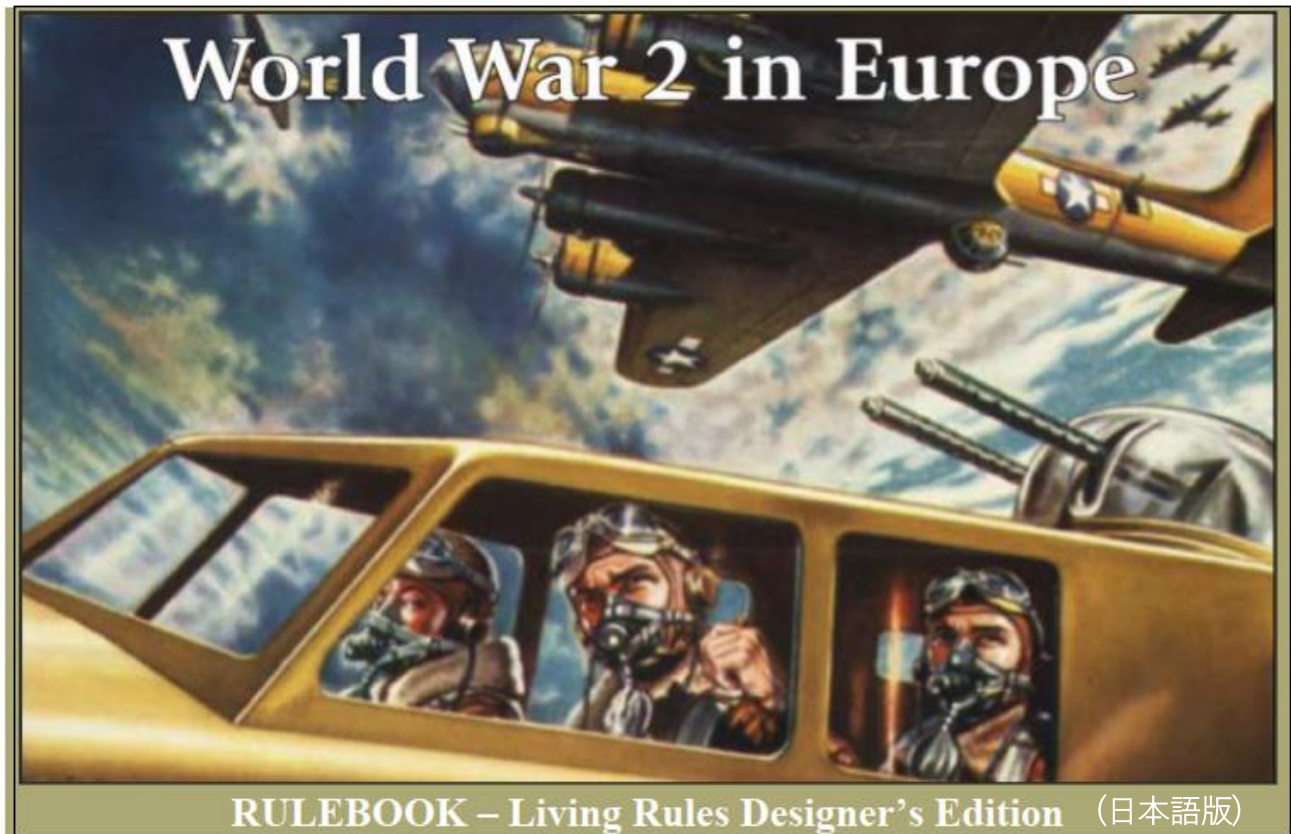


Unconditional Surrender!



Pilot: Salvatore Vasta • **Co-Pilot:** Mark Dey • **Flight Engineer:** Allen Hill

目次

1.0 一般的な情報	2	12.0 ターン終了	34
2.0 国と陣営	6	13.0 条件付きイベント	34
3.0 マーカーとユニット	7	14.0 イベントマーカー	38
4.0 移動	8	15.0 追跡マーカー	42
5.0 戦闘	13	16.0 国リスト	46
6.0 アクション	17	17.0 係争領域リスト	46
7.0 補給	24	索引(省略)	46
8.0 ユニットの兵站	27	政策クイックリファレンス	47
9.0 経済	28	条件付きイベントクイックリファレンス	49
10.0 政治	30	作戦フェイズフローチャート	51
11.0 天候	33	プレイの手順フローチャート	52



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

プレイの手順(1.2)

陣営順序で、各陣営は、次のフェイズが開始される前に 1 つのフェイズを完了します(**例外**天候フェイズ及び戦略戦争フェイズ)。陣営順序は**枢軸、西側、ソビエト**の順序です。

天候フェイズ

枢軸陣営はそのターンの天候を決定します。

宣戦布告フェイズ

可能であれば、陣営は中立国に対して宣戦布告できます。

経済フェイズ

各国の生産ポイントを決定します。

戦略戦争フェイズ

枢軸陣営は戦略戦争の効果を決定します。

戦略移動フェイズ

航空ユニット又は地上ユニットは戦略移動を使用して移動します。

作戦フェイズ*

アクションサブフェイズ:ユニットは移動及び戦闘を実行します。

補給チェックサブフェイズ:ユニットは補給線をトレースします。

*各陣営は、次の陣営が作戦フェイズを開始する前に、作戦フェイズの両方のサブフェイズを完了します。

非補給フェイズ

非補給ユニットは、戦力低下されるか除去されるかします。

補充フェイズ

陣営は、戦力低下した地上ユニットを完全戦力に増やすため、及び航空ユニット及び海上ユニットからそれぞれ最大2の出撃を除去するために支払うことができます。

アップグレードフェイズ

マップ上のユニットは、陣営カードのアップグレードボックスにあるアップグレードユニットに置き換えられます。

動員フェイズ

陣営は、陣営カードの動員ボックス内のユニットを取り出して、マップ上に配置することができます。

外交フェイズ

陣営は外交関連のイベントマーカーを扱います。

勝利チェックフェイズ

勝利条件が達成されているかどうかチェックして下さい。

ターン終了フェイズ

ターンマーカーを 1 ターン進めて下さい。

新しいターンボックスのカウンターをそれぞれの場所に配置します。

陣営カードの消滅ボックス内のすべてのユニットを動員ボックスに移動します。

1.0 一般的な情報

1.1 導入

無条件降伏！ヨーロッパでの第2次世界大戦(USE と称する)は、第2次世界大戦のヨーロッパ戦線をカバーした2人から4人プレイヤー用の戦略級ゲームです。プレイヤーは、ヨーロッパ支配と生存のために争った枢軸陣営、西側陣営、及びソビエト陣営の政治的決断と軍事力をコントロールします。

USEは、個々の戦役から戦争全体までの範囲のシナリオを有しています。

1.1.1 目的

楽しくプレイして下さい。その後、プレイしているシナリオで規定されている勝利条件を達成して下さい。

1.1.2 記載スタイル

いくつかの単語は、重要性を強調するためにイタリック体となっています。**重要**又は**例外**でマークされたルールは、特に注意を払うべきものです。ルール番号の相互参照や単語グループの頭字語は、(1.2)や(EZOC)のようにカッコ内に表示されます。

重要なメモは、青い影のボックスで強調表示されています。

ゲームデザイナーのコメントは、通常、影付きボックス内においてイタリック体で表示されます。

ルールの例外は、通常、大括弧で囲まれています。**[例外:...]**

例は、イタリック体で表示されます。

例とコメントはルールの理解に役立ちます。

名詞は一般的に単数形で書かれています。「a unit」のようなフレーズは、ルール上、1つのユニットに限定されません。数値制限が課されるときには、例えば「one country」などの数字が使用されます。

ステップラベル付きの手順が数字順に実行されます。各ステップは、次のステップが実行される前に完了します。

青文字で書かれた文字は、訂正又は新しいルールです。

1.1.3 ゲームの学習

ルールは、例えば「移動」のように、共通の手順又は概念に沿ってグループ化されています。あなたは、(陣営カード及びプレイヤー補助シートを手にしながら)最初から最後までルールブックを読むことによって、或いは、プレイブックの代替学習方法(30.1)に見られる異なる方法の一つを使うことによって、ゲームを学ぶことを選択できます。

(他の戦略級 WW2 ウォーゲームと比較して)このゲームの特有の仕組みと低いカウンター密度のため、トレーニングシナリオの方法が推奨されます。

もし、あなたがマップ上にいくつかのコンポーネントを配置しながらルールを読むことを好むなら、フランス 1940 シナリオ(31.3)をセットアップして下さい。

1.1.4 コンポーネント

- ・ルールブック
- ・プレイブック
- ・2枚の 22×34 サイズのマップ
- ・3枚のカウンタシート上の 840 枚のカウンター
- ・3枚の 11×17 サイズのプレイヤー補助シート
- ・3枚の 8.5×11 サイズの陣営カード
- ・3枚の 8.5×11 サイズのフローチャートカード
- ・3個の 6 面体サイコロ

ルールブック:この本のルールは、特定のシナリオで別途記載されていない限り、全てのシナリオで適用されます。議論しても解決できないルールの不一致が生じた場合は、サイコロを振って下さい。大きい目が勝ちです。これはゲームなので

す、皆さん。

フローチャート:フローチャートは、ゲームのプレイ中にあなたを助けるために、プレイと作戦フェイズの手順をたどっています。

プレイブック:プレイブックには、ゲームに含まれるシナリオの特別ルールとセットアップの指示が含まれています。

陣営カード:各陣営は自身の陣営カードを有します。プレイヤー達は、それら(そのうちの一方が全ての陣営の生産と国家意志トラックを有し、そのうちの他方が陣営毎に陣営カードを有しています。)(の2種類の異なる陣営カード(前記の一方又は他方)を、選択して使用することができます。

プレイヤー補助カード:プレイヤー補助カードには、ゲームで使用される多くの表が含まれます。

1.1.5 スケール

USE は WW2 の詳細な事例紹介ではありません。それは、兵士及び装備の実際の量というよりむしろ相対的な軍事力の投影をシミュレートしています。あなたはマップ上のどこかに航空ユニットや海上ユニットを見ることはできませんが、それはそこに飛行機や船舶がないことを意味するものではありません。それは、その影響がゲームスケールにおいて小さいことを意味しています。

ターン:各ターンは1か月を表しています。

ユニット:地上ユニットは軍レベルで表されますが、旅団から軍までの範囲の部隊で構成されています。航空ユニット又は海上ユニットは、グループ、艦隊、又は他の指定として表されています。

マップ:マップは、ヨーロッパ大陸、アフリカの一部、中東をカバーしています。1ヘクスは約30-40マイル(50-65キロ)を表しています。

マップは一般的なメルカトル図法を使用していません。それは、USE の規模とゲームの仕組みに合ったランバートスタイルの等面積投影法です。

1.1.6 サイコロ及び DRM

このゲームは、いくつかの手順の解決のために6面体サイコロを使用します。サイ振りの結果は、サイ振り修正(DRM)によって修正されることがあります。あなたは最終結果に達するように DRM を加算又は減算します。

1.2 プレイの手順

プレイ手順のリストは、このルールブックの2頁で簡単に参照できます。

ゲームターンは、フェイズ、場合によってはサブフェイズで構成され、特定のプレイ手順に従います。プレイ手順でその部分を実行する陣営は、フェイズ陣営と呼ばれます。他の陣営は、非フェイズ陣営と呼ばれます。

USE では、非フェイズ陣営は、フェイズ陣営がプレイしている間にフェイズ陣営と関わり合う機会があります。

重要:各陣営は、陣営順序(枢軸、西側、ソビエトの順序)で1つのフェイズを完了します。

例:非補給フェイズでは、枢軸陣営が最初に全ての非補給ユニットを減らし、続いて西側陣営が続く、それからソビエト陣営が続きます。その後、枢軸陣営は補充フェイズを開始します。

[**例外:**

- ・枢軸陣営のみが天候フェイズと戦略戦争フェイズを実行します。
- ・宥和政策、ナチ-ソビエト協定、又はモスクワ条約のうちの1つ以上が有効でない限り、外交フェイズはスキップされます。]

作戦フェイズは2つのサブフェイズを有しています:アクション及び補給チェック。陣営順序において、1つの陣営は、次の陣営が作戦フェイズを開始する前に、両方のサブフェイズを完了します。

1.2.1 作戦

USE は、「全移動、全戦闘」システムを使用していません。代わりに、陣営は移動したり戦闘したりするために1個のユニットを活性化します(場合によっては1回の活性化で複数回移動したり戦闘したりします)。陣営は、そのユニットの活性化を完了すると、別のユニットを活性化します。

作戦フェイズでは、航空、地上、及び海上ユニットが移動し、戦闘し、補給線をトレースできるかどうかをチェックします。また、陣営は、自陣営の国々が本国防衛政策(10.3.1)を満たしていることをチェックします。また、陣営は、戦略移動フェイズ(4.1.1)の開始時にも本国防衛政策をチェックします。

アクションサブフェイズ:アクションサブフェイズの開始時に、本国防衛政策(10.3.1)が有効であれば、フェイズ陣営は、任意の味方国がその政策を満たしていないかどうかをチェックします。もし満たしていないなら、本国防衛の不満足(10.3.1.1)を見て下さい。その後、フェイズ陣営は、自身のユニットでアクション(6.0)を実行することができます。全てのアクションが完了したら、ヘクス又は海域の空挺、強襲、バルチザン、又は奇襲マーカーをすべて除去します。除去したマーカーがどこに行くのかは、マーカーのルールを参照して下さい。

補給チェックサブフェイズ:アクションサブフェイズが完了した後、フェイズ陣営は、ヘクス内のユニットが補給線(7.4)をトレースできるかどうかをチェックします。

1.3 マップ

マップに関連する重要な要素とルールは次のとおりです。

1.3.1 首都、都市、工場、港

どのシンボルが首都、都市、工場、港を表すかを識別するには、マップ上の地形記号を参照して下さい。この区別は、様々なゲームの仕組みにとって重要です。

都市:これらのシンボルが1つ以上あるヘクスは、その中に都市(首都、都市、工場、港)があるとみなされます。

グラニティ:シシリーにおけるこの場所は都市ではなく、全てのゲーム目的で無視されます。

そこにはデザイナーの両親がいるからです。デザイナーになるのは良いことです。

1.3.2 薄色ドットヘクス

色が薄く、その中央にドットがあるヘクスは、薄色ドットヘクスと呼ばれます。

例:ヘクス 1805,5640

薄色ドットヘクスは、地上移動及び水陸両用侵攻が禁止されています。しかし、航空移動は許されています。

例:バトゥミ(ヘクス 4058)にあるソ連地上ユニットは、サムスン(ヘクス 4052)に水陸両用侵攻できますが、ヘクス 4153にはできません。

スカンジナビアなどの一部の領域では、多数の地上軍を支援するインフラがほとんどありませんでした。それら領域での地上移動を禁止することによって、ユニットの数とそれらの作戦が歴史的な制限の範囲内に収まります。

1.3.3 その他のヘクス/ヘクスサイドの定義

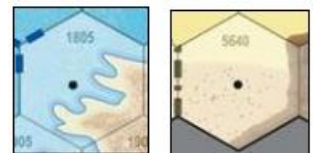
沿岸ヘクス:その中に陸地と水を有しており、水の部分が海域の一部であるヘクス。

例:ヘクス 1640-1642 は沿岸ヘクスで、1742 は沿岸ヘクスではありません。

島:水のヘクスサイドで囲まれた単独又はグループの陸地ヘクス。さらに、その陸地ヘクスは、輸送線を含んでいません。

例:マルタとクレタは島です。シシリーは輸送線を含んでいるため島ではありません。

荒地ヘクス:砂漠、丘、森、湿地の地形を有するヘクス。



例:ヘクス 1739,1840,1940 は荒地ヘクスです。

陸地ヘクス/ヘクスサイド: 全部又は一部に陸地の地形を有するヘクス又はヘクスサイド。

水ヘクス/ヘクスサイド: 水のみを有するヘクス又はヘクスサイド。



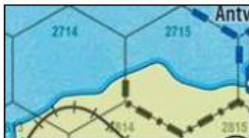
例:ヘクス 1642,1742,1841 は陸地ヘクスです。

例:ヘクス 1542 は水ヘクスで、1642 は水ヘクスではありません。ヘクスサイド 1742/1743 は水ヘクスサイドで、1842/1843 は水ヘクスサイドではありません。

1.3.4 地境

地境は、ある程度の土地を有し、2 国によって共有された国家間の又は紛争中の境界ヘクスサイドです。海峡が交差する境界ヘクスサイドは地境ではありません。

例:ヘクスサイド 2714/2715 は地境で、2125/2126 は地境ではありません。



1.3.5 マップボックス

以下のそれぞれはマップボックスとみなされます。つまり、アラビア海、中央ロシア、北大西洋、東部北アメリカ、南大西洋、西インド洋です。

矢印が両方のボックスを接続している場合は、マップボックス間で海軍の移動や補給線のトレースを直接行うことができます。

例:ユニットは、北大西洋から東部北アメリカへ直接移動することができます。それは西インド洋に直接行くことはできません。それはまず南大西洋ボックスに行き、続けて移動する必要があります。

海軍の直接の移動は、マップボックスとそのマップボックス内にリストされている隣接する海域の間で許可されます。

例:ユニットは、アラビア海から 31 又は 32 の海域に移動することができます。

ソ連(USSR)内の東側マップ端と中央ロシアボックスとの間で、地上移動又は航空移動が許可されています。

戦闘、航空迎撃(6.2.5)、又は海上迎撃(6.4.3)はマップボックス内では行えません。

1.3.6 海域

海域は、海域の境界線及び/又は海峡のシンボルによって囲まれた一連の水ヘクス及び/又は沿岸ヘクスです。

例:デンマークとスウェーデンの海峡は、海域 12 と 13 を隔てています。

海域はまたその中に大きな識別番号を有しています。同じ海域番号が 2 回現れる場合、それらのヘクスが同じ海域にあることを示しています。

例:デンマーク近郊の海域 12 及びスウェーデン近郊の海域 13。あるヘクスに海域の境界線又は海峡が入り出る場合、そのヘクスは複数の海域に属します。

ほとんどの場合、海域境界の終わりはヘクスサイドに広がり、そのような複数の海域に属するヘクスをより簡単に識別します。

例:



海域の境界線は 1540 と 1639 のヘクスに入っています。各ヘクスは海域 14 と 33 にあります。



海域境界はアントワープのヘクスで終わりです。そのヘクスは海域 10 と 11 の一部です。



海峡はジブラルタルとタンジェのヘクスに入っています。各ヘクスは海域 16 と 17 にあります。

内陸港: ロンドンなどの沿岸ヘクスでない港は、海域の一部です。

1.3.7 輸送線

「輸送線」は、マップ上のヘクスを通るレール(短線をつなぐ線)又は道路(2重線)のいずれかを指します。それらの間にルール上の違いはありません。それらは歴史的な参考のためのものです。

輸送線は地上移動(4.2.3.4)に利益をもたらし、補給線(7.4)をトレースするために必要となるかもしれません。

1.3.8 禁止国

ペルシア、サウジアラビア、及びスイスのヘクスは全てのユニットに禁止されており、これらの国はいかなる目的でも活性化又は選択することはできません。こうすることで、普通ではないゲームプレイの発生が軽減されます。

1.3.9 天候区域

マップ上の各天候区域は天候線で区切られています。天候区域の全てのヘクスは、現在の天候の影響を受けます。

寒冷区域: 青ラインの北側のヘクスです。

温暖区域: 緑ラインと青ラインの間のヘクスです。

地中海区域: 黄ラインと緑ラインの間のヘクスです。

砂漠区域: 黄ラインの南側のヘクスです。

1.3.10 ソ連制限ヘクス

ソ連ユニット又はソ連マーカーのみが、1458、1558、1657、1757、2159、2258、2359、2459 の東のソ連ヘクスにおいて、移動、退却、経路のトレース、及び配置が可能です。他のソ連ヘクス列には、制限はありません。これらのヘクスにいるソ連ユニットは攻撃されませんが、ソ連ユニットはこれらのヘクスの中から外へ攻撃できることに注意して下さい。

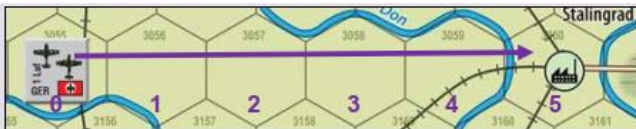




枢軸軍が(まれではあるが)ソ連内で非常にうまくいっている場合、このルールは、中央ロシアマップボックスから東のマップ端を非現実的に封鎖することを防ぎます。

1.4 範囲

いくつかのアクションでは、ある範囲のヘクス、海域、又はマップボックスをカウントする必要があります。これらのルールに記載されているほか、プレイヤー補助シートの範囲表には、それらのアクションとその範囲がリストされています。カウンターのヘクスの範囲を数えるときは、そのカウンターのヘクスを含めないで下さい。



例:ヘクス 3055 の航空ユニットからの 5 ヘクスの範囲は、ヘクス 3060 へ向けて出て行き、ヘクス 3060 を含みます。

カウントされていない場合、カウンターの位置はその範囲の一部です。

例の続き:ヘクス 3055 はその範囲内です。

薄色ドットヘクスはヘクスの範囲の一部として数えることができます。

海域やマップボックスの範囲を数えるときは、トレースしているカウンターがある場所を含めて数えます。



例:マルタの海軍ユニットからの 2 つの海域の範囲は、海域 22 と隣接する海域を含みます。

特に制限されていない限り、海域の範囲は海峡を横切って、又は運河を通してペナルティなしでトレースすることができます。

1.5 出撃数

航空ユニット又は海上ユニットの有効性は、1 から 6 までの出撃数マーカを使用して追跡されます。出撃数のないユニットは完全に有効です。6 の出撃数を有するユニットは活性化できません。

航空ユニット又は海上ユニットがアクションを行ったり、戦闘に参加したりすると、出撃数とその合計に追加されます。航空ユニット又は海上ユニットが補充を受け取ると(8.1)、出撃数をその合計から減らします。

ユニットがその出撃数を追加又は減らすときは、ユニット上(又はユニットの下、あなたが好きな方でよいですが首尾一貫させて下さい。)に、その合計と同じ出撃数マーカを置いて下さい。

例:2 の出撃数を持つユニットが、2 の出撃数を加える戦闘結果を被ります。2 の出撃数マーカを 4 の出撃数マーカに置き換えます。

ユニットが 6 より大きい合計の出撃数を被った場合であっても、ユニットがマークできる出撃数の最大値は 6 です。

1.6 ターンカウント

あなたが所定数後のターントラック上にカウンターを置くように指示されたとき、現在のターンを数えないで下さい。

例:41 年 6 月のターンです。アメリカ参戦マーカを 6 ターン後のターントラックに置くために、それを 41 年 12 月のボックスに入れます。

1.7 支配地域

地上ユニットは、その現在位置の周辺の 6 つの隣接するヘクスのそれぞれに支配地域(ZOC)を及ぼします。異なるユニットからの複数の ZOC は同じヘクスに及びます。

[**例外:**

- 要塞を占領する(すなわち、要塞マーカの下)のユニットは、ZOC を及ぼしません。敵の ZOC は要塞のあるヘクスに及びません。

- ZOC は、地上移動が禁止されたヘクスやヘクスサイド内へ又はこれらを横切っては及びません。(プレイヤー補助シート:移動表)

例:宥和政策が有効である場合、枢軸ユニットの ZOC は西側には及びず、その逆もありません。

- 敵 ZOC は、No EZOC マーカが置かれたヘクスには及びません。

- ZOC は、マップボックスの中へ又はマップボックスから外へは及びません。]

1.7.1 敵支配地域

敵ユニットによって及ぼされる ZOC は、敵支配地域(EZOC)と呼ばれます。

EZOC は、戦闘での移動、補給、退却に影響を与える可能性があります。その効果は、以下の各ルール中に見出されます。

1.7.1.1 EZOC の効果の要約

航空移動の禁止事項(4.2.2.1)

航空ユニットは、味方の都市、要塞、ユニットを含むヘクスを除いて、EZOC を含むヘクスで移動を終了することはできません。

水陸両用侵攻の解決(6.3.2.4)

侵攻している地上ユニットが EZOC 内にある場合、そのアクションを終了するか、隣接ヘクス内の敵地上ユニットに対して強襲攻撃を直ちに解決する必要があります。

地上移動の禁止事項(4.2.3.2)

地上ユニットは、味方の地上ユニットと EZOC を含むヘクスに入ることはできません。

地上移動の制限事項(4.2.3.1)

これらの制限の例はルール 4.2.3.1 に記されています。

- ユニットは、同じ敵ユニットに発揮されている EZOC を含むヘクス間を直接移動することはできません。

- 活性化の開始時に、EZOC 内にあるユニットは、異なるユニットによって発揮される EZOC を含むヘクスに移動することができますが、移動は上記の EZOC ルールに違反していないことを条件とします。

- 活性化の開始時に、EZOC 内にあるユニットは、EZOC を含まないヘクスに移動し、後でいずれかのユニット(オリジナルの EZOC を発揮した敵ユニットでさえ)に発揮された EZOC を含むヘクスに移動することができます。

とても重要:その活性化中の任意の時点(上記の活性化の開始時を除く)で、地上ユニットが EZOC を含むヘクスにいる場合、以下のいずれかを行う必要があります。

- その活性化を終えます。そのヘクスに同じ国籍の要塞が含まれていて、そのターンにおけるより早期にそのユニットがその要塞を占領しなかった場合、活性化を終える前にその要塞を占領することができます。

- この活性化において機動攻撃を行っていない場合、隣接す

る敵地上ユニットに対して強襲(5.3.3)を指定することができます。強襲を指定した場合、ユニットの活性化は終了します。

- それは、要塞(4.2.3.5)を占領していない隣接する敵地上ユニットに対して、機動攻撃(5.3.2)を開始できます。それは同じ活性化時に別の機動攻撃を解決したとしても実行できます(同じ敵ユニットに対してさえも)。各攻撃のためのすべての移動コストを支払うことを忘れないで下さい。

No EZOC マーカー(15.17)

No EZOC マーカーを含むヘクスには EZOC は及びません。

退却の禁止事項(5.3.5.1)

EZOC を含むヘクスには、たとえそれが味方の都市や要塞を含んでいたとしても、またそのユニットが攻撃ユニットとの間に 1 ヘクスの隙間を置いているとしても、退却することはできません。

戦略移動の禁止事項(4.1.3)

移動しているユニットは EZOC に入ることができません。それは EZOC で始めることはできません。

補給線の禁止事項(7.4.1)

補給線は、味方(都市、要塞、地上ユニット)が含まれていない限り、EZOC に入ることができません。

2.0 国と陣営

2.1 国

国は、国境に囲まれた陸地ヘクスのグループです。全ての国は本土領域を有しています。一部の国は海外領域も有しています。これは、本土領域とはみなされない領域です。

例:ギリシャは、ギリシャの本土領域とクレタの海外領域で構成されています。

国リスト(16.0)には、(1939 年の国境に基づく)各国の本土領域及び海外領域、工場数、国家意志の情報がります。

2.1.1 活性化国/非活性化国

国は、活性化状態又は非活性化状態とみなされます。活性化状態の国は陣営に加わり、プレイにおいてユニットを有しています。非活性化状態の国は中立であるか、征服されているか、又は完全に別の国に引き継がれています。それはプレイにおいてユニットを有していません。

2.1.1.1 中立国

中立国は、宣戦布告(10.1)、条件付きイベント(13)、又は外交(10.2)のため、シナリオ中に活性化することがあります。国が活性化した場合、国の活性化(13.1)を見て下さい。

中立国は、いかなる陣営の一部ともみなされません(2.3)。

移動、退却、移動経路、補給経路は、中立国の非沿岸ヘクスを含むことはできません。

2.1.2 国家意志

国家意志は、国の戦い続ける意欲を表しています。国の開始時の国家意志は、シナリオの指示に記載されており、プレイ中に変わる場合があります。

意志マーカー:国家意志は、陣営の国家意志トラック上で国の意志マーカーを使用して示されます。意志 1s マーカーが 1 の行に置かれます。意志 10s マーカーが(もしあれば)10 の行に置かれます。

国の国家意志は 99 を超えてはならず、0 より小さくすることはできません。国の国家意志が 0 になると、その国は崩壊します(13.2)。少なくとも 1 つの都市が敵の支配下にある崩壊した国は、征服されたとみなされます(13.2.2)。

2.1.2.1 国家意志効果

プレイヤー補助シートの国家意志効果表によると、いくつかのイベントは、国の国家意志を増減させます。国家意志は、これらのイベントが発生したときに直ちに影響を受け、その意志マーカーはそれに従ってトラック上を移動します。

あなたがそれを忘れて、簡単にそれを修正することができない場合は、ただ遊び、楽しんで下さい。

例:フランスの国家意志は 15 です。ドイツ地上ユニットが、パリにあるフランスの野戦軍の地上ユニットを除去します。戦闘後にドイツユニットが前進する前に、フランスの国家意志は 1 減少して 14 になります。その後、ドイツ地上ユニットがパリに進軍した後、フランスの首都は敵の支配下に入り、国家意志はさらに 4 減少して 10 になります。

2.2 紛争領域

紛争領域とは、紛争中であり及び／又は国家間の国境に囲まれた地上ヘクスのグループ(東部ポーランドなど)です。

紛争領域内のヘクスは、ある国の一部としてシナリオを開始することができますが、領域奪取イベント(14.2)のため、又はその国が征服されると(13.2.2)、別の国に譲渡されるかもしれません。

紛争領域リスト(17.0)には、各紛争領域に関する情報(その紛争領域が一部である国と、その紛争領域が譲渡される可能性のある国)があります。

領域が譲渡されたときは、譲渡[紛争領域]マーカーを陣営カードの譲渡領域ボックスに置きます。

USE には、西側諸国に譲渡することができる紛争領域はありません。ただし、公式のゲーム拡張や非公式のプレイヤー修正の場合には、西側陣営カードは譲渡領域ボックスを有します。

その領域がソ連に譲渡された場合には、プレイヤー補助シートの国家意志効果表に従ってその国家意志を上げるようにして下さい。

紛争領域が譲渡されると、全てのヘクスは、直ちに譲渡された国の本土領域の一部となります(そしてシナリオの残りの間、そのままです)。敵ユニットを含まないその領域内のすべての都市は、今や新しい国の支配下にあります。これにより、その国の工場数が増加する可能性があります。

例:領域奪取イベントは、ルーマニアのベッサラビア紛争領域をソ連に譲渡する原因となります。ベッサラビアにある全てのヘクスと都市は、今や、そのシナリオの残りの期間、ソ連の一部です。キシナウは工場なので、ソ連の工場数が 1 増加し、ルーマニアの工場数が 1 減少します。ルーマニアが後にキシナウを支配した場合であっても、ルーマニアの工場数は増加しません。なぜなら、キシナウは、なお敵国にある工場であるからです(9.1.2)。

都市に敵ユニットが含まれている場合、その都市は今や敵ユニットの陣営の支配下にあります。それぞれの支配[陣営]マーカーをそのヘクスに置き、国家意志効果表に従って新たに自身の国の国家意志を下げます。

2.2.1 紛争領域の特殊ケース

エストニア、ラトヴィア、リトアニア:これらの各国は、紛争領域とみなされます。譲渡されると、その国は存在なくなり、そのユニットとマーカーはシナリオから削除されます。

占領下のフランス、占領下のソ連、ヴィシー:これらは紛争領域ではありません。紛争国境は、新しい国境を示すために使用されます。

2.3 陣営

ゲームには 3 つの陣営があります:枢軸、西側、ソビエトです。枢軸陣営はドイツとその同盟国で構成されています。西側陣営は、イギリス(UK)とその同盟国で構成されています。ソビエト陣営は、ソビエト社会主義共和国連邦(USSR)とその同盟国で構成されています。

プレイヤーはゲームでこれらの陣営を別々にコントロール

します。シナリオに含まれる陣営の数は、プレイされるシナリオに基づいています。

ルール又はマーカーが「連合国」と述べた場合、それは西側陣営とソビエト陣営のどちらか又は両方に適用されます。

味方/敵:ある陣営に属している或いはある陣営の支配下にあるユニット、マーカー、都市は、その陣営の全てのユニットとマーカーにとって「味方」です。それが別の陣営に属する場合、それはその陣営にとって「敵」です。したがって、枢軸陣営、西側陣営、ソビエト陣営はお互いに敵です。

例:ソ連ユニットは、枢軸陣営と西側陣営の双方にとって敵ユニットです。

国は（たとえそれが征服されたとしても）それが加わった陣営の一部とみなされます。

中央ロシアのマップボックスは、ソビエト陣営の味方です。他の全てのマップボックスは西側陣営の味方です。

親[陣営]マーカーは、そのリストされた陣営に基づいて味方/敵です。しかし、それは陣営に属していません。

例:親枢軸マーカーは枢軸の味方ですが、中立のベルギーに入れても西方侵攻イベント(13.8)は引き起こされません。

2.3.1 都市支配

都市は一度に一つの陣営の支配下にあります(すなわち、それは枢軸、西側、又はソビエトのいずれかの陣営の味方です)。敵の地上ユニットがヘクスに進入すると、都市の支配が直ちに変わります。また、都市の支配は、空挺降下アクション(14.1)の結果としても変わる可能性があります。

都市の支配が変わったら、そのヘクスのそれぞれの支配[陣営]マーカーを置くか取り除きます。必要に応じて、各国の国家意志を国家意志効果表に従って調整します。

3.0 マーカーとユニット

カウンターはユニット又はマーカーのいずれかです。それらはお互いに異なるので、ルールは各タイプに固有です。マーカーは、経済的、軍事的、政治的状況を追跡します。ユニットは、軍隊を表します。

カウンターが特定の国又は陣営に属している場合は、その国名の省略形がカウンターの下部に表示されます。

「仮の」カウンター: 三角記号 (▲) のあるカウンターは「仮の」カウンターです。これらのカウンターは、USEのプレイブックのシナリオには記載されていません。それらは、公式のゲーム拡張や非公式のプレイヤー修正の場合に提供されています。あなたの自由裁量で使用して下さい。

3.1 マーカー

マーカーには、イベント(14.0)と追跡(15.0)の2種類があります。各マーカーのリストは、それぞれのルールの節にあります。

マーカーには、1つ又は複数の以下に示す注意シンボルが表示されます。



小さなサイコロは、マーカーを使用した後に、サイコロを振ってターントラック上のサイの目だけ後のターンの箇所にマーカーを置くことを示します。[例外:空挺降下(14.1)]



#P は、動員フェイズでマーカーを買い戻すのに要する生産ポイント数を示します。



#T は、それを使用した後に、ターントラック上のリストされた数だけ後のターンの箇所にマーカーを置くことを示します。



S+1 は、それを使用した後に、その合計出撃数に1を加えた数と同じ数だけ後のターンのターントラック上にマーカーを置くことを示します。

3.2 ユニット

いくつかの他のウォーゲームとは異なり、USE は、異なるユニットや国籍の戦闘の有効性を評価するために戦闘力を使用しません。その代わりに、これらの特性は様々なサイ振り修正に反映されます。また、覚えておきたい値が8と10の2つしかないので(脚動の地上ユニットにとって8、全ての他の種類のユニットにとって10)、カウンターには移動力はありません。

ユニットには3種類(航空、地上、海上)あります。それぞれの種類の中には、異なるタイプや他の区別があります。

異なるタイプのユニット(例えば、戦闘機又は爆撃機のユニット)の区別は、使用される主な装備及び戦術に基づいています。

ユニットカウンターの中央には、NATOの軍事シンボル又はイメージが含まれています。シンボル又はイメージは、ユニットのタイプを示し、裏側のテキストも同様です。

ユニットカウンターの片側には歴史的なIDが表示されます(航空の左側、海上の上側、地上の右側)。特別に必要とされない限り(例えば、打撃ユニットを識別するために)、IDはプレイに影響を与えません。

星記号 (★) を持つユニットはエリートユニットとみなされ、戦闘 DRM リスト(プレイヤー補助シート)でエリートユニット戦闘 DRM を受け取ります。

例:地上戦闘において、ソ連打撃地上ユニットは+1のエリートユニット DRM を受け取ります。

3.2.1 航空ユニット

航空ユニットには2種類(戦闘機及び爆撃機)あります。



戦闘機



爆撃機

戦闘機や爆撃機は、航空ユニットや海上ユニットを攻撃したり、地上戦闘に航空支援を提供したりすることができます。また、戦闘機は、航空ユニット又は海上ユニットを護衛又は迎撃することもできます。爆撃機は工場を爆撃することもできます。

地上ユニットとは異なり、航空ユニットには戦力面がありません。

3.2.2 地上ユニット

地上ユニットには2つのカテゴリ(野戦軍と守備隊)があります。両方のタイプのユニットは、移動して他の地上ユニットを攻撃することができます。



全戦力



減少戦力

野戦軍

野戦軍ユニットには、ユニットの戦力を示す2つの異なる面があります。全戦力面には、カウンターの下部にストライプがありません。減少戦力面には、その最下部に国籍名を横切るストライプがあります。

減少戦力ユニットは、著しく低い質及び/又は量の軍勢力を表しています。



守備隊

減少戦力(表面のみ)

守備隊ユニットは、常に減少戦力ユニットとみなされます。

3.2.2.1 地上ユニットのタイプ

地上ユニットは、脚動と機動の2つのグループに分類されます。

各グループ内には、カウンター上に NATO 軍事シンボルによって識別される異なるタイプがあります。

脚動: 歩兵 空挺 守備隊

機動: 自動車化 戦車

3.2.3 海上ユニット

海上ユニットには 2 つのカテゴリ(軍艦と護送船団)があります。

軍艦ユニットは、海上ユニットを攻撃、護衛、迎撃することができます。また、水陸両用侵攻で海上支援を提供することもできます。護送船団ユニットは、補給又は海上輸送の目的で使用されます。



航空母艦

水上艦

護送船団

軍艦ユニットには 2 つのタイプ(航空母艦(空母)と水上艦)があります。空母のみが空母攻撃アクション(6.4.5)を実行できます。それ以外では、実行できるアクションに違いはありません。

地上ユニットとは異なり、海上ユニットには戦力面がありません。

3.3 スタック制限

スタックとは、1 つのヘクスに複数のカウンターがあることを指します。

スタックは、マンパワーではなく、割り当てられた作戦領域と関係していなければなりません。減少した地上ユニットは、全戦力ユニットより少ない兵士しか有していませんが、2 つの減少ユニットは同じヘクスを占めることができません。同じ概念が航空ユニット又は海上ユニットに適用されます。

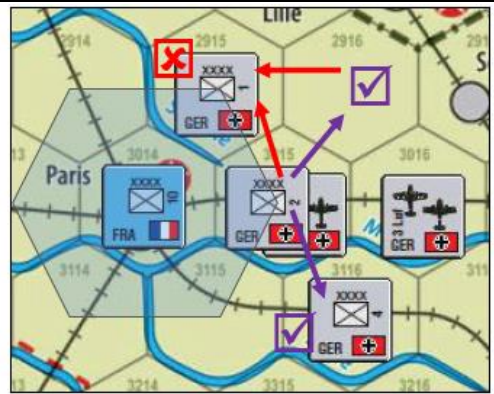
マーカーのスタック制限はなく、マーカーはユニットのスタック制限にも影響しません。

1 つのヘクスは、以下のユニット(爆撃機、護送船団、戦闘機、地上軍、軍艦)をそれぞれ 1 つずつ持つことができます。このスタック制限は、ターンのどの時点においても違反することはできません。

[例外:

- 地上ユニットは、他の味方ユニットを含むヘクスを通過して移動しており(つまり、そこで移動を終えない)、かつそのヘクスに敵支配地域(EZOC)が存在しない場合、一時的にスタック制限に違反することができます。
- 航空ユニットは、他の味方航空ユニットを含むヘクス(そのヘクス内の EZOC に関係なく)を通過して移動している(つまり、そこで移動を終えない)場合、一時的にスタック制限に違反することができます。
- 補給線をトレースする場合、スタック制限は無視されます。]

例:ドイツ歩兵ユニットが、ヘクス 2915, 3015, 3116(各ヘクスに 1 個)にあります。ドイツ航空ユニットが、ヘクス 3015, 3016 (各ヘクスに 1 個)にあります。フランスの歩兵ユニットがパリにいます。



3015 のドイツ歩兵ユニットは、EZOC にはないヘクス 3116 に移動し、それから移動を続けることができます。それは、パリにいるユニットからのヘクス 2915 の EZOC のために、2915 を通り抜けることはできません。たとえそれが最初にヘクス 2916 に進んで EZOC 外へ移動したとしても、これを行うことはできません。

同じ設定を使用して、3016 のドイツ軍航空ユニットは 3015 に移動し、その後も移動を続けることができます。それは、そこで移動を終えることはできません。

同じ設定を使用して、3015 のドイツ軍ユニットは、ヘクス 2915 又は 3116 を通して補給線をトレースすることができます。

上記の制限を条件として、異なる国の味方ユニットはスタックできます。

マップボックス(1.3.5)にスタック制限はありません。ただし、海上輸送や護衛のために、マップボックス内のユニットは、自身の陣営が選択するように(スタック制限内で)スタックされているとみなすことができます。

例:以下のアメリカのユニット(2 つの護送船団、1 つの軍艦、2 つの地上ユニット)が東部北アメリカのボックスにあります。西側のプレイヤーは、イギリスに移動するために、これらのユニットで 2 つの異なるスタックを作成することができます。

重要:敵ユニット同士は同じヘクスを共有できません。地上ユニットは、敵の航空ユニットや敵の海上ユニットを含みかつ敵の地上ユニットを含まないヘクスに移動することができますが、それはその航空ユニットや海上ユニットに対してそのヘクス外への移動を直ちに強いることになります(4.2.3.7)。

[例外:

- 航空ユニットは、敵のカウンターを含むヘクスを移動している(つまり、そこで移動を終えない)場合、1 つのヘクスを一時的に共有することができます。
- 枢軸とソビエトのユニットは、ソ連崩壊(13.2.1.1)に関連する手順を実行している間、1 つのヘクスを一時的に共有することがあります。]

4.0 移動

重要:プレイヤー補助シートの移動表には、ユニットの移動ポイント、移動ポイントのコスト、禁止されたヘクスに関する情報がリストされています。

2 種類の移動があります。戦略移動と作戦移動です。

戦略移動は戦略移動フェイズでのみ生じます。作戦移動とは異なり、移動ポイントや生産ポイントはかかりませんし、出撃数は追加されません。

作戦移動は、作戦フェイズでのみ生じます。戦略移動とは異なり、移動ポイントがかかり、生産ポイントの消費や出撃数の追加が発生する可能性があります。

4.1 戦略移動

戦略移動は、1 つの味方の補給下の航空ユニット又は地上ユ

ニットが連続した輸送線に沿って任意の距離を移動することを可能にします。

4.1.1 戦略移動フェイズ

このフェイズでは、フェイズ陣営は以下のことを行います。

- ステップ 1)** 本国防衛政策(10.3.1)が有効な場合、味方の国がその政策を満たしていないかどうかをチェックします。満たしていない場合は、本国防衛の非満足(10.3.1.1)を参照して下さい。
- ステップ 2)** 戦略移動マーカー(存在する場合)をマップから削除し、それを陣営カードのイベントボックスに入れます。
- ステップ 3)** シナリオの指示により必要な場合は、いずれかのユニットやマーカーを削除します。
- ステップ 4)** 輸送線を含むヘクス内の 1 つの味方の補給下の航空又は地上ユニットに戦略移動マーカーを置くことができます。そのヘクスは EZOC でもかまいません。そのユニットは、それから戦略移動を行います(4.1.2)。戦略移動マーカーは、次のターンまでそのユニット上にとどまります。

4.1.2 戦略移動の手順

戦略移動されるユニットは、輸送線で接続されているヘクスサイド越しにヘクスからヘクスに移動することができます。完了したら、戦略移動マーカーをユニットに置いて下さい。

重要: 進入された各ヘクスは、ユニットの補給源(7.3)まで補給線(7.4)をトレースすることができなければなりません。補給線が海域又はマップボックスを横切ってトレースされる場合、それは迎撃されることはなく、使用された護送船団は活性化されません。有効な補給線をトレースできることが確認されるだけです。

4.1.3 戦略移動の禁止事項

- 海上ユニットは戦略移動を使用できません。
- ユニットは、禁止ヘクスやヘクスサイドへ地上移動によって進入することも横切ることもできません(プレイヤー補助シート:移動)。
- ユニットは敵(都市、要塞、ZOC)へ進入できません。上記のとおり、それは EZOC で始めることはできません。
- 移動はスタック制限に違反できません。
- 海域やマップボックスを横切る戦略移動はありません。

4.1.4 戦略移動ユニットの制限事項

戦略移動マーカーが置かれたユニットは:

- その陣営のアクションサブフェイズでは活性化できません。敵のアクションサブフェイズで攻撃されたり、移動させられたりすることはあります。戦略移動マーカーを有することによる戦闘のペナルティはありません。
- 補充フェイズでの改善はできません。
- アップグレードフェイズでの置き換えはできません。
- その移動フェイズの終了時に要塞を占領できません。

戦略移動の例: 1941 年 12 月のターンです。枢軸の戦略移動マーカーがフランスにいるドイツ地上ユニット上にあります。地中海において枢軸のイタリアにとって非常に悪いことになっているので、枢軸プレイヤーは直ちにそこへドイツ空軍を送りたいところです。最初に、枢軸陣営はそのマーカーをマップから削除し、その陣営カードのイベントボックスに配置します。ドイツ航空ユニットはヘクス 2951 にあり、ソ連の地上ユニットはハリコフにあります。枢軸陣営は戦略移動マーカーを持ってドイツ航空ユニット上に置きます。ドイツ航空ユニットは、ソ連ユニットの EZOC にいるのですが、EZOC で移動を開始しているため、これを行うことができます。航空ユニットは、その開始ヘクスを離れた後、シシリーのバレルモまで連続した輸送線(EZOC を避けて)に沿って移動します。枢軸の戦略移動マーカーは、次のターンの戦略移動フェイズまでその航空ユニット上に残ります。それから、

西側陣営とソビエト陣営は戦略移動を行います。

4.2 作戦移動

作戦移動には 3 つのタイプ(航空(4.2.2)、地上(4.2.3)、海上(4.2.4))があります。各タイプは、補給下又は非補給下のユニットを移動させることができます。

全てのタイプの作戦移動は、以下に列挙された作戦移動手順に従って行われます。しかし、各タイプには、それに従う必要がある特定のルール(各タイプの節にあります)があります。

移動経路のトレース: ゲームの仕組みは、物理的にカウンターを動かすことなく、ユニットがある場所から別の場所へ「移動経路」をトレースすることを要求することができます。他に明記されていない限り、トレースされる経路は、指定された移動タイプのルールに従わなければなりません。

移動ポイント: 各ターン、ユニットは、そのターンに移動するために費やすことができる最大数の移動ポイント(MP)を受け取ります。受け取るポイントは、ユニットとその補給状態(7.1)によって異なります。

- 完全補給: 脚動ユニット=8; 他の全ユニット=10
- 低補給又は非補給: 脚動ユニット=4; 他の全ユニット=5

移動ポイントは次のターンへ持ち越すことはできません。

4.2.1 作戦移動手順

ユニットが移動すると、ヘクスサイド、ヘクス、海域、マップボックスに入るか横切るために MP コストを支払います。地上ユニットは敵地上ユニットを攻撃するためにも MP コストを支払います(4.2.3.3)。ユニットが MP コストを支払うに応じて、そのターンのためのそのユニットの合計 MP が減少します。

ユニットが移動する前に、移動(及び攻撃)に支払われた MP コストが減らされます。ユニットがコストを支払うのに十分な MP を有していない場合、ユニットはその場所に移動(及び攻撃)することはできません。

例: 天候は晴天であり、ソ連の第 5 打撃軍は 8MP のうちの 6 を消費しています。それは、河川ヘクスサイドを横切って平地ヘクスにいるイタリア地上軍ユニットを攻撃することができません。なぜなら、3 の合計移動ポイントコスト(平地ヘクス進入のための 1MP、河川ヘクスサイドを横切るための +1MP、晴天の天候によって影響されたヘクスを攻撃するための +1MP)が、打撃軍の残りの 2MP を上回っているからです。



MP コストはプレイヤー補助シートの移動表にあります。

「+」で始まる MP コストは他の MP コストと累積されます。

例: 敵の都市 (2MP) と荒地 (2MP) を有するヘクスに河川ヘクスサイド (+1 MP) を横切って移動する地上ユニットは、5 ではなく 3 の移動ポイントを支払います。



4.2.2 航空移動

航空ユニットは、ヘクスを横切って移動するために航空移動を使用することができます。又は、護送船団ユニットとスタックされた場合は、海上輸送(6.4.4)を使用して、隣接する海域及び/又はマップボックス間で移動することができます。

ソ連の航空ユニットは、航空移動を使用して、東のマップの端にあるソ連ヘクスと中央ロシアマップボックスの間を移動することができます。

航空ユニットのみが航空移動を行うことができます。

航空ユニットは、作戦移動手順(4.2.1)を用いて、ヘクスから隣接ヘクスへ移動します。

重要: 航空移動は、マップボックス、味方の都市、又は輸送線を含み、敵ユニットや敵マーカーがないヘクスで終えなければなりません。さらに、補給線(7.4)は、終了位置からユニッ

トの補給源までトレースすることができなければなりません。海域を横切ってトレースした場合、トレースは妨害されず、使用された護送船団は活性化されません。ただ有効な補給線をトレースできることのみを確認して下さい。この要件は、敵戦線の背後で終わる移動を制限します。

出撃数: ユニットの移動が完了したとき、1の出撃数をその合計に追加します。[例外: 海上輸送を使用している航空ユニットは、それを動かしている護送船団が阻止された場合には、1の出撃数を追加しません(5.2.1)。]

4.2.2.1 航空移動の禁止事項

- ・ユニットは航空移動禁止ヘクスに進入できません(プレイヤー補助シート: 移動)。
- ・ユニットは、スタック制限(3.3)に違反するヘクスで終わることはできません。
- ・ユニットは、味方の都市、要塞、又はユニットが含まれていない限り、EZOCを含むヘクスで終わることはできません。
- ・ユニットは、敵(都市、要塞、ユニット、空挺マーカー、パルチザンマーカー)を含むヘクスで終わることはできません。
- ・同じ活性化では、ユニットは、海上輸送と隣接ヘクス(又は中央ロシアボックス)へのヘクス間移動とを組み合わせることはできません。

4.2.3 地上移動

USEには統合された移動及び戦闘システムがあります。基本的に、1つの地上ユニットは、次の地上ユニットが移動して戦闘する前に、移動して戦闘します(時には複数回)。

地上ユニットは地上移動(4.2.3)を使用してヘクスを横切って移動することができます。又は護送船団ユニットとスタックされた場合は、海上輸送(6.4.4)を使用して、隣接する海域及び/又はマップボックス間で移動することができます。

地上ユニットのみが地上移動を行うことができます。

地上ユニットは、作戦移動手順(4.2.1)を使用して、ヘクスから隣接ヘクスに移動することができます。

ソ連の地上ユニットは、地上移動を使用して、東のマップの端にあるソ連のヘクスと中央ロシアマップボックスの間を移動することができます。

4.2.3.1 地上移動の EZOC 制限事項

以下は、EZOC にいる地上ユニット (EZOC にある要塞を占領する地上ユニットを含みます。)に適用されます。

これらの制限はゲームのプレイ方法にとって重要なので、マップ上で以下の例を実際に行ってみることをお勧めします。

- ・ユニットは、同じ敵ユニットが発揮する EZOC を含むヘクス間を直接移動することはできません。

例: フランスの 10 軍はヘクス 2914、フランスの 6 軍はヘクス 3115 にいます。ドイツの 2P 軍はヘクス 2915 で活性化を開始します。2P 軍は 2915 から 3014(空のパリ)に直接移動することはできません。なぜなら、10 軍は両ヘクスに EZOC を発揮するからです。



- ・活性化の開始時に、EZOC 内にあるユニットは、異なるユニットによって発揮される EZOC を含むヘクスに移動することができますが、移動は上記の EZOC ルールに違反していないことを条件とします。

例の続き: 3015 の EZOC は 10 軍に属さないため、2P 軍は

2915 から 3015 に移動することができます。

- ・その活性化の開始時に、EZOC 内にあるユニットは EZOC を有さないヘクスに移動し、後でいずれかのユニット(元の EZOC を発揮した敵ユニットでさえ)が EZOC を発揮するヘクスに移動することができます。

例の続き: 2P 軍は 2915 から 2815(EZOC を有さない)に移動し、その後 2814(EZOC を有する)に移動することができます。

とても重要: その活性化中の任意の時点で(上記の活性化の開始時を除く)、地上ユニットが EZOC を含むヘクスにいる場合、以下のいずれかを行う必要があります。

- ・その活性化を終えます。そのヘクスに同じ国籍の要塞が含まれていて、ユニットがその活性化のより早い時期にその要塞を占領していなかった場合、その活性化を終える前にその要塞を占領することができます。
- ・この活性化時に機動攻撃を行っていない場合、隣接する敵地上ユニットに対して強襲(5.3.3)を指定することができます。強襲を指定した場合、ユニットの活性化は終了します。
- ・要塞(4.2.3.5)を占領していない隣接する敵の地上ユニットに対して、機動攻撃(5.3.2)を開始することができます。これは同じ活性化時に別の機動攻撃(同じ敵ユニットに対してであってさえ)を解決していたとしても実行できます。各攻撃のための全ての移動コストを支払うことを忘れないで下さい。

これらの制限の基本的な考え方は、地上ユニットの初期移動を除いて、地上ユニットが EZOC 内にある場合には、その活性化を終了するか、又は隣接する敵ユニットを攻撃する必要があります。EZOC は USE では非常に粘着性があるのです。



例の続き: 2P 軍は、10 軍に対する機動攻撃を解決することによって活性化を開始します。戦闘結果は DR であり、西側陣営は 2813(カレー)に 10 軍を退去させます。2P は 2914 へ戦闘後前進を行います。2914 は今やカレーにいる 10 軍の EZOC にあります。それはもはやその活性化の開始ではなく、2P はカレーの 10 軍からの EZOC にあるので、2P はその活性化を終了するか、隣接する地上ユニットを攻撃しなければなりません。

2P はパリに移動するために EZOC を離れることはできません。2P はカレーで 10 軍を攻撃することで活性化を継続します。

代わりに、2P は戦闘後前進をしないとします。こうすることで、2P はもはや EZOC にいなくなり、パリに移動する



ことによってその活性化を継続することができません。それを行うと、2Pはいまや6軍のEZOC内にいるので、その活性化を終了するか、隣接する地上ユニットを攻撃する必要があります。

4.2.3.2 地上移動の禁止事項

・ユニットは、地上移動を禁止されたヘクスに進入したりヘクスサイドを横切ったりすることはできません(プレイヤー補助シート:移動)。

- ・ユニットはスタック制限(3.3)に違反することはできません。
- ・ユニットは、味方の地上ユニットとEZOCを含むヘクスに入ることはできません。そのヘクスにEZOCが存在しない場合、味方のユニットを通過して移動することができます。
- ・同じ活性化において、ユニットは、隣接ヘクス間(又は中央ロシアボックス)の移動と海上輸送を組み合わせることはできません。

4.2.3.3 地上移動と攻撃

移動中のどの地点においても、*任意のタイプの地上ユニット*(歩兵、戦車、完全戦力又は減少戦力、野戦軍又は守備隊、補給又は非補給など)は、それが移動することができる隣接ヘクスにいる敵地上ユニットに対して以下のことをすることができます。

- ・機動攻撃を開始し解決することができます(5.3.2)。
- ・現在の活性化で機動攻撃を開始していない場合は、強襲攻撃を指定することができます(5.3.3)。

重要:機動攻撃を開始するか、強襲攻撃を指定するには、フェイズユニットは、防御ヘクスに進入するために全地形コストに加えて追加の「ユニット攻撃中」の移動ポイントコストを支払う必要があります。このコストは、攻撃が解決される前に支払われます。コストを払った後、攻撃側は防御側のヘクスに移動しません。戦闘に勝利し、防御側がもはや防御側のヘクスにいない場合、ヘクスに進入するかどうかを選択できます。

例の続き:2P 軍は機動ユニットであるため、活性化の開始時に10の移動ポイントを持っていました。ヘクス2914にいる10軍を攻撃するために、2Pは3MPを費やしました(防御側の平地ヘクスのための1、河川ヘクスサイドのための+1、晴天の天候によって影響されたヘクスにあるユニットを攻撃するための+1)。2Pはヘクス2915に留まり、移動攻撃を解決しました。10軍はカレーに退却し、2Pは2914に戦闘後前進を行いました。2Pはカレーにいる10軍を攻撃することで活性化を続けました。この攻撃は4MPかかります(敵の都市を含む防御側のヘクスのための2、河川ヘクスサイドのための+1、晴天の天候によって影響されたヘクスにあるユニットを攻撃するための+1)。2Pは開始時の10から3のMPを残しています。

フェイズユニット上に強襲マーカーを配置すると、そのユニットの活性化は終了します。したがって、そのユニットはこのフェイズに移動を継続できません。

同じ敵地上ユニットに対して1つ以上のユニットが強襲を指定することができます。

例:ソビエト陣営は、ソ連歩兵ユニットを活性化させ、それをドイツ歩兵ユニットの隣に移動させます。ソ連歩兵ユニットは、そのドイツユニットを攻撃するのに十分な移動ポイントを持っています。だから、ソビエト陣営は、ソ連ユニット上に強襲マーカーを置き、そのマーカーの矢印を防御側のヘクスに向けることによって強襲を指定します。ソ連歩兵ユニットの活性化は終了します。最初に機動攻撃をしてから強襲を

指定することはできません。

ソビエト陣営は次に親衛軍ユニットを活性化させ、親衛軍ユニットを同じドイツユニットの隣に移動させ、ドイツユニットに対して強襲を指定します。親衛軍の活性化は終了しました。

ソビエト陣営は打撃軍ユニットで同じことをします。

ソビエト陣営は、今強襲を解決するか、他のことをするために他のユニットを活性化し続けかを選択できます。ソビエト陣営は、そのフェイズの強襲を解決したいとき、そうすることを宣言します。

4.2.3.4 輸送線

ユニットがヘクスを横切って移動している間はいつでも、ユニットの現在のヘクスと隣接するヘクスを結ぶ輸送線を使うことができます。輸送線に沿って移動している間、横切るヘクスサイドと進入するヘクスの地形を平地として扱います。

敵(都市、要塞、又は地上ユニット)のいるヘクスに移動又は攻撃しているユニットは、この恩恵を受けません。ソ連ユニットが中央ロシアボックス内へ又は中央ロシアボックスから外へ移動している場合、ソ連ユニットはこの恩恵を受けません。この恩恵を受けていないユニットは輸送線を見出し、移動ポイントの全コストを消費します。

4.2.3.5 要塞の占領

要塞効果の簡単なリストは、要塞(15.12)にもあります。

プレイヤー補助シートの地上戦闘結果表に記載されているように、地上ユニットは戦闘で恩恵を受けるために要塞を占領しなければなりません。

航空又は海上ユニットは要塞を占領することができません。

ユニットが要塞を占領していることを示すには、そのユニットを要塞マーカーの下に置きます。要塞マーカーの上にあるユニットは、その要塞を占領していません。ユニットは、陸軍作戦アクション(6.3.1)、動員(8.3)、又は国のセットアップ(13.1.2)によってのみ、要塞を占領することを選択できます。要塞を占領するという決定は、ユニットの移動開始時、移動中、移動終了時、又は最初に要塞ヘクスにセットアップされた時点で行われます。陸軍作戦アクションを実行する唯一の目的が、単に要塞を占領すること、又は要塞を出すことでもありません。

ユニットは、陸軍作戦アクション(6.3.1)又は退却(5.3.5)を実行している間だけ、要塞を出すことを選択できます。

要塞を占領したり出たり(つまり、ユニットを要塞マーカーの下に置いたり上に置いたりすること)しても移動ポイントは消費されません。

EZOC内の要塞を占領しているユニットは、EZOC内に見なされます。要塞ヘクスに及んでいるEZOCは、ユニットが要塞を占領又は要塞から出る能力に影響を与えません。また、EZOC内の要塞から出ることによって活性化を開始するユニットは、地上ユニットルールに従って移動し続けることができます。

ユニットが要塞を占領している間は、敵ユニットを攻撃することはできません。したがって、ユニットは攻撃する前にまず要塞から出なければなりません。

4.2.3.6 要塞占領の制限事項

要塞と同じ国籍のユニットだけがその要塞を占領することができます。他の友好国のユニットは、(ヘクス内に他の地上ユニットが存在しない場合)そのヘクス内にいることはできませんが、要塞を占領することはできません。

要塞を占領しているユニットは、同じ移動活性化において、その要塞を出てそれからいずれかの要塞を占領することはできません。

例:フランス軍がメッツのマジノ要塞を占領しています。それは、要塞の外へ移動し、ドイツユニットを攻撃し、その後その活性化中にメッツ要塞(又は他のいかなるマジノ要塞)を

占領することはできません。

なぜだめなのか？ なぜなら、我々は 100 人の兵士が城から打って出るようなことについて話しているわけではないからです。

敵ユニットが要塞を含むヘクスに移動した場合、そのシナリオからその要塞を取り除いて下さい。[例外:イタリアが枢軸国であり、西側地上ユニットがトブルクに進出した場合、イタリアトブルク要塞をイギリストブルク要塞側に裏返して下さい。その後、敵ユニットがそのヘクスに進出すると、イギリス要塞はそのシナリオから取り除かれます。]

トブルク要塞は、英連邦軍にとって一層有用であることを証明しました。

4.2.3.7 航空/海上の置き換え

地上ユニットが敵航空ユニット又は敵海上ユニットを含むヘクスに進出した場合、その敵ユニットは、航空移動ルール(4.2.2)又は海上移動ルール(4.2.4)にしたがって、直ちにそのヘクス外へ移動します。[例外:ユニットは海上輸送を使用して移動することはできません。]

その敵ユニットは、6 の出撃数を有していても移動します。この移動は、迎撃されることはありません。そのため、置き換えられたユニットは活性化されたとは見なされません。

航空又は海上ユニットの陣営はそのユニットを移動させます。進入されたヘクスにいる複数の敵ユニットは、同じ場所又は異なる場所へ移動することができます。

置き換えられた航空又は海上ユニットは、移動したときに出撃数が 6 未満ならば、その合計に 1 の出撃数を追加します。

航空又は海上ユニットがその移動を終了できる場所がない場合、そのユニットの出撃数を取り除き、そのユニットをその陣営カードの除去ボックスに入れます。

4.2.4 海上移動

海上ユニットのみが海上移動を実行できます。

海上ユニットは、作戦移動手順(4.2.1)を使用して、隣接する海域及び/又はマップボックス内又はその間を移動します。

海上移動は、ヘクスから隣接ヘクスへの移動を含みません。マップ上の特徴(例えば海域)の全部が、1 つの場所と見なされます。

例:ブレストに移動するロッテルダムにいる海上ユニットは、ブレストへ移動するのに 3 移動ポイントを支払います(海域 11,10,7 毎に 1MP ずつ)。港への出入りには移動ポイントを要しません(プレイヤー補助シート:移動)。



海上移動は、ユニットが以下のうちの 1 つを行うことで開始されます。

- そのユニットは、自らが占める港を含む海域に移動します。これは、そのユニットが隣接ヘクスに移動しているだけでも起こります。

例:ロッテルダムにいるユニットは、アムステルダム



に移動する前に海上ゾーン 11(1MP)に入ります。

- そのユニットは、運河の一端を占めている港から運河の他端を占めている港に、運河を通して移動します。

例:ポートサイドにいるユニットが、スエズ(2MP)に移動します。

- そのユニットは、マップボックスから隣接する海域又はマップボックスに移動します。範囲(1.4)を数えるときは異なり、そのユニットが占めるマップボックスを除外します。

例:東部北アメリカボックスにいるユニットは、北大西洋ボックス又は南大西洋ボックス(3MP)に移動できます。



上記のように移動を開始した後、海上ユニットは、隣接する海域又はマップボックスに移動したり、現在の海域内の味方の港に移動したり、運河を利用したりし続けることができます。

重要:海上移動は味方の港で終わらなければなりません。USE の海上ユニットは、「海上」に留まることはありません。

出撃数:海上ユニットの移動が終了したとき、その移動中に航空/海上戦闘を戦わなかったならば、1 の出撃数をその合計に加えます。

4.2.4.1 海上移動の禁止事項

- ユニットは海上移動禁止ヘクスに進出したり横切ったりできません(プレイヤー補助シート:移動)。

[例外:運河(4.2.4.2)を使用しているユニットは、陸地ヘクスを越えたり、異なる活性化している味方国に移動することができます(しかしその中で移動を終わらせることはできません)]。

- ユニットは、スタック制限(3.3)に違反するヘクスで終えることはできません。
- ユニットは、敵(都市、要塞、ユニット、空挺マーカー、パルチザンマーカー)を含むヘクスで終えることはできません。
- 海峡シンボルが示すヘクスのいずれかに敵(都市、要塞、ユニット)が含まれている場合、ユニットは海峡を通過できません。海峡の両方のヘクスが中立国(1 国又は複数国)内にある場合も、それは海峡を越えることはできません。
- 運河のヘクスサイドのいずれかが敵(都市、要塞、ユニット)に隣接している場合、ユニットはその運河を利用できません。
- 枢軸ユニットは、マップボックスに入ることはできません。
- 枢軸ユニット又は西側ユニットは、中央ロシアボックスに入ることはできません。
- ソ連ユニットは、マップボックスに入ることはできません(中央ロシアボックスを除く)。

4.2.4.2 運河

運河は海域間の地上ヘクスを横切る海上移動を可能にします。運河を使用するには、ユニットは運河の一端にある港から移動を開始して、又は運河の一端にある港へ移動してから、同じ運河の他端にある港に配置されます。そのユニットは、それから移動を継続できます。

4.2.4.3 マップボックス

2 つのマップボックスがお互いを指す矢印を共有している場合、それらは隣接しています。海域番号がそのマップボックスにリストされている場合、そのマップボックスはその海域に隣接しています。

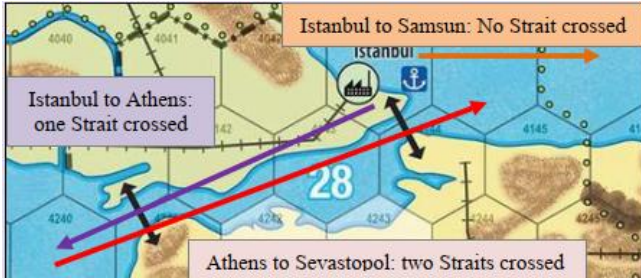
4.2.4.4 海峡

海峡ヘクスサイドを横断するためのコストは、移動のために

横断が必要な場合に、そのような交差したヘクスサイド毎に支払われます。

例:サムスンに移動するイスタンブールにいる海上ユニットは、イスタンブールを指している海峡を横断するために支払うことはありません。それがイスタンブールからアテネへ移動するならば、それは1つの海峡(ヘクス 4141-4241)を横断するために支払います。

アテネからセバストポリに移動する海上ユニットは、2つの海峡を横断するために支払います。



5.0 戦闘

戦闘解決手順は、多数のステップにかかわらず簡単です。あなたは数回の戦闘の後にそれを覚えていることでしょう。

戦闘には、航空／海上、地上、戦略の3タイプがあります。それらについては、このルールの各節で後ほど詳しく説明します。

戦闘における攻撃側は、それを開始した陣営です。

例:フェイズ中のイタリアの護送船団ユニットは動いていて、西側陣営はそれを非フェイズ中のイギリス軍艦ユニットで迎撃します。イギリスユニットが攻撃側です。

戦闘には一度に2つの陣営のみが参加できます。第三の陣営は戦闘に影響を与えるために何も投入することはできません。

攻撃が攻撃側によって開始された場合、防御側は参加しなければなりません。

強襲による地上戦闘(5.3.3)を指定することはできませんが、開始する必要はありません。開始されなければ、戦われません。

例:フェイズ中のドイツ航空ユニットは、イギリス航空ユニットに対して航空攻撃を宣言します。防御側のイギリスユニットは戦闘に参加しなければなりません。

全てのタイプの戦闘を解決するために、同じ戦闘解決手順(5.1)と戦闘結果表(CRT)が使用されます。しかし、それぞれのタイプの戦闘は、それ自身のサイ振り修正(DRM)リストと、それ自身の戦闘結果リストを持っています。

戦闘結果表と特定の戦闘結果リストは別物です。

全ての戦闘リストと表はプレイヤー補助シートにあります。

5.1 戦闘解決手順

以下の手順で、あらゆるタイプの戦闘の結果を決定して下さい。あるステップがその戦闘に適用されない場合、そのステップをスキップします。

ステップ 1) 地上戦闘のみ:それが機動攻撃であるならば、攻撃しているユニットが主攻撃ユニットです。複数の攻撃ユニットを含む強襲攻撃である場合、攻撃側は1個のユニットを主攻撃ユニットとして宣言し、他の2個までを追加攻撃ユニットとして宣言します。

ステップ 2) 各陣営は、以下のいずれかを戦闘に投入するかどうかを密かに決定するために、投入意志あり／投入意志なしマーカーを使用します。それから両陣営は同時に彼らの選択を公開します。

・ルールに従った任意の数のイベントマーカー

(14)。

・地上戦闘のみ:1個の航空ユニット

一方の陣営が投入意志なしを公開した場合、たとえ他方の陣営が投入意志ありを公開したとしても、一方の陣営は戦闘に何も投入できません。

一方の陣営が投入意志ありを公開した場合、一方の陣営は少なくとも1つの適切なイベントマーカー又は航空ユニットを戦闘に投入しなければなりません。

両陣営が投入意志ありを明らかにした場合、攻撃側から始めます。

両陣営は交代で1つのイベントマーカー又は航空ユニットを宣言します。両陣営が連続して投入を停止するまでこれを続けます。一方の陣営が投入している限り、他方の陣営も(たとえ以前に投入しなかったとしても)投入することができます。

ステップ 3) 地上戦闘のみ:両陣営が航空ユニットを投入した場合は、一時的に地上戦闘手順を中止して下さい。どちらの陣営が航空支援地上戦闘 DRM を適用できるかを決定するために、航空ユニット間の航空／海上戦闘を解決して下さい。地上戦闘の攻撃側は、航空／海上戦闘の攻撃側でもあります。

航空／海上戦闘が解決された後、ステップ 4 で地上戦闘を続けて下さい。

ステップ 4) 各陣営は、戦闘の種類に応じたサイの目修正リストに従って、自身のサイの目修正を決定します。

一方の陣営にすべての修正値を追加した後に、その一方の陣営に適用できる最大 DRM は+又は-10です。

両陣営の修正値を組み合わせて、片方の陣営だけに結果を適用しないで下さい。例えば、攻撃側が+2のDRMを持ち、防御側が-1のDRMを持っている場合、それは+1のDRMとして適用されません。CRTの結果は厳密には線形ではありません。

ステップ 5) 各陣営はサイコロを1個振り、結果に自身のDRMを適用します。その後、各陣営は、修正後の結果を2で割るかどうかを確認するために、「戦闘サイ振り後」の下のサイ振り修正リストをチェックします。各割り算後に切り上げて下さい。1未満の最終修正値は1として扱われます。

ステップ 6) 戦闘結果表で、最上行にある攻撃側の最終的な値と、最左列にある防御側の最終的な値とが交わった個所を参照して下さい。戦闘の種類に応じた各戦闘結果リストで見つかったCRTの結果を調べ、その結果を適用して下さい。

戦闘解決手順の例:

ドイツ戦車ユニットは、悪天の影響を受けた都市ヘクスにいる、減少戦力のソ連歩兵ユニットに対して機動攻撃を開始します。各側は、防御側のヘクスから5ヘクス以内にいくつかの航空ユニット(全て6出撃数未満)を有しています。

ステップ 1) ドイツ軍の戦車ユニットが主攻撃ユニットです。

ステップ 2) 両陣営は投入意志あり／投入意志なしマーカーを取ります。枢軸陣営は、航空ユニットを投入したいので、投入意志あり側を表向きにしてそれを彼の手で覆うようにして秘密裏に置きます。ソビエト陣営は、航空ユニットと戦車イベントマーカーを投入したいので、投入意志あり／投入意志なしマーカーを使って同じ事をします。一緒に、彼らは両方とも彼らの選択を明らかにします。

枢軸陣営は、まず航空ユニットを投入すると宣言します。ソビエト陣営も同様になります。この時点では、これ以上航空ユニットを投入することはできません。戦闘では、陣営毎に1

つか許可されていないからです。

その後、枢軸陣営はこれ以上投入しないと言います。その後、ソビエト陣営は戦車イベントマーカーを投入します。枢軸陣営はまだイベントマーカーを投入することができます(投入できるものを持っている場合)が、そうしないことを選択し、その旨を述べます。ソビエト陣営も投入しない旨を述べます。両陣営が連続して投入しないので、これ以上の投入を行うことはできません。

ステップ 3) 両陣営が航空ユニットを投入したため、航空ユニット間で航空／海上戦闘が行われます(この戦闘でも枢軸ユニットが攻撃側です)。航空／海上戦闘は、各航空ユニットに追加される出撃数と航空支援地上戦闘 DRM を受ける側を決定するために、独自の戦闘解決手順で行われます。この例では、航空／海上戦闘は、両陣営に地上戦闘への航空支援地上戦闘 DRM が適用される結果となりました。

ステップ 4) 各陣営は、自身の適用可能な地上戦闘サイ振り修正値を決定します。最終的な枢軸陣営の DRM は+1 です(ドイツユニットの場合の+2、悪天時の航空支援の+1、悪天時の戦車ユニットの+1、悪天の影響を受けたヘクス内のユニットを攻撃する場合の-2、都市を攻撃する場合の-1)。最終的なソビエト陣営の DRM は 0 です(悪天時の航空支援の+1、悪天時の戦車ユニット[戦車イベントマーカーによる]の+1、減少戦力である場合の-2)。

ステップ 5) 枢軸陣営のサイ振りの結果は 3 となり、これに枢軸陣営の+1DRMが追加されます(最終的な修正結果は4)。ソビエト陣営のサイ振りの結果は 6 だったが、これには何も加えられません。

ステップ 6) 攻撃側の最終結果 4 は戦闘結果表の最上行に見つけられ、それから防御側の最終結果 6 の欄と交わった個所が参照されます。戦闘結果は AS+2 です。地上戦闘なので、結果の「+ 2」の部分は無視されます。結果は AS です。AS の結果は、プレイヤー補助シートの地上戦結果表に表示されています。AS「攻撃側停止」の結果、MP が残っていても、そのターンのドイツ戦車ユニットの活性化は終了します。戦闘は終わり、ソビエト連邦の英雄達はドイツ装甲軍団を追い返しました。

5.2 航空／海上戦闘

航空／海上戦闘は、航空ユニットと海軍ユニットの少なくとも一方の間で行われます。作戦フェイズでは、以下のアクションが原因で発生します。つまり、航空攻撃(6.2.2)、航空支援(6.2.3)、航空迎撃(6.2.5)、空母攻撃(6.4.5)、又は海上迎撃(6.4.3)です。戦闘は、戦闘解決手順(5.1)を使用して解決されます。

5.2.1 航空／海上戦闘結果

CRT 結果の決定後、プレイヤー補助シートの航空／海上戦闘結果リストにリストされている2つのステップを実行して下さい。CRT の結果に基づいて、ステップ 1 では、攻撃側と防御側のユニットに出撃数を追加します。また、CRT の結果に基づいて、ステップ 2 では、戦闘を開始したアクションへの影響を決定します。例えば、両陣営が航空ユニットを地上戦闘に投入した場合、どちらの陣営が航空支援 DRM を受けるかを決定します。

航空／海上戦闘の例: マルタで 1 の出撃数を有するイギリスの戦闘機は、カターニアから海域 22 に移動した出撃数がないイタリアの護送船団を迎撃します。枢軸陣営は、それをトリポリへ移動させたいのです。

迎撃を解決するために、航空／海上戦闘が戦われます。イギリスの戦闘機が戦闘を開始したため、イギリスの戦闘機が攻撃側です。戦闘解決手順に従ってサイコロを振った後の CRT の結果は DR+2 です。

航空／海上戦闘結果リストで、DR の結果は、ステップ 1: 出撃数で見つかります。DR の結果(同様に DD 又は DE の結果)は、攻撃側が 1 の出撃数を追加し、防御側が CRT の結果の + # 部分に等しい出撃数を追加することを示しています。イギリスの戦闘機は 1 の出撃数を追加します(その合計を 2 にします)。イタリアの護送船団は 2 の出撃数を追加します

(その合計を 2 にします)。

出撃数を適用した後、陣営はステップ 2: 効果を見ます。戦闘は海上移動を行っているユニットに対するものだったので、4 番目の黒点が適用されます。航空／海上戦闘結果リストの「阻止」欄の下を見ます。DR の結果(同様に DD 又は DE の結果)は、阻止が成功したことを示しています。何が阻止されたか、すなわち海上移動が阻止されたことを見て、イタリアの護送船団ユニットの活性化は終了します。

イタリアの護送船団は(移動ポイントのコストに基づいて)最も近い港に移動しなければなりません。この状況では、トリポリも海域 22 にあり、港に移動するのにそれ以上の移動ポイントはかからないため、イタリアの護送船団はトリポリに置かれます(そもそも枢軸陣営の目標でした)。

この例はまた、海上移動が首尾よく阻止されたとしても、それが別の味方港からそれほど離れていなければ、それを目的地に向かわせることが可能であることを説明する目的にも役立ちます。

5.2.2 護衛ユニットの航空／海上戦闘

ユニットが航空ユニット(6.2.4)及び/又は海上ユニット(6.4.2)によって護衛されている敵護送船団ユニットを攻撃し、その護衛の出撃数が 6 未満の場合、最初に攻撃側ユニットと護衛の間で戦闘を解決して下さい。複数の護衛がいる場合、防御側はどちらの護衛が先に戦うかを決定します。

航空／海上戦闘結果が「護衛失敗」で、攻撃側ユニットの出撃数が 6 未満の場合、再度攻撃を選択することができます。

- ・ **出撃数が 6 未満の第 2 の護衛がいる場合**、この戦闘はこの護衛に対して戦われます。第 2 の護衛も失敗し、攻撃側ユニットの出撃数がまだ 6 未満の場合、攻撃側ユニットは護衛されていた敵ユニットを攻撃することを選択することができます。

- ・ **出撃数が 6 未満の第 2 の護衛がいなければ**、この戦闘は護衛されていた敵ユニットに対して戦われます。

護衛ユニットの航空／海上戦闘の例: 出撃数マーカーを有さないフランス護送船団は、フランス地上ユニットのための補給線をトレースしようとしています。護送船団は 2 の出撃数を有するイギリス空母によって護衛されています。それは補給線をトレースするので、出撃数マーカーを有さないイタリア戦闘機によって迎撃されます。

最初に、イタリア戦闘機(攻撃側)とイギリス空母(護衛)は、戦闘解決手順を使用して戦闘を解決します。フランス護送船団は無視されます。結果は DR+2 です。イタリア戦闘機は 1 の出撃数を追加し(その合計を 1 にします)、イギリス空母は 2 の出撃数を追加します(その合計を 4 にします)。また、その効果は「護衛失敗」でした。

護衛が失敗したため、イタリア戦闘機はフランス護送船団を攻撃することができます。イギリス空母は無視されます。この戦闘結果は DD+3 です。イタリア戦闘機は 1 の出撃数を追加し(その合計を 2 にします)、フランス護送船団は 3 の出撃数を追加します(その合計を 3 にします)。また、その効果は「阻止成功」でした。補給線のトレースは失敗し、全ての関連するユニットの活性化が終了します。

護衛ユニットが護衛失敗の結果を受けた場合、それが受けた出撃以外には影響を受けません。例えば、もしそれが 6 未満の出撃数であったなら、それは将来の迎撃でまだ護衛を提供します。

5.2.3 航空／海上戦闘の DRM の特殊ケース

天候: 特定のヘクスで戦闘が発生した場合、そのヘクスに影響を与える天候に基づいてそれぞれの戦闘 DRM を使用して下さい。

戦闘が海域で発生し、特定のヘクス内で発生するのではない場合、その海域内の水ヘクスの大部分に影響を与える天候に基づいてそれぞれの戦闘 DRM を使用して下さい。

例: 西側陣営は、地中海で水陸両用侵攻を行っています。地中海区域の天候は悪天です。砂漠区域の天候は(砂漠区域では常にそうであるように)晴天です。

海軍の移動経路のトレースが海域 24 に入ると、西側陣営は侵攻ヘクスとしてベンガジを宣言します。それから、枢軸陣営は、その海域(代わりにベンガジで迎撃することを選択した可能性があります)でイタリア軍艦によって迎撃すると宣言します。その戦闘は海域で戦われており、海域 24 の水ヘクスの大部分は地中海区域にあるので、悪天関連の DRM が使用されます。

軍艦は侵攻を阻止できなかったため、枢軸陣営は、今度は近くのドイツ戦闘機でベンガジへの侵攻を迎撃すると宣言します。この戦闘は侵攻ヘクスで戦われており、それは砂漠区域に位置しているので、晴天関連の DRM が使用されます。

5.3 地上戦闘

USE は抽象的なシミュレーションであることを思い出して下さい。軍は何度も戦うことができますが、戦力は低下しません。それはその軍が損害を受けなかったという意味ではありません。損害を受けたのですが、ゲームの規模での戦闘の有効性を減らすのに十分なレベルではなかったのです。

地上戦闘は地上ユニット間で戦われます。地上戦闘は、作戦フェイズにおいて、フェイズ陣営が機動攻撃を開始するか、指定された強襲攻撃を開始したときに発生します。戦闘は、戦闘解決手順(5.1)を使って戦われます。

強襲攻撃は、主な目的を達成しようとしたり防衛線に穴を開けたりしようとする複数の軍が関与できる綿密に計画された攻撃です。起動攻撃は、比較的独立して敵の抵抗に反応して活動している軍を表しています。

それで、あなたはどちらを使うべきですか？

ポジティブな戦闘 DRM を有する単一ユニット(例えば、晴天時のドイツ軍装甲ユニットは+4DRM を有します。)は、1回の活性化で複数回移動して戦うことができるため、機動攻撃でより成功します。たった1つの軍が複数の敵ユニットを攻撃したり、複数の都市を占領したりすることができます。

ポジティブな戦闘 DRM がなければ(例えば、ソ連歩兵軍)、強襲での追加の軍隊がポジティブな戦闘 DRM を提供します。さらに、一部のイベントマーカーは、強襲の場合にのみ戦闘 DRM を提供します。強襲の不利な点は、ユニットが一度しか攻撃できないことです。そのため、それは1つの敵ユニットとヘクスにしか影響を与えません。

5.3.1 地上戦闘の禁止事項

- ユニットの同じフェイズで強襲攻撃を指定し且つ機動攻撃を行うことはできません。どちらかです。
- ユニットの要塞を占領している敵地上ユニットに対して機動攻撃を行うことはできません。ユニットは、それを強襲することしかできません。

5.3.2 機動攻撃

ユニットの地上移動中に機動攻撃が開始された場合、それは直ちに解決されます。戦闘解決後、攻撃側の活性化が終了していない場合には、ユニットは動き続け、(同じ敵ユニットに対してでさえも)さらに機動攻撃を開始することができます。各攻撃に必要な移動コストを支払うことを忘れないで下さい。

強襲攻撃の対象としてすでに指定されているヘクスで防御しているユニットに対する機動攻撃は、そのヘクスに対する強襲からいかなる利益も受けず、またいかなる利益も与えません。

5.3.3 強襲攻撃

強襲攻撃は、地上ユニットの移動中に、1つの強襲マーカーをフェイズユニットに置き、強襲マーカーの矢印を防御側ユニットに向けることによって指定されます。強襲マーカーを置くと、フェイズユニットの移動と活性化は終了します。したがって、それは、そのフェイズに動き続けて攻撃することはできません。

フェイズ陣営は、その作戦フェイズ中の任意の時点で指定された強襲を開始し解決することができます。

[例外:

- 強襲はユニットの活性化中には解決できません。

例:ソ連の第 11 親衛軍ユニットは、2 ヘクス移動してドイツ歩兵ユニットの EZOC に入ります。ソビエト陣営は、マップ上の他の場所で指定された強襲を解決するために、第 11 親衛軍の移動を止めることはできず、その強襲の後に第 11 親衛軍を再び動かし続けることはできません。

- 水陸両用侵攻による強襲は、侵攻時に解決されなければなりません。]

強襲が解決された後、その戦闘に参加している攻撃ユニットから強襲マーカーを取り除きます。

全ての強襲を同時に解決する必要はありません。

例:ソビエト陣営は、強襲するために8つのユニットをマークしています。それらのユニットのうちの3つを含む強襲を解決した後、航空ユニットを活性化させます。その後で別の強襲を解決します。

同じヘクスを指している強襲マーカーの数にかかわらず、強襲は1回の戦闘解決で最大3つの攻撃ユニットしか持ってません。この制約は DRM に制限を加えることであり、戦場調整の難しさを表しています。他のユニットは、そのヘクスに対して自身の別の強襲を解決することができます。フェイズ陣営は、各強襲に関与するユニットの数とそのユニットを決定します。

指定された強襲攻撃を開始して解決する必要はありません。フェイズ陣営は強襲戦闘を開始しないことを選択することができます。フェイズ陣営の作戦フェイズの終了時に、マップ上に残っている強襲マーカーを全て取り除いて下さい。

強襲は、強襲が指定された時点ではヘクスにいなかった敵地上ユニットに対して解決することができます。

強襲は指定された後に解決されるかもしれないので、攻撃されることを意図されたユニットは、それに対する他の戦闘のためにそこにいないかもしれず、そして別の敵ユニットがそのヘクスに後退してきているかもしれません。

強襲は敵地上ユニットをもう含まないヘクスに対して解決することができます。戦闘は行われませんが、フェイズ陣営は、そのヘクスへ攻撃したユニットの1つを移動させるために戦闘後前進(5.3.7)を使用することができます。強襲が完了したら、関連する強襲マーカーを取り除いて下さい。

5.3.4 地上戦闘 DRM の特殊ケース

航空/海上支援:航空又は海上ユニットの出撃数又は補給状態は、この DRM 値に影響を及ぼしません。

強襲攻撃:強襲の場合、攻撃側の DRM は主攻撃ユニットとして宣言されているユニットに基づきます。強襲に関わる他の各攻撃ユニットには、地上戦闘 DRM リストに記載されている「追加攻撃ユニット」DRM のみを適用します。

例:強襲マーカーでマークされた 1 つのソ連全戦力戦車ユニットと 2 つのソ連減少戦力歩兵ユニットは、晴天時にドイツ歩兵ユニットを攻撃します。ソ連歩兵ユニットは川を横切りますが、戦車ユニットはそうではありません。ソビエト陣営は、戦車ユニットを主攻撃ユニット、2 つの歩兵ユニットを追加攻撃ユニットと宣言します。ソビエト軍の戦闘 DRM は +4(晴天時の戦車ユニットの場合の +2、追加攻撃ユニットの歩兵ユニット毎に +1) です。川を横切って攻撃するための -1DRM は適用されません。なぜなら、戦車ユニット(主攻撃ユニット)は川を横切って攻撃していないからです。また、ソ連歩兵ユニットは減少していますが、どちらのユニットも主攻撃ユニットではないので、減少したユニットであるという -2 の DRM は適用されません。

イベントマーカー:イベントマーカー(14.0)は、防御側ユニットや任意の攻撃側ユニットがマーカーのプレイを許可している場合、戦闘に投入することができます。

例:ドイツ、イタリア、フィンランドの歩兵ユニットは、レニングラードのソ連歩兵ユニットに対して強襲を解決します。ドイツユニットが主攻撃ユニットです。枢軸陣営は、ドイツの重砲マーカー、イタリアの戦車マーカー、そして(フィン

ランドユニットのために) 枢軸地上支援マーカーを使用することができます。

孤立: 防御側ユニットが退却(5.3.5)可能な適格なヘクスを持たず、それが味方軍(都市、要塞、又は地上ユニット)に隣接していない場合、それは孤立していると見なされます。[**例外:** 島の要塞を占領している防御側ユニットは孤立しているとは見なされません。]

近くでの支援は、逃げる場所がなくても、「私たちは囲まれている!」という気持ちを軽減します。

イベントマーカー(例えば海上避難)は、孤立を避けるために防御側によって使用されることはできません。

隣接する都市、要塞、又は地上ユニットは、それと防御側との間のヘクスサイドが地上移動禁止ヘクスサイドである場合、孤立を避けるために防御側が使用することはできません。

例: ヘクス 4329 のアメリカ地上ユニットは、ヘクス 4330 のドイツ地上ユニットを攻撃します。ドイツユニットとタラントの間のヘクスサイドは水ヘクスサイドであるため、ドイツユニットは隣接する都市のタラントを使用して孤立状態を回避することはできません。



(上記のような島を除いて) 都市にいるか要塞を占拠している防御側であって隣接する支援がない防御側は、孤立しているとは見なすことができます。

水陸両用侵攻強襲: 水陸両用侵攻(6.3.2)の一環として沿岸ヘクスで強襲が戦われ、6 出撃数未満の護衛の軍艦ユニット又は水上艦アクシオンマーカーが侵攻軍の中にいる場合、攻撃側は海上支援 DRM を適用します。防御ヘクスは侵攻されたヘクスである必要はありません。

例: ドイツ歩兵はシェルブルにいて、もう 1 つはヘクス 3111 にいます。アメリカ地上ユニットがヘクス 3010 に侵攻します。シェルブルにいるドイツユニットを攻撃するなら、西側陣営は海上支援 DRM を適用することができます。3111 にいるドイツユニットを攻撃した場合、沿岸ヘクスではないので海上支援 DRM を適用することはできません。



5.3.5 退却

戦闘結果は、防御側地上ユニットが退却しなければならないことを示すかもしれません。

退却は合計で 1 ヘクスの移動です。この移動を迎撃することはできず、そのためにユニットは活性化されたと見なされることはありません。

退却するユニットは攻撃ユニットから 1 ヘクス離れるように移動し、攻撃ユニットと防御ユニットの間に 1 ヘクスの隙間を空けなければなりません。

[**例外:** 以下の場合、1 ヘクスの隙間は必要ありません。

- 唯一の攻撃地上ユニットが水陸両用侵攻攻撃を実行している。
- 退却したヘクスと攻撃ユニットのヘクスが、地上移動禁止ヘクスサイドを共有している。]

例: カターニアのイギリス地上ユニットは、ヘクス 4528 のイタリア地上ユニットを攻撃します。イタリアユニットは、ヘクス 4529 とカターニアの間の水ヘクスサイドのために、ヘクス 4529 へ退却できます。



防御側陣営は、ユニットが退却するヘクスを選択します。

強襲では、退却は攻撃ユニットのいずれか一つから離れます。防御側陣営は、どのユニットから離れて移動するのかが選択します。

退却禁止(5.3.5.1)のために防御ユニットが退却するのを妨げるような攻撃ユニットを選ぶことはできません。退却経路が利用可能な場合、防御ユニットは退却しなければなりません。

他に禁止されていない限り、ユニットは、敵航空ユニット又は海上ユニットを含むヘクス(置き換え(4.2.3.7)の原因となるヘクス)に退却することができます。

空挺マーカーやバルチザンマーカーは、そのヘクスに出入りする退却には影響しません。また、そのマーカーはそのヘクスに留まります。

ソ連ユニットは東マップ端のソ連ヘクスから中央ロシアボックス内に退却できます。

要塞を占領している完全戦力のユニットは退却する必要はありません。ただし、退却を選択した場合は、退却ルールが適用されます。

ユニットは要塞を含むヘクスに退却できますが、その要塞を占領することはできません。

これは、その月の軍の攻撃的又は防御的な姿勢をシミュレートしています。あなたが要塞を保持したいならば、それを最初に占領して下さい。(隣接する都市を持つことのように)隣接する要塞を持つことは、(ヘクスに地上部隊がなければ)退却場所を保証し、防御側が孤立するのを防ぐので、ある程度の利益をもたらします。

5.3.5.1 退却の禁止事項

- ユニットは敵(都市又は要塞)中へ退却することはできません。
- 味方(都市又は要塞)が含まれていない限り、且つ、そのユニットと攻撃ユニットとの間に 1 ヘクスの隙間を空けない限り、ユニットは EZOC を含むヘクスに退却できません。
- 退却は地上移動禁止やスタック制限に違反することではありません。

5.3.5.2 退却できない

減少したユニットが退却できない場合、それを除去します。完全戦力のユニットが退却できない場合、又は要塞を占領しているために退却しないことを選択した場合、それをそのヘクスに残して減少戦力側に裏返します。

5.3.6 ユニットの除去

地上ユニットは、戦闘結果又は退却できないことが原因で、戦闘中に除去されることがあります。

除去されたユニットをその陣営カードの除去ボックスに入れて下さい。そして、プレイヤー補助シートの国家意志効果表をチェックして、その国が国家意志を失うかどうかを確認して下さい。

例: ソ連の親衛軍は戦闘において防御側で除去されています。ソビエト陣営はそれをその陣営カードの除去ボックスに置き、ソ連の国家意志を 1 つ減らします。

機動攻撃で防御ユニットが除去された場合、その防御ユニットのヘクスに No EZOC マーカーを置いて下さい。

移動したユニットの活性化の終了時に、配置された No EZOC マーカーは全て除去されます。したがって、現在活性化されているユニットのみが無効化された EZOC を利用で

きます。

5.3.7 戦闘後前進

防御ユニットが除去された場合、又はそのヘクスから退却した場合、攻撃ユニットはその時点で防御ユニットのヘクスに進入することを選択することができます。

それが強襲だった場合、攻撃ユニットの1つだけが前進できます(攻撃側の選択)。戦闘後前進のための移動コストはありません。その移動コストは、その攻撃が開始されたときに支払われました。

ユニットが戦闘後前進しない場合、それが機動攻撃を実行したものであってまだ移動ポイントが残っているのなら、移動を続けることができます。それが EZOC にある場合は、EZOC の制限事項(4.2.3.1)を参照して下さい。

ユニットが戦闘後前進をした場合、それが防御ユニットのヘクスに進入するとき、前進したユニットはすべての EZOC を無視します。それがそのヘクスに入った後、それが機動攻撃を実行したものであってまだ移動ポイントが残っているのなら、移動を続けることができます。それが EZOC にある場合は、EZOC の制限事項(4.2.3.1)を参照して下さい。

攻撃ユニットが敵の航空又は海上ユニットを含むヘクスに進入した場合、その敵ユニットは航空/海上の置き換え(4.2.3.7)に従って移動されます。

攻撃ユニットが空挺又はパルチザンを含むヘクスに進入した場合、そのマークはそのヘクスにとどまります。

5.4 戦略戦闘

戦略戦闘は戦略戦闘フェイズ(9.2.1)において陣営間で戦われます。戦闘は戦闘解決手順(5.1)を使って戦われます。

ユニットは、その補給状態(7.1)又は出撃数にかかわらず、戦略戦闘 DRM を提供することができます。

戦略戦闘の結果は、そのマップ上の工場数トラック上でドイツ、イギリス、又はソ連の工場損失マークを動かすことを伴います

6.0 アクション

アクションは、ヘクス又はマップボックス内のユニットの移動や戦闘を可能にします。また、空挺マーク又はパルチザンマークをヘクスに置くことができます。

特に明記しない限り、各アクションは別のアクションが宣言される前に宣言され解決されます。

例:枢軸陣営は、ある航空攻撃を宣言し解決した後で、別の航空攻撃を宣言します。

以下にリストされているアクションは任意の順序で実行できます。ただし、その中の特定の手順には厳密な順序があります。

例:枢軸陣営は、敵の航空ユニットに対して航空攻撃アクションを実行するために航空ユニットを活性化させます。それから、地上アクションのために地上ユニットを活性化させます。これに続いて、空挺マークを配置する空挺アクションがあり、それから別の航空攻撃アクションが続きます。

特に明記しない限り、あるユニットのアクションは他のユニットが活性化される前に完了しなければなりません。

例:枢軸陣営は、地上アクションの最中に、地上ユニットの移動を止めて、航空移動アクションを実行するために航空ユニットを活性化して、それからその同じ地上ユニットを動かす続けることはできません。

アクションの特別メモ:

戦略移動マークが置かれたユニットは活性化できません。

フェイズの途中のある時点で、ユニットのアクション中に条件付きイベント(13.0)が発生することがあります。その場合は、そのイベントのルールをすぐに確認して下さい。

6.1 特殊マークアクション

重要:他のイベントマーク(14.0)とは異なり、空挺、パルチザン、又は奇襲マークは、ユニットの活性化中には配置できませんし、航空/海上又は地上戦闘のステップ3で投入できません。**[例外:]**パルチザンマークは戦略戦闘のステップ3で投入できます。]

例:枢軸陣営は地上ユニットを移動させ、それを用いて機動攻撃を開始し、空挺マークを配置し、その攻撃を解決し、そして同じ地上ユニットを移動し続けることはできません。

上に記されているものを除いて、アクションサブフェイズ中のどの時点においても、フェイズ陣営は、その陣営カードのイベントボックスから空挺(14.1)、パルチザン(14.10)、又は奇襲マーク(14.17)を得て、そのルールに従ってそれを使うことができます。

例:枢軸陣営は、フランス内の3つの地上ユニットを活性化してアクションを完了させた後であって、次のユニットを活性化させる前に、パリにドイツ空挺マークを置きます。それから次のユニットを活性化させます。

同じヘクスに配置できるのは、各マークのうちの1つのみです。

各マークの配置、効果、除去のルールについては、イベントマーク(14.0)の節の見出しを参照して下さい。

6.2 航空アクション

航空アクションを実行するために活性化できるのは航空ユニットのみです。

航空アクションは、航空基地変更(6.2.1)、航空攻撃(6.2.2)、航空支援(6.2.3)、航空護衛(6.2.4)、航空迎撃(6.2.5)、爆撃(6.2.6)です。

重要:6の出撃数の航空ユニットは活性化できません。あなたがそれを活性化したいときは毎回ユニットの出撃数を確認して下さい。航空/海上の置き換え(4.2.3.7)は、活性化とはみなされないことに注意して下さい。その航空又は海上ユニットは、出撃数が6であっても移動しなければなりません。

航空ユニットを活性化しても生産ポイントはかかりません。

航空ユニットを活性化しても、出撃数の合計は増えません。ただし、アクションを実行すると、各アクションのルールに示されているように出撃数が追加されます。そのため、ユニットを活性化させるために1の出撃数を追加してから、それが行ったことに基づいてさらに出撃数を追加しないで下さい。特定のルールに従って下さい。

1 フェイズに複数の航空ユニットを活性化させることができます。

航空ユニットは、活性化毎に1つのアクションしか実行できません。

航空ユニットは、1フェイズに複数回活性化できます。

航空ユニットは、1フェイズに同じアクションを複数回実行できます。

6.2.1 航空基地変更

フェイズ航空ユニットは移動のために活性化できます(4.2.2)。この移動を迎撃することはできません。移動が完了すると、ユニットの活性化は終了します。

出撃数:航空ユニットの活性化が終了したら、1の出撃数をその合計に追加します。

6.2.2 航空攻撃

フェイズ中の戦闘機又は爆撃機ユニットは、フェイズ中の航空ユニットの7ヘクス範囲内にいる敵航空又は海上ユニットを攻撃するために活性化することができます。

航空攻撃の目的は、敵ユニットに出撃数を負わせることです。これは、フェイズ陣営が陸上作戦を開始する前に敵航空又は海上ユニットの抑制を試みることができる方法です。

7ヘクスの範囲は、最前線のはるか後方にいる敵航空ユニットを攻撃することを可能にします。仮に、5ヘクス(航空支援

の範囲)に制限されている場合、その範囲の後ろの 6 ヘクスの敵航空ユニットは、攻撃を受けない一方で地上ユニットに航空支援を提供することができます。

フェイズ陣営は敵ユニットへの攻撃を宣言し、活性化された航空ユニットから防御側までの空中移動経路をたどります。航空ユニットのカウンターは物理的な移動はありません。それはそのヘクスに留まります。この経路を迎撃することはできません。

航空攻撃を解決するためには、航空／海上戦闘(5.2)を実施して下さい。戦闘が終了すると、フェイズユニットの活性化は終了します。

出撃数:航空ユニットの活性化が終了するときに、その合計に出撃数は追加されません。それはすでに戦闘のために出撃数を追加しました。

6.2.2.1 航空攻撃の特別メモ

敵ユニットは、フェイズ中に複数の航空攻撃のターゲットになることができます。

フェイズユニットは、同じ敵ユニットに対して複数の航空攻撃を実行できます。各航空攻撃は別々の活性化を必要とします。

6.2.3 航空支援

地上戦闘中に、フェイズ又は非フェイズ陣営は、防御ユニットの 5 ヘクス範囲内にいるその戦闘機又は爆撃機ユニットの 1 つを活性化させて、その戦闘への航空支援の提供を試みることができます。航空支援は地上戦闘 DRM リストの DRM です。

航空ユニットは、防御ユニット又は攻撃地上ユニットの 1 つと同じ国籍でなければなりません。

航空支援を行う陣営は、使用するユニットを宣言し、防御ヘクスへの航空移動経路をたどります。航空ユニットの物理的な移動はありません。つまり、それはそのヘクスに留まります。

一方の陣営のみが航空ユニットを投入した場合、その陣営は自動的に航空支援を受け、航空ユニットの活性化は終了します。

双方が航空ユニットを投入した場合、直ちに航空／海上戦闘を実施して下さい。地上戦闘の攻撃側は空中戦の攻撃側でもあります。航空／海上戦闘の最終結果は、どちらか一方又は双方が地上戦闘のために航空支援を受けるかどうかを決定します。航空／海上戦闘が終了すると、各航空ユニットの活性化は終了します。

出撃数:戦闘機の活性化が終了したとき、それが戦闘しなかったのであれば、その出撃数の合計に 1 を加えます。それが戦闘したのであれば、その出撃数の合計に追加はされません。それはすでに戦闘のために出撃数を追加しました。

6.2.4 航空護衛

フェイズ中の戦闘機ユニットは、水陸両用侵攻、海上基地変更、海上輸送、又は海域での補給線トレースを実行する際に、海上ユニットを護衛するために活性化することができます。

非フェイズ戦闘機ユニットは、航空攻撃又は空母攻撃によって攻撃された場合、海上ユニットを護衛するために活性化することができます。

戦闘機はいくつかの理由で USE において爆撃機を護衛することはできません。第 1 に、爆撃機ユニットは爆撃機と戦闘機を表しています。第 2 に、テストによってそれがプレイヤーによって使用されることはめったにないことが示されたので、ルールを長さを減らすために削除されました。

航空護衛を行う陣営は、最初に海上ユニットがアクションを実行するために活性化されたとき、又はそれが航空攻撃又は空母攻撃によって攻撃されたときに、海上ユニットを護衛するために戦闘機を活性化させます。軍艦ユニットも護衛を提供する資格がある場合、陣営は、軍艦ユニットも護衛を提供するかどうかをこの時点で述べなければなりません。

例:イギリスの戦闘機と護送船団がマルタにいます。枢軸航空ユニットは護送船団に対して航空攻撃を開始します。西側陣営はイギリス航空ユニットが護衛していると宣言します。

護衛を提供するためには、戦闘機は、海上ユニットが最初に活性化又は攻撃されたときに、その海上ユニットとスタックしていなければなりません。

護衛中は、戦闘機のカウンターは物理的な移動はありません。それはそのヘクスに留まります。

戦闘機が航空護衛の範囲(6.2.4.2)にいなかったとき、又は護衛されたユニットの活性化が終了したときに、戦闘機が提供する護衛は終了します。提供された護衛が終了すると、戦闘機の活性化は終了します。

出撃数:戦闘機の活性化が終了したとき、それが戦闘しなかったのであれば、その出撃数の合計に 1 を加えます。それが戦闘したのであれば、その出撃数の合計に追加はされません。それはすでに戦闘のために出撃数を追加しました。

6.2.4.1 航空護衛の禁止事項

・戦闘機は、他の護衛ユニットを護衛することはできません。護送船団は、同時に 1 つの航空護衛と 1 つの海上護衛を有することができます。

・海上輸送を使用している戦闘機は護衛できません。貨物船に積まれている飛行機は飛ばないのです。

6.2.4.2 航空護衛範囲

戦闘機は、その戦闘機がいるヘクス又は海域にいる海上ユニットを護衛します。海上移動を護衛する場合、戦闘機は海上ユニットと一緒に動かず、その海域内の海上ユニットを護衛するだけです。陸上の航空護衛範囲は制限されています。

例:イギリスの戦闘機と護送船団がマルタにいます。イギリスの戦闘機はマルタと海域 22 内で護衛を提供できます。

6.2.5 航空迎撃

フェイズユニットを迎撃すると、そのアクションが阻止される、つまり実行中のアクションの完了が妨げられる可能性があります。迎撃は自動的に行われますが、阻止は自動的にには行われません。

非フェイズ戦闘機ユニットは、フェイズ航空ユニット又はフェイズ海上ユニットが、海域において、爆撃、海上基地変更、海上輸送、水陸両用侵攻、又は補給線のトレースを実行するときに、それを妨害するため、妨害を試みるために活性化することができます。

迎撃は航空迎撃範囲(6.2.5.2)の範囲内でなければなりません。

迎撃するには、非フェイズ陣営は戦闘機から迎撃が行われている場所までの航空移動経路をトレースできなければなりません。航空ユニットのカウンターは物理的な移動はありません。それはそのヘクスに留まります。この経路を迎撃することはできません。迎撃の迎撃はありません。

非フェイズ陣営は、フェイズ陣営がヘクス中に爆撃経路をトレースした直後、海域中への経路を移動又はトレースした直後、又は水陸両用侵攻ヘクスを宣言した直後に迎撃を宣言します。フェイズユニットが続行する前に、非フェイズ陣営はこれを実行する機会を与えられなければなりません。

迎撃を解決するには、航空／海上戦闘を行います(5.2)。非フェイズユニットが攻撃側です。航空／海上戦闘の最終結果によって、阻止が成功したかどうかが決まります。戦闘が終了すると、非フェイズユニットの活性化は終了します。

出撃数:非フェイズユニットの活性化が終了するときに、その出撃数の合計に追加はされません。それはすでに戦闘のために出撃数を追加しました。

6.2.5.1 航空迎撃の禁止事項

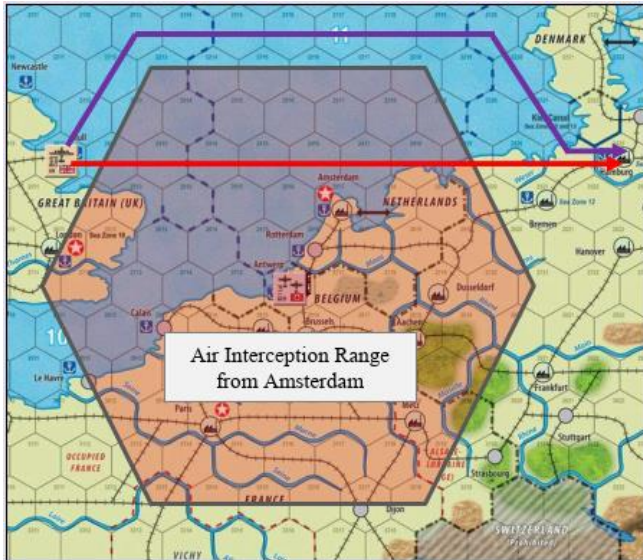
戦闘機は、戦略移動、ヘクス内をトレースされた補給線、航空／海上の置き換え、航空基地変更、航空攻撃、航空支援、空母攻撃、航空／海上護衛、又は航空／海上迎撃を迎撃することはできません。

6.2.5.2 航空迎撃範囲

爆撃機の移動経路トレースのヘクスが戦闘機の5ヘクス範囲内にある場合、ヘクスにいる戦闘機は爆撃を迎撃することができます。

例:ハルにいるイギリス軍爆撃機ユニットは、ヘクス 2411 からヘクス 2422 のハンブルクまで直接東へ経路をトレースします。アムステルダムにいる枢軸軍戦闘機ユニットは、爆撃を迎撃することができます。これを避けるために、爆撃機は戦闘機の迎撃範囲外の進路をたどります。

海域の沿岸ヘクス又は任意の港にいる戦闘機は、海上移動又



はトレースされた海上移動経路がその航空ユニットと同じ海域にある場合、海上基地変更、海上輸送、水陸両用侵攻、又は補給線のトレースを迎撃することができます。この状況では、迎撃は、ヘクスではなく海域で行われます。
[例外：水陸両用侵攻ヘクス、下記参照。]

例:アントワープにいる航空ユニットは、海域 10 と 11 における海上移動を迎撃できます。

任意のヘクスにいる戦闘機は、その航空ユニットが侵攻ヘクスの5ヘクス範囲内にある場合、水陸両用侵攻ヘクスへの移動経路トレースを迎撃できます。これは、海域での迎撃とは無関係です。

例:パリにいる航空ユニットは、シェルブールの侵攻ヘクスを迎撃することができます。

6.2.5.3 航空迎撃の特別メモ

同じヘクス又は海域内で、同じフェイズユニットに対して、複数の迎撃を行うことができます。水陸両用侵攻の間、海域又は侵攻ヘクス毎に1回の迎撃しか認められません(6.3.2.6)。

各迎撃は別々に解決され、異なる非フェイズユニットによって行われなければなりません。非フェイズ陣営は、他の宣言をする前に、ある迎撃を解決しなければなりません。

フェイズユニットが別のヘクス又は海域に移動する又は移動経路をトレースするとき、それは(別のヘクス又は海域において以前に迎撃したユニットによっても)再び迎撃されることがあります。

非フェイズユニットは、フェイズ中に複数の迎撃を行うことができます。ただし、単一のヘクス又は海域内では、そのユニットのアクション中に同じフェイズユニットを複数回迎撃することはできません。

例:同じフェイズで、アントワープにいるドイツの戦闘機は、海域 10 において移動しているイギリス護送船団を迎撃でき、その後海域 11 において再び迎撃できます。それはどちらの海域でも2回護送船団を迎撃することはできません。そのフェイズの後の段階で、イギリスの別の護送船団が海域 10 と 11 を通過した場合、ドイツの戦闘機は各海域でそれを1回ずつ迎撃することができます。

両方の連合国陣営が同時に枢軸陣営を迎撃したい場合、最初に西側陣営がその迎撃を全て解決します。

6.2.6 爆撃

フェイズ爆撃機ユニットは、その爆撃機から20ヘクス範囲内にあるドイツの敵工場を爆撃するために活性化することができます。

フェイズ陣営は、そのヘクスが爆撃されることを宣言し、それへの20ヘクス以下の航空移動経路をトレースします。爆撃機ユニットの物理的な移動はありません。それはそのヘクスに留まります。この経路は、非フェイズ戦闘機ユニットによって迎撃される可能性があります(6.2.5)。

爆撃が迎撃されなかった場合、宣言されたヘクスに爆撃マーカーを置きます。爆撃が迎撃された場合、爆撃マーカーは置かれませんが、どちらの場合でも、爆撃機の活性化は終了します。

工場ヘクスに配置できるのは、1つの爆撃マーカーだけです。1ターンに配置できる爆撃マーカーは8個までです。

爆撃機はフェイズにおいて複数の爆撃を実行することができます。

出撃数:爆撃機の活性化が終了したとき、それが戦闘しなかったのであれば、その出撃数の合計に1を加えます。それが戦闘したのであれば、その出撃数の合計に追加はされません。それはすでに戦闘のために出撃数を追加しました。

6.3 地上アクション

地上アクションを実行するために活性化できるのは地上ユニットのみです。

地上アクションは陸軍作戦(6.3.1)と水陸両用侵攻(6.3.2)です。

地上ユニットを(その強さに関係なく)活性化するためには、その国は生産ポイントを消費しなければなりません。このコストは地上ユニットの活性化の開始時に1回支払われます。

- ・脚動ユニットの活性化には1生産ポイントがかかります。
- ・機動ユニットは活性化には2生産ポイントがかかります。

地上ユニットは、1回のフェイズで1回のみ活性化できます。

ヒント:ユニットの活性化が終了したら、何らかの方法(それを回転させる、ビーズのような小さなアイテムを置くなど)を使って、そのターンに再び活性化することはできないことを思い出せるようにして下さい。

フェイズにおいて複数の地上ユニットを活性化することはできますが、同時には活性化できません。

6.3.1 陸軍作戦

フェイズ地上ユニットを動かすために活性化することができます(4.2.3)。移動中、それは機動攻撃を開始することができます(5.3.2)、又は強襲攻撃を指定することができます(5.3.3)。

6.3.2 水陸両用侵攻

このルールは長いですが、恐れなくて下さい。最後に詳細な例もあります。あなたはそれをマップ上にセットアップして、ルールをよりよく感じるためにそれをやってみることを望むかもしれません。

護送船団とスタックされたフェイズ地上ユニットは、水陸両用侵攻範囲(6.3.2.2)内にある味方又は敵の港を含む又は隣接する沿岸ヘクスに侵攻するために活性化することができます。味方の港に侵攻することができます。それはより多くの部隊を素早くそこに連れて行くための方法です。さらに、侵

攻められたヘクスは、味方の奇襲マーカ―を含む海域にいないければならず、侵攻されたヘクスに港がない場合には、少なくとも 1 つの隣接する港も同じ海域にいないければなりません。

奇襲マーカ―には国の指定がありますが、任意の味方ユニットはそれを使用できます。国は、動員フェイズで誰がマーカ―を購入できるかを示します。

侵攻ヘクスは、敵ユニット又は EZOC を含むことができます。

フェイズ陣営は、地上ユニットを活性化させた後に、護送船団と護衛を活性化させます(したがって、これらのユニットは 6 出撃数未満である必要があります)。それから、フェイズ陣営は、それが水陸両用侵攻を行っていると言います。しかしながら、現時点では侵攻ヘクスを宣言しません。

これは、非フェイズ陣営は、侵攻軍が海上移動経路をたどっている間に、最終目的地を知ることなしに迎撃することを選択しなければならぬことを意味します。

それから、フェイズ陣営は、活性化されたユニットから侵攻ヘクスを含む海域への海上移動経路をトレースします。カウンターの物理的な動きはありません。それらは元のヘクスに留まります。経路が侵攻ヘクスを含む海域に入ったとき、フェイズプレイヤーはそのヘクスを宣言します。

活性化されたユニットに対する全ての迎撃が解決された後、水陸両用侵攻が中止されなかった場合(6.3.2.3)、水陸両用侵攻の解決(6.3.2.4)を参照して下さい。

6.3.2.1 水陸両用侵攻の禁止事項

- ・侵攻ヘクスは、味方地上ユニットを含むことができません。
- ・侵攻ヘクスは、荒天によって影響されません。海域の天候は問題ではなく、ヘクスにあるものだけが問題です。
- ・港のない沿岸ヘクスと各港ヘクスが地上移動禁止ヘクスサイドを介して隣接している場合、その沿岸ヘクスへは侵入できません。

例:イギリス軍ユニットは、ヘクス 4330 に侵入することはできません。なぜなら、それとタラント(4330 に隣接する唯一の港)は、水ヘクスサイドを介して隣接しているからです。



- ・フェイズ陣営は、アクションサブフェイズ毎に同じヘクスを複数回宣言することはできません。
- ・海上ユニットは、作戦フェイズ毎に 1 回より多くの水陸両用侵攻に参加することはできません。
- ・侵攻ヘクスまでトレースした経路は、海峡を横切ることにはできません。ただし、その海峡ヘクスの少なくとも 1 つに味方(都市、要塞、又はユニット)が含まれており、その海峡ヘクスのいずれにも敵(都市、要塞、又はユニット)が含まれていない場合には、海峡を横切ることができます。海峡ヘクスで侵攻を開始しているユニットは、その海峡を横切る必要はないので、その海峡を無視します。

6.3.2.2 水陸両用侵攻範囲

枢軸又はソビエト陣営は、活性化されたユニットを含む海域のヘクスに侵攻することができます。

西側陣営は、活性化されたユニットの 2 つの海域、すなわちそれらが占める海域又は隣接する海域内のヘクスに侵攻することができます。

マップボックス内の西側陣営のユニットは、隣接する海域のヘクスに侵攻できます。

例:アラビア海ボックス内のイギリス軍ユニットは、海域 31 又は 32 のヘクスに侵攻できます。

6.3.2.3 水陸両用侵攻の中止

以下のいずれかが発生した場合、水陸両用侵攻は中止され、

Living Rules Designer's Edition

それを実行しているフェイズユニットの活性化は終了します。

- ・水陸両用侵攻が首尾よく阻止された。
- ・いずれかの水陸両用侵攻の護衛ユニットが DR、DD、又は DE の結果戦闘を受けた場合、フェイズ陣営は直ちに侵攻を中止することができる。そうした場合、護送船団ユニットと迎撃ユニットの間で戦闘は行われぬ。

6.3.2.4 水陸両用侵攻の解決

水陸両用侵攻が中止されない場合は、以下を実行して下さい。

- ・侵攻ヘクスに敵地上ユニットがない場合、フェイズ地上ユニットをそのヘクスに置いて下さい。

◇侵攻した地上ユニットが EZOC 内にいない場合、それは隣接するヘクスに移動できます。そして、その活性化は終了します。この移動は、地上移動禁止やスタック制限に違反することはできません。

◇侵攻した地上ユニットが EZOC 内にいる場合、その活性化を終了するか、隣接するヘクスにいる敵地上ユニットに対する強襲を直ちに解決しなければなりません。戦闘後、その活性化は終了します。

- ・侵攻ヘクスに敵地上ユニットがいる場合、直ちにそのユニットに対する強襲を解決しなければなりません。この時点では、侵攻中の地上ユニットはまだ元のヘクス内にあるので、防御ヘクス内又はその周辺に EZOC を及ぼしていないことに注意して下さい。

◇強襲が防御側のヘクスをクリアにせず、侵攻した地上ユニットが生き残った場合、その活性化は終了します。それはまだ移動していないので、現在のヘクスにとどまります。

◇強襲が防御地上ユニットのヘクスをクリアにした場合、フェイズ地上ユニットは(たとえそれが他のユニットを攻撃したものであっても)防御側ヘクスに配置されなければなりません。その後、その活性化は終了します。

マルベリー:侵攻したイギリス又はアメリカの地上ユニットの活性化が終了した直後、それが港のない沿岸ヘクスにいる場合、西側陣営はマルベリーマーカ―(15.16)をそのヘクスに置くことができます。

海上ユニット:侵攻した地上ユニットの活性化(及び全てのマルベリーの配置)が終了した後、フェイズ陣営は、すべての侵攻した海上ユニットを現在のヘクスに残すか、侵攻した地上ユニットがいる港又は置いたばかりのマルベリーマーカ―を含むヘクスに置きます。海上ユニットは、すべて同じ場所で終わらなければなりません。これをした後、海上ユニットの活性化は終了します。

出撃数:海上ユニットの活性化が終了したとき、それがそのアクションの間に航空/海上戦闘を戦わなかったのであれば、その出撃数の合計に 1 を追加します。それが戦闘したのであれば、その出撃数の合計に追加はされません。それはすでに戦闘のために出撃数を追加しました。

6.3.2.5 水陸両用侵攻の制限

港のないヘクスに侵攻する場合、そのヘクスと隣接する港ヘクスは、地上移動を使用して横断できるヘクスサイドを介していなければなりません。

フェイズ陣営は、海域内にある奇襲マーカ―毎に 1 回の水陸両用侵攻を試みることができます。

6.3.2.6 水陸両用侵攻の特別メモ

移動経路がトレースされた各海域において、非フェイズ陣営は、航空ユニット(6.2.5)で 1 回のみ、及び/又は、海上ユニット(6.4.3)で 1 回のみ、迎撃することができます。

水陸両用侵攻の迎撃は、限られた時間枠内で且つ驚いている間に特定の作戦を止めようとしているため、制限されています。

侵攻ヘクスが宣言されると、迎撃は、その海域又は侵攻ヘクスで発生する可能性があります(各迎撃での非フェイズ陣営

の選択)。これらはやはり上記のように制限されています。

つまり、海域又はヘクスで1つの航空ユニットと、海域又はヘクスで1つの海上ユニットとで迎撃できます。それは、その海域にある1つの航空ユニット及び海上ユニット、そしてそのヘクスにある別の航空ユニット及び海上ユニットではありません。それは両方の場所で合計2つの迎撃です。

水陸両用侵攻強襲は、侵攻したヘクスを強襲するようにマークされた他のユニットと組み合わせることができます。侵攻している地上ユニットが主攻撃ユニットです。これは、侵攻が実行される前に他のユニットがヘクスを強襲するようにマークされていた場合にのみ起こり得ます。

水陸両用侵攻の例:ドイツの戦闘機がタラントにいて、もう1つがバレルモにいます。イタリアの戦闘機、水上艦、歩兵がカタニアにいます。イギリスの戦車、護送船団、及び水上艦がチュニスにいます。また、イギリスの歩兵、護送船団、及び空母がマルタにいます。枢軸の航空ユニットと海上ユニットには多数の出撃数があります(正確な数は重要ではありません)が、イギリスには出撃数がありません。



西側陣営は、イギリスの奇襲マーカをチュニスから2つの海域内にある海域 22 に置きます。それから、戦車、護送船団、及び水上艦ユニットを活性化し、水陸両用侵攻を試みていますと宣言します。現時点では目標ヘクスは述べられていません。

西側陣営は、最初に海域 19 への海上移動経路をたどります。この時点で枢軸陣営は、それが海域 19 内にいるときにバレルモにいるドイツ軍の戦闘機での迎撃を宣言します。イギリスの水上艦ユニットの護衛が失敗した場合、西側陣営は(護送船団が戦わなくてもよいように)その時点で侵攻を放棄することができますが、それは継続することができ、その場合、その時点で護送船団は戦うことになります。



ドイツの戦闘機とイギリスの水上艦の護衛は、戦闘解決手順を使用して戦闘を戦います。イギリスの護衛は成功し、航空迎撃は終了しました。それから、枢軸陣営は、2 海域離れた海域 22 からイタリアの水上艦で、海域 19 において迎撃します。迎撃している他のユニットの迎撃は許されないため、マルタにいるイギリスの空母は、イタリアの水上艦が海域 22 や 19 を通過するようにトレースするときに、それを迎撃することはできません。イタリア軍艦に対するイギリスの護衛は再び成功しました。

海域 19 でこれ以上迎撃を行うことはできないので、西側陣営は、その移動経路のトレースを引き続き海域 22 に進入さ

せ、(カタニア港に隣接する)ヘクス 4528 に侵攻していると宣言します。迎撃が試みられる前に侵攻ヘクスを宣言しなければなりません。

これで枢軸陣営は海域 22 やヘクス 4528 で迎撃することができます。海域 22 では、枢軸陣営はイタリアの戦闘機又は水上艦ユニット、あるいはバレルモのドイツの戦闘機を使用できます。タラントにいるドイツの戦闘機は、異なる海域に



4528 ヘクスでは、イタリア軍艦又はいずれかのドイツ又はイタリアの戦闘機の全ては、4528 の 5 ヘクス以内にあるので、迎撃することができます。しかし、これは水陸両用侵攻の試みであるため、枢軸陣営は、1つの海域(侵攻ヘクスを含む)内で、1 回の航空迎撃と 1 回の海上迎撃とに制限されます。したがって、3つの航空ユニットが利用可能であるにも関わらず、それらのうちの1つだけが迎撃することができます。



枢軸陣営はイタリア軍艦を使ってその海域で最初に迎撃することを選択しました。それは失敗したので、枢軸陣営はドイツの戦闘機でヘクス 4528 で迎撃します。イギリスの護衛は今回失敗しましたが、西側陣営は侵攻を放棄しません。そこで、ドイツの戦闘機は、イギリスの護送船団を襲うべく再び攻撃しました。しかし、ドイツの戦闘機は護送船団を阻止できず、水陸両用侵攻は上陸します。軍隊がビーチを襲いました！

侵攻されたヘクスは敵地上ユニットを含んでいないので、西側陣営はイギリスの戦車をチュニスから取り除き、それを 4528 ヘクスに置きます。それは今やカタニアのイタリア軍歩兵ユニットの EZOC にいるので、西側陣営は、戦車ユニットの活性化を終了するか、イタリアの地上ユニットを攻撃するかを選択しなければなりません。

イギリスの戦車ユニットは攻撃して、DR の結果を得ます。イタリアの歩兵ユニットはヘクス 4728 に退却します。そしてイギリスの戦車ユニットはカタニアに前進します。これにより、イタリアの戦闘機と水上艦ユニットは、航空/海上の置き換え(4.2.3.7)によってカタニアから移動します。

イギリスの戦車ユニットの活性化は終了します。西側陣営はイギリスの護送船団と水上艦ユニットをチュニスから退却させ、それらをカタニア(侵攻したばかりの港)に入れて活性化を終了させることで水陸両用侵攻を終えます。西側陣営は代わりにチュニスに海上ユニットを残すことを選択できます。しかし、シシリーに西側の護送船団がなければ、イギ

リスの戦車ユニットは次の補給確認サブフェイズで補給をトレースすることができないでしょう。西側陣営が侵攻中の海上ユニットをカタールニアに置かないことを決定した場合、その後のフェイズの後半で、西側陣営はそこに別の護送船団ユニットを移動させることができます。しかし、それは途中で迎撃される可能性があり、おそらくそれを行わないでしょう。

西側陣営が望むならば、そして別の奇襲マーカーを海域 22 に置くことができるならば、マルタにいるイギリスユニットは(現時点又はそのアクションサブフェイズの後半で)海域 22 において自身の水陸両用侵攻を実行するために活性化することができます。そうすることを選択した場合、ヘクス 4528 には侵攻できません。同じアクションサブフェイズ内で同じヘクスに 2 回直接侵攻することはできないためです。それはまた、カタールニアに侵攻することもできません。味方のユニットがいるためです。

6.4 海上アクション

海上アクションを実行するために活性化できるのは、海上ユニットのみです。

海上アクションは、海上基地変更(6.4.1)、海上護衛(6.4.2)、海上迎撃(6.4.3)、海上輸送(6.4.4)、及び空母攻撃(6.4.5)です。

重要:6 の出撃数の海上ユニットは活性化できません。あなたがそれを活性化したいときは毎回ユニットの出撃数を確認して下さい。[例外:6 の出撃数の軍艦は、自身の補給線をトレースするために活性化することができます。]航空／海上の置き換え(4.2.3.7)は、活性化を伴わないことに注意して下さい。航空又は海上ユニットは、出撃数が 6 であっても移動しなければなりません。

海上ユニットを活性化しても生産ポイントはかかりません。海上ユニットを活性化しても、出撃数の合計は増えません。ただし、アクションを実行した場合、各アクションルールに示されているように出撃数が追加されます。そのため、ユニットを活性化させるために 1 の出撃数を追加してから、それが行ったことに基づいてさらに出撃数を追加しないで下さい。

1 フェイズに複数の海上ユニットを活性化させることができます。

海上ユニットは、活性化毎に 1 つのアクションしか実行できません。

海上ユニットは、1 フェイズに複数回活性化できます。

海上ユニットは、1 フェイズに同じアクションを複数回実行することができます。[例外:水陸両用侵攻(6.3.2)]

6.4.1 海上基地変更

フェイズ海上ユニットは移動のために活性化できます(4.2.4)。この移動は迎撃される可能性があります(6.2.5 及び 6.4.3)。移動が完了したとき、又はそれが首尾よく阻止されたとき、ユニットの活性化は終了します。

出撃数:海上ユニットの活性化が終了したとき、それが戦闘しなかったのであれば、その出撃数の合計に 1 を加えます。それが戦闘したのであれば、その出撃数の合計に追加はされません。それはすでに戦闘のために出撃数を追加しました。

6.4.2 海上護衛

フェイズ軍艦ユニットは、海域において、水陸両用侵攻、海上基地変更、海上輸送、又は補給線のトレースを実行するときに、海上ユニットを護衛するために活性化することができます。

非フェイズ軍艦ユニットは、海上ユニットが航空攻撃又は空母攻撃で攻撃された場合、それを護衛するために活性化することができます。

所有している陣営は、最初に海上ユニットがアクションを実行するために活性化されたとき、又はそれが航空攻撃又は空母攻撃によって攻撃されたときに、海上ユニットを護衛するために軍艦を活性化させます。航空ユニットも護衛を提供する資格がある場合、陣営は、それも護衛を提供するかどうか

を、この時点で述べなければなりません。

例:イタリアの軍艦ユニットと護送船団がタラントにいます。枢軸プレイヤーは護送船団ユニットを活性化させてベンガジへ移動させます。護送船団ユニットが移動する前に、枢軸プレイヤーは軍艦ユニットが護衛していると宣言します。

護衛を提供するには、軍艦は、護送船団が最初に活性化又は攻撃された時にその護送船団とスタックされなければなりません。さらに、それが護送船団の海上基地移動又は海上輸送を護衛している場合、軍艦はその護送船団と同じヘクスでその移動を終了できなければなりません。護衛航空ユニットとは異なり、護衛軍艦は護送船団と共に移動します。

軍艦が提供する護衛は、護送船団の活性化が終了したときに終了します。提供された護衛が終了すると、軍艦の活性化は終了します。

出撃数:軍艦の活性化が終了したとき、それが戦闘しなかったのであれば、その出撃数の合計に 1 を加えます。それが戦闘したのであれば、その出撃数の合計に追加はされません。それはすでに戦闘のために出撃数を追加しました。

6.4.2.1 海上護衛の禁止事項

軍艦ユニットは他の護衛ユニットを護衛することはできません。護送船団は、同時に 1 つの航空護衛と 1 つの海上護衛を有することができます。

6.4.2.2 海上護衛の範囲

軍艦は、その軍艦がいるヘクスで護送船団を護衛し、及びその護送船団ユニットが移動し又は補給線をトレースする全ての位置で護送船団を護衛します。

護送船団が海軍基地変更又は海上輸送を実行している場合、軍艦は護送船団と一緒に移動し、それとスタックして終えなければなりません。

6.4.3 海上迎撃

フェイズユニットを迎撃すると、そのアクションが阻止される、つまり、**迎撃されたユニットのアクションが終了する**可能性があります。迎撃は自動的に行われますが、阻止は自動的には行われません。

非フェイズ軍艦ユニットは、海上基地変更、海上輸送、水陸両用侵攻、又は補給線のトレースを実行するときに、それを迎撃して妨害を試みるために活性化することができます。

迎撃は海上迎撃範囲(6.4.3.2)の範囲内でなければなりません。

迎撃するには、非フェイズ陣営は軍艦から迎撃が行われている場所までの海上移動経路をトレースします。軍艦のカウンターの物理的な移動はありません。それはその場所に留まります。この経路を迎撃することはできません。**迎撃の迎撃はありません。**

非フェイズ陣営は、フェイズ陣営が海域に進入又は経路をトレースした直後、又は水陸両用侵攻ヘクスを宣言した直後に迎撃を宣言します。フェイズユニットが続行する前に、非フェイズ陣営はこれを実行する機会を与えられなければなりません。

迎撃を解決するには、航空／海上戦闘を行います(5.2)。非フェイズユニットが攻撃側です。航空／海上戦闘の最終結果によって、**阻止が成功したかどうか**が決まります。戦闘が終了すると、非フェイズユニットの活性化は終了します。

出撃数:非フェイズユニットの活性化が終了するとき、その出撃数の合計に追加はされません。それはすでに戦闘のために出撃数を追加しました。

6.4.3.1 海上迎撃の禁止事項

- 軍艦は、戦略移動、ヘクス内をトレースされた補給線、航空／海上の置き換え、航空基地変更、航空攻撃、航空支援、爆撃、空母攻撃、航空護衛又は海上護衛、航空迎撃又は海上迎撃を迎撃することはできません。

- 迎撃軍艦によってトレースされる海上移動経路は、海峡を横切ることにはできません。海峡が指しているヘクスで迎撃

しているユニットは、その海峡を無視します。なぜなら、そのユニットは、その海峡を横切る必要はないからです。

例:マルタにいるイギリス水上艦は、**海域 21** で迎撃できます。ジブラルタルにいるイギリス水上艦は、**海域 16** 又は **17** で迎撃できます。

6.4.3.2 海上迎撃範囲

軍艦は、現在地から 2 海域内、すなわち、それがいる海域及びそれに隣接する海域で迎撃できます。



例:マルタにいるイギリス水上艦ユニット(**海域 22**)は、**海域 19**、**22**、又は **24** で迎撃できます。それは**海域 21** で迎撃することはできません。海上迎撃は海峡を越えてトレースすることができないためです。

北大西洋又は中央ロシアボックス内にある軍艦ユニットは隣接する海域で迎撃できます。

例:北大西洋ボックス内にあるアメリカ空母ユニットは**海域 7** で迎撃できます。

上記の状況では、迎撃はヘクスではなく海域で起こります。
[**例外:**水陸両用侵攻ヘクス、上記参照]

軍艦は、水陸両用侵攻ヘクスが上記でリストされた範囲内の海域にある場合、そのヘクス内において移動経路トレースを迎撃できます。これは海域での迎撃とは無関係であり、これも認められています。

6.4.3.3 海上迎撃の特別メモ

同じヘクス又は海域内で、同じフェイズユニットに対して複数の迎撃を行うことができます。[**例外:**水陸両用侵攻中において、海域又は侵攻ヘクス毎に迎撃は 1 回しか許されません(6.3.2.6)。]

それぞれの迎撃は別々に解決され、異なる非フェイズユニットによって行われなければなりません。非フェイズ陣営は、他の宣言をする前に、ある迎撃を解決しなければなりません。

フェイズユニットが別のヘクス又は海域に移動するか移動経路をたどると、(別のヘクス又は海域で以前に迎撃したユニットによっても)再び迎撃されることがあります。

非フェイズユニットは、フェイズ中に複数の迎撃を行うことができます。

ただし、同じヘクス又は海域内では、そのユニットのアクション中に同じフェイズユニットを複数回迎撃することはできません。

例:同じフェイズで、マルタにいるイギリス空母は、**海域 22** で移動してから**海域 24** に移動するイタリア軍艦を迎撃することができます。それは、どちらかの海域で 2 回その軍艦を迎撃することはできません。そのフェイズの後半で、イタリア護送船団が**海域 22** と **24** で補給線の経路をトレースした場合、イギリス軍艦は各海域で 1 回それを迎撃することもできます。

両方の連合陣営が同時に枢軸陣営を迎撃したい場合、最初に西側陣営がその迎撃をすべて解決します。

6.4.4 海上輸送

移動するために活性化しているフェイズ航空ユニット又は地上ユニットが護送船団ユニットとスタックされている場合、その護送船団はその航空ユニット又は地上ユニットを海域及び/又はマップボックスを越えて輸送するために活性化することができます(4.2.4)。航空ユニット又は地上ユニ

ットの国籍は関係ありません、それが味方でありさえすればよいのです。航空ユニット又は地上ユニットは、護送船団とスタックした状態でその活性化を開始しなければなりません。

同じ活性化の範囲内で、航空ユニット又は地上ユニットは、他の移動を海上輸送と組み合わせることはできません。

護送船団は一度に 1 ユニットしか輸送できません。したがって、スタックされた航空ユニット及び地上ユニットは、別々に輸送される必要があります。

護送船団が移動しているとき、迎撃することができます(6.2.5 と 6.4.3)。

護送船団が海域に進入すると、その護送船団(及び護衛)及び輸送ユニットは、その海域内の味方港に置いて、そのヘクスに輸送されたユニットを降ろすことができます。そのヘクスには、もう護送船団ユニット(又はそのグループに海上護衛がある場合は軍艦)、又は輸送された同タイプのユニットを含めることはできません。

目的のヘクスに置かれたとき、輸送されたユニットの活性化は終了します。輸送された地上ユニットはそのフェイズには再び活性化できないことを、覚えておいて下さい。また、輸送された航空ユニットは、海上輸送の**阻止**が成功したために、その航空ユニットが出撃数を加えなかった場合、1 の出撃数をその合計に加えます。

輸送されているユニットが配置された後、護送船団(及び護衛)は移動を続けるか、輸送ユニットと一緒に港でその移動を終えることができます。護送船団と護衛は同じ港で移動を終えなければなりません。

出撃数:護送船団(及び護衛)の活性化が終了したとき、それが戦闘しなかったのであれば、その出撃数の合計に 1 を加えます。それが戦闘したのであれば、その出撃数の合計に追加はされません。それはすでに戦闘のために出撃数を追加しました。

例:これは海上輸送を示し、航空及び海上ユニットがどのようにして単一のアクションサブフェイズで複数回活性化し移動できるかを示しています。それは彼らが素早く前線に着くための方法です。しかしながら、彼らは、被る出撃数のために減少した有効性でその前線に着くことになります。

西側陣営のアクションサブフェイズにおいて、プリマスにあるイギリス航空ユニットをアレクサンドリアに移動させたい場合の例です。アメリカ護送船団がカーディフにあり、イギリス軍艦がプリマスにあります。

ジブラルタルは枢軸軍によって占領されたため、西側ユニットは地中海を横切るために海峡を通過することはできません。代わりに、彼らはアフリカ周りの長い道を行かなければなりません。

まず、アメリカ護送船団が、**海域 9**、**7** を通過してプリマスへ移動する海上基地変更アクションを実行するために活性化されます。それはそれからその活性化を終了し、1 の出撃数をその合計に加えます。その活性化中にイギリス航空ユニットを拾うことはできません。なぜなら、海上輸送は、航空ユニット又は地上ユニットが既に護送船団とスタックされた状態でその活性化を開始することを要求するからです。言い換えれば、最初に航空ユニット又は地上ユニットが活性化し、次に護送船団が活性化します。

その後、西側陣営は、航空基地変更アクションを実行するために、航空ユニットを活性化します。航空ユニットが護送船団とスタックしてその活性化を開始し、その後、アメリカ護送船団が海上輸送を実行するために活性化します。さらに、イギリス軍艦が海上護衛を実行するために活性化します。

3 つのユニット全てが、プリマスから**海域 7**、北大西洋マップボックス、南大西洋マップボックス、そして西インド洋マップボックスに移動します。これは 10 海軍移動ポイントを消費するので、それらの活性化は終了し、3 つのユニット全てがそれぞれの合計に 1 の出撃を追加します。護送船団は今や 2 の出撃数です。

西側陣営が地上ユニットを移動させていた場合、その地上ユニットを再び移動させることはできませんでした。なぜなら、地上ユニットはアクションサブフェイズ毎に一度しか活性

化できないからです。しかし、それは6出撃数未満の航空ユニットであるため、西側陣営は再びそれを活性化させます。マップボックス内のユニットはスタックされていると見なすことができるので、護送船団と軍艦も活性化されます。その後、3つの全てが、アラビア海マップボックス、海域31、スエズ、スエズ運河、ポートサイド、海域26、そしてアレクサンドリアに移動します。これは7海軍移動ポイントを消費します。**覚えておいて下さい: 港に出入りすることは移動ポイントを消費しません。**

航空ユニットは現在アレクサンドリアにあります。その活性化は終了し、それはその合計を2にするために1の出撃数を加えます。海上ユニットにはまだ3の移動ポイントが残っています。それから西側陣営は、それらを海域26、ポートサイド、スエズ運河、そして最後にスエズに移動させます。それらの活性化は終了し、それぞれが1の出撃数を加えます。軍艦は2、護送船団は3を有しています。

航空ユニットと海上ユニットは、まだ6未満の出撃数であるため、これらは再びこのアクションサブフェイズに活性化することができます。

6.4.5 空母攻撃

空母ユニットは、味方の奇襲マーカーを含んでいる海域にある港又は沿岸ヘクスで敵の航空又は海上ユニットを攻撃するために活性化することができます。空母攻撃の目的は、敵ユニットに出撃数を負わせることです。

フェイズ陣営は、そのユニットを攻撃することを宣言し、その空母ユニットから防御ユニットまでの任意の長さの海上移動経路をトレースします。空母ユニットの物理的な移動はありません。それはそのヘクスに留まります。この経路を迎撃することはできません。

空母攻撃を解決するためには、航空／海上戦闘を行います(5.2)。

戦闘が終了すると、空母の活性化は終了します。

出撃数: 空母の活性化が終了するとき、その出撃数の合計に追加はされません。それはすでに戦闘のために出撃数を追加しました。

7.0 補給

ユニットの補給状態は、その移動と戦闘能力に影響します。補給がなければ、ユニットは最終的に除去されます。

7.1 補給状態

補給状態には、完全補給、低補給、非補給の3つがあります。ユニットの補給状態がそのターンに決定されると、次のターンの補給チェックまでその状態を維持します。

完全補給状態のユニットは補給カウンターでマークされません。低補給又は非補給状態にあるユニットは、低補給又は非補給カウンターでマークされます。

補給: ユニットの完全補給又は低補給の補給状態にある場合、そのユニットは補給されます。

非補給: ユニットの非補給である場合、そのユニットは補給されません。

7.1.1 低補給／非補給の効果

- 低補給のユニットには戦闘時に-2DRMが適用されます(プレイヤー補助シート: 戦闘 DRM リスト)。
- 低補給又は非補給のユニットは、移動ポイントが減少します。すなわち、脚動ユニットの場合は4、他のすべてのユニットの場合は5です(プレイヤー補助シート: 移動)。
- 補充フェイズ(8.1)において、低補給又は非補給のユニットは改善できません。
- 非補給のユニットは戦略移動を実行できません(4.1)。
- 非補給のユニットは非補給フェイズに減少されます(7.5.1)。

- 非補給のユニットは、本国防衛政策を満たすことができません(10.3.1)。
- 非補給のユニットは、非補給フェイズで自発的に除去可能です(7.5.2)。
- 非補給のユニットは、修正された戦闘サイ振りの結果が2で割られます。切り上げます(プレイヤー補助シート: 戦闘 DRM リスト)。これは、その攻撃ユニットのうちの少なくとも1つが非補給である場合に、強襲中の攻撃側に適用されます。

7.2 補給チェック

補給チェックサブフェイズにおいて、フェイズ陣営は、味方補給源(7.3)まで補給線(7.4)をトレースすることによって、ヘクス内の各味方ユニットの補給状態を決定します。

[**例外:** 以下のユニットは、常に無制限補給源まで補給線をトレースしていると見なされます。これらの例外はトレースの数を減らすことによってゲームプレイをスピードアップします。

- 護送船団ユニット
- マップボックス内のユニット
- ジブラルタルにいるイギリス守備隊地上ユニット
- 島の港にある守備隊の地上ユニット

フェイズ陣営は、ユニットがチェックされる順番と各ユニットに対してトレースされる補給線経路を選択します。

ユニットは、補給線をトレースできるかどうかを確認するために補給チェックサブフェイズで複数の補給チェックを行うことができます。

補給チェックは必須ではありません。フェイズ陣営は、任意のユニットを(補給源の場所にいたり、別な方法で免除されたりしても)補給しないことを選択することができます。[**例外:** ある国の本国防衛政策(10.3.1)を満たすユニットは、完全補給又は低補給で補給するように、できるだけ多くの補給チェックを行わなければなりません。]

ユニットが無制限補給源まで補給線をトレースしている場合、それは完全補給状態になります。ユニット上の低補給マーカーや非補給マーカーを(同じターンにおける前の段階でそれが置かれていたとしても)取り除いて下さい。

あるユニットが制限補給源まで補給線をトレースしている場合、それは低補給状態になります。ユニット上に低補給下マーカーを(同じターンにおける前の段階で非補給マーカーが置かれていたとしても)置いて下さい。

ユニットが補給線をトレースできない場合、補給線のトレースが首尾よく**阻止**された場合、又はその陣営がそれに補給しないことを選択した場合、そのユニットの補給状態は直ちに以下のように減少します。

- そのユニット上に低補給マーカーや非補給マーカーがない場合、その上に低補給マーカーを置きます。
- そのユニット上に低補給マーカーがある場合、それを非補給側に裏返して下さい。
- そのユニット上に非補給マーカーがある場合、そのままにして下さい。

重要: ユニットの補給状態は、補給のために失敗したトレースの数にかかわらず、1ターンに1回しか減少できません。

例: 海域22を横切る枢軸軍の補給線のトレースが阻止され、ドイツフリカ軍団は低補給状態となりました。同じフェイズにおいて他の補給トレースも阻止された場合、それは非補給状態とはされません。それは低補給状態を保ちます。

7.3 補給源

補給には、制限と無制限の2種類があります。

制限補給源は最大2ユニットまで補給でき、それぞれが低補給状態になります。**制限補給源=低補給状態と覚えておいて下さい。**

無制限補給源は任意の数のユニットを補給でき、それぞれが

完全補給状態になります。

7.3.1 制限補給源

以下のそれぞれは、制限供給源(LSS)です。

- ・味方の海外領域の工場は、その国のユニットの LSS です。
[例:味方のトリポリはイタリアの2ユニットの LSS です。]
- ・征服された国における味方の首都は、その支配陣営のユニットの LSS です。
[例:ノルウェーは征服された西側の国であり、オスロには枢軸の支配マーカーがあります。オスロは2つの枢軸ユニットの LSS です。]
- ・枢軸国の味方の首都はドイツユニットの LSS です。[例外:ベルリンはドイツユニットの USS です。]
- ・ルーマニアは枢軸国であり、ブカレストは枢軸の味方です。ブカレストは、2つのドイツユニットの LSS です。
- ・西側諸国の味方の首都は、イギリス又はアメリカユニットの LSS です。[例外:ロンドンはイギリス又はアメリカユニットの USS です。]
- ・ソビエトの味方の首都は、ソ連ユニットの LSS です。[例外:モスクワはソ連ユニットの USS です。]

7.3.2 無制限補給源

以下のそれぞれは、無制限補給源(USS)です。

- ・味方の国の本土領域の都市は、その国のユニットの USS です。
- ・東部北アメリカボックス又は西部インド洋ボックスは、イギリスユニットの USS です。
- ・東部北アメリカボックス又はイギリス本土領域の都市は、アメリカユニットの USS です。
- ・中央ロシアボックスはソ連ユニットの USS です。

7.4 補給線

補給線は、チェックユニットが占めているヘクスからそのユニットの味方補給源までトレースされます。

各ユニットは、それ自身の補給線をトレースします。

複数のユニットが同じ経路を使用して補給線をトレースすることができます。

出入りし、進入し、通過する全てのヘクス、海域、又はマップボックスは、補給線の一部と見なされます。

海域又はマップボックスを横切って補給線をトレースする各ユニットには、護送船団ユニットが必要です。同一の護送船団を補給チェックサブフェイズで複数回使用することができます。複数回活性化された1つの護送船団は、素早く6出撃数を蓄積して、他のアクションのために再び活性化できなくなるでしょう。

[例外:軍艦ユニット(6出撃数でも)は、それ自身の補給線をトレースすることができます。護送船団は必要ではないが、軍艦は護送船団を使用することができます。]

これは、艦隊を支援するために割り当てられた固有の護送船団を表しています。軍艦は、その出撃数に関係なく、それ自身の補給線をトレースすることができるので、その補給線が何回迎撃されても、最終的には補給されます。よって、問題は軍艦ユニットが補給されるかどうかではありません、しかし、その補給を受けるためにどれだけの出撃数を被るかということは問題です。

7.4.1 補給線の禁止事項

- ・補給線のトレースは、敵(都市、要塞、ユニット、又はZOC)を含むヘクスを含めることはできません。
- ・補給線のトレースは、移動禁止に違反することはできません。

[例外:味方(都市、要塞、又は地上ユニット)を含むヘクス内のすべてのEZOCを無視して下さい。]

7.4.2 地上補給線

チェックユニットから、そのユニットの輸送線又は味方の補給源を含むヘクスまで、2ヘクスまでの地上移動経路をトレースして下さい。

トレースしたヘクスに味方の補給源がなかった場合、味方の補給源に戻るまで、接続されている輸送線に沿ってその経路をトレースし続けて下さい。そのため、補給線の最初のヘクスは隣接する輸送線が必要としませんが、残りは必要です。地上補給線のトレースは迎撃できません。

地上補給線の例:

ドイツの地上ユニットは2434ヘクスにあります。それは補給線をヘクス2335に、そして次にドイツの無制限補給源であるケーニヒスベルクにトレースすることができます。あるいは、ヘクス2535、次に輸送線を含む2634までたどることができます。2634から、それはドイツにおける任意の味方の都市へ戻るまで連続的に輸送線に沿ってトレースすることができます。ヘクス2535、2534、そして2633までトレースすることはできません。2番目のヘクスに輸送線がないためです。



7.4.3 海上補給線

思いだして下さい。海域やマップボックスを横切って補給をトレースするために護送船団が必要です。護送船団はまた、海域におけるチェックユニットと同じ側にいる必要があります。

チェックユニットから、輸送線又は6出撃数未満の味方の護送船団ユニットがいる港を含むヘクスまで最大2ヘクスまでの地上移動経路をトレースして下さい。

トレースしたヘクスが6出撃数未満の味方の護送船団がいる港を含んでいなかった場合、又はトレースしている陣営が使用したいものとは別の護送船団を有している場合、護送船団がいる港へ戻るまで連続した輸送線に沿って経路をトレースし続けて下さい。

トレースが港に到達すると、護送船団(及び任意の護衛)が活性化されます。その後、護送船団は、任意の長さの海上移動経路を、味方のマップボックス又は別の味方の港を含む海域までトレースします。この港は、チェックユニットの補給源であるか、チェックユニットの補給源に戻る輸送線が接続されている必要があります。護送船団(及び護衛)の物理的な移動はありません。それはそのヘクスに留まります。

海上補給線の海上移動経路部分は迎撃することができます。地上ヘクスを横切ってトレースした経路は迎撃できません。トレースが首尾よく阻止された場合、チェックユニットは、同じ護送船団(6出撃数未満である場合)及び/又は同じ海上移動経路を使用しても、再度試みることができます。

- ・トレースされた2番目の港がチェックユニットの補給源である場合、補給線はトレースされています。
- ・トレースしている2番目の港がチェックユニットの補給源ではない場合、接続されている輸送線に沿った経路を味方の補給源までトレースし続けて下さい。

補給線が補給源までトレースされたとき、又はそのトレースがうまく阻止されたとき、護送船団(及び護衛)ユニットの活性化は終了します。

出撃数:護送船団(及び護衛)の活性化が終了したとき、それが戦闘しなかったのであれば、その出撃数の合計に1を加えます。それが戦闘したのであれば、その出撃数の合計に追加はされません。すでに戦闘のために出撃数は追加されました。[例外:自身の補給線をトレースして戦闘しなかった軍艦は、1の出撃数を追加しません。]

海上補給線の例:

トリポリには、イタリア第5地上ユニットと第2艦隊と第2護送船団のユニットがあり、それぞれ5の出撃数です。ベンガジには、ドイツアフリカ地上ユニットとイタリアの第1艦隊と第1護送船団のユニットがあり、それぞれ3の出撃数です。第1艦隊は低補給状態でもあります。ヘクス5436には、イタリア第10地上ユニットがあります。カタニアには、イタリア第1航空ユニットがあり、5の出撃数です。これらの部隊に対するのは、マルタにあるイギリス第H空母で、4の出撃数です。

枢軸陣営は、イタリア護送船団が彼ら自身のために補給線をトレースする必要がないことに注意します。なぜなら、護送船団は常に完全補給状態であるからです。イタリア航空ユニットは、イタリア本土の都市(任意の数のイタリアユニットのための無制限補給源)にいます。そのため、イタリア航空ユニットは、完全補給状態を維持するために自身のヘクスにトレースします。



その後、枢軸陣営は、トリポリにいるイタリア第5ユニットをチェックします。それは(6出撃数未満の)第2護送船団がいるヘクスにいます。そのため、護送船団が活性化されます。それを護衛するための第2艦隊も同様です。その後、陣営は、海域22を横切って(物理的にカウンターを動かさずに)海上移動経路をトレースします。西側陣営はH部隊で迎撃しないことにします。海域22には港とイタリアの無制限補給源であるカタニアがあるので、補給線は首尾よくトレースされ、イタリア第5ユニットは完全補給状態のままです。補給のトレースと護衛のために、第2護送船団と第2艦隊は、それぞれ1の出撃数を追加します(それぞれ6の出撃数となります)。



次に、枢軸陣営は、ベンガジにいるドイツアフリカユニットをチェックします。それは第1護送船団がいるヘクスにいます。そのため、護送船団と第1艦隊(護衛用)が活性化されます。それから、それは、海域24を横切る経路をトレースします。今回、西側陣営はH部隊で迎撃します。

まず、(攻撃側としての)H部隊と護衛の第1艦隊の間で航空/海上戦闘が戦われます。戦闘結果はDR+2なので、護衛は失敗しました。H部隊は、1の出撃数を追加します(5の出撃数となります)。第1艦隊は、2の出撃数を追加します(5の出撃数となります)。

西側陣営は、迎撃を続行することを決定し、H部隊と第1護送船団の間の別の戦闘と戦います。前と同じように、結果はDR+2なので、阻止は成功しました。H部隊は、1の出撃数を追加します(6の出撃数となります)。第1護送船団は、2の出撃数を追加します(5の出撃数となります)。加えて、低補給マーカーが、アフリカユニット上に置かれます。



ユニットは補給チェックサブフェイズで複数の補給チェックを行うことができるので、アフリカユニットは再びチェックされます。ベンガジにいる第1護送船団はまだ6未満の出撃数であるので、再び活性化します。第1艦隊は護衛のために活性化されていませんが、H部隊は6の出撃数であるため、これ以上迎撃できません。経路は、海域24を横切ってタラント港までトレースされます。タラントは、ドイツの補給源ではなくイタリアの補給源です。そのため、補給線のトレースは、タラントからドイツの無制限補給源であるミュンヘンまでの輸送線に沿って続きます。第1護送船団は1の出撃数を追加し(6の出撃数となります)、低補給マーカーはアフリカから外されます。それは今や完全補給状態です。

2回目の補給線チェックが何らかの理由で失敗した場合でも、低補給マーカーは非補給に裏返されません。なぜなら、ユニットの補給状態は1ターンに1回しか減少できないからです。



枢軸は、今、イタリア第10地上ユニットをチェックします。イタリアの両護送船団は6の出撃数です。そのため、どちらも補給線をトレースするために使用することはできません。代わりに、5436から輸送線を含む5434までの2ヘクスの補給線をトレースします。それは、輸送線に沿ってトリポリまでトレースし続けます。トリポリはイタリアの海外領域の工場であるため、最大2つのイタリアユニットのための制限補

給源です。低補給マーカーがイタリア第 10 の上に置かれます。



最後に、両方のイタリア軍艦ユニットは、彼ら自身の補給線をトレースする必要があります。それらは軍艦ユニットなので、護送船団は必要ありません。ベンガジにいる第 1 艦隊は、イタリアの無制限補給源であるタラントまで海域 24 を横切ってトレースします。それは、今や完全補給状態であるため、その上の低補給マーカーは取り除かれます。また、軍艦は自分自身のために補給線を引くときに攻撃数を被らないので、第 1 艦隊は 5 の攻撃数のままです。

トリポリにいる第 2 艦隊は、6 の攻撃数であるにもかかわらずチェックします。なぜなら、自身の補給線をトレースしている軍艦は、活性化できないルールから免除されているからです。第 2 艦隊は、トリポリへ自身のヘクスをトレースすることができますが、それでは低補給しか与えられません。代わりに、カターニアまで海域 22 を横切ってトレースします。そのため、完全補給のままです。

7.5 非補給フェイズ

非補給フェイズにおいて、フェイズ陣営は、非補給損耗 (7.5.1) を実行し、その後、自発除去 (7.5.2) を実行します。

7.5.1 非補給損耗

フェイズユニットが非補給マーカーを有している場合、以下を実行して下さい。

- ステップ 1)** それが減少戦力の地上ユニットである場合、それをその場所から除去し、その陣営カードの除去ボックスに入れて下さい。
- ステップ 2)** それが全戦力の地上ユニットである場合、それを減少させます。
- ステップ 3)** それが航空又は海上ユニットである場合、その攻撃数を除去し、そのユニットを陣営カードの除去ボックスに入れて下さい。

7.5.2 自発除去

フェイズ陣営は、非補給マーカーを有する味方の地上ユニットを除去することができます。フェイズ陣営は、補給下又は非補給下の味方航空又は海上ユニットを除去することもできます。[例外: 本国防衛政策ルール (10.3.1) を満たすユニットは、自発除去することはできません。]

除去されたユニットは、その陣営カードの除去ボックスに置かれます。それが航空又は海上ユニットである場合、その攻撃数も取り除きます。

ユニットが非補給損耗又は自発除去のために除去された場合、国家意志は失われません。

これは、ソビエト陣営がソ連ユニットを故意に除去してソ連を非常に素早く崩壊させ、それによってプレイバランスを崩すことを防ぎます。

8.0 ユニットの兵站

補充フェイズでは、ヘクス又はマップボックスのユニットは、補充を受けることができます。アップグレードフェイズでは、ヘクス又はマップボックスのユニットは、別のユニットにアップグレードされるかもしれません。動員フェイズでは、そ

の陣営カード上のユニットは、ヘクス又はマップボックスに動員されます。それらがプレイの順序で実行される順番に注意を払って下さい。ユニットにできることに影響を与えるためです。

8.1 補充

補充フェイズは、既にヘクス又はマップボックスにいるユニットのみを扱います。ユニットがヘクス又はマップボックスに配置されるときではありません。それは動員フェイズで起こります。

補充フェイズでは、フェイズ陣営は、ヘクス又はマップボックスの味方ユニットの状態を改善することができます。ヒント: 他のカウンターの下にスタックされたユニットを忘れないで下さい。

警告: 陣営がこのフェイズに到達するまでに、味方ユニットが敵ユニットに囲まれる可能性があります。このようなユニットは改善することができます。これは、ユニットが切断される前にそれを通過した補充を表します。

ユニットを改善するために、その国はプレイヤー補助シートの生産表に記載されている生産ポイントコストを支払い、以下を行います。

- ・味方の減少された野戦軍の地上ユニットをその表側に裏返します。
- ・航空ユニット又は海上ユニットから 2 までの攻撃数を取り除きます。

8.1.1 補充の特別メモ

補充を受けるユニットは、完全補給下でなければならず、戦略移動マーカーでマークされてはいけません。

陣営は、残っているのと同数の生産ポイントを使うことができますが、ユニットは 1 ターンに 1 回しか改善できません。

例: 4 の攻撃数のドイツ航空ユニットは、たとえ生産ポイントがもっと利用可能であっても、それらのうち 2 つだけを除去することができます。

8.2 アップグレード

アップグレードの仕組みは、部隊の質及び/又は量の大幅な改善を反映しています。例えば、ソ連の歩兵軍は、多数の戦いの後に「親衛軍」として指定され、自動車化されました。

アップグレードユニットは、カウンターの左上隅にシンボルがあります。

アップグレードフェイズでは、フェイズ陣営はその陣営カードのアップグレードボックスにあるアップグレードユニットを取り、シナリオの指示に従ってユニットを交換することができます。

USE のプレイブックのシナリオには、枢軸のアップグレードユニットはありません。しかし、枢軸陣営カードには、公式のゲーム拡張や非公式のプレイヤー修正の場合におけるアップグレードボックスがあります。

交換するには、アップグレードボックスからアップグレードユニットを取り出し、交換するユニットと同じ場所に置きます。アップグレードユニットの戦力は、交換したユニットと同じです。その後、交換されたユニットは、シナリオから取り除かれます。交換されたユニットは戻ってくることができないので、アップグレードユニットはあなたの力を強化しますが、それらの数を増やすことはしません。

8.2.1 アップグレードの特別メモ

アップグレードユニットは、ターントラックから取り除かれたときに、又はシナリオセットアップによってそこにセットアップされた場合に、その陣営カードのアップグレードボックスに入ります。

その陣営カードのアップグレードボックスにあるアップグレードユニットのみが、他のユニットをアップグレードできます。

ユニットをアップグレードするために生産コストはかかりません。

交換されるユニットは、ヘクス又はマップボックス内に存在し、完全補給状態でなければならず、戦略移動マークでマークされていないけません。

シナリオ内でアップグレードユニットがユニットを交換すると、そのアップグレードユニットは他のユニットと同様に扱われます。

アップグレード例:ソ連の減少戦力歩兵ユニットが、モスクワのモスクワ要塞マークの下にあります。ソ連親衛軍ユニットが、ソビエト陣営のアップグレードボックスにあります。ソビエト陣営はソ連親衛軍ユニットをボックスから取り出し、減少戦力側を上にしてモスクワ要塞の下に置きます。その後、減少戦力歩兵ユニットを取り、シナリオからそれを取り除きます。

その次のターンに、枢軸ユニットが、モスクワのソ連親衛軍を強襲攻撃して、それを除去しました。ソ連親衛軍ユニットは、ヘクスから取り出され、ソビエト陣営カードの除去ボックスに置かれます(アップグレードボックスではありません)。マップに戻るには、ソビエト陣営は、将来の動員フェイズでそれを動員する必要があります。

8.3 動員

動員フェイズは、新規又は除去されたユニットをヘクス又はマップボックスに配置することだけを扱います。それはまた、奇襲マークを買い戻すことも扱います。すでにヘクスやマップボックスにいるユニットが改善される時ではありません。それは補充フェイズで起こります。

動員フェイズでは、フェイズ陣営は、その陣営カードの動員ボックスにいるユニットを動員することができます。

フェイズ陣営は、その陣営カードの奇襲マーク保持ボックスにある奇襲マークを買い戻すこともできます。

奇襲マークを買い戻すために、その国は、プレイヤー補助シートの生産表に記載されている生産コストを支払い、ターントラック上の4ターン後にマークを置きます。ターントラックから取り除かれたら、それをその陣営カードのイベントボックスに入れます。注意:マークの国は、動員フェイズでマークを購入した国を意味します。しかし、任意の味方ユニットが、作戦フェイズで使用したりその恩恵を受けたりすることができます。

ユニットを動員するために、その国は、プレイヤー補助シートの生産表に記載されている生産コストを支払って、以下を行います。

- ・減少した地上ユニットを動員します。**[例外:**ソ連歩兵ユニット(打撃軍を除く)は完全戦力で動員します。**]**ソ連は、基本的な歩兵軍を動員するために、すぐにその人的資源の蓄えを要求することができました。ソ連の親衛軍は歩兵ユニットではないことに注意して下さい。
- ・4 出撃数でマークされた航空又は海上ユニットを動員します。

動員されたユニットは、動員場所(8.3.1)に置かれます。

その場所に要塞がある場合、そのユニットはそれを占領することができます。

EZOC に配置することができます。

配置はスタック制限に違反することはできません。

8.3.1 動員場所

- ・ユニットは、その国の本土領域の味方の都市に置くことができます。海上ユニットが動員される場合、そのヘクスに港もなければなりません。
- ・1つのイギリスユニットは、東部北アメリカ又は西インド洋ボックスのいずれかに置くことができます。それは動員フェイズ毎に全部で一つであり、ボックス毎ではありません。
- ・アメリカユニットは、東部北アメリカボックスに置かれます。
- ・最大5つのソ連ユニットを中央ロシアボックスに置くことができます。

8.3.2 動員の特別メモ

ユニットは、自分の陣営カードの除去ボックス、ターントラック、又はシナリオ毎のセットアップから、ターン終了フェイズに動員ボックスに入ります。

これは、除去されたユニットが除去されたのと同じターンに動員できないことを意味します。また、フェイズの順序により、ユニットは、動員されたのと同じターンに、補充を受けることやアップグレードすることができません。

9.0 経済

ターン毎に、国は、地上ユニットの移動や外交の実施などの特定の活動を行うために費やすことができる多数の生産ポイントを受け取ります。生産ポイントを必要とする全ての活動とそれぞれのコストは、プレイヤー補助シートの生産表に記載されています。

生産マーク:国の生産と支出は、陣営カードの生産トラック上で生産マークを使ってトレースされます。**[例外:**アメリカは生産をトレースしません。アメリカは、ターン中に全ての支出を支払うのに十分な生産ポイントを持っていると考えられます。**]**

生産 1s マーカーは、1 桁行の 0 ボックスから始まります。生産 10s マーカー(もしあれば)は、10 桁行の 00 ボックスから始まります。生産 x# マーカー(もしあれば)は、生産乗数ボックスに置かれます。

そのターンの国の生産ポイントを決定した後、その生産マークはそれに応じてトラック上を移動します。陣営が国の生産ポイントを使うと、その国の現在の合計からその生産トラックに費やされた金額を引きます。

あなたがそれをするのを忘れて簡単にそれを修正することができないならば、ただプレイして楽しんで下さい。

ヒント:あなたは、ターン中に個々にではなく、このフェイズ中にあなたがターンに実行したい全ての活動のコストを一度に支払うことによって、プレイ時間を減らすことができます。これは、活動とそのそれぞれのコストを決定して計算するのが非常に迅速な場合、例えば、全ての地上ユニットを移動すると、12 生産ポイントのうち 10 コストがかかり、あなたが他に何もしていない場合にのみ時間を節約することに注意して下さい。

重要:生産ポイントはターン毎に保存されません。未使用のポイントは失われます。USE には「それを使うか失くす」という経済システムがあります。これにより、会計処理が容易になり、非現実的な活動のための生産の蓄積が防止されます。赤字の支出はありません。

9.1 経済フェイズ

フェイズ陣営は、最初に活性化状態の各国がどれだけの生産ポイントを受け取るかを決定します(9.1.1)。その後、特定の国の間で生産ポイントが移転されるかもしれません(9.1.3)。

9.1.1 生産ポイント

その陣営カードの生産乗数ボックスにリストされている国、又は、その陣営カードの生産乗数ボックスに生産 x# マーカーを有している国は、その工場数(9.1.2)にボックス又はマークの値を掛けたものに等しい生産ポイントを受け取ります。**[例外:**モスクワ条約政策が有効である場合、ソ連は自国の工場数と同じ生産ポイントを受け取ります。**]**USE では、乗数の値は 2 です。公式のゲーム拡張や非公式のプレーヤーの修正の場合には、規則は総称的に書かれています。

例:イタリアの生産 x2 マーカーは、西側陣営の生産乗数ボックスにあり、そのターンの工場数は 5 です。イタリアは、そのターンに 10 生産ポイントを受け取ります。

他の各国はその工場数と同じ生産ポイントを受け取ります

1つの国が1ターンに持つことができる生産ポイントの最大数は(生産トラック毎に)59 です。追加のポイントは全て失われます。

9.1.2 工場数

国の工場数を決定するには、自国本土と海外領域にある味方の工場の数を数えます。譲渡された紛争領域の工場を数えるのを忘れないで下さい(2.2)。合計が**工場数**です。[例外:ドイツ、イギリス、及びソ連(9.1.2.1)]

重要:たとえある国が他の国の工場を占領していても、それらのヘクスは数えられません。

例:ドイツの地上ユニットがパリにいます。ドイツの工場を数えるとき、パリの工場は数えられません。

国の生産は増加しません。領土を征服しているためです。搾取は行われましたが、(少なくともデザイナーの意見では)それによって国全体の経済は劇的には向上しませんでした。

マップ上工場数トラック:フランス、ドイツ、イタリア、イギリス、及びソ連には、それぞれ工場数マーカーがあります。それは、そのシナリオのセットアップでリストされたボックスの中のその陣営カードのマップ上工場数トラックに置かれます。

他の国々には、工場がほとんどないため(1 つだけ)、マップ上工場数マーカーは必要ありません。

国の工場数マーカーが占めるボックスの値は、その国の工場数です。[例外:ドイツ、イギリス、及びソ連(9.1.2.1)]

ターン中に工場の支配権が変わると、その国の工場数マーカーがそれに応じてトラック上を移動します。

例:フランスの工場数マーカーは、マップ上工場数トラックの6のボックスにあります。作戦フェイズの間、ドイツ軍歩兵ユニットはパリに移動し、枢軸軍の支配下に置かれます。フランスの工場数マーカーは5のボックスに移動します。

ドイツの工場数マーカーは移動しません。

9.1.2.1 工場数の特殊ケース

ドイツ、イギリス、及びソ連の工場数を決定するには、以下の手順に従います。これは**値計算**です。マップ上工場数トラック又は追加工場トラック上で、国のマーカーを物理的に動かさないで下さい。

- マップ上工場数トラックを見て、その国の工場数マーカーの値を見つけてから、その工場ロストマーカーの値を減算します。その工場ロストマーカーがトラック上にない場合、ゼロを減算します。ゼロ未満の合計はゼロになります。
- 上記で決定された結果に、追加工場数トラックにおけるその国の全てのマーカーの値を追加します。追加工場トラックにマーカーがない場合は、ゼロを追加します。
- 最終結果がその国の工場数です。

要約すると、ドイツ、イギリス、及びソ連の工場数の式は、マップ上工場数 **マイナス** 工場数ロスト (この合計が 0 未満の場合は、0 に増やしたもの) **プラス** 追加工場数です。

例:マップ上工場数トラックでは、イギリスの工場数マーカーの値は6で、工場ロストマーカーの値は7です。追加工場数トラックでは、イギリスの連邦貿易マーカーの値は3です。6 マイナス 7 は 0 未満です。その結果はゼロになります。それから、ゼロに3を加えたものは3に等しいので、イギリスの工場数は3です。

9.1.2.2 工場数の特別メモ

そこにある味方の工場を数えるために、海外領域からの補給線や移動経路のトレースは必要ありません。

その上に爆撃マーカーがある味方の工場は、マップ上工場数に含まれます。爆撃マーカーは工場数に影響を与えません。代わりに、それは戦略戦争の戦闘 DRM です。

ターン中に、ある国の工場の支配を失ったり取り戻したりしても、その国がすでにそのターンに受け取った生産ポイントの数には影響しません。

各国の工場数(1939年の国境に基づく)は、国リスト(16.0)に記載されています。シナリオの説明には、そのシナリオに使用する異なる数がリストされている場合があります。

9.1.3 生産ポイントの移転

その陣営の国の全ての生産ポイントを決定した後、フェイズ中のドイツ、イギリス、アメリカ、及びソ連は、生産ポイントをその陣営の活性化中の国々に移転することができます。[例外:イギリスとアメリカは互いにポイントを移転できません。]それはイギリスへのレンドリース(武器貸与)のルールで処理されます。

1つの国は、経済フェイズ毎に最大で1の生産ポイントを受け取ることができます。移転毎に、それぞれの国の生産ポイントを適宜増減します。アメリカには増減する生産ポイントがないため、他国の値を1つ増やすだけです。

9.2 戦略戦争

戦略戦争は貿易戦争、Uボート活動、戦略爆撃、バルチザン活動などを抽象的に表しています。

戦略戦争は、戦略戦争フェイズで枢軸陣営と連合陣営の間で戦われます。それは、工場ロストマーカーをマップ上工場数トラック上で動かすことによって、ドイツ、イギリス、及びソ連の生産に影響を及ぼします。工場ロストマーカーの値は、その国の工場数を減らします(9.1.2)。

重要:東方侵攻(13.3)と西方侵攻(13.8)の条件付きイベントのために、工場ロストマーカーは、陣営のマップ上工場数トラック上に置かれます。

戦略戦争は、そのターンの生産ポイントが決定された後に解決されます。したがって、戦略戦争による生産ポイントへの影響は、戦略戦争が戦われた後のターンに及ぼされます。

9.2.1 戦略戦争フェイズ

戦略戦争フェイズでは、以下のことを行います。

ステップ 1)ソ連の工場ロストマーカーがマップ上工場数トラック上にあり、モスクワ条約政策が有効ではない場合、戦闘解決手順(5.1)を使用して枢軸陣営とソビエト陣営の間の戦略戦闘を解決します。枢軸陣営が攻撃側です。

ステップ 2)イギリスの工場ロストマーカーがマップ上工場数トラック上にある場合、戦闘解決手順(5.1)を使用して枢軸陣営と西側陣営の間の戦略戦闘を解決します。枢軸陣営が攻撃側です。

ステップ 3)マップ上の爆撃マーカー(もしあれば)を全て取り除きます。

西側陣営が戦略戦争解決にイベントマーカーを投入するという決定を変更する可能性があるため、(該当する場合)最初にソビエト陣営を含む戦略戦争を解決するようにして下さい。

9.2.2 戦略戦争の特別メモ

重要:マップ上工場数トラックの工場ロストマーカーは、1のボックスの下や9のボックスの上に行くことはできません。

連合陣営は、彼ら自身の戦略戦争を実行しません。

戦略戦争の例:

フランスのブレストは枢軸の支配下にあり、ドイツ航空ユニットがノルウェーのスタヴァンゲルにあります。また、それぞれのマップ上工場数トラックでは、ドイツの工場ロストマーカーは1のボックスにあり、イギリスの工場ロストマーカーは4のボックスにあります。ソ連の工場ロストマーカーはそのトラック上にはありません。

最初に、枢軸陣営はソ連の工場ロストマーカーをチェックします。それはソビエトのマップ上工場数トラックにはないので、ソビエト陣営に対する戦略戦争は解決されません。それから、枢軸陣営はイギリスの工場ロストマーカーをチェックします。それは西側のマップ上工場数トラックにあります。よって、西側陣営に対する戦略戦闘は解決されなければなりません。

枢軸陣営は戦闘の攻撃側とみなされます。それは戦闘解決手順をたどり、プレイヤー補助シートの戦略戦闘 DRM リストを見て、それが+3DRM(海域7にある枢軸港(ブレスト)の+2、

海域 3 の港(スタヴァンゲル)にいる枢軸軍航空ユニットの+1)を有すると割り出します。西側陣営は、DRM を有していないと割り出します。

各陣営はサイコロを振って自分のサイ振り結果に自分の DRM を追加します。枢軸陣営のサイ振りの結果は3でした。これに枢軸の+3DRM が追加されます(最終修正結果は 6)。西側陣営のサイ振りの結果は6でしたが、これには何も追加されません。CRT を見ると、攻撃側の6の結果と防御側の6の結果とが交わった個所が参照されます。CRT の戦闘結果は菱形のシンボルです。

プレイヤー補助シートの戦略戦闘結果リストを見ると、菱形のシンボルは、ドイツと各連合陣営の工場ロストマーカーの値が1ずつ減らされることを示しています。その後、イギリスの工場ロストマーカーは、マップ上工場数トラック上の3のボックスに移動します。しかし、ドイツの工場ロストマーカーは移動されません。工場ロストマーカーは、1の値より下に移動することはできないからです。ドイツの工場ロストマーカーが2のボックスにあったら、それは1のボックスに移動されていたでしょう。

10.0 政治

第二次世界大戦中に起こった政治は、後知恵でしばしば考えられているよりも予期されないものでした。したがって、USE は、台本なしのアプローチを取り、プレイヤーの政治的意思決定に緊張を生み出すことによってこの混沌とした期間をシミュレートします。

10.1 宣戦布告

宣戦布告フェイズでは、フェイズ陣営は、あらゆる中立国に対して宣戦布告することができます(10.1.1)。ある国への宣戦布告とは別に、枢軸陣営は、宥和政策又はナチスソビエト協定政策を終わらせるために、連合陣営(10.1.2)へ宣戦布告することができます。連合陣営は、陣営に対して宣戦布告することはできません。

10.1.1 国への宣戦布告

重要:禁止事項 10.1.1.1 を確認して下さい。

フェイズ陣営は、あらゆる中立国に対して宣戦布告することができます。

ある国へ宣戦布告されると、その国は活性化され、国の活性化(13.1)に従って敵陣営に加わります。その国は、次の宣戦布告が行われる前に直ちにセットアップされます。

陣営は、味方又は敵の親[陣営]マーカー又は完全中立マーカーを含む国に対して宣戦布告することができます。

活性化状態の国に対して宣戦布告されません。政策によって禁止されていない限り、活性化状態の国は敵国に移動して攻撃することができます。同様に、敵国によって移動され攻撃される可能性があります。

例:ドイツ、フランス、イギリスが活性化状態の国でシナリオを開始し、宥和政策を発し、これらの国が互いに戦うのを防いでいます。シナリオのどの時点でも(宥和政策が終わった後でも)フランスやイギリスがドイツに宣戦布告することはありませなし、その逆もありません。

10.1.1.1 国への宣戦布告の禁止事項

- ・宥和政策とナチスソビエト協定政策の両方が有効な場合、枢軸陣営は、国に対して宣戦布告することはできません。枢軸陣営が国を攻撃することを望むならば、最初に陣営へ宣戦布告する(10.1.2)か、いずれか又は両方の政策が他の手段で終了するのを待たなければなりません(10.3.4.1 及び 10.3.5.1 参照)。
- ・宥和政策又はナチスソビエト協定のどちらか有効な場合、西側とソビエトの両陣営は宣戦布告することができません。そう、どちらの政策も両方の連合陣営に影響を与えるのです。

- ・モスクワ条約の政策が有効な場合、ソビエト陣営は宣戦布告することができません。

10.1.2 陣営への宣戦布告

重要:宥和(10.3.4)又はナチスソビエト協定(10.3.5)政策が有効である間、枢軸と各連合陣営がお互いを攻撃したり、お互いの国に移動したりすることはできません。

フェイズ枢軸陣営は、宥和政策が有効である場合に西側陣営に宣戦布告することができ、ナチスソビエト協定政策が有効である場合にソビエト陣営に宣戦布告することができます。

陣営を宣言すると、それぞれの政策が終了します。

例えば政策評価マーカー(15.21)のために、それぞれの政策が既に終結している場合、連合陣営に対して宣戦布告されず、要求もされません。

宣戦布告の例:

1939年9月です。フランス、ドイツ、イギリス、及びソ連を除く全ての国は中立であり、宥和政策とナチスソビエト協定政策が有効です。

枢軸陣営は最初にフェイズを行い、そのプレイヤーは今すぐポーランドを攻撃し、その後1940年にソ連に侵攻したいと決定しました(東方侵攻条件付きイベント(13.3)の誘発を遅らせるため)。両方の政策が有効であるため、枢軸は国に対して宣戦布告することができません(10.1.1.1)。したがって、枢軸は最初にソビエト陣営へ宣戦布告すると述べます。それはナチスソビエト協定を終え、枢軸が国へ宣戦布告することを可能にし(10.1.2)、枢軸陣営とソビエト陣営が互いに戦うことを可能にします。加えて、その政策がもはや有効でなくなり、宥和がまだ有効である状態で、枢軸陣営が宣戦布告した中立国は、自動的にソビエト陣営に加わります(13.1.1)。協定の終結とともに、枢軸陣営はポーランドに宣戦布告しました。これはポーランドを活性化させ、ソビエト陣営に加わり、そのカウンターは国セットアップ(13.1.2)に従ってセットアップされます。枢軸陣営はその後、より多くの国々に対して宣戦布告できたが、それはしないと述べます。

西側陣営が次にフェイズを行います。しかし、宥和は有効なので、宣戦布告は禁じられています。よって、西側陣営はフェイズをスキップします。

ソビエト陣営が次に行います。枢軸陣営と戦うことは許されていますが、宥和政策は宣戦布告を禁じているため、ソビエト陣営もフェイズをスキップします。

なに、なぜ?この禁止は、連合プレイヤーが国々を活性化させることを妨げ、それらの国々が枢軸陣営に加わる原因となることを妨げています。それはプレイバランスを乱す条件付きイベントを引き起こすかもしれないからです。例えば、この状況でそれが許可された場合、ソビエトプレイヤーは、東方侵攻イベントを引き起こし、ソ連ユニットを早く戦場に出すために、エストニアへ宣戦布告するでしょう。

10.2 外交

アメリカを除き、又はシナリオのセットアップに記載されている場合を除き、USE は、中立国が一方や他方の陣営に味方することを前提としていません。例えば、イタリアは親枢軸ではありません。その時代の政治は不安定であり、それがはるかに面白いゲームを生み出したので、この概念に従うことにしました。

「外交カップ」と呼ばれる1つの不透明な容器が、外交に必要です。ゲームには付属していません。ごめんなさい。

外交フェイズでは、フェイズ陣営は、外交関連のイベントマーカーを扱うために生産ポイントを消費することができます。これらのマーカーは、中立国の政治的同調、すなわち中立国を活性化して陣営に参加させる、ソ連紛争領域をソ連に引き渡す、あるいは何も起こらない、に影響を与えます。

外交関連のマーカーは、領域奪取(14.2)、イベント無し(14.9)、政治的失敗(14.11)、政治的成功(14.12)、親[陣営](15.19)です。

10.2.1 外交フェイズ

重要:有和、ナチーソビエト協定、及びモスクワ条約の政策がすべて有効でない場合、どのターンでも外交フェイズはスキップされます。皆が撃っている場合には、誰も話さないのです。一方、それらの政策の少なくとも一つが有効であれば、すべての陣営が外交フェイズに参加できます。

外交フェイズ毎に1回、フェイズ陣営は、以下のうちの1つを行うために、5生産ポイントを消費できます:(陣営は何をするかを決める前に外交カップ内のマーカーを見ることができます。)

- 外交カップからイベントマーカーを無作為に1個引き、引かれたマーカーの解決(10.2.2)に従って解決します。
- マップの外交カップマーカー保持ボックスから、任意のマーカーを1つ選び(下記の例外を参照)、外交カップに入れます。それから、保持ボックスにイベント無しマーカーがある場合、それらのうちの1つを取って外交カップに置かなければなりません。

これは、陣営が将来のドローでカップから引くことができるものを保証することを防ぎます。

[**例外:**ナチーソビエト協定が終了している場合、又は全てのソ連紛争領域がソ連に譲渡された場合、領域奪取マーカーは選択できません。ヒント:これらの状況のいずれかが有効な場合は、誤って選択されないように、シナリオから領域奪取マーカーを取り除いて下さい。]

イベントマーカーが引かれ、その結果として何も起こらなくても(理由が何であれ)、生産ポイントは失われます。

枢軸陣営は、ドイツの生産を費やします。ソビエト陣営は、ソ連の生産を費やします。西側陣営は、アメリカが活動していない場合、イギリスの生産を費やします。アメリカが活動している場合、西側陣営はアメリカの生産を費やします。

上記の黒点に関連する行動のために動かされない限り、外交カップと外交カップマーカー保持ボックスの中の全てのマーカーは、それぞれの場所に残ります。政策の終了又は開始を含め、他に何もそれらの配置又は削除を引き起こすことはありません。

例:1941年6月です。有和政策はすでに終わっていて、枢軸陣営は、ナチーソビエト協定を終わらせるためにソビエト陣営に宣戦布告します(したがって将来の外交フェイズはスキップされます)。外交カップには3個のマーカーがあり、外交カップマーカー保持ボックスには7個のマーカーがあります。モスクワ条約が有効とならない限り、これらのマーカーはシナリオの残りの間そこに残ります。それが発生した場合(外交フェイズを再開します)、外交フェイズで実行された行動のために移動されない限り、マーカーはまだその場所に留まります。

10.2.2 引かれたマーカーの解決

引かれたマーカーをマップの外交カップマーカー保持ボックスに置きます。[**例外:**下の結果に記載されているように親[陣営]又は領域奪取マーカー。それから下のマーカーの結果を適用して下さい。]

領域奪取:領域奪取イベント(14.2)を適用します。ナチーソビエト協定政策が終了している場合、又は全てのソ連紛争領域がソ連に譲渡されている場合を除きます。その場合、このマーカーをシナリオから取り除き、外交カップから別のマーカーを引きます。

イベント無し:イベントは発生しません。プレイを続けます。カップから他のマーカーを引かないで下さい。

政治的失敗:政治的失敗イベント(14.11)を適用します。それを適用する陣営は、どちらがマーカーを引いたかによって異なります。

- 連合陣営がそれを引いた場合、枢軸陣営がそのイベントを適用します。
- 枢軸陣営がマーカーを引いた場合、有和政策が有効でナチーソビエト協定とモスクワ条約の両方が有効でない場合、ソビエト陣営がそのイベントを適用します。そうでなければ、西側陣営がそれを適用します。

ば、西側陣営がそれを適用します。

政治的成功:フェイズ陣営は、政治的成功イベント(14.12)を適用します。

親[陣営]:このマーカーを他の未使用のカウンターと一緒に(後で使用するために)脇に置き、その後以下を実行して下さい。

- フェイズ陣営が、その上に敵陣営を持つマーカーを引いた場合、イベントは発生しません。プレイを続けて下さい。外交カップから他のマーカーを引かないで下さい。
- フェイズ陣営が、その上に味方陣営を持つマーカーを引いた場合、政治的成功イベントを適用します(14.12)。

外交フェイズの例:

1940年10月です。有和は終わりました。しかし、ナチーソビエト協定は有効です。もしナチーソビエト協定も終わっていたら、外交フェイズはすべての陣営によってスキップされるでしょう。各陣営は、利用できる10の生産ポイントを有しています。外交カップには、3つのイベント無し、2つの政治的成功、2つの政治的失敗、2つの親枢軸、及び1つの領域奪取のマーカーがあります。地図上の外交カップマーカー保持ボックスには、3つのイベント無し、1つの政治的成功、及び1つの領域奪取のマーカーがあります。

枢軸陣営が最初に行います。枢軸陣営は、カップからマーカーをランダムに引くために5生産ポイントを使うことにしました。枢軸陣営は(ソビエト陣営を喜ばせる)領域奪取マーカーを引きます。よって、枢軸陣営はマップ上の外交カップマーカー保持ボックスにマーカーを置き、それからソビエト陣営は領域奪取イベントを適用します。枢軸陣営には5生産ポイントが残っていますが、外交フェイズに5より多くを費やすことはできる陣営はないため、枢軸陣営は終わります。

西側陣営が次に行い、カップからマーカーを引くことも決定します。西側陣営は(枢軸陣営を怒らせる)親枢軸マーカーを引きます。親[派閥]マーカーは、マップ上の保持ボックスには置かれず、代わりに他の未使用のマーカーと一緒に取っておかれます。マーカーには敵陣営が含まれているので、西側陣営は終わります。西側陣営はマーカー引きから直接何かを得たわけではありませんでしたが、それは後のマーカー引きで枢軸陣営に政治的成功を得させないようにしました。USEでは時々、あなたが何かから得るのではなく、あなたが相手に与えないようにします。

ソビエト陣営がようやく行いますが、カップからマーカーを引く代わりに、保持ボックスにある領域奪取マーカーのうちの1つを取って、それをカップに戻すことにしました(よって、それは将来のターンに引かれる可能性があります)。ソビエト陣営はこれを行い、それから保持ボックスはイベント無しマーカーを含んでいるので、それらのうちの1つを保持ボックスから取り、カップに戻す必要があります。

10.3 政策

プレイヤーが合理的に歴史的な制限内で行動するように、政策ルールが存在します。例えば、本国防衛政策は、西側陣営が有和政策のためにそれを攻撃できないことを理由として、ドイツのユニットがその西側の国境を非現実的に剥奪することを防いでいます。

政策には、陣営がそのユニットやマーカーを使ってできることを制限したり、国の国家意志を変更したり、連合陣営が宣戦布告するのを妨げることができる特有の一連の規則があります。政策は、ゲームの重要なプレイバランス要素です。プレイしているときに、それらを忘れないようにして下さい。

重要:政策が有効である場合、そのルールを自発的に違反することはできません。

政策が終了すると、その全ルールは直ちに無効になります。

例:有和政策(10.3.4)が有効である間、ソ連の国家意志は40減少します。有和が終了すると(10.3.4.1)、直ちにソ連の国家意志に40を加えます。

政策は、本国防衛(10.3.1)、協力制限(10.3.2)、中立国非侵犯(10.3.3)、有和(10.3.4)、ナチーソビエト協定(10.3.5)、モスク

ワ条約(10.3.6)です。

シナリオの説明では、どの政策がそのシナリオに有効であるかを述べています。

10.3.1 本国防衛

ここにリストされているルールは、その陣営の戦略移動フェイズと作戦フェイズ中にそれぞれの国に有効です。

以下のルールを満たすユニットは、移動、自発的な除去、又は帰国のいずれもできません。ただし、そのルールが他のユニットによってすでに完全に満たされている場合を除きます。又はそのユニットがその移動の終了時にそのルールを確実に満たすであろう場合(それが十分な MP を有している；阻止の可能性が無いなど。)を含みます。

各国(ドイツ、イギリス、アメリカ、及びソ連を除きます):国は、自国本土領域から3ヘクス以内、又は自国本土領域中のどこかに、少なくとも1つの地上ユニットを保持しなければなりません。

フランス条件付き:西方侵攻条件付きイベントが発生するまで、要塞を占領しているフランスのユニットは移動できません。

ドイツ東部戦線:ドイツは、少なくとも2つの航空ユニットと3つの野戦軍の地上ユニットを以下のいずれかの場所に保持しなければなりません。全てのユニットが同じ国にいる必要はありません。

- ・東プロイセン、リトアニア、ポーランド、又はソ連(占領下のソ連を含みます)。

- ・ドイツ:上記の国と国境を接しているヘクス内。

ドイツ西部戦線:ドイツは、少なくとも2つの航空ユニットと3つの野戦軍の地上ユニットを以下のいずれかの場所に保持しなければなりません。全てのユニットが同じ国にいる必要はありません。

- ・ベルギー、イギリス、デンマーク、フランス本土(占領されたフランス又はヴィシーを含みます。)、オランダ、又はノルウェー。

- ・ドイツ:上記の国と国境を接しているヘクス内。

ドイツ条件付き:アメリカが西側の国であり且つモスクワ条約が有効でない場合、ドイツ国内のドイツ航空又は野戦軍の地上ユニットは、上述した西部戦線と東部戦線の両方の政策に適用されます。これにより、これら両方のルールを満たすのに必要なユニットの総数が減少します。

イギリスメイン:イギリスは、イギリス、東部北アメリカボックス、又は北大西洋ボックスの3ヘクス以内、又はその中のどこかに、その航空ユニットと地上ユニットの少なくとも1つを保持しなければなりません。

イギリス条件付き:地中海危機又は西方侵攻条件付きイベントが発生するまで、イギリス海外領域にあるイギリスユニットは移動できません。

ソ連メイン:少なくとも2つの航空ユニットと5つの地上ユニットを、ソ連の3ヘクス以内、又はソ連内のどこかに保持しなければなりません。

ソ連条件付き:東方侵攻条件付きイベントが発生するまで、要塞を占領しているソ連ユニットは移動できません。

10.3.1.1 本国防衛の非満足

その陣営の戦略移動フェイズの開始時、そして再び作戦フェイズの開始時;ある国が上記の本国防衛政策のルールを満たしていない場合、その陣営は必要なユニットをヘクス及び/又はマップボックスから選んで帰国(10.4)させます。ユニットは、そのルールを満たす場所に置かなければなりません。そのような場所がない場合は、帰国は行われません。代わりに、そのフェイズを続けて下さい。他の影響はありません。

可能な限りの帰国後、それでもルールが満たされない場合は、そのフェイズを続けます。他の影響はありません。

10.3.2 協力制限

- ・ソビエトのカウンターは、フランスやイギリス(海外領域を含む)内への、攻撃、移動、退却、経路のトレース、配置はできません。

- ・西側のカウンターは、ソ連(占領下のソ連を含む)内への、攻撃、移動、退却、経路のトレース、配置はできません。

- ・どの国のカウンターも、別の活性化状態の味方の国内への、攻撃、移動、退却、経路のトレース、配置はできません。

[例外:

- ◇補給線は、任意の味方の国を通してトレースすることができます。

- ◇戦略移動を使用しているユニットは、別の活性化状態の味方の国を通過することができます(ただし、その移動をそこで終了させることはできません)。

- ◇この政策は、フランス、ドイツ、イギリス、アメリカ、又はソ連のカウンターには適用されません。それらのカウンターは、任意の味方の国にすることができます。

- ◇運河を通して海上移動を使用しているユニットは、別の活性化状態の味方の国を通過することができます(ただし、その移動をそこで終了させることはできません)。

10.3.3 中立国非侵犯

- ・移動、退却、又はトレースされた経路は、中立国に入ることとはできません。

10.3.4 宥和

- ・枢軸カウンターは、西側の国への、移動、退却、経路のトレース、配置はできません。

- ・西側ユニットと枢軸ユニットは、お互いを攻撃したり迎撃したりすることはできません。

- ・西側のカウンターは、敵国内への、移動、退却、経路のトレース、配置はできません。

- ・西側陣営もソビエト陣営も、宣戦布告できません。

- ・西側ユニットは、政策評価マーカーがターントラック上にない限り、自国又はマップボックス内で移動を終了しなければなりません。

- ・ソ連の国家意志が40減少します。**[例外:**ソ連がそのシナリオの任意の時点で崩壊した場合、これは適用されません。]

10.3.4.1 宥和の終了

この政策は、次のいずれかが発生したときに終了します。

- ・枢軸陣営が、西側陣営に対して宣戦布告する。

- ・政策評価マーカーがターントラックから外された後、サイ振りですら4-6の結果が出る。

- ・宥和又は協定終了マーカーが、ターントラックから削除される。

10.3.5 ナチソビエト協定

- ・枢軸カウンターは、ソビエト国内への、移動、退却、経路のトレース、配置はできません。

- ・ソビエトと枢軸ユニットは、お互いに攻撃も迎撃もできません。

- ・ソビエトカウンターは、敵国内への、移動、退却、経路のトレース、配置はできません。

- ・西側陣営もソビエト陣営も宣戦布告することはできません。

- ・ソビエトユニットは、政策評価マーカーがターントラック上にない限り、自国又はマップボックス内で移動を終了しなければなりません。

- ・フランスの国家意志が10減少します。

10.3.5.1 ナチソビエト協定の終了

この政策は、次のいずれかが発生したときに終了します。

- ・枢軸陣営が、ソビエト陣営に対して宣戦布告する。

- ・政策評価マーカーがターントラックから外された後、サイ振りでも4-6の結果が出る。
- ・宥和又は協定終了マーカーが、ターントラックから削除される。

10.3.6 モスクワ条約

- ・ソ連内の紛争領域の境界線が有効です。その境界線の西側のソ連領域は「占領下のソ連」です。その東側のソ連領域と中央ロシアボックスは、活性化状態のソ連です。
- ・占領下のソ連は征服国と見なされます。[例外:政治的失敗又は政治的成功イベントの目的のためには、活性化状態のソ連の一部と見なされます。]
- ・経済フェイズで、活性化状態のソ連は、工場数に等しい生産ポイントを受け取ります。乗算しないで下さい。
- ・ソビエト陣営は、宣戦布告することはできません。
- ・枢軸カウンターは、活性化状態のソ連内への、攻撃、迎撃、移動、退却、経路のトレース、配置はできません。
- ・ソビエトカウンターは、占領下のロシア内への、攻撃、迎撃、移動、退却、経路のトレース、配置はできません。
- ・ソ連カウンターは、活性化状態のソ連外への、攻撃、迎撃、移動、経路のトレース、配置はできません。[例外:それはソビエト陣営カード又はターントラックに置くことができます。]

10.3.6.1 モスクワ条約の終了

モスクワ条約マーカーがターントラックから外された後、サイ振りでも4-6の結果が出ると、モスクワ条約政策は終了します。政策が終わったら、モスクワ条約(15.14)の「政策の終了」を参照して下さい。

政策の例:

本国防衛のドイツ東部戦線:ポーランドは中立国です。ドイツの航空ユニットがケーニヒスベルクにあります。また、2つのドイツ航空ユニットと3つの野戦軍の地上ユニットが、ドイツ国内のポーランドとの国境にあるヘクスにあります。枢軸陣営は、ケーニヒスベルクで航空ユニットを活性化させ、それをフランスに向かって10ヘクス移動させます。枢軸陣営はこれを行うことができます。なぜなら、ドイツの2つの航空ユニットは、ドイツ東部戦線のルールの航空要件部分を完全に満たすからです。

中立国非侵犯:フランスに向かって移動するためには、活性化されたドイツの航空ユニットは、バルト海のいくつかの水ヘクスを越えなければなりません。この政策のために、中立ポーランド内への移動が禁止されていたためです。

本国防衛のドイツ東部戦線:ケーニヒスベルクにドイツの航空ユニットがないことを除いて、上記と同じ状況です。枢軸陣営は、ドイツにある2つの航空ユニットのうちの1つを活性化させ、それを東プロイセンに移動させます。それはポーランド内に移動することができないので、東プロイセンに到達するために水ヘクスを越えて移動しなければなりません。たとえその航空ユニットが東部戦線のルールを満たす2つの航空ユニットのうちの1つであるために移動することが通常は許されないとしても、それは移動できます。なぜなら、その移動の終わりには、東部戦線のルールの航空ユニット要件の部分は完全に満たされるだろうからです。

枢軸陣営は現在、3つのドイツ地上ユニットのうちの1つを活性化させ、それをフランスへ向けて動かしています。それを動かしている間に、連合プレイヤーは、東部戦線のルールは3つの野戦軍の地上ユニットが必要であることを、枢軸プレイヤーに思い出させます。枢軸陣営は、ポーランドと国境を接するヘクスで終わるように移動を調整するか、その地上ユニットをその開始ヘクスに戻してそれを動かさないようにする必要があります。

本国防衛のドイツ条件付き:アメリカは活性化しており、モスクワ条約は有効ではありません。ドイツの航空ユニットは、パリ、ベルリン、ワルシャワにあります。ドイツの西部戦線と東部戦線の両方のルールの航空要件は、ベルリンにあるドイツの航空ユニットが各ルールに含まれるため、満たされて

います。

本国防衛のイギリスメイン:イギリスの航空ユニットはロンドンにあり、イギリスの地上ユニットはカレーにあります。このルールは完全に満たされています。

満足していない本国防衛:39年9月です。枢軸の作戦フェイズ開始時、ドイツは、ドイツのフランス国境に3つの野戦軍の地上ユニットを有し、ドイツ西部戦線のルールを満たしています。西側の作戦フェイズにおいて、フランスは、ドイツユニットの1つを攻撃してフランス国境から退却させます。ドイツは、現時点で西部戦線のルールに違反していません。なぜなら、それは、枢軸の戦略移動フェイズ又は枢軸の作戦フェイズ中にのみ適用されるからです。

39年10月の枢軸の戦略移動フェイズ開始時、枢軸陣営は、依然として西部戦線のルールを満たしていないので、ポーランドにある野戦軍の地上ユニットを帰国させ、デンマークと国境を接しEZOC内でないヘクスに配置します。そのドイツ地上ユニットは、次の枢軸の作戦フェイズでは活性化できません。

協力制限:宥和は有効ではありません。ベルギーとフランスは西側の国です。ベルギーの地上ユニットはフランスに移動できません。フランスのカウンターはこの政策の例外であるため、フランスの地上ユニットはベルギーに移動することができます。

宥和:ベルギーとフランスは西側の国です。ベルギー又はフランスの地上ユニットは、ドイツ内にZOCを及ぼしません。同様に、ドイツの地上ユニットは、ベルギーやフランス内にZOCを及ぼしません。また、フランスのユニットは、ベルギー内で移動を終わらせることはできず、その逆も同様です。

10.4 帰国

ユニットが帰国したとルールが定めている場合、所有している陣営は、そのユニットを現在地から取り除き、その国の味方の都市又は隣接するヘクスに置きます。移動経路はトレースされません。

マーカーが帰国された場合、そのマーカーのルールに従って配置されます。

別のルールに別の配置場所が記載されている場合は、そのルールに従います。

配置は以下のことはできません:スタック制限に違反する、迎撃される、禁止されたヘクスにいる、EZOC又は敵マーカーのあるヘクスにいる。適格な場所がない場合、そのユニットはその陣営カードの除去ボックスに置かれます。

帰国したユニットは、そのターンに活性化できません。現在活性化されている場合は、直ちにそのユニットの活性化を終了します。

帰国された航空ユニット又は海上ユニットは、その合計に1の出撃数を追加します。

11.0 天候

天候は、気候と地上の状態を表します。

天候には3つの種類があります。晴天、悪天、又は荒天です。特定の天候区域の天候が決定された後、それは、そのターンの残りの間、その区域内の全てのヘクスに適用されます。天候は、マップボックスには影響しません。

11.1 天候フェイズ

枢軸陣営は、寒冷、温暖、地中海区域のために、それぞれ1つのサイコロを振ります。**ヒント:**青、緑、黄色のサイコロの色は、それぞれ天候区域の色と一致しているため、全て同時に振ることができます。そのターンの月に基づいてプレイヤー補助シートの天候表の結果を見つけ、マップの天候トラック上のその区域のそれぞれのボックスに天候マーカーを置きます。[例外:ロシアの冬マーカー(15.23)が寒冷区域の悪天ボックスにある場合は、寒冷区域のためにサイ振りしないで

下さい。代わりに、そのマーカーを荒天ボックスに入れて下さい。

例:42 年 3 月です。枢軸陣営は、寒冷区域のためにサイ振りする宣言し、5 を得ます。気象表上で、寒冷区域セクション内の 3-4 月のラインを調べ、3 から 6 までの結果が荒天と記載されていることを見つけます。それから、温暖区域のためにサイ振りすると宣言し、1 を得ます。温暖区域セクション内を見ると、1 の結果が晴天と記載されています。最後に、地中海区域のために 3 を出し、そのセクション内で 3 の結果が悪天と記載されています。

11.2 悪天／荒天の効果

戦闘中の悪天の効果は、(特に攻撃側にとって)荒天の効果よりも悪く感じる場合があります。時にはそうなることもあります。しかしながら、悪天は依然として CRT 上でより極端な戦闘結果を可能にします。荒天では極端な戦闘結果が軽減されますが、誰が勝つかという点でも予測は困難です。

- ・悪天又は荒天の影響を受けたヘクスにいるユニットに対して地上戦闘を開始するには、(1 の代わりに)2 の追加の移動ポイントが必要です。その他の点では、移動は天候の影響を受けません。
- ・悪天の影響を受けたヘクスにいるユニットを攻撃する場合、地上ユニットは-2 の戦闘 DRM を有します。
- ・戦車ユニット、航空支援、海上支援の地上戦闘 DRM は、悪天の影響を受けたヘクスで防御しているか、そのヘクスにいるユニットを攻撃している場合、+2 ではなく+1 です。
- ・航空ユニット又は海上ユニットは、悪天の影響を受けたヘクス又は海域で防御している、又はその中のユニットを攻撃している場合、-2 の戦闘 DRM を有します。
- ・水陸両用侵攻は、荒天の影響を受けたヘクスに対しては行えません。
- ・荒天の影響を受けたヘクスで防御しているか、そのヘクスにいるユニットを攻撃している場合、戦車ユニット又は航空支援の地上戦闘 DRM はありません。
- ・荒天の影響を受けたヘクスで防御しているか、そのヘクスにいるユニットを攻撃している場合、陣営の修正された戦闘結果は 2 で割られます(切り上げ)。

12.0 ターン終了

12.1 勝利チェックフェイズ

陣営がシナリオの勝利条件を達成したかどうかを確認して下さい。シナリオがそうでないと述べていない限り、勝利は任意のターンで起こり得ます。

12.2 ターン終了フェイズ

ステップ 1) ターントラック上のターンマーカーを次のターンに進めます。進められたターントラックボックスにカウンターがある場合、そのルール又はシナリオセットアップにリストされている場所に従って、それをマップ上のそれぞれの場所、トラック上、又は陣営カードボックス内に置きます。**[例外:]**シナリオ終了マーカーを取り除かないで下さい。] マーカーは通常、その陣営カードのイベントボックスかトラックのどちらかに置かれます。ユニットは通常、その陣営カードの動員ボックスに置かれます。

ステップ 2) 陣営カードの除去ボックス内の全てのカウンターをその動員ボックスに移動します。

13.0 条件付きイベント

条件付きイベントは、記憶するのではなく必要に応じて調べることができます。条件付きイベントの誘発を覚えておくのは良いことですが、それらの簡単なリストはプレイヤー補助シートにあります。

プレイ中に、その誘発条件が発生すると、以下のイベントの 1 つ以上が発生する可能性があります。イベントの誘発条件が発生した場合は、直ちにそのルールを確認して、リストされているアクションを実行して下さい。

条件付きイベント又はイベントマーカーが完了できないアクションを必要とする場合は、その特定のアクションを無視して下さい。

例:あるイベントが中立国の選択を必要としているが、中立国が残っていない場合、何も起こらずにプレイは続行されます。

ユニットの活性化中に条件付きイベントが発生した場合、まず条件付きイベントを解決してから、ユニットの活性化を続行します。ただし、条件付きイベントがユニットの活性化を終了しなかった場合に限りです。

例:5 移動ポイントを消費した後、ドイツ地上ユニットはザグレブに移動し、ユーゴスラビアを征服します。征服された国(13.2.2)のステップを実行した後、ドイツ地上ユニットは移動を続けることができます。

複数の条件付きイベントが同時に発生した場合、最低から最高まで番号順にルールを実行します。

例:ソ連の崩壊(13.2)とソ連北方国境(13.6)は、枢軸地上ユニットがヴォルホフ(ヘクス 1548)に進入すると同時に起こります。ルール 13.2 は 13.6 より前に実行されます。

別の条件付きイベントの解決中に条件付きイベントが発生した場合、新しく誘発されたイベントのアクションを完了してから、前のイベントを続行して下さい。

例:東方侵攻(13.3)が解決されており、枢軸陣営はフィンランドを活性化するためにその政治的成功を使用します。フィンランドは国のセットアップ(13.1.2)に従ってセットアップされます。フィンランドの地上ユニットがフィンランドに配置されるとき、ソ連北方国境が誘発されます(13.6)。ソ連北方国境が解決され、続いて国のセットアップが完了し、次に東方侵攻が完了します。

13.1 国の活性化

国が活性化したとき、その国が加わる陣営を決定し(13.1.1)、その中にある親[陣営]又は完全中立マーカーを取り除いてから、国のセットアップ(13.1.2)に従ってそのカウンターをセットアップして下さい。

13.1.1 陣営の決定

国を活性化させるルールやイベントは、それがどの陣営に加わるのかを述べるかもしれませんが、それがどの陣営かを述べていないならば、以下を行って下さい。


連合陣営が宣戦布告した場合、その中にあるかもしれない親[陣営]マーカーに関係なく、それは枢軸陣営に加わります。

枢軸陣営が宣戦布告した場合、連合陣営が決定されるまで、リストされている順序で以下をチェックして下さい。

- ・その国がその中に親ソビエト又は親西側のマーカーを含んでいる場合、その連合陣営に加わります。
- ・宥和が有効であり、ナチーソビエト協定とモスクワ条約の両方が有効でない場合、ソビエト陣営に加わります。
- ・宥和が有効でなく、ナチーソビエト協定又はモスクワ条約のいずれかが有効である場合、西側陣営に加わります。
- ・上記のいずれにも該当しない場合、サイコロを振ります。結果が 1-3 の場合、西側陣営に加わります。4-6 の場合、ソビエト陣営に加わります。

13.1.2 国のセットアップ

活性化された国のユニットとマーカーは、以下のように配置されます。

- ・国家意志マーカーが、国リスト(16.0)に示されている国の値と一致する国家意志トラックに配置されます。活性化された国の国家意志は、他の国に譲渡された紛争領域があるか否かに影響されません(2.2)。
- ・生産マーカーが、生産トラックに配置されます。生産 x2 マーカー(もしあれば)が生産乗数ボックスに配置されます。それから、その国の生産ポイントを決定して下さい(9.1.1)。
- ・イベントマーカーが、その陣営カードのイベントボックスに置かれます。
- ・所有している陣営は、以下の2つのセットアップ方法のうちの1つを選択してから、示されているように国のユニットを配置します。
- ・三角形のシンボル  の付いたカウンターは、What if カウンター (3.0) であり、公式のゲーム拡張(このゲームには含まれていません)又は非公式のプレイヤー修正を行わない限り、セットアップ又は使用されません。

マップ外セットアップ: その国の全てのユニットをその陣営カードの動員ボックスに入れて下さい。

これは、東方又は西方侵攻条件付きイベントを誘発する国の活性化によるそのイベントを防止する方法を、枢軸陣営に与えます。

マップ上セットアップ: 最初に以下の国のセットアップの特殊ケース(13.1.2.1)を見て、それが活性化された国に当てはまるかどうかを確かめて下さい。当てはまらない場合、活性化された国のカウンターを以下のように配置して下さい。

- ・地上ユニットは、地上ヘクスに最大戦力で配置されます。
- ・航空ユニットは、都市、要塞、又は輸送線ヘクスに出撃数無しで配置されます。
- ・海上ユニットは、港ヘクスに出撃数無しで配置されます。

全ての配置は、活性化された国の本土及び/又は海外領域内にある必要があります。

ユニットは、そのユニットの補給源(7.3)まで補給線(7.4)をトレースすることができるヘクスに配置されなければなりません。補給線が海域又はマップボックスを横切ってトレースされている場合、それは迎撃されることがなく、使用される護送船団は活性化されません。ただ有効な補給線がトレースできることを確認して下さい。

ユニットはスタックしてセットアップすることができますが、スタック制限に違反することはできません。

13.1.2.1 国のセットアップの特殊ケース

以下の国は、活性化されている場合、特定のセットアップルールがあります。

仏領北アフリカ、シリア、ヴィシー:

これらの国のうちの1つが活性化するとき、その陣営はサイコロを1つ振ります。征服されたこれらの国それぞれにつき+1DRMを加えて下さい。

ヴィシー諸国は、その領土の征服毎に抵抗のレベルが減少していきました。

- ・結果が 1-3 の場合、国のセットアップ(13.1.2)を使用してその国をセットアップします。
- ・結果が 4-6 の場合、その国は**フェイズ陣営によって**征服されたと見なされます(13.2.2)。13.2.2 の手順を実行する代わりに、その国の全てのカウンターがシナリオから削除されます。

例: 44 年 8 月です。仏領北アフリカとシリアが征服されました。西側陣営は、ヴィシーに宣戦布告しています。枢軸陣営はサイコロを振って+2を加えます。最終結果は 5 となり、ヴィシーは西側陣営に征服され、そのカウンターは取り除かれます。

イタリア: 国のセットアップ(13.1.2)を使用しますが、イタリ

アの海外領域にセットアップできる野戦軍ユニットは3つまでです。上記のマップ外セットアップを使用している場合でも、トブルク要塞はヘクス 5339 に置かれます。マップ外セットアップを使用している場合でも、トブルク要塞マーカーを配置すると地中海危機条件付きイベント(13.4)を誘発することに注意して下さい。

アメリカ: そのユニットは、シナリオの指示どおりに配置されます。

13.2 国の崩壊

国家意志がゼロになるか、本土の全ての都市が敵支配下になると、国は直ちに崩壊します。**[例外:**現在のターンが 1943 年以降であれば、ソ連は崩壊しません。]征服されずに崩壊した国は、活性化国であり続けます(2.1.1)。

活性化状態の国は、シナリオ毎に複数回崩壊する可能性があります。**[例外:**イギリスやアメリカは一度しか崩壊しません。]

国が崩壊したとき、少なくとも1つの本土の都市が敵支配下にあり、その本土領域に敵地上ユニットがある場合、その国は征服されます。**[例外:**イギリス、アメリカ、ソ連は崩壊する可能性があるが、征服されたと見なされることはありません。]

国が征服された場合は、征服された国(13.2.2)を参照して下さい。

征服されずに国が崩壊するたびに、以下のことをして下さい。**[例外:**イギリス、アメリカ、ソ連(13.2.1.1)。]

13.2.1 国の崩壊の手順

ステップ 1)ヘクス又はマップボックス内の減少した地上ユニットのそれぞれは、その陣営カードの除去ボックスに置かれます。その後、それぞれの完全戦力の地上ユニットが減少します。また、ヘクス又はマップボックス内の航空ユニット又は海上ユニットのそれぞれは、その出撃数が除去されて、その陣営カードの除去ボックスに置かれます。

ステップ 2)国家意志を国リスト(16.0)におけるその国の値の半分にリセットします。切り上げです。

13.2.1.1 国の崩壊の手順の特殊ケース

これらの特殊ケースの目標は、連合陣営の大勢力が崩壊した場合にゲームがすぐに終わらないようにすることです。

イギリス又はアメリカ: イギリス又はアメリカが崩壊したときは、以下のようにして下さい。

ステップ 1)ヘクス又はマップボックスにある崩壊した国の減少した地上ユニットのそれぞれは、西側陣営カードの除去ボックスに置かれます。その後、それぞれの完全戦力の地上ユニットが減少します。また、ヘクス又はマップボックスにある航空ユニット又は海上ユニットのそれぞれは、その出撃数が除去されて、西側陣営カードの除去ボックスに置かれます。

ステップ 2)シナリオからその国家意志マーカーを取り除きます。それはもはやそれ自身の意志をトレースせず、再び崩壊することはありません。

ステップ 3)枢軸陣営カードの条件ボックスから1個のドイツ地上ユニットを取り出し、それを除去ボックスに置きます。

ステップ 4)ドイツの国家意志を16増加させて下さい。

ステップ 5)枢軸陣営は、中立国を1つ選び、それに**無制限の政治的成功イベントを適用**することができます(14.12)。また、外交カップに親枢軸マーカーを置きます。

ソ連: ソ連が崩壊したとき、以下のことをして下さい。

ステップ 1)ヘクス又はマップボックスにあるソ連の減少した地上ユニットのそれぞれは、ソビエト陣営カードの除去ボックスに置かれます。その後、それ

ぞれの完全戦力の地上ユニットが減少します。また、ヘクス又はマップボックスにある航空ユニット又は海上ユニットのそれぞれは、その出撃数が除去されて、ソビエト陣営カードの除去ボックスに置かれます。

ステップ 2) ソ連内の占領下のロシア紛争領域の境界が有効になります。その境界の西側の領域とソ連に譲渡された全てのソ連紛争領域は「占領下のソ連」と見なされます。東側の領域と中央ロシアボックスは、依然として活性化状態のソ連のままです。ソ連は複数回崩壊することができますが、毎回枢軸が獲得する唯一の領土は、占領下のソ連領域です。

ステップ 3) 占領下のソ連の各都市に(たとえそれがソビエトのユニットやマーカーを有していても)枢軸支配マーカーを置いて下さい。そして、活性化状態のソ連内のすべての(たとえそれが枢軸のユニットやマーカーを有していても)枢軸支配マーカーを取り除いて下さい。

ステップ 4) 最初に、枢軸陣営は、全てのユニットとマーカーを活性化状態のソ連内から帰国させます(10.4)。たとえそのヘクスがソビエトのユニット、EZOC、又はマーカーを有していても、帰国したドイツユニットは(ドイツではなく)占領下のソ連内に置かれなければなりません。

第2に、ソビエト陣営は、占領下のソ連から全てのユニットとマーカーを帰国させます。それから、ソ連外のヘクスにある全てのソ連ユニットとマーカーを帰国させます。帰国されたソ連ユニットは、活性化状態のソ連内にのみ置かれます。

すべての帰国が完了したとき、現在の作戦フェイズにおいて占領下のソ連又は活性化状態のソ連内の枢軸又はソ連ユニットは活性化できません。現在活性化されているユニットの活性化を終了して下さい。枢軸は支配の確立に忙しすぎ、ソビエトは無秩序すぎるのです。

ステップ 5) マップ上工場数トラックからソ連の工場ロストマーカーを取り、それをソビエト陣営カードの条件付きボックスに置きます。条件付きボックスにある間、ソビエト陣営は戦略戦争を戦いません。

ステップ 6) 枢軸陣営カードの条件付きボックスから 1 個のドイツ地上ユニットを取り出し、それを除去ボックスに置きます。

ステップ 7) ドイツの国家意志を 16 増加させます。このステップは、ソ連が初めて崩壊したときのみ発生します。

ステップ 8) 翌年の 12 月のターンのターントラックに、モスクワ条約マーカーを置きます。[例外:現在のターンが 1942 年でシナリオ終了マーカーが 44 年 7 月ターンにある場合、モスクワ条約を 42 年 12 月ターンに置きます。]

例:ソ連は 42 年 8 月に崩壊します。シナリオ終了が 45 年 7 月の場合、モスクワ条約マーカーは 43 年 12 月に置かれます。シナリオ終了が 44 年 7 月の場合、モスクワ条約マーカーは 42 年 12 月に置かれます。

モスクワ条約政策(10.3.6)が有効になります。

政策が有効である間、占領下のソ連は征服国と見なされます。[例外:占領下のソ連は、政治的失敗(14.11)又は政治的成功(14.12)のイベントの目的のためにおいては、活性化状態のソ連の一部です。]モスクワ条約政策が終了すると、占領下のソ連は、再び活性化状態のソ連の一部となります。

ステップ 9) 枢軸陣営は、中立国を 1 つ選び、それに無制限の政治的成功イベントを適用することができます(14.12)。また、外交カップに親枢軸マーカーを置

きます。

13.2.2 征服された国

どの陣営が崩壊を引き起こしたにかかわらず、国はフェイズ陣営によって征服されたと見なされます。

国が征服されると、その国は非活性化状態となり、シナリオの残りでは征服されたと見なされます。

これは所属する陣営が全ての都市を奪回した場合でも同様です。それでもあなたは、あなたの同盟国を解放することを誇りに思うことができます。

重要:敵ユニットが征服された国の都市に移動するまで、その都市は、依然としてその国が崩壊したときにそれを支配していた陣営の味方です。占領には兵士と時間が必要なのです。

国が征服された場合は、以下のことをして下さい。[例外:フランス。征服された国の特殊ケース(13.2.2.1)を参照して下さい。]

ステップ 1) 征服された国のカウンターのを全てをシナリオから取り除きます。

ステップ 2) 国を征服した陣営は、外交カップに味方の親[陣営]マーカーを置き、以下のうちの 1 つを行うことができます。

- ・首都ヘクスに敵の親[陣営]又は完全中立マーカーがある中立国を 1 つ選び、それを除去します。
- ・その中に親[陣営]や完全中立のマーカーがなく、征服されたばかりの国と国境(1.3.4)を共有する中立国を 1 つ選択します。その首都ヘクスに味方の親[陣営]マーカーを置きます。このオプションでは、以下の手順で紛争領域が譲渡される前に有効な境界を使って下さい。

ステップ 3) 枢軸陣営が国を征服した場合、

- ・征服された国の意志 1s マーカーを枢軸陣営カードの被征服連合国ボックスに置きます。

枢軸が征服する国の数は、戦略戦争 DRM に影響を与えます。このボックスの中のマーカーは、いくつの国が征服されたかを思い出させるものとして役立ちます。

- ・枢軸陣営カードの条件付きボックスからドイツ地上ユニットを 1 個取り、それを除去ボックスに入れます。
- ・ドイツの国家意志を 2 増加させます[例外:イタリアが征服された場合、それを 8 増加させます。]。
- ・イタリアが征服された場合は、外交カップに親枢軸マーカーを入れます。これは、ステップ 2 でカップに入れたマーカーに追加されます。
- ・ポーランドが征服された場合、ポーランド回廊紛争領域はドイツに譲渡されます。この時点で(ドイツユニットを除く)枢軸ユニットがこの領域にいる場合、それは帰国します(10.4)。また、ナチソビエト協定政策が有効である場合、リストされている順序で以下を実行して下さい。

◇枢軸と西側の順序で、各陣営は東部ポーランド紛争領域にある全てのカウンターを帰国させます(10.4)。

◇東部ポーランド紛争領域はソ連に譲渡され、ソ連の国家意志は 2 増加します。これはソ連が東部ポーランドに侵攻していることを表しています。

◇ソビエト陣営カードの条件付きボックスからソ連地上ユニットを 1 個取り、それを除去ボックスに置きます。

ステップ 4) ソビエト陣営が国を征服した場合、

- ・東方侵攻イベント(13.3)が発生していない場合、

ソビエト陣営カードの条件付きボックスからソ連地上ユニットを1個取り、除去ボックスに置きます。

- ・エストニア、ラトビア、又はリトアニアが征服された場合、その国全体がソ連に譲渡され、ソ連の国家意志を2増加させます。
- ・フィンランド、ポーランド、又はルーマニアが征服された場合、その国のソ連紛争領域はソ連に譲渡され、ソ連の国家意志を2増加させます。

ステップ 5) 連合陣営が他の連合陣営に属する国を征服した場合、枢軸陣営はステップ2と、ステップ3の2、3、4番目の黒点とを実行します。これは、連合国が互いの国を征服することによって枢軸に対するこれらの利益を否定することを防ぎます。

13.2.2.1 征服された国の特殊ケース

フランス: 征服された国のステップを以下のように置き換えます。

ステップ 1) シナリオからフランスのカウンターを取り除きますが、枢軸陣営カードの被征服連合国ボックスにフランス意志1s マーカーを置きます。

ステップ 2) 枢軸陣営は、中立国を1つ選択し、それに**無制限の政治的成功イベントを適用**することができます(14.12)。また、外交カップに親枢軸マーカーを入れます。

ステップ 3) 西側は、西側陣営カードの条件付きボックスから自由軍とパルチザンマーカーを取ります。東方侵攻イベント(13.3)が発生している場合、それらをターントラックの6ターン後に置きます。東方侵攻が発生していない場合、ターントラックの6ターン後に自由軍マーカーを置き、ターントラックの18ターン後にパルチザンマーカーを置きます。

ステップ 4) アルザスロレーヌ紛争領域がドイツに譲渡されます。この時点で(ドイツユニットを**除く**)枢軸ユニットがこの領域にいる場合、それは帰国します(10.4)。

ステップ 5) 枢軸陣営カードの条件付きボックスからドイツ地上ユニットを1個取り、それをその除去ボックスに置きます。

ステップ 6) ドイツの国家意志を8増加させます。

ナチソビエト協定が有効である場合、次の手順を追加して下さい。

ステップ 7) フランス国内の紛争領域の境界が有効になります。フランス国内の占領下のフランスは、フランスとして残りますが征服された国です。たとえ西側がその都市を奪回したとしても、フランスはもはや活性化状態の国ではありません。

ステップ 8) 仏領北アフリカ(首都はチュニス)、シリア(首都はダマスカス)、及びヴィシー(首都はヴィシー)の中立国が成立されます。歴史的に、それらはすべてヴィシーでした。しかし、**支配は非常に局所的でした。そのため、ゲーム目的のために、それらは別々の国に分けられます。**

枢軸と西側の順序で、各陣営はこれらの国々にいる全てのカウンターの帰国させます(10.4)。

13.3 東方侵攻

このイベントは、次のいずれかが初めて起こったときに発生します。シナリオでは1回しか発生しません。

- ・枢軸ユニット又はマーカーがエストニア、ラトビア、リトアニア、又はソ連内へ攻撃し、進入し、又はその中に配置される。又はポーランド内へ攻撃し、進入し、又はその中に配置される。ただしポーランドが活性化状態の枢軸国である場合に限る。
- ・アメリカが西側の国として活性化する。

このイベントがフェイズ枢軸陣営の作戦フェイズに発生し

た場合、その枢軸作戦フェイズの終了時に以下を(記載された順序で)実行して下さい。

例: 41年6月の枢軸陣営の作戦フェイズにおいて、ドイツ航空ユニットがソ連航空ユニットを攻撃します。東方侵攻イベントは41年6月の枢軸陣営の作戦フェイズの終わりに実行されます。

このイベントが任意の他の時に発生した場合、プレイされる次の枢軸作戦フェイズの終了時にそれらを実行して下さい。

例: 40年10月の外交フェイズでラトビアは枢軸国として活性化します。ラトビアの地上ユニットがリガにセットアップされます。東方侵攻イベントは、40年11月の枢軸陣営の作戦フェイズの終了時に実行されます。

枢軸政治的成功: 枢軸陣営は、紛争領域をソ連に譲渡した中立国を1つ選択し、それに政治的成功イベントを適用することができます(14.12)。

緊急動員: ソビエト陣営は、1個のソ連航空ユニットと5個のソ連地上ユニットを、ソビエト陣営カードの条件付きボックスから取り、動員(8.3)に従って動員します。これは生産ポイントを消費しません。ユニットは完全補給状態です。

ソ連へのレンドリース(武器貸与): 西方侵攻イベント(13.8)が発生している場合、ソビエト陣営カードの条件付きボックスからソ連へのレンドリースマーカーを取り、それらをターントラックの6ターン後に置きます。西方侵攻イベントが発生していない場合、これらのマーカーをターントラックの12ターン後に置きます。

政策評価: 有和又はナチソビエト協定政策が有効であり、政策評価マーカーがターントラック上にない場合、そのマーカーをターントラックの13ターン後に置きます。

予備: ソビエト陣営カードの条件付きボックスから4個のソ連地上ユニットと1個の戦車マーカーを取り、ターントラックの6ターン後に置きます。

ソビエト陣営カードの条件付きボックスにおいて(存在する場合)譲渡された[紛争領域]マーカー毎に、ソビエト陣営カードの条件付きボックスにおいてソ連地上ユニットを1個取り、それをその除去ボックスに置きます。

ロシアの冬: ソビエト陣営カードの条件付きボックスからロシアの冬マーカーを取り、現在のターンに続く12月ターンのターントラックに置きます。

ソビエトパルチザン: ソビエト陣営カードの条件付きボックスからソビエトパルチザンのマーカーを取り、1個をターントラックの6ターン後に置き、他の1個をターントラックの18ターン後に置きます。

戦略戦争: ソビエト陣営カードの条件付きボックスからソ連の工場ロストマーカーを取り、それをマップ上工場数トラックの1のボックスに置きます。また、ドイツの工場ロストマーカーがマップ上工場数トラック上にない場合、それを枢軸陣営カードの条件付きボックスから取り、マップ上工場数トラックの1のボックスに置きます。

奇襲: ソビエト陣営カードの条件付きボックスからソ連の奇襲マーカーを取り、アメリカが活性化状態の国ではない場合、ターントラックの3年後と4年後の1月のボックスに1つずつ置きます。アメリカが活性化状態である場合、2年後と3年後の1月に1つずつ置きます。

例: 東方侵攻は41年6月に発生し、アメリカは活性化状態の国ではありません。ソ連の奇襲マーカーは、44年1月のターントラックボックスに置かれます。他は、45年1月のボックスに置かれます。

ウラル工場: ソビエト陣営カードの条件付きボックスからウラル工場マーカーを取り、ターントラックの次のターンに置きます。

13.4 地中海危機

このイベントは、次のいずれかが初めて起こったときに発生します。このイベントはシナリオ内で1回しか発生しません。

- ・枢軸ユニット又はマーカーが、フランス又はイギリスの海外領域、又は、フランス又はイギリスの海外領域と国境を

共有する任意の国(フランス又はイギリスの本土領域を**除く**)の任意の領域内へ攻撃するか、進入するか、その中に配置される。

例:フランスが征服され、シリアが中立国(13.2.2.1)になり、トルコが西側の国になっています。トルコに進入した枢軸ユニットは、このイベントを誘発します。トルコがイギリスの海外領域であるキプロスと国境を共有しているためです。

フランス又はイギリスの本土領域の例外は、シリア(フランスの一部である間)とパレスチナ(イギリスの海外領域)によって共有される国境のために、大陸のフランス又はイギリスへの侵攻が、このイベントを誘発するのを防ぎます。

・アメリカが西側の国として活性化する。

このイベントが発生すると、西側陣営は直ちに以下のことを任意の順序で実行します。西側陣営は、これを行う前に、新しく活性化された枢軸国が全てのユニットをセットアップするまで待つことができます。

フランス予備: 西側陣営カードの条件付きボックスにある全てのフランス地上ユニットを取り、フランス海外領域のいずれかのヘクスに置きます。これは生産ポイントを消費し**ません**。配置はスタック制限に違反することはできません。ユニットは完全補給状態です。

イギリス予備: 西側陣営カードの条件付きボックスにある全てのイギリス地上ユニットを取り、(エジプトを**除く**)イギリス海外領域の任意のヘクスに置きます。これは生産ポイントを消費し**ません**。配置はスタック制限に違反することはできません。ユニットは完全補給状態です。

緊急輸送: 西側陣営は、任意の港から1つのイギリス護送船団及び/又は1つのフランス護送船団を取り、イギリス海外領域又はフランス海外領域の味方の港に置くことができます。移動経路はトレースされません。その配置は、迎撃されず、スタック制限に違反することもできません。

13.5 アメリカ参戦

有和とナチーソビエト協定の両方の政策が終了したら、ターントラックの6ターン後にアメリカ参戦マークを置きます。アメリカ参戦(15.29)も参照して下さい。

13.6 ソ連北方国境

このイベントは、次のいずれかが初めて起こったときに発生します。シナリオでは1回しか発生しません。

- ・フィンランドが枢軸国又は連合国として活性化する。
- ・枢軸ユニット又はマークが、ヘクス列 15xx の北側のソ連ヘクスに、攻撃するか、移動するか、その中に配置される。

ソビエト陣営は、直ちに2個のソ連地上ユニットを、ソビエト陣営カードの条件付きボックスから取り、それらをヘクス列 15xx の北側の任意のソ連ヘクスに置きます。配置はスタック制限に違反することはできません。ユニットは完全戦力且つ完全補給状態です。

例:フィンランドは枢軸国として活性化し、そのユニットの1つはヘクス 1545 に配置されます。他のフィンランドユニットがマップに配置される前に、ソ連地上ユニットがヘクス 1146 と 0646 に置かれます。

ヒント:レニングラードはヘクス 1546 にあるので、その中に防御ユニットを置いて下さい。

13.7 ソ連南方国境

このイベントは、次のいずれかが初めて起こったときに発生します。シナリオでは1回しか発生しません。

- ・トルコが枢軸国又は連合国として活性化する。
- ・枢軸ユニット又はマークが、ヘクス列 36xx の南側のソ連ヘクスに、攻撃するか、移動するか、その中に配置される。

ソビエト陣営は、直ちに2個のソ連地上ユニットを、ソビエト陣営カードの条件付きボックスから取り、それらをヘクス

列 37xx の南側の任意のソ連ヘクスに置きます。配置はスタック制限に違反することはできません。ユニットは完全戦力且つ完全補給状態です。

例:ドイツ戦車ユニットがヘクス 3761 に移動します。そのヘクスに入った後で移動を続ける前に、ソ連地上ユニットがヘクス 3961 と 3862 にセットアップされます。

13.8 西方侵攻

このイベントは、次のいずれかが初めて起こったときに発生します。このイベントはシナリオ内で1回しか発生しません。

- ・枢軸ユニット又はマークが、ベルギー、オランダ、アイerland、フランスの本土、又はイギリスの本土内へ攻撃するか、進入するか、その中に配置される。
- ・アメリカが西側の国として活性化する。

このイベントがフェイズ枢軸陣営の作戦フェイズに発生した場合、その枢軸作戦フェイズの終了時に以下を(記載された順序で)実行して下さい。

このイベントが任意の他の時に発生した場合、プレイされる次の枢軸作戦フェイズの終了時にそれらを実行して下さい。

例:東方侵攻条件付きイベント(13.3)の例を参照して下さい。

フランス航空予備: 西側陣営カードの条件付きボックスから1個のフランス航空ユニットを取り、動員(8.3)に従って動員します。これは生産ポイントを消費し**ません**。ユニットは完全補給状態です。

英連邦貿易: 西側陣営カードの条件付きボックスから英連邦貿易マークを取り、ターントラックの6ターン後に置きます。

イギリスへのレンドリース(武器貸与): 東方侵攻イベント(13.3)が発生している場合、西側陣営カードの条件付きボックスからイギリスへのレンドリースマークを取り、それらをターントラックの6ターン後に置きます。東方侵攻イベントが発生していない場合、これらのマークをターントラックの12ターン後に置きます。

政策評価: 有和又はナチーソビエト協定政策が有効であり、政策評価マークがターントラック上にない場合、そのマークをターントラックの13ターン後に置きます。

ドイツにはもう一方の戦線で安心感を与える1年があります。

戦略戦争: 西側陣営カードの条件付きボックスからイギリスの工場ロストマークを取り、それをマップ上工場数トラックの1のボックスに置きます。また、ドイツの工場ロストマークがマップ上工場数トラックにない場合、それを枢軸陣営カードの条件付きボックスから取り、それを1のボックスに置きます。

14.0 イベントマーク

イベントマークは、記憶するのではなく必要に応じて調べることができます。

このセクションでは、イベントマークとその具体的なルールについて説明します。クイックリファレンスリスト(40.0)がプレイブックの後ろにもあります。

シナリオの指示に従ってイベントマークがセットアップされます。シナリオに記載されていない場合、そのイベントマークは使用されません。

重要: 陣営カードのイベントボックスにあるイベントマークは、その陣営による使用のために利用されます。シナリオ中に他の場所、例えばターントラックに位置している場合、それは使用できません。

特に明記しない限り、イベントマークがターントラックから取り除かれたとき、それをその陣営カードのイベントボックスに置きます。

重要: イベントマークが完了不可能なアクションを必要とする場合、その特定のアクションを無視して下さい。

14.1 空挺



フェイズ陣営は、特殊マーカーアクション(6.1)を実行することにより、空挺マーカーをヘクスに置くことができます。**注意:**このマーカーは、ユニットの活性化中には配置できません。

同じサブフェイズに複数の空挺を配置することができますが、同じヘクスに複数配置することはできません。

このマーカーは、同じ国籍の航空ユニットの3ヘクス範囲内のヘクスに配置することができます。西側マーカーは、イギリス又はアメリカの航空ユニットの範囲内に配置することができます。

その配置を迎撃することはできず、その配置は航空ユニットを活性化させることも、出撃数を追加することもしません。

地上移動禁止ヘクスを配置ヘクスにはできませんが、敵ユニットを含むことはできます。

マーカーが配置されるときに、そのヘクスが、

- ・ **敵都市を含み且つ敵ユニットを含まない場合**、フェイズ陣営はサイコロを1個振ります。1-3の結果の場合、そのヘクスに味方支配マーカーを置き、下記の手順に従ってマーカーを除去します。4-6の結果の場合、何も起こらず、マーカーはアクションサブフェイズの終了までそのヘクスに留まります。地元の軍隊が空挺部隊を阻止します。

- ・ **他のすべての状況では**、何も起こらず、マーカーはアクションサブフェイズの終了までそのヘクスに留まります

配置ヘクスにいる敵航空ユニット又は敵地上ユニットがそのフェイズ中に攻撃された場合、防御ユニットは-2の戦闘DRMを適用します。敵の海上ユニットには効果がありません。

このマーカーが取り除かれたとき(支配マーカーを置いた後かアクションサブフェイズの最後に)、サイコロを1個振ります。結果が1-5の場合、ターントラック上で結果と同じ数だけ後のターンにマーカーを置きます。結果が6の場合は、シナリオからそれを取り除いて下さい。

これは、クレタのように、残りの戦争のために大規模な空挺活動を中断するほどの損失を表します。

14.2 領域奪取

これは、ソ連がその影響範囲下だとみなす紛争領域を軍事的又は政治的に強奪することを表します。



このマーカーが外交カップから引かれたとき、ナチソビエト協定政策が終了しているか、又は全てのソ連紛争領域がソ連に譲渡されている場合、シナリオからこのマーカーを取り除き、外交カップから別のマーカーを引きます。

そうでなければ、どのフェイズ陣営がマーカーを引いたにかかわらず、ソビエト陣営は以下のことをしなければなりません。申し訳ありませんが、枢軸又は西側陣営、次回は幸運を祈っています。

ステップ1)ソ連に譲渡されておらず、中立国又は国内に枢軸ユニットがない活性化状態の西側の国のいずれかであってソ連紛争領域(17.0)を有する国を選択します。

上記の基準を満たす国がない場合は、領域奪取マーカーを外交カップマーカー保持ボックスに置いて下さい。遊び続けて下さい。他には何も起こりません。ソビエト陣営の方にはすみませんが、次回は幸運を祈っています。

ステップ2)紛争領域はソ連に譲渡されます(2.2)。ソビエト陣営カードの譲渡領域ボックスに、その譲渡された[紛争領域]マーカーを置きます。この時点で西側ユニット又はマーカーが紛争領域にいる場合、それは帰国します(10.4)。

ステップ3)ソ連の国家意志を2増やします。

ステップ4)ソ連地上ユニット1個を、ソビエト陣営カードの条件付きボックスから取り出し、それを除去ボッ

クスに置きます。

ステップ5)選択された国がエストニア、ラトビア、又はリトアニアの場合、その国は存在しなくなります。その中の親[陣営]又は完全中立マーカーを(もしあれば)取り除き、シナリオからそのカウンターを全て取り除きます。

選択した国が中立で、エストニア、ラトビア、又はリトアニアではない場合、次の手順を実行します。

- ・ それに親[陣営]マーカーがない場合、その首都に親枢軸マーカーを置きます。
- ・ それに親[連合]又は完全中立マーカーがある場合、それを取り除きます。
- ・ 親枢軸マーカーがある場合、そのままです。国は中立のままです。

14.3 護送船団アクション

これは、護送船団資産が弱すぎて完全なユニットを構成できないことを表しています。



フェイズ陣営は、海上アクション(6.4)を実行するために護送船団ユニットを使用できるときはいつでも、護送船団アクションを実行することができます。

アクションを実行するために、マーカーは、最初に、まだ護送船団ユニットを含んでおらず、且つ、マーカーの国或いはマーカーの国の味方の港へ海上移動経路をトレースできる任意の国のどちらかにある味方の港に置かれます。この経路は迎撃することはできません。

それが置かれた後、そのマーカーは護送船団ユニットとして扱われ、直ちに海上アクションを実行するために活性化されます。それは護送船団ユニットと同様に、その合計に出撃数を追跡したり追加したりします。マーカーを活性化した後、フェイズ陣営は、同じ場所に水上艦アクションマーカーを置いて、それを海上護衛アクションに使用することができます。

活性化が終了したら、このマーカーの合計出撃数に1を加えた数と同じ数だけ後のターントラック上にこのマーカーを置きます。それからその出撃数マーカーを取り除きます。

14.4 自由軍

これは、ポーランドやフランスのような、その後も激しい戦いを続けた被征服国の軍隊を表しています。



西側陣営は西側地上ユニットを含む地上戦闘で自由軍をプレイすることができます。

その戦闘において西側陣営は+1DRMを適用します。

戦闘後、サイコロを1個振ります。その結果と同じ数だけ後のターントラック上にこのマーカーを置きます。

14.5 地上支援

これは、国籍特有のユニットやイベントマーカーを構成するには弱すぎる小さな国々の空軍及び戦車軍を表しています。



陣営は、その陣営の地上ユニットのいずれかが関与する地上戦闘で1つの地上支援をプレイすることができます。[例外:そのユニットの国がゲーム全体で航空又は戦車の地上ユニットを有している場合、(それがプレイされているシナリオで使用されているかどうかに関わらず)それはプレイできません。]

戦闘では、所有している陣営は+1DRMを適用します。

戦闘後、1個のサイコロを振ります。その結果と同じ数だけ後のターントラック上にこのマーカーを置きます。

14.6 重砲

これは、巨大なドイツの鉄道砲やソ連軍が攻勢前に集中配備した大規模な砲兵部隊を表しています。



陣営は、そのマーカーと同じ国籍の攻撃側地上ユニットを含む強襲戦闘で1個の重砲をプレイすることができます。[例外:水陸両用侵攻の強襲では使用できません。]

例:ドイツ歩兵ユニットが、セバストポリの要塞を占領しているソ連歩兵ユニットに対して強襲を解決します。枢軸陣営は、ドイツ重砲マーカーを使用できます。ソビエト陣営は防御側であるためソ連重砲マーカーを使用できません。

戦闘で、攻撃側は+2DRMを適用します。

戦闘後、1個のサイコロを振ります。その結果と同じ数だけ後のタレントラック上にこのマーカーを置きます。

14.7 ジェット機

これは、局地支援に非常に効果的だったドイツのジェット機を表していますが、完全な航空ユニットを構成するには数が少なすぎます。すみません、枢軸軍プレイヤーの方、あなたはそれらをそれ以上製造できません。



枢軸陣営は、ドイツ航空ユニットを含む航空/海上戦闘でジェット機をプレイすることができます。

戦闘で、枢軸陣営は+2DRMを適用します。

戦闘後、マーカーをタレントラックの次のターンに置きます。

14.8 海上避難

これは、ダンケルクのように地上部隊の緊急海上避難を行うためのイギリスの能力を表しています。



イギリス地上ユニットが(ユニットのヘクス内にある港を除く)味方港を含む海域内のいずれかの沿岸ヘクスにあり、且つ、以下のいずれかが適用される場合、西側陣営は海上避難をプレイすることができます。

- ・イギリスユニットが地上戦闘で退却を強制される。
- ・それが西側陣営の作戦フェイズであり、イギリスユニットがまだそのフェイズには活性化されていない。

そのイギリス地上ユニットを同じ海域内の任意の味方の港に置きます。この配置は、スタック制限を違反できず、迎撃できません。「ダンケルクの奇跡」が起こるのです。

それが完全戦力の地上ユニットである場合、それを減少戦力側に裏返します。すでに減少されている場合、それは削除されません。誰かがいつも生き残るのです。

それが西側陣営の作戦フェイズである場合、そのユニットはこのフェイズに活性化することはできません。

地上ユニットが置かれた後、1個のサイコロを振ります。その結果と同じ数だけ後のタレントラック上にこのマーカーを置きます。

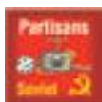
14.9 イベント無し



外交カップから除かれても、何も起こりません。このマーカーを外交カップマーカー保持ボックスに入れます。次回により良い結果となりますように。

14.10 パルチザン

これは、攻撃を支援するために、又は前線かけ離れた戦略的目標に対して、敵の戦線の後方で活動しているパルチザンを表しています。一般的なパルチザン活動は、征服された連合国の戦略戦闘サイ振り修正としても表されます。



陣営は、以下の状況でパルチザンをプレイすることができます。

- ・陣営が戦略戦闘で1つのパルチザンマーカーをプレイすることができます。

- ・陣営は、特殊マーカーアクション(6.1)を実行することによって、パルチザンマーカーをヘクスに置くことができます。**注意:**このマーカーは、ユニットの活性化中には配置できません。

複数のパルチザンを同一のサブフェイズに配置することはできません。同一のヘクス内に配置することはできません。

配置ヘクスには、敵(航空及び/又は地上ユニット)が含まれていなければならない、且つ、活性化された又は征服された味方の国内でなければなりません。よって、西側諸国にはソビエトのパルチザンはいませんし、その逆もありません。

戦略戦闘では、枢軸軍の修正戦闘結果は2で割られます。切り上げです。

航空/海上又は地上戦闘では、配置ヘクス内の敵航空又は地上ユニットが攻撃された場合、防御側ユニットに-2DRMを適用します。敵の海上ユニットには効果がありません。

このマーカーが取り除かれるとき(戦略戦闘の終了時又はフェイズ陣営のアクションサブフェイズ終了時のいずれかのとき)、1個のサイコロを振ります。その結果と同じ数だけ後のタレントラック上にこのマーカーを置きます。

14.11 政治的失敗

これは交渉の決裂、政治的なクーデター、独立して行動している同盟国(例えば、イタリアがギリシャを攻撃する)などを表しています。



このイベントを適用する非フェイズ陣営(引かれたイベントマーカーの解決 10.2.2 で決定されます。)は、フェイズ陣営に属する活性化された国と国境(1.3.4)を共有する中立国を1つ選択しなければなりません。以下の味方又は敵という用語は、適用する(すなわち、非フェイズ)陣営にとってのものを指します。選択した中立国が...

- ・... 親[陣営]又は完全中立マーカーを有していない場合、首都ヘクスに味方の親[陣営]マーカーを置きます。
- ・... 味方の親[陣営]マーカーを有している場合、その中立国は活性化し(13.1)、非フェイズ陣営に参加します。活性化された国のために国のセットアップ(13.1.2)を実行して下さい。
- ・... 敵の親[陣営]又は完全中立マーカーを有している場合、そのマーカーを取り除きます。

14.12 政治的成功



これを適用する陣営は、以下のうちのいずれかをしなければなりません。以下の「味方」又は「敵」という用語は、適用陣営にとってのものを指します。

- ・親[陣営]又は完全中立マーカーがなく、活性化している味方の国と国境(1.3.4)を共有する中立国を選択します。西側陣営がこのイベントを適用している場合、中立国は代わりに活性化している味方の国と海域を共有することができます。その首都ヘクスに味方の親[陣営]マーカーを置きます。
- ・首都ヘクスに味方の親[陣営]マーカーがある中立国を選択します。その中立国は活性化し(13.1)、味方の陣営に加わります。活性化された国に対して国のセットアップ(13.1.2)を実行して下さい。
- ・敵の親[陣営]又は完全中立マーカーがある中立国を選択し、そのマーカーを除去します。

無制限の政治的成功:これを適用するように特に指示されている場合、陣営は上の黒丸のうちの1つを実行しなければなりません。ただし、最初の黒丸では、国境又は海域の共有についての言及は無視して下さい。単にマップ上の中立国を選んで下さい。

14.13 ロケット

これは、V-1 や V-2 などのドイツのロケットを表しています。



枢軸陣営は、以下の状況で 1 個のロケットをプレイできます。

- ・戦略戦闘において。
- ・ドイツ地上ユニットを含む地上戦において。

戦略戦闘では、敵の修正された戦闘結果は 2 で割られます。切り上げです。

地上戦では、敵陣営は -2DRM を適用します。

戦闘後、1 個のサイコロを振ります。その結果と同じ数だけ後のターントラック上にこのマークを置きます。

14.14 SNAFU(混乱)

これは、「状況はいつもどおり最悪だ」を表しています。



陣営は、任意のタイプの戦闘で SNAFU をプレイすることができます。

戦闘中、敵陣営は -1DRM を適用します。

戦闘後、1 個のサイコロを振ります。その結果と同じ数だけ後のターントラック上にこのマークを置きます。

14.15 潜水艦

これは、潜水艦配備、暗号コード、又は戦術の変更を表しています。言い換えれば、対潜水艦部隊よりも一時的な優位性を提供するいくつかの変更です。大西洋の主要港を管理するための枢軸 DRM との戦略戦闘で、ドイツの定期的な U ボート活動が抽象化されています。



以下の状況で、陣営は潜水艦を 1 つプレイすることができます。

- ・戦略戦闘において。同じフェイズで、枢軸陣営は、ソビエト陣営に対して 1 つの潜水艦を、西側陣営に対して異なる潜水艦をプレイすることができます。
- ・攻撃側と防御側の両方が海上ユニット、水上艦アクションマーク、又は護送船団アクションマークを有している航空／海上戦闘において。つまり、双方が関与する船を必要としています。

戦略戦闘では、敵の修正された戦闘結果は 2 で割られます。切り上げです。

航空／海上戦闘では、敵陣営は -2DRM を適用します。

敵の航空ユニットには効果がありません。

戦闘後、1 個のサイコロを振ります。その結果と同じ数だけ後のターントラック上にこのマークを置きます。

14.16 水上艦アクション

これは、軍艦資産が弱すぎて完全なユニットを構成できないことを表しています。



陣営は、海上アクション(6.4)を実行するために軍艦ユニットを使用できるときはいつでも、水上艦アクションをプレイすることができます。

アクションを実行するために、マークは、最初に、まだ軍艦ユニットを含んでおらず、且つ、マークの国或いはマークの国の味方の港へ海上移動経路をトレースできる任意の国のどちらかにある味方の港に置かれます。この経路は迎撃することはできません。

それが置かれた後、そのマークは軍艦ユニットとして扱われ、直ちに海上アクションを実行するために活性化されます。それは軍艦ユニットと同様に、その合計に出撃数を追跡したり追加したりします。

活性化が終了したら、このマークの合計出撃数に 1 を加え

た数と同じ数だけ後のターントラック上にこのマークを置きます。それからその出撃数マークを取り除きます。

例:ソ連の水上艦アクションマークは護衛を行い、合計で 2 出撃を行います。それを 3 ターン後にターントラック上に置きます。

14.17 奇襲

これは優れた計画、知性、資材などを表しています。



フェイズ陣営は、特殊マークアクション(6.1)を実行することによって、奇襲マークをヘクスに置くことができます。**注意:**このマークは、ユニットの活性化中には配置できません。

複数の奇襲を同じサブフェイズに配置することはできませんが、同一のヘクス内に配置することはできません。

マークを配置した直後に、配置ヘクスが海域(1.3.6)の一部である場合、フェイズ陣営は、そのマークがそのヘクス内にあるのか海域にあるのかを宣言します。両方とみなすことはできません。一旦宣言されると、それは残りのアクションサブフェイズの間、その場所であるとみなされます。

- ・それがヘクスにある場合、フェイズ陣営は、マークの 2 ヘクス範囲内のヘクスで防御しているユニットに対する戦闘に +1DRM を適用します。

双方が航空ユニットを地上戦闘に投入した場合、防御地上ユニットがマークの範囲内にあれば、この DRM が航空戦闘に適用されます。

たとえ配置ヘクスがその海域の一部であったとしても、海域内で発生している航空／海上戦闘のための DRM はありません。

例:西側陣営は、2912 に奇襲マークを置き、それがヘクスに置かれていると宣言します。後に、枢軸陣営は、海域 10 で海上移動を行っている西側の護送船団を迎撃します。ヘクス 2912 は海域 10 の一部ですが、迎撃の航空／海上戦闘では奇襲マークの DRM を受けません。

- ・それが海域にある場合、その海域内(その中の全ての沿岸ヘクスと港ヘクスを含みます)には、以下が適用されます。

◇航空／海上戦闘の場合、フェイズ陣営は +1DRM を適用します。地上戦闘のための DRM はありません。

◇フェイズ陣営は、空母攻撃(6.4.5)を実行することができます。空母ユニットは奇襲マークのある海域で開始する必要はありません。

◇フェイズ陣営は、奇襲マーク毎に 1 回の水陸両用侵攻(6.3.2)を実行できます。フェイズ陣営は、アクションサブフェイズ毎に同じ侵攻ヘクスを複数回宣言することはできません。

重要:マップ上に複数の奇襲マークがある場合、戦闘毎に 1 つの +1DRM のみがこれらのマークから適用されます。

奇襲マークには国の指定がありますが、任意の味方ユニットが上記の利益を受けることができます。国別仕様は、後で再び利益のように動員フェイズで誰がそのマークを購入するのかを示しています。

そのフェイズ陣営のアクションサブフェイズの終了時に取り除かれたとき、それをその陣営カードの奇襲マーク保持ボックスに置きます。動員フェイズ(8.3)で買い戻すことができます。

14.18 戦車

これは、局地支援に十分ですが完全戦力の戦車ユニットを構成するには弱すぎる戦車資産又はドクトリンを表しています。



地上戦闘において、陣営は、マークと同じ国籍の関連する地上ユニット毎に 1 個のマークをプレイすることができます。**[例外]**戦車タイプのユニットや「打撃(Shock)」ID を有するユニットではプレイできません。]

戦闘中の全ての地上ユニットが、それらのためにプレイされ

る戦車マーカーを必要とするものではありません。

プレイされる各戦車について、そのユニットは、地上戦闘 DRM 目的のための戦車ユニットと見なされます。それは他の全ての指定を保持します。

例:ソ連親衛ユニットが晴天で攻撃され、ソビエト陣営はソ連の戦車イベントマーカーをプレイします。その戦闘 DRM は +3(エリートユニットの場合の+1、晴天の戦車ユニットの場合の+2)です。

戦闘後、マーカーをターントラック上の次ターンに置きます。

14.19 ULTRA

これはイギリスとアメリカの優れた諜報活動を表しています。



西側陣営は、西側陣営を含む任意の種類の戦闘において 1 個の ULTRA をプレイすることができます。

戦略戦闘では、枢軸の修正された戦闘結果は 2 で割られます。切り上げです。

航空／海上又は地上戦闘では、西側陣営は+1DRM を適用します。

戦闘後、1 個のサイコロを振ります。その結果と同じ数だけ後のターントラック上にこのマーカーを置きます。

15.0 追跡マーカー

このセクションでは、追跡マーカーとその具体的なルールについて説明します。

プレイされるシナリオによっては、全てのマーカーが使用されない場合があります。

15.1 +／-DRM[攻撃側;防御側]



これらのマーカーは、攻撃側と防御側の戦闘 DRM を追跡するためにマップの DRM トラックで使用されます。

15.2 有和又は協定終了／シナリオ終了

このマーカーは、シナリオの指示に従ってターントラックに置かれます。



有和又は協定終了:このマーカーがターントラックから削除される時に、有和及び／又はナチ-ソビエト協定が有効である場合、その政策は直ちに終了します。両方ともすでに終了している場合、イベントは発生しません。



シナリオ終了:シナリオ終了マーカーとターンマーカーが同じターントラックボックスを占めると、ゲームはそのターンの勝利チェックで終了します。だからそのターンを最後までプレイして下さい。

例:シナリオ終了とターンマーカーは 1945 年 7 月にあります。シナリオは 1945 年 7 月のターンに行われる勝利チェックで終了します。

15.3 強襲



フェイズ陣営はこのマーカーをユニット上に置いて、強襲マーカーが指しているヘクスにいる敵地上ユニットに対する強襲を指定します。

強襲が解決されたとき、又は強襲が解決されない場合、フェイズ陣営のアクションサブフェイズの終了時にマーカーは取り除かれます。

15.4 爆撃



このマーカーは、爆撃アクション(6.2.6)が成功した後、工場ヘクスに置かれます。戦略戦争フェイズの終了時に、そのマーカーはヘクスから取り除かれます。

マップ上に置くことができる爆撃マーカーの最大数は 8 です。

15.5 譲渡[紛争領域]

これは、紛争領域が他の国に譲渡されているかどうかを示します。



条件付きイベントで紛争領域が他の国に譲渡されたことが示されたとき、その譲渡マーカーをその陣営カードの条件付きボックスからその譲渡領域ボックスに移動させて下さい。

15.6 英連邦貿易

これは、英連邦諸国からの貿易の増加を表しています。



このマーカーは、西方侵攻条件付きイベント(13.8)によりターントラックに置かれます。

このマーカーがターントラックから取り除かれたら、それを西側陣営カードの追加工場トラックの 3 のボックスに置きます。

追加工場トラックにある場合、マーカーが占めているボックスに等しい数の工場をイギリス工場数(9.1.2)に追加して下さい。

15.7 支配[陣営]



このマーカーは、どの陣営が都市を支配しているかを示します(2.3.1)。

15.8 経済改善

これは、戦時中に実施されたドイツの経済及び生産改革、例えば地下工場を表しています。



これらのマーカーはシナリオの指示に従ってターントラック上に置かれます。

ターントラックから最初に取り除かれたとき、1 つのマーカーをターントラックの 6 ターン後に置き、他のマーカーを追加工場トラックの 1 のボックスに置きます。それから、枢軸陣営カードの条件付きボックスから全てのドイツ地上ユニットを取り出し、それらを除去ボックスに置きます。

ターントラックから 1 つの経済改善マーカーのみが取り除かれたターンにおいて、それをターントラック上の 4 ターン後に置き、他のマーカーを追加工場トラックの 1 つ上の値に移動します。

例:イギリス／ソ連へのレンドリースの例(15.13)を参照して下さい。

追加工場トラックにある場合、占められたボックスに等しい数の工場をドイツ工場数(9.1.2)に追加します。

15.9 工場数



このマーカーは、その国のマップ上工場数を追跡します(9.1.2)。フランス、ドイツ、イタリア、イギリス、及びソ連だけが、工場数マーカーを有しています。

15.10 工場ロスト



このマーカーは、その国のマップ上工場数からいくつの工場が差し引かれるかを追跡します(9.1.2.1)。ドイツ、イギリス、及びソ連のみが工場ロストマーカーを有しています。

これらのマーカーは、東方侵攻(13.3)又は西方侵攻(13.8)条件付きイベントによって追加工場トラック上に置かれます。

15.11 工場

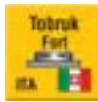


シナリオのセットアップに従って、このマーカーは都市であって工場を含まないヘクスに置かれます。

ヘクスにある間、そのヘクスはシナリオ全体において工場を有しています。工場が他の工場のようにマップ上に印刷されていると思って下さい。

15.12 要塞

これは大規模な要塞を表しています。デザイナーが重要な戦略的影響を及ぼしたと感じた要塞だけが表示されています。



地上ユニットのみが要塞を占領することができます。地上ユニットが要塞を占領していることを示すには、それを要塞マーカーの下に置きます。

要塞を占領している間、以下がそのユニットに適用されます。

- ・ZOC を及ぼしません。
- ・攻撃を開始することはできません。
- ・同じ活性化内で要塞を出て再占領することはできません。
- ・それは強襲によってのみ攻撃できます。
- ・攻撃された場合、その戦闘サイ振りの後、攻撃側は修正結果を2で割ります。
- ・防御中に DR の戦闘結果を被り、完全戦力である場合、そのユニットは退却の代わりに戦力減少を被ることがあります。
- ・EZOC にある場合、それは EZOC にあると見なされます。

ユニットが退却を強制された場合、(同じヘクスで始まったとしても)要塞を占領することはできません。

これは、厳密に防御的な方法で活動するという責任又はその欠如を表しています。

敵ユニットが要塞を含むヘクスに移動した場合、その要塞をシナリオから取り除きます。[例外:イタリアが枢軸国で、西側地上ユニットがトブルクに進入した場合、イタリアトブルク要塞をイギリストブルク要塞側に裏返します。その後、敵ユニットがそのヘクスに進入した場合、イギリスの要塞はシナリオから除外されます。]

15.13 イギリスへのレンドリース(武器貸与);ソ連へのレンドリース(武器貸与)



これらのマーカーは、東方侵攻(13.3)又は西方侵攻(13.8)条件付きイベントによってターントラックに置かれます。

ターントラックから最初に取り除かれたとき、1つのマーカーをターントラックの6ターン後に置き、他のマーカーをそれぞれの陣営カードの追加工場トラックの1のボックスに置きます。

ターントラックから1つのレンドリースマーカーのみが取り除かれたターンにおいて、それをターントラック上の6ターン後に置き、他のマーカーを追加工場トラック上の1つ上の値に移動します。

例:イギリスへのレンドリースマーカーは、41年11月のターントラックボックスから取り除かれます。それは42年5月のボックスに置かれ、追加工場トラック上の他のマーカーは1のボックスから2のボックスに移動されます。

追加工場トラックのレンドリースマーカーが9のボックスに入ると直ぐに、そのターントラックマーカーをシナリオから取り除きます。追加工場トラックのレンドリースマーカーは9のボックスより上には行けません。

追加工場トラックにある場合、それぞれの国の工場数(9.1.2)に占められたボックスに等しい数の工場を追加します。

15.14 モスクワ条約



このマーカーは、ソ連崩壊(13.2.1.1)によりターントラック上に置かれます。

ターントラックにある間、モスクワ条約政策が有効になります。

このマーカーがターントラックから取り除かれると、ソビエト陣営はサイコロを1個振ります。結果が1-3の場合、ターントラックの次のターンにマーカーを置きます。結果が4-6の場合、モスクワ条約政策は終了し、このマーカーはターントラックから取り除かれます。

政策の終了:この政策が終了したとき、ソ連の国家意思を45にリセットして下さい。有和はこの値を減らしません。また、その追加工場トラックの1のボックスに、ソ連の工場ロストマーカーを置きます。

15.15 移動ポイント



このマーカーは、活性化されたユニットの移動ポイントの消費量を追跡するためにマップ上の移動トラックで使用されます。あなたは、矛盾のないように、カウントアップ又はカウントダウンすることができます。

15.16 マルベリー

これはノルマンディーで使用された人工港を表しています。



このマーカーは、イギリス又はアメリカの地上ユニットによる水陸両用侵攻によって港のない沿岸ヘクスに置かれます(6.3.2.4)。一旦ヘクスに置かれると、それは自発的に除去することができません。

ヘクスにいる間、そのヘクスは西側の味方の港を有しています。下記の場合を除いて、これをマップ上に印刷された港として扱います。

敵ユニットがマルベリーを含むヘクスに移動した場合、シナリオからマルベリーマーカーを取り除きます。

15.17 EZOC 無し

これは、近くの防御部隊が非常に成功した攻撃に反応することができないことを表しています。



このマーカーは、機動攻撃によって除去された防御ユニットによって占められていたヘクスに置かれます。

このマーカーがヘクスにいる間、そのヘクスにEZOCは適用されません。

これはフェイズ地上ユニットの活性化の終了時に取り除かれます。

そのため、現在活性化されている地上ユニットのみが、EZOC無しマーカーの恩恵を受けます。3以上の防御側が同じ攻撃側によって除去され(これはめったに起こらないはずですが)、あなたが直近に攻撃されたヘクスにEZOCマーカーを必要とする場合、残りのMPが不足しているために攻撃側が移動できないヘクスにすでにあるEZOCマーカーを使用して下さい。

15.18 核攻撃

このマーカーは、USEプレイブックのあるシナリオ、すなわち戦後のソビエト対西側の衝突の架空のシナリオで使用されます。



このマーカーは、西側陣営によって核攻撃が行われたときにヘクスに置かれます。

解決、効果、及び除去については、プレイブックにおける西側陣営特別ルール/注意(31.10.3)を参照して下さい。

15.19 親[陣営]

これは、ある国の政府がどの陣営に向かって傾いているのかを表しています。



このマーカーは、戦争がその国に対して宣言された場合、又はその国がイベントのために活性化した場合に、中立国が加わる可能性がある陣

営を示しています。

マップ上及び／又は外交カップ内に存在することができる単一陣営のマーカーの数は、最大8です。

このマーカーは、次の理由により、外交カップ又は中立国に入れたり取り除いたりすることができます: 領域奪取(14.2)、征服された国(13.2.2)、政治的失敗(14.11)、又は政治的成功(14.12)。

このマーカーは、その指定陣営に基づいて味方／敵です。

しかし、それは陣営に属していません。

15.20 生産ポイント[10s; 1s; x2]



これらのマーカーは、その国の生産ポイントと生産ポイントの乗数を追跡します(9.1.1)。

15.21 政策評価

おそらく、ヒトラーがヨーロッパを征服している間に何もしないことは良い考えではありません。



このマーカーは、東方侵攻(13.3)又は西方侵攻(13.8)条件付きイベントによってターントラックに置かれます。

このマーカーがターントラックから取り除かれたときに、宥和とナチソビエト協定の両方の政策がすでに終了している場合、イベントは発生せず、シナリオからこのマーカーを取り除きます。

そうでなければ、有効な政策を持つ連合陣営はサイコロを1個振ります。結果が1-3の場合、ターントラックの次のターンにマーカーを置きます。結果が4-6の場合その政策は終了します。

15.22 出撃数[1; 2; 3; 4; 5; 6]



これらのマーカーは、ユニットが現在有している出撃数(1.5)の総数を追跡します。ユニットに出撃数がない場合、マーカーを置かないで下さい。

15.23 ロシアの冬

ドイツ人は、母なるロシアが非常に寒いとわかります。



このマーカーは、東方侵攻条件付きイベント(13.3)によりターントラック上に置かれ、枢軸陣営が次の3月ターンの天候のためにサイコロを前にシナリオから取り除かれます。

このマーカーがターントラックから取り除かれたら、それを寒冷区域の悪天ボックスに置き、その寒冷区域の天気マーカーを荒天ボックスに置きます。

このマーカーが天候トラック上にある間、寒冷区域の天気は自動的に荒天となります。しかし、ソ連のどのヘクスでも、ソビエト陣営にとっての天候は、あらゆる目的のために悪天とみなされます。

例:ソ連の打撃ユニットがミンスク近くのドイツ戦車ユニットを攻撃します。打撃ユニットは、エリートユニットであることによる+1と悪天の影響を受けたヘクスにあるユニットを攻撃することによる-2を適用します。天候は枢軸陣営にとっては荒天であるため、ドイツ戦車ユニットは戦車ユニットDRMを受け取らず、修正された戦闘結果は2で割られます。

枢軸航空支援:荒天のため、枢軸航空ユニットは地上戦闘で航空支援DRMを提供しません。しかし、枢軸航空ユニットは、場合によってはソビエト航空ユニットに複数の出撃を加えさせるために、地上戦闘に投入可能です。

15.24 戦略移動



戦略移動フェイズにおいて、このマーカーは補給状態の航空ユニット又は地上ユニット上に置かれ、戦略移動(4.1)を使用できるようになります。ユニット上にある間、そのユニットは、アクションサブフェイズで活性化したり、補充フェイズで改善したり、アップグレードフェイズでアップグレードすることはできません。

15.25 完全中立

これは中立を追求している国の政府を表しています。



シナリオに従って、このマーカーは中立国の首都に置かれます。シナリオ中に配置することはできません。

このマーカーは、領域奪取(14.2)、国の活性化(13.1)、征服された国(13.2.2)、宣戦布告(10.1)、政治的失敗(14.11)、又は政治的成功(14.12)のために中立国から取り除かれます。

15.26 補給[低/非]



このマーカーは、ユニットが低補給状態か非補給状態かを示します(7.1)。

15.27 ターン



このマーカーは、シナリオの現在のターン(月と年)を示すためにターントラック上に置かれます。

15.28 ウラル工場

これは、ロシアにおける生産設備の再配置と拡大を表しています。レンドリースとは異なり、これは急速に増加します。



これらのマーカーは、東方侵攻条件付きイベント(13.3)によりターントラックに置かれます。

ターントラックから最初に取り除かれたとき、1つのマーカーをターントラックの2ターン後に置き、他のマーカーを追加工場トラックの1のボックスに置きます。

ターントラックから1つのウラル工場マーカーのみが取り除かれたターンにおいて、1つのマーカーをターントラックの2ターン後に置き、他のマーカーを追加工場トラック上の1つ上の値に移動します。

例:ウラル工場マーカーが41年11月ターントラックボックスから取り除かれます。それは42年1月のボックスに置かれ、追加工場トラックの他のマーカーは2のボックスから3のボックスに移動されます。

追加工場トラックのウラル工場マーカーが9のボックスに入ると直ぐに、そのターントラックマーカーをシナリオから取り除きます。追加工場トラックのウラル工場マーカーは9ボックスより上には行けません。

追加工場トラックにある場合、占められたボックスに等しい数の工場をソ連工場数(9.1.2)に追加します。

15.29 アメリカ参戦/可変到着



このマーカーは、アメリカ参戦条件付きイベント(13.5)によりターントラックに置かれます。

アメリカ参戦マーカーがターントラックから取り除かれた

ら、アメリカを西側の国として活性化させて下さい。それから、そのマーカーをその可変到着 USA 側に裏返して下さい。

可変到着は、可変エントリーマーカーが使用されるのと同じ方法で使用されます。プレイブックのアメリカ可変到着 (30.2.1.3) を参照して下さい。

アメリカの活性化が西方侵攻、東方侵攻、又は地中海危機の条件付きイベントを誘発した場合、誘発されたイベントを同じ順序で解決して下さい。

15.30 可変エントリー



このマーカーは可変エントリーの増援カウンターを示します。プレイブックの可変エントリー (30.2.1.2) を参照して下さい。

15.31 意志 [10s; 1s]



これらのマーカーは国の国家意志を追跡します (2.1.2)。

15.32 天候



このマーカーはそのターンの天候区域の天候 (11.0) を表します。

15.33 投入意志あり／投入意志無し



このマーカーは、陣営がいずれかの戦闘にイベントマーカーを投入しているか否か、及び／又は、地上戦闘に 1 つの航空ユニットを投入しているか否かを、密かに決定して明らかにするために戦闘解決手順 (5.1) で使用されます。

16.0 国リスト

国家意志は、国が紛争領域を他の国に譲渡しているかどうかでは、影響を受けません。

工場の値は、国の 1939 年の国境に基づいています。

- ・ベルギー(BEL) 国家意志=2 工場=1
- ・ブルガリア(BUL) 国家意志=4 工場=1
- ・デンマーク(DEN) 国家意志=2 工場=1
- ・エストニア(EST) 国家意志=2 工場=1
- ・フィンランド(FIN) 国家意志=4 工場=2
- ・フランス(FRA) 国家意志=30* 工場=8

本土:大陸フランス

海外:コルシカ、仏領北アフリカ、シリア

* ナチーソビエト協定が有効である場合、フランス国家意志は 10 減少します。

- ・仏領北アフリカ*(FNA) 国家意志=5 工場=2

本土:仏領北アフリカ

* フランスが征服されナチーソビエト協定政策が有効である場合に創出されます。首都はチュニスです。

- ・ドイツ(GER) 国家意志=45 工場=13

本土:ドイツ及び東プロシア

- ・ギリシャ(GRE) 国家意志=4 工場=1

本土:ギリシャ

海外:クレタ

- ・ハンガリー(HUN) 国家意志=4 工場=1

- ・イラク(IRQ) 国家意志=2 工場=1

- ・アイルランド(IRE) 国家意志=3 工場=1

- ・イタリア(ITA) 国家意志=12 工場=6

本土:イタリア及びシシリー

海外:アルバニア、リビア、ロードス、サルディニア

- ・ラトビア(LAT) 国家意志=2 工場=1

- ・リトアニア(LIT) 国家意志=2 工場=1

- ・オランダ(NET) 国家意志=2 工場=1

- ・ノルウェー(NOR) 国家意志=3 工場=1

- ・ポーランド(POL) 国家意志=12 工場=3

- ・ポルトガル(POR) 国家意志=4 工場=1

- ・ルーマニア(ROM) 国家意志=6 工場=2

- ・スペイン(SPA) 国家意志=8 工場=4

本土:スペイン

海外:マジョルカ、西領モロッコ

- ・スウェーデン(SWE) 国家意志=4 工場=2
- ・シリア*(SYR) 国家意志=2 工場=1
 - * フランスが征服されナチーソビエト協定政策が有効である場合に創出されます。首都はダマスカスです。
- ・トルコ(TUR) 国家意志=8 工場=3
- ・イギリス(UK) 国家意志=20 工場=9
 - 本土:**グレートブリテン島及び北アイルランド
 - 海外:**キプロス、エジプト、ジブラルタル、クウェート、マルタ、パレスチナ、トランスヨルダン
- ・アメリカ(USA) 国家意志=10*
 - 本土:**東部北アメリカボックス
 - * 国家意志は非常に低いですが、失うべきアメリカの都市はありません。だから、全ての軍が破壊されることはありません。
- ・ソビエト(USSR) 国家意志=85* 工場=9
 - 本土:**ソ連、中央ロシアマップボックス
 - * 宥和政策が有効である場合、ソ連国家意志は 40 減少します。
- ・ヴィシー*(VIC) 国家意志=6 工場=2
 - 本土:**ヴィシー周辺の紛争領域の境界に囲まれた大陸フランス
 - 海外:**コルシカ
 - * フランスが征服されナチーソビエト協定政策が有効である場合に創出されます。首都はヴィシーです。
- ・ユーゴスラビア(YUG) 国家意志=6 工場=2

17.0 係争領域リスト

- ・アルザスーロレーヌ(フランスの一部)。ドイツに譲渡可能性あり。
- ・ベッサラビア(ルーマニアの一部)。ソ連に譲渡可能性あり。
- ・東部ポーランド(ポーランドの一部)。ソ連に譲渡可能性あり。
- ・エストニア(完全な国)。ソ連に譲渡可能性あり。
- ・カレリア(フィンランドのいくつかの部分)。ソ連に譲渡可能性あり。
- ・ラトビア(完全な国)。ソ連に譲渡可能性あり。
- ・リトアニア(完全な国)。ソ連に譲渡可能性あり。
- ・ポーランド回廊(ポーランドの一部)。ドイツに譲渡可能性あり。

索引

省略

政策クイックリファレンス

一般ルール(10.3)

重要:政策が有効である場合、そのルールを自発的に違反することはできません。

政策が終了すると、そのルールの全ては、直ちに無効になります。

例:宥和政策(10.3.4)が有効である間、ソ連の国家意志は40減少します。宥和が終了すると(10.3.4.1)、直ちにソ連の国家意志に40を加えます。

シナリオの説明では、どの政策がそのシナリオに有効であるかを述べています。

協力制限(10.3.2)

- ・ソビエトのカウンターは、フランスやイギリス(海外領域を含む)内への、攻撃、移動、退却、経路のトレース、配置はできません。
- ・西側のカウンターは、ソ連(占領下のソ連を含む)内への、攻撃、移動、退却、経路のトレース、配置はできません。
- ・どの国のカウンターも、別の活性化状態の味方の国内への、攻撃、移動、退却、経路のトレース、配置はできません。

[例外:

- ◇補給線は、任意の味方の国を通してトレースすることができます。
- ◇戦略移動は、別の活性化状態の味方の国を通過することができます(ただし、その移動をそこで終了させることはできません)。
- ◇運河を通過の海上移動は、別の活性化状態の味方の国を通過することができます(ただし、その移動をそこで終了させることはできません)。
- ◇この政策は、フランス、ドイツ、イギリス、アメリカ、又はソ連のカウンターには適用されません。それらのカウンターは、任意の味方の国にすることができます。

中立国非侵犯(10.3.3)

移動、退却、又はトレースされた経路は、中立国に入ることにはできません。

本国防衛(10.3.1)

ここにリストされているルールは、その陣営の戦略移動フェイズと作戦フェイズ中にそれぞれの国に有効です。

以下のルールを満たすユニットは、移動、自発的な除去、又は帰国のいずれもできません。ただし、そのルールが他のユニットによってすでに完全に満たされている場合を除きます。又はそのユニットがその移動の終了時にそのルールを確実に満たすであろう場合を含みます。

各国(ドイツ、イギリス、アメリカ、及びソ連を除きます): 自国本土領域から3ヘクス以内、又は自国本土領域内に、少なくとも1つの地上ユニットを配置しなければなりません。

フランス条件付き: 西方侵攻イベントが発生するまで、要塞を占領しているフランスのユニットは移動できません。

ドイツ東部戦線: ドイツは、少なくとも2つの航空ユニットと3つの野戦軍の地上ユニットを、東プロイセン、リトアニア、ポーランド、ソ連(占領下のソ連を含みます)、又はドイツ内:上記の国と国境を接しているヘクス内に維持しなければなりません。

ドイツ西部戦線: ドイツは、少なくとも2つの航空ユニットと3つの野戦軍の地上ユニットを、ベルギー、イギリス、デンマーク、フランス本土(占領されたフランス又はヴィシーを含みます。)、オランダ、ノルウェー、又はドイツ内:上記の国と国境を接しているヘクス内に維持しなければなりません。

ドイツ条件付き: アメリカが西側の国であり且つモスクワ条約の有効でない場合、ドイツ国内のドイツ航空又は野戦軍の地上ユニットは、上述した西部戦線と東部戦線の両方の政策に適用されます。

イギリスメイン: イギリスは、イギリス、東部北アメリカボックス、又は北大西洋ボックスの3ヘクス以内に、その航空ユニットと地上ユニットの少なくとも1つを保持しなければなりません。

イギリス条件付き: 地中海危機又は西方侵攻条件付きイベントが発生するまで、イギリス海外領域にあるイギリスユニットは移動できません。

ソ連メイン: ソ連は少なくとも2つの航空ユニットと5つの地上ユニットを、ソ連の3ヘクス以内、又はソ連内のどこかに配置しなければなりません。

ソ連条件付き: 東方侵攻イベントが発生するまで、要塞を占領しているソ連ユニットは移動できません。

本国防衛の非満足(10.3.1.1) その陣営の戦略移動フェイズの開始時、そして再び作戦フェイズの開始時;ある国が上記の本国防衛政策のルールを満たしていない場合、10.3.1.1を参照して下さい。

政策クイックリファレンス(続き)

宥和(10.3.4)

- ・ 枢軸カウンターは、西側の国への、移動、退却、経路のトレース、配置はできません。
- ・ 西側ユニットと枢軸ユニットは、お互いを攻撃したり迎撃したりすることはできません。
- ・ 西側のカウンターは、敵国内への、移動、退却、経路のトレース、配置はできません。
- ・ 西側陣営もソビエト陣営も、宣戦布告することはできません。
- ・ 西側ユニットは、政策評価マーカーがターントラック上にない限り、自国又はマップボックス内で移動を終了しなければなりません。
- ・ ソ連の国家意志が 40 減少します。[例外:ソ連がそのシナリオの任意の時点で崩壊した場合、これは適用されません。]

宥和の終了(10.3.4.1)は、次のいずれかが発生したときです。

- ・ 枢軸陣営が、西側陣営に対して宣戦布告する。
- ・ 政策評価マーカーがターントラックから外された後、サイ振りで 4-6 の結果が出る。
- ・ 宥和又は協定終了マーカーが、ターントラックから削除される。

ナチーソビエト協定(10.3.5)

- ・ 枢軸カウンターは、ソビエト国内への、移動、退却、経路のトレース、配置はできません。
- ・ ソビエトと枢軸ユニットは、お互いに攻撃も迎撃もできません。
- ・ ソビエトカウンターは、敵国内への、移動、退却、経路のトレース、配置はできません。
- ・ 西側陣営もソビエト陣営も宣戦布告することはできません。
- ・ ソビエトユニットは、政策評価マーカーがターントラック上にない限り、自国又はマップボックス内で移動を終了しなければなりません。
- ・ フランスの国家意志が 10 減少します。

ナチーソビエト協定の終了(10.3.5.1)は、次のいずれかが発生したときです。

- ・ 枢軸陣営が、ソビエト陣営に対して宣戦布告する。
- ・ 政策評価マーカーがターントラックから外された後、サイ振りで 4-6 の結果が出る。
- ・ 宥和又は協定終了マーカーが、ターントラックから削除される。

モスクワ条約(10.3.6)

- ・ ソ連内の紛争領域の境界線が有効です。その境界線の西側のソ連領域は「占領下のソ連」です。その東側のソ連領域と中央ロシアボックスは、活性化状態のソ連です。
- ・ 占領下のソ連は征服国と見なされます。[例外:政治的失敗又は政治的成功イベントの目的のためには、活性化状態のソ連の一部と見なされます。]
- ・ 経済フェイズで、活性化状態のソ連は、工場数に等しい生産ポイントを受け取ります。
- ・ ソビエト陣営は、宣戦布告することはできません。
- ・ 枢軸カウンターは、活性化状態のソ連内への、攻撃、迎撃、移動、退却、経路のトレース、配置はできません。
- ・ ソビエトカウンターは、占領下のロシア内への、攻撃、迎撃、移動、退却、経路のトレース、配置はできません。
- ・ ソ連カウンターは、活性化状態のソ連外への、攻撃、迎撃、移動、経路のトレース、配置はできません。[例外:それはソビエト陣営カード又はターントラックに置くことができます。]

モスクワ条約の終了(10.3.6.1)は、モスクワ条約マーカーがターントラックから外された後、サイ振りで 4-6 の結果が出たときです。政策が終わったら、モスクワ条約(15.14)の「政策の終了」を参照して下さい。

条件付きイベントクイックリファレンス

国の活性化(13.1)

誘発:国は以下で活性化します:

- ・ 国への宣戦布告(10.1.1)
- ・ 政治的失敗(14.11)
- ・ 政治的成功(14.12)

アクション:その国が加わる陣営を決定し(13.1.1)、その中にある親[陣営]又は完全中立マーカーを取り除いてから、国のセットアップ(13.1.2)に従ってそのカウンターをセットアップして下さい。

国の崩壊(13.2.1)

誘発:次のいずれかが発生したときに国は崩壊します。

- ・ 国の国家意志がゼロになり、本土のどの都市も敵の支配下にはない。
- ・ 本土の全ての都市が敵の支配下にある。

アクション:イギリス、アメリカ、又はソ連が崩壊した場合、特殊ケース(13.2.1.1)を参照して下さい。そうでなければ、崩壊した国のために、

- ・ ヘクス又はマップボックス内の減少した地上ユニットを除去します。
- ・ ヘクス又はマップボックス内の完全戦力の地上ユニットを減少させます。
- ・ ヘクス又はマップボックス内の各航空ユニット又は海上ユニットを除去します。それらの出撃数を取り除きます。
- ・ 国家意志を国リスト(16.0)の値の半分にリセットします。切り上げです。

地中海危機(13.4)

誘発:次のいずれかが最初に生じたときに起こります。

- ・ 枢軸ユニット又はマーカーが、フランス又はイギリスの海外領域、又は、フランス又はイギリスの海外領域と国境を共有する任意の国(フランス又はイギリスの本土領域を~~除く~~)の任意の領域内へ攻撃するか、進入するか、その中に配置される。
- ・ アメリカが西側の国として活性化する。

アクション:以下を実行して下さい。

- ・ 陣営カードの条件付きボックスにある全てのフランス地上ユニットが、フランス海外領域のいずれかのヘクスに置かれます。
- ・ 陣営カードの条件付きボックスにある全てのイギリス地上ユニットが、(エジプトを~~除く~~)イギリス海外領域の任意のヘクスに置かれます。
- ・ 西側陣営は、任意の港湾から1個のイギリス護送船団及び/又は1個のフランス護送船団を取り、イギリス又はフランス海外領域の味方の港に置きます。

アメリカ参戦(13.5)

誘発:宥和とナチソビエト協定の両方の政策が終了したときに起こります。

アクション:以下を実行します。

- ・ ターントラックの6ターン後にアメリカ参戦マーカーを置きます。
- ・ マーカーがターントラックから取り除かれるとき、アメリカ参戦(15.29)を参照して下さい。

征服された国(13.2.2)

誘発:国が崩壊したときに、少なくとも1つの本土の都市が敵支配下にあり、その本土領域に敵地上ユニットがある場合、その国は征服されます。

アクション:フランスが征服された場合、特殊ケース(13.2.2.1)を参照して下さい。そうでない場合、以下を実行して下さい。

ステップ1)被征服国の全カウンターを除去します。

ステップ2)国を征服した陣営は、外交カップに味方の親[陣営]マーカーを置き、以下のうちの1つを行うことができます。

- ・ 首都ヘクスに敵の親[陣営]又は完全中立マーカーがある中立国を1つ選び、それを除去します。
- ・ その中に親[陣営]や完全中立のマーカーがなく、征服されたばかりの国と国境(1.3.4)を共有する中立国を1つ選択します。その首都ヘクスに味方の親[陣営]マーカーを置きます。

ステップ3)枢軸陣営が国を征服した場合、

- ・ 被征服国の意志1sマーカーを枢軸陣営カードの被征服連合国ボックスに置きます。
- ・ 枢軸陣営カードの条件付きボックスからドイツ地上ユニットを1個取り、除去ボックスに入れます。
- ・ プレイヤー補助シートの国家意志効果表に従ってドイツの国家意志を増加させます。
- ・ ポーランドが征服された場合、ポーランド回廊紛争領域はドイツに譲渡されます。この時点で(ドイツユニットを~~除く~~)枢軸ユニットがこの領域にいる場合、それは帰国します(10.4)。また、ナチソビエト協定政策が有効である場合、リストされている順序で以下を実行して下さい。

◇ 枢軸と西側の順序で、各陣営は東部ポーランド紛争領域にある全てのカウンターを帰国させます(10.4)。

◇ 東部ポーランド紛争領域はソ連に譲渡され、ソ連の国家意志は3増加します。

◇ ソビエト陣営カードの条件付きボックスからソ連地上ユニットを1個取り、それを除去ボックスに置きます。

ステップ4)ソビエト陣営が国を征服した場合、

- ・ 東方侵攻(13.3)が発生していない場合、ソビエト陣営カードの条件付きボックスからソ連地上ユニットを1個取り、除去ボックスに置きます。
- ・ エストニア、ラトビア、又はリトアニアが征服された場合、その国全体がソ連に譲渡され、プレイヤー補助シートの国家意志効果表に従ってソ連の国家意志を増加させます。
- ・ フィンランド、ポーランド、又はルーマニアが征服された場合、その国のソ連紛争領域はソ連に譲渡され、プレイヤー補助シートの国家意志効果表に従ってソ連の国家意志を増加させます。

ステップ5)連合陣営が他の連合陣営に属する国を征服した場合、枢軸陣営はステップ2と、ステップ3の2、3、4番目の黒点とを実行します。

条件付きイベントクイックリファレンス(続き)

東方侵攻(13.3)

誘発:次のいずれかが最初に生じたときに起こります。

- ・ 枢軸ユニット又はマーカーがエストニア、ラトビア、リトアニア、又はソ連内へ攻撃し、進入し、又はその中に配置される。又はポーランド内へ攻撃し、進入し、又はその中に配置される。ただしポーランドが活性化状態の枢軸国である場合に限る。
- ・ アメリカが西側の国として活性化する。

アクション:これがフェイズ枢軸陣営の作戦フェイズに発生した場合、その枢軸作戦フェイズの終了時に以下を実行して下さい。そうでなければ、次の枢軸作戦フェイズの終了時にそれを実行して下さい。

- ・ 枢軸陣営は、紛争領域をソ連に譲渡した中立国を1つ選択し、それに政治的成功イベントを適用することができます(14.12)。
- ・ ソ連は、1個の航空ユニットと5個の地上ユニットを、生産ポイント無しで動員します。
- ・ 西方侵攻イベントが発生している場合、ソ連へのレンドリースマーカーをターントラックの6ターン後に置きます。そうでなければ、これらをターントラックの12ターン後に置きます。
- ・ 政策評価マーカーがターントラック上にない場合、それをターントラックの13ターン後に置きます。
- ・ ソビエト陣営カードの条件付きボックスから4個のソ連地上ユニットと1個の戦車マーカーを取り、ターントラックの6ターン後に置きます。

ソビエト陣営カードの条件付きボックスにおいて譲渡された[紛争領域]マーカー毎に、そのカードの条件付きボックスにおいてソ連地上ユニットを1個取り、それをその除去ボックスに置きます。

- ・ ロシアの冬マーカーを次の12月ターンのターントラックに置きます。
- ・ 1個のソビエトパルチザンのマーカーをターントラックの6ターン後に置き、他の1個を18ターン後に置きます。
- ・ ソ連の工場ロストマーカーをマップ上工場数トラックの1のボックスに置きます。ドイツの工場ロストマーカーがマップ上工場数トラック上にない場合、そのマーカーをそのトラックの1のボックスに置きます。
- ・ ソ連の奇襲マーカー:アメリカが活性化状態の国ではない場合、ターントラックの3と4年後の1月のボックスに1つずつ置きます。アメリカが活性化状態である場合、2と3年後の1月に1つずつ置きます。
- ・ ウラル工場マーカーをターントラックの次のターンに置きます。

西方侵攻(13.8)

誘発:次のいずれかが最初に生じたときに起こります。

- ・ 枢軸ユニット又はマーカーが、ベルギー、オランダ、アイルランド、フランスの本土、又はイギリスの本土内へ攻撃するか、進入するか、その中に配置される。
- ・ アメリカが西側の国として活性化する。

これがフェイズ枢軸陣営の作戦フェイズに発生した場合、その枢軸作戦フェイズの終了時に以下を実行して下さい。そうでなければ、次の枢軸作戦フェイズの終了時にそれを実行して下さい。

- ・ 1個のフランス航空ユニットを生産ポイントなしで動員します。
- ・ 英連邦貿易マーカーをターントラックの6ターン後に置きます。
- ・ 東方侵攻イベントが発生している場合、イギリスへのレンドリースマーカーをターントラックの6ターン後に置きます。そうでなければ、これらをターントラックの12ターン後に置きます。
- ・ 政策評価マーカーがターントラック上にない場合、それをターントラックの13ターン後に置きます。
- ・ イギリスの工場ロストマーカーをマップ上工場数トラックの1のボックスに置きます。ドイツの工場ロストマーカーがマップ上工場数トラック上にない場合、そのマーカーをそのトラックの1のボックスに置きます。

ソ連北方国境(13.6)

誘発:次のいずれかが最初に生じたときに起こります。

- ・ 枢軸ユニット又はマーカーが、**ヘクス列 15xx の北側の**ソ連ヘクスに、攻撃するか、移動するか、その中に配置される。
- ・ フィンランドが枢軸国又は連合国として活性化する。

アクション:2個のソ連地上ユニットを条件付きボックスから取り、それらをヘクス列 15xx の北側の任意のソ連ヘクスに置きます。

ヒント:レニングラードはヘクス 1546 であるため、その中に防御ユニットを保持可能です。

ソ連南方国境(13.7)

誘発:次のいずれかが最初に生じたときに起こります。

- ・ 枢軸ユニット又はマーカーが、**ヘクス列 36xx の南側の**ソ連ヘクスに、攻撃するか、移動するか、その中に配置される。
- ・ トルコが枢軸国又は連合国として活性化する。

アクション:2個のソ連地上ユニットを、陣営カードの条件付きボックスから取り、それらをヘクス列 37xx の南側にある任意のソ連ヘクスに置きます。

作戦フェイズフローチャート

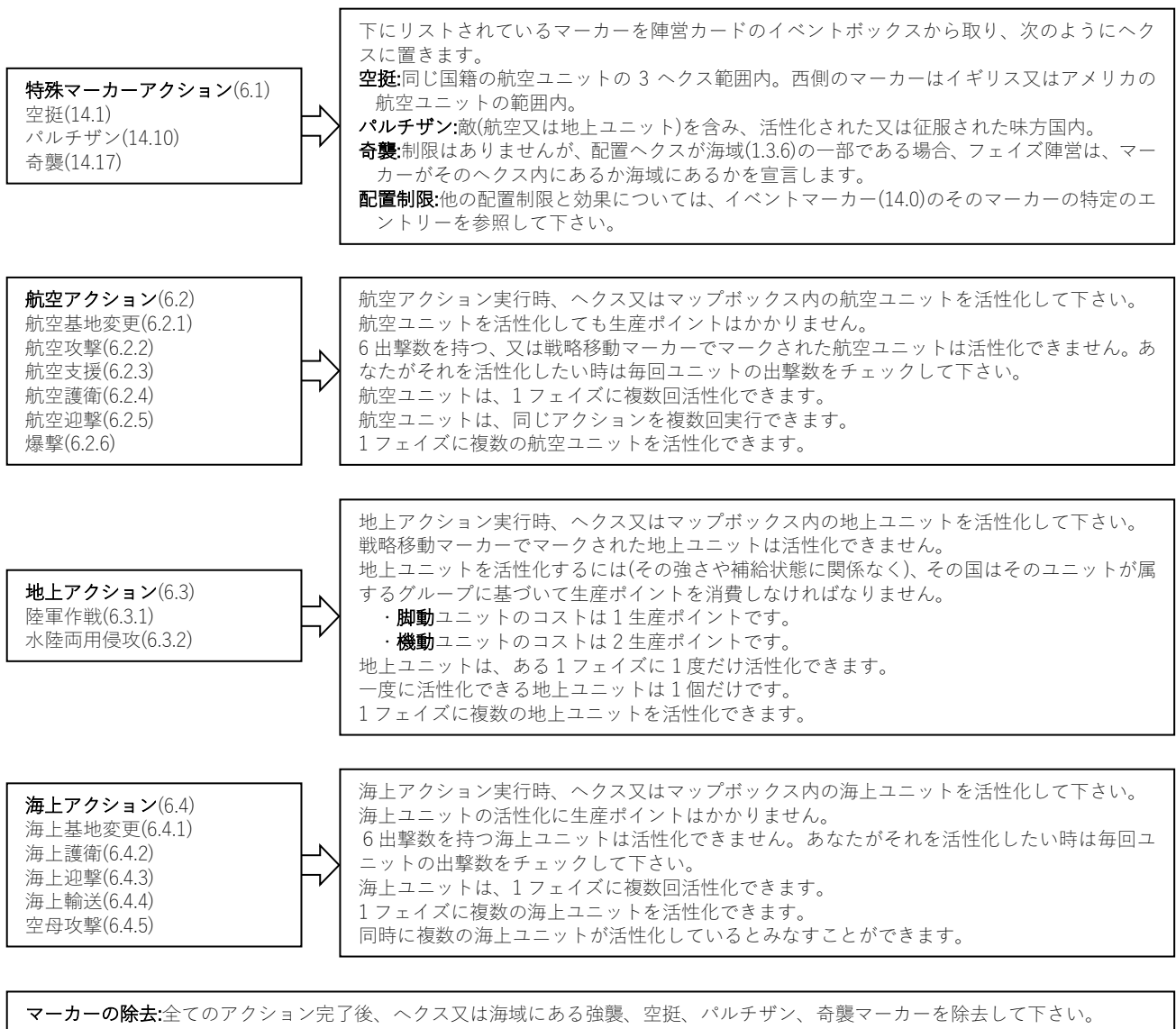
陣営順序では、次の陣営が作戦フェイズを始める前に、1つの陣営が両方のサブフェイズを完了します。陣営は、補給チェックサブフェイズを開始する前に、アクションサブフェイズを完了します。陣営順序は**枢軸、西側、ソビエト**です。

アクションサブフェイズ(1.2.1 と 6.0)

まず、本国防衛政策(10.3.1)が有効である場合、フェイズ陣営は、味方国がその政策を満たしていないかどうかをチェックします。満たしていなければ、本国防衛の非満足(10.3.1.1)を参照して下さい。その後、フェイズ陣営は、自身のユニットでアクション(6.0)を実行することができます。

アクションは任意の順序で実行できます。特に明記しない限り、あるユニットのアクションは、他のユニットが活性化される前に完了しなければなりません。しかしながら、その中の特定の手順には厳密な順序があります。

全てのアクションが完了したら、マーカーの削除を実行します。



補給チェックサブフェイズ(1.2.1 と 7.2)

ヘクス内の各フェイズユニットは、それが味方の補給源まで補給線をトレースできるかどうかをチェックします。それが不可能な場合、その補給状態は1レベル減少します(1ターンに1回だけです)。[例外:以下のユニットは、常に無制限補給源まで補給線をトレースしているとみなされています:護送船団ユニット、マップボックス内のユニット、ジブラルタルのイギリス守備隊地上ユニット、島の港にある守備隊地上ユニット]

補給チェックは必須ではありません。フェイズ陣営は、(種類や場所にかかわらず)ユニットをいくつでも補給しないことを選択してもかまいません。[例外:国の本国防衛政策(10.3.1)を満たすユニットは、できる限り多く補給チェックを行わなければなりません。]

プレイの手順フローチャート

陣営順序:次のフェイズの開始前に、1つのフェイズを完了して下さい。[例外:天候フェイズと戦略戦争フェイズ]
陣営順序は枢軸、西側、ソビエトです。

