

移動コスト（移動ポイント）

陸上ユニット

鉄道ヘクスサイドを越えてヘクス内へ：1（全地形、全天候）、さもなければ：

・平地地形内へ：1

・高地、森林、山岳、湿地内へ：2

・水面（河川／海岸／海峡）ヘクスサイドを越えて：+1 上記いずれかへ。

・困難山岳／湿地の内外へ（A.3）：最大1ヘクス

港湾から友軍港湾へ：全て。命令毎に6ステップの限度。越える各海上エリア内に活性準備友軍艦隊を使用しなければならない。橋頭堡港湾の往来は、海上境界を越えられない。

艦隊／潜水艦

海上エリア名を持つ艦隊は、移動できない。

海上エリア境界を越える：1

支配地域（ZOC）

全戦闘ユニットにより、歩行ルートで隣接する各陸上ヘクス内へ、その ZOC 内ヘクス間に放射している陸上ヘクススパイン内へ及ぼされる。

移動：敵 ZOC ヘクススパインを越えられず、敵 ZOC ヘクスへ進入した瞬間に停止しなければならない。

退却：敵 ZOC ヘクススパインを越えられず、敵 ZOC ヘクスへ進入できない。

補給をたどる：友軍ユニットによって占められていない限り、敵 ZOC へ進入できない。

スタッキング限度

陸上ヘクス：6 ステップまでを持つ2 戦闘ユニット（橋頭堡ヘクス内は4 ステップ）、1 パルチザン、1 航空。

陸上エリア：無制限の西側の戦闘と航空ユニット。

海上エリア：無制限の艦隊と潜水艦。

陸上ヘクスの支配

都市ヘクス：常に西側、枢軸国、ソヴィエトのイデオロギーによって支配される。支配を変更するためには、異なるイデオロギーの戦闘ユニットによって物理的に占められなければならない。

占有下の非都市ヘクス：そのイデオロギーによって支配下。

カラの非都市ヘクス：（歩行ルートを介して）最寄りの戦闘ユニット又は友軍都市を持つイデオロギーが支配する。等距離のカラのヘクスは、どちらのイデオロギーによっても支配されない。

橙色の下線付テキストは、オーヴァーロード・シナリオで使用しない。

航空ユニット

イベントと新たなターンの手順中に配置と撤去。派閥がすでにマップ上に航空を持つ場合にのみ、エリート航空を置くことができる。補給下の都市又は鉄道ヘクス内、又は西側陸上エリア内に置く。航空は、ヘクス内で一緒にスタックできない。

ZOC なし。EZOC 内のヘクスに単独でいたら、直ちに最寄りの合法ヘクスへ基地再配置しなければならない。

全派閥の Ops 中、常に活性状態。戦闘でステップ損失を受けない。

航空優勢：戦闘ヘクスの範囲内により多くの航空ユニットを持つ派閥によって所持される。エリート航空ユニットは、同数を打破する。

範囲は、EZOC や地形にかかわらず、陸上と海上のヘクスを通してたどる。

補給

補給源：

戦闘ユニット：戦闘ユニットの旗を持つヘクス又はエリア。

航空ユニット：派閥内の国旗を持つヘクス又はエリア。

補給路：

ユニットのヘクスから陸上を通り、鉄道ヘクスまで3 陸上ヘクス（困難ヘクスの内外へは不可）、次いで、連結した鉄道ヘクスと海上エリア（友軍艦隊を含まねばならない）を通して補給源まで。鉄道から海上又は海上から鉄道への変換は、友軍港湾でのみ。

道筋は、敵戦闘ユニット又は友軍戦闘ユニットによって占められていない限り ZOC を持つヘクス進入できない。道筋は、敵の都市ヘクスへ進入できない。道筋は、敵パルチザンを持つヘクスを1 主導権のコストで通過する。

競合状態の海上エリア内への主導権コスト＝修正後の敵海軍戦力-友軍海軍戦力（9.1）。

ユニットのカテゴリーとタイプ

 歩兵カテゴリー（6 タイプ）

 徒歩

 自動車化

 要塞部隊

 空挺

 打撃

 守備隊

 装甲カテゴリー（2 タイプ）

 機械化

 戦車

 要塞カテゴリー（1 タイプ）

 要塞

パルチザン

ZOC なし、移動しているときに敵 ZOC と全戦闘ユニットを無視する。

常に補給下。

他のパルチザンとスタック不可。いずれかの戦闘ユニット（敵でさえ）とスタックできる

攻撃できず、攻撃され得ない。退却しているときに敵 ZOC を無視する（ただし敵ユニットは不可）。

自身の国境を越えて移動又は退却できない。

内部の枢軸国ユニットが攻撃されたら、そのヘクス内（ヘクスサイドを含む）の地形を無効化する。

ヘクスを支配できないが、ユニットとスタックしていなければそのヘクス内の目標を支配する。

枢軸国のユニットがパルチザンのヘクス内へ移動又は退却したら、その枢軸国派閥は1 主導権を消費する。

パルチザン戦



サイの目

結果

2〜4

失敗、命令は結果なしで終了する

5〜9

下表で一度サイを振る

≥10

下表で二度サイを振る

表の各サイ振りについて、あなたの派閥に指定された国内のカラのヘクスに1 つの友軍パルチザンを置く。配置ヘクスは、敵ユニットよりも友軍ユニットの近くではなく、配置が不可能であれば、パルチザンは放棄される。



サイの目

ソヴィエト

西側

2

Montenegro

Croatia

3

Greece

France

4

Ostland

Croatia

5

Croatia

Serbia

6

Ostland

France

7

Ukraine

Greece

8

Sov.Union

Poland

9

Serbia

Italy\*

10

France

Norway

11

Albania

Ukraine

≥12

Ukraine

Poland

\*イタリアがまだ降伏していなければ、振り直す。



陸上戦闘

1.戦闘者

活性派閥：

- ・攻撃される敵占有ヘクスを宣言する。
- ・現行命令マーカー上の1友軍戦闘タイプで、防御ヘクスに隣接するユニットを、主攻撃者として宣言する。
- ・防御ヘクスに隣接する追加の1つ以上の友軍戦闘ユニットを、側面攻撃者として宣言できる。
  - ―活性能力を持つ空挺ユニットは、非隣接ヘクスから側面攻撃者になることができる。
  - ―装甲ユニットは、非鉄道ヘクスサイドを越えて困難地形ヘクスの内外へ攻撃できない。

2. アクション・カード

- a. 活性派閥、次いで防御派閥は、それぞれ1枚の司令部カードをプレイできる。
- b. 活性派閥、次いで防御派閥は、いかなる枚数の戦闘カードもプレイできる。同時に影響を解決する。
  - ―HQと戦闘カードは、パルチザンのためにプレイできない。

3. 戦闘戦力

- ・活性プレイヤーは、主攻撃者のピップ数を合計し、プレイされたHQカードをプラスする。下記からの戦力修正を適用する。
- ・防御プレイヤーは、防御ヘクス内の全陸上ユニットのピップ数を合計し、プレイされたHQカードをプラスする。下記からの戦力修正を適用する。

戦力修正（全て蓄積する）

攻撃側のみ

- +1 側面攻撃者毎に
- +1 活性能力を持つ打撃ユニット↑毎に
- +1 降雪時の装甲ユニット☐☒毎に
- +1 好天時の非ドイツ軍装甲ユニット☐☒☒毎に
- +2 好天時のドイツ軍装甲ユニット☐☒☒毎に

両陣営

- +1 より多くのエリート徽章★を持つと
- −1 より多くの徴集兵徽章▼を持つと
- +1 少なくとも1つのドイツ軍戦闘ユニット
- +1 少なくとも1つの西側戦闘ユニット

防御側のみ

- （パルチザンが枢軸国防御者と共にスタックしていたら、修正は無効化される）
- +1 都市、港湾（橋頭堡港湾は不可）内
- +2 高地、森林内
- +3 山岳、湿地内
- +1 河川を越えて防御している
- +2 海岸ヘクスサイドを越えて防御している
- +3 海峡を越えて防御している

4. 戦闘表

修正後の攻撃側戦力から防御側のそれを差し引く。その差は、陸上戦闘表上で使用するためのコラムを示す。

5. 戦闘

攻撃側は🎲を振り、修正を適用する（下記）。修正後のサイの目を指定されたコラムで交差照合する。スラッシュの右の結果は防御側に対する命中の数で、スラッシュの左は攻撃側に対する命中。

6. 命中適用

- ・各命中について、その陣営は参加しているユニットから1ステップ損失を被る。ステップ損失を適用させるため、装甲ユニットを裏返すか又はユニットを1ステップだけ減少させる。可能であれば、最初の攻撃側への命中は装甲ユニットを裏返し、最初の防御側への命中は要塞を減少させることで適用する。
- ・防御側は、その命中の半分まで（端数切り上げ）を、生き残っている全ての非要塞ユニットの退却にそれぞれ変換できる。各退却は、戦闘ヘクスから1ヘクス離れるヘクス内で、敵ZOCの制限内でなければならぬ（2.1.6）。

7. 前進

防御ヘクスがカラになったら、生き残っている攻撃側一主又は側面一は、スタッキング限度内でそこへ前進できる。

8. 捨て札

プレイした全てのHQと戦闘カードを捨て札する。

サイの目修正

- +/-? HQ🎲と戦闘カード🚩
- +1 イベント・カードのサイ振りボーナス
- −2 防御側のヘクスが要塞🔧を持つと
- −2 天候が降雪
- −3 天候が泥濘
- +/-2 好天時の航空優勢
- +/-1 降雪時の航空優勢
- +2 防御ヘクス内の空挺降下マーカ―
- +1/3 孤立状態 1/3の防御ユニット
- 1/3 孤立状態 1/3の攻撃ユニット

陸上戦闘表結果

###：攻撃側命中／防御側命中  
S：攻撃側ソヴィエト軍に対して1命中  
G：全てがドイツ軍であると、ターン1〜6に防御側の命中が1だけ減少する。

海軍迎撃&海上攻撃（オーバーロードはなし）

迎撃チェック

派閥が以下のとき、競合海上エリア内で誘発される：

- ・補給イベント中に通過して補給をたどる
- ・航空ユニットを配置するために通過して補給をたどる
- ・増強を割り当てるために通過して補給をたどる（海上攻撃アクション）
- ・海軍ユニットをエリア内へ移動させる（海上攻撃アクション）
- ・港湾から港湾へ移動中に陸上ユニットが内部へ移動（海上攻撃アクション）

競合エリア内で敵対している派閥の準備海軍ユニットの海軍戦力を比較する。西側戦力の修正：関連SW記録欄の現行状態についての+/-修正、+1好天候時に固有航空を持つ艦隊について。迎撃側の戦力が大きければ、防御側は＝差分の主導権を失う。

海上攻撃アクション

迎撃しているユニットは、防御ユニットを攻撃できる。：

- 1. 迎撃側の修正後の海軍戦力から防御側のそれを差し引く。
- 2. 迎撃側は2D6を振る。サイの目に以下に修正を適用する。：
  - +/- ステップ1からの正又は負の戦力差。
  - +1 2を超える戦闘ステップが移動しているか、又は2を超える増強ステップを配置していると。
  - +1 イベント・カードが迎撃側にサイの目ボーナスを与える。

修正後サイの目	結果
≤4	防御側は1迎撃海軍ユニットを損傷させる
5－9	1防御側命中
10―14	2防御側命中
≥15	3防御側命中

防御側命中を適用するため、防御側は1防御海軍ユニットを損傷させる（裏返す）か、又は移動している戦闘ユニット又は増強から1ステップを取り去る。

陸上戦闘表

Dice Roll 🎲	差（攻撃側の修正後戦力－防御側の修正後戦力）												
	-4	-3	-2	-1	Even	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
≤2	5/0	5/0	4/0	3/0	3/0	2/0	2/0	1/0	1/1	1/1	1/1	1/1	1/2
3	4/0	4/0	3/0	2/0	2/1	1/0	1/0	1/1	0/1	1/2	0/2 <sup>a</sup>	1/2	0/3
4	3/0	3/0	3/0	2/1	1/0	1/0	1/1	0/1	1/2	0/2 <sup>a</sup>	1/3	0/3	0/3
5	3/0	3/0	2/0	1/0	1/0	1/1	1/1	0/1	1/2 <sup>a</sup>	0/2	0/3	0/3	0/3
6	3/0	2/0	2/1	1/0	1/0	1/1	1/1	1/2 <sup>a</sup>	0/2	1/3	0/3	1/4	1/4 <sup>a</sup>
7	3/0	2/0	1/0	1/0	1/1	1/1	0/1	1/2	1/3	≤0/3	≤0/3	≤0/4	≤0/4
8	2/0	2/0	1/0	1/1	0/1	0/1	1/2 <sup>a</sup>	≤0/2	≤0/3	0/3	1/4	0/4 <sup>a</sup>	0/4
9	2/0	1/0	1/0	1/1	0/1	≤0/1	≤0/2	1/3	0/3	0/3	0/4 <sup>a</sup>	0/4	0/5
10	1/0	1/1	1/1	0/1	≤0/1	1/2 <sup>a</sup>	0/2	0/3	0/3	1/4 <sup>a</sup>	0/4	0/4	0/5
11	1/1	0/1	0/1	≤0/1	1/2	0/2	0/2	0/3	0/3 <sup>a</sup>	0/4	0/4	0/4	0/5
≥12	0/1	0/2	0/2	0/2	0/2	0/3	0/3	0/4 <sup>a</sup>	0/4	0/5	0/5	0/5	0/6 <sup>a</sup>