.117
- ・ Cdr/50; 1/50; 2/50: 127.115
- ・ Cdr/XVI; 1/XVI; 2/XVI; 3/XVI: 129.113

トルコ:

- ・ Cdr 2 Inf; Mech/2 Inf; I/2 Inf; II/2 Inf: 130.109
- ・ Cdr 3 M; Arm 3M; I/3 M; II/3 M: 129.111
- ・ 1 Arm; 3 Arm:132.112
- ・ Cdr 4 Inf; Arm 4 Inf; I/4 Inf; II/4 Inf: 130.116
- ・ Cdr 8 Inf; Arm 8 Inf; I/8 Inf; II/8 Inf: 136.115
- ・ V Corps (HQ): 137.114
- ・ Cdr61 Inf; ARM 61 Inf; I/61 Inf; II/61 Inf: 143.113
- ・ Cdr 6 Inf; Mech 6 Inf; I/6 Inf; II/6 Inf: 143.114
- ・ Gen Staff(HQ); Commando: ~~144.111~~ 144.114
- ・ III Corps(HQ); Cdr 66 M; 66 Arm; I/23 Inf; II/23 Inf: 146.114
- ・ 2 Arm; Cdr 23 Inf; Mech 23 Inf; I/23 Inf; II/23 Inf: 146.114
- ・ XV Corps(HQ): 150.115
- ・ 18 Arm; 130.121
- ・ 41 Inf: 146.119

目標マーカー

(ランダムに選択され、どちらのプレイヤーにも開示しない):
ヘクス群に置く: 144.114に2個、144.113、145.114、136.115、107.120に2個、104.123、104.127、93.127

2) NATO 航空ディスプレイのセットアップ:

- ・ギリシャ飛行場ボックスに3個飛行場
- ・トルコ飛行場ボックスに3個飛行場
- ・SAMボックスに4個SAM活性化マーカー

ギリシャ空軍

115; 117; 111; 114; 110; 118: 可動機ボックス

トルコ空軍

1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9: 可動機ボックス

3) NATO プレイヤー支援のセットアップ:

ギリシャ陸軍

- ・工兵支援(4)、輸送支援(5)、砲兵支援(6)、ヘリ支援(4)、M41(4)、M47(5)、M48(5)、M3(5)、AMX30(5)、M59(5)、AMX10(5)、Leo1(6)、M113(6)、Leon(6)

トルコ陸軍

- ・工兵支援(4)、輸送支援(5)、砲兵支援(6)、ヘリ支援(4)、M41(4)、M47(5)、M48(5)、M3(5)、AMX30(5)、M59(5)、AMX10(5)、Leo1(6)、M113(6)、Leon(6)マーカー類を表記の場所。

NATO マーカー類

- ・NATO インフラ及び補給マーカーは2スペースに置く。
- ・NATO 補充マーカーは2スペースに置く。
- ・SAM 支援マーカーは4スペースに置く。

4) ワルシャワ条約機構ユニット及びHQ セットアップ(全ユニットは開始時未行動、他の条件がなければ開戦地に展開中):

ソヴィエト連邦

- ・Spetsnaz を3個

ブルガリア:

- ・FC(HQ); 1st(HQ): 108.105
- ・3MD: 107.110
- ・11TKB: 117.105
- ・2nd(HQ): 118.108
- ・5TKB: 121.105
- ・2MD: 123.106
- ・17MD: 122.109
- ・13TKB: 128.106
- ・3rd(HQ); 7MD; 16 MD; 24 TKB(特別ルール参照)

ユーゴスラヴィア

- ・2 OpGrp: 83.108
- ・3 Partisan: 92.109
- ・52 Inf: 95.106
- ・3rd(HQ): 97.111
- ・42 Inf: 99.110
- ・49 Partisan: 102.112

←7 MID: 78.65 [ハンガリー軍ユニットである]

←9 MID: 74.75

←8 MID: 87.73

5) ワルシャワ条約機構航空ディスプレイのセットアップ:

- ・ソヴィエト連邦飛行場ボックスに1個飛行場マーカー、76GAD、38IGLAB
- ・ブルガリア飛行場ボックスに1個飛行場マーカー、68 PARA
- ・ルーマニア飛行場ボックスに2個飛行場マーカー、161AB
- ・SAMボックスに5個SAM活性化マーカー

ルーマニア空軍

- ・49FB; 54 FB; 57 F; 67 FB; 71 F; 86 F; 91 F; 93 F; 95 F: 可動機ボックス

ブルガリア空軍

- ・1AD; 19 FR; 21 FR; 22 FBR; 25 FBR: 可動機ボックス

ユーゴスラヴィア空軍 [特別ルール5により来援]

←105 F-BR; 172 F-BR; 83 FR; 204 FR: 可動機ボックス

6) ワルシャワ条約機構プレイヤー支援のセットアップ:

ソヴィエト連邦地上軍

- ・SSM 支援(5)、核兵器支援(4)、工兵支援(6)、輸送支援(7)、砲兵支援(7)、ヘリ支援(6)、核兵器支援(4)、BTR60(6)、T55(5)、BTR70(6)、T64(6)、BMD1(6)のマーカー類を表記の場所。

ブルガリア陸軍

- ・SSM 支援(3)、工兵支援(5)、輸送支援(5)、砲兵支援(6)、ヘリ支援(4)、T55(5)、MTLB(5)、BTR60(6)、BMP[訳注:数値表記なし]のマーカー類を表記の場所。

ユーゴスラヴィア陸軍

- ・SSM 支援(4)、工兵支援(4)、輸送支援(5)、砲兵支援(6)、ヘリ支援(4)、M60(5)、T55(5)、PT76(4)、T72(7)、PT76(4)、T72(7)、M80(7)のマーカー類を表記の場所。

ワルシャワ条約機構マーカー類

- ・ワルシャワ条約機構インフラ及び補給マーカーは12スペースに置く。
- ・ワルシャワ条約機構補充マーカーは10スペースに置く。
- ・SAM 支援マーカーは5スペースに置く。

7) 一般ゲーム・ディスプレイ

- ・ターン・マーカーを「August 1,1985」スペースに置く(そのターンは完了していることを表す)。
- ・天気は晴天

8) 指導者トラック:

軍事指導者

- ・ 指導者 Yamak を「積極型[Aggressive]」ボックスに置く。
- ・ 指導者 Gratos を「思索型[Pensive]」ボックスに置く。
- ・ 指導者 Ogarkov を「積極型[Aggressive]」ボックスに置く。
- ・ 指導者 Gerasimov を「積極型[Aggressive]」ボックスに置く。

政治指導者

- ・ 指導者 Papandreou を 7 スペース (WP 側と交戦)。
- ・ 指導者 Özal を 6 スペース (WP 側と交戦)。
- ・ 指導者 Vlakovic を 6 スペース (NATO 側と交戦)。
- ・ 指導者 Kádár を 6 スペース (NATO 側と交戦)。
- ・ 指導者 Ceausescu を 7 スペース (NATO 側と交戦)。
- ・ 指導者 Young Guard を 8 スペース (NATO 側と交戦)。

D. 増援

AUGUST 2, 1985:

NATO:

全般:

- ・ 2 補充の追加
- ・ 2 インフラ値の追加

ワルシャワ条約機構:

ルーマニア:

- ・ Gen Staff(HQ); 1st(HQ); 57 TD; 1MD; 2ND(HQ); 9 MD; 4 Mtn; 4th(HQ); 11 MD を以下のいずれかのヘクスへ(所有者の選択): 114.102, 120.102, 134.108

ユーゴスラヴィア:

- ・ 7th(HQ); 51 Partisan; 46 Partisan: 37 Mot; 24 Inf を 99.102 に置く。

全般:

- ・ 6 補充の追加

AUGUST 3, 1985:

NATO:

ギリシャ:

- ・ 除去航空機 1 個ステップの置き換え
- ・ 2 Para をギリシャ飛行場ボックスに追加。
- ・ 32 Marine, 13 Amph をワルシャワ条約機構 ZOC でないギリシャ国内の任意の海岸ヘクスに配置できる。
- ・ 1 Raider は 107.120 に配置する(ワルシャワ条約機構 ZOC であってはならない。もしそうなら、106.128 に置く)。

トルコ:

- ・ 除去航空機 1 個ステップの置き換え
- ・ Para をトルコ飛行場ボックスに追加。

合衆国:

- ・ 第 6 艦隊の来援。VFA32; VFA14; VA75; VMA533; VAW126; VA66 を第6艦隊空母群ボックス[6th Fleet Carriers box]に置く。AWACs 支援マーカ―を5ボックスに置く。

全般:

- ・ 4 補充の追加
- ・ 2 インフラ値の追加

ワルシャワ条約機構:

ソヴィエト連邦:

- ・ Odessa MD(HQ); 336IGNIB; 810NIB; 14GdCCC(HQ); 59 GMRD; 32 AC(HQ); 126MRD; 128GMRD を以下のいずれかのヘクスに配置する(所有者の選択): 114.102, 120.102, 134.108。
- ・ 2GMMAD を可動機ボックスに配置する。

ルーマニア:

- ・ 2 Mtn; 67 MD; 81 MD; 5 Mtn を以下のいずれかのヘクスに配置する(所有者の選択): 114.102, 120.102, 134.108。

ユーゴスラヴィア:

- ・ 38 Partisan を 91.102
- ・ 81 Partisan; 63 Partisan: Gd Mot; JNA(HQ); 11 Partisan; 1st(HQ); Prol Gd; BCMC を 99.102 に置く。

全般:

- ・ 2 インフラ合計値の追加
- ・ 6 補充の追加
- ・ いずれかのワルシャワ条約機構機に 1 個エースを追加
- ・ 除去航空機2個ステップの置き換え

AUGUST 4, 1985:

NATO:

ギリシャ:

- ・ 除去航空機 1 個ステップの置き換え

トルコ:

- ・ 除去航空機 1 個ステップの置き換え

全般:

- ・ 4 補充の追加
- ・ 2 インフラ値の追加

ワルシャワ条約機構:

ルーマニア:

- ・ 10 MD; 1 Mtn を以下のいずれかのヘクスに配置する(所有者の選択): 114.102, 120.102, 134.108。

全般:

- ・ 2 インフラ合計値の追加
- ・ 6 補充の追加
- ・ 除去航空機2個ステップの置き換え

AUGUST 5, 1985:

NATO:

全般:

- 2 補充の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 4 補充の追加
- 除去航空機2個ステップの置き換え

AUGUST 6, 1985:

NATO:

全般:

- 2 補充の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 2 補充の追加
- 除去航空機 1 個ステップの置き換え

AUGUST 7, 1985:

NATO:

全般:

- 2 補充の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 4 補充の追加
- 除去航空機 1 個ステップの置き換え

AUGUST 8, 1985:

NATO:

全般:

- 2 補充の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 4 補充の追加
- 除去航空機 1 個ステップの置き換え

AUGUST 9, 1985:

NATO:

全般:

- 2 補充の追加
- 除去航空機 1 個ステップの置き換え

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 4 補充の追加
- 除去航空機 1 個ステップの置き換え

AUGUST 10, 1985:

NATO:

全般:

- 2 補充の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 4 補充の追加
- 除去航空機 1 個ステップの置き換え

AUGUST 11, 1985:

NATO:

全般:

- 2 補充の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 4 補充の追加
- 除去航空機 1 個ステップの置き換え

AUGUST 12, 1985:

NATO:

全般:

- 2 補充の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 4 補充の追加
- 除去航空機 1 個ステップの置き換え

E. 特別ルール

1) AWACSと第6艦隊[AWACS and the Sixth Fleet]

第6艦隊の航空機をゲームから除去するため、ワルシャワ条約機構は以下のヘクス群の全てを支配しなければならない:

114.112、144.113、144.114、145.113、145.114、145.115。AWACS支援マーカーもゲームから除去される。

これらマーカーは、もしヘクスに戦闘チットがある場合、自動的にこの戦闘に(支援サイ振りなしで)半減戦車支援を提供する。

2) 地域ルール

NATO プレイヤーは 134.108、91.102、99.102 の 1 ヘクス以内に進入できない。どちらのプレイヤーもアルバニアのヘクスへは侵入できない。

3) 策源地

マップ上印刷のそれらに追加して、ユーゴスラヴィアの 91.102、99.102 は本シナリオでは策源地と見なす。

4) 空挺ユニット

76GAD、38IGLAB、68 Para、161 AB は空輸ルール 16.1.2 項に基づき飛行場ボックスで開始できる。第1ターンに使用してギリシャかトルコの任意のヘクスに降下された場合でも輸送支援の距離は減少しない(第1ターンに降下しなかった場合、標準ルールが適用される)。他のユニットが降下可能なユニットの場合は通常のルールを適用する。

5) ワルシャワ条約機構の大攻勢

- 3 勝利得点のコストで、ワルシャワ条約機構は1回の軍事的な大攻勢[military surge]が行える。そのゲーム・ターンの政治フェイズ中:
- (ソヴィエト連邦) 2GMMAD、138 FD、56 BD、32 BD、

11 GRD; (ユーゴスラヴィア) 105 F-BR、172 F-BR、83 FR、204 FRを可動機ボックスに置く。1 個飛行場をソヴィエト連邦ボックスに、2 個飛行場をユーゴスラヴィア・ボックスに追加。

- 6 補充をワルシャワ条約機構の総計に追加。
- 3をワルシャワ条約機構のインフラ総計値に追加。
- ソヴィエト連邦飛行場ボックスに 1 個ソヴィエト連隊を配置(16.1.2 項により降下可能)。
- 次の政治フェイズに、航空ディスプレイから全ての航空機および追加の飛行場を除去。
- ワルシャワ条約機構プレイヤーはシナリオにつき 1 度のみ大攻勢を実施可能。

6) 大量破壊兵器

ギリシャおよびトルコは自国領土で大量破壊兵器の使用しないよう要求している。NATO は本シナリオで核兵器は使用できない。もしワルシャワ条約機構が本ゲームで核兵器を使用した場合、自国領土で使用された当事国の指導者の政治トラックに+1する。また使用されたなら、1 個 D6 サイ振りをし、ユーゴスラヴィア指導者の値が使用ごとに影響を受けるかどうか判定する。出目1はユーゴスラヴィア指導者の値を1減少させる。ワルシャワ条約機構はルールに従って通常通り化学兵器を使用できる。

7) 第 1、2ターンの制限

- ソヴィエトのスベツナズ[Spetsnaz]はターン 1 のみ使用できる。
- NATO 航空機はターン 1 では各飛行場につき 1 個のみ飛行可能。
- NATO 航空機はターン2では各飛行場につき2個のみ飛行可能。
- NATO はターン 1 では LoC をたどるのに断郊移動のみ使用可能。

8) 進入制限

3rd(HQ)、7MD、16MD、24TKB はヘクス 134.108 で進入する。1 個 D6 サイ振りをし、その半数(切り上げ)分を進入する全てのユニットの許容移動力から差し引く。

9) 降伏

ある国家の全ての策源地が敵支配下のある場合、同国は降伏し、その指導者マーカーを0スペースに配置する。もしソヴィエトが体制を革新[State Change](マーカーが「4」)した場合、NATO の本シナリオの勝利である。

F.勝利条件

標準の勝利条件を適用する。12 ターン終了時にまだ請求されていない目標マーカーを全て裏返し、その値をNATOプレイヤーの総計に加算する。自動的勝利に達しない場合、勝利得点の最も多いプレイヤーが本シナリオに勝利する。

シナリオ 5: バルカン半島の戦い [THE BATTLE FOR THE BALKANS]

1985 年 8 月 1 日 — 1985 年 8 月 14 日
1985年ナンバー・ファイブ映画:『コクーン』

A.導入:

NATO 奇襲の二か年計画はほぼ完璧な成功を収めた。だがソヴィエト連邦は主攻軸の側面を座視もしていなかった。少数の工作員がギリシャ、トルコ、イタリア、スペイン、ユーゴスラヴィアに派遣され、これらの諸邦の対処能力を混乱させた。ほぼ全てのケースでソヴィエト連邦の思う壺であった。ギリシャ、トルコ、イタリアは戦争の兆候を察知できず、軍の動員や警戒態勢の向上をできなかった。ユーゴスラヴィアは内部闘争に明け暮れながらも、(いくらかの領土に関する約束がなされた後は特に)ソヴィエトの大義にコミットしていたが、爆発寸前の火薬庫そのものであった。イタリア、ギリシャ、トルコは核兵器の使用について断固反対の立場を強調した。これら抗議はアメリカの手を縛り、合衆国はこれら諸国やその近傍で大量破壊兵器を使用しないことを明言した。

ソヴィエトの影響力工作が失敗したのはスペインだけであった。スペインは当初こそ煮え切らない態度であったが、他の NATO 諸国には見られない規模で自国軍の整備を行った。

賽は投げられ、北方の軍勢と歩調を合わせ1985年8月1日早朝、開戦したのであった。

B.プレイの準備:

1) イタリア、オーストリア、ユーゴスラヴィア、ギリシャ・トルコ・マップが必要。

オプションとして見栄えのためにドゥブロブニク[Dubrovnik]マップの追加が可能だが、おそらく不要である。部分的なヘクスはプレイ対象外である。盤外エリアに退却したユニットは除去されたものと見なす。



2) 以下の不透明容器が必要。

- 戦闘チット(遭遇戦/応急攻撃[Meeting Engagement/Hasty Attack]チットを一つのカップ入れ、周到攻撃/本格攻撃[Prepared Attack/Deliberate Attack]は他のカップに入れる)。夜戦マーカーも忘れず加える(2.0 項参照)。
- SNAFU チット。
- 目標チット

3) 以下のチャート類及びテーブル類が必要:

- NATO プレイヤー支援
- ワルシャワ条約機構プレイヤー支援
- 一般ゲーム・ディスプレイ
- 指導者トラックディスプレイ
- NATO 航空ディスプレイ

- ワルシャワ条約機構航空ディスプレイ
 - 地形効果表[Terrain Effect Chart]
- 4) シナリオは戦略フェイズのステップ5から開始。

5) 本シナリオは 14 ターンまで続く。

C.プレイのためのセットアップ

1) **NATO ユニット及びHQ セットアップ**(全ユニットは開始時未行動、他の条件がなければ開戦地に展開中):

オーストリア

- KK1(HQ); 65.60
- PzG(HQ): 1 Jgr; 8 jgr; 35 Lwr:65.61
- 3PzG: 61.58
- 4 PzG: 53.58
- 9PzG: 66.59
- MK B' land (主要地形に展開): 67.62
- MK N' ost (主要地形に展開): 61.59
- 2 Jgr: 64.62
- 3 Jgr: 64.59
- Mk Stmk (主要地形に展開); 5 Jgr: 59.69
- KK2(HQ); MK Oberst (主要地形に展開): 52.58
- MK Kamten (主要地形に展開): 51.72
- MK Salzburh (主要地形に展開): 44.61

4 個砲塔陣地を配置(特別ルール 1 参照)。

イタリア

- Trieste/Folgore; 30.88
- 3 Goito/Cent: 17.79
- Bres/Mantova: 23.79
- Landsouth(HQ); 28.80
- AnTrCmd/Folgore: 30.80
- Cadre/Folgore: 38.78
- Cdr/Aplini: 32.72
- 7 Carbni/Apini:32.73
- Cadore/Alpini: 36.75
- Gorz/Folgor; Cdr/Folgore: 38/78
- 132 Man/Ariete: 39.77
- Cdr/Ariete; 8 Garbdi: 41/77
- 32 Manl/Ariete: 43/78
- Julia/Alpini; Cdr/Mantova: 45.76
- Pozz/Mantova: 47/78
- 13 Carbini: 47/76
- Gorz/Golgore: 47.75
- Ison/Mantova: 47.78
- 1 SanG/Mot; V Veneto/For Gore: 48.79
- AMF(UK)(HQ); AMF(WG); AMF(Be); 3/325; AMF(Sp): 28.80

ギリシャ

- Cdr/VIII; 1/VIII; 2/VIII; 3/VIII: 93.128
- 1 Corps(HQ): 10.127
- Cdr/XV; 1/XV; 2/XV; 3/XV: 96.122
- Alpha Corps(HQ); Cdr/IX; 1/IX; 2/IX; 3/IX: 99.123

- Cdr/XX Arm: 104.124
- Beta Corps(HQ): 102.221
- Cdr/II M; 1/II M; 2/II M: 102.119
- Cdr/I; 1/I; 2/I; 3/I: 104.119
- Gamma Corps(HQ); Cdr/XX Arm: 107.120
- XXII Arm: 108.118
- Cdr/X; 1/X; 2/X; 3/X: 111.117
- Cdr/XI; 1/XI; 2/XI; 3/XI: 116.117
- Delta Corps(HQ); 119.116
- 29 Inf; XXI Arm: 123.116
- Cdr/XII; 1/XII; 3/XII; XIII Arm: 125.117
- Cdr/50; 1/50; 2/50: 127.115
- Cdr/XVI; 1/XVI; 2/XVI; 3/XVI: 129.113

トルコ:

- Cdr 2 Inf; Mech/2 Inf; I/2 Inf; II/2 Inf: 130.109
- Cdr 3 M; Arm 3M; I/3 M; II/3 M: 129.111
- 1 Arm; 3 Arm:132.112
- Cdr 4 Inf; Arm 4 Inf; I/4 Inf; II/4 Inf: 130.116
- Cdr 8 Inf; Arm 8 Inf; I/8 Inf; II/8 Inf: 136.115
- V Corps (HQ): 137.114
- Cdr61 Inf; ARM 61 Inf; I/61 Inf; II/61 Inf: 143.113
- Cdr 6 Inf; Mech 6 Inf; I/6 Inf; II/6 Inf: 143.114
- Gen Staff(HQ); Commando: ~~144.111~~ 144.114
- III Corps(HQ); Cdr 66 M; 66 Arm; I/23 Inf; II/23 Inf: 146.114
- 2 Arm; Cdr 23 Inf; Mech 23 Inf; I/23 Inf; II/23 Inf: 146.114
- XV Corps(HQ): 150.115
- 18 Arm; 130.121
- 41 Inf: 146.119

目標マーカー

(ランダムに選択され、どちらのプレイヤーにも開示しない):

ヘクス群に置く: 144.114 に 2 個、144.113、145.114、107.120 に 2 個、104.127、93.127、66.59、65.60、44.61、48.79、38.80、28.80、17.79、16.79

2) **NATO 航空ディスプレイのセットアップ:**

- イタリア飛行場ボックスに 3 個飛行場
- ギリシャ飛行場ボックスに 3 個飛行場
- トルコ飛行場ボックスに 3 個飛行場
- オーストリア飛行場ボックスに 1 個飛行場
- SAM ボックスに 4 個 SAM 活性化マーカー

オーストリア空軍

- Flgr 2; Flgr 3; 可動機ボックス

イタリア空軍

- M d' Agos; Calo Emi Busc; 4 A.d' Aosta; Guis Cni; 6 Alf Fusco; 8/32; 9/37; 36 Hel Seidl; 51/53; 60 Air Bde; 61 Air Bde: 可動機ボックス

ギリシャ空軍

- 115; 117; 111; 114; 110; 118: 可動機ボックス

トルコ空軍

- 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9: 可動機ボックス

3) NATO プレイヤー支援のセットアップ:

イタリア陸軍

- 工兵支援(4)、輸送支援(4)、砲兵支援(5)、ヘリ支援(3)、SSM 支援(5)、M47(5)、LVTP(5)、M60(6)、M113(6)、Leo1(6)、VCC1(7)、VCC2(7)

オーストリア陸軍

- 工兵支援(3)、輸送支援(3)、砲兵支援(4)、4K4FA 支援(5)、Sk105(6)、M60(6)マーカー類を表記の場所。

ギリシャ陸軍

- 工兵支援(4)、輸送支援(5)、砲兵支援(6)、ヘリ支援(4)、M41(4)、M47(5)、M48(5)、M3(5)、AMX30(5)、M59(5)、AMX10(5)、Leo1(6)、M113(6)、Leon(6)

トルコ陸軍

- 工兵支援(4)、輸送支援(5)、砲兵支援(6)、ヘリ支援(4)、M41(4)、M47(5)、M48(5)、M3(5)、AMX30(5)、M59(5)、AMX10 (5)、Leo1(6)、M113(6)、Leon(6)

NATO マーカー類

- NATO インフラ及び補給マーカーは 4 スペースに置く。
- NATO 補充マーカーは 3 スペースに置く。
- SAM 支援マーカーは 4 スペースに置く。

4) ワルシャワ条約機構ユニット及びHQ セットアップ(全ユニットは開始時未行動、他の条件がなければ開始地に展開中):

ソヴィエト連邦

- SGF(HQ): 82.66
- 19 GTD: 80.64
- 254 MRD: 78.68
- 93 GMRD: 86.70
- Regiment: 74.64
- Regiment: 67.67
- Regiment: 68.70
- 5 個スベツナズが使用可能

ハンガリー

- Hungary(HQ); 11 TD: 83.67
- 7 MID: 78.65
- 9 MID: 74.75

- 8 MID: 87.73

ブルガリア:

- FC(HQ); 1st(HQ): 108.105
- 3MD: 107.110
- 11TKB: 117.105
- 2nd(HQ): 118.108
- 5TKB: 121.105
- 2MD: 123.106
- 17MD: 122.109
- 13TKB: 128.106
- 3rd(HQ); 7MD; 16 MD; 24 TKB(特別ルール参照)

ユーゴスラヴィア

- 2 OpGrp: 83.108
- 3 Partisan: 92.109
- 52 Inf: 95.106
- 3rd(HQ): 97.111
- 42 Inf: 99.110
- 49 Partisan: 102.112
- ~~7 MID: 78.65~~[ハンガリー軍ユニットである]
- ~~9 MID: 74.75~~
- ~~8 MID: 87.73~~
- 9th(HQ); 14 Prol M: 52.76
- 31 Inf: 61.73
- 32 Mech: 65.75
- 43 Partisan: 49.84
- 139 Gd Mtn: 68.86
- 13 OpGrp: 52.82
- 4 Partisan: 60.81
- 5th(HQ); 10 Tank: 63.79
- 33 Partisan: 64.78

ルーマニア

- 3rd(HQ); 18 MD: 95.81
- 7TKB: 95.78

5) ワルシャワ条約機構航空ディスプレイのセットアップ:

- ソヴィエト連邦飛行場ボックスに 2 個飛行場マーカー、76GAD、38IGLAB
- ブルガリア飛行場ボックスに 1 個飛行場マーカー、68 PARA
- ルーマニア飛行場ボックスに 2 個飛行場マーカー、161AB
- ユーゴスラヴィア飛行場ボックスに 2 個飛行場マーカー、SF Grp
- SAM ボックスに 5 個 SAM 活性化マーカー

ソヴィエト連邦空軍

- 1 G(F) BD; 119 FD: 可動機ボックス

ハンガリー空軍

- HADC: 可動機ボックス

ルーマニア空軍

- 49FB; 54 FB; 57 F; 67 FB; 71 F; 86 F; 91 F; 93 F; 95 F: 可動機ボックス

ブルガリア空軍

- 1AD; 19 FR; 21 FR; 22 FBR; 25 FBR: 可動機ボックス

ユーゴスラヴィア空軍

- 117FT; 82 AvnB; 98 AvnB; 97 AvnB; 105 F-BR; 172 F-BR; 83 FR; 204 FR: 可動機ボックス

6) ワルシャワ条約機構プレイヤー支援のセットアップ:

ソヴィエト連邦地上軍

- SSM支援(5)、核兵器支援(4)、工兵支援(6)、輸送支援(7)、砲兵支援(7)、ヘリ支援(6)、核兵器支援(4)、BTR60(6)、T55(5)、BTR70(6)、T64(6)、BMD1(6)のマーカークラスを表記の場所。

ハンガリー陸軍

- 工兵支援(5)、輸送支援(5)、砲兵支援(6)、T55(5)、PZZH(4)、BMP(7)のマーカークラスを表記の場所。

ブルガリア陸軍

- SSM支援(3)、工兵支援(5)、輸送支援(5)、砲兵支援(6)、T55(5)、MTLB(5)、BTR60(6)、BMP[訳注:数値表記なし]のマーカークラスを表記の場所。

ユーゴスラヴィア陸軍

- SSM支援(4)、工兵支援(4)、輸送支援(5)、砲兵支援(6)、ヘリ支援(4)、M60(5)、T55(5)、PT76(4)、T72(7)、PT76(4)、T72(7)、M80(7)のマーカークラスを表記の場所。

ルーマニア陸軍[ルール記載なし。差し紙及びチャートより]

- SSM支援(3)、工兵支援(5)、輸送支援(5)、砲兵支援(7)、ヘリ支援(5)、T34(3)、T55(5)、TAB(6)のマーカークラスを表記の場所。

ワルシャワ条約機構マーカークラス

- ワルシャワ条約機構インフラ及び補給マーカークラスは 12 スペースに置く。
- ワルシャワ条約機構補充マーカークラスは 12 スペースに置く。
- SAM 支援マーカークラスは 5 スペースに置く。

7) 一般ゲーム・ディスプレイ:

- ターン・マーカークラスを「August 1,1985」スペースに置く。
- 天気は晴天

8) 指導者トラック:

軍事指導者たち(各指導者の姿勢[posture]をサイ振りし、適切なボックスに配置する)

- 指導者 Yamak
- 指導者 Gratzios

- 指導者 Ogarkov
- 指導者 Gerasimov
- 指導者 Small
- 指導者 Kovhetov
- 指導者 Kelso
- 指導者 Brown

政治指導者たち:

- 指導者 Papandreou を 7 スペース(WP側と交戦)。
- 指導者 Özal を 6 スペース(WP側と交戦)。
- 指導者 Vlakovic を 6 スペース(NATO 側と交戦)。
- 指導者 Kádár を 6 スペース(NATO 側と交戦)。
- 指導者 Ceausescu を 7 スペース(NATO 側と交戦)。
- 指導者 Young Guard を 8 スペース(NATO 側と交戦)。
- 指導者 Regan を 8 スペース(WP 側と交戦)。
- 指導者 Sinowatz を 6 スペース(NATO 寄り[Leaning])。
- 指導者 Hoxha を 5 スペース(WP 寄り)。
- 指導者 Craxi を 7 スペース(WP 側と交戦)。
- 指導者 Sinowatz を 6 スペース(WP 側と交戦)[訳注:2 度記載]。
- 指導者 Zhivkov を 6 スペース(NATO 側と交戦)。
- 指導者 Gonzalez を 5 スペース(NATO 寄り)。
- 指導者 Mitterand を 6 スペース(NATO 寄り)。

D.増援

AUGUST 2, 1985:

NATO:

合衆国:

- 401 TFW を可動機ボックスに追加。

全般:

- 4 補充の追加
- 3 インフラ値の追加

ワルシャワ条約機構:

ルーマニア:

- Gen Staff(HQ); 1st(HQ); 57 TD; 1MD; 2ND(HQ); 9 MD; 4 Mtn; 4th(HQ); 11 MD を以下のいずれかのヘクスへ(所有者の選択): 114.102,120.102, 134.108

ユーゴスラヴィア:

- 7th(HQ); 51 Partisan; 46 Partisan: 37 Mot; 24 Inf を 99.102 に置く。

全般:

- 8 補充の追加

AUGUST 3, 1985:

NATO:

イタリア:

- 除去航空機 1 個ステップの置き換え

ギリシャ:

- 除去航空機 1 個ステップの置き換え
- 2 Para をギリシャ飛行場ボックスに追加。
- 32 Marine, 13 Amph をワルシャワ条約機構 ZOC でないギリシャ国内の任意の海岸ヘクス海岸ヘクスに配置できる。
- 1 Raider は 107.120 に配置する(ワルシャワ条約機構 ZOC であってはならない。もしそうなら、106.128 に置く)。

トルコ:

- 除去航空機 1 個ステップの置き換え
- Para をトルコ飛行場ボックスに追加。

合衆国:

- 第 6 艦隊の来援。VFA32; VFA14; VA75; VMA533; VAW126; VA66 を第6艦隊空母群ボックス[6th Fleet Carriers box]に置く。AWACs 支援マーカーを5ボックスに置く。

全般:

- 6 補充の追加
- 2インフラ値の追加
- いずれかの NATO 機に 1 個エースを追加

ワルシャワ条約機構:

ソヴィエト連邦:

- Odessa MD(HQ); 336IGNIB; 810NIB; 14GdCCC(HQ); 59 GMRD; 32 AC(HQ); 126MRD; 128GMRD を以下のいずれかのヘクスに配置する(所有者の選択): 114.102, 120.102, 134.108。
- 2GMMAD を可動機ボックスに配置する。

ルーマニア:

- 2 Mtn; 67 MD; 81 MD; 5 Mtn を以下のいずれかのヘクスに配置する(所有者の選択): 114.102, 120.102, 134.108。

ユーゴスラヴィア:

- 38 Parisan を 91.102
- 81 Partisan; 63 Partisan: Gd Mot; JNA(HQ); 11 Partisan; 1st(HQ); Prol Gd; BCMC を 99.102 に置く。

全般:

- 2 インフラ合計値の追加
- 7 補充の追加
- いずれかのワルシャワ条約機構機に 1 個エースを追加
- 除去航空機3個ステップの置き換え

AUGUST 4, 1985:

NATO:

イタリア:

- 除去航空機 1 個ステップの置き換え

ギリシャ:

- 除去航空機 1 個ステップの置き換え

トルコ:

- 除去航空機 1 個ステップの置き換え

全般:

- 5 補充の追加
- 1 インフラ値の追加
- いずれかの NATO 機に 1 個エースを追加

ワルシャワ条約機構:

ルーマニア:

- 10 MD; 1 Mtn を以下のいずれかのヘクスに配置する(所有者の選択): 114.102, 120.102, 134.108。

全般:

- 2 インフラ合計値の追加
- 6 補充の追加
- 除去航空機2個ステップの置き換え
- いずれかのワルシャワ条約機構機に 1 個エースを追加

AUGUST 5, 1985:

NATO:

イタリア:

- 除去航空機 1 個ステップの置き換え

全般:

- 4 補充の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 6 補充の追加
- 除去航空機2個ステップの置き換え

AUGUST 6, 1985:

NATO:

イタリア:

- 除去航空機 1 個ステップの置き換え

全般:

- 3 補充の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 5 補充の追加
- 除去航空機 2 個ステップの置き換え

AUGUST 7, 1985:

NATO:

イタリア:

- 除去航空機 1 個ステップの置き換え

全般:

- 3 補充の追加
- いずれかの NATO 機に 1 個エースを追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 5 補充の追加
- 除去航空機 2 個ステップの置き換え

AUGUST 8, 1985:

NATO:

全般:

- 3 補充の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 5 補充の追加
- 除去航空機 1 個ステップの置き換え

AUGUST 9, 1985:

NATO:

全般:

- 3 補充の追加
- 除去航空機 2 個ステップの置き換え

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 4 補充の追加
- 除去航空機 2 個ステップの置き換え

AUGUST 10, 1985:

NATO:

全般:

- 3 補充の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 5 補充の追加
- 除去航空機 1 個ステップの置き換え

AUGUST 11, 1985:

NATO:

全般:

- 3 補充の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 5 補充の追加
- 除去航空機 1 個ステップの置き換え

AUGUST 12, 1985:

NATO:

全般:

- 2 補充の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 5 補充の追加
- 除去航空機 1 個ステップの置き換え

AUGUST 13, 1985:

NATO:

全般:

- 2 補充の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 5 補充の追加
- 除去航空機 1 個ステップの置き換え

AUGUST 14, 1985:

NATO:

全般:

- 2 補充の追加

ワルシャワ条約機構:

全般:

- 5 補充の追加
- 除去航空機 1 個ステップの置き換え

E. 特別ルール

1) 砲塔陣地 [Turret Emplacements]

オーストリア陸軍は国軍の静的防衛措置として多数の戦車砲塔を配備した。これを表すため NATO プレイヤーはプレイ開始時に 4 個砲塔陣地を配置できる。彼はマップ上のどのオーストリア軍ユニットとも一緒に配置できる。これらマーカーは一度配置すると移動できない。オーストリア軍ユニットの無いヘクスに所在する場合、プレイからマーカーを除去する。これら装備品は1ステップである。

これらマーカーは、もしヘクスに戦闘チットがある場合、自動的にこの戦闘に(支援サイ振りなしで)半減戦車支援を提供する。

2) AWACS と第 6 艦隊 [AWACS and the Sixth Fleet]

第 6 艦隊の航空機をゲームから除去するため、ワルシャワ条約機構は以下のヘクス群の全てを支配しなければならない:

114.112、144.113、144.114、145.113、145.114、145.115。AWACS 支援マーカーもゲームから除去される。

3) スペイン

もしスペインが参戦したとき、次の増援フェイズの開始時の部隊の来援順は次の通りになる:

最初の増援フェイズ後に参戦:

- 1 個飛行場を追加し、Para をイタリア飛行場ボックスに置く。
- 11 Wing、12 Wing、14 Wing、21 Wing、23 Wing を可動機ボックスに置く。
- GHQ(HQ)、Air-mobile、Marine が 10.88 に登場。
- 輸送支援(3)、工兵支援(4)、砲兵支援(4)、ヘリ支援(4)、M41(4)、AMX30(5)、M47(5)、M48(5)、BRM(7)を NATO プレイヤー支援に示す。

2 回目の増援フェイズ後に参戦:

- Jarama Cav; Cdr 1 Brn Am; 11M 1 Brn Am; 12A 1 Brn Am; Cdr 2 GeB; 21M/2 GeB; 22M/2 GeB; 23M/2 GeB が 10.88 に登場

3 度目の増援フェイズ後に参戦:

- Cdr 3 Maes; 31M 3 Maes; 32M 3 Maes; Cdr 4 Urgll; 41 4 Urgll; 42 4 Urgll が 10.88 に登場。

10. 88がワルシャワ条約機構の支配なら、増援はイタリア策源

地ヘクスに来援する。

4) 地域ルール

どちらのプレイヤーも本ゲームでチェコスロヴァキア [Czechoslovakia] へ侵入できない。

5) AMFユニット:

AMFユニットは戦域内のどこへでも迅速な配備が可能である。そのためNATOプレイヤーはこれらユニットをプレイ開始時に(選択するなら)セットアップ・ヘクスから取り上げ、ターン2に107.121に配置できる。3/325 ユニツはマップに残したまま、プレイ開始時にイタリア飛行場ボックスに配置することも、NATOプレイヤーの選択でヘクス107.121のAMFに編入することもできる。

6) 空挺ユニット

飛行場ボックスで開始する全てのユニットはルール 16.1.2 項に基づき空輸が可能である。第1ターンに使用してオーストリア、ギリシャ、トルコの任意のヘクスに降下した場合でも輸送支援の距離は減少しない(第1ターンに降下しなかった場合、標準ルールが適用される)。他のユニットが降下可能なユニットの場合は通常のルールを適用する。

7) ワルシャワ条約機構の大攻勢

3 勝利得点のコストで、ワルシャワ条約機構は1回の軍事的な大攻勢[military surge]が行える。そのゲーム・ターンの政治フェイズ中:

- ・ (ソヴィエト連邦) 2GMMAD、138 FD、56 BD、32 BD、11 GRD; (ユーゴスラヴィア) 105 F-BR、172 F-BR、83 FR、204 FRを可動機ボックスに置く。1 個飛行場をソヴィエト連邦ボックスに、2 個飛行場をユーゴスラヴィア・ボックスに追加。
- ・ 6 補充をワルシャワ条約機構の総計に追加。
- ・ 3をワルシャワ条約機構のインフラ総計値に追加。
- ・ ソヴィエト連邦飛行場ボックスに1 個ソヴィエト連隊を配置(16.1.2 項により降下可能)。
- ・ 次の政治フェイズに、航空ディスプレイから全ての航空機および追加の飛行場を除去。
- ・ ワルシャワ条約機構プレイヤーはシナリオにつき1 度のみ大攻勢を実施可能。

8) 進入制限

3rd(HQ)、7MD、16MD、24TKBはヘクス134.108で進入する。1 個D6 サイ振りをし、その半数(切り上げ)分を進入する全てのユニットの許容移動力から差し引く。

9) 大量破壊兵器

イタリア、スペイン、ギリシャおよびトルコは自国領土で大量破壊兵器の使用しないよう要求している。NATOは本シナリオで核兵器は使用できない。もしワルシャワ条約機構が本ゲームで核兵器を使用した場合、NATOプレイヤーは勝利得点なしで直ちに政治指導者に対しサイ振りが行える。

10) 第1, 2ターンの制限

- ・ ソヴィエトのスペツナズ[Spetsnaz]はターン1のみ使用できる。
- ・ NATO 航空機はターン1では各飛行場につき1 個のみ飛行

可能。

- ・ NATO 航空機はターン2では各飛行場につき2 個のみ飛行可能。
- ・ NATOはターン1ではLoCをたどるのに断郊移動のみ使用可能

11) 降伏

ある国家の全ての策源地が敵支配下のある場合、同国は降伏し、その指導者マーカーを0スペースに配置する。もしソヴィエトが体制を革新[State Change](マーカーが「4」)した場合、NATOの本シナリオの勝利である。

F.勝利条件

標準の勝利条件を適用する。14 ターン終了時にまだ請求されていない目標マーカーを全て裏返し、その値をNATOプレイヤーの総計に加算する。自動的勝利に達しない場合、勝利得点の最も多いプレイヤーが本シナリオに勝利する。



シナリオ 6: 欧州大戦

[THE BATTLE FOR EUROPE]

1985 年 8 月 1 日 — 1985 年 8 月 14 日

1985年ナンバー・シックス映画:『刑事ジョン・ブック/目撃者』

A.導入:

ドゥームズデイ・プロジェクト・シリーズ第1作「ドイツの戦い」をお持ちのプレイヤー諸氏は、ガレージに空があれば両ゲームと一緒にプレイできる。両ゲームを同時に使うためのルールは以下の通りである。もし全部できたのなら、どうなったのか是非私に一筆知らせてほしい。それは壮大な体験になるでしょう(そして北方の側面作戦ゲームが来年登場するまでは…)。

B.プレイの準備:

- 1) 全てのドイツ・マップとイタリア、オーストリア、ユーゴスラヴィア、ギリシャ・トルコ・マップが必要。

オプションとして見栄えのためにドゥブロブニク[Dubrovnik] マップの追加が可能だが、おそらく不要である。部分的なヘクスはプレイ対象外である。盤外エリアに退却したユニットは除去されたものと見なす。

- 2) 以下の不透明容器が必要。

- ・ 戦闘チット(遭遇戦/応急攻撃[Meeting Engagement/Hasty Attack]チットを一つのカップ入れ、周到攻撃/本格攻撃[Prepared

Attack/Deliberate Attack]は他のカップに入れる)。夜戦マーカーも忘れず加える(2.0 項参照)。

- SNAFU チット。
- 目標チット

3) 以下のチャート類及びテーブル類が必要:

- NATO プレイヤー支援(両ゲームのもの)
- ワルシャワ条約機構プレイヤー支援(両ゲームのもの)
- 一般ゲーム・ディスプレイ(各戦線の難民を個別に管理する必要はあるが、ここではバルカン半島用のものが必要である)。
- 指導者トラックディスプレイ
- NATO 航空ディスプレイ(両ゲームのもの)
- ワルシャワ条約機構航空ディスプレイ(両ゲームのもの)
- 地形効果表[Terrain Effect Chart] (両ゲームのもの)

4) シナリオは戦略フェイズのステップ5から開始。

5) 本シナリオは 14 ターンまで続く。

C.プレイのためのセットアップ

両キャンペーン・ゲームからセットアップを利用する。加えて以下の変更を各ゲームのセットアップに追加する:

オーストリア

- (追加) MK Tirol: 31.65
- (追加) MK Vorbrg: 21.61

ソヴィエト連邦

- SGF 軍のユニットをドイツ・ゲームから除去し、バルカン・ゲームのそれらユニット(SGF(HQ)、13 GTD、19 GTD、93 GMRD、254 MRD)をセットアップする。3 個ソヴィエト連隊をハンガリー国内のセットアップから除去し、13 GTD をドイツ・ゲームのヘクス 75.69 から配置する。
- 両ゲームに登場するよう表記のあるソヴィエト航空機はバルカン半島航空ディスプレイか、ドイツ航空ディスプレイのいずれかに入る。

指導者トラック

以下の指導者を指導者トラックに追加する。

軍事指導者

姿勢のサイ振りをし、適切なボックスに配置。

- Otis
- Bagnall
- Zaytsev

政治指導者

(ドイツ・ゲームからこれら指導者を追加する)

- Kohlを8スペースに置く(WPと交戦)
- Santerを 7 スペースに置く(WPと交戦)
- Lubbers を 6 スペースに置く(WPと交戦)
- Schueter を 6 スペースに置く(WPと交戦)
- Thatcher を8スペースに置く(WPと交戦)

- Honecker を 7 スペースに置く(NATO と交戦)
- Husak を 6 スペースに置く(NATO と交戦)
- Jaruzelski を 7 スペースに置く(NATO と交戦)

カナダはサッチャー[Thatcher]マーカーが表しており、カナダはサッチャーと同じである。

D.増援

増援スケジュールは連結ゲームにあっては両ゲームのものを使用する。各ゲームのスケジュールと配置場所を使用する。

1) 特別ルール

全ての特別ルールは以下の例外と追加を除き、両キャンペーンのものを使用する:

2) 地域ルール:

一般的に、連結ゲームのユニットはどちらのマップのどこにでも自由に行動できる。ただしいくつかの例外がある:

- イタリア・ユニットはドイツ・ゲームではイタリア、ユーゴスラヴィア、オーストリア、および南方マップにのみ進入できる。
- ディスプレイ上の航空機は、そのゲームのディスプレイのマップにのみ飛行できる。例外として 5 個の合衆国航空機をドイツ・ゲーム航空ディスプレイからバルカン半島航空ディスプレイに、最大 3 個のソヴィエト航空機をドイツ・ゲーム航空ディスプレイからバルカン半島航空ディスプレイに異動できる。これは航空割り当てフェイズに実施される。異動した航空機は異動ターンに使用できない。

E.勝利条件

標準の勝利条件を適用するが、自動的勝利に必要な勝利得点は31から0となる。14 ターン終了時にまだ請求されていない目標マーカーを全て裏返し、その値をNATOプレイヤーの総計に加算する。自動的勝利に達しない場合、勝利得点の最も多いプレイヤーが本シナリオに勝利する。第 12 日[Day 12]による裏返しが発生した場合(両ゲームの勝利得点を合計して比較)、両ゲームの目標マーカーを除去し、全て同じカップに入れる。ドイツ・ゲームにランダムに引いた 11 個の目標マーカーを配置のうえ、バルカン半島マップのヘクスの 82.66 に 2 個、89.77、88.89、99.102、108.105 に 2 個、77.97、90.68 にランダムに引いた9個の目標マーカーを配置する。

Вперед к победе

「勝利に向かって前進」

以下は本ゲームがどのように機能するかを示すためのプレイの例である。これはオーストリア・シナリオを使用しており、プレイヤーが基本的なシステムのメカニズムを理解するに有用である。主として戦闘サブルーチンに焦点を当てている。

時は1985年8月2日。ワルシャワ条約機構はオーストリア国境までしか軍を推進しなかったため、初日はオーストリアを参戦させないことに成功した。まさに侵略の刻が来た！ ゲームをセットアップし、以下の手順に従う：

オーストリアのセットアップ：

- 2 Jgr(主要地形内)： 64.62
- 3 Jgr： 64.59
- KK1(HQ)： 65.60
- 9PzG： 67.59
- PzG(HQ)； 1 Jgr； 35 Lwr； 8 Jgr(全て主要地形内)： 65.61
- MK B' Land(主要地形内)： 67.62

オーストリア・プレイヤーは自身の4個砲塔陣地を以下のヘクスに置く 64.59； 64.62； 67.62； 65.61

彼は1 補充を使用した。

ソヴィエト・プレイヤーは彼らの兵舎から開進し、オーストリア侵攻の準備を以下のように整えた：

ソヴィエト連邦セットアップ：

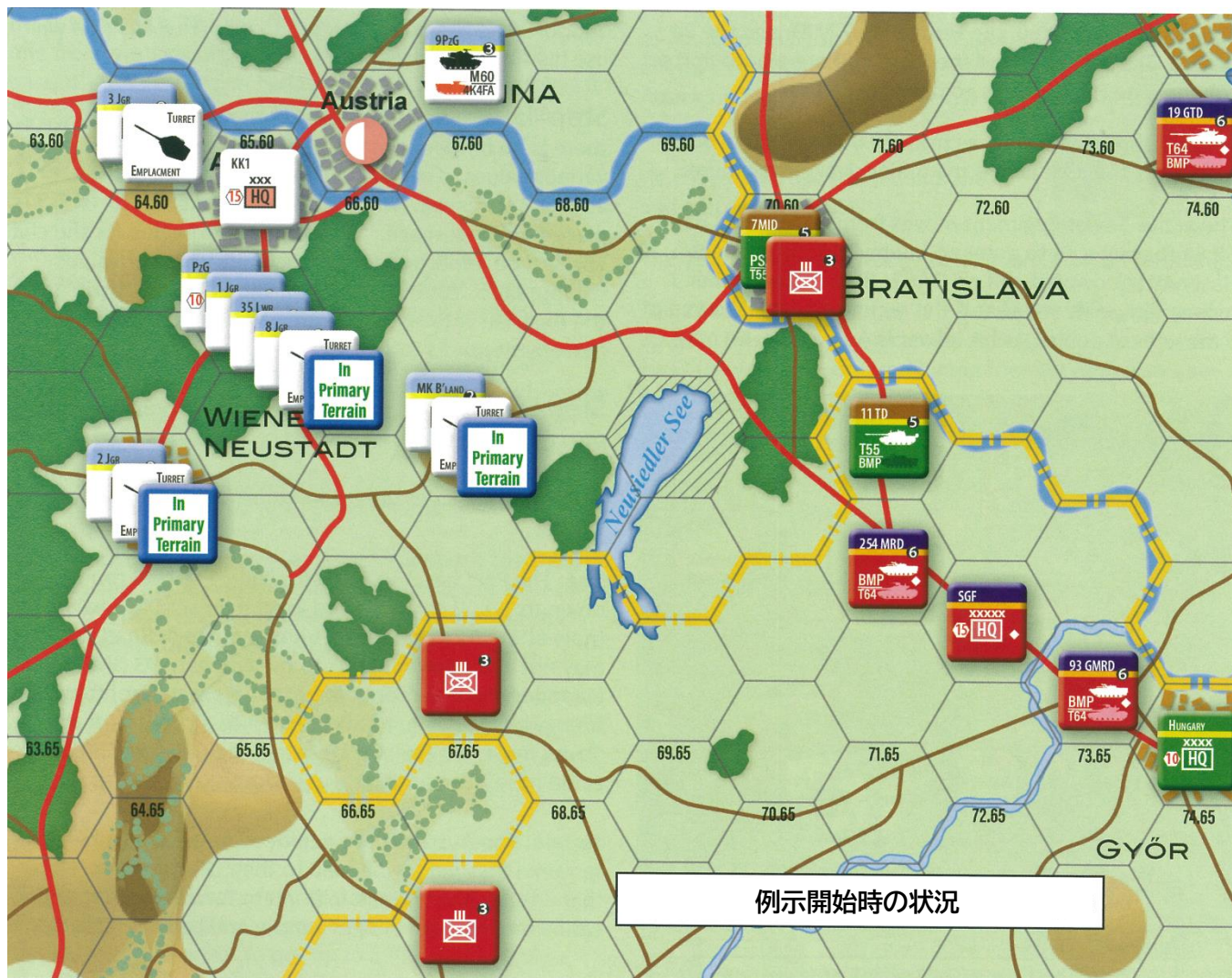
- ソヴィエト連隊： 67.64
- ソヴィエト連隊： 67.66
- ソヴィエト連隊： 70.60
- 254 MRD： 71.63
- SGF(HQ)： 72.63
- 93 GMRD： 73.64
- 19 GTD： 74.59

ソヴィエト連邦セットアップ：

- ソヴィエト連隊： 67.64
- ソヴィエト連隊： 67.66
- ソヴィエト連隊： 70.60
- 254 MRD： 71.63
- SGF(HQ)： 72.63
- 93 GMRD： 73.64
- 19 GTD： 74.59

ハンガリーのセットアップ：

- 7MID： 70.60
- 11 TD： 71.62
- Hungary(HQ)： 74.64



ワルシャワ条約機構には航空機による対地支援を提供する航空機も1個ある。



MiG-27の戦術値は3である。対地支援マーカーはワルシャワ条約機構航空ディスプレイのソヴィエト連邦トラックの3スペースに置く。

ワルシャワ条約機構は使用可能な6補充があり、オーストリアには1がある。



ワルシャワ条約機構の司令官は SGF 司令官 Kochetov(彼は積極型)あり、かわって NATO 司令官は AF South 司令官 Small(彼は調整型)である。

ワルシャワ条約機構活性化フェイズ:

ワルシャワ条約機構には活性化に使用できる2個HQsがある。ハンガリーのHQはハンガリー軍のみ活性化でき、ソヴィエトHQはソヴィエトとハンガリー・ユニットの両者を活性化できることに留意する。

ワルシャワ条約機構は1度の活性化で[訳補:積極型指導者で]5ユニットまで活性化できるが、SGF HQを使用して3ユニットw活性化することにした。70.60の連隊、ハンガリー7 MID、93 GMRDである。連隊と93 GMRDは路上縦隊である。ハンガリー軍は断郊とする。

ハンガリー軍7 MIDは70.60 ⇒ 69.60 ⇒ 68.59と(一級河川の渡河で+1を支払い)移動してそこで停止する。

活性化されたソヴィエト連隊は70.60 ⇒ 69.61 ⇒ 68.61と(敵ZOC進入で+1を支払い)移動し、67.62に応急攻撃戦闘チットを配置する。連隊の指導者は積極型のため、彼は2個の戦闘チットを引き、この戦闘に任意の1枚を適用する。彼はこの2枚を引いた:

そして(明確すぎて)考える余地がないため、最初一枚をカップに戻す。



初期移動後の状況

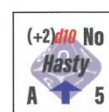
93 GMRDは今や73.64 ⇒ 72.63 ⇒ 70.62 ⇒ 70.61 ⇒ 69.61 ⇒ 68.61(連隊の存在により68.61の敵ZOC進入コストが無効化されていることに留意)と移動し、67.61で終了する。これで5移動ポイントを使いきった。

特別ルールにより、このターンにオーストリアに予備移動はないため、通常であれば今発生するそれがない。ワルシャワ条約機構にはボーナス移動の対象となるユニットがないため、これも我々はスキップする。

我々はヘクス67.62の応急攻撃による戦闘サブルーチンに移行する。ルール集15ページ、7.7.2項ステップ3に従う。

Step 3: プレイヤー両氏は自身の戦闘支援を宣言する。ワルシャワ条約機構は砲兵支援とヘリ支援を使用する(装備は使用しない)。オーストリアは砲塔陣地を使用する。

Step 4: 手持ちの戦闘チットを見ると、ランダム・イベントはなく、各種の値が確認できる。ワルシャワ条約機構は自身の目目に2を加算してD10サイ振りをする。Pact DRMマーカーは2スペースに置かれる。「A」はチットの支援値である。これは以後の支援値計算で重要である。戦闘後にもワルシャワ条約機構が勝利しオーストラリアがヘクスを明け渡した場合、彼らはさらに5移動ポイントを消費できる。



Step 5: 戦闘チットにランダム・イベントはないため発生しない。

Step 6: 両陣営はDRMと支援値を決定する。

規模: ワルシャワ条約機構の3規模に対し、オーストリアは2規模の比であるため、1-1に切り下げられ、ワルシャワ条約機構DRMから-1される(現在は1)[訳注:エラッタにより2-3の比が追加された]。ルールに注記のある通り、路上縦隊のユニットは隣接するユニットが戦闘に参加できない。93 GMRDはこれに加えられない。であるが、路上縦隊のユニットも戦闘すること自体は禁止されていないことに留意してほしい。ソヴィエトの連隊が路上縦隊でなければ、93 GMRDを加算できただろう。

地形: オーストリアは丘陵[Hills]上に展開し、主要地形であるため、DRMマーカーを+3加算する。もし主要地形内マーカーがなければ、それらは開豁地[Clear]の展開し、何らの修整も受けられなかったことに留意すること。

装備支援: オーストリアには砲塔陣地があり(サイ振りを要せず)自動的に与えられ、丘陵上にある場合、戦車支援は半減し、オーストリアの支援マーカーに+1する。

砲兵支援: ソヴィエト・プレイヤーは先に(1個D10を使い)サイ振りし、(唯一可能な)SGF HQの砲兵支援の実施を宣言した。戦闘チットがAで、その値をルール(7.7.4,3項参照)で対照した結果、ワルシャワ条約機構は彼の支援チットに3を加算する(現在は3)。

オーストリア・プレイヤー今やサイ振りする。彼はPzG HQの支援

を使用せねばならず(1個 D10 使用)、支援を得るには4以下を出す必要がある。彼は6の出目で失敗する。オーストリアはこのサイ振りにより失敗し、ワルシャワ条約機構は成功したため、彼の HQ から1砲兵損害を受けねばならない。PzG HQ に1個-1砲兵マーカーを置く。以後、本 HQ が使用する全ての砲兵はこのマーカーの影響を受ける。

ヘリ支援: どちらの陣営も航空支援を有していないため、これをスキップできるが、ワルシャワ条約機構はヘリ支援を使用するため7以下の出目を要する。積極型指導者のため支援サイ振りから-1をし、1個 D10 サイ振り、出目は3である。ワルシャワ条約機構は砲塔陣地を除去する。この砲塔陣地により与えられていた+1は除去され NATO 支援チットは0に戻る。

Step 8: 賽は投げられる。

これはワルシャワ条約機構にとりリスクな攻撃であり、難しい選択であったが、チットと出目は有利であった。最後に確認することは出目も有利かどうかである。

ワルシャワ条約機構は1個 D10 サイ振りをし、NATO プレイヤーはD6サイ振りでも未行動を維持するか、D10サイ振りでも行動済みになるかを選択できる。NATO にとり不利な要素があるためこの選択は難しい、彼は1個 D10 サイ振り、MK B' Land を行動済みにする。どちらのプレイヤーも1ないし10の出目を出さなかったため弱兵[poor]ユニットもエリート・ユニットも生まれなかった。

ワルシャワ条約機構プレイヤーは DRM マーカーと支援マーカーの修整を合計し、出目7に最終的修整値(DRM マーカーで+1、支援マーカーで+3)で11となる。

NATO プレイヤーは DRM マーカーと支援マーカーの修整値を合計し、出目4に最終的修整値(DRM マーカーで+3、支援マーカーは0)で7となる。

Step 9: 戦果差分

戦果差分は4であり、ワルシャワ条約機構の有利である。通常計画型指導者の場合(前提として2VPを支払う意志があり、補充があるとして)、最大7戦果差分を補填できる。ユニットは最大3ヘクス退却する。このケースの場合、防御側は移動できず、退却できない。戦果差分を補填できない場合、NATO プレイヤーはそのユニットを除去する(ユニットは補充ボックスに置く)。

Step 10: 戦闘後前進

その連隊が移動を継続することを望んでおり、戦闘チットによれば使用できる移動ポイント5がある。それを使用するためにはそのヘクスへ前進しなければならないが、そこからさらに5移動ポイント分移動できる。連隊は67.62(戦闘チットのヘクス)から68.60⇒67.62に移動した上に、68.60⇒67.62⇒67.60(敵 ZOC による追加1MPを支払う)⇒66.59(敵 ZOC によるさらに+1を支払う)に移動し、そこで終了する

全ての活性化ユニットはビバークし、それらを行動済みに裏返す。その日の活性化を終了する。

最後に SGF HQ は移動しないことを選択し、補給を2消費して未行動状態を維持する。

今やワルシャワ条約機構の HQ の再選択であり、更なる活性化を行う。彼は同じ SGF HQ を選択し活性化し、ハンガリー11 TD、254 MRD 及び 19 GTD の3ユニットを活性化(全て路上縦隊で置かれている)。

ハンガリー11 TD ユニットのヘクス 71.62⇒71.61⇒70.60⇒69.61⇒68.60⇒67.60(敵 ZOC 侵入で+1を支払う)へ移動する。残りの1移動ポイントでヘクス 67.69 へ応急攻撃[Hasty Attack]に行く。ワルシャワ条約機構は戦闘チットを2枚引き、以下を得る:



彼は2枚目を選択し67.69に置く。

19 GTD はワルシャワ条約機構の左翼側面を掩護するためヘクス 67.62 へ移動する。

254 MRD は71.63から愛すべきウィーン(ヘクス 65.60)へ移動する。この移動によりオーストリア KK1 HQ は5ヘクス離れる(ザルツブルク[Salzburg]に残る唯一の友軍策源地へ向かう)。



全てのユニットが最初の移動を完了後、戦闘を解決する。私は若干手短かに説明するが、ルール集15ページを開き、その手順に従ってほしい。

その前に、ここで使用できないルールを強調したい。他のユニットを戦闘参加させること。11TD が路上縦隊に含まれておらず、戦闘チットに配置していればソヴィエト連隊と7MID の戦闘に参加できた。この場合ワルシャワ条約機構プレイヤーはその戦闘に参加するユニットの装備品(つまり7MID の PSZH)を使用することはできた。彼の規模もオーストリアの3に対し13となる。ただし戦闘チットを配置したユニットは路上縦隊のため、戦闘に使用できるのは11TD だけである。

プレイヤー諸氏は支援を宣言する。ワルシャワ条約機構は砲兵支

援、ヘリ支援、航空支援を選択する。オーストリア・プレイヤーは PzG がかりうじて指揮を執っている。9 PzG ユニットの 65.61 へ追跡は正確に 10MP である。オーストリア・プレイヤーは砲兵支援の追加を選択できる。

続いてランダム・イベントである。戦闘チットを見ると、ランダム・イベント表「C」とある。ソヴィエト・プレイヤーは 1 個 D10 サイ振りをし、そのイベントが何かを確認する。オーストリア・プレイヤーは失探ユニットの出目（攻撃側プレイヤーの戦闘からの離隔移動）を望んだが、代わりに出目 4 であった。燃料少/燃料欠のワルシャワ条約機構マーカーを引く。NATO プレイヤーは微笑みながら、それをワルシャワ条約機構プレイヤーに渡し配置させる。選択の余地なく、彼は燃料少マーカーを 11TD に配置する。燃料少の 11TD ユニットの戦闘チットによる 3 ヘクスの突破前進を使用できない。路上縦隊は当該ユニットから外されるが、戦闘に参加の隣接ユニットの選択の段階には戻れない。その段階はすでに完了している。

オーストリア・プレイヤーは河越え攻撃で +2 を得て、彼の DRM マーカーに 2 を加算する。これは規模 3 対 3 の攻撃である。ワルシャワ条約機構は戦闘チットで 1 を得るが、規模で 1 を失う（1-1 再び）。0 のままである。

支援サイ振りはこうなる：

ワルシャワ条約機構プレイヤー：

- 砲兵(8以下必要)：出目5
- 航空支援(4以下必要)：出目4
- ヘリ支援(7以下必要)：出目2
- T55支援(6以下必要)：出目4

オーストリア・プレイヤー：

- 砲兵(4以下必要)：出目7
- M60 支援(6以下必要)：出目2

プレイヤー両氏は各々のトラック上の支援マーカーに支援値を加える。

TEC[地形効果表]の主用装備修整－戦車[Primary Equipment modifier-Tank]の開豁地形[clear terrain]を見ると、プレイヤー両氏は +7 の支援が得られる。

ワルシャワ条約機構は彼の「B」の支援砲兵により +4 を得、かつ彼の航空支援により L +4 する。

NATO プレイヤーは +7 の彼の支援マーカーと、ワルシャワ条約機構の +15 の彼の支援マーカーを一般ゲーム・ディスプレイに載せる。

プレイヤー両氏は複数の D10 をする（オーストリアは D10 サイ振りのため行動済みとなるものを選ぶ）。

オーストリアの出目は 1 で、ワルシャワ条約機構の出目は 10 である。オーストリアにとり悲しむべき日である。親衛マーカーが

11TD に置かれ、低練度マーカーが 9PzG に置かれる。

戦果差分は 25 (ワルシャワ) 引くことの 8 (オーストリア) で合計 17 であるが、7 が限界である（親衛は最大差分に +1、低練度はワルシャワ条約機構の戦果差分に もう +1 する）。戦果差分の変更はあくまで最大許容値内であり、DRM ではないことに留意する。戦果差分が 7 なら、オーストリアがそれを補填する方法はない。ワルシャワ条約機構の戦果差分のうち 3 を退却で受け（ただし敵



ZOC を通過しなければならない)、さらに（もしあるなら）3 以上を補充と勝利得点でまかなうことはできる。が、オーストリアの 9 PzG は除去された。

活性化 3 個ユニットはビバークで終了し、行動済みとなる。SGF HQ はヘクス 68.61 に前進し、これも行動済みとなる。

オーストラリアの戦いは続くだろうが（実際にこのまま続けてどこまで突き進めるか確認してほしい）、今のところウィーンは陥落し、オーストリアの見通しは暗い。