

# Hitler's REICH

Un Juego de Mark G. McLaughlin

Una traducción de Manuel Suffo

翻訳 渡辺 研

## 1.0 初めに

*Hitler's Reich* は、「カードコンクエスト」システムを使った最初のゲームです。このシリーズではプレイヤーは歴史上の軍事的紛争を同じ方法で再現します。ゲームは比較的単純で、簡単に習得出来ますが、上手にプレイするのは困難です。セットアップに時間がかからず、最後までプレイするのに時間を要しないようデザインされています。シミュレーションというよりはゲームですが、歴史的な色合い、興奮、運命を決める決定など、あの場の最高指揮官としての感覚を味わえる要素を添えてあります。

*Hitler's Reich* では、一方はナチス・ドイツ及びファシズム・イタリアとその東欧同盟国で構成されます。もう一方はアメリカ及びイギリスとそのコモンウェルス諸国そしてソ連です。1941 年 4 月、ヒトラーは既にヨーロッパと地中海の大部分支配下に置き、東に対しての大作戦の準備が整っていました。ソ連侵攻- バルバロッサ作戦です。不幸なことに、この野心的な作戦に対して、同盟国たるイタリアは問題を抱えていました。従って、部隊をバルカン諸国に割く圧力に直面し、更にアフリカ西部の砂漠地帯に対処せねばなりませんでした。

連合軍司令官として、この挑戦を弾き返す事に成功し、ソ連軍の反攻とオーバーロード作戦という上陸作戦を通して最終的にヨーロッパを解放出来るでしょうか？

それとも枢軸軍指揮官として、全ての困難を押さえて勝利し、ヒトラーが夢見たような千年帝国を創造出来るでしょうか？

### 1.1 コンポーネント

*Hitler's Reich* の内容物:

- 43 x 56 cm のマップ
- コンフリクトカードのセット。(4つの組札に対応した13枚のカード及び2枚の2重スパイカード): 合計54枚。
- 56枚のイベントカード。

- 10 個の 6 面ダイス (5 個の象牙色・黒字ダイス、5 個の黒色・象牙色字のダイス)。

- 木製の駒 1 セット:

- 75 個の円盤状の支配マ

ーカー: 35 個の黒い枢



軸用、15 個の赤いソ連用、25 個の青い西側連合国用。

- 13 個の 6 角円柱マーカー: 4 個の黒い枢軸用、4

個の青い連合軍用の要塞マーカー。その他はハンドサイズ表示用が 2 個、大攻勢に使用するもの

2 個、ボーナスアクション獲得時に使用しま



- 3 個の低い円柱マーカー: 年表示用に黒 1 個青 1

個。白 1 個は地上または海エリアのコンフリクトを表示します。各色 1 個の金色の星印があるものは基地を示します。



- 10 個の艦隊マーカー 6 個の青い連合軍用、4 個の黒い枢軸用。



- 5 個の灰色キューブ 4 個は

枢軸軍のバルバロッサ作戦の初期攻撃を示すために使用し、また独ソ不可侵条約が有効であることも表示することにも使用します。また同様に 1944 年のソ連軍のパン格拉チオン作戦にも使用します。



- 6 個の黄色キューブ 次の表示に使用します。・電撃作戦 (3 個) ・イタリア降伏 ・マルタ島封鎖 ・スペインの枢軸軍参戦のための一時的な生産値。



- 2 枚のプレイヤーサポートシート (PAC 1; 両面印刷)。

- 1 枚のソロプレイ用、枢軸軍「BOT」シート (PAC 2; 43 x 28 cm, 裏面にはイベントカードの解説)。

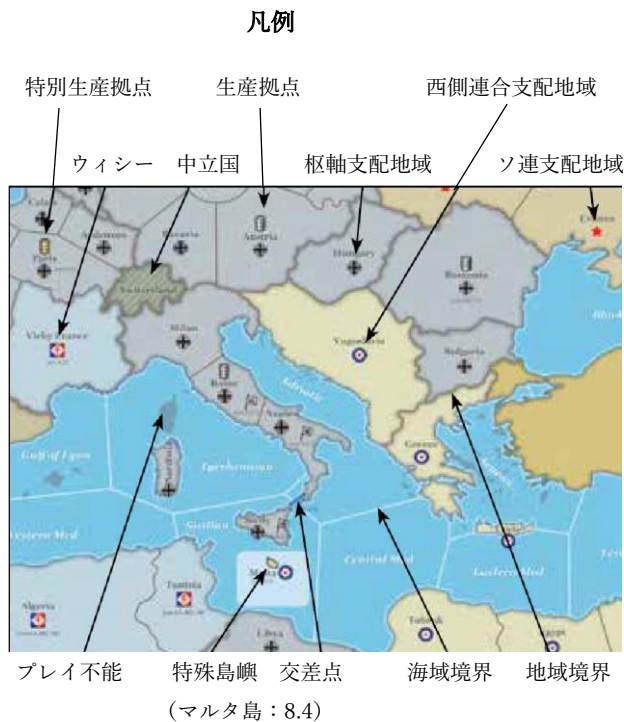
- 1 枚の 1944 年シナリオのセットアップシート (10.3)、6 ヶ月 9 ターンのゲーム (PAC 3; プレイブックのセクション 13.10 を参照のこと)。

- ルールブック (この本です)

- プレイブック

## 2.0 マップ

マップはいくつかの地上エリアと海エリアによって分けられています。これらには島や海峡、生産センターや首都などを含みます。



## 2.1 地域

マップには以下の地域があります:

地域	状態
<b>中立地帯:</b> ポルトガル、サウジアラビア、スウェーデン、スイス	ゲームでは使用不能
スペイン、トルコ	イベントカードの「フランコ総統」「トルコ参戦」でアクティブになるとエリアが有効になります。
<b>ウィシー政府・</b> アルジェリア、モロッコ、シリアレバノン、チュニジア、ウィシー・フランス	この5エリアは、ウィシー政府管轄下として知られており、特殊なケースです(8.5)。イベントカードの「ウィシー政府亡命！」も参照のこと。

## 2.2 島

島は特殊な地上エリアであり、空挺作戦・上陸作戦が成功した場合にのみ占拠されます(6.5.1)。

マップには下記の島が存在します。

島名	場所
アイルランド	アイルランド海の中
サルデーニャ	地中海の中
クレタ	エーゲ海と地中海の境界
キプロス	レバント海の中
ロンドンとスコットランド	一つの島が2つの地上エリアにあります。ロンドンはスコットランドと隣接し、チャンネル諸島、北海とアイルランド海とも隣接しています。スコットランドはロンドンと隣接し、北海、アイルランド海、大西洋とも隣接しています。
マルタ	シチリア海ゾーンの中 注: マルタとシシリーは、同じ海ゾーンにある別々の島です。シシリー海ゾーンから空挺作戦か上陸作戦を仕掛けるには、この2つの島を支配していなければなりません(6.5.1)。このような攻撃をシシリー海の「内部」に行う場合は、両島を支配は必要ではありません。
シシリー	シチリア海の中 注: シシリーはまた海峡でもあります(2.3)。

## 2.3 海峡

海峡は地上エリアの一つですが、いくつかの海峡はその地形上の特性によって、下記にあげるような特別ルールがあります。マップ上には次に挙げる海峡が存在します。

エリア	場所
デンマーク海峡	ルール地方とスカンジナビア海の境界。 注: デンマークはノルウェーと隣接していません
ジブラルタル海峡	スペインとジブラルタル海峡の境界。 注: ジブラルタルとモロッコは隣接していません。

シチリア海峡	シシリーは島ですが、ナポリ地域と隣接しています。 <b>注:</b> もし、シシリー海が敵陣営の支配下にあるか、支配係争中 (2.4) にある場合、シシリーからナポリを攻撃できません (逆も不可)。もしシシリー海が支配下になれば、シシリーからナポリへの地上攻撃ができ (その反対も)、上陸作戦(6.5.1, 3 項)は必要ありません。
トルコ海峡	エーゲ海と黒海とに隣接する唯一の地上エリアで、トルコが連結します。トルコはイベントカード「トルコ参戦!」がプレイされない限り中立を保ちます。 <b>注:</b> トルコが中立である限り、黒海とエーゲ海は隣接しているとはみなされません。
	トルコが中立を放棄した場合、 <b>(a)</b> トルコを支配下に置く陣営は、黒海とエーゲ海を隣接地帯として扱えます。 <b>(b)</b> トルコは、ブルガリアとギリシャと国境を接し、カフカス、ペルシャ、シリア/レバノンと隣接するとみなされます。

## 2.4 海域

マップ上には 19 の海域があります。名前が付いているエリア (例えば「チャンネル諸島」) のみがゲームにおいて有効です。これらには、支配マークが印刷されていません。1941 年シナリオの開始時には、すべて「非」支配下であり、また占領可能状態です。海域は、攻撃アクションで支配出来ます(6.5)。

**支配係争中** あるプレイヤーによって支配下にある海域で、敵の艦隊が存在する場合は「係争中海域」になります。その他の場合は支配は係争中にはなりません。

## 2.5 資源及び生産拠点

マップ上には 18 ヶ所の生産拠点があり、各拠点は石油のドラム缶のシンボルがあります。いくつかの拠点は下記の表が示すように 1 個以上のシンボルがあり、その価値が高いことを示しています。北海とアイルランド海が拠点となっているのは、イギリスとその同盟国の輸送船団の重大なルートであることを象徴しています。

生産拠点	所属	生産値	注
オーストリア	枢軸	1	
ベルリン (首都)	枢軸	3	攻撃された場合、防御に 1 ボーナスタイム(7.4.1)
パリ	枢軸 (開始時)	1	枢軸・連合国双方の生産拠点になりうる(8.3)
ルーマニア	枢軸	1	
ローマ	枢軸	1	8.2 イタリア 参照
ルール	枢軸	1	
アルハンゲル	ソ連	1	
レニングラード	ソ連	1	
カフカス	ソ連	1	
ハリコフ	ソ連	1	
モスクワ (首都)	ソ連	2	攻撃された場合、防御に 1 ボーナスタイム(7.4.1)
スターリングラード	ソ連	1	
ジブラルタル	西側連合	1	
ペルシャ	西側連合	1	
アイルランド海	西側連合	1	
ロンドン (首都)	西側連合	2	攻撃された場合、防御に 1 ボーナスタイム(7.4.1)
北海	西側連合	1	
スエズ	西側連合	1	

3 つの生産拠点は、同時に首都でもあります。

生産拠点や首都を喪失、または占領することは、6.5.2.1. にあるように独自の効果があります。

## 2.6 ボックス・記録欄

マップ上には次にあげるボックスや記録欄があります。

### 2.6.1 ハンドサイズの記録



小さい円盤状のマークで、枢軸軍及び連合軍のハンドサイズを表示します(4.1.4)。シナリオの設定によってハンドサイズが決められています(10.0)。ハンドサイズが3以下になるまで、この陣営の円柱マークは星印が「見える」ように置かれます。それ以下になった場合、星印は下にして置かれ、この陣営がサドンデスによる敗北の危機にさらされていることを表示します(9.1)。

### 2.6.2 年度の記録



六角形マークで枢軸軍・連合軍別々にゲーム進行中の年次を表示します。各シナリオ(10.0)にゲーム開始時の各マークの場所が指示されています。年次再編成アクション(6.1)が可能な場合、星印を上にして配置されます。その後、星印を隠して配置され、このアクションが終了済みなことを表示します。

### 2.6.3 ゲーム状況表示ボックス

マップ上の「ゲーム状況表示ボックス」は下記の状況を表示します。

- **“Blitzkrieg Available”「電撃戦可能」** 黄色キューブを使用して、何アクションの電撃戦ボーナスが使用可能か示します(7.9.2)。
- **“Bonus Action Earned”「ボーナスアクション獲得」** 黄色の六角マークを使用し、ボーナスアクションを獲得したことを示します(7.9)。
- **“Nazi-Soviet Pact in Effect”「独ソ不可侵条約有効」** 灰色のキューブを使用して条約が有効なことを示します。
- **“Italian Surrender”「イタリア降伏」** 黄色のキューブを使用して、イタリアが降伏したことを示します(8.2)。
- **“Axis Big Push Available”「枢軸軍大攻勢可能」** 黒の六角形キューブを使用して、枢軸軍が「大攻勢」可能なことを示します(6.3.2 及び 6.6)。
- **“Allied Big Push Available”「連合軍大攻勢可能」** 緑の六角形キューブを使用して、連合軍が「大攻勢」可能なことを示します(6.3.2 及び 6.6)。

## 3.0 マーカー

今まで指摘してきたこととは別に、3つのマーカーが存在します。支配マーカー(3.1)、艦隊マーカー(3.2)、要塞マーカー(3.3)です。

**自主的な除去** もしプレイヤーの手元に艦隊または要塞マーカーがない場合、既にゲーム上にあるマーカーを除去して、新しいアクションに使用することが出来ます。

### 3.1 支配マーカー

たくさんの他のゲームと違い、*Hitler's Reich* は戦闘部隊がありません。この目的のため、円盤状のマーカーをマップ上に配置し、部隊の進行を表します。



もしあるプレイヤーの手元に支配マーカーがない場合、既にゲーム上にあるマーカーを除去して、新しいアクションに使用することが出来ます。連合国の支配マーカーに関する制限事項の詳細は 6.5.3.1 を参照にしてください。

### 3.2 艦隊

各プレイヤーは、木の棒状の駒で表される海軍を保有します。海軍は海の防衛や占拠に使用されます。



開始時に保持している艦隊より、多くの艦隊を保持することは決してありません。艦隊マーカーを使用するときは、予備から取り出しマップ上に配置すること。各プレイヤーは海域1つにつき、一個艦隊だけ配置できます。

### 3.3 要塞

各プレイヤーは、六角形の要塞マーカーを持っています。



シナリオの開始時に持っていた数以上に要塞を持つことは出来ません。要塞マーカーを使用するときは、自陣の使用可能分から取り出しマップ上に配置します。1地域に配置できる要塞マーカーは1個だけです。もし生産拠点のある地域に要塞マーカーを配置したときは、星印マ



クを上にして下さい。他の地域の場合は星印を下にして配置されます。

## 4.0 カード

Hitler's Reich には 2 つのタイプのカードがあります。コンフリクトカード (4.1) とイベントカード (4.2) です。

### 4.1 コンフリクトカード

Hitler's Reich のコンフリクトカードは、トランプのように 4 種類のシンボルを持っています(4.1.2)。各コンフリクトカードは固有の「数値」を持ち、いくつかのカードは特殊機能を持っています(4.1.3)。



#### 4.1.1 コンフリクトカードの使用

コンフリクトカードは 4 種類の組札です(4.1.2)。そしてゲーム開始時にプレイヤーに配られます(5.1)。コンフリクトカードは、ゲーム中の「コンフリクト」を解決するために使用します。

#### 4.1.2 組札

コンフリクトカードは 4 つの組札があります。



**ドイツ鉄十字** 組札の中でも最強で、枢軸軍は引き分けは勝ちになります。



**ファッショイタリア** 組札の中でも最弱で、ファッショカードでプレイした場合、引き分けは負けになります。



**アメリカ ホワイトスター**



**ソビエト レッドスター**

また、各陣営は 1 枚の二重スパイカード (どの組札にも属しない) を持ちます。二重スパイカードをプレイした陣営には、引き分けはありません(4.1.3)。

**注:** いくつかのイベントカードは、2 枚目のコンフリクトカードをプレイすることを可能にします。もし組札が違う場合や二重スパイカードの場合、組札のレベルが大きいほうが引き分けを勝利に出来ます。

**注:** 連合軍プレイヤーは、特にコンフリクトカードのソ連レッドスターを使う際に制限があります。これらのカードを使用すると、攻撃を解決した際、これらの地域・海域はソ連の支配下になることを示唆します(6.5.3)。

#### 4.1.3 コンフリクトカードの数値と特殊機能

全てのコンフリクトカードは「数値」を持っており、いくつかのカードは特殊機能またはボーナス機能があります。下記に示します。

カード	数値	特殊機能
サボタージュ	1	相手プレイヤーのコンフリクト解決カードの 1 枚の数値を 1 にする。 <b>注:</b> ただし、この相手プレイヤーのカードの特殊機能は維持される。
2-10	2-10	なし
Double Agent (二重スパイ)	10	相手プレイヤーの 1 枚のコンフリクトカードの特殊機能のダイスの繰り返しをブロックする。もしこのカードをプレイしてコンフリクト解決で敗北した場合、相手の捨て札デッキにこのカードを捨てなければならない。もし 2 枚の二重スパイのカードのみがプレイされ、結果が引き分けの場合はアクティブプレイヤーが勝者となる。7.6 参照
Lieutenant-General (将軍) (ボーナスカード)	11	コンフリクトの解決 (7.0) に、オプションとして 1 ダイスを振り直す事を許可するか、強化アクションで大攻勢(6.3.2)を獲得する試みを行う。
Field Marshal* (野戦指揮官) (ボーナスカード)	12	コンフリクトの解決 (7.0) に、オプションとして 2 ダイスを振り直す事を許可するか、強化アクションで大攻勢(6.3.2)を獲得する試みを行う。 * 「General of the Army」は西側連合国のカード

Supreme Commander (最高司令官) (ボーナスカード)	13	コンフリクトの解決 (7.0) に、オプションとして3ダイスを繰り返す事を許可するか、強化アクションで大攻勢(6.3.2)を獲得する試みを行う
---	----	---

**例:** 西側連合軍のコンフリクトカードの数値が3の場合は3、ドイツ軍の数値が5の場合は5、他のケースの同様です。

**例:** あるコンフリクトの解決で (7.0), 相手プレイヤーが「将軍」カードをプレイしました。このカードは1ダイスを繰り返すことを認める特殊機能を持っています。プレイヤーは、この繰り返しは強制されてはいません。

**例:** あるコンフリクトの解決で(7.0), 相手プレイヤーは「野戦指揮官」をプレイしました。このカードは1か2ダイスを繰り返すことを認める特殊機能を持っています。もし二重スパイをこれに対してプレイすれば、相手プレイヤーはこの特殊機能を使うことが出来ません。もし「サボタージュ」を数値12の「野戦指揮官」に対して使うと、どちらのカードも数値は1になります (ひどい機能ですね?) が、「野戦指揮官」はまだ1か2ダイスを繰り返す機能は保持しています。

#### 4.1.4 ハンドサイズとコンフリクトカードの手札

ハンドサイズとは、すべての時点で手札として保持できるコンフリクトカードの最高枚数を意味します。

- ハンドサイズの記録にマーカーで示されている数より多いカードを持つことは決して出来ません(2.6.1)。

ハンドサイズは12枚より多くなることは決してありません。

もし、手札のコンフリクトカードの枚数がハンドサイズの数を超えた場合、直ちに同じ数字の枚数になるまで捨て札せねばなりません(4.1.5)。カードの選択はこのプレイヤー自身の自由です。

少なくとも何か他のことが明示されていない限り、もしなんらかの行為がハンドサイズを12枚を超えさせた場合は、これは無視されます。この行為自体は実施されます。生産拠点や首都の喪失、またはイベントカードにより手札のコンフリクトカードを減らさねばならない場合、直ちに減らさなくてはなりません (2.5)。また、マップ上のハンドサイズマーカーも直ちに調整せねばなりません (2.6.1)。

#### 4.1.5 コンフリクトカードのドロー、捨て札及びシャッフル

**ドロー** コンフリクトカードをドローするときはデッキから1枚、カードを引きます

**シャッフル** ドローの際、既にデッキのコンフリクトカードが存在しない場合、捨て札の山をシャッフルして、新たなデッキとして使用します。シャッフルごとに生じる一定の効果の詳細は5.4に記載してあります。

**捨て札** 捨て札を実行する場合は、そのカードを捨て札の山に置きます。各プレイヤーは各自、捨て札の山を持ちます。

**例外:** 二重スパイがなんらかのコンフリクトの解決にプレイされた場合、そして敗北した場合は、この二重スパイのカードは敵陣営の捨て札の山に捨てなければなりません。

捨て札は、一番上の一枚だけ相手に見えるように置きます。相手の捨て札の山はチェック出来ませんが、自分の山はいつでもチェック出来ます。

**サドンデス勝利の通告:** ゲーム中、手札のコンフリクトカードが減り、捨て札ができなくなった場合、自動的に敗北となります (例えば、ハンドサイズが0かそれ以下に減った場合。9.1 参照)。

#### 4.2 イベントカード

イベントカード (単にイベント呼びます) は、歴史上あったこと、または起こり得たことを *Hitler's Reich* に織り込むものです。3つのタイプに分けられており、カードの背景色とシンボルにより識別されます。



**連合枢軸兼用 (AXEC)**



**連合軍のみ (AEC)**



西側連合国



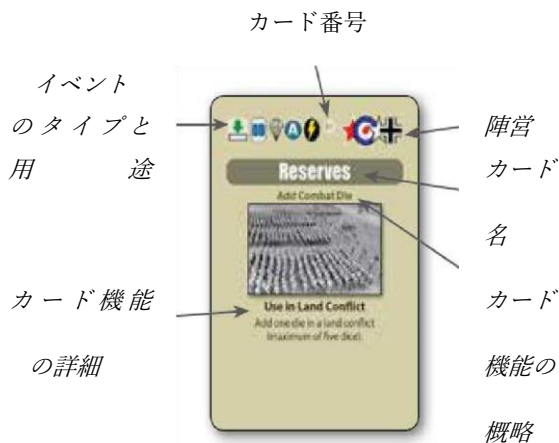
ソ連



**枢軸国のみ (XEC)**

**注:** このルールブックとプレイブックでは、イベントの名前はスモールキャピタル (小さな文字) で印刷してあります

各イベントは固有の名前、効果及び1つ以上のシンボルを持っています。



**注:** イニシャルドロウの印のあるイベントは、1941 年シナリオでゲーム開始前にドロウされるカードです(5.1, 10.2.2)。

#### 4.2.1. イベントカードの使用

**注:** 全てのイベントの機能は ROBOT (PAC 2)プレイヤーサポートカードにまとめてあります。

イベントの獲得は、イベントアクションの実行(6.4)、ゲーム開始前の手順(5.1)、年末の手順 (5.5)で実行されます。イベントの実行は、それに記述されている効果を得るために、コンフリクトの解決(7.0)中に行われます。

#### 4.2.2 イベントカードの手札制限

いかなる場合も、いかなる組み合わせでも、6 枚を超えてイベントを持つことは出来ません。もし、すでに 6 枚保持しており、また 1 枚追加で受け取った場合、直ちに 1 枚を選んで捨て札しなければなりません。

**例外:** もし、年末のボーナスイベントとしてイベントを受け取った場合は(5.5.1)、6 枚を超えて保持出来ます。ただし、イベントを使用したり、捨てた場合、また 6 枚の制限が適用されます。

#### 4.2.3 プレイ中、プレイ外

イベントは常にどのプレイヤーにも見えています(ゲーム中常に他のプレイヤーにも見えるよう置かれている)。リサイクル可のカードは一時的に箱に取り置かれ、除去されたカードも同様です(例えば箱の別の部分に取り

置く)。いくつかの除去されたイベントはゲームに復帰出来ます(4.2.5.2 リターナブルイベント参照)。

#### 4.2.4 モール

プレイをわかりやすくするため、プレイヤーは、使用可能なイベントをタイプ別に、表を上、に、並べて置いておくことが出来ます。これを今後「モール」と呼びます。(例えば、12 枚の連合軍・枢軸軍カードは 3 列 4 枚、使用可能なら表を上にして並べて置くことが出来ます)。そしてこれらのカードをマップ横に置いておきます。

#### 4.2.5 イベントの種類

4 種類のイベントがあります:



リユースブル

リターナブル

リタイヤブル

リサイクルブル

##### 4.2.5.1 リユースブルイベント

- もし、リユースブルイベントをコンフリクトの解決に使用した場合(7.0)、勝利したならそのイベントは保持できますが、裏面にして置かれます。そのプレイヤーの次ターン準備フェイズ (5.2) で再び表になります。
- 攻撃または防御の場合 (6.5)、そのプレイヤーの 1 ターンにつき、同じリユースブルイベントは 1 回のみ使用できます。**例外:** 電撃戦 (7.9.2)は、同じイベントを同じターンで 4 回まで許可します(1 回が起点の攻撃、そして 3 回の電撃戦攻撃)。
- もしコンフリクトの解決で敗北したなら、その時使用したリユースブルイベントは、モールに戻さねばなりません(4.2.4)。

**例:** リユースブルイベントをあなたのターンで、例えば「ALLIED ARTILLERY & PARTISANS (連合軍砲兵隊 & パルチザン)」や「TIGER TANKS (タイガー戦車)」を成功した攻撃に使用した場合は(電撃戦での攻撃も含みます。7.9.2 参照)、このイベントは手元に残りますが敵陣営のターンには使用不可になります。しかし、次のあなたのターンで使用可能になります。

##### 4.2.5.2 リターナブルイベント

- 使用後、勝敗に関わらず、リターナブルカードは適当なモールに戻されます(4.2.4)。

- 最低待機期間に従う限り、リターナブルイベントは何回でも獲得出来ます。
- **待機期間** リターナブルイベントは使用后、裏面にして相手プレイヤーに渡し、別にとっておきます。このイベントはもうあなたにとっては再獲得するまで使用不可です。次ターンの準備フェイズ (5.2) に、イベントアクション (6.4) で枢軸・連合用リターナブルイベントの獲得を試みたあとで、相手プレイヤーは適切なモールにイベントを戻さねばなりません。

**例:** ターン開始時に、枢軸軍は「PARA-TROOPS (空挺攻撃)」 「DESPERATE GAMBLE (絶望的な賭け)」 「RESERVES (予備)」 を、ロンドン占領のため使用します。ロンドン占領は生産拠点ボーナス (7.9) をもたしますが、前述の3枚のリターナブルイベントを獲得するためには使えません。このターンの枢軸ボーナスアクションでも、これらのカードは獲得出来ません。枢軸軍プレイヤーは、次ターンにこれらのリターナブルイベントの再獲得を狙えます。ただし、敵プレイヤーが「枢軸・連合」イベントを最初にとっていかなかったと仮定した場合です。「PARATROOPS」と「RESERVES」は枢軸・連合イベントであり、連合軍プレイヤーにより獲得されるかもしれません。一方、「DESPERATE GAMBLE」は枢軸軍のみのイベントです。

#### 4.2.5.3 リタイヤブルイベント

- もしあるプレイヤーが実行したイベントアクションであるアクションイベント (6.4) を獲得した場合、そのイベントの効果はすぐ実現されます。その後ゲームから除去されます。
- その他の場合では、イベントはイベントモールに戻されます。またイベントアクションで選ばれる可能性があります。

**注:** リターナブルイベントとリタイヤブルイベントは獲得時直ちに実施されます。手札としてプレイヤーの手元には残りませんので、イベント手札の枚数制限には関係ありません(4.2.2)。

#### 4.2.5.4 リサイクルブルイベント

使用后、リサイクルブルイベントは箱の蓋に置かれます。いくつかのこれらのイベントは、再シャッフル (5.4) や年末 (5.5) で再使用が可能になる可能性があります。

**別に取り置かれるリサイクルブルイベント** 1941 年シナリオ開始時には、「STRATEGIC BOMBING (戦略爆撃) (連合軍)」 「TURNCOATS (陣営変更) (連合軍)」 ○ VROCKETS (枢軸軍)」の名前のカードは、イベントモールには置かれませんが、これらのイベントは 1941 年末に使用可能になります(5.5)。適切なモールに加えてください。

**イベントカードの覚え書き:** 4つの「リ」- リユースブル、リターナブル、リタイヤブル、リサイクルブルです。

## 5.0 ゲーム手順

Hitler's Reich は下記の手順で構成されます。

1. 陣営の選択とシナリオの選択、及び初期準備(10.0)。
2. コンフリクトカードのデッキ設置、イベントカードのモール設置、両カードの手札のディール。
3. ゲームターン (5.2) でのプレイヤーのアクションの実行(6.0)。
4. ターン終了と年末手順の処理 (5.5)。

### 5.1 シナリオ、セットアップとコンフリクト/イベントカードのディール

ゲーム開始前に、プレイヤーはシナリオとその期間を決定する。下記のオプションがあります。

- **キャンペーンシナリオ:** 1941 年開始 (10.2)
- **ショートシナリオ:** 1944 年開始 (10.3)
- **導入用ミニシナリオ:** 2 年バージョン (1941-1942; 10.41) か、3 年バージョン (1941-1943; 10.42) のどちらかを選択。
- **ソリテアバージョン:** デベロッパーマニュアルより、1) 戦争の霧 (15.1) か、2) 枢軸ボット (15.2) を選択。
- **トーナメントバージョン:** デベロッパーマニュアル 14.2 と、このルールブック 10.4.3 を参照のこと。

ゲーム開始前の準備、コンフリクト/イベントカードのディール、シナリオごとのセットアップに関しては 10.1、10.2、10.3 及び 10.4 を参照のこと。



## 5.2 一般的なゲームのターン

各ゲームターンは下記のフェイズより構成され、順を追って解決されます。

**重要:** 全ターンを通して、枢軸プレイヤーが先攻となります。

### 準備フェイズ

ターンにあたるプレイヤーは下記の事を順番に実行します。

- 反対になっているリユースブルイベントを、表にして使用可能状態にします。
- 前ターンで敵プレイヤーが渡してきたリターナブルイベントを、適切なイベントモジュールに戻します(4.2.4)。
- マルタの降伏チェック (8.4)。
- もし、枢軸軍プレイヤーターンで、ウィシー諸国が最初の攻撃を受けた後のターンの場合、枢軸軍プレイヤーは支配マーカーを、連合軍支配下にまだなっていないウィシー諸国に配置します(8.5)。

### アクションフェイズ

ターンを実行するプレイヤーは、

- 1 アクションの実行(6.0)。もし必要なら、コンフリクトの解決手順に従って解決(7.0)。その後、
- 前述のアクションの対応と結果により、新たなアクションか、ボーナスアクションを実行します(7.9)。
- 状況によっては、再シャッフルを活性化できるか(5.4)、もしくは年末手順(5.5)を実行します。
- 各アクションや上に上げたボーナスアクションの後に、プレイヤーは「片付け」(7.8)を実行せねばなりません。

ゲームはターンを重ねて進行し、サドンデス勝利や一方のプレイヤーの投了がない限り、1945 年度終了まで、またはゲームオプションで選ばれた最終点に到達するまで続けられます(9.0 勝利条件 参照)。

**注:** 他のたくさんのゲームと違い、ターンマーカーは各ターンの終了時に、次に進みません。その代わり、年次の進行はコンフリクトカードの再シャッフルで起こりそして記録されます。これはいかなる時点でも、いかなるプレイヤーのターン中でも発生する可能性があります。5.4 を参照のこと。

## 5.3 ゲームのカード

プレイヤーはコンフリクトカードとイベントカードを使用してアクションを実行します(6.0)。使用されたコンフリクトカードは表にして、各プレイヤーの捨て札デッキに置かれます。イベントはどう扱われるかは 4.2 を参照して下さい。

同カードを使用するかは、このルールブックの「具体的なアクション」(6.0) や、コンフリクトの解決手順 (7.0) に重要な内容が含まれています。プレイブック 16 章をプレイの例として参照して下さい。

## 5.4 コンフリクトカードの再シャッフル

もしプレイヤーがコンフリクトカードをドローする必要があるときに、デッキにすでにコンフリクトカードがない場合、自動再シャッフルが発生します。プレイヤーは捨て札の山を再シャッフルして新たなデッキとします。枢軸の再シャッフルのたび、また他の再シャッフルのたび、下記にあげるような影響があります。

### 5.4.1 一般的な再シャッフルの影響

あるプレイヤーが再シャッフルを実行すると、

- そのプレイヤーの年次記録ボックスの低い円柱マーカーを1ボックス進めます。**例外:** もし敵陣営の低い円柱マーカーが自陣営と同じ年次記録ボックスにない場合は、マーカーは進めません。
- もし低い円柱マーカーが年次記録ボックスに進んだ時、そこに既に敵陣営のマーカーが既にある場合、年末プロセスが活性化します(5.5)。
- イベントカードの「WAR PRODUCTION (戦時生産)」がゲームから取り除かれている場合、対応する同イベントカード一枚をデッキ/ディールに戻します。
- また、下記に示すように、枢軸軍・連合軍双方の再シャッフルの影響を適用します(5.4.2 と 5.4.3)。

**例:** 1941 年シナリオは、年次マーカーは両陣営とも「At Start (開始)」ボックスに置かれます。その後、最初にコンフリクトカードのデッキがなくなり再シャッフルせねばならなくなった時、あなたの年次マーカーを「End of 1941」(1941 年末)に動かします。この時、もしあなたのマーカーだけが「End of 1941」ボックスにある場合、1941 年度はまだ終了していません。マーカーはそのままにしておき、敵陣営のマーカーが動いて来るのを待ちます。

両方のマーカーが「End of 1941」ボックスに入ったとき  
が、1941 年度の終了となります。

### 5.4.2 枢軸軍の再シャッフルの影響

- 枢軸軍プレイヤーが再シャッフルした時、連合軍プレイヤーは直ちにコンフリクトカードを 1 枚ドロースします。そして、ハンドサイズマーカーを 1 つ下げます。  
(2.6.1). **例外:** 枢軸軍はゲーム中、一度だけ「Speer (シュペアー)」イベントカードを使用できます。これにより連合軍の前述のハンドサイズ増加を避けることが出来ます。

**デザインノート:** 連合軍のハンドサイズの段階的な増加は、次第に強化されたアメリカの工業力の影響を象徴しています。

- 枢軸プレイヤーは下記のイベントカードのうち、1 つを選んで適切なイベントモールドに戻します。
- WOLFPACK (もし 3 枚全部がゲームがゲームから除去されている時)
- V-ROCKETS • SYNTHETIC FUEL (人造石油)
- SWEDISH TRADE

**覚え書き:** もしバルバロッサ作戦が開始されてない場合 (6.7.2)、枢軸プレイヤーが 1941 年最初の再シャッフルを実行した時点で、作戦を放棄せねばなりません。

### 5.4.3 連合軍の再シャッフルの影響

Cuando 連合軍プレイヤーが再シャッフルを実行した場合、イベントカードの「CONVOY」「STRATEGIC BOMBING (戦略爆撃)」は除去されます。連合軍プレイヤーはこの内の 1 枚のイベントを適切なモールドに戻します (4.2.4)。

**注:** もし連合軍の再シャッフルで、年次マーカーが 1943 年末のボックスに進んだ場合 (2.6.2)、5.4.4 を参照のこと。連合軍のデッキの新編成についてのルールがあります。

### 5.4.4 連合軍の 1943 年の再シャッフルの影響

連合軍の再シャッフルの結果、その年次マーカーが 1943 年末に進んだ場合、この時だけ連合軍プレイヤー下記を実行します。

- 連合軍プレイヤーは、シャッフルされたデッキにある全てのコンフリクトカードをチェック出来ます (別の言い方をすると、自分の手元にない全てのコンフリクトカードを見ることが出来る)。
- 連合軍プレイヤーは、コンフリクトカードの手札制限が許す限りにおいて、次のカードを手札に加える事ができる。「将軍」「野戦指揮官」「最高司令官」「サブタージュ」。
- 1 枚連合軍プレイヤーの手札にコンフリクトカードを加えるごとに、1 枚の他のコンフリクトカードを捨て札にしなければなりません。
- もし連合軍プレイヤーがその状態になれば、マーカーを大攻勢可能ボックスに配置します。
- 連合軍プレイヤーは、連合軍コンフリクトカードデッキをシャッフルして、再びゲームを開始します。

**デザインノート:** この特殊な、ゲーム中 1 度だけの連合軍のカードに対する手順は、1944 年の手札を向上させます。それは 1941 年に枢軸軍が享受するコンフリクトカードの状態とよく似ています。これは例をみない補給状況の急増を反映したもので、西側連合はオーバーロード作戦、ソ連軍はバングラチオン作戦のためでした。これはまた導入シナリオ 2 : 1941-1943 で、連合軍が最初に「1943 年末」にマーカーを進めることが出来れば、大いに助けになるでしょう。タダで大攻勢マーカーを手に入れ、さらにコンフリクトカードには「強力な手札」があることになるからです。これは勝利のために大きな役割を果たすでしょう。

**デザインノート:** 連合軍プレイヤーは、1943 年末に、できるだけ大きいハンドサイズになるように努めるべきです。「戦時生産」や「CONVOY」イベントを入手することもこの目的のため役立つでしょう。裏を返せば、枢軸軍プレイヤーは、連合軍プレイヤーのハンドサイズをできるだけ少なくするよう努めなければなりません。こうすることで、手札の向上を最小限に抑えることが出来ます。このためには、攻撃アクションに勝利することで、

連合軍の生産拠点をおさえ、かつ「WOLFPACK」や「V-ROKETS」などのイベントを獲得するようにすべきです。

## 5.5 年度末

再シャッフルで年次マーカーが進んでいき、両プレイヤーのマーカーが同じ年度末ボックスに入った(2.6.2)時点で、ゲーム上の1年が終了します。

もし両マーカーが1945年末のボックスに入ったら、ゲームは終了します。9.0勝利条件を参照の事。

### 5.5.1 年末のボーナスイベント

**デザインノート:** 次年度のキャンペーンを準備するために、枢軸・連合軍ともに特別活動を行います *Hitler's Reich* では、この活動を年末のボーナスイベントで反映させています。

各年末ごとに、下記に挙げる年末ボーナスイベントの手順が解決されます。

- 各プレイヤーは、一時的に全ての自軍の使用可能なリユースブル及びリターナブルイベントを、1つのデッキに集めます。

**注:** 連合軍プレイヤーは「エニグマ」を含めること。

- 各プレイヤーは、ランダムにイベントを自軍デッキから引くこと。これらはプレイヤーの手札に加えられ、すぐに使用可能となります。
- 1942年末から、連合軍プレイヤーは3枚のイベントをこのボーナスアクションで受け取ります。枢軸軍は常に2枚です。
- 一時的に、イベントの手札制限を上回ることが可能です(4.2.2)。

## 6.0 アクション

*Hitler's Reich* では下記の7つのアクションが実行出来ます(6.1-6.7)。

## 6.1 再編成

再編成アクションは、プレイヤーがコンフリクトカードの手札を強化する方法です。これは1年に一回だけ実施できます。

再編成のため、プレイヤーは、

- 自分のハンドサイズを1つ減らし、最低2枚・最大全部のカードを捨て、新しいハンドサイズの数までコンフリクトカードをドローする。か、
- 相手のハンドサイズを1増やし、最低1枚・最大全部のカードを捨て、新しいハンドサイズの数までコンフリクトカードをドローする。このオプションは、相手のハンドサイズが最大の12のときには使用できない。

### 6.1.1 再編成の終了

再編成アクションが完了した時点で、そのプレイヤーのターンは終了します。再編成アクションの後、新しいアクションを実行することは出来ません。ターンマーカー(2.6.2)の星印を下にして、その年の再編成アクションを終了したことを示すこと。

**デザインノート:** 再編成アクションを実行することは、ゲーム時間に影響します。なぜなら、各プレイヤーのコンフリクトカードの再シャッフル(5.4)をベースにしているからです。これはこのアクションが諸刃の剣で有ることです。もし手札の向上を企図すれば、直前に入手したカードを実行可能な時間をカットしかねません。このことは特に連合軍プレイヤーのゲーム終盤にとっては重要なことです。

## 6.2 要塞化

要塞化アクションは、プレイヤーが要塞マーカー(3.3)をある地域に置くことにより、そのエリアの占領を困難にさせる方法です。1つの地域には1つの要塞マーカーしか置けません。

要塞化のためには、プレイヤーはコンフリクトカードを1枚捨て札にして、要塞マーカーを任意の地域に配置します。そしてコンフリクトカードをハンドサイズまでドローします。

### 6.2.1 要塞化の終了

要塞化アクションが完了した時点で、そのプレイヤーのターンは終了します。要塞化アクションの後、新しいアクションを実行することは出来ません。

## 6.3 強化

強化アクションは、2つあります。プレイヤーが、

- 艦隊を海域に配置する。か、
- 大攻勢マーカーの獲得を試みる。

### 6.3.1 海域の艦隊による強化

艦隊による強化のためには、プレイヤーはコンフリクトカードを1枚捨て札にして、艦隊マーカーを任意の海域に配置します。そしてコンフリクトカードをハンドサイズまでドローします。1海域には艦隊は一つしか置けません。

**注:** 艦隊は海域の支配を決定しません。あなたか相手プレイヤーが攻撃を宣言したか、海域の支配を試みたときの防御に役立つか、または上陸作戦へ支援を与えます(6.5.1)。

### 6.3.2 大攻勢マーカー獲得の試みによる強化

「大攻勢」(6.6)マーカーを獲得するためには、コンフリクトカードを1枚捨て、3個のダイスを振ります。

- もし、サイの目の合計が捨てたカードより低い場合、「大攻勢」マーカーを獲得します。そうでない場合は失敗です。成功した場合は、マーカーを「大攻勢可能」欄に置いて下さい(2.6.3)。獲得したときは、星印を下にして置きます。次ターン開始時に、星印を上にして、「大攻勢」が使用可能なことを明示します。
- もし、捨て札が「将軍」「野戦指揮官」「最高司令官」のばあい、カードのダイス繰り返しの特殊機能を使うことが出来ます(4.1.3)。

最後に、コンフリクトカードの手札をリミットまで引きます。

すでに「大攻勢」マーカーがある場合、別の「大攻勢」マーカーの獲得を試みることは出来ません。

**デザインノート:** 1941年での枢軸軍の大攻勢マーカーは、バルバロッサ作戦の発動か、後の重大な作戦を象徴します。1943・1944年では、連合軍の大攻勢マーカーは重要な攻撃作戦の可能性を象徴し、とりわけ1944年はオーバーロード作戦とパングラチオン作戦を指します(6.7.3, 6.7.4)。

**例:** もし「最高司令官」を捨てて大攻勢マーカー獲得を試みた場合、サイの目の合計は12以下でなくてはなりません。繰り返しのダイス振りがあることを考慮しておいて下さい。

### 6.3.3 強化の終了

強化アクションが完了した時点で、そのプレイヤーのターンは終了します。強化アクションの後、新しいアクションを実行することは出来ません。

**デザインノート:** 要塞化や艦隊配置に関しては、敵プレイヤーが対抗的なプレイをしないので、数値が低いカードを(捨て札に)使おうとするでしょう。大攻勢マーカーの獲得は別のことです。この場合は、数値より低いダイスを出さねばないのですから。

要塞化や艦隊はあなたのターンを終了させますので、テクニク的にはボーナスアクション(7.9)にて実現するほうがいいでしょう。もちろん、あなたがファーストアクションに勝利すると想定してですが。

## 6.4 イベントアクション

イベントアクションは、プレイヤーがリターンブルもしくはリユースブルイベントを獲得しようとしたり、リサイクルブルもしくはリタイヤブルのイベントを実行したりする行動です(4.2)。ソリテアゲームのサポートシートに、イベントの説明があります(PAC 2)。

イベントの実行または獲得のためには、モールから有効なイベントを選び、コンフリクト解決手順(7.0)を使ってイベントアクションを解決します。

### 6.4.1 有効なイベント

もし連合軍プレイヤーなら、有効なイベントとは「連合軍のみ」と識るされているもの、及び「連合軍・枢軸軍」と識るされているものです。もし枢軸軍プレイヤーなら、「枢軸軍のみ」と識るされているものと、「連合軍・枢軸軍」と識るされているものです(4.2 参照)。

### 6.4.2 イベントアクションの終了

1つのイベントアクションの完了の後、もしイベントを入手できないなら、そのプレイヤーのターンは終了しそれ以上のアクションを実行することは出来ません。

**例外的可能性:** 大攻勢のイベントアクション(6.6)。

もしプレイヤーがイベントを入手したら、そのタイプに従うようにします(4.2.5)。



- ・リユースブルとリターナブルに関しては、直ちに手札イベントに加えます(制限枚数 4.2.2 参照)。
- ・リタイヤブルとリサイクルブルはプレイせねばならず、その効果は直ちに発揮されます。
- ・ **例外:** もし「AIR SUPREMACY (制空権)」がイベントだった場合、イベントを獲得したプレイヤー (アクティブなプレイヤー、7.1.1 参照) は、このイベントカードを将来の使用のため取っておけます。

もし、イベントを、ターンの最初のアクションのように獲得できたら、ボーナスアクションを実施出来ます (7.9)。

## 6.5 攻撃アクション

攻撃アクション (単に攻撃) は、プレイヤーが地域または海域の支配を試み、それによって生産拠点や首都を占領して相手プレイヤーのハンドサイズの削減(4.1.4)を図る方法です(6.5.2.1)。

全ての攻撃は、コンフリクト解決の手順(7.0)を使用して解決されます。

### 6.5.1 攻撃のタイプ

下記に挙げるように、4種類の攻撃があります。

1. **地域への攻撃。**自分の支配下にある地域に隣接する地域に、攻撃を宣言することが出来ます。
2. **空挺攻撃。**イベントカードの「空挺部隊」で空挺攻撃が実行出来るようになります。空挺攻撃は、自分の支配下の地域から、1つのエリアを挟んだ地域を目標地域に出来ます。このエリアはどのようなタイプでも構いません。
3. **上陸攻撃。**枢軸軍の LANDING CRAFT、連合軍の HIGGINS BOAST イベントカードで上陸作戦が実行出来るようになります。作戦は、自分の支配下にあり係争中でない海域 (2.4) 内にある敵支配下の島、または同海域に隣接する敵支配下の地域に対して実施出来ます。

**デザインノート:** 歴史的に、西側連合国はかなり遠方からの上陸作戦を実施可能でした。1942 年の「トーチ作戦」が良い例です。この北アフリカ侵攻作戦の部隊はアメリカ大陸から到着したのです。これはロンドンやスコットランド、アイルランドが枢

軸側に占領された場合、上陸作戦により奪回する方法を提供しました。

4. **海域への攻撃。**敵支配下または誰の支配下でないどの海域にも、攻撃を宣言できます。攻撃側は目標エリアの隣接エリアを支配している必要はありません。また、敵艦隊が存在する、自分が支配する海域にも攻撃を宣言できます。この場合も隣接エリアが自支配下にある必要はありません。

**デザインノート:** 白色の円柱マーカーで戦闘がある地域・海域を示すのが都合がいいかもしれません。もし、どちらかのプレイヤーがエクストラダイスボーナスを獲得した場合、星印を上にして置きます。

#### 6.5.1.1 中立国への攻撃

中立国エリアには攻撃をかけることが出来ません(2.1)。

**例外:** 連合国はウィシー地域を攻撃できます(8.5)。

### 6.5.2 攻撃の結果

もし攻撃に失敗すれば、そのプレイヤーのターンは終了し、さらにアクションを実行することは出来ません。

**例外の可能性:** 大攻勢の失敗の場合(6.6)。

もし、ターンの最初のアクションが地域・海域の攻撃で、成功した場合、また別のアクションかボーナスアクション(7.9)が許可されます。

#### 6.5.2.1 攻撃の成功または失敗

EI 攻撃の成功または失敗は、コンフリクトの解決手順の勝者の決定のステップにより決定されます(7.7)。

攻撃は、結果如何で支配・艦隊・要塞マーカーやイベントカード、ハンドサイズの調整を引き起こします。この調整は下記の、コンフリクトの解決手順 (7.0)の片付け(7.8)ステップにより実現されます。

### 使用されたイベントカードへの影響

- ・もし地域または海域の戦闘に勝利した場合、攻撃側にせよ防御側にせよ、リユースブルカードは保持出来ますが、裏面にして置きます(4.2.5.1)。これらのカードは次のあなたのターンの準備フェイズでまた使用可能になります。(5.2). **例外:** 電撃戦 (7.9.2)。
- ・すべてのリターナブルカードは、攻撃側にせよ防御側にせよ、相手プレイヤーに渡します。相手プレイヤーはこれを裏面にして別に取りっておきます(4.2.5.2)。少

なくとも枢軸・連合軍用カード（AXEC）で相手プレイヤーターンに相手プレイヤーに取られなければ、これらのイベントはは次の相手のターンの準備フェイズでまた使用可能になります(5.2)。

- あなた及び相手プレイヤーにプレイされた全てのその他のイベントは、対応するモールドに返されます。  
**例外:**「ENIGMA」イベントは、連合軍プレイヤーは、もし戦闘に勝利しダイス判定が成功すれば、保持し続ける事ができます。

### マーカーへの影響:

- 全ての艦隊マーカーを、敵味方の区別なく除去します。敗北した要塞マーカーも除去します。(勝者側の失われた艦隊は、ボーナスダイスを使うコストとお考え下さい (7.4.1))。
- **海エリアの支配マーカー。**もし海域に支配マーカーがなかった場合、勝者側のマーカーが置かれます。敗者側のマーカーがあった場合は勝者側のマーカーに入れ替わります。
- **地上エリアの支配マーカー。**勝者側の支配マーカーが敗者側のそれと入れ替わります。もし、マップ上に印刷されているシンボルと支配マーカー側が同じ場合、敗者側が撤退した後、改めて置く必要はありません。

### ハンドサイズへの影響:

- あるプレイヤーが生産拠点 (2.5) の支配を失った場合、指定された数のコンフリクトカードを捨て札しなくてはなりません(下記を見よ)。また、ハンドサイズマーカーをマップ上のハンドサイズ記録ボックスで、減らされた分を調節しなくてはなりません(2.6.1)。
  - 3枚喪失・ベルリン。2枚喪失・ロンドン及びモスクワ。その他の場合は1枚喪失。
  - パリとローマは特殊なケース (8.0 参照)
- もしベルリンが陥落した場合、枢軸プレイヤーはランダムに 3 枚のコンフリクトカードの手札を捨てること。
- その他の場合は、プレイヤーが捨てるコンフリクトカードまたはカードを任意に決定出来ます。

**例外:** もし連合軍プレイヤーが、ソ連の生産拠点を失った場合、石油ドラム缶の数に対応して、可能ならソ連のレッドスターのあるカードか二重スパイカードを捨てます(例えばモスクワの場合は 2 枚)。足りない場合は西側連合のカードで補完します。

・もし、以前失った自陣営の生産拠点 (2.5) を奪回した場合、以前のプロセスの逆を辿ります。ハンドサイズを増加の方向で調整し、新しいハンドサイズの数までコンフリクトカードをドローします。

**デザインノート:** もしあなたが連合軍プレイヤーで、ソ連の生産拠点 (例えばハリコフ) を失った場合、ソ連レッドスターのあるカードを捨てて (もし手元にあるのなら)、そしてハンドサイズ記録を一つ減らさなければなりません。従って、賢いプレイヤーなら、赤軍の「野戦軍指揮官」や「最高司令官」などの強力なコンフリクトカードを強制的に捨て札にされることは受け入れがたいです。むしろ、この生産拠点の防衛のためにこのカードを使ったほうが良いでしょう。

また、捨て札を強制される可能性を見越して、価値の低いコンフリクトカードを手札の中に常に準備しておくことは、賢明な措置と言えます。

**デザインノート:** 強制捨て札のため、プレイヤーはもしハンドサイズが 4 以下の場合は常に注意しているべきです。なぜなら、1 ヶ所またはそれ以上の生産拠点の喪失や、イベントによるハンドサイズの減少 (例えばウルフバックや戦略爆撃) により、敵陣営にサドンデス勝利を与えかねないからです。ハンドサイズを増加させるイベントカード (戦時生産、人造石油、コンボイなど) を獲得するのは、前述の喪失をカバーし、サドンデス敗北に対するある種の保険となります。

**注:** パリを除き、全ての敵生産拠点は占領してもカードを獲得することはありません。パリのみは生産拠点として連合軍にも枢軸軍にもハンドサイズを増減させます。プレイブック (16.2) を参照して下さい。

## 6.5.3 攻撃時の連合軍の分断

**デザインノート:** 共通の敵に対抗していても、連合軍は一枚岩ではありません。このことは、連合軍の支配マーカーが、西側連合とソ連とで違うことで表されています。また、イベントカードやコンフリクトカードのデッキの使用制限などでも同様です。

### 6.5.3.1 攻撃時の連合軍支配マーカー

もし連合軍が攻撃を宣言するなら、まずどの隣接支配地域から攻撃をしているのかを宣言しなければなりません。

- もし、攻撃で勝利してその地域に支配マーカーを置く場合は、攻撃をしていると宣言している地域にある支配マーカーと同じでなければなりません。
- もしこのようなケースでなく、更に既にマップ上に連合軍のシンボルが印刷されている場合は、支配マーカーを置きません(別の言い方をすれば、1941 年ゲーム開始時の状態にもどるということ)。同じように枢軸軍が自軍のシンボルがある地域を奪回しても、支配マーカーは置きません。
- 海域への攻撃は違います。攻撃のため、特に隣接地域が支配地域または海域である必要はありません(6.5.1, 4 項)。もし連合軍プレイヤーがある海域の支配を獲得し、隣接地域や海域が西側連合・ソ連の支配下でない場合は、西側連合の支配マーカーを置かなくてはなりません。

**例:** エジプトには、マップ上既に西側連合のシンボルが印刷されています。もし連合軍プレイヤーがエジプトからリビアに攻撃をかけ勝利した場合、プレイヤーは西側連合の支配マーカーをリビアに置きます。

**例:** カフカスに枢軸軍の支配マーカーがあります。もし連合軍が西側連合支配下にあるイランから攻撃して勝利した場合、枢軸軍支配マーカーは取り除かれますが、新たなマーカーは置かれません。カフカスはマップ上のシンボルがあるように、ソ連支配下に戻ります。

### 6.5.3.2 攻撃時のイベントの使用

ソ連支配下にある地域・海域から攻撃したり防御する場合は、連合軍プレイヤーはイベントはソ連レッドスターがあるカードしか使えません。

ソ連支配下にある地域・海域から攻撃したり防御する場合は、連合軍プレイヤーは、イベントに西側連合ホワイトスター「しか」ない場合は使えません。

これは逆も然りで、西側連合支配下にある地域・海域から攻撃したり防御する場合は、連合軍プレイヤーは、イベントにソ連レッドスター「しか」ない場合は使えません。

**例:** 「PARTISANS & ARTILLERY (パルチザン及び砲兵)」には赤星・白星両方があります。このカードは制限なしで使えます。将軍たち、例えば「PATTON (パットン)」

(白星だけ)は 1 つのシンボルしかありませんので、制限下にあります。

### 6.5.3.3 攻撃への複数のイベントの使用

コンフリクト解決中(7.2)に、イベントをプレイする時、もし望むなら更にイベントをプレイすることが出来ます。

#### 例外:

- 各プレイヤーごと、将軍カードは 1 枚だけを攻撃か防御に使用できます。連合軍イベントは CHUIKOV、MONTGOMERY、PATTON、ZHUKOV で、枢軸軍イベントは GUDERIAN、ROMMEL、VON MANSTEIN、VON RUNDSTEDT です。
- 二枚のコンフリクトカードをプレイするイベントを、混用することはできません。例えば、連合軍なら「OUR FINEST HOUR」と「MAXIMUM EFFORT」です。同じように枢軸軍は「MAXIMUM EFFORT」と「DESPERATE GAMBLE」は混用できません。

### 6.5.3.4 攻撃時のコンフリクトカードデッキの使用

ソ連支配下にある地域・海域を攻撃または防御する場合、また攻撃成功後ソ連の支配下になる場合、連合軍プレイヤーはソ連のコンフリクトカードか二重スパイカードを、もし手元にあるなら使用せねばなりません。他の場合はどのコンフリクトカードでも使用できます。

**注:** この「赤星のみ」の例外としては、二回目のデッキからドロウする「THEIR FINEST HOUR」か「MAXIMUM EFFORT」と「MURMANSK RUN」です。

## 6.6 大攻勢

「大攻勢」アクションは、あるプレイヤーが 2 つのイベントアクション(6.4)か 2 つの攻撃アクションを 1 ターンの間の実施することです。しかし、「大攻勢」そのものは 1 つのアクションであり、成功ボーナスアクション(7.9)は 1 つと電撃戦ボーナスアクション(7.9.2)を 1 つだけ生じさせます。

**デザインノート:** 通常、最初のアクションの失敗はそのプレイヤーのターンを終了させますが、しかし「大攻勢」の場合、ターンは継続します。状況が整った時は Hitler's Reich のプレイヤーにはとても強力な武器となるでしょう。

### 6.6.1 大攻勢の必要条件

大攻勢を実行するには、

- 枢軸軍プレイヤーは、そのマーカーが「Big Push Available」(2.6.3)にあること。このマーカーは、以前のターンに増強アクションで獲得出来ます。
- 枢軸軍プレイヤーは、バルバロッサ作戦(6.7.2)を実施しない決定をすることが出来ます。この場合大攻勢マーカーを後のターンのために取っておけます。

**覚え書き:** 大攻勢は、必ずしも空挺攻撃や上陸作戦(6.5.1)を示唆しません。オーバーロード作戦(6.7.3)は唯一の例外で、これは上陸作戦を示唆しています。

### 6.6.2 大攻勢のイベントアクション

2 回のイベントアクションを実行するために大攻勢のアクションを使用するには、最初にこの2度のアクションイベントを続けて実行します。その後、獲得できるボーナスアクションを解決します(7.9)。もし最初の2回のイベントアクションに失敗すれば、ボーナスアクションはありません。

### 6.6.3 大攻勢の攻撃アクション

2 回の攻撃を実行するために大攻勢のアクションを使用するには、まず最初の攻撃を実行します(6.5)。その後、最初の攻撃の後許可された全てのボーナスアクションを解説します(7.9) (2 回めの攻撃が解決されるまで、実行出来るボーナスアクションを放棄または延期することを含みます)。その後、2 回めの攻撃とボーナスアクションを解決します。もし2回とも攻撃を失敗すると、ボーナスアクションはありません。

**例:** 連合軍プレイヤーが、ターン開始時に大攻勢マーカーを持っています。このターンの最初のアクションは CONVOY (連合軍のハンドサイズは危険なほど低い) を獲得するためのイベントアクションで、連合軍プレイヤーは最初のイベントアクションに勝利しました。

Para la2 回めの攻勢のアクションとして、連合軍プレイヤーは他の CONVOY イベントを獲得しようと試みます。このアクションは失敗しました。しかし、最初のアクションイベントに勝利したので、連合軍プレイヤーは1つのボーナスアクションを獲得しました。連合軍プレイヤーはイベントテーブルで他のアクションを実行し、別の CONVOY を獲得しました。

可能性として、実行可能なイベントと少しの幸運で、コンフリクトカードのハンドサイズを3つ増加させる事ができるでしょう。これはもしかしたらゲームを続けられるか、敗北に終わるかの違いになるかもしれません。

## 6.7 特殊な歴史上の作戦

Hitler's Reich には 3 つの特殊な作戦があります。枢軸軍のみが実施できるバルバロッサ作戦(6.7.2)、連合軍のみが実施できるオーバーロード作戦(6.7.3)及びパングラチオン作戦(6.7.4)です。各作戦は独自の特別な手順によって実施されます。下記に詳細を説明します。

各作戦はゲーム中、1 度だけ実施出来ます。

### 6.7.1 作戦の要件

この「作戦」を実行するためには、枢軸軍・連合軍ともに、マーカーが「Big Push Available」にあることがまず要件になります(2.6.3)。これは前ターンまでに強化アクションで獲得しているか、1943 年の連合軍の再シャッフル(5.4.4.)で自動的に獲得します。

その上、バルバロッサ作戦(6.7.2)は、1941 年の最初の枢軸軍カードシャッフルが発生する前のみ実施できます(5.4)。

オーバーロード作戦またはパングラチオン作戦は、

- 1944 年より前は実施されません。(つまり、連合軍と枢軸軍の年次マーカーが 1943 年末のボックスにある時)。
- 連合軍プレイヤーはイベントカードの「HIGGINS BOATS」を持ち、さらに大攻勢マーカーが「Allied Big Push Available」ボックスになければなりません。
- もし連合軍プレイヤーがオーバーロード作戦とパングラチオン作戦両方を発動した時、次の順番で処理する。まずオーバーロード作戦を実施して、その後にパングラチオン作戦を実施します。両作戦共実施されねばなりません。
- 連合軍は、カナリア諸島エリアとビスカヤ湾エリアを、係争中でない支配(2.4)で保持していなければなりません。

**覚え書き:** 1944 年以降は、連合軍プレイヤーが一度ある海域を、係争中でない支配にした場合、もはや枢軸軍プレイヤーはそこを攻撃したり、艦隊を配置したりすることは出来ません。例えば、連合軍プレイヤーがチャンネル諸島海域を支配して、ビスカヤ湾海域は支配していな



場合、枢軸軍プレイヤーはチャンネル諸島海域には攻撃も艦隊を配置することも出来ませんが、ビスカヤ湾海域に関しては、この海域が連合軍プレイヤーの係争中ではない支配になるまで、このような制限はありません。

**デザインノート:** 1944 年時点で、連合軍の制海権・制空権は圧倒的で、大西洋において枢軸軍が海上に存在することはかなり難しくなっており、軍事的挑戦はさらに困難でした。

## 6.7.2 バルバロッサ作戦

バルバロッサ作戦は、枢軸軍プレイヤーがソ連に対して取る複数の攻撃アクションであり、ゲーム中 1 ターンで行われます。

**デザインノート:** バルバロッサ作戦は、ソ連侵攻のための枢軸軍の凄まじい軍事力の集中です。デベロッパーマニュアルの 16.3 のアクションの例を参照してください。

バルバロッサ作戦を発動するためには、枢軸軍プレイヤーはまず「Big Push Available」欄にあるマーカーを取り去り (2.6.3)、その後順番に 1 攻撃アクションを (6.5) 次に挙げるソ連地域に実行します。パルト諸国、白ロシア、クリミア、ミンスクです。

攻撃は枢軸軍プレイヤーが選ぶ順番で起こります。しかし、生産拠点の支配を除き、すべての枢軸軍ボーナスアクション (7.9) は 4 箇所の攻撃終了後に実行しなければなりません、これを表示するために、これが可能になった段階で、星印を下にして金色の六角形のピースを「Bonus Action Earned」の欄に置きます。4 箇所の攻撃が終わった時点で星印を上にします。このボーナスアクションは、通常のゲームルールに従って、枢軸軍プレイヤーの望むように実行できます (例えば、イベントアクションや補強アクションを実行する、など)。

バルバロッサ作戦の電撃戦は、もし獲得され望まれるなら、4 箇所の攻撃のうち勝利した場所、またはバルバロッサ作戦のターンのボーナスアクションの後に実施出来ます。電撃戦の攻撃は、ソ連の支配地域に対してのみ実施出来ます。バルバロッサ作戦には、空挺攻撃や上陸作戦は (6.5.1)、実施できません。

**デザインノート:** バルバロッサ作戦が実施される時は、枢軸軍プレイヤーは大攻勢ルールを十分に意識し、チェスプレイヤーのように攻撃のシークエンスを注意深く考

慮せねばなりません。これにより、失敗を避けることができます。このアイデアと、作戦の決行を遅らせすぎないことが最高の成功をもたらすでしょう。

## 6.7.3 オーバーロード作戦

オーバーロード作戦を発動するためには、連合軍プレイヤーはまず「Big Push Available」欄にあるマーカーを取り去り (2.6.3)、自動的に「MAXIMUM EFFORT」イベントを受け取り、直ちに実行します (たとえ枢軸軍プレイヤーの手にあっても)。そして上陸作戦を、次に上げる海峡に隣接する 3 地域のうち「1 地域に」実施します。ノルマンディ、カレー、オランダ・ベルギー地域です。もしビスカヤ湾が連合軍支配下にあるのなら、そのどの隣接地域でも実施できます。

もし上陸作戦が勝利したなら:

- EI 連合軍プレイヤーは 2 回まで電撃戦ボーナス攻撃 (7.9.2)を実施できます。これらは通常電撃戦で 1 ターンに実行できることの代わりです。2 回めの攻撃は、1 回目が失敗しても実行できます。生産拠点を支配することでボーナスを獲得しようとして失敗しても、連合軍のターンは終了しません。電撃戦は、連合軍のコンフリクトカードのハンドサイズを減らしません。

**覚え書き:** ベルリンは、オーバーロード作戦の電撃戦攻撃の目標にはなりません。

- 2 回めの電撃戦攻撃の後、成功・失敗に関わらず、連合軍の支配マーカーをウィシーフランスに配置します。この時、もしまだ他のウィシー地域 (例えばアルジェリアなど) が連合軍支配下でない場合、海峡・西地中海などの海域を含めて同様の処置をします。

**デザインノート:** これらは、歴史上のアンビル・ドラグーン作戦を象徴しています。

- 獲得したボーナスアクションは、パングラチオン作戦を実行するため使用しなければなりません (6.7.4)。

もし上陸作戦が失敗すれば、アンビル・ドラグーン作戦はもう意味をなしませんが、パングラチオン作戦は遂行します。

## 6.7.4 パングラチオン作戦

**デザインノート:** 第二次大戦のヨーロッパ戦線に置いて重要な瞬間は、西側連合軍の歴史的な逆上陸で、オーバーロード作戦と呼ばれた大規模なヨーロッパ大陸への侵攻は永遠に「D-Day」として記憶されました。同じように重要だったのはパングラチオン作戦です。1944 年の白ロシアに対する戦略的な攻勢は、そこを含めて大部分の枢軸軍支配下にあったソ連領から枢軸軍を駆逐しました。その過程で、ドイツ軍の 1 軍集団がほぼ完全に破壊されたのです。これらの作戦は *Hitler's Reich* のゲーム体験のカギとなるでしょう。

パングラチオン作戦を実施するためには、連合軍プレイヤーは 4 回の攻撃を実施します。これはソ連支配地域から、枢軸軍支配地域に対して行われます。この 4 回の攻撃は、大攻勢ルール (6.6) の成功・失敗に関わらず保証されています。



必要なときに、攻撃を表示するために 4 つの灰色キューブが使用されます。

この 4 回の攻撃は、事前に予告されることはありません。同じ地域が複数回の攻撃対象になりえます。

**覚え書き:** ベルリンは攻撃されません。

電撃戦のボーナスアクション攻撃は許可されていません (7.9.2)。しかし、成功した攻撃に使用されたイベントは、

あたかも電撃戦のように次の攻撃に使用でき、理論的には 4 回の攻撃に使用できることになります。

### 6.7.4.1 オーバーロード作戦・パングラチオン作戦におけるコンフリクトカード及びイベント

もし連合軍プレイヤーが、オーバーロード作戦やパングラチオン作戦にてコンフリクト解決 (7.0) に敗北した場合、リユースブルイベントは返却されますが、モールにはありません (4.2.4)。その代わり、これらのイベントは、連合軍の次回ターンの使用可能カードとして残されます。

Si もし枢軸軍プレイヤーが、オーバーロード作戦やパングラチオン作戦にてコンフリクト解決 (7.0) に敗北した場合、使用したリユースブルイベントの半分が返却されます (切り上げて下さい。選択は枢軸軍プレイヤーが行います)。モールには返却しません。これらのカードは枢軸軍の次ターンの開始時に使用可能になります。それ以外のカードは適切なモールに返却されます。

**コンフリクトカードモールの再構築と覚え書き:** cuando オーバーロード作戦とパングラチオン作戦が終了した後で、各プレイヤーは自分のコンフリクトカードの捨て札を集め、デッキにあるカードと一緒にして新しいデッキにします。この再シャッフルは年次進行やハンドサイズには影響しません (4.1.4)。

**デザインノート:** 連合軍プレイヤーは、歴史的事実としてはアイゼンハワーの連合軍最高司令部として、オーバーロード作戦は一回きりの大作戦と捉えています。

*Hitler's Reich* のデザイナー、Mark McLaughlin としては D-Day の見解は「オーバーロード作戦は乾坤一滴の作戦だった。もし D-Day が失敗に終わっていたら、海峡超えの 2 回めの侵攻の準備に何ヶ月もかかったことだろう。ゲーム的には、二度目のオーバーロード作戦のチャンスはない」というものです。

従って、利口な連合軍プレイヤーは、オーバーロード上陸作戦の準備のため出来るだけ強力なイベントカードの手札を保持しようとするでしょう。「HIGGINS BOATS」の他に、次の 6 枚の下記のカード「T-34'S」「SHERMANS」「PATTON」「AIR SUPREMACY」(か「RESERVES」)「ARTILLERY & PARTISANS」(か「COUNTERATTACK」)などが含まれるでしょう。目的は 5 ダイスを攻撃のため振ること、2 枚のイベントカードを MAXIMUM EFFORT を通じて使用すること、そのうち 1 枚は数値 1 2 の「野戦指揮官」か 1 3 の「最高司令官」でダイス振り直しを含まないことです。

反対に、経験豊富な枢軸軍プレイヤーはオーバーロード作戦への準備のため、まず要塞マーカーを配置し、強力なイベントの手札、例えば「VON RUNDSTEDT」「WAFFEN SS」「DESPERATE GAMBLE」などを使用可能にしようとするでしょう。その上、頭の中には連合軍はオーバーロード作戦を宣言すれば自動的に「MAXIMUM EFFORT」が獲得できる、例え枢軸軍プレイヤーの手札にあっても、と知っています。

これらは、ロンメル将軍の「奴らを海岸に釘付けにする」に近いものです。枢軸軍による選択的な防御は、連合軍を海に叩き返すかソ連の前進を阻むための、反攻のためのリソースの企図となりうります。何の戦略を選択するかは、*Hitler's Reich* がプレイヤーに提供する、たくさんある華やかな素晴らしい「パズル」のうちの一つです。

通常電撃戦ボーナスは、オーバーロード作戦を実施したターンにはありません。しかし、ソ連赤軍のパングラチオン作戦の 4 回の攻撃は、歴史上オーバーロード作戦とほぼ同じ時期に行われ、そしてソ連領内に存在した大部分の枢軸軍を駆逐しました。

連合軍と枢軸軍の、オーバーロード作戦・パングラチオン作戦のコンフリクトカードの特別な扱い、コンフリクトカードデッキの再構築は、ゲームのリズムをカードによって抑えようという意図があります。このルール

がなければ、カードによる通常のプロセスですと、デザイナーが意図する 1945 年末へのゲーム終了よりかなり進行が早くなってしまうでしょう。

# 7.0 コンフリクト解決の手順

## 7.1 概略

コンフリクト解決の手順は、イベントアクション (6.4) や攻撃アクション (6.5) の解決に用いられます。

ステップ	ルール
1. イベントのプレイ	7.2 7.3
2. コンフリクトカードのプレイ	7.4
3. ボーナス及びコンフリクトのダイス振り	7.5
4. マーカーとイベントの効果の解決	
5. コンフリクトカードの特殊機能の解決	7.6 7.7
6. 勝者の決定	7.8
7. 片付け	7.9
8. ボーナスアクションまたはアクション	

### 7.1.1 アクティブ及びノンアクティブプレイヤー

イベントアクションや攻撃アクションを開始するプレイヤーがアクティブプレイヤーです。その相手プレイヤーがノンアクティブプレイヤーになります。下記に示すステップ中、特に指摘がなければ、アクティブプレイヤーが常に先になります。

### 7.1.2 一般的な手順

コンフリクト解決は、下記にあるステップにて勧めます。

## 7.2 イベントのプレイ

両プレイヤー、最初にアクティブプレイヤーは、テーブルに注意しているなら何枚でも有効イベントをプレイできます(6.4.1)。これらをドラマチックにするために、低い白シリンダーマーカーを次の係争中の海域や地域に配置できます。

**注:**要塞や艦隊は、その地域・海域でのコンフリクト解決には必ず加算されます。喪失を避けるために計算外にすることはできません。イベントを選んだ時は、希望しない限りはリユースブルやリターナブルイベントのプレイは義務ではありません。

## 7.3 コンフリクトカードのプレイ

両プレイヤーは1枚のコンフリクトカードを裏にしてテーブルに置いてプレイしなければなりません。その後、両プレイヤーは同時にそれらのカードを開示します。

**例外:** もし、あるプレイヤーがイベントの「ENIGMA」か、「MASTER SPY」により先にコンフリクトカードの開示を義務付けられている場合、もしくはランダムであればねばならぬ場合は、そのように実行せねばなりません。その後、相手プレイヤーがコンフリクトカードを選びプレイします。

普通は、あなたの手札のコンフリクトカードからどれでも選ぶことができます。**例外:** 連合軍の分断(6.5.3)。

## 7.4 コンフリクト解決のダイス振りとボーナス

各プレイヤーはコンフリクト解決のため、三つのダイスをふり、イベントによっては二回までのボーナスダイス(7.2)、また下記に示すようなボーナス(7.4.1)が割り振られています。

最高5個まで振ることができます。余剰分は無視します。

### 7.4.1 ボーナスダイス

4つのタイプのボーナスダイスがあります。

ボーナスタイプ	要約
イベントボーナス	いくつかのイベント(4.2)はボーナスダイスを与えます。
地域にて	
地域ボーナス	地域が攻撃された時は、もしあるプレイヤーがその隣接地域・地域をたった一人で支配している場合、またはその地域の支配をしている場合、どのプレイヤーもボーナスダイスを獲得します。もし各プレイヤーが少なくとも1つの隣接地域・地域を支配している場合、ボーナスダイスはありません。

艦隊ボーナス	もしある海域が攻撃されたばあい、艦隊をもっているプレイヤーはボーナスダイスを獲得します。  もし双方が艦隊をもっている場合、どちらもボーナスダイスを獲得します。7.5の「艦隊による上陸作戦への効果」を参照の事。
地域にて	
地域ボーナス	地域が攻撃された場合、各プレイヤーは、自軍支配下で隣接する地域・海域の数だけ足して下さい。。攻撃目標地域は対象外です。
	もし、攻撃側のこの数字が防御側より大きい場合、1 ボーナスダイスを獲得します。  この他の場合はボーナスダイスはありません。
首都防衛ボーナス	枢軸軍がベルリンを防衛する場合、連合軍がモスクワかロンドンを防衛する場合、1 ボーナスダイスを獲得します。

## 7.5 マーカーとイベントの影響

最初にアクティブプレイヤーからイベントの効果の適用を行います(4.2)。例えば艦隊マーカーや要塞マーカーなどです(3.2, 3.3)。

プレイヤーはどの順番で効果を実施するか決めることができます。

下記の挙げるようなタイプの影響があります:

影響のタイプ	要約
要塞ボーナス	もしある地域からの攻撃を防衛していて、要塞がある場合、下記に従ってダイスの数字を変えることができます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>もし生産拠点なら、5に変える。</li> <li>もし生産拠点でないなら、4に変える。</li> </ul>



艦隊の影響	もし上陸作戦の攻撃側で、その海域に艦隊マーカーがある場合、1回のダイス振り直しが出来ます。これによって艦隊マーカーが除去されることはありません。攻撃側だけがこの効果の恩恵を受けます。 <b>注:</b> 連合軍の「FLEET CARRIERS」イベントも同様の効果を上陸作戦に与えます。もし艦隊マーカーと組み合わせるなら、2回のダイス振り直しが出来ます。
イベントの影響	いくつかのイベントは(4.2)自分自身のダイスを振り直すのか、相手のダイスなのか、決めることが出来ます <b>例:</b> イベント「枢軸のみ」「Rommel」がこの機能を持ちます。

## 7.6 カードの特殊機能の影響

まずアクティブプレイヤーから、プレイされたコンフリクト・イベントカードの特殊機能(4.1.3)の適用します。



**例外:** どちらかのプレイヤーが、「二重スパイ」をプレイしたら、

- もし、一方のプレイヤーのみがこのカードをプレイしたら、コンフリクトのダイスを振るのはこのプレイヤーが先になります。

もし両方のプレイヤーが「二重スパイ」をプレイしたら、

- 最初に、アクティブプレイヤーが「二重スパイ」を解決します。次にノンアクティブプレイヤーが「二重スパイ」を解決します。その後、アクティブプレイヤーが残りのカードの特殊機能を解決し、ノンアクティブプレイヤーのそれらと続きます。このことは、「MAXIMUM EFFORT」のようなイベントの使用を通して、2枚のコンフリクトカードがプレイされる鴉に起こりえます。「二重スパイ」カードは敵のカード1枚だけに効果を与えることを覚えておいて下さい。

プレイヤーは、効果の適用の順番を決めることが出来ますが、

- いくつ、何のダイスを振り直すのか、実行前に宣言しなくてはなりません。
- 上記の宣言は変更できません。

- 振り直しダイスの結果に従わなければなりません。

- 効果を適用する際、個別にダイスを振り直すことはできません。

**注:** 1 ダイス振り直しの特殊機能は、コンフリクト解決のステップで行われた振り直しに追加されます。イベントの影響(7.5)で振り直しになるダイスは、コンフリクトカードの特殊機能でまた振り直す事ができます

**例:** もし「最高司令官」をプレイしたら、1回振って結果を見てからまた1,2回振り直す決定をする、ということはありません。

**注:** いくつかのイベントは、2枚のコンフリクトカードの使用を許可します。もし両方がボーナスカードの場合、その特殊機能は保持されます。従って、もし幸運にも2枚の「将軍」をプレイ出来た場合、2回振り直しが出来ます(1枚1回ずつ)。しかし、振り直しの振り直しにこのカードのボーナスダイスの機能を使うことは出来ません。

従って、もし5個のダイスを振り「最高司令官」をプレイしたら、uno por elección, y el otro elegido al azar (イベント「MAXIMUM EFFORT」「THEIR FINEST HOUR」「DESPERATE GAMBLE」)、1回だけこの5個のダイスの振り直しが出来ます。6回の振り直しのうちの1回分は失われます。

## 7.7 勝者の決定

勝者の決定のため、各プレイヤーは、プレイされたコンフリクトカードの数値の合計(7.3)にさらに振られたダイスの目を合計します。もちろん、すべての効果を適用した後にです(7.5, 7.6)。

- 数値の高いプレイヤーが勝利します。
- 同じ数値の場合、組札のレベルの高いカードをプレイした側が勝利します(4.1.2)。

## 7.8 片付け

両プレイヤーがコンフリクトカード、イベントやその他マーカーのプレイをした後、捨て札や地域。海域の支配マーカーの変更などを実施します。このプロセスを片付けと呼びます。片付けは次の順番で行われます。

ステップ	要約
イベント	<ul style="list-style-type: none"> <li>イベントアクションに関しては、6.4.2 のイベントアクションの終了を参照の事。</li> <li>攻撃に関しては、6.5.2 攻撃の終了を参照のこと。</li> </ul>
支配地域・各種マーカー	<ul style="list-style-type: none"> <li>6.5.2 攻撃の終了を参照のこと。</li> <li>コンフリクト解決に使用された全てのコンフリクトカード(4.1) を捨て札にすること。</li> </ul>
コンフリクトカードとハンドサイズ	<ul style="list-style-type: none"> <li>6.5.2 攻撃の終了を参照のこと。</li> </ul>

## 7.9 ボーナスアクションまたはアクション

下記のようなボーナスアクションがあります。これらは加算されます(7.9.1)。

ステップ	要約
成功ボーナス	<p>もし、ターンの最初アクションで、(地域・海域を問わず) 攻撃アクションまたはイベントアクションで勝利した場合、成功ボーナスアクションを選択できる。金色六角形マーカーを使用し、星印を上にしてマップ左上「Bonus Action Earned」欄に置き、獲得を表示する。</p> <p>下記のアクションを選択できる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>再編成 (6.1)</li> <li>要塞 (6.2)</li> <li>強化 (6.3)</li> <li>イベントアクション (6.4)</li> <li>攻撃(6.5)</li> </ul>

生産拠点ボーナス	<p>もし、あなたのターン中のある攻撃で、生産拠点の地域・海域を占領した場合、生産拠点ボーナスを獲得します。</p> <p>この場合は1つだけで、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>イベントアクション(6.4) です。</li> </ul> <p><b>注:</b> 生産拠点のドラム缶の数は、イベントアクションの数とは関係ありません。例えば、モスクワは2つドラム缶がありますが、占領や奪回で、獲得できるボーナスは1つだけです。</p>
電撃戦ボーナス	<p>もし、あなたのターン中のある攻撃で、どの地域でも占領した場合、電撃戦ボーナスを獲得できます。</p> <p>この場合は1つだけで、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>攻撃(6.5)</li> </ul> <p>詳しい内容は、7.9.2 電撃戦を参照して下さい。</p>

### 7.9.1 マルチボーナスアクション

状況に寄りますが、生産拠点ボーナスアクション、成功ボーナスアクション、電撃戦ボーナスが悪徳出来る可能性があります。

生産拠点ボーナスは、可能な時点で実行するべきです。ただし、義務ではありません。

もし、ボーナスアクションに失敗した場合、他に獲得したボーナスアクションは失われ、ターンは終了します。

**例外:** 大攻勢(6.6)、バルバロッサ作戦(6.7.2)、オーバーロード作戦(6.7.3)、パングラチオン作戦 (6.7.4)。

### 7.9.2 “電撃戦”

電撃戦は 特殊な攻撃で (6.5)、ボーナスアクションとしてのみ可能です。

もし電撃戦が有効な場合、支配を獲得したばかりの地域（この地域からのみ）に隣接する他の地域を攻撃出来ます。電撃戦は、コンフリクト解決の手順(7.0)に従って解決しますが、下記の変更点があります。

- 電撃戦の連続攻撃は、3回までです。
- 電撃戦を宣言するたび、ハンドサイド記録上のマーカーを 1 つ減らします(2.6.1)。 **例外:** 「GUDERIAN」(6.5.3.3)、オーバーロード作戦(6.7.3)、パングラチオン作戦(6.7.4)。

- リユースブルイベントを、そのターンの後の電撃戦に使い続けることが出来ます。また、その後の電撃戦に別のリユースブルを使い続けることも出来ます。もし電撃戦に再使用しないのなら、カードを裏にして置きます。こうして後の他の電撃戦に使用することを避けます。
- 通常の攻撃と全く同じように、2枚以上の将軍カードは1つの電撃戦には使用できません。しかし、電撃戦の連続攻撃の最中には、別々の将軍カードを個別の攻撃に使用することは出来ます。
- 電撃戦を、最初の攻撃またはボーナスアクションの2回目の攻撃成功の後に宣言することが出来ますが、両方では出来ません。従って、もし電撃戦を最初の攻撃の後実行したなら、同じターンの2回目の攻撃の後にまた宣言することは出来ません。
- 他の電撃戦以外のアクションを試みる前に、電撃戦やそれに続く電撃戦を完了せねばなりません。**例外:** 生産拠点の成功ボーナスは、このボーナスのコンフリクト解決に失敗しなければ、新たな電撃戦の可能性を排除しません。

空挺攻撃や上陸作戦(6.5.1)で支配した地域が、電撃戦の起点になることは決してありません。**例外:** オーバーロード上陸作戦(6.7.3)。

**デザインノート:** 電撃戦は結果が期待できる強力な賭けで、リユースブルイベントを数カ所の地域の攻撃に使用できますが、ハンドサイドを減少させます(**例外:** 「GUDERIAN」カード、オーバーロード及びパングレチオン作戦)。

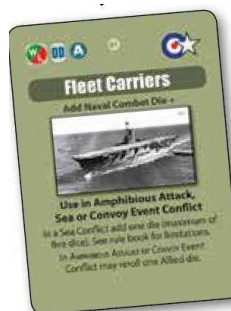
**デザインノート:** 1ターンの実行される電撃戦の数を記録するため、黄色の電撃戦キューブを使用します(2.6.3)。

**デザインノート:** リスクはありますが、一連の電撃戦攻撃の成功は、相手にとっては破壊的な結果をもたらすでしょう。例えば、枢軸軍のミンスクへの攻撃成功は3回の電撃戦攻撃の可能性を開き、ハリコフと白ロシアを通してモスクワ占領で終わるかもしれません。

## 8.0 特別ルール

### 8.1 連合軍のイベント「Fleet Carriers」とドーバー海峡の地形的制限

連合軍のイベント「FLEET CARRIERS」は次の場所には、使用できません。



- バルト海・もしデンマークか、スカゲラク海が枢軸軍の支配下にある時
- 黒海・もしトルコが中立か、枢軸軍の支配下にある時。
- もし、ジブラルタル「か」ドーバー海峡が枢軸軍の支配下にある時に、ドーバー海峡よりすべての東の海域（西地中海とレオン湾から黒海まで）。
- 連合軍の「FLEET CARRIERS」の使用は連合軍の艦隊と、同じ海域にかぎって共同使用ができます。ただし、ボーナスダイスと振り直しは通常のルールが適用されます。

### 8.2 イタリア

**デザインノート:** イタリアはヨーロッパにおけるドイツの一番重要な同盟国でした。連合軍のシシリーと本土南部への上陸の少し後、イタリアは降伏しました。下記のルールはそれを反映しています。

#### 8.2.1 ナポリ、シシリー、ローマ

イタリアは、連合軍プレイヤーがローマか、ナポリとシシリーを（両方）占領した時、直ちに降伏します。

黄色ブロックをチャート上の「Italian Surrender」に置いてこの事を表示して下さい(2.6.3)。いずれの場合も、下記の事柄を実行します。

- もしナポリとシシリーが占領された場合: この陣営と同じ支配マーカー（連合軍かソ連軍）をローマに置きます。ローマにある枢軸軍の要塞マーカーは除去します。

- もしローマが占領された場合: この陣営と同じ支配マーカー (連合軍かソ連軍) をナポリとシシリーに置きます。ナポリとシシリーにある枢軸軍の要塞マーカーは除去します。
- どの場合でも、枢軸軍プレイヤーは、ランダムに 2 枚のコンフリクトカードを捨て札にします。1 枚はローマの喪失、もう 1 枚はナポリとシシリーの喪失に相当します。枢軸軍のハンドサイドマーカーを、減少させるように調整します。

### 8.2.2 ローマの陣営の変更

もしゲーム中に枢軸軍がローマを奪回した場合、これは通常の生産拠点の奪回(6.5.2.1)に当たります。しかし、黄色ブロックは「Italian Surrender」に留まります。ナポリとシシリーは自動的に枢軸支配 (例えばその後この地域を枢軸軍が奪回したとしても) に復帰はしません。枢軸軍のハンドサイズは、たとえナポリとシシリーを奪回しても増加しません。

## 8.3 パリ

どちらのプレイヤーも、パリを占領または奪回するたびに、直ちに 1 枚のコンフリクトカードをドローします。また、ハンドサイズマーカーを適切な増加・減少の方へ調節します。

**注:** パリは唯一の例外で、通常は相手陣営の生産拠点を占領してもコンフリクトカードはドローできず、ハンドサイズの増加ありません。パリだけは、枢軸軍・連合軍ともにハンドサイズを増減させる生産拠点です。詳しくは 16.2 のプレイ例を参照のこと。

## 8.4 マルタ島

マルタ島は、ある一定の条件下で降伏します。

あなたの準備フェイズ(5.2)で、次の 2 点が正しい場合、マルタは降伏します。

- シシリー海域をあなたが支配している。
- マルタ海域に敵艦隊マーカーが存在しない。

もしマルタ島が降伏した場合、枢軸支配マーカーを置くか (枢軸支配下にあることを示す) か、枢軸支配マーカーを取り除きます (連合軍支配下にある)。

マルタ島の降伏はアクションとはみなされませんので、ボーンサクソンは発生しません。

**注:** もしシシリー海の支配をした時は、このルールを思い出すためにも、シシリー島包囲として黄色キューブマーカーをシシリー島の横に置きます。これであなたの相手には、次ターンに海域を再度支配下に置くのか、艦隊を配置するのか考慮する機会を与えることになります。

## 8.5 ウィシー諸国

ウィシー諸国とは、アルジェリア、モロッコ、シリア・レバノン、チュニジアとウィシーフランスの 5 地域のことを指します(2.1)。

ゲーム開始時、ウィシーは中立であり、枢軸軍プレイヤーはいかなるウィシー諸国地域も攻撃出来ません。しかし、連合軍プレイヤーは攻撃出来ます。ウィシーは下記の事柄が起こるまで、中立を保ちます。

連合軍プレイヤーが、	影響
…最初にウィシー地域を攻撃。 <b>例外:</b> もし枢軸プレイヤーが「IRAQ REVOLT (イラクの反乱)」をプレイした場合、連合軍プレイヤーはシリア・レバノンを攻撃出来ます。攻撃がシリア・レバノンに限りられるのなら、他のウィシー地域は中立を保ちます。	ウィシーが攻撃された直後の枢軸軍ターン準備フェイズにおいて、枢軸支配マーカーを未だ連合軍に占領されていない地域に配置する。
…「VICHY DEFECTS! (ウィシー亡命!)」をプレイ	直ちに西側連合軍支配マーカーを、アルジェリア、モロッコ、モロッコ海峡、西地中海 (もしまだ連合軍の支配下になければ) に配置します。次の枢軸軍準備フェイズに置いて、枢軸軍支配マーカーをチュニジア、ウィシーフランス、シリア・レバノン (もし連合軍支配下になければ) に配置します。



…パリを初めて支配下に置くか、オーバーロード作戦が成功(6.7.3)。	西側連合軍の支配マークを、その支配下にないウィシー地域・海域に配置します。これには海峡や西地中海を含みます。もし枢軸軍がパリを奪回したとしても、連合軍支配下のウィシーの地域・海域には影響ありません。
-------------------------------------	---

### 8.5.1 連合軍の中立ウィシーへの攻撃

Si もし、連合軍プレイヤーが中立状態のウィシーを攻撃した場合、枢軸軍プレイヤーは自身が保持しているイベント及びコンフリクトカードは一切使用できません。この場合、枢軸軍プレイヤーは、コンフリクトカードデッキからドローしてウィシーの防衛に使用します。これらのカードの特殊機能はそのまま適用します。コンフリクト解決には、枢軸軍プレイヤーは3個のダイスだけ振ります（更にコンフリクトカードの特殊機能の振り直しが出来ます）。

## 8.6 独ソ不可侵条約

これは灰色キューブが、マップ左上にある「*Nazi-Soviet Pact in Effect*」欄にあることで表示されます（2.6.3）。

枢軸軍プレイヤーがバルバロッサ作戦の開始を宣言するか(6.7.2)、または1941年の最初の枢軸軍再シャッフルが起きるまで、どちらのプレイヤーも下記に挙げることは一切出来ません。

- ・ 「TURKEY DECLARES WAR!（トルコ参戦!）」を獲得することを試みることを。
- ・ ソ連に隣接する海域に艦隊を配置したり、攻撃したりすること。
- ・ ソ連支配地域に隣接する枢軸軍支配地域や海域を攻撃すること（例えば、連合軍のルーマニア攻撃は禁止）。
- ・ 条約有効期間中に攻撃されない地域を覚えておくための手段として、オプションとして、プレイヤーはソ連の赤い支配マークを該当地域に置くことも出来ます。

**注:** 枢軸軍の大攻勢マークが使用可能とすると、バルバロッサ作戦のための特別機能は、1941年最初の再シャッフルの時点で失われ、通常の大攻勢マークになります。

## 9.0 勝利条件

ゲームが終了するには2つのパターンがあります。

### 9.1 コンフリクトカードによるサドンデス勝利

もし一方のプレイヤーのハンドサイズが、0かそれ以下になると、相手プレイヤーが直ちに勝利します。

### 9.2 ロンドン、ベルリン、モスクワの喪失

もしターンの開始時に、ベルリンが連合軍の支配下にある場合、枢軸軍はそのターンの終了時にまでこれを奪回せねばなりません。失敗した場合、連合軍プレイヤーが勝者となります。

反対に、もしターンの開始時にロンドンとモスクワの両方が枢軸軍の支配下にある場合、連合軍プレイヤーは少なくともどちらかを、そのターン終了時までには奪回せねばなりません。失敗した場合、枢軸軍プレイヤーが勝者となります。

**注:** 注意深く、利口に手札をプレイすることで、相手プレイヤーの奪回のチャンスを掴み取り、ゲームを終わらせることもできるでしょう。例えば、1945年、連合軍がベルリンを最後のカードプレイで支配し、その年次マークを、既に枢軸軍ターンでマークがある1945年末ボックスに動かすようにすることです。

### 9.3 降伏

もし、ゲームのどこかの時点で、

- ・ …枢軸軍が、ソ連の6箇所の本国生産拠点を支配するか6箇所の連合軍の自軍生産拠点を支配した場合、連合軍は降伏し、ゲームは枢軸軍プレイヤーの勝利となります。また、
- ・ …連合軍が6箇所の枢軸軍が開始時に所持していた生産拠点を支配すると、枢軸軍は降伏し、連合軍プレイヤーの勝利となります。

この降伏の場合、奪回のチャンスはありません(9.2)。

### 9.4 ハンドサイズによる降伏

ターンの終了時に、もし相手プレイヤーのハンドサイズが12で、自分のハンドサイズが3以下の場合、降伏しなければなりません。相手プレイヤーが勝者となります。

## 9.5 判定による勝者決定

もし、以上の条件でも勝者が決まらない場合、ゲームは1945 年末を持って終了し、下記の条件で勝者が決定されます。

- **枢軸の生存勝利。** 枢軸軍がベルリンを支配し、さらにローマ、パリ、ルール、ルーマニア、オーストリアの5 箇所の生産拠点のうち少なくとも2 箇所を支配している場合、プレイヤーのハンドサイズに関係なく、枢軸国が生き残ったということで、勝者となります。

**枢軸の重要な勝利。** 枢軸軍がベルリンを支配し、さらにローマ、パリ、ルール、ルーマニア、オーストリアの5 箇所の生産拠点のうち少なくとも2 箇所を支配していて、ハンドサイズが連合軍のそれと同じかそれ以上である場合、枢軸国の重要な勝利となります。

- **連合軍の最小限の勝利。** 枢軸軍が前述の「生存」及び「重要な」勝利を収めることが出来なかった場合、連合軍が最小限の勝利を収めます(恐らくその時は、ベルリンは最初の原爆投下の目標になったかもしれません)。

## 10.0 シナリオ

Hitler's Reich には2つのシナリオがあります。キャンペーンシナリオ 1941 (10.2)とショートシナリオの 1944 (10.3)です。どちらも通常の勝利条件が適用されます(9.0)。

これらとは別に、1941年導入シナリオはもっと簡潔で、ゲームの長さも2つあり、トーナメントバージョンとも言えます(10.4)。

シナリオ 1944 (10.3)を除くすべてのシナリオでは、セットアップはキャンペーンシナリオと同じ、一般的なセットアップ (10.1)を使用します。

注:プレイブックにはいくつかの、ゲーム体験を豊かにするオプションが記載されています。ソリテアやマルチプレイヤーシステムに関しても説明されています。

## 10.1 一般的なゲームの準備

### 10.1.1 マップ、マーカー、ダイス

- マップをプレイヤーの間に広げます。

- 支配マーカー、艦隊マーカー、要塞マーカーをプレイヤーが手に取りやすい場所に置いておきます。
- マップのそばにプレイヤーサポートシートを置きます。イベントカードは3つのデッキ、枢軸軍用、連合軍用、両軍兼用とに分けて置きます(4.2.4)。
- 各プレイヤーは5個のダイスを持ちます。
- Se コンフリクトカードは2つのデッキに分けて置きます、26枚の連合軍用(西側とソ連)と1枚の二重スパイ、26枚の枢軸軍用(ドイツ軍とイタリア軍)と1枚の二重スパイになります。

## 10.2 1941 年キャンペーンシナリオ

下記の表をキャンペーンシナリオシナリオの準備のため使用します。

表		マップ	
独ソ不可侵条約	有効: 灰色キューブを置く	枢軸軍支配 海域	なし
枢軸軍大攻勢可能 「Axis Big Push Available」	可能: 星印を上にして黒六角マーカーを置く (バルバロッサ作戦可能を示す。6.7.2)	枢軸軍支配 地域	なし
連合軍大攻勢可能 「Allied Big Push Available」	不可	連合軍支配 海域	なし
ボーナスアクション	金色六角マーカーを欄の外に置く	連合軍支配 地域	なし
イタリア降伏	いいえ	枢軸軍要塞 マーカー	なし
枢軸軍ハンドサイズ	8 (枢軸軍六角マーカーを置く)	連合軍要塞 マーカー	なし
連合軍ハンドサイズ	6 (連合軍六角マーカーを置く)	枢軸軍艦隊 マーカー	なし

年次	枢軸軍及び連合軍のシンダーマーカーを、星印を上にして「開始」“At Start”に置く。その年の再編成アクションが可能な事を示す(6.1)。	連合軍艦隊マーカー	なし
----	--	-----------	----

## 10.2.1 キャンペーンシナリオ 1941: 手札のディールとデッキ

### 10.2.1.1 キャンペーンシナリオ: 連合軍のゲーム前のコンフリクトカードデッキ

連合軍用コンフリクトカードをシャッフルし、裏面でハンドサイズの数を手札として配ります。これが連合軍プレイヤーの開始時の手札です。その他はデッキとして、連合軍プレイヤーの手元において下さい。

### 10.2.1.2 キャンペーンシナリオ: 枢軸軍のゲーム前のコンフリクトカードデッキ

枢軸軍のコンフリクトカードから、ダイス振り直しボーナス機能を持つ6枚のカード(4.1.3; イタリア軍とドイツ軍の「将軍」「野戦指揮官」「最高司令官」カード)を抜き出します。シャッフルして、このうち4枚を裏面にして枢軸軍プレイヤーに配ります(この枚数はシナリオで規定されています)。

残りの2枚は枢軸軍コンフリクトカードデッキに入れてください。

この枢軸軍デッキをシャッフルして、ここからさらに4枚裏面にして枢軸軍プレイヤーに配ります。この合計8枚が枢軸軍の開始時のコンフリクトカードの手札になります。

その他はデッキとして、枢軸軍プレイヤーの手元において下さい。

## 10.2.2 キャンペーンシナリオ 1941: イベントカードのゲーム前ドロースとその解決

**デザインノート:** 歴史上の両陣営の 1941 年春の、枢軸軍有利の状況を再現するため、コンフリクトカードのドロースの方法だけではなく、イベントカードのそれも差異があります。これらは枢軸軍プレイヤーにはっきりとした、ただし儚い優位を与え、プレイヤーに電撃的な勝利を追求させることになるでしょう。

下記の手順を使用して、イベントのドロースを行い(10.2.2.1・10.2.2.2)、その後いくつかのイベントに関しては、もし引かれれば直後に解決します(10.2.2.3)。

**注:** イニシャルドロースの印が、このキャンペーンシナリオシナリオ 1941 のこのゲーム前ドロースに関係しています。

### 10.2.2.1 キャンペーンシナリオ: 連合軍イベントゲーム前ドロース

下記の連合軍用イベントは別のデッキにして置きます。

- CONVOY (se elige la carta indicada)
- ENIGMA
- FLEET CARRIERS
- MONTGOMERY

Después, その後、下記の両軍兼用イベントをそのデッキに加えます。

- COUNTERATTACK
- SPECIAL OPERATIONS
- MASTER SPY
- WAR PRODUCTION (se elige la carta indicada)
- OUTFOXES
- RESERVES

この 10 枚のイベントをシャッフルして、その内 3 枚を連合軍プレイヤーはドロースして、表にして連合軍プレイヤーの前に置きます。

### 10.2.2.2 キャンペーンシナリオ: 枢軸軍イベントドロース

ドロースされなかった連合軍イベントを取り除き、適当なデッキに戻します(4.2.4)。。残りの両軍兼用及び枢軸軍イベント(連合軍プレイヤーにドロースされなかったカード)が、ここでは枢軸軍の山札になります。枢軸軍用カードは下記のものをこの山札に置いて下さい。

- GUDERIAN
- ROMMEL
- STUKAS
- THE BISMARCK
- VON MANSTEIN

- VON RUNDSTEDT
- WOLFPACK (se elige la carta indicada)

この山札をシャッフルし、枢軸軍プレイヤーは4枚をランダムにドローして、プレイヤーの前に表にして置きます。残りのカードは、適当なデッキに戻されます(4.2.4)。

### 10.2.2.3 キャンペーンシナリオ：ゲーム前のイベント解決

下記の全てのイベントは、ドローされたなら、準備に解決します。

1. WOLFPACK
2. WAR PRODUCTION
3. CONVOY

解決したなら、この3つのイベントはリサイクルブルの扱いとなります(4.2.5.4)。箱のフタに置きます。再シャッフルか(5.4)か年末(5.5)でまた使用可能になる可能性があります。

## 10.3 1944 年ショートシナリオ

下記の表をショートシナリオの準備のため使用します。PAC3にある1944年シナリオの準備を参照しても構いません。

表		マップ	
独ソ不可侵条約	破棄	枢軸軍支配地域	バルト海・Skaggerak 海
枢軸軍大攻勢可能 「Axis Big Push Available」	不可	枢軸軍支配地域	バルト諸国、クリミア、ギリシャ、ミンスク、ウィーン、フランス、ユーゴスラビア
連合軍大攻勢可能 「Allied Big Push Available」	可能：星印を上にして黒六角マーカーを置く（オーバーロード作戦及びパングラチオン作戦可能を示す。 6.7.3、6.7.4)	連合軍支配地域 <b>注:</b> ソ連軍支配マーカーは置かない	中央地中海、ドーバー海峡、レオン湾、アイルランド海、大西洋、北海、シシリー海、ジブラルタル海峡、西地中海

ボーナスアクション	金色六角マーカーを欄の外に置く	連合軍支配地域 <b>注:</b> ソ連軍支配マーカーは置かない	アルジェリア、モロッコ、ナポリ、リビア、シシリア、シリア・レバノン、チュニジア
イタリア降伏	済：黄色キューブを置く	枢軸軍要塞マーカー	カレー、オランダ、ノルマンディ、ローマ
枢軸軍ハンドサイズ	8 (枢軸軍六角マーカーを置く)	連合軍要塞マーカー	レニングラード、スターリングラード、モスク、ワロンドン
連合軍ハンドサイズ	9 (連合軍六角マーカーを置く)	枢軸軍艦隊マーカー	バルト海・Skaggerak 海
年次	枢軸軍及び連合軍のシンダーマーカーを、星印を上にして「1943 年末」「End of 1943」に置く。その年の再編成アクションが可能な事を示す(6.1)。	連合軍艦隊マーカー	大西洋、ドーバー海峡、北海、アイルランド海、ティレニア海、シシリー海

### 10.3.1 ショートシナリオ 1944: 手札のデールとデッキ

枢軸軍のコンフリクトカードデッキをシャッフルし、裏面にして配る。この8枚のカードでゲームを開始する。



### 10.3.2 ショートシナリオ 1944: 連合軍のゲーム前のコンフリクトカードデッキ

連合軍のコンフリクトカードから、ダイス振り直しボーナス機能を持つ 6 枚のカード(4.1.3; 西側連合軍とソ連軍の「将軍」「野戦指揮官」「最高司令官」カード)を抜き出します。「サポータージュ」と「二重スパイ」も抜き出します。この 9 枚のカードをシャッフルし、このうち 6 枚を裏面にして連合軍プレイヤーに配ります。残った 3 枚のカードをデッキに戻してシャッフルします。そして、初期設定の 9 枚に手札になるようにドローします。

### 10.3.3 ショートシナリオ 1944: イベントカードの事前ドローとその解決

#### 10.3.3.1 ショートシナリオ: 連合軍のイベントドロー

連合軍プレイヤーは

- 「STRATEGIC BOMBING」は既に使用したとみなされます。このリサイクルブルイイベントは箱のフタに置かれます。再シャッフルか (5.4) か年末 (5.5) でまた使用可能になる可能性があります。
- 「VICHY DEFECTS!」は既に使用したとみなされず。除去します。
- 「HIGGINS BOATS」「T-34'S & SHERMANS,」「ZHUKOV」「AIR SUPREMACY」「MAXIMUM EFFORT」を探し出し、連合軍プレイヤーの前に置きます。
- 残りの連合軍用イベントをまとめ、リターナブルとリユースブルイイベントの中から 3 枚ランダムに引きます。

従って、連合軍プレイヤーはイベント 8 枚でゲームを開始します。ただし、イベント手札制限は 6 枚のままです (4.2.2)。この余剰分は、1943 年末ボーナスイベントで発生したと見なして下さい (5.5.1)。

#### 10.3.3.2 ショートシナリオ: 枢軸軍のイベントドロー

枢軸軍プレイヤーは

- 全ての「WOLFPACK」は使用したとみなされます。このリサイクルブルイイベントを箱のフタに置かれます。

再シャッフルか (5.4) か年末 (5.5) でまた使用可能になる可能性があります。

- 「IRAQ REVOLTS」「SPEER」は除去されます。
- 「WAFFEN SS」を枢軸軍プレイヤーの前に置きます。
- 残りの枢軸軍用イベントから、リターナブルとリユースブルイイベントの中から 4 枚ランダムに引きます。
- 枢軸軍は 5 枚のイベントでゲームを開始します。

### 10.3.4 ショートシナリオ 1944: ゲーム開始

ゲームは連合軍がオーバーロード作戦とパングラチオン作戦の実施アクションで開始しなければなりません (6.7.3, 6.7.4)。枢軸軍のターンは終わっている (先攻なので) とみなされます。イタリアはすでに降伏しています。

## 10.4 1941 年導入シナリオ

プレイヤーは、2 年と 3 年の、2 つの時間制限のある導入シナリオを選択することも出来ます (10.4.1, 10.4.2)。これらはトーナメントバージョンとしても使えます (10.4.3)。導入シナリオは、ヨーロッパ戦線の半分だけをカバーします。どちらのシナリオも 1944 年より前に終了するので、オーバーロード作戦 (6.7.3) やパングラチオン作戦 (6.7.4) などの特別ルールは必要ありません。それ以外の、キャンペーンシナリオの一般的なルールや勝利条件 (9.0) はそのまま適用され、ハンドサイズの差による勝利が付け加えられます。

### 10.4.1 導入シナリオ 1 1941-1942: ハンドサイズの差による勝利

この 2 年シナリオは 1941 年に始まり、1942 年末に終了します。

1942 年末終了時点で、(9.0) に定めるとの勝利条件もクリアされなかった場合、枢軸軍と連合軍のハンドサイズを比較します。

- 枢軸軍のハンドサイズが、連合軍のそれより 6 枚以上の場合、枢軸軍が決定的勝利を収めます。
- もし 3 枚から 5 枚の差の場合、枢軸軍が限定的な勝利を収めます (この意味は、枢軸軍プレイヤーは歴史上の出来事よりも良い結果を出した、ということで、最終的な戦争の勝利に一縷の望みを残したとも言えます)。

- 連合軍より 3 枚以上でなければ、枢軸軍の破滅的な敗北となります。戦争の敗北とヒトラー帝国の滅亡は、更に多くの血を流しつつ、時間の問題だと言えます。

## 10.4.2 導入シナリオ 2 1941-1943:ハンドサイズの差による勝利

この 3 年シナリオは 1941 年に始まり、1943 末に終了します。

1943 年末終了時点で、(9.0)に定めど勝利条件もクリアされなかった場合、枢軸軍と連合軍のハンドサイズを比較します。導入シナリオ 1 (10.4.1)との違いは、連合軍のハンドサイズがカギになると言うことです。

- もし連合軍のハンドサイズが、枢軸軍のそれより 6 枚以上の場合、連合軍が決定的勝利を収めます。
- もし 3 枚から 5 枚の差の場合、連合軍が限定的な勝利を収めます(この意味は、連合軍プレイヤーは歴史上の出来事よりも良い結果を出した、ということで D-Day とパングラチオン作戦への準備が出来たことも示唆します。この 2 大作戦はヒトラー帝国を破滅に導くでしょう)。
- 枢軸軍より 3 枚以上でなければ、連合軍の破滅的な敗北となります。枢軸軍は、軍備を増強し、軍事技術を前進させる貴重な時間を稼ぐ事ができました。おそらく 1945 年以降も戦争は継続されるでしょう。このような結果は、枢軸軍プレイヤーの勝利です。

## 10.4.3 導入シナリオ 3: トーナメントバージョン

導入シナリオ 1 か 2, どちらかを複数回、枢軸軍プレイヤーとしてプレイすることを推奨します。枢軸軍として最高の結果をでししたほうが勝者となります。

# 16.0 プレイの例

## 16.1 プレイの詳細な例

このあるプレイの詳細な例は、あまり良くなかったバルバロッサ作戦作戦の結果（目標を達成できず）を受けたある枢軸軍ターンです。1942 年で、枢軸軍は新しいコンフリクトカードデッキを前にしています。枢軸軍プレイヤー

の Axel は、相手プレイヤー Allan に対して、ソ連征服のため新たな攻勢の準備が終わっています。

### 16.1.1 パート 1: レニングラード攻撃

枢軸軍プレイヤー Axel は、フィンランドからのレニングラード攻撃を宣言します。

#### イベント

Axel は枢軸軍イベントの内、「WAFFEN SS、STUKAS、GEN. VON MANSTEIN」の使用を宣言します。対して連合軍は「GEN. ZHUKOV」を使用します。

#### コンフリクトカード

各プレイヤーは 1 枚のコンフリクトカードを選び裏にして手前に置きます。レニングラードはソ連支配の印があるので、連合軍プレイヤー Allan はもし手札にあるなら赤星のあるカードを使用せねばなりません。

#### カードの公開

Axel はドイツ軍の「野戦指揮官」をプレイします。Allan は赤星のある「サボタージュ」です。



枢軸軍プレイヤー Axel は、テーブル上に 3 枚の強力なイベントをこのレニングラード攻撃のため公開します。

## ダイス振り、ボーナス、イベント解決及びその特殊機能

各プレイヤーはダイスを振ります。同時でもいいですし、攻撃側が先でも、防御側が先でも、両プレイヤーが好きな方法で実行します(攻撃側が先に振れば、もしダイスが十分に大きいなら防御側にチャンスはなく、防御側のダイス振りを省けます)。枢軸軍プレイヤーは攻撃側なので、

最初にイベントやコンフリクトカードによって許可された振り直しをどう使用するか決めます。

Allan は3つのダイスをふり 2-5-6 を出しました(合計 13)。

Axel も3つのダイスを振ります。自軍隣接支配地域・海域を相対のそれより持つことによるボーナスはこのレーニングラード攻撃には適用されません(このプレイ例ではありません)。しかし、枢軸軍プレイヤーは「WAFFEN SS」より1ダイス獲得していますので、4つのダイスを振り、1-1-3-6 を出しました(合計 11)。

枢軸軍プレイヤーは「GEN. VON MANSTEIN」を使用したので、1ダイスの1が4になります。枢軸軍プレイヤーのダイスは今度は4-1-3-6 になります(合計 14)。

「野戦指揮官」は通常12ですが、Allan が「サボタージュ」をプレイしたので1に減らされます。Axel の合計は  $14 + 1 = 15$  です。

枢軸軍プレイヤーは「STUKAS」を使用したので、Allan に枢軸軍プレイヤーが指定する1個のダイス目を、再度振り直すように強制します。6の目を振り直すように言い、5が出ました。

Allan の3個のダイスは今は2-5-5 (合計 12)です。

連合軍プレイヤーは「GEN. ZHUKOV」を使用し2のダイス目を5に変更します。連合軍プレイヤーのダイス目は5-5-5 (合計 15)になります。

「野戦指揮官」の数値を減らした「サボタージュ」の数値は1ですので、これを連合軍のダイス目に加えます。Allan の合計は  $15 + 1 = 16$  です。

全てのイベントが適用され、コンフリクトカードによる振り直しが続きますが、これは枢軸軍プレイヤーにのみ適用されます。ドイツ軍「野戦軍指揮官」はAxel に2回までのダイス振り直しを許可します。彼は1の目と、3の目の振り直しをして、2と3を出しました。あまり良くありませんでしたが、充分でしょう。Axel のダイス目は4-2-3-6 で、「野戦指揮官」が減らされて1になり、合計16です。

## コンフリクト勝者の決定

合計は16で同じで引き分けです。引き分けは組札で解決されます。ドイツ軍は連合軍に勝ち、連合軍はイタリア軍に勝ちます(そしてどの組札でも二重スパイに勝ちます。Axel はドイツ軍でプレイし、Allan はソ連赤軍でした。勝者は枢軸軍です。結果として

- Axel は枢軸軍支配マーカーをレーニングラードに置きます。
- Allan は戦闘に敗北しました。プレイしたイベントは「GEN. ZHUKOV」はリユースブルです。ということは、戦闘に勝っていれば、手元に持っておけました。しかし敗北しましたので、イベントは失われます。連合軍イベントデッキに返却され、将来の再獲得の可能性に賭けます。
- Axel は戦闘に勝利しました。使用したイベントは全てリユースブルですので、手元に持ち続けることが出来ます。
- レニングラードはドラム缶で示されるように、生産拠点です。生産拠点の喪失はハンドサイズを減少させます。ハンドサイズ登録欄の連合軍マーカーを1つ上げます。
- 生産拠点の喪失は、別の破壊的なペナルティを引き起こします。Allan は、任意のコンフリクトカードを1枚捨てなければなりません。ソ連地域の喪失ですので、可能な限りソ連のコンフリクトカードか、二重スパイカードでなければなりません。
- 各プレイヤーは1枚のコンフリクトカードをドローして、手札を更新します。Axel は自分の枢軸軍コンフリクトカードデッキ、Allan は連合軍のそれです。

## 16.1.2 パート 2: 成功ボーナスオプション

最初のコンフリクトアクションでプレイヤーが成功した場合、2回めのアクションを実行するオプションが与えられます。これは成功ボーナスと呼ばれます(7.9)。このアクションは再編成、強化、要塞、イベント、突破または攻撃のうち、どれでも構いません。Axel はこのアクションを実行できますし、それとも、生産拠点地域を占領したので、生産拠点占領ボーナスアクションを直ちに実行する事もできます。また、この占領地域から電撃戦を起こすことも出来ますが、それはまた後の話です。

生産拠点占領ボーナスのイベントアクションはイベント獲得の試みに限定されており、ただのオプションです。プレイヤーは生産拠点占領ボーナスアクションを実施を選ぶことも、これを無視して別のアクションを続ける事を選ぶことも出来ます。

Axel は、生産拠点占領ボーナスアクションの獲得に成功すれば、2回めのアクションが続けられること、もし失敗すればこの自軍ターンが終わり2回めのアクション

(電撃戦の可能性など)はなくなることを注意深く考えます。

Axel は幸運が味方にあると感じました。また、使用可能なカードはますます強力です。従って、生産拠点占領ボーナスのイベントアクションの実行に踏み切りました。

### 16.1.3 パート 3: 生産拠点ボーナスアクション

生産拠点ボーナスアクションを選ぶと、Axel は「DESPERATE GAMBLE」の獲得に挑みました。

### イベントのプレイ

Allan は「Enigma」を持っています。これはレニングラード攻撃の際も使用可能でしたが、しかし状況がそれに有利には見えませんでした。その上 Alla は、Axcel がどんなカードを出してきたところでそれがサボタージュカードにより 1 になることが解っていました。今は違います。Allan は「ENIGMA」をプレイし、自分 (Allan) がコンフリクトカードをプレイする前に、相手プレイヤーに使用カードを表にすることを強制します。Axel はイベントカードを出さないことにしました。

### コンフリクトカードのプレイ

Axel はイタリア軍の数値 10 のカードを出しました。Allan はその後、アメリカ軍の将軍カードを出します。注意していただきたいのは、連合軍プレイヤーはソ連領内の攻撃に関しては、ソ連軍カード (またはサボタージュ) をプレイすることが義務ですが、イベントコンフリクトの解決のためには、どの組札のカードをだしても構いません。

### コンフリクトのダイス振り、ボーナス、イベント解決と特殊機能

両プレイヤーはダイスを振ります。

- Axel は 3 個を振り 4-5-6 を出しました (合計 15)。
- Allan は 3 個を振り 1-5-5 を出しました (合計 11)。

「将軍」は Allan に 1 ダイス目の振り直しを許可します。1 の目を振り直し、2 と出ました。Allan のサイの目合計は今は 2-5-5 になります (合計 12)。

Axel のサイの目合計は 15 で、イタリア軍カードの数値は 10 ですので、合計 25 になります。

Allan のサイの目合計は 12 で、アメリカ軍将軍カードの数値は 11 ですので、合計は 23 です。



イベントコンフリクトの解決(「Desperate Gamble」カード獲得のため)ー アメリカ軍「将軍」カードは 1 の目のダイスの振り直しを許可したが、2 になっただけだった。

### コンフリクト解決の勝者の決定

枢軸軍プレイヤーAxel が勝利しました。

### 片付け

Axel はイベント対決に勝ち、「DESPERATE GAMBLE」を手に入れました。

連合軍プレイヤーは負けました。「ENIGMA」はリユースブルです。従って、もし Allan が勝っていれば、イベントテーブルのシンボルでは 1 回ダイスを振ることになっても、手元に保持して置けました。ですが敗北したので「ENIGMA」は失われます。連合軍イベントモールドに返却されます。両プレイヤーはコンフリクトカードをドローして手札を満たします。

### 16.1.4 パート 4: 電撃戦と第 2 アクション

Axel は最初のアクションに成功したので、2 回めの攻撃をボーナスアクションとして獲得しています。これは獲得時にマップ左上の「Bonus Action Earned」欄に黄色シリンダーキューブで示してあります。Axcel の生産拠点ボーナスイベントアクションを行う選択は、このアクションの実行をリスクに晒しました。もし生産拠点イベントアクションに負けていれば、彼のターンはそこで終わりだったからです。しかしながら、枢軸軍プレイヤーは勝ちましたので、成功ボーナスアクションを続けることが出来ます。それか、今しがた占領したばかりのレニングラードから電撃戦を発動することも出来ます。

これはこのゲーム中の極めて重要な決断になります。電撃戦をすぐに行うなら、「GEN. VON MANSTEIN、STUKAS、WAFFEN SS」のカードはそのままプレイできますが、その他のアクションの場合は返却され、枢軸軍の次ターンまで使用可能とはなりません。



選択されたアクションはボログダからレニングラードへの電撃戦でしたので、アクティブプレイヤーは攻撃し続けることができます。攻撃は前回の攻撃で占領した地域から行わなくてはなりません。

電撃戦の発動により、彼のハンドサイズは1つ減ります。ハンドサイズマーカーがマップ上ひとつ上がります。

## 電撃戦 1

### イベントのプレイ

Axel はまたもや、「GEN. VON MANSTEIN、STUKAS、WAFFEN SS」の使用を宣言します。全ての使用は義務ではなく、別のイベントを付け加えることも出来ます（「TIGER TANKS」があれば理想的ですが、あいにく手元にはありませんでした）。Allan はイベントをプレイしないことに決めます。

両プレイヤーまず3つのダイスを振ります。枢軸軍プレイヤーは「WAFFEN SS」により4つ目のダイスを振ることが出来ます。

### コンフリクトカードのプレイ

各プレイヤーはカードを裏面で出し、表にして相手に見せ、ダイスを振ります。

ダイス振り、振り直し（「STUKAS」、「GEN. VON MANSTEIN」など）の後、結果は枢軸軍プレイヤーの勝利となりました。

### 片付け

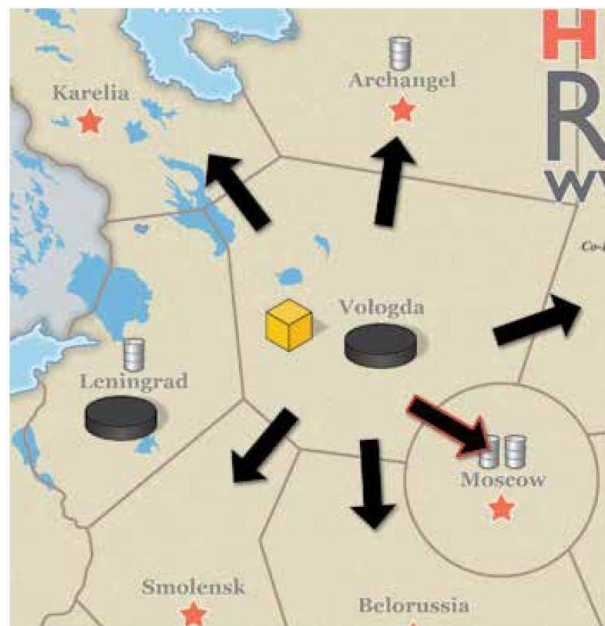
Axel は支配マーカーをボログダに置きます。さらに黄色キューブを電撃戦1のチェックとして置きます。勝ったので、イベント「GEN. VON MANSTEIN」「STUKAS」「WAFFEN SS」は手元に残ります。

各プレイヤーはコンフリクトカードをドローして手札を満たします。

## 電撃戦 2

Axel は2回目の電撃戦をボログダからモスクワに行くことを宣言します。彼のコンフリクトカードの手札はまた1つ減ります。ハンドサイズマーカーを適切な位置に調整します。

Axel は「こいつは高く付くな」と思いました。しかし、このリスクを犯す価値はありそうです。



1. 矢印は電撃戦の可能性のある方向を示します。
2. Axel は死闘を選択します。モスクワ攻撃です。

### イベントのプレイ

Axel は再び「GEN. VON MANSTEIN」「STUKAS」「WAFFEN SS」の使用を宣言し、さらに今回は「DESPERATE GAMBLE」という、2枚のカードを使うイベントを使用します。1枚は自らの選択したカード、もう一枚はコンフリクトカードデッキの上からドローしたカードです。この「DESPERATE GAMBLE」の使用はハンドサイズを、また1減らします（これは3度目のハンドサイズの減少です。2つが電撃戦の実行、もう1つが「DESPERATE GAMBLE」の使用です）。



Allan はイベントをプレイしないことに決めました。ただし、「COUNTERATTACK」を持っています。このイベントは、もし連合軍プレイヤーの勝利でこの戦闘が終われば使用する必要はなくそのまま手元に残ります（なぜなら振り直し

に使用されなかったため）。しかし、敵が勝利を取めたのなら、直後にダイス振り直しのオプションを与えられます。再度勝利の機会が与えられるのです。もし連合軍プレイヤーが振り直しを1度以上試みた場合は、勝敗に関係なくこの「COUNTERATTACK」はリターナブルでありイベントモールに返却されます。Allan は Axel に「COUNTERATTACK」イベントが手元にある事、その使用の可能性を伝えます。

## コンフリクトカードのプレイ

両プレイヤーはカードを選んで裏面にして置きます。Axel は「DESPERATE GAMBLE」を持っているので、2枚目のカードをデッキからドローして裏面にして置きます。Allan はソ連赤軍8のカードをプレイします（もし持っているなら、赤軍カードを使わなければなりません。Allan は口惜しく思いました。なぜなら、西側連合軍白星10のカードを持っていたからです。彼の手札の中では一番強力なカードでした）。敗北が予感されましたが、手札の中でたった1枚の赤軍カードでしたので使用しなければなりません。Axel はイタリア軍「将軍」カードをプレイし、デッキから引いたのはドイツ軍5のカードでした。「ツイてないな。たった5のカードより、いいカードが出てきておかしくないのに」と Axel は残念に思いました。」

## イベントのプレイ

両プレイヤーは3個のダイス振りから始めます。枢軸軍プレイヤーは4つ目のダイスを「WAFFEN SS」で獲得しています。連合軍プレイヤーも4個目のダイスを首都モスクワの防衛のため獲得しています。

カードを表にし、ダイスを振り、イベントやコンフリクトカードの特殊機能により振り直しなどを実行します。合計は Axcel のほうが上でしょう。2枚のカード（「将軍」11 とドイツ軍 5）がある彼の勝利は特に驚くことではありません。しかし、枢軸軍プレイヤーのダイスは恐ろしいほど惨めでした。「GEN. VON MANSTEIN」を使っても 1,1,2,4 で合計は 24 です。Axel はダイス目のあまりの悪さに怒りに震えました。

Allan は敗北を予想していましたが、枢軸軍のダイス目の酷さを見て、「CONTERATTACK」がこの状況を救ってくれると思いました。このイベントをプレイします。

## 16.1.5 パート 5: 反攻

「CONTERATTACK」の使用は 1 個以上のダイス目の振り直しを許可します。ですので、Allan は振り直しを実行します。

### 予想される結果 1：連合軍の勝利

もし反攻が成功して連合軍が勝てば、結果は次のようになります。

- 連合軍はモスクワを支配下に置き続けます。イベントの「CONTERATTACK」は、両軍兼用イベントモジュールに返されます。

- 枢軸軍プレイヤーは敗北したので、使用したイベント「GEN. VON MANSTEIN」, 「STUKAS」「WAFFEN SS」を枢軸軍イベントモジュールに返します。「DESPERATE GAMBLE」は使用后、常に枢軸軍イベントモジュールに返さねばなりません。

各プレイヤーは、手札をハンドサイズマーカーの記録に沿って調整します。従って、Allan は1枚ドローします。モスクワ攻防戦で使用したカードの代わりです。

Axel はコンフリクトカードをドローしません。なぜなら、2回めの電撃戦と「DESPERATE GAMBLE」でハンドサイズを減少させてしまったからです。Axel はコンフリクトカードを1枚手札から選んで捨てなければなりません。彼のハンドサイズは手札の数より低くなっているからです。

例えば、モスクワ攻撃前に枢軸軍の手札が6だったとしましょう。「DESPERATE GAMBLE」の使用で手札は5枚になります。しかし、電撃戦と「DESPERATE GAMBLE」カードで枢軸軍のハンドサイズは4枚まで減ります（6-2=4）。枢軸軍の手札は1枚多いことになります。Axel は1枚のイタリア軍数値3のカードを捨て、手札を4枚に調節します。

### 予想される結果 2：枢軸軍の勝利

もし反攻が失敗して枢軸軍が勝てば、結果は次のようになります。

- 連合軍プレイヤーのハンドサイズは2つ減ります。モスクワは生産拠点であるだけでなく首都で、2つのドラム缶は2枚のカードを意味します。赤軍カードを優先して捨札しなければなりません。ハンドサイズは2つ減ります。これはレニングラードの喪失に続く破滅的な状況です。これで連合軍プレイヤーのハンドサイズは、この枢軸軍プレイヤーターン開始時から3減ったことになります。
- 枢軸軍プレイヤーは、生産拠点を占領したことで、ボーナスイベントアクションを獲得しました。従って、あるイベントアクションを解決するか、イベントカードの獲得を試みる事が出来ます。もし獲得に失敗すれば、枢軸軍ターンは終了します。しかし、成功すれば、Axel は電撃戦を継続（最高3回、1ターン中）出来ます。これは、枢軸軍プレイヤーは2回めの電撃戦でモスクワを占領し、3回目のステップの占領を狙える事を意味します。成功すればスターリングラードやカフカスの脅威になるでしょう。各電撃戦ごとにハンドサイズは1つ減ります。

一連の電撃戦及び攻撃の成功は、ゲームの終了をさらに近づけます。すなわち、連合軍プレイヤーのハンドサイズを0まで減らすか、次の枢軸軍ターンに残りのソ連生産拠点の占領によるソ連の降伏（6つの生産拠点の喪失）による勝利です。

### 16.1.6 パート 6: 成功ボーナスによる海域攻撃

ここまでのプレイ例で、枢軸軍がモスクワを占領したとします。従って、枢軸軍プレイヤーは2回目の成功アクションを実行する事ができます。これはフィンランドからのドラマチックな攻勢で、レニングラードを占領し電撃戦によりボログダとモスクワを占領した結果です。Axel は3度目の電撃戦を占領したばかりのモスクワから実施することも出来ましたが、ターン開始時からの成果に「もう充分だ」と思い、満足していました。また、他の電撃戦によりハンドサイズをまた減らすことは望んでませんでしたし、生産拠点ボーナスアクションを試みて失敗し、ターンが終了してこのターンのいい流れを止めることも嫌いました（生産拠点獲得ボーナスは常にオプションです）。

従って、Axel は海域に目を向け、連合軍に何らかの損害を与える事を考えました。

枢軸軍にとって価値のある目標は、北海を支配しその生産拠点を奪うことでしょう。

以前のターンで、Axel は艦隊を北海に配置していました。Allan も同様なことをで来ましたが、彼のターンでは艦隊を配置しませんでした(艦隊の配置はターンを終了させますので、攻撃やイベントの獲得を優先しました)。

### イベントのプレイ

Axel は「THE BISMARCK」を使用します。

Allan は「FLEET CARRIERS」と「AIR SUPREMACY」の使用を宣言します。「AIR SUPERIORITY」は東部戦線で使用できましたが、西部戦線の防衛のため取っておきました。今は賢明なアクションの展開とみなせるでしょう。



Axel は海に目を向け、西側連合軍の生産拠点たる北海の占領を目指します。上の図は、イベントのプレイ (7.2) のコンフリクト解決ステップ1の最終状況です。

### コンフリクトカードのプレイ

両プレイヤーは1枚のコンフリクトカードを裏面にして置き、同時に公開します。

Axel はドイツ軍の最高司令官をプレイしました。Allan はハンドサイズがかなり減少しても西側連合軍10を持っていました。

### ダイス振りなど

両プレイヤーは3個のダイス振りから初めます。枢軸軍プレイヤーは、艦隊を持っているので1個余分にダイスを振れます。連合軍プレイヤーはイベントの「AIR SUPREMACY」で1個、「FLEET CARRIERS」でもう1個です。

北海に対する隣接地のボーナスダイスははありません(Allan はロンドンとスコットランドを支配しています。Axel はノルウェーです)。

- 枢軸軍プレイヤーのダイス目は2-4-5-6 (合計 17)
- 連合軍プレイヤーもダイス目は3-3-4-5-6 (合計 21)

「THE BISMARCK」はAxelの1つのダイス目を5に変えます。従って2の目を変えて、ダイス目は5-4-5-6 (合計 20)です。この結果は充分で、枢軸軍プレイヤーは「最高司令官」の3ダイスの振り直し機能を使うのは止めました。Axelのダイス目合計は20で、最高司令官13を足して合計は33です。

Allanのダイス目は21で、連合軍10の数値を足して合計は31です。

### 勝者の決定

枢軸軍の勝利。



## 片付け

- Allan は敗北したので、「FLEET CARRIERS」は失われイベントモールに返却されます。
- 「AIR SUPREMACY」は両軍兼用のイベントモールに返却されます(Allan の勝ち負けはいずれにせよ関係ありません。リターンブルだからです)。
- Axel は「THE BISMARCK」はリユースブルなので、戦闘に勝利したので保持し続けます。重ねて指摘しておきますが、次の枢軸軍ターンまでは使用不可能です。
- 両プレイヤーは、攻撃海域から艦隊マーカーを取り除きます。このプレイ例では枢軸軍艦隊マーカーのみがありましたが、これを取り除きます。
- 北海には生産拠点のマークがあります。連合軍プレイヤーのハンドサイズは 1 つ減り、それに伴いハンドサイズマーカーも調節します。これは 4 回めの生産拠点喪失によるハンドサイズ減少です。
- El 枢軸軍プレイヤーは、生産拠点を獲得したので、ボーナスアクションを実行できます。7.9 を参照して下さい。
- 各プレイヤーはコンフリクトカードを 1 枚ドローして手札を満たします。

これで枢軸軍の 2 回めのアクションが終了し、枢軸軍ターンも同様に終了します。そして、ここまででこの詳細なプレイ例も終わりです。 .

## 16.2 プレイの例: パリ

### 例 1

地域攻撃のコンフリクト解決の後、ハンドサイズ 9 枚の連合軍プレイヤーは、ハンドサイズ 7 枚の枢軸軍プレイヤーに勝利しパリを占領しました。パリは両陣営で使用できるたった 1 つの生産拠点です。従って、枢軸軍プレイヤー・連合軍プレイヤー共にハンドサイズマーカーを調整します。そうすると下記のようになるでしょう。

### 連合軍の生産拠点としてのパリ

La 地域攻撃に使われたコンフリクトカードを補充し、パリは生産拠点 1 なので、その分のハンドサイズを上昇させます。新しいハンドサイズは 10 です(連合軍プレイヤーAllan はこの後 2 枚のカードをドローします。1 枚は今プレーした分の補充、1 枚は生産拠点の獲得です)。その後、Allan は生産拠点の占領によるボーナスを解決するオプションを持っています。それはイベント獲得の試み

です。最終的に、もしカードのドローを望むなら、全ての影響を含む再シャッフルがあります。

### 枢軸軍の生産拠点としてのパリ

生産拠点の喪失は、枢軸軍プレイヤーAxel に、手札に残ったコンフリクトカードの 5 枚の内、1 枚を捨札にすることを強制します(一番数値の低いカードを捨てるのは明らか)。ハンドサイズマーカーは、新たに 6 枚に調節されます(この後、Axel は 2 枚のコンフリクトカードをドローします。1 枚は敗北した戦闘に使用したカードの補充、も 1 枚は捨札にした生産拠点喪失の分です)。最終的に、もしカードのドローを望むなら、全ての影響を含む再シャッフルがあります。



この図は、例 1 に記述された枢軸軍のパリ喪失に対応する、枢軸軍及び連合軍のハンドサイズの移動を示しています。枢軸軍マーカーは、例 2 の連合軍再編成アクションによって 7 に戻ります。

### 例 2

仮定として、Allan は - パリ占領のボーナスアクションに勝ったとして - 再編成アクションの実行を選んだとします。Allan は連合軍ハンドサイズマーカーを、星印を下にします。こうしてこの年の、連合軍再編成アクションは既に終了した表示とします。

3 枚のコンフリクトカードをドローしますが、もう 2 枚しか残っていません。他は既に捨札になっています。Allan は残りの 2 枚をドローし、捨札を再シャッフルして新たなデッキとして、一番上のカードを 3 枚目としてドローします。

新しいデッキを作るのは、連合軍の年次マーカーを動かし、(2.6.2)さらに年末プロセス(5.5)を実行させる可能性を引き起こします。

再編成アクションとして新しいコンフリクトカードをドローした時、Allan はハンドサイズを 10 枚維持することを選択し、ルール 6.1 によって Axel のハンドサイズは増加して 7 になります。

## 16.3 プレイの例: バルバロッサ作戦

枢軸軍プレイヤーはバルバロッサ作戦を発動します。*Hitler's Reich* の中でも最も重要な決定です。

この例では、作戦のキーとなる事柄のみ提供します。

16.1 を参照にして、ある枢軸軍ターンの全ての事象を見



て下さい。作戦の進行によって占領した地域には、支配マーカーが置かれていると理解して下さい。

バルバロッサ作戦を開始するにあたって、まず枢軸軍「大攻勢」マーカーがその欄から除去されます。そして、灰色キューブが1つ、バルト諸国、ミンスク、ベッサラビア、クリミアの各地域に置かれます。この4地域はバルバロッサ作戦において枢軸軍の攻撃が保証されている地域です。

枢軸軍プレイヤーの最初の攻撃はクリミアから実施されました。これは成功し、プレイヤーにはボーナスアクションが与えられます。枢軸軍はこの地域の攻撃で使ったイベントカードを使用してハリコフに電撃戦を仕掛けます。この攻撃も成功しました。連合軍プレイヤーは赤軍コンフリクトカードを1枚捨て、ハンドサイズを1つ下げます。枢軸軍プレイヤーは、生産拠点占領ボーナスアクションを実施します。これには失敗しました。ただしバルバロッサ作戦中であるため、通常のアクションの失敗によるターンの終了の効果は無視されます。



ベッサラビアに対する攻撃は、枢軸軍は5つ隣接支配地域を持ち、連合軍は1つの隣接地域しかないため、地域ボーナス(7.4.1)を枢軸軍プレイヤーに与えます。灰色キューブはバルバロッサ作戦における初期目標地域を示します。黄色キューブは、この例における3つの電撃戦を示しています。

電撃戦は継続されます。2度目の攻撃であり、今度はスモレンスクの占領を狙います。3度目の攻撃はレニングラードを狙いましたが、失敗しました。電撃戦を実施するたびに、枢軸軍プレイヤーはコンフリクトカードのハンド

サイズが1つ減ることに留意して下さい。この例の場合だと、既に3つです。

今は枢軸軍は、ボーナスアクションをレニングラードの占領のため実施する時期ではありません。なぜなら、保証された3回の攻撃を犠牲にすることになるからです。

従って、枢軸軍プレイヤーは地域攻撃を次の順番で再び行います。ベッサラビア、ミンスク、バルト諸国です。目標地域への隣接地域が多いボーナスダイスがあることで、各攻撃は成功しました（歴史上のバルバロッサ作戦の経過のように、抽象的にソ連部隊が包囲殲滅されたことをシミュレートしています）。

バルト諸国の占領で、枢軸軍はボーナスアクションによりレニングラードへの地域攻撃を試みます。これはまたもや失敗し、枢軸軍のターンは終了しました。

レニングラードは陥落を避けるため激しい抵抗をしました。が、枢軸軍はロシアの奥深くに侵攻し、戦線はいまやバルト諸国、スモレンスク、ハリコフ、クリミアとなりました。連合軍プレイヤーはこの脅威にどう対処するでしょうか？この後のゲームの進行がその答えになるでしょう。



このバルバロッサ作戦例の終了時におけるロシア戦線