

Red VENGEANCE

- 1.0 はじめに
- 2.0 コンポーネント
- 3.0 セットアップ
 - 3.1 増援とマーカーのセットアップ
 - 3.2 ドイツ軍歩兵及び枢軸国軍中小国のセットアップ
 - 3.3 連合国軍のセットアップ
 - 3.4 枢軸国軍機甲ユニットのセットアップ
- 4.0 ゲームの手順
- 5.0 補給と天候
 - 5.1 補給路
 - 5.2 補給の影響
 - 5.3 ポーランド軍の補給
 - 5.4 ブルガリア軍、ルーマニア軍、及びハンガリー軍の補給
 - 5.5 ユーゴスラビア軍の補給
- 6.0 移動
 - 6.1 指揮官の(及び指揮官のいるヘクスへの)移動
 - 6.2 ユニットの移動
 - 6.3 スタック
 - 6.4 支配地域(ZOC)
 - 6.5 戦略移動(SM)
 - 6.6 突破移動(EM)
- 7.0 地域の支配
 - 7.1 開始時における支配
 - 7.2 支配の変更
 - 7.3 ユーゴスラビア(Yugoslavia)の支配
- 8.0 戦闘
 - 8.1 連合国軍戦闘フェイズ
 - 8.2 枢軸国軍戦闘フェイズ
 - 8.3 突破戦闘フェイズ(連合国軍及び枢軸国軍)
 - 8.4 戦闘
 - 8.5 戦闘結果
 - 8.6 戦闘後退却
 - 8.7 戦闘後前進
- 9.0 地形
 - 9.1 地形の影響
 - 9.2 複数の影響
- 10.0 補充と増援
 - 10.1 補充の手順
 - 10.2 枢軸国軍の補充ポイント
 - 10.3 連合国軍の補充ポイント
 - 10.4 増援
 - 10.5 撤退
- 11.0 特別ルール
 - 11.1 打撃軍
 - 11.2 指揮官
 - 11.3 枢軸国軍の小国
 - 11.4 連合国軍の小国
 - 11.5 西側の連合国軍
 - 11.6 海兵隊師団
 - 11.7 ポーランド国内軍
 - 11.8 国民擲弾兵とヒトラー・ユーゲント
 - 11.9 總統命令による攻勢
- 12.0 空軍及び海軍の支援
 - 12.1 空軍
 - 12.2 制海権
 - 13.0 天候
- 14.0 選択ルール
 - 14.1 マジャー人 の名誉
 - 14.2 北極圏の平和
 - 14.3 トラックの追加
 - 14.4 ギリシャ守備隊
 - 14.5 最終防衛線
 - 14.6 東部戦線における「バルジ」
 - 14.7 天候の無作為決定
 - 14.8 諸兵連合
- 15.0 ゲームの勝利
 - 15.1 マップ上の目標
 - 15.2 損失
 - 15.3 ヒトラーの体調
 - 15.4 史実における結果

1.0 はじめに

Red Vengeance (赤い復讐)は、第二次世界大戦の東部戦線における最後の1年を題材にした2人用ゲームであり、体裁が小さく、プレイしやすいゲームになるようデザインされている。プレイヤーの1人が東部戦線における枢軸国軍の、もう1人は連合国軍の役割を演じる。

2.0 コンポーネント

Red Vengeanceには17インチ×22インチ(約43cm×約55cm)のマップが付属しており、ヘクス(マップ上に描かれている六角形のマス目)の幅が45マイルに相当する縮尺である。140個あるコマのほとんどはこの戦役において戦った部隊(ゲームにおいてはユニットと呼ぶ)を表しており、残りはプレイに必要なマーカーである。ドイツ軍の各ユニットは1個軍団を表し、その他すべての国の各ユニットは1個軍を表す。ドイツ軍及びソビエト軍の海兵ユニットは1個師団を表している。ユニットには大きな数字が2個印刷されている。1番目はそのユニットの戦闘力であり、2番目はその移動力である。ゲームに必要な図表はマップ上、またはゲームに付属している図表カードに書かれている。

Red Vengeanceに登場する兵科は以下のとおりである。

徒歩ユニット



歩兵



騎兵



山岳



打撃

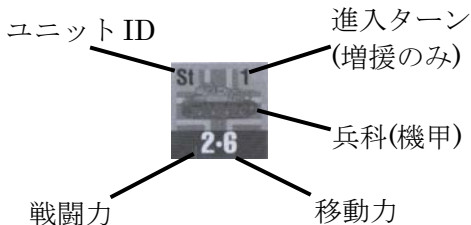


海兵

機械化ユニット

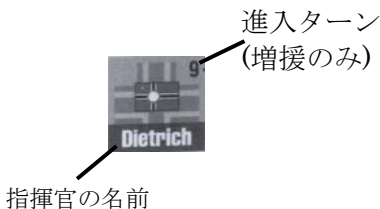


機甲



指揮官

この戦役に影響を及ぼした指揮官はコマになっている。それぞれの指揮官コマには指揮官の名前が書かれている(注1)。



コマの種類

ユニット



ドイツ軍 (水色+薄い水色)



ブルガリア軍 (ベージュ)



ドイツ軍SS (水色+暗い灰色)



ソビエト軍 (赤)



ハンガリー軍 (深緑)



ユーゴスラビア軍 (ピンク)



ルーマニア軍 (黄色)



ポーランド国内軍 (赤)

マーカー



空軍マーカー



ターンマーカー



海軍マーカー

3.0 セットアップ

3.1 増援とマーカーのセットアップ

両プレイヤーはまず、増援のユニットと増援の指揮官(コマの右上の角にターンの数値が書かれているコマ)のすべてを、そのユニットの到着ターンに応じたターン記録ボックスに配置する。「W」と書かれたポーランド軍ユニットはゲーム開始後に進入するため、マップ外に置いておく(11.43)。海軍マーカーは、マップ上のバルト海支配トラック(Baltic Sea Control Track)の、「ドイツ軍の湖(German Lake)」ボックスに配置される。

3.2 ドイツ軍歩兵及び枢軸国軍中小国のセットアップ

次に、枢軸国軍プレイヤーがハンガリー軍ユニットの1個をブダペスト(Budapest, 2215)に、もう1個をクルージュ(Cluj, 2313)に、そしてブルガリア軍ユニットをソフィア(Sofia, 3113)に配置する。その後、枢軸国軍プレイヤーは彼または彼女の残りの歩兵ユニット(ルーマニア軍ユニット2個とハンガリー軍ユニット1個を含む)を、マップ上に灰色の十字印が描かれている枢軸国軍スタートラインヘクスに配置する。ルーマニア軍ユニットはルーマニア(Romania)国内に配置しなければならない。スタック制限(6.3)を超える状態でユニットをセットアップしてはならない。進入ターンが「Y」のドイツ軍ユニットは、ユーゴスラビア(Yugoslavia)国内の白い十字印が描かれているヘクスに配置される。

3.3 連合国軍のセットアップ

次に、連合国軍プレイヤーが、ユーゴスラビア軍ユニットと指揮官を、ユーゴスラビア(Yugoslavia)国内のオレンジ色の星印が描かれたヘクスに配置する。その後、連合国軍プレイヤーは彼または彼女の残りのソビエト軍及びポーランド軍のユニット及び指揮官を、マップ上に赤い星印が描かれている連合国軍スタートラインヘクスに配置する。スタック制限(6.3)を超える状態でユニットをセットアップしてはならない。このとき、枢軸国軍スタートラインヘクスに隣接するすべてのヘクスそれぞれに、1個以上のソビエト軍またはポーランド軍ユニットが存在していなければならない。

3.4 枢軸国軍機甲ユニットのセットアップ

次に、枢軸国軍プレイヤーは彼または彼女の機甲ユニットを、枢軸国軍スタートラインヘクスに配置する。このとき、枢軸国軍スタートラインヘクスそれぞれには、1個以上の枢軸国軍ユニットが存在していなければならない。

4.0 ゲームの手順

Red Vengeanceは1か月を表すターンを繰り返してプレイされる。11ターン(1944年6月から1945年4月まで)をプレイした後に勝者を決定する。各ターンは以下に記されている順番でプレイされる。

1. ターン開始セグメント

プレイヤーはそのターンの天候を決定する。プレイヤーはゲーム開始時に、史実における天候(13.0)と無作為天候表(14.7)のどちらを用いるか決定しなければならない。プレイヤーは1944年7月のターンとそれより後の各ターンには、バルト海支配表(12.22)の判定と、それによる海軍マーカー(注2)の移動もおこなう。

2. 連合国軍編成フェイズ

補給：連合国軍プレイヤーは、彼または彼女のユニットの補給状態(5.1)を判

定し、その影響を適用する(5.2)。

補充及び増援：第2ターン(1944年7月)及びそれより後においては、連合国軍の補充ポイントを使って減少戦力のユニットを完全戦力にしたり、過去に取り除かれたユニットを再登場させたりすることができる(10.1)。このターンに受領する増援をマップ上に配置する(10.4)。

空軍：連合国軍プレイヤーはダイス1個をふって空軍表を参照し、このターンに使用することができる空軍ポイント(12.1)をダイスの目に応じて受け取る。

3. 連合国軍移動フェイズ

連合国軍プレイヤーは彼または彼女のユニットの移動をおこなう(6.0)。このとき、戦略移動(6.5)は最初におこなう。

4. 連合国軍戦闘フェイズ

連合国軍プレイヤーは彼または彼女のユニットに隣接しているすべての枢軸国軍ユニットを攻撃しなければならない(8.0)。

5. 連合国軍突破移動フェイズ

連合国軍の機甲、親衛、及び山岳ユニットは、このフェイズにのみ使用できるボーナス移動力を持っている(6.6)。このボーナス移動力は、このフェイズにおいて使用されなかった場合には失われる。

6. 連合国軍突破戦闘フェイズ

連合国軍突破移動フェイズに移動することができる連合国軍ユニットすべて(移動したかどうかにかかわらず)と、すべての打撃軍は望むならば隣接する枢軸国軍ユニットを攻撃することができる。連合国軍戦闘フェイズとは異なり、攻撃する義務はなく、どのヘクスを攻撃するかを(もし可能ならば)選ぶことができる。あるヘクスに存在するすべての防御側ユニットを攻撃しなければならないというルールは通常通り適用される(8.41)。

7. 枢軸国軍編成フェイズ

補給：枢軸国軍プレイヤーは、彼または彼女のユニットの補給状態(5.1)を判定し、その影響を適用する(5.2)。

補充及び増援：第2ターン(1944年7月)及びそれより後においては、枢軸国軍の補充ポイントを使って減少戦力のユニットを完全戦力にしたり、過去に取り除かれたユニットを再登場させたりすることができる(10.1)。このターンに受領する増援をマップ上に配置する(10.4)。

空軍：枢軸国軍プレイヤーはダイス1個をふって空軍表を参照し、このターンに使用することができる空軍ポイント(12.1)をダイスの目に応じて受け取る。

8. 枢軸国軍移動フェイズ

枢軸国軍プレイヤーは彼または彼女のユニットの移動をおこなう(6.0)。このとき、戦略移動(6.5)は最初におこなう。

9. 枢軸国軍戦闘フェイズ

枢軸国軍プレイヤーは、枢軸国軍ユニットに隣接している連合国軍ユニットを選んで攻撃することができる。連合国軍プレイヤーとは異なり、彼は自軍ユニットに隣接しているすべての敵軍ユニットを攻撃しなければならないわけではない。しかし、枢軸国軍が攻撃をおこなう場合、隣接しているすべてのヘクスに存在する連合国軍ユニットをすべて攻撃しなければならない(一部を攻撃して、その他を攻撃せずにおくことはできない。8.2を参照)。

10. 枢軸国軍突破移動フェイズ

枢軸国軍の機甲及び山岳ユニットは、このフェイズにのみ使用できるボーナス移動力を持っている(6.6)。このボーナス移動力は、このフェイズにおいて使用されなかった場合には失われる。

11. 枢軸国軍突破戦闘フェイズ

枢軸国軍突破移動フェイズに移動することができる枢軸国軍ユニットすべて(移動したかどうかにかかわらず)は、望むならば隣接する連合国軍ユニットを攻撃することができる。どのヘクスを攻撃するかを(もし可能ならば)選ぶことができ、あるヘクスに存在するすべての防御側ユニットを攻撃するというルールは適用される(8.41)。

以上の11ステップのすべてが完了した後、ターン(Turn)マーカーを進め、次のターンについて同じ手順をおこなう。11ターンをおこなった後、ゲームは終了する。

5.0 補給と天候

編成フェイズにおいて、各プレイヤーは彼または彼女のユニットそれぞれの補給状態をチェックする。補給状態はそれぞれの戦闘の開始時点においても判定する。

5.1 補給路

補給下であるためには、枢軸国軍ユニットはマップ西端、または友軍が支配しているバルト海沿岸の都市(港)ヘクスまでのヘクスの経路を、長さにかかわらず設定しなければならない。連合国軍ユニットはマップ東端までのヘクスの経路を、長さにかかわらず設定しなければならない(5.3、5.4、及び5.5の例外を参照)。この経路にあるヘクスには敵軍ユニットが存在してはならず、友軍ユニットが存在しているヘクスでないかぎり、敵軍ZOCであってもならない。

5.2 補給の影響

5.1に記されている補給路を設定しているユニットは通常通り機能する。補給路を設定できないユニットは補給切れ(OOS)である。そのようなユニットは横に向けてOOSであることを示す。OOSのユニットの戦闘力及び移動力は半分になる(端数はユニット毎に切り上げる)。ユニットはOOSであるだけで取り除かれないが、OOSであるときに戦闘で取り除かれたユニットはゲーム終了まで取り除かれ、補充ポイントを使って再登場させることはできない。

5.3 ポーランド軍の補給

ポーランド軍ユニットはワルシャワ(Warsaw)を連合軍が支配するまで、マップ東端まで補給路を設定する。ワルシャワを支配した後、すべてのポーランド軍ユニットはワルシャワまで補給路を設定しなければならない。

5.4 ブルガリア軍、ルーマニア軍、及びハンガリー軍の補給

ブルガリア軍ユニットはソフィア(Sofia、3113)のみに補給路を設定する。ルーマニア軍はブカレスト(Bucharest、2711)のみに補給路を設定する。ハンガリー軍はブダペスト(Budapest、2515)のみに補給路を設定する。

5.5 ユーゴスラビア軍の補給

ユーゴスラビア軍ユニットは、そのユニットが存在しているヘクスを含む、ユーゴスラビア(Yugoslavia)の山地ヘクスのいずれかに補給路を設定することができる。

6.0 移動

移動フェイズにおいて、プレイヤーは移動をおこなうことができる自軍ユニットの一部またはすべてを移動させることができ、またまったく移動をおこなわなくてもよい。ユニットは1個ずつ移動させる。各ユニットには、そのユニットがどれだけ遠くに移動できるかを表す移動力が決められている。ユニットはその移動力より多く移動することはできないが、移動に要するコストにかかわらず、(移動する能力がある場合に限り)1ターンに必ず1ヘクスは移動することができる。ユニットは敵軍地上ユニットが存在しているヘクスに進入することはできない。ユニット及び指揮官はマップから退出することができない。

6.1 指揮官の(及び指揮官のいるヘクスへの)移動

指揮官は移動力6を持っている。指揮官は地形にかかわらず、1ヘクスに進入する毎に1移動ポイントを支払う(地形効果表に書かれている移動コストは無視する)。指揮官はユニットとして扱われず、このため敵軍ユニットは敵軍の指揮官だけが存在しているヘクスに進入することができる(このときその単独の指揮官は除去される)。

6.2 ユニットの移動

移動フェイズに、移動をおこなうプレイヤーは自軍ユニットを1個ずつ移動する(そのプレイヤーが望むように、ユニットのすべてまたは一部を移動させることができ、まったく移動をおこなわなくてもよい)。ユニットはヘクスからヘクスへと移動する毎に、最大でその移動力に等しい値まで移動ポイント(MP)を消費する。あるヘクスに移動するために要する移動ポイントは、そのヘクスや通過するヘクスサイドの地形によって異なる可能性がある(地形効果表を参照)。

6.21 複数の種類の地形を含むヘクスは、移動の目的について、そのヘクスの大部分を占める地形であるものとして扱われる。

6.22 いずれの移動フェイズにおいても、ユニットはその移動力より多くの移動ポイントを消費することができない。戦闘後の退却(8.6)及び前進(8.7)はユニットの移動力を消費しないことに注意すること。

6.23 補給状況(5.2)、及び敵軍ZOCの存在(6.42、6.43)がユニットの移動力に影響する可能性がある。

6.3 スタック

同じ1個のヘクスには、最大2個のユニットと、指揮官及び師団規模のユニット(11.6)が無制限に存在することができる。これを「スタックする」言う。あるターンにおいて1個のヘクスを通過して移動や戦闘後前進、退却をおこなうことができるユニットの数に制限はないが、それぞれの移動フェイズ終了時には、スタック制限を超えてはならない。いずれかの移動フェイズ終了時にスタック制限を超過しているヘクスがある場合、相手プレイヤーは移動をおこなっているプレイヤーの、スタック制限を超過しているユニットを、スタック制限を超過しているヘクスが無くなるまで、自由に取り除くことができる。

6.4 支配地域(ZOC)

それぞれのユニット(例外は6.41を参照)は、存在しているヘクスの周囲6ヘクスにZOCを及ぼす。ユニットは自らが移動することができないヘクスにZOCを及ぼさない。

6.41 ZOCのあるユニット

2個の海兵師団(11.6)を除くすべてのユニットはZOCを及ぼす。指揮官はユニットではなく、ZOCを及ぼさない。

6.42 移動への影響

敵軍ZOCに進入したすべてのユニット(機甲ユニットを除く)は、その時点でそのヘクスに別の友軍ユニットが存在している場合を除き、直ちに移動を停

止しなければならない(ユニットは1個ずつ移動することに注意すること)。ユニットが敵軍ZOCから別の敵軍ZOCに直接移動する場合、その両方のヘクスに別の友軍ユニットが存在していなければならない。

6.43 機甲ユニットとZOC

機甲ユニットは敵軍ZOCに進入しても停止する必要はなく、敵軍ZOCであるヘクスに進入する毎に+1MPを追加で支払うことにより、敵軍ZOCから敵軍ZOCに自由に移動することができる。

6.44 退却とZOC

ユニットは、友軍ユニットが存在しているヘクスを通過して退却する場合を除き、敵軍ZOCを通過して退却(8.6)することができない。ユーゴスラビア軍ユニットは、敵軍ZOCが及んでいるユーゴスラビア国内の山地ヘクスに退却することができるが、そのヘクスを通過することはできない。

6.5 戦略移動(SM)

両軍共に、自軍の移動フェイズに戦略移動(SM)を使用することができる(突破移動にはおこなえない)。SMは鉄道や高速道路の移動を表す。SMを使用するユニットは、その通常の移動力の3倍で移動することができる。SMを使用する場合、ユニットはその移動開始時に補給下でなければならない。移動フェイズ開始時に敵軍ZOCに存在しているユニットはSMを使用できない。SMを使用するユニットは敵軍ZOCに進入することができない(その時点で、そのZOCに友軍ユニットが存在している場合を除く)。SMを使用したユニットも戦闘フェイズにおいて攻撃をおこなうことができ、突破移動(6.6)をおこなう資格も有している。

連合国軍プレイヤーが1944年の各ターンにおいてSMを使用できるユニットは最大2個、1945年の各ターンにおいては最大1個である。枢軸国軍プレイヤーが各ターンにおいてSMを使用できるユニットの数は、そのターンに自らが支配している油田の数に等しい。

6.6 突破移動(EM)

突破移動フェイズにおいて、一部のユニットはこのフェイズにおける移動においてのみ使用できる特別なMPを得る。突破移動フェイズにおいて使用されなかったEMのMPは失われる(より後に使うために取っておくことはできない)。MPを得るユニットと、得るMPの値は以下のとおりである。

- ・ 機甲ユニット : 3MP
- ・ 親衛ユニット(移動力が4のソビエト軍歩兵ユニット) : 2MP
- ・ 山岳ユニット : 1MP
- ・ 指揮官(チトー(Tito)を除く) : 3ヘクス
- ・ チトー(Tito) : 1ヘクス

移動フェイズにおける場合と同様、EMを使用するユニットはMPコストにかかわらず、常に1ヘクス移動することができる。

7.0 地域の支配

ヘクスの支配は戦略移動(6.5)、退却(8.6)、及び補充(10.11)において重要である。

7.1 開始時における支配

ゲーム開始時において、連合国軍プレイヤーは連合国軍スタートライン上、及びその東にあるすべてのヘクスと、枢軸国軍ユニットが存在しておらず、かつ枢軸国軍ユニットのZOCでもないユーゴスラビア(Yugoslavia)国内のすべてのヘクスを支配している。ゲーム開始時において、枢軸国軍プレイヤーは枢軸国軍スタートライン上、およびその西にあるすべてのヘクスと、ユーゴスラビア軍ユニットが存在しておらず、かつユーゴスラビア軍ユニットのZOCでもないユーゴスラビア(Yugoslavia)国内のすべてのヘクスを支配している。

7.2 支配の変更

ゲームの途中において、各プレイヤーは自軍ユニットが存在しているすべてのヘクスと、自軍ユニットが最後に通過したすべてのヘクスを支配している。

7.3 ユーゴスラビア(Yugoslavia)の支配

ユーゴスラビア(Yugoslavia)の支配は特殊である。ユニットが存在しておらず、いずれのユニットのZOCも及んでいないユーゴスラビア(Yugoslavia)国内のヘクスは、いずれも枢軸国軍と連合国軍の両方が支配しているものとして扱われる。このため、あるヘクスを単独で支配するためには、プレイヤーは1個以上のユニットを存在させるか、敵軍ユニットが存在していない状態でZOCを及ぼさなければならない。

8.0 戦闘

8.1 連合国軍戦闘フェイズ

連合国軍戦闘フェイズにおいて、連合国軍プレイヤーは1個以上の連合国軍ユニットに隣接しているすべての枢軸国軍ユニットを攻撃しなければならない。すべての連合国軍ユニットは、隣接している枢軸国軍ユニットを攻撃しなければならない、連合国軍ユニットに隣接している枢軸国軍ユニットはすべて攻撃されなければならない。

8.2 枢軸国軍戦闘フェイズ

枢軸国軍プレイヤーに攻撃の義務はない。枢軸国軍ユニットは攻撃するか否かを選ぶことができる。しかし、ある枢軸国軍ユニットが攻撃をおこなう場

合、それは自らに隣接している連合国軍ユニットすべてを攻撃しなければならない。**例外**: 要塞内の枢軸国軍ユニットは、枢軸国軍プレイヤーの選択で、隣接しているヘクスのいずれかを攻撃することができる。

8.3 突破戦闘フェイズ(連合国軍及び枢軸国軍)

突破戦闘フェイズにおいて、(枢軸国軍だけではなく)両軍共に戦闘は任意であるが、突破戦闘フェイズ(6.6)において攻撃をおこなうことができるのは、打撃軍、指揮官、及び突破移動をおこなえるユニットだけである。

8.4 戦闘

8.41 目標

ユニットは隣接するヘクスすべてに存在している敵軍ユニット(戦闘フェイズの場合)、または隣接しているユニットのいずれか1個以上(突破戦闘フェイズにおいて攻撃する資格がある場合)を攻撃することができる。攻撃されるすべてのヘクスに存在するすべてのユニットは1個のグループとして攻撃されなければならない、1個のスタックの中にある個々の敵軍ユニットを個別に攻撃してはならない。

8.42 頻度

それぞれのユニットは、何個のヘクスを攻撃するかにかかわらず、1回の戦闘フェイズに1回だけ攻撃をおこなうことができる。複数の異なる攻撃のために戦闘力を分割することはできない。

8.43 手順

攻撃側は自軍のどのユニットが、どの敵軍が存在しているヘクスを攻撃するか決定する。ある戦闘について攻撃側及び防御側ユニットが決まった後、攻撃側は自軍の攻撃をおこなうユニットの戦闘力(2.0)を合計する。防御側プレイヤーも同様に、その戦闘に参加する自軍ユニットの戦闘力を合計する。プレイヤーはそれぞれ、その戦闘に参加する自軍ユニットの戦闘力の合計に等しい数のダイスをふる。

例: ソビエト軍の歩兵1個軍(4-3のユニット)が、平地に存在している減少戦力のドイツ軍機甲1個軍団(2-5)を攻撃する。連合国軍プレイヤーはダイスを4個ふり、枢軸国軍プレイヤーはダイスを2個ふる。6が1回出る毎に1回ヒットする。

8.44 地形

防御をおこなっているユニットが存在している地形(9.0)、または攻撃側との間にあるヘクスサイドが、使用するダイスの数を変更したり、その他の影響(9.1)を及ぼしたりする可能性がある。それぞれの戦闘において、攻撃側のダイスをいくつ減らすかを決定する際には、攻撃側に最も不利な影響を及ぼす

地形1種類(攻撃を受けるヘクスのいずれかひとつ、または攻撃側との間にあるヘクスサイドのいずれかひとつ)を用いる。

8.45 補給

戦闘の解決に先立ち、使用されるユニットすべての補給状態(5.2)をチェックする。補給切れのユニットは戦闘力が半分になる(端数はユニット毎に切り上げる)。

8.46 その他の修整

指揮官(11.21)、空軍、及び海軍支援(12.0)が戦闘におけるプレイヤーの戦闘力にダイスを追加する可能性がある。

8.5 戦闘結果

8.51 ステップロス

ダイスの結果がヒットである毎に「ステップロス」を適用する。ステップロスが1回生じる毎に敵軍ユニット1個を減少戦力の面に裏返す(例外: 11.1)。既に減少戦力であるユニット(または減少戦力を持たないユニット)がステップロスを適用される場合、そのユニットは取り除かれる。戦闘においてどの自軍ユニットにステップロスを適用するかは、常に所有プレイヤーが決定する。

8.52 退却

ある戦闘において1回より多いヒットを被った場合、退却によって被ったステップロスの一部を避けることができる(8.6)。

8.53 最低限のステップロス

ある戦闘において一方の軍が被ったステップロスの数が、その戦闘に参加しているその軍のすべてのユニットを取り除くのに必要なステップロスより多い場合、その軍のユニットは取り除かれる。この場合、ステップロスを避けるために退却することはできない。

例: 完全戦力のドイツ軍ユニット2個が攻撃を受け、5回のヒットを被った。このユニットは両方とも取り除かれ、枢軸国軍プレイヤーは退却をおこなうことができない。

8.54 戦闘の順番

多くの場合において、両プレイヤーは複数回のヒットを被る。より多くのヒットを被ったプレイヤーが先にステップロスを受け、退却をおこなわなければならない。両プレイヤーが等しい数のヒットを被った場合、攻撃側が先にステップロスを受け、退却をおこなう。

8.6 戦闘後退却

プレイヤーは自軍ユニットを交戦したユニットから退却させることによって、ステップロスを避けることができる。両軍共に、それぞれの戦闘における1回目のヒットはステップロスを被らなければならない(8.51)。その後、生き残っているユニットは退却することができる。退却においてはMPを消費しない。

8.61 防御側の退却

ステップロスを避けるためには、生き残っている防御側ユニットすべてが、避けるステップロスの回数に等しい数のヘクスを退却しなければならない。

例:別々のヘクスに存在している完全戦力の枢軸国軍ユニット2個が攻撃され、4回のヒットを被った。枢軸国軍プレイヤーは1個のユニットを減少戦力の面に裏返した後、残りのステップロスを避けるため、両方のユニットをそれぞれ3ヘクス退却させることができる。その他、彼は両方のユニットを減少戦力にして、それぞれを2ヘクス退却させたり、ユニット1個を取り除いて、もう1個のユニットを2ヘクス退却させたり、一方を取り除き、もう一方を減少戦力にして1ヘクス退却させることもできる。

8.62 攻撃側の退却

生き残っている攻撃側ユニットが退却できるのは1ヘクスだけであり、このため避けることができるステップロスは1個だけである。2回目のヒットによるステップロスを避ける場合、1回目のヒットによる避けることができないステップロスを被った後、すべてのユニットが1ヘクス退却しなければならない。それでもヒットがまだ残っている場合、ステップロスを被らなければならない。

8.63 退却の手順

退却は攻撃を受けたヘクスから遠ざかるように、そして可能ならば友軍側のマップ端に向けておこなわれなければならない。定められたマップ端に向けて退却することができない場合、友軍が支配している都市に向けて退却しなければならない。ユニットは「前方への退却」をおこなえない。

8.64 スタックと退却

ユニットを退却させる場合、可能な限り退却終了後にスタック制限を超える状態にならないように退却しなければならない。それが不可能である場合、スタック制限を超える状態となったユニットを、スタック制限を超える状態とならないヘクスに到達するために必要なだけ、より遠くに退却させることができる。

8.65 ZOCと退却

退却において敵軍ZOCに進入することは、その敵軍ZOCに友軍ユニットが存

在している場合を除いて、おこなえない。退却路のすべてが敵軍ユニットZOCによって塞がれているユニットは退却することができず、自らに対するヒットのすべてをステップロスとして受けなければならない。限られたヘクス数だけ退却できるが、その後に敵軍ZOCに行き当たってしまうユニットは、その時点で停止し、退却によって避けることができないステップロスを受けなければならない。

8.7 戦闘後前進

すべての防御側ユニットが除去された、または攻撃された際に存在していたヘクスから退却した場合、攻撃側プレイヤーは生き残った攻撃側ユニットを防御側のヘクスに進入させることができる(スタック制限は引き続き適用される)。これを戦闘後前進と呼ぶ。この前進においてMPは消費されず、ZOCの影響も受けない。

攻撃側のみが前進をおこなうことができ、防御側ユニットは戦闘後前進をおこなうことができない。また、攻撃側が退却をおこなった後に前進することはできない。攻撃側ユニットが戦闘後前進をおこなう場合、すべてのヒットをステップロスとして受けなければならない。

9.0 地形

地形は移動と戦闘に重大な影響を及ぼす。

9.1 地形の影響

地形の影響は以下のとおりである。

平地(Clear)ヘクス：すべてのユニットは進入するために1MPを消費する。

荒地(Rough)ヘクス：山岳ユニットは進入するために1MPを、歩兵及び騎兵ユニットは2MPを、機甲及び機械化ユニットは3MPを消費する。荒地ヘクスで防御をおこなっているユニットそれぞれの戦闘力に+1を加える(つまり、3-3の歩兵ユニット2個が防御をおこなっている場合、ダイスを8個ふる)(注3)。

湿地(Swamp)ヘクス：機甲ユニットは進入するために3MPを、その他のユニットは2MPを消費する。沼地ヘクスで攻撃をおこなう機甲ユニットは戦闘力が1/2になる(端数はユニット毎に切り上げる)。沼地ヘクスで防御をおこなっているユニットの戦闘力の合計に+1を加える。天候が雪である場合、沼地を平地として扱う。

森(Forest)ヘクス：機甲ユニットは進入するために2MPを、その他のユニットは1MPを消費する。1個の森ヘクスで防御をおこなっているユニットの戦闘力の合計ごとに+1を加える。

都市(City)及び大都市(Major City)ヘクス：移動への影響はない。都市を攻撃する機甲ユニットそれぞれの戦闘力から1を減じる。1個の大都市ヘクスで防御

をおこなっているユニットの戦闘力の合計ごとに+1を加える。

川(River)ヘクスサイド：機甲ユニットは横断するために1MPを消費する(それとは別に、対岸のヘクスに進入するためのコストを支払う)。その他のユニットは追加のコストを消費しない。川ヘクスサイドを横断して攻撃をおこなうユニットそれぞれの戦闘力から1を減じる。

要塞(Fortress)：移動への影響はない。要塞ヘクスサイドを横断して攻撃する連合国軍ユニットそれぞれの戦闘力から1を減じる。要塞ヘクスで防御をおこなっているドイツ軍ユニットは、ダイスの結果が5または6であればヒットとなる。一度でも連合国軍ユニットが存在した要塞は、ゲーム終了まですべての効果を失う。

9.2 複数の影響

地形の影響はすべて累積する。戦闘及び移動の修整は、加算、減算、半減の順番で適用される。例えば、ベルリン(Berlin)は大都市であり要塞である。また、天候が雪のときに6-5のソビエト軍機甲ユニットが都市ヘクスを攻撃する場合、都市によって1を減じ(5になる)、その後に雪によって半減する(2.5になり、切り上げられて3になる)。

10.0 補充と増援

編成フェイズにおいて、各プレイヤーは補充ポイント(RP)を受け取り、彼または彼女はそれを直ちに除去されたユニットの再建(例外：10.14)、または減少戦力のユニットを完全戦力にするために使用することができる。死亡した指揮官をゲームに戻すことはできない。また、プレイヤーは増援として新しいユニットを受け取り、増援はさまざまな時点で到着する。

10.1 補充の手順

1ポイントのRPにつきプレイヤーは以下のことをおこなうことができる。

- ・減少戦力になっている2ステップのユニットを完全戦力にする(完全戦力の面に裏返す)、または
- ・除去された1ステップのユニットを再建する、または
- ・除去された2ステップのユニットを減少戦力で再建する。

ユニットは完全戦力になったターン、または除去されたユニットの中から戻されたターンに通常通り機能する。

10.11 要件

減少戦力のユニットを再建する場合、そのユニットは補給下(5.1)でなければならない。敵軍ZOC(6.4)にいても、いなくても良い。除去された枢軸国軍ユニットをゲームに戻す場合、ドイツ軍が支配しているベルリン(Berlin, 1422)、ブレスラウ(Breslau, 1619)、ドレスデン(Dresden, 1622)、キール(Kiel, 0623)、

またはライプツィヒ(Leipzig、1623)に配置する。除去された連合国軍ユニットをゲームに戻す場合、マップの東端にある友軍が支配しているヘクスに配置する。

10.12 2ステップのユニット

除去された2ステップのユニットを、1回のターンに完全戦力でゲームに戻すことはできない。1回目のターンに減少戦力で戻し、次のターンに完全戦力に裏返すことはできる(ターン毎に1RPを消費する)。

10.13 RPの種類

RPには機甲と歩兵の2種類がある。歩兵及び機甲RPは山岳、打撃、歩兵、及び騎兵ユニットの再建に使用することができる。機甲ユニットを再建するために使うことができるのは機甲RPだけである。

10.14 補給切れ

補給切れのときに除去されたユニットは永久にゲームから除去され、再建されることができない。

10.2 枢軸国軍の補充ポイント

枢軸国軍プレイヤーは、1944年7月から12月の各ターンに機甲2RPと歩兵2RPを、1945年1月から4月の各ターンに歩兵2RPのみを受け取る。これに加えて、彼または彼女は1945年の各ターンに、枢軸国軍が支配している油田ごとに機甲1RPを受け取る。

10.3 連合国軍の補充ポイント

連合国軍プレイヤーは、1944年7月から12月の各ターンに機甲2RPと歩兵2RPを、1945年1月から4月の各ターンに歩兵2RPのみを受け取る。これに加えて、彼または彼女は1945年の各ターンに、連合国軍が支配している油田ごとに機甲1RPを受け取る。

10.4 増援

両プレイヤーはゲーム中に新しいユニットを受け取る。各増援ユニットの右上の角に、その到着ターンが示されている。新しい枢軸国軍はベルリン(Berlin、1422)、ブレスラウ(Breslau、1619)、ドレスデン(Dresden、1622)、キール(Kiel、0623)、またはライプツィヒ(Leipzig、1623)に配置される。新しい連合国軍ユニットはオデッサ(Odessa、2602)、Kiev(キエフ、1802)、ミンスク(Minsk、1007)、またはビテプスク(Vitebsk、0705)に配置される。新しいユーゴスラビア軍ユニットは連合国軍が支配しているベオグラード(Belgrade、2818)、または友軍が支配しているユーゴスラビア(Yugoslavia)国内の連合国軍配置ヘクスのいずれかに配置される。新しいユニットが配置される都市は友軍が支配していなければならない。

10.5 撤退

11月の枢軸国軍編成フェイズに第2SS機甲軍団がマップ上にある場合、枢軸国軍プレイヤーはこれを取り除かなければならない。マップ上に存在していない場合、その他の枢軸国軍機甲ユニットのいずれか1個(可能ならばSSユニット)を取り除く。このとき取り除かれたユニットは、取り除かれたときに減少戦力であったとしても、2月のターンに増援として完全戦力で復帰する。

11.0 特別ルール

11.1 打撃軍

ソビエト軍の打撃軍は特別な性質を持っている。連合軍突破移動フェイズに移動しないが(6.6)、連合軍突破戦闘フェイズにおいて攻撃をおこなうことができる(8.3)。また、1回のステップロスを与えるためには2回のヒットが必要である。このため、打撃軍と他の兵科の連合軍ユニットと共にあり、そのグループが1回のヒットを受けた場合、打撃軍ではないユニットがそのヒットを吸収し、1回のステップロスを受けなければならない。参加している連合軍ユニットのすべてが打撃軍である場合、奇数回のヒットの余りは無視する(このヒットについて退却もステップロスも必要ではない)。

11.2 指揮官

11.21 戦闘への影響

指揮官はスタックしている友軍ユニットの、攻撃と防御における戦闘力を以下のように修整する。

リーダー	修整
ジューコフ(Zhukov)	攻撃と防御で+2
コーニェフ(Konev)	攻撃で+2、防御で+1
ディートリッヒ(Dietrich)	攻撃と防御で+1
チトー(Tito)	攻撃で+1、防御で+2
ヒトラー(Hitler)	攻撃で+1、SSユニットが存在しないベルリン(Berlin)における防御で+1、SSユニットが存在するベルリン(Berlin)における防御で+2

攻撃または防御における指揮官のボーナスが、その指揮官のスタックしているユニットの戦闘力合計よりも多い場合、その合計戦闘力に等しい値のボーナスだけを与えることができる。

11.22 指揮官の移動

指揮官は通常の地形コストを支払わない。指揮官は進入するヘクスや通過するヘクスサイドの地形にかかわらず、1ヘクスに進入するごとに1MPを支払う(注4)。

11.23 指揮官の戦死

ある指揮官とスタックしているユニットのいずれかが除去された場合、所有プレイヤーはダイスを1個ふる。その結果が1以下である場合、その指揮官はゲームから取り除かれる。スタックしているすべてのユニットが除去された場合、そのダイスから1を減じる。指揮官とスタックしているすべてのユニットが除去され、かつその指揮官が生き残った場合、その指揮官を最も近くにいるユーゴスラビア軍(チトー(Tito)の場合)、ソビエト軍(その他の連合国軍指揮官の場合)、またはSS(ディートリッヒ(Dietrich)の場合)ユニットに動かす。指揮官が単独で存在しているヘクスに敵軍ユニットが進入した場合、その指揮官は除去される(6.1)。

11.24 ディートリッヒ(Dietrich)

ディートリッヒ(Dietrich)は1945年2月に増援として到着する。彼はゲーム中、常にSSユニットとスタックしていなければならない。彼は移動について機甲ユニットとして扱われる(枢軸国軍移動フェイズにおいて6MPを持ち、枢軸国軍突破移動フェイズにおいて3MPを持つ)。

11.25 ソビエト軍指揮官

ジューコフ(Zhukov)及びコーニェフ(Konev)は移動について機甲ユニットとして扱われる(連合国軍移動フェイズにおいて5MPを持ち、連合国軍突破移動フェイズにおいて3MPを持つ)。彼らの個人的な激しいライバル意識のため、両指揮官が同じヘクスにスタックしている場合、どちらか一方だけがユニットの戦闘力を修整する。連合国軍の戦闘フェイズまたは突破戦闘フェイズにおいて、このソビエト軍指揮官のどちらかがベルリン(Berlin)に隣接するいずれかのヘクスに存在している場合、ソビエト軍司令官はどちらもベルリン(Berlin)に対する攻撃のみを修整することができる(どちらも脇役を演じるつもりはなかったためである)。

11.26 チトー(Tito)

移動について山岳ユニットとして扱われる(連合国軍移動フェイズにおいて4MPを持ち、連合国軍突破移動フェイズにおいて1MPを持つ)。

11.27 ヒトラー

ヒトラーはコマとしては存在せず、ゲームを通じてベルリン(Berlin)に残る。ヒトラーは以下の状況のいずれかにおいて自殺する(

- ・ 連合国軍がベルリン(Berlin)に攻撃をおこなったがヒットが無かった場合、ダイスを1個ふり、その結果が6であるならばヒトラーは自殺する。
- ・ 枢軸国軍ユニットがベルリン(Berlin)においてヒットを受けた場合、ダイスの結果が5または6のときにヒトラーは自殺する。
- ・ 連合国軍編成フェイズにおいて、ベルリン(Berlin)の周囲のヘクスすべてに連合国軍ユニットが存在している、または連合国軍ユニットのZOCであり、

枢軸国軍ユニットがベルリン(Berlin)に存在していない場合、ダイスの結果が4から6のときにヒトラーは自殺する。

- ・ 連合国軍ユニットがベルリン(Berlin)に存在している場合、ヒトラーは直ちに自殺する。

11.3 枢軸国軍の小国

ブルガリア(Bulgaria)、ハンガリー(Hungary)、及びルーマニア(Romania)は、ゲーム開始時において枢軸国軍プレイヤーの支配下にある。枢軸国軍のRPをこれら国のユニットを完全戦力にしたり、再建したりするために使うことはできない(10.1)。ゲームの過程において、ルーマニア及びブルガリアは征服されたり、陣営を替えたりする可能性がある。

11.31 ルーマニア

枢軸国軍である間、ルーマニア軍ユニットはルーマニア(Romania)から出ることができないが、ルーマニア(Romania)の外にあるヘクスを攻撃することができる。ルーマニア(Romania)の外への退却を強要された場合は除去される。ルーマニア軍ユニット1個が除去されるか、または連合国軍プレイヤーがコンスタンタ(Constanta)またはプロエスティ(Ploesti)を最初に支配した際に、連合国軍プレイヤーは直ちにダイスを1個ふる。その結果が1以下だった場合、ルーマニアは降伏する。このイベントが発生するごとにダイスから1を減じる(2回目は-1、3回目は-2、など)。ルーマニアは、ブカレスト(Bucharest)が連合国軍の支配下にある最初の連合国軍編成フェイズにおいても降伏する。ルーマニアが降伏した場合、すべてのルーマニア軍ユニットはマップから直に取り除かれる。

11.32 ブルガリア

枢軸国軍である間、ブルガリア軍ユニットはブルガリア(Bulgaria)から出ることができないが、ブルガリア(Bulgaria)の外にあるヘクスを攻撃することができる。ブルガリア(Bulgaria)の外への退却を強要された場合は除去される。ブルガリアは次の条件の両方が満たされた場合に直ちに降伏する。1) ルーマニアが降伏している、かつ 2) ソビエト軍ユニットがブルガリア(Bulgaria)のいずれかのヘクスに存在している。ブルガリアが降伏した場合、ブルガリア軍のユニットはマップから直に取り除かれる。

11.33 ハンガリー

ハンガリーがゲーム中に降伏することはない。ゲーム開始時にハンガリー(Hungary)国内に存在するハンガリー軍ユニットは、ハンガリー(Hungary)からでることができないが、ハンガリー(Hungary)の外にあるヘクスを攻撃することができる。ハンガリー(Hungary)の外への退却を強要された場合は除去される。ゲーム開始時にハンガリー(Hungary)国外に存在するハンガリー軍ユニットはハンガリー(Hungary)国外にとどまることができるが、一度ハンガリー(Hungary)国内に進入したならば、国内にとどまらなければならない。

11.34 離反

ルーマニアは、ブカレスト(Bucharest)が連合国軍の支配下にある最初の連合国軍編成フェイズに連合国軍側に離反する。ブルガリアは連合国軍編成フェイズにおいて、ルーマニアが裏切っており、かつソフィア(Sofia)が連合国軍の支配下にある場合に離反する。

ルーマニアまたはブルガリア、またはその両方が離反した場合、その国のユニットは連合国軍プレイヤーによって使用される。ルーマニアが離反したターンに、ルーマニア軍ユニット1個をブカレスト(Bucharest)に配置する(残りのルーマニア軍ユニットはより後に配置されるため、マップ外に置いておく)。ブルガリアが離反したターンに、ブルガリア軍ユニットをソフィア(Sofia)に配置する。離反した後、ルーマニア軍とブルガリア軍はソビエト軍のRPで再建することができ、かつ母国を離れることもできる。

11.4 連合国軍の小国

ユーゴスラビア(Yugoslavia)及びポーランド(Poland)は、ゲーム開始時において連合国軍プレイヤーに支配下にあり、これらの国のユニットは連合国軍として参戦する。連合国軍のRPをユーゴスラビア軍及びポーランド軍ユニットを完全戦力にしたり、再建したりするために使用することができる。ユーゴスラビア軍ユニットを再建したり、完全戦力にするためには、機甲RPを使わなければならない。ポーランド軍ユニットには歩兵RPを用いる。

11.41 ユーゴスラビア(Yugoslavia)

ユーゴスラビア軍ユニットはユーゴスラビア(Yugoslavia)国内に存在している場合には常に補給下である。ユーゴスラビア(Yugoslavia)国外においては、ユーゴスラビア軍ユニットは連合国軍が支配しているユーゴスラビア(Yugoslavia)のヘクスに補給路を設定しなければならない(7.3)。ユーゴスラビア軍の増援、及び再建されたユーゴスラビア軍ユニットは連合国軍が支配しているベオグラード(Belgrade)、またはベオグラード(Belgrade)を連合国軍が支配していない場合にはユーゴスラビア軍がセットアップされるヘクスのひとつに配置される。ユーゴスラビア軍ユニットは、枢軸国軍ユニットがユーゴスラビア(Yugoslavia)国内に存在していない場合を除き、ユーゴスラビア(Yugoslavia)の外にすることはできない。枢軸国軍ユニットがユーゴスラビア(Yugoslavia)に進入し、ユーゴスラビア軍ユニットが国外に存在している場合、それらのユニットが国内に戻る必要は無いが、すべての枢軸国軍ユニットが退去するまで、それ以上のユニットが国外に出ることは許されない。退却(移動ではない)において、ユーゴスラビア軍ユニットはユーゴスラビア(Yugoslavia)にある荒地ヘクスの枢軸国軍のZOCを無視する。

11.42 ユーゴスラビア(Yugoslavia)における連合国軍

ソビエト軍ユニットはユーゴスラビア(Yugoslavia)にある荒地ヘクスに進入することができない。ある時点においてユーゴスラビア(Yugoslavia)に存在する

ことができるソビエト軍ユニットは最大2個である。各ターンにユーゴスラビア(Yugoslavia)国内に攻撃をおこなえるソビエト軍ユニットは最大2個である。連合国軍のルーマニア軍及びブルガリア軍はユーゴスラビア(Yugoslavia)に進入することができない。

11.43 ポーランド(Poland)

ポーランド(Poland)は国としては存在しないが、連合国軍の歩兵軍が2個存在する。ポーランド軍の1個歩兵軍は他の連合国軍ユニットと共にゲーム開始時にセットアップされる。2個目のポーランド軍は、ワルシャワ(Warsaw)が連合国軍の支配下である最初の連合国軍編成フェイズに、ワルシャワ(Warsaw)に登場する。ポーランド軍はワルシャワ(Warsaw)を連合国軍が支配するまでは、ソビエト軍ユニットと同じ方法で補給路を設定する(5.1)。ワルシャワ(Warsaw)を連合国軍が支配した後、ポーランド軍はワルシャワ(Warsaw)に補給路を設定しなければならない。

11.5 西側の連合国軍

ゲームにおいてユニットとして表されていないが、西側の連合国軍がマップ端のヘクスに影響を及ぼす。1945年4月のターンの*(突破ではない)連合国軍戦闘フェイズ*に、連合国軍プレイヤーは1個以上の枢軸国軍ユニットが存在しているマップ端のヘクスそれぞれについてダイスを2個ふる。結果が6であるごとに、その枢軸国軍ユニットは1回のヒットを受ける。

1945年2月のターンにドレスデン(Dresden, 1622)は西側の連合国空軍によって破壊される。この時点でこのヘクスに存在している枢軸国軍ユニットそれぞれについてダイス1個をふる。結果が6であるごとに、ダイスをふる対象となったユニットはステップロスを受取る(退却することはできない)。それより後のすべてのターンにおいて、ドレスデン(Dresden)は小都市として扱われる。

11.6 海兵隊師団

ドイツ軍及びソビエト軍の海兵隊師団はZOCを及ぼさず、スタック制限にも加算されない。すべて1ステップのみを持つユニットである。

11.7 ポーランド国内軍

連合国軍ユニットがワルシャワ(Warsaw, 1414)の2ヘクス以内に進入した場合、ポーランド(Poland)の愛国者たちは祖国の自由のために蜂起する。枢軸国軍ユニットがワルシャワ(Warsaw)に存在している場合、連合国軍プレイヤーはダイスを2個振り、その結果が6であるごとに1回のヒットとなる。枢軸国軍ユニットがワルシャワ(Warsaw)に存在していない場合、連合国軍プレイヤーはワルシャワ(Warsaw)の2ヘクス以内に存在している枢軸国軍ユニット1個に対してダイスを1個ふることができる。

11.8 国民擲弾兵とヒトラー・ユーゲント

非常な高齢者、及び若年齢者たちがドイツ国内の大都市の防衛のために組織された。ベルリン(Berlin)、ブレスラウ(Breslau)、ダンツィヒ(Danzig)、ドレスデン(Dresden)、キール(Kiel)、ケーニヒスベルク(Konigsberg)、ライプツィヒ(Leipzig)、及びステッティン(Stettin)が連合国軍に最初に攻撃される場合に、防御側がふるダイスの数の合計に1を加える(その都市が既に連合国軍に支配された場合には、このボーナスは加えない)。

11.9 総統命令による攻勢

2月のターンに反撃の実施が表明され、複数のドイツ軍ユニットが拘束される。2月または3月のターンに、ディートリッヒ(Dietrich)及び第1、第2SS機甲ユニットは三者が参加する1個の攻撃をおこなわなければならない。この攻撃がおこなわれない場合、枢軸国軍プレイヤーはディートリッヒ(Dietrich)を取り除き、2個の機甲ユニットそれぞれについてダイスを1個ふる。結果が4から6である場合、ダイスをふる対象となったユニットはステップロス1回を受ける。

12.0 空軍及び海軍の支援

12.1 空軍

各プレイヤーは空軍の支援を受ける可能性がある。彼または彼女の編成フェイズに、各プレイヤーはダイスを1個ふり、空軍表を参照して現在のターンに受け取る空軍ポイント(AP)を決定する。APはそのプレイヤーの戦闘フェイズ(突破戦闘フェイズではない)にのみ、そして攻撃(防御ではない)のみに使用することができる。個々の戦闘に1より多いAPを用いることはできない。攻撃にAPを使用するプレイヤーは、その攻撃においてダイスを1個追加してふることができる。枢軸国軍プレイヤーは1944年のターンにおいてダイスが1だった場合にAPを1だけ受け取り、1945年のターンにはAPのためのダイスをまったくふらない。

12.2 制海権

バルト海(Baltic Sea)及び黒海(Black Sea)において、ドイツ軍及びソビエト軍の艦隊が陸上作戦に影響を及ぼす可能性がある。

12.21 黒海(Black Sea)

- ・連合国軍プレイヤーは、連合国軍戦闘フェイズごとに、黒海(Black Sea)に隣接する沿岸ヘクスのいずれかにおける1回の攻撃においてふられるダイスの数に1を加えることができる。
- ・黒海(Black Sea)の沿岸ヘクスに存在している連合国軍の補給切れのユニット1個を補給下とすることができる。

12.22 バルト海(Baltic Sea)

RED VENGEANCEで扱われている期間を通じ、ドイツ軍とソビエト軍の海軍はバルト海(Baltic Sea)の制海権のために戦っている。この戦闘の現在の状態

は4段階で表され、ゲームのプレイにつれて変わる可能性がある。1944年7月及びそれより後の、各ターンのターン開始セグメントに、連合国軍プレイヤーはダイスを1個ふる。その結果が5以上だった場合、バルト海支配トラック(Baltic Sea Control Track)上に置かれている制海権マーカーを1ボックス右に動かす。状態それぞれの効果は以下のとおりである。

ドイツ軍の湖(German Lake)

- ・ドイツ海軍のバルト海艦隊は、連合国軍の戦闘フェイズと突破戦闘フェイズのそれぞれにおいて、バルト海(Baltic Sea)の沿岸にあるいずれか1個のヘクスでおこなわれる防御で、枢軸国軍プレイヤーがふるダイスの数の合計に2を加えることができる。
- ・枢軸国軍プレイヤーは、枢軸国軍戦闘フェイズ(突破戦闘フェイズではない)において、バルト海(Baltic Sea)に隣接する沿岸ヘクスに攻撃をおこなう際に、ダイスの数の合計に1を加えることができる。
- ・バルト海に隣接する沿岸ヘクスすべてに存在する枢軸国軍ユニットはすべて補給下にあるものとして扱われる。
- ・枢軸国軍移動フェイズ及び突破移動フェイズそれぞれにおいて、ユニット1個が枢軸国軍が支配している港(錨のシンボルが描かれている)から、もうひとつの枢軸国軍が支配している港に、1MPのコストで移動することができる。そのユニットは、この海上移動の前、または後、または前後において通常通りMPを支払って移動することができる。
- ・枢軸国軍が支配している1個の港に存在する2個までの枢軸国軍ユニットは、もうひとつの枢軸国軍が支配している港に退却することができる。

ソビエト軍の潜水艦(Soviet Subs)：ソビエト軍の潜水艦が大規模な作戦をおこなう。影響は以下の変更を除いて「ドイツ軍の湖」と同じである。

- ・連合国軍プレイヤーは、海上を移動(または退却)する枢軸国軍ユニットそれぞれについてダイスを1個ふる。その結果が5または6である場合、そのユニットはステップロス1回を受ける。
- ・沿岸ヘクスに対する攻撃において、枢軸国軍プレイヤーがふるダイスの数を増やすことはなくなる。

軽水上艦(Light Surface)：ソビエト軍の駆逐艦及び魚雷艇が参戦する。影響は以下の変更を除いて「ソビエト軍の潜水艦」と同じである。

- ・連合国軍プレイヤーは、海上を移動(または退却)する枢軸国軍ユニットそれぞれについてダイスを1個ふる。その結果が4から6である場合、そのユニットはステップロス1回を受ける。
- ・海上から補給を受けられる枢軸国軍ユニットは1個だけである。
- ・連合国軍突破戦闘フェイズにおける沿岸ヘクスでの防御において、枢軸国軍プレイヤーがふるダイスの数を増やすことはなくなる。

重水上艦(Heavy Surface)：ソビエト軍の戦艦及び巡洋艦が参戦する。

- ・枢軸国軍ユニットは海上を移動したり、海上から補給を受けることができ

ない。

- ・ 枢軸国軍プレイヤーは、連合国軍戦闘フェイズに沿岸ヘクス1個での防御においてふるダイスを1個だけ増やすことができる。
- ・ マーカーが重水上艦(Heavy Surface)ボックスに移動した後の連合国軍編成フェイズに、ソビエト軍海兵隊師団がソビエト軍が支配している港に増援として到着する。

13.0 天候

プレイヤーはターン開始フェイズに天候を決定する。天候は移動及び戦闘に影響する可能性がある。無作為天候選択ルール(14.7)を使用する場合を除き、史実の天候を使用する(後述を参照)。天候の種類及びその影響は以下のとおりである。

- ・ **晴天(Clear)** : ユニットは通常通り移動をおこない、額面どおりの戦力で戦闘をおこなう(補給切れの場合を除く)。
- ・ **軽い泥濘(Light Mud)** : すべてのユニットは突破移動フェイズに移動することも、突破戦闘フェイズにおいて攻撃をおこなうこともできない。枢軸国軍の機甲ユニットは敵軍のZOCから敵軍のZOCに移動する場合、枢軸国軍ユニットが存在していないヘクスに進入することができない。
- ・ **泥濘(Mud)** : すべてのユニット(指揮官ではない)の移動力は半分になる(端数はユニット毎に切り上げ)。すべてのユニットは突破移動フェイズに移動フェイズにおいて移動することも、突破戦闘フェイズにおいて攻撃をおこなうこともできない。枢軸国軍の機甲ユニットは敵軍のZOCから敵軍のZOCに移動する場合、枢軸国軍ユニットが存在していないヘクスに進入することができない。
- ・ **雪(Snow)** : すべてのユニットは額面どおりの戦力で防御をおこなう。打撃軍及び山岳ユニットの攻撃力、及びすべての指揮官、空軍、及び海軍の修整は影響を受けない。その他すべてのユニットの攻撃力は半分になる(端数はユニット毎に切り上げ)。突破移動をおこなう能力があるすべてのユニットの突破移動は1MP減じられる。湿地(Swamp)ヘクスは平地(Clear)として扱われる。

史実の天候は以下のとおりである。

- 6月から9月 : 晴天(Clear)
- 10月 : 軽い泥濘(Light Mud)
- 11月 : 泥濘(Mud)
- 12月から2月 : 雪(Snow)
- 3月 : 泥濘(Mud)
- 4月 : 軽い泥濘(Light Mud)

14.0 選択ルール

以下は優位にあるプレイヤーがハンディキャップをつけたり、ゲームにラン

ダム性を導入したりできるようにする選択ルールである。プレイヤーはゲームを開始する前に使用する選択ルールを決定すべきである。デザイナーはよりワイルドなゲームにするために、いずれもどちらの側のハンディにもならない14.3と14.4の導入を薦める。

連合国軍に有利な選択ルール

14.1 マジャール人の名誉

ドイツによるハンガリーの摂政ニコラス・ホルティ誘拐は失敗する。以下の条件の両方が成立した場合、ハンガリーは直ちに降伏する。1) ルーマニアが降伏している(11.31)、かつ 2) ソビエト軍ユニットがハンガリーのいずれかのヘクスに存在している。ハンガリーが降伏した場合、ハンガリー軍ユニットはすべてマップ上から直ちに取り除かれる。また、ハンガリーはブルガリアと同じ条件で離反するが、ゲームに再登場するハンガリー軍ユニットは1個だけである。

14.2 北極圏の平和

史実においてスターリンがノルウェイ侵攻を実施したのは政治的な理由によるものであったため、赤軍がノルウェイを解放することはほとんどなかった。軍事的に見てこれは不要のものであり、ドイツ軍は既に粉碎されており、フィンランドからは一目散に退却していた。スターリンがその資源を代わりに主戦場へ投入していたと仮定して、連合国軍プレイヤーが望むいずれかの1ターンの、連合国軍歩兵3RPを追加する。

14.3 トラックの追加

この戦役に参加したソビエト軍の自動車化部隊の数は、ゲームにおいてコマとして再現するにはあまりに小規模だった。連合国軍プレイヤーはゲーム開始時に、特別に機甲5RPを受け取る。このRPは1ターンにつき1ポイントを上限として、減少戦力の連合国軍機甲ユニットを完全戦力に裏返すために使うことができる。過去に除去されたユニットを再建したり、歩兵ユニットを完全戦力にするために使うことはできない。通常のRPはルールどおりに受け取る。

枢軸国軍に有利な選択ルール

14.4 ギリシャ守備隊

ドイツ軍は大規模な部隊をギリシャの守備隊の任に就けており、これは東部戦線の増援となりえた。ブルガリアが降伏したターンの枢軸国軍プレイヤーは歩兵4RPを追加で受け取る。

14.5 最終防衛線

その中にSSのユニットが含まれる場合に限り、ベルリン(Berlin)のヘクスにド

イツ軍の3個軍団をスタックさせることができる。

14.6 東部戦線における「バルジ」

西部戦線における攻勢のために集められた部隊を、替わりにソ連軍の前進を止めるために東部戦線に投入する。1944年11月にSS機甲ユニットの撤退はおこなわない(10.5)。1944年11月に、ディートリッヒ(Dietrich)と第1SS機甲軍団、そして除去されたユニットの中から歩兵2個と機甲1個を受け取る。5個のユニットすべてはドイツの都市ではなく、枢軸国軍のユニットが存在しているいずれかのヘクス(複数でもよい)に配置され、このときスタック制限を超過して配置することもできる。5個のユニットすべては11月または12月の枢軸国軍戦闘フェイズに1回以上の攻撃をおこなわなければならない、枢軸国軍突破戦闘フェイズに1回以上の攻撃に参加しなければならない。この選択ルールを用いる場合、総統命令による攻勢(11.9)をおこなう必要はなくなる。

14.7 天候の無作為決定

プレイヤーは史実における天候(13.0)を用いる替わりに、各ターンの開始時にダイスを1個ふり、以下のように天候を決定することができる。

- 6月から8月： 常に晴天
- 9月： 1～5で晴天、6で軽い泥濘
- 10月： 1～2で晴天、3～4で軽い泥濘、5～6で泥濘
- 11月： 1で晴天、2で軽い泥濘、3～5で泥濘、6で雪
- 12月から2月： 常に雪
- 3月： 1～2で晴天、3～4で軽い泥濘、5～6で泥濘
- 4月： 1～3で晴天、4～6で軽い泥濘

14.8 諸兵連合

攻撃または防御において、歩兵と機甲ユニットの両方を含むスタック1個につきダイスを1個追加してふる。同じヘクスを複数のヘクスから攻撃する場合、各ヘクスがこの+1個のボーナスを受けることができる。

15.0 ゲームの勝利

1945年4月ターン終了時に勝敗を判定する。プレイヤーはマップ上の目標の支配、相対的な損失のレベル、及びアドルフ・ヒトラーの体調によって勝利ポイント(VP)を得点する。より多くのVPを得点したプレイヤーが勝利する。

15.1 マップ上の目標

各プレイヤーがVPを得点することができる目標は、ベルリン(Berlin、1322)、ウィーン(Vienna、2219)、プラハ(Plague、1922)、そしてユーゴスラビア(Yugoslavia)の全ヘクス(敵軍がユーゴスラビア(Yugoslavia)のヘクスを1個でも支配している場合、どちらのプレイヤーもVPを得点できない)の4個である。これに加え、ベオグラード(Belgrade、2818)とザグレブ(Zagreb、2624)の両方

を支配しているプレイヤーは1VPを得点する。

15.2 損失

ゲーム終了時に、各プレイヤーが敵軍に与えた損害ポイント(CP)を以下のように算出する。

枢軸国軍：除去された連合軍ユニット1個につき2CP、そしてマップ上にある減少戦力の連合軍ユニット1個につき1CP。除去された連合軍の指揮官は、その攻撃及び防衛修整の合計がCPとなる。

連合国軍：除去されたドイツ軍(ルーマニア、ブルガリア、及びハンガリーではない)ユニット1個につき1CP、そしてマップ上にある減少戦力のドイツ軍ユニット1個につき1/2CP。除去されたドイツ軍の指揮官は、その攻撃及び防衛修整の合計がCPとなる。

CPがより多いプレイヤーが1VPを得点する。

15.3 ヒトラーの体調

ゲーム終了時においてヒトラーが生存している場合、枢軸国軍プレイヤーは1VPを得点する。ヒトラーが自殺した場合、連合国軍プレイヤーが1VPを得点する。

15.4 史実における結果

史実においてはソビエト軍が損失で1VPを、ヒトラーの自殺で1VPを、そしてユーゴスラビアとウィーンの支配で2VPを得点した。ドイツ軍はベルリンとプラハの占領で2VPを得点した。これにより4対2でソビエト軍が勝利した。

訳者による注記

原文に書かれた情報だけではブレいしにくいと判断した部分には、訳者の独断で補足や追加をおこなっており、そのような部分はイタリックにしています。また、訳者の判断で削除や置き換えをおこなった部分には「(注1)」のように追記しました。

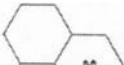










1. 原文は「指揮官コマには指揮官の名前と、スタックしているユニットに適用される戦闘修整が書かれている」となっていますが、実際のコマには名前しか書かれていませんので、戦闘修整に関する部分を削除しました。
2. 原文にあるバルト海支配マーカー(Baltic Sea Control Marker)という記述は海軍マーカー(Naval Marker)と同じものと思われるので、海軍マーカーで統一しました。
3. 荒地の地形効果は、ルールブックと地形効果表で異なっている。本書では ConsimWord Forum - Defiant Russia/Red Vengeance (Avalanche Press) No. 613に従い、地形効果表の記述が正しいものとして、ルールブックを書き直しました。
4. 原文にある「指揮官の移動力は6である」という記述は、各指揮官のルールに記述されている移動力と矛盾するため削除しました。

図表

空軍表

ダイス	ドイツ軍	ソ連軍1944年	ソ連軍1945年
1	1	1	1
2	-	1	2
3	-	2	3
4	-	2	3
5	-	3	4
6	-	3	5

地形効果表

	地形	徒歩	機械化	戦闘への影響
	平地	1	1	なし
	小都市	他の地形	他の地形	機甲戦闘力-1
	大都市	他の地形	他の地形	機甲戦闘力-1、防御力合計+1
	要塞	他の地形	他の地形	9.1を参照
	港	他の地形	他の地形	-
	海岸	他の地形	他の地形	-
	海	禁止	禁止	-
	川	他の地形	横断時+1	攻撃側各々の戦闘力-1
	湿地	2	3	機甲戦闘力-1、防御力合計+1
	森	1	2	防御力合計+1
	荒地	2(山岳1)	3	防御側各々の戦闘力+1

Red Vengeance

日本語訳 2006年10月10日発行

作成者：高澤 俊一 (takasawa@mars.dti.ne.jp)

<http://www.takasawas.jp/gameapes/>