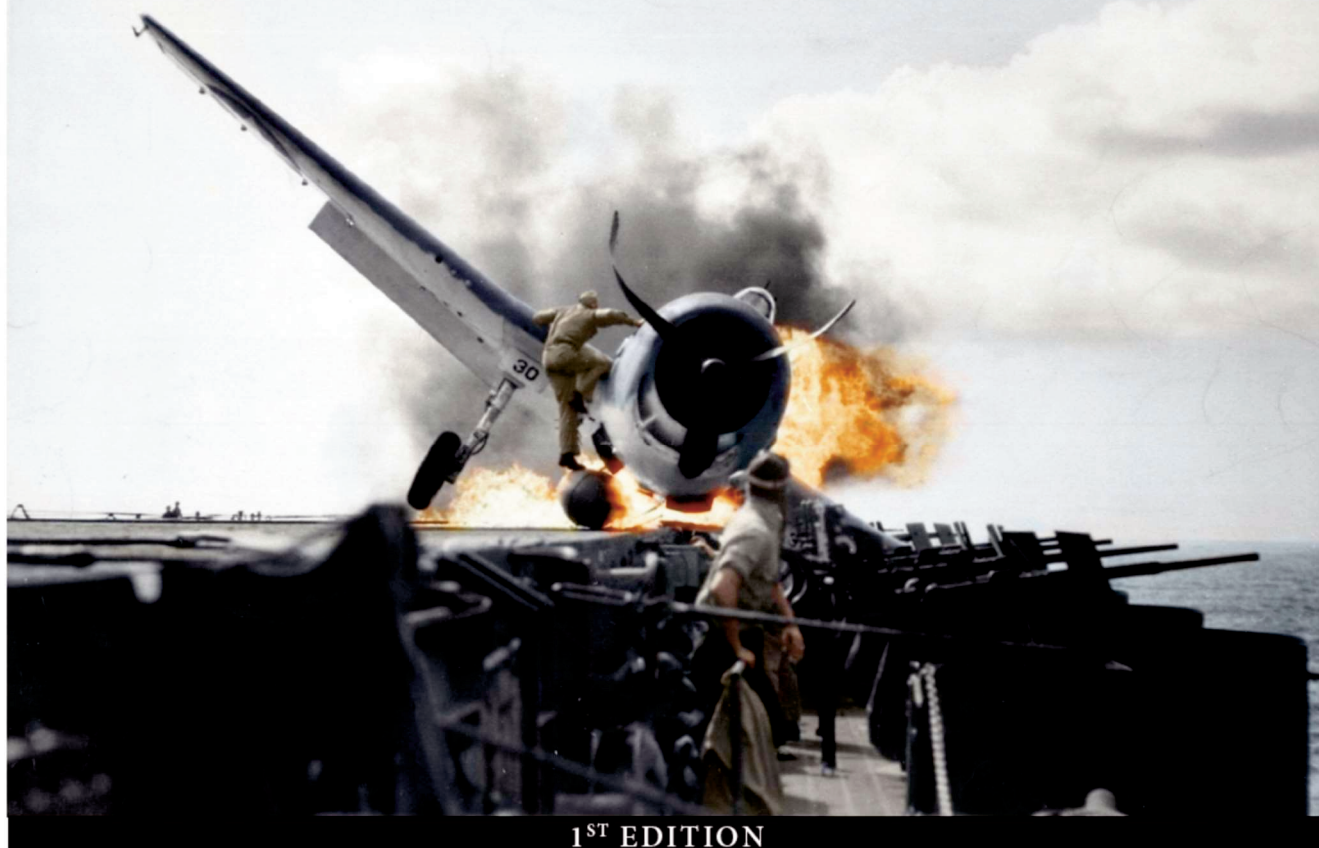


CONQUEST & CONSEQUENCE



1ST EDITION

RULES OF PLAY

目 次

| | | | |
|----------------------|----|--------------------|----|
| 1.0 マップ..... | 2 | 12.0 戦闘 | 17 |
| 2.0 国家 | 4 | 13.0 再配置 | 20 |
| 3.0 ユニット | 5 | 14.0 補給 | 20 |
| 4.0 カード&マーカー | 7 | 15.0 戦争と平和 | 21 |
| 5.0 セット・アップ | 8 | 16.0 中国(支那)..... | 23 |
| 6.0 プレイのシークエンス | 9 | 17.0 パルチザン | 25 |
| 7.0 新年 | 9 | 18.0 勝利 | 26 |
| 8.0 外交 | 12 | 19.0 昇る太陽(二強)..... | 26 |
| 9.0 技術開発 | 13 | 用語集 | 28 |
| 10.0 季節 | 14 | 索引 | 28 |
| 11.0 移動 | 15 | | |

このゲームを Ron Hodwitz の思い出に捧げる

© 2021 GMT Games, LLC

日本語解説書

ルールブックの構成

[RULEBOOK ORGANIZATION]

このサイド・バーには、説明、例、コメントを含みます。ルール内でゲーム独自の表記を定義するために使用される言葉は、英語の大文字です。

ゲームの内容物 [GAME COMPONENTS]

- ・ 22" x 34" マップ
- ・ 229 個の 16mm 木製ブロック
- ・ 2 枚のラベル・シート (粘着性ラベル)
- ・ 2 枚のカウンター・シート
- ・ 55 枚のアクション・カード
- ・ 55 枚の資本投下カード
- ・ 28 頁のルールブック
- ・ 32 頁のプレイブック
- ・ 3 枚のプレイヤー補助 (4 頁二折り)
- ・ ゲーム記録シートのパッド
- ・ 4d6 (4 つの六面体サイコロ)

ゲームの頭字語 [GAME ACRONYMS]

- AF** : 空軍 [Air Force]
ANS : 空軍/海上/潜水艦 [ユニット]
BritEmp : 大英帝国 [British Empire]
CCW : 国共内戦 [Chinese Civil War]
CnC : *Conquest & Consequence*
CPC : 中国共産党 [Communist Party of China]
CV : 戦闘値 [Combat Value]
DEI : オランダ領東インド [Dutch East Indies]
DoW : 宣戦布告 [Declaration of War]
IND : 工業 [Industry]
KMT : 中国国民党 [Nationalist]
POP : 人口 [Population]
RES : 資源 [Resources]
SNLF : 日本海軍特別陸戦隊 [Japanese Marines]
T&T : *Triumph & Tragedy*
UC : 統一中国 [United China]
VoN : 中立侵犯 [Violation of Neutrality]
VP : 勝利ポイント [Victory Point]

1936 年の地政学的状況

[1936 GEOPOLITICAL SITUATION]

日本は、1931 年に満州を占領しています。最近勃発した軍事クーデターは、無制限の軍国主義を解き放つべく、日本の文民政府を脅かしました。警戒を強めるロシアは、満州国との国境線強化を開始していました。中国では、共産党が長征を終えたばかりで、西安に集結していました。国民党は中国を支配する力が弱く、軍事規模は大きいものの信頼性に欠けました。

大英帝国は、過信して勢力を伸ばし切っています。我関せずのアメリカは世界恐慌の真っ只中で、ほとんど非武装状態です。

はじめに [INTRODUCTION]

Conquest & Consequence (CnC) は、1936~45 年期間中の軍国主義、資本主義、共産主義の間における政治-経済体制の、アジアでの覇権争いについての三人プレイヤー (二人での適用可能) 用戦略ゲームです。

日本 [大日本帝国] (軍国主義) プレイヤーは、北に座ります。

USA (資本主義) プレイヤーは、南に座ります。USA 陣営は、US 国家自体、中国国民党 (「Nats」)、大英帝国 (「BritEmp」) から構成されます。

ソヴィエト (共産主義) プレイヤーは、西に座ります。ソヴィエト陣営は、ロシア・シベリア (このゲームでは「Russia」) と中国共産党 (「Reds」) から構成されます。

これら敵対している 3 つの陣営は、ライバルと呼ばれます。戦争状態のライバルは互いに敵となり、ライバルでもあります。

全ての陣営は平和状態でゲームを開始し、平和的競争を通じて勝利することができますが、いつでも軍事攻撃が発生し得るため、自己防衛を蔑ろにはできません。

ゲームは、以下のいずれかによって勝利できます。:

1. アジアにおける経済優勢の獲得 (中国 (支那) の支配が役割を演じる)、
2. ライバル国首都の軍事征服、又は
3. 原子爆弾の開発、又は
4. アジアの覇権確保。

競技時間は、4~6 時間です。

プレイのシーケンス

[SEQUENCE OF PLAY]

ゲーム全体は、10 ゲーム年続きます。

1 ゲーム年は、新年に続く四つの季節のプレイから構成されます。

新年 [NEW YEAR] (7.0)

新年は、年開始手順に続く生産フェイズと政治フェイズから構成されます。

生産中、プレイヤー諸氏は現行の人口、資源、工業を基準とした自身の年間生産値を受け取り、それを軍事、外交、技術開発、経済努力の間で振り分けます。

政治中に、プレイヤー諸氏は外交、工業、技術開発の主導権を実施するためにカードをプレイします。

季節 [SEASONS] (10.0)

各季節 (春季、夏季、秋季、冬季) は、コマンド・フェイズ (10.1) で開始し、プ

レイヤー諸氏はコマンド・カードをプレイすることにより (又はプレイしない)、軍事活動を実行できます。

正当な有効コマンド・カードを持つプレイヤー諸氏は、次いでプレイしたコマンド・カードに依存する順番で、プレイヤー・ターンを行います。プレイヤー・ターンは、移動フェイズ (11.0) と戦闘フェイズ (12.0) から構成されます。戦いは、敵対するユニットが同じエリアを占めるときに発生します。

戦時には、各季節は補給フェイズ (14.0) で終了し、この間に補給線 (14.11) を持たない地上ユニット (戦車と歩兵) は罰則を被ります。夏季補給フェイズには、封鎖 (14.22) を宣言して敵の生産を減じさせることができます。平時中は、補給と封鎖は無視されます。

1.0 マップ [MAP]

アジアの領土は、小さな白点線によって地域 [Regions] に分割されます。



- ・ ロシア [RUSSIA] : 北方地域。
- ・ インドシナ [INDOCHINA] : 南方地域で、以下から構成されます。: インド [India]、ワハーン [Wakhan]、タイ [Thailand]、ヴェトナム [Vietnam]、マラヤ [Malaya]、オランダ領東インド [Dutch East Indies] (DEI) ただし、その他の島嶼は含みません。
- ・ 中国 [支那] [CHINA] : 存在地域は、特別ルールに従います (16.0 を参照)。

注釈: 香港 [Hong Kong] は中国 (支那) の一部ではなく、韓国 [Korea] は満州 [Manchuria] の一部です。

マップ端近くの二重黒線は、CnC のプレイ・エリアをあらわします (これらの外部エリアは、T&T マップ上の隣接エリアを表示します)。

1.1 陸上エリア [LANDAREAS]

陸上エリアは、所有国家に従って色分けされています。ある国家は、同じ色を共有している陸上エリアから構成されます。

中国 (支那) 内の陸上エリアは、地方 [Provinces] と呼ばれます。中立地方は、独立小国家と見なされます (2.5 を参照)。

- ・ 沿岸 [COASTAL] : 海又は海洋と境界を分ける陸上エリアです。
- ・ 海峡 [STRAITS] : 海上交通が通過可能な、特別な沿岸エリアです。
- ・ 小島 [ISLETS] : 海峡とほぼ同様に扱われる、非常に小さな島又はそれらのグループです (1.41)。

- ・通過不能 [IMPASABLE]: 斜線紫色のエリアは、プレイ外です。

1.11 陸上境界線 [LAND BORDERS]

陸上境界線は、地上ユニットによる交戦移動（戦闘の内外への）を制限します。境界線は、他の移動に影響を持ちません。

境界線は、以下のとおり制限します。:

- ・平原 [PLAINS]: 2 交戦移動 (11.5)。
- ・河川、山岳、森林、砂漠 [RIVER, MOUNTAIN, FOREST, DESERT]: 1 交戦移動。
- ・沿岸 [COASTAL]: 1 交戦移動又は海上侵襲移動 (11.221)。
- ・荒野 [WILDERNESS]: 通過不能 [常時]。
- ・バイカル湖 [LAKE BAIKAL]: 冬季 (凍結) に 2 交戦移動、さもなくば 1。

1.12 都市のタイプ [CITY TYPES]

都市は、人口 (POP)、生産の 1 構成要素を提供します。

- ・首都 [CAPITALS]: 三重円 (=POP 3) によって囲われた星です。これらは、全ての陣営ユニットの補給源 (14.11) として機能します。
- ・副次首都 [SUB CAPITALS]: 二重円 (=POP 2) によって囲われた星です。これらも、全ての陣営ユニットの補給源として機能します。
- ・都市 [CITIES]: 1 つの円 (=POP 1) によって囲われたドットです。これらは、招集値 2 を持ちます。
- ・町 [TOWNS]: 円を持たない (=POP 0) ドットです。これらは、招集値 1 を持ちます。

攻撃される時 (15.3)、中立小国家 (2.5) は、その招集値に従って自国の都市と町内に防衛部隊を生み出します (サイド・バーとマップ記号を参照)。

1.121 首都 [CAPITALS]

国家又は植民地内で最大の都市又は町は、その首都です。

- ・占領 [CAPTURE]: 首都は、戦闘フェイズの終了時に敵ユニットによって単独で占められたら占領されます。

1.122 都市根拠地 [CITY BASES]

六角形によって囲われた都市／町は、勝利値を持つ根拠地です (18.1 を参照)。

いくつかの小島 (1.41) は、同様に根拠地です。

1.13 資源 [RESOURCES]

資源 (RES) は三角形として表示され、生産のもう一つの構成要素です。石油資源 (赤) は、日本について二倍でカウントします。

1.14 陸上エリアの支配

[LAND AREA CONTROL]

支配はフェイズの開始時に判定され (サイド・バーを参照)、そのフェイズ中は変化

しません。移動中にあるエリアを通過することは、その支配を変更させません。

陸上エリアは、常にある陣営によって支配されます (中立国家は、個別の独立陣営と見なされます)。

全友軍支配下陸上エリアの合計は、友軍領土と呼ばれます。同様に、ライバル／敵／中立国領土です。

1.141 占有された陸上エリアの支配 [OCCUPIED LAND AREA CONTROL]

占有された陸上エリアは、以下のごとく支配されます。:

- ・占有 [OCCUPATION]: 単一陣営によって占有された陸上エリアは、その陣営によって支配されます。
- ・領有 [OWNERSHIP]: 複数陣営によって占有された陸上エリアは競合状態で、領有者 (11.54) と呼ばれる、そこに最も長く存在していた陣営によって支配されます。エリア内の領有者ユニットは、これを示すために立てて置かれます。

1.142 非占有陸上エリアの支配 [UNOCCUPIED LAND AREA CONTROL]

- ・列強勢力の本国領土 [GREAT POWER HOME TERRITORY]: 列強勢力 (ロシア、日本、大英帝国、US) の非占有本国領土は、常にその陣営によって支配されます。
- ・首都の支配 [CAPITAL CONTROL]: 他の全ての非占有陸上エリアは、その国家又は植民地の首都を支配している陣営によって支配されます。

1.143 首都の支配 [CAPITAL CONTROL]

- ・既定支配 [DEFAULT CONTROL]: 陣営は、ライバルの支配マーカーでマークされていない限り、自列強勢力の国家／植民地首都の既定支配を持ちます。
- ・支配のマーカー [MARKED CONTROL]: 支配マーカーは、既定支配が適用されない限り、占有、領有、外交 (8.2) によって支配下になるときに、首都と小島 (1.41) に置かれます。支配マーカーは、異なる陣営が首都／小島の支配を獲得するときに取り去られるまで、支配を及ぼします。

中国 (支那) 内の全ての USA／ソヴィエトの影響／支配は、Nat／Red マーカーでマークされなければなりません。大英帝国／インドシナ内の全ての USA の影響／支配は、USA／BritEmp マーカーでマークされなければなりません (8.4)。

1.2 海上エリア [SEA AREAS]

海上エリアはパール・ブルーで、細い青線 (海上境界) によって分割されます。

海洋 (太い海洋境界を持つダーク・ブルーの海上エリア) は、非常に広大な海上エリアで、海洋に進入するために 2 エリア移動がかかります。

陣営 [THE FACTIONS]

日本 [JAPAN] (軍国主義)

日本は、自国を名実ともにアジアの盟主と考え、ヨーロッパ帝国主義に代わる独自の共栄圏確立を目指しています。

USA (資本主義)

USA 陣営は、US 自体、中国国民党、最終的に大英帝国から構成されます。

ソヴィエト [SOVIET] (共産主義)

ソヴィエト陣営は、ロシア・シベリアと中国紅色革命者から構成されます。

都市のタイプ [CITY TYPES]

主要首都 (POP3-招集 6)
[MAIN CAPITALS]



副次首都 (POP2-招集 4)
[SUB CAPITALS]



都市 (POP1-招集 2)
[CITY]



町 (POP0-招集 1)
[TOWNS]



首都支配の例 [CAPITAL CONTROL EXAMPLE]

USA／中国国民党は南京 [Nanking] の既定支配を持ち、したがって蘇州 [Suchow]、武漢 [Wuhan]、福建 [Fukien] も同様です。支配マーカーを置く必要はありません。

他の陣営が南京の支配を獲得したら、そこに自身の支配マーカーを置き、取り去られるまで非占有状態の全ての「中国国民党」地方に支配を及ぼします。

競合状態陸上エリアの領有 [DISPUTED LAND AREA OWNERSHIP]

競合状態陸上エリアの領有は、所有者ユニットを立てて置き、敵対しているユニットを倒して表面を上に向けて置くことで表示されます。

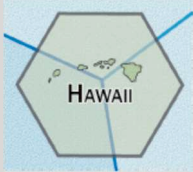
海上エリアの支配 [SEA AREA CONTROL]

海上戦闘は、常に最後まで闘われます (12.2 を参照)。戦闘中を除き、敵同士は決してある海上に共存できません。

例外: 潜水艦の回避 (12.73)。

「島嶼」と「小島」 [ISLAND AND ISLETS]

島嶼は、マップ上で地理地形と共に表示されます (例: 本州 [Honshu] (東京 [Tokyo/Osaka])、台湾 [Formosa]、マニラ [Manila]、スマトラ [Sumatra]、ジャワ [Java]、セレベス [Celebes]、ボルネオ [Borneo]、ニューギニア [New Guinea]、ニュージーランド [New Zealand] (ただし、オーストラリア [Australia] は含みません!))。



小島 [Islets] は、六角形と正方形で表示される 1 つ以上の非常に小さな島です。

SNLF ユニットの (3.244) は、島嶼/小島と海峡上で特殊能力を持ちます。

陣営列強勢力

[THE FACTIONAL GREAT POWERS]

3つの各陣営は、最有力の列強勢力を持ちます。

日本 [JAPAN]

- ・主要首都: 東京 [Tokyo]
- ・副次首都: 大阪 [Osaka]、奉天 [Mukden]
- ・植民地: 次頁のサイド・バーを参照。

ロシア [RUSSIA]

- ・副次首都: ノヴォシビルスク [Novosibirsk]
- ・植民地: なし

US

- ・USA 陣営内の 1 国家
- ・主要首都: ロス・アンジェルス [Los Angeles]
- ・植民地: 次頁のサイド・バーを参照。

中立列強勢力

[THE NEUTRAL GREAT POWER]

大英帝国は、初期に中立です (ただし、USA 陣営のみと与し得ます)。

大英帝国 [THE BRITISH EMPIRE]

- ・副次首都: ニュー・デリー [New Delhi]
- ・植民地: 次頁のサイド・バーを参照。

代理勢力 [THE PROXY POWERS]

中国国民党 [NATIONALIST CHINA]

- ・副次首都: 南京 [Nanking]

中国共産党 (紅色中国) [RED CHINA]

- ・その首都は、西安 [Sian] の都市。

1.21 海上エリアの支配

[SEA AREA CONTROL]

海上エリアの支配もフェイズの開始時に判定され、そのフェイズを通して変更なしで続きます。海上エリアは、戦闘中のみ競合状態です (3 頁サイド・バーを参照)。

- ・敵の海 [ENEMY SEAS]: 敵ユニットによって占められます。
- ・公海 [OPEN SEAS]: 敵ユニットによって占められていない全ての海は、友軍と見なされます (ライバル占有下の海を含みません)。

1.3 海峡 [STRAITS]

陸上と海の両方を含んでいる点線の円は、海峡です。海峡は、沿岸陸上エリアと同じとして扱われます。ただし、以下の例外があります。:

- ・ユニットは、影響なしに中立又はライバルの海峡を、海上 (11.2) 又は航空 (11.3) 移動によって通過移動できます。ただし、そこで移動を終了したら侵略 (11.54) になります。
- ・補給線 (14.11) と通商路 (14.21) は、ライバルと中立の海峡を通過してたどることができます (ただし、敵支配下の海峡を通過できません)。

1.4 島嶼 [ISLANDS]

島嶼は、沿岸陸上エリアのタイプと見なされます。全ての名称付島嶼は、プレイ可能です。

1.41 小島 [ISLETS]

小島は、非常に小さな島又はそれらのグループです。これらは、海峡として扱われます。ただし、いくつかは増強とスタッキングの制限を持ちます。

| 小島 | スタッキング | 建設&増強 |
|-----|------------|---------|
| 単一 | 1 ユニット/陣営* | 要塞&SNLF |
| 集団 | 制限なし | 要塞&SNLF |
| 根拠地 | 制限なし | 無制限 |

*: 超過分は、フェイズ終了時に除去される。
†: 占領された敵根拠地は、VP 値を持つ (18.1 を参照)。

首都として非占有下のとき、支配を識別するため敵占領下の小島上に支配マーカーが置かれます (1.14 を参照)。

1.5 生産記録欄 [PRODUCTION TRACKS]

各陣営は、生産記録欄を持ち、その人口 (POP)、工業 (IND)、資源 (RES) の現行レベルを記録します。各開始レベルは、その他の陣営情報と共に表示されます。

国内内戦の状態も、紅色招集/CPC と国民党都市/KMT マーカー・ブロックでソヴィエトと USA の生産記録欄上でそれぞれ記録されます (16.2)。

2.0 国家 [NATIONS]

2.1 列強勢力 [GREAT POWERS]

日本、ロシア、US と大英帝国は列強勢力です。これらは、国家ユニットを持ちます (3.11)。

2.11 列強勢力の首都

[GREAT POWER CAPITALS]

列強勢力である日本と USA の国家首都は、それぞれ東京 [Tokyo] とロス・アンジェルス [Los Angeles] (LA) です。これらは、その陣営の唯一の生産拠点として機能します (失われたら生産ができません)。

副次首都のノヴォシビルスク [Novosibirsk] (POP 2) はロシアの首都で、ソヴィエトの唯一の生産拠点として機能します。

注釈: 友軍の主要首都と副次首都は、陣営ユニットの補給源としても機能します (14.11)。

2.2 大英帝国 [THE BRITISH EMPIRE]

大英帝国 (「BritEmp」) は、初期に中立の列強勢力ですが、外交 (8.43) 又は宣戦布告 (8.44) を介して (のみ) USA 陣営に与する可能性があります。

中立の間、大英帝国ユニットは USA プレイヤーによって生産と移動ができますが、友軍エリア (大英帝国の領土と公海) に制限されます。これらは、US の領土に進入できず、逆もまた同様です。

2.21 大英帝国の副次首都

[BRITISH EMPIRE SUB CAPITAL]

副次首都ニュー・デリー [New Delhi] は、大英帝国植民地インドの首都で、陣営ユニットの補給源 (14.11 を参照) として機能します。

大英帝国は、ニュー・デリーが占領されても敗北せず (1.121)、まだカナダ/オーストラリア/ニュージーランドに本国領土 (2.4) を、LA と南京 [Nanking] に補給源を、LA に生産拠点を持ちます。

大英帝国植民地の扱いについては、2.6 を参照してください。

2.3 代理勢力 [THE PROXY POWERS]

中国国民党 (「Nats」) と中国共産党 (「Reds」) は、それぞれ USA とソヴィエト (それらの「後盾陣営」[Foster Factions]) によってプレイされる代理勢力です。

代理勢力は、完全に後盾陣営の経済内に組み込まれます (例えば、これらの POP/RES は、その生産に供されます)。

ただし、軍事的には、代理勢力は独立しています。: その軍事行動はそれらの後盾陣営の平和/戦争状態 (16.1) 又はその平和配当の量に影響を持ちません。

2.31 代理勢力の首都

[PROXY POWER CAPITALS]

中国国民党の首都は南京 [Nanking] で、陣営ユニットのための補給源として機能する副次首都 (POP 2) です (14.11)。

中国共産党の首都は、西安 [Sian] の都市です。

重要: 代理勢力は、その首都が占領されても敗北しません。

2.4 本国領土 [HOME TERRITORY]

列強勢力 (暗い色) の国家境界線内の陸上エリアは、その本国領土と呼ばれます。一般的に、新ユニット (基幹部隊) は、本国領土内にのみ増強できます。

注釈: インド (明青色) は、大英帝国の本国領土ではなく、植民地です (2.6 を参照)。

中国 (支那) 内の全 USA/ソヴィエト支配下の領土は、代理勢力の本国領土内に組み込まれていると見なされます。

2.5 小国家 [MINOR NATIONS]

小国家 (「小国 [Minors]」) は、黄、タン、茶で色コード化されます。これらは、無所属中立国 (8.11) として開始しますが、外交又は征服を介して、陣営による影響下又は支配下になり得ます。中立小国 (中国 (支那) の地方を含む) は、独立陣営として扱われます。

外交を介して支配下になった小国は、支配している陣営のユニットを配置します (中国 (支那) 内の代理勢力ユニット、821)。

攻撃された中立小国は、武装小国 (15.3) になります。ただし、ライバル陣営によって攻撃された保護国 (8.13) は、友軍衛星国 (8.2) になります。

注釈: オランダ領東インド (「DEL」) と [フランス領] ヴェトナムは、中立小国として扱われます (15.35 を参照)。

2.51 小国家の首都

[MINOR NATION CAPITALS]

小国の最大都市又は町は、その首都として機能します (大部分は1つのみを持ちます)。

・小国の敗北 [MINOR DEFEAT]: 小国の首都が占領されたとき (1.121)、敗北してその全ユニットが取り去られ、勝利した陣営の支配マーカーがそこに置かれます。

2.6 植民地 [COLONIES]

いくつかの勢力は植民地を持ち、それらの国家色の明るい網掛けで表示されます (サイド・バーを参照)。植民地の最大都市又は町は、その首都として機能します。所有している勢力は、その植民地首都の既定支配を持ちます。

植民地は、本国領土 (2.4) ではありません: 新たな基幹部隊 (要塞/SNLFs を除く) は、植民地内に増強できません (7.242 を参照)。

・植民地の敗北 [COLONY DEFEAT]: 植民地の首都が他の陣営によって占領されたとき、その陣営の支配マーカーを置きます。

3.0 ユニット [UNITS]

木製のブロックは、軍事ユニットをあらわします。下表に従って、各ユニット・ブロックにラベルを貼り付けます。

注釈: 各陣営についてのスペア・ラベルがラベル・シート 2 に用意されています。予備としてを除き、これらを使用しないでください。: ブロック内容物は、故意に限定されています。

普通、ユニットは垂直に立て、相手側からその正体を隠蔽します (秘密保持のため必要であれば、裏面を向けて倒します)。

敵部隊と戦闘状態 (12.1) のとき、ユニットは表面を向けて倒され、そのタイプと戦力を明らかにします。

3.1 ユニットの属性 [UNIT ATTRIBUTES]

3.11 国籍 [NATIONALITY]

ブロックとラベルの色は、ユニットの国籍を表示します。

| 日本 | ブロック | ラベル |
|----|------|-----|
| 日本 | 金 | 金 |

| USA | ブロック | ラベル |
|-------|------|-----|
| US | 緑 | 緑 |
| 大英帝国 | 暗青 | 暗青 |
| 中国国民党 | 明青 | 明青 |

| ソヴィエト | ブロック | ラベル |
|-------|------|-----|
| ロシア | 赤 | 赤 |
| 中国共産党 | 紫 | 紫 |

| 小国 | ブロック | ラベル |
|------|------|-----|
| 武装小国 | 橙 | 橙 |

3.12 戦闘値 [COMBAT VALUE] (CV)

ユニットの戦力又は戦闘値 (CV) は、最上端の点の数によって示されます。これは、戦闘解決で振るサイコロの数です。

これは、ユニットが受けることができる、損害のステップ数でもあります。ユニットが損害を受けるに連れて、減少した現行 CV を表示するため、新たな側に回転させます。1 CV のユニットは、基幹部隊と呼ばれます。

植民地 [COLONIES]

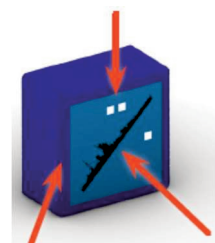
植民地の主都は右に太字で、主要小島はイタリック体です。根拠地は * を持ちます。自由フランス [=大英帝国] 植民地は、† を持ちます。

| | |
|-------------------------|------------------|
| 小笠原諸島* [BONINS] | 硫黄島 [Iwo Jima] |
| カロリン諸島* [CAROLINES] | トラック [Truk] |
| 台湾* [FORMOSA] | |
| 満州 韓国 [MANCHURIA-KOREA] | 奉天 [Mukden] |
| マリアナ諸島* [MARIANAS] | サイパン [Saipan] |
| マーシャル諸島 [MARSHALLS] | ケゼリン [Kwajalein] |
| パラウ [PALAU] | ペリリュー [Peleliu] |
| 琉球諸島* [RYUKYUS] | 沖縄 [Okinawa] |

| | |
|---|-------------------|
| アラスカ [ALASKA] (アツ・K [Attu-K] / アリユン・シャン 諸島 * [Aleutians] を含む) | アンカレジ [Anchorage] |
| グアム* [GUAM] | |
| ハワイ* [HAWAII] | |
| ジョンストン [JOHNSTON] | |
| リーワード諸島 [LEEWARD IS] | ボラ・ボラ [Bora Bora] |
| ミッドウェイ [MIDWAY] | |
| パルミラ [PALMYRA] | |
| クリスマス [CHRISTMAS] | |
| フィリピン諸島 [PHILIPPINES] | マニラ* [Manila] |
| サモア [SAMOA] | |
| ウェーク [WAKE] | |

| | |
|--|----------------------|
| [東]インド [EASTERN INDIA] (セイロン * [Ceylon] を含む) | ニュー・デリー [New Delhi] |
| ビスマルク諸島* [BISMARCKS] | ラバウル [Rabaul] |
| クック諸島 [COOK IS] | |
| エリス諸島 [ELLICE IS] | |
| フィジー諸島* [FIJI] | |
| ギルバート諸島 [GILBERTS] | タラワ [Tarawa] |
| 香港 [HONG KONG] | |
| マラヤ [MALAYA] | シンガポール* [Singapore] |
| パプア [PAPUA] | シドニー* [Sydney] |
| ニュー・カレドニア † [NEW CALEDONIA] | |
| ソシエテ諸島† [SOCIETY IS] | タヒチ [Tahiti] |
| ソロモン諸島 [SOLOMONS] | ガダルカナル [Guadalcanal] |

戦闘値



国籍 ユニットのタイプ (ブロックとラベルの色)



| ユニット表 | | |
|----------|------|--------------|
| ユニット | 移動 | 火力 |
| 要塞 [G] | 0 | A2/N3/G4/S3 |
| 空軍 [A] | 2R | A3/N1/G1/S1 |
| 空母 [N] † | (3R) | A2/N2†/G1/S2 |
| 潜水艦 [S] | (2R) | A0/N1/G0/S1 |
| 艦隊 [N] | (3R) | A1/N3/G1/S2 |
| 戦車 [G] | 3 | A0/N0/G2/S0 |
| 歩兵 [G] | 2 | A1/N1/G3/S0 |
| 海兵 [G] | 2 | A0/N0/G2/S0 |
| 民兵 [G] | 2 | A0/N0/G2/S0 |
| 船団 [N] † | (2) | A0/N0/G0/S0 |

・(): 陸上エリアへ進入する瞬間に停止しなければならない。
 ・R: 再配置可 (ときには必須、13.0)。
 ・†: 二重命中を受ける。: 受ける命中毎に -2 CV。
 ・††: 空母は N1 で射撃し、直ちに退却 (12.5) 又は再配置 (13.0) できる。

注釈: T&T のユニットが円形のピップスを持つのにに対して、CnC のユニットは正方形のピップスを持つため、見分けがつかれます。

3.121 国家毎の最高 CV [MAXIMUM CV BY NATION]

国家毎のユニットの最高 CV は、この表に従って国家により異なります。:

| 国家 | 最大 | 例外 |
|-------|-----|-----------------------------|
| US | 4CV | 海兵 2CV |
| 日本 | 3CV | 海上 4CV 戦車 2CV 陸戦隊 2CV |
| ロシア | 3CV | — |
| 大英帝国 | 2CV | — |
| 中国国民党 | 2CV | — |
| 中国共産党 | 2CV | — |

3.13 移動速度 [MOVEMENT SPEED]

ターン毎のユニットの移動範囲又は移動速度は、そのユニット・タイプによって自動的に決定され (サイド・バーのユニット表を参照)、それ故ユニット・ラベル上に表示されません。ユニットは、陸上と海上の移動で異なる移動速度を持ち得ます。

3.14 戦闘優先順位 [COMBAT PRIORITY]

戦闘解決中、ユニットはユニット表 (サイド・バー) に従って最上部から下に活動します。すなわち、要塞が最初で、船団が最後です。

同じタイプのユニット間では、活性プレイヤーのユニットの前に、防御しているユニットが活動をします

例外: 先制射撃を参照 (9.0)。

3.15 火力 [FIREPOWER]

戦闘解決中、敵ユニットに損害を与えるユニットの関連能力は、その火力です。ユニットは、文字と数字 (「A1」) によって述べられる、各目標クラスについて一定の火力を持ちます。

文字は、目標クラス (下記を参照) です。

数字は、そのクラスに対する火力です。: 「1」は1のサイの目で1命中を、「2」は1~2のサイの目で1命中を、「3」は1~3のサイの目で1命中等を意味します。

火力の詳細については、12.42 を参照してください。

3.2 ユニットのタイプ [UNIT TYPES]

ユニット・タイプは、自動的に移動速度と火力を決定します。

- ・ANS ユニットの [ANS UNITS]: 航空、海上、潜水艦のユニットは、「ANS」ユニットと総称されます。ANS ユニットの、陸上領土を占領できません。

- ・地上ユニット [GROUND UNITS]: 要塞、戦車、歩兵 (海兵 [陸戦隊] と民兵を含む) のユニットです。

3.21 航空ユニット (クラス A) [AIR UNITS]

航空ユニットは、航空移動 (11.3) を使用します。これらは、再配置 (13.0) でき、ときにはそうしなければなりません。これらは、陸上領土を占領できません (12.52)。

3.211 空軍 [AIR FORCES]

- ・移動: 航空 (陸上又は海上を越えて) 2。
- ・火力: A3/N1/G1/S1。
- ・特別: 敵ユニットを含んでいるエリアを自由に通過して移動できます。

3.22 海上ユニット (クラス N) [NAVAL UNITS]

海上ユニットは、海上 (11.2) 又は陸上 (11.1) の移動を使用できます。これらは、再配置 (13.0) でき、ときにはそうしなければなりません。これらは、陸上領土を占領できません (12.52)。

3.221 空母 [CARRIERS]

- ・移動: 陸上 1 [停止]、海上 3。
- ・火力: A2/N2/G1/S2。
- ・特別: 命中を受ける毎に 2 CV を失います。
- ・空母攻撃: N1 で射撃でき、直ちに退却/再配置します (12.74)。

3.222 艦隊 [FLEETS]

- ・移動: 陸上 1 [停止]、海上 3。
- ・火力: A1/N3/G1/S2。

3.2.3 潜水艦ユニット (クラス S) [SUBMARINE UNITS]

潜水艦ユニットは、海上 (11.2) 又は陸上 (11.1) の移動を使用します。これらは、再配置 (13.0) でき、ときにはそうしなければなりません。これらは、陸上領土を占領できません (12.52)。

3.231 潜水艦 [SUBS]

- ・移動: 陸上 1 [停止]、海上 2。
- ・火力: A0/N1/G0/S1。
- ・特別: 敵ユニットを含んでいる海上エリアを通過して自由に移動できます。海上戦闘を回避できます (12.73 を参照)。

3.24 地上ユニット (クラス G) [GROUND UNITS]

地上ユニットは、陸上 (11.1) 又は海上の移動 (11.2) を使用できます。戦時の地上ユニットは、以下の例外を除き、補給 (14.0) を必要とします。:

- ・要塞
- ・海峡/小島/島嶼上の SNLFs
- ・民兵

3.241 要塞 [FORTRESSES]

- ・移動: いったん配置されたら移動できません。
- ・火力: A2/N3/G4/S3。

- ・特別：本国領土外の友軍陸上エリア内に建設できます。補給を無視します(14.0)。エリア毎に1つに限定されます。

3.242 戦車 [TANKS] (軍団)

- ・移動：陸上3、海上2 (11.22)。
- ・火力：A0/N0/G2/S0。
- ・特別：海上では船団になります(3.246)。

3.243 歩兵 [INFANTRY] (軍)

- ・移動：陸上2、海上2 (11.22)。
- ・火力：A1/N1/G3/S0。
- ・特別：海上では船団になります(3.246)。

注釈：海兵 [陸戦隊] と民兵 (下記) は、歩兵の副次タイプで、歩兵と同じ戦闘優先順位 (3.14) を有します。

3.244 海兵 [陸戦隊] [MAIRINES] (軍団)

- ・移動：陸上2、海上2 (11.22)。
- ・火力：A0/N0/G2/S0。
- ・特別：海上侵攻 (11.221) を行っているときに戦闘アクション (12.3) を持ちます。海上では船団になります (3.246)。
- ・SNLFs [日本海軍特別陸戦隊]：島嶼/小島 (1.4) 又は海峡 (1.3) 上にあるときに補給損耗 (14.1) から免疫で、要塞 (7.24) と同様に増強できます。海峡/小島毎に1 SNLF に制限されます。

3.245 民兵 [MILITIA] (中国国民党/共産党)

- ・移動：陸上2、海上 [不可]。
- ・火力：A0/N0/G2/S0。
- ・特別：補給を無視します。船団にはなれません。

3.244 船団 [CONVOYS]

海上の地上ユニットは、船団になります。

- ・移動：陸上 [不可]；海上2。
- ・火力：[なし]。
- ・特別：敵の沿岸エリアへ海上侵攻 (11.22) ができます。海上では交戦できません。海上戦闘：戦闘活動を持たず、[N]としての目標となり、1命中毎に2 CVを失います。

3.3 ユニットの解散 [UNIT DISBANDING]

ユニットは、いつでも所有しているプレイヤーによって、プレイから取り去ることができます (再建できます)。

4.0 カード&マーカー

[CARDS & MARKERS]

ゲームは、2つの55枚カード・デッキを使用します。：アクション・デッキと資本投下デッキです。

4.1 アクション・カード [ACTION CARDS]

アクション・カードは、カードの両端に中立国を持ち、これらの中立国のどちらかに影響を与えるために使用できます (8.0を参照)。

中央横向きに表示されたコマンド値は、季節と文字番号の組み合わせから成り、その季節中にユニットを移動させるために使用可能です。アクション・カードは、使用可能ないずれか1つの方法のために消費できます。

4.2 資本投下カード

[INVESTMENT CARDS]

大部分の資本投下カードは、カードの両端に技術開発を持ちます。通常、技術開発は、友軍ユニットの特定タイプの能力を高めます。何枚かの資本投下カードは、代わりに情報機能を持ちます (9.7を参照)。

中央横向きに表示された工場値は、工業 (IND) レベルを前進させるために使用可能です (7.32を参照)。中央横は紅色 [Red] の技術開発で、紅色によってのみ使用可能です。

資本投下カードは、使用可能ないずれか1つの方法のために消費できます。

4.3 手札枚数の限度 [HAND SIZE LIMITS]



各陣営は、政治フェイズの終了時に手札に保持できるカードの最大枚数である、固定された手札枚数限度を持ちます (超過分は、捨て札しなければなりません)。手札枚数の限度は、各陣営の生産記録欄上に注記されます。あるプレイヤーの手札枚数は、公開情報です。

4.4 平和配当チット

[PEACE DIVIDEND CHITS]

各年の開始時、前年が平和だった (平時で、戦闘のために活性化していない) 陣営は、平和配当チット (7.14) を1枚受け取ります。

注釈：代理勢力のアクションと対パルチザン・アクション (17.4) は、平和配当を損ないません (7.14を参照)。

平和配当は、所有者によって秘密を保たれる、0~2のVP値 (18.1を参照) を持ちます。チットの数値は：



- ・(2) ×平和配当2
- ・(14) ×平和配当1
- ・(16) ×平和配当0

4.5 マーカー・カウンター

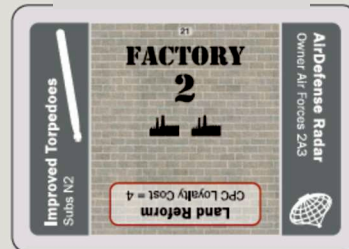
[MARKER COUNTERS]

- ・影響力 [INFLUENCE]：ある陣営が中立国家に外交を介して影響力を獲得したことを示すため、中立国家の首都に置かれます (8.0を参照)。
- ・支配 [CONTROL]：(影響力マーカーの裏面) は、既定支配が適用されないときに、(外交又は征服を介して) 支配下になった中立国家と植民地の首都に置かれます。

アクション・カード



資本投下カード



影響力
マーカー



支配
マーカー



パルチザン・マーカー

マーカー・ブロック [MARKER BLOCKS]

RES マーカー [RES MARKERS] : 単一ブロックの両面に、両タイプの RES ラベルを貼り付けます。平時 (RES が無視されるとき) は色付の三角形面を、戦時 (RES をカウントするとき) は塗りつぶした三角形面に裏返します。



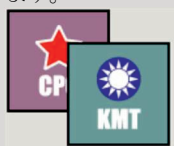
平時



戦時

CCW 状態マーカー [CCW STATUS MARKERS]

: 代理勢力の忠誠度と中国支配ブロック・マーカー (下) は、ソヴィエトと USA の生産記録欄上で国共内戦状態 (16.2) を記録するために使用されます。



忠誠度



中国支配

基幹部隊 [CADRES]

基幹部隊とは、1 CV ユニットのことで、

**USA の開始時 POP/RES****[USA STARTING POP/RES]**

USA の生産記録欄は、以下の POP/RES を表示する、事前に記載された情報値を持ちます。:

- ・ US のみ
- ・ US+Nat (中国国民党)
- ・ US+BrE (大英帝国)
- ・ USA Tot (合計、US、中国国民党、大英帝国を含む)

これらの情報アイコンは、現行 USA POP/RES の確認のために有用です。

平和配当 [PEACE DIVIDENDS]

平和配当は、平時における経済的利益を反映するだけでなく、プレイヤーの VP 位置にも不確定要素を加えます。



注釈: 中国 (支那) 内の USA/ソヴィエトの支配については、常に Nat/Red 中国影響力/支配マーカーを使用し、大英帝国/インドシナ内の USA の支配については、常に USA/BritEmp 影響力/支配マーカーを使用します。

・ **封鎖 [BLOCKADE]** : 正当な通商路を持たない POP/RES エリア上に置きます (14.2 を参照)。

・ **パルチザン [PARTISAN]** : ソヴィエトは、潜在的なユニットになる革命的政治分子として、中国 (支那) 内にこれらのマーカーを置くことができます。

・ **使用可能な生産/コマンド**

[PRODUCTION/COMMANDS AVAILABLE] : これらのマーカーは、消費されるに連れて残っているこれらアイテムの量を管理するために使用できます。

4.6 マーカー・ブロック**[MARKER BLOCKS]**

プレイを容易にするため、POP、RES、IND マーカーは、(厚紙カウンターとの代わりに) ラベル付ブロックです。



注釈: RES ブロックは、両面にラベルを持つことに注意してください (平時/戦時)。

国民党都市 [NAT CITIES]/KMT と紅色招集 [RED MUSTER]/CPC ブロック・マーカーは、USA とソヴィエトの生産記録欄上で国共内戦の状態を表示します。16.21&16.22 を参照してください。

5.0 セット・アップ [SETUP]

注釈: プレイヤー補助の中央セクションを参照してください。

- ・ 年マーカーを 1936 年に、フェイズ/季節マーカーを新年に置きます。
- ・ 全ての陣営は、その開始時の指定ユニットと選択した基幹部隊を、下記のごとくマップ上でプレイ補助上に置きます。

未使用のブロックをマップ外に隠して保持します。

- ・ 全ての陣営は、その POP、RES、IND ブロック・マーカーを生産記録欄上に初期レベルを表示して置きます。
- ・ USA とソヴィエトは、KMT/NAT CITIES と CPC/RED MUSTER ブロック・マーカーを生産記録欄上に初期レベルを表示して置きます。
- ・ 全ての陣営は、その平時 [PEACE WITH] マーカーを精算記録欄上の適切なボックス内に置きます。

- ・ USA は、その大英帝国中立 [BR EMP NEUTRAL] と中国 (支那) 忌避 [AVOIDS CHINA] マーカーも置きます。
- ・ ソヴィエトは、その中国 (支那) 忌避 [AVOIDS CHINA] と CPC 忠誠度コスト [CPC LOYALTY COST]=6 マーカーを置きます。

5.1 日本のセット・アップ**[JAPANESE SETUP]**

・ 日本 [30 ユニット/37 CV]

指定ユニット:

東京 [Tokyo]4 CV 艦隊&3 CV 空母
大阪 [Osaka]1 CV AF&1 CV 艦隊
奉天 [Mukden]3 CV 歩兵
カロリン島嶼 [Carolines]1 CV 要塞

基幹部隊 (いずれかのユニット・タイプ):

東京 [Tokyo] 6、大阪 [Osaka] 4、九州 [Kyusyu] 2、奉天 [Mukden] 2、韓国 [Korea]、ハルビン [Harbin]、ハイラル [Hailar]、熱河省 [Jehol]、台湾 [Formosa]、北海道 [Hokkaido]、琉球諸島 [the Ryukyus]、小笠原諸島 [Bonins]、マリアナ諸島 [Marianas]、カロリン諸島 [Carolines] 内に各 1。

・ **アクション・カード:** 7 枚引く。

・ **工業:** 11 [工業コスト: 6]

・ **人口:** 10

・ **資源:** 5

5.2 USA のセット・アップ [USASETUP]

・ US [14 ユニット/21 CV]

指定ユニット:

LA4 CV 要塞、4 CV 艦隊、
.....1 CV 空母&1 CV 海兵
シアトル [Seattle] ...2 CV 要塞&1 CV 歩兵

基幹部隊 (いずれかのユニット・タイプ):

LA 3。シアトル [Seattle]、ヒューストン [Houston]、シカゴ [Chicago]、マニラ [Manila]、ハワイ [Hawaii] 内に各 1。

・ 中国国民党 [8 ユニット/12 CV]

指定ユニット:

南京 [Nanking]2 CV 民兵
蘇州 [Suchow]2 CV 民兵
武漢 [Wuhan]2 CV 民兵
福建 [Fukien]2 CV 民兵

基幹部隊 (いずれかのユニット・タイプ):

南京 [Nanking] 2、蘇州 [Suchow] 1、武漢 [Wuhan] 1。

・ 中立、大英帝国 [8 ユニット/8 CV]

基幹部隊 (いずれかのユニット・タイプ):

ニュー・デリー [New Delhi] 2、シンガポール [Singapore] 2。パンジャブ [Punjab]、カルカッタ [Calcutta]、ダッカ [Dacca]、シドニー [Sydney] 内に各 1。

・ **USA 合計:** 30 ユニット/41 CV。

・ **アクション・カード:** 16 枚を引く。

・ **工業:** 6 [工業コスト: 7]

・ **人口:** 11*

・ **資源:** 10*

*: 中国 (支那) を含むが大英帝国は含まない。

・ **KMT:** 1 [KMT 忠誠度コスト: 5]

・ **国民党都市:** 4

5.3 ソヴィエトのセット・アップ

[SOVIET SETUP]

・ロシア [7 ユニット/7 CV]

基幹部隊 (いずれかのユニット・タイプ) :
ノヴォシビルスク [Novosibirsk] 2、ウラジ
オストック [Vladivostok] 2、タシケント
[Tashkent]、イルクーツク [Irkutsk]、チタ
[Chita] 内に各 1。

・中国共産党 [2 ユニット/3 CV]

指定ユニット:

西安 [Sian] 2 CV 要塞、1 CV 民兵 &
..... 1 パルチザン

・ソヴィエト合計: 9 ユニット/10 CV。

・アクション・カード: 6 枚を引く。

・工業: 4 [工業コスト: 8]

・人口: 6 [西安 [Sian] を含む]

・資源: 8

・CPC: 3 [CPC 忠誠度コスト: 6]

・紅色招集: 2

6.0 プレイのシーケンス

[SEQUENCE OF PLAY]

各ゲーム年は、新年手順で開始します。
下記を参照してください (7.0)。

プレイの季節 (春季/夏季/秋季/冬季)
に従い、その間プレイヤー諸氏が正当なコ
マンド・カード (10.1) をプレイしてい
たら、ユニットを移動させて戦闘を解決で
きます (12.2 を参照)。

7.0 新年 [NEW YEAR]

重要: プレイは 1936 年の 7.14 で開始し、
7.11~7.13 項は飛ばします。

7.1 年の開始 [Year Start]

7.11 年の前進 [ADVANCE YEAR]

時間記録欄上で年マーカーを進めます。

7.12 勝利チェック [VICTORY CHECK]

経済的勝利 (16.2) についてチェックし
ます。

7.13 新年の解決

[NEW YEAR RESOLUTION]

指定された新年に (年記録欄を参照)、
USA の影響力並びに US とロシアのユ
ニットがコストなしで自動的に到着します。
ユニットは正当な本国領土 (2.4) に到着し、
その年に増強 (7.24) できます。

7.131 戦雲 [CLOUDS OF WAR]

1939、1940、1941 年の新年解決時 (年
記録欄上の旗を参照)、USA は自動的に大
英帝国上に 1 影響力を獲得し、結果として
直ちに USA 同盟国 (衛星国) になります。

7.132 US の海軍建造

[US NAVAL CONSTRUCTION]

1942/43/44 年の新年に、1 US 艦隊、空
母、潜水艦ユニットが US 内に出現します。

・1942 年: これらのユニットは 1 CV で到
着します。

・1943 年: これらのユニットは 2 CV で到
着します。

・1944 年: これらのユニットは 3 CV で到
着します。

注釈: 日本が USA に宣戦布告 (15.21)
したら、代わりにこれらのユニットは次
の続く 3 年に到着します。

7.133 US の宣戦布告対応部隊

[DOW REACTION FORCES]

USA が宣戦布告したら (15.2)、1 US 歩
兵基幹部隊と 1 US AF 基幹部隊が、後の 3
新年に US に到着します。

7.134 ロシアの予備

[RUSSIAN RESERVES]

1945 年の新年に、ロシアは 2 歩兵基幹、
1 戦車基幹部隊、1 空軍基幹部隊をノヴォ
シビルスク [Novosibirsk] 又はタシケント
[Tashkent] に受け取ります。

注釈: ソヴィエト・ロシアが宣戦布告し
たら、これらのユニットは次の新年に到
着します。

7.14 平和配当/リシャッフル

[PEACE DIVIDENDS/RESHUFFLE]

全ての捨て札を組み込み、アクションと
資本投下デッキをリシャッフルします。

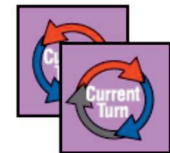
前年中に平時 (15.1) で、戦闘のために
活性化していない (12.1) 各陣営は、容器
から平和配当チット (4.4) を密かに見ない
で選択します。

注釈: 代理勢力と対パルチザン (17.4)
の戦闘は、平和配当の目的において無視
されます (16.11)。

7.15 ターンの順番 [TURN ORDER]



その年のターンの順番を判
定するため、サイを 1 つ振り
ます。生産記録欄の最後にター
ンの順番マーカーを置きま
す (例えば、「4」のサイの目では、ターンの
順番は以下のとおりです。: USA—ソヴ
ィエト—日本)。



自軍ターンを行っている
プレイヤーは、活性プ
レイヤーと呼ばれます。
現行ターン・マーカー・
ブロックは、その回転方
向を表示している面で、活性プレイヤーに
渡されます。

7.2 生産フェイズ [PRODUCTION PHASE]

ターンの順番に、プレイヤー諸氏は、全
員がそれを行うまで自身の生産を行います。

7.21 代理勢力の生産

[PROXY PRODUCTION]

ソヴィエトと USA は、その生産記録欄
上の国共内戦状況マーカーを基準に、代理
勢力の生産を開始しなければなりません。

プレイのシーケンス

[SEQUENCE OF PLAY]

新年

- ・年の前進/勝利チェック
- ・新年の解決
- ・平和配当/リシャッフル
- ・ターンの順番

生産フェイズ

- ・第 1 プレイヤーの生産
—[戦時] 封鎖チェック
—生産レベルの判定
—生産の消費
- ・第 2 プレイヤーの生産 (同じ)
- ・第 3 プレイヤーの生産 (同じ)

政治フェイズ (カード・プレイ)

- ・1 枚の外交、1 枚の情報、2 枚の適合
技術カード、工場カード ≥ 工場コスト
をプレイし、又は
- ・パス (3 連続でカード・プレイは終了)
次いで
- ・外交を解決する。 (POP/RES を調整)
- ・手札枚数の応諾 (捨て札)

季節

- ・コマンド・フェイズ (カード・プレイ)
- ・第 1 プレイヤー・ターン
—移動フェイズ
—戦闘フェイズ
- ・第 2 プレイヤー・ターン (同じ)
- ・第 3 プレイヤー・ターン (同じ)
- ・補給フェイズ [夏季: 封鎖]

冬季

- ・コマンド・フェイズ
- ・第 1 プレイヤー・ターン
- ・第 2 プレイヤー・ターン
- ・第 3 プレイヤー・ターン
- ・ソヴィエト: 冬季ターン (10.41); USA/日
本: 再配備ターン (10.42)。

US 海軍の建艦政策

[US NAVAL CONSTRUCTION]

30 年代に日本の侵略が始まると、ア
メリカは大規模な海軍建艦計画で改革
に乗り出し、40 年代初頭には新たな軍
艦が完成する予定でした。

代理勢力の生産 [PROXY PRODUCTION]:

CV 対アクション・カード

大規模な国民党軍の実効性は、低賃
金、劣悪な武器、貧弱な指揮統率に妨害
されました。改善には外部からの資源が
必要でした。

赤軍が頼りにしたのは農民の志願兵
で、その武器 (プラス新たな支持者) は
ほとんど捕獲したものでした。

USA の生産 [USA PRODUCTION]

US に表示された POP/RES は、この戦域で使用可能なそれで、海軍建艦に割り当てた以外のものです。

代理勢力 POP/RES の封鎖**[BLOCKADE OF PROXY POWER POP/RES]**

代理勢力 POP/RES から後盾陣営生産拠点への通商路は、その後盾陣営の **ライバル** によって陸上で封鎖される可能性があります。海上ではその後盾陣営と戦争状態の **敵** によってのみ封鎖されます (サイド・バーの 14.22 の注釈を参照)。

生産レベルの管理**[TRACKING PRODUCTION LEVELS]**

外交解決 (7.4) 又は季節プレイヤー・ターン中に変更が起きるとき、プレイヤー諸氏が直ちに POP と RES レベルを調整することを強く薦めます。

これらのレベルは、全ての「外部」支配下/影響下の POP/RES (影響下/支配マーカーに従い) をその陣営の基本レベルに加えることにより、確認できます。

生産消費の管理**[Tracking Production Expenditure]**

生産使用可能と代理勢力生産使用可能なマーカーは、現行生産レベル上で開始し、各生産「ポイント」が消費されるに連れて記録欄の下方へ移すことにより、生産消費を管理するために使用できます。

**KMT と CPC [THE KMT AND CPC]**

この時期、中国国民党 (KMT) は中国 (支那) の一部を統治していました。中国国民党と中国共産党 (CPC) との間内戦は、日本の侵攻に対抗するため、1937 年に理論上は一時的に終了されました。

ただし現実には煮え切らず、日本の存在感が薄れるに従って衝突はますます激しくなりました。1945 年までに、その勢いは明らかに共産党優位となり、最終的に国民党は 1949 年に敗北しました。

7.211 中国国民党の徴兵**[NATIONALIST ENLISTMENT]**

中国国民党は、国民党都市 [NAT CITIES] と KMT マーカー (16.21) の低い方に一致する地方ユニット CV (16.121) を増強します。徴兵は通常の増強ルール (7.24) に従い、**地方毎に 1 CV に限定されます**。

7.212 紅色の積極的行動**[RED ACTIVISM]**

ソヴィエトは、その紅色招集 [RED MUSTER] と CPC マーカー (16.22 を参照) の低い方に一致する枚数のアクション・カードを引きします。その生産が完全に行われるまで、その内容を調べることはできません。

注釈: 代理勢力ユニットは、ソヴィエト/USA 生産でも増強できます (すでに代理勢力生産によって増強されていたら不可)。

7.22 陣営の生産 [FACTION PRODUCTION]

自身の生産記録欄を調べ、活性プレイヤーはその年の自身の生産レベルを決定します。これは、自身の最低の IND、POP、RES に相当します。以下は例外です:

- ・平時の陣営は、RES を無視します。
- ・戦時の陣営は、RES をカウントしなければならず、封鎖に従わなければなりません。下記を参照 (14.2)。

注釈: その生産拠点 (2.11) を失った陣営は、生産を持ちません。

7.211 封鎖の解決**[BLOCKADE RESOLUTION]**

戦時の陣営については、前年の夏季補給フェイズ中に封鎖 (14.2) されており、しかも封鎖が継続していると、POP/RES は使用不可です。

現在通商路 (14.21) をたどれる友軍 POP/RES から封鎖マーカーを取り去ります。封鎖状態に留まる POP/RES は、その生産についてカウントされません (現在の有効な合計を表示するため、一時的な非封鎖 POP/RES マーカーを置きます)。

7.23 生産の消費 [SPENDING PRODUCTION]

活性プレイヤーは、ユニットの増強又はカードの購入のために、自身の生産を消費します。各カード又はユニットのステップは、1 生産ポイントがかかります。プレイヤー諸氏は、消費された生産を記録するため、生産使用可能マーカーを使用できます (サイド・バーを参照)。増強したユニット又は引かれたカードの内容は、明らかにしないでください。

7.24 ユニットの増強 [UNIT BUILDING]

増強には、存在しているユニットへ CV を加えること (向上) と新たな基幹部隊の創設を含みます。

以下のユニットは、増強できません:

- ・海上にある、
- ・非根拠地の太平洋小島 (1.41 を参照) 上にある、
- ・戦場で交戦状態、

・非補給下 (14.1)、ただし 7.234 を参照。

7.241 増強 (存在しているユニット)**[PROMOTION (EXISTING UNITS)]**

ブロックを次に強力な側に回転させることにより、存在しているユニットに 1 CV を加えます (各生産でユニット毎に 1 CV まで)。

7.242 基幹部隊の創設 (新ユニット)**[CADRE RAISING (NEW UNITS)]**

自身の **本国領土** (2.4) 内に、いずれかのタイプの新たな 1 CV ユニットの置きます。新たに創設された基幹部隊は、その生産で更なる増強はできません。

7.243 要塞/SNLFs の建設**[BUILDING FORTRESSES/SNLFs]**

要塞基幹部隊/ステップは、たとえ非補給下であっても、明白な友軍領土内のどこにでも建設できます。島嶼/海峡上の SNLFs は、同じ増強特権を持ちます。

備忘: 要塞と SNLFs は、海峡/島嶼毎に 1 に限定されます。

USA/ソヴィエトについては、創設される要塞の国籍は位置に依存します:

- ・本国/植民地領土: 国籍ユニット。
- ・中国 (支那): 代理勢力ユニット。
- ・[USA について] インドシナ: 大英帝国ユニット
- ・他の場所: 列強ユニット。

7.244 カードの購入 [BUYING CARDS]

デッキの最上部からアクション・カード又は資本投下カードを引き、表面を伏せて前に置きます。あなたの生産が終了するまで、購入したカードの内容を調べてはなりません。

7.245 生産の終了 [ENDING PRODUCTION]

全てのプレイヤーが生産を完了させたとき、全ての封鎖マーカーを取り去ります。

7.3 政治フェイズ [GOVERNMENT PHASE]

ターンの順番で、プレイヤー諸氏は様々な方法で自身の立場を向上させるためにカードのプレイを行います。いくつかのカード・プレイ・オプションは、単一カードを含み、いくつかはカード・ペア、いくつかは複数枚カードを含みます。

カードは、複数の使用が可能なので、カードはそのプレイヤーの視点で垂直に表示された目的意図でプレイされなければなりません。

プレイヤー諸氏は、その手札の現行カード枚数を表示するため、現行手札枚数マーカーを使用できます (公開)。

7.31 外交 [DIPLOMACY] (1 カード)

活性プレイヤーは、中立国 (自身の視点で垂直に表示された目標中立国) への影響力を獲得するため 1 枚のアクション・カードをプレイできます。

もしもライバルがそのときに同じ中立国の外交カードをイン・プレイに持つと、両者を捨て札します。詳細については、外交 (8.0) を参照してください。

7.32 工業 [INDUSTRY] (複数カード)

活性プレイヤーは、自身の IND レベルを1ずつ上昇させるため、合計で少なくとも自身の現行工場コストを持つ複数の資本投下カードをプレイできます (直ちに、生産記録欄上のマーカーを調整します)。初期の工業コスト値は、以下のとおりです。:

- ・日本.....6工場
- ・USA.....7工場
- ・ロシア.....8工場

宣戦布告された瞬間に、陣営の工業コストは1レベルだけ落ちます (生産記録欄を参照) (15.2を参照)。

重要: IND は、年毎に2レベルを超えて上昇できません。

7.33 CCW の忠誠度 (複数カード) [CCW LOYALTY (MULTIPLE CARDS)]

USA とソヴィエトのプレイヤーは、友軍忠誠度 (KMT/CPC) を1ずつ上昇させるため、少なくともその現行忠誠度コストの合計工場値を持つ資本投下カードをプレイできます (生産記録欄上でマーカーを調整します)。

- ・KMT 忠誠度コスト: 5工場
- ・CPC 忠誠度コスト: 6 / 4*工場

* 土地改革紅色技術開発により、CPC の忠誠度コストは4工場に減少します。

重要: KMT/CPC の忠誠度は、年毎に2レベルを超えて上昇できません。

7.34 技術開発 [TECHNOLOGY] (2カード)

活性プレイヤーは、技術開発を達成するため、それを望む同じ技術開発を持つ2枚の資本投下カードをプレイできます (望む技術開発を自身の視点で垂直にしてプレイします)。一般的に、達成された技術開発は、友軍ユニットの1つのタイプの能力を向上させます。

技術開発を直ちに達成するため、プレイヤーはカードのペアを表面でプレイし、次いでペアの1枚を捨て札して (自身の選択)、他方を表面で前に置いて保持します。

二者択一で、技術開発のペア・カードは、表面を伏せて研究室でプレイできます (9.4を参照)。秘密の技術開発は、いつでも明らかにすることができ、直ちに有効となりますが、その有効手札枚数限度を1だけ減少させます。

- ・**紅色の技術開発 [RED TECHS]:** これらの技術開発は、資本投下カード上の赤枠ボックス内に表示され、ソヴィエト・プレイヤーによって紅色に関してのみ使用可能です (9.5を参照)。

技術開発の詳細については、9.0を参照してください。

7.35 紅色軍閥 [RED INSURGENTS] (2カード)

ソヴィエト・プレイヤーのみが、後に 2 CV 民兵ユニットを奇襲的に創出するため、自身の秘密の研究室 (9.4) 内に一致する中国 (支那) 地方外交カードのペアをプレイできます (16.14)。

注釈: 外交ワイルド・カード (17.11を参照) 上の2つの一致しているバルチザン・オプションは、軍閥としてプレイできません。

7.36 情報 [INTELLIGENCE] (1カード)

何枚かの資本投下カードは、情報機能を持ちます。プレイされるとき、直ちにその指示を実施します (9.7を参照)。

7.37 パス [PASS] (カードなし)

プレイヤー諸氏は、カードをプレイする代わりにパスできますが、3人のプレイヤーが連続してパスすると、政治カード・プレイは終了し、外交 (7.4) を解決します。

7.4 外交の解決

[DIPLOMACY RESOLUTION]

ターンの順番で外交を解決します。イン・プレイで表面に留まっている各外交カードについて、(8.0) に従って友軍の影響カマーカーを置くか又は取り去ります。対抗するカード/マーカーは、互いに打ち消します (両者を取り去る)。

インドシナ/大英帝国内に置かれた要塞/衛星国ユニットは大英帝国ユニット (7.243) でなければならず、大英帝国が同盟 (8.43) になる前に US ユニットがこれらのエリアに進出できないことを忘れぬよう、USA/大英帝国の影響/支配マーカーを使用します。



次いで、中立国の外交状態が再び明らかにされ、それに応じて陣営の人口と資源レベルが調整されます。

7.5 手札枚数の遵守

[HANDSIZE COMPLIANCE]

全プレイヤーは、ここで自身の手札枚数限度 (生産記録欄上のシンボルを参照) を遵守しなければならず、必要であれば捨て札します。



- 日本: 7
- USA: 8
- ソヴィエト: 6

備忘: プレイヤーの秘密の研究室 (9.4を参照) にある各カードのペアは、自身の手札枚数限度に対して1枚としてカウントします。

忠誠度のコスト [LOYALTY COST] (代理勢力)

忠誠度を上げるための工場の数は、以下のとおりです (生産記録欄を参照):

- ・中国国民党 (KMT): 5工場
- ・中国共産党 (CPC): 6 / 4工場*

* 土地改革紅色技術開発により4工場に減少する。

紅色軍閥 [RED INSURGENTS] (ソヴィエトのみ)

隠匿された民兵ユニットを突然明らかにするための共産等の能力は、正しい時と場所に奇襲的な破壊をもたらすことができます。

外交状態の確定

[DIPLOMATIC STATUS FINALIZATION]

ある国家の外交状態は、外交解決時のみ変更します (7.4)。

政治カード・プレイ中に3影響力を獲得することは、即座にある国家を衛星国に変換させません。: 相手側は、更なる政治カード・プレイでいくらかの影響力を無効化できます。

手札枚数規模&カード・プレイ [HANDSIZE & CARDPLAY]

カードをプレイする義務は、手札規模を超過したプレイヤー (最大「超過手札」) にあります。最大超過手札規模を有すプレイヤーにとって、パスは高いリスクです。なぜならば、相手側がパスしたらカード・プレイも終了し、全てのプレイヤーはその全ての超過手札を捨て札することを強制されるからです (7.37を参照)。

この理由のため、政治カード・プレイは最大超過手札を有すプレイヤーが最初にプレイし、次の最大超過手札プレイヤーへ進むことを薦めます。

中国 (支那) 内の影響力

[INFLUENCE IN CHINA]

中国 (支那) 内の USA/ソヴィエト陣営の影響力/支配は、中国国民党/中国共産党として扱われます。中国 (支那) 内では、常に Nat/Red の影響力と支配マーカーを使用します。

テーブル・トーク [TABLE TALK]

プレイヤー諸氏は、常時他のプレイヤーと公開で交渉できますが、同意することは強制されません。[秘密交渉は可能ですが、プレイを極端に長くします。]

ユニットと影響力 (支配ではない) は、いつでも任意に取り去ることができます。

提携国 [ASSOCIATES]

提携国は、ある陣営と独占的な通商合意を持つ中立国をあらわしますが、軍事的中立に留まります。

保護国 [PROTECTORATES]

保護国は、ある陣営と経済的連携のみならず相互防衛協定を結ぶ中立国ですが、このような小国への攻撃は、保護者への宣戦布告と見なされます。

衛星国 [SATELLITES]

衛星国は、ある陣営と軍事同盟の関係になった小国で、事実上その軍事部隊の一部になります。

武装小国 [ARMED MINORS]

中立侵犯された中立国は、もはや「中立国」とは見なされません。これらは武装小国になり、独立陣営として扱われます。

**海南、ワハーン、メキシコ
[HAINAN, WAKHAN, AND MEXICO]**

これらの国家についての外交カードはありません。これらは、恫喝とその他の外交切り札によってのみ影響を受ける可能性があります。

注釈：ワハーンは、アフガニスタン北部の辺境地域で、個別の国家として扱われます。

拒絶の例 [REPUDIATION EXAMPLE]

日本は、USA が北京の1影響力を拒絶しない限り大英帝国の外交カードをプレイすると脅し、USA はこれに応じます。

**日本の軍事&外交的膨張
[JAPANESE MILITARY & DIPLOMATIC
EXPANSION]**

日本の帝国主義的膨張政策は、1931年の満州と1933年の熱河省の征服から始まりました。次いで、中国（支那）の軍閥が支配している湖北（北平）、内モンゴル、山西省、山東省（青島）の吸収を試み、前者2つについてある程度の成功を収めました。

1937年、日本は中国（支那）に侵攻し、その最も豊かな地方を迅速に征服しました。

1941年、日本は外交を通じてフランス領インドシナ（ヴェトナム）の支配を獲得しました。ただし、肝心のオランダ領東インド（DEI）の獲得には戦争が必要でした。

8.0 外交 [DIPLOMACY]

陣営は、外交を介して中立国への影響力を獲得するか、又はライバルの影響力を減少させることができます。

政治カード・プレイ中、プレイヤー諸氏は自身の視点から目標中立国が垂直に表示された単一の外交カードをプレイできます。もしもライバルがその中立国についての外交カードをイン・プレイに持つと、これらは無効となり、両カードを捨て札します。

- **外交切り札 [DIPLOMACY WILD CARDS]** (8.3)：これらは、プレイしている陣営について列記されたいくつかの中立国のいずれか1つ、又は他の方法で資格を持つ中立国に影響力を持ち得ます。これらをプレイしているとき、直ちにそこに影響力マーカーを加えるか又は取り去り、外交切り札を捨て札します（目標の中立国を明確化するため）。

パルチザン・オプション (8.3) も参照してください。

- **外交状態 [DIPLOMATIC STATUS]**：中立国の状態は、その時点でイン・プレイに留まっている影響力マーカーに従い、外交解決 (7.4) 時にのみ再評価されます。次いで、それに応じて POP/RES マーカーを調整します（サイド・バーを参照）。

注釈：中国（支那）内の全ての USA/ソヴィエトの支配は、中国国民党/紅色の支配と見なされます（適切なマーカーを使用します）。

- **拒絶 [REPUDIATION]**：所有者は、いつでも任意に影響力マーカーを取り去ることができます。

8.1 中立国 [NEUTRALS]

中立国とは、いかなる陣営の一部でもなく、独立陣営として扱われる国家です。中立国領土への軍事ユニットの進入は、中立性侵犯或いは VoN (15.3) を構成します。

8.11 非同盟 [UNALIGNED] (0 影響力)

影響力マーカーを有さない中立国は、非同盟中立国です。：その POP や RES の使用を持つ陣営はありません。

8.12 提携国 [ASSOCIATES] (1 影響力)

1枚の影響力マーカーは、中立国をその陣営の提携国にします。：

- その陣営は、提携国の POP と RES の独占的使用権を持ちます。
- 提携国は、中立に留まります。：その陣営は、提携国の領土への支配を持たず、陣営のユニットはそこへの進入又は創設できません。
- いずれかの陣営による提携国領土への軍事侵攻は、中立性の侵犯 (15.3) を構成します。

8.13 保護国 [PROTECTORATES] (2 影響力)

2枚の影響力マーカーは、中立国をその陣営の保護国にします。：

- その陣営は、保護国の POP と RES の独占的使用を保持します。
- 保護国は、中立です。：影響力を及ぼしている陣営は、その領土への支配を持たず、そこへの移動又は創設できません。
- いずれかの陣営（保護陣営を含みます）による提携国領土への軍事侵攻は、VoN (15.3) を構成します。
- 保護国へのライバルの攻撃は、その保護陣営への宣戦布告或いは DoW (15.2) を構成し（VoN と同様）、保護国は直ちに保護陣営の衛星国へ変換されます (8.2 を参照)。

8.14 武装小国 [ARMED MINORS]

小中立国が中立侵犯 (15.3) されたとき、全ての影響力は無効となり、中立国は武装小国になります (15.32 を参照)。

例外：ライバル陣営による保護国の中立侵犯は、保護国陣営の衛星国 (8.2) になります。

8.2 衛星国 [SATELLITES] (3 影響力)

外交解決時の3影響力は、中立小国をその陣営の衛星国に変換させます。これは、以下の影響を持ちます。：

- 衛星国は、その陣営に与します（衛星国の首都に支配マーカーを置きます）。外交は、もはやこの国家に影響力を及ぼせません。
- その陣営は、いずれかのタイプの衛星国ユニットを、(8.21) に従ってその都市と町内に置きます。
- 衛星国の領土は、その陣営についての友軍になります（すなわち、そこに要塞を建設でき、ユニットが移動できます）。
- その陣営は、衛星国の POP と RES の独占的使用権を持ちます。
- 衛星国へのライバルの攻撃は、その支配陣営への DoW (15.2) を構成します。

**8.21 衛星国のユニット
[SATELLITE UNITS]****8.211 衛星国ユニットの国籍
[SATELLITE UNIT NATIONALITY]**

- 日本の衛星国：日本軍ユニット。
- ソヴィエトの衛星国：
 - ー中国（支那）：紅色の要塞又は民兵 (16.12)。
 - ー他のどこか：ロシア軍ユニット。
- USA の衛星国：
 - ー中国（支那）：国民党の要塞又は民兵 (16.12)。
 - ーインドシナ：大英帝国ユニット。
 - ー他のどこか：US ユニット

**8.212 衛星国ユニットの CV
[SATELLITE UNIT CV]**

- ー都市：2 CV ユニット；
- ー町：1 CV ユニット。

8.3 外交切り札 [DIPLOMACY WILD CARDS]

外交切り札は、一方の端（黄色のボックス）上に影響力の選択肢を持ち、しばしば各陣営についてのオプションのリストです。パルチザン・オプションを持つ他方の端は、ソヴィエトのみが使用可能です（紫色のボックス）。

・影響力オプション [INFLUENCE]

OPTIONS: 黄色のボックス端は、その陣営についてのオプション・リストから選択されたいずれかの中立国へ1友軍影響力を加えるため（又は1ライバル影響力をそこから取り去るため）、ある陣営によってプレイできます。

・パルチザン・オプション [PARTISAN]

OPTIONS: ソヴィエトのみが、パルチザン（17.0）を列記されたどちらかの地方内に置くために紫色ボックス端をプレイできます。

外交切り札をプレイしているとき、直ちに影響力マーカーを置く（又はライバルのそれを取り去る）か、又はパルチザンを置き、カードを捨て札します。

・**恫喝 [INTIMIDATION]:** 「隣接」は、通過不能境界を越えて適用します（サイド・バーを参照）。

8.31 蒋介石 [CHIANG KAI SHEK]

USA によって中国（支那）内でプレイされた外交切り札（黄色ボックス）は、（赤字テキストのとおり）各2国民党影響力を獲得します!!

8.4 大英帝国の外交

[BRITISH EMPIRE DIPLOMACY]

大英帝国（BritEmp）は、外交又はライバルの宣戦布告（8.44）を介して USA に与す可能性がある中立列強勢力です。

重要: 中立の間、大英帝国のユニットは USA プレイヤーによって創設と移動ができます。ただし、積極的に USA 陣営に与す前は、大英帝国ユニットは非友軍エリア又は US 領土へ進入できません（又はその逆も同様）。

8.41 USA の影響力 [USA INFLUENCE]

大英帝国上の1又は2USA影響力は、それを通常の POP/RES を有す USA の提携国又は保護国にします。

注釈: 大英帝国とインドシナ内では、USA/大英帝国の影響力/支配マーカーを使用します。

8.42 日本/ソヴィエトの影響力

[JAPAN/SOVIET INFLUENCE]

大英帝国は、日本又はソヴィエトによる影響下になり得ますが、どちらかの提携国、保護国、衛星国にはなりません（つまり、日ソはその POP/RES を使用できません）。

代わりに、大英帝国上の日本又はソヴィエトの影響力は、USA がその影響力を獲得することを単に困難にします（ライバルの影響力を最初に無効化しなければならぬため）。

8.43 同盟国 [ALLIANCE] [3+USA 影響力]

外交解決時に3以上の USA 影響力を有すと、大英帝国は積極的に USA 陣営に与します（追加のユニットは置かれません）。そのユニットは無制限状態となり、US と大英帝国は互いの領土を占めることができます。



8.44 大英帝国への DOWs

[DOWs ON THE BRITISH EMPIRE]

日本又はソヴィエトが大英帝国に宣戦布告（15.2）したら（USA はそれを行うことができません）、直ちに USA 陣営に与します。

重要: 大英帝国への DoW は、USA への DoW と同等です。

8.45 戦雲 [CLOUDS OF WAR]

1939、1940、1941 年の新年解決時（年記録欄上の旗印を参照してください）、USA は自動的に大英帝国上に1影響力を獲得します（7.131 を参照）。

・**嵐の訪れ [GATHERING STORM]:** ヴェトナム又はオランダ領東インド（DEI）への日本の VoN は、到来する新年に大英帝国に1 USA 影響力を自動的にもたらします（15.35）。

備忘のため、年記録欄上に USA/大英帝国の影響力マーカーを置きます。

9.0 技術開発 [TECHNOLOGY]

一般的に、技術開発は友軍ユニットの1タイプの能力を増加させます。

注釈: 代理勢力は、紅色技術開発を除くいかなる技術開発も使用できません（9.5 を参照）。

大部分の資本投下カードは、灰色のテキスト・ボックス内に2つの技術開発（各端に1つ）を持ちます。影響はそこで述べられますが、いくつかの解明に従います。:

・**先制射撃 [FIRST FIRE]:** 先制射撃の技術開発を有すユニットは、たとえ攻撃しているときでも、それを持たない同タイプの敵ユニットの前に射撃します（相手側陣営によって保持された先制射撃特典は、1対1で無効化します）。

・**航空防衛レーダー [AIR DEFENSE RADAR]:** 友軍領土（1.14）内の空軍は、敵航空ユニットを CV 毎に2つのサイコロで射撃します（「2A3」と表記されます）。

例: 友軍領土内の3CVのAFは、A3火力で6つのサイコロで射撃します。

切り札 [WILDCARDS]

パルチザン・オプション [PARTISAN OPTIONS]

これらは中立ではないため、国民党の中国と日本の満州の地方は、専用の外交カードを持ちません。外交切り札上のパルチザン・オプションは、これらの地方内にパルチザン配置を提供します。

恫喝 (隣接) [INTIMIDATION (ADJACENCY)]

荒野境界によって分割された陸上エリアは、「隣接」しています。通過不能エリアによって分割された陸上エリアは、隣接していません。

注釈: カナダ（大英帝国の本国領土）が US に隣接するため、大英帝国は USA の恫喝を受けます。

大英帝国の POP/RES

[BRITISH EMPIRE POP/RES]

大英帝国は、外交を通して節約的に USA に与すことができます。; 1以上の USA の影響力で、USA は6POP/6RES を獲得します。大英帝国に影響力を有す他の陣営は、それ自体のために POP/RES を獲得せず、大英帝国が USA 陣営内に入ることを遅らせるだけです。

| 技術開発 | |
|----------|---|
| 海上レーダー | 艦隊の先制射撃 |
| ソナー | 艦隊は S3 |
| 自動機関砲 | 艦隊は A2/空母は A3 |
| アムトラック | 海上侵攻者は戦闘アクションを持つ |
| 高性能魚雷 | 潜水艦は N2 |
| 航空防衛レーダー | 友軍領土内で空軍は 2A3 |
| 急降下爆撃 | 空軍は N2 |
| 重爆撃機 | 空軍の移動力 3 |
| 焼夷弾 | 空軍の爆撃@ I1 |
| ジェット機 | 空軍の先制射撃 |
| 産業スパイ | 切り札: 公開された技術 |
| 科学 [年+1] | 切り札、列記技術 |
| 原子力研究 | 原子炉 (1) 増殖炉 (2) プルトニウム (3) 爆縮起爆剤 (4) |

技術開発: 先制射撃 [FIRST FIRE]

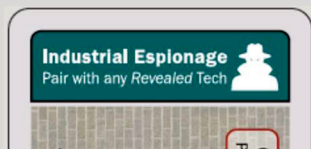
先制射撃は、同じユニット間のみ適用します（例えば、艦隊と相手側の艦隊）。決して戦闘の優先順位に影響しません（すなわち、艦隊は決して潜水艦の前に射撃しません）。

資本投下カード

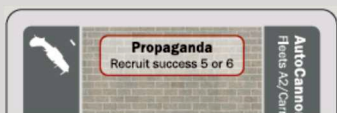
[INVESTMENT CARDS]

大部分の資本投下カードは、カードの両端に技術開発を持ちます。何枚かは、以下を持ちます。:

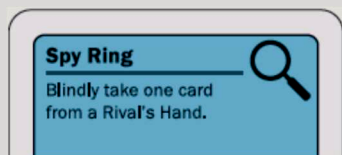
- 産業スパイのような切り札 (9.1) を示すための緑色のテキスト・ボックス。注釈: このカードは、いずれかの公開された技術開発の切り札として使用できるため、技術開発を公開させることは、他の陣営による複写をより容易にします。



- 紅色技術開発 [Red Techs] (9.5) は、紅色中国 (支那) を強化する、ソヴィエトによってのみ使用可能な「政治的」技術開発です。



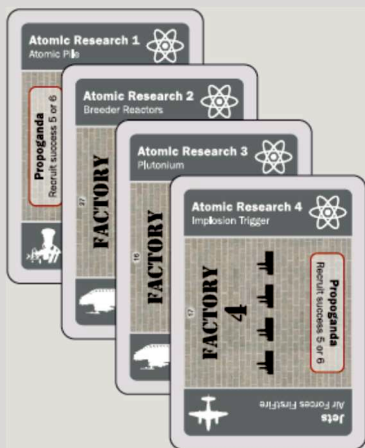
- 青空色のテキスト・ボックスは、情報機能 (9.7) を示しています。



原子力研究のシーケンス

[ATOMIC RESEARCH SEQUENCE]

4枚の原子力研究技術開発は、順番に達成されなければなりません。この理由のため、秘密の研究室内の全ての科学技術は、左から右へ順番に並べなければなりません。プレイヤー諸氏がこれを遵守することに失敗したら、その全ての原子力研究が失われます (捨て札)。



- ・焼夷弾 [INCENDIARIES]: 敵生産拠点内 (上空) の空軍は、その工業を I1 で目標にでき、「1」の戦闘サイ振りによって工業を永久に1だけ減少させます。

9.1 技術開発切り札 [TECH WILD CARDS]

これら (緑色のテキスト・ボックス) は、以下の2タイプです。:

- ・産業スパイ [INDUSTRIAL ESPIONAGE]: いずれかの公開技術開発を達成するため、このカードを特定の (灰色のテキスト・ボックス) 技術開発カードとペアにします (9.3)。
- ・科学 [SCIENCE]: 引用された年に開始して、列記されたいずれかの技術開発を達成するため、このカードを特定の技術開発カードとペアにします。

9.2 技術開発の達成 [ACHIEVING TECHS]

技術開発のペアは、同じ技術開発を有する2枚のカード又は適用可能な技術開発切り札又は内通者情報カード (9.7 を参照) を伴うこのような1枚のカードです。

政治フェイズ中、プレイヤー諸氏は技術開発を達成するために1つの技術開発ペアを、以下のいずれかでプレイできます。:

- ・その技術開発の特典を直ちに獲得するために公開する (9.3)。又は
- ・後に公開するため、その陣営の秘密の研究室 (9.4) 内に置く。

9.3 公開された技術開発 [REVEALED TECHS]

技術開発を達成して直ちにその特典を獲得するため、プレイヤーは技術開発のペアの1枚のカードを表にして自身の正面に残して表示し、他方 (所有者の選択) を資本投下捨て札パイルへ捨て札します (技術開発切り札は、常に捨て札として選択されなければなりません)。

9.4 秘密の研究室 [SECRET VAULTS]

技術開発を密かに達成するため、自身の正面にある技術開発ペアの表面を伏せて、望む技術開発を自身から遠くに向けてプレイします。秘密の技術開発は、達成された順番に左から右へ並べなければなりません。

あなたの秘密の研究室内の各技術開発ペアは、あなたの有効手札枚数を1枚ずつ減少させます (紅色軍閥にも適用します、7.35)。

秘密の技術開発は、いつでも公開でき、直ちに有効となります。

9.5 紅色技術開発 [RED TECHS]

これらのソヴィエトのみの技術開発は、資本投下カード内に横向きで表示されます (赤枠線)。これらは、他の技術開発としてプレイされます (カード・ペア/秘密の研究室等)。

- ・土地改革 [LAND REFORM]: CPC の忠誠度コストは、6から4工場に減少します。盤上の適切なマーカーを裏返します。
- ・プロパガンダ [PROPAGANDA]: パルチザンの徴募 (17.3 を参照) は、「5〜6」のサイの目で成功します。

- ・ゲリラ戦 [GUERRILLA WARFARE]: 攻撃されたとき、パルチザンは G1 で全体の最初に射撃します (17.5 を参照)。

9.6 原子爆弾 [THE ATOMIC BOMB]

原子爆弾技術開発の達成は、ゲームに勝利するための1つの手段です。この技術開発は、4つの段階で完遂され、それぞれ段階的に達成されなければなりません (第2段階の前に第1段階等)。年毎に1段階のみ達成できます (何度でも公開できます)。プレイヤー諸氏は、達成した原子力技術開発の各段階について1VPを受け取ります。

9.7 情報カード [INTELLIGENCE CARDS]

何枚かの資本投下カード (青空色のボックス) は、技術開発機能の代わりに情報を持ちます。その指示は、政治カード・プレイでプレイしたとき直ちに実行されます。いくつかの解明を以下に述べます。

クーデター [COUP]: 小国 (大英帝国は不可) に適用します。

内通者 [MOLE]: ライバルの秘密の研究室を調べます。特定の (灰色のボックス) 技術開発カードとあなたの手札内通者カードを対にすることで、そこで見つけたいずれかの技術開発を複写できます (犠牲者にこの技術開発のペアを見せます)。

恐喝 [BLACKMAIL]: 盤上にある相手側のイン・プレイの外交カードを選択し、直ちにあなた自身でプレイするか又は捨て札します。

二重工作員 [DOUBLE AGENT]: あなたに対してプレイされた直後の情報カードの効果をも、それをプレイした者へ逆に返すため、直ちにプレイします。

10.0 季節 [SEASONS]



新年の後に続くのは4つの季節で、正当なコマンド・カードがプレイされるという条件で、ユニットは移動と活性戦闘ができます。

10.1 コマンド・フェイズ [COMMAND PHASE]

ターンの順番で、プレイヤー諸氏はアクション・カードの表面を伏せて投入するか、又はパスします。プレイヤー諸氏は、すでにカードを投入していたら、パスしなければなりません。

いったん全3人のプレイヤーが連続してパスしたら、どのプレイヤーがどの順番でプレイヤー・ターンを行うのか決定するため、投入された全てのカードが明らかにされます。カードが投入されなければ、補給フェイズに進みます。

アクション・カードは、コマンド目的のため横向きにプレイされます。それぞれ指定された季節 (春季/夏季/秋季) について正当で、コマンド優先順位 (文字) とコマンド値 (数字) を指定します。

最も早いコマンド優先順位（文字）を持つプレイヤーは、その季節の最初のプレイヤー・ターンを行い、次の文字へ続く等、これは「コマンドの順番」と呼ばれます（ターンの順番に対して）。

不適切な季節のためのアクション・カードは、緊急時コマンド値（10.11）を持ちます。

いかなるアクション・カードもプレイしていないプレイヤーは、その季節にプレイヤー・ターンを持たず、ユニットの移動や戦闘解決ができません（12.1を参照）。資本投下カードは、コマンド値を持ちません（グラフに使用されたら、明らかにされるときに捨てられます）。

10.11 緊急時コマンド

[EMERGENCY COMMAND]

不適切な季節のためのアクション・カードは、2の緊急時コマンド値を持ちます（USAについては4）。カード上に引用されたコマンド優先順位【文字】は、それでも適用します（タイであると、相手側がコマンドの順番を選択します）。

緊急時コマンド下では、侵略（11.54）を含む移動が認められず、戦闘解決は発生しません。

10.2 プレイヤー・ターン

[PLAYER TURNS]

コマンドの順番で、プレイヤー諸氏は移動（11.0）と戦闘（12.0）のフェイズから構成されるプレイヤー・ターンをその順番で行います。自身のターンを行っているプレイヤーは、活性プレイヤーです。

10.3 補給フェイズ [SUPPLY PHASE]

ある季節の全プレイヤー・ターンの完了に続き、戦時の陣営（のみ）は以下を行わなければならない。：

- ・補給について全地上ユニットをチェックします。
- ・[夏季のみ] 現在正当な通商路を持たないライバルのPOP/RESを封鎖状態としてマークします（14.21）。

戦時の陣営がなければ、このフェイズはスキップされます。詳細については、14.0を参照してください。

10.4 冬季 [WINTER SEASON]

10.41 ロシア軍の冬季ターン

[RUSSIAN WINTER TURNS]

冬季に、ソヴィエトは、ロシア内でのみ、ユニットに移動と戦闘フェイズを適用可能にするロシア軍冬季ターンのコマンドのため、いずれかの季節のコマンド・カードをプレイできます。いったん全冬季ターンが行われたら、やはりロシア内でのみ補給フェイズが適用可能です。

10.42 冬季再配備ターン

[WINTER REDEPLOYMENT TURNS]

冬季に、USAと日本は、冬季再配備ターンのコマンドのため（完全コマンド値で）、いずれかの季節についてのコマンド・カードをプレイできます。これらは、列強勢力ユニットによる根拠地又は本国領土内のみへの戦略移動（11.4を参照）を認めます。

冬季再配備ターンには、戦闘又は補給フェイズが含まれません。

11.0 移動 [MOVEMENT]

活性プレイヤーは、その季節に彼がプレイしたコマンド・カードのコマンド値に相当する数のユニットを移動させることができます。

注釈：ソヴィエトは、特別なコマンド用途を持ちます。：パルチザンの徴募（17.3）、パルチザンから民兵への変換（17.2）、軍閥の活性化（11.6）です。

ユニットは、その移動速度を超過しない連続したエリアの数を移動できます。

ユニットは、友軍ユニットを自由に通過して移動できますが、敵が占めるエリアに進入した瞬間に停止しなければなりません。

例外：空軍と潜水艦は、敵が占めるエリアを通過して移動できます。

ユニットは、陸上移動、海上移動、航空移動によって移動できますが、これらを単一の移動で組み合わせることはできません。

・ユニットは、中立性の侵犯（15.3）を宣言する前に中立国領土（1.14）へ進入できず、最初に中立国防衛部隊の配置を認めます。

・ユニットは、事前に宣戦布告（15.2）することなしにライバルが所有する又は占有した領土へ進入できません。宣戦布告は、そのプレイヤー・ターンにいかなるユニットも移動する前に行われなければならない。

11.1 陸上移動 [LAND MOVEMENT]

陸上移動を使用する地上ユニットは、陸上エリア（1.1）のみに制限されます。地上ユニットが交戦又は離脱しているときを除き、地形境界は陸上移動に影響を持ちません（11.51を参照）。

海上ユニットと潜水艦ユニットは、隣接する沿岸陸上エリアに進入するために陸上移動を使用でき、海上へ行くことなしで同じ沿岸線に沿って移動し、次いで停止しなければならない。

11.2 海上移動 [SEA MOVEMENT]

海上、海洋、沿岸陸上エリアに制限される海上、潜水艦、船団ユニットは、海上移動を使用します。海上移動は、陸上エリアに進入した瞬間に停止しなければなりません。

例外：海峡又は小島を通過する海上移動は、それらが敵支配下でない限り停止する必要はありません。

コマンド消費の管理

[TRACKING COMMAND EXPENDITURE]

活性プレイヤーは、自身の生産記録欄上で、自身のコマンド使用可能マークーを使用して、コマンドが消費されるに連れて下に移動させることで、コマンドの消費を管理できます。



緊急時コマンド

[EMERGENCY COMMAND]

正当な（すなわち、現在の季節）コマンド・カードを持たないプレイヤー諸氏は、緊急時コマンドのためにいずれかのアクション・カードを投入できます。これは、最少のユニット移動を認めます（競合エリア内へを含みます）が、新たな戦闘を開始できず、戦闘は発生できません。

緊急時コマンドは、パルチザン・アクションのために使用できます（17.0を参照）。

冬季再配備

[WINTER REDEPLOYMENTS]

太平洋／アジア戦域の大部分では、ヨーロッパがそうであったごとく、作戦の障害になることはほぼありませんでした。

移動の自己規制

[MOVEMENT SELF-REGULATION]

プレイヤー諸氏は、自身のユニットを正確に移動させることに責任を持ちます。：ユニットのタイプは、いかなる方法でも明らかにされません。

あなたが相手側の良心に疑念を抱くとしたら、あなたは不適切な人物と不適切なゲームをプレイしているのです。

エリア支配のタイミング

[AREA CONTROL TIMING]

移動フェイズ中にエリア内へユニットを移動させることは、そのフェイズ中にその支配を変更しません。

ただし、続く戦闘フェイズにエリアの支配を変更させ、退却や再配置オプションに影響し得ます。

競合状態の陸上エリアの支配

[DISPUTED LAND AREA CONTROL]

競合状態エリアの領有者は、侵略者ユニットのみが留まってその陣営が領有者になるまで、そのエリアを支配します（POP／RESを調整します）。

船団 [CONVOYS]

海上を航行している地上部隊は輸送船を含むものと見なされます。海上ユニットは必要ありません。

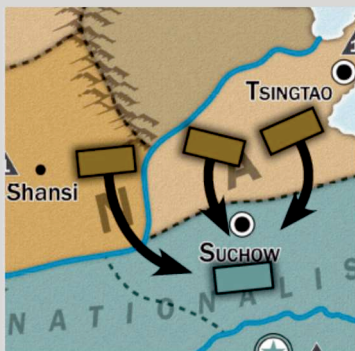
航空移動の燃料制限**[AIR MOVEMENT FUEL RESTRICTIONS]**

空軍の移動範囲は、2 エリアです。戦略移動（又は再配置）を使用することで、空軍は実際にはターン毎に着陸間に4 エリア移動できます。これは、以下を意味します。:

- 空軍が海上で戦略移動を終えると、燃料切れになります。
- 海上を哨戒している空軍は、その海上エリアに到達するために半分の燃料をすでに使用しています。そこからの移動は、陸上の航空基地に到達しなければなりません。

境界限度の例**[BORDER LIMIT EXAMPLE]**

1 つのみの日本軍地上ユニットが、河川境界線を越えて山西省 [Shansi] から蘇州 [Suchow] に交戦できます。ただし、更に2つの日本軍地上ユニットが、蘇州と青島 [Tsingtao] 間の平原を越えて蘇州に交戦できます。

**戦闘グループ [BATTLEGROUPS]**

一緒に開始して一緒に移動する ANS ユニットのグループのみが、海上の敵部隊と同時に接触を行うことになります。その海上エリアに進入している他の ANS 戦闘グループは、ことなるときに敵と接触を行うことになるため、異なる戦闘ラウンドに戦闘に組み込まれます。

それ故、一緒に「スタックした」ANS ユニットののみが、一緒に攻撃する潜在性を持ちます。散開 [Dispersal] は有利な防御方法となり得ますが、防御打撃力を拡散させます。

ユニットは、ライバルのユニットによって占められた海上エリア内に、争うことなしで（又は補給線/通商路に影響を及ぼすことなしで、14.0）進入又は通過ができます。ただし、敵が占める海上エリアに進入した瞬間に停止しなければなりません。

例外: 潜水艦は、敵が占める海上エリアを通過して移動又は再配置ができます。

11.21 海洋移動 [OCEAN MOVEMENT]

海洋とは、広大な海上エリアです。: それらに進入するために、2 移動「ポイント」がかかります。

11.22 船団 [CONVOYS]

地上ユニットは海上移動を使用でき、直ちに船団になります。

船団は、2 海上エリア（戦略的には4）移動します。これらは、海上で交戦又は離脱できません（11.5）。ただし、船団は、敵の陸上エリア内へ侵攻できます（下記を参照）。

注釈: 海上戦闘では、船団は基本的に救いようがありません（12.72 を参照）。

11.221 海上侵攻 [SEA INVASIONS]

敵の領土内へ移動している船団は、侵攻しています。ターン毎に、1 つのみの地上ユニットが、たとえそこが防御されていなくても、沿岸/海峡/小島の境界線を越えて侵攻できます。ANS ユニットの、これらの侵攻限度から除外されます。

・侵攻混乱 [INVASION DISRUPTION]

侵攻している地上ユニットは、そのプレイヤー・ターンの戦闘フェイズに戦闘アクションを持ちません。すなわち、射撃又は退却を行えません（12.3 を参照）。これを示すため、海上侵攻マーカーを置きます。随伴している ANS ユニットの、通常に射撃できます。

例外: 海上侵攻を行っている海兵は、戦闘アクションを行います（アムトラック技術開発を有す全ての地上ユニットも同様に行います）。どちらの場合も、マーカーを置く必要はありません。

11.3 航空移動 [AIR MOVEMENT]

空軍は航空移動を使用し、陸上と海上の両エリアを通過して移動できます。航空移動は、敵が占めるエリアに進入しているときに停止する必要がありません。

海上/海洋エリア内で移動フェイズを開始する空軍は、非競合状態の友軍 [陸上] 領土内でその移動を終了しなければなりません。

11.4 戦略移動 [STRATEGIC MOVEMENT]

ユニットは、友軍エリア内(公海を含む、1.14) のみを移動し、交戦又は離脱しなければ（11.5）、その通常移動速度の2倍で移動できます。

・戦略海上移動 [STRATEGIC SEA

MOVEMENT] : 戦略海上移動は、友軍の海峡/小島を通過できますが、他のいずれかの陸上エリアに進入した瞬間に停止しなければなりません。

・戦略航空移動 [STRATEGIC AIR

MOVEMENT] : 戦略航空移動は、海上で開始又は終了ができません。

11.5 交戦 [ENGAGING]

敵又は武装小国のユニットを含んでいるエリアへの進入は、交戦です。

11.51 離脱 [DISENGAGING]

移動又は退却によって戦闘からユニットを取り去るのは、離脱です。

ユニットは、隣接する戦闘がない友軍エリア（公海エリアを含む）内へのみ離脱できます。ユニットは、敵、競合、中立のエリア内へ離脱できません。

例外: 潜水艦と空軍部隊は、移動で通過してそこに留まらないという条件で（留まると再交戦になるため）、隣接する非友軍エリア内へ離脱できます。

退却（12.5 を参照）していない限り、離脱しているユニットは通常に移動を継続できますが、そのターンに再交戦できません。

合法的に離脱できないユニットは、戦闘に留まらなければなりません。

11.52 境界線限度 (陸上)**[BORDER LIMITS (LAND)]**

地形境界線限度は、単一フェイズに陸上境界線を越えて交戦と/又は離脱できる地上ユニットの数を制限します。境界線限度は、ANS ユニットの適用しません。

- 2 つの地上ユニットは、平原の境界線を越えて交戦/離脱できます。
- 1 つの地上ユニットのみが、非平原の境界線を越えて交戦/離脱できます。

注釈: 境界線限度は、移動フェイズについて適用され、次いで戦闘フェイズ中に再適用されます（例えば、退却について）。

11.53 戦闘グループ (海上)**[BATTLE GROUP (SEA)]**

戦闘グループは、同じエリア内で移動を開始し、海上戦闘で交戦するために同じ道筋に沿って一緒に移動を開始した ANS ユニットの組織から構成されます。

複数の戦闘グループが同じ海上戦闘で交戦するとき、各戦闘グループは海上エリア内で個別にグループ分けされます。

次いで、戦闘で活性プレイヤーは各戦闘ラウンドにこれらの戦闘グループの1つを加えなければなりません（12.71 を参照）。

11.54 侵略 [AGGRESSION]

未占有の敵領土又は敵ユニットのみを含んでいるエリア内への進入は、侵略と呼ばれます。

移動している陣営は、戦闘結果では侵略者です。元々の占めているものは領有者と呼ばれます。

攻撃側対侵略者に関しては、サイド・バーを参照してください (12.1)。

11.55 襲撃 [RAIDS]



地上支援なしの ANS ユニットによる侵略 (下記) は「襲撃」と呼ばれ (襲撃マーカーを置きます)、このような ANS ユニットは「襲撃者」と呼ばれます。

結果としての戦闘は、襲撃戦闘と呼ばれます (12.63)。襲撃戦闘は、領土を征服できず又は他の戦闘からの退却を妨害できません。

11.551 地上支援 [GROUND SUPPORT]

陸上戦闘で友軍地上ユニットの存在は、地上支援と呼ばれます。

11.552 禁じられた襲撃 [PROHIBITED RAIDS]

ANS ユニットは、戦略爆撃 (12.62) を行う場合を除き、非占有の敵領土への襲撃は禁じられます。

ANS ユニットは、制限なしで占有下の敵領土へ進入できます。

11.6 紅色軍閥 [RED INSURGENTS]

ソヴィエトの移動中、1つのコマンドについて、ソヴィエトはその秘密の研究室 (7.35) からの資本投下カードのペアを公開して捨て札し、その地方内に 2 CV 民兵を置くことができます (侵略を構成できません。サイド・バーを参照)。

軍閥ユニットの到着は、その移動を構成しますが (それ以上移動できません)、戦闘に参加できます (その到着が侵略を構成したら、戦闘を行わなければなりません)。

12.0 戦闘 [COMBAT]

敵陣営のユニットが同じエリアを占めるとき、戦闘と呼ばれます。

12.1 活性戦闘 [ACTIVE BATTLE]

自軍戦闘フェイズの開始時、活性プレイヤーはその全ユニットを表面に返すことで、ユニットを持ついずれか又は全ての現行戦闘 (「攻撃」) を活性化させることができます。活性プレイヤーは、そのプレイヤー・ターンの侵略 (11.54 を参照) に投入している戦闘を活性化させなければなりません。

活性戦闘はこの戦闘フェイズに解決され、活性プレイヤーは攻撃側と呼ばれ、その相手側は防御側です。

攻撃側と防御側は、陸上戦闘における侵略者と領有者と同じではありません (11.54 を参照)。

戦闘エリアが混雑したら、戦闘 A~E マーカーをそこに置き、ユニットを一致する戦闘マーカーでマークされた適宜の位置へ取り去ることができます。

12.2 戦闘の解決 [RESOLVING BATTLES]

活性戦闘は、活性プレイヤーによって選択された順番で 1 つずつ解決されます。ただし、襲撃戦闘 (襲撃マーカーでマークされた) は、最初に解決されなければなりません。

陸上戦闘は、沿岸エリア、海峡、島嶼、小島を含む、陸上で発生しているそれです (存在するユニット・タイプにかかわらず)。活性陸上戦闘は、ターン毎に 1 戦闘ラウンドのみが解決されるため、直ちに決着をつける必要はなく、しばしば 1 つのプレイヤー・ターンから別のそれへと続きます。

海上で発生している戦闘は、海上戦闘です。海上戦闘は、常に決着させるために解決します。: 戦闘ラウンドは、一方のサイドが退却又は除去されるまで繰り返されます。

いったん、1 つの活性戦闘が解決されたら、全ての活性戦闘が解決されてしまうまで、次の活性戦闘 (活性プレイヤーによって選択される順番で) を続けます。

全ての活性戦闘が解決されたら、戦闘フェイズは終了します。

12.21 戦闘ラウンド [COMBAT ROUNDS]

活性戦闘は、各ユニットが優先順位 (ユニット表上で上から下) の順番で 1 つの戦闘アクションを行う、戦闘ラウンドで解決されます (12.3)。

12.22 陸上戦闘の解決

[RESOLVING LAND BATTLES]

陸上戦闘において全ユニットが戦闘アクション (12.3) を行ったとき、戦闘ラウンドは終了します。そのターンのその戦闘は、完全に解決されます。

陸上戦闘ラウンドの終了時:

- ・陸上支援 (11.551) なしの全 ANS ユニットは、退却 (12.52) しなければなりません。
- ・活性 ANS ユニットは、再配置 (13.12) できます。
- ・領有者のユニットは、それらがエリアの支配を保持することを表示するため立てられます (CV を隠すため裏を向けます)。(侵略者のユニットは表面を向けて留まります)。

攻撃側対侵略者

[ATTACKER VS AGGRESSORS]

攻撃側は、そのプレイヤー・ターンに戦闘を行っている陣営です (活性プレイヤー)。これは、侵略者 (領有者から陸上エリアの支配をもぎ取ろうと試みている陣営) と同じではありません。

もしもある陸上エリアの領有者が侵略者に反撃すると、その戦闘フェイズについては領有者が「攻撃側」です。

禁じられた襲撃 [PROHIBITED RAIDS]

防御されていない敵領土内への襲撃は禁じられます。これは、敵領土を通過するリスクなしの「戦略移動」を可能にする「前方への」再配置と組み合わせることを避けるためです。

軍閥の出現&侵略

[INSURGENT APPEARANCE & AGGRESSION]

ライバル・エリア内のパルチザン (17.0 を参照) の存在は、エリアの支配を競合させません。民兵ブロックの存在は、支配を競合させません。

それ故、ライバルのみが占める位置内への軍閥民兵ブロックの出現は侵略 (11.54 を参照) を構成し、軍閥を攻撃側とする強制的な戦闘を誘発します。

ユニット表

| ユニット | 移動 | 火力 |
|---------|------|---------------|
| 要塞 [G] | 0 | A2/N3/G4/S3 |
| 空軍 [A] | 2R | A3/N1/G1/S1 |
| 空母 [N] | (3R) | A2/N2††/G1/S2 |
| 潜水艦 [S] | (2R) | A0/N1/G0/S1 |
| 艦隊 [N] | 3 | A1/N3/G1/S2 |
| 戦車 [G] | 3 | A0/N0/G2/S0/ |
| 歩兵 [G] | 2 | A1/N1/G3/S0 |
| 海兵 [G] | 2 | A0/N0/G2/S0 |
| 民兵 [G] | 2 | A0/N0/G2/S0 |
| 船団 [N]† | (2) | A0/N0/G0/S0 |

- ・(): 陸上エリアに進入した瞬間に停止しなければならない。
- ・R: 再配置できる (ときには必須、13.0)。
- ・†: 二重命中を受ける。受ける命中毎に -2CV。
- ・††: 空母は、N1 で射撃して直ちに退却 (12.5) 又は再配置 (13.0) ができる。

戦闘優先順位の例 [COMBAT PRIORITY EXAMPLE]

空母対艦隊:

1. 防御している空母
2. 攻撃している空母
3. 防御している艦隊
4. 攻撃している艦隊*

***注釈:** 攻撃側が海上レーダーを持つとき (しかも防御側が持たない)、攻撃している艦隊は防御艦隊が射撃する前に射撃します。ただし、空母は早い戦闘優先順位を持つため、(海上レーダーにかかわらず) 常に艦隊の前に射撃します。

空母対艦隊 [CARRIERS VS FLEETS]

艦隊の N3 と比較して空母が N2 のみで射撃する一方、最初の空母の射撃はしばしば応射を受ける前にいくつかの敵艦隊 CV を除去します!

空母は「一撃離脱」[“Shoot and Scoot”] のオプションを持ち、海上の目標を N1 で射撃し、敵艦隊が応射できる前に直ちに退却します。

海兵&民兵の戦闘優先順位

[MARINE & MILITIA COMBAT PRIORITY]

これらの副次歩兵タイプは、他の歩兵ユニットと同じ戦闘優先順位を持ちます。

三つともえの戦闘における目標

[TARGETING IN 3-WAY BATTLES]

エリア内に全3つの陣営を持つとき、活性プレイヤーはどの敵陣営 (又は複数陣営) が目標になっているのかを指定することで戦闘解決を開始します。

戦闘では、目標陣営の全防御ユニットが射撃できますが、攻撃しているユニットに対してのみです。活性プレイヤーは、同等の優先順位を持つ敵対ユニット間で最初に射撃するユニットを指定します。

両方の敵陣営が目標であると、ユニットが射撃しているときに活性プレイヤーはそのユニットによって目標となっているクラスと陣営の両方を指定しなければなりません。

空母&船団の損害

[CARRIER & CONVOY DAMAGE]

装甲を持たずガソリンを積む空母は、容易に重大な損害を受けます。

船団は、固有の防御をほとんど持たない美味しい目標で、やはり大損害を被ります。

12.23 海上戦闘の解決

[RESOLVING SEA BATTLES]

海上戦闘ラウンドの終了時:

- ・参加している航空ユニットは、再配置 (13.2) しなければなりません。
- ・潜水艦ユニットは、回避 (12.73) できます。
- ・戦闘が終了しない限り、別の戦闘ラウンドを開始します。

12.24 戦闘の終了 [ENDING BATTLES]

戦闘は、一方のサイドのユニットのみが留まるとき、直ちに終了します (回避した潜水艦は無視します。12.73)。

- ・全ての勝利ユニットは直ちに立てられ、未実行の戦闘アクションへ進みます。
- ・勝利した活性 ANS ユニットは、望むのであれば選択的に再配置 (13.12) できます (そして、ときにはそれを行わなければなりません)。

12.3 戦闘アクション [COMBAT ACTIONS]

ある戦闘ラウンドに、各ユニットはユニット表 (17 頁のサイドバーを参照) の最上部から最下部まで進む戦闘優先順位 (3.14) で、戦闘アクションを行います。要塞が最初で、次いで空軍等で、歩兵/海兵が最後です (船団は戦闘アクションを持ちません。12.72 を参照)。

一定のユニット・タイプ内では、攻撃ユニットが先制射撃 (9.0) 能力を持ち防御側が持たない場合でない限り、防御側が攻撃側の前に射撃を行います (サイド・バーを参照)。

その戦闘アクションについて、個別ユニットは射撃 (12.4) 又は退却 (12.5) ができます。

その戦闘における全ユニットが戦闘アクションを行ったとき、その戦闘ラウンドは終了します。

陸上戦闘であると、そのターンの戦闘解決は完了します。

海上戦闘であると、戦闘ラウンドは一方のサイドの全ユニットが退却 (12.5) 又は回避 (12.73) 又は除去されるまで、戦闘ラウンドは継続します。それが海上戦闘の解決です。

12.4 ユニットの射撃 [UNIT FIRE]

射撃しているユニットは、敵ユニットに損害を与えるを試みるため、戦闘サイコロを振ります。

12.41 目標選定 [TARGETING]

射撃する前に、射撃ユニットはその目標クラスを指定しなければなりません。射撃ユニットは、戦闘に存在するいかなるクラスの敵ユニットも目標にできますが、各目標クラスに対して異なる火力を持ちます (ユニット表を参照)。

| クラス | 略号 | 含まれるユニット |
|-------------------|-------|-----------|
| 航空 [Air] | [A] | 空軍 |
| 海上 [Naval] | [N] | 空母/艦隊 |
| 潜水艦 [Sub] | [S] | 潜水艦 |
| 地上 [Ground] | [G] | 要塞/戦車/歩兵 |
| 船団 [Convoys] | [N*] | 地上 @ 海上 |
| パルチザン [Partisans] | [G++] | パルチザン・チット |

*: 船団は、「N」火力を使用して個別の目標となる (12.72 を参照)。
++: 非競合エリア内のパルチザン (非戦闘) は、「G」火力の目標となり得る (17.4 を参照)。

12.42 火力 [FIREPOWER]

ユニットの火力対一定目標クラスは、クラスの略号に続く数字によって表示されず (ユニット表、サイド・バーを参照)

例: 「A1」は、航空ユニットを射撃しているときに「1」の火力を意味し、「G3」は対地上が「3」の火力を意味します。

12.43 ユニットへの射撃

[FIRING A UNIT]

ユニットを射撃するため、目標クラスを宣言して、射撃ユニットの CV に一致する数のサイコロを振ります。

例: 4 CV のユニットが G3 で射撃していると、4つのサイコロを振って1~3の各目で敵地上目標に1命中を獲得します。

ユニットは、その火力以下の数字を振るときに命中を獲得し、目標に損害を与えます。

12.44 命中の適用 [APPLYING HITS]

獲得された各命中について、目標クラスの現在最強 (その瞬間の最大 CV) の敵ユニットから1 CV を減少させます。

例外: 空母と船団は、1命中毎に2 CV を失います。

所有者は、同数の CV ユニットのどれが命中を受けるのか選択できます。0 CV に減少したユニットは、除去されてプレイから取り去られます (ただし、基幹部隊として再建できます)。

もしもユニットの射撃が目標クラスの全敵ユニットを除去すると、超過命中は失われます (ユニットは、射撃中に目標を変更できません)。

12.5 退却 [RETREATS]

自身の戦闘アクションで射撃する代わりに、ユニットは隣接する友軍エリア (公海を含みます) 内へ退却でき、立てられます (CV を隠すために裏面を向けます)。退却は境界限度を含む、全ての離脱ルール (11.51) に従います。

ユニットは、以下に退却できません：

- ・敵、ライバル、中立のエリア（そのフェイズをそのように開始しているエリア）。
- ・そのプレイヤー・ターンの戦闘（襲撃以外）を含むエリア（襲撃は、退却を妨害しません。12.63）。
- ・[防御側のみ] そのプレイヤー・ターンに敵が交戦するために進入を開始したエリア。
- ・[攻撃側のみ] そのターンに戦闘に従事したら、戦闘で交戦するために進入を開始した以外のエリア。
- ・[地上ユニット] 友軍が占めていない海上エリア。

12.51 再配置による退却

[RETREATING BY REBASING]

ANS ユニットの、移動範囲内にある非競合状態の友軍陸上エリアへ、再配置 (13.0) によって選択的に退却できます。

航空ユニットは、常に再配置によって退却しなければならず、それができなければ除去されます。

12.52 退却を強制された ANS

[ANS FORCED RETREATS]

ANS ユニットの、ときには退却しなければなりません。

- ・**陸上戦闘 [LAND COMBAT]**：ANS ユニットの、戦闘ラウンドの終了時に地上支援 (11.551) がなければ、陸上戦闘から退却しなければなりません。侵略者の ANS ユニットの最初に従わなければならず、次いで領有者です。
- ・**海上戦闘 [SEA COMBAT]**：海上戦闘ラウンドの終了時、両陣営の参加している全ての航空ユニット（すなわち、戦闘アクションを行っている）は、再配置 (のみ) によって退却しなければなりません。
- ・**補給フェイズ [SUPPLY PHASE]**：陸上の ANS ユニットの、補給フェイズにその地上支援が除去されたら、直ちに退却しなければなりません。

12.6 特別な陸上戦闘

[SPECIAL LAND COMBAT]

12.61 海上侵襲戦闘

[SEA INVASION BATTLES]

海上侵襲を行っている地上ユニット (11.221) は、海上侵襲マーカーでマークされます。これらは、そのターンに戦闘アクションを持ちません。

例外：海兵（並びにアムトラック技術開発を有する地上ユニット）は、海上侵襲を行っているときに戦闘アクションを持ちます。これらは、マークされる必要がありません。

たとえその戦闘で射撃（又は退却）できなくても、海上侵襲者は通常に命中を吸収します。戦闘ラウンドの終了時にマーカーが取り去られ、未来のターンにユニットは通常に扱われます。

海上侵襲戦闘における ANS ユニットの、通常に戦闘アクションを実施します。

12.62 戦略爆撃 [STRATEGIC BOMBING]

焼夷弾の技術開発を持つ陣営は、敵の主要首都（のみ）内（上空）に位置した空軍で、敵の生産拠点を直接攻撃できます。空軍の火力対 IND は、I1 です（「1」で命中）。各命中は、敵の IND を 1 ずつ減少させます（IND マーカーを調整します）。

12.63 襲撃戦闘 [RAID BATTLES]

ANS ユニットの地上支援を有せずに敵領土内へ侵略するとき (11.551 を参照)、襲撃戦闘と呼ばれます（襲撃マーカーを置きます）。

襲撃戦闘は、以下を除いて他の戦闘と同様に扱われます。：

- ・これらは、最初に解決されなければなりません。
- ・これらは敵の退却を妨害しません。
- ・襲撃者は、戦闘ラウンドの終了時に退却しなければなりません (12.52 を参照)。

12.7 特別な海上戦闘

[SPECIAL SEA COMBAT]

12.71 戦闘グループ [BATTLE GROUPS]

海上エリア内へ交戦している個別の戦闘グループ (11.53) は、同じエリア内で個別にグループ化されなければなりません。各戦闘ラウンドに 1 つのみの戦闘グループを統合させることができます。

続く各戦闘ラウンドの開始時、領有者は戦闘に統合する次の戦闘グループを明らかにします。投入した全戦闘グループは、たとえ以前の戦闘グループが全て除去されていたとしても、攻撃しなければなりません。

いったんその戦闘に敵ユニットが残っていなければ、活性プレイヤーは未投入の戦闘グループを明らかにする必要はありません。

12.72 戦闘における船団

[CONVOYS IN COMBAT]

海上の地上ユニットは、船団 (11.22) になります。船団は、戦闘アクションを獲得せず（すなわち、これらは、射撃や退却ができません）、海上（「N」）ユニットとして個別の目標となり、それらへの命中毎に 2 CV を失います。

12.73 潜水艦の回避

[SUBMARINE ESCAPE]

いずれかの海上戦闘ラウンドの終了時、潜水艦は戦闘から下方へ離脱することにより、海上戦闘を回避できます。：所有しているプレイヤーは、海上エリア内で単に潜水艦を伏せます（CV を隠すため裏を向けます）。

回避した潜水艦は、未来のプレイヤー・ターンに：

- ・その海上エリアを通過する敵の通商路を妨害します（ただし、その支配に何ら影響を持ちません）。
- ・敵ユニットの移動（戦略移動を含む）を妨害しません。
- ・交戦状態と見なされず、したがって移動します（いったん移動したら、立てた状態に戻ります）。

空軍の退却 [AF RETREATS]

航空移動範囲は通常 2 エリアですが、戦略移動又は再配置 (13.0 を参照) を使用することにより、実際にはターン毎に 4 エリア移動できます。

いずれかの戦闘から退却している空軍は、燃料のため友軍陸上エリアへ再配置しなければなりません。

海上戦闘に参加している空軍は、同じ理由で単一の戦闘ラウンド後に再配置によって退却しなければなりません。

海上侵襲の退却

[SEA INVASION RETREATS]

侵襲している地上ユニット（海兵を除く）は、通常に射撃（又は退却）できないのみならず、後



に酷い沿岸戦闘から脱せないかもしれません。：地上ユニットは、友軍ユニットによって占められた海上エリア内のみ退却できます (12.5 を参照)。

潜水艦回避の例

[SUBMARINE ESCAPE EXAMPLE]

A3 CV 艦隊が、2CV 潜水艦を攻撃します。

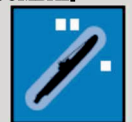
- ・潜水艦は、退却する代わりに闘うことを選択します。2N1 で射撃し、3、5＝はずれです。
- ・艦隊は 3S2 で射撃し、1、3、4＝1 命中です。潜水艦は、1 CV を減少させます。

これで海上戦闘ラウンドが終了するため、潜水艦はその回避のための能力を実施し、表面を伏せてこの海上戦闘を解決します。艦隊は立てた状態に戻り、海上エリアを支配することを表示します（たとえ回避した潜水艦がそこを通過する友軍通商路を妨害するとしても）。

回避した潜水艦&未来の戦闘

[ESCAPED SUBS & FUTURE COMBAT]

未来の戦闘フェイズ中、回避した潜水艦は、その海上エリア内の敵ユニットと選択的に再交戦でき、



そこの敵部隊も同様です。移動がなければ、コマンドを消費する必要はありません（ただし、戦闘を可能とするためには正当なコマンド・カードが必要です）。

注釈：回避した潜水艦を有する同じ海上エリア内の敵戦闘グループがそれと再交戦したら、新たな 1 つの敵戦闘グループが、この戦闘の最初の戦闘ラウンドに統合できます（最初の戦闘グループがすでにそこにいるため）。

精密光学の例**[PRECISION OPTICS EXAMPLES]**

どちらの部隊も海上レーダーを持たなければ、日本軍艦隊が先制射撃を持ちます。

| 海上レーダー | 先制射撃 |
|---------|------|
| 両者が持たない | 日本 |
| USA | USA |
| 日本 | 日本 |
| 両者 | 防御側 |

奇襲 [SURPRISE]：1つの友軍先制射撃は、1つの敵先制射撃を無効化します。

再配置：二倍の移動範囲**[REBASING: DOUBLE MOVEMENT RANGE]**

ANS ユニットの、2つの方法で効果的にその移動範囲を二倍にできます。:

戦略移動 [STRATEGIC MOVEMENT] ANS ユニットの、友軍領土内でその通常移動範囲を二倍にできます(それらが交戦又は回避しないという条件で)。

再配置 [REBASING] ANS ユニットの、一度戦闘内へ移動し、次いで再配置でそこを出ることができます(やはり、その通常移動範囲を効果的に二倍にします)。

同じターンに両方の場合が発生しないことに注意してください。: 再配置は戦闘から出る移動ですが、戦略移動は戦闘内へは認められません。

封鎖 [BLOCKADES]

このルールは、戦時の陣営が通商路を妨害することで敵の POP/RES を無効化することを認めるルールです。効果的にするため、封鎖は夏季の終了時(補給フェイズ)と年の終了時(生産フェイズ)に有効でなければなりません。

補給源 [SUPPLY SOURCES]

ある陣営の主要首都と副次首都は、その補給源です(いまだにその支配下であるという条件で)。

代理勢力のユニット&補給**[PROXY POWER UNITS & SUPPLY]**

地方ユニット(要塞と民兵)は、補給を要求されません。

ただし、標準ユニット(空軍/歩兵/戦車)は、補給を要求されます。これらは、常に陣営の補給源まで補給線をたどなければなりません。

注釈:補給なしの中国空軍は損耗から免疫ですが(全てのANSユニットと同様に)、創設できません。

・活性プレイヤーの選択で、その海上エリア内の敵ユニットと交戦する(又は敵ユニットによって交戦される)ことができ、それらを表面に返して通常海上戦闘に進みます。

一移動なしで交戦するためコマンドは消費されません(すなわち、対敵ユニットはすでに同じエリア内にある)。

12.74 空母攻撃 [CARRIER STRIKES]

その戦闘アクションについて、空母ユニットは通常に射撃する代わりに、敵海上ユニット(のみ)を選択的にN1で射撃し、直ちに退却/再配置できます。

12.75 日本軍の海上優越**[JAPANESE NAVAL ADVANTAGES]**

- ・**長槍 [LONGGLANCE]**：日本軍の艦隊はN4で射撃します。
- ・**精密光学 [PRECISION OPTICS]**：どちらの陣営も海上レーダーを持たなければ、日本軍艦隊は先制射撃を持ちます。いったん海上レーダーが達成されたら、無効化されない限り先制射撃を認めます(サイド・バーを参照)。
- ・**神風 [KAMIKAZE]**：射撃している日本空軍と空母は、N4で射撃するために「神風」を事前宣言でき、次いで直ちに自爆します。

13.0 再配置 [REBASING]

ANS ユニットの、戦闘フェイズ中に再配置でき、戦闘エリアを出て非競合状態の友軍支配下陸上エリア内にフリーで(コマンドは必要ありません)移動を行います。

再配置の移動は、通常の移動ルールに従います(例えば、空軍と潜水艦は、敵ユニットを通過できる等)。

退却ルール(12.5)は、進行中の戦闘から再配置で外へ出るときに適用します。

13.1 選択再配置 [OPTIONAL REBASING]**13.11 再配置によるANSの退却****[ANS RETREAT BY REBASING]**

ANS ユニットの、常に退却するために再配置できますが、それでも退却ルールに従わなければなりません(12.5)。空軍ユニットは、常に退却するために再配置しなければなりません(12.51)。

13.12 活性ANSの再配置**[ACTIVE ANS REBASING]**

戦闘解決の瞬間(すなわち、陸上戦闘ラウンドの後又は海上戦闘が完全に解決された後)、そのエリア内の活性ANSユニットは、再配置できます(例外：回避した潜水艦)。

13.2 強制的な空軍の再配置**[MANDATORY AF REBASING]**

海上戦闘ラウンドの終了時、戦闘アクションに参加していた(両サイドの)全航空ユニットは、再配置しなければなりません(それを行うことができなければ、除去されます)。

14.0 補給 [SUPPLY]

各季節の終了時は補給フェイズで、戦時の陣営は地上ユニットの補給についてチェックしなければなりません。

夏季の補給フェイズ中、戦時の陣営は敵POP/RES資源の封鎖(14.22)も宣言してマークします。

平時の陣営には、どちらも適用しません。

14.1 補給のチェック [SUPPLY CHECKS]

補給フェイズ中、戦時の陣営は、全ての地上ユニットの正当な補給線(下記)についてチェックしなければなりません。補給線を持たない地上ユニットは、非補給下で直ちに各1CVを失います(全ての補給ルールを無視する要塞は例外です)。

例外: 要塞と民兵は補給損耗が免疫で、島嶼/海峡上のSNLFも同様です。

ANS ユニットの、影響を受けません。例外として、補給損失によって競合エリアから全ての友軍地上ユニットが取り去られるときは、ANSユニットに強制的な退却が適用されます(12.52を参照)。

14.11 補給線 [SUPPLY LINES]

- ・**補給源 [SUPPLY SOURCES]**：ある陣営の主要/副次首都(支配下であれば)は、友軍ユニットの補給源として機能します。
- ・**補給線 [SUPPLY LINE]**：地上ユニットと補給源との間の連鎖的な友軍(陸上/海上)エリアです。

補給線は、以下を通過できます。:

- ・友軍の領土(友軍支配下の競合陸上エリアを含みます)、
- ・ライバル又は中立の海峡/小島、
- ・公海(1.21)。

補給線は、以下を通過できません。:

- ・通過不能エリア、
- ・荒野境界線(1.11を参照)、
- ・敵支配下のエリア、
- ・ライバル/中立の領土(海峡を除く)。

14.12 生産補給のチェック**[PRODUCTION SUPPLY CHECK]**

生産中、ユニット(ANSを含む)は、競合状態の位置内に創設できません。

例外: 要塞と民兵は、補給の考慮から除外され、島嶼/小島/海峡上のSNLFも同様です。

14.2 封鎖 [BLOCKADE]

敵通商路の封鎖は、生産のための敵支配下POP/RESの使用を無効化し得ます。

14.21 通商路 [TRADE ROUTES]

・**生産拠点 [PRODUCTION CENTER]**: ある陣営の主要首都 (ソヴィエトのための副次首都ノヴォシビルスク [Novosibirsk]) は、その生産拠点です。

・**通商路 [TRADE ROUTE]**: ある陣営の支配下 POP と RES からその生産拠点へたどられる、連鎖的な陸上と海上エリアです。

通商路は、以下を通過できます。:

- ・公海を含む友軍の領土、
- ・中立の領土、
- ・ライバルの海峡／小島。

通商路は、以下を通過できません。:

- ・通過不能のエリア、
- ・荒野の境界線 (1.11 を参照)、
- ・ライバルの領土 (海峡／小島を除く)、
- ・敵支配下のエリア、
- ・回避した敵潜水艦を有する海 (12.73)。


通商路は、複数の海上部分や陸上部分を持つことができません。

・**海上部分 [SEA SEGMENT]**: 海上部分は、沿岸の陸上内で開始と終了ができますが、海上、海洋、海峡、小島のみを越えることができます (陸上エリアは不可)。

・**陸上部分 [LAND SEGMENT]**: 陸上部分は、陸上で開始と終了ができ、陸上と海峡のみを越えることができます (海上／海洋は不可)。

14.22 封鎖の確立

[ESTABLISHING BLOCKADES]

 夏季補給フェイズ中、戦時の陣営は現在正当な通商路をたどることができない敵の POP/RES 源を封鎖マーカーでマークすることができます、それら (支配している首都のマークは、マーカーを節約します)。

封鎖エリアの支配が変更されたら、一致する封鎖マーカーを取り去ります。

14.23 封鎖の確認

[CONFIRMING BLOCKADES]

生産中、封鎖マーカーを持つ全ての POP/RES の正当な通商路について再チェックします。

- ・通商路が現在たどれたら、マーカーを取り去ります。その POP/RES は、生産に対してカウントできます。
- ・そうでなければ、封鎖状態として留まっている POP/RES は、生産に対してカウント **できません**。これを登録するため、用意された非封鎖状態 POP/非封鎖状態 RES カウンターで、生産記録欄上に現在の非封鎖状態 POP/RES の合計を一時的にマークします。封鎖状態の POP/RES はそれでも支配下に留まるため、[支配下] POP/RES を表示している生産記録

欄上の封鎖マーカーを調整しないでください。

備忘: 生産が終了したとき、全ての封鎖マーカーを取り去ります。

15.0 戦争と平和 [WAR AND PEACE]

15.1 平時の国家 [STATE OF AT PEACE]

全ての陣営は、平時で開始します。

平時の陣営:

- ・前年中に戦闘を活性化していない限り (12.1)、各新年に平和配当チット (4.4) を引きます。
- ・生産についての RES を無視できます。
- ・その初期工場コストを使用します。
- ・補給フェイズ (14.11) を無視できます。
- ・戦闘 (又は戦争) を引き起こすことなしに、或いは通商路 (14.21) や補給線 (14.11) に影響することなしに、ライバル・ユニットを含んでいる海上エリアの占有と通過ができます。

15.2 宣戦布告 [DECLARATIONS OF WAR]

15.21 戦争の宣言 [DECLARING WAR]

宣戦布告 (DoW) は、そのプレイヤー・ターンにいかなるユニットも移動する **前**に行われなければなりません。

DoWs は、事前に以下が要求されます。:

- ・**領土侵犯 [TERRITORY VIOLATION]**: 移動しているユニットがライバル列強勢力 (大英帝国を含む) 又はその保護国の領土内に進入する。

ライバルの海峡／小島 (たとえ占有下であっても) を通過する海上移動は、DoW を要求されません。そこで停止すると要求されます!

- ・**交戦 [ENGAGEMENT]**: 移動しているユニットがライバルのユニットを含んでいる陸上エリア内に進入する。又は
- ・**本国領海の侵犯 [HOME SEA VIOLATION]**: 移動しているユニットがライバル海洋列強勢力 (すなわち、日本、US、大英帝国) の本国領土に隣接する海上に進入する。

DoW が行われるとき、犠牲者に対する侵略 (11.54) は、その移動フェイズに発生しなければなりません。

注釈: ライバルの代理勢力に対する類似のアクションは、DoW ではなく代理勢力の侵犯です (16.33 を参照)。

15.22 DoW の影響 [DoW EFFECTS]

- ・宣戦布告者は、自身の「平時」[“Peace with”] マーカーを「宣戦布告」[“DoW on”] 面に裏返します。

通商路の段階例

[TRADE ROUTE SEGMENTS EXAMPLE]

南シナ海 [South China]、スーラ海 [Sulu]、セレベス海 [Celebes]、ジャワ海 [Java] の全てが封鎖されたら、海上によるサラワク [Sarawak] から広西 [Kwangsi] まで、次いで陸上による中国 (支那) を越える日本通商路は、二番目の海上段階が要求されるため、継続できません。

代理勢力 POP/RES の封鎖

[BLOCKADING PROXY POWER POP/RES]

代理勢力の POP/RES から陣営生産拠点まで連結している通商路は、封鎖され **得**ます。ライバル (ただし中立ではない) の領土は陸上の通商路を妨害しますが、海上の通商路は敵のユニット (回避した潜水艦を含む) によってのみ封鎖できます。

備忘: 公海は、通商路を妨害しません。

「非封鎖状態 POP/RES」マーカー

[UNBLOCKADED POP/RES MARKERS]

封鎖が有効な現行の合法 POP/RES を表示するため、生産記録欄上で非封鎖 POP/RES カウンターを使用します。



たとえ封鎖状態が現行の使用を妨げていても、記録された支配下 POP/RES は変化していないので、POP/RES 封鎖マーカーを変更しないでください。

本国領海の侵犯

[HOME SEAS VIOLATIONS]

海洋列強勢力である日本、大英帝国、USA は、広大な海洋によって距離的に分離しており、これらの勢力がライバルの本国領海に隣接する海へ軍事ユニットを送ることは、いかなる平和的な理由によっても正当化できません。

注釈: 通過不能な大オーストラリア砂漠は、それでもオーストラリア本国領土の一部です。

DoW の基本的な影響

[BASIC DoW EFFECTS]

宣戦は 1 VP を失いますが、そのプレイヤー・ターンに奇襲を与えます。犠牲者は、工業コストの減少を獲得します。



両サイドは永久に戦時で、更なる平和配当は得ません。

DoW の瞬間に海上にあるユニット [UNITS SEA UPON A DoW]

【新たな】敵ユニットと海上に共存している間に宣戦布告する陣営は、離脱又は侵略者としてそこで海上戦闘を開始しなければなりません。

日本の騙し討ち

[JAPANESE SNEAK ATTACKS]

有効であると、日本はライバルの海上スクリーンを**通過して**移動し、航空／空母の騙し討ち襲撃を行い、**次いで**宣戦布告できます。騙し討ち襲撃に続き、日本は通常の奇襲戦闘ラウンドを行います。

VoNs：中立侵犯者の明確化

[CLARIFYING THE VIOLATOR]

VoN が三つともえの戦闘になるときに侵犯者を明確化するため、防衛している武装小国首都の要塞下に、侵犯している陣営の支配マークを置くことができます。

武装小国の敗北 (15.321)

[ARMED MINOR DEFEAT]

侵略者が防衛している武装小国首都の要塞を除去しても、侵略者の地上ユニットが生き残らなければ、首都の支配は変更されません。：除去されたものの小国が非敗北状態で留まることを示すため、要塞ブロックの表面を伏せて平らにします。

侵略者は、支配を獲得して小国を敗北させるため、**地上**ユニットで首都を占めなければなりません。

[ライバル] 割譲 (15.33) [PARTITION]

武装中立国が非敗北状態に留まる間、オリジナル侵略者のライバルは、自身の領土をいくらか獲得するため、「(秩序を維持する」との名目の下で) いかなるVoN も招くことなくして武装小国に対して侵略できます。

[敵] 介入 (15.34) [INTERVENTION]

武装中立国が非敗北状態の間、オリジナル侵略者の敵はその領土に地上ユニットを送ることで、その武装小国を衛星国として獲得できます。このため、武装小国は当然その陣営と軍事同盟を結ぶことになります。

両陣営は敵であり、「戦時」[at War] 状態です (逆にはできません)。



一犠牲者は、自身の記録欄から一致する「平時」マークを取り去り、自身の工業コストが 1 レベル落されたことを明示するため、「DoW：-1 \$工場」[「-1 \$ Factory」] ボックスの下にあらわします。

一両陣営は、その RES ブロック・マークを戦時面に返します。

- ・**奇襲 [Surprise]**：宣戦布告者の全ユニットは、その戦闘フェイズについてのみ、一時的な先制射撃 (9.0) を持ちます (敵の先制射撃技術開発は、これを無効にします)。
- ・**USA への DoW [DoW ON THE USA]**：次の年に US DoW 対応部隊が開始されます (7.133 を参照)。
- ・**USA への日本の DoW [JAPANESE DoW ON THE USA]**：次の年に、US 海軍建造が開始されます (7.132 を参照)。
- ・**ソヴィエトへの DoW [DoW ON THE SOVIETS]**：ロシア軍予備が次の年に到着します (7.134 を参照)。
- ・**大英帝国への DoW [DoW ON THE BRITEMP]**：USA 陣営への DoW と同じで、USA へ与します (8.44)。

15.23 戦時の国家 [STATE OF AT WAR]

戦時の陣営：

- ・更なる平和配当を受け取りません。
- ・更なる罰則なしで敵の領土に進入し、敵ユニットを攻撃できます。
- ・各補給フェイズ中、正当な補給線 (14.11) について友軍地上ユニットをチェックしなければなりません。
- ・夏季補給フェイズ中、封鎖 (14.2 を参照) についてチェックしなければなりません。
- ・生産中、RES をカウントし、再び封鎖についてチェックしなければなりません。

15.24 日本の騙し討ち攻撃

[JAPANESE SNEAK ATTACKS]

ゲーム毎に一度、日本 [のみ] は騙し討ち攻撃 DoW (それでも -1 VP 罰則) を行うことができます。：

- ・**騙し討ち移動 [SNEAK MOVE]**：「戦争」が有効になる前、日本は「平時」移動フェイズをプレイし、ユニットは自由にライバルが占める「公海」海上を移動し、移動の終了時にライバルのユニットと交戦するために留まることができます (もちろん、戦略的に移動していない限り)。
- ・**騙し討ち襲撃 [SNEAK RAID]**：次いで日本の空軍と空母は、全ての戦闘結果が相手側の応射なしとなる「騙し討ち射撃」を自由に行うことができます。
- ・**DoW 奇襲攻撃 [DoW SURPRISE ATTACK]**：次いで、日本の DoW は通常の DoW 戦

闘フェイズに従い、(15.22) により日本は奇襲先制射撃を享受します。

注釈：騙し討ち攻撃の海上戦闘では、1 つのみの戦闘グループが騙し討ち襲撃に参加でき、その他の戦闘グループは奇襲攻撃中に統合できます。

15.3 中立性の侵犯

[VIOLATION OF NEUTRALITY]

陣営は、事前に中立性の侵犯の宣言 (VoN) なしで、中立小国の領土に進入できません。VoN が宣言されるとき、犠牲者に対する侵略者は、その移動フェイズに発生しなければなりません。

例外：中立の海峡／小島を通過する移動は、VoN と見なされません。そこで停止すると VoN と見なされます！

- ・非同盟／提携の中立小国又は友軍の保護国は、それを武装小国に変換させます (15.32)。
- ・ライバル／保護国への VoN は、それを保護者の衛星国 (8.2) に変換させ、そのライバルへの DoW を誘発します。
- ・ヴェトナム又はオランダ領東インド (DEI) への日本の VoN は、特殊な結果を持ちます (15.35 を参照)。

15.31 世界の反応カード

[WORLD REACTION CARDS]

小国に対する VoN が発生した瞬間、侵犯者の両ライバルは、その中立国の首都の招集値に従い、直ちに 1～2 枚のアクション・カードを引きます。

- ・中国 (支那) 内における外国の VoNs は、1 枚のみの世界の反応カードを生み出します (16.33)。
- ・中国 (支那) 内における代理勢力の VoNs は、世界の反応カードを生み出しません (16.11)。

例：ヴェトナムへの VoN は、各ライバルへ 2 枚の世界の反応カードを与えます。

北京 [Peiping] への外国の VoN は、ライバルへ 1 枚のみの世界の反応カードを与えます。(北京への代理勢力の VoN は、世界の反応カードを与えません。)

世界の反応カードは手札に加えられ、以降に使用できます。

15.42 武装小国 [ARMED MINORS]

武装小国は、個別の独立「陣営」でその侵犯者 (並びに他の陣営のライバル) の敵と見なされます。

VoN の瞬間：

- ・全ての影響力マークを取り去り (外交は、もはやその国家に影響を持ちません)。

- ・招集値に従って、その都市／町内に武装小国の要塞を配置します（マップの記号を参照）。

例：ヴェトナムについては、サイゴン [Saigon] に2 CV 要塞とハノイ [Hanoi] に1 CV 要塞を配置します。

戦闘では、武装小国の要塞は最初に地上ユニットを目標にしなければならず、次いで海上／潜水艦／航空の順番です（武装小国については、侵犯者のどちらかのライバルがサイコロを振ることができます）。

15.321 武装小国の敗北

[ARMED NEUTRAL DEFEAT]

武装小国の首都が占領 (1.121) されたとき、それは敗北します。戦闘フェイズの終了時、その全ユニットを取り去り、征服者の支配マーカーをその首都に置き、それに応じて POP/RES を調整します。

異なる陣営が後にその首都を征服したら、支配マーカーを交換します。

15.33 [ライバル] 割譲 [PARTITION]

複数エリアの武装小国が非敗北状態に留まる間、侵犯者のライバルはその領土の非競争エリアへ進入し、VoN の投入なしでそのユニットを攻撃できます。：世界の反応カードは配られません。（ただし、ライバルが占める陸上エリア内への進入は、それでも DoW が要求されます）。

15.34 [敵] 介入 [INTERVENTION]

侵犯者の敵は、地上ユニットがその領土へ進入することで、武装小国を友軍衛星国 (8.2 を参照) へ変換できます。移動フェイズの終了時、介入者は生き残っている全ての武装小国の要塞を、望むいずれかのタイプの CV 相当の列強勢力ユニットに変更します (8.211)。

15.35 嵐の訪れ [THE GATHERING STORM]

オランダ領東インド又はヴェトナムへの日本の VoN は、到来する新年に大英帝国上に追加の1 USA 影響力を誘発します（備忘のため、年記録欄上にマーカーを置きます）。

16.0 中国（支那） [CHINA]

16.1 代理勢力 [THE PROXY POWERS]

中国国民党（「Nats」）と紅色中国（「Reds」）は、USA とソヴィエト（それらの「後盾陣営」）によってプレイされます。ライバル陣営の代理勢力は、「ライバル代理勢力」と呼ばれます。

代理勢力の POP/RES は、後盾陣営の経済内に組み込まれますが、代理勢力のアクションは後盾陣営の独立と見なされます。

中国（支那）内の全ての USA/ソヴィエト陣営の領土は、代理勢力の本国領土と見なされます（中国（支那）内では、Nat/Red 中国の影響力/支配マーカーのみを使用します）。

16.11 代理勢力の侵略

[PROXY POWER AGGRESSION]

代理勢力の侵略は、その後盾陣営に何ら罰則を生じさせず、以下のいずれかになります。：

- ・中立の地方に対して（通常のごとく武装小国/衛星国になりますが、世界の反応カードの結果はありません）、
- ・ライバルの代理勢力 (16.2) に対して、
- ・中国（支那）内の外国ユニットに対して (16.3)。

備忘：代理勢力のアクションは、平和配当に何ら影響を持ちません。

16.12 代理勢力のユニット

[PROXY POWER UNITS]

代理勢力のユニットは、地方ユニットと正規軍ユニットに分割されます。全ての代理勢力ユニットは、中国（支那）に制限されます。

16.121 地方ユニット [PROVINCIAL UNITS]

- ・民兵と要塞ユニット（1色ラベル）。
- ・中国国民党 (Nat) 地方ユニットは、代理の生産 (7.21) によって創設できます。地方ユニットは、陣営の生産によっても創設できます。
- ・地方ユニットは、決して補給を必要としません。
- ・衛星国になった中国（支那）の地方は、地方ユニットのみを配置します。

16.122 正規軍 [REGULARS]

- ・空軍、歩兵、戦車ユニット（後盾勢力のカラーで表示されたユニット・タイプ）。
- ・正規軍は、後盾勢力 (USA/ソヴィエト) の生産で創設しなければなりません。
- ・正規軍は、常に補給を要求されます。
- ・正規軍は、代理勢力の開始部隊として配置できますが、中国（支那）の衛星国部隊としては不可です。

16.13 代理の生産 [PROXY PRODUCTION]

各生産で、代理勢力は国共内戦におけるそれらの現在の状態を基準に、追加のアセットを受け取ります (16.2 を参照)。

16.14 紅色軍閥 [RED INSURGENTS]



政治フェイズ中、ソヴィエトはその秘密の研究室内に中国（支那）地方カード・ペアを置くことができます。後の友軍ターン中、これらのカード・ペアを、その地方内に2 CV 民兵ユニットを置くため明らかにできます (11.6 を参照)。

16.2 国共内戦 [THE CHINESE CIVIL WAR]

中国国民党と紅色中国は、すでに進行中の国共内戦 (CCW) に参加した状態でゲームを開始するため、相互侵略についての罰則を生じさせません (16.11 を参照)。

代理勢力の侵略

[PROXY POWER AGGRESSION]

すでに内戦に従事しているため、中国（支那）の代理勢力は相互に侵略についての結果を生じさせません。

中立小国（軍閥）又は中国（支那）内の[招かれざる] 外国勢力に対する侵略についても同様です。

代理勢力は、侵略についていかなる罰則も生じさせません。後盾陣営は、その提携した代理勢力の「不正な」行動について何ら責任を負いません。

中国（支那）正規軍

[CHINESE REGULARS]

中国（支那）正規軍ユニットは、その後盾陣営によって訓練並びに装備されたと見なされ、それ故これらは後盾陣営の生産で創設されなければならず、常時補給を要求される要件を持ちます。

たとえ南京 [Nanking] が失われても、国民党正規軍はまだ LA/ニュー・デリー [New Delhi] へ補給をたどることができます（しかも日本は、USA と戦争状態でなければ海上補給を妨害できません）。

国共内戦 [CHINA'S CIVIL WAR]

かつて孫文の中国国民党と対等なパートナーだった中国共産党は、1927～28年に蒋介石の白色テロで粛清されました。何度かの反共戦役に続き、1935年の陝西省（西安）への長征で最高潮に達しました。

中国（支那）の支配：国民党都市／紅色招集

[CHINA CONTROL : NAT CITIES / RED MUSTER]

国民党の支援は都市が基本で、主に富裕層と実業家階級によるものでした。腐敗の横行と平民の搾取への無配慮は、「体制」への忠誠心を失わせましたが、国民党には財政改革の余裕がほとんどありませんでした。国民党が労働者たち（並びに軍隊！）の賃金を改善するためには、外部からの経済援助（「工場」）が必要となりました。

他方、紅色の努力は農村の民に向けられ、彼らのメッセージである土地改革、教育、平等に強い共鳴を感じました。ロシアの援助には、資金、顧問、武器が含まれましたが、紅色民衆の支持は主に農民の組織化を通して、協同組合（又は「ソヴィエト」）の成功によって勝ち取られました。

中国（支那）の支配と CCW 状態 [CHINA CONTROL AND CCW STATUS]

地方への影響力は、後盾陣営の経済（すなわち、生産記録欄）に POP/RES を提供します。

ただし、地方の支配（影響力は不可）のみを、国民党都市と紅色招集に対してカウントします。

国共内戦の VPs [CHINA CIVIL WAR VPs]

国共内戦は1945年以後も継続しましたが、紅色中国は最終的な勝利を保証するために十分なモメンタムを集めました。



1945年の蒋介石と毛沢東

後盾陣営の侵入&CCWのVPs [FOSTER POWER INTRUSION & CCW VPs]

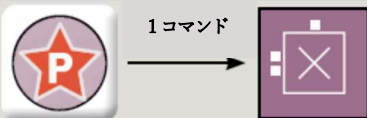
いったん、外国人が中国（支那）を脅かすと、相応の民衆支援なしで CCW の成功は正当に測れません。それ故、後盾勢力の侵入が発生した後、その陣営は中国（支那）支配（国民党都市／紅色招集）と忠誠度（KMT/CPC）の少ない方に一致する CCW VPs のみを受け取ります。

パルチザンの緊急コマンド [PARTISAN EMERGENCY COMMAND]

緊急コマンドは、侵略の結果にならないという条件で、パルチザンのアクションのために使用できます（侵略は、緊急コマンド下で禁じられます）。


パルチザンの軍隊化 [MILITARIZING PARTISANS]


2つのパルチザンは、同時に新たな2 CV 民兵ユニットに変換できません。ただし、1つの季節に1つを1 CV ユニットのみに変換し、続く季節に二番目の CV を加えるために二番目のパルチザンを変換できます。



CCW における成功は、中国（支那）の支配と民衆の忠誠心獲得の両方に依存し、両者はその後盾陣営の生産記録欄上のブロック・マーカーで管理されます。

16.21 国民党の CCW 状態 [NAT CCW STATUS]


- 
支配 [Control]：国民党都市マーカーは、中国（支那）内における国民党 **支配下**（影響力は不可）都市の POP 値を管理します。「4」（南京 [Nanking] 2／蘇州 [Suchow]／武漢 [Wuhan]）で開始します。

- 
忠誠度 [LOYALTY]：KMT マーカーは、中国国民党政権に忠誠的な人口をあらわします。「1」で開始しますが、少なくとも5工場をプレイすることで政治フェイズ中に上昇できます。


KMT の忠誠度は、中国国民党が侵犯されたら、即座に1だけ上昇します (16.33)。

- 国民党軍の徴兵 [NAT ENLISTMENT]**：各 USA 代理生産 (7.21) で、USA は国民党都市と KMT の低い方に一致する国民党軍地方ユニット CV を創設できます (7.211)。

16.22 紅色の CCW 状態 [RED CCW STATUS]

- 
支配 [CONTROL]：紅色招集マーカーは、中国（支那）内における紅色支配下（影響力は不可）の都市と町（いまだに紅色支配下と見なされる、ロシアによって占められたこれらを含め）の招集値を管理します (1.142)。「2」[西安 [Sian]]で開始します。

重要：1 国民党のみの価値を持つ都市は2紅色招集の価値があります。

- 
忠誠度 [LOYALTY]：CPC マーカーは、中国共産党 (CPC) に忠誠的な人口をあらわします。「3」で開始しますが、少なくとも6工場をプレイすることで政治フェイズ中に上昇できます（これは、土地改革の紅色技術開発によって4工場へ減少されます）。

CPC の忠誠度は、紅色中国が侵犯されたら即座に1だけ上昇します (16.33)。

- 紅色の積極行動主義 [RED ACTIVISM]**：各紅色代理生産に、ソヴィエトは紅色招集と CPC の少ない方に一致するボーナス・アクション・カードを引きます。

16.23 CCW の VPs [CCW VPs]

VPs は、中国（支那）領土の支配について得点され、生産記録欄上の国民党都市と紅色招集のマーカーによって登録されます。KMT/CPC 忠誠度マーカーは、通常は **VP**

の影響を持ちませんが、16.31 を参照してください。

備忘：国民党は支配下都市毎に1 VP を受け取り、紅色は都市毎に2 VP と町毎に1 VP を受け取ります。

16.3 中国（支那）内の外国ユニット [FOREIGN UNITS IN CHINA]

中国（支那）内の非中国ユニット（日本／US／大英帝国／ロシア）は、外国と呼ばれます。

- 日本軍ユニットは、自由に中国（支那）に進入できます。
- US／大英帝国／ロシア軍のユニットは、日本と戦争状態でない限り中国（支那）に進入できません。

16.31 後盾勢力の侵入

[FOSTER POWER INTRUSION]

ロシア軍ユニットは、**後盾陣営の侵入を生じさせることなしで**、満州 [Manchuria] に進入できます。

US、大英帝国、ロシア軍のユニットによる中国（支那）内へのその他の進入は、後盾勢力の侵入です。これが発生するとき、適切な中国（支那）忌避 [AVOID CHINA] マーカーを裏返します。



後盾勢力の侵入は、CCW の干渉に相当します。今後、友軍 CCW VPs (16.23) は、国民党／KMT 又は紅色招集／CPC の低い方に限定されるようになります。

16.32 外国の VoNs [FOREIGN VONS]

中国（支那）内における外国の VoNs は、ライバル陣営に **1枚**のみの世界の反応カードを獲得します。（それでも、要塞 CV は招集値に一致します）。

備忘：代理勢力による VoNs は、反応カードを誘発しません (16.11 を参照)。

16.33 代理勢力の侵犯

[VIOLATION OF A PROXY POWER]

代理勢力（又はその保護国）への最初の外国の侵略 (11.54) 又は攻撃 (12.1) は、犠牲者に以下を与えます：

- その首都の招集値（国民党4／紅色2）に一致する世界の反応カード、
- 忠誠度（KMT/CPC）が1上昇します。

上記の結果は、その外国勢力に対する以前の代理勢力のアクションにかかわらず適用します！ VoPP は DoW 又は VoN の効果を誘発しません。

16.34 中国（支那）内の外国の補給 [FOREIGN SUPPLY IN CHINA]

外国のユニットは、友軍の外国ユニットによって占められた支配下中国（支那）地方を通してのみ、補給をたどることができます。

17.0 パルチザン [PARTISANS]

パルチザン・マーカは、中国（支那）内における共産主義者をあらわします。ソヴィエトは、政治フェイズ中のカード・プレイによってパルチザンを創設でき、友軍季節プレイヤー・ターン中に徴兵（17.3）によってそれらを増加できます。

パルチザンは、軍事ユニットではありません。：これらは移動又は攻撃ができず、エリア支配又はライバルの移動に影響を持ちません。ただし、ソヴィエト・プレイヤー・ターン中、パルチザンを民兵に変換できます（17.2）。

パルチザンは攻撃される可能性があり、自己防御で応射できません（ただし、17.5を参照）。ただし、パルチザンへの敵の攻撃は、新たなパルチザンを創出し得ます（17.4を参照）。

パルチザンは、戦闘を開始できません。

17.1 パルチザンの創出 [CREATING PARTISANS]

政治フェイズ中、ソヴィエトは中国（支那）地方について外交カードをプレイすることでパルチザンを創出でき、そこにパルチザン・マーカを置き、カードを捨て札します。

代わりに、その地方内の影響力のためにカードをプレイすることができます。

17.11 切り札パルチザン・オプション [WILD CARD PARTISAN OPTIONS]

外交切り札は、一方の端に黄色の影響力オプション・ボックスを、他方の端に紫色のパルチザン・オプション・ボックスを持ちます。

パルチザンは、紫色ボックス端を垂直にプレイすることで創出でき、どちらかの名称付地方にパルチザンを直ちに置き、カードを捨て札します。

パルチザン・オプションは、外交カードを持たずに満州 [Manchurian] と国民党地方内にパルチザンの創出を認めます。

パルチザンは、黄色のボックス影響力オプションを使用して創出できません。：これらは、列記された国家に影響力を獲得するためのみです。

17.2 パルチザンの軍隊化 [MILITARIZING PARTISANS]

友軍の移動中、ソヴィエトはパルチザンを民兵に変換するためにコマンドを消費でき、以下のいずれかと交替（消去）させます。：

- ・そこに新たな民兵基幹部隊、又は
- ・そこに以前から存在している民兵に1 CVを加えます（すなわち、2つのパルチザンは、新たな2 CV 民兵ユニットに変換できません）。

新たに軍隊化された民兵ユニットはそのターンに移動できませんが、攻撃はできます（その到着が侵略を構成したら、攻撃しなければなりません。11.54を参照）。

17.3 パルチザンの徴募 [RECRUITING PARTISANS]

いったんソヴィエト・プレイヤーが全てのユニットの移動とパルチザンの軍事化を終了したら、新たなパルチザンを徴募するため、残っている未使用のコマンドを消費できます。

重要：徴募の試みは、すでにパルチザンを含んでいる地方（「反体制地方」と呼ばれます）の数を超過できません。

徴募コマンド毎に1d6を振ります。各「6」の結果について、ソヴィエトは新たな1つのパルチザンを反体制地方内に置くことができます（地方毎に最大1）。

注釈：プロパガンダ紅色技術開発で、5～6の結果で徴募に成功します。

17.4 パルチザンの鎮圧 [PARTISAN SUPPRESSION]

友軍の戦闘フェイズ中、活性ユニットは非競合状態地方（すなわち、そこで戦闘が発生していない）内のパルチザンを攻撃できます。

戦闘の開始時に戦闘を活性化しているとき、反体制地方内のいずれか／全ての友軍ユニット（要塞は不可）は、それらを平らにして上に向けてすることで（戦闘活性化として）、パルチザンの鎮圧に従事させることができます。

重要：要塞は、パルチザンを鎮圧できません。

戦闘中、鎮圧しているユニットは自身の通常「G」火力を通常に使用して射撃し、各命中は存在している1パルチザンを除去します。ただし、各「6」の戦闘サイの目は、そのユニットの命中が全て適用された後で、そこに新たな1パルチザンを創出します。

従事したユニットによる鎮圧射撃は、行われなければならない、たとえ全てのパルチザンがすでに除去されていても辞退できません。

パルチザンは、下記のパルチザンの待ち伏せ（17.5）を除き、自己防御のために射撃できません。

注釈：パルチザンの鎮圧は、「戦闘の活性化」と見なされず、到来する平和配当に影響しません。

17.5 パルチザンの待ち伏せ [PARTISAN AMBUSH]



ソヴィエトがゲリラ戦紅色技術開発を達成するとき、全てのパルチザンはその「G」（ゲリラ [Guerrilla]）面に裏返されます。パルチザン・ゲリラは、鎮圧しているユニットを待ち伏せするための能力を持ち、G1で完全に最初に射撃します！

軍隊化と侵略

[MILITARIZATION AND AGGRESSION]

パルチザンから民兵への転換で、新たな民兵ユニットが非競合状態のライバル／中立エリア内に出現したときに侵略が構成され、新たな戦闘が開始されます。戦闘は、新たに出現している民兵を攻撃側として強制的です。

パルチザンの徴募

[RECRUITING PARTISANS]

CPCは、過酷な搾取体制で貧しい生活を送っていた農民により良い生活を約束し、信奉者を獲得しました。



徴募の例 [RECRUITING EXAMPLE]

移動の後、ソヴィエトは未使用の5コマンドを残して持ちます。ソヴィエトは現在4つの「反体制」地方内のみパルチザンを持つため、4徴募サイ振りに限定されます。＜1、4、6、6＞の結果で、2つの各反体制地方内に新たな1パルチザンを置くことができます。

パルチザン鎮圧の反動

[PARTISAN SUPPRESSION BLOWBACK]

民間人に死傷者が出たため、対パルチザン作戦はしばしば新たなパルチザンを生み出す結果となり、作戦が「過酷」になればなるほど多くの新たなパルチザンが出現しました。

パルチザン鎮圧の例

[PARTISAN SUPPRESSION EXAMPLE]

戦闘を開始するため、日本は南京 [Nanking] 内の3 CV 空軍と3 CV 歩兵ユニットを、その単一パルチザンを鎮圧するために割り当て、それらの表面を上に向けてます。

3 CV 空軍がG1で射撃して＜1/2/5＞を振り、パルチザンを除去します。

次いで、それでも3 CV 歩兵は3G3で射撃しなければならず、＜1/4/6＞を振って存在しないパルチザンを除去し、新たな1つを創出します（命中が適用された後に置きます）。

注釈：ゲリラ戦では、パルチザンは完全に最初に1G1で射撃していました。

捕獲された敵根拠地 VP の例**[CAPTURED ENEMY BASES VP EXAMPLE]**

日本は、3つのUSA根拠地を支配します。USAは4つの日本根拠地を支配し、実質+1捕獲根拠地です。USAは1敵根拠地VPを持ちます(日本は持ちません)。

統一中国(支那)生産の例**[UNITED CHINA PRODUCTION EXAMPLE]**

UCは、重慶[Chungking]、甘肅[Kansu]、西安[Sian](交戦状態)を支配します。: 国民党都市=2。KMT=3。

徴兵[ENLISTMENT]:「2」は国民党都市&KMTの低い方なので、2地方CVが加えられ、甘肅と重慶に各1です。

積極行動主義[ACTIVISM]:UCは3枚のアクション・カードを引き(KMT=3)、表面でテーブルの上に置きます。

それらの1つが中国(新疆[Sinkiang])内における合法的な外交オプションを提供したため、UC[国民党]の影響力マーカーがそこに置かれます。

他の2枚のアクション・カードはそうしないため、UCは潜在的に他の2徴兵CVを加えることができます。ただし、甘肅と重慶がすでに徴兵を加え、西安は交戦状態であるため、残っている両潜在的徴兵は失われます。

毛沢東の例[MAO TSE TUNG EXAMPLE]

UCは、戦友[BROTHERS IN ARMS]切り札をプレイします。19.6 毛沢東は、新疆[Sinkiang](ソヴィエトの3つの選択肢の1つ)内に、二倍のUC影響力配置で影響力を使用することを認めます。

ロシアに隣接するため、UCが新疆内の2影響力のために恫喝[INTIMIDATION]切り札もプレイできたことに注意してください。毛沢東により、ロシアはUCにとって「友軍領土」と見なされるようになります。

TRIUMPH AND TRAGEDY

Conquest and Consequence の相方ゲームである *Triumph and Tragedy* は、同時代のヨーロッパ内での状況を同様の方法で扱います。

枢軸国(ドイツとイタリア)、西側(イギリスとフランス)、USSRは、このゲームでは日本、USA、ロシアが(それぞれ)類似した役割を演じます。

ユニット、カード、基本構造は、両ゲームで同様に機能するため、1つに馴染んでいれば他方を素早く理解できます。2つのゲームは互換性があり、「*Triumph and Consequence*」と呼ばれる世界規模の統合ゲームとして一緒にプレイされるためにデザインされました。

18.0 勝利[VICTORY]**18.1 勝利ポイント(VPs)****[VICTORY POINTS]**

ある陣営の合計 VPs は、以下に相当します。:

- ・現行生産レベル。
- ・達成した原子力研究[公開]の段階毎に+1 VP。
- ・支配下の敵陣営主要首都又は副次首都毎に+2 VPs。
- ・捕獲した敵根拠地 [CAPTURED ENEMY BASES]: 支配下の敵根拠地で、実質的な優勢毎に+1 VP。
- ・国共内戦 [CHINA CIVIL WAR]: 紅色招集又は国民党都市毎に+1 VP (16.23 を参照)。
- ・+平和配当値[公開]。
- ・-1 VP 発せられた DoW 毎に

18.2 経済的勝利[ECONOMIC VICTORY]

新年/勝利チェック時に合計 25VPs (封鎖の影響を含める)を持つ陣営は、直ちに勝利します。

18.3 軍事的勝利[MILITARY VICTORY]

同時に2つの敵主要首都/副次首都を支配する陣営は、直ちに勝利します。

18.4 原子力勝利[ATOMIC VICTORY]

原子爆弾技術開発(4番目の段階)の達成と、しかもそれをライバルの主要首都へ運ぶ能力(友軍移動フェイズに、移動範囲内の空軍)を明らかにする陣営は、直ちに勝利します。

18.5 アジアの覇権[ASIAN HEGEMONY]

1945年の終了時までには、他のどのような勝利も実現できなければ、最も多くの VPs を持つプレイヤーが勝利します。1946年についての生産レベルを計算します(封鎖の影響を除外します)。

19.0 昇る太陽[二強][RISING SUN]**19.1 ソヴィエト陣営の除外****[DELETE SOVIET FACTION]**

2サイドのゲームについては、全てのロシア軍と紅色中国ユニットとマーカーを無視します。ロシアはプレイの外ですが、19.6 を参照してください。

19.2 プレイヤーの順番**[PLAYER ORDER]**

USA と日本は、やはり最寄りのソヴィエト・ターンの順番トライアングルを使用します。すなわち:

- ・1/2/6=日本が最初。
- ・3/4/5=USA が最初。

19.3 統一中国(支那)[UNITED CHINA]

USA プレイヤーは統一中国(UC)をプレイし、国民党/紅色「統一戦線」をシミュレートするためいくらかの修正を伴う国民党としてプレイされます。UC は国民党ユニットとマーカー(国民党都市はそれで

も CCW VPs を得点します)を使用し、[紅色]西安[Sian]をその本国領土に組み込みます。

19.4 昇る太陽のセット・アップ**[RISING SUN SETUP]**

1936年のセット・アップに従って日本/USAの開始時部隊を置きます(5.0を参照)、ただし、以下を除きます。:

- ・統一中国(支那)[UNITED CHINA]: 国民党ユニットをセット・アップし、国民党2 CV 要塞と基幹部隊を西安[Sian]内に追加します。国民党都市は、いまや「5」(西安のために+1)で開始します。
- ・大英帝国[BRIT EMP]: パンジャブ[Punjab]開始時基幹部隊は、要塞でなければなりません(解散できません)。
- ・日本[JAPAN]: ハイラル[Hailar]とハルビン[Harbin]の開始時基幹部隊は、要塞でなければなりません(解散できません)。

19.5 UC 代理生産**[UC PROXY PRODUCTION]**

・徴兵[ENLISTMENT]: 通常のごとく、国民党都市と KMT の低い方に一致する UC (国民党) 地方ユニット CV (ステップ/基幹部隊)を創出します(16.21)。

・積極行動主義[ACTIVISM]: UCは、KMT に一致するアクション・カードを引き、以下の場合、表面に向けて置きます。:

一カードが現在中国(支那)内で外交にプレイ可能であると(切り札について黄色いボックスの影響力オプションを使用)、影響力マーカーを置いて(外交的解決に影響を持つ)、捨て札します。

一そうではない各カードについて、代理生産がすでに創出した徴兵 CV を持たない地方内に1徴兵 CV を創設します(不可能であれば、その CV は失われます)。

19.6 毛沢東[MAO TSE TUNG]

UCは、外交切り札をプレイし、黄色いボックスのソヴィエト影響力オプションを使用することができ、これらは中国(支那)内に二倍の影響力を生み出します(8.31 蒋介石に関しては13頁)。

脅迫[Re Intimidation]: UCについて、ロシアに隣接する地方は、「友軍領土に隣接する」と見なされます。

19.7 暴動[INSURRECTIONS]

友軍の移動中、USAは中国(支那)地方について外交カードをプレイするために1コマンドを消費でき、1 CV の UC 民兵基幹部隊をそこに置きます(捨て札)。

重要: 切り札は、暴動のために紫色ボックスのバルチザン・オプションを使用します。

ある移動フェイズに、複数の暴動が発生し得ます。到着している暴動者の基幹部隊は、そのターンにそれ以上移動できません。侵略を構成する暴動(11.54を参照)は、そのために通常の結果を招きます。

デザイナーズ・ノート [DESIGNER'S NOTES]

太平洋／東アジア戦域の異なる条件下では、当然ながらオリジナルの T&T システムにいくつかの修正が必要となります。

本シリーズの特徴である三面性を生かすため、国共内戦を採用しました。その歴史的な重要性は、今となっては否定しがたいものがあります。

ソヴィエト陣営は、紅色中国と共にシベリア・ロシアをプレイします。紅色中国のプレイには軍事ユニット（ブロック）ではない多くのパルチザンが含まれますが、革命的な政治勢力をあらわすマップ上のカウンターです。パルチザンは積極的に鎮圧されない限り拡散する傾向があり、最終的には軍事勢力に変換され得ます。

USA 陣営は、対立する中国国民党をプレイします。両中国勢力は、それぞれ中国（支那）の現行レベルに依存する独立した「代理生産」の形態を持ち、中国の軍隊は主に民兵で構成されており、自動的な補給下と見なされ僅かな補給で生存できる弱い歩兵の副次タイプです。

USA 陣営は、US 自体と大英帝国も支配し、南太平洋と南アジアの広範囲に存在感を持ちます。ただし、大英帝国は、当初軍事的には受け身の態勢であり、外交的に積極的な作戦に誘導する必要がありますが、ゲーム・イベントによって、この過程を早めることができます。

もう一つの大きな舞台は太平洋です。地球の半分を占めるため、戦略性と経済性の両方に重要となる広大な海洋エリアで効果的な軍事的プレゼンスを確保するために海軍の根拠地が必要になります。

海洋での作戦のため、特殊な歩兵副次タイプとして、上陸作戦を行う瞬間に直ちに射撃できる海兵隊ユニットが導入されています。日本軍の海兵（「SNLFs」、海軍特別陸戦隊 [Special Naval Landing Forces]）は更に特殊で、小島／海峡を占めているときに要塞のような防御能力を持つと見なされ、補給なしで創設や生存ができます。

日本には、他にも特殊能力があります。すなわち：

- 強化された艦隊の火力は、強力な「長槍」魚雷をあらわしています。
- 敵の海上レーダーに直面しない場合、艦隊の先制射撃を認める精密光学兵器。
- 空軍力は、強化された対海上火力（神風）のために自爆攻撃ができます。
- DoW の直前に行われる破滅的な騙し討ち攻撃。

ゲーム開始時の全体的な戦略的位置は、日本（T&T のドイツと同様）が東アジアにおいてヨーロッパ植民地勢力を犠牲にして大きな役割を迫られ、中国国民党政権や中国（支那）の独立した軍閥の群れと争っているところです。

USA、USSR、大英帝国は、以前に東アジアの最も重要な植民地支配を獲得してその維持を意図しますが、軍事的な準備はできていません。中国国民党は、経済、軍事、行政面で無力です。

近代化された日本の軍隊は、過去数年間の満州征服から戦闘と占領の経験を積んでいました。この侵略は、当然ながら USSR、USA、大英帝国、特に中国（支那）自体に警告をもたらしました。

それ故、CnC は2つの独立した戦域で構成されます。：中国（支那）と太平洋／インド洋（東南アジアを含む）です。両戦域の結果が、全体の勝敗に影響します。

ヨーロッパに比べてアジアは輸送インフラが整っていないため、交戦境界限度を減少させました。それ以外は、T&T システムをそのまま存続し、いくつかの必要な追加と技術開発で代用しました。ただし、パルチザンの副次ゲームや、海軍と空軍がより重視されるようになった CnC は、全く別物になっています。

Enjoy!

Craig Besinque

CREDITS

| | |
|-------------------------|--|
| Game Design | Craig Besinque |
| Developer | Simon Macdonald |
| Map & Counters | Charles Kibler |
| Rulebook & Player Aids | Craig Besinque Carlos Olivares |
| Example of Play | Craig Besinque Charles Kibler |
| Art Director | Rodger B. MacGowan |
| Production Coordination | Tony Curtis |
| Producers | Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley Mark Simonitch |

ASSISTANCE

| | |
|----------------------|----------------------|
| Ron Hodwitz | Mark McCandless |
| Quinn de Courcy | Brad McCandless |
| Simon Macdonald | Marty Moller |
| Carlos Olivares | Hans Eldar Sjoberg |
| Tim Driver | Tom Bolland |
| Justin Driver | Brian Whelan |
| Dominic O'Malley | Riccardo Genzone |
| Jethro Hendrickx | Jim Lauffenberg |
| Pete Menconi | Christopher Dewhurst |
| Mike Szarka | Michael Sosa |
| Frank Szarka | Marco Poutre |
| Joel Toppen | Tim Gagnon |
| Marten T. Raadsveld | Tully Elliston |
| Diederik van der Loo | Ben Moore |
| Marc van Haastregt | Stephen Stout |
| Gary Wright | George Costello |
| Paul Merrifield | Sam Moffat |
| Rayn Butt-Grau | Anton Borodatov |
| Brian Magnussen | and |
| Jason Clarke | Tim Taylor |

Conquest and Consequence is
dedicated to the memory of

Ron Hodwitz,

without whom this game and all the
others we did together would never
have happened.

用語集 [GLOSSARY]

沿岸エリア [COASTAL AREAS]：海上エリアの境界を成す陸上エリア。海峡と小島は、沿岸エリアの特殊なタイプ。

外国 [FOREIGN]：中国（支那）内の非中国ユニット。US、大英帝国、ロシアのユニットは、日本と戦争状態である場合にのみ中国（支那）へ進入できる。

基幹部隊 [CADRE]：1 CV のユニット。

国家 [NATION]：共通の色を共有する陸上エリアで、列強勢力、代理勢力、植民地、小国。

コマンドの順番 [COMMAND ORDER]：ある季節中のプレイヤー・ターンの順番で、コマンド・フェイズ内にプレイされるアクション・カードのコマンド優先度文字によって、アルファベット順に定められる。

根拠地都市 [BASE CITY]：小島以外の都市内に位置する根拠地。

首都 [CAPITAL]：国家又は植民地内の最大の都市又は町。

小国 [MINOR]：外交又は征服を介して他の陣営によって影響下又は支配下になる可能性がある独立国家。

植民地 [COLONIES]：ある勢力に属す領土だが、その本国領土ではない。植民地は、その勢力の色で網掛けされ、それ自体の首都を持つ。

陣営 [FACTION]：ゲーム内の3つのサイドの1つ（日本、ソヴィエト、USA）。小国は、独立陣営と見なされる。

生産拠点 [PRODUCTION CENTER]：主要都市とノヴォシビルスク [Novosibirsk]。

勢力 [POWER]：列強勢力と代理勢力。

戦闘 [BATTLE]：複数サイドのユニットを含んでいるエリア。戦闘フェイズに闘うために活性化されなければならない。

代理勢力 [PROXY POWER]：中国国民党と紅色中国（共産党）。

地方 [PROVINCES]：中国（支那）内の陸上エリア。

忠誠度 [LOYALTY]：中国国民党政権（KMT マーカーによって示される）又は紅色中国共産党（CMC マーカーによって示される）に対する民衆の忠誠心。忠誠度は、工場の消費やその他のゲーム・イベントによって上昇し得る。

中立国 [NEUTRAL]：いかなる陣営の一員でもない国家。

武装中立国 [ARMED MINOR]：ある陣営によって攻撃され、防衛部隊を配置している小国。

本国領土 [HOME TERRITORY]：列強、大国、代理勢力の国境線内の陸上エリア。

ライバル&敵 [RIVALS & ENEMIES]：敵対している3つの陣営は、ライバルと呼ばれる。互いに戦争状態のライバルは、敵と呼ばれる。

領土 [TERRITORY]：ある陣営によって支配された陸上エリアの合計で、友軍、中立、ライバル、敵と呼ばれ得る。

ターンの順番 [TURN ORDER]：その年のプレイヤーの順番で、各年の開始時に1d6を振って定める。

列強勢力 [GREAT POWER]：日本、ロシア、US、大英帝国。

索引 [INDEX]

| | | | | | |
|---------------------------------|-------------------|-------------------------------------|-------------------------|---------------------------------------|--------------------|
| 移動 [Movement] | 11.0 | 支配 [Control] (陸上/海上エリア) | 1.14, 1.21 | 代理勢力 [Proxy Powers] (中国 (支那)) | 2.3, 16.1 |
| 影響力 [Influence] [マーカー] | 4.5 | 襲撃 [Raids] | 11.55 | 代理勢力の侵犯 [Violation of Proxy Power] | 16.33 |
| 衛星国 [Satellites] (3影響力) | 8.2 | 首都 [Capitals] | 1.121, 2.11, 2.21, 2.51 | 騙し討ち DoWs [Sneak Attack DoWs] (日本) | 15.24 |
| 海峡 [Straits] | 1.3 | 蒋介石 [Chiang Kai Shek] | 8.31 | ターンの順番 [Turn Order] (新年) | 7.15 |
| 外国 [Foreigners] | 16.3 | 情報カード [Intelligence cards] | 7.36, 9.7 | 地上支援 [Ground Support] | 11.551 |
| 解散 [Disbanding] (ユニット) | 3.3 | 勝利 [Victory] | 18.0 | 中国 (支那) [China] [特別ルール] | 16.0 |
| 海上侵攻 [Sea Invasions] | 11.221, 12.61 | 植民地 [Colonies] | 2.6 | 忠誠度 [Loyalty] [CCW] | 7.33, 16.21, 16.22 |
| 海上移動 [Sea Movement] | 11.2 | 新年 [New Year] | 7.0 | 中立侵犯 (VoN) [Violation of Neutrality] | 15.3 |
| 介入 [Intervention] | 15.34 | 侵略 [Aggression] | 11.54 | 通商路 [Trade Routes] | 14.21 |
| 海洋 [Oceans] | 1.21 | 生産フェイズ [Production Phase] | 7.2 | 提携国 [Associates] (1影響力) | 8.12 |
| 割譲 [Partition] | 15.33 | 政治フェイズ [Government Phase] (カード・プレイ) | 7.3 | 手札枚数の限度 [Hand Size Limit] | 4.3, 7.5 |
| 火力 [Firepower] | 12.42 | セット・アップ [Setup] (1936年) | 5.0 | 冬季再配備 [Winter Redeployments] (日本/USA) | 10.42 |
| 境界線 [Borders] (陸上) | 1.11 | 戦雲 [Clouds of War] | 8.45 | 島嶼/小島 [Islands/Islets] | 1.4 |
| 境界線限度 [Border Limits] | 11.52 | 潜水艦の回避 [Submarine Escape] | 12.73 | 都市 (& 町) [Cities (& Towns)] | 1.12 |
| 切り札 [Wild Cards] (外交) | 8.3 | 宣戦布告 [Declaration of War] | 15.2 | パルチザン [Partisans] | 17.0 |
| 切り札 [Wild Cards] (技術開発) | 9.1 | 戦争 (の状態) [War] | 15.23 | 秘密の研究室 [Secret Vault] | 9.4 |
| 緊急時コマンド [Emergency Command] | 10.11 | 船団 [Convoys] | 3.246, 11.22, 12.72 | 封鎖 [Blockade] | 14.2 |
| 軍閥 [Insurgents] [紅色] | 7.35, 11.6, 16.14 | 戦闘 [Combat] | 12.0 | プレイヤー・ターン [Player Turns] | 10.2 |
| 原子爆弾 [Atomic Bomb] (技術開発) | 9.6 | 戦闘 [Battles] (陸上/海上) | 12.22, 12.23 | 平和 (の状態) [Peace] | 15.1 |
| 工業コスト [Industry Cost] | 7.32 | 戦略移動 [Strategic Movement] | 11.4 | 平和配当 [Peace Dividends] | 4.4, 7.14 |
| 公海 [Open Seas] | 1.21 | 戦闘グループ [Battle Groups] | 11.53, 12.71 | 補給フェイズ [Supply Phase] | 14.0 |
| 交戦/離脱 [Engaging/Disengaging] | 11.5 | 戦略爆撃 [Strategic Bombing] | 12.62 | 紅色技術開発 [Red Techs] | 9.5 |
| 国籍 [Nationality] (ユニット) | 3.11 | ソヴィエトの冬季ターン [Soviet Winter Turn] | 10.41 | 保護国 [Protectorates] (2影響力) | 8.13 |
| 小島 [Islets] | 1.41 | 大英帝国の外交 [BritEmp Diplomacy] | 8.4 | 本国領土 [Home Territory] | 2.4 |
| 国共内戦 [Chinese Civil War] | 16.2 | 退却 [Retreats] | 12.5 | 命中 [Hit] (戦闘) | 12.44 |
| コマンド・フェイズ [Command Phase] [カード] | 10.1 | | | | |
| 根拠地 [Bases] | 1.122, 1.41 | | | | |
| 再配置 [ReBasing] | 13.0 | | | | |

このルール・ブックは、2022.1.21 付 Errata を反映しています (青文字部分)。