

Attacker →		Combat Results Table															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
D e f e n d e r ↓	1	♦	♦	DR+2	DR+2	DR+2	DD+3	DD+3	DD+3	DE+4	DE+4	DE+4	DE+4	DE+4	DE+4	DE+4	1
	2	♦	♦	♦	DR+2	DR+2	DR+2	DD+3	DD+3	DD+3	DE+4	DE+4	DE+4	DE+4	DE+4	DE+4	2
	3	AS+2	♦	♦	♦	DR+2	DR+2	DR+2	DD+3	DD+3	DD+3	DD+3	DD+3	DE+4	DE+4	DE+4	3
	4	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	DD+3	DD+3	DD+3	DD+3	DD+3	DE+4	4
	5	AS+2	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	DR+2	DR+2	DR+2	DD+3	DD+3	DD+3	DD+3	DD+3	5
	6	AA+3	AS+2	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	DD+3	6
	7	AA+3	AA+3	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	♦	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	7
	8	AA+3	AA+3	AA+3	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	♦	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	8
	9	AA+3	AA+3	AA+3	AS+2	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	♦	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	9
	10	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AS+2	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	♦	DR+2	DR+2	DR+2	10
	11	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	♦	DR+2	DR+2	11
	12	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	♦	♦	12
	13	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	♦	13
	14	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	14
	15	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	15
	16	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	♦	♦	16

戦略戦闘 DRM

枢軸陣営

- +2 海域 1,2,7 又は 9 に枢軸の港(vs 西側)
- +1 海域 3 又は 4 の港に枢軸航空ユニット(vs ソ連、西側)
- +2 海域 6 に枢軸の港(vs ソ連)
- +1 海域 31 に枢軸の港(vs 西側)
- +2 海域 32 に枢軸の港(vs ソ連、西側)

ソビエト陣営

- +2 海域 13 の港にソ連航空ユニット且つ海域 13 の港に西側の戦闘機又は軍艦ユニットがない。
- +1 枢軸に征服された連合国 3 つ毎に。切り上げ。

西側陣営

- +2 アメリカが西側の国。
- +2 海域 13 の港に西側の戦闘機又は軍艦ユニット
- +1 ドイツ工場ヘクスにある爆撃マーカー毎

任意の陣営

- +/-? イベントマーカーの効果毎

戦闘サイ振り後

修正された戦闘結果は、以下の各々について 2 で割算される。各分割後に切り上げ。
・各イベントマーカーの効果毎

戦略戦闘結果(5.4)

- ◆:ドイツと各連合(イギリス又はソ連)の工場ロストマーカーの値を 1 ずつ減らす。

DR,DD,DE:

- ドイツ工場ロストマーカーの値を 1 減らす。
- 各連合工場ロストマーカーの値を 1 増やす。

AS,AA:

- ドイツ工場ロストマーカーの値を 1 増やす。
- 各連合工場ロストマーカーの値を 1 減らす。

注意:工場ロストマーカーは、追加工場トラックの 1 ボックスの下または 9 ボックスの上に行けない。

地上戦闘 DRM

強襲又は機動攻撃-主攻撃ユニットまたは防御ユニットに適用

- +2 ドイツユニット
- +1 フランス、イギリス、アメリカユニット
- +1 エリートユニット。星記号を持つユニット
- 2 減少戦力ユニット
- 2 ユニットが低補給。
- +1 晴天ヘクスで防御又は晴天ヘクスを攻撃している打撃ユニット。
- +2 晴天ヘクスで防御又は晴天ヘクスを攻撃している戦車ユニット。
- +1 悪天ヘクスで防御又は悪天ヘクスを攻撃している戦車ユニット。
- +2 孤立した*防御側を攻撃する[島の要塞を除く]。*防御側が退却可能なヘクスを有しておらず、味方(都市、要塞又は地上ユニット)に隣接していない。
- 2 悪天ヘクスを攻撃しているユニット。
- 1 都市及び/又は任意の量の荒地を含むヘクスにいるユニットを攻撃。ヘクス内の各タイプの地形につき-1 ではなく、合計で-1。
- 1 海峡ヘクスサイドを横切って攻撃
- 1 運河、山岳、または河川ヘクスサイドを横切って攻撃
- +2 防御側ヘクスが晴天で航空支援を受けている。
- +1 防御側ヘクスが悪天で航空支援を受けている。

強襲攻撃-上記の主攻撃の DRM に加えて

- +2 晴天又は悪天ヘクスにいる追加の攻撃側の戦車又は打撃ユニット毎。荒天ヘクスの場合、上記の代わりに+1DRM を適用。
- +1 追加の攻撃ユニット毎(上記の+2DRM 適用の戦車又は打撃ユニットを除く)。

水陸両用侵攻-上記の DRM に加えて

- 1 任意のヘクスにいるユニットへの攻撃。
- +2 晴天の海岸ヘクスにいるユニットへの攻撃に対する海上支援。
- +1 悪天の海岸ヘクスにいるユニットへの攻撃に対する海上支援。

強襲又は機動攻撃-上記の DRM に加えて

- +/-? 各イベントマーカーの効果毎。

戦闘サイ振り後

修正された戦闘結果は、以下の各々について 2 で割算される。各分割後に切り上げ。

- ・少なくとも 1 個の地上ユニットが非補給。
- ・荒天ヘクスで防御又は荒天ヘクスを攻撃しているユニット。
- ・要塞を占領するユニットへの攻撃。これは強襲攻撃のみ。

戦闘解決手順(5.1)

ステップ 1) 地上戦闘のみ:機動攻撃の場合、攻撃ユニットが主攻撃部隊。強襲攻撃の場合、攻撃側は1個のユニットを主攻撃部隊として宣言し、他の2個までを追加攻撃部隊として宣言する。

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／投入意志無しマーカーを使用する。それから両陣営は同時に彼らのマーカーを公開し、何を投入するかを別の方法で宣言します。

- ・ルール通りの**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

ステップ 3) 地上戦闘のみ:両陣営がステップ2で航空ユニットを投入した場合、どちらの陣営が航空支援地上戦闘 DRM を適用できるかの決定のため、航空／海上戦闘を解決する。航空／海上戦闘の解決後、ステップ4で地上戦闘を続ける。

ステップ 4) 各陣営は、各 DRM リストに従って**自身の戦闘 DRM** を決定する。一方の陣営がサイの目に適用できる最大 DRM は+又は-10。両陣営の修正値を組み合わせ、片方の陣営だけに結果を適用しない。

ステップ 5) 各陣営はサイコロを1個振り、自身の合計 DRM を適用する。その後、各陣営は、「**戦闘サイ振り後**」下の各 DRM リストをチェックし、**修正された戦闘サイ振り結果**を2で割るかどうかなを確認する。切り上げ。1未満の最終値は1に変えられる。

ステップ 6) 戦闘結果表で、攻撃側の最終値と防御側の最終値が交わった個所を参照する。結果を適用する。

航空／海上戦闘 DRM

+2 独航空ユニット
+1 独海上ユニット
+2 英米海上ユニット
+1 英米航空ユニット
+1 仏海上ユニット
+2 英国外ユニットの爆撃に対し英国で防御する西側航空ユニット。
+2 晴天での空母ユニット
+1 悪天での空母ユニット
-1 荒天での空母ユニット
-2 爆撃機ユニット
-2 護送船団ユニット
-2 ユニットの低補給状態
+1 航空 vs 海上ユニット
-2 悪天ヘクス又は海域で防御又は悪天ヘクス又は海域を攻撃しているユニット。
-? ユニットの出撃数。
+/-? イベントマーカーの効果毎。

戦闘サイ振り後

修正された戦闘結果は、以下の各々について2で割算される。各分割後に切り上げ。

- ・ユニットが非補給。
- ・荒天ヘクス又は海域で防御又は荒天ヘクス又は海域を攻撃しているユニット。

航空／海上戦闘結果

以下のステップ1と2を実行する。

ステップ 1:出撃数

受けた CRT 結果に基づいて各ユニットに出撃数を追加する。

◆:攻撃側及び防御側はそれぞれ1出撃数を追加する。

DR,DD,DE: 攻撃側は1出撃数を追加する。防御側は CRT 結果の**+ #**に等しい出撃数を追加する。

AS,AA: 防御側は1出撃数を追加する。攻撃側は CRT 結果の**+ #**に等しい出撃数を追加する。

ステップ 2:効果

他の効果決定のため、以下をチェック。

- ・爆撃の場合、その戦闘は終了する。
- ・双方が航空ユニットを地上戦闘へ投入している戦闘の場合、以下の**航空支援**を参照する。
- ・護衛を提供しているユニットに対する戦闘の場合、下記の**護衛**を参照する。
- ・水陸両用侵攻、爆撃、海上移動、補給線のトレースを行っているユニットに対する戦闘の場合、以下の**阻止**を参照する。

航空支援

◆,DR,AS:攻撃側と防御側はそれぞれ航空支援地上戦闘 DRM を受ける。

DD,DE:攻撃側は航空支援地上戦闘 DRM を受ける。防御側は受けない。

AA:防御側は航空支援地上戦闘 DRM を受ける。攻撃側は受けない。

護衛

◆,AS,AA:護衛は成功。迎撃ユニットの活性化は終了する。

DR,DD,DE:護衛は失敗*。迎撃ユニットは、6出撃数未満の場合、再び攻撃できる。

***注意:**護衛が水陸両用侵攻の一部だった場合、フェイズ陣営は侵攻をキャンセルして侵攻軍の全ユニットの活性化を終了できる。フェイズ陣営がこれを行うと、迎撃ユニットの活性化も終了し、それは再び攻撃できない。

阻止

◆,AS,AA:阻止は失敗。迎撃ユニットの活性化は終了する。

DR,DD,DE:阻止は成功。何が阻止されたかに基づいて、以下の結果を適用する。

水陸両用侵攻:侵攻は起こらない。水陸両用侵攻を実行している全てのユニットの活性化は終了する。下記の**輸送**を参照。

爆撃:爆撃マーカーは置かれず、爆撃機の活性化は終了する。

海上移動又は海上輸送:海上ユニットの活性化は終了する。海上ユニットと任意の海上護衛は、(移動ポイントのコストに基づき、残りの移動許容量を無視して)最も近い味方の港に移動される。下記の**輸送**を参照。

補給線のトレース:補給線のトレースは失敗。護送船団と他の護衛ユニットの活性化は終了する。ユニットの補給状態は、最後のターンの補給状態から1レベル減少する。補給状態は1ターンに1回より多く減少しない。

輸送

阻止された護送船団が以下を輸送中の場合…

完全戦力の地上ユニット:減少する。

減少された地上ユニット:減少したまま。

航空ユニット:2出撃数を追加する。

地上戦闘結果(5.3)

重要:全結果において表の結果の**+ #**部分を無視する。

◆:効果無し- 戦闘は終了する。

DR:防御側退却

防御側は、攻撃側(強襲の場合、任意の参加攻撃ユニット)から1ヘクス離れるように退却しなければならない。**退却できない場合、下記の防御側退却不可の結果を適用する。**防御側が要塞を占領している場合、その陣営は1ヘクス退却するか、下記の**防御側退却不可**の結果を適用するかを選択する。

DD:防御側混乱

防御側が減少ユニットの場合、それを除去する。その後、それが機動攻撃だった場合、防御側のヘクスに No EZOC マーカーを置く。

防御側が完全戦力のユニットの場合、それを減少させる。その後、防御側は(たとえ要塞を占領していても)、攻撃側(強襲の場合、任意の参加攻撃ユニット)から1ヘクス離れるように退却しなければならない。**退却できない場合、下記の防御側退却不可の結果を適用する。**

DE:防御側除去

防御側を除去する(最大戦力が減少されているかにかかわらず)。その後、それが機動攻撃だった場合、防御側のヘクスに No EZOC マーカーを置く。

AS:攻撃側停止

戦闘は終了し、攻撃側の活性化は終了する。

AA:攻撃側消耗

主攻撃ユニットが減少ユニットの場合、それを除去する。

主攻撃ユニットが完全戦力のユニットの場合、それを減少させる。

戦闘は終了し、攻撃側の活性化は終了する。

退却禁止

- ・ユニットは敵の都市又は要塞に退却することはできない。
- ・ユニットは、味方の都市又は要塞が含まれていない場合、EZOC のヘクスに退却できない。ユニットはまた、自身と攻撃側の間に1ヘクスの間隔を空ける必要がある。
- ・ユニットは、地上移動禁止やスタック制限に違反することはできない。

防御側退却不可

防御側が減少ユニットの場合、それを除去する。その後、それが機動攻撃だった場合、防御側のヘクスに No EZOC マーカーを置く。戦闘は終了します。

防御側が完全戦力のユニットの場合、それを減少させる。ユニットはそのヘクスにとどまり、戦闘は終了する。

生産(9.0)

コスト 地上ユニット活性化

(ヘクス又はマップボックス内の地上ユニット)

- 1 脚動地上ユニットを活性化する。
- 2 機動地上ユニットを活性化する。

補充(ヘクス又はマップボックス内のユニット)

- 1 減少脚動野戦軍地上ユニットを完全戦力面へ裏返す。
- 2 減少機動地上ユニットを完全戦力面へ裏返す。
- 3 1 個の戦闘機又は護送船団ユニットから 2 出撃数を除く。
- 4 1 個の爆撃機又は水上艦ユニットから 2 出撃数を除く。
- 5 1 個の空母ユニットから 2 出撃数を除く。

動員(動員ボックス内のユニット)

- 1 完全戦力のソ連脚動地上ユニットを動員する。
[打撃軍を除く。]
- 1 減少した脚動地上ユニットを動員する。
[上記のソ連脚動を除く。]
- 2 減少した機動地上ユニットを動員する。
- 3 戦闘機又は護送船団を 4 出撃数で動員する。
- 4 爆撃機又は水上艦を 4 出撃数で動員する。
- 5 空母ユニットを 4 出撃数で動員する。

奇襲マーカー

- 20 奇襲マーカー保持ボックスからマーカーを取り、4 ターン後のターントラックに置く。

外交カップ

- 5 外交カップからイベントマーカーを 1 個引く
- 5 外交カップ保持ボックスから、任意のマーカーを 1 個取り、それを外交カップに入れる。それから、保持ボックスにイベント無しマーカーが残っている場合、それらのうちの 1 個を取り、外交カップに入れる。

注意: 外交セグメントでは、フェイス陣営は外交カップから引く又は戻すことができる。両方は不可。

条件付きイベントの誘発(13.0)

国の活性化/セットアップ: 国が活性化される。

国の崩壊: 国の国家意志がゼロになる。

征服された国: 国が崩壊し(上記参照)、その本土の都市の 1 つが敵の支配下となる。

東方侵攻

- ・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、ソ連、又は活性化枢軸ポーランドに攻撃し、移動し、又は配置された場合;**又は**
- ・アメリカが活性化した場合。

地中海危機

- ・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と国境を共有する国に攻撃し、移動し、又は配置された場合。
[例外: 枢軸ユニット又はマーカーがフランス又はイギリスのみにいる場合、これは発生しない];**又は**
- ・アメリカが活性化した場合。

アメリカ参戦

- ・宥和及びナチソビエト協定の両政策が終了した場合。

ソ連北方国境

- ・枢軸ユニット又はマーカーが、ヘクス列 16xx の北側のソ連ヘクスに、攻撃し、移動し、又は配置された場合;**又は**
- ・フィンランドが活性化した場合。

ソ連南方国境

- ・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、攻撃し、移動し、又は配置された場合;**又は**
- ・トルコが活性化した場合。

西方侵攻

- ・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に攻撃し、移動し、又は配置された場合;**又は**
- ・アメリカが活性化した場合。

移動(4.0)

ユニットの移動ポイント(MP)

完全補給: 脚動地上ユニット=8; 全ての他のユニット=10

低補給・非補給: 脚動地上ユニット=4; 全ての他のユニット=5

コスト 地上移動

- 1 平地ヘクス
 - 1 輸送線に沿って。移動中に入るヘクスや横切るヘクスサイドの地形は平地として扱われる。[例外: 敵(都市、要塞、ユニット)を含むヘクスに、または中央ロシアボックスの内外に移動または攻撃した場合、この恩恵は受けられない。]
 - 1 味方: 任意のタイプのヘクスにある都市または要塞
 - 2 敵: 任意のタイプのヘクスにある都市または要塞
 - 2 都市や要塞でない荒地ヘクス(砂漠、丘、沼知、森林)。ヘクスに都市や要塞がある場合、上記の味方又は敵を参照。
 - 3 中央ロシアボックス
 - +0 平地ヘクスサイド
 - +1 運河、山地、河川ヘクスサイド
 - +2 海峡ヘクスサイド
 - +1 晴天の影響を受けたヘクスのユニットへの攻撃
 - +2 悪天、荒天の影響を受けたヘクスのユニットへの攻撃
- 全 MP:** 海上輸送による移動
- 禁止:** 水ヘクスサイド; 薄色ドットヘクス; 中立国又は政策によって禁止されている国のヘクス。

コスト 航空移動

- 1 任意のヘクス、薄色ドットを含みます。地形ヘクスサイドは無視する。
 - 3 中央ロシアボックス
- 全 MP:** 海上輸送による移動
- 禁止:** 中立国又は政策によって禁止されている国のヘクス。

コスト 海上移動

- 1 任意のヘクス、薄色ドットを含む。
 - 1 海域
 - 2 運河
 - 3 マップボックス
 - +2 海峡、海峡を横切って移動する場合。
- 禁止:** 陸地ヘクス[沿岸ヘクス、味方の港ヘクス、運河の通過を除く]、中立国又は政策によって禁止されている国のヘクス。

注意: +#の移動ポイントコストのみ、他コストと累積される。
例: 河川ヘクスサイド(+1MP)を越えて敵都市(2MP)と森林(2MP)のヘクスに移動する地上ユニットは、5 移動ポイントではなく 3 移動ポイントが必要。

国家意志効果(2.1.2)

- 1 戦闘での**防御**中に野戦軍の**地上**ユニットの 1 つが除去される度に、その国に対して。
- 1 海外の都市の 1 つが敵に支配される度に、その国に対して。
- 2 本土の都市[首都を除く]の 1 つが敵に支配される度に、その国に対して。
- 4 首都が敵に支配される度に、その国に対して。
- +1 海外の都市の 1 つが敵に支配された後に味方に支配される度に、その国に対して。
- +2 本土の都市[首都を除く]の 1 つが敵に支配された後に味方に支配される度に、その国に対して。
- +2 紛争地域がソ連に譲渡された場合、ソ連に対して。
- +2 枢軸陣営が国を征服した場合[フランスまたはイタリアを除く]、ドイツに対して。
- +4 首都が敵に支配された後に味方に支配される度に、その国に対して。
- +8 枢軸陣営がフランス又はイタリアを征服した場合、ドイツに対して。国ごとに 1 回適用される。
- +16 イギリス、アメリカ、又はソ連が崩壊した場合、ドイツに対して。国が複数回崩壊した場合でも国毎に 1 回適用される。

Unconditional Surrender!

World War 2 in Europe

2nd Printing

プレイの手順(1.2)

各陣営は次のフェイズが始まる前に1つのフェイズを完了する。**例外**天候及び戦略戦争フェイズ。

陣営の秩序は、枢軸、西側、ソビエト。

天候フェイズ

宣戦布告フェイズ

経済フェイズ

戦略戦争フェイズ

戦略移動フェイズ

作戦フェイズ

アクションサブフェイズ*

補給チェックサブフェイズ*

*各陣営は、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なければならない。

非補給フェイズ

補充フェイズ

アップグレードフェイズ

動員フェイズ

外交フェイズ

勝利チェックフェイズ

ターン終了フェイズ

Weather (11.0)

Roll one die per zone [except Desert, which is always Fair]

Months	Cold Zone <i>Blue & north</i>			Mild Zone <i>Green to Blue</i>			Warm Zone <i>Yellow to Green</i>		
	Fair	Poor	Severe	Fair	Poor	Severe	Fair	Poor	Severe
Dec-Feb		1-3	4-6		1-4	5-6	1	2-4	5-6
Mar-Apr		1-2	3-6	1	2-3	4-6	1-2	3-4	5-6
May-Jun	1-3	4-6		1-4	5-6		1-4	5-6	
Jul-Sep	1-6			1-6			1-6		
Oct-Nov	1	2-4	5-6	1-2	3-4	5-6	1-2	3-5	6



範囲(1.4)

空挺:同じ国籍の航空ユニットから3ヘクス

航空護衛:同じヘクス又は同じ海域

航空迎撃:

- ・航空ユニットの5ヘクス
- ・海上ユニットと同じ海域

航空攻撃:7ヘクス

水陸両用侵攻:

- ・海域からの枢軸の侵攻:同じ海域
- ・海域からのソビエトの侵攻:同じ海域
- ・海域からの西側の侵攻:2海域
- ・マップボックスからの西側の侵攻:1海域

爆撃:20ヘクス

海上迎撃:

- ・迎撃ユニットが海域にある:2海域
- 移動経路は海峡を横切ってトレースできない。
- ・迎撃ユニットがマップボックスにある:1海域

パルチザン:

活性化された又は征服された味方の**連合国**の中にいる敵地上ユニットを含むヘクス内

地上ヘクスを横切る補給線:

トレース開始時に最大2ヘクス、その後輸送線に沿って無制限

海域/マップボックスを横切る補給線:

無制限

補給源(7.0)

制限補給源(LSS)

制限補給源は、2個までのユニットを補給できて、それぞれに**低**補給状態を与える。

- ・味方国の海外領域の工場は、その国のユニットのLSS。
- ・征服された国の味方の首都は、その征服陣営のユニットのLSS。
- ・枢軸の味方の首都[ベルリンを**除く**]はドイツユニットのLSS。
- ・西側の味方の首都[ロンドンを**除く**]は、イギリス又はアメリカユニットのLSS。
- ・ソビエトの味方の首都[モスクワを**除く**]は、ソ連ユニットのLSS。

無制限補給源(USS)

無制限補給源は、任意数のユニットを補給できて、それぞれに**完全**補給状態を与える。

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



© 2014, 2017 GMT Games LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93292 • www.GMTGames.com