

Fast Action Battles

シリーズルールブック

FAST ACTION BATTLE SERIES FAQ

Version 3 – January 20, 2009 適用

目次

- 1.0 イントロダクション
- 2.0 キーワードと概念
- 3.0 プレイの手順
- 4.0 増援／管理フェイズ
- 5.0 スタックと移動
- 6.0 戦闘
- 7.0 リアクション／突破フェイズ
- 8.0 スペシャルアクションと司令部機能
- 9.0 補給フェイズ
- 10.0 デザイナーズノート
- インデックス

1.0 イントロダクション

Fast Action Battle (FAB) シリーズは、20世紀前半から半ばにかけての重要な戦いを、主要な戦闘部隊（ユニット）を示す木製ブロックと、支援部隊（アセット）を示す打ち抜きカウンターにより、再現するためデザインされている。選択した陣営の戦闘指揮官として与えられた任務を遂行するため、プレイヤーはユニットと予備部隊、アセットそしてスペシャルアクションを、もっとも有効に利用する方法を決断しなければならない。このゲームは歴史の良識を与え、かつ手軽にプレイできる（同じテーマのウォーゲームと比較して）だけでなく、楽しさとやりがいとを両立させるものとな

っている。ぜひゲームを楽しんで欲しい。なおこのルールブックにおいて、他のルール項目を参照する場合は[4.3]といったように記載されている。これらの参照ルールは、最初にルールを通して読む際には無視しても構わない。これらは、プレイにおいて必要なルールを探し出せるように用意されたものだ。

2.0 キーワードと概念

2.1 全般

10面体ダイス—ダイスロールの目的や修正値に関わらず、ロールの「1」は常に成功となり、ロールの「10」は常に失敗となる。FABに含まれているダイスは1～10の目がついている。0～9の目がついた10面体ダイスを利用する場合、0を10として扱うこと。

独自ルール—独自ルール（プレイブックの11.0章より開始される）は、ゲームで描写される戦闘に特有のルールを示している。シリーズルールと矛盾する場合は、独自ルールが優先される。

第1プレイヤー—独自ルール[13.1]で指定される、各ターンで最初に移動を行うプレイヤーのこと。

カップ—アセットやイベントをランダムに引くための、コーヒークップのような不透明の容器のこと。プレイヤーごとにカップが必要となる（ゲームには付属していない）。

ステータスボックス—プレイヤーごとに、独自のステータスボックスがマップ上に用意されている。

「利用可能ボックス」（Available Box）には、使用可能なアセット／イベントが置かれる。「使用済みボックス」（Used Box）には、このターンで使用されたアセットが置かれる。「除去ボックス」（Eliminated Box）には、すべての使用済みイベントと、除去されたユニット／アセットが置かれる。

成功値—プレイヤーが試みる行為の成功に必要な、

10面体ダイスのダイス目（成功値以下であれば成功）のこと。基本となる成功値は「5」である。これは適切な修正値により、増減することがある。修正値に関しては、プレイヤーエイドカードの戦闘表または、適切なルール項目に記載されている。

2.2 ユニット／アセット／イベント／マーカー

ユニット—これらは、戦闘と移動における主な構成要素である。それぞれのユニット規模は、ゲームで描写される戦闘によって決定される。ただし通常は連隊、旅団、師団のいずれかであり、「開始カード」（Getting Started Card）に従ってラベルを貼り付けられた、木製ブロックで表されている。ブロックは、ゲームに情報制限の仕組みを組み込むため、通常はラベル面が相手から見えなように立てた状態で置かれる。現在のステップ値が、プレイ用のコマのいちばん上の辺になるようにしなければならない。ラベルに示されたもっとも大きなステップ値は、ユニットが「完全戦力」にあることを示している。

アセット—これら打ち抜きカウンターは、プレイヤーがきわめて重要だと考えた戦闘に割り当てることが可能な、小編成の部隊を示している。ゲームの目的において、戦闘アセットには間接支援（砲兵、艦砲射撃など）と直接支援（工兵、歩兵、戦車などの独立部隊）の2種類がある。分かりやすくするため、これよりそれぞれを「砲兵アセット」、「戦闘アセット」と呼ぶことにする。また戦闘によっては、さまざまな非戦闘アセットが含まれることがある（司令部スタッフや燃料など）。

イベント—打ち抜きのイベントカウンターには、イベント名とカップに加えられるターン数が記載されている。イベントには補充、航空支援、スペシャルアクションに加えて、戦場で発生した（または発生したかもしれない）その他のイベントが含まれている。各イベントの使用に関しては、独

自ルール[17.0]で解説されている。

スペシャルアクション—スペシャルアクションは、指揮や補給に関する特別な努力を表しており、通常の範囲を超えて[8.0]、ユニットに任務を遂行させるため使用される。

ゲームマーカー—これらの打ち抜きカウンターは、ゲームの情報やユニットの状態を記録したり、陣地構築や橋梁の爆破、渡河攻撃などをマップ上で示すために使用される。

2.3 ユニットの詳細

装甲兵科と歩兵兵科—装甲兵科のユニットとアセットは、十分な装甲車両とともに編成されていることを示している。歩兵兵科のユニットとアセットは、十分な装甲車両とともに編成されていないことを示している。どのタイプのユニットがどちらの種類になるかは、独自ルールにおいて解説されている[13.3]。

統制状態—混乱マーカーもしくは回復マーカーが置かれていないユニットは「統制状態」にあり、通常的能力を発揮できる。

混乱状態—ユニット（アセットは除く）は混乱状態になることがあり、回復するまで能力に影響を受ける[6.5]。これらのユニットには混乱マーカーまたは回復マーカーが置かれる。

上級司令部—独自ルールにより、ユニットの上級司令部（軍団あるいは軍司令部）とその識別色が指定されている[13.2]。上級司令部とはゲームシステム上の概念であり、実際のゲームのコマによって表されているものではない。ただし、ゲームに登場するすべてのユニットとアセット、イベントはラベルやカウンターの色（イベントの場合はカウンターの背景色であり、ユニットとアセットの場合は兵科シンボルの色）によって、どの上級司令部に所属するのかわかっている。

モラルチェック—ルールにより、ユニットが任務のストレスに耐えられるか[6.7]、兵員の質に対し

でモラルチェックを行うことが、しばしば要求される。

前衛ユニット—攻撃側では攻撃を先導し、防御側では主要な接近経路を防御するユニットのこと。双方の陣営は、戦闘ごとに前衛ユニットを指定する[6.24]。

予備ユニット—予備マーカーを置かれたユニットのこと。予備ユニットの数は、予備マーカーのカウンターの数で制限される。予備ユニットは、続く移動フェイズで移動できる[5.21]。

ステップ／ステップロス—ステップは特定のイベント（またはスペシャルアクションの使用）によって増加し、ステップロスによって減少する。ステップは、ユニットラベルの外辺部にある点の数で示され、いちばん上側の辺が現在のステップ値を示している。複数のステップを持つユニットがステップロスを被った場合、ブロックを90度反時計回りに回転させて現在のステップ値を減少させること。1ステップしか持たないユニットがステップロスを被った場合は、除去する。

兵員の質—これはユニット／アセットの兵員の技術、装備、訓練とモチベーションを表しており、コマの外辺部に書かれた点の色で示される。赤の点はエリート兵員を示しており、黒はベテラン兵員を、白は新兵を示している。兵員の質は、ステップ値の変化により変わることがある。ユニットの兵員の質により、戦闘とモラルチェックの成功値が修正される。

ユニットの状態—これにより、ユニットの現在の状況が示される（統制状態／混乱状態、補給下／補給切れ、予備に指定されているか否かなど）。

2.4 エリア

エリア—マップ上で、番号と名前が割り当てられたプレイ空間のことを「エリア」と呼ぶ。ユニットは、常にエリア内に置かれる。

競合／非競合エリア—双方の陣営の部隊が存在す

るエリアのことを「競合エリア」と呼ぶ。部隊が存在しないか、一方の陣営の部隊しか存在しないエリアのことを「非競合エリア」と呼ぶ。

友軍支配エリア／敵支配エリア—競合状態にあるかどうかに関わらず、各エリアはいずれか一方の陣営の支配下にある。エリアは、最後に単独で占拠した陣営の支配下となる。プレイヤーは、独自ルール[24.0]によって指定されたエリアすべてを支配した状態で、シナリオを開始する。エリアの支配は、相手陣営の1つ以上のユニットが単独で占拠した場合、直ちに変更される。アセットはエリアの支配を維持できるが、エリア支配の変更を行うことはできない。支配陣営が明確ではないエリアには、支配マーカーを使用すること[9.2]。

地形—河川による境界線と爆破された橋梁を除き、地形は移動に影響を与えない。各エリアには、マップの凡例に記載された「地形障害ナンバー」に対応する地形障害シンボルが表示されており、攻撃側の地上戦闘に修正を与える[6.28]。

新たな競合エリア—新たな競合エリアとは、双方の陣営のユニットが置かれており、かつ移動フェイズが終了する前まで非競合状態であったエリアのことである。新たな競合エリアでは、戦闘フェイズの開始時点においてもエリア内のユニットが表面を明かしていないため、それにより見分けをつけることができる。

3.0 プレイの手順

3.1 増援フェイズ

双方のプレイヤーは、新たなユニットとアセット、イベントを受け取り、使用済みボックスのアセットを移し替える[4.1]。

3.2 第1プレイヤーターン

各ゲームターンにおいて、第1プレイヤーが先に移動を行う。また以下の手順3.21～3.28において、フェイズプレイヤーとなる。第2プレイヤーはノン

フェイズプレイヤーとなる。

3.21 管理フェイズ

アセットとイベントを、利用可能ボックスに移す [4. 2a]。なおイベントと工兵アセットは、双方のプレイヤーが使用できる [4. 2b、4. 2c]。

3.22 作戦移動フェイズ

フェイズプレイヤーのユニットは移動、陣地構築、現地点での待機、予備部隊としての指定 [5. 21、5. 24] のいずれかを実施できる。

3.23 戦略移動フェイズ

フェイズプレイヤーは予備マーカ―を置かれたユニットを、戦略移動できる [5. 4]。なおこの際、[14. 8] の制限が適用される。

3.24 戦闘フェイズ

すべての必須となる、あるいはフェイズプレイヤーの意志によって実施される戦闘を、戦闘ルールに従い [6. 0]、フェイズプレイヤーが決定した順番で解決する。

3.25 リアクションフェイズ

ノンフェイズプレイヤーは、すべての移動力を使用して、任意の予備ユニットを移動させる。移動した予備ユニットからは、予備マーカ―を取り除く [7. 2]。

3.26 突破移動フェイズ

フェイズプレイヤーは、突破マーカ― [6. 8] を置かれた任意のユニットと予備ユニット [5. 21]、スペシャルアクションによって活性化されたユニット [8. 21] を、望む順番で移動させる [7. 3]。

3.27 突破戦闘フェイズ

新たな競合エリアにおいては、1ラウンドの戦闘を実施しなければならない。またスペシャルアクションを使用して、任意のエリアで戦闘することもできる [8. 22]。いったん突破戦闘フェイズが開始されたら、このプレイヤーターンにおけるさらなる移動は認められない。

3.28 補給フェイズ

双方のプレイヤーは支配エリアを確かめ、味方ユニットの補給をチェックすること。また混乱マーカ―を、正しい状態に修正する。そののち、フェイズプレイヤーは補給切れによるモラルチェックを実施する。双方のプレイヤーは、適切なマーカ―類をすべて除去する [9. 0]。

3.3 第2プレイヤーターン

第2プレイヤーをフェイズプレイヤーとして、手順 3. 21～3. 28 を実施する。第1プレイヤーはノンフェイズプレイヤーとなる。

3.4 勝利の確認

勝利得点を計算し [19. 0]、サドンデスによる勝利 [19. 4] が達成されているかどうかチェックする。

3.5 ゲームターンの進行

サドンデスによる勝利が達成されていない場合、最終ターンがプレイされたのであれば、ターンマーカ―を次のターンに進める。最終ターンがプレイされたならば、シナリオの勝利条件を確認し、どちらの陣営がゲームに勝利したのかを決定する。

4.0 増援／管理フェイズ

4.1 増援フェイズ

双方のプレイヤーは以下に記載された手順に従い、アクションを実施する。

a) 再利用可能なスペシャルアクションを前回のターンで使用していない場合（利用可能ボックスにある場合）、使用済みボックスから任意のアセットを 1 つ選択して利用可能ボックスに移すことができる。再利用可能なスペシャルアクションは利用可能ボックスに置いたままにしておき、このターンに使用できる。再利用可能なスペシャルアクションが使用済みボックスにあれば、利用可能ボックスに移す。

b) 使用済みボックスにあるすべてのアセットをそれぞれのカップに移す。

c) 増援ユニットを、ユニットのラベルに記載され

たそれぞれの進入エリアに配置する。これらユニットを開始エリアに配置するのに、移動コストはかからない。マップ上に記載されている進入エリア記号は、隣接する進入エリアを識別するためのものであり、それ自身（記号の書かれた位置）がエリアではないことに注意。スタック制限に違反するエリア、または敵の支配下にあるエリア(空きエリアを除く)には配置できない。ユニットのラベルに 2 つのエリアが指定されている場合、認められた進入エリアの範囲を示している（たとえば「AC」は A、B または C の進入エリアに配置できることを意味する）。すべての登場可能エリアがブロックされている場合、ユニットの到着は 1 ターン遅延ののち、もっとも近い「適切な進入エリア」から登場する[14.2]。もうひとつのオプションとして、スペシャルアクションを使用すると、ユニットに表示された登場ターンに別ルートでの増援を行える[8.27]。シナリオで示された場合を除き、ユニットは完全戦力で到着する。

d) 増援として登場したイベント／アセットをカップに入れる。

4.2 管理フェイズ

このフェイズは各プレイヤーターンの開始時点で実施され、以下の手順で行われる。

a) 双方のプレイヤーはターントラック（ルールブックの図版を参照）に記載された数のアセット／イベントをランダムにカップから引き、利用可能ボックスに置く。

b) フェイズプレイヤーは利用可能ボックスにあるイベントを使用でき、利用可能ボックスにある工兵アセットを工兵活動[4.3]の実施に使用できる。またフェイズプレイヤーは、司令部機能[8.3]の使用と特定のスペシャルアクション[8.25、8.26]を実施できる。

c) 続けて、ノンフェイズプレイヤーは上記のように、イベント、司令部機能、スペシャルアクション、

工兵活動を実施できる。

4.21 イベントの代理使用

双方のプレイヤーは、イベントに記載されている目的の代わりに[17.0]、除去ボックスのアセット 2 つ（ユニットとイベントを除く）を選び、カップに戻すために使用できる。

4.22 使用されたイベント

記載された目的であれ、上記の代理使用であれ、イベントは1度しか使用できず使用後は除去ボックスに置く。

4.3 工兵活動

利用可能ボックスにある工兵アセット1つにつき、以下の4.31～4.35までで記載された任務と、独自ルール[14.5]で記載された任務のうち、いずれか1つを実施できる。あるいは、工兵アセットを戦闘において、戦闘アセットとして使用しても良い。

4.31 橋梁の爆破

工兵活動を行うプレイヤーが、河川の境界線に接していて、補給下にあり友軍支配下にあり、かつ敵軍と競合していないエリアを有している場合、橋梁を爆破できる。1つの工兵アセットで、同じエリア（上記の条件を満たしたもの）に隣接する橋梁2箇所を、管理フェイズに爆破できる。橋梁爆破

（Blown Bridge）マーカーを爆破された河川の境界線上に置き、工兵アセットを使用済みボックスに移す。

4.32 橋梁の修理

橋梁を修理する場合、工兵活動を行うプレイヤーが橋梁に隣接する2つのエリアを支配しているか、片方のエリアを支配し、敵が支配するもう片方のエリアが競合状態にしなければならない。1つの工兵アセットで、管理フェイズに1つの橋梁を修理できる。修理が開始される味方支配下のエリアは補給下でなければならない、かつ競合状態であってはならない。橋梁爆破マーカー取り除き、工兵アセットを使用済みボックスに移す。

4.33 陣地構築

工兵と同じ上級司令部に所属する味方ユニットが少なくとも1つ存在する、補給下にあり、味方支配下にあり、かつ競合状態にないエリアに陣地マーカー (Field Works) マーカーを配置する。そののち、工兵アセットを使用済みボックスに移す。

4.34 道路障害の配置

補給下にあり、友軍支配下にあり、かつ地形障害ナンバーが 1 以上の空白エリアに、道路障害 (Roadblock) マーカーを配置する。そののち、工兵アセットを使用済みボックスに移す。道路障害の効果により、そのプレーヤーターンにおいて最初にエリアに進出した敵ユニットは (進入にあたり) 追加の 1 移動力が必要となる (ただしすでに自軍ユニットが進入している場合は追加の+1 移動力が必要ない)。また、同エリアにおいて移動を終了しなければならない。道路障害マーカーは、敵ユニットが上記のペナルティを適用されるか、同じプレーヤーターンの補給フェイズ[9.5]において除去される。

4.35 防御された道路障害の構築

友軍支配下にあり、補給下にあり、かつ地形障害ナンバーが 1 以上の空白エリアに、道路障害マーカーを配置する代わりに工兵アセット自体を配置する。「防御された道路障害」は上記の道路障害と同じものだが、工兵アセットは敵ユニットの進入により除去されず、ユニットのように機能する。そのため、[5.35d]にもとづいて橋梁爆破を試みることができるだけでなく、すべての敵ユニットを停止させ、戦闘を強いることができる。続く戦闘ラウンドにおいて、防御側はスペシャルアクションによる戦闘前の増援や撤退を行うことができない。また防御側工兵の支援として、同じ上級司令部に所属する砲兵アセットを 1 つだけ割り当てることができる (イベントは不可)。防御側工兵アセットが補給フェイズまで生き残った場合 (戦闘を

行ったかどうかに関わらず)、使用済みボックスに移す。

ノート: 「防御された道路障害」は、危機を避ける目的でのみ使用すること。これらは、しばしば貴重な工兵アセットの破壊をもたらす。

5.0 スタックと移動

5.1 スタック制限

1つのエリアに、各陣営とも 2 ユニットまで配置できる。なお意図的にオーバースタックの状態でも移動を終了することはできない。スタック制限は各フェイズの終了時点と、戦闘フェイズのユニット撤退時においてユニット数が超過した際に適用される。スタック制限に違反することなく撤退できない場合、ユニットは除去される。アセットにスタック制限はない。

5.2 作戦移動フェイズのオプション

作戦移動フェイズにおいて、それぞれ適切なユニットを予備に指定し、別なエリアに移動力の範囲内で移動させ、陣地構築を実施させ、または現地点で待機されることができる。

5.21 予備ユニットの指定

[14.7]の条件を満たしたユニットに、マーカーの残存する範囲で予備マーカーを配置できる。予備ユニットは同じ作戦移動フェイズ、戦略移動フェイズ、リアクションフェイズ、突破移動フェイズにおいて移動できる。予備ユニットは移動するか、予備ユニットの存在するエリアが競合状態になった場合、もしくは敵プレーヤーの次のサプライフェイズ[9.5]において除去される。

5.22 移動

自軍作戦移動フェイズにおいて、歩兵兵科のユニットは 3 移動ポイントの移動力を持ち、装甲兵科のユニットは 6 移動ポイントの移動力を持つ。1 エリアのみ移動する場合を除き、移動力を超えて移動することはできない[5.33]。ユニットが競合エ

リアに進出し、かつエリアにいる他の部隊が前回の戦闘ですでに明らかになっている（表面を開いて置かれている）場合、（すでにエリアに存在しているユニットが、新たなユニットを進入させるためエリアを離れた場合でも）ユニットを明らかにする。それ以外の敵ユニットを含むエリアは、新たな競合エリアとなり、戦闘フェイズまでユニットを立てたままで置く。

5.23 陣地構築

非競合状態のエリアにおいて、すべての移動力を消費することで、ユニットは陣地マーカーを配置できる。なお補給下であり、統制状態にあるユニットだけが、陣地構築を行える。エリア内のすべての友軍ユニットが、陣地マーカーの恩恵を受けられる。陣地マーカーは戦闘で最初のダメージを受けるか、各フェイズの終了時点で味方ユニットがエリアに存在しなくなるか、敵工兵が攻撃してきた場合[6.33]、あるいは補給フェイズにおいてエリアが競合状態にあった場合に除去される。陣地が、敵ユニットに恩恵を与えることはない。陣地内の味方歩兵ユニットに対する敵ユニットの攻撃において、攻撃ダイスの成功ナンバーは-1の修正を受ける。

5.24 待機

ユニットは移動せず、状態も変更しない。

5.3 作戦移動

5.31 境界線とエリアの接続

各エリアは、他のエリアと「境界線」によって分割されている。ユニットが境界線を超えるにあたり、（エリア同士が接続されている方法により）移動力が消費される。なお独自ルールにおいて、ここで解説する以外の「境界線」や「接続」のタイプに関して解説されている場合がある[14.1]。

境界線タイプ—標準的な境界線タイプは、以下の通り。

開放境界

河川境界

河川境界には、橋梁爆破マーカーが置かれていない限り、常に橋梁が存在していると見なす。爆破された橋梁は、移動に影響を及ぼす。

接続タイプ—標準的な接続タイプは、以下の通り。

道路接続

- 基本の移動コストは1 MP。
- 隣接する2つのエリアが幹線道路によって接続されている。

- 隣接するエリアに接続する幹線道路が、エリア内で接続されている必要はない。（訳注：移動力の判定は境界線上に幹線道路が存在するかどうかで行う、エリア内で幹線道路同士が接続されている必要はない）。

フィールド接続

- 基本の移動コストは2 MP。
- 隣接する2つのエリアが幹線道路によって接続されていない。

5.32 エリア間の移動ポイント消費

ユニットは、隣接するエリア間を移動できる。ユニットは、境界線が交わる点を斜めに横断することはできない。移動コストは以下の通り。

- 2つのエリアが幹線道路で接続されていれば（開放境界であっても河川境界であっても）1 MP。

- 2つのエリアが幹線道路で接続されていなければ、フィールド接続となり移動コストは（開放境界であっても河川境界であっても）2 MP。

- 河川境界において橋梁が爆破されているならば、ユニットは横断に全移動力を必要とする。これは、前の2つの条項に取って替わるものである。

- 敵味方に関わらず、すでに他のユニットが存在するエリアに進入する場合は、追加で1 MPが必要（合計）。

- 競合エリアを離脱する際には、追加で1 MPが必要[5.34]。

- 補給切れのユニットと混乱状態にあるユニット

は、隣接エリアにしか移動できない[5.33]。

5.33 最低限の移動保障

ユニットは（移動に必要なMPが）移動力を超える場合においても、移動が禁止されていない隣接エリアに対して移動できる。

5.34 競合エリアからの離脱

競合エリアを離脱する場合、最初に進入するエリアは友軍支配下の非競合エリアでなければならない。この最初に進入が認められるエリアからは、移動力の範囲内で移動を継続できる。ただし同じ移動フェイズにおいて、ユニットが他の競合エリアに進入したり、新たな競合エリアを作り出すことはできない。

5.35 その他の移動に関する制約

a) ユニットは、いちどに1つずつ移動を解決する。1つのユニットの移動が完了してから、次のユニットの移動を開始すること。

b) 敵ユニットまたは道路障害[4.34、4.35]が存在するエリアに進入したら、ユニットは移動を中止する。

c) 各移動フェイズにおいて、河川境界を超えて敵の存在するエリアに進入できるのは（橋梁が爆破されているかどうかに関わらず）、1ユニットのみ。ただし、河川境界を超えて非競合エリアに進入できるユニット数に制限はない（競合エリアから離脱する場合を含む）。

d) 河川境界の横断を試みるユニットが新たな競合エリアに進入した場合、相手陣営には橋梁爆破を試みる機会が与えられる。橋梁爆破は任意であり、ダイスロールで1～5が出れば成功する。橋梁が爆破された場合、爆破を引き起こしたユニットが目的地の隣接エリアで移動フェイズを開始したならば、そのユニットはそのまま渡河できる。もしユニットが渡河を中止するか、もしくは渡河できない場合、本来進入するはずであった目的エリアまでの移動コストを消費する必要はない。渡河

を中止する場合、追加の1MPを支払うことで移動を継続できる。

e) すべての攻撃側ユニットが河川境界を超えて新たな競合エリアに進入し、少なくとも1つの攻撃側ユニットが爆破された橋梁を超えてエリアに進入した場合、強行渡河（River Assault）マーカーを置く。

5.4 戦略移動

予備マーカーを置かれた補給下のユニットのみが、戦略移動を行える。制約に関しては[14.8]のルールを参照のこと。戦略移動を行うには、ユニットの移動開始エリアから他の友軍支配下かつ補給下のエリアまで、爆破された橋梁や敵支配下のエリア、競合エリアを通ることなく、一連の道路／フィールド接続を経由した移動ルートを引きける必要がある。戦略移動を行ったユニットから予備マーカーを取り除くこと。

6.0 戦闘

6.1 基本ルール

新たな競合エリアでは、必ず戦闘が発生する。エリアがすでに競合状態にあり、戦闘フェイズの開始時点ですでに表面を開いているユニットがあるならば、戦闘はフェイズプレーヤーの任意となる。戦闘は攻撃側が望む順番で解決される。

6.2 戦闘ラウンド

エリア内で戦闘ラウンドが実施される際には、以下の手順に従わなければならない。戦闘において、フェイズプレーヤーが常に攻撃側となる。また、ノンフェイズプレーヤーは常に防御側となる。混乱状態のユニットは攻撃に参加できず損害を割り当てることもできないが、防御には通常通り参加できる（混乱により成功値に-1の修正を受ける）。

6.21 防御側によるスペシャルアクションの使用

防御側は、スペシャルアクションを「増援」もしくは「戦闘からの撤退」に使用できる[8.23、8.24]。

防御側が撤退した場合は、攻撃側に突破の機会が与えられ[6.8]、戦闘ラウンドは終了する（手順[6.29]に進む）。それ以外の場合は、以下の[6.22]に進む。

6.22 攻撃側によるアセットの割り当て

攻撃側の部隊が現時点で補給下（補給フェイズ以降において）にあり正しく補給線を引くことができる場合[9.31]、攻撃側は競合エリア上に利用可能ボックス内のアセットを置くことで、戦闘にアセットを割り当てられる。すべての攻撃ユニットが同じ上級司令部に所属する場合、攻撃側はその司令部から2つまでの砲兵アセットと、1つのイベントを割り当てられる。また攻撃ユニットと同じ上級司令部に所属する戦闘アセットの割り当ては、利用可能ボックス内のアセット数によってのみ制限を受ける（割り当て数の上限がない）。異なる上級司令部に所属するユニットが戦闘に参加している場合、戦闘アセット（そしてイベント）を割り当てることができず、砲兵アセットのみを使用できる（関連する各上級司令部より1つずつ）。

6.23 防御側によるアセットの割り当て

防御側の部隊が現時点で正しく補給線を引くことができる場合[9.31]、防御側は競合エリア上に利用可能ボックス内のアセットを置くことで、戦闘にアセットを割り当てられる。すべての防御ユニットが同じ上級司令部に所属する場合、防御側はその司令部から1つの砲兵アセットと、1つのイベントを割り当てられる。戦闘アセットの割り当ては、利用可能ボックス内のアセット数によってのみ制限を受ける（割り当て数の上限がない）。ただし、戦闘に参加するすべてのユニットが、割り当てられたアセットと同じ上級司令部に所属していなければならない。異なる上級司令部に所属するユニットが戦闘に参加している場合、関連するいずれかの上級司令部より、1つの砲兵アセットを割り当てられる（戦闘アセットとイベントは使用できな

い）。この制限は、アセットのみが防御している場合[4.35]にも適用される。

6.24 前衛ユニットの指定とユニットの公開

双方の陣営は、防御側から先に、それぞれの前衛ユニットを指定する。新たな競合エリアにおいては、防御側が指定した後に攻撃側が自身の前衛ユニットを指定するまで、ユニットを明らかにする必要はない。続いて射撃ユニット（アセット）ごとに、自身の兵科と兵員の質を相手陣営の前衛ユニットと比較し、成功値に対する適切な修正値を決定すること。双方の前衛ユニットは、戦闘ラウンドにおいて最初にステップロスを被るユニットとなる（戦闘アセットは前衛ユニットより先にロスを引き受けられる）。なおアセットのみが存在している場合を除き、アセットを前衛ユニットにしてはならない。双方の陣営が前衛ユニットを指定したら、まだ表向きになっていないユニットを開き、現在のステップ値が相手のユニットを向くように、向かい合わせて並べること。

6.25 攻撃側の砲撃

攻撃側は割り当てた砲兵アセットごとに1個のダイスをロールし、戦闘表にしたがって成功値を修正する。すべてのヒットは、ルール[6.42]に従い防御側に適用される。前衛ユニットが除去されたら、（防御側が残っていれば）新たな前衛ユニットをルール[6.24]に従って選択すること。すべての砲兵を除く防御側が除去されたら、攻撃側に突破の機会が与えられ[6.8]、防御側の砲撃の後に戦闘ラウンドは終了する[6.26]。

6.26 防御側の砲撃

防御側は割り当てた砲兵アセットごとに1個のダイスをロールし（一部のFABゲームでは2個以上のロールを防御側に認めている[16.0]）、戦闘表にしたがって成功値を修正する。すべてのヒットは、ルール[6.41]に従い攻撃側に適用される。前衛ユニットが除去されたら、（攻撃側が残っていれば）

新たな前衛ユニットをルール[6.24]に従って選択すること。攻撃側が攻撃を中止した場合[6.41b]、戦闘ラウンドは終了する（[6.29]に進む）。それ以外の場合は[6.27]の手順に進むこと。

6.27 防御側の射撃

防御側は残るユニットと戦闘アセットで射撃を行う。ステップごとにダイスを1個ロールし、戦闘表にしたがって成功値を修正する。すべてのダイスがロールされたら、ヒットはルール[6.41]に従い（ルール項目の[a]から優先して）攻撃側に適用される。攻撃側が攻撃を中止した場合[6.41b]、戦闘ラウンドは終了する（[6.29]に進む）。それ以外の場合は[6.28]の手順に進むこと。

6.28 攻撃側の射撃

攻撃側は残るユニットと戦闘アセットで射撃を行う。ステップごとにダイスを1個ロールし、戦闘表にしたがって成功値を修正する。すべてのダイスがロールされたら、ヒットはルール[6.42]に従い（ルール項目の[a]から優先して）防御側に適用される。すべての防御ユニットと戦闘アセットが除去され、なおかつ少なくとも1ステップの「割り当てられていない」ヒットが残った場合、攻撃側に突破の機会が与えられる[6.8]。

6.29 戦闘ラウンドの終了

双方の陣営は、生き残ったアセット（砲兵と戦闘アセット）を使用済みボックスに戻す。双方のユニットが競合エリアに残っている場合、ユニットの表面を開いたまま、エリア内で向かい合わせて置いておく。それ以外の場合は、残るユニット（撤退したユニットも含めて）を立てて敵から表面を隠す。

6.3 戦闘におけるアセット

アセットは、戦闘に割り当てることで攻撃できる。アセットの割り当ては、まず防御側が「撤退」または「増援」オプションの決定を行った後に、攻撃側から先に実施する[6.21～6.23]。

6.31 砲兵アセット

攻撃側が戦闘ごとに1～2つの砲兵アセットを割り当てられるのに対し、防御側は1つしか割り当てられない。砲兵は戦闘ラウンドで砲撃を行う[6.25、6.26]。なお砲兵アセットは、ステップロスを引き受けられない[6.43]。

6.32 戦闘アセット

戦闘アセットは、条件を満たせば戦闘に割り当てることができる[6.22、6.23]。戦闘アセットが戦闘において、他のユニットの兵員の質を修正することはない、またその逆もない。戦闘アセットは味方ユニットと共同で射撃を行う[6.27、6.28]。ステップロスを被った戦闘アセットは除去される。

6.33 戦闘における工兵アセット

戦闘に割り当てられた工兵アセットが1つでも存在すれば、戦闘アセットとして攻撃を行う代わりに、自動的に敵の陣地マーカーを除去できる。これを実施するには、工兵アセットが砲撃と防御側の射撃を生き残らなければならない、また攻撃側は攻撃を中止してはならない。敵陣地マーカーは、他の味方ユニットが射撃する前に除去される。これにより、成功値に対する-1修正も無効となる。

6.4 ヒットの適用と優先度

ヒットは以下のルールに従って適用される。すべてのヒットは、「ヒットの吸収」（攻撃中止や陣地マーカーの除去、戦闘からの撤退など）と、ステップロスによる「ヒットの適用」の組み合わせによって処理される。プレイヤーは、適切なヒット優先処理手順[6.41、6.42]により、ユニットと戦闘アセットにヒットを適用しなければならない。

6.41 攻撃側におけるヒット適用の優先度

a) 強制的なステップロス: 最初のヒットは、前衛ユニットがステップロスを被るか、割り当てられた戦闘アセットを1つ除去することで適用しなければならない。

b) さらに多くのヒットが記録された場合、攻撃側

は以下の選択を行う。

攻撃中止: 攻撃を中止することで、残るすべてのヒットを無視する。攻撃を中止したユニットは競合エリアに留まり、混乱状態となる。ただし強行渡河[5.35e]したユニットが攻撃を中止したら、その場に留まることはできない。混乱状態となり、渡河してきた河川を戻って退却を行うこと。割り当てられたアセットのうち、残っているものがあれば使用済みボックスに置く。

ステップロスの適用: 残るヒットをステップロスとして適用する。[6.43]のステップロス割り当てルールに従うこと。

6.42 防御側におけるヒット適用の優先度

a) 陣地マーカーの喪失: 戦闘ラウンドにおける最初のヒットは、どの攻撃手段によるものであれ、（もしあれば）陣地マーカーを除去して吸収する。

b) 砲撃に対する混乱オプション: 砲撃によるヒットを被った場合、すべての防御側ユニットに（アセットを除く）混乱マーカーを載せることで、1ヒットを吸収できる（陣地マーカーが除去された後であれば）。すでにすべての防御側ユニットが混乱状態にあるか、アセットしか防御していない場合[4.35]、このオプションは使用できない。

c) 地上攻撃に対する撤退オプション: 攻撃側の地上攻撃によってヒットを被った場合、（陣地マーカーが除去された後であれば）すべてのユニットが退却することで1ヒットを吸収できる（[6.6]退却により混乱状態にないユニットは混乱する）。アセットは退却を実施できない。ただしその代わり、生き残ったアセットは戦闘後に使用済みボックスに置かれる。アセットのみが防御するエリアにおいて[4.35]、撤退は実施できない。撤退を行ったユニット／アセットは、依然として割り当てられていないヒットを、以下の優先度(d)の手順において適用される。

d) ステップロスの適用: 残るヒットを（陣地マ-

ーカーが除去され、上記の混乱／撤退オプションが選択された後に）ステップロスとして適用する。

[6.43]のステップロス割り当てルールに従うこと。防御側が吸収／適用できるより多くのヒットを攻撃側が与えた場合、攻撃側に突破の機会が与えられる[6.8]。

6.43 ステップロスの割り当て

ステップロスは、各プレイヤーの裁量において、以下の制限に従ってユニットと戦闘アセットに割り当てられる。

- ・最初にステップロスを被るのは、前衛ユニット（戦闘アセットは前衛ユニットより先にロスを引き受けられる）でなければならない

- ・すべての味方ユニットと戦闘アセットが1ヒットを被ってから、2ヒット目を割り当てることができる。

- ・すべての味方ユニットが1ステップロスを被り、すべての戦闘アセットがそれぞれ1ステップロスを被って除去された場合、残りのヒットを所有プレイヤーがどう割り当てるかについての制限はない。

6.5 混乱と回復

ユニットは（アセットは除く）戦闘フェイズにおいて混乱することがある（混乱状態の影響に関しては[9.33]参照）回復は、条件を満たしたユニットにより2段階の手順で行われる（補給フェイズにおける手順に従うこと[9.35]）。回復(Recovering)マーカーを置かれたユニットは、混乱状態におけるすべての影響を受ける。「回復」状態で混乱状態となったユニットは、マーカーを「混乱」の側に裏返すこと。すでに混乱状態のユニットが、さらに混乱状態となる結果を被った場合、追加の影響はない。

6.6 撤退

撤退が求められた場合、所有プレイヤーは撤退ユニットを一度に1つずつ、元のエリアから隣接する

非競合エリアでかつ味方支配下のエリアに移動させる（2つのユニットをそれぞれ別のエリアに撤退させても良い）。この際、爆破された橋梁を通過しても良い。このような隣接エリアがない場合、ユニットは撤退できずステップロスを適用しなければならない。撤退ユニットが撤退先でオーバースタックを引き起こした場合、そのユニットは上記のように再度の撤退を行い、スタック制限が満たされるまで撤退を継続しなければならない。撤退に移動ポイントは必要ない。スペシャルアクションにより撤退した場合を除き[8.24]、撤退したユニットには、撤退後に混乱マークが置かれる。生き残ったアセットは撤退せず、その代わりに戦闘が完全に終了したのち、使用済みボックスに置かれる。

6.7 モラルチェック

特定の状況において、ゲームにおける目的の達成や試練に耐えるため、ルールによってユニット／アセットにモラルチェックが要求されることがある。モラルチェックは、ユニット／アセットごとに10面体ダイスを1つロールすることで実施される。成功値の「5」は兵員の質（新兵は-2、エリートは+2）と混乱状態、補給切れ（それぞれ-1）によって修正される。隠された状態のユニットのモラルチェックを行う場合、ロールの間はユニットを明らかにすること。モラルチェックに失敗した際のペナルティは、状況によりさまざまであり、関連するルールによって解説されている。

6.8 突破の機会

防御側が砲撃によって完全に除去されるか、スペシャルアクションにより撤退するか、または地上攻撃によって戦闘で除去され（砲兵アセットを除く）、かつ少なくとも1つの適用されていないヒットが残った場合、突破の機会が与えられる。エリア内にいる攻撃側のすべての装甲兵科のユニットは、モラルチェックを行うこと（例外：強行渡河

と突破戦闘フェイズにおいて突破は発生しない）。表面を隠されたユニットがモラルチェックを行う場合、ロールの間は明らかにする。突破の機会を辞退することで、ユニットを隠したままにしても良い。モラルチェックに成功した装甲兵科のユニットに、突破（Exploitation）マークを置く。マークを置かれたユニットは、突破移動フェイズに移動できる[7.3]。

7.0 リアクション／突破フェイズ

7.1 条件

予備マークを置かれたノンフェイズプレイヤーのユニットは、リアクションフェイズに参加できる。予備マークを置かれたフェイズプレイヤーのユニットに加えて、突破マークを置かれた、またはスペシャルアクションで活性化された装甲兵科のユニットは突破フェイズに参加できる。

7.2 リアクションフェイズ

ノンフェイズプレイヤーは、予備マークを置かれた味方ユニットを、すべての移動力を使用して、非競合エリアまたは競合エリアに対する増援として移動できる。ただし、新たな競合エリアを作るような移動は行えない。リアクションフェイズにおいて、戦闘は行われない。移動または陣地構築を行ったユニットから予備マークを取り除く。

7.3 突破移動フェイズ

フェイズプレイヤーは予備マークを置かれたユニットと突破マークを置かれたユニットを移動できる。また、スペシャルアクションにより、装甲兵科のユニットを突破マークが置かれたユニット[8.21]のように移動できる。いったん突破戦闘が開始されたら、それ以上の突破移動は実施できない[7.4]。

7.3.1 移動の制約

予備に指定されたユニットは、すべての移動力を使用して、通常の作戦移動を実施できる。突破マ

一カーを置かれたユニットは、1エリアを移動でき、爆破された橋梁を超えることができない。突破ユニットの移動が橋梁の爆破を引き起こした場合は、まったく移動することができない。いずれの兵科のユニットも競合エリアに進入でき、移動の代わりに陣地構築を行える。予備ユニットと突破ユニットは、一度に1つずつ移動させること。これらは、フェイズプレイヤーの望む順番で、任意の組み合わせで実行できる。ユニットが移動か陣地の構築を行ったら、予備／突破マーカーを取り除く。

7.32 新たな競合エリア

予備ユニットも突破ユニットも、新たな競合エリアを作りだすことができる。これらのエリアでは、突破戦闘フェイズにおいて戦闘ラウンドの実施が義務づけられる。フェイズプレイヤーが橋梁を通過する場合、非フェイズプレイヤーは橋梁の爆破を試みることができる[5.35d]。

7.4 突破戦闘フェイズ

以下で解説されている戦闘は強制的なものであり、任意のものであり、フェイズプレイヤーの望む順番で処理できる。

7.41 強制的な戦闘

突破移動フェイズによって生じた新たな競合エリアでは、1ラウンドの戦闘が実施される。この戦闘ラウンドは、戦闘手順[6.2]に従って実施される。スペシャルアクションの使用は必要ない。

7.42 任意の戦闘

上記に加えて、すでに競合しているエリアにおいてフェイズプレイヤーが再攻撃のためスペシャルアクションを使用するならば[8.22]、戦闘手順[6.2]に従い1ラウンドの戦闘を実施できる。

8.0 スペシャルアクションと司令部機能

8.1 基本ルール

スペシャルアクションには再利用可能なものと、1

度しか使用できないものの2種類がある。また司令部機能[8.3]に利用される、司令部スタッフアセットが用意されている。

- ・**再利用可能なスペシャルアクション** プレーヤー自身の指揮影響力を表しており、任意の友軍上級司令部に所属するユニットに影響を及ぼすことができる。ゲームでは、スペシャルアクション（Special Action）のラベルが貼りつけられた木製ブロックとなっている。これは使用後に使用済みボックスに置かれ、カップから引く手順を経ることなく、増援フェイズにおいて自動的に利用可能ボックスへ戻される。

- ・**1度しか使用できないスペシャルアクション** 上級司令部の指揮影響力を表しており、同じ上級司令部に所属するユニットにのみ影響を及ぼすことができる。これらはゲームではイベントとして扱われ、使用後は除去ボックスに置かれる。いずれのタイプも、使用されると以下のルール項目[8.2]で解説される、いずれか1つの機能を発揮できる。1度しか使用できないスペシャルアクションは、戦闘において1つのイベントしか使用できないという制限の適用外となる。

- ・**司令部スタッフアセット** 新たな方策をプレーヤーに与えるべく努力を続けている、後方の司令部スタッフを表している。これにより、[8.3]の項目で解説される司令部機能が使用可能となる。

8.2 スペシャルアクションの使用（[14.61]も参照のこと）

8.21 突破移動の実施（突破フェイズ）

スペシャルアクションを使用するごとに、補給下にあり統制状態にあり、かつこのフェイズで移動していない装甲兵科のユニット（のみ）1つを、突破マーカーを置かれたユニットと同じように、突破移動フェイズにおいて移動させることができる（1エリアしか移動できない[7.31]）。

8.22 突破戦闘の実施（突破フェイズ）

スペシャルアクションを使用するごとに、すでに競合状態にあるエリア1つにおいて、突破戦闘フェイズ中に1戦闘ラウンドを実施できる。なおこのエリアが同じ突破戦闘フェイズにおいて、すでに戦闘ラウンドを実施してはならない。

8.23 戦闘への増援（戦闘／突破フェイズ）

スペシャルアクションを使用するごとに、防御側プレイヤーは隣接するエリア（非競合状態のもの）から、統制状態のユニット1つを戦闘が宣言されたエリアへ増援できる。この増援ユニットはスタック制限に違反してはならず、アセットだけが防衛する戦闘[4.35]には増援できない。また、元の前衛ユニットが除去されるまで、前衛ユニットに指定することもできない。

8.24 戦闘前の撤退（戦闘／突破フェイズ）

スペシャルアクションを使用するごとに、防御側はルール[6.6]に従い、宣言された戦闘からすべてのユニットを撤退させることができる。なおこの方法で撤退したユニットは、混乱状態とならない。攻撃側は、アセットを割り当てる前に防御側の（撤退の）決断を待つこと。撤退が実施された場合、攻撃側は突破の機会を得る[6.8]。

8.25 部隊の再集結（管理フェイズ）

管理フェイズでスペシャルアクションを使用するごとに、プレイヤーは補給下のエリア1つを選択し、その指定エリアと隣接するエリア内すべての味方ユニットの混乱／回復マーカーを取り除くことができる。

8.26 エリート補充の獲得（管理フェイズ）

管理フェイズでスペシャルアクションを使用するごとに、補給下にある減少戦力のユニット1つを選択し（いずれの兵科でも良い）、1ステップの補充を受けられる。なお、この補充ステップがエリートでも良い。

8.27 増援ユニットのルート変更（増援フェイズ）

増援フェイズでスペシャルアクションを使用する

ごとに増援ユニット1つを、適切な進入エリア[14.2]である味方支配下または敵支配下の空白エリアに配置できる。なおこの進入エリアは、本来ユニットに記載されたエリアでなくても良い。

8.3 司令部機能（[14.62]も参照のこと）

利用可能ボックスにある司令部スタッフアセットを使用することで、管理フェイズにおいて（上級司令部に関する制限なしに）以下の司令部機能の1つを実施できる。使用されたら使用済みボックスに置かれ、他のアセットと同様に再使用される。

8.31 補充の捻出

任意の補給下の歩兵兵科ユニット（のみ）に、1ステップの補充を加える（エリートの補充は行えない）。

8.32 情報収集

マップ上の位置や補給状態に関係なく任意の敵ユニット1つを選択し、管理フェイズが終了するまでユニットを明らかにしておく。

8.33 予備部隊の編成

適切なユニット[14.7]に対し、（利用可能な）予備マーカーを配置できる。

9.0 補給フェイズ

9.1 手順

このフェイズにおいて、以下の手順をリストの順番に従い処理する。双方のプレイヤーがこれらの手順行い、それぞれの作業を同時に実施すること。

- a) エリア支配の確認。
- b) 補給状態の決定と、混乱マーカーの調整。
- c) フェイズプレイヤーの補給切れユニットに関して、モラルチェックを行う。（ルールに従い）適切なマーカー類を除去する。

9.2 支配エリアの確認

双方のプレイヤーは、それぞれのエリア支配権が、疑いなく明確になっているかどうかを確認する。明確ではないエリアに関しては、支配マーカーを

正しい面（最後に単独で占拠した陣営の面）にして配置しておくこと。

9.3 補給状態の決定と混乱マーカーの調整

9.31 補給線の確認

各プレイヤーの補給フェイズにおいて、双方のプレイヤーが補給を確認する。ユニットとエリアの補給状況は、次の補給フェイズまで有効となる。補給線は任意の友軍ユニットまたは友軍支配下のエリアから、有効な補給源[14.9]に引かなければならない。

a) 補給線は味方支配下のエリアを通過でき、爆破された橋梁を通過して隣接エリア／ユニットまで引くことができる。

b) 補給線は敵支配下のエリアから外に引くことができるが、敵支配下のエリアの中に、またはそれを経由して引くことができない。（訳注：補給線は、ユニット／エリアを起点として補給源に対して引く点に注意）

c) 補給線は、競合状態にない敵支配下のエリア（1つ以上の敵ユニットを含む）に隣接する空白エリアを経由して、引くことができない。

d) 補給線は、敵ユニットの存在に関わらず、味方ユニットが存在する味方支配下のエリアを経由して引くことができる。

9.32 補給状態の表示

有効な補給線を引くことができないユニットとエリアは補給切れとなり、補給切れ（Unsupplied）マーカーを置く。有効な補給線を引くことができる場合、以前に補給切れと判定されたユニットとエリアの補給切れマーカーを取り除く。

9.33 補給切れと混乱状態の影響

a) ユニットは移動フェイズに1エリアしか移動できない。ルール[5.34]に従うこと（そのような状況下であれば）。

b) ユニットは陣地構築を行えず、予備にも指定で

きない。

c) 射撃とモラルチェックにあたり、成功値に-1の修正を受ける。ユニットが補給切れかつ混乱状態にある場合、これらの修正は累積する。

d) 混乱状態のユニット（のみ）は攻撃できない。ただし成功値に上記(c)で解説された修正を受けることで、防御を行える。

9.34 補給切れによるさらなる影響

a) ユニットにアセットを割り当てられない。

b) ユニットは自軍補給フェイズでモラルチェックを行う必要があり、失敗すると混乱状態になるか、1ステップを失うか、または降伏する[9.4]。

c) 混乱マーカーが、（良い方向に）調整されることはない[9.35]。

d) エリアとユニットは、自軍のスペシャルアクション、司令部機能、工兵活動による効果を受けられない。

9.35 混乱マーカーの調整

双方のプレイヤーは、補給線を引くことができる[9.1]すべての混乱状態と回復状態のユニットに関して、回復マーカーを取り除き、混乱マーカーを回復の面に裏返す。

9.4 補給切れユニットのモラルチェック

フェイズプレイヤー（のみ）は、自身の補給切れユニットに対してモラルチェックを実施する（補給切れによる-1の成功値修正がつく）。チェックに失敗したユニットが統制状態または回復状態にある場合、混乱状態となる。チェックに失敗したユニットがすでに混乱状態の場合、1ステップロスを受ける。混乱状態のベテランユニットが10をロールした場合、または、混乱状態の新兵ユニットが8～10をロールした場合、ユニットは降伏し残りステップ数に関わらず除去される。現在の兵員の質がエリートである混乱状態のユニットが降伏することはないが、モラルチェックの失敗でステップロスを被る。

9.5 適切なマーカーの除去

双方のプレイヤーは、競合エリアにある陣地マーカー、すべての道路障害マーカーと防御された道路障害、強行渡河マーカーと突破マーカーをマップから除去する。加えて、ノンフェイズプレイヤーはすべての予備マーカーを除去する。

10.0 デザイナーズノート

ウォーゲーマーはプレイしやすく、プレイが面白く、プレイ時間が短く、歴史をより良く感じ取ることができ、繰り返しプレイするほどやりがいのあるゲームを求めている。

これは私がプレイヤーとして感じたことであり、デザイナーとして FAB シリーズを設計した目的でもある。私は、私自身がウォーゲームをプレイする際に求める資質である、「楽しさ」や「プレイの結果」、「適切なプレイ感」といったことをデザインの狙いにおいている。戦争の基本的な要素のいくつかは FAB において抽象化されているが、それらは適切なプレイ感のためゲームシステムに組み込まれている。複数レベルにおける決断と、それらの決断の結果は、私にとってゲームを面白くしてくれるものだ。プレイヤーはそれぞれのターンにおいて、さまざまな決断に直面するだろう。私の狙いは、プレイヤーを野戦指揮官の役割におくことにある。それによってプレイヤーは、主な攻勢をどこに導くかの決断を下す必要がある。プレイヤーはわずかで貴重なアセットとスペシャルアクションを、もっとも重要だと思われるユニットと戦闘に対して優先権を与え、割り当てなければならない。すべてのユニットが、これら限られたリソースを求めているのに関わらず……。

このシリーズの主なハードルは、「運」をいかに軽減するかにあった。ブロック数が少ないため、ヒットがユニットの減少につながるような通常のブロックゲームのシステムとは、変えなければな

らなかった。1 つより多くのヒットを被った場合、攻撃側は攻撃を中止でき、防御側は陣地の喪失と撤退によりヒットを吸収できる。また双方の陣営とも、割り当てられたアセットの除去でヒットを吸収できる。これらにより、ユニットを徐々に崩壊させていくことに成功している。攻撃側が防御側に対して複数のヒットを与えることは依然として可能だが、撤退や陣地の喪失によって軽減され、防御側ユニットにまったく損害を負わせないこともある。

陣地は、各兵士が夜眠る前に掘る塹壕よりも、はるかに高度な防衛施設を表している。これらは砂袋や有刺鉄線、地雷、あるいは入手できる資材を利用して要塞化され、兵士によって防衛された拠点を示しており、そのような任務に割り当てられた戦闘工兵によって、しばしば迅速に構築された。これらの拠点は、敵との初期の接触においてきわめて有効であった。ただし、いったん防衛拠点が明らかになると、それらは価値を失った。

デザインの本質に合わない決断ではあったが、アセットとイベントは表向きでプレイすることとした。この決断における必然性は、単純にプレイのスピードだった。もしアセットが裏返しにされれば、情報の制限が双方の陣営に対して機能する。ただし、プレイしたいアセットやイベントを探し出すために、所有者はそれらを自分で確認する必要がある、ゲームに遅れが出てしまうだろう。双方のプレイヤーが同意するならば、これらを裏返しのままプレイしても良い。もっとも、ゲームを手早くプレイすることには期待しないことだ。

私がさまざまなシステムを構築するにあたって楽しんだように、皆さんもこのゲームを楽しんで欲しい。もし、今後 FAB で取り扱って欲しい戦闘に関するアイデアや、ルールに関する質問があれば、以下に連絡を。

Rick27707@aol.com

また、以下の FAB シリーズに関する議論にも参加して欲しい。

www.consimworld.com

www.boardgamegeek.com

インデックス

Abort Attack 攻撃中止: 6. 41b

Admin Phase 管理フェイズ

定義: 3. 21; フェイズ手順: 4. 2

Areas エリア

定義: 2. 4; 離脱: 5. 34; 新たな競合, 強制的な戦闘: 6. 1, 7. 32; 前衛ユニットの指定: 6. 24; 支配の確認: 9. 2

Area Boundaries エリア境界線: *境界線を参照*

Armor Class 装甲兵科

定義: 2. 3; 移動力: 5. 22; 突破: 6. 8; ユニットごとの兵科: 13. 3

Army Boundaries 軍管区境界線

定義: 14. 3; 移動の制限: 14. 4

Army Boundaries—Allied (連合軍)

ゾーンごとに利用できる予備マーカー: 14. 72

Army Boundaries—German (独軍)

越境の事前許可: 14. 62a; ゾーンごとに利用できる予備マーカー: 14. 71; ゾーンごとのアセット制限: 16. 1; ゾーンごとのイベント制限: 17. 1

Artillery 砲兵

砲撃: 6. 25, 6. 26; 砲兵アセットの使用: 6. 31; 非ヒット適用の優先度と混乱オプション: 6. 42b; 制限(独軍): 16. 12; 上級修正ルール(オプション): 18. 6; オーバーラン(オプション): 18. 7

Assets アセット

定義: 2. 2; 増援フェイズ: 4. 1b, 4. 1d; 管理フェイズ: 4. 2; 戦闘への割り当て: 6. 22, 6. 23; 戦闘後: 6. 29; 戦闘での使用: 6. 3

Assets—Exclusive Rules アセット (独自ルール)

重要な戦闘のための集積: 14. 62b; フォン・デア・

ハイテ空挺降下: 16. 11; 独軍砲兵: 16. 12; 独軍の燃料不足: 16. 13; 連合軍守備隊: 16. 21; タスクフォース: 16. 22; 米軍砲兵: 16. 23

Artillery Assets 砲兵アセット: 6. 31; *アセットを参照*

Battle Assets 戦闘アセット: 6. 32; *アセットを参照*

Boundaries 境界線

解放/河川: 5. 31; 制限: 14. 1; *接続タイプを参照*

Breakthrough Phases 突破フェイズ: *移動を参照; 戦闘を参照*

Bridges 橋梁

爆破: 4. 31; 修理: 4. 32; 防御された道路障害: 4. 35; 移動コスト: 5. 31, 5. 32; 移動の制限: 5. 35c, 5. 35d; 新たな競合エリア: 7. 32; 修理の制限(オプション): 18. 1; *境界線を参照; 接続タイプを参照*

Combat 戦闘

定義: 3. 24; 一般ルール: 6. 1; 戦闘ラウンド: 6. 2; 防御側のスペシャルアクション: 6. 21; アセットの割り当て: 6. 22, 6. 23; 前衛ユニット: 6. 24; 砲撃: 6. 25, 6. 26; 射撃: 6. 27, 6. 28; ラウンドの終了: 6. 29; *ヒットの割り当てと優先度を参照*

Combat—Breakthrough 戦闘 (突破)

定義: 3. 27; 義務: 7. 41; オプション: 7. 42; スペシャルアクションによるもの: 8. 22

Connections 接続タイプ

道路/開放: 5. 31; *境界線を参照*

Control 支配

支配の定義: 2. 4; *エリアを参照*

Defended Roadblock 防御された道路障害: *工兵アセットを参照*

Disordered 混乱

定義: 2. 3; 攻撃不可: 6. 2; 混乱オプション:

6.42b, 6.42c; 戦闘結果: 6.5; 撤退: 6.6; マーカーの修正: 9.35

Disordered—Effects 混乱の効果: 9.33

Disordered—Recovery 混乱の回復

混乱オプション: 6.42b; 結果: 6.5; 過程: 8.25

Engineer Assets 工兵アセット

管理フェイズ: 4.2; 道路障害: 4.34, 4.35; 戦闘: 6.33; 独軍の制限: 14.52; *アセットを参照*

Entry Areas 進入エリア

定義: 14.2; 増援と進入のブロック: 4.1c; 増援ルート変更: 8.27; *エリアを参照*; *ゾーンを参照*

Events イベント

定義: 2.2; 管理フェイズ: 4.2; 代理使用: 4.21; 1回限りの使用: 4.22; 独自イベントルール: 17.0

Events—German イベント (独軍)

グライフチーム—阻止: 17.11; グライフチーム—橋梁: 17.12; 戦略予備の解放: 17.13; ボーデンプラッテ作戦: 17.14

Events—Allied イベント (連合軍)

連合軍の航空任務: 17.21; 再編成または補充: 17.22; 歩兵連隊の到着: 17.23

Events—Both イベント (双方)

歩兵の補充: 17.31; 装甲の補充: 17.32; スペシャルアクション: 17.33; 対応の遅れ: 17.34

Exploitation 突破

定義: 6.8; 撤退によるもの: 6.21; 除去によるもの: 6.25, 6.42d; 資格: 7.1; *突破フェイズを参照*

Field Works 陣地構築

工兵によるもの: 4.33; ユニットによるもの: 5.23; ヒット優先度: 6.42a; 予備によるもの: 7.2; 突破フェイズ: 7.31; 陣地の維持 (オプション): 18.8

First Player 第1プレイヤー: 2.1, 3.2, 13.1

Fuel Shortage 燃料の不足: 16.13; *移動を参照*

Game Components コンポーネント: 12.0

Good Order 統制状態

定義: 2.3; *混乱を参照*

Higher Echelons 上級司令部

定義: 2.3; アセットの制限: 6.22, 6.23; 独軍と連合軍: 13.2; *ゾーンを参照*

Hit Distribution and Priorities ヒット割り当てと優先度

一般: 6.4; 攻撃側における優先度: 6.41; 防御側における優先度: 6.42; ステップロスの適用: 6.43; *戦闘を参照*

Infantry Class 歩兵兵科

定義: 2.3; 移動力: 5.22; ユニットごとの兵科: 13.3

Large Units 大規模ユニット

除去による修正: 19.2; *ユニットを参照*

Markers マーカー

定義: 2.2; 支配: 9.2; 補給ステータス: 9.32; 混乱: 6.5, 9.35; ターン終了時での除去: 9.5

Morale Checks モラルチェック

定義: 2.3; 一般手順: 6.7; 装甲兵科と突破: 6.8; 補給切れユニット: 9.4; ターン6~9: 14.93; グライフチーム—阻止: 17.11; 第150装甲旅団 (オプション): 18.4

Movement 移動

移動力: 5.22; 最小移動: 5.33; コスト: 5.31, 5.32, 14.41; 燃料の不足: 16.13

Movement—Breakthrough 移動 (突破)

定義: 3.26; 突破: 6.8; 突破ルール: 7.3; 制限: 7.31; 新たな競合エリア: 7.32; 燃料の不足: 16.13; パイパー戦闘団 (オプション): 18.3

Movement—Operational 移動 (作戦移動)

定義: 3.22; 移動オプション: 5.2; 移動ルール: 5.3; 軍管区境界線の横断 (独軍): 14.41; 燃料の不足: 16.13

Movement—Reaction 移動 (リアクション)

定義: 3.25; リアクションフェイズ: 7.2

Movement—Strategic 移動（戦略移動）

定義： 3. 23； 戦略移動： 5. 4； 制限： 14. 8； 燃料の不足： 16. 13

Optional Rules オプションルール： 18. 0

橋梁の修理制限： 18. 1； 陣営の入札： 18. 2； パイパー戦闘団： 18. 3； 第150装甲旅団： 18. 4； 米軍空挺ユニット： 18. 5； 砲兵修正値の上級ルール： 18. 6； 砲兵のオーバーラン： 18. 7； 陣地の維持： 18. 8； ランダムな増援： 18. 9

Out of Supply 補給切れ： 補給切れの効果を参照

Point Unit 前衛ユニット

定義： 2. 3； 戦闘： 6. 24； 強制的なステップロス： 6. 41a； ステップロス割り当て： 6. 43； 第150装甲旅団（オプション）： 18. 4

Reaction Phase リアクションフェイズ： 移動（リアクション）を参照

Recovery 回復： 混乱（回復）を参照

Reinforcement Phase 増援フェイズ： 3. 1， 4. 1

Reinforce Battle 戦闘への増援： 8. 23

Reinforcements 増援

ユニットと進入エリア： 4. 1c； イベント／アセットとカップ： 4. 1d； 増援ユニットのルート変更： 8. 27； タスクフォース： 16. 22

Replacements 補充

兵員の質とスペシャルアクション： 8. 26； 司令部機能による非エリートの補充： 8. 31； イベント（連合軍）を参照； イベント（双方）を参照

Reserve Units 予備ユニット

定義： 2. 3； 指定： 5. 21； 突破： 7. 1； 防御側のリアクション： 7. 2； 司令部機能によるもの： 8. 33；ゾーンによる制限： 14. 7

Retreats 撤退

スタック： 5. 1； ヒット割り当てと撤退オプション： 6. 42c； 戦闘における手順： 6. 6； スペシャルアクションによるもの： 8. 24

River Assaults 強行渡河： 5. 35e； 橋梁を参照

Roadblock 道路障害

工兵による設置： 4. 34； 進入時のユニット停止： 5. 35b

Scenarios シナリオ： 24. 0

ランダムな増援（オプション）： 18. 9

Second Player 第2プレーヤー： 3. 3， 13. 1

Selection Cup カップ

定義： 2. 1； カップへの配置： 4. 1b， 4. 1d； カップからのドロワー： 4. 2a

Special Actions スペシャルアクション

定義： 2. 2； 防御側の決断： 6. 21； 突破の活性化： 7. 1； 追加戦闘： 7. 42； 通常の使用： 8. 1， 8. 2

Special Actions—Reusable スペシャルアクション（再利用できるもの）： 4. 1a， 8. 1

Special Actions—Single-Use スペシャルアクション（1回限りのもの）： 8. 1， 17. 33

Special Actions—Standard Uses スペシャルアクション（通常的使用方法）

突破移動と戦闘： 8. 21， 8. 22； 戦闘への増援： 8. 23； 戦闘前の撤退： 8. 24； 部隊の再集結： 8. 25； エリート補充の獲得： 8. 26； 増援のルート変更： 8. 27

Stacking Limits スタック制限： 5. 1

Staff Functions 司令部機能

管理フェイズ： 4. 2； 一般： 8. 1； 補充の検出： 8. 31； 情報収集： 8. 32； 予備の配置： 8. 33

Staff Functions—Exclusive Rules 司令部機能（独自ルール）

越境の事前許可（独軍）： 14. 62a； 重要な戦闘のためのアセット集積（米軍）： 14. 62b

Status Boxes ステータスボックス

定義： 2. 1 ステータスボックスとマップ； 利用可能ボックス： 4. 1， 4. 2， 6. 22， 6. 23； 除去ボックス： 4. 22； 使用済みボックス： 4. 1， 6. 29

Steps/Step Losses ステップ／ステップロス

定義： 2. 3； 前衛ユニット： 6. 24； ステップロスの

割り当て： 6.43； 撤退： 6.6

Strategic Reserves 戦略予備

独軍ユニット： 15.1； 連合軍ユニット： 15.2； 独軍イベントと師団の投入： 17.13

Success Number (SN) 成功値: 2.1

Sudden Death Victory サドンデス勝利: 19.4

Supply Path 補給線

アセットの割り当て条件： 6.22, 6.23； 混乱と回復： 6.5； 補給線を引く： 9.31

Supply Phase 補給フェイズ

定義： 3.28； 手順： 9.0-9.5

Supply Sources 補給ステータス

補給線を引く： 9.31； 各陣営の定義： 14.91, 14.92

Terrain & TDN 地形とTDN

定義と地形障害ナンバー（TDN）： 2.4, 地図の凡例と戦闘表

Troop Quality (TQ) 兵員の質 (TQ)

定義： 2.3； 戦闘と前衛ユニット： 6.24； 戦闘アセットとその効果： 6.32； モラルチェック： 6.7

Units ユニット

定義： 2.2； ステータス： 2.3； ユニットごとの兵科： 13.3

Unsupplied Effects 補給切れの効果

補給切れと混乱： 9.33； 追加の効果： 9.34； モラルチェック： 9.4； ゲームターン6～9と追加のモラルチェック： 14.93

Victory Check Phase 勝利確認フェイズ

定義： 3.4； 手順： 19.0

Victory Points & Objective Areas 勝利得点と目標エリア

目標のVP： 19.1； 大規模ユニット除去によるVP： 19.2； VPの計算： 19.3

Zones ゾーン

ゾーン5、6、7： 14.31； 予備マーカーの配置制限： 14.7； アセットの制限： 16.1； イベントの制限： 17.1

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