



## 標準及び上級シリーズルール

Unit Identification Chart.....	2
<b>標準ゲームルール</b> .....	3
1.0 序章.....	3
2.0 コンポーネント.....	3
3.0 標準ゲームの手順.....	4
4.0 天候.....	4
5.0 主導権.....	4
6.0 航空戦力.....	5
7.0 海上支配及び海軍ルール.....	7
8.0 移動.....	9
9.0 戦闘(Combat).....	16
10.0 増援(Reinforcements).....	20
11.0 補充 (Replacements).....	20
12.0 勝利.....	20
13.0 選択ルール.....	21

<b>上級ゲームルール</b> .....	22
14.0 上級ゲームルールの導入.....	22
15.0 上級ゲーム備品.....	22
16.0 上級移動ルール.....	23
17.0 上級海軍ルール.....	23
18.0 フォーメーション及びHQユニット.....	24
19.0 補給(Supply).....	26
20.0 特殊部隊(Special Operation Forces).....	28
21.0 探知(Detection).....	29
22.0 航空戦力.....	29
23.0 空対地戦闘任務.....	32
24.0 対空防御(Air Defenses).....	34
25.0 移動と輸送.....	36
26.0 戦域兵器(Theater Weapon).....	36
27.0 命中と損害(Hit and Damage).....	36
28.0 国連決議(UN Resolution).....	40
29.0 上級ルールの代替プレイ.....	41
(Advanced Rules Alternate Play).....	41

# Unit Identification Chart

*How to read and identify unit types and values*

Unit Type Legend for purposes of Combat modifiers



- Headquarters
  - Amphibious Headquarters
  - Infantry
  - Marines/Naval Infantry
  - Airborne
  - Air Assault
  - Amphibious Infantry
  - Motorized Infantry
  - Mountain Infantry
  - DPRK Red Guards
  - DPRK Light Infantry
  - DPRK Sniper Light Infantry
  - DPRK Military Training Unit
- Considered Leg for Combat. Yellow Movement Allowance is considered Light Infantry. This includes USMC Infantry units.*

- Armored
  - Amphibious Armored
  - Marine Armored
- Considered Armor for Combat*

- II Battalion
- X Brigade
- III Regiment (equivalent to Brigade)
- XX Division
- XXX Corps
- XXXX Army

- Armored Brigade Combat Team
  - Stryker Brigade Combat Team
  - Armored Cavalry
  - Mechanized Infantry
  - Amphibious Mechanized Infantry
  - Mechanized Marine Infantry
- Considered Mechanized for Combat*

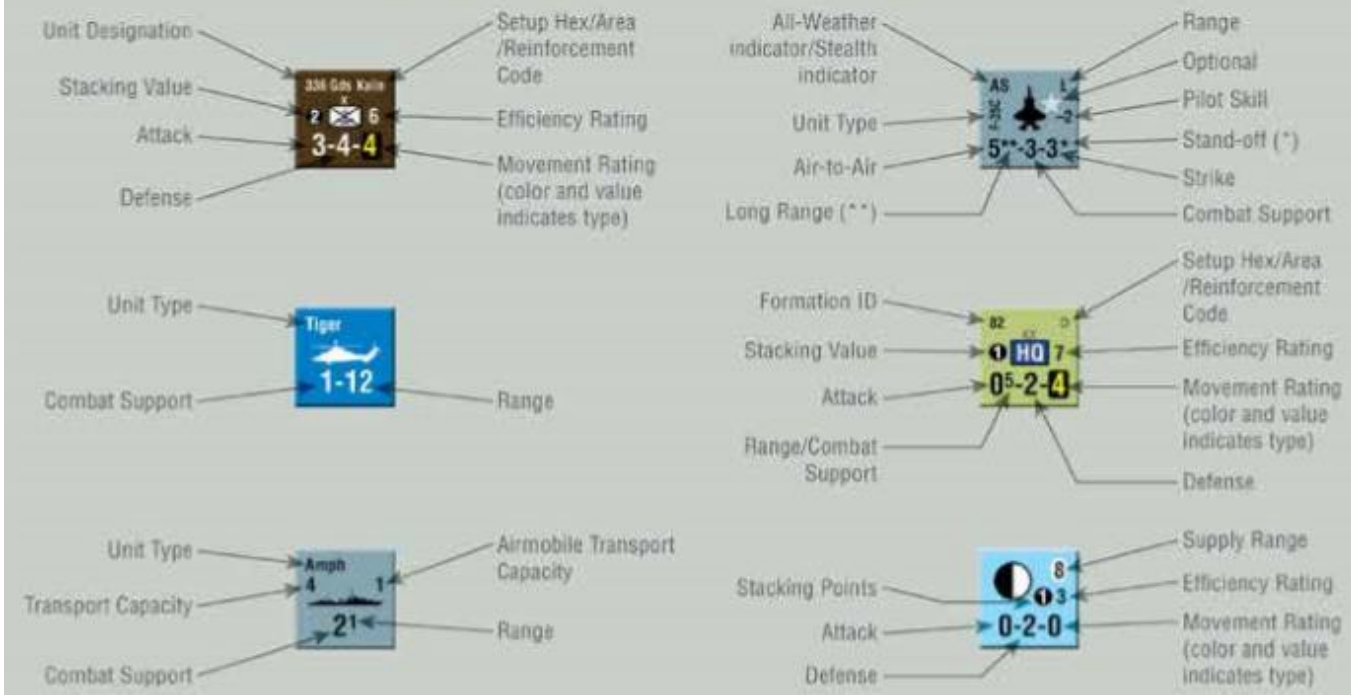
- Artillery
  - Rocket Artillery
- No Combat Modifiers*

**Mobility Class**

Type	Example	Text Color
Leg	4 45	Black, White or Yellow MA#*
Motorized	6 6	Orange MA# or background
Mechanized	6 8	Red MA# or background
Airmobile	24	Yellow MA#*

\* Yellow MA# on black background = Airmobile-Capable/Light Infantry

## Sample Units & Combat Unit Identification



# 標準ゲームルール

## 1.0 序章

The Next War シリーズは、潜在的な闘争や現在戦を再現するために GMT 社がリリースしたゲーム、Crisis Korea 1995 から拡張されたシステムを基にしている。

このシリーズのゲームは、潜在的な紛争地における近未来の戦争に焦点を当てている。競技者は、その紛争で交戦する様々な陣営の地上、航空及び海上部隊を指揮する。提供されるシナリオによって競技者は現代の紛争が展開するかもしれない様々な側面を検討できる。現代の戦争は、私たちが信じているように長期にわたる消耗戦にはならないであろう。むしろ近代兵器の破壊力を惜しみなく使用することにより、それらの兵器の消耗がいずれかの交戦国の補充能力を上回ることになる。それゆえ我々はそれらの戦争が必然的に短期間になるものと考えている。両陣営は、それぞれの軍隊及び軍需物資が現代戦闘に直面して急速に消耗していく中、迅速かつ断固とした勝利を目指すことになる。

### 1.1 用語集

ADF	-	Air Defense Fire(対空射撃)
Am Pt	-	Airmobile Point (空中機動ポイント)
AP	-	Air Point(航空ポイント)
AS	-	Attack Strength(攻撃力)
AMPH	-	Amphibious Naval Unit (揚陸艦ユニット)
CS	-	Combat Support(戦闘支援)
CV/CVB	-	Carrier Naval Unit(空母ユニット)
CW	-	Chemical Weapons(化学兵器)
DRM	-	Die Roll Modifier(ダイス修正)
DS	-	Defense Strength(防御力)
ER	-	Efficiency Rating(効果値)
GSR	-	Game Specific Rules (ゲーム固有ルール)
GT	-	Game Turn(ゲームターン)
LI	-	Light Infantry(軽歩兵)
MA	-	Movement Allowance(移動許容値)
RP	-	Replacement Point(補充ポイント)
SAG	-	Surface Action Group Naval Unit (水上打撃群ユニット)
SOP	-	Sequence of Play(プレイの手順)
SP	-	Stacking Point (スタッキングポイント)
TEC	-	Terrain Effects Chart(地形効果表)
VP	-	Victory Point(勝利ポイント)
ZOC/EZOC	-	(Enemy) Zone of Control (敵)支配地域

## 2.0 コンポーネント

個々の Next War ゲームのゲーム固有ルールマニュアルでは、ゲームのコンポーネントが記載されている。

### 2.1 マップ

各ゲームには、特定の紛争を描いたマップが付属している。詳細については、ゲーム固有ルール (GSR) を参照のこと。

### 2.2 カウンター

各ゲームの 9/16" インチカウンターは、戦闘ユニット、航空機、及び海上ユニットを表す。ゲームマーカーの種々も含まれる。ユニットは、GSR に記載されている通り国籍によって色分けされている。ユニット・タイプ識別表(Unit Type Identification chart)(p.39 又はプレイエイド(play aid)を参照のこと。

**デザインノート: HQ 及び航空機ユニットがゲームに含まれている場合、それらは標準ゲームでは使用しない**

**地上ユニットサイズ:** 各地上ユニットのサイズは、ユニットタイプ・ボックスの上に記載されている。タイプ識別表(Unit Type Identification chart)を参照のこと。

### 2.3 地上ユニットの数値に関する説明

#### 2.3.1 攻撃力(Attack Strength (AS))

地上戦闘で攻撃時に使用する戦闘力である。

#### 2.3.2 防御力(Defense Strength (DS))

地上戦闘で防御時に使用する戦闘力である。

##### 2.3.2.1 カッコ付き防御力

カッコ付きの DS を有する地上ユニットは、それが単独である場合、またはカッコ付きユニット同士が共同で防御する場合のみその防御力を使用できる。

#### 2.3.3 効果値(Efficiency Rating(ER))

ユニットの士気、訓練、ドクトリン、団結および補助的な兵器システムを現す。この数値は、戦闘時におけるコラムシフトを決定するために使用する。また、いくつかの目的のために ER チェックに使用する。ER チェックを行う場合、1つのダイスを振る[2.6]。ダイス目が ER 以下の場合、ER チェックは成功する。それ以外の場合は ER チェック失敗である。ER 値が 6 以上のユニットはエリート(Elite)とみなす。様々なゲーム上の影響により ER が低下することがあるが、1未満にはならない。

#### 2.3.4 ユニット/フォーメーションの ID

各ユニットは、組織の名称(大隊、旅団、または師団)と親部隊の ID (軍団又は師団)を持っている。左上隅に「部隊名/親部隊」という様式で記載されている(例えば"1/101"は第 1 旅団、第 101 師団のこと。"1/VIII"は第 1 師団第 VIII 軍団のことである)。ユニットの種類を示すシンボルも、そのユニットの親部隊を示す色によって区別されている。

#### 2.3.5 移動力(Movement Allowance(MA))

いずれかの自軍移動セグメントにおいて、ユニットが消費できる移動ポイント(Movement Point(MPs))の最大値を示す。

#### 2.3.6 セットアップヘクス/エリア

多くのシナリオにおけるユニットの開始位置又は(イタリック体で示されている)増援コード、進入ヘクス、都市又は国家を示す。

#### 2.3.7 スタック値(Stacking Value)

ユニットがそのヘクスで占める領域の大きさを示す。



## 2.4 航空及び海上ユニットの数値に関する説明

### 2.4.1 空中機動容量(Airmobile Transport Capacity)

海上ユニットが固有に持つ空中機動容量。SP で示す。

### 2.4.2 支援評価値(Combat Support(CS) Rating)

攻撃ヘリコプター又は海上ユニットが地上戦闘に関与して自軍ユニットを支援するための能力。この数値は攻撃時にはマイナスの DRM となり、防御時にはプラスの DRM になる。

### 2.4.3 射程距離(Range)

攻撃ヘリコプター又は海上ユニットが戦闘支援任務を実施できる最大距離。これはヘリコプターの移動距離も示す。

### 2.4.4 輸送能力(Transport Capacity)

揚陸艦ユニット(Amphibious Naval Unit(AMPH))が完全海ヘクスにて輸送可能な海兵部隊の SP 値を示す。

## 2.5 図表(Charts and Tables)

競技者エイドカード(Player-aid cards)とマップには、プレイに必要なすべての図表が含まれている。競技者は様々な競技者エイドカードを参照しやすい用に競技者の近くに配置する必要がある。

## 2.6 ダイス(The Die)

ゲームに含まれている 10 面体のダイスは、戦闘や様々なゲームのメカニズムを決定するために使用する。"0"の目はゼロとみなす。"10"ではない。

## 2.7 ゲームスケール

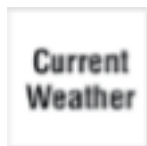
マップスケールは 1 ヘクスあたり 7.5 マイル(12km)を示す。ユニットのスケールは、一般に師団又は旅団を示し、いくつかのユニットは連隊又は大隊を示す。それぞれのゲームターンは 3.5 日に相当する。

## 3.0 標準ゲームの手順

ゲームは、ゲームターン(GTs)の連続によってプレイされる。個々のゲームターンは、特定の順番でアクションを実行する特定のフェイズによって分割される。「主導権ターン」(Initiative Turns)において競技者は以下の順番ですべてのフェイズを完了する。「競合ターン」(Contested Turns)においては、主導権移動(Initiative Movement)及び戦闘(Combat)フェイズを除く全てのフェイズを実行する。主導権移動フェイズ及び戦闘フェイズはスキップする。プレイの手順で指定されていない場合、特定のフェイズやセグメントにおいて主導権/第 1 競技者が最初に行動を実行する。

デザインノート：完全版の SOP(プレイの手順)は、*player-aid* カードに記載されている。

## 4.0 天候



第 1 ターン(GT1)の天候は、常に主導権[5.0]競技者が選択する。

第 2 ターン以降の天候フェイズ(Weather Phase)において、主導権/第 1 競技者はダイスを 1 個振って天候表(Weather Table)を参照し、そのターンの天候を決定する。マップ上の天候トラック(Weather Track)を利用して現在の天候を示す。

## 4.1 天候の効果

全てのケースにおいて、半減又は 1/4 にする場合、端数は切り上げる。

### 4.1.1 晴天(Clear)

・効果なし

### 4.1.2 曇天(Overcast)

- ・このターンに使用できる空中機動ポイント(Am Pts)が、それぞれの陣営で半減する。
- ・GSR にて限定的全天候能力(Limited All-Weather capability)を持つとされる陣営は、AP が半減する。全天候能力なし(No All-Weather capability)とされる陣営は、AP が 1/4 になる。
- ・全ての攻撃ヘリコプターは、このターンに 1 回のみ任務を実施できる。

### 4.1.3 嵐(Storm)

- ・このターン、空中(Air)、空中機動(Airmobile)、海上移動(Sea Movement)及び輸送(Transport)を利用できない。
- ・GSR にて限定的全天候能力(Limited All-Weather capability)を持つとされる陣営は、AP が 1/4 になる。全天候能力なし(No All-Weather capability)とされる陣営は、AP が 0 になる。
- ・全ての地上ユニットは、移動の際に地形効果表(Terrain-Effects Chart(TEC))の"嵐"(storm)の欄を使用する。
- ・戦闘後前進は、元々防御側ユニットが位置していたヘクスまでに限定される。
- ・増援に影響が出る場合がある。GSR 参照。
- ・全ての海上ユニットは、自軍港湾又は自軍海域ゾーンに移されなければならない。
- ・攻撃ヘリコプターは任務を実施できない。  
例外：基地変更(Rebase)は実施可能
- ・上級ゲームにおける電子戦探知数(Electronic Detections)[21.3]を減少させる。

## 5.0 主導権



ゲームターンは、主導権ターン(Initiative Turns)又は競合ターン(Contested Turns)のいずれかとなる。

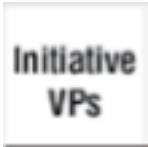
各ターンの主導権/航空/海上(Initiative/Air/Naval)フェイズに競技者はどちらが"主導権"(Initiative)を持っているかを決定する。主導権を持った競技者は、それぞれの移動(Movement)及び戦闘(Combat)フェイズに、最初に移動する。また拡張移動(Exploitation Movement)及び戦闘(Combat)フェイズを実施する。非主導権競技者は、エリート反応移動(Elite Reaction Movement)及び反応移動(Reaction Movement)及び戦闘(Combat)を実施する。

もし両方の競技者が主導権を得られなかった場合、競合ターン(Contested Turn)になる。競合ターンにおいては、最後に主導権を取った競技者が第 1 競技者となる。

## 5.1 主導権の決定

それぞれのシナリオルールには、ゲーム開始時に主導権を持つ陣営と、その主導権が自動的に保持されるターン数が記載されている。指定されたターン数においては、自動的に主導権ターンとなる。指定されたターンが経過した後は、各ターンの主導権/航空/海上(Initiative/Air/Naval)フェイズにおいて、いずれかの陣営が主導権を獲得したのか、あるいはいずれも主導権を獲得しなかったのかを決定するため、直前のターンにおける成果を調べる。それぞれの条件及び達成すべき成果については、以下を参照すること。

### 5.1.1 直前のターンが主導権ターンの場合



いくつかのシナリオでは、”主導権 VP”(Initiative Victory Point(VPs))が示されている。[12.1]その数値は、それぞれのターンにおいてどちらの陣営が主導権を獲得するかを決定する基準となる。ゲーム情報ディスプレイ(Game Information Display)上にマーカーを置き、要求される VP 値を示すこと。

競技者は現在のターンにおける主導権を決定するため、直前のターンに獲得した VP をそれぞれの成果として計測する。もし一方の競技者がシナリオで指定された値以上の VP を獲得し、もう一方の競技者が要求値以上の VP を獲得できなかった場合、前者が主導権を獲得する。

もし直前のターンにおいて両方の競技者が要求された VP を獲得した場合、または両方の競技者が共に要求された VP を獲得できなかった場合、いずれの競技者も主導権を獲得せず、当該ターンは競合ターンとなる。

### 5.1.2 直前のターンが競合ターンの場合

直前のターンに両競技者が獲得した VP を比較する。いずれか大きな VP を獲得した競技者が新たな主導権競技者となり、新たな主導権ターンが開始される。もし獲得した VP が両競技者とも同じであった場合、競合ターンが継続する。

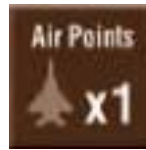
**デザインノート:** このメカニズムは、作戦行動の干渉を描いている。すなわち主導権を持つ側は、その蒸気が尽きるまで、優位に立って攻撃を行い戦果拡張する。もし連続したモメンタムを維持できなかった場合、短い小康状態が発生して再補給及び補充を実施し、主導権を獲得すべく再攻撃を行う。あるいは(あまり多くはないが)、非主導権側が劇的に主導権を奪い返し、戦闘の流れを根本的に変えてしまうかもしれない。

## 6.0 航空戦力

**デザインノート:** 将来の戦争では、それぞれの側は戦闘支援のため航空戦力に大きく依存する。西側連合国と対抗している殆どの部隊は、第1梯団に重大な援助を提供するために、戦争開始時に迅速な攻撃を実施する準備ができていだろう。これらの部隊が激しい消耗を被り数週間の戦闘で完全に破壊されることはほぼ確実だが、戦争初期に与えられたさらなる推進力が戦争の結果における決定的要因になる可能性がある。

連合国側は、一般的に(殆どのシナリオではある程度の奇襲効果のために)初期には戦闘用航空機と任務数で負けているだろう。しかしながら連合国の迅速な補充能力は、紛争の発生から数週間以内に航空戦力のバランスを劇的にシフトさせるだろう。それによって敵の第1梯団が弱体化されたと仮定すると、連合国の計画者はこの大規模な航空戦力が決定的な意味を持つと確信している。

### 6.1 航空ポイント(Air Points)



それぞれの陣営は標準ゲーム航空ポイント表(Standard Game Air Point Chart)の該当するターンの列を参照し、ダイスを振る。天候、航空基地の支配、永久損失及び空母の存在がダイスの目を修正する。修正後のダイス目が当該ターンに受け取る航空ポイント(Air Points)を決定する。ここで決定される航空ポイントは、天候による修正前の数値である。

### 6.2 航空ポイントの配置

航空ポイントは、地上戦闘支援又は護衛任務に使用できる。航空ポイントを使用した場合、ゲーム記録トラック(Game Record Track)上で AP マーカーを減少させてそのことを示す。ゲームターン終了時に未使用の航空ポイントは失われる。任務に割り当てられた航空ポイントは、対空射撃(Air Defense Fire(ADF))を受ける可能性がある。

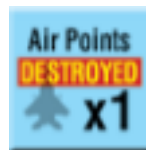
#### 6.2.1 戦闘支援任務(Combat Support(CS) Missions)

全ての地上戦闘解決時にそれぞれの陣営は戦闘支援(CS)任務のために航空ポイントを配置できる。攻撃側が最初に最大4ポイントまで配置できる。続いて防御側が最大2ポイントまで配置できる。ADFを生き残った航空ポイントは、1ポイントにつき戦闘のダイス目を自陣営に有利な方に1つ修正する。攻撃側ならマイナス側に、防御側ならプラス側に修正する。

#### 6.2.2 護衛任務(Escort Mission)

競技者は、空中機動、航空輸送、空挺降下又は基地変更任務の護衛として1乃至2ポイントの航空ポイントを使用できる。この護衛はADFに対して有利な DRM を提供する。護衛されているユニットは、航空ポイントの護衛1ポイント毎に+1のDRMを得る。戦闘支援任務に対する護衛は実施できない。

### 6.3 航空ポイントの破壊



航空ポイントは様々な理由で永久に破壊される。

破壊された航空ポイントは、続く各ターンにおける航空ポイントから減算される。それぞれの競技者は、上記のマーカーで永久に失われた航空ポイントを示す。

航空優勢(Air Superiority(AS))を決定するために航空ポイントと比較する際[6.4]、競技者は0以下の数値を使用しない。その代わりに最小値は”1”とする。

### 6.3.1 航空基地の損失(Loss of Airbase)

敵支配下の航空基地(Airbase)(ただし飛行場(Airfield)ではない)を占領した場合[8.4]、ダイスを1つ振る。出目が0-2の場合、敵航空ポイントが1ポイント永久に除去される。3-9の場合は除去される航空ポイントはない。

### 6.3.2 ADF による損失

航空ポイントは、ADFによって永久に失われることもある。戦闘支援任務を試みた競技者がADF表(ADF Table)でアスタリスク(\*)の結果を得た場合、競技者は記載されている結果に加えて航空ポイント1ポイントを永久に失う。

## 6.4 航空優勢(Air Superiority)



各ターンの主導権/航空/海上(Initiative/Air/Naval)フェイズに競技者は、そのターンにおける「航空優勢レベル」(Air Superiority Level(ASL))を決定する。そのために競技者は、このターンに受領する航空ポイント(Air Point)と比較する。それから競技者は、マップ上の表を参照し、このターンにおけるASLを決定する。競技者は、現ターンにおけるASLを示すため、航空優勢トラック(Air Superiority Track)上の適切な位置に航空優勢マーカー(Air Superiority marker)を配置する。

例：シナリオのGT1(第1ターン)において、連合軍競技者はダイスを振り”4”の目を出し、7APsを受け取った。非連合軍競技者は”6”の目を出し、3APsを受け取った。チャート上で両者を比較し、連合軍競技者は4-7ポイントの優勢を得ているので、”Advantage”を受け取った。

## 6.5 ヘリコプター

デザインノート：AH-64 Apache やソ連製の Mi-24 Hind のような現代の攻撃ヘリコプターは、現代の戦場では柔軟で恐ろしい兵器であり、全ての国家の兵器庫と作戦計画において不可欠な一部となっている。そのためこのゲームではポイントとして抽象的な形ではなく明示的な形でモデル化されている。

### 6.5.1 基地(Basing)

攻撃ヘリコプターは、任意の航空基地(Airbase)及び飛行場(Airfield)を基地にできる。加えて航空基地や飛行場を含まない市街地(Urban)や都市(City)ヘクスも基地にできる。ヘリコプターは、基地変更(Rebasing)時を除き、常に現在の基地から任務を開始し、その基地で任務を終了する。

#### 6.5.1.1 基地の制約(Basing Limits)

個々の飛行場、都市又は市街地ヘクスは1ユニットのヘリコプターの基地となる。個々の航空基地は最大3ユニットまでのヘリコプターの基地となる。USMCの攻撃ヘリコプターは、AMPHを基地にできる[6.5.5]。

#### 6.5.1.2 基地変更(Rebasing)

ヘリコプターは、自軍移動セグメントに、記載されている移動力の2倍の範囲で基地変更を実施できる。基地変更を実施したヘリコプターは、当該ゲームターンにいかなる任務も実施できない[6.5.2]。そして基地変更はそのターンに終了する。

例外：もし敵地上ユニットが基地ヘクスに進入した場合、ヘリコプターは現在の天候や既の実施済の任務数に関わらず基地変更を実施できる。ただしこの場合ADF[6.6]を受けなければならない(上級ゲームでは探知も含む)。この方法で基地変更した場合、一時的なスタック制限超過が認められるが、次ターンに再度基地変更してスタック制限超過を解消しなければならない。もし新しい航空基地/飛行場に到達できない場合、除去される。

デザインノート：これは航空支援機材や人員の移動に必要な時間を現す。

現在のターンにこれ以上任務を実施できないことを示すため、攻撃ヘリコプターを180°回転させること。

### 6.5.2 使用制限

攻撃ヘリコプターは1ターンに2回まで任務を実施できる。ただしそれぞれのセグメントには1度しか任務を実施できない。任務終了時点でヘリコプターを90°回転させること。180°回転された攻撃ヘリコプターは、これ以上任務を実行できない。各ターンの再編成(Reorganization)フェイズに攻撃ヘリコプターは通常の向きに向き直す。

### 6.5.3 戦闘支援任務

両陣営は、移動距離内に防御ヘクスが存在する攻撃ヘリコプターを使用して戦闘支援任務を実施できる(航空ポイント[6.1]と同じ効果を持つ)。戦闘解決時、攻撃側は最大2ユニットまでの攻撃ヘリコプターを戦闘支援任務に投入できる。その後防御側は最大1ユニットまでの攻撃ヘリコプターを戦闘支援に投入できる。もしヘリコプターがADF[6.6]を生き延びた場合、それぞれの支援評価値に等しいDRMを適用する。

競技者ノート：貴方は実際にヘリコプターを目的ヘクスに移動させる必要はない。場所を指定し、ヘリコプターを回転させて、ダイスを振るだけで良い！

### 6.5.4 航空基地/飛行場の損失、損傷及び修理

敵ヘリコプターの基地ヘクスを占領した場合、占領した側の競技者はヘリコプターの数と等しい回数のダイスを振って「航空基地/飛行場の損失表」(Loss of Airbase/Airfield chart)を参照する。標準ゲームでは、ヘリコプターは失ったステップを補充したり、除去されたヘリコプターを再建したりはできない。ヘリコプターは地上戦闘での攻撃目標にはならない。

### 6.5.5 米海兵隊ヘリコプター(U.S. Marine Corps Helicopters)

USMC 攻撃ヘリコプターは海上を基地にできることを除いて他の攻撃ヘリコプターと同様に機能を持っている。海兵隊のヘリコプターは、自軍揚陸艦ユニット(AMPH)を基地にできる。AMPHが移動する場合は、必然的に搭載されているヘリコプターも移動する(この場合、任務を実施したとはみなさない)。海兵隊攻撃ヘリコプターは、AMPHは完全海ヘクス又は港湾(Port)に位置している場合のみ任務を実施できる。

例外：彼らは近海ボックス(Inshore Box)から上陸作戦に対する地上支援を実施できる。

1つのAMPHを基地にできるのは、1つのヘリコプターのみである。海兵隊ヘリコプターは、他の攻撃ヘリコプターと同様の方法で適切なヘクス[6.5.1]へ基地変更を実施できる。



### 6.5.6 ヘリコプターと海上輸送

場合によっては、競技者はホールディングボックス(Holding Box)内の港湾(Port)からマップ上の航空基地/飛行場/市街地/都市ヘクスに攻撃ヘリコプターを移動させるために、海上輸送を利用できる。この場合、ヘリコプターは1/2 スタックポイントを有するものとみなす。ヘリコプターを港湾から適切なヘクス[6.5.1]へ移動させる。その場合、当該ターンにはいかなる任務も実行できない。この方法で移動した後にヘリコプターユニットを180°回転させて任務終了を示す[6.5.2]。

### 6.6 対空射撃(Air Defense Fire(ADF))

競技者は敵のそれぞれの航空任務に対抗して ADF を実施できる。この場合、航空任務とは、以下の通り定義する。

- ・戦闘支援(Combat Support)[6.2.1]に使用される航空ポイント(Air Point)。
- ・戦闘支援[6.2.1]又は基地変更[6.5.1]を実施する個々のヘリコプターユニット。
- ・同時に移動を開始し終了する航空輸送(Air Transport) [8.5.2]又は空中機動(Airmobile Movement) [8.5.4]又は空挺降下(Airborne Movement) [8.5.3]のそれぞれのスタック

敵国又は敵の EZOC[8.2]から空中機動を開始するそれぞれのユニットは、移動開始前に移動開始ヘクスで追加の ADF を受ける。

**例外：**航空優勢レベル[6.4]が自陣営に有利かまたは拮抗している場合、その航空任務がすべて自国又は同盟国内で実施され、かつ発進地点及び目的地の両方が敵地上ユニットに隣接していない場合、ADFは免除される。

**競技者ノート：**もし空中(Air)又は空中機動(Airmobile)スタックが同じヘクスから移動を開始し、異なるヘクスで移動を終えた場合、それらは別々の任務とみなす。もし ADF が1 空中機動ポイント(Airmobile Point)を破壊し、その空中機動ポイントが2 ユニットの輸送していた場合、2つ目のユニットは任務を継続しているとみなす(ただし、空中機動ポイントは破壊されたとみなす)。

#### 6.6.1 ADF の解決

ADF を実施する競技者は、現在の航空優勢レベルを現す ADF 表(ADF Table)の列を選択し、ダイスを振る。ダイス目と列を交差照合し、結果を得る。

ADF 表の結果は、任務の種類によって異なってくる。競技者は、6.6.1.1 に示された全ての結果が直ちに適用されることで様々な DRM が適用されるかもしれないことを留意すべきである。

#### 6.6.1.1 結果

-	効果なし
Abort	移動中のユニットは移動開始ヘクスに戻り、そしてそのユニットは当該移動セグメントに移動できない。Abort の結果を受けた空中機動ポイントは、使用済とみなされる。Abort の結果は戦闘支援任務には影響しない。
(-x)	消費され使用不能となる戦闘支援ポイントを示す(しかしながら、残りの航空ポイントは依然として戦闘支援で使用可能である)。この結果は、輸送(Transport)/空中機動(Airmobile)/空挺降下(Paradrop)任務には影響を与えない。
*	他の結果に加えて、関連する航空資産が永久に失われる。輸送(Transport)任務の場合、輸送中の地上ユニットは1 ステップを失う。それに加えて、空中機動(Airmobile)ポイントから輸送能力が供給されていた場合、空中機動ポイントが1 ポイント永久に失われる。戦闘支援任務の場合、航空ポイント1 ポイントを永久に失うか、又は攻撃ヘリコプターが1 ステップを失う - どちらかは ADF を受ける目標の種類に依存する(航空ポイントと攻撃ヘリコプターは、個別に ADF を受けることを忘れないよう)。

例1：4 航空ポイントが(-1)の結果を受けた場合、1 航空ポイントは無効化される。ただし残り3 ポイントは戦闘支援に成功し、±3 の DRM を供給する。

例2：完全戦力の米攻撃ヘリコプター(2/16)が(-1)の結果を受けた場合、1 戦闘支援ポイントのみを戦闘に適用でき、±1 の DRM を供給する。

空中機動/航空ポイントの損失は、永久損失であり、ゲーム記録トラック(Game Record Track)に記録されていることに注意すること。

## 7.0 海上支配及び海軍ルール

**デザインノート：**合衆国は、世界の様々な領域に軍力を展開するためにとりわけシーパワーに大きく依存している。ほとんどの国は同等の能力を持っていないが、すべての近海国は、海軍作戦に関する各分野(浜辺、近海、深海)で様々なレベルの海軍力を持っている。ゲーム上では、海での戦いを抽象的に再現する。海上戦闘から決定される唯一の重要な情報は、「兵員や補給物資が港湾や橋頭保の間を自由に移動できるか？」ということである。そこで我々は制海権を決定するためにダイスを振る方法を選択した。

### 7.1 海域ゾーンボックス(Sea Zone Box)

海域ゾーン(Sea Zone)は通常2つのボックスを含む。海上ボックス(At Sea Box)及び近海ボックス(In Shore Box)である。海上ボックスを含まない場合、海域ゾーンそれ自身が海上ボックスとみなす。各ボックスの状態は別々に決定され、特定のゲーム上の活動と海軍ユニット(naval units)の能力に影響を与える。

### 7.2 支配(Control)

競技者は、晴天(Clear)又は曇天(Overcast)のターンにおける主導権/航空/海上(Initiative/Air/Naval)フェイズにそれぞれの海ボックス及び近海ボックスの支配を決定する。

一般的には、海上ボックスが競合状態でない場合、主導権/第1競技者[5.0]がそれぞれの近海ボックスについてダイスを振る。それ以外の場合、競合状態の近海ボックス及び同じゾーンの海上ボックスとは異なる陣営が近海ボックスを支配している場合、ダイスを振る。

その後、競技者は GSR で示されている方法によって海上ボックスの支配を決定する。適切なダイス修正を適用し、海上支配表(Sea Control Table)を参照して支配を決定する。

適切なマーカーを使って支配を表示する。マーカーが存在しない場合、競合状態であることを示す。

近海ボックスの支配はそれに関連する全ての完全海ヘクス(All-Sea hex)の支配も示す。

### 7.2.1 退却

海上ボックス又は近海ボックスの支配が変更になった場合、ボックス内(及び関連する完全海ヘクス)の敵ユニットは退却しなければならない。海上ボックスからは、自軍支配下の隣接する近海ボックス又は他の海上ボックスへ退却できる。近海ボックス又は完全海ヘクスからは、同じ海域ゾーンの港(Port)ヘクスへ後退しなければならない。後退できないユニットは除去される。競合の結果は撤退を要求しない[8.5.6.4.1]。

### 7.2.2 海上支配に対する海軍ユニットの影響

自軍及び敵の海軍ユニットの存在は海上ボックス及び関連する近海ボックスの両方の支配について DRM を適用できる。

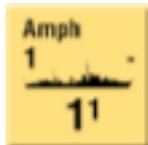
*例：台湾海峡近海ボックスに位置している米 CVN 及び SAG は、近海ボックス及び台湾海峡海上ボックスの支配についてそれぞれに+2 及び+1 の DRM を適用する。*

## 7.3 海軍ユニット(Naval Units)

### 7.3.1 海軍ユニットによる戦闘支援

海軍ユニットは、戦闘支援[9.6.1]を提供するための支援評価値と射程距離を有している。同じ近海ボックスや自身から 10 ヘクス以内に敵海軍ユニットが存在しない場合に限り、1 回の戦闘セグメントに最大 1 回の支援を提供できる。

### 7.3.2 揚陸艦ユニット(Amphibious Units)



これらのユニットは 3 つの機能を有している。強襲揚陸(Amphibious Assault)[8.5.8]のための地上部隊の移動、戦闘支援及び海兵空中機動(Marine Airmobile)移動[8.5.5]である。

#### 7.3.2.1 AMPH 変換

いくつかの AMPH は裏面が SAG[7.3.3]になっている。これらは他のユニットを搭載していない状態なら自軍移動セグメントに SAG サイドに裏返すことができる。一度裏返されたら、再び AMPH 面に戻すことはできない。

*デザインノート：これは実際の揚陸艦が任務終了と共に港に帰り、残った護衛艦艇を再編成して任務に復帰する状態を表している。*

### 7.3.3 水上戦闘グループ(SAG)



水上戦闘グループは戦闘支援を提供し、海上の支配を確立するのを援助する。

### 7.3.4 空母及び空母航空団(Aircraft Carriers and Carrier Air Wing)



標準ゲームでは、空母戦闘グループは 3 種類の能力を持つ。

1. CV/CVN は、AMPH 及び SAG と同様に戦闘支援を提供する(近海砲撃を実施するために護衛艦艇の一部を分離することを表す)。
2. 主導権/航空/海上(Initiative/Air/Naval)フェイズに自軍支配下の近海ボックス又は位置している個々の CV/CVN は、自軍の航空ポイントを増加させる(米空母は+2、その他は+1)。
3. 海上ボックス又は競合状態の近海ボックスに位置している個々の米 CVN は、自軍の航空ポイントを+1 する。上記はゲーム固有ルールによって修正される場合がある。

### 7.3.5 海軍ユニットの損失

全ての海軍ユニットは損失から免除されている。

### 7.3.6 海上ユニットのスタック

海上ボックス及び近海ボックスでは海上ユニットのスタック制限はない。完全海ヘクスでは 1 ユニットの海上ユニットのみ存在できる。

## 7.4 潜水艦の脅威及び対潜戦(ASW)レベル

*デザインノート：以下に示す潜水艦の脅威、ASW レベル及び機雷に関するルールは、標準ゲーム及び上級ゲームの両方で使用する。上級海軍ルールでは、競技者に巡航ミサイルを発射して海上ユニットを攻撃することを認める。それは未だに抽象的だが、我々は詳細な効果を表現していると信じている。*

### 7.4.1 潜水艦の脅威



潜水艦脅威レベルは競技者の潜水艦群を現し、敵の海軍や海上輸送に対する影響だけではなく及び海上支配の試みを表現する。そのレベルが 0 を下回ることはない。またトラック上の最大値を上回ることもない。

### 7.4.2 ASW レベル



対潜戦(ASW)レベルは、潜水艦脅威レベルに対抗する ASW 資産の能力を示し、海軍や海上輸送に対する影響及び海上支配の試みを示す。そのレベルが 0 を下回ることはない。またトラック上の最大値を上回ることもない。

*デザインノート：一般的に非連合国競技者は潜水艦脅威レベルを有し、連合国競技者が ASW レベルを有している。*

### 7.4.3 レベル変更

以下のイベントは直ちに潜水艦脅威レベルと ASW レベルを変化させる。

- ・+1 自軍の海軍ユニットが増援として到達する度に
- ・-1 自軍の海軍ユニットが海上ボックス又は近海ボックスから撤退を強要される度に[標準ゲーム]
- ・-1 自軍の海軍ユニットが“X”の結果を受ける度に[上級ゲーム]
- ・-1 自軍が最初から支配していた港湾が占領されるか、破壊の結果を被った度に[上級ゲーム]
- ・+1 自軍が最初から支配していた港湾が完全に修理される度に[上級ゲーム]



### 7.4.3.1 潜水艦脅威レベルの変化

一度レベルが0になると、それ以降は上昇しない。

### 7.4.3.2 ASW レベルの変化

一度レベルが0になった後でも、再び上昇し得る。

## 7.5 海軍機雷戦(Naval Mine Warfare)



機雷は領域拒否型の兵器であり、海軍部隊による港湾の使用や浜辺への侵攻を阻止するために使われる。カウンターに含まれる機雷マーカーの数量は、同時に敷設できる機雷の量的な制約を抽象的に表現している。機雷マーカーには、その有効性を示す数値が記載されている。

### 7.5.1 機雷敷設

機雷敷設は複数の方法で実施できる。機雷マーカーには”1”又は”2”の2つの密度レベルが含まれている。1ヘクスに敷設できる機雷マーカーは最大1個までである。しかし密度1の機雷マーカーを密度2にアップグレードすることは可能である。機雷マーカーは、完全海ヘクス又は港湾(Port)[8.3.19]又は浜辺(Beach)[8.3.1.7]に対して、以下に示すいずれかの方法を用いて敷設できる。

#### 7.5.1.1 海軍ユニットによる機雷敷設

任意の移動フェイズにおいて、海軍ユニットは移動する代わりに自身のヘクス又は隣接するヘクスに密度2の機雷マーカー1個を敷設できる。機雷を敷設した海軍ユニットは、競合海上移動(Contested Sea Movement)のダイスを振ることなく[8.5.6.4.1]、機雷の効果領域(Area of Effect)[7.5.2]から自由に退出できる。

#### 7.5.1.2 潜水艦による機雷敷設

競技者は任意の移動フェイズにおいて、自主的に自身の潜水艦脅威レベルを1レベル低下させることで、任意のヘクスに密度1の機雷マーカーを配置できる。もし潜水艦脅威レベルが既に0の場合は、この方法で機雷を敷設することはできない。

### 7.5.2 掃海(Mine Clearing)

航空/海軍フェイズ(Air/Naval Phase)の掃海ステップ(Mine Clearing Step)において、関連する近海ボックスを自軍が支配している場合、敵の機雷の除去を試みることができる。個々の競技者は、1度の掃海ステップにおいて、最大2個までの機雷マーカー除去を試みることができる。それぞれの試みについてダイスを振る。ダイス目が0-3の場合、機雷マーカーの密度が1レベル低下する。つまりレベル2の場合はレベル1になり、レベル1の場合は機雷マーカー自体が除去される。除去された機雷マーカーはゲームから除外される。もし自軍の海軍ユニットが機雷の効果領域(Area of Effect)に存在していた場合、ダイス目に-2の修正が適用される。

### 7.5.3 機雷マーカーの効果領域(Mine Marker Area of Effect)

機雷マーカーの主な効果は移動に対するものである。完全海ヘクスに配置された機雷は、そのヘクスのみ影響を与える。沿岸ヘクスに置かれた機雷は、そのヘクスと隣接する完全海ヘクスに影響を与える。機雷マーカーは、その効果領域に進入またはそこから離脱する海軍ユニットや海上輸送の試みについて、競合海上移動[8.5.6.4.1]のダイス目に修正を与える。効果領域内から移動を開始し、同じ効果領域内の別のヘクスに移動する場合、ダイスを振る回数は1回である。効果領域が重複している場合、その効果は加算されない。また効果領域が重なっている場合、それらは同一の効果領域とみなす。

## 8.0 移動

それぞれの競技者は、移動及び戦闘フェイズに戦闘ユニットを移動させる機会を得る。

### 8.1 スタッキング(Stacking)

スタッキングポイント(SP)は、1つのヘクスにどれだけ数のユニットが同時にスタックできるかを示している。以下のユニットはSPを持たず、プレイ中に地上ユニットのスタックに影響を与えない。

- 攻撃ヘリコプター(独自の基地ルールを持っている)
- 海軍ユニット(独自のスタックルールを持っている)
- 橋頭保(Beachheads)
- 全てのゲームマーカー

#### 8.1.1 スタック制限

##### 8.1.1.1 地上ユニットのスタック制限

多くの地形タイプでは、競技者は4SPまでならペナルティなしでスタックできる。山岳(Mountain)や高山(High Mountain)ヘクスでは、3SPまでならペナルティなしでスタックできる。

*例外*：他のユニットが存在しない場合に限って、同じ師団規模フォーメーションに属する旅団、連隊、大隊は、山岳や高山ヘクス以外のヘクスにおいてペナルティなしでいくつでも自由にスタックできる。

*デザインノート*：このルールは、同じ「上級フォーメーション指定」を持つユニットを参照しているが、ルール全体を読む必要がある。すなわち同じ上級組織を持つ旅団、連隊、及び/又は大隊からなる師団規模のフォーメーション(つまり司令部が”XX”のサイズを持つ)のみが、このルールによってスタックする資格を持つ。加えて上記の効果によってオーバースタック扱いにはならないため、ペナルティも被らない。

ユニットは移動終了時点で自主的にスタック制限を超過できる。ただしスタック制限一杯又はスタック制限を超過したヘクスについては、道路移動を利用して進入、通過。退出できない。これは移動中のユニット/スタックが当該ヘクスに進入又は離脱しようとする際に、当該ヘクスが既にスタック制限一杯又はスタック制限超過している場合のみ適用される。

移動完了時点でスタック制限を超過している場合、以下の悪影響が適用される。

- スタック制限を超過する1SPあたり、ER[2.2.3]が1低下する(1/2は切り上げる)。
- 攻撃又は防御に参加できるのは最大4SPまで(山岳及び高山ヘクスでは3SPまで)となる。超過したSPは無視する。競技者はユニットのSPを分離することはできない。  
*例*：2つの2SPユニットが山岳ヘクスでスタックしている。この場合、3SPまでが攻撃/防御できるので、1ユニットのみが攻撃/防御できることになる。
- 戦闘時の損失は、攻撃/防御を実施したユニットから適用しなければならない。後退の結果については、防御ヘクス内の全ユニットに適用される。

##### 8.1.1.2 複数国籍によるスタック

ゲーム固有ルール(GSR)では、一般的には単一ヘクスに複数の国籍のユニットをスタックさせる場合の影響についてカバーするルールを含むであろう。

### 8.1.2 敵スタックの調査

競技者はいつでも敵スタックの内容を自由に確認できる。

## 8.2 支配地域(Zone of Control ZOC)

特定のユニット/スタックは、それらのスタック値に基づいて支配地域を展開する。ZOCは、いくつかの例外を除き、ユニット/スタックの存在するヘクスと、その周囲に隣接する6つのヘクスに存在する。ZOCは敵ユニットの移動と後退に影響を与えるが、戦闘後前進には影響しない。

### 8.2.1 ZOCの必要要件

ユニットは常に自身の存在するヘクスにZOCを有する。特定のヘクスに攻撃力1以上のユニットだけで計2SP以上が存在している場合のみ、ZOCは周囲6ヘクスに展開される。攻撃力が0のユニットは、ZOCについてはSPを考慮しない。完全海ヘクスに位置するAMPHとスタックしている海兵ユニットは、隣接する陸上ヘクスにZOCを展開しない。

### 8.2.2 ZOCの効果

- ユニットの敵地上ユニットが存在するヘクスに決して進入できない。  
*例外*：空中機動中のユニットは、敵地上ユニットの存在するヘクスを自由に通過できる。
- 移動中の地上ユニットが敵の支配地域(EZOC)に進入した場合、そのユニットの当該セグメントにおける移動が終了する。
- EZOCを通過して後退するユニットは、追加のステップロスを経る[9.8.5]。
- ユニットの後退する場合、EZOCで後退を終了できない。ただし後退しない自軍ユニットが存在するヘクスについては、EZOC内であっても後退を終了できる[9.8.4]。
- 他の自軍ユニットが存在しないEZOCに進入する場合(空中機動で当該ヘクスに着陸する場合も含む)、追加の移動コストを必要とする。
- 他の自軍ユニットが存在しないEZOCから離脱する場合(空中機動で当該ヘクスから移動を開始する場合も含む)、追加の移動コストを必要とする。
- セグメントが許せば、EZOCから移動を開始するユニットは、全移動力を消費することで直接他のEZOCヘクスへ移動できる。

### 8.2.3 ZOCの展開

山岳(Mountain)/高山(High Mountain)及び市街地(Urban)ヘクスには(たとえハイウェイや道路で繋がっている場合でも)ZOCが広がらない。また川や完全水ヘクスサイド(たとえフェリー、貯水池及び橋梁ヘクスサイドの場合でも)を超えてZOCは広がらない。

加えてシナリオ開始時の敵支配下のヘクスに対しては、第1ターンの最初の移動が完了するまでZOCは広がらない。掃討(Clearing)マーカー[8.4.1]の下にあるユニットは、ZOCを持たない。

### 8.2.4 軽歩兵(Light Infantry)及びZOC

黄色の移動クラスを持つ地上ユニットは、軽歩兵(LI)として扱う。単独で移動するLIユニットは、平地(Flat)又は森林平地(Flat Woods)地形に展開されたZOC以外に対して、EZOCに対して以下の利点を有する。

- LIは自軍移動セグメントにEZOCを無視できる(ただし後退時や空中機動の開始時及び終了時はEZOCの影響を無視

できない)。

- LIはEZOCに進入しても停止しなくて良い。
- LIはEZOCの進入及び離脱時に余分な移動コストを消費しなくても良い。
- LIはEZOCからEZOCへ自由に移動できる(もちろん十分な移動力を有している場合に限る)
- LIは拡張移動(Exploitation Movement)セグメントにおいて、EZOCに位置している場合でも自由に移動できる。

注意：道路移動を利用してEZOCへ進入/離脱を行うLIは、上記に示したEZOCの無視を適用できない。

## 8.3 地形

ユニットは自軍移動セグメントにおいて移動によって新しいヘクスに入る際にいくつかの移動ポイント(Movement Point MP)を消費する。このコストは、進入するヘクスにおける地形の種類、ユニットの移動クラス(Mobility Class)及び天候によって異なる。地形効果表(Terrain Effects Chart)には、全てのユニットの移動コストが地形のタイプ別に一覧表示されている。

### 8.3.1 地形の機能

移動及び戦闘に関する詳細は地形効果表(TEC)を参照のこと。

#### 8.3.1.1 河川(River)

河川はヘクスの辺に沿って流れている。河川には大河川(Major Rivers)と小河川(Minor Rivers)の2種類がある。いくつかのゲームでは両方のタイプの河川を含まない場合がある。河川ヘクスサイドを通過するような後退はできない。

*例外*：軽歩兵ユニット[8.5.1]

##### 8.3.1.1.1 大河川(Major River)

大河川は橋梁を超える場合のみ通過できる。加えて橋梁越えの場合以外で大河川を超えての攻撃は禁止である。橋梁越えの場合は攻撃力が半減する(端数切り上げ)。

##### 8.3.1.1.2 小河川(Minor River)

ユニットは追加の移動コストを消費することで小河川ヘクスサイドを通過できる。小河川越えの攻撃は可能だが、攻撃力が半減する(端数切り上げ)。

##### 8.3.1.1.3 運河(Canal)

地図上には軍事作戦に影響を与えるのに十分な大きさの運河が記載されている場合がある。このような運河は、「直進する」小河川のように描かれている。ゲームルール上ではこれらは小河川と同様に扱われる。小河川のように一部の運河がヘクスサイドに沿って走っていない場合があるが、運河のネットワークが交差するヘクスサイドは小河川ヘクスサイドである。また、場所によってはネットワークが丁度ヘクスサイドに沿って走っていても、近くのヘクスサイドに沿った移動や攻撃は依然として運河を「横切って」いると見なされ、したがって小さな河川ヘクスサイドを横切っているとして扱われる。

##### 8.3.1.1.4 橋梁(Bridge)

道路やハイウェイが河川ヘクスサイドを横切っている場合、そこには橋梁があるとみなす。橋梁は河川を横切の際の追加移動コストを無視させる。大河川は橋梁を超える場合のみ通過可能である。8.3.4には橋梁に関する詳細が記されている。

### 8.3.1.2 施設(Installation)

移設は他の追加機能と同様に航空基地や港湾等のヘクス内の機能である。ヘクスには複数の施設が含まれている場合がある。敵の施設は、競技者が掃討戦(Clearing Operation) [8.4.1]に成功した後のみ支配できる。施設を迂回(Bypassed) [8.5.1.1]することもできる。いくつかの施設はGSRによって



強化型(Hardened) [23.4.3]に指定されている場合がある。

### 8.3.1.3 航空基地(Airbase)

航空基地は、黒い円内の航空機シンボルで示されている。いくつかのゲームで登場する強化された航空基地は、青い航空機シンボルを使用している。航空基地は施設である。

### 8.3.1.4 飛行場(Airfield)

飛行場は、灰色の円内の航空機シンボルで示されている。飛行場は施設ではない。

### 8.3.1.5 都市及び市街地(City and Urban Hex)

市街地は地形のタイプである。都市は他の地形タイプの中に存在する。市街地ヘクス及び都市を含むヘクスは、掃討戦[8.4.1]が完了するまで支配できない。都市を含むヘクスは迂回[8.5.1.1]できる。市街地は迂回できない。

**8.3.1.6 町(Town) :** 町は地図上に小さな円で示される。

### 8.3.1.7 浜辺(Beach)

近海(つまり完全海ヘクスに隣接するヘクス)で平地(Flat)又は森林平地(Flat Woods)ヘクスは、浜辺(beach)ヘクスである。これらのヘクスは、唯一強襲揚陸[8.5.8]の目標となる。GSRは浜辺の定義を制限したり拡張したりする場合がある。

### 8.3.1.8 フェリー(Ferry)

フェリーは、完全水ヘクスサイド(all-water hexside)によって分離されている2つのヘクスを接続する。フェリーは、フェリーが存在する国家と友好国のユニットのみ使用できる。フェリーを利用する地上ユニットは、適切な移動コストを消費することで完全水ヘクスサイドを通過できる。地上ユニットはフェリーヘクスサイド越えに攻撃できない。またフェリーヘクスサイド越えにZOCは広がらない。完全水ヘクスサイド越えの戦闘は禁止される。敵ユニットがフェリーヘクスサイドに隣接するいずれかのヘクスへ進入した場合、フェリーは完全に破壊される。Destroyed マーカーが置かれる。

### 8.3.1.9 港湾(Port)

特別な青い港のシンボルは、マップ上における港湾の位置を示す。港湾は1ターンに2SP[2.3.7]まで下船できる。いくつかの港湾はより大きな能力を持ち、GSR又はマップ上(港湾の近傍に能力数値が記載)、あるいは両方に記載されている。

### 8.3.1.10 要塞(Fortification)

放射状のスポークが付いた色付きの円でマークされた要塞は、継続的な防御活動と準備を表す。そのようなヘクスには(元の支配を示す)要塞シンボルが含まれる。要塞ヘクスは道路移動による進入、通過、退出を否定し、戦闘後前進[9.5]における2つ目のヘクスを否定する。一度そのヘクスが敵によって支配された場合、要塞の機能は失われる。現在の状態を示すため支配(Control)マーカーを利用する。GSRによって要塞の効果が変化する場合がある。

**競技者ノート :** 実際問題として、競技者は、ゲームターン終了時に前線が要塞線を明らかに超えている場合、それらは占領されたとみなし工兵隊が障害物除去などの仕事を実施しているということに同意しても良い。

### 8.3.2 道路網(The Road Net)

道路はプレイエリアにおける主要な交通システムを示すため

マップ上に重畳表示されている。道路には以下の3種類がある[TEC 参照]。

- ・ハイウェイ(Highways)
- ・主要道路(Primary Roads)
- ・二級道路(Secondary Roads)

道路に沿って移動するユニットは、ヘクスに進入するために必要な通常の移動コストを無視し、道路移動コストを使用する。

**例外 :** 敵要塞ヘクス[8.3.1.10]やフルスタック又はスタック超過のヘクス[8.1.1.1]への進入・通過時には道路移動を使用できない。

### 8.3.3 禁止地形(Prohibited Terrain)

機甲(Armor)/機械化(Mechanized)ユニットは、道路移動を使わない限り山岳(Mountain)/高山(High Mountain)ヘクスには進入できない。ただしそのようなユニットでも道路移動を使用しさらに全移動力を消費することで山岳/高山ヘクスにある要塞ヘクスに進入できる。

海上輸送、フェリー又は(海兵ユニットによる)強襲上陸を除いて完全海ヘクスに進入できず、また河川以外の完全水ヘクスサイドを通過できない。

**例外 :** 空中機動を実施することでユニットはあらゆるヘクスやヘクスサイドに進入・通過できる。ただし完全水ヘクスで移動を終了することはできない。

**競技者ノート :** 河川(ヘクスの辺の沿った狭い)と完全水ヘクスサイド(湾、河口等)の違いは重要である。

### 8.3.4 橋梁の損傷と修理

二級道路、主要道路又はハイウェイが河川を横切っている場所は、橋梁ヘクスサイドとみなす。要塞は橋梁の利用に何らの影響を与えない。橋梁ヘクスサイドに隣接しているユニットは、橋梁に「隣接している」(adjacent)とみなす。

#### 8.3.4.1 橋梁の損傷と破壊

標準ゲームでは、地上ユニットのみが橋梁を損傷・破壊できる。

#### 8.3.4.1.2 地上ユニットによる橋梁の破壊

自軍移動セグメント終了時に、移動実施競技者は橋梁の破壊を試みることができる。橋梁に隣接するヘクスにMSU以外の自軍ユニットが存在する場合のみ橋梁の破壊を試みることができる。条件が適切であれば1つのユニットが同時に複数の橋梁破壊を試みることができる。しかし1度の自軍移動セグメント中に1つの橋梁に対しては1度しか破壊を試みることができない。掃討(Clearing)マーカーの下にあるユニットは、橋梁の破壊や修理を試みることができない。その試みでは競技者はダイスを振り、6以下の目が出れば橋梁破壊に成功する。7以上の場合は失敗である。もし同じ橋梁に敵ユニットが隣接している場合、+1の修正が適用される。もし橋梁破壊に成功すると、橋梁破壊(Bridge Destroyed)マーカーが置かれる。修理される[8.3.4.2]まではその橋梁を通過する道路は切断されたとみなす。

#### 8.3.4.2 橋梁修理

自軍移動セグメント終了時に、移動実施競技者は損傷又は破壊された橋梁の修理を試みることができる。掃討(Clearing)マーカーの下にあるユニットは、橋梁の修理を(又は破壊)を試みることができない。その試みでは競技者はダイスを振り、6以下の目が出れば修理に成功する。7以上の場合は失敗である。修理に成功した場合、橋梁破壊(Bridge Destroyed)マーカーを



取り除き、その橋梁を通過する道路はあらゆる意味で即座に機能を回復する。1度の自軍移動セグメント中に1つの橋梁に対しては1度しか修理を試みることができない。修理の際の DRM については、橋梁修理/建設表(Bridge Repair/Construction Table)を参照のこと。

修理の試みには破壊された橋梁に隣接したヘクスの1つを占める自軍の師団規模ユニット又は師団規模フォーメーションの一部が必要である。

## 8.4 ヘクスの支配

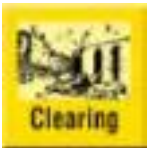


支配(Control)マーカーがカウンターに含まれている。いくつかのヘクス、例えば市街地(Urban)、都市(City)、施設(Installation) [8.3.1.2]及びゲーム固有ルールで指定された

場合、支配するためには掃討戦(Clearing Operation) [8.4.1]を必要とする。SoPで指定されている場合、いくつかのヘクスに自軍支配マーカーが置かれ、そのようなヘクスは掃討戦を必要とせず、その競技者が最後に進入、通過した要塞、町(Town)あるいは飛行場(Airfield)を含んでいる。

**デザインノート:** このルールの意図は、ターン終了時までヘクスの支配は変更されないことである。主な効果は、敵要塞の支配が変更されるまで、その効果が完全に保持することである。

### 8.4.1 掃討戦(Clearing Operation)



自軍ユニットが移動又は戦闘後前進によって敵が支配する施設(Installation)、都市(City)又は市街地(Urban)ヘクスに進入した場合、ランダムに引いた掃討戦マーカーを配置する。再編成(Reorganization)フェイズの適切なステップにおいて、掃討戦を解決する[8.4.1.2]。攻撃力が0ではないユニットのみが掃討戦を実施できる。

#### 8.4.1.1 掃討戦の DRM

掃討戦には以下の DRM を適用する。

##### 1.ER 値:

先導ユニットの ER から掃討値(Clearing Number)を引く。もし ER が掃討値よりも大きい場合、その差をプラスの DRM とする。ER が掃討値よりも小さい場合、その差をマイナスの DRM とする。

##### 2.最小安全スタック値(Minimum Safe Stacking Points MSSP):

ユニットやスタックの SP 値合計がヘクスの種類によって指定されている最小スタック値[掃討戦表(Clearing Operation table)参照]を下回る場合、その差分がマイナスの DRM になる。適用される最大の MSSP のみ適用する。

##### 3.追加の施設(Additional Installations):

もし市街地や都市に施設を含んでいる場合、あるいは特定ヘクスに複数の施設を含んでいる場合、追加の施設毎に-1の DRM が適用される。

**例:** 航空基地を含む市街地ヘクスの場合、-1の DRM が適用される。航空基地と港湾が存在するヘクスの場合、-1の DRM が適用される。

##### 4.特殊な突撃(Special Assaults)

掃討戦を実施するユニットの中に空中機動や強襲上陸、あ

るいは空挺降下を実施したユニットがいて、それらのユニットが下車や降下直後の場合、追加で-1の DRM が適用される。

## 5.諸兵科連合効果

もし掃討戦を実施するユニットに機械化歩兵(Mechanized Infantry)ユニットを含むか、又は徒歩(Leg)タイプと機甲(Armor)タイプの両方のユニットを含む場合、+1の DRM が適用される。

注意: ゲーム固有ルールに追加の DRM が含む場合がある。

### 8.4.1.2 掃討戦の解決

先導ユニットを選択し、ダイスを振る。その際、適切な DRM を適用する。修正後のダイス目が掃討値(Clearing Number)以上の場合、掃討戦は成功し、ヘクスの支配権は掃討戦を実施した競技者に移る。

もし掃討戦に失敗し、スタック値が MSSP に達していない場合、先導ユニットは1ステップ失う。それ以外の場合、効果なしである。

### 8.4.1.3 掃討戦マーカーからの離脱

掃討戦マーカーの下にあるユニットは、全移動力を消費することでそのヘクスから撤退できる。その場合、撤退するユニットは撤退時に EZOC へは進入できない。

上記の方法で全ユニットが撤退するか、マーカーの下にある全ユニットが除去されるか、あるいは掃討戦に成功した場合、掃討戦マーカーは除去される。自発的にそのヘクスを離れた場合、同じターンにマーカーが置かれることはない。

### 8.4.1.4 掃討戦への増援

新たなユニットが掃討戦マーカーの下に進入できる。

### 8.4.1.5 掃討戦マーカーと戦闘

掃討戦マーカーの下にあるユニットは攻撃に参加できない。ただし防御は通常通り実施できる。

**例外:** 都市のコラムシフトは適用しない。

**重要:** 掃討戦マーカーの下のユニットは死守(Voluntarily Ignore Retreat)[9.8.3]を試みることができる。

### 8.4.1.6 市街地、都市及び施設の再占領

自国のヘクスに進入する際には掃討戦の必要はない。加えて自国又は同盟国の市街地、都市又は施設に進入し再占領した場合、敵の支配マーカーを取り除く。さらにそのようなヘクスに敵が再度進入した場合、敵は新たな掃討戦が必要となる。再編成フェイズの適切なステップまでヘクスの支配は変更されないことに注意せよ。

### 8.4.2 占領した飛行場/航空基地

専用した飛行場/航空基地については、いくつかの目的のために使用することができる。

### 8.4.3 占領した港湾

占領した港湾については、あらゆる目的のために使用できる。

## 8.5 移動のタイプ

地上移動(Ground Movement)、航空輸送(Air Transport)、空挺降下(Airborne Movement)、空中機動(Airmobile Movement)、海上輸送(Sea Transport)及び強襲上陸(Amphibious Assault)を含むいくつかの移動タイプがある。

### 8.5.1 地上移動(Ground Movement)

単独の地上ユニット又はスタックは、地上移動によって適切な地形コストを消費することで隣接ヘクスへ移動できる。自軍移動セグメント開始時にスタックしているユニットは、スタックとして移動できる。ただし移動途中にスタックを分離したり、ユニットを「置いて」いくことはできない。移動中のスタックは、移動中に他のユニットを「拾い上げる」ことはできない。ユニットはヘクスに進入したり特定のヘクスサイドを通過したりする際に TEC に示す移動コストを支払う。地上ユニットは通常の移動によって敵が支配する施設 [8.3.1.2]、都市又は市街地ヘクスに進入でき、(迂回[8.5.1.1])を実施しない限り)ただちに掃討戦マーカーの下にユニットが置かれる。

地上ユニットは、その固有移動力によって 4 つの機動クラス (Mobility Class) に分類される。

機動クラス (Mobility Class)

種類	例	文字の色
徒歩(Leg)	4 4 5	黒又は黄色の MA#*
自動車化(Motorized)	5 6	オレンジの MA#又は背景
機械化(Mechanized)	6 8	赤の MA#又は背景
空中機動(Airmobile)	24	黄色の MA#*

\*黒背景で黄色の MA# = 空中機動能力/軽歩兵

上図に示す通り、黄色の MA 表記の徒歩ユニットは、空中機動能力を有している。空中機動タイプのユニットは常時空中機動能力を持っていると扱うが、それに加えて固有の空中機動能力を使用しない場合、軽歩兵としての移動力"4"を持っている。

ユニットは、その移動力から進入/通過する地形のタイプと機動クラスに従って TEC に示された移動ポイントを消費して移動する。空中機動[8.5.4]を使用する場合、地形に関わらず 1 ヘクスあたり 1MP を消費する。

**重要:** ユニットの、適切な移動であれば、常に自軍移動セグメントに少なくとも 1 ヘクス移動できる。ただし通過不能なヘクスサイドを通過したり進入禁止地形に進入したりはできない。

例外: EZOC 内に存在するユニットは、拡張(Exploitation)又はエリート反応移動(Elite Reaction Movement)セグメントに移動できない。

#### 8.5.1.1 迂回(Bypass)

ユニットは、敵の施設[8.3.1.2]や都市を含むヘクスを迂回して通過できる。このような移動は、そのヘクスの移動コストを利用する。迂回を実施するためには、ユニットは施設や都市を含むヘクスに進入し、そこから離脱するだけの十分な移動力を持っている必要がある。この場合、施設や都市の支配は変更されない。橋梁やフェリーを使って完全水ヘクスサイドを通過する場合、迂回は実施できない。

### 8.5.2 航空輸送

移動セグメント開始時に自軍航空基地/飛行場に存在し、

EZOC 内にはいない徒歩地上ユニットは、航空輸送(Air Transport)を利用して他の EZOC 内ではない自軍航空基地/飛行場へ移動できる。航空輸送で輸送される地上ユニットは、着陸した後に自身の移動力の半分(端数切上げ)を使って移動できる。

航空輸送は着陸前に ADF[6.6]を 1 回被る可能性がある。もし着陸したヘクスが移動実施側の本国又は同盟国に着陸する場合、ADF 判定の際に +3 の DRM が適用される。

#### 8.5.2.1 使用上の制限事項



航空輸送に関する使用制限が、ゲーム固有ルールによって適用されるのが一般的である。制限事項はそれぞれの移動セグメントに適用される。

### 8.5.3 空挺降下(Airborne Movement (Paradrop))

空中機動はヘリコプターで飛び回りたいと思う怠惰な野蛮人たちのものだ。空挺降下は友人のために矢のように飛び降りる男らしい男のものだ。

-- Geoff Reeves 1 等兵  
カナダ軍ライフル兵

自軍移動セグメント開始時に自軍支配下の航空基地又は飛行場に位置している EZOC[8.2]にはいない空挺降下ユニットは、空挺降下を実施できる。

空挺降下を実施するためには、ユニットを取り出し、降下ヘクスまでの任意の長さの移動経路を辿る。敵ユニットが存在するヘクスには降下できない。降下するユニットは、降下直前に ADF[6.6]を被る。

空挺降下は以下のタイプのヘクスには実施できない。

- ・市街地(Urban)
- ・山岳/高山(Mountain/High Mountain)
- ・高地/高地森林(Highland/Highland Woods)
- ・都市(City)を含むヘクス
- ・敵国の施設[8.3.1.2]を含むヘクス

もし降下するユニットが ADF を生き残った場合、ユニットを降下ヘクスに置き、降下の結果を判定する。ダイスを 1 個ふり、降下表(Paradrop Table)を参照する。スラッシュ("/")の左側が結果である。結果の詳細は表の下に記載されている。降下ヘクスが EZOC 内の場合降下後に移動できない。それ以外の場合、隣接する敵支配下の市街地/都市/施設[8.3.1.2]ヘクスで敵地上ユニットが存在していないヘクスに前進し、可能ならば掃討戦マーカーの下にユニットを配置する。

#### 8.5.3.1 使用上の制限事項

空挺降下に関する使用制限が、ゲーム固有ルールによって適用されるのが一般的である。制限事項はそれぞれの移動セグメントに適用される。任務中止(Aborted)したユニットは、GSR で指定された当該ターンに使用できる空挺降下能力を使用したとみなす

### 8.5.4 空中機動(Airmobile Movement)

移動力が黄色で記載されているユニットは、空中機動を使用できる。空中機動を実施するユニットは、自軍移動セグメントに全ての地形コストを無視して最大 24 ヘクスまで移動できる。移動を終了した時、ADF[6.6]を受ける場合がある。

注意：空中機動タイプのユニットは、常に空中機動を実施できる。それらは固有のヘリコプターを保有しているため、それらのユニットの移動に際しては空中機動ポイントを消費しない。しかしそれ以外の部分では、全ての空中機動ルールに従う。

#### 8.5.4.1 空中機動ポイント(Airmobile Point)



それぞれの陣営は、シナリオ開始時に決められた量の空中機動ポイントを受け取る。それは空中機動ポイントマーカーを使って記録される。追加のポイントは増援という形で登場する。これらのポイントは破壊されない限り毎ターン使用できる。

それぞれの空中機動ポイントは、空中機動能力を持つユニット 1SP 分を移動できる。空中機動ポイントは 1SP を超えるユニットを輸送するために複数の空中機動ポイントを合わせて使用できる。2つ以上のユニット(例えば、1/2 SP のユニット 2 個)が移動フェイズ開始時にスタックしていた場合、単一の空中機動ポイントで移動できる。空中機動ポイントを消費した場合、"Used"マーカーを適切な位置に移動する。空中機動ポイントは、空中機動タイプのユニット(つまり移動力が 24 のユニット)にとっては必要ない。

#### 8.5.4.2 空中機動ポイントの破壊[標準ゲーム]

本国の航空基地が敵によって支配された場合、空中機動ポイントが永遠に失われる場合がある。この場合、航空基地を支配した側の競技者はダイスを振り、0-2 の目が出た場合は 1 ポイントの空中機動ポイントが永遠に失われる。3-9 の目が出た場合は空中機動ポイントの損失はない。ADF[6.6]でアスタリスク(\*)の結果を含む場合、記載されている他の結果に加えて、空中機動中のユニットは 1 ステップを失い、さらに 1 ポイントの空中機動ポイントが永遠に失われる。空中機動ポイントが失われる毎にトラック上のマーカーを移動させて現在のポイント数を示す。

**例外：**空中機動ユニットに対して発生した損失によってステップロスが発生する場合は、空中機動ポイントの破壊にはつながらない

**デザインノート：**なぜなら ADF の結果によってステップロスが発生した場合、貴方は常時固有の輸送能力を失うことになるからだ。

#### 8.5.4.3 空中機動の手順

エリート反応移動セグメントを除く自軍移動セグメントに、当該競技者はユニットを地上移動の代わりに空中機動を実施できる。この場合、移動するユニットを使用する空中機動ポイントを公表し、使用した空中機動ポイントを記録した上で、ユニットが地形を無視して最大 24 ヘクスまで移動し、目的地に着陸する。複数のユニットによるスタックが移動しても良い。空中機動で移動するユニットは、基準となる自軍の航空基地/飛行場を選択する。そこから空中機動を実施するユニットまでの距離が 24 ヘクス以内でなければならない。また着陸するヘクスも同じ航空基地/飛行場から 24 ヘクス以内になければ

ならない。

もしユニットが EZOC に着陸した場合、そのユニットはそれ以上移動できない。それ以外の場合、隣接する敵支配下で敵ユニットの存在しない市街地/都市/施設[8.3.1.2/8.3.1.5]へ前進し、可能ならば掃討戦マーカーの下にユニットを置く。空中機動を実施するユニットは、ADF[6.6]の目標となりえる(着陸ヘクスで解決する)。同じヘクスから移動を開始し、同じヘクスに着陸する複数のユニットは、1つの空中機動任務とみなす。同一ヘクスから移動を開始し、別々のヘクスで移動を終了する場合、それは個別の任務とみなし、それぞれ ADF の目標となる。

EZOC から移動を開始するユニットは空中機動を実施できる。この場合、移動開始ヘクスで追加の ADF を受ける。これは着陸する目標ヘクスで要求される ADF に追加して実施されるものである。

#### 8.5.4.3.1 着陸制限

空中機動を実施するユニットは、そのヘクスに道路又はハイウェイが存在しない限り、高地/森林高地(Highland/ Highland Woods)及び山岳ヘクスに着陸できない。さらに高山(High Mountain)ヘクス及び敵支配下の市街地、都市、施設[8.3.1.2/8.3.1.5]ヘクスに着陸できない。

### 8.5.5 海兵隊の空中機動

AMPH は、そのカウンター上に固有の空中機動ポイント[8.5.4.1]が記載されている場合がある。このポイントは、AMPH から 24 ヘクス以内の範囲で、空中機動可能な海兵ユニット 1 ステップを輸送するために使用できる。この距離について AMPH が位置している完全海ヘクスから計算するが、そのヘクス自体は含まない。この能力は、移動セグメント毎に 1 回使用できる(同じセグメントに AMPH が移動していても良い)。すでに地上にいるユニットを移動しているときは、通常の空中機動[8.5.4.3]と同様に AMPH からそのユニット、次に目的のヘクスまでの距離を数える。固有の空中機動ポイントは、ADF による損失から免除される。

**デザインノート：**貴方が望めば ADF による損失を記録することもできる。私はそうしないことを選んだ。

### 8.5.6 海軍移動

**デザインノート：**すでに述べたように、このゲームの海軍的側面は非常に抽象化されている。しかしながら、海軍能力を表現するのに不可欠であるいくつかの海軍ユニット、および特定の戦役では水陸両用能力がある。この項目では、それらの海軍ユニットの移動と使用方法について説明する。

#### 8.5.6.1 海軍ユニット移動(Naval Unit Movement)

この項目では海軍ユニットの移動を扱い、海上輸送(Sea Transport)[8.5.7]とは何の関係もない。これは海軍ユニットを使用せずに実施される。強襲上陸(Amphibious Assault)[8.5.8]と海軍による戦闘支援[7.3.1]は、実際の海軍ユニットの移動と使用を必要とする。

#### 8.5.6.2 海域ゾーン及びボックス(The Sea Zones and Boxes)

地図は海上ゾーンに分割され、さらに海上ボックス、近海ボックス、全海ヘクスに分割される。いくつかのゲームでは、ゲーム固有ルールによる指定によって、海域ゾーン(Sea Zone)は海上ボックス(At Sea Box)として扱われる場合がある。



### 8.5.6.3 海軍ユニットはどこに移動できるのか

海軍ユニットは、以下の4つの場所のうちのいずれか1つの場所に位置している。

- ・海上(At Sea):海上ボックス(At Sea Boz)/海域ゾーン(Sea Zone)
- ・近海(Inshore):近海ボックス
- ・沿岸(Coastal):マップ上の完全海ヘクス又は自軍港湾
- ・保持ボックス(Holding Boz):GSR を参照のこと。

### 8.5.6.4 海軍ユニットはいつ、どのように移動するのか

海軍ユニットは、エリート反応移動セグメントを除く自軍移動セグメントにおいて、単独又はスタックで移動できる。それらはヘクス数を数えることなくある場所から他の場所へ移動する。

海軍ユニットは、それぞれのターンに、任意の場所から他の場所に移動できる。しかし、それらは8.5.6.3で記載された順番に従って前進又は後退のどちらかで移動しなければならない。すなわち、海上から近海へ、または沿岸から近海への移動は可能だが、沿岸から海上へ直接移動することはできない。ユニットは完全海ヘクスから港湾へ、またはその逆へ移動できる。さらに完全海ヘクスから完全海ヘクスへ移動できる。加えて海軍ユニットは、隣接する海上ボックス/海域ゾーンへ移動できる。海軍ユニットの移動に関する唯一の制約は、特定の移動セグメントにおいて2つ以上の海上ボックス/海域ゾーンに進入できないことである。

港湾へ及び港湾からの移動については、完全水ヘクスサイドを通過する必要がある。言い換えれば、それらは陸地ヘクスサイドを通過できない。

ゲーム固有ルールには、保持ボックスに関する追加ルールがある。

#### 8.5.6.4.1 競合海域の移動

海軍ユニットまたは海上輸送ユニット[8.5.7]が以下のいずれかを試みる場合、それぞれは移動後に最初に競合海域移動のダイスロールを成功しなければならない。

- ・敵が支配する海上ボックス/海域ゾーンへ、又はそれらからの移動
- ・機雷の効果エリア[7.5.3]へ、そこから、又は通過する移動
- ・敵海軍ユニットが存在する場所へ、そこから、又は通過する移動
- ・近海ボックスが自軍支配下ではない場合に港湾と完全海ヘクスとの間の移動
- ・近海ボックスが自軍支配下ではない場合に完全海ヘクスと完全海ヘクスとの間の移動

競合海域移動の DRM は以下のものが適用される。

- ・海軍ユニット：海上ボックス/海域ゾーン又は関連する近海ボックスにする自軍又は敵の個々の SAG/CV/CVN につき、+1(敵の場合)、又は-1(自軍の場合)。(ただし完全海ヘクスのユニットは修正に関係しない)
- ・ASW レベル：移動を実施する側の ASW レベルを引く。
- ・潜水艦脅威レベル：移動しない側の潜水艦脅威レベルを加える。
- ・航空優勢：移動する側が航空優勢を持っている場合は-1、移動しない側が航空優勢を持っている場合は+1。
- ・機雷マーカー：進入先が機雷の効果領域内の場合、機雷の密度を加える。
- ・近海ボックス：少なくとも1つの関連する近海ボックスが敵の支配下にあり、関連する完全海ヘクスまたは関連する

海上ボックス/海域ゾーンに移動している場合、1を加えるか引く。

ゲーム固有ルールには追加の DRM があるかもしれない。もし移動が失敗した場合、海軍ユニットは移動セグメント開始時における位置に留まる。それ以外の場合、移動は成功する。適用されるステップロス、輸送されるユニット又はスタック全体に適用する。

### 8.5.6.5 嵐(Storms)

嵐のターンにおける天候フェイズに海軍ユニットは自軍が支配する海上ボックス又は海上ボックス/海域ゾーンに関連する港湾に戻らなければならない。彼らは、嵐のターンには移動できない。適切な海上ボックスや港湾を持たないユニットは除去される。

### 8.5.7 海上輸送(Sea Transport)

海上輸送は、揚陸艦に代表される特殊な輸送船とは対照的に、一般的な船舶輸送による軍隊及び装備の移動を表している。海上輸送には2つの基本的なタイプがある。港湾から港湾(Port to Port)と揚陸(Sea Landing)である。

*注意：揚陸とは、後続波などの既に強襲上陸に成功した地点に対する揚陸のことである。*

移動の際には、出発する港湾から目的地まで海上/近海ボックス、完全海ヘクスを辿り、競合海域の移動[8.5.6.4.1]によるダイスチェックの可否を判定する。

#### 8.5.7.1 港湾から港湾(Port to Port)

自軍移動セグメント開始時に EZOC ではない無傷の自軍支配下の港湾に位置している地上ユニットは、海上輸送によって他の自軍支配下で EZOC にはない無傷の港湾へ移動できる。もし海上輸送の出発地と目的地が同じ海域ゾーンに位置している場合、海上輸送されたユニットは、下船後に移動力の半分(端数切上げ)を使って移動できる。もし海上輸送の出発地と目的地が異なる海域ゾーンに位置している場合、下船後の移動はできない。

#### 8.5.7.2 揚陸(Sea Landing)

移動力が5以下の徒歩ユニットおよびすべての海兵ユニットは、同じ海域ゾーンの港湾から橋頭保(Beachhead)まで、又はその逆で海上輸送できる。もし港湾で下船し、EZOC 内ではない場合、そのユニットは移動力の半分(端数切上げ)を使って移動できる。

#### 8.5.7.3 海上輸送の制限



移動セグメントにおいて実施可能な海上輸送のユニット数又はスタック値は、ゲーム固有ルールによって制限を受ける場合がある。この場合、ヘリコプターは1/2のスタック値を持っているものとみなす。

#### 8.5.7.4 海上輸送による揚陸制限

特記事項がない場合、1ゲームターンで特定の港湾や橋頭保に揚陸可能な量は、2SP までに制限される。

### 8.5.8 強襲上陸(Amphibious Assault)

海兵ユニットやゲーム固有ルールによって指定されている他のユニットは、強襲上陸を実施できる。

強襲上陸を実施するユニットは、自軍移動セグメント開始時に、敵海軍ユニットが存在しない自軍支配下又は競合状態の近海ボックスにて揚陸艦ユニット(AMPH)と一緒にいる必要が

ある。

AMPH ユニットの、特定のゲームターンに 1 度の強襲上陸のみ実施できる。

### 8.5.8.1 手順

AMPH は、近海ボックスから、強襲上陸の対象となる沿岸 (Beach) ヘクスに隣接する完全海ヘクスに、同じ国籍の海兵ユニットの最大能力 (SP で表示) まで輸送することができる。スタック (AMPH とその輸送能力を超過しない範囲の海兵ユニット) を近海ボックスからその海域ゾーンの適切な完全海ヘクスに移動させる。強襲上陸を実施するユニットは、戦闘後前進 [9.9] を除いてこれ以上移動できない。

複数の AMPH ユニットの同じ海岸ヘクスに隣接しているが別々の完全海ヘクスに位置している場合がある。その場合、海岸ヘクスに隣接する全てのユニットは強襲上陸に参加できる。

**重要：完全海ヘクスに隣接している海岸ヘクスのみが強襲上陸の対象となる。**

海兵ユニットが適切な海岸ヘクスに隣接する完全海ヘクスに一度配置されると、次の戦闘セグメントに強襲上陸を実施するまでその場に留まる。

強襲上陸によって敵ユニットが占めているヘクスを攻撃するユニットは、戦闘においてそれぞれユニットの攻撃力を半減 (端数切上げ、ユニット毎に) させる。敵のヘクスに隣接する他のユニット (他の海兵ユニットか、あるいは他の地上ユニットかは問わない) は、攻撃を実施できる。戦闘支援も同様に実施できる。

戦闘力の過半数 (半減後) が強襲上陸を実施するユニットで占められている場合、戦闘比を 1 コラム左へずらせる。

戦闘の終了時に、防御ユニットがヘクスに残っている場合、強襲上陸を実施したユニット (強襲上陸ユニットが残っていなければ、いずれかの攻撃側ユニット) は戦闘結果に加えて 1 ステップを失う。また強襲上陸の場合は、完全海ヘクスで AMPH とスタックしたままにしておく。

防御側のユニットが戦闘の結果除去されるかあるいは後退を余儀なくされた場合 (あるいは元々敵ユニットが存在しない場合)、攻撃ユニットはそのヘクスに対して戦闘後前進 [9.9] によって前進しなければならない。そのヘクスが敵の本国で、かつ都市又は及び施設を含む場合、前進したユニットは掃討マーカー [8.4] の下に置かれる。

### 8.5.8.2 橋頭保 (Beachheads)



橋頭保マーカーは両陣営それぞれが持っている。マーカーの数は絶対的な制限である。マーカーの数はどちらの側も試みることができる可能性のある強襲上陸 [8.5.8] の回数を制限しない。しかし橋頭保マーカーの数は、補給可能な橋頭保数の限度を示している。本質的な意味で、橋頭保マーカーをすぐに配置しない強襲上陸作戦は、単なる襲撃、欺瞞または支援上陸にすぎない。

海兵ユニットが強襲上陸に成功した場合、所有競技者は戦闘及び戦闘後前進 [9.9] 終了直後に橋頭保マーカーを配置する機会を得る。橋頭保マーカーを敵の支配する都市又は施設が存在するヘクスに配置できない。橋頭保マーカーの存在は、所有者に以下の利点を与える。

- ・当該ヘクスのスタッキングポイント制限が 6 になる。
- ・橋頭保ヘクスに対して海兵、機甲海兵 (Maine Armor) 又は徒歩タイプのユニットが海上輸送できる。
- ・後退の結果を無視することを試みることができる [9.8.2]

可能ならば、戦闘セグメントにおいて、自軍ユニットが存在し AMPH が隣接している海岸ヘクスに対して橋頭保マーカーを配置できる。

### 8.5.8.2.1 橋頭保の除去

自軍移動セグメントにおいて競技者は橋頭保マーカーを自主的に除去できる。橋頭保マーカーが強制的に除去されるのは、そのマーカーがステップロスを経た場合、又は自軍移動フェイズ終了時に隣接する完全海ヘクスに AMPH ユニットの 1 つも存在しない場合である。

**例外：嵐のターン以外。**

橋頭保が何らかの方法で取り除かれると、それはそれが取り除かれたターンの 2 ターン後まで利用できない。例えば、GT1 において除去された場合、GT3 までは再利用できない。記憶を助けるため、一般記録トラック (General Records Track) のゲームターン欄に橋頭保マーカーを配置する。その後再び強襲上陸の後、または移動セグメント中に AMPH に隣接する任意の海岸ヘクスに配置できる。橋頭保に対する海上輸送 (Sea Transport) は、配置された次の移動セグメントまでは実施できない。

### 8.5.8.3 海兵ユニットの乗船/下船

AMPH が位置している港湾に位置する海兵ユニット又は橋頭保に位置し隣接する完全海ヘクスに AMPH が存在している海兵ユニットは、(輸送能力の制限範囲内で) AMPH に乗船したり下船したりできる。AMPH は乗下船の前後いずれかで (ただし両方は不可) 通常通り移動できる。

### 8.5.8.4 橋頭保と戦闘

橋頭保は防御戦闘時に戦闘力を提供し、ステップロスの対象になりえる。加えて橋頭保は自動的に後退の結果を無視する。もし橋頭保が単独で存在している場合、補給下の場合は ER が 4 になり、非補給下の場合は ER が 0 になる。

## 9.0 戦闘 (Combat)

**デザインノート：** 私たちがイラク戦争で目撃したものと対照的に、現代の戦争、特に世界で激しく対立している地域での戦闘は両陣営に深刻な打撃を与えるというのが我々の信念である。地形と大火力が主な要因である。障害地形によって視認線が制限される傾向がある。したがって、スタンドオフ戦闘 (戦車戦、AT ミサイル発射など) でさえも、比較的短距離で戦うことになる。交戦は突然と血まみれの事態になる。両陣営が敵の前進又は増援が予想されるルートに火力を集中できるよう多数の火炮を展開にしているため、砲兵火力がモノをいう。さらに大きな損害が軍隊の組織と士気に負担をかけるので、部隊の結束は明白な役割を果たすであろう。

地形は確かに防御に役立つが、起伏の多い地形によって提供されるカバーは、特に悪天候の間、攻撃側部隊の早期発見を妨げる。このように、戦術的奇襲、浸透、および側面攻撃は、「ポケット」部隊と結合して、不確実な前線と共に激しく混乱した戦場を生み出すだろう。数ターンプレイした後で、現代の戦闘での闘いが本当に混乱していると感じるなら、少なくとも今回は、それが紙の上の戦場であることに感謝しよう。

## 9.1 戦闘の資格

自軍戦闘セグメント開始時に敵ユニットに隣接している自軍ユニットは、攻撃を実施できる。完全水ヘクスサイドを超える攻撃や完全海ヘクスに対する攻撃は禁止されている(例外: 強襲上陸)。特定のヘクスに存在する全ユニットが同一ヘクスを攻撃する必要はなく、また全ユニットが攻撃に参加する必要はない、防御側ユニットは常にスタック全部で防御する(例外: スタック超過ヘクス[8.1.1.1])。1つのユニットの攻撃力は不可分のものであり、攻撃を実施する場合、1つのユニットはその全攻撃力を特定のヘクスに対する攻撃に使用しなければならない。隣接する全てのヘクスに対して攻撃する必要はない。

**重要:** ユニットの自らが移動して進入できないヘクスに対して攻撃を実施してはいけない。それゆえ、機甲/機械化ユニットは、道路が通じている場合のみ山岳ヘクスに対して攻撃を実施できる。

## 9.2 戦闘の手順

全ての戦闘セグメントは、以下の手順に従う。

### 9.2.1 攻撃の宣言

攻撃側は攻撃目標となるヘクスと攻撃に参加するユニットを宣言する。重要: 一度攻撃を宣言したら、必ずその攻撃を解決しなければならない。

### 9.2.2 初期戦闘比の算出

それぞれの陣営は参加する全ユニットの攻撃力又は防御力を合計する。攻撃力を防御力で割る。もし「綺麗な」戦闘比にならないで余りが出た場合、防御側が有利なように切り捨てる。例えば 1.8:1 は 1.5:1 になる。

#### 9.2.2.1

もし戦闘比が綺麗に割り切れずに「余り」が出て、かつ攻撃力が防御力を上回っている場合、攻撃側は-1の DRM を得る。もし初期戦闘比が戦闘結果表の最高比を超過していた場合、例えば平地/森林平地(Flat/Flat Woods)行で 7:1 以上の戦闘比を達成した場合、攻撃側は-1の DRM を得る。攻撃側はこれらの DRM のうちどちらか一方しか主張できない。

例: 1.8:1 の場合、1.5:1 に切り捨てられるが、これは「綺麗な」戦闘比ではないので、攻撃側は-1の DRM を得る。

#### 9.2.2.2 初期戦闘比の決定

CRT で適切な比率と地形のコラムを見つけること。攻撃側は防御側ヘクスの地形と一致する地形の行を横切って読み取ること適切な戦闘列を決定し、以前に決定された戦闘比を含む列を見つける。右端に記載された戦闘比より高い、または左端に記載された戦闘比より低い戦闘比の攻撃は、その最大列または最小列に設定される。すべてのコラムシフトはその時点から計算される。CRT の戦闘比を追跡するためにマーカーが用意されている。

例: 最も右端の列による攻撃は高山又は森林高山における 8:1(又は 36:1)の攻撃である。

### 9.2.3 コラムシフトとダイス修正の決定

両陣営は先導ユニット(Lead Unit)を選択する。このユニットの ER[2.3.3]を戦闘で使用する。コラムシフトは、奇襲攻撃、都市や要塞に対する攻撃、及び拡張戦闘(Exploitation Combat)セグメントにおける攻撃に適用され

る場合がある。コラムシフトと適用される DRM は、CRT に記載されている。初期戦闘比は、コラムシフトの正味の差分によって修正される。もし最終的なコラムシフトを適用した後の戦闘比が最高比又は最低比を超過した場合、使用可能な最高比又は最低費を使用すること。

### 9.2.4 戦闘支援の配置

攻撃側は、全ての航空ポイント[6.1]、攻撃ヘリコプター[6.5]及び海軍ユニット[7.3.1]を戦闘に投入しても良い。その後、防御側も同じことを行う。

### 9.2.5 対空射撃の解決

いずれかの競技者が航空ポイント又は攻撃ヘリコプターを地上戦闘に介入させ合、即座に ADF[6.6]を解決する。

### 9.2.6 ダイスを振って戦闘を解決する

攻撃側はダイスを振り、CRT に記載された適切な DRM を適用する。

### 9.2.7 損失の適用

防御側が最初に損失の適用と後退を実施する。その後、攻撃側の損害を適用する。

### 9.2.8 後退と戦闘後前進

戦闘の結果、防御側のヘクスが空になった場合、攻撃側競技者は戦闘後前進のルールに従って最低 1 ユニット、最大 4SP(スタッキングポイント)(山岳/高山地形に対しては 3SP)までの攻撃側ユニットを防御側のヘクスに対して戦闘後前進させなければならない[9.9]。

## 9.3 複数ヘクスにおける戦闘

特定の敵ヘクスに対して(スタック制限の範囲内で)[8.1.1.1]攻撃を行う複数の自軍ユニットは、その攻撃力を合計しなければならない。1つの敵防御ヘクスは、特定の自軍戦闘セグメントにおいて複数回攻撃を受けることはない。特定の戦闘において、たとえ複数の防御ヘクスに隣接していたとしても、攻撃側は複数の防御ヘクスを同時に攻撃できない。複数のヘクスから攻撃を行う攻撃者は、2ヘクスを超える攻撃[9.6.3]による有利な DRM を受ける場合がある。

## 9.4 戦闘力修正

ユニットの戦闘力を修正する場合は、修正は個々のユニット毎に実施され、端数は切上げになる。戦闘力の半減は 1 度のみ適用される。複数回の戦闘力半減は無視される。

### 9.4.1 河川越え又は強襲上陸

二級河川(Minor River)ヘクスサイド(橋梁の有無は問わない)越しの攻撃又は敵ユニットに対する強襲上陸を実施したユニットは、攻撃力が半減する。複数ヘクスによる戦闘の場合、実際に河川ヘクスサイド越え又は海ヘクスサイド越えの攻撃を実施したユニットのみが攻撃力半減となる。

### 9.4.2 機甲優越(Armor Advantage)

機甲(Armor)ユニットが非機甲/非機械化ユニット(又はそのスタック)を攻撃する場合、地形が平地(Flat)又は荒地(Rough)で、森林(Woods)、都市及び要塞を含まない場合、その攻撃力が 2 倍になる。

例外: このボーナスは、河川ヘクスサイド越えの攻撃又は強襲上陸の際には適用されない。



### 9.4.3 機械化優越(Mechanized Advantage)

機械化(Mechanized)ユニットが非機甲/非機械化ユニット(又はそのスタック)を攻撃する場合、地形が平地(Flat)又は荒地(Rough)で、森林(Woods)、都市及び要塞を含まない場合、その攻撃力が1.5倍になる。

**例外:** このボーナスは、河川ヘクスサイド越えの攻撃又は強襲上陸の際には適用されない。

### 9.4.4 地形による機甲/機械化ユニットの不利

機甲又は機械化ユニットは、湿地(Marsh)(冬季を除く)、山岳、高山、高地(Highland)又は森林高地(Highland Woods)を攻撃する場合、攻撃力が半減する。

### 9.4.5 歩兵の優越(Infantry Advantage)

非機械化海兵(Non-mechanized Marine)、自動車化歩兵(Motorized Infantry)及びその他全ての徒歩(Leg)ユニット(空中機動含む)は、市街地(Urban)ヘクスで防御する際に防御力が2倍になる。

**例外:** このボーナスは、掃討戦マーカーの下にいるユニットには適用されない。

**競技者ノート:** ユニット識別表(Unit Identification Chart)を参照し、機甲、機械化又は徒歩ユニットに相当するユニットがどれなのかを確認すること。

## 9.5 コラムシフト

### 9.5.1 ERによるコラムシフト

攻撃側は戦闘で効果値(ER)[2.3.3]を使用するユニット(端的に言えば突撃を先導するユニット)を指定しなければならない。次に防御側も防御時にERを使用するユニットを指定しなければならない。攻撃側は自身のERから防御側のERを引く。その結果が戦闘時におけるコラムシフトとなる(攻撃側のERが防御側のERよりも大きい場合は右シフト、防御側の方が大きい場合は左シフト)。加えて引き続いて実施される戦闘の際、最初のステップの結果は(もしあれば)、ER値を使用したユニットに適用しなければならない。

### 9.5.2 都市/要塞のコラムシフト

都市又は要塞内[8.3.1.5/8.3.1.10]で防御するユニットを攻撃する場合、CRT上で左へ2コラムシフトが適用される。防御側が要塞に関する利益を享受できるのは、その要塞が自国国内又は同盟国国内に位置しており、かつ自軍が支配している場合に限られる。もしヘクス内に都市と要塞の両方が存在している場合、その効果は累積される。都市のコラムシフトは、掃討戦マーカーの下にあるユニットには適用されない[8.4.1.5]。

### 9.5.3 拡張戦闘シフト

拡張移動セグメントの直後に主導権側の全てのユニットは(拡張移動時に移動を実行したか否かに関わらず)攻撃を実施できる。そのような攻撃の際には、左へ2コラムシフトが適用される。

**デザインノート:** この不利なコラムシフトは、数日間に渡る部隊の移動や戦闘の連続による効率性の低下を表している。戦闘による疲労、補給品の不足、そして砲兵、司令部、工兵等からの支援の減少は、ここで表現されている重要な要素の1つだ。その一方で拡張攻撃を忘れると、主導権を相手に渡してしまう可能性がある。

### 9.5.4 奇襲によるコラムシフト

いくつかのシナリオでは、奇襲効果を表すため、どちらか一

方が有利なコラムシフトが得られる。

### 9.5.5 強襲上陸

強襲上陸の際には、左へ1コラムシフトが適用される。ただし、強襲上陸を実施しないユニットが同じ戦闘に参加し、これらのユニットの戦闘力(修正後)が全戦闘力の過半数を占めている場合、このコラムシフトは適用されない。

## 9.6 ダイス値修正

### 9.6.1 戦闘支援

攻撃側及び防御側は、戦闘に対する航空ポイントの割当[6.1]、攻撃ヘリコプター[6.5]、又は海軍による戦闘支援[7.3.1]によって戦闘解決のダイス目を修正できる。両陣営は、当該戦闘に射程距離を及ぼしている任意の数の海軍ユニットを戦闘支援に投入できる。それぞれのタイプの戦闘支援について攻撃側が先に割り当てを宣言する。両陣営は、ADF[6.6]を生き残った攻撃ヘリコプターの戦闘力とADFを生き残った航空ポイントを海軍の支援評価値に加える。防御側の支援評価値合計から攻撃側の支援評価値合計を引く。その結果が(正の値であれ負の値であれ)続く戦闘における戦闘時のダイス修正値になる。

### 9.6.2 飛行場、町及び施設(Airfields, Town, and Installations)

もし防御側のヘクスに飛行場、町及び/または施設[8.3.1.2]が含まれている場合、戦闘時に+1のDRMが適用される。これらのDRMは累積される。このDRMは、防御側がヘクス自体を支配している場合のみ適用となる[8.4]。

### 9.6.3 複数ヘクスによる戦闘

もし攻撃が3ヘクス以上のヘクスから実施されている場合、攻撃側は有利なDRMを受け取る。もし攻撃が3又は4ヘクスから実施されている場合は-1のDRMが適用される。もし攻撃が5又は6ヘクスから実施されている場合は-2のDRMが適用される。強襲上陸を行うユニットは、このDRMの資格を得るために利用できない。

### 9.6.4 特殊なユニットによる攻撃

ゲーム固有ルールによっていくつかの特殊なユニットに対して追加の修正を適用する場合がある。

### 9.6.5 複数の国籍による攻撃

ゲーム固有ルールによって複数の国籍による攻撃の場合に不利なDRMが適用される場合がある。

### 9.6.6 複数のフォーメーションによる攻撃

異なるフォーメーション[2.3.4/15.2.10]が同じ攻撃に参加する場合、最初のフォーメーション以外に追加となるフォーメーション1つにつきDRMが適用される(CRTを参照のこと)。独立ユニット、すなわちフォーメーションに属しない及び/または白いユニット・タイプのユニットは、このDRMについては無視する。ゲーム固有ルールによってはこの例外が示される場合がある。

### 9.6.7 軽歩兵(Light Infantry)

都市を含むヘクス又は平地(Flat)/森林平地(Flat Woods)以外のヘクスの戦闘で軽歩兵が参加する場合、攻撃側及び防御側はそれぞれ-1/+1のDRMを得る。このDRMはユニット毎ではなく戦闘毎である。

**例外:** 強襲上陸を行う軽歩兵ユニットは、有利なDRMを提

併できない。

## 9.7 戦闘結果

戦闘の結果は CRT に左から右へ攻撃側への適用、防御側への適用の順で記載されている。攻撃側に対する結果は数値と与えられており、これは攻撃側が損失するステップ数を表している。防御側に対する結果は数値と”R”記号で表されており、数値は損失ステップ数、”R”記号は後退を表す。全ての場合、後退よりも先にステップ損失が適用される。

### 9.7.1 ステップ損失

ユニットは、1 ステップ又は 2 ステップを有している。2 ステップユニットは、裏面に減少戦力状態の数値が記載されている。1 ステップユニットは裏面に記載がなく、1 ステップの損失が適用されただけで除去される。2 ステップユニットが最初のステップ損失の適用を受けた場合、裏返して減少戦力面になる。減少戦力面のユニットがさらなるステップ損失を受けた場合、そのユニットは除去される。SP 値は必ずしもステップ損失と連動している訳ではない。

戦闘の結果、攻撃側又は防御側にステップ損失が発生した場合、競技者は示された数のステップ損失を適用しなければならない。この時、最初のステップ損失は先導ユニットに適用される。このステップ損失は攻撃側/防御側の個別のユニットに適用されるものではなく、攻撃側又は防御側の全体に対して適用されるものである。最初のステップロス適用した後、戦闘に参加している全ての 2 ステップユニットが 1 ステップを失うまでは、2 ステップユニットが除去されることはない。

**競技者ノート：それゆえ先導ユニットを除くと、ステップ損失を受けていないユニットは、いつ損失を受けたかに関わらず既にステップ損失を被った 2 ステップユニットが除去される前にステップ損失を被らなければならない。**

### 9.7.1.1 超過した戦闘損失

最終的な戦闘比が 11、12 又は 13 の列で、戦闘結果による防御側の損失が防御側の総ステップ数を超過している場合、攻撃側はこの戦闘における自身の損失を 1 減少させても良い。戦闘による攻撃側の損害が攻撃側の総ステップ数と同じか又は超過していた場合、CRT のコラムに関わらず防御側の損失を 1 減少させても良い。

### 9.7.2 後退の結果

CRT に記載された”R”の文字は、防御側が特定のヘクス数分後退しなければならないことを示している[9.8]。

## 9.8 後退(Retreat)

### 9.8.1 後退の手順

防御側のユニット/スタックが戦闘の結果後退を要求された場合、そのヘクス内の各ユニットは戦闘中に自身が占めていた地形によって要求された全ヘクス数を後退しなければならない。都市や要塞を含まない平地(Flat)、森林平地(Flat Woods)、荒地(Rough)、森林荒地(Rough Woods)及び湿地(Marsh)で防御しているユニットは、2 ヘクス後退しなければならない。上記以外の地形で守備をしているユニットは、1 ヘクス後退しなければならない。

スタックが後退を強要された場合、スタック内のユニットはそれぞれ個別に後退しなければならない。後退する複数のユニットは、それぞれ別の経路を後退して良い。後退する全ユニットは、後退を終了するヘクスが後退を開始したヘクスから後退するヘクス数と同じ距離分離れたヘクスとしなければ

ならない。後退の際にどのヘクスに後退しなければならないかについては、以下の優先順位を参照されたい。

**優先度 1：**移動禁止ではなく、自軍盤端に向けて EZOC ではないヘクス。

**優先度 2：**移動禁止ではなく、EZOC ではないヘクス。

**優先度 3：**移動禁止ではなく、自軍盤端に向けたヘクス。

**優先度 4：**移動禁止ヘクスではない

### 9.8.2 後退の制限

自軍地上ユニットがない EZOC[8.2.2]や敵施設ヘクス[8.3.1.2]]で後退を終えることはできない。

後退中のユニットにとって掃討マーカーを置かなければならないようなヘクスで後退を終了することはできない。後退するユニットは、敵の都市や施設を迂回[8.5.1.1]できる。

LI(軽歩兵)ユニットのみが橋梁のない河川ヘクスサイドを超えて後退できる。機械化及び自動車化クラスのユニットは、道路沿いではない限り禁止地形へ後退できない。

港湾又は橋頭保にいる海兵ユニットは、隣接する AMPH ユニットへ後退できる。空中機動能力を持つユニットは、後退の際に可能であれば空中機動ポイントを使用できる(あるいは固有の空中機動能力を利用できる)。その場合、通常空中機動[8.5.4.4]と同じ方法で自軍が支配する航空基地又は飛行場まで経路を辿る必要がある。加えて彼らは後退開始時点で EZOC からの離脱によって ADF を受ける。この時、ADF による任務中止(Abort)の結果は無視する。

### 9.8.3 死守(Voluntarily Ignoring Retreat Results)

市街地(Urban)、高地(Highland)/森林高地(Highland Woods)又は山岳/高山ヘクス、都市、要塞[8.3.1.10]又は橋頭保[8.5.8.2]を含むヘクスに位置しているユニットは、CRT で記載された後退の結果を自主的に無視できる。この場合、防御側スタックの中で最も ER が低いユニットが ER チェック[2.3.3]を行う。ER チェックに失敗した場合、そのユニット/スタックは戦闘結果に従って後退するか、あるいは追加の 1 ステップ損失[9.8.4]を適用して現在地に留まるかを選択できる。もし ER チェックに成功した場合、後退の結果を無視できる。

**競技者ノート：スタック全体で 1 度だけダイスを振る(たった 1 ユニットのスタックであったとしても)。そしてその結果をスタック全体に適用する。**

### 9.8.4 後退の失敗

ユニットが後退終了時点で自軍ユニットのいない EZOC にしか後退できない場合、あるいは地形障害、敵ユニットの存在、あるいはその他の理由によって完全な後退を実施できない場合、そのユニットは元のヘクスに留まる。そのユニットは ER チェック[2.3.3]を実施しなければならない、ER チェックに失敗した場合は追加のステップ損失を被る。もし防御ヘクス内の複数のユニットが後退に失敗した場合、最も ER が低いユニットのみが ER チェックを強要される。ER チェックに失敗した場合、後退失敗による追加のステップ損失を被る。

### 9.8.5 EZOC を通過する後退

後退中に個々のユニットが EZOC[8.7]に進入したり通過したりした場合、ER チェック[2.3.3]を行い、失敗したら追加のステップ損失を被る。この場合、自軍ユニットが存在するヘクスについては、EZOC の影響を無視することに注意せよ。

### 9.8.6 防御ヘクスへの後退

後退してきたユニットが自軍の存在するヘクスで停止し、そのヘクスが同じ戦闘セグメントで別の攻撃の目標になった場合、後退してきたユニットの防御力は加算しない。また戦闘による損失の対象としてはいけない。ただし、後退してきたユニットは、スタック超過の原因にはなる。さらに、戦闘結果を適用した後にそのヘクスで元々防御していた自軍ユニットが残っていない場合、後退してきたユニットはそれぞれ ER チェック [2.3.3] を行う。もし ER チェックに失敗した場合、1 ステップ失う。これらのユニットは、戦闘結果によってさらなる後退の対象となる。

### 9.9 戦闘後前進

戦闘後前進は攻撃側に対してのみ認められており、防御側は戦闘後前進を実施できない。戦闘の結果防御側のヘクスが空になった場合、攻撃側が全滅していない限り最低 1 ユニット (攻撃側が選択) は空ヘクスに前進しなければならない。

#### 9.9.1 機械化/自動車化ユニットの戦闘後前進

防御側ユニットが 2 ヘクスの後退を強いられるかあるいは除去された場合、攻撃側に含まれる移動クラスが機械化/自動車化ユニットは、元々防御側ユニットが存在するヘクスの背後にある隣接する空のヘクスへ前進できる (この時、一時的に EZOC [8.2] を無視する)。

このような前進を山岳、高山、高地 (Highland) 及び森林高地 (Highland Woods) で実施する場合、あるいは河川を超えて実施する場合、元々の防御ヘクスと隣接するヘクスが道路 (種類は問わない)、橋梁又はハイウェイによって接続されていなければならない。この「2 ヘクス」前進は、嵐のターン、強襲上陸の直後、あるいは要塞、市街地、都市又は施設ヘクスに対しては実施できない。さらに防御側のヘクスが、市街地、都市、施設ヘクスの場合も「2 ヘクス」前進は実施できない。

#### 9.9.2 市街地、都市又は施設ヘクスに対する戦闘後前進

防御側が市街地、都市又は施設 [8.3.1.2] ヘクスを空にした場合、戦闘後前進を強要されたユニット及び攻撃側が選択して戦闘後前進するユニットは、前進したヘクスで掃討マーカー [8.4] の下に置かれる。

#### 9.9.3 港湾への戦闘後前進

地上ユニットが敵海軍ユニットを含む港湾ヘクスへ前進した場合、海軍ユニットは再配置又はゲームターントラックへ移動する場合がある。もし接続する近海 (Inshore) ボックスが自軍支配又は競合状態の場合、海軍ユニットはその場所に置かれる。それ以外の場合、海軍ユニットは海岸線に沿って最も近い場所にある自軍港湾ヘクスに移動する。もしそのような方法で迎れる港湾ヘクスが存在しない場合、その海軍ユニットはゲームターントラックで 2 ターン後の欄に置かれる。それは当該ターンの増援フェイズに増援として配置される。

#### 9.9.4 強襲上陸と戦闘後前進

強襲上陸に成功した場合、強襲上陸に参加したユニットは戦闘後前進しなければならない。

## 10.0 増援 (Reinforcements)

ゲーム固有ルールには、両陣営の増援がどのようにプレイに登場するかが記載されている。

## 11.0 補充 (Replacements)



両陣営は、ゲーム進行中に特定の数の補充ポイント (Replacement Points) を受け取る。これらのポイントは、シナリオに示されている通りそれぞれのターンの増援/補充フェイズに受け取る。これらのポイントは国籍別に記載されており、同国籍ユニットの補充又は再建のためだけに使用できる。補充ポイントは即座に使用するか、又は保存しておいて次ターン以降まで持ち越すことができる。競技者は、ゲームターントラック上に補充ポイントマーカーを配置することで、現在の補充ポイントを記録するべきである。補充ポイントは、マップ上にある減少戦力状態のユニットにステップを補充したり、除去されたユニットを再建したりするために使用できる。

### 11.1 ステップ補充

このフェイズに EZOC [8.2] にいないあらゆるユニットは、プレイエイド (Play Aids) の補充/再建表 (Replacement/Reconstitution Table) に記載された補充コストを消費することで、失ったステップを回復できる。

### 11.2 再建

このフェイズに以前に除去されたユニットのうちいくつかは、1 ステップユニットとして再建できる。再建に必要な補充ポイントは、補充の場合よりも大きい。再建されたユニットは、自国又は同盟国の町 (Town)、都市、市街地又は施設ヘクス、あるいは自軍ユニットに隣接したヘクスに配置できる。このヘクスは敵ユニットから 3 ヘクス以上離れた場所で行なければならない。

ユニットは 1 ターンに 1 ステップのみ回復できる。だから 2 ステップユニットは完全回復するために 2 ターンを必要とする。

空中機動タイプユニット、空挺ユニット及び海兵ユニットは、一度除去されたら再建できない。

## 12.0 勝利

### 12.1 勝利得点 (Victory Points)



それぞれの陣営は、特定のヘクスを占領した場合や敵ユニットを除去した場合、マップに記載された勝利得点表 (Victory Point Chart) に記載された勝利得点 (VPs) を得る。ゲームトラックレコード上で "VPs This Turn" マーカーを移動させて獲得した VP を反映する。

**重要:** そのような敵が支配する VP ヘクスを占領するたびに、競技者は VP を獲得する。したがって、もしある陣営が首都市街地 (Urban Capital) ヘクスを占領した場合、その競技者は 6VP を得る。相手競技者がそのヘクスを奪還した場合、彼は 4VP を受け取る。他の競技者がその後そのヘクスを奪還した場合、彼は再び 6VP を得る。

勝利ポイントトラック (Victory Point Track) でゲームを通じて獲得した VP total を記録する。そして勝利決定 (Victory Determination) フェイズに各ターンで獲得した VP ("VP This Turn" マーカーで記録されている) を反映する。

#### 12.1.2 施設の破壊

以前に破壊されて修理された施設について再度破壊すること



でVPを獲得できるのは、その施設が完全に回復した場合のみである。破壊された施設は、ゲーム上全ての機能を失う。それは掃討の対象や占領時におけるVP獲得の対象も含む。

### 12.1.3 ゲーム開始前のVPs

ゲーム開始前に実施した活動(例えばゲーム開始前の打撃等)によって得たVPは、VP totalに直接加算し、最初のターンにおける"VP This Turn"には加算しない。

## 12.2 自動的勝利

**デザインノート:** これらのルールは、勝利や敗北につながるかもしれない様々な要因に関する見解を反映して作られている。これらの要因がいずれかの陣営の降伏を引き起こす保証はないが、我々は多くの状況が降伏を引き起こす可能性があるとして主張できる。我々はゲームに同じ不確実性を導入するために自動勝利表を作成した。基本的に一方の陣営がVPで大きなリードを得ているか、又は敵の首都を占領している場合、自動的勝利(相手の降伏)を引き起こすことがある。

 それぞれのキャンペーンシナリオでは、自動的勝利レベル(Automatic Victory Level)が設定されている。このレベルは、両競技者の"Victory Point total"の差という形で表現されている。この差がシナリオで指定された値と一致する又は超過した場合、総VPが多い競技者が自動勝利表(Automatic Victory Table)を参照してダイスを振る。加えてどちらかの競技者が敵首都の全ヘクス(又はゲーム固有ルールで指定された他のヘクス)を占領した場合、その競技者は自動勝利表でダイスを振っても良い。なお、総VPの差と敵首都(又は他のヘクス)の両方を達成した競技者は、自動勝利表を2回チェックする資格を得ることに注意すること。競技者が自動勝利表を使用する場合、(今回を含めて)彼がこの表でダイスを振った回数を表す列を使って判定する。自動勝利表を使った回数については、ゲームターンレコードトラックで記録すること。もしこれが最初に使用する場合は、"1"の列を使用する。2回目の場合は"2"の列を使用する。以下、同じ。もし結果が「勝利」(Victory)の場合、相手は無条件降伏したとみなし彼は即座に自動的勝利を得る。

### 12.2.1 選択的自動的勝利条件

競技者が合意すれば以下のルールを導入しても良い。当該ターンが主導権ターンで、かつ主導権を獲得した競技者のみが自動的勝利の権利を有する。

## 12.3 勝利レベル

それぞれのシナリオでは特定の勝利レベルを達成するために必要な勝利ポイントが記載されている。勝利レベルは以下の通り。

- ・圧倒的勝利(Overwhelming Victory)
- ・実質的勝利(Substantive Victory)
- ・辛勝(Marginal Victory)
- ・引分け(Stalemate)

ゲームが自動勝利で終わらない場合、ゲーム終了時点で多くのポイントを獲得した競技者が勝者である。シナリオの得点差を参照して勝利のレベルを決定すること。

## 13.0 選択ルール

このルール項目では、標準ゲームにおける選択ルールを示している。これらのルールのいくつかは、上級ルールで置き換えられている。

### 13.1 補給

兵站については、より合理化された経験を提供するために標準的なゲームのルールから故意に除外された。しかし戦争技術にもう少し注意を払ってプレイしたい競技者は、補給を決定するための以下のルールを使用しても良い。

#### 13.1.1 補給フェイズ

標準ゲームのSOPで、天候フェイズと主導権フェイズの間に補給フェイズを追加する。

#### 13.1.2 補給源

自軍の市街地、都市、港湾又は橋頭保[8.5.8.2]ヘクスが補給源となる。港湾と橋頭保については、近海ボックス[7.1]が自軍支配下の場合のみその資格を得る。

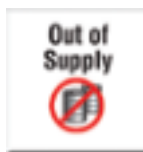
#### 13.1.3 連絡線(Line of Communication (LOC))

敵ユニット、ZOC [8.2]、禁止地形、または敵の市街地、都市、または施設ヘクスのない連続した一連の道路ヘクスを補給源までたどることができる場合、そのユニットは補給下にあると見なす。EZOCヘクス内の味方ユニットは、LOCをたどることに対するEZOCの効果を無効にする。道路に隣接するヘクス内のユニットは、ヘクスやヘクスサイドの地形に関係なく、その道路ヘクスを使用してLOCを開始することができる。この目的のために、橋頭保は隣接するヘクス内の道路を接続すると仮定しても良い。

#### 13.1.4 空挺/空中機動/海兵の補給

空挺(Paradrop)[8.5.3]、空中機動[8.5.4]、または強襲上陸[8.5.8]を実施したユニットは、それらがそのような移動を行う全ターンの間、補給下にあると見なす。その後、彼らは通常通り補給をたどる必要がある。AMPHに乗船する海兵隊は常に補給下にある。

#### 13.1.5 補給切れの効果



補給切れのユニットは、攻撃力と移動力が半減され(端数切捨て、ただし最小値は1)、ERが1減少する(ただし1未満にはならない)。そのようなユニットは、エリートアクション又は拡張移動セグメントに移動できない。補給切れの空中機動ユニットは、再度補給がつながるまで空中機動を実施できない。(それらは空中機動ポイントを使って移動することはできる) 補給切れのユニットは、補充を受け取れない。加えて再建されるユニットは、補給下のヘクスに配置しなければならない。

### 13.2 戦場の霧

戦いの熱気の中で、しばしば敵を追跡することは困難になる。これは「戦場の霧」と呼ばれる。競技者は、8.1.2「敵スタックの調査」を無視しなければならない、相手のスタックの内容を決して調べることはできない。

## 上級ゲームルール

### 14.0 上級ゲームルールの導入

標準ゲームではプレイアビリティのために現代の戦闘のいくつかの側面を単純化している。上級ゲームでは、それが現実的であるとはまだ主張していないが(紙やボール紙では現実的になるのはかなり難しい)、競技者にとって現在の戦争がどのように見えるかを表現するためにいくつかの主要なサブシステムを追加または拡張した。これらのシステムでも、プレイアビリティのために抽象化され合理化されている。ここで私たちが本当に示したいのは、大量の軍隊はそれぞれの側が将来の戦争に立ち向かうために使用する資産の全体像を反映していないことである。

上級航空ルールは、成功への絶対的な鍵となるであろう戦争の局面を反映している。標準ゲームは、実際に最前線に到達した近接航空支援を表す合理的な数量である。しかし、上級ルールでは、競技者が航空機を実際に運用できる。それは正確なドクトリンではない。しかし、あなたの航空機を使って現実と同じ戦略を実行し、(うまくいけば)あなたの現実と同じ結果を達成できる。敵の補給と指揮システムに対する航空兵力の威力は、(適切に適用されていれば)本当に破壊的である。

地上ユニットに対する探知も、上級ルールによってより現実的になる。基本的に、航空優勢を持つ側は敵の後方領域をもっと「見る」ことができる。最前線から遠く離れた目標を発見して攻撃するこの能力は、もちろん、米国のドクトリンにとって重要である。

補給ルールを追加することで、上級ゲームはそれぞれの陣営が彼らの軍隊を補給する際に直面する課題をよりよく表現することができる。両陣営にとって、彼らの補給部隊を敵の打撃任務や特殊部隊の攻撃から守ることは、彼らの成功にとって極めて重要である。

これらすべてのシステムをまとめると、現代の戦争がどのように見えるかについて、より明確な見解が得られる。これらのシステム間の相互作用、特に上級航空ゲームのサブシステム間との相互作用は、デザインの困難さと興味ある研究の両方が証明されている。私たちは、私たちがそれを作成しテストしたのと同じくらい多くあなたがこのゲームを楽しんでいることを望む。

*Enjoy the game!*

### 15.0 上級ゲーム備品

上級ゲームでは、標準ゲームのユニットとマーカーに加えて、いくつかの新しい戦闘ユニットとゲームマーカーが追加される。

#### 15.1 上級ゲームユニットのサンプル

##### 15.1.1 上級ゲームユニットの数値

カウンター能力については、ユニット・タイプ識別表(Unit Type Identification chart)(p.2 又はプレイエイド)を参照すること。

#### 15.2 ユニット能力の拡張

##### 15.2.1 打撃値(Strike Rating)

爆弾やスタンドオフ兵器による目標に対する攻撃能力を表し

ている。航空機による打撃(Strike)を実施する際に用いられる。

##### 15.2.2 支援評価値(Combat Support Rating)

戦闘支援任務時の能力を表す。この数値は戦闘解決時のDRM(攻撃時はマイナス、防御時はプラス)になる。

##### 15.2.3 空対空戦闘評価値(Air-to-Air Combat Rating)

空対空戦闘時の能力を表す。他の航空機との戦闘の際に使用する。カッコ内の数値(#)は、そのユニットが空対空戦闘時に攻撃を実施できないことを示している。

##### 15.2.4 パイロットスキル(Pilot Skill)

標準的な訓練、ドクトリン、電子装備及びパイロットのスキルレベルを表す。この数値は、空対空戦闘及び打撃任務時のDRMとして使用する。

##### 15.2.5 航続距離(Range)

航空機ユニットの場合は、そのユニットが任務を遂行できる距離について、S(短距離)、M(中距離)、L(長距離)、U(無制限)のいずれかが示されている(詳細はGSR参照)。HQ/砲兵ユニットの場合は、それらが打撃を実施できるか、又は戦闘支援を提供できる距離を示す。

##### 15.2.6 天候値(Weather Rating)

“A”という表記は、その航空機が晴天時以外に飛行できることを示す。

##### 15.2.7 ステルス(Stealth)

天候値に続いて表記されている“S”は、その航空機ユニットがステルス・テクノロジーを使用できることを示す。ステルスユニットは長距離又はスタンドオフ戦闘による攻撃を受けない。

##### 15.2.8 スタンドオフ兵器(Stand-off Weapons)

特定の数値の後ろにアスタリスク(\*)が記載されている場合、このタイプの攻撃についてスタンドオフ兵器を使用できることを示す。打撃任務実施時にスタンドオフ兵器を使用する航空機ユニットは、AAA射撃を無視する。空対空戦闘でスタンドオフ兵器を使用するユニットは、スタンドオフ戦闘で射撃を実施できる。

##### 15.2.8.1 長射程兵器(Long Range Weapons)

いくつかの航空機に示されている“\*\*\*”は、その航空機が先進的な電子兵器、ドクトリン及び極めて射程距離の長い空対空ミサイルを運用していることを示している。そのような航空機は、空対空戦闘時に3回まで(長距離、スタンドオフ及びドッグファイト)射撃を実施できる。

##### 15.2.9 ワイルド・ウィーゼル(Wild Weasel)

通常、支援評価値(CS)及び打撃値(Strike)が記載されている場所に“WW”と記載されているユニットは、敵の航空防御ネットワークを攻撃し破壊することに長けている。これらのユニットは、敵の探知(Detection)、AAA及びSAMトラックを積極的に攻撃できる。また、敵の空対空防御から他のワイルド・ウィーゼル、打撃任務、および戦闘支援任務のユニットを守るための防空制圧任務を遂行できる。

##### 15.2.10 フォーメーションID[2.3.4]

2.3.4に加えてHQ、戦闘支援、補給及びユニットの補充にとっても重要なルールである。

### 15.2.11 補給距離(Supply Range)

これは、補給部隊がフォーメーションまたは HQ に補給を供給できる最大移動ポイント数(自動車化ユニットで換算)である。

## 16.0 上級移動ルール

### 16.1 軽歩兵による浸透移動

敵ユニットに隣接して自軍の移動セグメントを開始した軽歩兵ユニットは、そのユニットのヘクスに侵入し、敵ユニットに隣接する別の空ヘクスに移動しようと試みることができる。ダイスを振る前に、移動先の空ヘクスを指定しなければならない。現在敵支配下で掃討戦[8.4.1]を必要とするヘクスを移動先のヘクスとして指定できない。浸透移動は、完全水ヘクスサイドを越えて試みすることはできない。

浸透移動の試みは、各軽歩兵ユニットの ER チェックからなる。ダイス目は、軽歩兵浸透移動表(Light Infantry Infiltration table)に示す通り修正される。その時の修正は、移動先の空ヘクスではなく、敵ユニットが占めているヘクスの地形に基づいていることに注意すること。

もし ER チェックに成功した場合は、最初に設定した目的地ヘクスに移動する。そこでその移動セグメントにおける当該ユニットの移動を終了する。ER チェックに失敗した場合、そのユニットは移動開始ヘクスに留まり、ダイス目に基づいて打撃(Strike)1 または打撃 2 マーカーを受ける。修正後のダイス目が ER よりも 1 大きかった場合、打撃 1 マーカーを置く。修正後のダイス目が ER よりも 2 以上大きかった場合、打撃 2 マーカーを配置する。ユニットはその移動セグメントの移動を終了する。

## 17.0 上級海軍ルール

以下のルールは、標準ゲームのルールに追加され、競技者は自分の航空機ユニットと戦域兵器を使って戦域域内及びその周辺の海上/近海ボックスの支配を争うことができる。

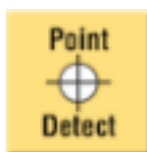
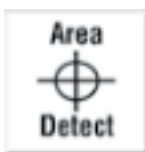
### 17.1 対艦打撃ルール

以下のルールを使って競技者は完全海ヘクス、近海ボックス又は海上ボックスに位置する敵海軍ユニットに対して打撃任務及び巡航ミサイル攻撃を実施できる。

#### 17.1.1 攻撃の割り当て(Allocation)

打撃任務[23.0]又は巡航ミサイル攻撃[26.0]を通常通り割り振る。探知[17.1.2]されている海軍ユニットのみが打撃の対象となる。

#### 17.1.2 探知(Detection)



海軍ユニットは、水上打撃戦(Naval Surface Combat)を実施すると、局所探知(Point Detection)によって自動的に探知される。港湾内の海軍ユニットは、常に広域探知(Area

Detection)されているとみなす。

その他の場合、競技者は以下の方法で海軍ユニットの探知を試みることができる。

1. 航空/海軍フェイズの海軍ユニット探知(Naval Unit

Detection)ステップに

2. 海軍ユニットが新たな海上ボックス、近海ボックス又は完全海ヘクスに進入して移動を終了した時

解決するには、ダイスを振って海軍探知表(Naval Detection Chart)に示されているように DRM を適用し(戦略ディスプレイを参照)、結果を適用する。以前にユニット上に置かれていたマーカーに関わらず、マーカーを変更または取り除く。

#### 17.1.2.1 探知マーカーの除去

既に探知されているユニットが新しい場所に移動し、探知のダイスで探知に失敗した場合、マーカーを取り除く。

**デザインノート:** 局所探知とは、正確な目標位置、つまりレーダー、ソナー、または目視による確実な探知があることを意味する。広域探知とは、あなたが敵の位置についての一般的な情報を持っていること、例えば電波の逆探知等を意味する。局所探知は打撃を実施した時に DRM を得るが、広域探知の場合は Bearing Only Launch (BOL) をシミュレートし、命中する可能性が小さくなる。

#### 17.1.3 打撃表(Strike Chart)

打撃表の海上ユニット(Naval Unit)列を使用して適切な打撃値を参照する。空母艦載機ユニットは、適切な"Naval #"欄を使用する。この時、"#"は打撃値を示す。[23.4.1.1]打撃表(Strike Table)に示されている DRM(Naval Strike DRM)を適用する。打撃の結果、海軍ユニットは退却するかマップから削除される可能性がある[27.4]。

#### 17.1.4 海軍ユニットによる対空射撃

完全海ヘクスの海軍ユニットは、通常の ADF[24.1]値を使用することを選択できる。あるいは以下に示す自身の対空能力を使用することもできる。近海ボックス又は海上ボックス/海域ゾーンにいる海軍ユニットは、以下の例外を除いて通常の手順を実施する。

1. **海軍の ADF:** 表の値を参照する。自身が目標か否かに関わらずユニットのタイプがボックス/ゾーンに存在する場合のみ適用される(複数のタイプが存在する場合は、1セットの値のみを使用すること)
2. **海軍の AAA:** その打撃が探知されているか否かに関わらず、常に巡航ミサイル/打撃任務(以下、打撃)に対して射撃するために使用する。この場合、これらの打撃に対する海軍による AAA は、Close-in-Weapon System(CIWS)と呼ばれる。打撃を解決する前に、適切な AAA 列を使用する。"X"又は"A"の結果は打撃の失敗を意味することを除き、通常の結果を適用する。全ての海軍ユニットは、CIWS 射撃について-1 の DRM を受ける。CIWS がスタンドオフ兵器を使用する打撃任務に対して使用される場合、"A"又は"X"の結果は航空機ユニットには影響を与えないが、打撃を失敗させる原因となる。
3. **早期発見(Early Detection):** 自身の ADF 値を使用した場合の海軍ユニットによる探知における"D"の結果は、海上ユニットを目標とする攻撃に対してであれば"ED"の結果と見なす。
4. **迎撃(Interception):** 迎撃ユニットの航続範囲内であれば、航空優勢ボックス内のいかなる航空機ユニットも、完全海ヘクス、港湾、または近海ボックス内の海上ユニットに対する攻撃の迎撃機として使用できる。打撃任務と同じ海上ボックス/海域ゾーンまたは近海ボックスの CV/ CVN の準備ボックス(Ready Box)にある空母艦載機は、どちらのボックスに対する打撃任務に対する迎撃機とし



て使用できる。迎撃に使用され、破壊も任務中止もされなかった空母艦載機ユニットは、任務完了ボックス(Flown Box)ではなく準備ボックス(Ready Box)に置かれる。

## 17.2 勝利ポイント

海軍ユニットを除去すると、5VP を獲得する。

## 17.3 水上打撃戦(Naval Surface Combat)

探知された[17.1.2]敵海軍ユニットと同じ海上ボックスまたは近海ボックス内の海軍ユニットは、そのユニットに対して水上打撃戦を行うことができる。完全海ヘクス内の海上ユニットは、完全海ヘクス経由で 10 ヘクス以内の完全海ヘクス内の探知された敵海軍ユニットに対して、水上打撃戦を実施できる。10 ヘクスの経路は、陸上ヘクスサイドを横切ってはいけない。各戦闘セグメントの間、“Naval #”欄(#は攻撃を実施するユニットの支援評価値)を使用して、探知された敵ユニットに対する攻撃を実施する。これは、DRM や CIWS による迎撃の観点から巡航ミサイル攻撃であると見なす。

どちらの競技者も各戦闘セグメントで海上戦闘を開始することができる。同じ場所にいるすべての海軍ユニットが戦闘に関与しており、戦闘は同時に解決する。

**例外:** 探知されなかった海軍ユニットによる射撃は、探知された敵が射撃する前に射撃し、その結果を適用する。したがって、探知されなかった部隊から射撃する決定は、他のすべての海上戦闘の実施しなければならない。

## 17.4 海軍又は戦略ディスプレイ(Naval or Strategic Display)

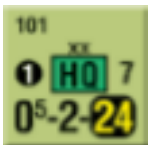
海軍又は戦略ディスプレイは、周囲の海上ボックス及び近海ボックス並びに陸地を一般化した領域を含む地図外ディスプレイである。ゲーム固有ルールによってこのディスプレイの使い方は詳細に示されている。

**デザインノート:** 全てのゲームでこのディスプレイが含まれているとは限らない。

## 17.1 後退時の支配の影響

海上ボックスまたは近海ボックスの支配が変わったときに海軍ユニットに対して退却を要求された場合、海軍ユニットは退却する代わりにその場に留まり、自動的に打撃 1 の命中を受けることを選択することができる。

## 18.0 フォーメーション及び HQ ユニット



ゲームに登場する大半の地上ユニットは、ユニット・タイプのシンボルに自身のフォーメーションを示す色が付けられている [15.2.10]。

HQ はゲーム内で最も重要なユニットの 1 つである。HQ は固有の戦闘能力を持ち、麾下のユニットが再建して補充を受け取ることを可能にする [27.9.3]。HQ とその能力の喪失は、フォーメーションへの致命的な打撃となる可能性がある。

## 18.1 従属

ゲーム内のすべての地上ユニットは、以下に示す通り特定の「親」HQ ユニットに従属している。

1. 色付きのユニット・タイプ記号を持つ全ての非 HQ ユニットは、同じ色の HQ に従属している。
2. 白のユニット・タイプの背景を持つ、またはそれ以上のフォーメーション指定を持たない、全ての非 HQ、非砲兵ユニットは、その国のいずれかの本国 HQ に従属する。

従属は、HQ による戦闘支援や補給決定などの目的のために重要である。

## 18.2 HQ の戦闘能力

各 HQ には、工兵、偵察部隊、電子戦闘部隊、砲兵、そしていくつかの国では偵察及び攻撃用の無人航空機(UAV)のような戦闘支援要素が含まれると想定されている。これらの資産は、HQ の打撃能力(Strike Capability)と戦闘における追加の支援評価値として表現されている。

各 HQ はゲームターン中に 2 回その戦闘能力を利用できる。しかしながら、それは単一の攻撃フェイズまたは戦闘セグメントにおいても 1 度だけこの能力を使用することができる(したがって、例えば同じ戦闘セグメント内で 2 つの戦闘を支援することはできない)。

HQ が打撃を実施するか戦闘支援するとき、HQ を 90 度回転させること(攻撃ヘリコプターのように)。180° 回転している HQ は、このゲームターンにこれ以上戦闘能力を使用できない。

HQ の戦闘能力は、敵の特殊部隊による襲撃や打撃によって、打撃マーカー [27.3] を配置することで減少させられることがある。HQ が横棒(“—”)以外の打撃結果を受け取るたびに、そのゲームターンの残りの間戦闘能力の 1 つを失う。

各ゲームターンの再編成フェイズの間、その状態に応じて、HQ は回転して元の状態に戻ることができる [SOP を参照]。

## 18.3 支援力(Support Strength)

支援を適用するとき、戦闘力として HQ 支援力を加える。減少段階の HQ は、その支援力に影響を受けない。

**例:** DPRK の 5-5-8 機械化歩兵旅団が USMC の 1-1-4 大隊を攻撃する場合、初期戦闘比は 5:1 になる。両陣営はそれぞれ 1 つの HQ で支援を提供できる。両方の HQ はそれぞれ影響範囲、支援力が共に 4 であった。その結果、戦闘比は 9:5 となり 1.5:1 となる。

支援を受ける資格があるためには、攻撃を受けたヘクスは支援を提供している HQ の範囲内にあり、戦闘に関与する 1 つのユニットが支援を提供している HQ に従属していなければならない。

攻撃時には、最大 2 つまでの HQ が支援を提供できる。防御時には最大 1 つまでの HQ が支援を提供できる。

**例外:** 最高 HQ (Supreme HQ) は支援を提供できない。

## 18.2 HQ による打撃(HQ Strike)

HQ ユニットの、その攻撃範囲内で探知された[21.0]地上ユニットに対して HQ による打撃を実施できる。HQ の攻撃範囲はカウンターに記載されている。HQ による打撃は、上級ゲーム打撃表(Advanced Strike Table)で解決され、適切な列を使用すること。攻撃側の HQ がステップロスをした場合、打撃解決時に”+1”の DRM を適用する。さらに HQ は阻止攻撃(Interdiction Strikes)を実施できる。阻止攻撃を実施する際には、上級阻止攻撃表(Advanced Interdiction table)上で HQ の支援力と地形の種類を相互参照する、阻止攻撃を解決すること。1つのユニットは、特定のフェイズ中に複数の HQ による打撃の目標になることはない。

### 18.2.3 対空 DRM(Air Defense DRM)

HQ ユニットの、自身の2ヘクス以内で実施される航空任務や着陸するユニットに対する ADF について、”-1”の DRM を適用する。この ADF 能力は、ゲームターン中何回でも使用でき、また HQ 能力の使用回数としてはカウントしない。

### 18.2.4 化学兵器(CW)支援(Chemical Weapons Support)

最高 HQ(Supreme HQ)ではなく、補給下にある HQ は、その HQ に従属し、かつ孤立していない自軍ユニットが参加する地上戦闘において化学兵器(CW)マーカーを配置できる。攻撃されたヘクスは、HQ の攻撃範囲内にあり、CW ポイントが利用可能でなければならない。競技者は、ゲーム固有ルールによって指定されている通り、一定量のマーカーを持つ。一度マーカーが置かれると、ターン終了時にマーカーが取り除かれるまで、その効果は持続することになる。一般的に CW マーカーは、目標ヘクス内のユニットの ER 値を3(米軍ユニットの場合は2)減少させる。

### 18.2.5 HQ 能力の制限

HQ の戦闘能力は、HQ が掃討戦マーカーの下にいる場合、あるいは完全海ヘクス、近海ボックス又は海上ボックスにいる場合には使用できない。

### 18.2.6 HQ による橋梁

自軍の HQ ユニットの、大河川又は小河川を超える一時的な橋梁を架けることができる。これは固有の工兵機能をシミュレートしている。HQ による橋梁は、あらゆる点で通常の橋梁として機能する。すなわち、小河川ヘクスサイドを横断するのに必要な追加 MP を無効にし、追加の移動コストなしで大河川ヘクスサイドを横断させることができる。味方の移動セグメントの終了時に、敵 ZOC 内にいない司令部は、上級ゲームの橋梁修理手順[27.10.2]を用いて大河川ヘクスサイドまたは小河川ヘクスサイドに1つの橋梁を建設できる。

**例外：**空挺 HQ(airborne HQ)は、味方補給源へ連絡線をたどることができ[19.1]、航空基地/飛行場補給[19.1.2]を使用していない場合のみ HQ による橋梁を配置できる。

工兵による橋梁の効果を示すため、HQ による橋梁マーカーを橋梁に隣接するヘクスに置き、橋梁の配置しているヘクスサイドに矢印を向ける。各 HQ は、1度に1つの橋梁しか配置できない。配置された橋梁は、以下のいずれかが発生するまで機能し続ける。

- 配置した後の自軍移動セグメント終了時に、配置した競技者によって自主的に除去される。
- 自軍移動セグメントによる移動又は後退によって橋梁を配置した HQ が移動し、橋梁が HQ の支援範囲から外れ

た。

- 敵地上ユニットが移動終了時点で橋梁ヘクスサイドを含むヘクスの1つに進入する(もう一方のヘクスに自軍地上ユニットによって占められている場合のみ適用する)。
- 橋梁打撃/破壊任務(Bridge Damage/Destruction)によって[8.3.4.1]
- 橋梁ヘクスサイドを含むヘクスに対する核攻撃が成功した場合。

上記のイベントのいずれかが発生した場合、直ちに HQ 橋梁マーカーを取り除く。上記の c)、d)又は e)によって橋梁マーカーが取り除かれた場合、それはゲームから永遠に取り除かれる。何らかの理由によって取り除かれた HQ 橋梁マーカーは、次の自軍移動セグメントの終了時まで再配置できない。

## 18.3 最高 HQ(Supreme HQ)

GSR にはそれぞれの陣営が最高 HQ を持っているかどうかを示している。全てのユニットは、最高 HQ の従属下にある。

### 18.3.1 戦闘能力

最高 HQ は戦闘支援や CW 支援を提供できない。最高 HQ は、カウンター示す通り、HQ による打撃を実施する際に長大な攻撃範囲を有している(地対地ミサイルを表している)。

### 18.4 HQ のステップ損失

ステップ損失した HQ が HQ による打撃を実施する場合、”+1”の DRM が適用される。

補給下であり、孤立していない HQ は、各ターンの増援/補充(Reinforcement/ Replacement)フェイズにステップ補充を実施できる。他の地上ユニットとは異なり、HQ は補給ポイントを消費することによってステップを補充する。再建については、補給ポイントと補充ポイントが必要である。標準及び上級プレイエイド(Standard & Advanced Play Aid)の補充/再建表(Replacement/Reconstitution table)を参照のこと。ステップ補充を実施した HQ は、90° 回転させ、当該ターンにおける支援力を1回分失ったことを示す。

### 18.5 除去

HQ は他のユニットと同様に全てのステップを失った時点で除去される。各ターンの増援/補充フェイズにおいて、それぞれの競技者は2補給ポイント[19.5](又は最高 HQ の場合は5補給ポイント)と1補充ポイントを消費することによって1つの HQ を再建できる。再建した HQ は、90° 回転させ、当該ターンにおける支援力を1回分失ったことを示す。再建された HQ は、以下のリストから最初の達成可能な条件を選ぶことによって、完全戦力で配置される。

- 自陣営の国内で補給下かつ孤立していない配下のユニットから4ヘクス以内。
- 最高 HQ と同一ヘクス又は隣接ヘクス
- 任意の自軍支配下の市街地又は都市ヘクス

HQ は決して EZOC 内には配置できない。また補給下ではないヘクスや孤立したヘクスにも配置できない。

**訳注：**ここでいう「配置する」とは、復活時の配置のことを示すと考える。

## 19.0 補給(Supply)

**デザインノート:** 最高度の能力を発揮するために地上ユニットは補給下にいなければならない。これは豆と弾丸(食料と弾薬)のほか、予備部品、衣服、郵便、そしてユニットが完全に機能するために必要なその他すべてのものの安定した流れを表している。

これらのルールは、標準ゲームの選択ルールにおける補給ルールに優先する。補給はプレイの順番に従って主導権ターンで2回チェックされ、競合ターンでは1回だけチェックされる。

### 19.1 補給源

各陣営には利用可能な4つの補給源がある。市街地(Urban)ヘクス、補給基地(Supply Depot)、移動補給部隊(MSU)、そして橋頭保である。それぞれがHQや地上に補給できる範囲を持っている。その範囲(自動車化MPで計算して)は以下の通り。

移動補給部隊(MSU)	4 MPs
橋頭保	4 MPs
市街地ヘクス(自陣営国内)	6 MPs
補給基地(Supply Depot)	8 MPs

自陣営国内の市街地ヘクスで敵支配マーカーが置かれていないヘクスは、ゲームを通じて補給源となる。このようなヘクスに敵支配マーカーが置かれた場合、自軍部隊がそのヘクスを奪回するまで補給源としての機能は一時的に失われる。橋頭保カウンターは、嵐のターンではなく、かつそれが接続している近海ボックスを自軍が支配している(競合状態はダメ)場合のみ補給源として機能する。補給状態を示すため、橋頭保マーカーは適切な面を向けること。

#### 19.1.2 航空基地/飛行場補給

いずれかの陣営が何らかのレベルの航空優勢を持っている場合、空挺ユニットは、打撃2を受けておらず、かつ破壊されていないいずれかの自軍支配下の航空基地または飛行場を補給源として使用できる[19.1]。そのような航空基地または飛行場は、4MP(自動車化で換算)の補給範囲を持っている。航空基地/飛行場補給を使用している空挺HQから補給を受けることができるのは、そのHQに従属している空挺部隊のみである。補給源として使用されている航空基地/飛行場には、適切な空挺補給マーカーを配置すること。もしある国籍について適切な空挺補給マーカーを持っていない場合は、この国籍のユニットは空軍基地/飛行場補給を使用できない。

### 19.2 連絡線(Line of Communication)(LOC)

補給下となるためには、地上ユニット(HQを含む)は、各ターンの補給フェイズに、敵ユニット、EZOC、禁止地形、または敵支配下の市街地、都市、または施設ヘクスを含まない連続したヘクスのラインを補給源(補給範囲に依存)又はそれ自身が補給下のHQ(4MP以内)までたどることができなければならない。自軍ユニットが占めているEZOCは、連絡線を妨害しない。連絡線は、自動車化ユニットがユニットから親HQ又は補給源への地上移動を実施しているようにトレースされる。

AMPHに乗船しているユニットは、常に補給下である。空挺降下[8.5.3]、空中機動[8.5.4]又は強襲上陸[8.5.8]を実施するユニットは、それらの活動を実施時に補給下であれば、そのターンの残り期間は補給下とみなす。

MSUが他のユニットに補給を供給するためには、それ自身が補給基地(Supply Depot)又は市街地(Urban)ヘクスからの補給下にななければならない。

戦闘ユニットは、移動コストに関わらず隣接する補給源や補給下のHQに連絡線をつなげることができる。徒歩ユニットは常時これが可能である。自動車化又は機械化のユニットは、それらのヘクス自体が進入禁止地形でなければ、上記の方法は実施可能である。

### 19.3 補給ポイント



それぞれのシナリオでは、両陣営がゲーム開始時に受け取る補給ポイントが明記されている。競技者は、自身の「補給ポイント」(Supply Point)マーカーをゲームレコードトラック(Game Record Track)に配置し、使用可能な補給ポイントを記録すること。それぞれの競技者は、MSUの生成、MSUの補給基地(Supply Depot)への変更[19.4]、緊急再補給(Emergency Resupply)の提供[19.6]、HQの再建[18.4]、破壊された施設の再建[27.9.1]、対空トラック(Air Defense Track)の修理[27.9.2]及び航空機ユニットの補充[27.9.3.1]のために補給ポイントを消費できる。補給ポイントの残量がゼロになった場合、競技者は補給ポイントを得るまで補給ポイントを消費することはできない。シナリオで特定の補給ポイントを補充することが示されている場合、あるいは補給基地やMSUを補給ポイントに変換する場合、補給ポイントを補充できる。補給ポイントは、敵の補給基地やMSUを除去することによっても得ることができる[19.4.1]。

### 19.4 補給基地(Supply Depot)とMSU



それぞれの国家はシナリオで指定された数の補給基地を保有した状態でゲームを開始する。補給基地はそれぞれの本国内で自由に配置できる。移動補給部隊(MSU)は、ゲーム開始時にはマップ上に存在していない。その代わりに、それらは各ゲームターン中に補給ポイントで「購入」するか、あるいは補給基地から「作成」することができる。



各ゲームターンの第1補給フェイズ(First Supply Phase)に、両競技者は補給ポイントを消費してMSUを生成できる。MSUを1つ生成するために1補給ポイントを消費する。新たに生成されたMSUは、自軍補給基地の上、又は自国内の自国支配下の市街地(Urban)ヘクスに配置する。MSUは移動力を持ち、自軍移動セグメントに通常通り移動できる(自動車化の移動コストを使用する)。MSUは他のユニットと同様の方法で海上輸送によって移動できる。MSUは2補給ポイントを消費することで補給基地に転換できる。この場合、MSUを現在のヘクスで裏返して補給基地側を向けて、ゲームレコードトラック上で補給ポイントを2ポイント減少させる。このヘクスは、他の補給基地又は市街地の補給源からの補給範囲内にななければならない。競技者は、望むのであれば補給基地やMSUを補給ポイントに変換できる(例えば複数のHQを失ったが、それを再建するための補給ポイントがない場合に必要になるかもしれない)。補給基地又はMSUを補給ポイントに変更する場合、補給基地又はMSUをマップから取り除き、MSUの場合は1ポイント、補給基地の場合は2ポイントの補給ポイントを競技者が使用できる補給ポイントに追加する。競技者は、4補給ポイントを消費することで新しい補給基地を



生成できる。新しい補給基地は、そのヘクスが他の補給基地や市街地ヘクスからの補給範囲内で、しかも敵 ZOC 内ではないヘクスに配置のみできる。

競技者は、ゲームに含まれているカウンター数を超える補給基地を利用できない。これは絶対的な制限になる。ただし何らかの理由で除去された補給基地/MSU は、再利用できることに注意せよ。

#### 19.4.1 戦闘

補給基地/MSU は、単独で、又は他のユニットとスタックした状態で、他のユニットと同様の方法で攻撃を受ける。それらのユニットは、他にステップ損失を受けるユニットが存在しない場合のみ、ステップ損失の対象となる。もし退却を強要された場合、補給基地の場合は除去となり、MSU は EZOC 内への退却を強要された場合のみ除去となる。補給基地及び MSU が地上戦闘によって除去された場合、除去した側の競技者は即座に 1 補給ポイントを受け取り、ゲームレコードトラック上での補給ポイントに加算される。

### 19.5 補給切れ(Out of Supply)の影響



補給切れのユニットは、攻撃力と移動力が半減し(端数切捨て、ただし最小値は 1)、ER が 1 減少する。

補給切れのユニットは、エリート反応移動セグメント及び拡張移動セグメントで移動できない。

補給切れの空中機動クラスのユニットは、補給が回復するまで固有の空中機動を実施できない(空中機動ポイントを消費した移動は実施可能)

補給切れの HQ ユニットは、戦闘能力を持たず(180°回転させる)、対空射撃(ADF)の際に有利な DRM を提供できない。

補給切れのユニットは、たとえば緊急補給(Emergency Resupply)によって補給を受けたとしても、補充を受けることはできない。

### 19.6 緊急補給(Emergency Resupply)



各ターンの補給フェイズにおいて、両陣営は、補給ポイントを消費して地上ユニットに対して緊急補給を試みることができる。ゲームに含まれるカウンターは、配置できる緊急補給の上限を示している。

この目的のために両競技者はそれぞれ 3 ポイントまでの補給ポイントを消費できる。1 補給ポイントを使って 1 ユニットの緊急補給できる。あるいは 3 補給ポイントを使って HQ 1 ユニットの緊急補給できる。これを実施する場合、競技者は上記の補給ポイントを消費し、補給ポイントの総量から減らす。緊急補給の試み 1 つにつき緊急補給表(Emergency Resupply Table)を使って 1 回ダイスを振る。結果が、"Supply"の場合、該当ユニットに緊急補給(Emergency Resupply)マーカーを配置する。もし HQ ユニットが緊急補給に成功した場合、従属する全てのユニットに対して補給を提供できる。それ以外の場合、ユニットは補給切れの状態にとどまる。いずれの場合でも補給ポイントは消費する。それぞれの緊急補給フェイズにおいて、1 つのユニット又は HQ は、それぞれ 1 回のみ緊急補給を試みることができる。緊急補給の影響は、丸々 1 ターン継続する。緊急補給マーカーは、SOP 上の適切なステップで取り除く。

### 19.7 孤立(Isolation)



孤立(Isolation)は、ゲーム上では補給切れ(Out of Supply)とは異なる概念として扱う。補給切れが戦闘のために十分な食料と弾薬を受け取ることができないユニットを表すのに対し、孤立とはユニットがそのフォーメーションから切り離され、完全に敵ユニットに囲まれた状態を表す。

#### 19.7.1 孤立の判定

各ゲームターンにおける孤立/降伏(Isolation/Surrender)フェイズにおいて、どのユニット、又はどのスタックが孤立しているかを判定し、孤立したユニット上に孤立(Isolated)マーカーを置く。

孤立したユニットとは、自軍の最高 HQ 又は補給源[19.1]まで、敵のユニット又は EZOC を通らずに長さ無制限の経路を引けないユニットのことである。自軍ユニットが存在する EZOC ヘクスは、この目的では EZOC として扱わない。経路上にそのユニットが進入/通過できないヘクス/ヘクスサイドが含まれてはならない。GSR によっては孤立の条件が変更される場合がある。

自身が緊急補給を受けているか、あるいは緊急補給を受けている HQ に LOC がつながるユニットは、孤立状態にはならない。

孤立判定の際、MSU は、たとえそれ自身が補給切れであったり孤立している場合でも、自身を補給源として扱う。ただし MSU 自身は降伏判定の対象となる。

**デザインノート:**このことは、敵の包囲網に閉じ込められたユニットが、MSU を使って自身が孤立状態になるのを回避できることを意味している。

**例外:**空挺、空中機動及び海兵ユニットは、空挺降下、空中機動又は強襲上陸を実施したターンには決して孤立状態にはならない。

#### 19.7.2 孤立の影響

孤立状態のユニットは、攻撃力、防御力、移動力が全て半減(端数切捨て、ただし最小値は 1)される。打撃マーカー[27.3]の影響は、半減する前に適用する。もしユニットが補給切れと孤立の両方を適用されている場合、全ての影響は適用される。ただし能力値の半減は 1 回だけであり、2 回以上半減されることはない。孤立した HQ ユニットは、戦闘能力を持たず(180°回転させる)、対空射撃(ADF)の際に有利な DRM を提供できない。孤立したユニットは補充を受け取れない。孤立したユニットは、降伏の可能性がある(下記参照)。

#### 19.7.3 孤立状態からの回復

各ターンの孤立/降伏フェイズの第 1 ステップにおいて、両競技者は、孤立状態ではないユニットから孤立マーカーを取り除く。

#### 19.7.4 降伏(Surrender)

各ターンの孤立/降伏フェイズにおいて、両競技者は孤立状態のユニットについてどれが降伏するかを判定する。孤立状態のユニット毎に ER チェック[2.3.3]を実施する。ER チェックに失敗したユニットは即座に降伏する。それらはゲームから永遠に除去され、除去された場合の 2 倍の VP を相手側競技者に与える。降伏したユニットは、再建できない。

## 20.0 特殊部隊(Special Operation Forces)

デザインノート: ほとんどの国は多数の有能な特殊作戦部隊を保有している。これらの部隊は特殊の任務のために高度に訓練されており、通常は敵最前線の後方で活動する。最近におけるイラクやアフガニスタンでの作戦で見たように、それらは現代の戦闘の不可欠で重要な要素である。

### 20.1 任務の割当てと目標の特定

#### 20.1.1 特殊部隊任務マーカー(Special Operation Force Mission Markers)



両競技者は、シナリオセットアップで指定された数の特殊部隊 (SOF) 任務マーカーを受け取る。さらに両競技者は、特定のターンに増援スケジュールに指定された数のマーカーを受け取る。各ターンの SOF フェイズに、両競技者は SOP に従って SOF マーカーのうちいくつか又は全部(彼が保有しているマーカーの数が上限)を任務に割り当てて、任務を解決する。

#### 20.1.2 割り当ての手順

任務を割り当てる場合には、競技者は SOF マーカーをマップ上の特定の目標上に配置する。任務割り当て時には、競技者は任務を解決する前に全ての割り当てを実施する必要がある。競技者は、襲撃任務(Raid)の実施に先立って偵察任務(Recon)を割り当てても良い。ただしその場合、偵察任務に失敗したら、予定していた襲撃任務は実施できず、かつ生存判定のダイスは振らなければならない。

#### 20.1.3 目標の指定

1. マップ上にある飛行場(Airfield)、橋梁又は施設は、襲撃(Raid)任務の目標となりえる。
2. 探知されている[21.0]敵 HQ、補給基地(Supply Depot)及び MSU は、襲撃任務の目標となりえる。
3. 敵の Detection 及び SAM Track は、「探知トラックに対する襲撃」(Detection Track Raid)任務による目標となる。
4. 敵の飛行場、施設又は探知された地上ユニットは、「捕捉」(Targeting)任務の目標となる。
5. 非航空基地(non-Airbase)、飛行場、都市又は市街地ヘクスに配置された攻撃ヘリコプターは、襲撃任務の目標となる。
6. 探知されていない地上ユニットは、「偵察」(Recon)任務の目標となる。
7. いくつかのヘクスは、「阻止襲撃」(Interdiction Raid)任務の目標となる。
8. 地上発射型の戦域兵器(詳しくは GSR にて指定されている)は、襲撃任務の目標となる。

### 20.2 任務の種類

#### 20.2.1 襲撃(Raid)

それぞれの襲撃任務は、以下に示す目標の1つを目標として良い(もし貴方が単一ヘクスにいる複数のユニットや施設を目標とすることを望む場合、貴方は複数の襲撃任務を割り当てなければならない)。

- ・探知した HQ ユニット、補給基地又は MSU
- ・攻撃ヘリコプター、飛行場(Airfield)又は施設
- ・山岳、高山、市街地、高地、森林高地、森林平地及び森林荒地を阻止攻撃の目標とできる。

- ・敵の Detection 及び SAM Track
- ・敵の戦域兵器ポイント

特定のヘクス、ユニット又は施設は、毎ターンに1度のみ襲撃の目標となりえる。

襲撃任務は、ダイスを振って DRM を適用し、その結果を該当するヘクス内の適切な地形タイプと攻撃されているユニット/施設/ヘクスのタイプの「襲撃」(Raid(欄と相互参照して結果を適用することによって行われる。襲撃が成功した場合、打撃1、打撃2又はステップ損失の結果を得る。任務が成功した場合、直ちに攻撃結果に応じて打撃マーカーを置くか攻撃されたユニットにステップ損失を割り当てる。打撃を被った目標が飛行場又は航空基地の場合で、襲撃の結果が打撃(Strike)の場合、付随損害(Collateral Damage)のためのダイスを振る。もし打撃の目標が攻撃ヘリコプターの場合、あらゆる結果がユニットのステップ損失を引き起こす。

#### 20.2.1.1 敵 ADFトラックに対する襲撃

両競技者は ADF Track の Detection 及び SAM マーカーに対して襲撃を実施できる。それぞれのマーカーは1ターンに最大1回まで攻撃目標となりえる。

攻撃を解決するためには、任務毎に SOF CRT の”Detection/SAM/Theater Weapon”欄でダイスを振り、結果を適用すること。

#### 20.2.1.2 敵戦域兵器ポイントに対する襲撃

戦域兵器ポイント(すなわち巡航ミサイルやスカッドミサイル)マーカーは、SOF マーカーを割り当てた回数だけ攻撃を受ける。戦域兵器ポイントは、1ターンに複数回攻撃を受けることがある。

攻撃を解決するためには、任務毎に SOF CRT の”Detection/SAM/Theater Weapon”欄でダイスを振り、結果を適用すること。

#### 20.2.2 偵察(Reconnaissance)

偵察任務は、未探知の敵地上ユニット、補給ユニット又は HQ に対して配置される。1ターンに1ユニットに対しては1度を超える偵察任務を配置できない。

偵察任務を実施する場合、SOF CRT の”Recon”欄のヘクスの地形と目標の種類に応じた欄を参照してダイスを振り、結果を適用する。”D”の結果が任務成功を意味する。敵ユニットに「探知」(Detected)マーカーを載せること。すべての SOF 任務は解決される前に宣言されなければならないが、所有競技者が望む順番で解決されるため、襲撃任務または捕捉任務は同じフェイズで偵察任務によって探知されたユニットに対して割り当てることができることに注意せよ。

#### 20.2.3 捕捉(Targeting)



両競技者は、SOF マーカーを探知したユニット、飛行場及び施設に対する「捕捉」任務に使用できる。捕捉任務に成功した場合、そのターンの残り期間、捕捉された目標や施設に対する打撃任務の際に有利な DRM が得られる。1つの目標に対して1つのマーカーのみ

配置できる。

捕捉任務を実施する場合、SOF CRT の”Targeting”欄を参照してダイスを振り、結果を適用する。”T”の結果が任務成功を意味する。

ゲーム固有ルールに従って目標ユニットに”Target-1”又は”Target-2”マーカーを配置する。

”Target”マーカーは目標ユニットと一緒に移動し、再編成

(Reorganization Phase)に除去される。捕捉されたユニットは、そのターンに探知[21.0]される。

### 20.3 特殊部隊の生存

SOF 任務が終了した後、任務を実施した SOF マーカー毎に「SOF 生存表」(“SOF Survival” Table)を使って SOF の生存を判定する。ダイスを振り、修正を適用した後の結果を参照する。除去(Eliminate)の結果が出た場合、SOF マーカーは Game Information Display の Elimination ボックスに置かれ、増援として後に使用できる。もし SOF マーカーが除去されなかった場合、それは Used ボックスに置かれ、再編成フェイズに Available ボックスに移す。

**デザインノート:** 一部の国では、生存性において潜在的な優位性もっている。これは彼らの航空機による優れた介入能力と回収能力を表しており、必ずしもより熟練した部隊ではない。

### 20.4 増援

それぞれの陣営は、増援として追加の SOF を受け取る。これらは、まだ登場していないカウンター、または Game Information Display の Elimination ボックスに入っているカウンターのいずれかから使用できる。しかしながら、いかなる場合でも、競技者はゲームに含まれるカウンターよりも多くのマーカーを使用することはできない。使用できない増援は失われる。

## 21.0 探知(Detection)



上級ゲームでは、(戦域兵器、HQ、攻撃ヘリコプター又は航空機による)打撃任務を実施する前に地上目標が探知されていなければならない。地上ユニットは、以下の4つの方法のうちの1つの方法で探知される。

1. 自動探知
2. 航空優勢レベルに対応した航空偵察(HQ、砲兵及び補給基地を除く全ての地上ユニット、
3. 電子探知(Electronic Detection)(最高 HQ を除く HQ)
4. 特殊任務の偵察任務による探知(全てのユニット)

探知された目標は、そのターンの間探知状態になる。

### 21.1 自動探知(Automatic Detection)

以下の目標は打撃任務を実施する上では常に「探知」されているとみなす。

1. 全ての施設、飛行場及び橋梁
2. 味方の地上ユニットに隣接する全ての敵地上ユニット

### 21.2 航空偵察(Air Reconnaissance)

各ターン、航空優勢レベル[22.6]に従って味方の航空基地(Airbase)または飛行場(Airfield)からのヘクス距離を示している。その範囲内にある平地(Flat)、荒地(Rough)または湿地(Marsh)、あらゆる種類の道路、又はスタック超過ヘクスの敵地上ユニットは自動的に探知される。HQ、砲兵、補給基地は航空偵察では探知されない。

**競技者ノート:** 道路やハイウェイ以外で森林平地、森林荒地、高地、森林高地、市街地又は山岳/高山ヘクスにいるユニットは、航空偵察によって自動探知されることはない。

**デザインノート:** これは米軍の JSTARS のような戦域偵察能力や、戦術偵察能力、UAV 等を反映している。

### 21.2.1 探知距離(Detection Range)

航空優勢レベルに関連する検知範囲については、マップ上の航空優勢表(Air Superiority Table)を参照のこと。その上に打撃 2 または破壊(Destroyed)マーカーがある航空基地/飛行場は探知には使用できない。自動的に、または航空偵察によって探知されたユニットに探知マーカーを置かないこと。この探知では、ターン中に特定の時間に探知された特定のユニットではなく、ターン内の特定の時間における探知範囲を表す。

### 21.3 電子探知(Electronic Detection)

**デザインノート:** これは、多数の電子的手段によって敵の HQ を探知するための双方の努力を表している。優れた電子機器と高度な電子戦能力を備えた国によっては、この分野で大きな利点がある。

各ターンにおける電子探知フェイズに、両競技者は(交互に)電子探知表(Electronic Detection Table)を参照し、特定の敵 HQ に探知を試みる。電子探知で最高 HQ を探知することはできない。電子探知表と GSR は、1つの国が実施できる電子探知の回数を示している。

それぞれの試みを解決するためには、目標を指定し、適切な列の下にある電子探知表を使ってダイスを振る。競技者は、このフェイズに単一の目標に対して探知の試みを複数回実施できる。“D”の結果は、目標 HQ が「探知された」ことを示す。探知されたすべての目標に“Detected”マーカーを置く。

### 21.3.1 天候の影響

嵐(Storm)は、それぞれの国家の探知の試みを 1 減少させる。

### 21.4 特殊部隊による偵察[20.2.2]

SOF による偵察は、自軍戦闘ユニットに隣接していない最高 HQ 又は補給基地を探知するための唯一の手段である。

### 21.5 海軍探知

[17.1.2 参照]

## 22.0 航空戦力

**デザインノート:** この航空戦ゲームは、気が弱い人向けではない。それはゲームをプレイするのに必要な時間をかなり長くするだろう。それはまた、交戦国が将来の戦争をどのように戦い、その中で航空戦力をどのように使用して結果に影響を与えるかについて遥かに正確な予測を提供する。

上級ゲームでは、ゲームに含まれる航空機ユニットを使用する。

**重要:** 標準ルールにおける航空ポイントと対空射撃に関するルールを無視すること。その代わりに、以下のルールによって代替される。



## 22.1 航空機ユニットの基地(Air Unit Basing)

航空機ユニットにとって基地ボックス(Basing Box)[22.4]は、航続距離と、味方の航空基地/飛行場が損害を受けたり、破壊されたり、占領されたりした場合の破壊の可能性のために重要である。

### 22.1.1 航空ディスプレイ(The Air Display)

航空ディスプレイは、上級航空戦ゲームの肝になる部分である。全ての航空機は、ディスプレイ上のボックスのうちの1つに配置されており、それらは作戦エリア内の航空基地/飛行場を表している。より小さなボックスは、周辺の海上ゾーン又は近海ボックスの空母艦載機を表している。

### 22.1.2 基地の制限(Basing Limitations)

GSRには航空機ユニットがどこに基地を設定できるかが記載されている。

### 22.1.3 基地ボックス(Basing Box)

航空ディスプレイには、準備完了(Ready)、飛行完了(Flown)及び任務中止(Aborted)の領域に分割されたボックスがある。場合によっては回復(Recovery)領域が表示されている場合がある。回復領域が存在する場合、任務を遂行した後に「飛行完了」領域ではなく航空機ユニットが「回復」領域に配置される。現在任務を遂行していないすべての航空機ユニットは、これらのボックスのうちの1つに配置される。「準備」ボックス内のユニットのみが任務を飛行する資格がある。「任務中止」または「回復」ボックスのユニットは、再編成フェイズの間に「準備完了」ボックスに移動するために整備ダイスロール(maintenance die roll)(各ボックスに記載)に成功しなければならない。そのダイスロールに失敗したユニットは、代わりに「飛行完了」ボックスで次のターンを費やす。いずれかのボックスのユニットも、敵の攻撃や襲撃の結果としてダメージを受ける可能性がある。

### 22.1.4 基地ボックスのユニットに対する打撃

基地ボックスにいる航空機は、自軍飛行場又は航空基地が損害を受ける(又は破壊される)かあるいは占領された場合に損害を被る可能性がある[27.6]。

## 22.2 航空機の能力、天候及び任務の適格性



各航空機ユニットにはいくつかの数値が含まれている。数値の説明については、15.2を参照のこと。航空機ユニットは、「1」以上の評価値を持たない任務を実施できない。この評価値は天候によって変更される可能性がある。

る。

### 22.2.1 航空機の評価値に対する天候の影響

悪天候は以下の通り航空機ユニットの評価値を低下させる。

#### 22.2.1.1 曇り(Overcast)

カウンターの上隅に(「全天候」能力を示すために)“A”を持つすべてのユニットは、曇りのターン中に通常通り飛行できる。“A”の評価値がないユニットは、3つの戦闘評価値すべてを半分にする(端数切り捨て)。このことによっていくつかの評価値が“0”になり、その結果特定の任務が実施できなくなる可能性があることに注意せよ。全ての任務で飛行できないことが明らかなユニット(つまり、全ての評価値が“0”に低下する)は、任務で飛行できないことを忘れないために「飛行完了」ボックスに移動する。

### 22.2.1.2 嵐(Storm)

“A”の能力を持つユニットは、3つの戦闘評価値すべてを半分にする(端数切り捨て)。“A”の能力を持たないユニットは、嵐のターン中は飛行が禁止される。嵐のために飛行が禁止されている(または天気がすべての戦闘評価値を“0”に引き下げたために)禁止されている「準備完了」航空機ユニットは、天候フェイズ中に「準備完了」ボックスから「飛行完了」ボックスに移動する。

### 22.2.1.3 ステップ損失

航空機ユニットが航空優勢を含む任務中にステップ損失を被り、能力低下によって任務の遂行が不可能になった場合、そのユニットはそのユニットが関与している空対空戦闘ラウンドを解決した後直ちに「飛行完了」ボックスに置かれる。

### 22.2.2 空母航空団の適格性

空母艦載機は、彼らの攻撃範囲と空母の位置によって特定の任務が実施できない場合がある。GSRには攻撃範囲の影響が詳しく書かれている。

## 22.3 航空機の攻撃範囲(Aircraft Range)

各航空機の攻撃範囲(Range)(カウンターの上隅にある文字:S=短、M=中、L=長、U=無制限)は、航空機ユニットがどれだけ遠くまで飛べるか、そしてどこから発進するかを決定する。攻撃範囲の内容はGSRで指定されている。

## 22.4 航空ディスプレイ上でのユニットの移動

ゲーム開始時、全ての航空機ユニットは、航空ディスプレイのいずれかの「準備完了」ボックスに配置する。航空/海上(Air/Naval)フェイズに各競技者は適切な航空機ユニットを「準備完了」ボックスから「航空優勢」(Air Superiority)ボックスへ移動できる。ターンの途中で「任務中止」(Aborted)の結果を受けた航空機ユニットは、即座に彼らの国家(あるいは航空母艦)の「任務中止」(Abort)ボックスに移動する。制空戦闘(Air Superiority Combat)を戦った後で「航空優勢」ボックスに残った航空機ユニットのみが、ターンの残り期間、護衛(Escort)又は迎撃(Interception)(例外:空母艦載機ユニット)を実施する資格を持つ。これらの任務を実施することを選択した航空機ユニットは、「航空優勢」ボックスから取り除かれ、ゲームマップ上の目標上に任務を遂行する他のユニットと共に置かれる。任務が完了した後、それらのユニットが「任務中止」(Aborted)にならなかった場合、それらは元々の航空基地ボックス(又は空母)の「飛行完了」又は「回収」ボックスに置かれる。

空母艦載機ユニットは、彼らの母艦となるCV又はCVNと同じく移動する。もしそれぞれの海上ボックス/海域ゾーン別に空母基地(Carrier Basing)ボックスが用意されていて、空母が海上ボックス/海域ゾーンを変えた場合、空母航空団は移動先の海域ゾーンに該当する空母基地ボックスに移動する。それぞれのユニットは、それが他の海域で占めていたボックスと同じボックスに置かれる。

各ゲームターンの再編成フェイズの間、「飛行完了」ボックスのすべてのユニットは同じ基地の「準備完了」ボックスに移動する。「任務中止」または「回収」ボックスの各ユニットは、次のゲームターン中に飛行できるかどうかを判定するために整備チェックを行う。そのようなユニットごとにサイコロを1個振る。結果がその基地の「任務中止」または「回収」ボックスに記載されている“Ready”の範囲内にある場合、ユニットを「準備完了」ボックスに配置する。そうでない場合は、「飛行完了」ボックスにユニットを配置する。

各ゲームターンの増援/補充フェイズの間、それぞれの陣営は増援として航空機ユニットを受け取ることができる。この場合、ゲーム固有ルールで指定されているとおりに増援を配置すること。

## 22.5 航空優勢及び航空戦闘

上級ゲームでは、航空優勢レベルが各ターンの航空/海軍フェイズに制空戦闘によって決定される。両陣営の航空偵察能力は、このターンの航空優勢レベルによって決まる。

## 22.6 航空優勢(Air Superiority)

航空優勢レベルは、制空戦闘の終了時に航空ディスプレイの「航空優勢」ボックスに残っている味方および敵の航空機の比率によって決定される。航空優勢ディスプレイ(Air Superiority Display)を参照のこと。一方の陣営の航空優勢ボックスにユニットが0個ある場合、航空優勢を計算する目的で、片側に1個のユニットがあるとみなす。

### 22.6.1 航空優勢へのユニットの配置

各ゲームターンの航空/海上フェイズの航空優勢出撃ステップに、両競技者は打撃マーカーが配置されている自分の航空基地/飛行場を数える。所有者側競技者は、その半分の数の航空機(端数切捨て、最小1)を該当する基地ボックスの「飛行完了」ボックスに移動しなければならない。

次に両競技者は、主導権特殊作戦部隊(Initiative Special Operation)フェイズ(該当する場合)に前のターンまたは現在のターンで捕獲または破壊された自分の飛行場/飛行場の数を数える。General Recordsトラックにこれを記録するためのマーカーがあることに注意すること。対戦相手競技者は、その半分の数の航空機(端数切捨て、最小1)を該当する基地ボックスの「飛行完了」ボックスに移動させることができる。

両競技者は航空ディスプレイの「航空優勢」ボックスに(空対空戦闘評価値が1以上の)航空機ユニットを置くことができる。航続距離内の任意の「準備完了」ユニットは制空戦闘に使用できる。AWACS 優勢(AWACS Advantage)が1以上の場合、優勢を持つ競技者が後に配置する。AWACS 優勢マーカーが「0」のボックスにある場合は、両競技者が同時に配置する。

### 22.6.2 制空戦闘(Air Superiority Combat)

ユニットが配置された後に制空戦闘が行われる。それは以下の手順で構成されている。

1. AWACS 優勢レベル(マップ上又は Player Aid Card に示されている)をチェックする。優勢を保持している側がその数に等しい交戦組を選択し、続いて相手側が1つの交戦組を選択する。もしAWACS 優勢レベルが0の場合、交互に、まず主導権/第1競技者が1つの交戦組を選択し、続いて相手側が1つの交戦組を選択する。以下、この方法で繰り返す。

**例:** 連合国がAWACS 優勢レベル2を保持している。連合国競技者はF-22と相手側のMiG-29との交戦組を選択し、さらに自軍のF-35とSu-35の交戦組を選択した。次に非連合国競技者が1組の交戦組を選択した。全ての交戦組が決定するか、または一方が「戦闘回避」(Avoiding Combat)を宣言するまで、この順番を繰り返す。

2. 全ての交戦組を決定した後、もし、どちらか一方にまだ交戦組に加わっていない航空機ユニットが残っている場合、所有者競技者は以下を選択する。
  - ・彼が選択する敵ユニットとの交戦を選択する(ただし1

つの交戦組には3ユニットを超えるユニットが加わることはできない[22.6.4])

- ・戦闘を回避する。交戦組に加わらなかった航空機は自動的に制空戦闘に生き残り、制空戦闘終了時点で「航空優勢」ボックスに残る。
3. [22.6.3]に従って空中戦を解決する。
  4. 制空戦闘に生き残ったユニットと、戦闘を回避したユニットは、「航空優勢」ボックスに残る。
  5. それぞれの陣営が「航空優勢」ボックスに残っているユニット数の比率に基づいて航空優勢レベルを決定する。
  6. もしいずれかの陣営が「航空支配」(Air Supremacy)を獲得した場合、自陣営が有利な方向にAWACS 優勢レベルを2レベル移動させる。それ以外のレベルで航空優勢を獲得した陣営は、自陣営が有利な方向にAWACS 優勢レベルを1レベル移動させる。

航空優勢レベル調整の例: PRC(中華人民共和国)競技者はAWACS 優勢レベル「1」を保持している。もし連合国競技者が航空優勢を獲得した場合、AWACS 優勢レベルは「0」になる。

### 22.6.3 空中戦(Air Combat)

空中戦は、以下に示す3段階で解決する。

- ・**長距離戦闘(Long Range Combat):**これは戦闘における最初の段階で、長距離センサーと兵装を持つ航空機が30~100マイルの距離での交戦を表している。空対空戦闘評価値の後ろに\*\*\*が記載されている全てのユニットは、長距離戦闘の際に射撃を実施できる。全ての長距離戦闘は同時に解決する。
- ・**スタンドオフ戦闘(Stand-Off Combat):**この段階は長距離戦闘に引き続いて発生し、10~30マイルの距離におけるレーダー誘導ミサイルの発射を表している。空対空戦闘評価値の後ろに\*\*又は\*\*\*が記載されているユニットは、スタンドオフ戦闘時に射撃できる。スタンドオフ戦闘は空対空戦闘評価値に関係なく同時に解決する。ただし、事前の戦闘で目標機に対して「優勢」(Advantage)を得た航空機は、「優勢」を得た目標に対して常に先に射撃を実施できる。
- ・**ドッグファイト戦闘(Dogfight Combat):**これは空中戦における最後の段階で実施され、至近距離から10マイルまでにおける赤外線追跡ミサイル及び機関砲による射撃を表している。全ての航空機ユニットがドッグファイトで射撃を行う権利を持っている。ドッグファイト戦闘は空対空戦闘評価値の高いものから低いものへ順次解決する。**例外:** 事前の戦闘で目標機に対して「優勢」(Advantage)を得た航空機は、「優勢」を得た目標に対して常に先に射撃を実施できる。同じ空対空戦闘能力を持つ航空機による射撃が全て終了した時点で、次の射撃が始まる前に損失を適用する。ドッグファイト戦闘は、同じ空対空戦闘評価値を持つ航空機同士の場合のみ同時解決とみなす(例外:「優勢」航空機)。

### 22.6.4 制空戦闘における複数のユニットによる交戦

すべての制空戦闘が選択された後に超過ユニットを持っている競技者が、その超過ユニットと敵ユニットを交戦することを決定するたびに、複数のユニットによる交戦が発生する。1回の交戦に3個を超える航空機ユニットを含めることはできない(1対2)。複数ユニットによる交戦には以下のルールが適用される。



### 22.6.4.1 交戦(Engaging)

2つの敵ユニットから交戦を強いられるユニットは、それぞれの空戦段階でいずれか一方のユニットに対して射撃を実施できる(両方は不可)。そのようなユニットは、ある段階に1つのユニットを射撃し、続くステージにもう一方のユニットを射撃することはできる。もし「優勢」(Advantaged)の結果を得た場合、その優勢は敵ユニットのうち1つ(「Ad」の結果が得られたもの)に対してのみ得られる。

両方のユニットが長距離又はスタンドオフ攻撃能力を持っている場合、両者は敵に対して同時に射撃を実施し、その結果は累積される。しかしドッグファイト戦闘では、2つのユニットの空対空戦闘評価値が異なる場合、それらの射撃は同時には行われず、結果は射撃時に別々に適用される。

### 22.6.4.2 再交戦(Re-engagement)

再交戦は、迎撃戦闘(Air Interception Combat)のみ認められ、制空戦闘では認められない。制空戦闘の長距離またはスタンドオフで敵を破壊または任務中止(abort)にしたユニットは、他の敵ユニットと交戦できない。彼らの制空戦闘は終了した。

### 22.6.5 空中戦の解決

空中戦を解決するために、射撃側競技者は自分の航空機の空対空戦闘評価値[15.2.3]を防御側航空機の空対空戦闘評価値と比較する。その差が、戦闘が解決される航空戦闘表の最初の欄を決定する。

その後、攻撃側競技者はその種類の戦闘に適用される可能性のある DRM を決定する。適用できる修正値については航空戦闘表(Air Combat Table)を参照すること。その後、攻撃側競技者はダイスを振って修正を適用し、その結果を適切な列と相互参照する。結果は、同じ空対空戦闘評価値を持つ全ての航空機ユニットが射撃した後に適用される。

2つのユニットが互いに対して「優勢」の結果を得た場合、どちらも「優勢」を得られない(両方に対して「優勢」がないとして扱う)。

### 22.6.6 離脱(Breaking Off)

長距離戦闘又はスタンドオフ戦闘を実施した後、それぞれのラウンドにおいて全ての航空機ユニットは自主的に任務終了(Abort)できる。この場合、そのユニットを単に適切な「任務中止」(Abort)ボックスに置くだけである。攻撃側が先に宣言する。

**例:** 米軍の F-22 が、JH-7 とそれを護衛する J-10 からなる PRC(中華人民共和国)の打撃任務(Strike Mission)を迎撃する。長距離戦闘で F-22 は J-10 を任務中止に追い込んだ。JH-7 は明らかな破壊を避けるために任務中止を選んだ。

### 22.6.7 制空戦闘からの生き残り

制空戦闘に生き残ったユニットは、続く打撃(Strike)フェイズに迎撃又は護衛に使用できる。

## 23.0 空対地戦闘任務

航空機ユニットは、複数の異なる種類の空対地任務を遂行することができる。いずれかの打撃(Strike)フェイズ(第2打撃フェイズに関する SOP での制限事項に注意のこと)の間に、打撃値が「1」以上の「準備完了」ボックス内のユニットは、適切な目標、すなわちマップ上のユニット、ディスプレイ、又は敵の Detection、SAM 又は AAAトラック [24.0] に対して打撃任務を実施できる。Wild Weasel [15.2.9] ユニットは、敵の SAM または Detection トラックに対してのみ Wild Weasel Strike を実行できる。戦闘セグメントの間、支援評価値が「1」以上のユニットは、戦闘支援任務を遂行できる。競技者は空中からの機雷敷設(Aerial Mining Mission)任務を実施することもできる [23.6]。

### 23.1 任務の準備及び配置

最大4ユニットまでの航空機ユニットが空対地打撃任務に参加できる。最大2個の攻撃用航空機ユニットに加えて最大2個の非攻撃用航空機ユニットを護衛任務として「航空優勢」ボックスからまたは Wild Weasel 防空制圧任務として「準備完了」ボックスから割り当てることができる。

ユニットは、(天候による調整を実施した後)その評価値が「1」に満たない任務を遂行できない。従って戦闘評価値「5\*-0-0」の F-15C は、戦闘支援任務も打撃任務も遂行できないが、もし「航空優勢」ボックスにいれば、それらの任務を護衛(または迎撃)できる。

### 23.2 配置と手順

各打撃(Strike)フェイズの開始時(または戦闘支援のための戦闘(Combat)セグメント中)に、各競技者はプレイ手順に従って空対地任務の目標を公表する。

任務を公表した後、各競技者は各空対地任務(1から4個の航空機ユニット)をその目標の中にまたは隣接してスタックに配置する。打撃と Wild Weasel 任務は、実際に任務を解決する前にすべての任務を公表しなければならない。戦闘支援任務については、全ての任務は地上戦闘が発表され解決されるとき、すべての任務(攻撃支援及び防御支援)は1つずつ発表され、配置され、そして解決される。

対空防御(Detection、迎撃の可能性、SAM 及び AAA)[24.0]を生き残った航空機ユニットは任務を遂行できる。

### 23.3 Wild Weasel 任務の解決



Wild Weasel 任務[15.2.9]は、敵の Detection と SAM Tracks [24.1] に対して割り当てられる。彼らはまた防空制圧として打撃任務に付随することもできる。

これらの任務は他の打撃任務と同じ方法で割り当てられ解決される。ただし、それらは各打撃フェイズの間に他の打撃任務に先立って解決される。各任務に含まれる打撃任務中の Wild Weasel 航空機ユニットは、その目標として SAM か Detection Air Defense Tracks のいずれかを選ばなければならない。

1つの Wild Weasel 任務で2つの Wild Weasel が使用された場合、それらはそれぞれ所有する競技者の裁量で、同じトラックまたは別々のトラックを攻撃できる。攻撃は Strike Mission と同じ方法で同じ DRM で実施されるが、常に打撃表(Strike Table)の同じ列、つまり「Wild Weasel」と「Air Defense Tracks」が交差する場所で解決される。結果については表を参照されたい。



## 23.4 打撃任務の解決

1回の打撃フェイズにつき、1個の目標に対しては、1個の航空任務と1個のヘリコプター攻撃のみを割り当てることができる。**例外**：Wild WeaselがAir Defense Track マーカーを攻撃する場合。

航空打撃任務は以下を目標できる。

1. 任意の探知された敵地上ユニット、海軍ユニット、HQ、MSU 又は補給基地
2. 任意の敵施設、飛行場(Airfield)、橋梁又は橋頭保
3. いずれかの敵 Air Defense Track マーカー(Detection、SAM、AAA)
4. 移動阻止(interdict movement)を実施するために任意のヘクス

ヘリコプター打撃任務は以下の目標に対して実施できる。

1. 任意の探知された敵地上ユニット、海軍ユニット、HQ、MSU 又は補給基地
2. 移動阻止を実施するために任意のヘクス
3. 任意の敵橋頭保

### 23.4.1 航空打撃任務(Air Strike)

任務中の攻撃ユニットは、個別に目標を攻撃する。攻撃を解決するには、攻撃ユニットごとに1回振り、打撃表及び阻止表(Strike and Interdiction Table)を参照すること。ユニットの打撃評価値と目標の地形を相互参照する(または該当する場合は“Air Defense Track”または“Hardened Target”(強化目標)の列を使用する)。(DRMによって修正された)ダイス目に相当する結果を見つける。

打撃任務のダイスはプレイエイド(play aid)に示された修正値を適用する。

結果は攻撃される目標の種類によって変化する。これにはステップ損失、打撃命中(Strike Hit)、そして Air Defense Track への減少が含まれる。詳細は打撃表(Strike Table)を参照のこと。付随的損害(Collateral Damage)[27.7.4]および非Wild Weaselによる Air Defense Track への減少を除いて直ちにすべての結果を適用すること。付随的損害と Air Defense Track への減少は、現在の打撃フェイズの終了時に適用される。

#### 23.4.1.1 海軍(空母)航空機 vs 海軍ユニット

空母艦載の海軍航空機ユニット(Carrier-based Naval Air Unit)は、海軍ユニット[17.1.4]に対する打撃任務を実施する際に追加の-1 DRMを受け取る。GSRにはどのユニットが海軍航空機ユニット(Naval Air Unit)か記載している。

#### 23.4.2 ヘリコプター打撃任務



ヘリコプター打撃任務は、攻撃ヘリコプターの攻撃範囲内にある様々な目標に対して実施できる。打撃任務を実施する毎にヘリコプターユニットを90°回転させる。180°回転させた攻撃ヘリコプターユニットは、これ以上任務を遂行できない。

個々のヘリコプター打撃任務には、1個の攻撃ヘリコプターユニットが含まれる。護衛やWild Weaselによる防空制圧任務は随伴できない。

ヘリコプター打撃は局所探知(Local Detection)[24.2]を受け、探知された場合、「局所の」(Local) SAM [24.5.2]とAAA

[24.6.2]射撃を受ける。これらの打撃任務は、打撃表(Strike Table)の“Helo 1”又は“Helo 2”(ヘリコプターの支援評価値に対応)の列を使って解決する。

#### 23.4.3 強化型目標(Hardened Target)

ゲーム中のいくつかの目標は、「強化型」(Hardened)目標として扱い、打撃表の中で自身の地形行を持っている。これらは、地下に設置されているか、または打撃任務に対して特別に保護され強化されている目標を表している。強化型目標は、

1. 最高HQ(Supreme HQ)
2. 全ての補給基地(一方の陣営にとって)
3. 橋頭保
4. 港湾(Port)(巡航ミサイル又は戦域兵器(Theater Weapon)[26.9]による攻撃を受けた時)
5. 海軍ユニット
6. ゲーム固有ルールによって指定されている他の目標

#### 23.4.4 移動阻止結果



ある打撃が「妨害打撃表」(Interdiction Strike Table)で成功した結果を達成した場合、そのヘクスは妨害されたと見なす。そのヘクスを通過するユニットは、妨害打撃(Interdiction Strike)マーカーによって示されるように、追加の+1または+2 MPを支払う。加えて、ヘクスへの進入、通過、退出の際に道路移動を利用できない。妨害ヘクスで地上移動を開始するユニットは、そのヘクスを離れるために追加の移動コストを支払わなければならない。

## 23.5 戦闘支援任務の解決

地上戦闘で攻撃側の競技者は、最大2つの航空機ユニット[23.1]に加えて他の2つの航空機ユニット(護衛および/またはWild Weaselとして)および/または1つまたは2つの攻撃ヘリコプターをその戦闘を支援するために割り当てることができる。防御側競技者は、その戦闘を支援するために、1つの支援評価値を持つ航空機ユニットと2つの他の航空機ユニット(護衛および/またはWild Weaselとして)および/または1つの攻撃ヘリコプターを割り当てることができる。2つの航空機ユニットが特定の攻撃のために戦闘支援を飛んでいる場合、それらは両方とも同じ任務の一部でなければならない。彼らは別々の任務として飛行することはできない。戦闘支援任務を飛行する各攻撃ヘリコプターは個別に飛行する。したがって、航空任務に対する敵の探知の試みと各攻撃ヘリコプターに対する探知の試みが1回ずつ発生する。

敵の対空防御を生き残った航空機およびヘリコプターユニット[24.0]は、地上戦闘へのDRMとして彼らの支援評価値を適用する。攻撃を支援しているユニットの場合、それらの支援評価値はマイナスのDRMとして適用される。防御を支援しているユニットの場合、それらの支援評価値はプラスのDRMとして適用される。したがって、米国のA-10Cは攻撃支援時に-4のDRM、または防御支援時に+4のDRMを提供し、米海兵隊のAH-1ヘリコプターは-1または+1のDRMを提供する。

航空機またはヘリコプターユニットに課される不利なDRMは、打撃任務及びWild Weasel任務に対するものとは異なる方法で適用される。戦闘支援任務の航空機とヘリコプターは、地上戦闘への直接DRMとして支援評価値を適用するので、SAMやAAAからの「+#」の結果は影響を受けるユニットの支援評価値から差し引かれる。したがって、SAMおよ

び／または AAA 射撃により”+2”の結果を得た米国の AH-64 Apache ユニット(支援評価値=2) は支援評価値を失い、戦闘を効果的に支援できない。

### 23.6 航空機雷敷設任務(Aerial Mining Missions)

嵐以外の打撃フェイズ中に、各競技者は 1 回の航空機雷敷設任務を割り当てることができる。そのような任務を遂行するために、競技者は目標ヘクスに”1”の密度の機雷マーカーを配置する。その後、彼は最大 2 つの護衛と 1 つの Wild Weasel ユニートを任務に割り当てることができる。目標ヘクスが味方の海岸線沿いにあり、敵海軍ユニットに隣接していない、あるいは敵 HQ ユニットの 2 ヘクス以内にいない場合、任務は局地探知(Local Detection)の対象となり、もし探知された場合は Local SAM を受けるが AAA の ADF は受けない。そうでなければ、それぞれ海軍ユニットの ADF 値か敵の ADF 値を使用すること。機雷マーカーは”0”の空対空戦闘評価値を持つ航空機ユニットとして扱う。名目上の機雷マーカー「航空機ユニット」に対する ADF の結果は、永久にゲームからそのマーカーを取り除く。

デザインノート:ゲームからの機雷の除去は、空中から機雷を投下できる限られた軍事資源の破壊を意味する。

## 24.0 対空防御(Air Defenses)

対空射撃(ADF)は、上級ゲーム対空防御表(Advanced Game Air Defense Table)で解決する。Next War シリーズでは、2 つの防空システムがモデル化されている。1 つ目は各国のレーダー、迎撃機、長距離 SAM サイト、AAA サイトの統合防衛システムである。このシステムは、各国の Air Defense Track を通じてゲーム内で表現されている。そして、HQ ユニートは、部隊が前進するにつれて、長距離レーダー、迎撃機、および SAM の範囲を拡張するのを補助する。これを「通常 ADF」(Normal ADF)と呼ぶ。ゲーム内の 2 つ目の防空システムは、軍事目標の近距離空間を保護するためのバブルを提供するために、さまざまな軍で見られる短距離 SAM と AAA の「局地 ADF」(Local ADF)システムである。

探知表(Detection Table)の結果は、任務に対して防御する側の能力を決定する。「ED」の結果は迎撃と SAM/AAA 射撃を可能にし、「D」の結果は SAM/AAA 射撃のみを可能とする。探知された攻撃を任意の便利なマーカーでマークし、どれが迎撃できる可能性があり、どれが ADF の対象となるのかを指定する。

競技者ノート:便宜上、「ED」に「Target -2」、「D」に「Target -1」を使用することを推奨する。これらは、探知、迎撃、SAM、AAA、または打撃時の DRM を意味するものではない。Next War Series Supplement には、この目的のためのマーカーがある。

### 24.1 「通常」防空ネットワーク(The “Normal” Air Defense Network)



それぞれの陣営には番号付きのトラックで表される防衛ネットワークがある。

競技者は、各国の現在の防空能力を表すために、「Detection」、「AAA」および「SAM」マーカーをトラックの上下に移動する。

競技者が「通常 ADF」を使用して侵入してくる打撃任務を探

知または攻撃しようとする、適切な DRM によって修正された現在のトラック値を使用して(詳細は上級ゲームテーブル PAC(Advanced Game Tables PRC)を参照)その試みを解決する。

これらのトラックは打撃任務、Wild Weasel 任務(Detection / SAM トラックの場合)、特殊部隊[20.1.3]任務によって攻撃される可能性がある。3 つのトラックすべてを修理することができる[27.9.2]。

**重要:** Wild Weasel 任務の場合を除いて、その後の迎撃/SAM 戦闘が割り当てられ解決される前に、すべての探知の試みが行われる。

### 24.2 「局所」防空ネットワーク(The “Local” Defense Network)

ユニットが「通常 ADF」手順の対象とならない場合は常に、「局所 ADF」の対象となる場合がある。競技者が侵入してくる打撃任務、戦闘支援、航空輸送、空挺降下、または空中機動任務を探知または攻撃しようとする、上級ゲーム対空防御表(Advanced Game Air Defense Table)で「Local」と表示された値を使用する。これらの値はゲーム中に変更することはできない。

### 24.3 対空射撃の適用

ゲームマップ上又は敵側の Air Defense Track に対して、打撃任務、戦闘支援、航空輸送、空挺降下又は空中機動任務を実施する場合、攻撃される側は以下に示す手順に従って適切な ADF 値[24.1 及び 24.2]を使って探知を試みることができる。

#### 24.3.1 航空機ユニットによる打撃及び戦闘支援

Air Defense Track に対する攻撃、又は敵国又は敵 HQ から 2 ヘクス以内及び/又は施設を目標とする場合、それぞれの任務で「通常 ADF」(Normal ADF)[24.1]欄を使ってダイスを振る。もし条件が上記に該当しない場合、「局地 ADF」(Local ADF)[24.2]を使用する。

#### 24.3.2 ヘリコプターによる打撃及び戦闘支援

これらの任務に対しては常に「局地 ADF」(Local ADF)[24.2]を使用する。

#### 24.3.3 空中機動/輸送

もしこれらの任務の目標ヘクスが敵国内又は敵 HQ から 2 ヘクス以内の場合、「局所 ADF」[24.2]を使って探知及び SAM 射撃を行う。この任務が探知されかつ目標ヘクスが敵地上ユニット又は施設から 2 ヘクス以内の場合、「局所 AAA」(Local AAA)の攻撃を受ける。

#### 24.3.4 航空輸送/空挺降下

航空輸送又は空挺降下任務のユニットを探知する場合、その任務がどこを目標ヘクスにしているのか。任務の種類、敵ユニット、HQ、あるいは施設に近接したか、さらには航空優勢レベル[22.6]によって、以下のように決まる。

1. 航空輸送又は空挺降下任務において、目標ヘクスが敵国内か又は任務中に敵国上空を通過する場合、「通常 ADF」(Normal ADF)[24.1]を使用する。その任務が探知され、敵の SAM から生き延びた場合。その任務が敵ユニット又は施設から 2 ヘクス以内の場合のみ AAA 射撃[24.6]を受ける。
2. あるいは、目標ヘクスが自陣営国内で、かつ敵 HQ から 2 ヘクス以内で、かつ…
  - a. 任務実施側が何らかのレベルで航空優勢を獲得し



ているか、または競合状態の場合、「局所 ADF」(Local ADF)[24.2]を使用する。又は…

- b. 非任務側が何らかのレベルで航空優勢を獲得している場合、「通常 ADF」(Normal ADF)[24.1]を使用する。
3. あるいは目標ヘクスが自陣営国内又は中立国内で、かつ…
    - a. 任務実施側が何らかのレベルで航空優勢を獲得しているか、または競合状態の場合、ADF を実施しない。又は…
    - b. 非任務側が何らかのレベルで航空優勢を獲得している場合、「通常 ADF」(Normal ADF)[24.1]を使用する。しかし目標ヘクスが敵ユニット又は施設から 2 ヘクス以内の場合のみ SAM 及び AAA 射撃を実施する。

## 24.4 打撃任務/戦闘支援に対する迎撃

最初に各競技者は、探知表(Detection Table)で“ED”の結果を得た全ての敵打撃任務又は戦闘支援任務に対して、「航空優勢」ボックスにある航空機ユニットを迎撃のために割り付けて良い。それぞれの打撃/戦闘支援任務に対して「航空優勢」ボックスにある 1 または 2 ユニットの航空機ユニットを、迎撃のために使用しても良い。以下に示す手順に従って空中戦を解決する。Wild Weasel 任務に対する迎撃を除き、全ての航空機ユニットは、空中戦を解決する前に配置する。航空輸送又は空挺降下任務に参加する地上ユニットは、敵迎撃機による迎撃を受けた場合、名目上の空対空戦闘評価値<sup>(1)</sup>を持っているとみなす。

### 24.4.1 迎撃機による戦闘

- 1 空対空戦闘は制空戦闘と同じ方法で解決する[22.6.2/3]。交戦状態ではない航空機は、この段階では射撃できないことに注意せよ。
- 2 迎撃側の競技者は、どの迎撃機がどの敵ユニットと交戦するか(交戦組)を選択できる。彼は最初に護衛任務の航空機ユニットから選択しなければならない。もし迎撃機の数か護衛機の数を上回っていた場合、迎撃側は打撃任務又は Wild Weasel 任務の航空機ユニットと交戦組を選択できる。もし護衛機の数か迎撃機の数を上回っていた場合、航空優勢任務の場合と同様にして護衛機が迎撃機を「袋叩き」(gang up)できる。例えば長距離戦闘のように、迎撃側が射撃できないラウンドの場合、護衛側が交戦組を選択する。当該ラウンドに射撃を実施できるユニットのみが交戦組を選択できる。
- 3 長距離戦闘又はスタンドオフ戦闘の後で、もし交戦対象を撃墜(destroyed)又は任務中止(aborted)させて交戦状態を解消した迎撃機又は護衛機は、他の敵機に対して新たに交戦を実施しても良い。例えば、長距離戦闘で迎撃機が交戦相手を撃墜又は任務中止に追い込んだ場合、その迎撃機はスタンドオフ戦闘時にその他の敵打撃任務航空機ユニットに対して交戦を行っても良い。スタンドオフ戦闘時に護衛機が迎撃機を撃墜又は任務中止に追い込んだ場合、その護衛機はドッグファイト戦闘時に他の迎撃機ユニットと交戦しても良い。
- 4 空対空戦闘評価値[15.2.3]がカッコで括られている航空機ユニットは、航空戦闘で射撃できない。カッコ付きの数値は、攻撃側との戦力差を計算するためだけに使われる(それゆえ、B-52 は空体空戦闘の際に決して射撃できないが、敵航空機ユニットは空対空戦闘評価値<sup>1</sup>の B-52 に対して射撃できる)。その他の空対空戦闘評価値を持つ打撃任務の航空機ユニットは、交戦時に敵迎撃機に対して射撃できるが、「+2」の DRM が適用される。

**デザインノート:** この DRM は、翼下に大量の空対地兵器を搭載した状態で空中戦闘機動を遂行することにおけるさらなる困難を表している。これは異なる航空機の間で多くの差異がある分野である。たとえば、一部の古い航空機では、レーダーを空中線モードと地上攻撃モードの間ですばやく切り替えることができない。また、一部の攻撃機は、爆弾を搭載した他の攻撃機よりも素早い運動が可能なのがある。あなたがそのことに拘るのであれば、これらを反映するためにあなた自身でユニットを評価値しても良い。我々は、+1 から +4 のスケールを推奨する。

- 5 迎撃はドッグファイト戦闘終了時に終了する。生き残った迎撃機と護衛機を自陣営の「飛行完了」ボックスに戻す。生き残った攻撃ユニットはその場に残り、その後それらは対空射撃を受けることになる。しかしその前に迎撃競技者は残りの迎撃を解決する。
- 6 いずれの戦闘ラウンド終了時でも、任意の航空機ユニットは自主的に「任務中止」とすることができる。

## 24.5 SAM 射撃

迎撃戦闘の後、探知された任務中の残りの航空機ユニットに対して SAM の射撃を解決する。この時点から、次の任務の航空機ユニットを解決する前に、それぞれの打撃または戦闘支援任務における SAM、AAA、および打撃/戦闘支援任務を解決すること。SAM と AAA がその後の打撃及び戦闘支援時間における DRM を生成するので、これは重要である。

**デザインノート:** 打撃任務の航空機ユニットに対するすべての対空防衛 DRM を表す多数の「+1」、「+2」などのマーカーでマップを乱雑にならないように、この手順は競技者が 1 度の打撃任務毎に 2 つの航空機ユニットだけの DRM を追跡するだけで良いようにしている。

### 24.5.1 「通常」探知に対する SAM 射撃(SAM Attack vs. “Normal” Detection)

上級ゲーム対空防御表(Advanced Game Air Defense)で防御側の現在の SAM の等級を表す欄を使って、各打撃任務ユニット及び随伴する Wild Weasel 任務[15.2.9]に対して(適切な修正を適用した上で)ダイスを振る(任務毎に 1 回ではない)。ADF 表に示されているように、直ちに結果を適用すること。

**競技者ノート:** この対空射撃は、打撃任務を行う航空機ユニットと攻撃に加わる Wild Weasel 任務に対してのみ実施可能である。護衛機は SAM の攻撃対象にはならない。

### 24.5.2 「局所」探知に対する SAM 射撃(SAM Attack vs. “Local” Detection)

任務が「局所」探知(“Local” Detection)によって探知された場合、その後の SAM 射撃は上級対空防御表の “Local” 欄で解決される。戦闘支援任務[23.5]の場合のみ、“+1” と “+2” の結果は異なって適用される。それらは DRM ではなく、航空機またはヘリコプターユニットの支援評価値から(最小でゼロまで)差し引かれる。したがって、ユニットが目標に向かって飛行し、結果を適用した後、戦闘を支援するための支援評価値が残っていない可能性がある。

## 24.6 AAA 射撃(AAA Fire)

打撃値にスタンドオフ能力を持たない全ての航空機ユニットは、攻撃時に常に AAA による攻撃を受ける。打撃値にスタンドオフ能力[15.2.8]を持つ航空機ユニットは、AAA 射撃によって攻撃を受けない。もしその任務が探知されている場合、AAA 射撃(「通常」又は「局所」)は、航空機ユニットが任務



を実施する前に射撃を行う。それ以外の場合は、任務終了後に「通常」AAA(のみ)射撃を実施する。

**競技者ノート: 打撃後の AAA によって損失が発生する可能性がある。**

#### 24.6.1 「通常」探知に対する AAA(AAA vs. Normal Detection)

上級ゲーム対空防御表で適切な AAA 欄を使って対空射撃を解決する。結果は直ちに適用する。既に攻撃を完了した航空機ユニットに対する"+1"及び"+2"の結果は無視する。

#### 24.6.2 「局所」探知に対する AAA(AAA vs. Local Detection)

「局所」探知状態の航空機ユニット及びヘリコプターに対しては、"Local"の欄を使って対空射撃を解決する。

#### 24.7 対空射撃に対する天候の影響

対空射撃は、悪天候によって不利な影響を被る。晴天(Clear)以外のターンでは、全ての探知、SAM 及び AAA のダイスは、表に示されている通り不利な DRM を受ける。

#### 24.8 対空制圧任務に対する結果(Result vs. Defense Suppression)

対空制圧(Defense Suppression)に対する"+# "の結果は、あらゆる場合無視する。

### 25.0 移動と輸送

このセクションでは、標準ルールに追加される移動に関するルールを提供する。

#### 25.1 航空輸送任務(Air Transport Mission)

航空輸送(Air Transport)[8.5.2]、空挺降下(Paradrop)[25.1.1]及び空中機動[8.5.4]任務は、2 ユニットまでの護衛(Escort)任務または防空制圧(Defense Suppression)任務の航空機ユニットによって護衛できる。

**競技者ノート: 空中機動は迎撃を受けないので護衛(Escort)は必要ない。ただし防空制圧(Defense Suppression)は有効である。**

##### 25.1.1 上級空挺降下(Paradrop)

このルールは空挺降下移動[8.5.3]について標準ルールを以下の通り修正する。

空挺降下表(Paradrop Table)を使用する場合は、スラッシュの右側にある結果を使用して降下の結果を判定する。結果とその影響は、表の下に表示されている。

#### 25.2 基地変更(Rebasing)

特定の航空機ユニットは、ゲーム固有ルールに記載されているように、基地変更(Rebasing)任務を実施することによって基地を変更できる。これは再編成フェイズ中に発生し、探知、迎撃、または SAM / AAA の攻撃を受けない。基地変更するには、競技者は、任意の基地変更可能な航空機ユニットを現在の基地の「準備完了」ボックスから新しい基地の「飛行完了」ボックスへ移動する(ターン中に基地変更できるユニット数に制限はない)。あるいは、現在基地の「飛行完了」または「回復」ボックスから、新しい基地の「任務中止」ボックスへ移動できる。

#### 25.3 機動補給部隊(Mobile Supply Unit)

MSU は通常の地上ユニットとして移動する。打撃の結果は彼らの動きを制限する可能性がある。MSU は海上輸送で輸送できる[8.5.7]。

#### 25.4 競合海域における海上移動

上級ゲームでは、競合海域移動(Contested Sea Movement)[8.5.6.4.1]の失敗の結果は変化する。ダイス目によっては、海軍ユニットまたは海上輸送部隊が"Abort or Strike #" (任務中止または打撃#)の結果を招くことがある。海軍ユニットは、その出発点に戻る(任務中止)か、または移動を続けるがダメージを受ける(打撃#)[27.4]か、どちらかを選択できる。海上輸送では、成功以外のあらゆる結果について、その出発点に戻る。

### 26.0 戦域兵器(Theater Weapon)

#### 26.1 戦域兵器による打撃(Theater Weapons Strike)

ゲーム固有ルールは、巡航ミサイルおよび弾道ミサイル(SCUD)の利用可能性および限界を示している。

戦域兵器は、特定の目標のみ目標として選択できる可能性がある(種類別の有効な目標については、上級競技者用補助カード(Advanced Player Aid Card)を参照のこと)。戦域兵器の攻撃は探知できない。巡航ミサイルは、海軍 CIWS によってのみ防御される可能性がある[17.1.3]。



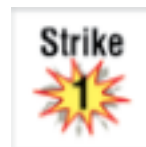
##### 26.1.2 割り当てと解決

競技者は、交互に目標を公表する。同じ目標に複数のミサイルを割り当てても良い。割り当てられた各ポイントについて、ゲーム情報ディスプレイ(Game Information Display)上の適切なマーカーを減らす。すべてのミサイルが割り当てられた後、競技者は打撃表(Strike Chart)の適切な欄と適用可能な DRM を使って選択した順番でそれらを解決する。

##### 26.1.3 サイト攻撃(Site-busting)

特定の競技者が Air Defense Track 上のマーカーを攻撃すると同様に方法で地上発射型の戦域兵器を攻撃できるかどうかは、ゲーム固有ルールに記載されている。攻撃の結果は失われたポイントの数、すなわちマーカーがトラック上で移動するスペース数を示す。

### 27.0 命中と損害(Hit and Damage)



一般的に損害は、ステップ損失、除去、打撃による損害(Strike

Damage)及び(施設や飛行場に対して)破壊(Destruction)の形となって現れる。

戦闘で「ステップ損失」(Step Loss)の結果を得た場合、適用されたユニットを裏返して裏(減少戦力)面を向ける。もしそのユニットが既に減少戦力面か又は減少戦力面を持たない場合、そのユニットは除去される。ユニットや施設に対する戦闘で「打撃による損害」(Strike Damage)の結果を得た場合、

対象となるユニット/施設に適切な打撃(Strike)マーカーを載せる。打撃による損害は、以下の通り累加する。

### 27.1 ユニットの損害

ユニットが既に「打撃 1」マーカーを受けていて、さらに

1. 「打撃 1」の結果を得た場合、「打撃 1」マーカーを「打撃 2」マーカーに置き換える。
2. 「打撃 2」の結果を得た場合、そのユニットにステップ損失を適用し、打撃マーカーを取り除く。

ユニットが既に「打撃 2」マーカーを受けていて。さらに「打撃 1」又は「打撃 2」の結果を得た場合、そのユニットにステップ損失を適用し、打撃マーカーを取り除く。

もしユニットが「ステップ損失」の結果を受けると、ステップ損失を適用した後、打撃マーカーを取り除く。

#### 27.1.1 補給基地(Supply Depot)/MSU[19.4]

補給基地/MSU が既に「打撃 1」マーカーを受けていて、さらに

1. 「打撃 1」の結果を得た場合、「打撃 1」マーカーを「打撃 2」マーカーに置き換える。
2. 「打撃 2」の結果を得た場合、「打撃 1」マーカーを「打撃 2」マーカーに置き換える。

補給基地/MSU が既に「打撃 2」マーカーを受けていて。さらに「打撃 2」の結果を得た場合、補給基地/MSU を除去する。この場合「打撃 1」の結果は無視する。

既に「打撃」又は「目標」(Targeted)マーカーが載せられている補給基地から MSU を作成した場合、MSU にもそれらのマーカーを載せる。探知マーカーは引き継がない(MSU は通常のユニットと同様に探知ルールに従う)

### 27.2 施設に対する損害

既に施設/飛行場が「打撃 1」マーカーを載せられていて、さらに

1. 「打撃 1」の結果を得た場合、「打撃 1」マーカーを「打撃 2」マーカーに置き換える。
2. 「打撃 2」の結果を得た場合、施設は破壊される。

施設/飛行場が既に「打撃 2」マーカーを受けていて。さらに「打撃 1」「打撃 2」又は「破壊」(Destroyed)の結果を得た場合、「破壊」の結果を適用する。

破壊された施設/飛行場は、それ以降修理されるまで打撃の目標にはならない。

施設の破壊[12.1.2]で VP を 2 回以上獲得できるのは、その施設が完全に修理[27.9.1]された場合にのみである。破壊されている間、それらは VP の対象とはならず、支配するための掃討戦も不要である。

#### 27.2.1 意図的な損害(Deliberate Damage)

自軍が支配する施設/飛行場は、敵ユニットが施設/飛行場から 2 ヘクス以内にある場合(掃討戦マーカーの下にあるユニットを含む)、当該施設/飛行場は現在の所有者によって意図的な損害を適用できる場合がある。意図的な損害表(Deliberate Damage Table)でダイスを振り、すべての DRM を適用して効果を決定する。意図的な損害によって付随的損害(Collateral Damage)は発生しない。意図的な損害の試みは、その施設/飛行場が占領された同じヘクス支配ステップでも実施できる。

### 27.3 地上ユニットに対する効果

このルールブックの最終ページに掲載している打撃効果表(Strike Effect Table)を参照のこと。

#### 27.3.1 打撃 1

地上ユニットの攻撃力、防御力、移動力及び ER が 1 ずつ減少する。それぞれの能力は 1 未満にはならない。そのようなユニットは、自軍拡張移動セグメント又はエリート反応移動セグメントには移動できない。

HQ 及び砲兵は、ターンの残り期間、戦闘支援可能な回数が 1 減少する。ユニットを回転させてそのことを記録すること。補給基地及び MSU が他のタイプの補給カウンターを作成するために裏返されたか消費された場合、「打撃 1」マーカーは引き続き。MSU は主導権移動セグメントで移動できず、基本移動セグメント内で移動力が半分になる。

#### 27.3.2 打撃 2

地上ユニットの攻撃力、防御力、移動力及び ER が 2 ずつ減少する。それぞれの能力は 1 未満にはならない。そのようなユニットは、自軍拡張移動セグメント又はエリート反応移動セグメントには移動できない。

HQ 及び砲兵は、全ての自軍移動セグメントにおいて 1 ヘクスのみ移動できる。彼らはターンの残り期間、戦闘支援可能な回数が 1 減少する。ユニットを回転させてそのことを記録すること。

ユニットは、空挺[25.1.1]、空中機動[8.5.4]又は海上輸送[8.5.7]では移動できない。

補給基地を MSU の作成に費やすことも、新たに購入した MSU を補給基地の上に配置することもできない。それらは補給ポイントを作るために費やすことはできない[19.4]。補給基地の補給範囲は 8 から 4 に減少する。

MSU の移動は上記のように制限される。また、補給基地を作るために裏返すことも、補給ポイントを作るために消費することもできない。

#### 27.3.3 “X”の結果

ユニットはステップ損失を被る。橋頭堡、補給基地及び MSU は除去される。HQ 及び砲兵は、ターンの残り期間、戦闘支援可能な回数が 1 減少する。ユニットを回転させてそのことを記録すること。

### 27.4 海軍ユニット及び海上輸送

海軍ユニットが「打撃 1」又は「打撃 2」の結果を受けた場合、所有者はそのユニットを最も近い自軍港湾又は海上ボックスへ後退させても良い。また完全海ヘクスにいた場合は、(自軍支配下の)近海ボックスに後退しても良い。「打撃 1」または「打撃 2」の結果を被った海軍ユニットは、自軍港湾に退却した場合にのみマーカーを減少させるか除去することができ(下記参照)、そうでなければそれを保持する。退却中、海軍ユニットは、自軍支配下の海上または近海ボックスのみに進入できる。海軍ユニットが港に退却することを選択した場合、それはターンの残り期間は移動できない。追加の「打撃 1」の結果は「打撃 1」のマーカーを「打撃 2」のマーカーに変え、「打撃 2」の結果は“X”となる。海軍ユニットが“X”の結果を出した場合、それをマップから取り除き、Game Turn Track の 4 ターン先のボックスに配置する。例えば、第 3 ターンに“X”の結果を出した場合、それが増援として戻ることになる第 7 ターンのボックスに配置する。

再編成(Reorganization)フェイズ中に海軍ユニットが自軍港湾にいる場合にのみ、打撃マーカーを除去または減少させるこ

とができる。海上輸送を利用しているか AMPH に乗船している地上ユニットが打撃の結果を被った場合、任務を中止しない限り、ステップ損失を被る。打撃の結果 1 につき 1 ステップ失う。つまり打撃 1 では 1 ステップ、打撃 2 では 2 ステップ失い、X の結果については 3 ステップ失う。

#### 27.4.1 空母航空団(Carrier Air Wing)

CV に「X」の結果が出た場合、CV がプレイに戻るまで、その空母の空母航空団(Carrier Air Wing: CAW)は、[GSR で定義されている通り]横によけて置く。他の CAW が同じ空母基地(Carrier Basing)または At Sea Box 内に存在する場合、所有者は CAW の数がボックス内の CV の数と一致するまで、任意の航空機ユニットを取り除くことができる。USMC(米海兵隊)航空機ユニットは、同じ空母基地ボックス又は海上ボックスに CV と CAW が存在している場合に限り、残ることができる。

**例:** 米国の CVN は「X」の結果を被った。現時点で 2 つの CVN が使用されており、両方の CAW、および USMC F-35B が同じ空母基地ボックスに入っている(2 x F/A-18E、2 x F-35 (うち 1 ユニットがステップ損失中)、2 x F/A-18F(うち 1 ユニットがステップ損失中)、2 x EA-18G)。競技者は F/A-18E(両方とも減少戦力の航空機ユニット)と EA-18G を脇に置く。

訳注:なぜ F/A-18E が減少戦力になるのかは不明

**デザインノート:**上記により競技者は、自軍の航空機ユニットが同じ場所に配置されている場合、望むようにクロスデッキ(空母間で艦載機を交換すること)を実施できる。

#### 27.5 攻撃ヘリコプター

攻撃ヘリコプターは地上ユニットと同様にステップ損失を通じて減少及び除去される。それらは決して打撃マーカーを受け付けられないが、航空基地又は飛行場が打撃任務や SOF 襲撃[20.2.1]によって損害を被った場合、ステップ損失、除去又は基地変更を強いられる可能性がある。

#### 27.6 航空機ユニット

大半の航空機ユニットは、2 ステップ損失によって除去される。いくつかのユニットは 1 ステップのみ保有し、1 ステップ損失によって除去される。打撃の結果は直接航空機ユニットには影響を与えないが、付随的損害[27.7.4]を引き起こす可能性がある。

#### 27.7 施設及び橋頭保に対する影響

##### 27.7.1 航空基地/飛行場

地上ユニットは、「打撃 2」マーカーが載せられている航空基地又は飛行場から航空輸送[8.5.2]、空挺降下[25.1.1]又は空中機動[8.5.4]を実施できない。

攻撃ヘリコプターは、「打撃 2」又は「破壊」マーカーが載せられている航空基地又は飛行場から飛行できないが、基地変更は実施できる。

「破壊」マーカーが載せられた航空基地/飛行場は、あらゆる目的で使用できない。

##### 27.7.2 港湾

打撃の総量だけ港湾容量(capacity of port)が減少する。例えば「打撃 1」の結果は港湾容量を 1 減少する(通常は 2 から 1 になる)。港湾が破壊された場合、港湾容量は 0 になる。港湾が破壊された場合、港湾容量は 0 になり、修理されるまであらゆる目的で使用できない。

##### 27.7.3 橋頭保

「打撃 1」の結果は、橋頭保の容量を 1 まで減少する。「打撃 2」の結果は、それを能力 0 まで減少させ、裏返して「補給切れ」(No Supply)側を向ける。既に「打撃 1」マーカーを持つ橋頭保がさらに「打撃 1」又は「打撃 2」の結果を受けた場合、「打撃 2」の結果になる。既に「打撃 2」マーカーを持つ橋頭保がさらに「打撃 1」の結果を受けた場合、その結果は無視する。ただしさらに「打撃 2」又は「破壊」の結果を受けた場合はその橋頭保が破壊され、ゲームから取り除かれる。この方法によって除去された橋頭保は、Game Turn Track 上で現在のターンから 2 ターン後のボックスに置かれる。その橋頭保は、指定されたターンの増援及び再編成フェイズに復活する。

##### 27.7.4 付随的損害(Collateral Damage)



飛行場や航空基地への攻撃は、航空機ユニット、航空移動ポイント、および/または攻撃ヘリコプターに付随的損害を与える可能性がある。

打撃の結果が SOF 襲撃によって引き起こされた場合、打撃の結果に応じて直ちに付随的損害をチェックする。損害を受けていない、または「打撃 1」マーカーが載せられている航空基地/飛行場が占領された場合(ヘクス支配ステップの間)、それは「打撃 1」の結果を被った場合と同様に付随的損害をチェックする。

それ以外の場合、チェックは打撃フェイズの適切なステップまで実施されない。後者の場合は、リマインダーとして打撃マーカーを 90 度回転させる。「打撃 1」の結果が前のフェイズから増加した場合(すなわち、「打撃 2」または「破壊」された場合)、実際の結果を出すためのメモとして、必要に応じて 2 番目の回転させた「打撃 1」または「打撃 2」マーカーを最初のマーカーの上に置く(最終結果ではない)。付随的損害が解決された後に複数のマーカーを組み合わせたマーカーに置き換える。または付随的損害マーカーを使用しても良い。

**例:** 前のフェイズからの「打撃 1」マーカーを持つ航空基地が「破壊」の結果を得た場合、付随的損害のためのリマインダーとして「打撃 2」マーカー(“Destroyed”ではない)を「打撃 1」マーカーの上に置く。

航空基地/飛行場が前のフェイズからの「打撃 2」マーカーを持っていた場合、もしそれが再び打撃を受けた場合、付随的損害の判定は行わない。例えば、「打撃 2」が SOF フェイズに置かれ、航空機ユニットがさらに追加の打撃の結果を与えた場合、付随的損害は発生しない。

##### 27.7.4.1 航空機ユニット及び空中機動ポイントに対する付随的損害

付随的損害の判定が必要な場合は、ダイスを 1 個振って付随的損害表(Collateral Damage Table)ダメージ表を参照する。打撃の結果(最終的な打撃結果ではなく、与えられた打撃の結果を使用する)と攻撃された目標の種類(飛行場または航空基地)を表す欄の下にあるダイスの結果を見つける。これにより、付随的損害が発生したかどうか、また発生した場合はどのユニット/ポイントが影響を受けたかが決まる。結果の内容は以下の通り。

**Am Pt** 敵の空中機動ポイント 1 ポイントが即座にかつ永



久に失われる。Game Information Display 上で使用可能な空中機動ポイントマーカーを 1 減少させる。

**Air** 攻撃された側の競技者が選択する航空機ユニットが即座に 1 ステップを失う。所有競技者は、1 つの航空機ユニットから即座に 1 ステップを失う(又は 1 ステップユニット又は既にステップ損失しているユニットが除去される)。

**Air\*** 攻撃側競技者が選択する航空機ユニットの 1 ステップが永久に失われる。敵側競技者は、1 つの航空機ユニットから即座に 1 ステップを失う(又は 1 ステップユニット又は既にステップ損失しているユニットが除去される)。

ステップを取り除くとき、それは航空基地/飛行場の位置に他対応する基地ボックス(Basing Box)の中にあるかそこから飛んでいる航空機ユニットを選択しなければならない。「飛行中」、「準備完了」、「任務中止」、または「航空優勢」ボックス内のユニットを選択できる。ステップ損失を適用するためのユニットが基地ボックス内にない、またはそこから飛んでいない場合、ステップ損失は発生しない。

**競技者ノート:**いくつかの結果は、複数種類の付随的損害を示している。このような場合は、記載されている結果を順番に適用すること。

各航空機ユニットは、特定のフェイズにおいて付随的損害のために 1 度だけステップロス適用できる。例えば、第 1 特殊部隊(First Special Operation Force)フェイズでステップ損失し、第 1 打撃(First Strike)フェイズで除去することができるが、両方を同じフェイズで行うことはできない。

#### 27.7.4.2 ヘリコプターに対する付随的損害

さらに、飛行場または航空基地を拠点とする各攻撃ヘリコプターに対して、付随的損害表の”Helicopter”と記載された欄を使って損害の判定を行う。結果が”Step”の場合、ヘリコプターが 1 ステップを失う。結果が”Elim”の場合、ヘリコプターユニットが完全に失われる。いずれにせよ、航空基地/飛行場が攻撃によって破壊された場合、各ヘリコプターは、付随的損害を適用した後、直ちに収容能力をまだ有している最も近い味方ヘクス[6.5.1]に基地変更される。競技者は、より近い都市/市街地ヘクスよりも遠い飛行場または飛行場を選ぶことができる。このターンにこれ以上任務を遂行できないことを反映するために、ヘリコプターを 180° 回転させる[6.5.4 を参照]。

### 27.8 Detection/SAM/AAA トラック

打撃による命中が Air Defense Track[24.1]に与えられた場合、表に示されている通り影響を受けた数値を減少させる。

### 27.9 修理/回復/再編成

#### (Repair/Recover/Reconstitution)

##### 27.9.1 ユニット/飛行場/施設

各ゲームターンの再編成フェイズの間、競技者は「打撃 1」のカウンターを取り除き、「打撃 2」のマーカーを「打撃 1」側に変更する。施設に置かれた”Destroyed”マーカーは影響を受けない。航空基地/飛行場と港湾は、2 補給ポイントを使うことで「破壊」状態から「修理」できる。これを実施した場合、航空基地または港に「打撃 2」マーカーを配置し、飛行場には「打撃 1」マーカーを置く。

航空基地/飛行場を「破壊」状態から修理するときは、「打撃」マーカーを 180° 回転させること。これらは航空優勢ステッ

プの間 22.6.1 の目的のためには計上しない。現在「打撃」マーカーを保持しており修理中の航空基地/飛行場は、それが別の「打撃」結果を受けても付随的損害を受けることはない。

#### 27.9.2 Air Defense Track

各ゲームターンの再編成フェイズの間、各競技者は、補給ポイント[19.3]を消費することによって、自分の Air Defense Track の数値を上げることができる。1 AAA につき 4SP、1DET 又は 1SAM につき 2SP の消費が必要。競技者は各ターンに、この方法で 4 補給ポイントまで消費できる。

Track は、開始時の値よりも高い値まで修理できるが、Track の最大値を超えることはできない。すなわち、Det 及び SAM は最大 10、AAA は最大 3 まで修理できる。GSR は追加の制限を設けることがある。

#### 27.9.3 再編成及び回復

標準ゲームルールに加えて、以下のルールが再編成およびまたは回復に使用される。補充ポイントを使用してステップを回復する地上ユニットは、回復の瞬間に連絡線をたどることができなければならない[19.2]。

再構成された地上ユニットは、EZOC 内ではなく、それらの親 HQ から 2 ヘクス以内に配置されなければならない。親 HQ が利用できない場合、ユニットは彼らの親が従属している任意の HQ を使用できる。

そのような HQ が利用できない場合、ユニットは、自軍市街地または都市ヘクスに配置できる。

すべての場合において、配置ヘクスは補給下にあり、孤立してはいけな。緊急補給を使用している場合、ユニットは補充を受け取ることができない。

##### 27.9.3.1 航空機ユニット及びヘリコプターの補充

競技者は、補給ポイントを消費して、ステップ損失した航空機ユニットやヘリコプターユニットを最大の戦力に戻すか、除去されたユニットをゲームに戻すことができる。2 補給ポイントを消費することで、競技者はステップ損失したユニットを完全戦力に戻すか、除去されたユニットをステップ損失状態でマップに戻すことができる。同じ補充フェイズでユニットをマップに戻して完全戦力にすることはできない。補充を受けた航空機ユニットは適切な飛行ボックスに入れる。補充を受けているヘリコプターユニットには、任務を 1 回使用したとして 90° 回転させる。

ゲーム固有ルールは、どの種類のユニットが補充を受けることができるかについて詳しく説明している。

除去された航空機ユニットをゲームに戻すとき、競技者は同じ種類のすべての利用可能な航空機ユニットから無作為に選ばなければならない。破壊されたヘリコプターユニットをゲームに戻すとき、それはスタック制限の範囲内で、任意の味方の航空基地/飛行場に配置できる。

**例:**破壊された 5 つのアメリカ軍ユニット、F-22、F-16、2 個の F-15、そして A-10 がある。アメリカ軍競技者は、2 つの補給ポイントを消費して 1 つの F-15 をマップに戻す。彼は 2 つの F-15 の中から無作為に 1 つを選び、それをステップ損失面、飛行エリアの基地ボックス(Basing Box)に置く。

**デザインノート:**これは主に、新たな機体の製造ではなく、他の地域から現在の戦場への未割当の航空戦隊/航空団の再配置または予備部隊の活性化を表すことを意図している。

### 27.9.3.2 航空機ユニットの統合

競技者は、増援／補充のフェイズ中にステップ損失を受けた航空機ユニットを統合できる。同じ国籍とタイプの2つの航空機ユニットが同じ基地ボックスに存在する場合、一方のユニットを取り除き、もう一方のユニットを完全戦面に裏返す。新しく統合された航空機ユニットを「飛行完了」ボックスに入れる。ユニットの統合に伴うVP調整はない。

## 27.10 橋梁の損害及び修理

地上部隊による橋梁の破壊[8.3.4]に加えて、橋梁を損傷/破壊するための2つの追加の方法がある。

### 27.10.1 橋梁の損害/破壊

橋は損害を蓄積し、施設[27.2]と同じ方法で破壊される。破壊されるまで橋梁は完全に機能する。

#### 27.10.1.1 SOFによる橋梁破壊

適用可能ないかなる SOF フェイズにおいても、どちらの競技者も自分の SOF マーカーを橋梁破壊任務に割り当てることができる。競技者は、橋梁ヘクスサイドを含む2つのヘクスのうちどちらに襲撃が発生しているかを指定しなければならない。任務は施設に対する襲撃とみなす。橋梁に対する SOF 襲撃の場合、-1 DRM がある。

#### 27.10.1.2 打撃による橋梁破壊

両方の競技者は橋梁に対して打撃を実施できる。競技者は、打撃を実施する橋梁ヘクスサイドを含む2つのヘクスのどちらに打撃を指定しなければならない。他の修正に加えて、橋に対する打撃は、+2 DRM を被る。

### 27.10.2 橋梁修理

このルールは標準ゲームにおける橋梁修理ルール[8.3.4.2]に代わるものである。修理を実施する競技者は、補給ポイントを消費しなければならない、自軍 HQ から自動車化 MP で4以下の連絡線[19.2]を橋梁ヘクスサイドを含むヘクスの1つまでたどることができる必要がある。さらに修理を行う橋梁ヘクスサイドに敵ユニットが存在してはいけない。

**例外:** 自軍の非 HQ ユニットが、修理中の橋梁ヘクスサイドを含むヘクスにいる場合、敵ユニットの存在に関わらず、修理を実施できる。

#### 27.10.2.1 打撃による損傷の除去

橋の上の「打撃1」と「打撃2」のマーカーは、再編成フェイズで適宜削除/減少される。修復された橋梁については、「Destroyed」マーカーから「打撃2」に置き換えない。それは単に完全に修復される。

## 28.0 国連決議(UN Resolution)

**デザインノート:** Mark Herman は、Flashpoint Golan から彼の国連決議に関するメカニズムを私たちが使用することを丁寧に許可してくれた。

主導権フェイズ中に、1人の競技者が国連決議のダイスチェックを行い、国連が敵対行動を停止させる行動を取るかどうかを決定する。ダイスを1個振り、国際対応マトリクス International Posture Matrix(ゲーム固有ルール)を参照して該当する修正を適用すること。結果が10以上であれば、国連は、停戦当事者が停戦を受け入れることを要求する決議案を可決した。それは当該ターンの勝利決定ステップの間に効力を生じる。つまり、双方は勝利ポイントの差に対して自分の立場を改善するために1ターンを得る。

### 28.1 拒否権(Veto)

ゲーム固有ルールによって、拒否権を行使する順番は指定される。国連決議ダイス判定が停戦に終わった場合、一方の陣営はそれに対して拒否権を行使できる。どちらの側も拒否権の行使を選択しない場合、停戦は有効であり(そして勝利ポイントのペナルティを回避するために後で拒否権を行使することはできない)、ゲームはターン終了時に終了する。いずれかの側が拒否権の行使を選択した場合、ダイスロールを無視してプレイを継続する。拒否権を行使する側は5VPを失う。拒否権を行使する機会は、決議が実施される毎に各陣営で1度だけ発生する。

### 28.2 国連停戦決議に対する無視

どちらの陣営も拒否権を行使しない場合、ゲーム開始時点で主導権を持っていた側から国連停戦決議を無視できる。停戦決議を無視し続ける限り、全ての主導権フェイズにおいて、対戦相手は10VPを獲得する。ゲーム開始時点で主導権を持っていた陣営が停戦決議を無視した場合、対戦相手はペナルティなしに自分自身を防御することができる。

## 29.0 上級ルールの代替プレイ

### (Advanced Rules Alternate Play)

これらのルールは、ゲーム固有ルールに現れる選択ルールとは対照的に、シリーズルールに影響を与えるオプションを競技者に提供することを目的としている。それらは特定のゲームの文脈の中でオプションとそれらの効果を概説することを意図している。

もちろん競技者は、上級ゲームのルールについて、いくつか、全くなし、あるいはすべてを使用のいずれか自由に競技できる。ただし、それらすべてを使用することで最大の楽しみが得られる。

#### 29.1 航空戦力

競技者は、相互の合意により、上級ゲームシナリオに標準ゲームの航空ルールの使用を選択できる。この場合、標準ゲームの全ての航空ルールが、以下の変更を加えて適用される。

##### 29.1.1 航空ポイント[6.1]

標準ゲームの航空ポイント表(Air Point Table)で決定した受け取る航空ポイントを2倍にする。

##### 29.1.2 航空攻撃(Air Strike)

航空ポイントは、戦闘支援[6.2.1]と同じ一般ルールに従って打撃を実施するために使用することができる。競技者は、打撃を実施するために4ポイントまでの航空ポイントを最大2ポイントまでの護衛と共に割り当てることができる。

##### 29.1.3 付随的損害(Collateral Damage)

付随的損害表(Collateral Damage Table)から発生した航空機ユニットの損失は、恒久的な航空ポイント損失になる。

#### 29.2 航空戦力における戦場の霧

以下のルールは、敵の攻撃や航空優勢任務に対して不明のまま部隊を配置させることで、競技者に空中戦の様子を曖昧にすることを意図している。

##### 29.2.1 打撃任務

打撃任務を割り振るとき、割り振っている競技者は、探知の判定が行われるまで、打撃任務に参加している航空機ユニットの数や種類を明らかにしない。探知判定の結果が「ED」になった場合、任務を実施する競技者は、攻撃している航空機ユニットの数を示すが、種類は示さない。(例外: *Wild Weasel* 航空機が存在する場合、その事実を明らかにしなければならない。) 迎撃する側の競技者は、もしあれば、どの航空機が不明の航空機を迎撃するのかを示さなければならない。迎撃機が割り当てられると(または割り当てられなくなると)、競技は通常どおり進行する。

上記のルールは、探知プロセスが開始される前にすべての打撃と目標が割り当てられ、すべての探知判定が迎撃機を割り当てられる前に行われるため、ある程度の記録管理が必要となる。

##### 29.2.2 航空優勢に関する隠匿割り当て

航空優勢配置(Air Superiority Allocation)ステップの間、各競技者は相手競技者にそれを明らかにせずに航空機ユニットを選択する。両方のユニットは、お互いに交戦状態にある航空優勢ボックスに同時に置かれる。

1人の競技者がすべてのユニットを配置した後に、相手側の競技者がさらに割り当てるユニットを持っている場合、それらの追加ユニットは、2ユニットを超えるユニットが1ユニットに対して割り当てられるのではない限り、自由に割り当てを実施できる。

すべてのユニットが配置されると、AWACS 優勢を持つ競技者は、現在の AWACS レベルと等しい数の交戦を2つの方法のうちの1つで変更することができる。

1. 任意の2つの航空機ユニットの場所を切り替える。単にそれらを拾い上げ、航空優勢ボックスの中でそれらの場所を切り替えるだけである。
2. 交戦を完全に回避する。航空機ユニットを適切な「飛行完了」ボックスに入れる。

#### 29.3 航空機ユニットの再編成と回復

オプションとして、競技者は、GSR に概説されている制限にかかわらず、27.9.3.1のプロセスを使用して航空機ユニットを再編成または回復することができる。

#### 29.4 兵装投棄

打撃任務に割り当てられた航空機ユニットは、空対空戦闘で攻撃された場合、その兵器を投棄することができる。そうした場合、彼らは迎撃空対空戦闘後に打撃任務を実施できないが、空対空戦闘で不利な DRM を被ることはない。

#### 29.5 HQ 補給範囲

補給範囲を確認するための名目上の、統一された自動車化4MPではなく、MPの数としてHQの指揮範囲を使用する。例えば、アメリカ軍ユニットは自動車化5MPを使ってアメリカ第82空挺師団HQまで連絡線をたどることができる。







	打撃効果表(Strike Effects Table)		
	打撃 1(Strike 1)	打撃 2(Strike 2)	X 又は Destroyed
地上ユニット	攻撃力、防御力、移動力、ER が-1(最小値が1) 拡張移動又はエリート反応で移動できない	攻撃力、防御力、移動力、ER が-2(最小値が1) 拡張移動又はエリート反応で移動できない 空挺降下、空中機動又は海上輸送を実施できない。	ステップ損失又は除去(1ステップユニットの場合) 「打撃」 マーカーを取り除く。
HQ/砲兵	地上ユニットと同様 + 戦闘回数を1回失う。	地上ユニットと同様 + 戦闘回数を1回失う。 他の移動セグメントで1ヘクスのみ移動できる。	地上ユニットと同様 + 戦闘回数を1回失う。
補給基地(Supply Depot)	影響なし	MSU を生成できない。 補給ポイント生成のために除去できない。 補給範囲が自動車化 MP で4になる。	除去
MSU	主導権移動セグメントで移動できない。 基本移動セグメントでの移動力が半減	移動については打撃 1 と同じ。 補給基地を作成するために裏返しにはできない。 補給ポイント生成のために除去できない。	除去
施設(航空基地、港湾等)/飛行場	港湾容量が1減少	港湾容量が2減少。 航空基地/飛行場は航空輸送のために利用できない。 空挺移動、空中機動、攻撃ヘリコプターは基地変更のみ実施できる。	破壊した競技者に適切な VP を与える。 施設はあらゆる目的で使用できない。 攻撃ヘリコプターは基地変更のみ実施できる。 修理可能。
橋頭保	揚陸容量が1減少	“No Supply”側を向ける。 揚陸容量が0になる。 「打撃 1」の結果を無視する。	マップより取り除く。2ターン先に配置する。
CVN/CV/SAG	最も近い自軍港湾又は海上ボックスに後退しても良い。	最も近い自軍港湾又は海上ボックスに後退しても良い。	マップより取り除く。4ターン先に配置する。
AMPH	CVN/CV/SAG と同様 + 乗船中の地上ユニットが1ステップを失う。	CVN/CV/SAG と同様 + 乗船中の地上ユニットが2ステップを失う。	CVN/CV/SAG と同様 + 乗船中の地上ユニットが3ステップを失う。