

CHURCHILL

BIG THREE STRUGGLE FOR PEACE



ルールブック

目次

- 1.0 序文
- 2.0 コンポーネント
- 3.0 主要なコンセプト
- 4.0 会談の手順
- 5.0 会談の実施
- 6.0 決議セグメント
- 7.0 戦争セグメント
- 8.0 事後検討または連合の勝利
- 9.0 シナリオ
- 10.0 秘密協議バリエント
- 11.0 ソリティアールール
- Appendices 以下未訳

1.0 序文

Churchill はチャーチル (UK)、ルーズベルト (USA)、スターリン (USSR) の「ビッグスリー」のいずれかとなってプレイする 1~3 人用のゲームである。ゲームの目標は自身の国家が優位な状況で、第二次世界大戦の終戦を導くことにある。ただしこれは、いわゆる直接対決するゲームではない。Churchill は協力型のゲームであり、対戦相手と協力し競い合うものとなっている。同様にこれはウォーゲームではなく、連合国による戦後世界の構築をめぐる政治闘争のゲームとなっている。もしプレイヤーが攻撃的すぎれば連合は崩壊し、より危険な戦後世界が構築されることとなるだろう。ゲームの勝者は、戦後の平和においてもっとも自身の国家戦略を実現させたプレイヤーとなる。

本書を読む際の付記: ゲームの流れと基本的な説明は、主要なコンセプト [3.0] とプレイ手順 [4.0] の項目に記載されている。詳細な手順は、以降の章において補足されているが、基本コンセプトとプレイ手順によりゲームの基本的なルールを学んでもらうことが目的だ。そのため、その他のルールを読み進める前に、これらの章を注意深く読んでおくこと。ゲームのセットアップは、第 9 章に記載されている。

2.0 コンポーネント

補強されたマップ 1 枚 (22×34 インチ)

ルールブック 1 冊 (本書)

プレイヤー補助カード 3 枚 (11×17 インチ)

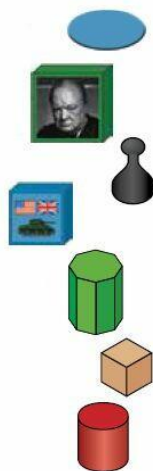
カウンターシート 1 枚 (厚紙、角が落されたもの)

半透明のプラスチックトークン (陣営ごとに緑と青、赤が各 30 枚)

大サイズの木製ブロック 3 つ (陣営ごとに緑と青、赤が 1 つずつ)

ポン 5 個 (国際情勢を示す黒色のものが 3 つ、USSR のマンハッタン計画スパイ網を表すものが 1 つ、US の核開発計画を表すものが 1 つ)

中サイズの木製ブロック 7 つ (戦域軍を表すマーカーで、



緑×2、青×3、赤×2)

八角形の木製シリンダー4 つ (戦域の支配を示す緑と青のものが各 2 つ)

小サイズの木製キューブ 14 個 (ドイツ軍の予備を示す黒が 6 つ、日本軍の予備を示すカーキ色が 4 つ、枢軸海軍の予備を示す灰色が 3 つ、イタリア軍の予備を示すダークブラウンが 1 つ)

木製シリンダー45 個 (陣営ごとに緑と青、赤が 15 個ずつ)

6 面体ダイス 6 個 (緑、青、赤のセット)

10 面体ダイス 1 つ (付記: ダイスの「ゼロ」は他のゲームと異なり「10」と見なすこと)

会談カード 30 枚

指導者カード 4 枚

US スタッフデッキ 21 枚 (背面がルーズベルト)

USSR スタッフデッキ 21 枚 (背面がスターリン)

UK スタッフデッキ 21 枚 (背面がチャーチル)

ステッカーシート 1 枚 (指導者と前線ブロックに貼りつけるもの、英文ルール 35 ページの指示を参照のこと)

(図のブロックはステッカーを貼りつけた状態のものだ)

3.0 主要なコンセプト

3.1 概要

Churchill は、一連の「会談」により進められる。3 つのシナリオ (練習シナリオ、トーナメントシナリオ、キャンペーンシナリオ) は既定回数の「会談」(それぞれ 3 回、5 回、10 回) より構成されており、すべてのシナリオは 10 番目の会談が終わるか、あるいは枢軸側が降伏した時点で終了する。会談において、プレイヤーは三巨頭 (チャーチル、ルーズベルト、スターリン) のいずれかと彼らのスタッフに成り代わり (会談ごとに 7 枚のスタッフカードを使用する)、さまざまな議題を提出、検討あるいはこれらについて議論することとなる。最後のスタッフカードを使用したら、プレイヤーは誰が会談に勝利したのかを判定すること。またそれぞれの議題について、会談の内容に従い実施し、マップ上の政治情勢や軍事情勢を変化させる。会談の終了時において、「戦域軍」と呼ばれる連合軍部隊は、戦線トラック上をドイツまたは日本に向かって前進を試みる。ドイツと日本が降伏した場合は終戦となり、プレ

ーヤーは勝利得点（VP）を集計してゲームの勝者を決定する。

3.2 マップ

マップは、会談ディスプレイと軍事ディスプレイの2つに分かれている。

3.21 会談ディスプレイは円卓を模したものであり、ほとんどのアクションがここで実施されることとなる。ディスプレイの中心は、「テーブルの中心」あるいは「ゼロ・スペース」と呼ばれる。テーブルの中心から放射状に伸びているのが「国家トラック」であり、それぞれが各プレーヤーに対応しており、「指導者の椅子」へとつながっている。トラック上のスペースには1〜6までの番号が記載されている。プレーヤーは会談ディスプレイの、担当する指導者の椅子に近い位置に座ること。ゲームにおけるプレイの順番は、テーブルに沿って時計回りとなる。

議題はまずテーブルの中心に置かれ、いずれかのプレーヤーの椅子に向かって進んでいくこととなる。会談の終了時に自分の椅子または自分の側のテーブル上に置かれている議題に関しては、議論に勝利したことになる（議題が指導者の椅子に到達している場合も、その議題に勝利する）。会談ディスプレイ上部にある得点トラックを、ゲームの得点を記録するために使用しても良い。この場合、各プレーヤーは10の位と1の位を示す機密ネットワーク（Clandestine Network）マーカーを用いて得点を表示する。たとえば21点ならば、マーカーをx10のトラックの2の場所に置き、x1のトラックの1の場所に置く。

3.22 軍事ディスプレイは、ヨーロッパ戦域と太平洋戦域の2つに分かれている。ヨーロッパ戦域の中心はドイツであり、太平洋戦域の中心は日本となる。ドイツと日本は、いわゆる枢軸陣営を形成している。それぞれの枢軸陣営には、複数の戦線トラックが伸びており、各トラックの最終スペースは、枢軸側陣営のいずれかとなる（地中海戦域を除く）。

戦線トラックには、連合国のいずれか（US、UK、USSR）の戦域軍マーカーが置かれる。戦争フェイズにおいて、各戦域軍マーカーは枢軸陣営への前進を試みなければならない。戦域軍マーカーの色と戦線トラックの色は対応しているか、これにゲームにおける効果は特にない。この色は、

戦域軍の前進によりどの陣営がもっとも利益を得るかを示すだけのものだ。会談において戦域軍マーカーが前進を試みるスペースのことを、「侵攻スペース」と呼ぶ。いずれかの戦域軍マーカーが枢軸陣営に進入した場合、その陣営は降伏する。2つの枢軸陣営が降伏するとゲームは終了し、勝者が判定される。

3.23 戦線トラックに隣接して、さまざまな国家や植民地が記載されているが、これらに戦域軍マーカーが進入することはない。会談における議題や各プレーヤーの諜報機関による活動に基づき、これら国家や植民地にはどの連合国が政治的な影響力を有しているかを示すため、機密ネットワークマーカーと政治情勢（Political Alignment）マーカーが置かれる。またこれら影響力は、ゲームの勝者を判定するためのVPへと転換される。

なお植民地は Siam、Dutch East Indies、Vietnam、Laos/Cambodia、Malaya の5つであり、その他のスペースは国家となる。

3.24 軍事ディスプレイには、原子爆弾研究トラックが記載されている。これは原子爆弾の研究開発を行うことで進められ、日本に対して投下される可能性がある。またこのトラックは、USSR が自身の核兵器開発プログラムを推進されるため、技術の盗用を行う場合にも使用される。

用語に関する付記: 国家の表記について、私は実際の会談で議事録に使用されていたものを用いることとした。一部の国家に関しては、現在の表記とは異なる。

3.25 軍事マップには、極北戦域（Arctic Front）が含まれている。この戦域には軍事攻勢を実施するためのトラックがないが、海上支援マーカーを配置することができる。極北戦域には Norway と Finland のスペースが含まれ、特定の条件を満たした場合には機密ネットワークマーカーと政治集団マーカーを配置できる。

3.26 軍事マップには US と UK のいずれが戦域のリーダーシップを握っているのかを示す、2つの円形スペースが記載されている。

3.27 カウンターの詳細



攻勢支援マーカーには、x1 と x2 の面がある。これらは合計値が変わらない限り、自由に「両替」

を行うことができる。



海上支援マーカースには x1 と x3 の面がある。これらは合計値が変わらない限り、自由に「両替」

を行うことができる。

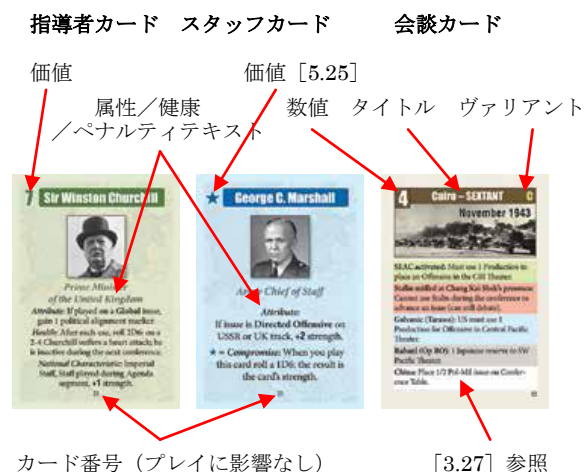


議題マーカースは協議セグメントにおいて、会談ディスプレイ上に分かりやすいように配置される。



各プレイヤーは生産やさまざまな記録を行うにあたり、

さまざまなマーカース類を有している。これらの使用にあたり固有のルールは用意されていないが、たとえば生産マーカースを使用したら裏返すといった方法は便利なはずだ。またそれぞれの指導者が活動中／休止中いずれの状態にあるかを示すマーカースが用意されており、会談ディスプレイにおいて指導者コマを「活動中」「休止中」のボックスに配置する代わりに使用できる。



3.28 カード

Churchill では指導者、スタッフ、会談の 3 種類のカードが用いられる。指導者カードについては [3.31] で、スタッフカードについては [3.33] で詳細が記載されている。会談カードはそれぞれの会談が開始される際に 1 枚が明らかにされ、カードが影響を与える指導者やゲームの状況といった対象ごとに、以下のように色分けされ記載されている。

緑色: チャーチル

赤色: スターリン

青色: ルーズベルト

灰色: 軍事情勢

白色: 機密ネットワーク、政治集団

それぞれの指示には、何を実施しなければならないかが記載されている。記載される情報量の多さとカードの大きさによる制限から、以下のような省略が用いられている。

1. 攻勢または海上マーカースに関する記載は、攻勢支援／海上支援マーカースを配置することを指す。
2. 生産に関する記載は、生産セグメントにおける生産マーカース／カウンターの配置を指す。
3. カードにより議題が会談のテーブルに置かれる場合がある。該当する議題を取り、テーブルの中央に配置すること。議題は、それぞれの名称により区別されている。たとえばカードが「攻勢目標」の配置を求めているならば、それは「攻勢目標」カウンターのことを指す。

3.3 登場人物とゲームの概略

3.31 指導者



ゲームにおいて、プレイヤーは連合側のいずれかの指導者と国家を担当する。つまりチャーチルと英連邦 (UK)、ルーズベルト (ゲーム後半においてはトルーマン) と合衆国 (US)、スターリンとソビエト連邦 (USSR) のいずれかとなるわけだ。個々の指導者カードには特殊能力と使用にあたってのペナルティ、国家の特徴などが記載されている。



会談において、指導者は活動中 (会談において 1 度だけ影響力を行使できる) または休止中 (すでに影響力を行使している) いずれかの状態にある。

指導者カードの使用にあたっては、任意のスタッフカードを 1 枚捨て札としなければならない、そのカードの代わりに指導者の「カードの価値」と特殊能力を使用する。

健康状態や議題または会談カードのイベントにより、指導者の使用に制限を受ける場合がある。なお、会談において引き分けとなった際に、指導者を使用することで勝利することができる。タイブレイクの手順 [4.5] を参照のこと。

3.32 国家の特性

各プレイヤーは「国家特性」と呼ばれる、それぞれ異なる恩恵を受ける。

チャーチル／UK（英帝国の幕僚）：協議セグメントにおいて、英国のスタッフカードそれぞれが、カード価値に1を加算される。

ルーズベルト／US（民主主義の武器庫）：いずれかの引き分け時において、指導者カードが使用されない限り、USが勝利する（USが直接関与している場合）。USが直接関与していない場合、いずれのプレイヤーが勝利するかをUSが決定できる。

スターリン／USSR（ニエツト）：いずれかのソ連のスタッフカード（スターリンはスタッフカードではない）がディベートに使用された場合、その他のカード属性による修正に加えてカードの価値に+1する。

国家の特性ボーナスを使用できる場合、プレイヤーは必ず使用しなければならない。

3.33 スタッフカード



プレイヤーは、それぞれ21枚のスタッフカードを有している。各カードには史実上の人物とカードの価値、会談においてカードが使用された際に発動する特殊能力やペナルティなどが記載されている。スタッフカードは指名や議題の推進、ディベート

に使用される（また指導者カードを使用する際に必要となる）。

ミーティングセグメントにおいて、スタッフカードをカード本来の価値よりも低い数値で使用することはできない。また特殊能力やペナルティを含めカードの属性を無視したり、拒否することはできない。各プレイヤーは参謀総長カードを1枚有しており、このカードの価値は可変となっている。このカードでは数値が記載される代わりに、星印が記載されている。詳細は[5.25]を参照のこと。

3.34 議題



議題は固有の名称が記載されたマーカーであり、ゲームにおけるさまざまな活動を表し

たものだ。これらはアジェンダセグメントにおいて採択され、ミーティングセグメントにおいて議題の推進とディベートが、そして決議セグメントにおいて解決が行われることとなる。

議題は会談カードのイベントまたはアジェンダセグメントにおいてプレイヤーに採択された場合、テーブルに配置される。

4.0 会談の手順

Churchill は一連の会談によりプレイされる。それぞれの会談は、以下の手順に従い行われる。また1回の会談は会談フェイズ、戦争フェイズ、事後検討フェイズの3つに分かれ、またさらにプレイヤーの活動を統制するための、複数のセグメントへと分割される。

4.1 プレイ手順の詳細

会談フェイズ

1. アジェンダセグメント
2. ミーティングセグメント
3. 決議セグメント
 1. 攻勢目標の配置
 2. 条件付き議題の判定
 3. 生産
 4. 生産の割り当て
 5. 戦域のリーダーシップ
 6. 原子爆弾の研究
 7. 国際情勢

戦争フェイズ

1. 機密ネットワークセグメント
2. 政治集団セグメント
3. 軍事セグメント
 - a. 枢軸側予備部隊の配置
 - b. 戦域軍の前進

事後検討フェイズ

プレイの流れ

4.2 会談フェイズ

会談[5.0]は、アジェンダ、ミーティングそして決断の3つのセグメントに分かれる。

4.21 アジェンダ（議題選択）セグメント：アジェンダセグ

メントの開始時に、いちばん上の会談カードを表向きにし、直ちにそこに書かれた指示を上から順番に実施する。後の手順において特定のアクション、または戦域に対する生産の実施を指示されたプレーヤーは、記録のため指定された場所に生産マーカーを置いておいても良い。なお会談カード



ドにより、テーブルの中央に 1～2 つの議題が置かれることがある。

次に、各プレーヤーは 7 枚のスタッフカードを引く。それぞれのプレーヤーは 1 枚のスタッフカードを伏せて出し、同時に表向きにする。アジェンダフェイ

ズにおいて、スタッフカードの特殊能力またはペナルティが発動することはない。なお、このフェイズで使用されたスタッフカードのみ、UK の国家特性によりカード価値に +1 される。

もっとも価値の高いカードを出したプレーヤーは、選択可能なものの中から議題を 1 つ選び、自身のトラック上に置く。このとき、他のプレーヤーが出したカードのうち、もっとも価値の低いものと自身のカードの数値の差に等しいスペースに配置すること。そののち、アジェンダセグメントに勝利したプレーヤーの左隣より順番に、各人が 2 つずつ議題を選択しテーブル中央に置く。

プレイノート: 会談においては常に最低 7 つの議題が置かれることとなる。会談カードにより追加の議題が置かれる場合は、その指示に従うこと。

例: ルーズベルトが、価値 4 のカードでアジェンダセグメントに勝利した。もっとも低いカードはスターリンによる価値 1 のカードであり、ルーズベルトは「Global」の議題を選択して US 国家トラックの「3」のスペースに置く。チャーチル（ルーズベルトの左側）は残る中から 2 つの議題を任意に選択し、会談テーブルの中央に置く。続いてスターリンが 2 つの議題を選択し、最後にルーズベルトが 2 つを選択してセグメントを終了する。

4.22 ミーティング (会議) セグメント: これは会談の中核を成すセグメントであり、アジェンダセグメントに勝利したプレーヤーの左隣より開始される。それぞれの指導者は

スタッフカードを使用し、議題を自陣営の位置に向けて進めていく（議題の審議については [5.22] を参照）。なおミーティングセグメントにおけるアクションは、同じ基本手順に従う。プレーヤーはスタッフカードを 1 枚使用し、カードの価値に等しい分のスペースだけ自陣営の指導者の椅子に向けて議題を移動させる。このときカードのボーナス／ペナルティも適用される。議題がトラックの範囲を超えて移動した場合、審議が終了したと見なされ、その議題に関してはプレーヤーが勝利する [5.23]。

議題が移動するごとに、他のいずれか 1 人のプレーヤーによるディベートの対象となる。このとき、左側のプレーヤーがディベートの優先権を得る。ディベートを実施するプレーヤーは上記と同じ手順に従い、スタッフカード 1 枚を使用してその価値に等しいスペース数だけ、自身の椅子に向けて議題を移動させる。このとき、特殊能力／ペナルティも適用される（国家特性により、USSR がディベートに使用したスタッフカードの価値に 1 が加算されることに注意）。いずれのプレーヤーもディベートを実施しなかった場合、時計回りに次のプレーヤーがアクションを実施する。上記のプレイを、すべてのプレーヤーが 7 枚のスタッフカードを使用するまで行う。**重要:** 議題の移動に指導者カードを使用した場合、活動中の指導者カードによるディベートのみを受ける。

他のプレーヤーの議題に対してディベートを実施したプレーヤーは、次回に自身が議題を移動させる順番において、パスを宣言できる。これは、他のプレーヤーに対して、早く手札が尽きてしまうことを防ぐためのものだ。ただし、このパスの権利は以降の手番に持ち越すことはできない。また連続して 2 回のディベートを実施した場合でも、パスの権利は 1 回分のみとなる。

4.23 決議セグメント: ミーティングセグメントの終了時に、それぞれのプレーヤーは自身が勝利した議題の数を計算すること。なお自身の椅子（テーブルの外）または国家トラック上に置かれている議題に関して、勝利したと見なされる。会談においてもっとも多く議題に勝利したプレーヤーは、会談勝利マーカーを 1 枚獲得する。同値の場合は、[4.5] のタイブレークルールに従う。

決議セグメントは、以下の順序で実施される 7 つのアクシ

ョンに分割される。

1. 攻勢目標の配置
2. 条件付き議題の判定
3. 生産
4. 生産の割り当て
5. 戦域のリーダーシップ
6. 原子爆弾の研究
7. 国際情勢

それぞれのアクションは、会談に勝利したプレイヤーの左隣から順番に実施する。プレイヤーがそのアクションにおけるすべての処理を実施してから、次のプレイヤーに手番が移動する。すべてのプレイヤーが手番を終了したら次のアクションへと移り、7つのアクションすべてが完了するまで上記の手順を繰り返す。

4.23.1 攻勢目標の配置

攻勢目標 (Directed Offensive [6.7]) の議題に勝利したプレイヤーは、誰がその戦域軍をコントロールしているのかに関係なく、議題マーカーをマップ上の任意の戦線の侵攻スペースに配置していく。

4.23.2 条件付き議題



第二戦線 (The Second Front) と USSR の対日戦線布告 (USSR Declares War on Japan) の議題は、条件付きの議題となる。これらはそれぞれ

D-Day の実施 (これにより、西部戦域軍がノルマンディに進めるようになる) と、極東戦域軍の満州侵攻における必要条件となる。これらは、会談終了時にテーブルの中央に置かれていた場合に発動し、その他の場合は発動しない。ただしマーカーの位置に応じて、議題の勝利数の算定対象となる

デザインノート: 条件付き議題に勝利することは、第二戦線の構築やソ連のアジアにおける戦闘への参加に反対することを意味する。チャーチルは自身の地中海戦略を実現するため、本質的には D-Day に反対であった。またスターリンはドイツ降伏後においてのみ、対日宣戦布告に賛成した。これらの歴史的情勢に沿った行動は、プレイヤーに恩恵をもたらす。

4.23.3 生産



各プレイヤーは規定数の生産マーカー (US は 6 個、UK は 4 個、USSR は 3 個) を同時に受け取る。また会談カード、「生産」に関する議題の勝利、極北戦域の情勢、「戦略物資」に関する議題などに応じたボーナスを受け取る。他のプレイヤーに属する「生産」に関する議題に勝利したプレイヤーは、それぞれの議題ごとに該当するプレイヤーから生産マーカー 1 枚を受け取る。

例: スターリンが US の生産に関する議題のいずれにも勝利したことから、US プレイヤーより 2 枚の生産マーカーを受け取る。US プレイヤーは UK の生産に関する議題に勝利し、チャーチルプレイヤーから生産マーカー 1 枚を受け取る。

4.23.4 生産の割り当て

各プレイヤーは自身の生産マーカーを優先配置義務に従い、配置を行う。配置義務を満たし、かつ生産マーカーが残っている場合、これらを政治軍事問題 (Pol-Mil)、原子爆弾研究または戦域軍の前進を容易にするための攻勢支援/海上支援マーカーの購入に割り当てることができる。なお、プレイヤーが生産マーカーやコマンドボーナスの使用を拒否することはできず、生産マーカーはすべて使い切る必要がある。すべての生産マーカーを配置したプレイヤーはアクションを終了する (詳細は生産の割り当て [6.4] を参照のこと)。

4.23.5 戦域のリーダーシップ

それぞれの戦域の指揮権を有している陣営 (US または UK) は攻勢/海上支援を 1 つ獲得する。今回の会談の議題に「戦域のリーダーシップ」に関する議題のいずれかまたは両方が含まれている場合、議題に勝利した陣営はボーナスとして攻勢/海上支援を 2 つ獲得し、US と UK のいずれがその戦域のリーダーシップを得るか決定する (詳細は [6.9] を参照)。

4.23.6 原子爆弾の研究

会談に「原子爆弾の研究」に関する議題が含まれている場合、議題に勝利したプレイヤーは 6 面体ダイスを 1 つ振り、割り当てられた生産マーカーを修正値として、US の原子爆弾コマがトリニティ実験 (Trinity) マスに向かって進むかどうかを判定する。スターリン (USSR) がこの議題に

勝利した場合、ソ連の原子爆弾コマもトリニティ実験マスに向かって進む（ダイスロールは必要ない、詳細は[6.10]を参照）。

4.23.7 国際情勢

会談に「国際情勢」に関する議題が含まれている場合、議



題に勝利したプレイヤーは、可能であれば自身に関連した 2 つの国際情勢マーカーのうち 1 つを自身の位置に向かって進める。なお

「国際情勢」に関する議題に勝利したプレイヤーは、必ずマーカーを進めなければならない。ただし両方のマーカーがすでにプレイヤーの側に移動している場合、アクションは実施されない（詳細は[6.11]の国際情勢を参照のこと）。

4.3 戦争フェイズ

戦争フェイズは、「諜報」「政治」「軍事」3つのセグメントから構成される。



4.31 諜報セグメント: プレイヤーは、手持ちの機密ネットワークマーカーの多いプレイヤーから順番に、マーカーを配置していく。このときプレイヤーは、すべての機密ネットワークマーカーをいちどに配置すること。

各プレイヤーは諜報機関の活動の成果として、常に 1 つの機密ネットワークマーカーを受け取る。また会談の結果や指導者、スタッフカードの能力、政治軍事問題への生産マーカーの割り当てにより、追加の機密ネットワークマーカーを受け取る。

新たな機密ネットワークマーカーは、他のプレイヤーの機密ネットワークが置かれていない国家に配置するか、あるいはすでに配置されている他プレイヤーの機密ネットワークを（1対1の交換率で）除去する目的で消費できる。特定の国家または植民地に機密ネットワークを配置できるのは、1人のプレイヤーのみであり、最大 2 つまでのマーカーを配置できる。



4.32 政治セグメント: プレイヤーは、機密ネットワークマーカーと同様に、手持ちの政治集団マーカーが多いプレイヤーから順番に、マーカーを配置していく。このときプレイヤーは、すべての政治集団マーカーをいちどに配置すること。

プレイヤーは会談の結果や指導者、スタッフカードの能力、

政治軍事問題への生産マーカーの割り当てにより、政治集団マーカーを受け取る。

新たな政治集団マーカーは、他のプレイヤーの政治集団マーカーが置かれていない国家に配置するか、あるいはすでに配置されている他プレイヤーの政治集団を除去する目的で消費できる（1対1の交換率、国際情勢によっては 2対1の交換率となる[6.11]）。国家または植民地において政治集団マーカーを配置／除去するためには、プレイヤーは機密ネットワークを有していなければならない。また特定の国家または植民地には、1つの政治集団マーカーだけを配置できる。

ノート: 国際情勢マーカーの位置により、政治集団マーカーの配置場所や設置方法が制限を受ける場合がある。

機密ネットワークの除去と配置により、ある国家または植民地における機密ネットワークと政治集団の所有プレイヤーが異なることがある。この状態が最後まで続いた場合、ゲーム終了時における VP は政治集団マーカーを所有するプレイヤーが獲得する。

4.33 軍事セグメント

軍事セグメントは枢軸側予備部隊の配置と、戦域軍の前進から構成される。

1. 枢軸側予備部隊の配置にあたり、どこに予備を送り込みどの戦域軍と対峙させるのかは、配置優先度をもとに決定される。枢軸側予備部隊には、海軍と陸軍の 2 種類がある。海軍予備が配置されるごとに、連合側の海上支援マーカーを 1 つ取り除く。また陸軍予備が配置されるごとに、攻勢支援マーカー 1 つが無効となる。なお攻勢支援マーカーが置かれていないスペースに予備部隊が配置された場合、戦域軍の前進は自動的に阻止される。
2. 枢軸側予備部隊の配置が完了したら、10 面体ダイスを振り戦域軍の前進を判定する。戦力が 10 未満の戦域軍は、ダイスの出目が戦力以下であった場合に 1 スペース前進する。戦力が 10 以上の戦域軍は、2 スペース前進できる可能性がある[7.74]。すべての適切な戦域軍の前進を判定したら、会談は終了する（事後検討フェイズ[8.0]を参照）。

4.4 ゲームにおける勝利

10 回目の会談が終了したか、いずれかの会談において枢軸

側の双方が降伏したらゲームは終了し、勝者が判定される。すべてのプレイヤーは最終的な VP を集計すること [9.4]。ゲーム終了時には、以下の 3 つの状況がある。

4.41 連合の勝利: 枢軸側の双方が降伏し、もっとも VP の高いプレイヤーともっとも低いプレイヤーの得点差が 20 点以下となっている場合、もっとも VP を獲得したプレイヤーがゲームに勝利する。

4.42 連合の破綻: 枢軸側の双方が降伏し、もっとも VP の高いプレイヤーともっとも低いプレイヤーの得点差が 21 点以上となっている場合、もっとも VP の高いプレイヤーの得点と、残る 2 陣営の得点合計を比較する。

最高得点のプレイヤーが、残る 2 陣営の得点合計を上回っている場合（同値の場合を除く）、最高得点プレイヤーが勝利する。

最高得点のプレイヤーが、残る 2 陣営の得点合計を上回っていない場合、2 番目に得点の高いプレイヤーが勝利する。2 番目と 3 番目の得点が同値であれば、最終ゲーム勝利判定ルール [4.44] により勝者を決定する（2 陣営のプレイヤーのみが判定対象となる）。

最高得点が同値の場合、最終ゲーム勝利判定ルール [4.44] により勝者を決定する。なおこの状況において、もっとも得点の低いプレイヤーがゲームに勝利する場合がある。

4.43 世界の覇者と枢軸国の条件付き降伏: 枢軸側のいずれか、あるいは両方が降伏していない場合、最高得点プレイヤーは 5 得点を引く。また 2 番目のプレイヤーは 3 得点を引き、最も得点が少ないプレイヤーは 5 得点を加算する。

（最高得点が同値の場合、双方のプレイヤーより 5 得点を引き、残るプレイヤーに 5 得点を加算する。最低得点が同値の場合、双方に 5 得点を加算し、残るプレイヤーより 5 得点を引く）

修正後に、もっとも勝利得点の多いプレイヤーが勝利する。修正後の最高得点が同値の場合、最終ゲーム勝利判定ルール [4.44] により勝者を決定する。

デザインノート: プレイヤーは、連合の枠組みにおいてゲームに勝利しなければならない。この勝利条件は、もっとも多く得点を獲得した者が常に勝利するという、業界標準として受け入れられている仕組みとは、まったく異なるものだ。お考えの通り。無慈悲な「勝者がすべてを獲得す

る」スタイルのプレイは、多くの得点を獲得することにつながるが、平和が訪れた後に他の連合国同士が協定を結ぶこととなるだろう。ゲームの結果は枢軸陣営が（カサブランカ会談で決定されたように）無条件降伏を行うか、あるいは（歴史的にはより一般的な）交渉による解決を行うかによって異なる。もし枢軸陣営が降伏し、得点差が 20VP の範囲になれば、残る 2 陣営が最高得点の陣営に対抗する戦後情勢となるだろう。このとき 2 陣営の合計得点が上回っていれば、より力を有する同盟の指導的立場である 2 番目の陣営が勝利する。その他の場合は最高得点の陣営が勝利する。なおプレイヤーが枢軸陣営を無条件降伏させることができなかった場合でも、枢軸陣営はいずれ降伏することとなるだろう。ただし戦後情勢はより混乱したものとなるはずだ。最高得点の陣営が他の陣営よりも 10VP 以上の差をつけている場合は勝利できるが、その他の場合は歴史が改変された冷戦構造において、残る陣営は思いがけぬ助力を得ることとなる。

4.44 最終ゲーム勝利判定: 修正後においてもっとも VP を獲得したプレイヤーが複数いた場合、以下の優先度で最終ゲーム勝利判定を行う。タイブレイクの最初の条件を満たしている場合、以降の条件は無視すること。

1. US が首位タイで、原子爆弾を所有している場合（原子爆弾研究がトリニティ実験のマスまで進んでいる）、ルーズベルト／トルーマンが勝利する。
2. USSR が首位タイで東部戦域軍がドイツを単独で占領している場合、スターリンが勝利する。
3. その他の場合、たとえチャーチルが首位タイでなくとも、チャーチルが勝利する。

4.5 タイブレイクの手順

以下は、ゲームの勝敗を判定する場合以外において、タイブレイクが必要となった場合の手順だ。

4.51 アジェンダセグメントにおいて、複数のスタッフカードが同じ数値であった場合（UK の国家特性として +1 ボーナスがあることを忘れないこと）、スターリンから時計回りに活動中の指導者を使用するかどうかを宣言する。いったんタイブレイクのために指導者が使用された場合、その結果を変更するため他のプレイヤーが指導者を使用することはできない。タイブレイクの対象となっていない

プレイヤーがタイブレイクのため指導者を使用した場合、使用したプレイヤーが勝者を決定する。

4.52 決議セグメントにおいて複数のプレイヤーが同じ数の議題に勝利した場合、スターリンから時計回りに活動中の指導者を使用するかどうかを宣言する。いったんタイブレイクのために指導者が使用された場合、その結果を変更するため他のプレイヤーが指導者を使用することはできない。タイブレイクの対象となっていないプレイヤーがタイブレイクのため指導者を使用した場合、使用したプレイヤーが勝者を決定する。

いずれの状況においても、タイブレイクに使用された指導者は、その会談の残り期間において休止状態となる。

なお指導者が議題の移動やディベートに使用されるわけではないため、プレイヤーがスタッフカードを捨て札にする必要はない。

4.53 上記のタイブレイクにおいて、いずれのプレイヤーも指導者を使用しなかった場合、US の国家特性（民主主義の武器庫）により決定される。US がタイブレイクの対象であれば US が勝利し、対象でなければ US プレイヤーが残る 2 人から勝者を決定する。

4.6 「5 秒」ルール（ファイブ・ミシシッピ）

プレイヤーがマーカーの配置にあたり長時間考えこんでしまうと、ゲームは退屈なものになってしまう。長考が始まった場合、大声で 5 秒をカウントすること。対象のプレイヤーがアクションを完了していなければ、左側のプレイヤーが代わりにアクションを行うこと。

4.7 交渉

正式な交渉フェイズ、手順といったものは用意されていない。すべての会話は他のプレイヤーの前で行われなければならない。ゲームにおいて秘密交渉や秘密の会話を行うことはできない。また、協定や会話内容の履行が強制されることはない。ただしゲームにおけるアクションの履行に関しては、契約の対象となる。

プレイノート: 他の連合国に対する脅しや嘆願は大いに推奨するが、これらがルールにより保証されることはない。

ストップ!

ここまでで、Churchill のゲームプレイにおける基本的な

ルールとコンセプトを学び終わった。これより先は、詳細な手順とルールに関するものだ。これらは上記の順序でまとめられているため、プレイ中でも詳細な手順を簡単に参照できる。

5.0 会談の手順

5.1 アジェンダセグメント

5.11 会談カード

山札から次の会談カードを取って開き、その指示をカードに記載された順序で実施する。後の手順において特定のアクション、または戦域に対する生産の実施を指示されたプレイヤーは、記録のため指定された場所に生産マーカーを置いておいても良い。

枢軸陣営が降伏した戦域、または海上支援マーカーが不足している極北戦域に関しても、カードに記載された生産または議題の配置に関するテキストは適用される。

5.12 政治軍事問題（Pol-Mil）表

会談カードのテキストが政治集団マーカーまたは機密ネットワークマーカーの配置を求めている場合、政治軍事問題表（以下）で必要な回数のロールを実施し、どの国家／植民地が対象となるか判定すること。赤色と青色の、2 個の 6 面体ダイスを振ること。赤色のダイスが表の行に対応し、青色のダイスが表の列に対応し、対象となる国家または植民地を示すこととなる。政治軍事問題表による結果は、国際情勢あるいは極北戦域の状況による影響を受けない。複数のプレイヤーが機密ネットワークまたは政治集団マーカーを配置する場合、チャーチル、スターリン、ルーズベルトの順番で行う。

政治軍事問題表により機密ネットワークまたは政治集団を配置する場合は、以下のように行う。

- ・対象の場所がすでに別なプレイヤーの機密ネットワークにより占められている場合、これらのうちの 1 つを取り除き、配置が予定されていた機密ネットワークも破棄する。
- ・対象の場所にすでに自分の機密ネットワークが置かれている場合、1 か所につき 2 個までという制限を超える分は破棄する。
- ・対象の場所にすでに自分の政治集団が置かれている場

合、配置することはできない。再度ロールは実施できず、配置の機会は失われる。

- ・対象に場所に自分の機密ネットワークと別なプレイヤーの政治集団が置かれている場合、その政治集団マーカーを取り除き、配置が予定されていた政治集団は破棄する。
- ・あるプレイヤーがロールした結果、同じ対象が複数回

選択された場合は、1 つずつ順番に配置の手順を行う。
会談カードにより機密ネットワークまたは政治集団マーカーの除去が指示されたならば、政治軍事問題表によりどの機密ネットワークまたは政治集団が対象となるか判定する。

政治軍事問題表

青いダイス							
	1	2	3	4	5	6	
赤いダイス	1	フランス	オランダ	ベルギー	デンマーク	チェコスロバキア	ノルウェー
	2	フィンランド	オーストリア	ハンガリー	ユーゴスラビア	ギリシャ	バルト諸国
	3	ポーランド	ルーマニア	ブルガリア	シャム	蘭印	マレーシア
	4	ベトナム	カンボジア／ラオス	ペルシャ	中東	ポーランド	フランス
	5	オーストリア	ギリシャ	シャム	ブルガリア	ルーマニア	カンボジア／ラオス
	6	ユーゴスラビア	チェコスロバキア	マレーシア	ベトナム	中東	ペルシャ

5.13 会談の事前準備

特別な指示がなければ、プレイヤーの指導者マーカーを会議場の椅子の活動状態（active）の位置に置く。

奇数回目（第 1 回、第 3 回、第 5 回など）の会談において、プレイヤーはそれぞれ 21 枚のスタッフデッキ（死去により特定のカードが取り除かれることがある）をシャッフルし、7 枚を取る。偶数回目の会談においては、シャッフルを行わず残る山札から 7 枚を取る。

プレイヤーはスタッフカード（指導者カードを除く）を 1 枚選択し、同時に伏せて出す。アジェンダセグメントにおいて、スタッフカードのすべての能力またはペナルティは無視される。もっとも高い値のカードを使用したプレイヤーがアジェンダセグメントに勝利し、最初に議題の選択を行う。なお参謀総長（Chief of Staff）カード [5.25] が使用された場合、6 面体ダイスによりそのカードの価値を判定しなければならない。数値が同じであれば、通常のタイブレーク手順に従うこと [4.5]。

UK の国家特性「大英帝国の官吏」：アジェンダセグメントにおいて使用された UK のスタッフカードは、その価値に +1 される。

5.14 議題の選択

アジェンダセグメントに勝利したプレイヤーは、テーブルに乗せられていない議題より 1 つを選択し、自身のトラック上に置く。このとき、他のプレイヤーが出したカードのうち、もっとも価値の低いものと自身のカードの数値の差に等しいスペースに配置すること。差がゼロであれば、議題はテーブルの中央に置く。

そののち、アジェンダセグメントに勝利したプレイヤーの左隣より順番に、各人が 2 つずつ議題を選択しテーブル中央に置く。これにより、会談カードにより指示された議題に加えて、7 つの議題が置かれることとなり、会談の協議内容が構成される。議題の選択において、すでにテーブルに置かれている議題と、ゲームより取り除かれた議題（ノルマンディー上陸後の第二戦線など）を除き、プレイヤーは任意の議題を選択できる。

5.2 ミーティングセグメント

5.21 概要

各プレイヤーはアジェンダセグメントに勝利したプレイヤーの左隣から時計回りに、テーブル上の議題を進めるためスタッフカードを 1 枚使用する。

残る 2 人のプレイヤーは、その議題をテーブルの中央に戻し、さらに自分の側に引き寄せるため、ディベートを行う

権利を得る。この手順は、すべてのスタッフカードが使用されるまで続く。

5.22 議題の移動

自分の手番において、手札から 1 枚スタッフカードを使用すること。プレイヤーは、テーブル上の決着していない [5.23] 議題を 1 つ選択し、スタッフカードの値に等しいスペース数だけ議題を移動させることができる。これはカードの能力により修正を受けることがある。またプレイヤーは、スタッフカードのその他の能力を適用しなければならない。

プレイノート: ミーティングセグメントにおいて、カードに特記されていない限り (例: Harry Hopkins)、スタッフカードをその額面 (適切な能力や国家特性によるボーナスを適用したもの) より小さな値として使うことはできない。

選択された議題が中央に置かれているか手番プレイヤーのトラック上に置かれている場合、議題を自身の指導者の椅子に向かって移動させる。選択された議題が他のプレイヤーのトラックに置かれている場合、自身のトラックへ移動させる前に、中央に向かって移動させなければならない (修正後のスタッフカードの値が十分であれば、相手のトラックから自身のトラックへと移動させることもできる)。条件付きの議題 (第二戦線または USSR の対日宣戦布告) が移動またはディベートによりテーブル中央まで移動した場合、移動/ディベートを実施しているプレイヤーは、その時点で移動を中止しても良い。この決定は、直ちに行わなければならない。

ミーティングセグメントは、すべてのスタッフカードが使用された時点で終了する。1 人のプレイヤーが他のプレイヤーより多くのカードを残している場合、彼はカードがなくなるまで連続して使用できる。

デザインノート: 特定の指導者が会談における議題の推進を妨げられたということは、その会談におけるスタッフの数が不足していたことを示している。

例 1: チャーチルは数値 3 のスタッフカードを使用した、このカードは「生産」の議題に用いた場合、カード能力により +1 のボーナスが与えられる。チャーチルは「政治軍事問題」議題に使用することとし、これによりゼロスペースから自身のトラック (会談のテーブルにおける自分の方

向) の 3 の位置まで移動する。もしこれを「生産」の議題に使用していれば、国家特性ボーナスを含め 4 の位置に移動していたはずだ。

例 2: UK の生産マーカーがソ連の 2 の位置に置かれている。チャーチルは同じ 3 の価値のスタッフカードを使用し、ボーナスを含めて UK の生産マーカーをイギリスの 2 の位置まで移動させる。正確には移動 4 回分のうち 2 回を消費することでソ連の 2 からゼロスペースに移動させ、さらに 2 回分でチャーチルに向かって 2 つ移動させることとなる。

5.23 議題の決着

議題がプレイヤーの指導者の椅子まで進んだら (トラック上の 7 つ目のスペース)、実際に移動が行われる前に、他のプレイヤーにディベートの機会が与えられることとなる。いずれもディベートを実施しなかったら、議題は決着する。

議題がディベートの対象となったら、議題の移動とディベートに使用されたスタッフカードの、修正後の値を比較すること。両者の差の分だけ、議題を移動させる。

議題の移動に使用されたカードの値が大きければ、手番プレイヤーの椅子に向かって移動させ、ディベートに使用されたカードの値が大きければ、中央に向かって移動させる。議題が指導者の椅子 (あるいはその先) まで到達した場合、議題は決着する。

決着した議題は、会談の残り期間において移動やディベートの対象とならない。

プレイノート: 指導者の椅子の先にも 8、9、10 スペース目のトラックが伸びていると考えると分かりやすいかもしれない。ディベート後に議題が 7 スペース目以降に留まっている場合のみ、議題が決着するわけだ。

例: USSR の「攻勢目標」議題が US の 5 の位置に置かれている。US プレイヤーが 4 の数値のカードを使用したため、議題はルーズベルトの椅子に移動する。これにソ連はディベートを宣言し、数値 2 のカードを使用した。ソ連の国家特性により数値に +1 される。US の 4 と USSR の 3 の差は 1 であり、議題はルーズベルトに向けて 1 スペース移動し、US の 6 の位置に置かれる。そのため議題は決着しない。

5.24 議題のディベート

プレイヤーが議題を移動させた際、残る 2 人のプレイヤーのうち手番プレイヤーの左側のプレイヤーから先に議題に対するディベートを行う権利を得る。ディベートを実施するプレイヤーはスタッフカード 1 枚を使用し、テーブルの自身の側に向けて議題を移動させる。手番プレイヤーが議題マーカーの移動を完了してから、ディベートを実施するプレイヤーはあたかも自身の手番であるかのように議題を移動させ [5.22]、スタッフカードの能力を適用する。

USSR の国家特性「ニエツト」：ディベートに使用された USSR のスタッフカード（スタッフカードではないスターリンは除く）は、その数値に +1 される。

プレイノート：Stalin Paranoia が発動している場合（スターリンの指導者カードを参照）、国家特性による増加は Stalin Paranoia による減少の後に適用される。つまり数値 1 のスタッフカードは、Stalin Paranoia の発動下におけるディベートで数値 2 となる。

それぞれの手番において、1 人のプレイヤーのみがディベートを実施できる。またディベートにディベートで対抗することはできない。議題が指導者カードにより移動させられた場合、その議題は他の指導者によるディベートのみを受ける。

スターリンの例外：スターリンの指導者カードが「原子爆弾の研究」の移動に使用された場合、その議題がディベートを受けることはない。

プレイノート：特定の状況において、ディベートにより議題がディベートを実施した指導者の椅子に移動することがある。この場合、議題は直ちに決着し、さらなるディベートの対象とはならない。

他のプレイヤーの議題に対してディベートを実施したプレイヤーは、次回に自身が議題を移動させる順番において、パスを宣言できる。記録のため、次の手番が来るまでプレイヤーの捨て札にパスマーカーを置くこと。パスの権利を行使しなかった場合、その権利の次の手番に持ち越すことはできない。

また連続して 2 回のディベートを実施した場合でも、プレイヤーは手番ごとに 1 回のパスの権利のみを得る。

デザインノート：議題に対するディベートは、戦後の国境

（政治集団）、パルチザンの支援（機密ネットワーク）、D-Day の実施時期（第二戦線）などの会談において提起される、重要な議題への意見の食い違いを表している。なお他の同盟国が議題を移動させることを妨げるのは、言うなれば強い主張が行われるか、あるいは少なくとも異論が噴出してくことを表している。

プレイノート：US または UK プレイヤーが手番プレイヤーのすぐ左に座っているならば、ディベートを行わなくとも、自分の手番におけるカードで同じ議題を動かすことができることは簡単に分かるだろう。

ディベートの価値は、主に 4 つのポイントにある。1 つは議題が決着することを防ぐこと。2 つめは、ソ連がディベートにおいて得られる +1 のボーナス。3 つめは、議題をテーブルの中央に留めておき動的な状況を作り出すことができること。最後にカードの数を減らす代わりに 2 回の移動を行える機会を得ることだ。

5.25 参謀総長カード

それぞれの陣営は参謀総長カードを 1 枚有しており（ブルック、マーシャル、ジューコフ）、これらの数値は変数となっている。参謀総長カードが使用されるごとに 6 面体ダイスを 1 個振り、カードの数値は出目に等しいものとなる。この数値に、適切な修正値を加算または減算すること。

プレイヤーは参謀総長カードの数値を判定する前に、その使用を決めなければならない。ただし議題の移動に用いる場合、事前にどの議題に対して使用するかを決めて置く必要はない。

デザインノート：参謀総長は強力な権限を有しているが、しばしばその上司（指導者）による制約を受け、彼らの行動が常に賛同されたわけではなかった。加えて、議題を強固に推進することにより、彼らの同盟国との将来にわたる協力関係を傷つけないよう、政治的に抜け目なく振る舞う必要があった。これら参謀総長の微妙な立場を再現するため、彼らの影響力は会談ごと、ランダムなダイスロールにより得られるようにしている。

5.26 議題の移動またはディベートにおける指導者の使用

指導者がその会談において活動状態の場合、プレイヤーは議題の移動またはディベートに指導者カードを使用でき

る。指導者カードの使用にあたってはスタッフカード 1 枚を捨て札とし、代わりに指導者カードの数値と能力を使用すること。捨て札となったスタッフカードの能力、ボーナス、ペナルティは適用されない。プレイヤーはそれぞれの会談ごとに 1 回のみ指導者を使用できる。いったん使用されたら、休止状態の位置に置く。

プレイノート: 一部の会談において、特定のプレイヤーの指導者カードは議題を移動させるための使用が禁じられる。これは指導者をディベートまたはタイブレイクに使用することを妨げるものではないが、ただし議題を推進する手順を開始することはできない。

例: 「原子爆弾の研究」の議題がゼロスペースにあり、チャーチルとスターリンのいずれもが休止状態となっている。ルーズベルトはカードを 1 枚捨て、指導者カードを数値 7 で使用することを宣言する。指導者カードはスタッフカードによりディベートできないため、ルーズベルトは「原子爆弾の研究」をテーブルの自身の側に動かし議題を決着させる。そののちルーズベルトは健康ダイスロールを実施しなければならない（カードに記載）。彼はこれに生き残り、ルーズベルトのマーカーを椅子の休止状態の位置に置く。

5.27 ミーティングセグメントの終了

最後のスタッフカードが使用されたら、ミーティングセグメントは終了する。各プレイヤーは、自身のトラックまたは指導者の椅子に置かれた議題に勝利する。「第二戦線」と「USSR の対日宣戦布告」、「戦略物資」が中央のスペースに置かれている場合、決断セグメントにおいて特別ルールをもとにこれらが発動する（それぞれ [6.21]、[6.22]、[6.3] を参照）。中央のスペースに置かれたその他の議題は、誰が勝利することもなく、効果を発動せず議題ディスプレイに戻される（これは次の会談におけるアジェンダセグメントで再び選択できる）。



その会談において、もっとも多くの議題に勝利したプレイヤーが会談に勝利する。条件付きの議題に勝利した場合（中央以外のスペースに置かれている場合）、それは勝利数の合計に加算される。勝利数が同値であれば、勝者を判定するためにタイブレイクの手順 [4.5] を使用すること。会談の勝利者は、

会談勝利マーカーを与えられる。

プレイノート: アジェンダまたはミーティングセグメントにおいて指導者カードを使用しない唯一の理由は、会談の閉会にあたりタイブレイクに勝利することにある。

6.0 決議セグメント

決議セグメントは以下の 7 つのアクションに分割される。このセグメントにおいて、各プレイヤーはミーティングセグメントで勝利した議題を実施する。複数のプレイヤーが同じアクションを実施する場合、会談の勝者の左側から時計回りに行う。

1. 攻勢目標の配置 [6.1]
2. 条件付き議題の判定 [6.2]
3. 生産 [6.3]
4. 生産の割り当て [6.4~6.8]
5. 戦域のリーダーシップ [6.9]
6. 原子爆弾の研究 [6.10]
7. 国際情勢 [6.11]

6.1 攻勢目標の配置

各プレイヤーは勝利した「攻勢目標」の議題をすべて、戦域軍の侵攻スペースに配置する。誰が担当しているかに関わらず、任意の戦域軍を選択できる。配置は、会談の勝利者の左側プレイヤーより時計回りに行う。

プレイノート: 「攻勢目標」により、のちほど生産マーカーを配置しなければならない場所が決定される [6.4]。

6.2 条件付き議題

条件付き議題には、「第二戦線」と「USSR 対日宣戦布告」の 2 つがある。条件付き議題は他の議題と同じく勝利したプレイヤーのものとなるが、効果が発動するのはテーブルの中央に置かれた状態で会談が終了した場合のみとなる。

6.21 第二戦線



「第二戦線」の議題によってのみ、西部戦域軍がノルマンディに侵攻できる。登場以降は、この議題はゲームから取り除かれる。

議題がテーブルの中央に置かれた状態で会談が終了しない限り、西部戦域軍がノルマンディへの侵攻を試みることはできない。その会談の戦争セグメントにおいてノルマンディスペースへの侵攻に失敗した場合、改めて侵攻を試み

るためには、再度「第二戦線」の議題をテーブル中央に置いて会談を終了しなければならない。

デザインノート: 1 回目の D-Day の失敗は、ディエップ上陸作戦と見なせる。

プレイノート: UK は、地中海戦域軍が D-Day 前に中央イタリアまで進んだ場合に VP を獲得できる。これは D-Day を遅延させる動機となる。ソ連は多くのドイツ陸軍と対峙していることから、リソースを西部戦域軍に振り向けさせ負担を軽減するため、ディエップにより D-Day の早期実施を支援する動機がある。D-Day がいつ行われるかはプレイヤー同士の思惑に依存しており、ロンドン会談中（1944 年 6 月）に行われる可能性がある反面、早期に実現または遅延することもあるだろう。

6.22 USSR 対日宣戦布告



「USSR 対日宣戦布告」の議題によってのみ、ソ連極東戦域軍が満州スペースに侵攻できる。登場以降は、この議題はゲームから取り除かれる。

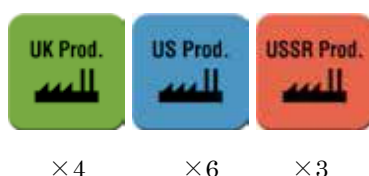
議題がテーブルの中央に置かれた状態で会談が終了しない限り、ソ連極東戦域軍が満州への侵攻を試みることはできない。その会談の戦争セグメントにおいて満州スペースへの侵攻に失敗した場合、改めて進入を試みるためには、再度「USSR 対日宣戦布告」の議題をテーブル中央に置いて会談を終了しなければならない。

デザインノート: 「USSR 対日宣戦布告」が発動しても、ソ連極東戦域軍の満州進入が成功するわけではない。これは、スターリンが宣戦布告に合意してから実際に極東における交戦が開始されるまで、その期間が不明確であることを示している。

6.3 生産

6.31 基本生産値

プレイヤーは会談ごとに基本生産値に基づいた数の生産マーカーを受け取る。



6.32 追加の生産マーカー

各プレイヤーは追加の生産マーカーを以下のように受け取る。

「生産」の議題に名前が記載されたプレイヤーと、その議題に勝利したプレイヤーが異なる場合、勝利したプレイヤーは名前が記載されたプレイヤーから生産マーカー1つを受け取る。自身の名前が記載された「生産」議題に勝利したプレイヤーに対し、特別な処理はない。



「戦略物資」の議題が中央スペースで終了した場合、すべての

プレイヤーが、自身の戦略物資生産マーカーを受け取る。特定のプレイヤーが議題に勝利した場合、そのプレイヤーだけが追加の生産マーカーを受け取る。

極北戦域ボックスに3つ以上の海上支援マーカーを有している場合、USSR は生産マーカー1つを得る。

また USSR は会談カードにより、ムルマンスク輸送船団による生産マーカー1つを得ることがある。

例: ルーズベルトが「US の生産」議題に勝利することは、自身の生産マーカーを維持するための戦術となる。これは会談における議題の勝利数に加算され、かつ他のプレイヤーが US の生産マーカーを奪うことを防ぐ。

6.4 生産マーカーの割り当て



すべてのプレイヤーが生産マーカーを受け取ったら、順番に生産マーカーの割り当てを実施する。

このとき、手持ちのすべての生産マーカーを割り当ててから、次のプレイヤーに手番が移る。

プレイヤーはボーナスを含めすべての生産マーカーを割り当てなければならない。また割り当てにあたっては、まず以下の優先度に従う。

1. 現在の会談カードによる配置義務 [6.6]
2. 攻勢目標（それぞれ 2 つの生産マーカーが必要となる [6.7]）

上記の優先度による配置を実施した後に、プレイヤーは残る生産マーカーを任意の攻勢支援または海上支援マーカー [6.5]、「政治軍事問題」の議題 [6.8]、原子爆弾の研究における修正値獲得 [6.10] に割り当てられる。

生産マーカーの配置に加えて手番プレイヤーは、戦域の主導権確保により獲得された攻勢支援マーカーと海上支援マーカーを配置できる [6.9]。

6.5 軍事支援

生産マーカー1枚で、攻勢支援マーカー1枚または海上支援マーカー1枚を購入できる。この方法により購入された構成支援マーカーは、任意の戦域の侵攻スペースに配置できる。海上支援マーカーは、戦域ボックスに配置する。また複数の戦域軍／戦域に攻勢支援マーカーと海上支援マーカーを割り当てることができる。

なお戦域ボックスに6つ以上の海上支援マーカーを置くことはできない。陸上または強襲上陸侵攻スペースに配置できる攻勢支援マーカーの数に制限はない。

プレイノート: 戦域は、いずれか特定のプレイヤーにのみ属するものではない。そのためどのプレイヤーもトラックの色や、その戦域が誰に VP をもたらすのかに関わらず、任意の戦域の前進を支援できる。なお前進の条件を満たしていない戦域に、軍事支援を配置しても良い。

6.6 会談カードによる生産の割り当て

多くの会談カードでは、マップ上の特定の戦域に1つまたは複数の生産マーカーを配置することが求められる。会談カードによる生産マーカーの割り当ては、もっとも優先度が高いものとなっている。

プレイノート: 配置を忘れないよう、会談カードが引かれた時点で指定された場所に生産マーカーを置いても良いだろう。

6.7 攻勢目標



軍事セグメントにおいて、それぞれの戦域軍は枢軸への侵攻を試みなければならない。攻勢目標マーカーは攻勢の重点を示し、任意の侵攻スペースに配置できる。攻勢目標を極北戦域に配置することはできない。



UK



US



USSR

「攻勢目標」の議題に国旗が記載されたプレイヤーは（上の図は UK の攻勢目標となっている）、2つの攻勢支援または海上支援マーカーを置くため、生産マーカーを割り当

てなければならない。

陸上侵攻スペースに置かれた攻勢目標マーカーには、攻勢支援マーカーのみ置くことができる。強襲上陸侵攻スペースに置かれた攻勢目標マーカーには、戦域の海上支援マーカーが3つ（侵攻スペースがノルマンディの場合は5つ）になるまで海上支援マーカーのみ置くことができる。そののち、攻勢支援マーカーを置くことができる。

プレイヤーは、必要とされる限り多くの生産マーカーを攻勢目標マーカーに割り当てなければならない。そうせざるを得ない場合のみ、部分的な割り当てを行える。すべての攻勢目標を満たすだけの生産マーカーを持たない場合、どれを優先して配置し、どれを未配置または1つのみ配置された状態で残すのか、ペナルティなしに自由に選択できる。

デザインノート: US の戦域軍に対する USSR 攻勢目標の配置は、フランスでの侵攻を可能とするため、US がソ連の軍事支援を取り付けることを表している。ドイツと日本がいずれも降伏しなかった場合、状況が混迷し、予想できない事態になる可能性があることに注意。そのため枢軸側を打倒するには、時にはある程度の協力と強要が必要とされるのだ。

例: 「第二戦線」の議題がテーブル中央に置かれている。スターリンは将来の東部戦域におけるドイツ軍予備の数を減じるため、US の攻勢目標をフランスに配置する（連合軍がノルマンディに上陸する必要がある）。西部戦域ボックスには4つの海上支援マーカーが置かれており、D-Day には5つの海上支援マーカーが必要となる。US は攻勢目標に2つの生産マーカーを割り当てなければならない。そのため、海上支援マーカー1つを西部戦域ボックスに置いて D-Day に必要な5つのマーカー数を満たし、また攻勢支援マーカー1つをノルマンディに配置する。

6.8 「政治軍事問題」の発動



「政治軍事問題」(Pol-Mil) の議題に勝利したプレイヤーは、これを発動させることで政治集団マーカーと機密ネットワークマーカーを獲得し、戦争セグメント [7.1、7.3] において配置できる。発動させられなかった「政治軍事問題」の議題は効果なしとなる。

6.81 Pol-Mil マーカーには X/Y といった数値が記載されて

おり、生産マーカー1つを割り当てることで発動できる。
発動した場合、プレイヤーは X 個の政治集団マーカーと、
Y 個の機密ネットワークマーカーを受け取る。

6.9 戦域のリーダーシップ

ヨーロッパと太平洋の戦域には、2つの司令部が存在する。
これらは US または UK によりコントロールされ、ゲーム
においてこれらのコントロール複数回変更される。戦域の
コントロールを示すため、US または UK の戦域マーカー
を使用すること。

6.91 戦域リーダーシップボーナス



US と UK は、リーダーシップマ
ーカーを所有する戦域ごとに攻
勢支援または海上支援マーカー

を1枚獲得する。このボーナスと、誰が「戦域リーダーシ
ップ」の議題に勝利したかどうかは関係ない。つまり「戦
域リーダーシップ」の議題に勝利した陣営と、このボナ
スを受けるプレイヤーが同じでも、また異なっても良
い。

キャンペーンゲームの開始時には、UK がヨーロッパ戦域
をコントロールし、US が太平洋戦域をコントロールして
いる。会談において「戦域リーダーシップ」の議題を誰も
獲得しなかった場合、現在のリーダーが変更されずに留ま
る。

6.92 「戦域リーダーシップ」の議題

「戦域リーダーシップ」の議題に勝利したプレイヤーは、
その戦域のリーダーシップを US と UK のいずれが獲得す
るのかを決定する。また議題に勝利したプレイヤーは、そ
の戦域に使用できる攻勢支援／海上支援マーカー2つを受
け取る。

プレイヤーが同じ会談において双方の「戦域リーダーシ
ップ」の議題に勝利した場合、上記に加えてさらに2つの攻
勢支援／海上支援マーカーを受け取り（訳注：合計6つ）、
これらをいずれの戦域にも使用できる。

USSR はいずれの戦域の指揮も執ることができないが、議
題に勝利することで攻勢支援／海上支援マーカー2つのボ
ーナス獲得と、戦域のリーダーシップの決定を行える。

プレイノート： そう、スターリンが議題に勝利した場合、
その戦域の指揮を US と UK のいずれが執るのかを彼が選

択できるのだ。

デザインノート： リーダーシップによる攻勢支援と海上支
援マーカーの獲得が、新たな生産を表しているわけではない。
これらは、戦域内のさまざまな下位の指揮系統にわた
って、アセットの優先配備と集中が行われることを表して
いる。

プレイノート： 「戦域リーダーシップ」の議題（ヨーロッ
パと太平洋）は軍事支援を得るための効果的な手段であり、
それによりしばしば会談においてディベートの対象とな
る。

デザインノート： 「戦域リーダーシップ」の議題は、アイ
ゼンハワーの全面攻勢とモンゴメリーの集中攻勢戦略の
対立のような、戦域における優先事項をめぐる議論を表し
たものだ。「戦域リーダーシップ」の議題が2つとも議論
された場合、「ヨーロッパ優先主義」が再検討されたこと
を意味する。アイゼンハワーを解任し、マーシャルまたは
ブルックに代えることに関する深刻な議論が少なくとも1
度はなされたのは事実だが、これらの議題が頻繁に議論さ
れることが、人事異動を表すものではない。このゲームに
おけるリーダーシップとは、誰の考えが戦域における戦闘
を牽引しているかを表すものとなっている。

例： ルーズベルトは太平洋戦域のリーダーシップを得てい
るだけでなく、議題での勝利も目指している。ルーズベル
トが「太平洋リーダーシップ」の議題に勝利したことで、
彼はリーダーシップを手放すことなく2つの攻勢支援／海
上支援マーカーを獲得し、さらに太平洋司令部の指揮権を
得ていることで攻勢支援／海上支援マーカーを1つ獲得す
る。これら3つのマーカーは太平洋戦域に配置しなければ
ならない。

「USSR 対日宣戦布告」がテーブルの中央に置かれて会談
が終了したこと、会談の終了後にソ連の極東戦域軍は
満州への侵攻をこころみなければならない。ルーズベルト
は一方の帝国が降伏する状況を作り出すため、好むと好ま
ざるとに関わらずスターリンを支援し日本を打ち破るた
めに3つの攻勢支援マーカーすべてを満州スペースに置く。

6.10 原子爆弾の研究



「原子爆弾の研究」議題が獲得された場合、6面体ダイスを1つ振り、修正値を適用する[6.10.2]。結果が4～6であればUSAの原子爆弾マーカーを、トリニティ実験に向けて1スペースを進める。

USのマーカーが原子爆弾トラックの最後のスペースに進入した場合、USとUKは原子爆弾を得る。これは、日本の降伏[7.82]とVPと関係する要素だ。なおトリニティ実験の実施後に「原子爆弾の研究」議題を選択しても良い。

6.10.1 マンハッタン計画スパイ網

スターリンが議題に勝利した場合、上記のダイスロールに加えてソ連のマンハッタン計画スパイ網マーカーを、原子爆弾トラック上でダイスロールなしに進める。なおソ連のコマが、US/UKのコマより先の位置に進んでも良い。

プレイノート: ソ連のマンハッタン計画スパイ網マーカーは、実際のハードウェアではなく技術の盗用のみを表しており、原子爆弾研究マーカーを追い越す場合もあり得る。原子爆弾研究マーカーは、原子爆弾の製造におけるエンジニアリング上の進展を表している。

6.10.2 「原子爆弾の研究」議題における修正値

いずれかのプレイヤーにより生産マーカーが割り当てられている場合、原子爆弾研究の進展を判定するロールにあたり、1つにつき+1の修正を得る。

プレイノート: 生産マーカー3つを消費することで(+3の修正値)、原子爆弾の研究は自動的に進展する。

6.11 国際情勢

デザインノート: 枢軸側が拡張を続けた暗黒の日々から最後の会談に至るまで、すべての会談において、戦後世界の構造に結びつくさまざまな国際情勢についてディベートされ議論されてきた。チャーチルが言うところの「きわどい文書」（「きわどいノート」とも呼ばれる）は、チャーチルとスターリンによるヨーロッパにおける事実上の影響圏に関する合意であり、アメリカを激怒させ戦後の平和を損なうこととなった。

各プレイヤーは2つの国際情勢ステータスを有しており、これはそれぞれ左右のプレイヤーとの関係を表したものだ。国際情勢は、会談テーブルを結ぶ線として表現されて

いる。3つそれぞれの国際情勢にはマーカーが、中央の位置（中立）またはいずれかのプレイヤーの優位を示す位置に置かれる。中立状態から国際情勢マーカーが移動した場合、政治集団マーカーの配置に影響を及ぼすこととなる（機密ネットワークには及ぼさない）。

重要: 会談カードにより政治集団マーカーの配置または除去が求められた場合、これは国際情勢の制限に優先する。国際情勢の制限は、その他の状況において常に効果を発揮する。

「国際情勢」の議題に勝利したプレイヤーは、自身に関連する国政情勢マーカー2つのうち、いずれかを中立から自分に有利な位置に動かすか、相手に有利な位置から自分に有利な位置へと動かすことができる。いったん国際情勢マーカーが中立から移動した場合、以降において中立に戻ることはなく、いずれかのプレイヤーに有利あるいは不利な位置に置かれる

プレイノート: 双方の国際情勢がすでに優位な位置に置かれているプレイヤーが国際情勢の議題に勝利した場合、マーカーの移動は行わず特典もない。この状態にあるプレイヤーは、国際情勢を好転させるのではなく維持することとなる。

国際情勢と、その効果については以下の通り。なお国際情勢は政治集団と機密ネットワークにのみ影響を及ぼす。

1. チャーチル——ルーズベルト: 民族自決と植民地主義に関する議論。

- ・ **中立:** 植民地に政治集団マーカーを配置できない。
- ・ **民族自決:** すべてのプレイヤーは、制限なしに植民地に政治集団マーカーを配置、またこれらを除去できる。
- ・ **植民地主義:** UKのみが植民地に政治集団マーカーを配置、またこれらを除去できる。対象となる植民地はシヤム、蘭印、ベトナム、ラオス/カンボジア、マレーシアの5つ。

2. チャーチル——スターリン: ヨーロッパ解放と勢力圏に関する議論。

- ・ **中立:** 西部戦域/東部戦域トラックに接する国家に政治集団マーカーを配置できない。
- ・ **ヨーロッパ解放:** すべてのプレイヤーは制限なしに、植民地を除く国家に政治集団マーカーを配置、またこれ

らを除去できる。

・**勢力圏**: USSR のみがバルト諸国、ポーランド、ルーマニア、ブルガリア、フィンランドに政治集団マーカーを配置、またこれらを除去できる。UK と US のみがフランス、ベルギー、オランダに政治集団マーカーを配置、またこれらを除去できる。その他の国家における制限はない。

3. ルーズベルト——スターリン: 国連と共産党の支部に関する議論。

- ・**中立**: 相手陣営の政治集団マーカーを 1 つ除去するごとに、政治集団マーカー 1 つが必要となる。
- ・**国連**: 相手陣営の政治集団マーカーを 1 つ除去するごとに、政治集団マーカー 2 つが必要となる。
- ・**共産党の支部**: バルト諸国、ポーランド、ルーマニア、ブルガリア、フィンランドと植民地においてソ連の政治集団マーカーを 1 つ除去するごとに、政治集団マーカー 2 つが必要となる。その他の状況において、相手陣営の政治集団マーカーを 1 つ除去するごとに、政治集団マーカー 1 つが必要となる。

プレイノート: これらのルールは、マップ上の記載（これらはスペースの制約から省略され、記憶の補助のためのものだ）に優先する。

プレイノート: 国際情勢は、政治集団マーカーの配置のみに影響を及ぼすことに注意。機密ネットワークの配置には、決して影響を及ぼさない。

7.0 戦争フェイズ

戦争フェイズは以下の 3 つのセグメントから構成される。

1. 機密ネットワークセグメント [7.1]
2. 政治集団セグメント [7.3]
3. 軍事セグメント
 - a. 枢軸側予備部隊の配置 [7.6]
 - b. 戦域軍の前進 [7.7]

7.1 機密ネットワークセグメント

各プレイヤーは機密ネットワークを 1 つ受け取り、加えてスタッフカードの能力、会談カード、決議セグメントにおける政治軍事問題の発動により機密ネットワークと政治

集団マーカーを受け取る。

プレイノート: これは各国家固有の秘密作戦機関（たとえば OSS のような）を表している。



もっとも多くの機密ネットワークを有するプレイヤーが、まずすべてのマーカーを配置する。続いて 2 番目に多く機密ネットワークを有するプレイヤーが、すべてのマーカーを配置する。最後に、残るプレイヤーが配置を行う。マーカー数が同値であれば、US プレーヤーの国家特性により彼が先攻プレイヤーを選ぶ。プレイヤーは可能な限りすべての機密ネットワークを配置しなければならない。配置されなかった機密ネットワークマーカーは失われる。

プレイノート: 最後に配置を行う優位により、プレイヤーは 1 か所の国家または植民地に 2 つの機密ネットワークマーカーを配置することで、相手の行動に対する備えとできる。

例: スターリンは機密ネットワーク 5 つを有しており、チャーチルは 3 つを、ルーズベルトは 1 つ有している。スターリンがすべての機密ネットワークの配置を行い、続けてチャーチルが、最後にルーズベルトが行う。

7.11 機密ネットワークの配置

機密ネットワークは、国家または植民地スペースに配置できる。1 か所の国家または植民地に 3 つ以上の機密ネットワークを配置することはできない。また 1 か所の国家または植民地には、1 つの陣営のマーカーのみ配置できる。機密ネットワークと政治集団マーカーは、関連する戦線トラックにおいて戦域軍が到達していない国家または植民地にも配置できる。また、ドイツあるいは日本が降伏した後でも配置を継続できる。

7.12 機密ネットワークの除去

国家または植民地にすでに他の陣営の機密ネットワークが置かれている場合、プレイヤーは自身の未使用の機密ネットワークを配置する代わりに 1 つ消費することで、相手陣営の機密ネットワークを取り除ける。

デザインノート: 相手プレイヤーの機密ネットワークの除去は、ユーゴスラビアやギリシャで起こったことのように、必ずしも相手陣営との軍事的な衝突を意味するわけではない。時に機密ネットワークの除去は、ドイツに対してポ

ーランド国内軍がワルシャワで蜂起するようソ連が呼びかけを行い、そののちドイツが西側寄りの対立集団を排除することに任せた時のような、政治的な駆け引きを表すことがある。

7.13 戦域軍と機密ネットワーク

戦域軍マーカーの置かれたスペースが、前線となる。このスペースに接するすべての国家と植民地は、「前線上にある」と見なされる。戦域軍がこのスペースを越え、枢軸国に向かって前進した場合、かつての前線スペースに接していた国家と植民地は、以降において「後背地」と見なされる。

US と UK の戦域軍が前進を行い、ソ連の機密ネットワークの配置された国家／植民地が後背地となった場合、新たに後背地となった国家／植民地ごとにソ連の機密ネットワークを 1 つ取り除く。この処理は国家／植民地ごとに、1 回のみ発生する。

ソ連の戦域軍が US または UK の機密ネットワークが配置された国家を新たに「後背地」とした場合、前進を行い、ソ連の機密ネットワークの配置された国家／植民地が後背地となった場合、新たにこれらの条件を満たした国家ごとに US／UK の機密ネットワークを 1 つ取り除く。この処理は国家ごとに、1 回のみ発生する。

プレイノート: ゲームのいずれかの時点において、相手陣営の戦域軍の背後にある国家／植民地に 2 つの機密ネットワークが存在することは不思議ではない。

例: ソ連の戦域軍がウクライナからプロシアに前進した。US と UK はもしあれば直ちに、バルト諸国、ポーランド、ルーマニア、ブルガリアのそれぞれの国家スペースより、機密ネットワーク 1 つを取り除く。

デザインノート: 地上戦力を保有している場合、諜報戦にも大きなアドバンテージを得ることとなる。これはソ連の前線がある国家に到達すると、NKVD が展開し状況を掌握するという、東ヨーロッパにおける状況を表している。

7.2 すでに配置されている機密ネットワークと政治集団マーカー

国家または植民地に政治集団マーカーが置かれており、かつその陣営の機密ネットワークがすべて除去されるか、他のプレイヤーのネットワークに置き換えられてしまっ

ても、政治集団マーカーは取り除かれない。ただし政治集団マーカーを置き換える条件が整い、政治集団マーカー 1 つを消費することですでに配置されたマーカーを取り除くことができる。

7.3 政治集団

各プレイヤーは順番に、所有する政治集団マーカーを国家または植民地に配置していく。



このとき、自分の手番においてすべての政治集団マーカーをいちどに配置してしまうこと。機密ネットワークと同様に、もっとも多くの政治

集団マーカーをプレイヤーから最初に、2 番目に多くのマーカーを持つプレイヤー、3 番目のプレイヤーと続く。次のプレイヤーに手番が移る前に、すべてのマーカーを配置する。プレイヤーは可能な限りすべての政治集団を配置しなければならない。配置されなかった政治集団マーカーは失われる。

7.31 政治集団マーカーの配置

プレイヤーは政治集団マーカーを、自身の機密ネットワークが少なくとも 1 つ配置された（このターンに配置されたものでも良い）任意の国家または植民地に置くことができる。政治集団マーカーの配置にあたり、機密ネットワークを取り除くことはできない。なお特定の国家または植民地に、複数の政治集団マーカーを置くことはできない。

デザインノート: 後背地にない政治集団マーカーは、国家の解放後に十分な影響力を行使できる、亡命政権または共産党の支部を表している。

7.32 政治集団マーカーの除去

プレイヤーが機密ネットワークを有する国家または植民地において、自身の未使用の政治集団マーカー 1 つを配置する代わりに除去することで（国際情勢によっては複数のマーカーが必要 [6.11]）、その国家／植民地における他のプレイヤーの政治集団マーカー 1 つを除去できる。

例: ハンガリーにおいて、USSR が政治集団マーカーを有しており、UK が機密ネットワークを有している。チャーチルは政治集団マーカー 1 つを消費することで、USSR の政治集団マーカー 1 つを取り除き、2 つ目のマーカーをハンガリーに配置できる。

7.4 極北戦域

極北戦域は、政治闘争において特殊な状況にある。極北戦域には戦線や戦域軍、戦線トラックがないため、プレイヤーは海上支援マーカーのみ配置でき、攻勢支援マーカーを配置することはできない。

極北戦域の海上支援マーカーが3つ未満の場合、ノルウェー／フィンランドに政治集団マーカーまたは機密ネットワークマーカーを配置できない。極北戦域に3つ以上の海上支援マーカーが置かれている場合、すべてのプレイヤーがノルウェー／フィンランドに政治集団マーカーまたは機密ネットワークマーカーを配置できる。また極北戦域に3つ以上の海上支援マーカーが置かれている場合、決議セグメントにおいてUSSRは追加の生産マーカー1つを受け取る。

機密ネットワークと政治集団マーカーがノルウェー／フィンランドのいずれかに置かれているならば、海上支援マーカーが3つ未満であっても、すでに置かれているマーカーが影響を受けることはない。ただし極北戦域に再び3つ以上の海上支援マーカーが置かれるまで、マーカーの配置や除去を行うことはできない。

7.5 戦域軍



7.51 戦域軍マーカーは、いずれのプレイヤーによっても支配されない。他のルールにより制限されていない限り、どのプレイヤー

もトラックの色に関係なく、任意の戦域に攻勢支援マーカーと海上支援マーカーを配置できる。ただし、トラックの色に対応したプレイヤーが必要なダイスロールを担当するというのは良い方法だ。

7.52 戦域軍は配置された戦域ボックスにおいて、戦線トラック上を移動する。戦線トラックのスペースには、それぞれ一連の国家や植民地が関連付けられている。戦域軍が前進することで、戦域軍が占めるスペース、ならびに戦域軍が占めるスペースと戦域ボックス間におけるすべてのスペースをコントロールする。各戦線トラックの最終スペースはドイツまたは日本となっている（地中海戦線トラックを除く）。

7.53 戦域軍マーカーは戦線トラックか、あるいは戦域ボックスに置かれる（後者の場合、会談において戦線トラッ

クへの侵攻を試みなければならない）。戦線トラックの隣接するスペースへ前進するには、軍事作戦ダイスロールに成功する必要がある。各戦域軍は可能ならば、会談ごとに1回の軍事作戦ロールを実施しなければならない。ただし強襲上陸侵攻スペースに対しては、少なくとも3つの海上支援マーカーが関連する戦域ボックスに配置されていない限り（ノルマンディの場合は5つ）、侵攻を試みることができない。

7.6 枢軸側予備部隊の配置

枢軸側の予備部隊マーカーは [7.62] ならびに [7.64] の手順に従い配置される。戦域ボックスに配置された枢軸側予備部隊マーカー1つごとに、そのボックスの海上支援マーカー1つが取り除かれる（訳注：1対1で相殺する、[7.72] プレイノート参照）。戦線トラックのスペースに配置された枢軸側予備部隊マーカー1つごとに、そのスペースより攻勢支援マーカーが1つ取り除かれる（訳注：1対1で相殺する、[7.72] プレイノート参照）。攻勢支援マーカーよりも予備部隊マーカーの数の方が多かった場合、前進は不可能となる。

7.61 手順



ドイツ（ヨーロッパ） 最大8つの枢軸側予備部隊を受け取る、うち6つがドイツ軍（黒）であり、1つがイタリア軍（ダークブラウン）、1つが海軍（グレー：Uボートを表す）



日本（太平洋） 最大6つの枢軸側予備部隊を受け取る。うち4つが日本陸軍（カーキ）であり、2つが海軍（グレー：日本帝国海軍、IJNを表す）

ヨーロッパより先に、枢軸側予備部隊を配置優先度に従い、関連する戦線トラックに配置していく。なお、ある優先度による配置を完全に満たしてから、次の優先度による配置を実施すること。すべての予備部隊が配置を完了した場合、実施できなかった配置指示に関しては無視される。

7.62 ヨーロッパ

1. いずれかの戦域軍がドイツ中枢（German）への前進を試みている場合、ドイツ軍2つがドイツ中枢に残るよう配置する（詳細は [7.72.4] を参照）。
2. ソ連東部戦域軍の侵攻スペース（ドイツ中枢の場合を含

む) にドイツ軍 1 つを配置する。西部戦域軍と東部戦域軍の双方がドイツ中枢へ前進する可能性がある場合、この条項による配置部隊は東部戦域軍にのみ対峙するものであることに注意。

3. 大西洋の戦い: US の戦域軍マーカーが西部戦域ボックスに留まっている場合、ドイツ海軍の予備部隊を西部戦域ボックスに配置し、海上支援マーカー 1 つを取り除く。

4. 東側の大部: US の戦域軍が UK/ボレロ作戦のスペースに到達していない場合、ドイツ軍 4 つを東部戦線の侵攻スペースに配置する (ドイツ中枢の場合を含む)。

5. 大西洋の壁: 西部戦域軍が UK/ボレロ作戦のスペースに到達している場合、ドイツ軍 1 つをノルマンディに配置する。

6. ノルマンディスペースがすでに侵攻されている場合、よりドイツ中枢に近い戦域軍の侵攻スペースにドイツ軍 2 つを配置する。同値であれば、それぞれの侵攻スペースに 1 つずつ配置する。(ノート: 地中海戦域軍が、この配置において対象となることはない)

7. イタリア軍を地中海戦域軍の侵攻スペースに配置する。

8. 残るドイツ陸軍をランダムに 3 つの戦線トラックに分配する。それぞれの軍で 6 面体ダイスを振り、1~2 であれば西部戦域に、3~4 で東部戦域に、5 で地中海戦域に、6 で極北戦域に配置する (海上支援マーカーが 3 つ以上配置されている場合には、これを 1 つ除去する、その他の場合において 6 の出目は 5 として扱い地中海に配置する、これは戦域軍が北イタリアに到達しており、それ以上前進できない場合を含む)。

プレイノート: 西部戦域軍と東部戦域軍の双方からドイツ中枢が侵攻を受けそうな場合、どの予備部隊がどの戦域軍と対峙しているのかを区別しておくこと。

7.63 ドイツ軍の崩壊

ゲームにおける一部のイベントにより、ドイツまたはイタリア陸軍が永久に除去される。

- ・ **イタリアの降伏:** 地中海戦域軍が南イタリアに進出している場合、イタリア陸軍を永久に取り除く。

- ・ **連合側が大西洋での戦いに勝利:** 西部戦域軍がボレロ作戦スペースに進出した場合、ドイツ海軍を永久に取り除く。

- ・ 西部戦域軍が西ドイツに進出した場合、ドイツ陸軍 1 つを永久に取り除く。

- ・ 東部戦域軍が東ドイツに進出した場合、ドイツ陸軍 1 つを永久に取り除く。

7.64 太平洋

1. いずれかの戦域軍が日本への前進を試みている場合、すべての日本陸軍が日本に配置される (詳細は [7.72.4] を参照)。

2. ソ連戦域軍が極東戦域ボックスから移動した場合、日本陸軍 2 つを極東戦域軍の侵攻スペースに配置する (USSR が宣戦布告していない場合を含む)。

3. いずれかの戦域軍が B29 スペースへの進出を試みている場合、日本陸軍 1 つをこれらの場所に優先して配置する。対象スペースが複数ある場合、中部太平洋、南西太平洋、CBI の優先度で配置する。

4. 6 面体ダイスを振り、1~2 であれば日本海軍 1 つを上陸侵攻スペースへ前進しようとする戦域軍がいる戦域ボックスに配置し、海上支援マーカー 1 つを取り除く。複数の選択肢がある場合、中部太平洋、南西太平洋、CBI の優先度で配置する。3~6 であれば効果なしとなる。

プレイノート: 最低 3 つの海上支援を有していない戦域軍が、上陸侵攻スペースへの進入を試みることはできない。つまりこのような戦域に日本海軍が配置されることはない。

5. フィリピン海とレイテ湾の戦い: IJN が条項 4 により配置されている場合、IJN が海上支援マーカーを除去した後に 6 面体ダイスを振る。1~4 であれば日本海軍予備は除去される。その他の場合は帰還し日本に配置される。

プレイノート: IJN の海軍予備部隊は 2 つあるが、いかに 2 つが使用されることはない。IJN が 2 つとも除去された場合、ステップ 4 と 5 は無視される。

6. 残る陸軍をランダムに中部太平洋、南西太平洋、CBI の 3 つの戦域に分配する。それぞれの軍で 6 面体ダイスを振り、1~2 であれば中部太平洋戦域に、3~4 で南西太平洋戦域に、5~6 で CBI 戦域に配置する。

7.65 日本軍の崩壊

関東軍の崩壊: 極東戦域軍が満州に進出した場合、日本陸軍 1 つを永久に取り除く。

7.7 戦域軍の前進

7.71 戦域軍は、以下の [7.73] における例外を除き、各会談において前進を試みなければならない。戦域軍は、10 面体ダイスの出目が修正後の戦域軍の戦力値以下であった場合、前進に成功する（修正後の戦力が 10 以上となる場合は [7.74] の「突破」手順を参照）。成功した場合、戦域軍はドイツまたは日本に向け、「侵攻スペース」と呼ばれるトラック上の 1 つ先のスペースに移動する。出目が修正後の戦力値を上回った場合、戦域軍は前進しない。戦域軍マーカーは決して後退することなく、前進のみ行う。ダイスロール後に、戦域軍が前進したかどうかに関わらず、すべての攻勢支援マーカーを取り除く（戦域軍が前進できず、ダイスロールが行われなかった場合を含む）。

7.72 戦域軍の戦力

各戦域軍のマーカーは基本となる 2 戦力に対して、以下の手順による修正が加算される。

1. この戦域ボックスにおける海上支援マーカーが 3 つ未満の場合（ノルマンディは 5 つ未満）、強襲上陸侵攻スペースへと前進を試みる戦域軍は、自動的に判定に失敗しロールを行わない。
2. 侵攻スペースに置かれた攻勢支援マーカーごとに、戦域軍の戦力に 2 を加算する。
3. 枢軸側予備部隊ごとに、戦域軍の戦力から 2 を引く。
4. 複数の戦域軍がドイツまたは日本に前進を試みる場合、予備部隊を 2 つに分割し、余りはランダムに振り分ける。

例：ソ連の東部戦域軍がウクライナスペースに配置されている。3 つの攻勢支援マーカーと 2 つのドイツ陸軍予備がプロイセンに配置されていることから、東部戦域軍の戦力は 4 となる（基本戦力 2 + 攻勢支援による 6 - ドイツ陸軍予備による 4）。10 面体ダイスを振り、出目が 4 以下であれば東部戦域軍はプロイセンに前進し、それ以外の場合は前進に失敗する。

プレイノート：つまりダイスロールを実施する前に、枢軸予備部隊と攻勢支援マーカーを 1 つずつ取り除いても実質的には同じである。こうすることで、計算が容易になるだろう。あるいは枢軸側予備部隊を配置する代わりに、攻勢支援マーカーを 1 つ取り除き、そののち戦域軍の戦力を計算しても良い。

7.73 戦域軍の前進における例外

戦域軍は常に前進しなければならない、という基本ルールにおける例外が 5 つ存在している。

1. 戦域軍が強襲上陸侵攻スペースへの前進を試みており、かつその戦域における海上支援マーカーが 3 つ未満の場合（ノルマンディの場合は 5 つ未満）、前進は自動的に失敗する。
2. 戦域軍の修正後の戦力がゼロ以下になる場合、前進は自動的に失敗する。
3. **D-Day:** 第二戦線の議題がテーブル中央に置かれた状態で会談が終了しない限り、西部戦域軍はノルマンディのスペースに前進できない（また 1 番目の条件をクリアするため、戦域ボックスに 5 つ以上の海上支援マーカーがなければならぬ）。いったんノルマンディへの前進に成功したら、この制限は以降のゲームにおいて無視される。
4. **ソ連極東:** ソ連の極東戦域軍は対日宣戦布告の議題がテーブル中央に置かれた状態で会談が終了しない限り、満州スペースに前進できない。いったん満州への前進に成功したら、この制限は以降のゲームにおいて無視される。
5. 枢軸軍の降伏 [7.8]

7.74 突破

戦域軍の修正後の戦力が 10 以上となり、修正後の前進ダイスロールの出目も 10 以上となった場合、突破が行われ戦域軍は 2 スペース前進する。ただし 2 つ目のスペースが陸上スペースの場合のみで、強襲上陸侵攻スペースの場合は行われない。突破の要件を満たしていない場合は、1 スペースのみ前進を行う。

戦域軍の戦力値が 10 を上回るごとに、戦域軍は +1 のダイス値修正を得る。つまり、強力な戦域軍は突破の可能性が増すということだ。

プレイノート：いったん戦域軍の戦力が 10 以上となったら、前進の確率は 100 パーセントとなる。また戦力が 10 を超えることで得られるダイス出目の修正値は、2 スペース前進のチャンスを増す。

7.75 神風

戦域軍が神風スペースに進出した場合（マップに Kamikaze と記載）、その戦域における海上支援マーカー 1 つを取り除く。

7.8 枢軸陣営の降伏

ドイツまたは日本が降伏した場合、戦域軍は戦域の戦線トラックにおいてそれ以上の前進を行わない。また、それらのトラックに対して、プレイヤーが意図的に攻勢支援を配置することもできない。ただし会談カードによりトラックにおける生産や攻勢支援の配置が求められた場合は、その指示に従うこと。機密ネットワークと政治集団マーカーの配置／除去は、降伏による影響を受けない。なおドイツの降伏を先に判定し、そののち日本の判定を行うこと。

7.8.1 ドイツ

ドイツは西部戦域軍または東部戦域軍がドイツ中枢 (Germany) スペースに進入した場合、降伏する。ドイツが降伏したら、ナチ技術 (Nazi technology) マーカーを分配する（これらはゲームにおいて等価値であり、誰が何を獲得したかは関係がない）。

- ・双方の戦域軍が同じ会談においてドイツに前進した場合、全プレイヤーが技術マーカー1枚を得る。
- ・西部戦域軍のみがドイツに前進した場合、US と UK が技術マーカーを1枚ずつ得る。
- ・東部戦域軍のみがドイツに前進した場合、USSR は技術マーカー2枚を得る。

地中海戦域軍が南イタリアに前進した場合、イタリアが降伏する。ただしイタリアが降伏したかどうかは、ゲームの終了に関係がなく、イタリアが降伏せずにゲームが終了する場合もある。

7.8.2 日本

日本は、いずれかの戦域軍が日本スペースに前進した時点で降伏する。日本はまた、連合軍が「天皇の降伏条件」3つすべてを満たした場合も降伏する。

- この会談においてドイツが降伏しているか、前回の会談で降伏している。
- US の原子爆弾の研究トラックが、トリニティ実験まで進んでおり、戦域軍が B29 スペースに到達している。
- ソ連極東戦域軍が満州またはその先まで進出している。

3つすべての条件を満たした場合、日本は降伏する。その他の場合、日本は戦域軍が本国まで前進した場合にのみ降伏する。

8.0 事後検討または連合の勝利

すべてのキャンペーンが完了したら、会談カードをゲームから取り除く。すべての議題を議題ディスプレイに戻し、すべての構成支援マーカーを取り除く。なお枢軸側の予備はゲームから取り除かず、それぞれの枢軸国家に戻す。

1. ドイツと日本の両方が降伏している場合、ゲームは終了する。勝利判定 [4.4] を参照のこと。
2. 10 回目の会談（ポツダム）が終了したら、ドイツの日本が降伏しているかどうかに関わらず、ゲームは終了する。勝利判定 [4.4] を参照のこと。
3. 10 回目の会談が終了しておらず、ドイツまたは日本のいずれかが降伏していなければ、次の会談を開始する。

9.0 シナリオ

9.1 シナリオ群

Churchill には、3つのシナリオが用意されている。トレーニング (会談 3 回) の平均的なプレイ時間は 60～90 分、トーナメント (会談 5 回) の平均的なプレイ時間は 2～3 時間、キャンペーン (会談 10 回) の平均的なプレイ時間は 4～5 時間となっている。

9.2 会談デッキの構築手順

全てのシナリオの最初のステップにおいて会談デッキを構築する。10 回の歴史的な会談について、それぞれ 3 つの異なるカードが用意されている。プレイするシナリオに応じて、10 回目の会談カード (Terminal) 3 枚をすべて取り、1 枚をランダムに選択。裏向きのままデッキのいちばん下のカードとする。残る 2 枚の Terminal カードは伏せたまま脇によけておく。選択されたカードが、すべてのプレイヤーから分からないようにしておくこと。次に 9 回目の会談カードを同じ手順で選択し、10 回目の会談カードの上に重ねる。この手順をシナリオで実施される会談ごとに繰り返し、それぞれの回の会談カード 1 枚からなる会談デッキを構築する。そののち、セットアップに移る。

例: トーナメントシナリオにおいて、Terminal 会談カード 3 枚のうち 1 枚を秘密裡に選択し、9 回目、8 回目の会談についても同様に、6 回目のロンドン会談まで手順を繰り返す。ゲームにおいては 5 枚の会談カードにより会談デッ

キが構築され、残るカードは見ないように脇によけて置く。

9.3 シナリオにおける勝利

10 回目の会談の終了時または枢軸陣営が 2 つとも降伏した会談の終了時において、ゲームは終了し勝者が判定される。ゲームの終了時にすべてのプレイヤーは最終 VP を集計し、判定を行う。最終 VP の判定方法については、[4.4] を参照のこと。プレイヤーは未使用の機密ネットワークまたは政治集団トークンを用いて、得点トラック上で得点を記録すること。

9.4 勝利得点の獲得

一般ルール

- A. 自身の政治集団マーカーが置かれた国家または植民地ごとに 3 VP を獲得する。
- B. 政治集団マーカーがなく、自身の機密ネットワークが置かれた国家または植民地ごとに 1VP を獲得する。
- C. 国際情勢マーカーが自身に有利な位置に置かれているトラックごとに、5VP を獲得する。
- D. US/UK は会談勝利マーカーを得るごとに、それぞれ 3VP を獲得する。
- E. USSR は会談勝利マーカーを得るごとに 5VP を獲得する。

植民地

- F. UK は機密ネットワークまたは政治集団マーカーが置かれていない植民地ごとに、2VP を獲得する。

枢軸の降伏

- G. 自陣営と同じ色の戦域軍が枢軸国家を降伏させた場合、8VP を獲得する（すべての US と UK の戦域軍は、US と UK の双方に 8VP をもたらす）。ただしそれぞれの降伏国家ごとに各陣営が獲得できる VP の上限は、8VP となる。

ヨーロッパ

- H. 戦域軍が地中海戦域の中央イタリアに到達した場合、UK は 2VP を得る。
- I. 戦域軍が地中海戦域の北イタリアに到達した場合、UK は 3VP を得る。
- J. 戦域軍が地中海戦域の北イタリアに到達した場合、US は 2VP を得る。

K. ノルマンディより先に中央イタリアに到達した場合、UK は 2VP を得る（同じ会談中であればゼロ VP）。

L. 中央イタリアより先にノルマンディに到達した場合、US は 2VP を得る（同じ会談中であればゼロ VP）。

M. USSR がドイツを降伏させ、かつ US/UK の戦域軍が到達していない場合、（ドイツ中枢スペースの支配による 8VP に加えて）5VP を獲得する。

N. USSR の戦域軍が東ドイツを占めているか、あるいは US/UK の戦域軍が西ドイツを占めている場合、該当するプレイヤーは 5VP を獲得する。

O. USST の戦域軍がプロイセンに到達しているか、あるいは US/UK の戦域軍がラインラントに到達している場合、該当するプレイヤーは 2VP を得る。

P. ドイツの技術マーカー1枚ごとに 1VP を獲得する（ドイツが降伏した際に与えられる）。

太平洋

Q. 日本が降伏し、いずれの戦域軍にも支配されていない場合、US は 5VP を獲得する。

R. 南西太平洋戦域軍がフィリピンスペースに到達していない場合（マッカーサーが帰還していない）、UK と USSR は 3VP を獲得する。

S. 中部太平洋と南西太平洋の戦域軍から日本までのスペース数を比較し、2 スペース以上の差がある場合、UK と USSR は 5VP を獲得する（US の軍組織における対立）。

T. 中部太平洋戦域軍が硫黄島を占領すると、US は 2VP を獲得する。

U. 中部太平洋戦域軍が沖縄を占領すると、US は 5VP を獲得する。

V. 南西太平洋戦域軍が九州を占領すると、US は 5VP を獲得する。

W. CBI 戦域軍が台湾を占領すると、UK は 5VP を獲得する。

X. 極東戦域軍が韓国を占領すると、USSR は 8VP を獲得する。

原子爆弾

Y. マンハッタン計画スパイ網のマーカーが進むごとに、USSR は 3VP を獲得する（最大 12）。

Z. US のマーカーがトリニティ実験のスペースまで進んだ場合、US と UK は 3VP を得る。

AA. US が原子爆弾を所有していない場合、USSR は 3VP を獲得する（US がトリニティ実験に到達していない）。

重要! 一部のスペースには、戦域軍がその場所でゲームを終了した際に獲得できる VP が記載されている。戦域軍の占領による得点は、もっとも先まで進んだ地点（枢軸国の占領を含め）によるもののみ加算される。戦域軍が通過したスペースの得点を加算することはできず、（枢軸国の占領による得点を含め）最後に前進したスペースのもののみ

加算される。

例 1: UK の地中海戦域軍が北イタリアスペースでゲームを終了した場合（状況 I）、UK は 3VP を獲得し US は 2VP を獲得する。UK は中部イタリアにおける得点（状況 H）を加算することはできない。

例 2: USSR の東部戦域軍がドイツ中枢スペースに進入しドイツを降伏させた場合、USSR は 8VP（状況 G）を獲得する。ただし状況 N ならびに O による得点は獲得できない。なお、西部戦域軍の位置により状況 M の得点が判定される。



9.5 トレーニングシナリオ

9.51 本シナリオは8回目の会談(Tolstoy)から開始され、10回目の会談(Terminal)または枢軸国の降伏で終了する。

9.52 史実における順番(8回、9回、10回)で3枚の会談カードを構成する。各プレイヤーは、自身の指導者カード(チャーチル、ルーズベルト、スターリン)と21枚のスタッフカードを有した状態で開始する。すべての国際情勢マーカを中立の位置に置く。また「第二戦線」を除くすべての議題を利用できる。

9.53 勝利得点: D-Dayの実施と地中海戦域軍の中央イタリア進出は同時であり、これによるVPは獲得できない。

9.54 セットアップ

戦域軍マーカと記載された数の海上支援マーカを以下の戦域ボックスに配置する。

1. 西部戦域 (US) : Rhineland、海上支援×5
2. 地中海戦域 (UK) : Central Italy、海上支援×3
3. 極北戦域ボックス: 海上支援×1
4. 東部戦域 (USSR) : Prussia、海上支援なし
5. CBI戦域 (UK) : CBI戦域ボックス、海上支援×1

6. 極東戦域 (USSR) : Nomohon、海上支援なし

7. 中部太平洋戦域 (US) : Marianas Islands、海上支援×3

8. 南西太平洋 (US) : Vogelkop/New Guinea、海上支援×3

機密ネットワークと政治集団マーカは以下のように配置する。

1. US: France (機密ネットワーク×1、政治集団×1)、Czech (機密ネットワーク×1、政治集団×1)、Siam (機密ネットワーク×1、政治集団×1)、Dutch East Indies (機密ネットワーク×1)、Vietnam (機密ネットワーク×1)、Laos/Cambodia (機密ネットワーク×1、政治集団×1)

2. UK: Netherlands (機密ネットワーク×1、政治集団×1)、Belgium (機密ネットワーク×1、政治集団×1)、Poland (機密ネットワーク×1)、Greece (機密ネットワーク×1)、Middle East (機密ネットワーク×1、政治集団×1)、Persia (機密ネットワーク×1、政治集団×1)

3. USSR: Baltic States (機密ネットワーク×1、政治集団×1)、Yugoslavia (機密ネットワーク×1、政治集団×1)

×1)、Hungary (機密ネットワーク×1)、Rumania (機密ネットワーク×1、政治集団×1)、Bulgaria (機密ネットワーク×1、政治集団×1)、Austria (機密ネットワーク×1)

その他のマーカーを以下のように配置する。

1. US のマーカーをヨーロッパの指揮権スペースに配置する。
2. US のマーカーを太平洋の指揮権マーカーに配置する。
3. US の原子爆弾研究マーカーを Hanford の位置に置く。

4. USSR のマンハッタン計画スパイ網マーカーを Letter to Roosevelt のスペースに置く。

5. イタリア陸軍の予備部隊とドイツ海軍をプレイから取り除く。「第二戦線」を除く議題は利用可能となっている。



9.6 トーナメントシナリオ

9.61 本シナリオは6回目の会談(London)から開始され、10回目の会談(Terminal)または枢軸国の降伏で終了する。

9.62 史実における順番で5枚の会談カードを構成する。各プレイヤーは、自身の指導者カード(チャーチル、ルーズベルト、スターリン)と21枚のスタッフカードを有した状態で開始する。すべての国際情勢マーカーを中立の位置に置く。また「第二戦線」を除くすべての議題を利用できる。

9.63 勝利得点: 各プレイヤーはゼロ VP でゲームを開始する。

9.64 セットアップ

戦域軍マーカーと記載された数の海上支援マーカーを以下の戦域ボックスに配置する。

1. 西部戦域 (US) : Bolero、海上支援×5
2. 地中海戦域 (UK) : Southern Italy、海上支援×3
3. 極北戦域ボックス: 海上支援なし
4. 東部戦域 (USSR) : Belorussia、海上支援なし
5. CBI 戦域 (UK) : CBI 戦域ボックス、海上支援×1

6. 極東戦域 (USSR) : Nomohon、海上支援なし

7. 中部太平洋戦域 (US) : Caroline Islands、海上支援×3

8. 南西太平洋 (US) : Papua New Guinea、海上支援×3

機密ネットワークと政治集団マーカーは以下のように配置する。

1. US: France (機密ネットワーク×1、政治集団×1)、Czech (機密ネットワーク×1)、Siam (機密ネットワーク×1)、Dutch East Indies (機密ネットワーク×1)、Vietnam (機密ネットワーク×1)、Laos/Cambodia (機密ネットワーク×1)

2. UK: Netherlands (機密ネットワーク×1、政治集団×1)、Belgium (機密ネットワーク×1)、Poland (機密ネットワーク×1)、Greece (機密ネットワーク×1)、Middle East (機密ネットワーク×1)、Persia (機密ネットワーク×1)

3. USSR: Baltic States (機密ネットワーク×1、政治集団×1)、Yugoslavia (機密ネットワーク×1、政治集団×1)、Rumania (機密ネットワーク×1)、Bulgaria (機密ネットワーク×1)

密ネットワーク×1)

その他のマーカーを以下のように配置する。

1. UK のマーカーをヨーロッパの指揮権スペースに配置する。
2. US のマーカーを太平洋の指揮権マーカーに配置する。
3. US の原子爆弾研究マーカーを Oak Ridge の位置に置く。

4. USSR のマンハッタン計画スパイ網マーカーを Letter to Roosevelt のスペースに置く。

5. テーブルの中央に「第二戦線」を置く。

6. イタリア陸軍の予備部隊とドイツ海軍をプレイから取り除く。



9.7 キャンペーンシナリオ

9.71 本シナリオは1回目の会談(Symbol)から開始され、10回目の会談(Terminal)または枢軸国の降伏で終了する。

9.72 史実における順番で10枚の会談カードを構成する。各プレイヤーはすべての議題を利用でき、自身の指導者カード(チャーチル、ルーズベルト、スターリン)と21枚のスタッフカードを有した状態で開始する。すべての国際情勢マーカ―を中立の位置に置く。

9.73 勝利得点: 各プレイヤーはゼロ VPでゲームを開始する。

9.74 セットアップ

戦域軍マーカ―と記載された数の海上支援マーカ―を以下の戦域ボックスに配置する。

1. 西部戦域 (US) : 西部戦域ボックス、海上支援なし
2. 地中海戦域 (UK) : 地中海戦域ボックス、海上支援×1
3. 極北戦域ボックス: 海上支援なし
4. 東部戦域 (USSR) : 東部戦域ボックス、海上支援なし

5. CBI 戦域 (UK) : CBI 戦域ボックス、海上支援なし
6. 極東戦域 (USSR) : 極東戦域ボックス、海上支援なし
7. 中部太平洋戦域 (US) : 中部太平洋戦域ボックス、海上支援×1
8. 南西太平洋 (US) : 南西太平洋ボックス、海上支援×3

機密ネットワークと政治集団マーカ―は開始時に配置されていない。その他のマーカ―は以下のように配置する。その他のマーカ―を以下のように配置する。

1. UK のマーカ―をヨーロッパの指揮権スペースに配置する。
2. US のマーカ―を太平洋の指揮権マーカ―に配置する。
3. US の原子爆弾研究マーカ―を Letter to Roosevelt の位置に置く。
4. USSR のマンハッタン計画スパイ網マーカ―を Letter to Roosevelt のスペースに置く。

10.0 秘密協議バリエント

デザインノート: 私は Churchill のような継続的な得点が行われるゲームにおいて、2 種類の考えを持つプレイヤーがいることを発見した。一部の人たちは常に正確な得点を知ることを望み、「完璧な」得点の情報に基づいて決断を下したいと考えている。ところがもう一方は、不確実さを好むのだ。本ゲームの中核となるのはあくまで完璧な得点計算だが、ゲームにおけるブラフの要素を好む人たちに対して、以下の公式なバリエントを提供する。

10.1 秘密協議マーカー

「秘密協議」(Secret Agenda) マーカーには、Secret Agenda の文字と、その裏面に国家／植民地の名称が記載されている。なお同じ国家／植民地のマーカーが複数含まれているが、これは予備ではなく意図されたものだ。

10.2 秘密協議の手順

36 枚の秘密協議マーカーから、各プレイヤーは秘密裡に 3 枚のマーカーを取る。これらを他のプレイヤーに見せてはならない。

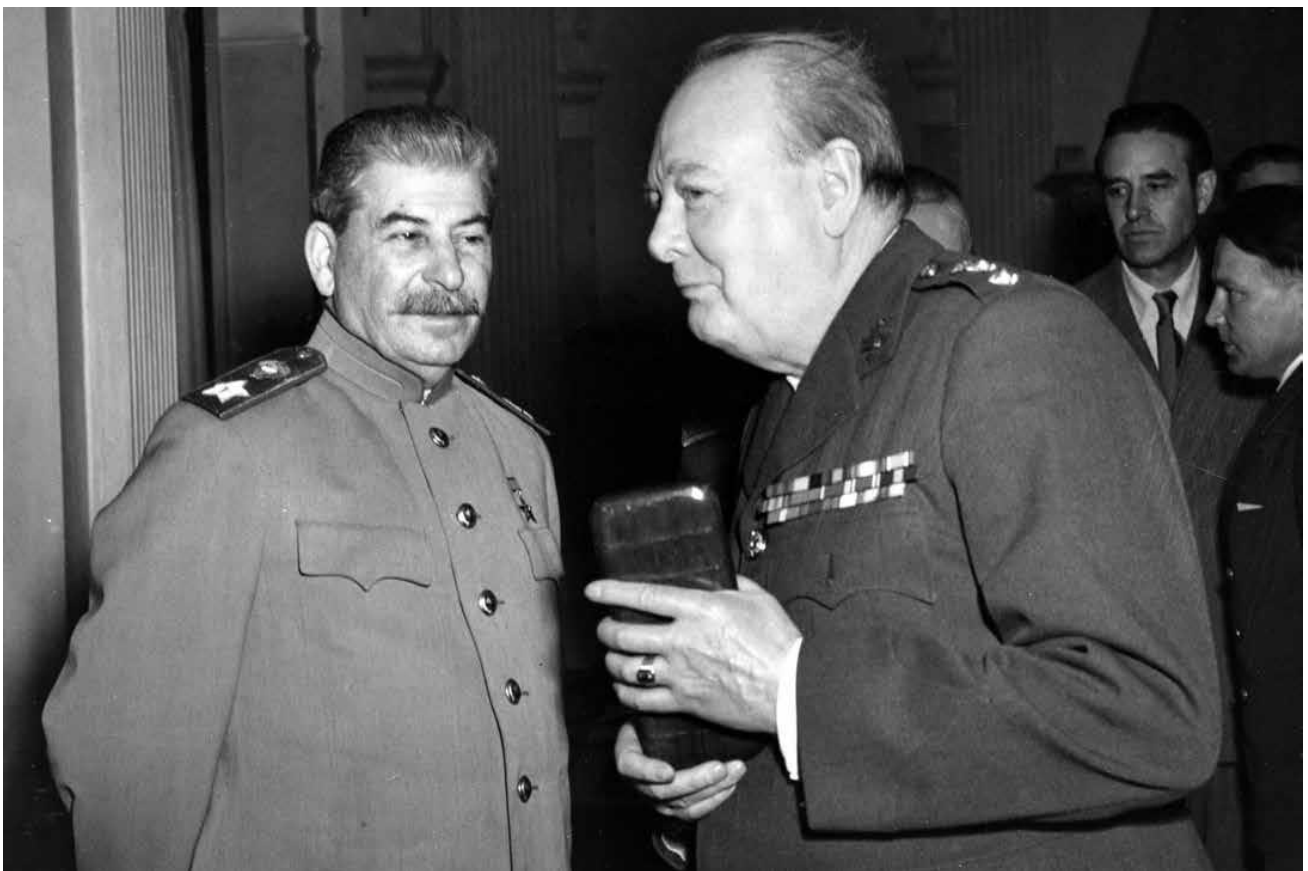
ゲーム終了時において勝者を判定する前に、すべてのプレイヤーは自身の秘密協議マーカーを明らかにすること。

10.3 秘密協議の得点

ゲーム終了時に、プレイヤーは自身の秘密協議マーカーが示す国家／植民地に政治集団マーカーを有している場合、追加で 5 点を獲得する。すべてのマーカーで条件をクリアした場合、合計 15 点の得点を獲得できる可能性があるわけだ。これらの得点を適用した後で、勝者を判定する。

プレイノート: この秘密協議マーカーによるボーナスが、勝者の判定にインパクトを与えることは十分に可能であり、またそのことが意図されている。たとえば 15 点もの差があれば、勝者は変わってしまうだろう。このことをプレイヤーの戦略に組み込み、秘密協議をめぐる戦いがいかに厳しいものであるのか覚悟しておくこと。

プレイノート: 秘密協議マーカーごとに 5VP を得点できるため、同じ場所のマーカーを 2 枚持っていれば 10VP を獲得できる。



11.0 ソリティアルール

Churchill は 0 人から 3 人でプレイできる。3 人より少ない人数でプレイする場合は、人工的な判断補助システムを備えた「ロボット」と呼ばれる無人の対戦相手を利用する。

2 人でのプレイ: ランダムな決定または選択によりロボット（ロボットをハインライン風に短縮した呼び名）が担当する陣営を決める。

ソリティア: プレイする陣営を決め、残りをロボットが担当する。

ロボット戦争: アクションを実施するための作業を行い、ロボット同士によるプレイを行うことは、時に楽しい経験であり習熟の助けともなる。

11.1 一般的な手順

各陣営には「ロボット」と呼ばれる、一連の行動指示をまとめたものが用意されている。また、それぞれのロボットの「チャート」には会談の手順に沿った決断のプロセスがまとめられている。ロボットはルールに沿った行動のみ実施でき、もしそうでないと判断される場合は、ルール上正しい行動を取るようにする。

ロボットは手番において決断を行うにあたり、人間のプレーヤーのように扱われる。ロボットの手番において何かを実施する必要があるときは、チャートの適切な項目を参照する（優先順位の高いものから順番に記載されている）。

可能な限り忠実に指示に従うようにし、明確ではない複数の選択肢がある場合はランダムに選択する。

11.2 一般常識

ロボットは 3 人未満でもプレイできるように提供されたものだ。ロボットのロジックは可視化されており、いったんロボットが何をしようとしているのか理解できたならば、人間がそれを操ることは簡単だろう。ロボットは、最適な行動を使いやすい形式でまとめるべく構成されているが、特定の状況においてはロボットの決断が最適ではないかもしれない。ロボットの判断ロジックでは完全にカバーされていない状況が発生した場合、「ルール上適切な」選択を行い、かつランダムな結果が得られるよう人間が判断を行うこと。

デザインノート: 私自身の最近の経験に基づくならば、他のタイトルのルールに関する質問で大多数を占めるのは、「実際のルールにおいてロボットがどう振る舞うべきか」と

いうものだ。ちなみにあなたが、ロボットがあなたを打ち負かす能力を備えていることを期待するならば、私が言えるのは「ロボットの決断を人間のプレーヤーが補佐した場合において、ロボットに敗北を喫した経験がある」という事実だ。

11.3 ボットの使用

それぞれのロボットのロジック全体を確認し、ロボットの手札を見て、どの議題／能力の組み合わせが手札のカードの価値を最大化するか判断すること。熱心なプレーヤーにとって、これはいささか時間がかかることだろう。あるいは対戦相手とロボットの手札を確認し、ロボットが会談で勝利するためにはどの議題を選択すべきか協議しても良い。いずれにせよ、すべてのきわどい判断に関してはランダムに行い、いったん方針が確立したら、そのロジックを会談の残り期間において用いること。

11.4 アジェンダセグメント

それぞれのロボットは、アジェンダセグメントにおける、ロボットのアジェンダカード選択の一連の優先度を導くことから開始される。リストの番号が若いものより、各項目を順番に適用していくこと。一部の項目は、すでに実施されているなどの状況により必要がないものだ。このような場合、必要ない項目はスキップすること。優先度リストの最後に到達した場合、その会談における議題の選択ロジックに移行する。

11.5 会談セグメント

このセクションにおける決断は、3 つに分かれている。議題の進行とディベート、そして指導者カード（たとえばチャーチル）の使用だ。ロボットの手番においては、手札に応じて優先度に従った手続きを行うこと。ロボットの論理的な行動が明確ではなく、プレーヤー間で意見が分かれた場合、ダイスロールを行い勝者がロボットのロジックに合うと思われる選択を行うこと。

11.6 決議セグメント

このセクションでは、ロボットが勝利した議題、たとえば攻勢目標などをどのように処理するかが記載されている。指示された内容に関わらず、ロボットがルールに反する行動を行わないようにすること。このような場合は、次の優先度を有する項目に従う。すべての決断が行われたら、政治軍事問題に関する決断に進む。

11.7 戦争フェイズ

このフェイズにおいて、ボットは機密ネットワークと政治集団の配置以外の決断を必要としない。そのためチャートにおいては政治軍事問題に関する決断のみ記載されている。戦域軍の前進はマップの状況に基づき義務として行われるため、ボットの決断を必要としない。

11.8 政治軍事問題セグメント

ボットの手番において、機密ネットワークと政治集団マーカーの配置は、チャートの優先度に従う。

11.9 期待

時間をかけて生まれたバリエーションルールであるこれらボットに対する私の期待は、さまざまなプレイスタイルを反映させるというものだ。なおこれらボットは、プレイを補助し、ソロプレイと2人プレイを可能にするものとなっている。もしプレイにおいて疑問があれば、これらを参照してほしい。ただしプレイでは人間がそのロジックを補佐し、プレイにおける決定のためダイスロールを行う必要があると感じるはずだ。上手くいけば、ボットは手ごたえのある相手となり、時にはあなたを驚かせることだろう。

ステッカーの使用方法

指導者ブロック: 3つの大きなサイズの木製ブロック（緑、赤、青）が付属している。チャーチルのステッカーを緑のブロックの両面に貼り（肖像の向きが同じになるようにすること）、スターリンを赤のブロックに、ルーズベルトを青のブロックに貼る。

戦域軍ブロック: 7つの中サイズの木製ブロックが付属している（緑×2、赤×2、青×3）。緑の戦車のステッカー（UK／USの国旗が記載されている）を緑のブロックの両面に貼り（戦車のシルエットが同じ向きになるようにすること）、赤の戦車ステッカー（USSRの国旗が記載されている）を赤のブロックに、青の戦車ステッカー（UK／USの国旗が記載されている）を青のブロックに貼る。