

2nd Edition, Revised 2016

TRIUMPH & TRAGEDY



PLAYBOOK

はじめに

以下の拡張されたプレイの例は、プレイヤー諸氏にゲームを迅速に紹介することを意図しています。プレイヤーは、ルールブックの5.0項の指示を使用してゲームをセットアップし、次にこのプレイの例に沿って、ここで述べたようにコマを動かすことを勧めます。これらのイラスト内の全ユニット／カードは、読者の視

点に向けて表示されていることに注意してください。現実のゲームでは、所有しているプレイヤーの視点に向けられます。



拡張されたプレイの例

開始時に引かれるカード...

1936年のセットアップ

3つの全陣営は、ルール 5.0 に従って開始ユニットを配置します。相手から隠すため、ブロック・ラベルを所有しているプレイヤーへ向けます。ロンドン [London]、ロレーヌ [Lorraine]、ジブラルタル [Gibraltar]、カラチ [Karachi] 内に追加ユニットを加えることを忘れないでください (表面で表示)。POP (人口)、RES (資源)、IND (工業) のラベルを持つマーカース・ブロックを、それぞれ記録欄上に記載された初期開始地点にセットします。次に全プレイヤーは、その初期手札枚数のアクション・カードを引きます。: 西側は8枚引き、USSR は6枚引き、枢軸は14枚引きます (手札枚数)。これで、セットアップは完了です。



イラストレーション1. セットアップ: 西側は、4英軍ユニットをロンドン [London] に、1つをスエズ [Suez]、1つをジブラルタル [Gibraltar]、4つをインド [India] に、加えて5フランス軍ユニットの1つをアルジェ [Algiers] に含めて置く。枢軸は、14の基幹部隊をドイツ国内に、6つをイタリア国内に、2つのイタリア軍基幹部隊をトリポリ [Tripoli] に置く。USSRは、3基幹部隊をモスクワ [Moscow] に、2つの基幹部隊をそれぞれレニングラード [Leningrad] とバクー [Baku] に、その他5つの基幹部隊をUSSR内に置く。固定された開始ユニットは、ここでは表面を表示され (ただし、現実のゲームでは立てられる)、選択的な基幹部隊は立てられる。全POP/RES/INDマーカースは、その開始値にセットされる。西側は8枚のアクション・カードを、USSRは6枚のアクション・カードを、枢軸は14枚のアクション・カードを引いている。

1936年の新年

最初の年のプレイ (1936年) を開始するため、年マーカースを年記録欄上の1936年に、フェイズ/季節 [Phase/Season] マーカースを「新年」[New Year]に置きます。アクション・デッキと資本投下デッキの両方をシャッフルし、それらをマップ上の指定スポット内 (それぞれ、西中央と東中央) に置きます。

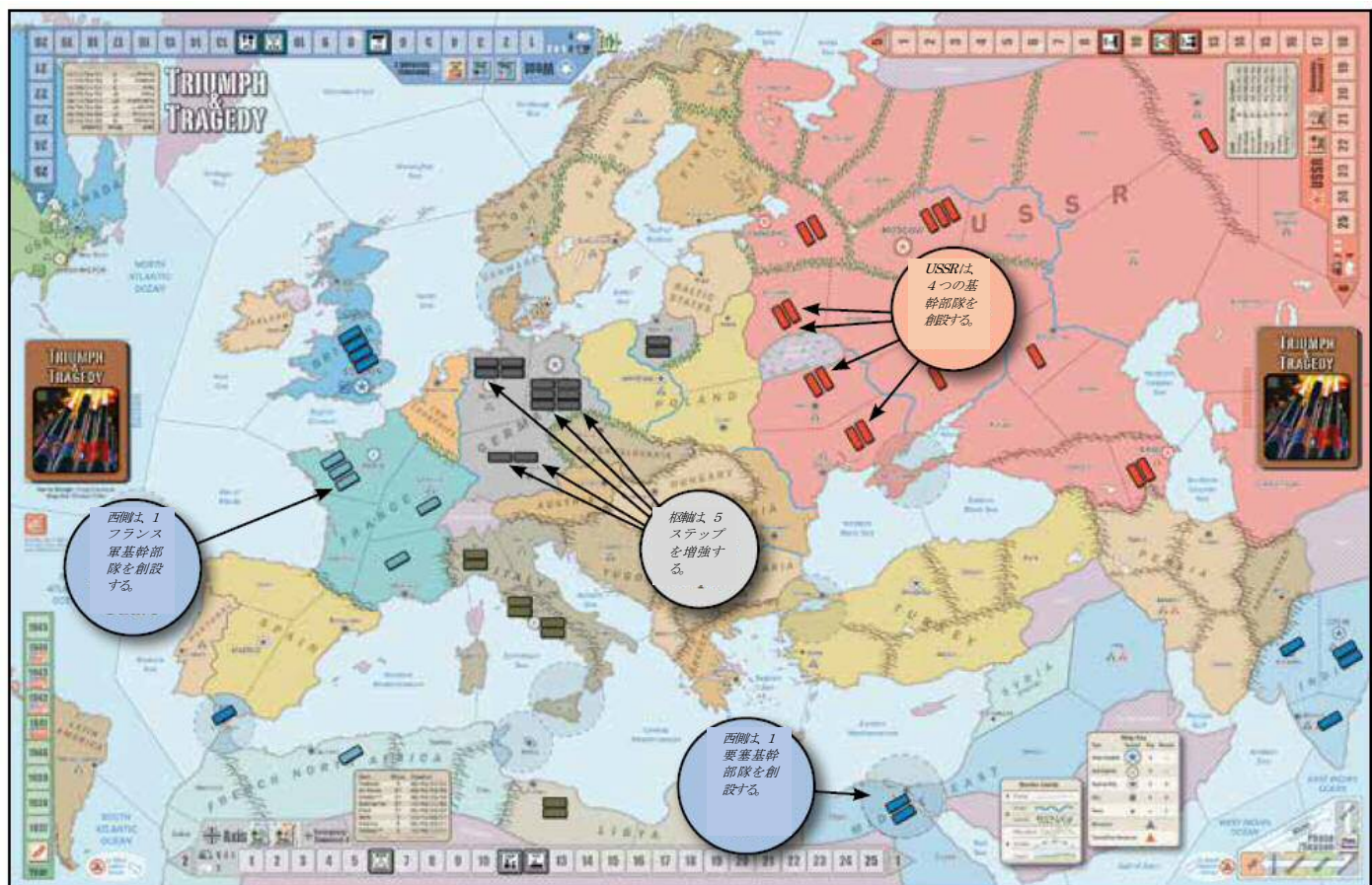
各プレイヤーは、見ないで平和配当チットを引き、確認後に表面を伏せて置き、その数値は秘密に保たれます。平和配当は、勝利するた

めの方法の1つである経済的勝利に対してカウントします。

最後に、1936年のプレイヤーの順番を決めるため、サイが振られます。この例では「4」が振られ、「ターンの順番」[Turn Order] マーカースはノルウェイ近くの「4」を含んでいる青い三角形内に置かれ、最初のプレイヤーが西側で、時計回りに次のプレイヤーがUSSR、次に枢軸であることを示し、必要に応じて時計回りに続きます。

1936年の生産フェイズ

フェイズ/季節マーカーを「生産」[“Production”]へ進めます。この年のプレイヤーの順番が最初の西側は、最初に生産を行います。その記録欄を調べ、西側の生産はそのINDとPOPの低い方である7に決められます（平時のプレイヤー諸氏は、必要な資源を自由に獲得できるものとして、生産についてRESを無視します）。



イラストレーション2：1936年の全3陣営の生産がここに表示される。

西側は、INDの建設が最高優先と決めますが、軍備を完全に無視できません。5枚の資本投下カードを購入し、スエズ [Suez] に新たな英国軍基幹部隊（1ステップ・ユニット）を創設します。本国領土（この場合は英国又はカナダ）の外部に創設できる部隊は要塞のみなので、このユニットは要塞でなければなりません。スエズは英国の植民地なので、英国の要塞でなければなりません。最後の生産ポイントについて、西側はパリ [Paris] にタイプ不明の別の基幹部隊を創設します。フランス本国領土内に創設されるので、フランス軍でなければなりません。

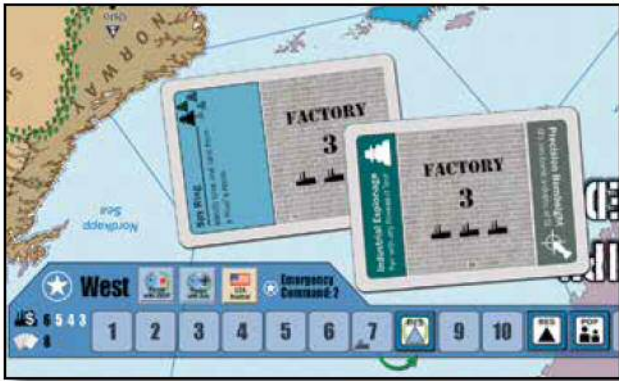
次の活性プレイヤーである USSR は、9の生産を持ち、この時点でそのINDによって限定されます。同様にそのINDの発展が重要なため、4枚の資本投下カードを購入し、新たな基幹部隊を4つ創設します。：2ユニットを白ロシア [Belorussia] に、各1ユニットをキエフ [Kiev] とオデッサ [Odessa] に、そのタイプは全て相手に不明です。最後の生産ポイントで、USSRは1枚のアクション・カードを購入します。



枢軸は、11の生産レベルを持ち、そのPOPによって限定されます（平時に、RESは無視されます）。6枚の資本投下カードを購入し、存在している5つの基幹部隊を2CVに増強します。ユニットは、生産毎に1ステップのみ増強できます（しかも、新たに創設された基幹部隊は、その生産で再び増強できません）。これで、生産フェイズは完了です。

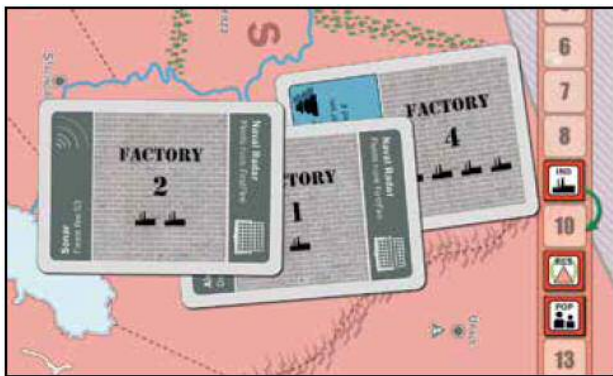
1936年の政治フェイズ

政治フェイズ中にフェイズ/季節マーカーを「政治」[“Government”]へ進め、3人のプレイヤーが連続して「パス」するまで、ターンの順番にカードがプレイされます。その時点でカードプレイは終結し、全プレイヤーは自身の認められた手札枚数を超過しないよう、必要とあらば捨て札しなければなりません。認められた手札枚数は、各プレイヤーの記録欄上に表示されます（広げられたカードのアイコン内の数字）。プレイヤー諸氏は、単一の外交カード、技術開発カードのペア、情報カード又は自身のカードプレイ「ターン」の現行工場コスト（以上）の合計カードをプレイできます。



イラストレーション3A: 西側は、1936年の政治カードプレイで、6の工場（6は西側の工場コスト）をプレイすることにより、INDを1だけ上昇させる。

西側が先行で、現在13枚のカードを持ちます（セットアップからの8枚のアクション・カードに加えて、生産で購入した5枚の資本投下カード）。そのINDレベルを増加させるため、合計で6工場になる2枚の資本投下カードをプレイし、直ちにINDを7から8へ上昇させます。その工場コスト（その記録欄上にドル付工場のアイコンで表示される）は6なので6（以上）の工場が必要ですが、ゲームの進展によって減少し得ます（白字で5/4/3と注記）。いまや、認められた8枚の手札枚数限度と比較して11枚のカードを保持します（以後は[H11/8]として注釈を入れます）。

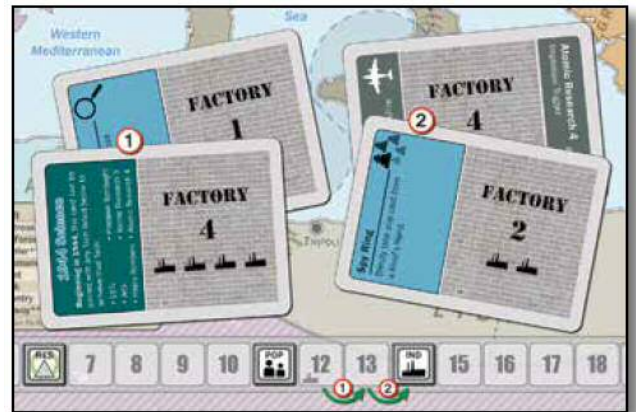


イラストレーション3B: USSRは、7工場（その工場コスト）をプレイし、自身のINDを1だけ上昇させる。

7の工場コストを持つUSSRは、合計7工場になる3枚の資本投下カードをプレイし、そのINDを9から10へ上昇させます。いまや、6枚の手札枚数限度と比較して8枚のカードを保持します [H8/6]。枢

軸も同様に合計5工場になる2枚の資本投下カードをプレイし、手札枚数限度に対して18枚を残したままで、そのINDを12から13へ増強します [H18/7]。プレイは、再び西側で継続し、11枚のカードを保持したままパスします [H11/8]。USSRも、8枚のカードを保持したままパスします [H8/6]。

枢軸は、18枚のカードを保持し [H18/7]、連続する3番目のパスは政治カードプレイのラウンドを完了させ、それは11枚のカードの捨て札を強制するため、パスするための余裕はありません。西側 [H11/8] と USSR [H8/6] は、両者とも2枚または3枚のカードを捨て札しなければなりません、枢軸が手札枚数限度を11枚超過していることを知っている、彼らは安心してパスすることができ、自身が更にカードをプレイする前に、枢軸に更なるカードのプレイを強要します。これは、（カードが複数の使用を持つため）好ましい選択肢が相手側のカードプレイに依存するかもしれないため、有利になり得ます。



イラストレーション3C: 枢軸プレイヤーは5工場（その工場コスト）をプレイし、1だけINDを上昇させる。西側とUSSRの両者がパスした後に6工場をプレイし、再び1だけINDを上昇させる。

枢軸は、合計6工場になる更に2枚のカードをプレイし、再びINDを14まで1だけ上昇させます [H16/7]。西側とUSSRは、当然再びもう一度パスします。上のイラストは、これらの全工場カードがプレイされた後の状況を表示します（実際のゲームでは、INDマーカーが上へ移動するに連れて捨て札されることになります）。

枢軸は、これ以上工場をプレイできません。なぜならば、INDは年毎に最大2レベルのみ上昇させることができるからです。代わりに、2枚の「重戦車」[“Heavy Tank”] 技術開発を持つ資本投下カードの表面を伏せてプレイし、スライドさせて半分をマップ下に入れ、達成された技術開発を明らかにすることなく、秘密の研究室に技術開発を加えると述べます（イラストレーション4を参照）。技術開発カードのペアは、常に使用を望むプレイヤーから最も離れた技術開発目標でプレイされなければなりません。秘密研究室内の各技術開発ペアは、プレイヤーの有効手札枚数を1枚ずつ減少させるため、いまや枢軸は6枚の有効手札枚数限度に対して14枚に落とされます [H16/6]。西側とUSSRは、再びもう一度パスします。

枢軸は、いまやその資本投下カードを全て消費し、手札に初期セットアップからの14枚のアクション・カードを残しています。（カードは望むいかなる順番でもプレイできますが、可能な限り外交カードプレイの選択肢をオープンに保つため、しばしば工場と技術開発のカードを最初にプレイするのが有利であることに注意してください。）こ

ここで、枢軸はオーストリア [Austria] カード (#31) をプレイします。外交カードは、一度に1枚プレイされ、プレイヤーの視点から望む国家を垂直に表示します。枢軸は [H13/6] で、相手の両者はパスします。

枢軸は、続いて低地諸国 [Low Countries] (#43)、ノルウェー [Norway] (#28)、2番目のオーストリア [second Austria] (#05)、フィンランド [Finland] (#54)、ルーマニア Rumania] (#21) を、西側と USSR の両者がカードプレイをパスした後に行います。これで、枢軸は [H8/6] に落ちます。



次いで、枢軸プレイヤーは2番目のルーマニア [Rumania] カード (#6) をプレイします (#06) [H7/6]。この時点で、西側 [H11/8] はその低地諸国 [Low Countries] カード (#22) をプレイし、枢軸のそれを無効にします (下図で、両カード

は青い「X」によってマークされます)。両カードは、表面を向けてマップ外のアクション・デッキへ捨て札されます。USSR [H8/6] もルーマニア [Rumania] カード (#10) で対抗し、枢軸のルーマニア・カードの1枚を無効にし、両者は捨て札されます (両カードは、赤い「X」でマークされます)。西側は、いまや自身の手札枚数限度を超過する2枚のカード、USSR と枢軸はその手札枚数限度で認められた枚数を超過する1枚のカードです。

次に、枢軸は、「ヴェルサイユ」[Versailles] 外交切り札 (#2) をプレイし、オーストリアに適用します。そこへ影響力マーカーを置き、カードを捨て札します [H6/6]。



イラストレーション4：これは、1936年のカードプレイの覚えを表示する。：2枚の技術開発カードが表を伏せてプレイされて枢軸の秘密研究室へ行く。加えて複数の外交カードがプレイされ、何枚かは互いに無効にする (線で消して表示)。外交切り札は、プレイされたとき直ちに影響力マーカーの配置 (又は撤去) を生み出し、次いで捨て札される。無効にされた影響力マーカーは、やはり線で消して表示される。線で消されていない外交カードと影響力マーカーは、外交解決のためプレイに留まる。

外交切り札は、対抗しているカードを無効にしません。代わりに、これらは直ちに1影響力マーカーを選択した国家に加え（又はそこから対抗している影響力マーカーを取り去ります）捨て札され、いくつかの可能性から外れた意図した目標はクリアされます。この場合、枢軸はカードをオーストリアに適用し、枢軸の影響力マーカーをウィーン [Vienna]（首都）に置き、カードを捨て札します。

西側 [H10/8] は、ここで「同じ穴のムジナ」[“Birds of a Feather”] 切り札 (#12) をプレイし、USA に適用して1枚の影響力マーカーをUSA に置き、次にそれをもたらしたカードを捨て札します [H9/8]。

USSR [H7/6] は、「内通者」[“Mole”] 情報カードをプレイし、ライバルの秘密研究室を調べ、次にライバルの秘密研究室内で発見した技術開発に一致する手札内のいずれかの技術開発とペアを組ませるため、内通者・カードを切り札として使用します。USSR は、枢軸の秘密研究室を調べ、「重戦車」[“Heavy Tanks”] を発見しますが、内通者・カードとペアを組ませる重戦車カードを持たないため、内通者・カードは単に捨て札されます（紫色の「X」でマークされます）。USSR は、もちろん発見したものが何かを西側プレイヤーに伝えません。

次に、枢軸 [H6/6e] は、「孤立主義」[“Isolationism”] 切り札 (#35) をプレイし、西側の影響力マーカーを取り去るため USA にこれを適用します [いまや H5/6e]。西側と USSR の両者は、パスします。

最後に、枢軸は「民族の絆」[“Ethnic Ties”] 外交切り札 (#09) をプレイし、これはカード上の「枢軸」の後に列記されたいずれかの中立小国に適用できます。枢軸は、ノルウェーに1影響力を加え、枢軸はいまや [H4/6e] です。

ここで全てのサイドがパスし、政治カードプレイは終了します。

これは、我々を外交解決へ促します(イラストレーション5を参照)。西側と USSR は、プレイに外交カードを残しておらず、新たな影響力を持たないため、盤上で調整の必要はありません。

枢軸はフィンランドに1影響力を加え、そのカードを捨て札します。フィンランドは、新たな枢軸提携国となります（+1 枢軸 RES をマークします）。枢軸はルーマニアについて同じことを行います（+1 枢軸 POP、+2 RES をマークします）。提携国として、フィンランドとルーマニアは、その POP と RES を枢軸に提供しますが、これらに対する侵略（例えば USSR による）は、それらがどこにも属さない中立国だった場合と同様、単に中立性の侵犯として扱われます。

次いで枢軸は、ノルウェーに2番目の影響力マーカーを加え（最初のそれは、切り札からプレイされました）、そのカードを捨て札します。枢軸の2影響力で、ノルウェーは新たな枢軸保護国になります（+1 枢軸 RES をマークします）。枢軸の保護国として、ライバル勢力のそこに対する侵略は、中立性の侵犯と同様に枢軸への宣戦布告を意味し、これをより重大な企てにします。ただし、これらの全3影響力下の小国は「中立」に留まり、その軍事部隊は自己防衛のみに使用可能です。

最後に、枢軸は更に2影響力マーカーをオーストリアに加え、2枚のオーストリア外交カードを捨て札します。枢軸の3影響力で、オーストリアは新たな枢軸衛星国となり、その軍事力は永久に投入され、同様に経済資産も枢軸陣営になります。枢軸は、そこに支配マーカーを加え（この新たな追加により枢軸 POP+1 も調整し）、望むいずれかのタイプの2CV ドイツ軍ユニットを加え、もちろんその正体を相



イラストレーション5：外交解決、残っている外交カードを影響力マーカーに変換し、新たな影響下国家の POP/RES を調整し、新たな衛星国（オーストリア）にユニットを配置することを表示している。

手に明らかとしません。いまや枢軸は、POP13、RES10、IND14 です。平時なので、RES は無関係で、その次の生産は変更がなければ13になります。

この時点で、全プレイヤーは、自身の認められた手札枚数限度に到達するため、必要であれば捨て札します。USSR [6/6] と枢軸 [4/6e] の両者は、その限度下にありますが、西側は [H9/8] で自身の限度を1枚超過しているので、ここで1枚のカードを捨て札しなければなりません [H8/8]。

1936年の春季

政治に続いて春のコマンドがやってきます。フェイズ/季節マーカーを「春季」[“Spring”] へ前進させます。西側はパスし、USSR と枢軸同様です。

1936年の夏季

1936年夏季コマンド・フェイズ

フェイズ/季節マーカーを「夏季」[“Summer”]へ進めます。西側が先行で、パスします。USSRは、表面を伏せてコマンド・カードを投入します。枢軸と西側は連続してパスし、USSRもすでに1枚のコマンド・カードをプレイしているためパスしなければならず、コマンド・カードプレイは終了します。

USSRは、夏季K9カード(#26)を明らかにし、それは9ユニットの移動を認めます。他の2人のプレイヤーがコマンド・カードをプレイしなかったため、夏季プレイヤー・ターンがないため、自然に先行となります。



イラストレーション6：1936年のUSSRの夏季コマンドと移動。

USSRの移動フェイズ

USSRは、示されたごとく5ユニットを移動させます。1ユニットはウラルからレニングラード [Leningrad]へ4エリア移動します。3エリアを超える移動速度を持つユニットがないので、これは明らかに戦略移動ですが、戦略移動は友軍の領土を離れられず、もちろん敵ユニットと交戦又は離脱できないので、この移動は完全に認められます。他のユニットは、ハリコフ [Kharkov] からキエフ [Kiev]へ、スターリングラード [Stalingrad] からオデッサ [Odessa]へ、2ユニットがモスクワ [Moscow] から白ロシア [Belorussia]へ移動します。その他の4移動コマンドは、未使用で浪費されます。USSRユニットが含まれている戦闘がないため、解決するための戦闘はありません。

USSRは、そのプレイヤー・ターンが完了したことを示すため、自身のコマンド・カードを捨て札します。

秋季と冬季のコマンド

秋季は、全3人のプレイヤーがパスします。USSRが冬季コマンドを辞退したため、1936年のゲーム年は終了します(フェイズ/季節マーカーが各ケースに前進しています)。

1937年の新年

1937年を開始するため：

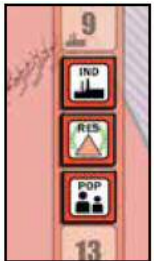
- ・年マーカーが1937年に移されます。
- ・フェイズ/季節マーカーは、「新年」[“New Year”]へ移されます。
- ・両デッキがリシャッフルされ、捨て札が組み込まれます。
- ・[勝利に近い者がいないため、勝利チェックは無視されます]、
- ・前年に戦闘に参加した者がいなかったため、全3つの陣営によって平和配当チットが見ないで引かれ(表面を伏せてチットを置き、相手から数値が隠蔽されます)。
- ・ターンの順番を判定するため、サイが1つ振られます。この場合「6」が振られ、USSR-枢軸-西側のターンの順番になります。

1937年の生産

フェイズ/季節マーカーを「生産」[“Production”]へ移します。

USSRは、ターンの順番が最初です。POPは12、RESは11(平時の生産については無視されます)、INDは10に上昇しました。USSRは、10の生産レベルを持ちます。5枚の資本投下カードと3枚のアクション・カードを引き、存在している2つのユニットを各1ステップ増強します。：キエフ [Kiev]の1つとオデッサ [Odessa]の1つです。これでUSSRの生産は完了です。

次はPOP13、RES10、IND14を持つ枢軸で、13の生産レベルです(繰り返しますが、RESは無視します)。RESを加えることを当てに枢軸は外交攻勢を行い、10枚のアクション・カードを引いて資本投下カードは引かず、存在している3ユニットを増強します。：ルール [Ruhr]の2つとミュンヘン [Munich]の1つです。枢軸は、全13生産を消費します。



枢軸のカード引きを見ていた西側は、枢軸の外交攻勢に対抗することに決めます。POP12、RES11、IND8で、消費するための8生産を持ちます。5枚のアクション・カードを引きます。INDも必要なので、3枚の資本投下カードを引きます。ユニット増強のための生産はありません。



これで1937年の生産フェイズが完了します。政治フェイズが次に来ますが(フェイズ/季節マーカーを進めます)、ここでプレイの例を完了します。

1939年の春季

その他のゲーム状況を説明するため、ここで 1939 年の春季へ飛びます。1939 年の生産と政治フェイズは完了し、春季コマンド・フェイズで開始します。全陣営は、平時に留まっています。



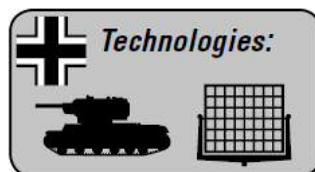
イラストレーション7：1939 年春季の状況。

枢軸は、オーストリア、ハンガリー、チェコスロヴァキア、ルーマニア、ユーゴスラヴィアを支配します。スウェーデン、ブルガリア、ギリシャにも影響力を、トルコには2影響力を持ちます。これは、17の生産を生み出します（POP18、IND17、RES15）。23 ユニット合計で 54CV を持ち、**海上レーダー**と**重戦車**の技術開発を有します。

USSR は、ペルシャを支配します。その生産は 12 (POP13、RES15、IND12) で、18 ユニット合計で 38CV を持ち、**重戦車**の技術開発を有します。

西側は、USA に2影響力を持ち、それは POP15、RES15、IND12 に上昇させ、12 生産となります。16 ユニット合計で 31CV を持ち、**ソナー**の技術開発を有します。

全ての陣営が平時なので、3つ全ての RES マーカー・ブロックが明るい色の三角形面を上を持ち、平時の陣営は生産を計算しているときに RES を考慮する必要がないことに注意してください。陣営が戦時の際は、RES マーカー・ブロックは黒く塗りつぶされた面を上に向け、その RES が生産に対してカウントされることを示します。



1939年春季のコマンド・フェイズ

1939年のプレイヤーの順番は、西側／USSR／枢軸です。春季コマンドについて西側はカードを伏せてプレイし、USSRはパスし、枢軸も表を伏せたカードを投入します。西側（プレイしている）はパスしなければならない、USSRはプレイできますが再びパスし、枢軸パスしなければならない、3連続したパスはコマンド・フェイズを終了させます。枢軸は先行するため G6 カードを明らかにし、西側は P4 を明らかにします。



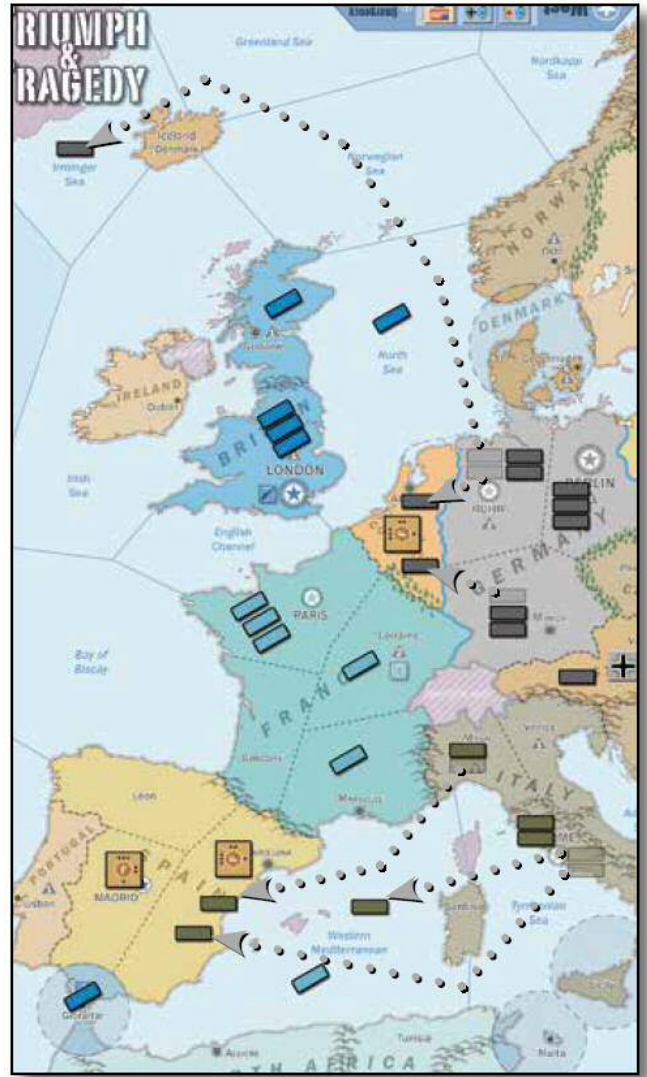
枢軸の移動フェイズ（6移動）

枢軸は、6ユニットの移動を持ちます。いかなるユニットも移動させる前に、低地諸国とスペインの両方に対して中立性の侵犯を宣言します。低地諸国については VoN で、西側と USSR の両者は直ちに2枚の「世界の反応」アクション・カードを引き（その首都アムステルダム [Amsterdam] が2の招集値を持つため、2枚のカードです。マップの記号を参照してください）、2 CV 中立要塞がそこへ置かれます（2の招集値）。



スペインの VoN については、西側と USSR の両者がそれぞれ3枚のアクション・カードを引き（スペインの首都は招集値3だからです）、中立の要塞がその各都市内に置かれます。：マドリード [Madrid]（招集値3）の3 CV とバルセロナ [Barcelona]（招集値2）の2 CV。両スペイン都市は、その招集値に従って防御要塞を配置しますが、敵対者については首都のみが（その招集値に従って）アクション・カードを生み出すことに注意してください。

注釈：全ての武装小国ユニットは、イラストレーション8で上向きに表示されますが、実際のゲームでは戦闘が始まるまで立てられることになります。侵犯された中立国内のいかなる影響力マーカーも、VoNの瞬間に取り去れますが（そして POP/RES が調整されます）、この場合にはありません。



イラストレーション8：枢軸の移動。

枢軸は、2ユニットをドイツから低地諸国へ移動させます（2つの河川境界のため4つが認められます）。次いで、2ユニットをイタリアからスペインのバルセロナ [Barcelona] へ、ローマ [Rome] からの1ユニットとミラノ [Milan] からの1ユニットの両方を、すでにフランス軍ユニットによって占有された西地中海を通過して移動させます。2つの陣営が平時なので、これは完全に合法です。バルセロナへ進入している2ユニットは、侵攻境界線限度のために地上ユニットは1つのみ可能であることにも注意してください。

ローマから他のユニットが西地中海内に移動します（繰り返しますが、影響はありません）。最後に、他のドイツ軍ユニットが北海、ノルウェー海、グリーンランド海の4つのエリアを通過してイルミンガー海へ移動し、明らかに戦略移動です。戦略移動は、公海海上（敵ユニットによって占有されていない全ての海として定義されます。1.21を参照）を含む友軍エリアのみを通過して行うことができます。

枢軸の戦闘フェイズ

現在2つの戦闘があります。：低地諸国内とバルセロナ内です。これらは、両方とも侵略（新たに開始された戦闘）で、それ故活性戦闘でなければなりません。両戦闘の全ユニットを表面に返します。

1. 枢軸の戦闘1：低地諸国

枢軸は、最初に低地諸国で闘うことを選択します。2つの4CV歩兵ユニットを持ち、2CV中立要塞が相手です。マップ上のユニット・チャートを調べ（各陣営が1つを持ちます）、要塞はリストの最上部なので最初に射撃します（要塞は固定なので、退却の選択肢は持ちません）。地上目標のみを持つのでG4で射撃し、その2CVについて2つのサイを振ります。結果は4、5で、4が1命中を獲得しますが（G4は1～4で命中）、5は外します。ドイツ軍4CV歩兵の1つは、直ちに3CVに減少させられます。

次いで、ドイツ軍歩兵ユニットは、それぞれ射撃を返します（明らかに退却することを辞退しています）。4CVユニットがG3で要塞（やはり地上ユニット）を射撃します。1、3、3、6を振り、3命中で中立要塞を除去します。これで戦闘は直ちに終了するため、2番目の歩兵は射撃や退却ができません。低地諸国は、敗北します。枢軸の支配マーカーがエリア内に置かれ、枢軸POPが1だけ上昇します。

2. 枢軸の戦闘2：バルセロナ

ここで、バルセロナ内の戦いが闘われなければなりません。スペインの要塞は、イタリア軍の3CV艦隊と3CV歩兵と対峙しています。地上ユニット（歩兵）は海上侵攻を行い、それ故このラウンドに射撃や退却ができませんが（戦闘アクション不可）、通常に損失を受けます。

2CV要塞が最初に射撃し、G4で地上ユニットを目標にしています。3、5を振って1命中を獲得し、イタリア軍歩兵を2CVへ減少させます。次に、イタリア軍艦隊がG1で1、3、4を振り、要塞を1CVへ減少させます。侵攻している歩兵ユニットは、すでに述べたごとく、このラウンドに射撃できません。

これで、戦闘ラウンドは終了します。枢軸は、イタリア軍艦隊の再配置を辞退します。陸上戦闘では、ターン毎に1戦闘のみが発生します。平時の陣営は争いなしで海上エリアを共有できるので、西地中海での戦闘はありません。枢軸は自身のターンが完了したことを示すため、自身のコマンド・カードを捨て札します。



イラストレーション9：1939年の春季、枢軸の戦闘



イラストレーション10：1939年夏季の西側の移動

西側のプレイヤー・ターン（P4）

西側プレイヤーは、枢軸が何をしてしても対応することを欲して、春季に遅いコマンド・カード（P4）をプレイしました。ただし、いまや枢軸に宣戦布告なしで低地諸国に対応するには遅すぎます。フランスの防御態勢は絶望的に弱体です。西側は、いまやフランスへの強襲を想定しなければなりません。

西側の移動フェイズ（4移動）

西側は、4ユニット移動を持ちます。枢軸への DoW は、もしも西側が西地中海を確保できたら、スペイン内のイタリア軍の補給を切断することになりますが、これは無価値と判断されます。代わりに、西側は自身の防衛体制を強化することに決めます。

パリ [Paris] へ1 英国軍ユニットを送ります（船団）。グラスゴー [Glasgow] のユニットを北大西洋に、ボンベイ [Bombay] のユニットをスエズ [Suez] まで4 エリア送り（戦略海上移動）、4 番目の移動は辞退します。

西側の戦闘フェイズ

戦闘がないため（スペインのような武装小国は、個別の陣営と見なされるため、西側はその戦闘を活性化できません）、西側は自身のプレイヤー・ターンを終了させるため、自身のコマンド・カードを捨て札します。

春季の補給フェイズ

春季の補給フェイズは、全ての陣営がいまだに平時であるため、無視されます。

1939年の夏季：コマンド・フェイズ

フェイズ/季節マーカーを「夏季」[“Summer”]へ進めます。1939年夏季のコマンド・フェイズについて、枢軸は夏季 G8 カード (#22) を投入し、西側は夏季 R9 カード (#32) を投入します。USSR は、もう一度再びパスします。枢軸は、再び先行です。



1939年夏季の枢軸プレイヤー・ターン (G8)

枢軸が先行で、8ユニット移動が使用可能です。「コマンド使用可」[“Commands Available”] マーカーを枢軸の生産記録欄上の「8」に置くことができ、移動を行う度に記録欄の下方へ移します。

枢軸の移動フェイズ

自身の移動フェイズを開始するため、枢軸は西側に宣戦布告します。DoW は、あるプレイヤー・ターンにいくつユニットも移動する前に行わなければなりません。自身の「西側との平和」[“Peace with West”] マーカーを「西側への宣戦布告」[“DoW on West”] 面に返し（-1 VP コストを受けることに注意してください）、西側は自身の「枢軸との平和」[“Peace with Axis”] マーカーを取り去り、下部の「枢軸宣戦布告」[“Axis DoW”] ボックスの、西側の工場コストが1だけ減少する（6から5へ）注記を明らかにします。枢軸と西側の両 RES ブロックも、いまや RES がこれらの2つの陣営の生産に対してカウントすることを示す、黒く塗りつぶされた三角形面に裏返します。

その最初の4移動について、枢軸は4つのドイツ軍ユニットをパリ [Paris] へ移動させます。：低地諸国からの2つとルール [Ruhr] からの2つです。パリと低地諸国間の境界線限度が3地上ユニットなので（マップ上のサウジアラビア内の境界線限度を参照）、これらのユニットの少なくとも1つは航空ユニットでなければなりません。また、枢軸は、ドイツ軍ユニット1つをベルリン [Berlin] からルール [Ruhr] へ（5番目の移動）、1つをミュンヘン [Munich] からカラの低地諸国へ移動させます（6）。7番目の移動については、イルミンガー海内のドイツ軍ユニットが北大西洋へ移動し（2エリア移動がかかります）、最後にローマのユニットが西地中海内へ移動します（8）。

いまや枢軸が西側と戦争状態なので、バルセロナ内の戦闘へ参加させることができるユニットはなく、西地中海（又はマルセイユ [Marseilles]）内へ移動しているいくつユニットも、そこで停止しなければなりません。バルセロナ内のイタリア軍艦隊は、離脱できず同じターンに再交戦するため、西地中海で戦闘に参加できません。同じ理由により、西地中海内のイタリア軍ユニットは、バルセロナ内の戦いに参加できません（いったん宣戦布告がなされたら、いまや敵であるフランス軍ユニットと交戦します）。

枢軸は、「西側との平和」マーカーを「西側への DoW；枢軸軍 -1 VP」面へ裏返す。

西側は「枢軸国との平和」マーカーを取り去り、「枢軸の DoW [-1 向上コスト・アイコン] を明らかにする。



イラストレーション 11：1939 年夏季の枢軸国移動

記録欄上に置かれたコマンド使用可能マーカーが、ユニットの移動に連れて下方に下がることに注意。



イラストレーション 12 : 1939 年夏季の枢軸の戦闘

枢軸の戦闘フェイズ

枢軸は、パリ、北大西洋、西地中海内で新たな戦闘を開始します。これらは、この戦闘フェイズに関われなければならない、このターンにこれらの戦闘が活性戦闘であることを表示するため、全ユニットが明らかにされます。枢軸は、バルセロナの戦闘を闘うことも選択したため、同様に全ユニットが明らかにされます。

①. 枢軸の陸上戦闘 1 : パリ

枢軸は、最初にパリで闘うことを選択します。このターンに宣戦布告したので、枢軸は奇襲（その戦闘で、全ユニットについて一時的な先制射撃）を持ちます。

パリでは、3 CV のフランス軍要塞が先行し、地上ユニットを目標に G4 で3つのサイを振り（1、3、6）、2命中を得ます。両方のドイツ軍4 CV 歩兵ユニットが1ステップを失います。ドイツ軍の空軍が次で、地上を目標に G1 で3つのサイを振り3、4、5で外れます。

防御側としてのフランス軍歩兵は、通常であれば次に射撃することになりますが、枢軸が奇襲を持つため、このプレイヤー・ターンについてのみ、枢軸の歩兵は（攻撃側であるにもかかわらず）敵歩兵の前に射撃します。全3つのドイツ軍歩兵ユニット（いまや各3 CV）は、地上を目標に射撃して2、2、3、3、4、4、4、6、6で4命中です。2つのフランス軍3 CV ユニットの、最大の地上ユニットなので最初の2命中を受け、残っているのは1つの要塞2、1つの歩兵2、他の歩兵2、英国軍歩兵1です。西側プレイヤーは、最後の2命中を要塞2と歩兵2の1つに割り振ります。

ここで、残っている4 CV の西側歩兵が応射できます（パリはあまりにも重要なので、退却は問題外です。もしも失われたら、全フランス軍ユニットが消滅します）。これらは全て G3 でサイを振り、3、3、4、5で2命中です。3 CV ドイツ軍歩兵ユニットの2つが、各1 CV を失います。

これで、この戦闘フェイズのこの戦闘についての単一陸上戦闘ラウンドは完了です。西側のユニット（要塞1、歩兵2、歩兵1、英国歩兵1）は立てて隠され、いまだ陸上エリアの支配を持つため所有者に向けられます。侵略しているドイツ軍ユニット（空軍3、歩兵3、歩兵2、その他の歩兵2）は、表面を向けて留まります。枢軸は、望むのであれば、その航空ユニットを再配置でき（陸上戦闘ラウンドの終了）、そうすることに決めて低地諸国（いまや友軍領土です）へ帰還させ、もはや交戦状態にないため立てられます。

②. 枢軸の陸上戦闘 2 : バルセロナ

枢軸は、次にバルセロナ内で闘うことを選択します。これは継続している戦闘なので、このターンに戦いを活性化させることは選択です。しかし、要塞はたった1 CV に減少したため、たとえイタリア軍歩兵自体が2 CV のみを持つとしても、射撃する価値はあります（少なくとも、このターンに射撃できます）。スペイン軍の要塞が最初に射撃します。いかなる場合でも要塞は歩兵の前に射撃するので、ここでは奇襲は無効です。：先制射撃のみが、同じタイプ（例えば歩兵）の攻撃／防御ユニット間で射撃の順番に影響を与えます。地上を目標に射撃し、1 G4（G4 で1サイ）は2で1命中です。イタリア軍歩兵は、1 CV へ落ちます。

次に、イタリア軍の3 CV 艦隊が射撃し、1、3、6を振って1命中でスペイン軍の要塞を除去して、戦闘を終了させます。イタリア軍ユニットは、立てられて隠蔽モードに戻ります。陸上戦闘を解決します。そこで活性 ANS ユニットの、再配置することが認められます。普通イタリア軍艦隊は再配置できますが、敵のエリア又は戦闘エリアに包囲されることにより、現在は友軍領土へ移動するための道を持ちません（13.0を参照）。バルセロナの占領のため、枢軸のPOPは+1調整されて20です。

③. 枢軸の海上戦闘 1 : 西地中海

枢軸は、次に西地中海で闘うことを選択します。枢軸がこの海上戦闘に加えた新たな戦闘グループ（イタリア軍艦隊）は、すでにそこにあった空軍と共に先制射撃ができます。イタリア軍の空軍が最初に1 A1 で射撃し、5で外します。海上レーダー（と奇襲！）で、攻撃しているイタリア軍艦隊は2 N3 で先制射撃を行い、4、6で外します。フランス軍艦隊は、射撃する代わりに有難くジブラルタル [Gibraltar] へ退却する機会を受けます（海上戦闘は、もしも射撃したら不利な賭けが継続することになります）。海上戦闘ラウンドの終了時、全ての空軍は再配置しなければならず、イタリア軍の空軍はローマ [Rome] へ再配置します。海上戦闘の終了時、その活性海上／潜水艦も再配置できますが、枢軸は辞退し、西地中海の支配を望みます。

④. 枢軸の海上戦闘 2 : 北大西洋

闘うための最後の戦いは、北大西洋内です。枢軸の潜水艦は、北大西洋を封鎖することを望んで退却を辞退し、それ故3 N1 で射撃して1、2、5で1命中です。英国艦隊は1ステップを失って3 CV となり、3 S3 で応射し（ソナーが S3 の火力を与えます）、2、4、5で1命中です。潜水艦は1ステップを失い、2 CV となります。

これは海上戦闘ラウンドを終了させ、いまや潜水艦は回避を選択して表面を伏せます（CV を保存するため、頂点を後ろにします）。英国艦隊は、海上エリアを支配することを表示するため、立てた状態に戻されて隠蔽モードになります。潜水艦は、戦闘に敗北しましたが、エリア内のどこかに隠蔽状態で留まり、敵の海上輸送を妨害できます（すなわち、通商路を妨害します）。枢軸は、自身のターンを終了するため、自身のコマンド・カードを捨て札します。

次に、西側（R9）がプレイします。



イラストレーション13：1939年夏季の西側の移動

1939年夏季の第2プレイヤー・ターン：西側 (R9)

西側の移動フェイズ (9移動)

西側は、スペインに介入する好機と見ます。現在は枢軸と戦争状態にあり、西側は地上ユニットをスペインに送ることにより、そこを衛星国に変換できるからです。そこで最初の移動で、西側はパリの英国軍1 CV 歩兵をレオン [Leon] へ送ります (パリは、失われたように見えます)。2番目に、パリが減びつつあるため、マルセイユからパリへユニットを移動させます。西側は、ジブラルタル内のフランス艦隊も中部大西洋へ移動させます (ドイツ軍潜水艦がそこへ退却することを妨げるため)。

西側の4番目の移動については、海上ユニットをデリー [Delhi] からスエズ [Suez] へ6 エリア戦略移動させます。含まれる全エリアが友軍支配下又は公海海上なので、これは合法です。次いで、ユニットをスエズからマルタ [Malta] まで3 エリア移動させます。これは、通常の艦隊移動又は2 エリアのみ移動するユニット・タイプによる戦略移動ですが、西側プレイヤーは開示する必要はありません。西側は、その他の4移動を辞退します。スペインはいまや介入を通して西側の衛星国となり (15.423 を参照)、西側はスペイン軍の3 CV 要塞を英国軍の分からないタイプの3 CV ユニットに変換し、西側の支配マーカーをマドリード [Madrid] 内に置き、支配のために西側の POP+1 を調整します。

西側の戦闘フェイズ

北大西洋内で回避したドイツ軍潜水艦は、北大西洋の封鎖を確立する脅威で、次の生産で西側から USA とカナダの POP/RES を奪います。それに応じて、西側はその戦闘を活性化して潜水艦と再交戦することを選択します。両ユニットは、表面を向けます。

海上戦闘：北大西洋

潜水艦は、最初の戦闘アクションを持ち、強力な英国艦隊によって火力で圧倒されますが、戦闘ラウンド1の後に回避して夏季補給フェイズに封鎖の確立を望み、退却しないことを選択します。2 CV が N1 で射撃し、4、5 を振って外します。3 CV の英国艦隊は S3 で応射し (西側はソナー技術開発を持ちます)、2、5、5 を振って1命中です。潜水艦は1 CV に落ちますが、戦闘ラウンドは終了し、それが回避することを認めます。それは、平らに伏せられます。英国艦隊は、再び立てられて北大西洋を支配しますが、そこに回避した潜水艦があるため通商路が妨害されます。

陸上戦闘なし：パリ

パリでは戦力的に不利であり、西側はそこでの戦闘を辞退し、自身のターンを終了するため、自身のコマンド・カードを捨て札します。



イラストレーション14：1939年夏季の補給フェイズ。西側〔青〕と枢軸国〔黒〕ユニットの補給線。

夏季補給フェイズ

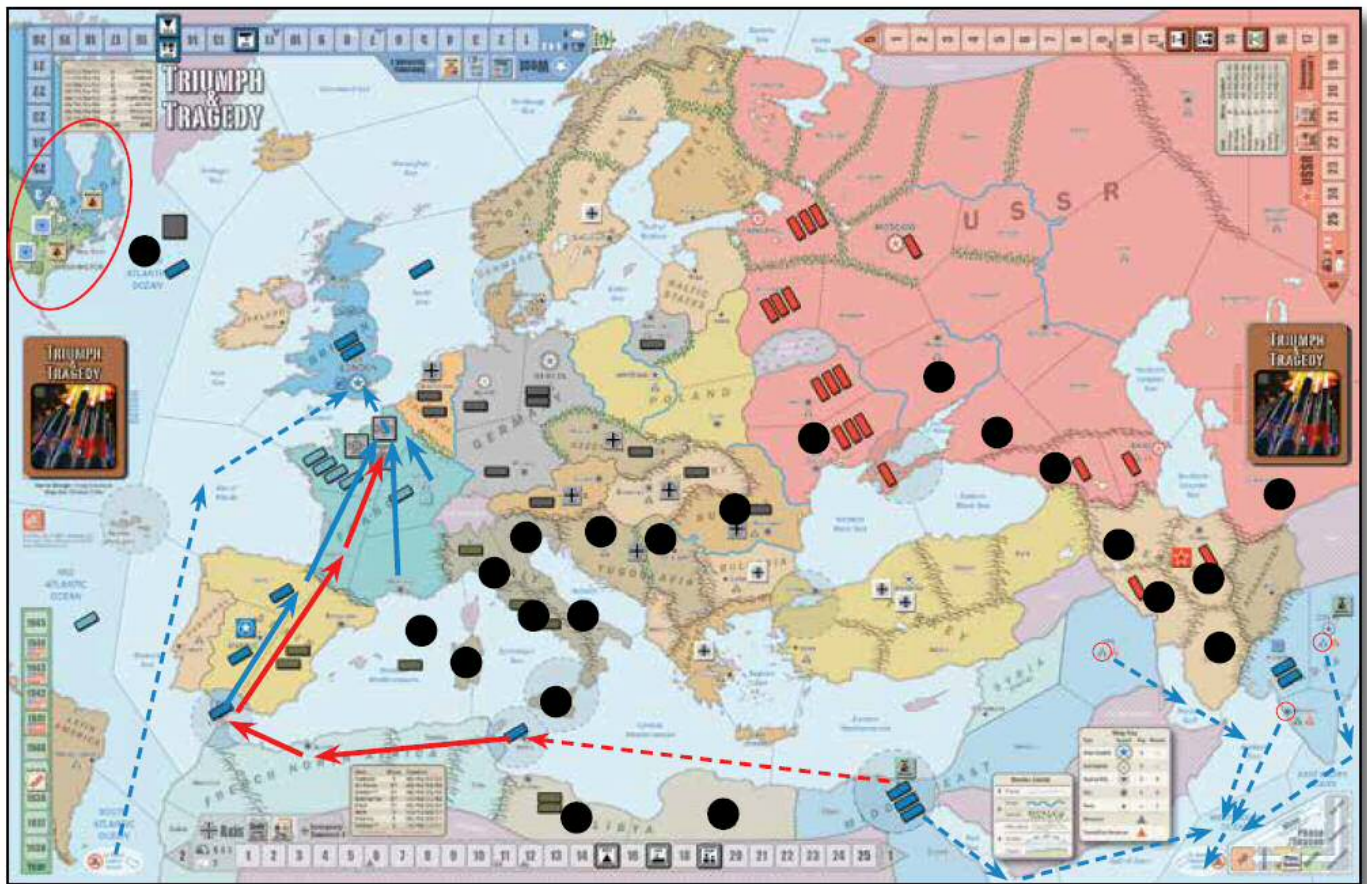
いまや戦争が存在するため、補給フェイズはもはや無視できません。ターンの順番で、戦時の陣営（すなわち、西側と枢軸）は、全地上ユニット（のみ！）の正当な補給線についてチェックしなければなりません。夏季の補給フェイズなので、戦時の全陣営は全ての POP/RES について正当な通商路もチェックしなければなりません（封鎖者は、通常封鎖について敵に「思い出させます」）。フェイズ／季節記録欄内の封鎖「備忘ボックス」に注意してください。

1939年夏季の補給／封鎖チェック：西側

補給：西側は、明白な補給問題を持ちません。西側の補給線は、青い矢で表示されます。可能な全ての補給線が表示されているのではなく、全西側のユニットについて存在する正当な補給線を示すのに十分なだけが表示されます。

地上ユニットは、補給源まで補給線をたどれなければならない、補給源はあなたの主要首都（ロンドン）又は支配下の友軍副次首都（パリ又はデリー）であることができます。補給線（連絡の軍事ライン）は、ライバル又は中立国支配下の領土を通過 できません。要塞と ANS ユニットの補給考慮の例外です。西側ユニットの正体（地上か否か）は明らかにされず、その全ユニットは自身の3つの補給源の1つに明確な補給線をたどれます。

フェイズ／季節記録欄の「封鎖」セグメントに注意。



イラストレーション15：1939年夏季の補給フェイズ。青い矢印によって正当な西側のPOP/RESが表示される。

封鎖：西側は、通商路の問題を持ちますが、支配下のPOP/RESはその陣営の主要首都ロンドンまで通商路をたどれなければなりません。貿易の連絡線として、通商路はライバル支配下でないいかなるエリア（中立国領土と公海海上を含みます）も通過できます。ただし、思わぬ障害である、回避した敵潜水艦を含んでいる海上エリアは通過できません！ 黒い点線は、西側の通商路を妨害しているエリアを示します（西側の通商路を妨害する他のエリアがありますが、黒い点線は有効なそれを示します）。

上のイラストレーションで、青い矢印は正当な西側の通商路を表示します。他の通商路もたどれますが、これらは正当な通商路が存在することを表示するために十分です。実線の矢印は通商路の陸上部分を表示し、点線の矢印は海上部分を表示します。赤い矢印は、ロンドンへ到達しない不正な通商路を表示します。なぜならば、1つのみが認められる海上部分で、パリからロンドンまで英国海峡を渡る2番目の海上部分が必要となるからです。

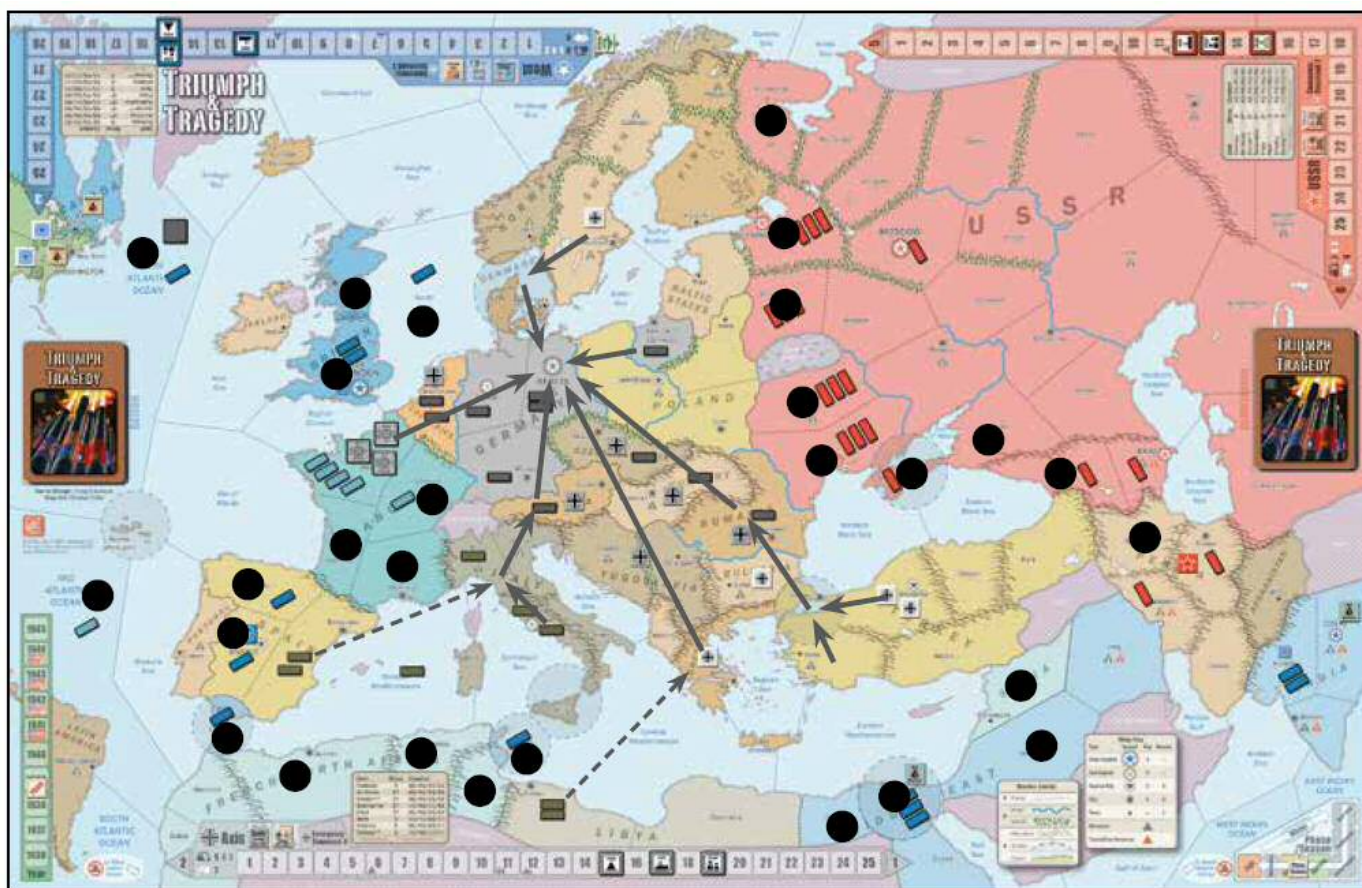
回避したドイツ軍潜水艦が北大西洋で妨害しているため、西側はUSA又はカナダ（赤い楕円）のどちらからも通商路をロンドンまでたどれません。それ故、封鎖マーカーは、ワシントン [Washington] とトロント [Toronto]（封鎖されたPOP/RESエリアを支配する首都）内に置かれます。もしもこの封鎖が秋季を通して有効に留まると（すなわち、生産フェイズ）、これらのPOP/RESは西側の1940年の生産に対してカウントしません。痛っ！

地中海の封鎖：西側の中東とインドのPOPは、西インド洋、南大西洋、中部大西洋を通過してアフリカ周回でロンドンまでたどれます。ただし、トランス・アフリカRES（赤い三角形）のみが、アフリカ周回で通商路をたどれます。：大部分のRES（黒い三角形）は、これを行うことができません（西インド洋と南大西洋内の「通行禁止」[no go] アイコンに注意してください）。

西地中海内のイタリア軍ユニットは、地中海海上エリアを通過するいかなる西側の通商路も妨害するため、地中海封鎖マーカーがスエズとデリー（アフリカ周回で通商路をたどらなければならないエリアの首都）内に置かれます。もしもこの地中海封鎖が1940年の生産フェイズまで有効であると、イラクとインド内の赤い円内の黒いRESは、西側の生産に対してカウントしないことになります。

1939年夏季の補給／封鎖チェック：USSR

USSRは未だに平時なので、補給や封鎖についてチェックする必要がありません。



イラストレーション 16 : 1939 年夏季の補給フェイズ。灰色の矢印によって正当な枢軸国の POP/RES が表示される。

1939 年夏季の補給／封鎖チェック：枢軸

枢軸は戦時なので、補給と封鎖についてチェックしなければなりません。

補給：吟味するため、補給線は友軍領土と公海海上のみを通過できますが、中立又はライバルの領土又は敵支配下の海上エリアは不可です。

15 頁のイラストレーション 14 に戻って参照してください：1939 年夏季の補給フェイズ、西側【青】と枢軸【黒】のユニット補給線。黒い矢印は、北大西洋内の潜水艦を除く全枢軸ユニットがローマ又はベルリンまで明確な補給線をたどれることを表示します（全ての枢軸補給線がベルリンへたどれることを表示する一方、枢軸ユニットは変更的にローマまで補給線をたどることができました）。ただし、全ての ANS ユニットと同様に、潜水艦は補給考慮から外されるため、問題ありません。

封鎖（上のイラストレーション 16 を参照）：枢軸の通商路は、支配下の POP/RES から主要首都であるベルリンまで黒い矢印で表示されます。可能な全ての通商路が表示されているのではなく、存在する正当な通商路を示すのに十分なだけが表示されます。陸上部分は太い矢印で、海上部分は点線のそれに表示されます。

繰り返しますが、通商路はライバルの支配下ではない（中立国領土と公海海上を含みます）いかなるエリアも通過できます。スウェーデンとケーニヒスベルク [Königsberg] POP/RES から枢軸の通商路は、単一の陸上部分で中立のデンマークとポーランドをそれぞれ通過でき、単一陸上部分でベルリンへ到達します。トルコとバルカンの枢軸 POP/RES についても同様に言えます。バルセロナとトリポリ POP からの枢軸の通商路は、イタリアまで海上部分をたどることができ、それ故単一陸上部分でベルリンへたどります。封鎖された枢軸の POP/RES はありません。

1939年の秋季

フェイズ／季節マーカーを秋季へ進めます。

1939年秋季のコマンド・フェイズ

全3つの陣営がコマンド・カードを投入します。USSR はカード#44 (D7) を明らかにし、枢軸プレイヤーはカード#49 (I8) をプレイし、西側は#33—夏季のコマンド・カード (S9) を緊急時コマンドのためにプレイします (おそらく、秋季のコマンド・カードを持っていないでしょう)。



コマンドの順番は、USSR が最初 (D7)、枢軸が2番目 (I8)、「S」のコマンド優先順位緊急時コマンド (2移動のみ、侵略や戦闘は認められません) を持つ西側が最後です。

1939年秋季のUSSR プレイヤー・ターン (D7)

USSR の移動フェイズ (7移動)

いかなるユニットも移動させる前に、USSR はポーランドとフィンランドの両国に対する中立性の侵犯 (VoN) を宣言し、それらを武装小国へ転換させます。

ポーランドに関しては、両ライバルが3枚の世界の対応カードを引き (ポーランドの首都ワルシャワ [Warsaw] は3の召集値を持ちます)、ワルシャワ (3CV)、リヴォフ (2CV)、ヴィルナ (1CV) 内に中立要塞が置かれます。フィンランドに関しては、両ライバルが1枚の世界の反応カードを引き、ヘルシンキ [Helsinki] 内に1CVの中立要塞が置かれます。(注釈: 武装小国の要塞は、イラストレーション17で表面を表示しますが、実際のゲームでは立てられません。) もしもどちらかの国家が影響力マーカーを持っていたら、ここで取り去られ、それに従ってPOP/RESが調整されます。



次いで USSR がレニングラード [Leningrad] からムルマンスク [Murmansk] とヘルシンキ [Helsinki] へ1ユニットを、白ロシア [Belorussia] からレニングラードを介してヘルシンキまで2ユニットを移動させます。最初のユニット (すなわち、レニングラードから) は、交戦させるためフェイズ毎に2地上ユニットのレニングラード〜ヘルシンキ森林境界線限度までの使用を避けるため、ムルマンスクを介してヘルシンキへ移動させ、全3つの USSR ユニットのフィンランド軍守備隊と交戦することを認めます。

次いで、USSR はキエフ [Kiev] から1ユニットとオデッサ [Odessa] から1ユニットをリヴォフ [Lvov] へ移動させます。両方の場合、平地の境界線限度は3地上ユニットなので、問題はありません。USSR の最後の2移動は、白ロシアからヴィルナ [Vilna] へ1ユニットとキエフから白ロシアへ1ユニットです。移動への境界線限度は、敵部隊と交戦するときのみ適用されることに注意してください。これらは、その他の移動については考慮されません。



イラストレーション17: 1939年秋季のUSSRの移動

USSR の戦闘フェイズ

USSR のヘルシンキ、ヴィルナ、リヴォフ内への侵略の結果、3つの新たな戦闘があります。これらの戦闘は、この戦闘フェイズに戦闘解決のために活性化されなければなりません。USSR は、これらの活性戦闘内の全ユニットを立て、北から南へ解決することを選択します。

陸上戦闘1：ヘルシンキ

フィンランド軍の1 CV 要塞が最初に射撃し、G4（「1G4」）で3を振り1命中です。最大の地上ユニットである USSR の戦車が1 CV を失います。次にこれが2 G2 で射撃し、1、2で2命中を振り、フィンランド軍ユニットを除去します。これで戦闘が終了するため、USSR の歩兵ユニットは戦闘アクションを行わず、勝利した全3つの USSR ユニットの再び立てられます。フィンランドは敗北し、USSR 支配マーカーをヘルシンキ内に置き、USSR の RES は1だけ上昇して16になります。

陸上戦闘2：ヴィルナ

ポーランド軍の要塞が1G4で砲火を開き、3を振って1命中で、相手側の USSR 歩兵を2 CV に減少させます。これは2G3で応射し、2、4を振って1命中で、ポーランド軍ユニットを除去して戦闘を終了させます。USSR の歩兵ユニットは、再び立てられます。いまやヴィルナのエリアを支配しますが、そこには POP/RES がいないため、記録欄の変更を行う必要はありません。

陸上戦闘3：リヴォフ

リヴォフでは、防御している2 CV のポーランド軍の要塞が再び最初に射撃し、2、5を振って1命中です。USSR は、命中を自身の3 CV 歩兵ユニットの1つに適用します。USSR の歩兵は、5G3で応射し、2、2、3、4、6を振って3命中で、防御側のリヴォフを除去するのに十分です。USSR ユニットの再び立てられ、リヴォフの支配を獲得するため、USSR の POP は1だけ上昇して14です。上記のヴィルナと同様、リヴォフはポーランドの首都でないため支配マーカーは置かれず、首都（ワルシャワ）が支配されるまでリヴォフは USSR が支配下に留めるために占有されなければなりません。

上記の全活性化戦闘が解決されたので、戦闘フェイズは終了します。

USSR は自身のターンを終了するため、自身のコマンド・カードを捨て札します。



イラストレーション18：1939年秋季のUSSRの戦闘

1939年の枢軸プレイヤー・ターン (18)

枢軸の移動フェイズ (8移動)

自身の最初の4移動で、枢軸はミュンヘンから1ユニットと低地諸国から2ユニットをパリの戦闘を増強するために移動させ、オーストリアからの1ユニットで低地諸国を増強します。



イラストレーション19: 1939年秋季の枢軸の移動

その5番目の移動で、枢軸はケーニヒスベルク [Königsberg] からワルシャワへユニットを移動させます。枢軸とUSSRは戦時でないため、これはUSSRに対するサイドへ押しやることによってポーランドを枢軸衛星国へ変換させる「介入」[“Intervention”]ではありません。この時点で枢軸とUSSRはライバルであって、敵ではありません。

代わりに、これはいかなるVoN罰則も受けない、侵犯されて敗北していない武装小国(ポーランド)の一部を占領するための、枢軸による「死肉を漁る」移動です。ワルシャワを占領することにより、枢軸はワルシャワの権利を主張し、USSRは枢軸に宣戦布告する以外何もできないため、その間に首都を奪取できます。

6番目の最後の移動で、枢軸はローマからティラニア海内へ1ユニットを移動させます。相手側には不明ですが、これは海上エリアを哨戒している空軍で、ティラニア海に進入するいかなるユニットも停止して闘わなければならない、それはユニットを明らかにします。戦闘では、空軍は退却するか(空軍は戦闘優先順位の上位にいます)又は留まって闘うことができます(ただし、海上の空軍は、1戦闘ラウンドの後に再配置しなければなりません)。海上を哨戒している空軍は、次に移動するときに友軍領土へ戻らなければならない、海上エリアへ又はそこから戦略移動を使用できないことに注意してください。

枢軸は、その他の2移動を辞退し、地中海の封鎖を維持している西地中海内の自軍ユニットと、北大西洋内で北アメリカを封鎖している回避した潜水艦を残し、秋季に生き残ることを期待します。

枢軸の戦闘フェイズ

枢軸は、ワルシャワ内に侵略した直後なので、その戦闘を活性化させなければなりません。パリの戦闘も自発的に活性化し、最初にその戦闘の解決を選択します。北大西洋内の枢軸潜水艦は、再交戦しなかったため、そこでは戦闘が発生しません(自発的に再交戦することを示すためには、両ユニットが表面に返されることになります)。



イラストレーション20: 1939年秋季の枢軸の戦闘

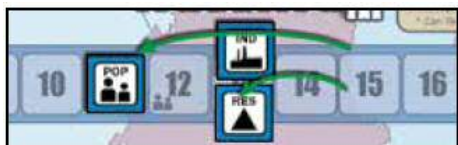
枢軸の陸上戦闘1: パリ

1CVのフランス軍要塞が最初に1G4で射撃して3の1命中で、ドイツ軍3CV歩兵の1つから1ステップを落とします。ドイツ軍の空軍が3G1で射撃して1、4、5で更に1命中で、フランス軍の2CV歩兵から1ステップを落とします。残っている3CVのフランス軍歩兵が3G3で射撃し、3、4、5の1命中で3CVのドイツ軍歩兵から1ステップを落とします。最後に、残っている11CVのドイツ軍歩兵が11G3で全て射撃し、1、2、2、2、2、3、4、4、5、6の6命中で防御側の全フランス軍を除去し、戦闘を終わらせます。その全ドイツ軍ユニットは、再び立てられて空軍は再配置の選択肢を辞退します。パリは征服され、そこに枢軸の支配マーカーが置かれます。

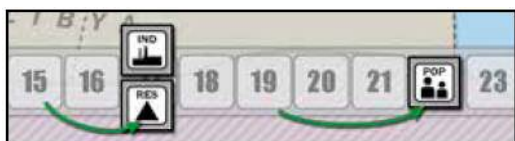
枢軸の陸上戦闘2: ワルシャワ

ワルシャワの戦闘のため、ポーランド軍要塞は3G4の1、2、6により2命中で、攻撃している減少したドイツ軍歩兵を2ステップ減少させて1CVにします。ドイツ軍歩兵は、1G3で応射して1により1命中で、引き換えにポーランド軍要塞を1ステップに落とします。戦闘ラウンドは終了し、領有している(ポーランド軍)ユニットは再び立てられ、侵略者のドイツ軍は表面を向けて留まります。3CVのドイツ軍は完全に除去された可能性があるため、これはやや無理攻めでした。

全ての活性戦闘が解決されました。パリが征服されたので、フランスは敗北します。残っている2つのフランス軍ユニット（すなわち、中部大西洋の艦隊と、ロレーヌ内の未確認ユニット）は、取り去られます。フランス領北アフリカとシリアのフランス植民地は、ライバル陣営によって支配されていないので、武装小国となります。アルジェ [Algiers] に2 CV の中立要塞とシリアに1 CV の中立要塞を置きます。



西側は4POP（パリ2、マルセイユ、アルジェ）と2RES（ロレーヌ）を失います。



枢軸は、3POP（アルジェは不可）と2RESを獲得します。



イラストレーション21：1939年秋季の西側の移動

1939年の西側プレイヤー・ターン（緊急時コマンド）

西側の移動（2E）

夏季のコマンド・カードをプレイしている西側は、2ユニット移動の緊急時コマンドに減少し、存在している戦闘内へ交戦できません、侵略（新たな戦闘を開始する）はできません。戦闘は認められません。西側はそのユニットをレオン [Leon] からジブラルタル [Gibraltar] へ移動させ、2番目の移動は辞退します。

西側の戦闘なし

緊急時コマンド下では戦闘を禁じられるため、西側は西地中海内の地中海封鎖と USA とカナダの北大西洋封鎖を破るために何も行うことができません。もしも西側がアクション・カードの購入に高い優先順位を置いていたら、この不運な状況は回避することができたでしょう。

1939年の冬季

USSR は、冬季ターンを辞退します。これで1939年は終了します。

1940年の新年

年マーカーを1940年へ、フェイズ/季節マーカーを新年へ進めることにより、1940年のゲーム年を開始します。全ての捨て札を組み込んで両デッキをリシャッフルします。西側と枢軸は戦争状態で、USSR は前年にポーランドとフィンランドへVoNを行ったので、平和配当を受け取る陣営はありません。ターンの順番のためにサイが振られ、6の目でターンの順番がUSSR—枢軸—西側に決まります。

1940年の生産フェイズ（戦時）

USSR の生産

USSR は、最初に生産を行います。POP14とIND12（RES16）で、その生産レベルは12です。均等なアプローチを行い、前線部隊の損失を修復するために4ステップ、4枚のアクション・カード、4枚の資本投下カードを購入します。



枢軸の生産

枢軸は2番目で、戦時なのでRESをカウントしなければなりません。POP22、RES17、IND17を持つため、その生産レベルは17です。USSRのポーランドへの前進によって脅かされているため、ベルリン内に新たに2つの基幹部隊を、ケーニヒスベルクとルール内に各1つを創設します（4生産を消費）。ルーマニア、ハンガリー、チェコスロヴァキア内のドイツ軍ユニットと、パリ内の5歩兵ユニットに加えて、バルセロナ内のイタリア軍歩兵とミラノのイタリア軍ユニットを増強します（更に10を消費）。最後の3生産について、3枚のアクション・カードを引きます。



西側の生産

封鎖チェック

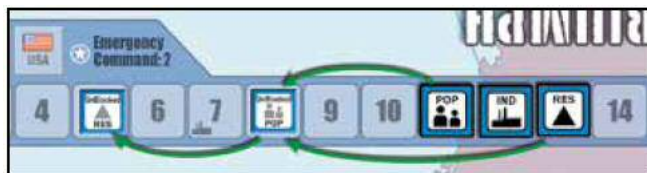
西側は戦時なので、封鎖をチェックして RES にカウントしなければなりません。POP11、RES13、IND12 を支配しますが、明らかに封鎖の問題を持ちます。USA とカナダの封鎖は、いまだに有効です(ドイツ軍潜水艦を持つ北大西洋を通過してたどれる通商路はありません)。これは、北アメリカの 3POP と 5RES は、この年の西側の生産のためにカウントできないことを意味します。

これを表示するため、西側の「非封鎖 POP」[「UnBlocked POP」] マーカーを、「11」(西側はいまだに 11POP を支配し、現在はそれらの 3 つに通商路をたどれないだけなので、そのまま留まります) の支配下 POP マーカー・ブロックよりも 3 スペース少ない「8」の記録欄上に置きます。同様に、「非封鎖 RES」[「UnBlocked RES」] マーカーも「8」(13RES マイナス 5 封鎖) に置かなければならず、やはり支配下 RES マーカー・ブロックは「13」に留まります。

インドと中東の地中海封鎖はそれでも有効で、その西側のトランス・アフリカ RES のみが、この年の生産に対してカウントできることを意味します。西側の 3 つの「黒い三角形」RES は、カウントしません。これを表示するため、「非封鎖 RES」[「UnBlocked RES」] マーカーが記録欄上で「5」まで 3 スペース落とされます。

西側の生産は、その「5」の非封鎖 RES レベルによって限定されることになります。

これらの封鎖の結果、西側はこの年の生産レベルが僅か 5 に減少します。西側は、ロンドン内に新たに 2 つの基幹部隊を創設し、3 枚のアクション・カードを引きます。前途多難です。



ゲームはここから 1940 年の政治フェイズへと続きますが、ここでプレイの例を終了します。

デザイナーズ・ノート

By Craig Besinque

Triumph and Tragedy は、1930 年代と 40 年代の欧州で起こり得た出来事を探求するため、通常のシミュレーション・ゲームよりもプレイヤーの自由裁量が大きい「シンプル」タイプのゲームを意図しました。私たちは何が起きたか、しかもそれがゲーム世界の中でうまく扱われたことに馴染んでいます、全く異なる出来事が起こり得た可能性については、十分に扱われてこなかったと思います。

このゲームは、イタリアとドイツ(枢軸)、フランスと英国(西側)の同盟並びに、これら 2 つの陣営間の相互競争とこれらの両方と USSR 間の競争を当然のこととしています。これら陣営の同盟は、その類似した政治経済体制に基本を置き、3 つの陣営は大きく以下に分割されます。: 全体主義 [Fascist]、資本主義的民主主義 [Capitalist Democracy]、共産陣営 [Communist camps]。ただし、*Triumph and Tragedy* では、当時の欧州の小国と上記の 3 つの陣営間の歴史的な政治同盟を当然とはしていません。

1920 年代と 30 年代の間、欧州の小国では多くの政変が起こりました。第一次世界大戦とその結末は帝国の崩壊をもたらし、オーストリア、チェコスロヴァキア、ユーゴスラヴィア、バルト海諸国、ポーランドといった、新たな小国による「緩衝国家」が形成されました。これらの新興国(と転覆した中欧列強国)は、より「民主主義的な」政治体制を形成したものとします。同様に、ロシアの独裁政権は転覆し、変革の可能性(とそれへの反動)を扇動したソヴィエト共産主義によって置き換えられました。

しかし、民主主義の最初の花は開かず、古くから残る敵対心、新たな恐怖、湧き上がる憤りが、独裁主義や軍国主義へと揺り戻しました。このゲームのポイントの一つは、これらの進展が流動的で、3 陣営の地勢的欲望によって影響を受け得たことです。

30 年代半ばまでに、独裁主義への揺り戻しが顕著だったため、枢軸は欧州小国への影響力で初期の優位性を与えられますが、初期の小国の方向性は非常に変わりやすく、この状態はゲームが更に進展しても続きます。いくつかの小国には、歴史的に選択した方向性を反映させる傾向が盛り込まれていますが、カード引きの幸運とプレイヤーの決断が成り行きに重要な寄与をもたらします。

ゲームの目的は、「国家ゲーム」の伝統的なゴールである、圧倒的な影響範囲を獲得することです。このゲームでの影響力範囲値は、そこに含まれる人口、資源、陣営の工業発展レベルで、これらの 3 つの要素の最弱のものに限定されて定義されます。影響力範囲は、外交を通して平和裏に、又は軍事征服によって拡大でき、各手段は異なる種類のゲーム「エネルギー」の消費を要求されます。

Triumph and Tragedy は、広義の確たる地勢、歴史性、軍事性を除き、シミュレーション・ゲームとしてデザインされていません。典型的なシミュレーション・ゲームは、史実に厳密に従うため、歴史的に近い状況を体験できます。歴史から大きく逸脱する極端な場合のシミュレーションは、基本的に非現実的です。

T&T は、対極の視点を取り、広範囲に及ぶ歴史的可能性の中で、プレイヤー諸氏は最終目標を達成するため、広範囲の様々な方法を自由に選択します。歴史的な歩みは可能ですが、特別にありそうなことではありません。これは、現在の歴史の歩みを激しく動かす小さな事件(例えば、フェルディナント大公の暗殺)を認める視点です。

プレイヤー諸氏は、平和的發展又は征服の道筋に従うことができます。戦争は常に可能ですが、必然というわけではありません。プレイヤー諸氏は、軍備増強、外交努力、技術開発、工業発展について、毎年の限られた生産を消費します。工業と外交の進捗は全て目に見えますが、プレイヤー諸氏は自身の武装部隊を秘密裏に増強し、実際に武装闘争が勃発したときにそれを明らかにします。陸上、海上、航空部隊を集中させた陣営は、相手が何を増強させてきたのかに依存してその生死が決まります。技術開発は、秘密に発展させることができ、友軍ユニットに同じタイプの敵対ユニットへの優位性を与えます。

主要なデザイン目標は、不確定な雰囲気を作り出し、ゲームに bluff、欺瞞、心理状態、苛立ちを加えることです。隠蔽ブロック・ユニットは、「ゲーム負荷」が少ないコストでこの視点を提供します。カードは、「マップ外」のゲーム要素に、同様のより抽象的な特典を提供します。

1930年代の主要な歴史テーマは、欧州の再軍備でした。初期のデザイン決定は、プレイヤー諸氏は秘密裏に自身の武装部隊を増強できるので、全てのユニット・タイプのコストを同じにすることでした。導かれた結論は、政治外交、コマンド、技術開発、経済をプレイするカード1枚を購入するコストは、ユニット戦力の1「ステップ」を購入するコストと同じということでした。

2つに分かれたカード・デッキが必要であることが分かりました。アクション・デッキは、外交とコマンド機能の予期せぬ幸運な組合せで、外交がゲームの序盤を支配し、ゲームの進捗に連れてコマンドがより重要になります。資本投下デッキは、技術開発と工業発展の機会を提供し、アクション・カードと対照して「長期間」です。

外交は欧州小国の「綱引き」としてあらわれ、中立性と陣営への本格的な参加との間で、いくつかの段階的な同盟を持ちます。この競争は、カードプレイを通じて行われますが、プレイヤー諸氏は与えられた機会の間でのみ選択でき、これらの機会を獲得するため、最初に資源を投入しなければなりません。アクション・デッキは、忠誠心が不安定な小国（例えば、ユーゴスラヴィア）に影響を与えることができるカードや、よそよそしいまま留まる小国（例えば、トルコ）のための少数のカードを含みます。外交切り札は、いくつかの小国が1つの陣営又はその他に向かう（例えば、枢軸へ向かうオーストリア）歴史的な教訓を反映します。

USA のための外交戦は、特異な問題を提供します。ゲームでは、USA は決して枢軸や USSR 陣営に与しませんが、これらの2つの陣営は、その外交影響力で、USA が西側に与す一般的傾向に対抗して遅延させることができます。これは、USA 国内の様々な右翼と左翼の孤立主義者の影響をあらわしていると考えられます。

陣営は、小国家を蹂躪することにより、*軍事的に*自身の領土拡張を選択できますが（中立性の侵犯と呼ばれます）、これは相手にただでアクション・カードをもたらすゲーム罰則を含みます。

これらの「世界の反応」カードは、このような侵略から防護を探し求める他の小国の自然な反応をあらわします。

もしもプレイヤー諸氏が自身のユニットの質を向上させる技術開発にエネルギーを投下でき、しかもそれを秘密に保てれば、面白いことになるでしょう。ソナーやレーダーのような技術開発は、WW2 で目覚ましいインパクトを持ちました。究極の技術開発「聖杯」、原爆は、もしも達成されたらゲームに勝利する極めて高価な技術開発です。

ゲームは、平和競争を提供し、戦争なしで勝利できます。1930年代の欧州が10年間以上にわたって平和で、「ゲーム国家」もこのような状態でプレイを継続できることを忘れてはなりません。しかし、戦雲が立ち込め、長い平和がどれだけ続くか分かる者はいませんでした。外交に依存して軍事的準備を怠るプレイヤーは、相手の誘惑を招く目標となるでしょう。

3 正面ゲームでは、交渉は興味深く決定的な要素となり得ます。*Triumph and Tragedy* では、西側と USSR が枢軸に対して同盟するか、又はいずれの陣営も歴史的指導者（ヒトラー、スターリン、チェンバレン、チャーチル）の史実政策に従う必要がありません。プレイヤー諸氏は合意を行うことができますが、これらは強制的なものではなく一過性で日和見的です。1人のプレイヤーのみが勝利できるため、1つの陣営が優勢を占めると、他の2つはチームを組んで対抗することになります。

このゲームでは、戦争は高くつきます。ウォーゲーマーの間では、この観念にいくらかの抵抗がありましたが、両方とも現実的でゲームにとって好ましいことです。もしも戦争を行うためのコストがなければ、躊躇わずにそれを行うことになります。適切なコストはそれを重大な決定にするため、誰が、いつ、誰に宣戦布告するのかが分かりません。

T&T では、宣戦布告は一定の勝利ポイントがかかり、あなたの年間平和配当（平均して各 0.6VPs の価値を持ちます）を終了させます。より重要なことは、宣戦布告は一時的な1ターンの奇襲特典を与えますが、相手側に潜在的なより長期的な優位性である、団結と国家に活力を与える努力の増加をあらわす、容易な工業成長を与えることです。

正確な「ペース」を提供したシンプルな移動コマンド・システムのため、季節を基本とした年毎に4つの作戦段階で解決しました（攻撃者として、USSR のみが冬季に、しかも USSR 内でのみ機能できます）。季節特定のコマンド・カードは、カード管理に即時性を与えますが、多くのプレイヤーにとって苦痛であることが証明され、正当なコマンド・カードを欠いていることを騙すために緊急時コマンド・カードが提供されました。コマンドの優先順位システムは、プレイヤー諸氏に季節内でプレイの順番を超えるいくらか（全てではありません）の支配を与えます。

この全ての結果、ゲームは極端に広いプレイの多様性を継続させることが可能となりました。私の支援者たちと私は、このゲームのデザインとプレイに多くの楽しい時を過ごしました。皆さんもそうであることを希望します。

索引

衛星国 [Satellite] : ある陣営に組み込まれた、以前の中立国。
 海峡 [Straits] : 特性を持つ陸上エリア。
 海上侵攻 [Sea Invasion] : 海上から敵の沿岸陸地上へ移動している地上ユニット。
 海上ユニット [Naval Units] : 空母と艦隊。
 介入 [Intervention] : 敵によって侵犯された中立国内へ地上ユニットを送ること。
 回避 (潜水艦) [Escape(Subs)] : 海上エリアに留まりつつ、海上戦闘から離脱するための特殊能力。
 海洋 [Ocean] : 2倍規模の海上エリア。
 活性戦闘 [Active Battle] : 戦闘フェイズに解決されている戦闘。
 活性プレイヤー [Active Player] : 自身のターンを行っているプレイヤー。
 割譲 [Partition] : ライバルによって侵犯された中立国の領土を占めること。
 火力 [Firepower] : ユニットが戦闘で敵ユニットに損害を与える能力。
 基幹部隊 [Cadre] : 1 CV ユニット。
 境界線限度 [Border Limit] : フェイズ毎に境界線を越えて交戦できる最大地上ユニットの数。
 緊急時コマンド [Emergency Command] : 非季節コマンド・カードを使用時のコマンド。
 空母攻撃 [Carrier Strike] : N1 で射撃と退却の両方が認められる特殊な戦闘アクション。
 公海 [Open Sea] : 敵が占めていない海。
 攻撃側 [戦闘] [Attacker [Combat]] : 活性戦闘内の活性プレイヤー。
 工場コスト [Factory Cost] : IND を1ずつ上昇させるための工場のコスト。
 コマンドの順番 [Combat Action] : コマンドの優先順位による、季節プレイヤー・ターンの順番。
 再配置 [Rebasing] : ANS ユニットによる、明白な友軍領土内への自由な移動。
 支配 [Control] : エリアの所有。
 襲撃 [Raids] : 地上支援を持たないANS ユニットによる、敵領土内への侵略 (「襲撃者」)。
 植民地 [Colony] : 自身の首都を持つ、強国が所有する非本国領土。
 侵略 [Aggression] : 敵ユニットのみによって占められたエリア内へ移動すること。
 戦闘グループ [Battle Group] : 海上で交戦するために一緒に移動しているANS ユニット。
 先制射撃 [First Fire] : 同じタイプの敵ユニットの前に射撃するための能力。
 生産レベル [Production Level] : 最低の POP、IND、RES (もしも戦時であると)。

船団 [Convoy] : 海上の地上ユニット。
 戦闘 [Battle] : 敵対しているユニットが同じエリアを占めている。
 戦闘アクション [Combat Action] : 射撃又は退却。
 戦略爆撃 [Strategic Bombing] : 敵の主要首都内でその IND を爆撃している空軍。
 退却 [Retreat] : 戦闘から退出して隣接する友軍エリアへ移動すること。
 ターンの順番 [Turn Order] : 生産と政治フェイズのためのプレイの順番。
 地上支援 [Ground Support] : 友軍の地上ユニットが存在する。
 地上ユニット [Ground Units] : 要塞、戦車、歩兵。
 中立国 [Neutral] : いかなる陣営の一員でもない国家。
 通商路 [Trade Route] : POP/RES と主要首都を連結している非ライバル・エリアの鎖。
 提携国 [Associate] : 1 影響力を持つ中立国。
 手札枚数限度 [Hand Size Limit] : 一人の手札内に認められる最大カード枚数。
 敵 [Enemy] : 自身と戦争状態にあるライバル。
 同盟 [Allies] : 2人プレイヤー用ゲームでは、西側と USSR は1つのサイドとして一緒に行われる。
 トランス・アフリカ RES [TransAfrica RES] : アフリカ周回で通商路をたどれる RES (赤い三角形として表示)。
 秘密の研究室 [Secret Vault] : 達成された技術開発を秘密裏に置く場所。
 封鎖 [Blockade] : 敵通商路の妨害。
 武装小国 [Armed Minor] : 防御部隊を配置した、侵犯された中立国家。
 防御側 [戦闘] [Defender [Combat]] : 活性戦闘内の非活性プレイヤー。
 補給線 [Supply Lines] : ユニットと補給源を連結している友軍エリアの鎖。
 保護国 [Protectorate] : 2 影響力を持つ中立国。
 本国領土 [Home Territory] : 強国の国家領土。
 命中 [Hit] : 1 CV 損失の損害。
 ライバル [Rival] : 敵対している陣営。
 離脱 [Disengage] : 戦闘からの退出。
 ANS ユニット [ANS Units] : 航空／海上／潜水艦のユニット。
 CV : ステップによるユニットの戦力。
 DoW : 宣戦布告 [Declaration of War]。
 IND : 工業。
 POP : 人口 [Population]。
 RES : 資源 [Resources]。
 VoN : 中立性の侵犯 [Violation of Neutrality]



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