

1.0 イントロダクション

2.0 コンポーネント

3.0 プレイの手順

4.0 カード

5.0 戦車と乗員

6.0 ドローフェイズ

7.0 イニシアティブフェイズ

8.0 戦車フェイズ

9.0 増援フェイズ

10.0 移動

11.0 砲撃

12.0 損害

13.0 戦術カード

14.0 勝利

15.0 主要な用語一覧

## 1.0 イントロダクション

いつもと変わらぬ夜明け。太陽は霞のかかった地平にとどまり、秋空の朝を低く照らしている。草原や牧草地は、すべてがこれまで通りだった。オットー・カリウス中尉は指揮するタイガー戦車のキューポラから身を起こし、偵察を開始した。彼は、目標を求めて視線を左右に動かし、深呼吸した。カビ臭い戦車の内部には、金属や革、汗や染み付いたタバコの匂いが漂っている。目の前の地形をつぶさに眺め、耳を傾ける。心臓が高鳴り神経が覚醒していくなか、カリウス中尉は期待と共に待ち構えていた。戦車戦は、決闘などとは比べ物にならない。野戦ロケット砲よりも、爆撃機や U ボートよりも、単座の戦闘機よりも、そして 88mm 対空砲よりも、タイガー戦車は凄いやつだ。彼のタイガー戦車や指揮下の小隊と、勝利の間に立ちふさがるのは、赤軍の T-34 しかいない。

突然、右側に積み上げられた干し草の山から驚いたようにガチョウが現れ、あっという間に視界外に飛び去っていった。カリウス中尉は不意に鋭い視線を右手に投げた。ハッキリとせず、音も聞こえなかったが、予兆めいたものがあった。彼の目は、ソ連の T-34 を捉えたのだ。

戦車内部の狭苦しいスペースで配置についている彼の乗員は、すでに警戒態勢をとっていた。無線を通して「発見、距離 1600。1600！」の声が聞こえる。操縦手は狭い長方形の覗き窓から、T-34 を探そうとした。「準備完了！」徹甲弾が装填され、装填手が叫ぶ。彼の心臓も、また高鳴っていた。いまや歯車と転輪のきしむ音、エンジンの振動は耳を聳さんばかりだ。「車体を隠せ」操縦手に声がかかる。

「トラヴァース走行しろ、ジグザグに走るんだ！」中尉が命令を下した。機械音と共に、砲塔がゆっくりと回転をはじめ。だがそれは、砲手にとって苛立つほど遅く感じられた。「敵を視認。距離 1400・・・1200！ あいつが見えますか？ 見えますか！」パニックと恐怖、そしてアドレナリンが駆け巡った。「敵を視認。視認しました！」だが中尉は、戦車の前進を待ち構えていた。「撃て！」砲手が狙いを定め、発射レバーを引く。そして砲弾が飛び出して行った。

Tank Duel: Enemy in the Crosshairs (戦車の戦い: 十字線の敵) は、第二次世界大戦の東部戦線における戦車戦を

再現した 1~8 人用の戦術級カードゲームだ。本作ではシンプルなシステムを用いた一連のアクションにより、この激しい衝突において戦車の乗員が経験した混乱と緊迫感を再現している。プレイヤーは戦闘カードを使用して戦車をコントロールし、敵に砲撃し、そして目標を確保し、敵の戦車と乗員を排除することで勝利ポイントを獲得するのだ。

### 1.1 ゲームの目的

Tank Duel の目標はシナリオの目標を完了させ、敵の戦車を破壊し、敵の乗員を排除することで、自身のチームの勝利得点 (VP) を得ることだ。それぞれの戦車と乗員は戦車ボードに記載された VP 価値を有しており、戦車が破壊されるか乗員が排除されると得点される。またシナリオ目標は、プレイブックのシナリオセットアップに記載されている。ゲームは、終了時にもっとも多くの得点を獲得したチームが勝利する。

### 1.2 プレイの概要

プレイヤーは一連のゲームラウンドを通して、アクションを実施していく。各ラウンドにおいて、プレイヤーは戦闘デッキから戦闘カードをドローし、戦車やその乗員を維持し、アクションを実施するためにカードを使用する。すべてのプレイヤーがアクションを完了したら、自身の戦車を破壊されたプレイヤーは増援の戦車を戦闘に再登場させる。ゲームは、戦闘デッキが既定の回数消費されるまで継続してプレイされ、最後の時点でゲーム終了カードが戦闘デッキに混ぜ入れられる。ゲーム終了カードがプレイヤーの手札としてドローされるか、戦闘デッキより「プル」された場合、その時点でもっとも多くの勝利得点を獲得したチームが勝利する。

**ストップ!** ルールブックを読む前に、プレイブックのチュートリアルを読むこと。

### 1.3 オプションルール

歩兵や対戦車砲、無線などを取り込む発展ルール、オプションルールはプレイブックに記載されている。このルールブックにおいて発展ルール、オプションルールに関して触れる場合は [オプション] と記載されている。これらのルールによりゲームがやや長くなるため、ゲームに慣れたプレイヤーに推奨する。

## 1.4 シナリオルール

一部のシナリオでは、基本ルールやオプションルールを調整する特別ルールが設けられている。基本ルール／オプションルールとシナリオルールの間で矛盾が生じた場合、シナリオルールが優先する。

## 2.0 コンポーネント

Tank Duel: Enemy in the Crosshairs には、以下のものが含まれる。

- ・戦闘カード 129 枚（基本カード 100 枚、ゲーム終了カード 1 枚、シャッフルカード 1 枚、代替カードと都市戦闘カード 27 枚）
- ・損害カード 21 枚
- ・火災カード 6 枚
- ・士気崩壊カード 6 枚
- ・対戦車砲カード 6 枚
- ・対戦車歩兵カード 8 枚
- ・その他のカード 30 枚（シナリオカード 15 枚、道路／丘陵カード 7 枚、ソロ移動カード 4 枚、歩兵前進カード 2 枚、泥濘／雪嵐カード 2 枚）
- ・ロボットカード 10 枚
- ・リファレンスカード 4 枚
- ・両面印刷の戦車ボード 16 枚
- ・カウンターシート 3 枚
- ・プレイヤーエイド 8 枚
- ・ソロプレイヤーエイド 1 枚
- ・ルールブックとプレイブック

## 3.0 プレイの手順

Tank Duel: Enemy in the Crosshairs（戦車の戦い：十字線の敵）は一連のラウンドでプレイされる。それぞれのラウンドはドローフェイズ、イニシアティブフェイズ、戦場に展開する戦車ごとに 1 回の戦車フェイズ、そして増援フェイズから構成される。戦車フェイズのみイニシアティブ順序に従いプレイヤーごとに処理を行うが、その他のフェイズに関しては同時に処理を行う。

### 3.1 プレイ手順の概略

#### 1. ドローフェイズ [6.0]

プレイヤーは手札上限 [4.2.7] まで手札の補充を行う。

#### 2. イニシアティブフェイズ [7.0]

プレイヤーはイニシアティブのビッドを行う。

#### 3. 戦車フェイズ [8.0]（イニシアティブ順に実施）

##### 管理ステップ [8.1]

- a. アクティブな戦車のイニシアティブカードを捨て札にする。
- b. VP を得点する。
- c. アクティブな戦車が煙幕内にある場合、煙幕の判定を行う。
- d. アクティブな戦車が火災を起こしている場合、火災の判定を行う。
- e. アクティブな戦車の乗員が士気崩壊状態にある場合、士気判定を行う。
- f. （オプションルール）ハッチ開放、閉鎖 [17.3.4]

##### アクションステップ [8.2]

手番プレイヤーは任意の順番で 1 回の戦車アクション [8.3] と、望む回数のフィールドアクション [8.4] を実施する。

##### 捨て札ステップ [8.5]

手番プレイヤーは手札から 1 枚の戦闘カードを捨てられる。アクティブな戦車の距離カウンターが赤色のボックスに置かれている場合は、2 枚の戦闘カードを捨てられる。

#### 4. 増援フェイズ [9.0]

戦車が除去された場合 [12.7]、これらをコントロールするプレイヤーは増援戦車の準備を行う。

### 3.2 ゲームの長さ

プレイヤーは、事前に決められた回数の戦闘デッキをプレイする。また最後のシャッフルが行われた際には「ゲーム終了」カードをデッキに混ぜ入れる。Tank Duel のゲームは、ドローフェイズか戦車のアクション実施中に戦闘デッキからゲーム終了カードが引かれた際に終了する。

3.2.1 戦闘デッキをプレイする回数は、ゲームにおいて使用される戦車の数により決定される。

戦車の合計数	デッキ数
4	3
5~6	4
7~8	5

**3.2.2** プレーヤーの手札としてシャッフルカードが戦闘デッキ [4.1、6.0] からドローされるか、判定時に戦闘デッキから「プル」された場合、デッキのプレイが完了したと見なす。シャッフルカードをテーブルの中央に置き、代わりの手札または判定用のカードを引くこと。そののち、手順に従い戦闘デッキのシャッフルを行う [4.2.6]。

**3.2.3** プレーヤーの手札としてゲーム終了カードが戦闘デッキからドローされるか、フィールド/戦車アクションの判定時に戦闘デッキから「プル」された場合、ゲームは終了する。ゲーム終了カードがフィールド/戦車アクションの判定において引かれた場合は、アクションの完了後にゲームが終了する。その他の場合、ゲームは直ちに終了し、勝利が判定される [14.0]。

## 4.0 カード

Tank Duel には数種類のカードが付属しており、それぞれ異なる目的で使用される。また一部のカードは特定のシナリオにおいてのみ使用され、すべてがゲームで使用されるわけではない。

- ・ **戦闘カード**: 戦闘デッキを構成する [4.2]
- ・ **損害カード**: ダメージデッキを構成する [4.3]
- ・ **士気崩壊/火災カード**: どの戦車が士気崩壊状態にあり、炎上中かを示す [4.4]
- ・ **対戦車砲カード**: 特定のシナリオで使用される [17.1]
- ・ **対戦車歩兵/歩兵前進カード**: オプションの歩兵ルールにおいて使用される [17.3]
- ・ **シナリオ指定カード**: シナリオの目標カードとして、あるいはシナリオの特別ルールにおいて使用される。
- ・ **ロボットカード**: オプションのソリティアルールにおいて使用される。

カードを捨て札にする際には伏せた状態で行い、使用されたカードに特記されていない限り、他のプレーヤーが捨て札を確認することはできない。

### 4.1 カードのプル

「カードをプルする」とは戦闘デッキまたは損害デッキのいちばん上にあるカードを引き、その効果を解決することを意味する。

これらの効果は、カードの戦闘ナンバー、効果アイコン、

貫通修正値、ダメージテキスト、モラルアイコンなどを参照することで判定される。カードをプルしたら、プレーヤーはカードを読む前に直ちにテーブルの中央に置き、全てプレーヤーに明らかにすること。複数の戦闘カードをプルするように指示された場合、すべてのカードを引き終わる前に判定に成功または失敗しても、指示された枚数を引くこと。

**重要:** テーブルに座っている誰しものが、あなたがカードを読んでいる間、ただあなたを待っているなんてことをしたくないものだ。

### 4.2 戦闘カード

戦闘カードは Tank Duel の基本となる要素だ。プレーヤーはドローフェイズ [6.0] において戦闘デッキから戦闘カードをドローする。また手札から戦闘カードを使用したり、戦闘デッキから戦闘カードをプルすることで、アクションやゲームのさまざまな効果の解決を行う。なおカードの一覧と効果に関しては、カード一覧 [21.0] に記載されている。

#### 4.2.1 戦闘カードの基本

通常、戦闘デッキは 1 から 100 までの番号がついた 100 枚の戦闘カードから構成される。

一部のカードにはカードの上部と下部に異なるアクションが記載されている。これらのカードはいずれのアクションにも使用でき（ただし両方は不可）、戦闘ナンバーを共有している（戦闘カードの左上と右下に記載された 1 から 100 までの番号）。



#### 4.2.2 効果アイコン

戦闘カードの中央には、効果アイコンが記載されている。プレイヤーがゲームにおける特定の効果判定を行う場合、戦闘カードを引き効果アイコンを参照すること。



#### 4.2.3 命令アイコン



一部の戦闘カードには、カード右上に 1 つまたは 2 つの命令アイコン (OI) が記載されている。命令アイコンが記載されたカードは、以下の効果を得るために管理ステップにおいて

使用し捨て札にすることができる。

管理ステップにおいて、アクティブプレイヤーはカードを明らかにし捨て札にすることで、以下を実施できる。

- ・火災判定において 4OI を使用することで、自動的に消火できる。
- ・士気判定において 4OI を使用することで、自動的に士気崩壊を除去できる。

アクションステップにおいて、アクティブプレイヤーはカ

ードを明らかにし捨て札にすることで、以下を実施できる。

- ・3OI を使用することで、戦車アクションの代わりに火災を消火できる [12.3.2]。
- ・移動/消火アクション中に 2 または 4OI を使用することで、戦車の移動あるいは消火レベルを 1 または 2 レベル向上させられる [8.3.2]。
- ・発見の試みにおいて 2OI を使用することで、追加の戦闘カードを 1 枚プルできる [8.3.5.i]。
- ・射撃アクションにおいて 3OI を使用することで、APCR の高速装填/排出を行える [11.1.2]。

#### 4.2.4 効果トリガー

戦闘カードには、赤色の円内に効果トリガーが記載されている場合がある。これらはアクティブな戦車であれば、記載されたアクションのためにアクティブプレイヤーの手札から使用された場合か、あるいは目標とされている戦車であれば保持ボックスにカードが置かれた場合に、解決しなければならない。トリガーの効果はカードが捨て札にされた場合と、OI を使用するため明らかにされた場合は発動しない。効果トリガーには発見 [5.4.1]、隠蔽 [5.4.2]、擱座 [10.3.8] がある。

「Spotted」(発見) などの数字が記載されていない効果トリガーは自動的に発動する。数字が記載された効果トリガーは、戦車の保持ボックスに置かれた際に、判定を行わなければならない [10.3.4]。

#### 4.2.5 戦闘デッキのセットアップ



ゲームを開始する前に、カードの下部中央に「代替 (Alternate)」または「都市 (City)」と記載されたものを除く 100 枚の戦闘カードを取り、任意の代替カードとシ

## Tank Duel ~ Rules

ナリオで指示されたカードを加えること。このとき同じ戦闘ナンバーの標準カードを除去する。なお、一部のカードには左上と右下に戦闘ナンバーが記載されていないが、これらは戦闘デッキには加えられない。

**例:** プレーヤーが地雷の追加カードを使用することとした場合、プレイにあたり戦闘デッキから 13 番の「Move1」カードを取り除くこと。

**重要:** 一部のシナリオでは特定の代替カード (13、70 から 77、地形カード、都市) を使用する。戦闘デッキには、それぞれの番号のカードを 1 枚のみ入れること。同じ番号を持つ残りのカードは、プレイからは除外しておく。

### 4.2.6 戦闘カードのシャッフルとゲームの終了

戦闘デッキはゲームの開始時と、プレーヤーがシャッフルカードをドローするかまたはプルした際にシャッフルされる。

#### 戦闘デッキのシャッフル

- ・ゲームにおける最後のシャッフルの場合、シャッフルカードをゲームから取り除き、ゲーム終了カードをデッキに混ぜ入れる。
- ・その他の場合、戦闘デッキをおよそ半分になるよう 2 つに分け、シャッフルカードを一方に混ぜ入れる。そのうち、シャッフルカードの入っている山をもう一方の山の下に入れて、デッキを構築すること。

ドローフェイズにシャッフルカードがドローされた場合、以下のように行う。

- ・シャッフルカードが引かれた場合、すべてのプレーヤーは戦闘デッキをシャッフルする前に手札上限まで戦闘カードをドローする。すべてのプレーヤーがドローを終える前に戦闘デッキがなくなった場合、戦闘デッキをシャッフルした後にドローを継続する。

ドローフェイズにゲーム終了カードがドローされた場合、ゲームは直ちに終了し、勝利判定を行う [14.0]。

シャッフルカードまたはゲーム終了カードがプルされた場合、以下のように行う。

- ・シャッフルカードがプルされたならば、シャッフルを行う前に現在のアクションまたは判定を完了させるために必要な代わりのカードを引く。これには、損害判定における捨て札も含まれる。アクションの解決中にデッ

キがなくなった場合、通常通りデッキのシャッフルを行い、必要なカードのプルを継続すること。

- ・カードをプルした際にゲーム終了カードが出た場合、プレーヤーは現在のアクションまたは判定を完了させるために必要な代わりのカードを引くこと。これには、損害判定における捨て札も含まれる。そのうち、ゲームを直ちに終了させる。アクションの解決中にデッキがなくなった場合、シャッフルカードやゲーム終了カードなしにデッキのシャッフルを行い、必要なカードのプルを継続すること。

### 4.2.7 手札上限

プレーヤーの手札上限は戦闘カード 4 枚に加えて、保持する戦車ごとに戦闘カード 2 枚が追加される。また以下の修正が加えられる。なおプレーヤーが複数の戦車を保持している場合、それぞれの戦車に対するカードの使用は、共通の手札から行われる。

**例:** カートは 2 両の戦車を保持しており、手札上限は 8 枚となる (4+2+2=8)。ジェイソンは 3 台の戦車を保持しており、10 枚となる (4+2+2+2=10)。

プレーヤーの手札上限は以下のように修正を受ける。

- ・戦場の中央から 400 メートル以内にある戦車を保持するごとに+1 [5.2.5]。
- ・エリート乗員の戦車を保持するごとに+1 [5.6.1]。
- ・新兵乗員の戦車を保持するごとに-1 [5.6.1]。
- ・車長が戦死した戦車を保持するごとに-1 [5.6.2]。
- ・火災または士気崩壊カードがイニシアティブボックスに置かれた戦車を保持するごとに-1 [4.4]。

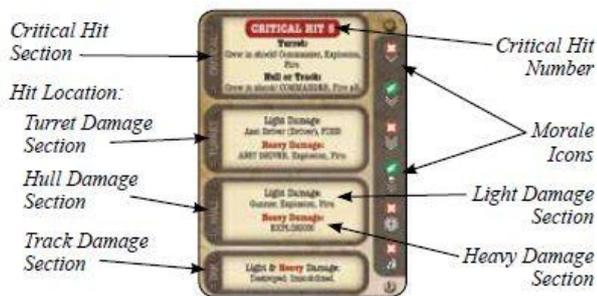
車長の戦死といったイベントにより、プレーヤーの手札が制限枚数を超過することがある。手札上限を超過しており、そのフェイズの開始時にカードの捨て札を行わなかった場合は、ドローフェイズにおいて戦闘カードをドローできない。

## 4.3 損害カード

損害カードは損害判定 [12.1] と士気判定 [12.4] に使用される。すべての損害カードをシャッフルして損害デッキを構築すること。損害カードはクリティカルヒット、砲塔への損害、車体への損害、履帯への損害の項目に別れている。損害カードには士気判定に使用される士気アイコンも

## Tank Duel ~ Rules

記載されている。損害カードの1枚には、損害デッキをリシャッフルする指示が記載されている。



### 4.3.1 損害項目

損害判定において、プレイヤーは損害カードのいずれか1つの項目を用いて判定を行う。クリティカルヒットの判定を行う場合、カードのクリティカルヒットの項目を用いること。その他の場合は、命中した箇所（砲塔、車体、履帯）と損害の程度（軽度または重度）に応じた項目を用いて判定を行う [12.1]。それぞれの損害判定において、カードの1箇所の項目のみを使用する。

### 4.3.2 士気アイコン



士気アイコンは、戦車乗員の士気が崩壊したかどうかを判定する、士気判定 [12.4] に用いられる。それぞれのアイコンは、乗員の士気崩壊を引き起こす条件に対応したものだ。赤色の X のシンボルは、それら条件が適合した場合に乗員の士気が崩壊することを示し、緑色のチェックマークは、それら条件では士気崩壊を起こさないことを示している（ただし他の条件により士気崩壊することがある）。損害カードには、損害デッキのリシャッフルを指示するカードが1枚含まれている。これが引かれた場合、カードの

指示を対象の戦車に適用したのち、シャッフルカードを含めて捨て札をリシャッフルし、新たな損害デッキを作ること。

### 4.4 士気崩壊カードと火災カード

士気崩壊カードと火災カードは、どの戦車の乗員が士気崩壊状態にあり、火災を起こしているかを記録するためのものだ。士気崩壊または火災カードを戦車のインシアティブカードボックスに置き、管理ステップにおいて適切な処理を行うための記録とする。

士気崩壊カードと火災カードはプレイヤーの手札上限を減少させるが、プレイヤーが複数の戦車をコントロールしていた場合は、士気崩壊/火災カードによる複数回の減少を受けることがある。それぞれの戦車には士気崩壊カードと火災カードをそれぞれ1枚しか置くことができない。士気崩壊カードと火災カードが両方置かれた場合、火災カードを上にして置くこと。



プレイノート: 火災カードは常に士気崩壊カードの上に乗られる。なぜなら管理ステップにおいて、火災判定が士気崩壊判定の前に行われるからだ。

## 5.0 戦車と乗員

Tank Duel における各プレイヤーは、複数の戦車とその乗員をコントロールする。これらはゲームにおいて戦車ボードと乗員カウンターにより表される。

### 5.1 戦車ボード

戦車ボードは1両の戦車とその戦車の状態、乗員の状態を表すものだ。各戦車は識別番号により区別され、特定の国家に属している。

**重要:** それぞれの国家において、同じ識別番号を持つ戦車が複数登場することはない。

## 5.2 距離

戦車の「距離」は戦場の仮想的な中心よりの距離をプラスまたはマイナスで表したものだ。Tank Duel にマップボードはなく、移動や射撃アクションの解決にあたり戦場における他の戦車との距離は相対的に表される。



**5.2.1** 距離カウンターは、戦車ボードの距離トラックにおいて、現在の距離を示すために用いられる。これ

にはプラスとマイナスの面がある。プラス面は白地に黒色で記載され、マイナス面は白地に赤色で記載されている。

**5.2.2** プレイにおいて、戦車は敵陣営に向かって、あるいはこれから遠ざかるように移動することができる。戦車が移動した場合、距離トラックの距離カウンターを新たな距離合わせて動かすこと。カウンターが「000」の位置にある時に戦車が敵陣営に向かって戦場を移動した場合、距離カウンターをマイナス面に裏返し、カウンターを距離ボックスの「200」の位置に置くこと。同様に戦車が自陣営に向かって戦場を移動してカウンターが「000」の位置に移動した場合、距離カウンターをプラス面に裏返すこと。

**例:** ジョーの戦車は戦場の中央を占めており、カウンターが距離ボックスの「000」の位置に置かれている。ジョーが敵陣営に向かって戦場を移動した場合、距離カウンターは「200」に置かれ、マイナス面に裏返される。以降の手番において自陣営に向かって戦場を移動した場合、カウンターを「000」の位置に置き、プラス面に裏返す。

**5.2.3** 味方戦車と敵戦車の相対距離を計算する場合、それぞれの距離を加算すること。結果がマイナスであれば、プラスの数値として扱う。

**例:** マイクが自身の戦車からジェイソンの戦車までの相対距離を計算する。ジェイソンは 400 メートルの距離に位置しており、マイクは 600 メートルの距離にあることから、双方の距離は 1000 メートルとなる。別な例において、ジェイソンの戦車が-200 メートルで、マイクの戦車が 1000 メートルであれば、相対距離は 800 メートルとなる。

**5.2.4** 戦車の距離が 1000 メートル、または-1000 メートル

の範囲を超えることはない。戦車はシナリオのルールにより規定されない限り、戦場を離脱することはできない。+/-1000 メートルを超える移動は実施できない。

**5.2.5** プレーヤーの戦車が戦場の中央からプラス/マイナスに関わらず 400 メートル以内に位置している場合、戦車ごとに手札上限が 1 枚増加する [4.2.7]。また戦車フェイ



ズにおいて 400 メートル以内の戦車の解決を行う場合、プレーヤーは追加で 1 枚のカードを捨て札にできる

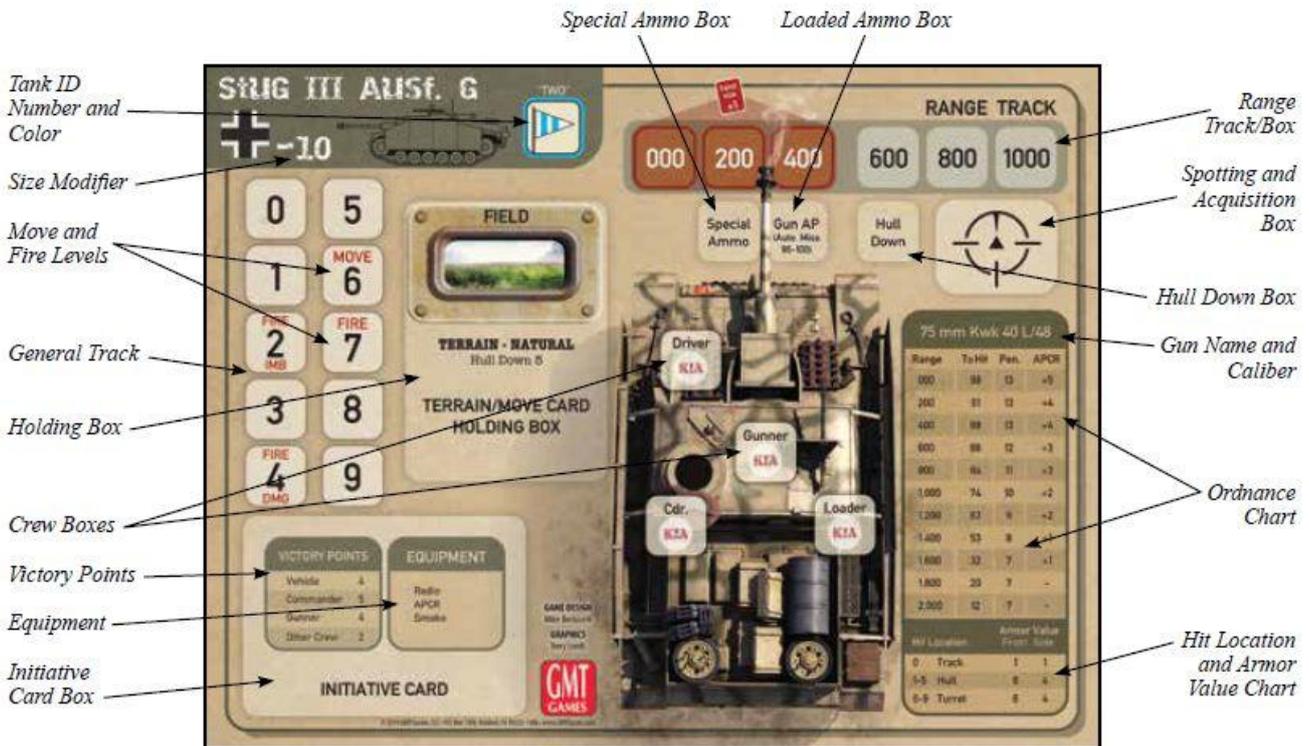
[8.5]。これらを忘れないように、対象の距離ボックスは赤色で網掛けされており、「hand size +1」と記載されている。

## 5.3 移動レベルと砲撃レベル

それぞれの戦車は、戦車ボードの汎用トラック上で移動レベルと砲撃レベルの記録を行う。戦車ボードにおける移動レベルと砲撃レベルにより、その戦車のアクションステップ [8.3.2] においてどのカードを使用できるかが決定される。いずれかのレベルが変更された場合、汎用トラック上で対応するカウンターを移動させ、新たな移動レベルまたは砲撃レベルを示すこと。なお駆逐戦車は複数の砲撃レベルを有している [5.8]。

**5.3.1** 戦車の移動レベルは、移動アクション [10.1] または側面機動 [10.4] においてどのカードを使用できるかを決定するものだ。戦車の移動レベルは乗員が KIA となるか [12.5]、擱座するか [10.3.8]、履帯ダメージ [12.5] を受けると低下する。また命令アイコン [4.2.3, 8.3.2] を使用することで、戦車の移動レベルを一時的に向上させられる。

**5.3.2** 戦車の砲撃レベルは射撃アクション [11.0] においてどのカードを使用できるかを決定するものだ。戦車の砲撃レベルは乗員が KIA となるか [5.6.2]、駆逐戦車 [12.5] が履帯ダメージ [12.5] を受けると低下する。また命令アイコン [8.3.2] を使用することで、戦車の砲撃レベルを一時的に向上させられる。



## 5.4 発見、隠蔽と捕捉

### 5.4.1 発見

戦車は敵戦車に対して砲撃または側面機動するにあたり、敵戦車を発見する必要がある。発見していない敵戦車に対して砲撃、側面機動することはできない。戦車は発見アクション [8.3.5.i] を実施するか、敵が発見トリガーを持つカード（移動カードや砲撃カードなど）を使用することで、発見カウンターを獲得する。なお、敵戦車の発見カウンター獲得が強制されることはない（すでに別な敵戦車のカウンターを獲得している場合など）。

**重要:** 敵から発見された場合でも、その敵を自動的に発見できるわけではない。見えていない敵から発見され（そして撃破される）こともあるのだ。



戦車ボードの発見／捕捉ボックスは、どの敵戦車が発見され、捕捉されたかを示すものだ。戦車が敵を発見した場合、発見した敵戦車の識別番号に対応した発見カウンターを発見／捕捉ボックスに置くこと。同様に、敵戦車が隠蔽に成功するか破壊された場合は、対応する発見カウンターを発見／捕捉ボックスから取り除く。

**重要:** 一部のアクションは、実施にあたり敵戦車を発見している必要がある。

### 5.4.2 隠蔽

戦車は敵から隠れることで、敵の視認カウンターを除去させられる。

戦車は効果トリガーの結果、指揮官カードあるいはコマンドカードにより隠蔽を行うことができる。戦車が隠蔽された場合、すべての敵戦車は隠蔽した戦車に関連する発見カウンターを発見／捕捉ボックスより失う。

加えて、隠蔽された戦車の前に置かれていた側面機動カウンターをそれぞれのプレイヤーに返す。

### 5.4.3 捕捉



戦車は次の砲撃において命中率を高めるため、敵戦車を「捕捉」できる。敵を捕捉した戦車は、その他の敵戦車の発見カウンターを失う。また敵戦車の捕捉を中断しない限り、その他の戦車の発見を行うことはできない。なお捕捉された敵戦車は、発見されていると見なす。敵戦車を砲撃した戦車は、双方の戦車が「行動中」[10.2.1]

## Tank Duel ~ Rules

でない場合に限り、砲撃アクションの一部として敵戦車を捕捉できる。

戦車が敵を捕捉した場合、目標の戦車のものを除くすべての視認カウンターを発見／捕捉ボックスから除去すること。

捕捉カウンターを「+10」の面にして発見／捕捉ボックスに置く。戦車がすでに捕捉している敵を砲撃した場合、捕捉カウンターを「+20」の面に裏返す。これは捕捉によるボーナスの最大値となる。

捕捉された戦車が隠蔽されるか撃破された場合、その戦車に対する発見カウンターと捕捉カウンターをすべて取り除く。敵戦車を捕捉後に移動した場合、または捕捉された戦車が移動した場合、対応する捕捉カウンターを取り除く（ただし対応する発見カウンターは残しておく）。

**重要:** 戦車がいったん敵を捕捉したら、捕捉カウンターを捨てない限り、他の敵戦車の発見カウンターを獲得することはできない。敵を発見する機会が生じた場合、戦車をコントロールするプレイヤーはその敵を発見するために捕捉カウンターを捨てるかどうか（ただし発見カウンターは捨てない）、選択しなければならない。

**例:** マイクはジョーの戦車を捕捉している。ジェイソンが移動を行い、これにより敵対する戦車のすべては彼の戦車の発見が可能となる。マイクは、ジェイソンの戦車の視認カウンターを獲得するため、ジョーの戦車の捕捉カウンターを捨てるかどうかを選択する。彼がこの選択を行った場合、ジョーの戦車とジェイソンの戦車を発見するが、捕捉する戦車はないこととなる。

### 5.5 装備

戦車は特定のアクションを実施するための、さまざまな種類の装備を搭載している。戦車の装備に関しては、イニシアティブカードボックスに記載されている。

#### 5.5.1 特殊砲弾



戦車は特殊砲弾である硬芯徹甲弾 (APCR) を装備している場合がある。

APCR を使用できる戦車には、装備ボックスに「APCR」と記載されている。APCR

は、近距離における戦車の貫通値を増加させる。シナリオの指示により提供されるその他の特殊砲弾は、戦車ホード

の特殊砲弾ボックスに置かれる。特殊砲弾の装填と排出は戦車アクション [8.3.5.ii] として、あるいは砲撃アクション時に 3OI 分のカードを捨て札にすることで実施できる [11.1.2]。特殊砲弾が装填された場合、特殊砲弾カウンターを特殊砲弾ボックスより取り、次の砲撃アクションで使用されることを示すため装填ボックスに置くこと。特殊砲弾が排出された場合、カウンターを特殊砲弾ボックスに戻す。特殊砲弾を装填した戦車が砲撃アクションを実施した場合、特殊砲弾の修正値を適用することを忘れないように、特殊砲弾カウンターを砲撃カードに載せておく。これは、砲撃アクションが成功したかどうかに関わらず消費される。

**重要:** 戦車は、自身が有する特殊砲弾を、増援フェイズの間も保持できるが、追加の特殊砲弾を受け取ることはできない。特殊砲弾は戦車が破壊されても失われず、増援の戦車に引き継がれる。

#### 5.5.2 煙幕放出機

煙幕放出機を装備している戦車には、装備ボックスに「Smoke」と記載されている。煙幕放出機を装備している戦車は、戦車アクション [10.5] として煙幕カードを使用できる。煙幕放出機を装備していない戦車は、煙幕カードをイニシアティブカード [7.0] としてのみ使用するか、戦車アクション [8.3.5] または捨て札ステップ [8.5] において捨て札にできる。

#### 5.5.3 重度の損害

大口徑の砲（戦車または対戦車砲に搭載されているもの）は、常に重度の損害を与える。85mm 以上の砲を装備した戦車には、損害判定 [12.1] において重度の損害を与えることを忘れないよう、装備ボックスに「Heavy Damage」と記載されている。

### 5.6 乗員

#### 5.6.1 乗員の構成



それぞれの戦車には複数の乗員が搭乗しており、乗員カウンターで表される。乗員カウンターは、正常、負傷、戦死の各状態を示すため適切な乗員ボックスに置かれる。また車長カウンターは乗員の練度（新兵、熟練、エリート）を示す。新兵とエリートの乗員は、プレイヤーの手

## Tank Duel ~ Rules

札上限 [4.2.7] と車長の VP 値を修正する。

### 5.6.2 乗員の負傷と戦死

損害判定 [12.1] において、乗員が負傷または戦死することがある。乗員が負傷した場合、カウンターを赤色の負傷面に裏返す。負傷した乗員が脱出を試みる場合 [12.6.2] 戦闘カードを 2 枚引く。

乗員が 2 回目の負傷を被った場合、あるいは損害判定において戦死した場合、これらは KIA となる。乗員カウンターを戦車ボードから取り除き、最後に戦車の装甲を貫通させたかあるいは損害判定を引き起こした相手プレイヤーに、戦車ボードのイニシアティブボックスに記載された乗員の勝利得点が与えられる。乗員が新兵の場合は車長の VP 値より 1 を引き、エリートの場合は 1 を加算すること。

KIA となった乗員は、ペナルティをもたらす。KIA により、または乗員の配置転換 [8.3.5.iv] によりポジションが空きとなった場合、履帯ダメージや特殊ダメージの結果に加え移動または砲撃レベルにペナルティが与えられる。

#### 乗員ペナルティ

**操縦手** 戦車は移動できない。乗員が操縦手の席を占めると、戦車は再び移動できるようになる [8.3.5.iv]。

副操縦手が運転を行っている場合、移動レベルは 1 減少する。その他の乗員が操縦する場合、移動レベルは 2 減少する。

**砲手** 戦車は砲撃できない。乗員が砲手の席を占めると、戦車は再び砲撃できるようになる [8.3.5.iv]。他の乗員が砲撃を行っている場合、砲撃レベルは 1 減少する。

**装填手** 砲撃レベルが 1 減少する。

**車長** 戦車をコントロールするプレイヤーの手札上限 [4.2.7] が 1 減少する。また戦車の移動レベルと砲撃レベルが 1 減少する。すべての発見カウンターと捕捉カウンターを発見/捕捉ボックスより取り除く。

**車長/砲手** 戦車は砲撃できない。乗員が車長/砲手の席を占めると、戦車は再び砲撃できるようになる [8.3.5.iv]。戦車をコントロールするプレイヤーの手札上限 [4.2.7] が 1 減少する。また戦車の移動レベルが 1 減少し、砲撃レベルが 2 減少する。すべての発見カウンターと捕捉カウンターを発見/捕捉ボックスより取り除く。他の乗員が砲撃を

行っている場合、砲撃レベルは 1 減少する。

**副操縦手** 効果なし

**重要:** 乗員のうち 2 人が KIA となった時点で、乗員は損害判定 [12.6] の後に退避する。

### 5.6.3 乗員の士気

乗員の士気は、士気判定 [12.4] により崩壊することがある。乗員が士気崩壊した場合、戦車は管理ステップ [8.1.e] で士気判定を行わなければならない。

## 5.7 ハルダウン



**5.7.1** リードシップカード [8.3.4] を使用するか、戦車アクションによりハルダウンの試みに成功するか [8.5.3.iii]、フィールドアクション [8.4.1] としてコマンドカードを使用することで、戦車をハルダウンさせられる。戦車ボードのハルダウンボックスにおいて、ハルダウンの状態を記録すること。

**5.7.2** 戦車は、側面機動 [10.4] を実施してきた敵戦車に対してハルダウンの状態にあるとは見なされない。つまり、一部の敵に対してのみハルダウンが有効で、一部の敵には適用されないということがあり得る。

**5.7.3** 命中箇所判定ステップ [11.1.3.e] において、ハルダウンした戦車に対する砲撃による車体と履帯の命中結果はミスとなる。

**5.7.4** ハルダウンしている戦車が移動または側面機動アクションを実施した場合、ハルダウンの状態を失う。ハルダウンカウンターを取り除くこと。

## 5.8 駆逐戦車

駆逐戦車は、砲塔のない戦闘装軌車両である。駆逐戦車には砲塔がないため、敵戦車を照準し砲撃するためには履帯を動かす必要がある。その他の点において、駆逐戦車は戦車と見なされる。

**デザイナーノート:** 駆逐戦車のほとんどが砲塔を有しておらず、本当の意味で戦車とはいえないのは事実だ。我々はルールとゲームにおける用語を単純化するため、「戦車」と「砲塔」という言葉を、駆逐戦車とその構造を区別するために用いている。

**5.8.1** 駆逐戦車の戦車ボードには、複数の砲撃レベルが記

## Tank Duel ~ Rules

載されている。

**5.8.2** 駆逐戦車は「行動中」に砲撃を行えない。また敵戦車が行動中の場合も砲撃を行えない。駆逐戦車は側面機動を仕掛けてきた敵戦車に対して砲撃できない [10.4]。

**5.8.3** 駆逐戦車が履帯ダメージ [12.5] を受けた場合、砲撃レベルカウンターを汎用トラックの「DMG」と書かれたボックスに置く。

**5.8.4** 駆逐戦車が移動不能 [12.5.3] となった場合、砲撃レベルカウンターを汎用トラックの「IMB」と書かれたボックスに置く。

**デザイナーノート:** 砲撃レベルの減少は、履帯の破損により駆逐戦車が効果的に照準や砲撃を実施するための位置変更能力が失われたことを表している。

## 6.0 ドローフェイズ

ドローフェイズにおいて、プレイヤーは手札が手札上限 [4.2.7] に等しくなるまで戦闘カードをドローする。プレイヤー間で、どちらが戦闘カードを先にドローするかの合意が得られなかった場合、前回のラウンドで最後に戦車フェイズを実施したプレイヤーが先に手札を補充し、そのうち時計回りの順番で行う。

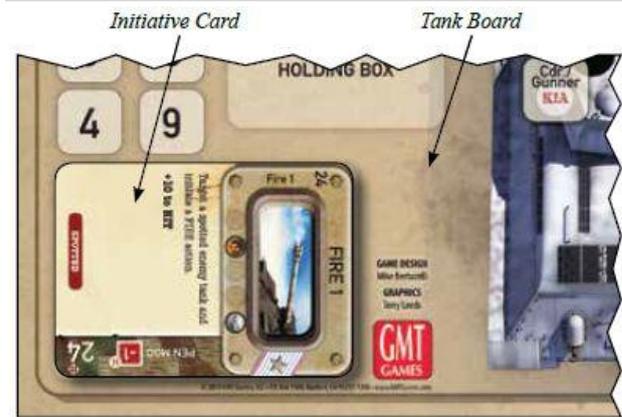
## 7.0 イニシアティブフェイズ

イニシアティブフェイズにおいて、プレイヤーはイニシアティブ順序を決定するため、戦闘カードのバトルナンバーを使用してビッドを行う。これにより、どのプレイヤーが先に戦車フェイズを実施するかが決定される。

すべてのプレイヤーは同時に、コントロールする戦車ごとに手札から1枚の戦闘カードを選択する。これは続く戦車フェイズにおいて、行動順をビッドするために用いられる。戦闘カードは伏せた状態で戦車のイニシアティブカードボックスに置かれる。また以降において、そのカードがそれぞれのイニシアティブカードとなる。すべてのプレイヤーがビッドを終了したら、同時にイニシアティブカードを明らかにする。戦車フェイズにおける順番はイニシアティブカードの番号が低いものから昇順となる。

**プレイノート:** 次の手番を誰が実施するのか他のプレイヤーにも分かりやすいように、大きな数字がテーブルの中央

を向くようにイニシアティブカードを置くと良いだろう。



**重要:** イニシアティブカードはゲームにおける他の目的には使用されず、戦車フェイズの管理ステップにおいて捨て札にされる。これにより、誰がまだ手番を実施していないか即座に分かるはずだ。

## 8.0 戦車フェイズ

戦車フェイズはイニシアティブ順序 [7.0] に応じて実施される。なお次の戦車の戦車フェイズを開始する前に、戦車フェイズを完了させなければならない。戦車フェイズは管理ステップ、アクションステップ、捨て札ステップの3つの手順で実施される。すべてのステップが完了した時点で戦車フェイズが終了し、イニシアティブ順序で次の戦車の戦車フェイズが実施される。なお、戦車フェイズを実施している戦車のことを「アクティブな戦車」と呼び、それをコントロールしているプレイヤーのことを「アクティブプレイヤー」と呼ぶ。

アクティブな戦車がフェイズ中に破壊された場合、あるいは放棄された場合は戦車の破壊と放棄のルール [12.7] に従った処理を行い、直ちに戦車フェイズを終了させること。

### 8.1 管理ステップ

アクティブな戦車はゲームの目的を達成し、シナリオにおけるVPを獲得するため管理ステップを実施する。以下の順序で処理を完了させ、すべての必要な判定を行うこと。

#### (a) イニシアティブカードを捨て札にする

戦車はそのラウンドにおける戦車フェイズを実施したことを示すため、アクティブな戦車のイニシアティブカードを捨て札にする。

#### (b) シナリオ固有VP

シナリオのルールにより、アクティブな戦車が獲得した VP が得点される。

**(c) 煙幕判定**

アクティブな戦車が煙幕カード（または「煙幕が戦車を覆う」カウンター）を保持ボックスに有している場合、その判定を行う。戦闘カードをプルし、煙幕アイコンを確認すること。煙幕アイコンがあれば煙幕は残り、煙幕アイコンがなければ煙幕は消失する。煙幕カードをアクティブな戦車の保持ボックスから取り除いて、捨て札とする。

**(d) 火災判定**

アクティブな戦車が火災カードを保持ボックスに有している場合、その判定を行う。アクティブプレイヤーは退避 [12.6.1] するか、消火を試みるかのいずれかを選択しなければならない。

**重要:** 判定のいずれかの時点において消火に成功した場合、火災カードをアクティブな戦車の保持ボックスから取り除いて、捨て札とする。

消火を自動成功させるためには、アクティブプレイヤーは手札から 4OI 分の戦闘カードを捨て札にしなければならない。アクティブプレイヤーが 4OI 分を捨て札にできない場合、または捨て札を行わないこととした場合、火災判定を行う。戦闘カードをプルすること。

- ・戦闘カードに火災アイコンが記載されている場合、火災は制御不能となりアクティブな戦車の乗員は脱出を試みなければならない [12.6.2]。戦車は放棄される [12.7]。
- ・戦闘カードに消火アイコンが記載されている場合、火災の消火に成功する。
- ・その他の場合は効果なしとなり、戦車は炎上したままとなる。

火災が消火されなかったならば、アクティブな戦車は戦車アクションに代わりに 3OI の戦闘カードを捨て札にすることで（任意の回数のフィールドアクションを実施できる）、戦車フェイズに消火を試みることもできる。

**重要:** 管理ステップにおける消火には 4OI が必要だが、アクションステップにおける消火には 3OI しか必要ない。ただしアクションステップに消火すれば、戦車アクションが失われることはない。慎重に選択しよう！

**(e) 士気判定**

アクティブな戦車がイニシアティブカードボックスに士気崩壊カードを有している場合、この判定を行う。乗員から士気崩壊状態を自動的に取り除くには、アクティブプレイヤーは手札から 4OI 分の戦闘カードを捨て札にしなければならない。アクティブプレイヤーが 4OI 分を捨て札にできない場合、または捨て札を行わないこととした場合、士気判定を行う。

損害カードをプルし、カード右側の士気アイコンのみを、上から下へと順番に参照していく [4.3.2]。判定中の戦車に該当する士気アイコンに赤色の X 印がついている場合、乗員は退避する [12.6.1]。その他の場合は、乗員の結束が勝る。士気崩壊カードをアクティブな戦車のイニシアティブカードボックスより取り除く。

**(f) [オプション] ハッチの閉鎖と開放**

歩兵ルール [17.3] を使用している場合、アクティブな戦車はハッチを閉鎖しているか、開放しているかを選択しなければならない [17.3.4]。

**8.2 アクションステップ**

戦車フェイズにおけるアクションステップは、1 回の戦車アクション [8.3]（1 回のみ）と、複数回のフィールドアクション [8.4] より構成される。これらは任意の順序で実施できる。

**8.3 戦車アクション**

戦車アクションは、アクティブプレイヤーの手札より 1 から 3 枚の手札を使用することで実施される。このとき、カードを 1 枚ずつ使用すること。最初に使用されたカードにより、どの戦車アクションが実施されるのかが決定される。2 枚目または 3 枚目のカードが使用された場合は、これらによってアクションが継続され、あるいは修正を受けることとなる。実施可能な戦車アクションは以下の通り。

**戦車アクション／目的／続くアクション**

リーダーシップ [8.3.4] / 地形効果の利用、発見、砲撃アクションの増強 / なし

砲撃 [11.0] / 敵戦車への砲撃 / リーダーシップ

移動 [10.0] / 戦車の移動、敵による側面機動カウンターの除去 / 側面機動または地形

地形 [10.3] / 遮蔽の獲得、隠蔽の実施 / なし

側面機動 [10.4] / 敵への側面機動、敵による側面機動カウンター  
の除去/地形

煙幕 [10.5] / 敵から戦車を隠蔽する/なし

乗員への指示 [8.3.5] / 発見、特殊砲弾の装填、ハルダウ  
ンの試み、乗員配置の変更、パス/なし

**8.3.1** 戦車アクションは、任意の戦闘カードにより実施できる。一部のカードによる戦車アクションは、適切な他のカードを合わせて使用することで戦車アクションを修正できる。他のカードを追加使用しなかった場合、あるいは3枚目のカードを使用した場合、戦車アクションは終了する。なお一部のカードは、カードに記載されている特定の条件を満たした場合のみ、戦車アクションに使用できる。

**重要:** アクションステップ開始時に炎上している戦車は、戦車アクションを実施できない。代わりにアクティブプレイヤーは、フィールドアクション [8.4] として 3OI 分のカードを捨て札にし、手番を終了させることで火災を消火できる。アクティブプレイヤーが 3OI を使用しないことを選択するか、もしくは使用できない場合、戦車は炎上を続ける。

**8.3.2** 移動、砲撃、側面機動のカードには、カードタイトルの横にアクションレベルが記載されている（たとえば「移動 3」のカードであれば、アクションレベルは 3 となる）。移動、砲撃と側面機動のカードは、カードのアクションレベルが戦車のレベル以下である場合のみ使用できる（移動と側面機動の場合は移動レベルを、砲撃の場合は砲撃レベルを参照する）。移動、側面機動と砲撃アクションを実施する前に、アクティブプレイヤーは命令アイコンを有するカードを明らかにして捨て札にすることで、アクションステップの実施中において移動または砲撃レベルを 1 から 2 の範囲で上昇させられる。アクティブプレイヤーが合計 2OI 分のカードを捨て札にした場合、アクティブな戦車の移動または砲撃のレベルを 1 上昇させられる。また 4OI を捨て札にした場合は、2 レベル上昇させられる。

**8.3.3** カードの指示を実行する前に、戦車アクションにおけるすべての使用カードを決定すること。それぞれのカードが使用されるごとに、あるいは一連の移動または砲撃カードが使用されるごとに、次のカードを使用する前にそのカードの処理を完了させること。**例外:** リーダーシップカ

ードは、リーダーシップアクション [11.1.3.c] を実施する代わりに砲撃カードと組み合わせ、砲撃アクションの修正に用いることができる。

**8.3.4** アクティブなプレイヤーは、戦車アクションとしてリーダーシップカード 1 枚を使用することで、相手プレイヤーの手札からランダムに 1 枚のカードを取るか、敵戦車 1 両を発見するか、ハルダウンを自動成功させるか、アクティブな戦車の保持ボックス [10.3.6] に置かれている地形カードに記載された地形効果値を倍にして隠蔽を試みることができる。

**8.3.5** カードを使用する代わりに、アクティブなプレイヤーは戦闘カード 1 枚を捨て札にすることで、戦車アクションとして乗員に以下のいずれかを実施させられる。

- i. 敵戦車の発見を試みる:** 敵戦車 1 両を目標として宣言する。戦闘カードを 1 枚プルし、双眼鏡アイコンが記載されていれば、アクティブな戦車は目標を発見する。アクティブプレイヤーが発見の試みを行う前に 2OI 分のカードを明らかにしてから捨て札にした場合、2 枚の戦闘カードをプルする。双眼鏡アイコンがいずれかのカードに記載されていれば、アクティブな戦車は目標を発見する [5.4.1]。
- ii. 特殊砲弾の装填と排出を行う:** 特殊砲弾カウンター 1 枚をアクティブな戦車の装填ボックスに置く。この戦車は、次の砲撃アクションにおいてこの特殊砲弾を使用する。あるいは、装填されている砲弾を取り除き、特殊砲弾ボックス [5.5.1] に戻す。
- iii. ハルダウンの試み:** アクティブな戦車がハルダウン地形効果を有する地形を占めている場合 [10.3.6]、ハルダウンの試みを行える。
- iv. 乗員の配置を変更する:**
  - 操縦手が KIA の場合、副操縦手（副操縦手のいない戦車であれば装填手か砲手）を空いている操縦手ボックスに置く。
  - 砲手が KIA の場合、車長（車長が砲手を兼ねている場合は装填手）を空いている砲手ボックスに置く。
- v. パスする:** 何も行わない。パスを選択したプレイヤーは、任意の戦闘カードを手札から 1 枚捨て札にする。プレイヤーがカードを持っていない場合は、パスを行わな

なければならない（捨て札は行わない）。

### 8.4 フィールドアクション

アクティブプレイヤーはアクティブな戦車のアクションステップにおいて、任意の回数／順序でフィールドアクションを実施できる。またこれは、戦車アクションの前後に実施できる。実施可能なフィールドアクションは以下の通り。

- ・任意の枚数の命令カードを使用できる [8.4.1]。
- ・任意の枚数の地形カードを、行動中の敵戦車に使用できる [10.3.1]。
- ・移動停止のための捨て札を実施できる [10.2.2]。
- ・シナリオ固有のフィールドアクションを、任意の回数実施できる。
- ・(オプション) 歩兵前進または歩兵攻撃のいずれかを、1回のみ実施できる。

**8.4.1** アクティブプレイヤーはフィールドアクションとして手札の命令カードを使用し、その解決を行うことができる。命令カードはカードに記載されたアクションの実施に使用できるほか、アクティブな戦車による敵戦車の自動的発見、ハルダウン状態の自動的な獲得、アクティブな戦車の保持ボックスに置かれた地形カードの地形効果を倍にしてハルダウンの試みを実施する [10.3.6] などの目的に使用できる。

**8.4.2** 一部のシナリオでは、特殊な地形への移動や対戦車砲 [17.1] の砲撃といった追加のフィールドアクションが設定されており、これを実施できる。

**8.4.3 (オプション)** アクティブプレイヤーは歩兵前進または歩兵攻撃 [17.3] を1回のみ使用できる。

**例:** 管理ステップを終了したマイケルは、敵戦車に対する砲撃を行う。彼はフィールドアクションとしてコマンドカードを使用し、直ちに対象の敵戦車の発見カウンターを獲得する。そののち、戦車アクションとしてリーダーシップカードと共に砲撃カードを使用し、敵戦車への砲撃を行う。リーダーシップカードにより砲撃カードが修正され、この砲撃にはボーナスが与えられることとなる。最後にマイケルは、保持ボックスに移動カードが置かれた他の敵戦車に対して、フィールドアクションにより地雷原カードを置く。

### 8.5 捨て札ステップ

アクティブプレイヤーは、捨て札ステップにおいて手札より1枚の戦闘カードを捨て札にできる。アクティブな戦車が戦場の中央より400メートル以内にある場合は、プラス／マイナスに関わらず2枚の捨て札を実施できる。

## 9.0 増援フェイズ

増援フェイズにおいて、すべてのプレイヤーの破壊／放棄された戦車は開始位置に再登場する。破壊された戦車、または管理／戦車フェイズにおいて放棄された戦車それぞれにつき、増援となる戦車の準備を行うこと。戦車の距離や移動／砲撃レベル、乗員カウンターは初期状態にリセットされる。増援の戦車は特殊砲弾 [5.5.1] をそのまま保持できるが、追加の特殊砲弾を受け取ることはできない。

**プレイノート:** プレイヤーによりコントロールされる戦車は、より大規模な戦闘に参加したものの一部に過ぎない。そのうちの1両が破壊、放棄されても、すぐに新しい戦車が送り込まれるのだ。いずれの陣営も、戦車を失うことはない。

**重要:** 増援の戦車は増援フェイズまで登場せず、敵戦車による発見や砲撃を含めたアクションの対象になることはない。

## 10.0 移動

プレイヤーは自身の戦車を隠蔽し、敵戦車への攻撃を行うにあたり有利な位置に機動させるため、移動アクションを実施できる。

### 10.1 手順

**10.1.1** アクティブな戦車は、戦車アクションにおいて最初のカードとして手札から1枚または2枚の移動カードを使用することで、移動を実施できる。移動カードに続き、側面機動カード [10.4]、地形カード [10.3] またはその両方を出すことができる（戦車アクションにおいて3枚までしかカードを使用できない、という制限の対象となる）。

**10.1.2** 移動にあたり、アクティブプレイヤーはアクティブな戦車を戦場の中心に向かって、あるいはそこから離れるように200メートル移動させられる。地形カードや側面機動カードを使用するため、または行動中の状態を維持する

ため、移動カードを使用しても戦車の距離を変えないこととしても良い。

1回の戦車アクションにおいて、400メートル以上を移動することはできない。

**10.1.3 側面機動** [10.4] されているアクティブな戦車が移動した場合、戦車をコントロールするプレイヤーは、アクティブな戦車が側面機動されたままであるか判定しなければならない。

アクティブプレイヤーが2枚の移動カードを使用した場合、敵の側面機動カウンター1枚が自動的に除去される。その他の場合は、戦闘カードを1枚プルすること。プルされたカードの目標ナンバーがアクティブな戦車の移動レベルより小さい場合、敵による側面機動カウンターを1つ取り除く（アクティブプレイヤーが選択）。

**重要:** 防御的な側面機動アクション [10.4.3] と異なり、アクティブな戦車は側面機動を実施している敵戦車を発見しているかどうかに関わらず、側面機動カウンターを除去できる。

**10.1.4** 移動の解決後に、アクティブな戦車の保持ボックスに移動に使用された移動カードのうち1枚を置く。アクティブな戦車は、これにより直ちに行動中 [10.2.1] となる。この移動カードは、同じ戦車アクション [10.3] において、あるいは続く戦車アクションにおいて地形カードと置き換えることができる。

**10.1.5** 移動を実施した戦車は、距離が変更されたかどうかに関わらず、すべての敵戦車により発見される。このことを忘れないように、すべての移動カードには発見の効果トリガーが記載されている [5.4.1]。

## 10.2 行動中

**10.2.1** 保持ボックスに移動カードを置かれた戦車は、行動中となる。

**10.2.2** アクティブな戦車は、フィールドアクション [8.4] として任意の戦闘カードを捨て札にするか、あるいは戦車アクション [10.3] において地形カードを使用することで移動を停止できる。また敵の砲撃アクションにより装甲を貫通された戦車は、直ちに移動を停止する。戦車が移動を停止した場合は、保持ボックスの移動カードを捨て札にする。

**10.2.3** 行動中の戦車は、砲撃時に-40のペナルティを受け、また砲撃を受けた際に30の遮蔽を受ける [11.1.3.c]。

行動中の駆逐戦車は砲撃アクションを実施できない。

**10.2.4** 行動中の戦車は、敵のフィールドアクションにより、移動カードのかわりに相手プレイヤーの手札から出された地形カードを置かれる場合がある [10.3.1]。

**プレイノート:** 手札に地形カードがない状態で移動することは危険だ。行動中の戦車を攻撃することは困難だが、移動を実施した戦車は敵のフィールドアクションに対して脆弱なのだ。

## 10.3 地形

地形カードは行動中の戦車に対して、隠蔽を試みる場合や遮蔽を得る場合、あるいは敵の戦車を不利な地形に置きたい場合に使用される。いったん戦車に地形カードが使用された場合、理由を問わずその戦車は行動中ではなくなる。なお標準的な地形は「平地」であり、これは保持ボックスに印刷されている。

**10.3.1** アクティブプレイヤーは、戦車アクションとしてアクティブな戦車に1枚の地形カードを配置するか、またはフィールドアクションとして敵戦車に地形カードを配置できる。アクティブな戦車に地形カードを配置した場合、戦車アクションは終了する。

**10.3.2** 地形カードを置くにあたり、目標戦車の保持ボックスより移動カードを取り除き、これを地形カードと置き換える。そののち、効果トリガーの解決を行う。使用された地形カードが平地ならば、保持ボックスに印刷されたものを使用し、地形カードは捨て札にすること。これにより、戦車は行動中ではなくなる。

**10.3.3** 地形カードには「遮蔽」(Cover) 値が記載されている。これは戦車が砲撃された際に命中をより困難とし、敵戦車の命中値 [11.1.3.c] よりマイナスされる。

**10.3.4** 地形カードと地形修正カードには、赤色の楕円の中に効果トリガーが記載されている場合がある。これは地形アクションまたは敵戦車のフィールドアクションにおいて、地形カードが保持ボックスへ置かれた際に解決、または実施を試みなければならない。



**10.3.5** 地形カードには、地形効果とそれに続く数字が記載されている場合がある。戦車の保持ボックスに置かれた地形カードの地形効果は、リーダーシップカードまたはコマンドカードを使用した際、あるいは戦車アクションによる捨て札 [8.3.5] を実施した際に参照される。遮蔽が参照されることはないが、砲撃 [11.1] の処理において利用される。

**10.3.6** 効果トリガーまたは地形効果に対する試みは、戦闘カードをプルすることで行う。プルしたカードの戦闘値が試みる効果の数値以下である場合、効果が発動する。**例外:** リーダーシップカードまたはコマンドカードで隠蔽を行う場合、参照にあたり地形効果値を倍にする。

**10.3.7** 理由を問わず、地形カードが戦車の保持ボックスから除去された場合は、保持ボックスに印刷されている通り戦車は平地に位置しているものと見なす。また平地は、あらゆる意味において地形と見なされる。



**10.3.8** 「攔座」効果トリガーの結果として、戦車は攔座する場合がある。戦車が攔座した場合、汎用トラック上に戦車の現在の移動レベルの半分の値の位置に、攔座カウンターを置く（端数切り上げ）。これは攔座が解消されるまで、その戦車の一時的な移動レベルとなる。攔座が解消された場合は、汎用トラックより攔座カウンターを取り除くこと。移動レベルが永続的に低下し、これにより汎用トラック上の攔座カウンターと同じまたはそれより低い状態になった場合は、攔座カウンターを取り除く。

## 10.4 側面機動



戦車は、敵の弱体な側面装甲を狙いハルダウンを無効にするため、発見した敵に対して側面機動を実施できる。またプレイヤーは敵戦車により側面機動された場合、位置関係を元に戻すための側面機動を実施できる。つまり側面機動には、攻撃的なものと

防御的なものの2種類があるということだ。

それぞれの戦車には、同じ ID 番号と色が印刷された2枚の円形の側面機動カウンターが用意されている。これらのカウンターは、側面機動された敵戦車の前に置かれる。戦車が側面機動の対象ではなくなった場合、戦車の前から側面機動カウンターを取り除き、カウンターに記載された ID と色の戦車をコントロールするプレイヤーに戻すこと。

### 10.4.1 側面機動の一般ルール

アクティブなプレイヤーは、アクティブな戦車が行動中または側面機動を受けている場合に、側面機動カードを使用できる。なお側面機動カードに続き、地形カードを出すことができる（戦車アクションにおいて最大3枚のカードを使用できる制限の対象となる） [10.1.1]。

**重要:** 側面機動カードを使用できるかどうかの判定にあたり、戦車の移動レベルを用いる。

**デザイナーノート:** Tank Duel において側面機動は高度に抽象化されている。これは機動を行うことで敵戦車の弱体な側面または背面装甲への砲撃を可能にし、または側面機動された戦車の車体の向きを変えることで敵の優位を無効にし、側面機動しようとする敵から離れて転回することを表している。

### 10.4.2 攻撃的な側面機動

アクティブな戦車は行動中に側面機動アクションを実施することで、発見した敵戦車の側面に回り込むことができる。この目的で側面機動カードを使用した場合、アクティブな戦車の側面機動カウンターを、側面に回り込まれた敵戦車の前に置く。

1 輛の戦車が、3 輛以上の敵戦車に対して側面機動を行うことはできない。3 輛目の敵戦車に側面機動を実施する場合、側面機動アクションを行う前に、敵戦車に置かれた側面機動カウンターのうち1つを取り除かなければならない。戦車が側面機動の対象としている戦車の発見カウンターを失った場合も、敵戦車から対応する側面機動カウンターを取り除く。

戦車が敵戦車に側面機動を行った場合、砲撃時にプラス 10 の命中修正を獲得し、敵戦車の側面装甲値を使用する。またハルダウン状態が適用されない [11.1]。なお駆逐戦車は、側面攻撃を実施してくる敵戦車に対して砲撃を行えな

い。

**プレイノート:** 2 輛の戦車が互いに側面機動を実施することも可能である。これは、2 輛の戦車が共に相手の側面装甲または背面装甲に砲を照準していることを表している。

### 10.4.3 防衛的な側面機動

プレイヤーが自身の戦車から側面機動カウンターを取り除くには、以下の 4 つの方法がある。

- ・行動中の戦車が、戦車アクションにおいて側面機動カードを使用する。
- ・行動中ではない戦車が、戦車アクション全体を消費して側面機動カードを使用する。
- ・戦車アクションにおいて移動カード 1 枚を使用し、戦車から側面機動カウンターを除去できるかどうか、戦闘カードをプルして判定を行う [10.1.3]。
- ・戦車アクションにおいて 2 枚の移動カードを使用する。これらいずれかのアクションを実施した場合（そして必要ならばカードのプルによる判定に成功した場合）、アクティブな戦車より側面機動カウンターを取り除く。

**重要:** 側面機動カードにより側面機動カウンターを取り除く場合、アクティブな戦車は対象の戦車を発見していなければならない。この条件は、移動アクションにより側面機動カウンターを除去する場合には適用されない。

### 10.5 煙幕

煙幕は、「地形修正」と呼ばれる特別な種類のカードであり、いずれかの地形カードの上に、あるいは初期状態である平地地形の上に使用される。戦車は隠蔽を行うために煙幕を使用できるが、煙幕内の戦車は敵を発見できず、砲撃も行えないという代償を伴う。

**10.5.1** アクティブプレイヤーは、戦車アクションの全体を消費することで、アクティブな戦車に煙幕カードを使用できる。なおアクティブな戦車が行動中 [10.2] であってはならない。また、その戦車アクションにおいて、煙幕カードの前後に他のカードを使用することもできない（ただし任意の回数フィールドアクションを実施できる）。アクティブプレイヤーは、煙幕放出機 [5.5.2] を装備している戦車に対してのみ、煙幕カードを使用できる。

**10.5.2** 煙幕カードが使用された場合、煙幕カードを保持ボックスの地形カードの上に置く。保持ボックスが空であれ

ば、保持ボックスに印刷された平地地形の上に置いておくこと。アクティブな戦車の発見/捕捉ボックスより、すべての発見カウンターと捕捉カウンターを取り除く。

そののち、カードに記載された効果トリガーを解決する [10.3.6]。煙幕カードを使用した戦車が、自動的に隠蔽されるわけではない。

**10.5.3** 保持ボックスに煙幕カードが置かれている戦車は、敵戦車の発見やこれらに対する砲撃を行えない。

**10.5.4** 煙幕の効果は煙幕カードの下にある地形効果に加えて適用される。また煙幕カードが捨て札にされても、地形カードが捨て札にされることはない。なおプレイヤーは地形による遮蔽効果に加えて、煙幕により 30 の遮蔽を得る。

**10.5.5** 保持ボックスに煙幕を有する戦車が移動した場合、保持ボックスから煙幕カードと地形カードを取り除く。

**10.5.6** 管理ステップにおいて保持ボックスに煙幕カードを有している戦車は、煙幕判定 [8.1.c] を実施する。

## 11.0 砲撃

砲撃アクションにより敵戦車を破壊し、その乗員を死傷させることは、Tank Duel における主要な目的であり、また VP を獲得する手段でもある。

### 11.1 手順

**11.1.1** アクティブな戦車は戦車アクションにおける最初のカードとして、手札から 1 または 2 枚の砲撃カードを使用することで砲撃アクションを実施できる。アクティブプレイヤーは、リーダーシップカードに続いて砲撃カードを使用できる。

**11.1.2** プレイヤーは砲撃アクションの宣言後に、手札から 30I 分のカードを捨て札にすることで、特殊砲弾の「高速装填」を実施できる [5.5.1]。ただしこれは、アクションを解決する前でなければならない。また敵が戦術カード [13.0] を使用する前でなければならない。

**11.1.3** 砲撃アクションの解決にあたり、以下の砲撃手順を実施する。

- a) 目標の宣言:** 発見されている敵戦車を目標として宣言し、アクティブな戦車から目標の敵戦車までの距離を判定する [5.2]。特殊砲弾が装填されている場合、これ

を砲撃カードの上に置くこと。アクティブな戦車によるカードの使用がすべて終了したら、目標である敵戦車は戦術カードを1枚使用できる [13.0]。

**b) 基礎命中値の参照:** アクティブな戦車の兵装表を参照し (戦車ボードに記載)、目標との距離に応じた命中値を参照する。

**c) 基礎命中値の修正:** 最終命中値を算出するため、以下の修正を加える。

**i)** 使用した砲撃カードのうち、もっとも高い命中修正値 (いずれか1つの数値のみ適用する)。

**ii)** リーダーシップカードが使用された場合は、+20の修正を得る。

**iii)** 目標が捕捉されている場合 [5.4.3] は、+10または+20の修正値を得る。

**iv)** 目標がアクティブな戦車による側面機動を受けている場合は+10の修正値を得る。

**v)** アクティブな戦車が保持ボックスに有する移動カードまたは地形カードによる+/-の修正値を適用する。

**vi)** 目標が保持ボックスに有する地形、煙幕、移動カードによる遮蔽値を引く。

**vii)** 目標のサイズによる修正値 (+または-) を適用する。

**viii)** 手順 a)で戦術カードが使用され、キャンセルされなかった場合は-20の修正を適用する [13.0]。

**ix)** [オプション] アクティブな戦車がハッチを閉鎖している場合は-10の修正を適用する [17.3.4]。

**d) 命中判定:** 使用した特殊砲弾カウンターを捨て、戦闘カードを1枚プルする。戦闘ナンバーが最終命中値以下である場合は、目標に命中する。戦闘ナンバーが96から100である場合、砲撃は自動的に失敗する。目標に命中しなかった場合、砲撃アクションは終了し以降の手順の解決は行わない。

**e) 命中箇所判定:** 砲撃アクションにおいて2枚の砲撃カードが使用された場合、アクティブプレイヤーは命中箇所を指定できる (例外: 履帯は指定できない)。その他の場合は戦闘カードを1枚プルする。目標の戦車ボードに記載された命中箇所表と戦闘カードに記載された

命中値を参照し、命中箇所を判定すること。ハルダウン状態の目標に対する結果が車体または履帯となった場合は、外れとなる。

**f) アクティブな戦車の貫通値の判定:** アクティブな戦車の兵装表で、目標との距離に応じた貫通値を参照する。特殊砲弾が装填されている場合は、貫通値を修正すること。

**g) 目標の装甲値の判定:** 目標の装甲表で、命中箇所に応じた装甲値を参照する。アクティブな戦車が目標に対して側面機動している場合は、側面装甲の欄を使用する。その他の場合は正面装甲の欄を使用する。

**h) 装甲貫通の判定:** 戦闘カードを引き、カードの右側に記載された貫通修正を、貫通値 (ステップ fで算出されたもの) に加算する。貫通修正が「P」の場合は、目標の装甲を自動的に貫通する。貫通修正が「B」の場合、砲撃は目標装甲の貫通を自動的に失敗する。

修正後の貫通値が目標の装甲値 (ステップ gで算出) 以上であれば、砲撃は敵戦車を貫通する。損害判定でも用いるため、戦闘カードは脇に置いておくこと。貫通しなかった場合は砲撃アクションを終了し、以降の手順は実施しない。なお行動中の戦車が貫通されたならば、直ちに停止する。目標の保持ボックスから移動カードを取り除くこと。

**i) 損害の判定:** 貫通した目標の損害判定 [12.1] と士気判定 [12.4] を行う。これら判定の完了後に砲撃アクションと判定に用いたカードをすべて捨て札とする。

**11.1.4** 砲撃アクションの解決後に、アクティブな戦車は砲撃が命中したかどうか、また貫通したかどうかに関わらず、双方の戦車がどちらも行動中 [5.4.3] ではない場合に限り目標を捕捉できる。

**11.1.5** 砲撃アクションを実施した戦車は、すべての敵戦車より発見される [5.4.1]。砲撃カードに記載されている「発見」の効果トリガーは、これを忘れないようにするためのものだ。

## 12.0 損害

プレイヤーは、砲撃アクションにおいて貫通された戦車の損害判定を行う。砲撃アクションの成功により引き起こさ

れる損害判定には、ダメージデッキを使用する。

## 12.1 損害判定

**12.1.1** 損害判定では命中箇所に応じて、また戦車がクリティカルヒットを受けたかどうかに応じて、損害カードの項目を参照して解決を行う。

**12.1.2** 損害カードは、士気判定の解決にも用いられる [12.4]。損害判定に続いて士気判定を行う場合、同じ損害カードで損害と士気の判定を行う。

### 12.1.3 損害判定の実施

- a) 損害カードをプルし、砲撃手順のステップ h [11.1.3.h] において脇によけておいた戦闘カードの目標ナンバーと損害カードのクリティカルヒット値を比較する。これらが同値であれば、命中箇所に応じた損害カードのクリティカルヒットの項目を解決し、損害判定を終了する。
- b) クリティカルヒットが発生しなかった場合、命中箇所に応じた損害カードのテキストを解決する。砲撃手順のステップ h [11.1.3.h] において脇によけておいた戦闘カードの貫通修正が黒色であったならば、軽損害の結果を適用する。貫通修正が赤色であれば、重損害の結果を適用する。また重損害は、貫通修正の横に小さな「H」を記載することで示されている。

**重要:** 砲撃した戦車または駆逐戦車が 85mm より大口径の砲を有している場合、結果は常に重損害となる。

**12.1.4** 損害の適用にあたり、以下に記載されたガイドラインの指示を、可能な限り実施すること。

- a) カードにより乗員の負傷または KIA が指示された場合、指示された座席に座っている乗員に対して結果が適用される。たとえ、損害カードに指定された乗員とは違う乗員が座っている場合であっても、指示された座席の乗員に対して結果が適用される。指示された座席がすべて大文字で記載されている場合（「DRIVER」など）、その乗員は戦死し、その他の場合は負傷する。

**例:** ジェイソンの操縦手は前のターンにおいて戦死したため、彼は副操縦手を操縦手の席に座らせている。損害カードの処理において、操縦手の負傷が指示されたならば、操縦手席に座っている副操縦手が負傷する。

一部の損害カードは2つ目の乗員が括弧で示されている。これらのカードで負傷または KIA を指示された席が空

きであれば、損害を括弧内の乗員に適用する。その他の場合は損害を無視すること。

b) 乗員が負傷した場合、カウンターを負傷面に裏返す。以前の損害判定において負傷した乗員に再び負傷が適用された場合には、KIA となりカウンターを取り除く。KIA となった乗員によるペナルティを適用し、損害判定を行った戦車に対して最後に貫通弾を与えた戦車が乗員の戦死による VP を獲得する [14.0]。

c) 火災もしくは爆発の結果が適用された場合、すべての損害が大文字で記載されていれば（「FIRE」など）、火災や爆発の判定なしに効果が適用される。その他の場合は記載されている内容に応じて誘爆判定 [12.2] または火災判定 [12.3] を行う。戦車が誘爆するか火災が制御不能となった場合、さらなる判定は行わない。複数回の火災または誘爆判定が指示された場合（fire×3 など）、それぞれの判定を完了してから次の判定を行うこと。戦車が誘爆するか、火災が制御不能となるか、すべての判定が完了した場合には処理を終える。

d) 一部の損害カードには、特殊な損害結果が記載されている（「乗員の動揺」など）。戦車の移動または砲撃レベルが、すでに特殊損害による結果よりも低下している場合（乗員の戦死、履帯の損害、擱座などにより）、これが悪化することはない。

乗員が戦死した戦車が特殊損害を受けた場合、まずは特殊損害の結果を適用し、そののち KIA となった乗員によるペナルティを適用する。この種の解決には、下記の損害表における指示を参照すること（この表は簡単に参照できるように、損害デッキにもカードとして収録されている）。

#### 記載のテキスト／結果

装填手のパニック／戦車が砲撃を完了するまで砲撃レベルが4となる。

操縦手のパニック／戦車が移動を完了するまで移動レベルが4となる。

致命的な命中！ そして爆発！／生存者なし。

砲塔機構の損傷／砲撃レベルが永久に半分となる（端数切り上げ）

乗員の動揺／戦車が砲撃を完了するまで砲撃レベルが3となる。

放心状態の乗員／戦車が移動を完了するまで移動レベルが3となる。

砲に命中／砲撃レベルが永久に3低下する（最低値1）。照準器の故障／砲撃レベルが、3へと永久に低下する。また敵戦車を捕捉できなくなる。

エンジンの破壊／移動不能となる。爆発と火災の判定を行う。

トランスミッションの故障／移動不能となる。戦車アクションとして、移動カード2枚を捨てることでこの効果を除去できる。

戦車に煙が充満する／火災判定を2回行う。戦車は移動と砲撃を実施できず、管理ステップ [8.1.c] において煙幕判定を行わなければならない。判定において煙幕アイコンが表示されなくなるまで、以降のターンにも判定を継続して実施する。記録のため、「Smoke fills Tank」カウンターを保持ボックスに置くこと。

特殊砲弾への被弾／戦車が特殊砲弾を有している場合、「致命的な命中！ そして爆発！」の効果を適用する。特殊砲弾を有していない場合は、判定なしに火災が発生する。

燃料への被弾／移動レベルが永久に3低下する（最低値1）。

弾薬への被弾／すべての特殊砲弾が失われる。また、もしあれば2枚の砲撃カードを捨て札にする。

**重要:** 損害は永久的なものであり、修理はできない。

**12.1.5** 損害判定の実施後に、士気判定 [12.4] を行う。

## 12.2 誘爆

損害カードの解決において、誘爆判定を要求される場合がある。

**12.2.1** 誘爆判定を行うにあたり、プレイヤーは戦闘カードを1枚プルする。カードに爆発アイコン [4.2.2] が記載されている場合、戦車は誘爆する。

**12.2.2** 戦車が誘爆した場合、それぞれの乗員は脱出の試みを実施する [12.6]。また戦車は破壊される。

## 12.3 火災

火災判定は、損害判定の結果により管理ステップ [8.1.d] において行われる。

**12.3.1** 損害判定の解決において火災判定を行う場合は [12.1]、戦闘カードを1枚プルする。

- ・戦闘カードに火災アイコンが記載されているならば、戦車は炎上する。火災カードをインシアティブカードボックスに置く。ボックスへすでに故障カードが置かれている場合は、これらの上に置く。戦車がすでに炎上している場合、火災は制御不能となり、乗員は脱出の試みを行わなければならない [12.6.2]。戦車は放棄される [12.7]。

- ・戦闘カードに火災アイコンがない場合、効果なしとなる。判定対象の戦車がすでに炎上している場合、火災は炎上を続ける。

**12.3.2** 戦車フェイズの開始時に炎上している戦車は、戦車アクションを実施できない。代わりに、3OIを明らかにして捨て札にすることで消火を実施できる。

**12.3.3** 戦車が消火に成功するか破壊されたならば、戦車のインシアティブカードボックスより火災カードを取り除く。

## 12.4 士気

士気判定は損害判定の実施後に、また管理ステップにおいて実施される [8.1.e]。

**12.4.1** 士気判定を実施するには、プレイヤーは損害判定に用いた損害カードを使用する（管理ステップであれば、損害カードを1枚プルする）。カード右側の士気アイコンを上から順番に参照すること [4.3.2]。判定を実施する戦車に対応した項目に赤色の「X」印が記載されている場合、乗員は士気崩壊する。判定を実施したプレイヤーは士気崩壊カードをインシアティブカードボックスに置くこと。火災カードが置かれている場合は、その下に置く。

**例:** マイクの戦車が命中を受け炎上した。マイクは損害判定に使用した同じカードを流用し、カード右側のアイコンを参照することで士気判定を行う。マイクの乗員は新兵のため、新兵の項目を参照し、また火災の項目を参照する。いずれかの項目に赤色の「X」のアイコンが記載されている場合、マイクの乗員は士気崩壊する。

**12.4.2** 戦車の乗員が管理ステップの士気判定にパスした場合、士気は回復する。士気崩壊カードを戦車のインシアティブカードボックスより取り除くこと。

**12.4.3** 士気崩壊した戦車の乗員が、管理ステップまたはさらなる敵の砲撃アクションにおいて士気判定に失敗した場合、離脱 [12.6.1] を行う。

## 12.5 履帯ダメージと移動不能

戦車は履帯へのダメージ、あるいは損害判定の結果として移動不能となる。



**12.5.1** 損害判定の結果として戦車が履帯へのダメージを受けた場合、汎用トラック上の移動レベルカウンターを戦車ボードに記載された移動レベルの半分の位置（端数切り上げ）に置く。また戦車が履帯を損傷したことを示すため、移動レベルカウンターの上に履帯損傷カウンターを置く。乗員の KIA による効果は、新たな移動レベルの位置に対して適用される。履帯ダメージを受けた戦車が再度、履帯ダメージを受けた場合は移動不能となる。



**12.5.2** 損害判定の結果として戦車が移動不能となった場合（あるいは 2 回目の履帯ダメージを受けた場合）、汎用トラック上の移動レベルカウンターをゼロの位置に置く。また戦車が移動不能となったことを示すため、移動レベルカウンターの上に移動不能カウンターを置く。戦車はいかなる状況においてみ移動、側面機動、地形戦車アクションを実施できない。

**12.5.3** 駆逐戦車が履帯ダメージを受けるか移動不能となった場合、移動レベルに加えて砲撃レベルが低下する。駆逐戦車が履帯ダメージを受けたならば、砲撃レベルカウンターを汎用トラック上の「DMG」の項目に置く。また駆逐戦車が移動不能となった場合、砲撃レベルカウンターを汎用トラック上の「IMB」の項目に置く。

## 12.6 退避と脱出

戦車の乗員は火災、誘爆、あるいは士気崩壊により戦車を戦場に放棄する。これは退避または脱出の結果として発生する。

**12.6.1** 戦車の乗員は、管理ステップにおいて火災が発生しておりかつ消火の意思がないならば、退避を行うことができる。また士気崩壊した乗員が士気判定に失敗した場合、いかなる場合でも直ちに退避しなければならない。退避を行った乗員は生存する。

**12.6.2** 戦車が誘爆するか火災が制御不能となった場合、乗員は脱出を試みなければならない。脱出を試みる場合、それぞれの乗員は戦闘カードを 1 枚プルし（対象の乗員が負傷しているならば 2 枚プルする）、脱出の原因と一致するアイコン（誘爆であれば誘爆アイコン、火災であれば火災アイコン）が記載されているかどうかを確認する。プルされたカードのいずれかに対応するアイコンがあれば、対象の乗員は KIA となる。

**12.6.3** 戦車の乗員が退避するか脱出を試みたならば、放棄された戦車は破壊されたと見なされる [12.7]。

## 12.7 破壊または放棄された戦車

**12.7.1** 戦車が損害判定において破壊されるか、退避または脱出により放棄された場合、プレイヤーは手札からランダムに戦闘カードの半分を捨てる（端数切り上げ）。戦車フェイズはスキップされるか直ちに終了し、対象の戦車は増援フェイズにおいて再登場する [9.0]。

破壊または放棄された戦車は除去され、ラウンドの残り期間においていかなるプレイヤーアクションの対象にもならない。この戦車は増援フェイズまで再登場しない（したがっていかなるアクションの対象にもならない）。

**12.7.2** 戦車が除去された場合、すべてのプレイヤーは除去された戦車に関連する発見、捕捉、側面機動のカウンターを自身の戦車ボードより取り除く。除去された戦車の戦車ボードと敵戦車の前より、すべての発見、捕捉、側面機動カウンターを取り除く。イニシアティブカードと地形カードがもしあれば直ちに捨て札にし、同様に士気崩壊カードと火災カードもイニシアティブボックスより取り除く。HD、摺座、履帯ダメージ、移動不能カウンターを戦車ボードより取り除く。特殊砲弾が装填されていた場合は、これを特殊砲弾ボックスに戻す。

**12.7.3** 除去された戦車に対して最後に貫通弾を与えた戦車は、除去された戦車のイニシアティブカードボックスに記載されている VP 値に等しい VP を獲得する [14.2]。

## 13.0 戦術カード

プレイヤーは相手プレイヤーによる特定のアクションに対して、あるいは相手が使用した戦術カードを無効化する目的で戦術カードを使用できる。

### 13.1 戦術カードリアクション

相手が発見の試み、側面機動アクション、歩兵攻撃（オプションルール）、行動中の戦車に対する地形配置の試みを実施した場合、目標となった戦車をコントロールするプレイヤーは手札から戦術カードを使用することでアクションをキャンセルできる。戦術カードはアクティブプレイヤーがそのアクションまたは試みにおけるすべてのカードを使用した後に使用しなければならないが、戦闘デッキからカードをプルする前でなければならない。アクションをキャンセルするために使用されたカードは、その他の効果を発揮することなく捨て札とされる。

### 13.2 砲撃アクションにおける戦術カード

相手が砲撃アクションを実施するか、対戦車砲（オプションルール）を発射した場合、目標の戦車をコントロールするプレイヤーは、手札から戦術カードを使用することでアクティブな戦車の命中値から 20 を引くことができる。戦術カードはアクティブプレイヤーがその砲撃におけるすべてのカードを使用した後に使用しなければならないが、戦闘デッキからカードをプルする前でなければならない。

### 13.3 戦術カードのキャンセル

目標の戦車をコントロールするプレイヤーにより戦術カードが使用された場合、アクティブプレイヤーはその戦術カードを無効にするため自身の戦術カードを使用できる。目標の戦車をコントロールするプレイヤーは、アクティブプレイヤーによる戦術カード使用に対抗して、別な戦術カードを使用しても良い。これは、いずれかのプレイヤーが戦術カードの使用を止めるまで続けられる。

## 14.0 勝利



プレイヤーはそれぞれの戦車の汎用トラックにおいて、戦車が獲得した VP を個別に記録する。ゲーム終了時

に同じ国籍のすべての戦車の VP を合計し、合計値の高いチームが勝利する。同値の場合は、より多くの撃破数を上げたチームが勝利する。これも同値であれば、ソ連が勝利する。プレイヤーは、撃破勲章カウンターで撃破数を記録すること。なお歩兵または対戦車砲による撃破により（オ

プションルール）、撃破勲章は獲得できない。

### 14.1 乗員の VP

損害判定において [12.1]、敵戦車により実施されたアクションによりプルされたカードで乗員が KIA された場合、その敵戦車に VP が与えられる。乗員の VP 値はそれぞれの戦車ボードのイニシアティブカードボックスに記載されており、これは乗員の練度による修正を受ける [5.6.1]。

### 14.2 戦車の VP



戦車が破壊されるか放棄された場合 [12.7]、最後に貫通弾を与えた戦車が VP と撃破勲章を獲得する。対戦

車砲または歩兵攻撃により戦車が除去されたならば（オプションルール）、アクティブな戦車に VP が与えられる。戦車の VP 値は、それぞれの戦車ボードのイニシアティブカードボックスに記載されている。またこれに加えて、KIA となった乗員の VP も加算される。地雷カードにより戦車が除去されたならば、その地雷カードを使用したプレイヤーが VP を獲得する。

### 14.3 目標達成による VP

戦車はプレイブックのシナリオルールにより規定された占領目標、あるいは達成目標に応じて VP を獲得できる。

## 15.0 主要な用語一覧

**放棄 Abandoned:** 乗員が離脱した戦車 [12.7]。

**捕捉 Acquired:** 目標に対する砲撃後に獲得されるボーナス。続く砲撃において適用される [5.4.3, 11.1.4]。

**アクションレベル Action Level:** 砲撃、側面攻撃、移動カードに記載されている、カードの使用に必要な移動または砲撃レベル [8.3.2]。

**アクションステップ Action Step:** 自身の戦車をコントロールするため、カードを使用するステップ [8.2]。

**アクティブプレイヤー Active Player:** 戦車フェイズにおいて、アクティブな戦車をコントロールするプレイヤーのこと [8.0]。

**アクティブな戦車 Active Tank:** 戦車フェイズを実行中の戦車 [8.0]。

**管理ステップ Administration Step:** プレーヤーターンの

## Tank Duel ~ Rules

開始時において煙幕、火災、士気の判定を行うステップ [8.1]。

**対戦車砲 Anti-Tank Gun:** 敵戦車を破壊するために設置された砲 [17.1]。

**対戦車歩兵カード Anti-Tank Infantry Card:** 距離に応じた歩兵攻撃の命中値を示した、参照用カード [17.3.1.2]。

**APCR:** 高速徹甲弾。近距離において貫通力を増加させる特殊砲弾 [5.5.1、11.1.3.a]。

**装甲 Armor:** 戦車の防護。戦車ボードには正面装甲値と側面装甲値が記載されている [5.1、11.1.3.g]。

**自動失敗 Auto-Miss:** Tank Duel においては、不発または弾薬の不良を表している [11.1.3.d]。

**離脱 Bail Out:** 乗員が自主的に戦車を放棄すること [8.1.d、12.4.3、12.6.1]。

**戦闘カード Battle Card:** イニシアティブのビッド、自身の戦車によるアクションの実施、効果アイコンの発動、地形効果などのためにプレイヤーにより使用される [4.2、7.0、8.3、8.4、8.5]。

**戦闘デッキ Battle Deck:** 100 枚の戦闘カード (1 から 100 までの番号がつけられている) にシャッフルカードまたはゲーム終了カードを 1 枚加えて構成される [4.2.5、4.2.6]。

**戦闘ナンバー Battle Number:** それぞれの戦闘カードに、1 から 100 の範囲で記載された番号。効果トリガー、地形効果、砲撃アクションの判定に用いられる [4.2.4、10.3.6、11.1.3]。

**擱座 Bog:** トラクションの低下または履帯に破片が入り込むことで、機動力が低下した状態 [10.3.8]。

**士気崩壊 Broken:** 士気判定の結果、消極的になった乗員。士気崩壊カードにより示される [4.4、5.6.3、8.1.e、12.4]。

**ハッチ閉鎖 Button Up:** 戦車のハッチを閉鎖し、歩兵攻撃に対する脆弱性を低減させる [8.1.f、17.3.4]。

**隠蔽 Conceal:** 地形または煙幕により戦車を隠れされる。効果トリガー、コマンドカード、リーダーシップカードにより試みることができる [5.4.2、10.3.4、10.3.6]。

**遮蔽 Cover:** 地形による、敵戦車の攻撃に対する防護 [10.3.3、11.1.c]。

**乗員 Crew:** 戦車を運用する乗員。チーム全体で士気と経験レベルを有する [5.6]。

**メンバー Crew Member:** 個々の乗員を表す。持ち場を与えられ、生存、負傷または KIA のいずれかの状態にある [5.6.1、5.6.2]。

**乗員の配置 Crew Position:** メンバーに与えられる戦車における役割。持ち場に配置されたメンバーを、他の持ち場に再配置できる [5.6.2、8.3.5、12.1.4]。

**クリティカルヒット Critical Hit:** 通常の命中より多くのダメージを与える命中。クリティカルヒット値により判定される [12.1.3]。

**ダメージ Damage:** 戦車の装甲を貫通したヒットにより与えられる結果。戦車の有効性を減少させ、火災や爆発などを及ぼす。ダメージは永久的なものとなる [12.0]。

**損害カード Damage Card:** 敵戦車の装甲を貫通した命中により与えられるダメージの判定と士気判定に用いられる [8.1.e、12.1]。

**破壊 Destroyed:** ダメージにより稼働できなくなった戦車 [12.7]。

**捨て札ステップ Discard Step:** アクティブプレイヤーが手札から戦闘カードを捨てるステップ [8.5]。

**ドローフェイズ Draw Phase:** 手札上限に達するまで戦闘カードをドローするフェイズ [4.2.7、6.0]。

**ドロー Draw:** 戦闘デッキからカードを引き、これを明らかにすることなく手札に入れる手順 [6.0]。

**効果アイコン Effect Icons:** 戦闘カードに記載され、判定の解決に使用される [4.2.2、8.3.5.i]。

**効果トリガー Effect Trigger:** 地形カードが戦車の保持ボックスに置かれた際に解決される地形効果 [10.3.4]。

**除去 Eliminated:** 破壊または放棄された戦車 [12.7]。

**敵 Enemy:** ある戦車と国籍が異なる戦車 [5.1]。

**装備 Equipment:** 特定のアクションまたは能力をもたらす戦車の特徴やハードウェア [5.5]。

**脱出 Escape:** 火災または誘爆する戦車から乗員が抜け出す試み [12.6.2]。

**誘爆 Explosion:** 戦車は燃料タンクまたは弾薬へのヒットにより誘爆する [12.2]。

**フィールドアクション Field Action:** カードを使用するか、捨て札にすることで実施されるアクション。指揮官による乗員への命令や、他の味方部隊との協調を表す。それ

## Tank Duel ~ Rules

それぞれのアクションフェイズにおいて、プレイヤーは任意の回数のフィールドアクションを実施できる [8.4]。

**砲撃 Fire:** 戦車による主要な攻撃アクション。敵戦車を破壊するために実施される [11.0]。

**砲撃レベル Fire Level:** 戦場において使用される、戦車の武器システムの能力を抽象化したもの。それぞれの戦車が使用できる、砲撃カードを制限する [5.3.2、8.3.2]。

**側面機動 Flank:** 敵戦車の側面または後面からの砲撃を可能にする機動。Tank Duel においては、側面機動されている状態を取り除くためにも利用される [10.4]。

**ゲーム終了 Game End:** ゲームは、ゲームの最終デッキに混ぜ入れられるゲーム終了カードがプルされるか、ドローされた場合に終了する [3.2.3、4.2.6]。

**手札 Hand Size:** ドローフェイズでプレイヤーが引くことができる戦闘カードの枚数 [4.2.7、6.0]。

**重損害 Heavy Damage:** 損害の種類。重損害は砲撃アクションによってもたらされる。85mm より大口径の砲による砲撃は、常に重損害となる [5.5.3、12.1.3.b]。

**命中 Hit:** 砲撃アクションにより、砲弾が目標の敵に着弾した場合は命中となる。目標に対するすべての命中が貫通とダメージをもたらすわけではない [11.1.3.d]。

**保持ボックス Holding Box:** 戦車ボード上で、基本となる「平地」が記載されているスペース。戦車に使用された移動カードや地形カードを置くために用いられる [5.1、10.1.4、10.2.1、10.3.2]。

**車体 Hull:** 戦車のボディの主要部分であり、燃料とエンジンを保持する。砲撃アクションにおける命中箇所 [11.1.3.e]。

**ハルダウン (HD) :** 砲塔が正面からのみ露出するよう、障害物または斜面の背後に戦車を置く機動。HD の戦車は側面機動に対する耐性を持つ [5.7、10.4.2]。

**識別番号 Identification Number:** 国籍ごとに戦車を識別するためのユニークな番号 [5.1]。

**行動中 In Motion:** 移動カードを保持ボックスに置かれた戦車は行動中となる [10.2]。

**歩兵 Infantry:** 戦車小隊に随伴する徒歩の兵士。しばしば対戦車兵器で武装した [17.3]。

**歩兵前進 Infantry Advance:** 歩兵を敵に向かって前進さ

せるフィールドアクション [8.4.3、17.3.2]。

**歩兵攻撃 Infantry Attack:** 歩兵に敵目標を攻撃させるフィールドアクション [8.4.3、17.3.3]。

**歩兵アイコン Infantry Icon:** 歩兵前進、歩兵攻撃の際に使用される [4.2.1、17.3.2、17.3.3]。

**イニシアティブカード Initiative Card:** イニシアティブフェイズにおいて、戦車に使用される戦闘カード。これにより戦車フェイズにおける行動順序が判定される [7.0]。

**移動不能 Immobilized:** 戦車の履帯が、戦車を移動させられない状態にあること。移動不能な駆逐戦車は砲撃レベルにペナルティを受ける [5.8.4、12.5.1、12.5.2]。

**戦死 KIA:** 死亡した乗員は KIA となり、敵に勝利得点を与えられる [5.6.2、12.1.4.a]。

**軽損害 Light Damage:** 砲撃アクションにおいて、「軽損害」の結果として与えられる損害 [12.1.3.b]。

**士気 Morale:** 命令に服従し、危険な任務の実施を厭わない乗員の意欲。乗員の士気は崩壊することがある [5.6.3、8.1.e、12.4]。

**士気アイコン Morale Icon:** 乗員が士気崩壊したかどうかを判定するための、士気判定において用いられるアイコン [4.3.2、12.4]。

**移動 Move:** 戦車により実施される、主要な機動アクション。移動を実施した戦車は距離が変化するか敵戦車の側面を取り、またフィールドアクションにおいて地形に移動するか、敵戦車による貫通を受けるまで行動中となる [10.0、11.1.3b]。

**移動レベル Move Level:** 戦車の機動力を抽象化したもの。それぞれの戦車において使用できる移動カードの制限を示す [5.3.1、8.3.2]。

**国籍 Nationality:** 戦車が属する国籍のこと。Tank Duel においてはドイツかソ連のみとなる [5.1]。

**目標 Objective:** シナリオに特記されている VP の得点方法 [8.1.b]。

**命令アイコン Order Icons (OIs):** 指揮官が乗員にやる気を与え、鼓舞する能力を表している。Tank Duel においてはアクションを強化し、特定の状態を取り除き、判定成功の可能性を増加させる [4.2.3]。

**武装 Ordnance:** 戦車の砲塔に搭載された砲。各戦車の戦

## Tank Duel ~ Rules

車ボードに記載された砲には、貫通力と命中値が記載されている [5.1、11.1.3.b、11.1.3.f]。

**ハッチ開放 Open Hatch:** 指揮官がより容易に戦場を視認できるよう、戦車の上部ハッチを開放する [8.1.f、17.3.4]。

**パス Pass:** アクションステップにおいて戦車アクションを実施しない [8.3.5.v]。

**貫通力 Penetration:** 砲撃アクションにおいて、砲が貫通できる敵装甲の厚さ [13.1.3.f]。

**貫通修正 Penetration Modifier (Pen Mod):** 戦闘カードに記載されている値は、砲撃アクションにおいて用いられ、砲弾の貫通力に影響を及ぼす戦場の状況を抽象化したものだ [11.1.3.b]。

**プル Pull:** 山札のいちばん上よりカードを取り、全員に見えるように表向きでテーブルに置く手順のこと [4.1]。

**高速装填 Quick-Load:** 3OI 分の戦闘カードを見せてから捨て札にすることで、砲撃アクションにおいて特殊砲弾を装填する [11.1.2]。

**無線 Radio:** WW2 における多くの戦車は、戦場における通信のため無線を装備していたが、一部の戦車は手信号と事前計画された機動に頼っていた [17.2]。

**距離 Range:** 戦場における仮定上の中心線と、戦車との距離を示す。2つの戦車の距離を加算すると、互いの距離を求められる [5.2]。

**増援フェイズ Reinforcement Phase:** 前回のラウンドにおいて除去された戦車の再配置を行う [9.0]。

**ロボット Robata:** ノンプレイヤー戦車を操作する、ソリティア用の手順。ロボットにより制御される戦車のことを、「ロボット戦車」と呼ぶ [19.0]。

**煙幕 Smoke:** 自身の位置を不明瞭にし、敵から隠れるために用いられる [10.5]。

**特殊砲弾 Special Ammunition:** 特別な状況において損害を与えるため用いられる砲弾。APCR は特殊砲弾である [5.5.1、11.1.3.a]。

**発見 Spotted:** 戦車が敵戦車を視認できる場合は、その敵戦車を「発見」している。多くのアクションは前提として敵戦車の発見を必要とする [5.4.1]。

**シャッフル Shuffle:** 戦闘デッキのシャッフルには特別な手順が含まれる [4.2.6]。

**サイズ修正 Size Modifier:** 異なる大きさの戦車に対する砲撃アクションで適用される [5.1、11.1.3.c]。

**戦術 Tactics:** 目標となった戦車をコントロールするプレイヤーの手札より、戦術カードが使用することで行われるリアクション [13.0]。

**戦車 Tank:** 履帯と砲塔を有する装甲戦闘車両 [5.0]。

**駆逐戦車 Tank Destroyer:** 履帯を有するが砲塔を持たない装甲戦闘車両。戦車と同様の砲を搭載している [5.8]。

**戦車アクション Tank Action:** プレイヤーが自身の戦車をコントロールする主要な方法。通常は移動、側面機動、砲撃アクションにより行われる [8.3]。

**戦車ボード Tank Board:** 戦車と乗員の状態を記録するためのディスプレイ [5.1]。

**戦車フェイズ Tank Phase:** イニシアティブ順で実施され、管理ステップ、アクションステップ、捨て札ステップから構成される [8.0]。

**目標 Target:** アクションの対象となる敵戦車 [8.3.5.i、10.3.1、10.4.2、11.1.3.a]。

**目標ナンバー Target Number:** 十字線の下に記載された戦闘ナンバーの一部。砲撃と移動アクションに使用される [4.2.1、10.1.3、11.1.3.e、12.1.3.a]

**地形 Terrain:** 戦車を取り巻く自然の、または人工の遮蔽／隠蔽 [10.3]。

**地形効果 Terrain Effect:** 地形への進入後に戦車に適用される状況 [10.3.5]。

**地形修正 Terrain Modifier:** 他の地形カードの上に置かれる地形カードのこと [10.5]。

**命中値 To Hit Number:** 砲撃アクションが敵戦車に命中する確率 [5.1、11.1.3.c]。

**履帯 Track:** ひとつながりの金属帯。車輪により駆動され戦車を前進させる。砲撃アクションにおける命中箇所のひとつ [11.1.3.e]。

**履帯ダメージ Track Damage:** 戦車の移動レベルに影響を及ぼすダメージ結果 [12.5.1]。

**砲塔 Turret:** 戦車の砲を搭載する移動式の架台。砲撃アクションにおける命中箇所のひとつ [11.1.3.e]。

**勝利得点 Victory Points (VPs):** 敵戦車の破壊と乗員の殺害、目標の遂行により獲得される [14.0]。

## Tank Duel ~ Rules

**負傷 Wounded:** 損害判定により怪我を負ったが、KIA ではない乗員 [5.6.2]。