

RULES OF PLAY

WWII: *Barbarossa to Berlin*

By Ted Raicer



version 1.3

日本語解説書

目 次

1 .	はじめに	2	14 . 補充	13
2 .	内容物	2	15 . 天候	14
3 .	用語とルール略語	3	16 . パルティザン	15
4 .	ゲームのセットアップ	3	17 . 中立国	15
5 .	勝利の決定	4	18 . 資源	15
6 .	プレイのシーケンス	4	19 . 各国の制限	15
7 .	戦略カード	5	20 . キャンペーン・シナリオ	16
8 .	命令	8	選択ルール	17
9 .	スタッキング	9	クレジット	17
10 .	移動	9	カード・リスト	18
11 .	戦闘	9	解明	22
12 .	戦略再配置 (SR)	12	プレイのシーケンスの概略	23
13 .	補給	12		

1. はじめに

WW : Barbarossa to Berlin は、2人のプレイヤーに1941年6月22日の独軍によるソヴィエト連邦侵攻から1945年5月の第三帝国の崩壊までのヨーロッパとアフリカにおけるWWの過程をシミュレートすることを認める。このゲームは、GMTの *Paths of Glory* で使用されたカード・システムを基本とするが、完全に理解されるために必要な多くの相違点がある。

(訳注: このルールブックは、英文の version1.3 の翻訳である。)

2. 内容物

- 1 22" x 34 マップ
- 1 5/8" カウンターシート (88 ユニットの)
- 1 1/2" カウンターシート (280 ユニットの)
- 2 プレイヤー参照カード
- 1 ルール小冊子
- 2 戦略デッキ (各 55 枚のカード)
- 2 6面体サイコロ

2.1 ゲーム・マップ

ゲーム・マップは、1941~1945年の戦役が行われた地形がマップ上に重ねられた一連のスクエア・スペースから構成される。これらのスペースは、道路、鉄道、河川、海上の接続があらわしているラインによって連結される。黒いラインは、全てのゲーム目的のために使用される「通常の」連結である。青い点線は渡河/水障害の陸上連結である。青い波状の連結は、海上移動戦略再配置 (SR) 連結である。これらは、SRと限定補給のためにのみ使用できる。LeningradとTikhvinを連結している「生命の道」は、全ての目的においてあなたも海上移動SR連結として扱われることに注意。様々なシンボルを含む個々のボックスは、異なる地形のタイプをあらわしている。これらはマップ上の地形キーに表示され、その影響は地形効果チャート上に列記されている。

ゲーム・マップには、様々なゲーム機能を記録するための多数のチャートや記録欄も含まれる。これらには、総合記録欄 [General Records Track] (補充と枢軸軍の勝利ポイントの蓄積を記録するために使用される)、アクション記録欄 [Action Tracks]、除去ユニット・ボックス [the Eliminated Unit Boxes]、予備ボックス [Reserve Boxes]、連合軍と枢軸軍の命令記録欄 [Allied and Axis Order Track]、ターン記録欄 [Turn Track] が含まれる。

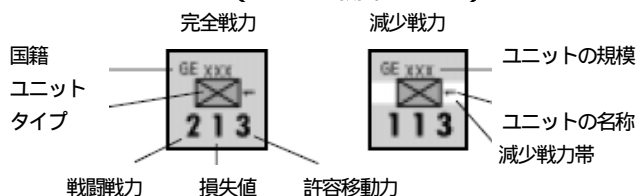
2.2 競技用コマ

戦闘ユニット: 最下部に3つの数字が並ぶ四角形の競技用コマは、戦闘ユニットである。戦闘ユニットには、ラージ戦闘ユニット (LCU、5/8"ユニット) とスモール戦闘ユニット (SCU、1/2"ユニット) の2タイプがある。ソヴィエト連邦を除き、LCUは「軍」でSCUは「軍団」である。ソヴィエト連邦については、LCUは「正面軍」をあらわし、SCUは「軍」をあらわす。SCUは、20,000名から60,000名の部隊をあらわす。LCUは、重砲、航空ユニット等に支援された部隊の大集団 (300,000名までの) をあらわす。

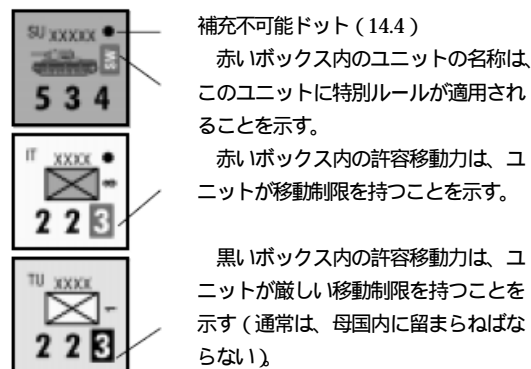
戦闘戦力 (CS): は、戦闘で打撃を与えるユニットの評価尺度。

損失値 (LF): は、戦闘損失を受けるユニットの評価尺度。

SCU (スモール戦闘ユニット)



LCU (ラージ戦闘ユニット)



許容移動力 (MA): は、移動するためのユニットの評価尺度。

LCUは、SCUよりも有利な戦闘結果表で攻勢射撃や防御射撃を行うので、SCUは戦闘ではより低い戦闘戦力のLCUよりも弱体であることに注意。

ステップ: 全てのLCUとSCUのカウンターは、両面印刷になっている。両面はステップと呼ばれ、全ての戦闘ユニットは2ステップを持つ。ユニットの表面は、そのユニットが完全戦力であることをあらわし、裏面は減少戦力であることをあらわす。ソヴィエト軍機械化正面軍は、ステップ損失を行う時に歩兵正面軍となることに注意。

機械化: 4以上の許容移動力を持つ全ての戦闘ユニットは、機械化である。

ゲーム・マーカー: ゲームには、いくつかのタイプのゲーム・マーカーが含まれる。その使用方法については、ルール中で述べられる。

カウンターの略号:

GE	ドイツ	IT	イタリア
RO	ルーマニア	BU	ブルガリア
SU	ソヴィエト連邦	US	アメリカ合衆国
BR	大英帝国	CW	英連邦
FF	自由フランス	SW	スウェーデン
TU	トルコ	HU	ハンガリー
YU	ユーゴスラヴィア		

2.3 戦略カード

各プレイヤーは、自身の55枚の戦略カードのデッキを持つ。電撃戦カードと総力戦カードの2グループに再分割される。各陣営は、25枚の電撃戦カードと30枚の総力戦カードを持つ。

3. 用語とルール略語

アスタリスク (*): アスタリスクを持つ戦略カードは、イベント又は戦闘カードとしてプレイされると、そのアクション・ラウンド後にゲームから永久に取り去られる。OPS、SR、RPカードとして使用されると、ゲームから取り去られない。

イベント名: 青い斜体で表示されるイベント名は、そのイベントが他のイベントの必要条件であることを示し、すでにこのイベントが発生したことがプレイヤーに分かるように、このイベント名を持つカードが用意されている。

活性化: アクション・ラウンド中に、あるスペースが移動や戦闘のために活性化コストを消費した時に、そのスペース内の全ユニットは活性化したものと見なされ、活性化マークが示すアクションを実施する。

活性プレイヤー: 自身のアクション・ラウンド中にアクションを行うプレイヤー。

戦闘戦力 (CS): 射撃表で戦闘を解決するために使用される、ユニットの攻勢と防御の戦闘能力。

損失値 (LF): ユニットが戦闘損失に耐える能力。あるユニットを減少させるためには、相手の損失ナンバーがユニットの損失値以上でなければならない。

損失ナンバー: 戦闘中の射撃表からの結果。

許容移動力 (MA): アクション・ラウンド中に移動のために活性化されたユニットが進入できるスペースの数。

移動ポイント (MP): あるスペースに進入するためのコスト。WW: *Barbarossa to Berlin* の全てのスペースは、1 MP のコストである。

OPS 値: アクション・ラウンドに、プレイヤーが移動と / 又は戦闘のために消費できる活性化ポイントの数。

SR 値: 戦略再配置アクションを実施しているプレイヤーが使用できるポイントの数。

スペースの支配: マップ上の各スペースは、連合軍又は枢軸軍のどちらかに支配されるか、あるいは中立である。スペースの支配は、戦闘ユニットがスペースに進入する時に変化する。

VP スペース: 赤い枠を持つスペース。これらのスペースの支配が変化する時には、新たに支配するプレイヤーの有利になるように1だけVPマークを調整する。

4. ゲームのセットアップ

4.1 マーカーのセットアップ

- ・ターン記録マークをターン記録欄の June 41 のスペース上に置く。
- ・勝利ポイント・マーク並びに枢軸軍と連合軍の手札制限マークを総合記録欄の7スペース上に置く。

・枢軸軍の命令マークをなし[None] のスペース上に置く。連合軍の命令マークをスターリン命令 [Stalin Orders] のスペース上に置く。

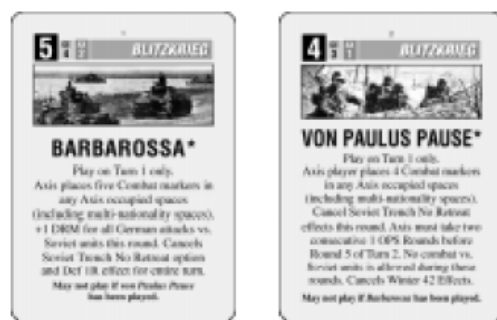
- ・全ての補充マークを総合記録欄の0スペース上に置く。
- ・他の全てのマークをマップのすぐに手が届く位置に置く。

4.2 ユニットのセットアップ

枢軸軍と連合軍プレイヤーの両ユニットを、このルール小冊子の最後に列記されたスペースに置く。他の全てのユニットを脇に置く。

4.3 初期戦略カード

枢軸軍: 枢軸軍プレイヤーは、手持ちの「バルバロッサ作戦」[Barbarossa] イベント戦略カード又は「フォン・パウルスの一時停止」[Von Paulus Pause] イベント戦略カードのどちらを手札にしてゲームを開始するのを選択しなければならない。選択したカードにかかわらず、他方のカードは残りの枢軸軍電撃戦カードとともにシャッフルされる。次に、枢軸軍プレイヤーはカードを6枚引き、最初に選択したカードに加えて初期の手札とする。



連合軍: 連合軍電撃戦カードをシャッフルし、連合軍プレイヤーに7枚配る。

総力戦カード: 後の使用のために、枢軸軍と連合軍の総力戦カードをセットする。

4.4 ターン1 (1941年6月)の特別ルール

命令: ターン1には、命令 (ルール8) のサイ振りはない。枢軸軍プレイヤーは、スターリン命令ルールに従い3枚の死守マークを置く。

各1ラウンド: ターン1は、1枢軸軍アクション・ラウンドとそれに続く1連合軍アクション・ラウンドから構成される。枢軸軍のラウンドは、イベントとしてプレイしなければならない「バルバロッサ作戦」又は「フォン・パウルスの一時停止」イベントのどちらから構成される。連合軍プレイヤーは、補充を獲得するため又は増援イベントとしてカードをプレイできないことを除き、自軍のラウンドに合法的なアクションを行うことができる。

ターン1は、実際には41年春季ターンのラウンド6であり、ラウンド6にプレイできないカード (例えば、「爆撃機軍団」[Bomber Command]) は、ターン1にはプレイできない。

枢軸軍と連合軍のアクション・ラウンドの後には、通常のプレイのシークエンスの残り (消耗、補充、戦略カード引き、ターンの終了フェイズ) が続く。

プレイ・ノート: アクション・フェイズの終了時には、両プレイヤーは (戦闘カードをプレイしない限り) 6枚のカードを手元に残すことになる。これらのカードの何枚か又は全てをターン2のために取っておくか、あるいは戦略カード引きフェイズに捨て札できる。

ソヴィエト軍の制限：ターン1のみ、2スペースの退却を強制されるソヴィエト軍ユニットは、その退却を元々の防御スペースに隣接して終了できない。例えば、2スペースの退却を強制された Kaunas のソヴィエト軍ユニットは、Pskov に退却できるが Dvinsk にはできない。

ソヴィエト連邦は、ターン1や2には陣地を構築できない。

もしも、連合軍プレイヤーが初期手札にカード2又は24を引かなければ、手札の全て又は1枚のみを残して捨て札し、再び手札を整えることができる。それでも、どちらのカードも引かなければ、いずれかの3 O P s以上のカードを捨て、代わりにカード24を引くことができる（デッキの中を探す代わりに、単純に記録しておくことを勧める）。

5. 勝利の決定

5.1 勝利ポイント

勝敗は、ゲーム終了時の勝利ポイント（VP）段階によって決定される。VPsは、枢軸軍プレイヤーがVPスペースの支配を獲得する時に加えられ、枢軸軍プレイヤーがVPスペースの支配を失う時に差し引かれる。イベント・カードの結果とルール5.2も適用される。

例外：もしも、「カサブランカ会談」[Casablanca]のプレイ前にトルコが枢軸軍に侵攻されると、3VPが差し引かれる。同様に、スウェーデンの場合には、1VPが差し引かれる。ヴィシーは侵攻されても中立なので、VPの増減はない。

5.2 ソヴィエト連邦、エジプト、イラク

各冬季ターンの終了フェイズ中に、枢軸軍プレイヤーはソヴィエト連邦、エジプト、イラク内で支配するVPスペースの数を合計しなければならない（枢軸軍が支配してパルティザンが占めるスペースを含める）。その合計が下記の数未満であると、その差分だけ現在のVP合計から差し引かねばならない（例：1942年冬季の終了時に、枢軸軍プレイヤーは上記各国内の4VPスペースのみを支配している。枢軸軍は現在のVP合計から1VPを差し引かねばならない。3VPスペースのみを支配していると、2VPを差し引かねばならぬことになる）。1945年冬季には、このルールの目的において（のみ）CourlandをVPスペースと見なすことができる。もしも、「ヘラクレス作戦」[Herkules]イベントがプレイされていたら、このルールの目的において、ゲームの残りについてTobrukをカウントする。

ソヴィエト連邦、エジプト、イラク
に必要な枢軸軍のVP

ターン	
1942年冬季	5
1943年冬季	6
1944年冬季	2
1945年冬季	1

5.3 自動的勝利

枢軸軍：「総力戦」[Totaler Krieg]イベントのプレイ前に、枢軸軍プレイヤーはいずれかのターンのターン終了フェイズ中にVP合計が20以上であると、自動的勝利で勝つ。

連合軍：連合軍プレイヤーは、いずれかのターンのターン終了フェイズ中にVP合計が0であるか、又はいずれかの連合軍アクション・ラウンド終了時にドイツ国内の全枢軸軍補給スペースを支配す

ると、自動的勝利で勝つ。

5.4 キャンペーン・シナリオの勝利

キャンペーン・シナリオは、どちらかのプレイヤーが自動的勝利を達成するか、1945年夏季の終了時に終わる。後者の場合には、最終ターン終了時までには連合軍プレイヤーが自動的勝利を達成できなかったら枢軸軍プレイヤーが勝つ。引き分けはない。

5.5 スターリン



スターリン・カウンターは、Moscowで開始する。スターリン・カウンターは、SRによってのみ（1Rのコストで）移動できる。

もしもMoscowを離れると、KuibishevへSRしなければならない（いまだにKuibishevがソヴィエト軍の支配下でしかも補給下であれば）。もしもKuibishevが陥落しているかOOS状態、又はKuibishevからSRしていると、スターリン・カウンターはマップ上でUS SR内（のみ）のどこにでも行くことができる。・スターリン・カウンターは、スタッキングについてカウントせず、戦闘には影響しない。

・退却できず、枢軸軍ユニットがそのスペースを占めると除去される。もしも、連合軍の損耗セグメント中にスターリン・カウンターが単独でスペース内に存在し、しかもそのスペースが13.5項で述べられるように枢軸軍支配下に変更される場合には、スターリン・カウンターは除去される。もしも除去されると、枢軸軍プレイヤーは4VPを獲得する。もしも、スターリン・カウンターがMoscow以外の場所にあると、ソヴィエトのRPsは減少する（14.55モスクワを参照）。注記：このルールは、ルール8.5には影響しない。

・もしも、スターリンが現在Moscowにいと、連合軍の「シュタヴカ」[Stavka]（3）、「工業疎開」[Industrial Evacuation]（7）、「シベリア軍」[Siberians]（13）のカードは、黄色いイベント・カードとして扱われる。「シベリア軍」の場合には、移動/戦闘マーカーの前にマップ上に打撃軍が置かれる。Moscowのスターリンは、Moscowの陣地化の試みのサイの目から1を差し引く。

6. プレイのシーケンス

WW : Barbarossa to Berlinは、ターンでプレイされる。各ターンは、以下に列記された順序に厳密に従わなければならないフェイズとセグメントに細分化される。

A. 命令フェイズ

各プレイヤーはサイを1つ振り（ターン1を除く）命令を実施しなければならないかを決定するために、自軍の命令表で結果を見付ける。最初に枢軸軍プレイヤーがサイを振り、実行する（もしも、ヒトラー命令を振れば）。結果を表示するために、適切な命令記録欄上で命令マーカーを正確なボックスに移動させる。

B. アクション・フェイズ

各アクション・フェイズは、同一の6つのアクション・ラウンドに分割される。各アクション・ラウンドは、各プレイヤーに1アクションの実行を認める。枢軸軍プレイヤーは、各アクション・ラウンドで最初に自身のアクションを行う。各プレイヤーが6アクションを行ってしまうまで、交互にアクションを継続する。

C. 損耗フェイズ

枢軸軍の損耗セグメントは、枢軸軍の6番目のアクション・ラウンドが完了した瞬間に発生する。連合軍の損耗セグメントは、連合軍の6番目のアクション・ラウンドが完了した瞬間に発生する。

枢軸軍損耗セグメント：枢軸軍ユニットが損耗についてチェックされ（13.44）敵戦線背後のスペース支配が変更される可能性がある（13.5）ターン記録欄上のLCU（3ターン前にOOS損耗により除去された）は、除去ユニット・ボックスに置かれる。

連合軍損耗セグメント：連合軍ユニットが損耗についてチェックされ（13.44）敵戦線背後のスペース支配が変更される可能性がある（13.5）ターン記録欄上のLCU（3ターン前にOOS損耗により除去された）は、除去ユニット・ボックスに置かれる。もしも、連合軍ユニットが橋頭堡マーカーに補給をたどれないと（それらを必要とするか否かにかかわらず）その橋頭堡マーカーはマップから取り去られる。

D．補充フェイズ

連合軍セグメント：連合軍プレイヤーは、このターンにRPカードのプレイを通して蓄積し、総合記録欄にマークした補充ポイントを消費する。未使用のRPsは失われる。

枢軸軍セグメント：枢軸軍プレイヤーは、このターンにRPカードのプレイを通して蓄積し、総合記録欄にマークした補充ポイントを消費する。未使用のRPsは失われる。

E．戦略カード引きフェイズ

未プレイのカードは、続くターンのために取っておくか、又は捨て札ができる。捨て札の後に、各プレイヤーは手札が7枚になるように引きパイルからカードを引く。この手札枚数の規模は、マップ上の資源スペース（ルール18）の支配とイベントのプレイにより総合記録欄上にマークされた数によって増減し得ることに注意。

F．ターンの終了フェイズ

1. 連合軍プレイヤーは、補給下の英、仏、米軍のLCUを除去して、（あたかもOOSで除去されたごとく）ターン記録欄上の3ターン先に置くことができる。
2. 連合軍プレイヤーは、橋頭堡を取り去ることができる。どちらのプレイヤーも、陣地を取り去ることができる。
3. 命令の結果として置かれた死守マーカーを取り去る。
4. 自動的勝利（5.3）並びに、冬季ターンであれば勝利ポイントの減少（5.2）をチェックする。
5. 終戦にならず、シナリオの最終ターンに到達していなければ、ターン記録欄上でターン・マーカーを次のスペースに前進させ、再び命令フェイズからプレイのシークエンスを開始する。

7．戦略カード

7.1 ルールの概要

WW：Barbarossa to Berlinでは、戦略カードはゲームの核心である。プレイヤーは、戦略カードのプレイを通して移動や戦闘を含む全てのアクションを実施する。ただし、自動的なOPS（7.2）と連合軍のパルティザン配置（16.2）は例外である。

電撃戦と総力戦：各プレイヤーは、自身の戦略カード・デッキを持ち、これらは電撃戦 [Blitzkrieg] カードと総力戦 [Total War] カードの2グループに細分化される。各プレイヤーは、自身の電撃戦カードのみを使用してゲームを開始する。総力戦カードは、米国の参戦した3ターン後に加えられる（7.8）。

カードを使用するための5つの方法：戦略カードは、以下の5つの可能な方法の1つで使用できる。：オペレーション（OPS）戦略

再配置（SR）補充ポイント（RP）戦闘カード（CC）イベントとして。戦闘カードとして使用できる戦略カードは、赤いボックス内のOPS/SR値とイベント最下部の「CC」で識別される。各カードは、それがプレイされる時に1つの方法でのみ使用できる。例外として、何枚かのイベント・カードは、同じアクション・ラウンド中にOPSカードとしての使用が認められる。同一のカードは、ゲーム中にプレイされる毎に、同じ又は異なる方法で使用できる。

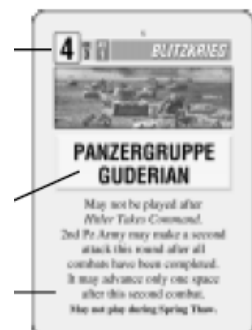
黒、赤、黄色：黒いボックス内にOPS/SR値を持つ戦略カードは、OPS、SR、RP、又はイベントとして使用できる。赤いボックスのそれは、OPS、SR、RP、又は戦闘カードとして使用できる。黄色いボックスのそれは二重アクション・カードで、OPSとイベント・カードの両方、あるいはOPS、SR、RP、又はイベント・カード単体として使用できる。イベント名の後にアスタリスク（*）を持つカードは、イベント又は戦闘カードとしてプレイされる時に取り去られることに注意。

7.2 アクション・フェイズ

OPS/SR値

黄色いボックス内の数字は、「二重アクション・カード」であることを示し、OPSとイベント・カードの両方に使用できる。

イベント名 イベントの効果



独軍のRPs 枢軸軍のRPs

青い斜体

青い斜体のイベント名は、そのイベントが他のイベントの前提条件であることを示し、プレイヤーが忘れないようにマーカーが用意されている。



戦略カードは、各ターンのアクション・フェイズ中にプレイされる。アクション・フェイズ毎に、6アクション・ラウンドがある。各アクション・ラウンドでは、各プレイヤーは1アクションの実施が認められる。枢軸軍プレイヤーは、各アクション・ラウンドの最初のアクションを実施する。各プレイヤーは、以下の3つの可能なアクションの1つを行わねばならない。：

- ・戦略カードをOPS、SR、RP又はイベントとしてプレイする。
- ・戦略カードのプレイなしで、1のOPS値による自動的なオペレーションを行う。
- ・連合軍プレイヤー（のみ）は、パルティザン配置オペレーションを実行できる。



アクション・マーカー：プレイヤーは、どのアクションを実施したのかを示すために、自身のアクション記録欄上に適切なアクション・マーカーを置く。

7.3 オペレーション

もしも、戦略カードがOPSカードとしてプレイされると、プレイヤーはカードのOPS / SR値に相当する活性化ポイント数の消費を認められる。あるスペースには、移動又は戦闘のどちらのために活性化されても、同数の活性化ポイントがかかる。あるスペースを活性化させるためのコストは、そのスペース内の異なる国籍の数に等しい。以下の例外がある。:

- ・ 連合軍橋頭堡スペース内のユニットは、活性化の目的においては1国籍として扱われる。
- ・ 全ての英、カナダ、英連邦軍ユニットは、活性化の目的においては1国籍として扱われる。
- ・ 自由フランスと米軍ユニットは、活性化の目的においては1国籍として扱われる。
- ・ Caucasus 内の枢軸軍ユニット (13.6)
- ・ 限定補給状態のユニット (13.3)

ノート：あるスペースを活性化させるためには、そのスペース内に最低1友軍ユニットが必要である。

複数国籍スタック：複数国籍のスペースを活性化させるためのコストは、たとえそのスペース内の1つ以上のユニットが移動や攻撃を行わなくても適用する。すなわち、プレイヤーは、活性化コストを抑えるために、あるスペース内のユニットを保留することはできない。

移動/戦闘マーカー：各スペースは、移動又は戦闘のどちらかのために活性化できるが、両方ではない。活性化された各スペースには、移動又は戦闘マーカーが置かれる。



移動ステップ：全ての活性化スペースがマークされた後に、活性プレイヤーは移動マーカーでマークされたスペース内の全ユニットの移動を実施する。移動のためにマークされたスペース内のユニットは、必ずしも移動を強制されない。

戦闘ステップ：全ての移動が完了した後に、活性プレイヤーは戦闘マーカーでマークされたスペースからの戦闘を実施する。戦闘は任意であり、攻撃は強制されない。

7.4 戦略再配置

戦略カードがSRカードとしてプレイされると、プレイヤーはSCUと/又はLCUを移動させるために戦略再配置を使用できる。プレイヤーは、カードのOPS / SR値と同数のSRポイントを受け取る。プレイヤーは、同一ターンに2アクション・ラウンド連続して戦略カードをSRカードとしては使用できない。ただし、あるターンの最終のアクション・ラウンドにSRカードをプレイし、次ターンの最初のアクション・ラウンドにこれを行うことは可能である。



7.5 補充ポイント

戦略カードがRPカードとしてプレイされると、プレイヤーはRPボックス内に列記された各国籍の補充ポイント数を総合記録欄上にマークする。プレイヤーは、このアクション・ラウンド中には、補充ポイントをマークする以外に他のアクションを実施できない。補充ポイントは、各ターンの補充フェイズに消費される。

制限：

- ・ 中立国：米国は中立の期間中には補充を記録できず、枢軸国は活性化した枢軸国がなければ枢軸国補充を記録できない。
- ・ 連続不可：プレイヤーは、同一ターンに2アクション・ラウンド連続して戦略カードをRPカードとしては使用できない。ただし、あるターンの最終のアクション・ラウンドにRPカードをプレイし、次ターンの最初のアクション・ラウンドにこれを行うことは可能である。
- ・ 枢軸国の人的資源：ターン8から11には、枢軸軍プレイヤーはターン毎にRPカードを2枚のみプレイでき、ターン12から18にはターン毎にRPカードを1枚のみプレイできる。

7.6 イベント

戦略カードがイベントとしてプレイされると、カード上の指示に従わなければならない。

7.6.1 アスタリスク(*)イベント：アスタリスク(*)シンボル付の戦略カードがイベントとしてプレイされると、そのアクション・ラウンドの後にゲームから永久に取り去られる。OPS、SR、RPカードとして使用されると、ゲームから取り去られない。

7.6.2 増援イベント・カード：各プレイヤーは、戦略カードのイベントとしての使用を通して、プレイに新たなユニット(増援)を投入できる。各国籍について、ターン毎に増援カードを1枚のみプレイできる。例外：どちらのプレイヤーも、June 1941 ターンには増援カードをプレイできない。LCUは、増援として又は補充再建(14.3を参照)としてのどちらかで登場するにしても、完全補給下のスペース内のみ置くことができる。例外：アフリカ装甲軍(下記を参照)

ノート：プレイヤーは、増援の全てを合法的にマップ上に置けない国籍についての増援カードはプレイできない。

SCU：増援のSCUは、指定がない限りプレイヤーの予備ボックス内に置かれる。

LCU：増援のLCUは、その国家の首都と/又はそのユニットの母国内でいずれかの友軍支配下の完全補給源又は工業地帯[Urban Center]に置かれる。Basra, Suez, Alexandriaは、英軍と英連邦軍部隊についての母国完全補給源と見なされる。Basraは、米軍と自由フランス軍部隊についての母国完全補給源と見なされる。増援の到着については、イベント・カード上の注記と下記の例外がいくつかある。:

- ・ 英砂漠軍 [British Desert Army] は Alexandria, Cairo, Basra に置かれる。
- ・ 英第8軍は、砂漠軍の代替としてのみゲームに登場し、砂漠軍がマップ上で完全補給状態にある限りにおいて、砂漠軍が占めるスペース内に置かれる。
- ・ アフリカ装甲軍 [Panzer Armee Afrika] は、Tripoli に置かれる。補給下の独軍1個装甲軍団をリビア/エジプトから取り去り、予備

ボックスに置かねばならない。

- ・独軍の増援（又は増援として置かれた補充）は、異なる補給源スペースに補給をたどれない補給源スペースには置けない。
- ・ソヴィエト機械化正面軍は、完全戦力で補給下にあるマップ上のソヴィエト歩兵正面軍と1対1の等価で交換される。機械化正面軍を置き換える歩兵正面軍のスペース内に置き、歩兵正面軍はゲームから取り去られる。
- ・侵攻作戦部隊の一部ではない米/英軍ユニット（又は砂漠軍と第8軍）は、資格を持ついずれかの橋頭堡（英軍ユニットは米軍の橋頭堡を使用できず、逆もまた同様）連合軍支配下の Naples、連合軍支配下で「スヘルデ河口の掃討」[Clearing the Scheldt]のプレイによって開港されている Antwerp に登場できる。例外：「シングル作戦」[Shingle]、「オーヴァーロード作戦」[Overlord] 橋頭堡、Antwerp、Naples に登場する連合軍の増援は、移動又は戦闘マーカーを持ってそのスペース上に置くことができる。1945年（ターン16～18）には、Antwerp（のみ）に登場する連合軍の増援は、黄色のイベント・カードとして扱うことができる。これは Antwerp の増援の上に置かれる移動/戦闘マーカーの代りであって、追加されるものではない。
- ・連合軍の増援は、「シングル作戦」[Shingle]のために使用された連合軍橋頭堡には投入できない。この侵攻作戦のために使用する時には、連合軍橋頭堡マーカーを [Shingle] 面に裏返す。

デザイン・ノート：シングル作戦は、比較的小規模な侵攻作戦だった。このルールは、シングル作戦がSRによる軍団によってのみ増援を受けられることを意味する。

7.63 連合軍の侵攻作戦イベント・カード：



他の増援カードに加えて、ターン毎に連合軍の侵攻作戦カードを1枚プレイできる。各侵攻作戦カードには、配置できる橋頭堡マーカーの数とタイプ（英軍、米軍、連合軍）が列記されている。カードには、マーカーを配置できる侵攻作戦スペースもアルファベットの範囲で列記されている。同一侵攻作戦の一部として2枚の橋頭堡マーカーが置かれる場合には、侵攻作戦海岸リンクによって連結する複数の侵攻作戦スペース内のみ置くことができる（地形記号を参照）。

大部分のケースでは、侵攻作戦カードには増援が列記されている。増援は、以下のように配置される。：

- ・予備へ [To Reserve] と記されていたら、予備ボックス内に置かれる。
- ・LCUは、資格を持つ橋頭堡に減少戦力で置かれる（「オーヴァーロード作戦」[Overlord]は例外で、LCUは完全戦力で置かれる）。
- ・SCUは、資格を持つ橋頭堡に完全戦力で置かれる。
- ・米軍と自由フランス軍のユニットは米軍又は連合軍の橋頭堡にのみ上陸でき、英軍と英連邦軍のユニットは英軍又は英連邦軍の橋頭堡にのみ上陸できる。

制限：

- ・枢軸軍が仏領北アフリカ [French North Africa]、リビア、エジプト内のいずれかのスペースを支配している間には、連合軍の侵攻作戦は海岸J、M～R、T～Uには行えない。枢軸軍が Syracuse を

支配している間には、連合軍の侵攻作戦はJ、O、Rには行えない。

- ・連合軍プレイヤーは、「スレッジハンマー作戦」[Sledgehammer]又は「トーチ作戦」[Torch]をプレイできるが、一度のゲームで両方はプレイできない。同様に、「ラウンド・アップ作戦」[Round-Up]又は「オーヴァーロード作戦」[Overlord]をプレイできるが、一度のゲームで両方は決してプレイできない。
- ・連合軍プレイヤーは、現在橋頭堡マーカーを含む海岸には侵攻できない。橋頭堡マーカーは、もしもマップ上のいずれかのユニットがそれを唯一の補給源としている場合には、任意に取り去ることができない。
- ・もしも、連合軍が現在海岸A又はBに橋頭堡を持っていると、海岸Jには侵攻できない。
- ・侵攻作戦に指定された全ユニットは、その侵攻作戦に使用しなければならない。
- ・米第7軍と英第8軍は、すでにゲームに登場した後であれば侵攻作戦に参加できる。侵攻作戦に参加するためには、現在予備ボックス内にいなければならない（これは、LCUが決して予備ボックス内に置かれられないルールの例外である）。北アフリカの枢軸軍支配下のスペースが掃討されたいずれかの連合軍ラウンドの終了時に、英第8軍を予備に置くことができる（又は、もしも除去されていたら、そこに再建することができる）。米第7軍は、もしも補給下であればいずれかの連合軍ラウンドの終了時に予備に置くことができる（又は、もしも除去されていたら、そこに再建することができる）。これらは、侵攻作戦によってのみ予備ボックスを離れることができる。米第7軍は、「アヴァランチ作戦」[Avalanche]又は「シングル作戦」[Shingle]がプレイされる時には、マップ上に存在できないが、予備ボックスには存在できる。

侵攻作戦の手順：侵攻作戦ユニットは、戦闘マーカーを受け取る。もしも、防御する枢軸軍ユニットが存在しなければ、連結している陸上スペースに前進できる。どちらの場合でも、初期侵攻作戦ラウンドの海岸からの戦闘後前進は、隣接スペースで終了しなければならない。

枢軸軍ユニットは、決して侵攻海岸に進入できない。もしも、侵攻海岸内の全連合軍ユニットが戦闘で除去されると、橋頭堡は取り去られる。枢軸軍ユニットは、カラの橋頭堡を攻撃できる。このような攻撃ではサイを振らず、橋頭堡は自動的に取り去られる。橋頭堡は、ターン終了フェイズ中に連合軍プレイヤーによっても取り去ることができる。橋頭堡は、常に再使用できる。

ターン14以降に、連合軍プレイヤーは自身の最初のアクション・ラウンド開始時に、ゲームの残りについて侵攻作戦を実行しないことを宣言できる。残っている未プレイの侵攻作戦は、通常非侵攻作戦増援としてプレイできる（OPS、SR、補充の役割にも使用できる）。もしも、増援カードとしてプレイされたら、すでにプレイに登場している全ての列記されたLCU（予備ボックス内を含む）は、単に無視される。（「ハスキー作戦」[Husky]又は「アンヴィル・ドラグーン作戦」[Anvil Dragoon]が通常の増援としてプレイされる時に、予備ボックス内に存在するいかなるLCUも太平洋戦域に船積みされたものと見なされ、ゲームから取り去られる）。「トーチ作戦」[Torch]、「スレッジハンマー作戦」[Sledgehammer]、「ラウンド・アップ作戦」[Round-Up]、「オーヴァーロード作戦」[Overlord]は、侵攻作戦（イベント）としてのみプレイでき、増援イベントとしてはプレイできない。

7.64 戦闘カード：

戦闘カードは、戦闘中に影響を及ぼすためにプレイできる。攻撃側は、防御側の前にプレイしなければならない。戦闘カードは、相手のアクション・ラウンド中にプレイ可能な唯一のカードである。



繰り返し使用：もしもプレイヤーがいずれかの戦闘カードをプレイして戦闘に勝つと、使用された戦闘の直後に取り去られるアスタリスク(*)付の戦闘カードを除き、プレイヤーは戦闘カードの表面を向けてマップの自軍側に置く。これらのカードは、その条件が適用されるどちらかのプレイヤーによって実施される他の戦闘(アクション・ラウンド毎に最大1度)に影響を及ぼすことができる。戦闘

カードは、そのアクション・フェイズ全体、又はプレイヤーがこれらのカードを使用した戦闘に負けるまで留まることができる。

もしも、プレイヤーが戦闘に負け、しかもいずれかの戦闘カードを使用したら、その戦闘のために特にプレイしたか又は以前に勝った戦闘から取っておいにかかわらず、これらの戦闘カードは捨て札される。

各ターンの終了時に、プレイされた全ての戦闘カードは、たとえプレイヤーがカードを使用した全ての戦闘に勝利していたとしても、捨て札しなければならない。カードをプレイヤーの捨て札パイルに置くこと。

7.65 情報：手札の一部又は全てを相手プレイヤーに明らかにすることを要求するイベントがプレイされる時には、影響下のカードはターンを通して表面を向けて掲示され、イベントがもはや適用されなくなった後にも再び隠すことができる。

7.7 最少と最大の手札規模

戦略カード引きフェイズにカードが引かれた後には、プレイヤーは8枚を超える又は5枚未満の手札の規模は持てない(ただし、認められた最少の枚数を下回る可能性はある)。例外：ターン16~18には、枢軸軍の最少手札規模は2である。

7.8 総力戦

米国が参戦してから3ターン後に、両陣営のために総力戦[Total War]部分のデッキがゲームに加えられる。配る前に、単に全ての捨て札と引かれていない電撃戦カードに総力戦カードを加えてシャッフルする。枢軸軍プレイヤーは、残っているカードを引く前に自動的に「総力戦！」[Totaler krieg!]を引くことができる。例えば、もしも米国がターン4に参戦すると、総力戦カードはターン7に加えられ、ターン8に最初に使用可能となる。連合軍プレイヤーは、自身の捨て札と引かれていない電撃戦カードに総力戦カードを加えてシャッフルする前に、電撃戦カードのいずれか1枚を初期の総力戦手札に含めるために選択できる。

7.9 捨て札とシャッフル

戦略カードは、どちらかのプレイヤーの手中、引きパイル、捨て札パイル、使用したイベントの個別パイル内にある。

捨て札：戦略カード引きフェイズ中には、プレイヤーはカード引きの前に選択したカードの捨て札が認められる。プレイヤーは、決して相手の捨て札パイルを調べられない。

シャッフル：もしも、戦略カード引きフェイズ中に引きパイルに十分なカードがなければ、引きパイル内に残っている全てのカードを最初に引かねばならず、次に捨て札パイルをシャッフルして必要な枚数のカードを引くこと。

8. 命令

8.1 命令表

ターン1を除く各ターンの開始時に、各プレイヤー(枢軸軍プレイヤーが最初)は自身の命令表でサイを1つ振り、命令記録欄上の結果スペースに自身の命令マーカーを置く。結果が「なし」[None]であれば、効果はない。結果が強制的攻勢であれば、8.2を参照。

8.2 強制的攻勢(MO)

もしも、結果が強制的攻勢であると、独軍、西側連合軍、ソヴィエト軍は、そのターンに少なくとも1つの攻撃を実施するか、又はいずれかのユニットで敵支配下のスペースを占領しなければならない。占領[occupy]と/又は確保[capture]の要件は同義である。すなわち、適切なタイプのあるユニットは、必ずスペースの支配を変更しなければならない。移動を中止することは、要求されない。もしも、プレイヤーがこれを行わなければ、1VPの罰則がある。枢軸軍プレイヤーが罰則を被ると、VP段階が1だけ減少する。連合軍プレイヤーが罰則を被ると、VP段階が1だけ増加する。

8.3 強制的攻勢の要件

- ・OKWの強制的攻勢については、独軍プレイヤーはソヴィエト連邦の外部にある連合軍支配下の1スペースを攻撃するか、又は占領しなければならない。*
- ・連合軍の強制的攻勢については、連合軍プレイヤーは英軍や米軍ユニットで攻撃するか、又は英軍や米軍のユニットで枢軸軍支配下の1スペースを占領しなければならない。*
- ・ソヴィエト軍の強制的攻勢については、連合軍プレイヤーはソヴィエト軍LCUでいずれかの枢軸軍ユニットを攻撃するか、又はいずれかのソヴィエト軍ユニットを使用して枢軸軍支配下の1スペースを占領しなければならない。

* そのようなユニットやスペースが存在しないか、又は枢軸軍がアフリカにユニットを持たず、しかも西側連合軍がヨーロッパにユニットを持たなければ、連合軍と枢軸軍の強制的攻勢は無視すること。

8.4 ヒトラー命令



もしも、枢軸軍プレイヤーが「ヒトラー命令」を振ると、連合軍プレイヤーは補給下(限定又は完全)の連合軍ユニットに隣接して枢軸軍ユニットを含むいずれかのスペースに死守マーカーを3枚置くことができる。そのスペース内の枢軸軍ユニットは、そのターンに(スペース毎に)1VPのコストで退出することにより、死守マーカーを取り去ることができる。三者択一で、ユニット(又は複数のユニット)は、スペースの外に退却を強制されるか、戦闘後にスペースの外部に進出するか、そこを離れて進入する最初のスペースが敵支配下であると、VPコストなしでそこを離れて死守マーカーを取り去ることができる。命令スペース内でアクション・ラウンドを開始する友軍ユニットは、たとえ命令が置かれた時にそのスペースを占めていなかったとしても、命令の影響を被る。「爆破計画」(ヒトラー暗殺計画)[Bomb Plot]イベントのプレイ後には、枢軸軍プレイヤーはヒトラー命令を無視する独軍ユニット毎に(スペース毎ではない)1VPを支払う。

8.5 スターリン命令



もしも、ソヴィエト軍プレイヤーが「スターリン命令」を振ると、枢軸軍プレイヤーは補給下（限定又は完全）の枢軸軍ユニットに隣接してソヴィエト軍ユニットを含むいずれかのスペースに死守マーカ―を3枚置くことができる。そのスペース内のソヴィエト軍ユニットは、そのターンに（スペース毎に）1VPのコストで退出することにより、死守マーカ―を取り去ることができる。三者択一で、ユニット（又は複数のユニット）は、スペースの外に退却を強制されるか、戦闘後にスペースの外部に前進するか、そこを離れて進入する最初のスペースが敵支配下であると、VPコストなしでそこを離れて死守マーカ―を取り去ることができる。命令スペース内でアクション・ラウンドを開始する友軍ユニットは、たとえ命令が置かれた時にそのスペースを占めていなかったとしても、命令の影響を被る。

9. スタッキング

9.1 ルールの概要

タイプや規模にかかわらず、スペース毎に最大で3戦闘ユニットがスタックできる。スタッキングはSRや移動の間を除き、常時有効である。ユニットは、決して敵戦闘ユニットを含んでいるスペースに進入できない。



9.2 特別ルール

- ・ソヴィエト軍ユニットは、決して他の国籍とスタックできない。
- ・ユーゴスラヴィア・パルティザン軍は、他のユニットとスタックできない。
- ・ハンガリー軍とルーマニア軍は、決して一緒にスタックできない。

10. 移動

10.1 ルールの概要

戦闘ユニットは、オペレーション中に自身のスペースが移動のために活性化される時に移動できる。地形のタイプにかかわらず、全てのスペースの進入コストは1である。移動は、通常の連結によって繋がるスペースからスペースへと行わねばならず、スペースを飛び越えることはできない。あるユニットは、自身の許容移動力を超える移動ポイントを、決して単一のターンに消費できない。未使用の移動ポイントは、未来のターンのために蓄積できず、他のユニットに譲渡できない。

移動と戦闘のマーカ―：非機械化ユニットとOOSの機械化ユニットは、戦闘マーカ―を含んでいるスペースを移動で通過できるが、そこで移動を終えることはできない。補給下（完全又は限定の補給にかかわらず）の機械化ユニットは、戦闘マーカ―を持つスペース内で自身の移動を終えることができる。もしも、これを行うと、機械化ユニットの移動マーカ―は失われ、代わりに戦闘のために活性化されたものと見なされる。

プレイ・ノート：この方法で、機械化ユニットは同一のアクション・ラウンドに移動と攻撃の両方を行うことができる。

10.2 陣地 [Trenches]



ソヴィエト軍：ソヴィエト軍LCUを含んでいるスペースが移動のために活性化されると、活性化スペース内の1LCUユニットは、移動の代わりに陣地化を試みることができる。スペース内の他のユニットは、自由に移動できる。そのアクション・ラウンドの全ての移動が完了した後に、プレイヤーは陣地化を試みているLCUを持つ各スペースについてサイを1つ振る。もしも、サイの目が1～3であれば、そのスペース内にレベル1の陣地マーカ―を置くか、又はレベル1の陣地マーカ―をレベル2の陣地面に裏返す。用意されている陣地マーカ―の数は、デザイン上の絶対的な限度である。

例外：

- ・ソヴィエト連邦は、ターン1又は2に陣地を構築できない。
- ・ソヴィエト軍の陣地は、1941～42年（ターン1～7）には、ソヴィエト連邦内の工業地帯スペースにのみ構築できる。
- ・陣地2のマーカ―は、1943～45年（ターン8+）にのみ構築できる。

撤去：ソヴィエト軍と英軍の陣地は、そのスペースが枢軸軍の支配下になる時、又はターン終了フェイズ中に連合軍プレイヤーが選択するとマップから取り去られる。

Tobrukの英軍陣地は、いったん枢軸軍がそのスペースを支配するか、又は連合軍がBenghaziを支配する時に取り去られる。再建はできない。

枢軸軍の陣地：枢軸軍の陣地は、イベントの結果として、又は初期セットアップでのみ置かれる。それらは、そのスペースが連合軍の支配下になるか、又はターン終了フェイズ中に枢軸軍プレイヤーが選択するとマップから取り去られる。プレイには、同時に3つまでの非「西方/大西洋の壁」枢軸軍陣地が存在できる。枢軸軍の陣地は、再建できない。

10.3 要塞 [Forts]



要塞は、ゲームの開始時に所有しているプレイヤーによってのみ使用できる。もしも、敵軍ユニットが要塞シンボルを持つスペースに進入すれば、その要塞は破壊される（要塞破壊マーカ―を置くこと）。要塞は、補充できない。

11. 戦闘

11.1 ルールの概要

戦闘は、オペレーション中に戦闘マーカ―で活性化されたスペース内の戦闘ユニットによってのみ行うことができる。戦闘は任意であり、スペース内の全ユニットが攻撃しなければならないわけではない。活性プレイヤーは攻撃側と呼ばれ、非活性プレイヤーは防御側と呼ばれる。

防御スペース：各戦闘は、1防御スペースのみを含むことができる。単一スペースは、アクション・ラウンド毎に一度のみ攻撃を受けることができる。単一スペース内の全てのユニットは全体として防御するが、アクション・ラウンド中にそのスペースに退却していたユニットは除外される。

複数スペースの戦闘：戦闘は、通常は隣接する2スペース間で行われる。他のスペース内のユニットは、防御スペースを攻撃している追加の各攻撃スペースに機械化ユニットが存在する限り、最初の攻撃スペースと組み合わせて攻撃できる。

例：もしも、ソヴィエト軍ユニットが3つの隣接スペースから独軍ユニットを攻撃すると、これらのスペースの2つには攻撃している戦車軍又は機械化正面軍を含まねばならない。

単一スペース内の活性化ユニットは、同一の戦闘に（又はいかなる戦闘にも）参加する必要はなく、異なる隣接スペースを攻撃できる。ユニットの戦闘戦力は、複数の戦闘間に分割できない。

他の制限：

- ・各ユニットは、アクション・ラウンド毎に1戦闘にのみ参加できる。
- ・戦闘に参加している攻撃ユニットのみが、損失を受けることや前進ができる。攻撃しているスペース内に存在する非参加ユニットは、損失を受けることや前進が認められない。

ゼロ戦力のユニット：0の戦闘戦力を持つSCUは、自身又は他のユニットと共に攻撃できる。もしも、他のユニットと共に攻撃しても戦闘戦力は加えないが、損失を吸収することはできる。

ノルトリヒト作戦、タイフーン作戦、ブラウ作戦：枢軸軍プレイヤーは、それぞれ、「ノルトリヒト作戦」[Nordlicht] がプレイされるまでは Leningrad スペースを、「タイフーン作戦」[Taifun] がプレイされるまでは Moscow スペースを、「ブラウ作戦」[Fall Blau] がプレイされるまではいかなる Blau スペースも攻撃できない。ただし、これらのスペースがカラであれば、いつでも移動して入ることができる。いったん適切なカードがプレイされたら、ゲームの残りについてはこれらの制限が取り除かれる。枢軸軍の Leningrad 支配は Leningrad の攻撃制限を取り除き、枢軸軍の Moscow 支配は Moscow の攻撃制限を取り除き、枢軸軍の Maikop、Stalingrad、Armavir のいずれかの支配は、いかなる Blau スペースへの攻撃制限を取り除く。

デザイン・ノート：これらのカードは、ヒトラー、OKHそして前線における司令官たちの戦略上の論争をあらわす。

11.2 戦闘解決

各戦闘は、以下の手順を使用して与えられた順序どおり解決される。：

1. 戦闘の指定：活性プレイヤーは、攻撃するユニットと攻撃を受けるスペースを指定する。

2. 戦闘戦力の決定：各プレイヤーは、戦闘に参加するユニットの戦闘戦力を合計し、自軍の合計戦闘戦力を決定する。このステップは、同時に実施される。

3. 戦闘カードのプレイ：攻撃側は、この戦闘で条件を満たす戦闘カードを何枚でもプレイできる。これに加えて、攻撃側は、この戦闘で条件を満たし、しかも、このアクション・ラウンド中の前の戦闘で使用されていない、自身の正面に置かれた戦闘カードを使用するために選択できる。攻撃側が自身の全戦闘カードのプレイや選択を終えた後に、防御側は同様の手順を使用して戦闘カードのプレイや選択の機会を持つ。

4. サイの目修正（DRM）の決定：両プレイヤーは、この戦闘に影響を及ぼす最終DRMを決定するために、プレイや選択された全ての戦闘カードを調べる。このステップは、同時に実行される。

5. 射撃コラムの決定：各プレイヤーは、使用する射撃表を決定する。もしも、プレイヤーのユニットに1つ以上のLCU（たとえ減少戦力でも）が含まれていると、LCU表で射撃する。さもなければ、プレイヤーはSCU表を使用する。各プレイヤーは、適切な射撃表上で自軍の射撃戦力を見つけ、射撃コラムを決定するために防御スペースの地形効果によってコラムをシフトさせる（地形と陣地の効果は累加する）。コラム・シフトは、表外の射撃コラムにはシフトできない。もしも、コラム・シフトが射撃コラムの右端や左端を越える場合には、追加のシフトは無視される。このステップは、同時に実施される。

6. 結果の決定：各プレイヤーはサイを1つ振り、自軍のDRMによって修正し、結果を決定するために自軍の射撃コラムで交差照合する。修正後のサイの目は、決して1未満や6を超えない。修正後のサイの目1未満は1とし、修正後のサイの目が6を超える場合には6とする。このステップは、同時に実施される。

7. 損失の適用：各プレイヤーは、ここで相手側の戦闘結果によって要求される戦闘損失を適用しなければならない。防御側が先に行く。

8. 勝者の決定：相手側により高い損失ナンバーをもたらしプレイヤーが戦闘の勝者となり、プレイ又は選択された戦闘カードの保持が認められる（ゲームからただちにやり去られる戦闘カードは除く、7.1）。敗北したプレイヤーは、プレイ又は選択された全戦闘カードを捨て札しなければならない。もしも、両プレイヤーの損失ナンバーが同じであれば、両プレイヤーが敗北したものと見なされ、捨て札しなければならない。

9. 防御側の退却：もしも、要件を満たすと、防御側は1又は2スペース退却しなければならない（11.4）。防御側は、追加のステップ損失を行うことで、退却を無効にする選択枝を持ち得る（11.42）。

10. 攻撃側の前進：もしも、防御側が退却するか安全に除去されると、攻撃側は残っているいずれかのユニットによって前進する選択枝を持つ。機械化ユニットの前進は、非機械化ユニットのそれとは異なる。

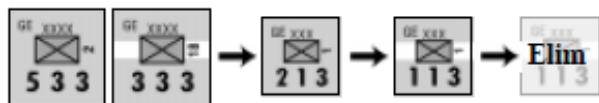
11.3 損失の適用

射撃表上で各プレイヤーのサイ振りの結果は、相手側の損失ナンバーとなる。損失は、戦闘ユニットの減少や除去によって適用される。ユニットから取り去られる各ステップは、損失ナンバーを満たすためにユニットのLFを提供する。各プレイヤーは、自身の損失ナンバーを超過せずに、可能な限り多くを満たさねばならない。プレイヤーは、可能であれば、実際に要求されたよりも少ない損失を適用できないが、決して損失ナンバーを超過して失わない。

もしも、予備ボックス内に置き換え可能な適切なSCUを持たないLCUは、仮に予備ボックス内にそのようなSCUが存在していればその戦闘で被った損失ナンバーを超過して満たすことが可能であったら、LCUの永久除去の結果として、そのようなSCUが存在したかのごとく損失を受けねばならない。

例：もしも、枢軸軍プレイヤーがある戦闘に完全戦力の歩兵LCU並びに予備ボックス内に装甲SCUを持たない減少戦力の装甲LCUを参加させ、損失ナンバーが4であれば、歩兵LCUを裏返して

追加のポイントを無視できる。しかし、もしも損失ナンバーが5であると、装甲SCUが予備ボックス内に存在していれば全損失ナンバーを受けることができるので、装甲LCUは永久に除去されねばならないことになる。この例で、もしも歩兵SCUも参加していたら、要求された損失ナンバーは常にマップ上のユニットから受けるので、装甲LCUの除去は要求されないことに注意。



例：完全戦力の独軍の軍(LF3)と減少戦力の独軍の軍(LF3)が5の損失ナンバーを被る。プレイヤーは減少戦力の軍を除去してSCU(LF1)と置き換えねばならない。次に、SCUは2ステップの損失を受けて除去されねばならない。完全戦力の軍は、無傷で留まる。

11.3.1 除去されたLCU：除去された減少戦力のLCUは、以下のリストに従って、ただちに予備ボックスからの完全戦力のSCU(もしも使用可能であれば)と現在のスペース内で置き換えられる。もしも、完全戦力のSCUが予備ボックス内になければ、減少戦力のSCUと置き換えることができる。もしも、適切な国籍やタイプのSCUが使用可能でなければ、LCUは永久に除去されて補充を通して再建できない。

- ・ソヴィエト軍の5-3-4と3-3-3正面軍は、どちらも通常の歩兵軍に置き換えられる。
- ・枢軸軍と連合軍の軍は、同一国籍の歩兵SCUに置き換えられる。
- ・英軍の軍は、英軍又は英連邦軍の軍団に置き換えられる。
- ・カナダ軍の軍は、英連邦軍の軍団に置き換えられねばならない。
- ・米軍の軍は、米軍の軍団に置き換えられる。
- ・独軍の第1～第5装甲軍とアフリカ装甲軍は、通常の(非SS)装甲軍団に置き換えられる。
- ・独軍の歩兵軍は、独軍の歩兵軍団に置き換えられる。
- ・OOS中に除去された非ソヴィエト軍LCUは、13.44項の影響を被る。

予備ボックスからのSCUの置き換えは、たとえLCUがOOSでも起こり得る。もしも、OOSのLCUが損耗フェイズに除去されると、予備ボックスからの適切な1SCUも同様に除去される。SCUの置き換えは選択ではなく、もしも使用可能なSCUあれば、必ず置き換えねばならない。

11.3.2 ソヴィエト軍の南西正面軍：補充不可の機械化ユニットであるソヴィエト軍の南西正面軍は、攻撃時(のみ)に最初のステップ損失(もしもあれば)を受けねばならない。14.51も参照。

11.4 退却

もしも、攻撃側が戦闘に勝つと、防御側が退却不可オプション(11.42)を使用しない限り、除去されなかった防御ユニットは退却しなければならない。攻撃ユニットは、決して退却しない。

11.4.1 退却の距離：退却するスペースの数は、損失ナンバーの差による。もしも、差が1であれば、防御側は1スペース退却しなければならない。差が2以上の場合には、防御側は2スペース退却しなければならない。

11.4.2 退却の無効：陣地、森林、要塞、山岳、湿地、橋頭堡で防御しているユニット並びに Skagerrak (Oslo/Jutland と

Copenhagen/Malmö)のみを越えての攻撃から防御しているユニットは、追加の1ステップを失うことで退却を無視できる。これは、損失ナンバーを増加させるわけではない。ステップ損失は、いかなる防御ユニットからでも可能である。要求された退却スペースの数にもかかわらず、追加損失の後に少なくとも1防御ステップが留まるという条件で、追加の1損失は退却を無効にする。

重要な例外：もしも、「バルバロッサ作戦」[Barbarossa]又は「フォン・パウルスの一時的停止」[von Paulus Pause]がプレイされると、ソヴィエト軍の陣地はターン1の退却を無効にするために使用できない。

11.4.3 退却による除去：退却を実行できないか、又は追加のステップ損失によって退却を無効にできないユニットは、除去される。退却に失敗して除去されたLCUは、OOSで除去されたものとして扱われる。

11.4.4 退却の制限：退却するユニットは、以下の条件に従わなければならない：

- ・敵ユニットを含んでいるスペースに進入できない。
- ・可能であれば、友軍支配下のスペースに退却しなければならないが、不可能であればカラの敵支配下のスペースに退却できる。
- ・元の防御スペースに戻る退却はできない。
- ・2スペース退却しているユニットは、退却中に2つのスペースに進入する限り、元の防御スペースに隣接して退却を終了できる。退却している複数のユニットは、異なるスペースに退却できる。このルールのソヴィエト軍の例外については、第1ターンのルールを参照のこと。
- ・スタッキング：スタッキング限度を破るスペースを通過して退却できるが、スタックを超過して退却を終了できない。
- ・補給：可能であれば、補給下で退却を終了しなければならない。
- ・パルティザン：枢軸軍ユニットは、もしも他の退却路が使用可能であれば、連合軍のパルティザン・マーカーを含んでいるスペース内に退却できない。これは、他に優先する。ユニットは、パルティザン・マーカーを通過して退却できない。もしも、パルティザン・マーカーを持つスペース内への退却を強制されると、退却はそこで停止する。

11.4.5 以前に退却したユニットに対する戦闘：もしも、同一のアクション・ラウンドで後に攻撃されるスペースに防御ユニットが退却すると、すでに退却していたユニットは、このスペースの戦闘に対して自身の戦闘戦力を加えない。それに加えて、少なくとも1の損失ナンバーが獲得されると、すでに退却していたユニットはただちに除去され、しかも損失ナンバーを満たすためにカウントしない。

11.5 前進

もしも、防御ユニットが退却又は完全に除去されると、残っている攻撃ユニットは前進できる。防御側は、決して前進できない。

11.5.1 前進の距離

・もしも、全ての防御ユニットが除去されると、前進している非機械化ユニットは防御側のスペース内で停止しなければならない、前進している機械化ユニットは3スペースまで前進できる。

・もしも、全ての防御ユニットが1スペース退却したら、前進している非機械化ユニットは防御側がカラにしたスペース内に前進でき、前進している機械化ユニットは2スペースまで前進できる。

・もしも、全ての防御ユニットが2スペース退却したら、前進している非機械化ユニットは防御側がカラにしたいいずれかのスペース内に前進でき、前進している機械化ユニットは3スペースまで前進できる。

11.52 地形と前進：機械化ユニットは、森林、山岳、要塞、湿地のスペースに進入する時には、前進を停止しなければならない。

11.53 前進路：防御側の退却路の長さにかかわらず、前進している機械化ユニットは、防御側の退却路を無視して通常に移動で入れるいかなるスペースにも前進できる（例外：11.52）。前進している機械化ユニットは、防御側がカラにしたスペース内への前進を強制されない。前進している機械化ユニットは、戦闘マーカーを持つスペース内で前進を終了できない。



11.54 ソビエト軍の打撃軍：ソビエト軍の打撃軍は、最大1スペース前進できる。

12. 戦略再配置 (SR)

12.1 ルールの概要

SRは、友軍支配下の領域又は予備ボックスの出入りを通して、ユニットに長距離を移動させるために使用される。各SRポイントは、完全又は減少状態の1SCUをSRさせる。完全又は減少戦力の1LCUをSRさせるためには、3SRポイントがかかる。

12.2 SRの手順

プレイヤーが条件を満たす限り、異なる国籍とスペースの間でSRを分割できる。プレイヤーは、あるスペースからいくつかのユニットをSRさせても、他のユニットは罰則なしでそのままにできる。ユニットは、スペース間を結んでいる通常のライン又は青い海上移動SR連結を使用することにより、自身のスペースから他の友軍補給下のスペースにSRできる（例外：12.3）。2つのスペース間のSRルートは、友軍支配下のスペースのみに進入できるが、スペースのいくつか又は全てが敵ユニットに隣接できる。ユニットは、プレイヤーがSRカードをプレイする時毎にSRできるが、各アクション・ラウンドに複数回のSRができるユニットはない。

海上移動SR連結：SCUのみが海上移動SR連結を使用でき、越えた瞬間に停止しなければならない。

12.3 制限

- ・SRを使用するためには、ユニットは完全又は限定補給下でなければならない。限定補給下のユニットは、予備ボックスにSRできない。
- ・LCUは、決して海上移動SRラインを越えてSRできない。
- ・パルティザン：枢軸軍ユニットは、連合軍のパルティザン・スペースの内外にSRできない。
- ・砂漠スペース：ユニットは、砂漠スペースの内外にSRできるが、通過はできない。
- ・トルコ：ユニットは、陸路でトルコ内にSRできない。

12.4 SRと予備ボックス

外部へ：ユニットは、予備ボックスを出て自国内の完全補給下の友軍首都、補給シンボル、工業地帯を含んでいるいずれかのスペースにスタッキング限度内でSRできる（そこで停止する）。これには、限定補給源である Syracuse は含まない。

内部へ：完全補給下のSCUユニットは、マップから予備ボックスにSRできる。英第8軍と米第7軍（のみ）は、予備ボックスにSRできる。これらは、侵攻作戦を通してマップに再登場できる。両陣営の他のLCUは、予備ボックスに進入できない。

SRラウンド毎に、最大1独軍SCUが予備ボックスから完全補給下の各非工業地帯、非補給源の軍管区 [Wehrkreis] スペースにSRできる。

12.5 SRと国籍の特別ルール

英軍と米軍について列記された追加の能力は、SRの使用によるSCUの予備ボックスからの移動についてのみ述べている。

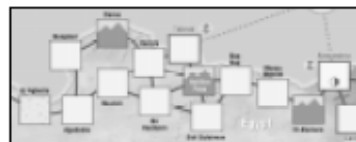
英軍ユニット：英軍SCUは、予備ボックスからソヴィエト連邦の外部にあるいずれかの英軍又は連合軍の橋頭堡あるいは連合軍の補給シンボルにもSRできる。（Antwerpを使用するためには、「スヘルデル河口の掃討」[Clearing the Scheldt] イベントの使用によって「開港」しなければならない。）

米軍ユニット：米軍SCUは、予備ボックスからいずれかの米軍又は連合軍の橋頭堡、Naples（もしも、支配下であれば）、Antwerp（もしも、開港されて支配下であれば）にSRできる。

ソヴィエト軍ユニット：もしも、独軍がMoscowを支配していれば、ソヴィエト軍のLCUはSRできない。

枢軸軍ユニット：

- ・ターン1～4には、枢軸軍プレイヤーはソヴィエト連邦内でSRを使用できない。
- ・北アフリカの制限：もしも現在複数の装甲 [Panzer] SCUが仏領北アフリカ (Algeria と Tunisia)、リビア、エジプトに存在すれば、枢軸軍プレイヤーは海上移動SR連結を越えてチュニジア又はリビアに装甲SCUをSRできない。これは、装甲 [Panzer] ユニットがSRを望む瞬間に決定される。



・チュニジア：ヴィシーが参戦すると、枢軸軍ユニットはMarseillesを経てTunisにSRできる（17.3）。

13. 補給

13.1 ルールの概要

大部分の活動を行うためには、ユニットは補給下になければならない。補給には、完全と限定の2タイプがある。補給は、活動（移動、戦闘、SR、補充ポイントの使用）の瞬間、防御側については戦闘中、各陣営についての損耗フェイズ中に決定される。

完全補給：完全補給下であるためには、ユニットは通常の連結を通して補給源まで友軍支配下のスペースをたどなければならない。

限定補給：海上移動SRラインのみを越えて、又は敵のパルティザン・マーカーが存在するスペースを通して補給をたどれるか、あるいは補給線はたどれないが友軍の無傷の要塞スペースを占めているユニットは限定補給下である。

ノート：ユニットは、敵戦闘ユニットを含まない敵支配下のスペースを通して補給をたどれない。

橋頭堡：橋頭堡に補給をたどっている連合軍ユニットは、橋頭堡の2スペース以内（間に1スペースが介在）では完全補給下で、それを越えると限定補給下である。



ルフトヴァッフェ補給：ルフトヴァッフェ補給マーカーの下にある枢軸軍ユニットは、OOSから限定補給下に移行する。枢軸軍のマルタ島の支配や「イタリア海軍の封鎖突破」[Italian Navy Sorties] イベントは、北アフリカの枢軸軍ユニットに海上で Tripoli / Tunis まで完全補給をたどることを認める。

13.2 補給源

枢軸軍：枢軸軍ユニットの補給源は、The Ruhr, Breslau, Berlin, Munich の国家要塞 [National Redoubt] (もしも、イベントがプレイされていたら) である。Syracuse は枢軸軍の特別な限定補給源で、限定補給についてのみ使用できる。これは、枢軸軍ユニットが予備ボックスから Syracuse にSRできず、Syracuse が唯一の補給源であるとそこから予備ボックスにSRできないことを意味する。

ソヴィエト軍：ソヴィエト軍ユニットの補給源は、Sverdlovsk, Chelyabinsk, Basra である。ソヴィエト軍ユニットは、Basra に完全補給をたどることができる（ただし、マップに登場する時に置くことはできない）。枢軸軍ユニットは、Chelyabinsk 又は Sverdlovsk に進入や攻撃ができない。

西側連合軍：西側連合軍の補給源は、Suez, Alexandria, Basra, Naples (もしも、連合軍の支配下であれば)、Antwerp (もしも、支配下で開港されていれば) である。英軍、カナダ軍、英連邦軍のユニットは、英軍又は連合軍の橋頭堡に補給をたどることもできる。米軍と自由フランス軍のユニットは、米軍又は連合軍の橋頭堡に補給をたどることができる。連合軍ユニットは、Naples からフランスに限定補給のみをたどることができる。

13.3 限定補給の影響

限定補給下のユニットは、予備ボックスにSRできない。限定補給下のユニットは、活性化するためにユニット毎に1OPSがかかる - このコストは、他のいかなるコストにも代わるものである。そのようなスペースを活性化させるためには、完全にコストを消費せねばならず、さもなければスペース内で活性化できるユニットはない。完全補給下でない限り、アフリカ装甲軍LCUは、常にリビアの外部のスペースにおける活性化コストに1を加える。

例：もしも、リビアの外部のスペース内に限定補給下のアフリカ装甲軍LCUが単独で存在すると、活性化させるために2OPSがかかることになる（1は限定補給下のため、1はアフリカ装甲軍であるため）。

13.4 非補給下(OOS)の影響

13.4.1 ルールの概要：OOSのユニットは、SRを使用できない。OOSのユニットは、補充を受けることができない。それらは、許容移動力が2に減少し（もしも、3以上を持っていたら）機械化ユニットは予備からの除去置き換えを除く全ての目的において非機械化として扱われる。活性化させるためには、他のコストに代わりユニット毎に1OPSを消費する。もしも、戦闘に参加すると、攻撃又は防御している全友軍ユニットに左への1シフトをもたらす。スペースを活性化させるためには、完全にコストを消費せねばなら

ず、さもなければスペース内で活性化できるユニットはない。

13.4.2 陣地：OOSのソヴィエト軍ユニットは陣地化を行えないが、自身のスペース内で陣地の恩恵を受け取ることができる。OOSの独軍又は西側連合軍のユニットは、自身のスペース内で陣地の恩恵を受け取れない (Tobruk、西方の壁、大西洋の壁の陣地を含む)。

13.4.3 戦闘カード：OOSの防御ユニットは、戦闘カードの恩恵を受け取れない。

13.4.4 損耗：

- ・自陣営の損耗セグメント中にOOSのSCUは、除去ユニット・ボックスに置かれる。
- ・OOSの非ソヴィエト軍LCUは、除去されて現行ターンの3ターン先のターン記録欄上に置かれ、予備ボックスから一致するSCUが取り去られて除去ユニット・ボックスに置かれる。もしも、予備ボックス内に適切なSCUが存在しなければ、そのLCUはゲームから永久に取り去られる。
- ・OOSのソヴィエト軍LCUは、予備ボックスからの一致しているSCUと共に除去ユニット・ボックスに置かれる (ソヴィエト軍LCUについては、3ターンの遅延はない)。もしも、予備ボックス内に適切なSCUが存在しなければ、そのLCUはゲームから永久に取り去られる。

13.5 補給と支配マーカー



損耗フェイズ中に、友軍支配下で友軍の要塞を含まないスペースは、もしも友軍戦闘ユニットがOOSのために除去されると、敵の支配下になる。

13.6 コーカサスの枢軸軍ユニット

Maikop か Armavir を通して又は Baku か Batumi 経由で海上SR連結を越えて補給をたどっている枢軸軍LCUは、活性化させるために追加に1OP (ユニット毎に) がかかる (スペース毎に最大5OPS)。

13.7 マルタ島

「ヘラクレス作戦」[Herkules] のイベントがプレイされる時にマルタ島に存在する連合軍ユニットは、取り去られて除去ユニット・ボックスに置く。マルタ島スペースは、OOSの影響 (もしもOOSであると、枢軸軍に支配を与える必要性) を受けないが、もしもマルタ島スペースに連合軍ユニットが置かれていたら、補給の影響を被る。「ヘラクレス作戦」の影響は、もしも連合軍がマルタ島を奪回したら無効になる。

14. 補充

14.1 補充ポイント

補充フェイズ中に、各国は自身のRPマーカーで総合記録欄上に記録された補充ポイント (RP) の数を消費できる。補充ポイントは、マップ上のユニットのステップを補充するために消費でき、又は除去ユニット・ボックス内のユニットを再建するために使用できる。1SCUステップを補充するためには、1/2RPがかかる。1LCUを補充するためには、1RPがかかる。除去ユニットは、単一の補充フェイズに完全戦力に補充できる。補充フェイズ中に消

費されなかったR Pは失われ、蓄積することはできない。

国籍の制限：英軍のR Pは、英軍、カナダ軍、英連邦軍のステップを補充するためにのみ消費できる。米軍のR Pは、米軍と自由フランス軍のステップを再建するために消費できる。独軍のR Pは独軍のステップを再建するためにのみ消費でき、枢軸軍のR Pは非ドイツ枢軸軍ステップを再建するためにのみ使用できる。ソヴィエト軍のR Pは、ソヴィエト軍のステップを補充するためにのみ使用できる。

14.2 除去ユニット・ボックス

Naples、Alexandria、Cairo、Basra、J～U海岸に補給をたどっている間に除去された西側連合軍LCUは、地中海戦域で除去されたと見なされる。除去ボックスにいる間には、その状態を忘れないように連合軍支配マーカーを上置く。他の補給源に補給をたどっている間に除去された西側連合軍LCUは、北西ヨーロッパ戦域で除去されたものと見なされる。除去されたLCUがどちらの戦域にも補給をたどれると、プレイヤーの選択で北西ヨーロッパ又は地中海戦域のどちらかと見なされる。

OOSのLCU：非補給下(13.4)で除去された西側連合軍LCUは、取り去られた場所にかかわらず、マーカーと共に又はマーカーを持たずに、3ターン遅延の後に除去ボックス内に置くことができる。このルール目的については、連合軍プレイヤーは補給下で除去されたLCUを、あたかも非補給下のごとく除去することを選択できる。

SCU：西側連合軍のSCUは、除去されたスペースにかかわらず、支配マーカーでマークされない。

14.3 配置の指針

LCU：再建されたLCUは、増援のごとく母国に置くことができる(7.62を参照)。再建された西側連合軍のLCUは、資格を持つ橋頭堡(ただし、英軍ユニットは米軍の橋頭堡を使用できず、逆もまた同様)連合軍支配下のNaples、連合軍支配下で「スヘルデル川の掃討」[Clearing the Scheldt]イベントで開港されているAntwerpにも置くことができる。

SCU：再建された除去SCUは、常に予備ボックス内に置かれる。

制限：

- ・北西ヨーロッパから再建された連合軍LCUは、AからI海岸の橋頭堡又はAntwerp(使用可能であれば)に置かれなければならない、地中海から補充されたLCUは他の資格を持つ母国の完全補給源、橋頭堡、Napoli(もしも、連合軍支配下であれば)に置くことができる。
- ・砂漠軍は、Basra、Alexandria、Suezにのみ再建できる。
- ・アフリカ装甲軍は、Tripoli又はAlexandria(もしも、OOSでなければ)にのみ再建できる。

14.4 補充不能ユニット

右上端にドットを持つユニット並びにゲームから永久に取り去られたユニットは、補充できない。

14.5 特別ルール



14.5.1 ソヴィエト軍の南西正面軍：ソヴィエト軍の南西正面軍5-3-4は、除去された時に除去ユニット・ボックス内で南西正面軍3-3-3に置き換えられる。

14.5.2 独軍の装甲補充制限：イベントのプレイによる補充とは別に補充できる独軍装甲ステップ(LCU又はSCU)には、最大限がある。「総力戦！」[Totaler krieg!]イベントがプレイされる前には、独軍プレイヤーはターン毎に最大2装甲ステップを補充できる。このレベルは、「総力戦！」イベントがプレイされた後のターンに開始して、3に増加する。

14.5.3 軍管区[Wehrkreis]のR P：蓄積された補充を消費する前に、枢軸軍プレイヤーは枢軸軍支配下ではなく/又は完全補給下ではない軍管区スペース毎に1独軍R Pを差し引かねばならない。独軍のR Pは、0未満には減少しない。

14.5.4 任意の除去：ターンの終了フェイズ中に、連合軍プレイヤーは完全補給下のいずれかの英軍、フランス軍、米軍のLCUの除去を選択できる。これらは、あたかもOOSで除去されたごとく扱われ、3ターン後のターン記録欄上に置かれる(例えば、43年春季のターン終了フェイズに取り去られたら、44年冬季ターンに置かれることになる)。そのターンの開始時に、それらを除去ユニット・ボックスに置き、ここで補充を経て復帰する資格を持つ。この方法で任意に除去された連合軍LCUは、予備ボックスから一致するSCUを取り去ることを要求されない。

14.5.5 Moscow：もしも、Moscowが枢軸軍支配下にあるか、スターリンが現在Moscowに存在しなければ、プレイされた全ての連合軍R Pカードは、列記されたソヴィエト軍R Pの数(1だけ減少する(4は3になり、2は1になる等))これらの状況は、各R Pラウンドに判定される。

15. 天候

15.1 春の雪解け

プレイヤーは、春季ターンの最初の2ラウンド中にはO P Sカードをプレイできない。「自動的なO P S」、又はカードに注記されていない限り、O P Sと重なるイベントを行うことはできる。

15.2 42年冬季

このルールの影響は、ソヴィエト連邦内でのみ適用される。

42年冬季中には(「フォン・パウルスの一時的停止」[von Paulus Pause]イベントがプレイされていない限り)ソヴィエト連邦内の全ての枢軸軍ユニットは、歩兵ユニットとして扱われる。これは、戦闘後前進に関して機械化ユニットの能力を持たず、移動の活性化を戦闘の活性化に転換できず、複数スペース攻撃の目的において機械化ユニットとしてカウントしないという意味である。許容移動力は変化せず、装甲ステップ補充の制限から除外されない(14.52)。独軍ユニットは、以下の影響も被る。：

- ・ソヴィエト連邦スペース内では、限定補給下となる(もしもOOSでなければ)。
- ・攻撃又は防御で射撃する時には、1Lシフトを被る。
- ・陣地と「ハリネズミ防御陣地」[Hedgehog]イベントの退却不可オプションを別にして、防御時に地形効果を受けない。
- ・歩兵ユニットとして扱われる。

15.3 冬季の侵攻作戦

冬季ターン中には、連合軍の侵攻作戦はA～I海岸には発生し得ない。

16. パルティザン

16.1 ルールの概要



連合軍プレイヤーのみがパルティザン・マーカーを置くことができる。パルティザンは、「パルティザン」[Partisan] イベントのプレイの後に、ソヴィエト連邦、ユーゴスラヴィア、ギリシャ、トルコに置くことができる。パルティザンは、「マキ団」[Maquis] イベントのプレイの後は、フランス、イタリア、ノルウェー、スウェーデンに置くことができる(イタリアに置くためには、「イタリアの脱落」[Italy Defects] イベントもプレイされていなければならない)。

16.2 パルティザンの配置

パルティザンの配置は、カード・プレイを必要としない自動的なラウンドとして行われる。1941~42年には、この活性化が選択される時に1パルティザン・マーカーを置くことができ、同様に1943~45年には2パルティザン・マーカーを置くことができる。パルティザンは、枢軸軍ユニットが占めていない枢軸軍支配下のスペースにのみ置くことができる。いったん置かれたら、「パルティザンの掃討」[Partisan Sweep] イベントのプレイ、枢軸軍がそのスペースの支配を失う、連合軍プレイヤーがターン終了フェイズ中に取り去ることを選択する、のいずれかによってのみ取り去られる。盤上に同時に存在できるパルティザン・マーカーは、6枚までである。

16.3 パルティザンの効果

パルティザン・ユニットは、当該スペースへの枢軸軍SRの入出や通過を妨げる。枢軸軍ユニットは、パルティザン・スペースを通して限定補給のみをたどることができる。枢軸軍ユニットは、もしも他のルートが使用可能であれば、パルティザン・スペース内に退却できない。もしも、パルティザン・スペース内に退却を強制されると、枢軸軍部隊はそのスペース内で退却を停止しなければならない。パルティザン・スペース内で防御している枢軸軍ユニットは通常の全ての防御地帯特典を失う(陣地を除く)。枢軸軍ユニットが占めていない限り、パルティザン・マーカーが存在する間には、資源又はVPスペースは連合軍のものとしてカウントする。

17. 中立国

17.1 ルールの概要

WW : Barbarossa to Berlin : には、米国、ヴィシー・フランス、トルコ、スウェーデンの4つの中立国がある。

17.2 米国

米国は、「ヒトラーの宣戦布告」[Hitler Declares War] 又は「フランクリン・D・ルーズベルトの宣戦布告」[FDR Declares War] イベント・カードのどちらかのプレイによって連合国陣営に参戦する。米国が参戦するまでは、米軍ユニットを持つ増援又は侵攻作戦カードは増援や侵攻作戦としてプレイできない。米軍の補充は、米国が参戦するまでは蓄積できない。もしも、米国が参戦する前に枢軸軍の「狼群戦法」[Wolfpack] イベントがプレイされると、連合軍プレイヤーは「フランクリン・D・ルーズベルトの宣戦布告」を黄色いイベントとして扱うことができる。

17.3 ヴィシー・フランス

ヴィシー・フランス(仏領北アフリカを含める)は、中立の間にはどちらの陣営にも参加できない。ヴィシー・フランスは、C~U

海岸への最初の連合軍侵攻作戦時に参戦する。ヴィシーが参戦する時には、全てのスペースは中立に留まり、ヴィシー軍部隊は存在しない。この時点から、両陣営は自由にヴィシー領内(仏領北アフリカを含める)に進入できる。通常、中立スペース内へのSRは禁じられるが、このケースでは枢軸軍ユニットはTunisにSRでき(Syracuseを経由して)、MarseillesにSRできる(ヴィシー・フランス本国内の中立スペースは、ユニットが通過すると枢軸軍支配下になる)。

17.4 トルコとスウェーデン

トルコとスウェーデンは、どちらかの陣営がその国に進入を試みる時に参戦する。トルコやスウェーデンに宣戦布告するためには、単にラウンドの開始時にそれを宣言する。ここで、他方のプレイヤーは、ルール20のセットアップに指定されたその国家のユニットを配置して操る。トルコ軍とスウェーデン軍のユニットは、自国内では常に完全補給下である。これらは決して自国を離れられないが、外部を攻撃することはできる。もしも、参戦状態にあれば、トルコはRPイベントのプレイにかかわらずターン毎に2RPを獲得する。スウェーデンのRPはない。トルコ軍LCUは、Ankara又はIstanbulに補充できる。スウェーデン軍ユニットは、補充できない。

18. 資源



18.1 ルールの概要

鉱山と油田の2タイプの資源がある。これらの資源スペースの支配は、枢軸軍と連合軍の両プレイヤーの手札枚数に影響する。

18.2 鉱山

もしも、戦略カード引きフェイズ中に、連合軍プレイヤーが両方の鉱山スペースを支配していると、枢軸軍の手札規模が1枚減少する。もしも、「カサブランカ会談」[Casablanca] イベントがプレイされており、しかもスウェーデンが中立であれば、このルールについてはスウェーデン内の鉱山スペースは連合軍支配下にあるものと見なされる。

18.3 油田

枢軸軍：もしも、枢軸軍プレイヤーが完全補給下の油田スペースを1箇所も支配していなければ、手札規模が1枚減少する。もしも、枢軸軍プレイヤーが2箇所以上の完全補給下の油田スペースを支配していると、手札規模が1枚増加する(最大8枚まで)。全3箇所の油田スペースを支配していることによる特典はない。

連合軍：もしも、連合軍プレイヤーが1箇所の油田スペースのみを支配していると、手札規模が1枚減少する。もしも、油田スペースを1箇所も支配していなければ、手札規模が2枚減少する。もしも、全3箇所の油田スペースを支配していると、手札規模は1枚増加するが、決して8枚を超えられない。

ノート：枢軸軍の手札規模は、決して5枚未満に落ちない。ただし、ターン16~18には2枚未満に落ちない(7.7)

19. 各国の制限

19.1 ハンガリー

ハンガリー軍ユニットは、決してルーマニアに進入できない。ハ

ンガリー第3軍は、ハンガリー国内から離れられない。ハンガリー軍ユニットは、ハンガリー、ソヴィエト連邦、ユーゴスラヴィア内でのみ活動できる。

19.2 ルーマニア

ルーマニア軍ユニットは、ルーマニア、ソヴィエト連邦、ユーゴスラヴィア内でのみ活動できる。

19.3 ブルガリア

ブルガリア軍ユニットは、ギリシャ、ブルガリア、トルコ、ユーゴスラヴィア内でのみ活動できる。

19.4 イタリア

イタリア軍ユニットは、イタリア/シシリー、ユーゴスラヴィア、アルバニア、ギリシャ、トルコ、チュニジア、アルジェリア、リビア、エジプト、パレスティナ、シリア、イラク、トランスヨルダン内でのみ活動できる。例外：イタリア第8軍のみは、ソヴィエト連邦内で活動できる。もしも、軍団に置き換えられると、その軍団はソヴィエト連邦内で活動できるが、そこに留まる必要はない。

19.5 ドイツ

独軍LCUは、「枢軸」[Achse] イベントがプレイされるまでは、イタリア/シシリー内の Bologna ~ La Spezia の南では活動できない。プレイヤー補助カード上の「枢軸」に関する注記も Livorno ではなく La Spezia と読むこと。

19.6 ユーゴスラヴィア

ユーゴスラヴィア・パルティザン軍は、ユーゴスラヴィアとそこから1スペース以内でのみ活動できる。常に補給下である。もしも、ユーゴスラヴィア・パルティザン軍が除去されても、予備にユーゴスラヴィア軍団が置かれられないため、これに置き換えられない。もしも、「ティトー」[Tito] イベントがプレイされていると、ソヴィエト軍ユニットは自身の移動をユーゴスラヴィア内で終了できないが、自由に移動して補給をたどることができる。ソヴィエト軍ユニットは、ユーゴスラヴィアに隣接するスペースからユーゴスラヴィア内の枢軸軍ユニットを攻撃でき、しかも（もしも、戦闘に勝つと）ユーゴスラヴィア内に戦闘後前進できる。「ティトー」がプレイされた後には、連合軍ユニットを含まないユーゴスラヴィア内の連合軍支配下のスペースは、損耗セグメント中にOOSになることで枢軸軍の支配に変換されることはない（13.5の例外）。

19.7 英国

英第1軍は、「スレッジハンマー作戦」[Sledgehammer] 侵攻カードのプレイを通してプレイに投入されない限り、マルタ島、仏領北アフリカ、リビア、エジプト内でのみ活動できる。

19.8 イランとイラク

どちらの陣営についても、イランやイラクへの進入や通過に関する移動制限はない。

19.9 ソヴィエト連邦

ソヴィエト軍ユニットは、エジプト、リビア、アルジェリア、チュニジア、パレスティナ、シリア、トランスヨルダンには進入できない。英軍、米軍、自由フランス軍ユニットは、ソヴィエト連邦に進入できない。

20.0 キャンペーン・シナリオ

20.1 ゲームの長さ

キャンペーン・シナリオは、ターン1（June41）に開始して、ターン18（45年夏季）又は自動的勝利（5.3）で終了する。

20.2 セットアップ

連合軍プレイヤーが最初にセットアップする。括弧付きのユニット、例えば「第1軍」は、減少状態でセットアップされる。

連合軍のセットアップ

英軍

Basra :	1個英軍 [軍団]
Alexandria :	1個英連邦軍 [軍団]
Cairo :	1個英連邦軍 [軍団]
Buq Buq :	1個英軍軍団、1個英連邦軍軍団
Tobruk :	陣地1、1個英連邦軍軍団

ソヴィエト連邦

13個軍	Courland、Riga、Vitebsk、Smolensk、Brest-Litovsk、Pinsk、Kovel、Kolomyja、Tarnopol-Rovno、Chernovitsi、Dnepropetrovsk、Sevastopol、Odessa に各1個
Lenigrad :	レニングラード (Leningrad) 正面軍
Kaunus :	北西 (Northwest) 正面軍
Bialystok :	レヴェル1陣地、西方 (West) 正面軍
Lwow :	レヴェル2陣地、南西 (Southwest) 正面軍 (機械化)
Gomel :	中央 (Central) 正面軍
Mozhaisk :	予備 (Reserve) 正面軍
Armavir :	コーカサス (Caucasus) 正面軍
Kisinev :	レヴェル1陣地、南方 (South) 正面軍
Moscow :	スターリン (Stalin)
予備ボックス :	5個軍

枢軸軍のセットアップ:

イタリア

10個軍団	Genoa、Trieste、Naples、Palermo、Taranto、Zagreb、Albania、Tripoli、Benghazi、Gazala に各1個
Bir Hacheim :	1個機械化 [軍団]

ハンガリー

Budapest :	第3軍
Belgrade :	1個軍団
Cluj :	1個軍団

ブルガリア

3個軍団	Sofia、Plovdiv、Salonika に各1個
------	-----------------------------

ルーマニア

Yassi : 第3軍
Galatz : 第4軍
Bucharest : 1個軍団
予備ボックス : 2個軍団

ドイツ

Saar : 西方の壁 レヴェル1陣地
Stuttgart : 西方の壁 レヴェル1陣地
10 個軍団 Brest, Holland, Trondheim, Bergen, Oslo, Belgrade, Athens, Crete, Masurian Lakes, Slovakia に各1個
占領下のフランス : [第1軍], [第7軍] (スタック不可)
Vienna : [第2軍], 1個装甲軍団
Memel : 第16軍、第18軍、第4装甲軍
Insterberg : 第3装甲軍、第9軍
Warsaw : 第4軍、第2装甲軍、1個軍団
Lublin : 第6軍、第1装甲軍
Tarnow : 第17軍
Yassi : [第11軍]
Hellfire Pass : 1個装甲軍団
予備ボックス : 4個軍団、4個装甲軍団

中立国のセットアップ

スウェーデン

Stockholm : 第1軍
予備ボックス : 1個軍団

トルコ

Istanbul : 第1軍
Ankara : 第2軍
2 個軍団 : トルコ国内のどこか
予備ボックス : 2個軍団

選択ルール

デザイナーズ・ノート : 以下のルールは選択で、ゲームのバランスを助けることを意図している。必要に応じて使用すること。いくつかの追加ルールのコストで、より「歴史的な」競技を望むプレイヤー諸氏は、全ての使用を考慮すべきである。

枢軸軍に有利

- (7.62) 1941 年には、連合軍はイベント # 2 と #24 のどちらか1枚のみをプレイできる。
- (7.62) 「米軍の増強」がいつプレイされているかにかかわらず、42 年夏季の前に連合軍は侵攻作戦を行えない。
- (15.4) 「陽光に満ちたイタリア」: 秋季と冬季のターン中には、Naples は連合軍の限定補給源と見なされる。

連合軍に有利

- (15.5) 泥将軍 : 1941 年秋季のラウンド2と3には、ソヴィエト連邦内のドイツ軍装甲ユニットは許容移動力が3に減少し、1スペースのみ戦闘後前進できる(通常の機械化の前進ルールを使用する)。これらのラウンドには、それでも機械化ユニットとして扱われる。

CREDITS

Game Design: Ted Raicer

Dedicated to my late Uncles, Simon Raicer and Jack Turner.

Game Development: William F. Ramsay, Jr., Steve Kosakowski

Playtesting: Scott Cameron, Kevin Duke, Ananda Gupta, Matthew Hayes, Tom Kassel, Fred Manzo, Harvey Mossman, Tod Reiser, Michael Rinella, Kris Weinschenker

Russian Spelling Assistance: Alla Hayes

Art Director: Rodger MacGowan

Cover Art, Package Design and Strategy Card Back Design: Rodger B. MacGowan

Map, Cards & Counter Art: Mark Simonitch

Rules Layout: Mark Simonitch

Production Coordination: Tony Curtis

Producer: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Volunteer Proofreaders: Doug DeMoss, Ricky Gray, Jim Ferguson, Steven E. Caler, Ananda Gupta, Michael Rinella, Mark Gutttag, Jared Scarborough, Richard deCastongrene, Asnadi Jamil, Rich Shipley, Andrew Harding, Daniel Frederick

WW : Barbarossa to Berlin [2006 GMT Games,LLC]
(version 1.3)
[翻訳 : 松谷健三 2009.8.22]

Card List

タイプ：CC=戦闘カード、D=二重アクション・カード、d=もしも、スターリンがMoscowにいれば二重アクション・カード。他の全てのカードは、通常のイベント・カード。

カード# OP値 タイプ イベント

1. 4 「トーチ作戦」*:「米軍の増強」の後にプレイする。橋頭堡：連合軍と米軍の海岸：K~L、S 英 [第1軍]、2個米軍団。「スレッジハンマー作戦」の後にプレイ不可。
2. 4 「ソヴィエト軍の増援」*: Don、Stalingrad、Stepp、Voronezh 正面軍を配置。予備ボックスに4個軍を配置。
3. 2 d 「シュタウカ」*: このターンのソヴィエト軍の命令を無効にする。
4. 4 「ソヴィエト軍の増援」*: 第1~6戦車軍をLCUのごとくマップ上に配置。「工業疎開」の4ターン以降後にプレイ。
5. 4 「英軍の増援」*: Alexandria、Cairo、Basra に砂漠軍を配置。予備ボックスに1個英連邦軍団を配置。以降のターンに英第8軍(カード21)のプレイを認める。
6. 4 「FDR の宣戦布告」*: 「狼群戦法」がプレイされていたら、黄色いイベント・カードと見なされる。41年夏季の後にプレイ可。米国が参戦する。「米軍の増強」のプレイを認める。
7. 5 d 「工業疎開」*: 4ターン後にソヴィエト戦車軍の増援(カード4)のプレイを認める。8ターン後に開始して、連合軍の手札に1枚追加。もしも、Moscow が枢軸軍ユニットに占められていたらプレイ不可。
8. 2 CC 「障地化ボックス」*: 砂漠スペース内で防御している連合軍ユニットに+1DRM。
9. 4 「米軍の増強」*: 米国参戦後(「ヒトラーの宣戦布告」又は「FDR の宣戦布告」)のいずれかのターンにプレイ可。以降のターンに「連合軍の侵攻作戦」,「米第8空軍」,「米軍の増援」,「英第8軍」(カード21)のプレイを認める。
10. 2 CC 「NKVD の士気高揚」*: 防御しているソヴィエト軍ユニットに+1DRM。
11. 3 「ゾルゲ」*: 「シベリア軍」のプレイを認める。2つのソヴィエト軍スペースに移動/戦闘マーカーを置くことができる。
12. 3 「爆撃機軍団」*: 次の戦略カード引きフェイズに、枢軸軍の手札量が2枚減少する。44年秋季の前に、イベントとしてアクション・ラウンド1~5のみにプレイ可。
13. 3 d 「シベリア軍」*: 「ゾルゲ」の後にプレイ可。第1~5打撃軍をLCUのごとくマップ上に配置。
14. 5 「武器貸与法」*: 後のターンにソヴィエト軍機械化正面軍(カード31、37、39)のプレイを認める。
15. 3 D 「カサブランカ会談」*: 連合軍がOranとAlgier、あるいはSyracuseを支配し、しかもリビア又はエジプトに枢軸軍支配下のスペースがなければ、プレイ可。VPの目的においては、全ての中立スペースを連合軍のものとして扱う。

連合軍電撃戦カード

- (現在中立のVPスペース毎に1VPを差し引く。)
16. 5 「スレッジハンマー作戦」*: 「米軍の増強」の後にプレイ。橋頭堡：連合軍・海岸：A~B、D・[英第1軍]、2個米軍団。「トーチ作戦」の後にプレイ不可。
17. 2 CC 「ジューコフ」*: ソヴィエト軍の攻勢又は防御射撃に+1DRM。
18. 2 CC 「T-34」*: ソヴィエト軍機械化ユニットの攻勢又は防御射撃に+1DRM。
19. 3 「バルティザン」*: ソヴィエト連邦、ギリシャ、アルバニア、ユーゴスラヴィア内にバルティザン・マーカーの配置を認める。ただちに1枚のバルティザン・マーカーをプレイ可。
20. 2 CC 「空挺降下」*: 攻勢射撃に+1DRM。ターン毎に一度のみ使用可。
21. 4 「英軍の増援」*: 「米軍の増強」がプレイされた後のターンにプレイ。砂漠軍(マップ上に完全補給下でいなければならない)を第8軍に置き換える。プレイから砂漠軍を取り去る。
22. 5 D 「ウラヌス作戦」*: このラウンドの全ソヴィエト軍の攻撃に+1DRM。春の雪解けの間にはプレイ不可。
23. 3 「スヘルデ河口の掃討」*: 連合軍がAntwerpを支配していればプレイ可。連合軍にAntwerp補給の使用を認める。
24. 3 「ソヴィエト軍の増援」*: Bryansk、Kalinin、Volkhov 正面軍を配置。予備ボックス内に3個軍を配置。
25. 5 D 「エニグマ」*: 枢軸軍プレイヤーは、自身の手札を連合軍プレイヤーに見せねばならない。連合軍が大ドイツのいずれかのスペースを支配しているとプレイ不可。春の雪解けの間はプレイ不可。

連合軍総力戦カード

26. 5 「英軍の増援」*: 第1カナダ軍を配置。予備ボックス内に英連邦軍団を配置。
27. 2 「イタリアの脱落」*: 連合軍がイタリアとノ又はシシリー内の少なくとも4スペースを支配した後にプレイ可。ゲームから全イタリア軍ユニットを取り去る。枢軸軍ユニットによって占められていないイタリアとノ又はシシリー内の全スペースは、連合軍のものになる。
28. 2 「米第8空軍」*: 「米軍の増強」の後にプレイ。次の戦略カード引きフェイズに枢軸軍の手札規模が2枚減少。「FW-190」によって無効にされると1VPを加算。「P-51 ムスタング」のプレイの前に、連合軍のアクション・ラウンド1~5のみにプレイ可。
29. 3 D 「ルーマニアの脱落」*: ソヴィエト軍が少なくともルーマニアの1スペースを支配しているとプレイ可。ゲームから全ルーマニア軍ユニットを取り去る。枢軸軍ユニットによって占められていないルーマニア内の全スペースは、連合軍のものになる。予備ボックス内に1個ソヴィエト軍の軍を配置。「ブルガリアの脱落」のプレイを認める。

30. 2 D 「ブルガリアの脱落」*: 「ルーマニアの脱落」の後にプレイ。ゲームから全ブルガリア軍ユニットを取り去る。枢軸軍ユニットによって占められていないブルガリア内の全スペースは、連合軍のものになる。予備ボックス内に1個ソヴィエト軍の軍を配置。
31. 4 D 「ソヴィエト軍の増援」*: 「武器貸与法」の後にプレイ。完全補給下の4つの2ステップ3 - 3 - 3正面軍を第1～第4ウクライナ正面軍に置き換える。置き換えられた正面軍は、ゲームから取り去られる。置き換えの後にO P Sが消費される。春の雪解けの間はプレイ不可。
32. 5 D 「第 戦術空軍」*: 「P-51 ムスタング」の後、春季/夏季のみにプレイ。このラウンドの英/米軍の全攻撃に+1 DRM。
33. 5 「オーヴァーロード作戦」*: 「米軍の増強」の後にプレイ。橋頭堡: 英軍&米軍、又は1連合軍・海岸: A ~ I・英第2軍、米第1軍、予備ボックス内に1個英軍団、2個米軍団を配置。ターン 13 の前又は「ラウンド・アップ作戦」の後にはプレイ不可。
34. 5 「ハスキー作戦」*: 「米軍の増強」の後にプレイ。橋頭堡: 英軍&米軍、又は1連合軍・海岸: N ~ S、U・[英第8軍]、[米第7軍]、予備ボックス内に1個米軍団を配置。
35. 5 D 「バグラチオン作戦」*: ソヴィエト軍の全攻撃に+1 DRMと、このラウンドのソヴィエト軍の攻撃に対する枢軸軍の全退却不可オプションを無効にする。春の雪解けの間にはプレイ不可。
36. 3 「対潜水艦戦の勝利」*: 「狼群戦法」の未来のプレイを無効にする。1 V Pを差し引く。
37. 4 D 「ソヴィエト軍の増援」*: 「武器貸与法」の後にプレイ。完全補給下の3つの2ステップ3 - 3 - 3正面軍を第1～第3バルト正面軍に置き換える。置き換えられた正面軍は、ゲームから取り去られる。置き換えの後にO P Sが消費される。春の雪解けの間はプレイ不可。
38. 3 「米軍の増援」*: 米第15軍を配置。予備ボックス内に1個米軍団を配置。
39. 5 D 「ソヴィエト軍の増援」*: 「武器貸与法」の後にプレイ。完全補給下の3つの2ステップ3 - 3 - 3正面軍を第1～第3白ロシア正面軍に置き換える。置き換えられた正面軍は、ゲームから取り去られる。置き換えの後にO P Sが消費される。春の雪解けの間はプレイ不可。
40. 3 「米軍の増援」*: 米第3軍を配置。予備ボックス内に1個米軍団を配置。
41. 3 「米軍の増援」*: 米第9軍を配置。予備ボックス内に1個米軍団を配置。
42. 3 「ティトー」*: パルティザン・マーカーを持ち、枢軸軍ユニットがいないユーゴスラヴィア内のいずれかのスペースに、ユーゴスラヴィア・パルティザン軍 (Y P A) L C Uを配置。
43. 3 「ストラングル作戦」*: 「オーヴァーロード作戦」の前にプレイされると、黄色いイベント・カードと見なされる。「P-51 ムスタング」の後にプレイされる。以後、フランス国内の枢軸軍ユニットは限定補給下となり、枢軸軍はフランス国内でS R不可。
44. 2 「サンダークラブ作戦」*: 「ヤルタ会談」の後にプレイ。枢軸軍の現在の手札から無作為に1枚を捨て札する。
45. 4 「アヴァランチ作戦」*: 「米軍の増強」の後にプレイ。橋頭堡: 連合軍・海岸: N ~ S、U・[米第5軍]、予備ボックス内に1個英軍団を配置。米第7軍がマップ上にあるとプレイ不可。
46. 3 「シングル作戦」*: 「オーヴァーロード作戦」の前にプレイされると、黄色いイベント・カードと見なされる。「米軍の増強」の後にプレイ。橋頭堡: 連合軍・海岸: K ~ U・1個米軍団、1個英軍団。米第7軍がマップ上にあるとプレイ不可。
47. 2 D 「三巨頭会談」*: アフリカ、シリア、ペルシャ、イラクに枢軸軍支配下のスペースがなければ、「カサブランカ会談」の後にプレイ。1 V Pを差し引く。
48. 2 「爆破計画」(ヒトラー暗殺計画)*: 枢軸軍プレイヤーは、現在の手札から無作為に1枚を捨て札しなければならない。今や枢軸軍は、ヒトラー命令を無効にするためにユニット毎(スペース毎ではない)に1 V Pを払わねばならない。
49. 2 「マキ団」*: フランス、ノルウェー、スウェーデン、イタリア(「イタリアの脱落」の後)内にパルティザン・マーカーの配置を認める。ただちに1枚のパルティザン・マーカーをプレイ可。
50. 4 「ラウンド・アップ作戦」*: 「米軍の増強」の後にプレイ。橋頭堡: 英軍と米軍・海岸: A ~ B、D ~ E・[英第2軍]、[米第1軍]、予備ボックス内に1個英軍団、2個米軍団を配置。「オーヴァーロード作戦」の後にはプレイ不可。
51. 2 D 「ヤルタ会談」*: 連合軍がソヴィエト連邦内の全V Pスペースと大ドイツ内の1つ以上のV Pスペースを支配しているとプレイ。このラウンドの対米軍の全独軍の退却不可オプションを無効にする。「サンダークラブ作戦」を認める。1 V Pを差し引く。
52. 4 「アンヴィル・ドラグーン作戦」*: 「オーヴァーロード作戦」の後に(侵攻作戦として)プレイされると、黄色いイベント・カードと見なされる。「米軍の増強」の後にプレイ。橋頭堡: 連合軍・海岸: J・[米第7軍]、[自由フランス第1軍]、予備ボックス内に1個米軍団、1個自由フランス軍団を配置。「ラウンド・アップ作戦」又は「オーヴァーロード作戦」の後にプレイ可。
53. 4 「P - 51 ムスタング」*: 「オーヴァーロード作戦」の前にプレイされると、黄色いイベント・カードと見なされる。「FW-190」の未来のプレイを無効にする。「ストラングル作戦」と「第 戦術空軍」のプレイを認める。
54. 2 「フィンランドの撤退」*: ソヴィエト軍が Leningrad、Tallinn、Riga を完全補給下で支配していると、1 V Pを差し引く。
55. 5 D 「パットン」*: 米第3軍は、最初の攻撃が完了した後に2番目の攻撃を行うことができる。2番目の戦闘後には、最大2スペース前進可。

カード# OP値 タイプ イベント

枢軸軍電撃戦カード			
1 .	5		「バルパロッサ作戦」*: ターン1にのみプレイ。枢軸軍が占めるいずれかのスペース内(複数国籍スペースを含む)に、5枚の戦闘マーカーを配置。このラウンドのソヴィエト軍ユニットに対する独軍の全攻撃に+1DRM。ターン全体について、ソヴィエト軍陣地の退却不可オプションと防御側の1R効果を無効にする。「フォン・パウルスの一時停止」がプレイされていたら、プレイ不可。
2 .	4		「フォン・パウルスの一時的停止」*: ターン1にのみプレイ。枢軸軍が占めるいずれかのスペース内(複数国籍スペースを含む)に4枚の戦闘マーカーを配置。このラウンドについて、ソヴィエト軍陣地の退却不可オプションを無効にする。枢軸軍は、ターン2のラウンド5の前に、2連続して1OPSのラウンドを行わねばならない。これらのラウンド中には、対ソヴィエト軍の戦闘は不可。42年冬季の影響を無効にする。「バルパロッサ作戦」がプレイされていたら、プレイ不可。
3 .	2	D	「OKHの協議」*: VP罰則なしで「タイフーン作戦」のプレイを認める。「タイフーン作戦」がイベントとしてプレイされていたら、プレイ不可。
4 .	4		「タイフーン作戦」*: 枢軸軍が占めるいずれかのスペース内(複数国籍スペースを含む)に、4枚の戦闘マーカーを配置。このラウンドのソヴィエト軍ユニットに対する独軍の全攻撃に+1DRM。枢軸軍のMoscow攻撃を認める。「OKHの協議」がプレイされていない限り-1VP。
5 .	4	D	「ゲデーリアン装甲集団」*: 「ヒトラーの指揮権掌握」の後にはプレイ不可。第2装甲軍は、このラウンドの全攻撃が完了した後に2回目の攻撃を行うことができる。この2回目の戦闘の後には、1スペースのみ前進可。春の雪解けの間にはプレイ不可。
6 .	4	D	「装甲補充」*: 補給下のいずれか3つの減少戦力装甲ユニット(軍又は軍団)を完全戦力面に返す。影響下の装甲ユニットを含んでいるスペースは、このラウンドには活性化不可。春の雪解けの間にはプレイ不可。
7 .	5		「ハリネズミ防御陣地」*: ソヴィエト連邦内で独軍の軍を持つ完全補給下スペース内に、レヴェル1の陣地マーカーを3枚置く。このターンには、ソヴィエト連邦内の全独軍ユニットが退却不可オプションを使用可。
8 .	2		「ヒトラーの宣戦布告」*: 41年夏季の後にプレイ可。1VPを加算。米国が参戦。連合軍の「米軍の増強」カードのプレイを認める。
9 .	4		「ヒトラーの指揮権掌握」*: 「総力戦」、「ブラウ作戦」、「ツィタデレ作戦」、「ラインの守り作戦」イベントのプレイを認める。「ゲデーリアン装甲集団」のプレイを妨げる。枢軸軍の命令表に+2DRM。
10 .	2	CC	「砂漠の狐」*: 砂漠スペース内を攻撃又はそこで

防御している独軍装甲ユニット(又は複数のユニット)に+1DRM。

11 .	3		「イタリア海軍の封鎖突破」*: このターンには、枢軸軍ユニットはSRラインを越えて Tripoli / Tunis まで完全補給をたどることができる。1枚の戦闘又は移動マーカーを配置可。
12 .	3	D	「ノルトリヒト作戦」*: 枢軸軍ユニットは、Lennigrad を攻撃可。枢軸軍ユニットは、このラウンドにはLennigradのみを攻撃可。春の雪解けの間にはプレイ不可。
13 .	3	D	「クリミア戦」*: Sevastopol に対する1攻撃について、ソヴィエト軍要塞の戦闘効果を無効にする。
14 .	5		「ブラウ作戦」*: 「ヒトラーの指揮権掌握」の後にはプレイ可。枢軸軍が占めるいずれかのスペース内(複数国籍スペースを含む)に、5枚の戦闘マーカーを配置。このラウンドのソヴィエト軍ユニットに対する独軍の全攻撃に+1DRM。枢軸軍ユニットは、Stalingrad、Maikop、Armavir を攻撃可。
15 .	3		「狼群戦法」*: 次の戦略カード引きフェイズに、連合軍の手札規模が2枚減少する。「対潜水艦戦の勝利」の後には、プレイ不可。
16 .	5		「シュペーア」*: 第5装甲軍と第6SS装甲軍並びに「国家総動員」イベントのプレイを認める。「総力戦」の後には、プレイ不可。
17 .	2		「バンザイ!」*: 41年秋季の後にプレイ。連合軍プレイヤーはマップ、予備ボックス、除去ユニット・ボックスの順番で、2個英連邦軍団を取り去る。
18 .	2	CC	「悪魔の園」*: 1防御戦闘について、砂漠スペースを山岳スペースとして扱う。
19 .	3	D	「ルフトヴァッフェ補給」*: 1スペース内のOSS枢軸軍ユニットの上にルフトヴァッフェ補給マーカーを配置。そのスペース内のユニットは、このターンの防御と損耗についてのみ限定補給下となる。
20 .	2		「カムフューバー防衛線」*: このターンにプレイされた「爆撃機軍団」の影響を無効にする。ターン14の後には、プレイ不可。
21 .	5		「ヘラクレス作戦」*: マルタ島に枢軸軍支配マーカーを配置。海上によって Tolopoli / Tunis まで完全補給をたどることができる。連合軍が Benghazi 又は Algiers を支配していると、プレイ不可。これらのスペースの実際の占拠は要求されない。
22 .	4		「独軍の増援」*: Tripoli にアフリカ装甲軍を配置。リビア/エジプト内で補給下の1個装甲軍団を取り去り、予備ボックスへ。
23 .	4		「枢軸衛星国」*: 枢軸軍が Kiev と Odessa を補給下で支配しているとプレイ可。イタリア第8軍を Odessa へ、ハンガリー第2軍を Kiev へ。
24 .	3		「独軍の増援」*: 予備ボックス内に1個装甲軍団と1個SS装甲軍団を配置。
25 .	4	D	「シュトゥーカ」*: 1941~43年の夏季と秋季ターンにのみプレイ可。このラウンドの独軍の対ソヴィエト軍ユニットへの全攻撃に+1DRM。

枢軸軍総力戦カード

26. 5 「総力戦！」*：「ヒトラーの指揮権掌握」の後にプレイ。枢軸軍のVPが11+であれば、20VPを加算。枢軸軍は、もはや自動的勝利では勝てない。装甲補充限度が3に増加。
27. 3 「ツィタデレ作戦」*：「ヒトラーの指揮権掌握」の後にプレイ。枢軸軍が占めるいずれかのスペース内に2枚の戦闘マーカーを配置。ソヴィエト軍の防御射撃に+2DRM。このラウンドに、独装甲軍が戦闘後前進で複数のLCUに占められたソヴィエト連邦内のスペースを確保したら、1VPを加算。そのような前進が行われなかったら1VPを差し引く。
28. 2 D 「スコルツェニイ」(ムッソリーニ救出作戦)*：「枢軸」のプレイ又は連合軍のRome占領の後にプレイ。1VPを加算。
29. 2 「FW-190」：このターンにプレイされた「米第8空軍」の影響を無効にする。1VPを加算。「P-51 ムスタング」の後にはプレイ不可。「米第8空軍」が同じターンにプレイされた場合のみプレイ可。
30. 2 CC 「ケッセルリンク」：イタリア/シシリー内の独軍ユニットの防御射撃に+1DRM。
31. 4 D 「枢軸」*：連合軍のMessina支配又はM、O、R、T海岸への侵攻作戦の後にプレイ。いまや、独軍LCUは、イタリア/シシリーのBologna/La Speziaの南で活動可。「スコルツェニイ」のプレイを認める。
32. 5 「独軍の増援」*：[第10軍]と[第14軍]を配置。予備ボックス内に2個軍団を配置。
33. 5 「独軍の増援」*：[第15軍]と[第19軍]を配置。予備ボックス内に2個軍団を配置。
34. 5 「独軍の増援」*：第8軍を配置。予備ボックス内に1個軍団を配置。
35. 5 「独軍の増援」*：「シュペーア」の後にプレイ。[第5装甲軍]を配置。予備ボックス内に1個装甲軍団を配置。
36. 5 「独軍の増援」*：「シュペーア」の後にプレイ。第6SS装甲軍を配置。予備ボックス内に1個SS装甲軍団を配置。
37. 4 「独軍の増援」*：第1降下猟兵軍を配置。
38. 3 「大西洋の壁」*：A～I海岸に連結するいずれか2スペース内に、レベル1の大西洋の壁を配置。「ラウンド・アップ作戦」又は「オーヴァーロード作戦」の後には、プレイ不可。

39. 5 「東方の壁」*：ソヴィエト連邦内で補給下の独軍の軍を含んでいるいずれか3スペースに、レベル1の陣地を配置。
40. 3 「対パルティザン掃討戦」：2枚のパルティザン・マーカーを取り去る。
41. 3 CC 「パンター」：独軍装甲ユニットによる攻勢又は防御射撃に+1DRM。
42. 3 CC 「ティーガー」：独軍装甲ユニットによる防御射撃に+1DRM。
43. 3 CC 「パンツァーファウスト」*：戦闘を解決する前に、攻撃している1ソヴィエト軍機械化ユニットが1ステップ損失を受ける。
44. 2 CC 「国民突撃隊」*：大ドイツ内でいずれかのスペースの防御射撃に+1。
45. 4 「報復兵器」*：1VPを加算。
46. 3 D 「マンシュタイン」*：このターンの枢軸軍のいかなる命令も無効にする。
47. 2 CC 「モデル」：独軍ユニットの防御射撃に+1DRM。
48. 2 CC 「ハインリーチ」：攻撃側のソヴィエト軍に対する独軍ユニットの防御射撃に+1DRM。
49. 2 CC 「ヴァイクス」*：ソヴィエト軍ユニットに対する独軍ユニットの攻勢射撃に+1DRM。
50. 4 D 「東方外国軍課」*：連合軍プレイヤーは、手札にある以下のカードを明らかにせねばならない。カード：2～4、13、17、24、31、37、39。ターン終了時に、未プレイのカードを明らかにしなければならない。春の雪解けの間にはプレイ不可。
51. 2 「対パルティザン掃討戦」：2枚のパルティザン・マーカーを取り去る。
52. 4 「国家総動員」*：「シュペーア」の後でターン15の前にプレイ。減少状態の3個装甲軍を完全戦力面に返す。枢軸軍は、次のターンに自動的に7枚の手札を持つ。次のターンから開始して、除去された装甲ユニットは再建不可。
53. 4 「ラインの守り作戦」*：「ヒトラーの指揮権掌握」の後の秋季/冬季ターンにプレイ。枢軸軍が占めるいずれかのスペース内(複数国籍スペースを含む)に、4枚の戦闘マーカーを配置。このラウンドの5装甲軍と第6SS装甲軍の非ソヴィエト軍ユニットに対する攻撃に+2DRM。
54. 2 「総統地下壕」*：「国家要塞」の後にはプレイ不可。Berlinにレベル1の陣地を配置。
55. 3 「国家要塞」*：「総統地下壕」の後にはプレイ不可。Munichに国家要塞補給マーカーを配置。全ての目的において、通常の枢軸軍補給源としてカウントする。

解 明

カード

・「グデーリアン装甲集団」と「パットン」の両方は、2回目の攻撃を認める。2回目の攻撃を行うためには、最初の攻撃が(それぞれ)第2装甲軍又は米第3軍によって行われていなければならない。どちらも、活性化の瞬間に影響下のユニットが限定又は完全補給下であることを要求される。

・OOSの装甲ユニットは、「装甲補充」カードを使用して補充を受け取れない。

・臨時の黄色いイベント・カード(黄色いボックスを持たず、ルールが一定の状況の下で黄色いイベントとしてプレイすることを認めるカード)は、黄色いイベント・カードのごとく春の雪解けの間にはプレイできないが、他の点では通常にプレイできる。

・攻撃を要求しないイベントは、たとえイベントの目標がすでにプレイヤーによって支配されていてもプレイできる。例えば、「クリミア戦」は、たとえSevastopolがすでに枢軸軍の支配下にあっても、枢軸軍プレイヤーによってイベントとしてプレイできる。

追加の解明

・「ノルトリヒト作戦」は、枢軸軍にゲームの残りについてLeningradを攻撃することを認める。カードがプレイされるラウンドには、枢軸軍によってLeningradのみが攻撃できる。

・Creteはギリシャの一部である。Memelは大ドイツの一部である。イランとペルシャは同じもの。仏領北アフリカには、アルジェリアとチュニジアが含まれる。

・ゲーム開始時には、枢軸軍はTobrukを除くリビアの全てを支配している。連合軍は、ゲーム開始時にはエジプト、シリア、ペルシャ、パレスティナ、イラク、トランスヨルダン全てを支配している。

・ドイツ軍の機械化ユニットのみを装甲 [Panzer] ユニットとしてカウントする。

・一般に、敵の活動が次のターンのあなたの手札制限をこのターンの終了時にあなたが残しているカードの数よりも減少させる場合には、手札制限内になるよう捨て札しなければならない。

・ユニットは、死守マーカを載せていると、退却不可オプションの実践を要求されない。これは選択である。「爆破計画」の前には、死守マーカの下からの移動については1VPのコストがかかり、VPの支払い後にマーカを取り去られる。他の全ての目的においては、マーカの下でアクション・ラウンドを開始した全てのユニットがスペースの外に移動、退却、前進するか又は除去されてしまわない限り、マーカは取り去られない。「爆破計画」がプレイされた後には、VPコストはマーカ下の独軍ユニット毎に1である。

・移動マーカは、各スペースが移動のために活性化されるに連れて取り去られる。

・米軍の増援カード上には表示されていないが、「米軍の増強」は米軍の増援がプレイされる前にプレイされなければならない(「米軍の増強」カード上に記されている)。

・イベントとしての「FDRの宣戦布告」又は「ヒトラーの宣戦布告」のプレイは、他方のイベントとしてのプレイを妨げる。

・「枢軸衛星国」は、Odessaと/又はKievがパルティザンによって占められていてもプレイできる。

・Sofiaはブルガリアの首都、Romeはイタリアの首都、Bucharestはルーマニアの首都である。

以 上

プレイのシーケンスの概略

A. 命令フェイズ：各プレイヤーは、自軍の命令表でサイを振る（ターン1を除く）。枢軸軍プレイヤーは、最初にサイを振って実行する。命令マーカーを命令記録欄上の適切なボックスに移す。

B. アクション・フェイズ

アクション・ラウンド1：各プレイヤーは、1アクションの実施を認められる。枢軸軍プレイヤーは、各ラウンドの最初のアクションを行う。各プレイヤーは、可能な3つのアクションのいずれかを行わねばならない：

- ・戦略カードのプレイ：戦略カードをOPS、SR、RP又はイヴェントとしてプレイする（ルール7）
- ・自動的なLOP：戦略カードのプレイなしで、オペレーションのために1活性化ポイントを使用する（7.3）
- ・パルティザン配置オペレーション（連合軍プレイヤーのみ）：1941～1942年には1パルティザン・マーカーを置き、1943年から開始して2パルティザン・マーカーを置くことができる（16.2）

もしも、戦略カードをOPSとしてプレイすると：

1. 活性化ステップ：あるスペースを移動又は戦闘のどちらか（両方は不可）で活性化させるために、カードのOPS/SR値に相当する活性化ポイントを消費する。活性化される各スペースについて、移動又は戦闘マーカーを置く（7.3）
2. 移動ステップ：移動マーカーでマークされたスペース内のユニットを移動させる（ルール10）
3. 戦闘ステップ：戦闘マーカーでマークされたスペースからの戦闘を実施する（ルール11）

・もしも、戦略カードをSRとしてプレイすると：SCUと/又はLCUを移動させるために、SRポイントを消費する（ルール12）

・もしも、戦略カードをRPとしてプレイすると：総合記録欄上にRPの数をマークする（ルール14）

・もしも、戦略カードをイヴェントとしてプレイすると：カードの指示に従わねばならない（7.6）

アクション・ラウンド2～6：アクション・ラウンド1と同じ。

C. 枢軸軍と連合軍の損耗セグメント

枢軸軍の損耗セグメントは枢軸軍の第6アクションの完了時に行い、連合軍の損耗セグメントは連合軍の第6アクションの完了時に行うことに注意（6C）

- ・損耗：損耗についてユニットをチェックする（13.44）
- ・LCU/ターン記録欄：ターン記録欄上のLCU（3ターン前に除去された）は、除去ユニット・ボックス内に置かれる（13.44）
- ・支配の決定：敵戦線背後にあるスペースの支配が変更し得る（13.5）
- ・橋頭堡の撤去：もしも、橋頭堡マーカーまで補給をたどれる連合軍ユニットが存在しなければ（必要であるか否かにかかわらず）その橋頭堡マーカーは、マップから取り去られる（6C）

D. 補充フェイズ

1. 連合軍セグメント：連合軍プレイヤーは、自軍のRPsを消費する（ルール14）
2. 枢軸軍セグメント：枢軸軍プレイヤーは、自軍のRPsを消費する（ルール14）

E. 戦略カード引きフェイズ

1. 捨て札：両プレイヤーは、続くターンに取っておくことを望まない未使用のカードを捨て札する（7.9）
2. カード引き：各プレイヤーは、自軍の引きパイルからカードを引いて手札を7枚にする。この手札規模は、資源スペースの支配やイヴェントのプレイによって増減し得ることに注意（7.7、ルール18）

F. ターンの終了フェイズ

1. 任意の除去：連合軍プレイヤーは、完全補給下の英、仏、米軍のLCUを除去できる。それらを3ターン後のターン記録欄上に置く（あたかもOOSで除去されたごとく）（14.54）
2. 橋頭堡と陣地の任意除去：どちらのプレイヤーも、自軍支配下の橋頭堡（連合軍のみ）又は陣地を取り去ることができる。
3. 死守マーカーの撤去
4. 勝利の判定：自動的勝利（5.3）をチェックし、冬季ターンであると独軍プレイヤーはソヴィエト連邦、エジプト、イラク内のVPスペースの支配をチェックする（5.2）
5. ターン・マーカーの前進



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