

Operation Elope

Index

- 1.0 イントロダクション
- 2.0 内容物
- 3.0 プレイの手順
- 4.0 移動
- 5.0 支配地域
- 6.0 スタック
- 7.0 戦闘
- 8.0 退却と前進
- 9.0 支援ユニット
- 10.0 ユニットの状況 - 補給と連絡線
- 11.0 補給
- 12.0 航空ユニット
- 13.0 増援と補充
- 14.0 天候
- 15.0 英国白海分遣艦隊
- 16.0 装甲列車
- 17.0 工兵
- 18.0 戦車
- 19.0 航空機母艦 (CV)
- 20.0 連合軍のドクトリン
- 21.0 Vologda ボックス
- 22.0 英国の毒ガス攻撃
- 23.0 シナリオ
- 24.0 勝利

Game Design Perry Moore

1.0 イントロダクション

Operation Elope, 1918 1919 は、アルハンゲリスク近辺でのロシア内戦への連合軍の介入のシミュレーションである。この戦役は、第一次大戦が終了してもいなくうちに連合軍がロシア内戦に介入したという点で独特なものとなっている。英国、カナダ、及びフランスがムルマンスク、アルハンゲリスクの両方の地区へ部隊を派遣した。このエピソードはそれほど知られてはいないが、合衆国も約五千人を派遣している。英国の動機はこの港湾に集積されている膨大な量の補給がボルシェビキ（赤軍）の手に落ちるのを妨害することにあつた。しかしながら、米軍到着時には英国は自分の土気旺盛な軍隊を Kotlas 方面に前進させ、Vologda から Perm に延びる鉄道を切断しようとしていたが、そこはアルハンゲリスクから 300 マイル以上も離れていた。最終的には、1 万 3 千の連合軍部隊が北部ロシアで第 6 赤軍の赤色第 18 師団（約 2 万人まで拡大していた）と戦っていた。合衆国第 85 師団の第 339 連隊は戦いの大部分をロシアの広野を 200 マイルほども進撃することで費やした。この介入は白軍が Perm を越えて前進した際に重

要さを増した。もし連合軍と東から進んできていたコルチャクの軍が会合していたら、共産主義はその誕生を妨げられていたかもしれないと思われるのだ。

2.0 内容物

ゲームスケールは 1 ヘクス 6 マイルで、各ターンは 1 月を表している。連合軍ユニットは中隊または小隊、赤軍ユニットは大隊または連隊となっている。ゲームには 260 のカウンターがある。砲艦やモニターのカウンターはそれぞれが 2 隻を表している。航空機カウンターはそれぞれが 3 - 4 機の飛行機を表す。

2.1 用語の定義

戦術的優位 戦術的優位 (TA) は、通常はどちらかの側に対する地理的な利点のことである。これらの優位はそれぞれの側で合計され、どちらかがもう一方の TA を相殺する。TA の多い側の陣営が追加の戦闘コラムシフトを右か左に得ることができる。ユニットもしくはスタックが補給切れであったり、所有プレイヤーが攻撃または防御に補給集積所を消費しないことを選んだ場合には、TA は使用されない。

航続半径 航続半径とは、航空ユニットが往復できる最大ヘクス数を表したものである。

部隊能力 部隊能力 (TC) はユニットの能力や士気を反映している。数字が高いほどよい。

指揮ポイント 指揮ポイント (CP) は司令部ユニットに表示されている。範囲内にいるなら、両陣営でこれを合計する。ここでも、相殺が発生する可能性がある。防御側の値から攻撃側の値を差し引き、その結果を戦闘時の攻撃側の出目に加える。攻撃を行うユニットの HQ の少なくとも 1 つに従属しているユニットだけが連絡下にあり、利益を得ることができる。また、別記されていない限り、この数字はその HQ の指揮範囲の数でもある。

3.0 プレイの手順

Operation Elope は、ゲームターンと呼ばれる配列された順番に従ってプレイされる。各ゲームターンは 2 つのプレイヤーターンで構成されており、さらに各プレイヤーターンはフェイズに分割されている。プレイヤーはプレイの手順に従わなければならない。手順外で実行されたものはどんな行動であってもルール違反となる。プレイヤーは下記の手順に従い、プレイヤーが合意すればセグメントを飛ばすこともできる。セグメントを飛ばすのは、戦役中の小康状態によって発生するものである（これは史実上でも正しい）。

手順の概略

共通作戦フェイズ：両プレイヤーは記録行動を行

う。プレイヤーは補給ポイントを受け取り、これを所有プレイヤーの補給ポイントトラックに加える。このポイントは即座に使用することができる。新しい集積所と同様、補充もこの時点で生まれる。

第1 プレイヤーターン (連合軍)

移動フェイズ: ユニットの補給と連絡線をチェックする。プレイヤーは移動、地形、支配地域、補給のルールに従いユニットを移動させる。

水上戦闘は移動フェイズ中に発生する。水上戦闘はルール 15.0 によって水上ユニットが特定のユニットに移動し隣接した際に発生する。航空ユニットはこのフェイズではなく、戦闘フェイズに移動する。

戦闘フェイズ: プレイヤーは戦闘ルールに従い、相手プレイヤーのユニットへの攻撃を実行する。

第2 プレイヤーターン (ボルシェビキまたは赤軍): 第2 プレイヤーは第1 プレイヤーと同一の手順に従い、今度は「フェイジングプレイヤー」とみなされる。

補給判定フェイズ: プレイヤーはユニットごとにサイコロを1つ振る。防塞や町にいるユニットは出目から1を差し引き、都市にいるユニットは出目から2を差し引く。すべての修正後、出目がユニットの部隊能力より大きければ、そのユニットは1ステップロスされる。

ゲームターン表示フェイズ: ターン記録トラック上でゲームターンマーカーを1ボックス右に動かす。

すべてのゲームターンがプレイされるまで、上記の手順を繰り返す。

4.0 移動

プレイヤーターンの移動フェイズに、プレイヤーは望む限り多くの、もしくは望む限り少ないユニットを移動させることができる。各ユニットは許容移動力と補給、地形及び支配地域のルールの範囲内で、望む限り多くの/少ない数のヘクスを移動することができる。

4.1 一般に、許容移動力を完全に使用するには、ユニットは移動前に補給下になければならない。航空機、蒸気船、砲艦、モニター、装甲列車は移動時の補給による制限の適用外である。補給切れのユニットは許容移動力が半分に減少する。司令部(HQ)が移動するには、補給下になければならない。

4.2 ユニットの個々で移動してもかまわないしスタックで移動してもよい。また、どの方向にも、どの方向の組み合わせでも移動してもかまわない。ユニットは、1回の移動フェイズ中に自分の許容移動力(MA)を越えない限り、所有プレイヤーの望むだけ多くのヘクスを移動できるし、望むだけ少ないヘクスを移動してもよい。使用されなかった

移動力ポイント(MP)は、フェイズからフェイズに持ち越したり、あるユニットから別のユニットに渡したりしてはならない。一旦ユニットやスタックが移動を開始したら、別のユニット/スタックが移動する前に移動を完了させていなければならない。

4.3 移動は進入したり横切ったりした地形に従って移動力ポイントを消費することで実行される。カウンターに印刷されているMAを越えない限り、ユニットもしくはスタックは1ヘクスずつ移動していく。ユニットは、1ヘクス毎に適正なMPを支払うことでヘクスに進入する。そのコストは地形の種類や天候によって変動する。ユニットはヘクスを飛び越すことはできないし、進入を禁止されている地形に進入することもできない。

4.4 ユニットの、敵ユニットの存在するヘクスに進入したり、そのヘクスを通過したりすることはできない。敵の支配地域に進入した陸上ユニットは即座に停止し、そのターンの残りの間は停止したままとなる。

4.5 蒸気船とスタックした状態でターンを終了した陸上ユニットは、同一ターン中に蒸気船で移動し、あるヘクスで下船して、そこからMAいっぱい移動することがすべて可能である。

4.6 退却や前進は移動とはみなされないため、移動力ポイントの消費は必要としない。

4.7 ユニットのスタックが、別の味方スタックを通り抜ける際には追加コストは必要ないが、移動の終了時のスタック制限には従う必要がある。

5.0 支配地域 (ZOC)

ユニットのすぐ周りにある6つのヘクスは、そのユニットの支配地域を構成している。移動中に敵支配ヘクスに進入した味方ユニットは、停止しなければならない。その味方ユニットは、その移動フェイズにはそれ以上の移動は行えない。ZOCを及ぼせるのは補給下にあるユニットである。非補給下のユニットや航空機ユニット、補給ユニットは支配地域を及ぼさない。

5.1 ZOCを及ぼすことができるのは、3個大隊または1個連隊、もしくは連合軍なら3個中隊と2個大隊が1ヘクスに存在している場合である。ヘクスに存在するのが3個大隊相当を下回る場合、隣接ヘクスに支配地域を及ぼせない。ロシア白軍(WR)ユニットは連隊である。赤軍に適用されるものと同じルールが、白軍にも適用される。注: ゲーム中の連合軍大隊規模ユニットは、2/High (6)-12、Dyers、9/Gurkha (6)-12だけである。

5.2 敵ZOCに進入した陸上ユニットは、即座に停止する。

5.21 離隔: 敵ユニットに隣接した状態で移動フェイズを開始したユニットは、最初に4MPを

消費することで敵支配ヘクスを離脱することができる。ただし、その際別の敵支配ヘクスに直接移動してはならない。まず支配されていないヘクスに移動しなければならず、それから別の敵支配ヘクスに進入することはかまわない。

6.0 スタック

スタックは、移動の後に 1 ヘクス内にとどまっているユニットの総数を参照する。ロシア赤軍及び白軍ユニットは 1 ヘクスに 3 個大隊もしくは 1 個連隊までスタックできる。連合軍にはスタックの制限はない。

6.1 スタック制限は移動フェイズの終了時と戦闘フェイズ中に適用される。増援はスタック超過状態で登場できるが、移動後にはルール違反の状態であってはならない。

6.2 ユニットのスタックさせたり、スタックをばらしたりする際には追加の移動コストは不要である。

6.3 退却後にスタック制限を侵犯する場合、超過分のユニットは除去されなければならない。

6.4 司令部、砲艦、航空機、集積所(11.3 の集積所のスタック制限を参照)はスタック制限には算入されないし、マップ上のどこであっても他のユニットと自由にスタックすることができる。

7.0 戦闘

戦闘は、隣接する敵ユニットとの間で、プレイヤーの自発的な意志の下に発生する。ユニットの戦力を分割することはできず、1 回の攻撃で複数のヘクスを攻撃するために用いることはできない。その時点で移動を行っていたプレイヤーが攻撃側であり、移動を行っていなかった側が防御側である。攻撃側プレイヤーは、すべての攻撃を宣言してから自分の航空機ユニットを割り当てる。次に防御側が自分の航空機を投入し、手順を先に進める前に空戦を解決する。各空戦を解決したら、攻撃側と防御側は集積所の消費を決定し、ユニットの合計戦力に基づいて戦闘比を計算、戦術的優位とさいの目修正を決定してから戦闘を解決し、すべての結果を即座に適用する。

7.1 空戦の解決

攻撃側が自分の意図する攻撃すべてを宣言し終わったなら、攻撃側はそのヘクスの戦闘に参加させたい航空機を配置する。防御側は迎撃に使用する航空機を投入し、プレイヤー間で空戦を解決する。空戦時は迎撃側が攻撃側となる。プレイヤーは戦闘比を計算し、迎撃を解決するため空戦表でサイコロを振る。フェイジングプレイヤーの航空機が生き残り、任務も中止されなかった場合、その航空機は攻撃に自分の爆撃力を加える。空戦発生後、迎撃機は自分の基地もしくは HQ に帰還する。

7.2 補給消費の決定

完全戦力で攻撃や防御を行うには、プレイヤーは戦闘に参加している陸上ユニットが、そこから補給を引いた補給集積所を消費しなければならない。プレイヤーが集積所を消費したくない場合、集積所をとっておくことはできるが、戦術的優位からの利益は生まれない(防御側の地形を除く)。また、すべての戦闘力は半減する。

7.3 陸戦の解決

補給についての決定を行った後、攻撃側ユニットすべて(爆撃力を含む)を合計し、防御側ユニットすべての合計戦力と比較する。どんな端数も防御側に有利なように切り捨てること。それから各プレイヤーはそれぞれの持っている戦術的優位を決定し、その差を求める。正の数の結果は右にシフトするコラムの数を表し、負の数の結果は左にシフトするコラムの数を表す。次に、各プレイヤーは、各軍に存在する任意の HQ の HQ 修正を合計して、各々が受ける指揮の利益を決定する。

もう一度いうと、正の結果は戦闘のさいの目に加え、負の結果は防御側に有利なように差し引くことを意味する。サイコロを振って修正を加え、戦闘結果を適用する。

7.4 攻撃の影響を受けるのは、攻撃を受けると指定されたヘクスだけである。隣接ヘクスの敵ユニットは影響を受けない。攻撃は、フェイジングプレイヤーの希望する順に解決してかまわない。あるヘクス内にいるすべてのユニットが同一ヘクスを攻撃する必要はない。突破の結果が得られない限りは、どんなユニットやヘクスも 1 度の戦闘フェイズで複数回の攻撃を受けることはなく、どんなユニットも 1 度の戦闘フェイズで複数回の攻撃を行うことはない。ヘクス内のすべての防御側ユニットは 1 つのまとまった戦力として攻撃を受ける。戦闘から保留することのできる防御側ユニットはない。

7.5 戦術的優位(TA)

優位を得たプレイヤーはコラムシフトという利益を得られる。これは、攻撃側にとっては右、防御側には左となる。

どちらのプレイヤーも戦術的優位を決定する。その際、防御側は自分の合計から攻撃側の合計を差し引く。戦術的優位は累積するが、1 つの方向への最大の TA は 7 に制限される。

例: 6 TA を持つ連合軍プレイヤーが 2 TA の赤軍を攻撃する。戦闘力からの比の決定の時点からの連合軍の正味の優位は右に 4 コラムシフトとなる。このケースでは、攻撃側の合計戦力は 8、防御側合計は 3 で、比は 2-1 であった。2-1 の比のコラムから、右に 4 コラムシフトが発生し、この攻撃は 6-1 の比のコラムで解決する。

7.51 大河川もしくは小河川から TA を得るに

は、攻撃側のすべてのユニットが川越しに攻撃を行っていないなければならない。それ以外の場合、TAは得られない。

7.52 アスタリスク(＊)の記されているユニットには特殊能力がある。これらのユニットは、地形等のその他のシフトに加え、所有プレイヤーの有利な方向にコラムをシフトさせるのだ。アスタリスクのついているユニットが1つ参加するたびに、コラムを1つシフトさせること。

7.6 戦闘の解決

ゲーム中の大半のユニットには、完全戦力サイドと減少戦力サイドがある。減少戦力サイドは常に完全戦力の半分となっている(4戦力は2戦力に、3は2に、2は1に)。完全戦力サイドで1戦力しかないユニットは、ステップロスを被ると撃破される。戦闘結果表の結果の数字は、可能な限りで失うステップ数を示している。減少戦力サイドのないユニットは除去される。退却は、退却の結果を受けたすべてのユニットが、US/英/加軍ユニットなら1ヘクス、その他すべての連合軍ユニットは2ヘクス、すべての赤軍ユニットは2ヘクス退却させられる。スラッシュ(/)の左の結果は攻撃側に適用され、右の結果は防御側に適用される。

7.61 ユニットは、ステップロスの結果として失われる/除去される可能性がある。ただし、防御側は代わりに退却することで自分のユニットを保全することも可能である。この退却のオプションを持つのは、防御側に限られる。すべての場合において、防御側はステップロスを受ける代わりに退却を選択することができるが、そのターンの戦闘の結果としてスタック内の防御側ユニットが少なくとも1つが1ステップロスを受けた場合に限られる。それから、防御側は通常の国籍別の退却率での退却を選択することができるのだ。これらの退却はすべての通常の退却ルールの対象となる。例：

を受けていない、ある赤軍ユニットが/2の結果を被った。赤軍プレイヤーはまず1ステップロスを受けなければならない、それからもう1ステップロスを受けて同じヘクスに留まるのか、もしくは2ヘクス退却するかを選択する。

7.7 接敵の戦闘結果

接敵の結果が発生したら、防御側は要求されるすべての損害を受けなければならない、それからもともと攻撃して来た側を攻撃しなければならない。もとの攻撃側ヘクスは、今度は防御側ヘクスとみなされるのだ。この戦闘はすべての面で通常のものであり、別の接敵の結果を引き起こす可能性もある(この場合、本来の攻撃側が再び攻撃側となる)。

7.8 突破の戦闘結果

この結果を被った防御側スタックは4ヘクスの退却を行わなければならない。退却の実行後即座に、そのスタックは2ステップロスを受け、攻撃側ユニットは特別移動が実行できる。特別移動を実行するユニットは、1ユニットにつき3MPを消費可能となる。突破の際には、結果を実行するユニットは任意の方向に、かつ敵ZOCを無視しての移動が可能である。突破移動の終了時には、突破を行ったユニットはもう一度攻撃を行うことができ、もう一度突破の結果が出たら、攻撃側が再度は移動できないことを除けば、同様に扱う。

8.0 退却と前進

退却は必ずヘクスの数で示され、常に所有プレイヤーによって実行される。スタックは1つのスタックとして退却を行わなければならない、その退却は指定されたヘクス数だけ攻撃側から離れた状態で終了しなければならない。敵ZOC内に退却を行うことは可能ではあるが、さいころを1つ振って1-3の目が出たら、そのスタック内の任意の1ユニットが1ステップロスを被らなければならない。これはZOCを及ぼしている敵ユニットが非補給下であったり、支援ユニットであったりする場合には発生しない。退却実行中にはスタック制限を超過してもかまわないが、ユニットはスタック超過とまらないヘクスまで退却を続けなければならない。それが終了したら、退却を行ったスタックは任意の1ユニットから追加1ステップロスを行う(この場合も、1-3が出れば)。赤軍ユニットは常に南に最も近い方角に退却する一方、すべての連合軍ユニットはArchangel方向(北方向)へ退却する。小河川を越えて退却したユニットには、追加効果は一切ない。降雪ターン中であれば、大河川を越えて退却したユニットも同様に追加効果は一切ない。乾季や雪融けターンには、橋梁のない場所で大河川を越えて退却したユニットは1ステップロスを被る。

8.1 (敵の)退却の結果を得た戦闘参加ユニットは、戦闘後前進を行うことができる。前進を行う歩兵ユニットはスタックとしても、個々のユニットとしても、2ヘクスまで移動できるが、防御側ユニットの退却路に従って前進を行う必要がある。戦車、スキー及び騎兵ユニットは3ヘクスまで前進でき、最初のヘクスの後は退却路から外れることができるが、最初の敵ZOCに進入したら停止しなければならない。前進を行うユニットは、通常なら進入を禁止されている地形には前進できない。ユニットは降雪ターン中には大河川を越えて前進することができるし、すべてのターン中ですべての小河川を越えての前進が可能である。

9.0 支援ユニット

支援ユニットは、戦闘力を括弧でくくられている。支援ユニットは、戦闘力を括弧でくくられていない戦闘ユニット（HQ を除く）とスタックしているなら、この戦闘力を攻撃や防御に用いることができる。支援ユニットがヘクスに単独で存在し、そのヘクスに敵ユニットが追加 4MP を消費して進入してきた場合、その支援ユニットは撃破される。すべての艦船類、砲艦、装甲列車及び戦車には適用されない。艦船などは敵砲兵や敵艦船類による攻撃によってのみ失われる。当然、装甲列車や戦車は砲撃や航空攻撃によっても失われる。

支援ユニットに分類されてはいるが、HQ や MG は、ヘクス内に他の戦闘ユニットが存在しない場合には 1 の防御力を持つ。HQ や MG は通常の攻撃を受ける必要がある。

9.1 アスタリスクの記されているユニットは、攻撃側のコラムを自分の有利なほうに右 / 左に 1 つシフトさせるのだ。支援ユニットの中にも、アスタリスクの付いているものがある。

9.2 移動フェイズの開始時に通常補給下にあるユニットは、移動力ポイントの半分を消費すれば塹壕を掘ることができる。通常補給下にあり、かつ塹壕に入っているユニットは、許容移動力すべてを消費し、さらに補給ポイントを 1 ポイント消費することで急造防御工作物を建設することができる。その際、建設ユニットは丸 1 ターンの間敵 ZOC 内にはいてはならない。防塞や急造防御工作物は、非降雪ターンには沼地ヘクスにも建設できる。塹壕は乾季ターンにしか建設できない。（訳注：防塞は？）

9.3 急造防御工作物や防塞にいるユニットは、補給判定ロールから 1 を差し引く。

9.4 支援ユニットや、補給ユニット / 集積所は、大河川の渡河に HQ を用いることができる。支援ユニットは、橋梁の有無にかかわらず、常に小河川ヘクスを渡ることは可能である。補給ユニット / 集積所は、道路や橋梁を用いなければ小河川を渡河することはできない。

通常補給下のユニットは、渡河のために移動ポイントすべてを消費すれば、通常は渡河を禁止されている河川ヘクスサイドであっても渡河することができる。ユニットは敵 ZOC のヘクスに渡河することもできるが、そのターンに実行される攻撃は、どんなものであれ半減戦力(端数切り上げ)で行われる。HQ によって 1 ターンの間に渡河できるのは、所属 HQ のユニット 1 つだけである。

9.5 河川に隣接している HQ ユニットは、許容移動力すべてを消費すれば、河の対岸の、隣接している隷下ユニットに補給を与えることができる。

9.6 赤軍 HQ ユニット

連合軍の HQ と異なり、赤軍の HQ はどの赤軍の攻撃であっても利益を与えるために用いること

ができる。ただし、攻撃が特定の HQ に連絡線を引いてしまったら、攻撃実行ユニットは、すべての場合において、以後のゲームの間はその HQ の隷下となる。唯一の例外は第 6 軍 HQ と第 18 師団 HQ であるが、これらは HQ に従属していないどんなユニットにでも、常に連絡線を引くことができる（これはすべての赤軍ユニットが第 6 軍隷下の第 18 師団に所属していたためである。）。ただし、ユニットが**旅団 HQ** に連絡線を引いてしまったら、その攻撃実行ユニットは、以後のゲームの間はその旅団の一部となる。

10.0 ユニットの状況 - 補給と連絡線

ユニットは、通常状態、連絡線切れ (OC)、補給切れ (OS) の 3 つの内の 1 つの状態にあるだろう。あるヘクス内のすべてのユニットは同一の状態にあると考える。補給や連絡線は戦闘及び移動の時点で設定される。

10.1 移動状態の補給ユニットは、移動時に指揮下である必要はない。

10.2 司令部、戦車、砲艦、蒸気船は補給状態による損耗の対象となることはない。

10.21 航空機母艦 (CV) を基地としている航空機は、補給状態による損耗の対象となることはない。

10.3 補給切れ状態の戦力半減と集積所の非消費による半減は累積する。補給ポイントを消費した OS ユニットは戦力が 1/2 になっていると考える。

10.4 補給線 (LOS) と連絡線 (LOC) は、降雪ターン中にはすべての河川をわたって引くことができる。

10.41 その他のターンには、LOS / LOC は、小河川ヘクスサイドの橋梁のないヘクスサイドしか越えることができない。

10.42 大河川では、LOS / LOC は橋梁のあるヘクスサイドしか越えることができない。

10.5 通常状態:これが最も一般的な状態である - ユニットは補給切れ状態でもなく、自分の所属 HQ の指揮範囲外でもない。

10.51 ユニットは通常どおり移動でき、完全戦力で攻撃 / 防御を行える。

10.52 ユニットは道路 / 鉄道から 2 ヘクス以内にいななければならない、さらに所属 HQ から 4 ヘクス以内にいななければならない。この HQ もまた集積所 / 補給ユニットまたは補給源から 6 ヘクスまでの補給線を引けなければならない。

LOC の設定時には、US 第 339 連隊 HQ は、たとえ大隊 HQ が LOC 範囲内にいなくとも、連隊の任意の隷下ユニットの LOC 設定に用いることができる。これはまた英軍の Sadlier-Jackson 旅団や Grogan 旅団の HQ に対しても適用される（英

軍ユニットに対してのみ)。その他のすべてのユニットは、LOC 設定時に任意の US または英軍の HQ を使用してかまわない。

10.6 連絡切れ

自分の所属 HQ の指揮範囲内 (4 ヘクス) にいない、または所属 HQ が連合軍なら Archangel、ボルシェビキなら Konoscha/Kotlas に同様な線が引けない場合、ユニットは OC となる。どちらかの線が設定できなければ、そのユニットは OC となる。

10.61 ユニットの移動力が半減するが、戦闘力は通常のみである。

10.62 妨害を受けない線とは、所属 HQ から、Archangel (連合軍) またはロシア軍ならマップ南端もしくは Kotlas まで、敵のユニットや ZOC に占められていない任意の長さのヘクスの線のことである。

ロシア白軍及びセルビアユニットは任意の連合軍 HQ に線を引いてかまわない。US または英軍ユニットは自分の大隊 HQ または連隊 HQ に引ければよい。US 第 310 大隊の工兵と、MG 中隊のユニットは自分の大隊 HQ、それ以外の大隊 HQ、または連隊 HQ に引ければよい。US 分遣隊は任意の HQ に連絡線を引いてかまわない。英軍第 280MG、252MG、戦車のユニットは任意の英軍大隊 HQ に引いてよい。加軍ユニットは任意の US/英軍 HQ に引いてよい。仏軍は自らの HQ もしくは任意の USHQ に引かなければならない。

このルール用の、隷下部隊の構成は下記のようになっている。

Grogan (第 238) 旅団：第 2Hampshire 大隊、第 10x 及び Buck 大隊、第 55 砲兵中隊、第 238,239 迫撃砲中隊、第 8MG 大隊

Sadlier-Jackson 旅団：Royal Fusiliers 連隊第 45、第 46 大隊、第 201MG、第 240、第 241 迫撃砲中隊、第 420 砲兵中隊

HQ カウンターを持っていない、その他すべての英軍ユニットは任意の大隊 HQ またはそれ以上の上級 HQ に連絡線を引くことができる。

10.7 赤軍ユニットは、都市または町を占領している、なおかつ敵のユニットや ZOC を通らずに Plestetskaya まで、長さ無制限の連絡線を引くことができるなら、連絡下にあるものとみなす。このルールは HQ ユニットのルールに上乘せされる。また、補給線の設定は別個で行えなければならない。このルールの使用時には、都市や町は HQ のような指揮ポイントは持たない。

10.8 補給切れ：集積所もしくは主要補給都市 (連合軍は Archangel、赤軍は Konoscha/Kotlas) から、6 ヘクスを越えない補給線を設定できないユニットは、補給切れであるとみなす。

10.81 道路/鉄道から 2 ヘクス以内ではあるが、

所属 HQ から 4 ヘクスより向こうにいるユニットは、補給切れとみなす。

10.82 所属 HQ の範囲内にいたとしても、道路/鉄道から 2 ヘクスより向こうにいるユニットは、補給切れとみなす。

10.83 補給切れ状態のユニットは、戦闘力と移動力が半減する。

10.84 補給判定フェイズには、補給切れ状態に指定されたユニットは、OS 状態にあるターン毎に個々にサイコロを振って、ユニットの部隊能力以下の目を出せなければ 1 ステップを失う。出目が部隊能力より大きければ、ユニットは 1 ステップを失わなければならない。防塞や急造防御工作物にいるユニットは出目から 1 を差し引き、都市にいるユニットは出目から 2 を差し引く。

10.9 補給切れと連絡切れの両方の状態にあるユニットは、そのユニットの数値を 4 分の 1 にすること。

11.0 補給

マップ上にあるのは、2 つの蓄積補給トラックである。ターン中に獲得される連合軍の補給ポイントはこのトラックに加えられる。赤軍プレイヤーは、自分の選択した Konoscha または Kotlas に仮定したこのトラック上に補給ポイントを蓄積する。

11.1 共通作戦フェイズ中に、どちらのプレイヤーも補給ポイントを消費することで集積所を作ることができる。

11.11 連合軍が集積所を作るには 2 補給ポイントを消費しなければならない。連合軍集積所は Archangel に配置される。

11.12 赤軍プレイヤーが集積所を作るには 1 補給ポイントを消費する。赤軍プレイヤーの集積所は Konoscha または Kotlas に配置される。

11.13 集積所は任意の都市、町、沼地、森林ヘクスに作るすることができる(?)。

11.2 補給線を引く際、すべての集積所及び Archangel/Beresnik または Konoscha/ Kotlas の町は補給源であるとみなす。コストは使用につき 1 ポイントだけである(?)。補給線は集積所からでも、主補給源のものであってもかまわない。

11.3 集積所には移動サイド(1)-10 と固定サイドがある。集積所は移動サイドの状態のときしか移動できない。移動フェイズには、集積所は 1 ターンに 1 回だけ、サイドを変更することができる。移動サイドの集積所に補給線を引ける戦闘ユニットは 3 ユニット+1 HQ+1 支援ユニットに限られる。固定状態の集積所は 5 ユニット+2 HQ に加え、支援ユニットにはいくつでも補給を与えることができる。1 つのヘクスには集積所 5 つまでがスタックすることができる。

11.4 集積所は、ユニットがそこから補給を引いた際、または攻撃や防御を行うために集積所を用いた際に消費される。

11.5 所有者が集積所を消費しないことにした場合、すべての戦闘関連の数値が半減する。これはそのターンの攻撃と防御に適用される。また、この場合戦術的優位 (TA) も使用できない (ユニットが都市や防塞の中にいる場合を除く)。

11.6 移動サイドの集積所が単独でヘクスに存在し、敵ユニットがそのヘクスに進入した場合、出目が 1 - 2 ならその集積所は捕獲される。その他の出目なら、移動サイドの集積所は、そくざに自分の許容移動力を用いて逃走しなければならない。集積所が固定サイドなら、その集積所は即座に捕獲され、新しい所有者が使用できる。捕獲した集積所は味方のカウンターに交換すること。

12.0 航空ユニット

航空ユニットは HQ に印刷されている指揮範囲に等しいヘクス数の範囲内でしか使用することができない (連合軍なら Archangel、赤軍なら Konoscha/Kotlas) (訳注: この 1 文は不必要、意味不明。衍文?)。加えて、英軍の Short 航空機だけが、要件を満たすその他の HQ もしくは CV を基地として使用することができる。航空ユニットは待機している (陸上にある) か、任務の飛行を行っている (空中にある) かのいずれかの状態にある。航空ユニットは Archangel (連合軍) 及び Konoscha/Kotlas (赤軍) を基地としてよい。双方のプレイヤーは、Bakaritsa、Oberskaya、Beresnik 及び Seletskoe も基地とすることができる。英軍の Short 航空機は、要件を満たすその他の陸上基地と同様に航空機母艦 (CV) を使用することができる。水上飛行機は平底舟及び CV の上に降りることができる。航空ユニットは自分の範囲内までのヘクス数の場所に任務を行うため飛行することができる。加えて、航空ユニットは味方 HQ の指揮範囲内のヘクスにしか任務飛行を行えない。この範囲はどんな種類の地形や敵ユニットを通過していても引くことができる。航空ユニットは乾季ターンにしか飛行できない。航空ユニットは戦闘を行う時点で補給下にある基地からしか飛行することができない。飛行機は、自分の航続半径を越えて飛行してはならない。ターン中は、同じ HQ や基地をいくつの飛行機が使用してもかまわない。航空ユニットはすべての地形コストを無視し、1 ヘクスにつき 1 移動ポイントを消費する。ゲーム中には対空砲火は存在しない。すべての飛行機には 1 ターン中に 1 つの方向に移動できる半径が記されている (往復ではない)。航空ユニットは 2 つの任務を実行できる。爆撃と迎撃 (めったに発生しないが) である。迎撃とは、フェイジングプレ

イヤーの航空機を迎撃するための非フェイジングプレイヤーの能力のことである。

12.1 航空ユニットが飛行できるのは、1 ターンに 1 回だけである。航空機が離陸するターンには、迎撃が可能かどうかを決定する。

12.2 迎撃を行うには、フェイジング側航空機の目標ヘクスが、迎撃を行うプレイヤーの航空基地から 4 ヘクス以内であるか、迎撃を行うプレイヤーの HQ の指揮範囲内でなくてはならない。フェイジングプレイヤーが自分の航空ユニットを動かした後、非フェイジングプレイヤーがそのヘクスに自分の航空ユニットを移動させ、7.1 に従って空戦を解決することができる。迎撃が失敗したら、フェイジングプレイヤーは爆撃任務を完遂することができる。

12.3 地上支援任務は、あるヘクスに飛行して、ユニットの爆撃力をいずれかの攻撃側の陸上ユニットの合計戦力に加えるものである。ボルシェビキの部隊能力の問題から、連合軍の飛行機が爆撃を行うとパニックを引き起こせる可能性があったのだ。解決には爆撃表を使用する。プレイヤーは、航空機を地上支援に用いるのか、単なる爆撃を行うのかを選択しなければならない。同一ターン中に同じ飛行機を両方の任務に使用してはならない。爆撃が成功したら、そのターンに目標ヘクスに行われる連合軍の攻撃はどれでも + 1 のさいの目修正を得る。爆撃が失敗したら、そのターンには爆撃を行った航空機の爆撃力を地上支援に用いることはできない。

12.4 空戦は双方の空戦力を合計して比率を出し、サイコロを振るだけで解決される。赤軍航空ユニットは、攻撃時には空戦のロールから 1 を差し引く。自分の戦闘フェイズには、どの種類のもも解決される。敵の陸上戦闘ユニットを爆撃できるのは連合軍の航空ユニットだけである。どちらのプレイヤーの航空ユニットでも、橋梁、集積所、鉄道、防塞を爆撃できるし、地上支援に用いることもできる。

12.5 航空機の特長

12.51 水上飛行機: これらの飛行機は、凍結していようがいまいが任意の大河川または湖にも着陸できる。水上飛行機用平底舟が登場したら、平底舟は飛行場として機能し、水上飛行機に補給を与える。水上飛行機は常に平底舟のいる場所に着水する。水上飛行機は CV にも降りることができる。CV Pegasus と Nairana は 2 水上飛行機カウンター (8 機) の収容能力を持つ。CV Argus は 5 水上飛行機カウンターを収容できる。水上飛行機であるのは Short184, Fairey C, M9 だけである。水上飛行機は、その他の場所には降りることはできない。

12.52 陸上機: その他のすべての航空機は陸上

機である。陸上機はマップ上の 5 つの航空基地：Archangel、Bakaritsa、Oberskaya、Beresnik、Seletskoe のいずれか 1 つに配置しなければならない。連合軍の陸上機はすべて、常に Archangel に着陸することができる。DH9A はすべて、その大きさのため、Archangel が Beresnik しか基地にはできない。その他のすべてのタイプの航空機は、どの基地にでも着陸できる。赤軍の航空機は、自分の支配している任意の航空基地または Kotlas に着陸することができる。

Archangel はいくつの航空機でも基地にすることができる。Beresnik は航空機ユニット 3 つが基地にすることができ、その他の航空基地では 2 つが基地にすることができる。

12.6 雪解けターン

すべての陸上を基地とする航空機は非常にぬかるんだ状態の影響を受ける。雪解けターンに非水上飛行機を使用する前に、サイコロを 1 つ振る。1 - 3 が出たら、飛行場の状況は、離陸はできるものの、その航空基地からそのターンの着陸が不可能であることを示す。その飛行場を基地とする航空機は地上に留まる。

12.7 航空機の種別

ある種の航空機は北極圏の過酷な極限状況ではうまく動いたり動かなかったりした。

Re-8: この航空機は降雪ターン中には使用することができない。

12.8 発動機の信頼性

航空機を使用する前に、英軍は信頼性のロールを行わなければならない。これは発動機の不調の始まりと修理部品の欠乏が英軍に多大な問題を引き起こしたことを表している。使用される航空機のタイプにつき、サイコロを 1 つ振る。

12.81 E-8, DH-4, Short184 : 1 - 3 が出たらユニットがこのターン飛行できないことを表す。

12.82 DH9A, Fairey C, Neiuport17, Avro : 1 - 2 が出たらユニットは飛行できない。

12.83 赤軍航空機 : 1 - 4 が出たらユニットは飛行できない。

降雪ターン中は出目から 1 を差し引く。

13.0 増援と補充

13.1 増援

13.11 連合軍の増援はすべて Archangel に到着する。

13.12 赤軍の増援は Vologda ボックスもしくは Kotlas に到着する。

13.2 航空ユニットは、到着したターンから任務を実行しに飛行することができる。

13.3 補充

どちらの陣営も、ステップロスを受けたユニットを再建することができる。

13.31 共通作戦フェイズに、補給ポイントを 1 ポイント消費すれば、選択したユニット 1 つを完全戦力で回復させることができる。

13.32 この選択するユニットは、Archangel (連合軍) または Konoscha/Kotlas (ボルシェビキ) に LOC を設定できる任意の HQ とスタックしていなければならない。さらに、どの敵ユニットからも 2 ヘクス以上離れていなければならない。

13.33 航空ユニットや水上ユニットを再建することはできない。

13.34 失われた (除去された) ユニットの再建することはできない。

14.0 天候

天候には 3 つの種類がある。乾季、雪解け、降雪である。

14.1 乾季は 5 月から 9 月までの夏季を表している (温暖で凍結していない)。

14.2 降雪は (おそらくは) 10 月から 4 月までの冬季を表している。凍結が起こる。

14.21 降雪ターン中には、TEC 上のすべてのコストは 1 移動ポイント増加し、河川は凍結する。

14.3 雪解けは凍結していない、ぬかるんだ状態を表す。

14.31 雪解けターン中には、TEC 上のすべてのコストは 2 移動ポイント増加する。河川は凍結しない。

14.4 Dvina 河は特別なケースである。Beresnik の町は Dvina 河の上流と下流の間の分割線をも表しており、10 月には Dvina 河上流は 1 - 3 の出目で凍結する。4 - 6 なら 11 月に凍結する。Dvina 河下流と Vaga 川は河川砲艦等にとっては 11 月に凍結する。雪解け中は、間道 (Tracks) が消失する。天候によるその他の影響はない。Dvina 河上流は雪解け状態であっても、4 月には凍結しているとみなす。

15.0 英国白海分遣艦隊

砲艦、モニター、掃海艇、航空機母艦の Pegasus 及び Nairana、蒸気船は大河川に限って航行できる限られた海上ユニットである。移動はヘクスではなく、ヘクスサイドで行われる。河川の各ヘクスサイド毎の移動コストは 1MP である。海上ユニットは、移動中は隣接する陸上ユニットの EZOC を無視してかまわない。水上艦艇が HQ や砲兵ユニットの存在するヘクスに移動して隣接したら、移動中の艦船は一旦移動を停止して砲撃を受けなければならない。この攻撃は移動中に発生する。出目が 1 - 3 なら、移動中の任意の蒸気船 1 隻が沈没する。輸送されていたすべての陸上ユニットは、1 ステップを失って任意の隣接ヘクスに下船する。集積所が輸送されていた場合は、船と共に沈む。

スタック内に砲艦が存在する場合、攻撃側は 1 が 2 を出さなければならない。1 が出たら砲艦が沈没し、2 が出たら蒸気船が沈没する。このルールはユニットごとではなく、スタックごとに行う。CV はいかなる時点であれ、Beresnik 以遠には移動できない。

15.1 水上艦艇にも LOC の経路を引いてやる必要がある。河川が凍結していたら、水上艦艇は河川移動を使用することができない。

15.2 蒸気船、砲艦、掃海艇、モニターは 30 ヘクスサイドの許容移動力を持つ。

15.21 これらのユニットはすべての地形コストを無視できる。

15.22 ユニットは、移動中にスタックし続けておく必要はない。

15.3 部隊や集積所を輸送できるのは蒸気船だけである。HQ、戦闘ユニット、支援ユニットを任意の組み合わせで 3 ユニットまで輸送できる。蒸気船は戦車、航空機、騎兵は輸送することができない。ユニットが蒸気船から下船したターンは、そのターン全体の間補給下にあるとみなされる(攻撃補給ではない)。

15.4 蒸気船は、川を渡ってユニットを輸送するために 15 移動ポイントを消費することができる。陸上ユニットは下船時に進入するヘクスの地形コストを消費するだけでよい。

15.5 味方砲艦または砲艦のいるスタックが敵蒸気船の存在するヘクスサイドの隣に移動したら、砲艦は蒸気船を撃沈しようとすることができる。攻撃側プレイヤーが 1 - 3 を出せば、蒸気船は沈没する。4 - 5 なら蒸気船は降伏し、集積所があれば捕獲できる。敵部隊がいれば除去される。6 なら蒸気船は 10 移動ポイントのボーナス移動力を受け取って逃走する。

15.6 味方砲艦が敵砲艦に移動して隣接したら、双方のプレイヤーが参戦している砲艦 1 隻につきサイコロを 1 つ振る。出目を比較し、差が 5 以上なら、出目の低いほうが沈没する。その他の結果(出目の差が 5 未満)なら、出目の低い側が砲艦を隣接ヘクスへ退却させなければならない。退却した砲艦は、退却させたほうのスタックから移動の影響を受けることはない。移動してきた別のスタックは、退却させられたユニットと通常どおり戦闘を行わなければならない。ヘクス内の蒸気船も通常どおり攻撃を受ける可能性がある。

赤軍の砲艦が優れていたことを反映するため、赤軍のルールに 1 を加える。連合軍の艦艇のいずれかがモニターであった場合、(訳注：連合軍の)ルールに 1 を加えること。

15.7 連合軍の敷設艇も河川移動を使用できる。これらのユニットは、任意の河川ヘクスサイドに機雷を敷設することもできる。機雷を敷設するに

は、移動中に 10 移動ポイントを消費して敷設したヘクスサイド(ヘクスではない)を指定する。一旦敷設されたら、連合軍艦艇はそのヘクスサイドを通過できない。赤軍ユニットは通過を試みる事が可能である。進入のコストには 5MP が追加される。敷設されたヘクスサイドにつき、1 隻ごとにサイコロを 1 つ振る。1 - 2 が出たら、その船は沈没する。

15.71 英軍の掃海艇は、砲艦と同様に 15.8 の対象となる。ヘクスサイドを掃海するには、必要条件として、掃海艇は座礁してはならず、機雷を敷設していてもいけない。どちらも起こっていないければ、1 - 3 の目でそのヘクスサイドは掃海される。掃海艇は敷設艇でもある。

15.8 ターン 12 が開始されたら、Dvina 河上流の水位の低下のため、連合軍モニターと CV は Dvina 河上流を Beresnik 以遠に遡行できなくなるか、もしくは Vaga 川を下れなくなる。座礁の危険を伴うが、砲艦はすべて川を下ることができる。川沿いに進入したヘクス毎にサイコロを 1 つ振り、1 - 2 なら砲艦は座礁して次のターンまでそれ以上の移動はできない。Dvina 河上流及び Vaga 川の航行の難しさのため、各河川ヘクスには 5MP がかかる。Vaga 川には常に機雷は存在しないが、Dvina 河上流はそうではない。Dvina 河のこの部分を航行する砲艦は座礁と触雷の両方の対象になる。各砲艦は Toulgas を (Kotlas 方面にであって、逆方向ではロールしない) 通過する際、個々にサイコロを振らなければならない。出目が 1 ならそのユニットは触雷し、ゲームから除去される(座礁に加えて)。赤軍の砲艦はこのルールの適用外である。蒸気船は座礁はしないが、機雷攻撃の対象にはなる。

15.81 ルール 15.8 は史実上の状況に関するものである。もっと変化のあるゲームのためには、1919 年 5 月から、Dvina 河の水深の状況を決定するサイコロを振る。各ターンの開始時に下記の表を使用すること。

出目

1 - 2 6 フィート

3 - 4 5 フィート

5 - 6 4 フィート

6 フィート：モニター、砲艦、掃海艇は制限なく Dvina 河上流を下ることができる。

5 フィート：上記と同様だが、モニターは座礁のロールを行わなければならない。

4 フィート：Beresnik を過ぎて Kotlas 方向へ移動できるのは砲艦と掃海艇だけである。砲艦は座礁ロールの対象になる。

16.0 装甲列車

装甲列車とは、移動可能な大砲の砲座のことで、

一続きの鉄道ヘクスに沿って移動する。列車の前進の限界は所有プレイヤーの陸上部隊に制限されるのみである。陸上部隊が鉄道に沿って前進すればするほど、列車も前進が可能になる。

16.1 装甲列車の供給する支援は、(訳注：攻撃時には)まったく補給を消費しないし、ユニットが何らかの場所または HQ へ連絡線が引けなくともよい。列車は自給自足なのだ。攻撃をかけたなり、攻撃を受けたりする可能性もあるが、既述されている方法で戦闘を解決すること。天候は列車には影響を与えない。

16.2 列車は、使用の 2 ターン後に補給を積み直さなければならない。(連合軍の場合)列車は再補給のため Archangel に帰還しなければならない - 集積所 1 つを消費すれば、任意の集積所 1 つで 2 ターンの間列車に再補給ができる。(訳注：赤軍装甲列車についての帰還先などの記述はない)

16.3 列車がヘクス内で単独で防御を行う場合、戦闘ロールは TA に-1 の修正を受けられる。味方ユニットが同一の防御ヘクス内にいる場合、TA は-2 される。戦力は通常どおり合計される。

16.4 敵航空機は爆撃表を用いて列車を攻撃することができる。

16.41 また、敵プレイヤーは空から鉄道線路を破壊する試みを行うこともできる。使用する爆撃力ポイント 1 ポイントにつきサイコロを 1 つ振る。出目が 1 なら、目標ヘクスの線路は破壊される。爆撃力が 2 の航空機は 2 回振れることになる。

16.5 線路は、敵ユニットが通過して、その鉄道線路ヘクスで追加の 5 MP を消費すれば、どの時点でも破壊される可能性がある。破壊を行ったユニットは移動を継続することも可能である。移動中の追加消費は、そのヘクス内の鉄道線路を破壊する。OS や OC 状態にあるユニットでも線路を破壊することは可能である。

17.0 工兵

合衆国および英軍の工兵ユニットは鉄道路線の修復と同様、防塞、橋梁、急造防御工作物を建設することができる。建設のコスト(移動フェイズ中)は、建設を行うユニットの許容 MP から差し引かれる。建設を行うユニットは補給範囲内に存在しなければならない。建設コストは下記のようになっている。

橋梁：4MP

急造防御工作物：3MP

防塞：5MP

鉄道ヘクスの修理：2MP

これらのコストは地形コストに加えられる。敵ユニットが建設場所のヘクスに隣接しているなら、そのターンが非凍結ターンで、かつ接するヘクスサイドが大河川でない限り、前述のいずれも構築

することはできない。工兵ユニットの規模(分遣隊か、それ以上であるか)は無関係であり、合衆国または英軍の工兵ユニットはどれであっても、述べられているすべての項目の建設を行える。防塞や急造防御工作物はどの味方国であっても使用することができるし、もし敵の手にわたれば、敵も使用することができる。防塞は爆撃を無効化できる。防塞、急造防御工作物、橋梁はいくつでも建設することができる。

18.0 戦車

18.1 ヒストリカルシナリオでは、戦車は 9 月に到着する。ヴァリアントシナリオでは、6 月に到着する。

18.2 連合軍の装甲列車は戦車を運搬することができるが、戦車の積み下ろしは町もしくは都市ヘクスでしか行えない。積み下ろしには移動力のコストはかからない上、一旦下車した戦車はそこから移動を行うことができる。

18.3 戦車は戦闘時には一般のユニットと同様に機能する。加えて、攻撃に用いた戦車 1 ユニットごとに、さいの目に 1 を加える。両方の戦車ユニットが同一ヘクスを攻撃する場合は、戦闘比のコラムを右に 1 つシフトする。攻撃を受けているヘクスに戦車がいる場合、赤軍の戦闘解決のロールから戦車ユニット 1 つにつき 1 を差し引く。

18.4 どちらの戦車も移動の終了ヘクスに進入することに故障のロールを行う。1 か 6 が出たら、そのユニットは故障したことを表す。故障した戦車は戦闘に参加することはできるが、その後の退却や前進は行えない。次のターンには、故障した戦車の修理ロールを行い、結果が 1,2,3 なら戦車は修理されプレイにとどまる。出目が 4,5,6 なら戦車は修理不能であり、プレイから取り除かれる。

18.5 戦車が進入できる森林ヘクスは、鉄道か道路が存在するか、鉄道に隣接したヘクスだけである。MP コストは平地 = 2MP、森林 = 4MP、間道 = 3MP、道路 = 1MP、鉄道 = 1MP

19.0 航空機母艦 (C V)

ゲーム中の航空機母艦とは、HMS Argus, Pegasus 及び Nairana のことである。

19.1 Nairana は 10 月に除去しなければならない。

19.2 Argus は登場したターンだけしかゲームに留まることができない。その後、ゲームから除去される。

19.3 Pegasus は、史実では Dvina 河を基地とし、航空機母艦として使用された。この船は Bereznik を越えて移動することはできない。天候や離陸による飛行場の状況に関するルールは、Pegasus を基地にする飛行機については無視され

る。

20.0 連合軍のドクトリン

このルールは、実際の戦役を再現するためのオプションとしてのガイドラインと考えるとよい。

連合軍の計画は河川を利用して Plestetskaya へと陸地を進み、その後 Konoscha へ前進するものであったが、1919 年 7 月以後、コルチャクの白軍が Perm から退却してきた際、連合軍は打撃する方面を Kotlas に変更したのだった。コルチャクは 4 月に最も接近した状態になったが、その時でさえ、2 つの軍隊の距離は 200 マイルほどもあった。

これを反映するため、仏軍ユニットの前進軸は常に Archangel から南に続く鉄道線に沿ったものとなっている。また、U S 2ndBn/339 は常に Archangel から常に 3 ヘクス以内に留まっていなければならない。U S 1stBn は登場した時点から Dvina 河及び Vaga 河に沿って前進し、蒸気船で Vaga の町まで行き、そこで下船しなければならない。3rdBn は鉄道線に沿って前進するが、常に鉄道から 7 ヘクス以内に留まらなければならない。英軍は鉄道線に沿った前進か、合衆国部隊と同じやり方で部隊を使用することができる。Dvina 河上流に沿っての前進は 1919 年 7 月までは発生しない（連合軍は 19 年 6 月 27 日まで Dvina 河上流に沿っての攻撃を許可されていなかった。当然のことながら、そのときまでにはコルチャクは全面撤退していた）。

Grogan 旅団の部隊の到着時は、Dvina 河上流に向かうか、Vaga 河を下るか、すべてのユニットがそれぞれどちらかを行わなければならない。Sadler-Jackson の部隊の到着時には、これらの旅団の 1 つを鉄道沿いに配置しなければならない。また、その他の残った旅団は Dvina 河上流に沿って配置しなければならない。

これと関連して、連合軍が Kotlas に進撃するかどうか、「意思決定表」でサイコロを振る。このルールは 5,6,7 月に行う。各ターンの開始前、Dvina 河の水深を決定するために最初のロールを行う。出目が 4,5,6 なら問題は未決のままとなる。1,2,3 が出たら、決断が下される。この場合、連合軍プレイヤーは Kotlas を攻撃することができる。その後のターンも、作戦を継続するには 1,2,3 の目が出続けなければならない。結果が未決となったら、Kotlas 方面へ Dvina 河上流沿いに攻撃を行っている連合軍ユニットは、そのターンの間は攻撃を行えない。その他のすべてのユニットは攻撃を続けることができる。7 月のロールが最後の決定であり、その結果がゲーム終了時まで持続する。Kotlas が目標の場合、連合軍がゲームに勝利するには Kotlas ボックスに進入しなければならない。7 月のロールが未決だった場合、攻撃は継続するが、

Seltso に対してのものに限られる。これらはすべてコルチャクと会合するための攻撃はどんなものも水深に依存していた事実を反映したものであり、水深は常に変動していた。7 月までに Dvina 河の水深はたった 4 フィートにまで下がり、モニターや一部の砲艦が英軍を支援できなくなったため作戦は中止された。これは重要なことである。これによってアイアンサイド將軍は攻勢防御だけを実行し、Seltso より遠くへ進まないことを選んだためである。

連合軍占領下の都市や町は、長さを問わず Archangel まで連絡線を引けなければならない。また、連合軍は集積所ユニットを移動させる際、常に任意の 1 個中隊で護衛しなければならない。この護衛隊任務には、どの連合軍中隊や分遣隊を使用してもかまわない。Archangel は常に少なくとも 3 個大隊が占領していなければならない。加えて、どの時点であれ、この都市内またはこの都市に隣接して全砲兵ユニットの 4 分の 1 が存在している必要がある。

史実では、合衆国の攻撃は 2 個中隊より大規模なものではなかった。これを反映するため、どれであれ単一の連合軍の攻撃に 2 個中隊を越える合衆国部隊を参加させてはならない。仏軍と英軍は同一ヘクスへの 1 回の攻撃に 3 個中隊を越える部隊を参加させてはならない。さらに、1919 年 6 月まで、単一ヘクスへの連合軍の攻撃は 4 個中隊より大きなものであってはならない。6 月が始まったら、英軍は単一の攻撃に 6 個中隊まで参加させることが可能になる。

21.0 Vologda ボックス

Vologda はマップ上には存在しない。ここに配置される増援やユニットは、Vologda ホールディングボックス内に置かれる。このようなユニットは、1 ターン後に Konoscha でマップに登場する。例えば、ターン 1 に配置されれば、ユニットはターン 2 に Konoscha に登場する。一旦 Konoscha に登場すれば、ユニットは陸上もしくは鉄道を移動する。航空ユニットも同じ手順に従うこと。一旦 Konoscha に登場すれば、航空ユニットは任意の味方飛行場に飛行できる。Kotlas に拘束されているユニットは、当初からそこに配置されるだけである。

22.0 英国の毒ガス攻撃

1919 年 8 月が始まったら、英軍は任意の航空機からガスを投下することができる。このような攻撃を行えるのは、1 ターンに 3 回までである。戦闘に影響を与えるには、同一ヘクスに最低でも 3 航空ユニットが攻撃を行い、かつガスを投下しなければならない。適用されるその他のものに加え、ガスの使用によって、所有プレイヤーは 2 の TA

を得る。

23.0 シナリオ

連合軍の侵攻(ヒストリカル)

期間: 1918年7月後半から1919年10月まで
このシナリオは英、米、仏、加の部隊の到着と前進を描いている。本来の計画は Konoscha に前進するものであったが、Kolchak 隷下の白軍が1919年にモスクワ目指して東方から進撃することに成功したため、連合軍の前進も Kotlas にシフトしたのだった。

セットアップ

ターン1 8月 乾季

ボルシェビキ:

Vologda: 第6軍HQ、第18師団の3個砲兵中隊、1飛行機

Plestetskaya(2705): 1飛行機、第18師団HQ、第48RR 連隊、1集積所、1装甲列車、第3砲兵中隊

Emtsa(3107): 第4および第5歩兵大隊

Kodish(3112): 第83連隊から1ユニット、第18師団第1旅団HQ

Siskoe(3313): 第83連隊から1ユニット

Toulgas(2723): 第8大隊

Kotlas(1248): 2砲艦、1蒸気船、第161連隊第2大隊、第18師団第3旅団HQ、1集積所

Bereznik(2920)から10ヘクス以内: 1騎兵ユニット

連合軍:

Archangel(4707)に隣接して: CV Nairana(Short 航空機カウンター2ユニットを運搬)、M23/M25 モニター、Advokat/opy、1蒸気船

Archangel(守備隊): Co.1/30/RF, Co.1/29/RF, 第87集積所大隊

Archangel: 2×DH4 航空機、仏第21大隊のユニット(すべて)、第10RS 連隊第2大隊(4ユニット)、第21砲兵中隊、2集積所、1Royal Marine Co.

特別ルール:

連合軍ユニットは、ターン1には自動的に補給下で、連絡状態にあるものとする。

第10RS 連隊第2大隊は、移動力を使い切って下船するまで Dvina 河を遡上しなければならない。

すべての仏軍ユニットは鉄道線を前進しなければならない。

仏第21大隊のA,B,C,Dの諸中隊、HQ、2MGユニット、第63砲兵中隊は Plestetskaya の方向へ前進しなければならない。

第87集積所大隊は Archangel に守備隊として留まる。

すべての守備隊ユニットは Archangel に守備隊として留まる。

ボルシェビキプレイヤーが最初に配置を行う。

赤軍プレイヤーが配置を完了したら、連合軍部隊の上陸からターン1を開始する。

ターン2 9月 乾季

連合軍:

補給ポイント:3

Archangel: 英軍第41砲兵中隊、米軍ユニットすべて、1×DH4、1×Re8

特別ルール:

Archangel の守備隊2個中隊が解放され、任意の場所に移動できるようになる。

合衆国 Co.H/339 は Omega 方向に移動しなければならない。

ボルシェビキ:

補給ポイント:2

Vologda: 第6Kam 大隊、第18師団の2個砲兵ユニット

Kotlas Box: 1航空機

特別ルール:

赤軍ユニットは、移動フェイズに Konoscha と Plestetskaya の間で鉄道移動を使用することができる。ユニットは、敵のユニットや ZOC の存在しない鉄道線に沿って 15mp まで移動することができる。鉄道移動は、鉄道線が切断されていれば、破壊されたヘクスで停止する。鉄道を使用するユニットは、鉄道移動の完了後、移動力の半分まで移動することができる。鉄道を使用するユニットは、都市(city)でしか乗車や降車を行えない。

ターン3 10月 天候ロール

連合軍:

補給ポイント:2

Archangel(守備隊): 第7Durham 軽歩兵連隊第2大隊

Archangel: 加軍全ユニット、FFL 大隊、第11Sussex 大隊のロール、第1NNR 連隊、第67砲兵中隊、第68砲兵中隊、装甲列車

特別ルール:

第11Sussex 大隊 - 出目が1か2なら登場する。それ以外の結果なら、ユニットはゲームに登場しない。

装甲列車は Archangel から移動を開始してよい。

第67砲兵中隊は Upper Dvina 方向に移動しなければならない。

第68砲兵中隊は Vaga 川を下るように移動しなければならない。

ボルシェビキ:

補給ポイント:1

1砲兵中隊、1航空機

ターン4 11月 降雪

連合軍:

補給ポイント:0

Archangel:Kings Liverpool 連隊第 17 大隊

特別ルール:

第 17 大隊/KL は Archangel から 4 ヘクス以内に留まっていなければならない。

第 17 大隊/KL の B 中隊は Dvina 川を Bereznik 方向へ下っていかなければならない。

ボルシェビキ:

補給ポイント:2

Kotlas: 2 砲艦

Vologda: 装甲列車

2 砲兵中隊、第 156 連隊、第 18 師団第 2 旅団 HQ

ターン 5 12 月 降雪

連合軍:

補給ポイント:1

Archangel:Dyers WR、第 42 砲兵中隊

特別ルール:

すべての海上ユニット(艦船)を取り除く。

Short 航空機は沿岸を基地にすることができる。

合衆国第 2 大隊 F 中隊は解放され、Dvina の第 1 大隊に配属される。

MCo/3Bn は守備隊となるため、Archangel に帰還しなければならない。

Co.A/17th は Archangel の守備隊としなければならない。第 17 大隊のその他のユニットは自由に移動してかまわない。

ボルシェビキ:

補給ポイント:2

Vologda: 2 砲兵中隊

ターン 6 1 月 降雪

連合軍:

補給ポイント:1

Archangel:

第 43、第 44 砲兵中隊、第 3、第 4WR

ボルシェビキ:

補給ポイント:2

Vologda: 2 砲兵中隊

ターン 7 2 月 降雪

連合軍:

補給ポイント:0

Archangel:5thWR、13thBn/Yorkshire、280MG

ボルシェビキ:

補給ポイント:1

Vologda: 第 158 連隊、1 砲兵中隊

Kotlas: 第 82Tara 連隊

ターン 8 3 月 降雪

連合軍:

補給ポイント:1

Archangel: 英軍 6thBn/Yorkshire、第 7、第 8NRR 連隊

ボルシェビキ:

補給ポイント:1

Vologda: 2nd スキー大隊

ターン 9 4 月 雪解け

連合軍:

補給ポイント:1

Archangel: 252MG、US 第 310 工兵 B 中隊、C 中隊

ボルシェビキ:

補給ポイント:2

Vologda: 第 96Saratov 連隊、(1?) 砲兵中隊、第 154 連隊、第 2Moscow 連隊、任意の未使用砲兵ユニット

Kotlas: 第 155 大隊

ターン 10 5 月 乾季

連合軍:

補給ポイント:2

Archangel: Grogan(238th) 旅団 HQ 2nd Bn/Hampshire、1st Ox、Buck 大隊、第 55 砲兵中隊、第 238,239 迫撃砲中隊、第 238 工兵、第 8 MG 大隊、第 253MG、補給船 Fox、Cyclops、モニター-24/26、27/33、31/Humber、1 Kite Balloon

ボルシェビキ:

補給ポイント:2

Vologda: 2ndKasan 連隊、第 155 大隊、2 補給ポイント、第 162 連隊、1 航空機

ターン 11 6 月 乾季

連合軍:

補給ポイント:3

Archangel: Sadlier-Jackson 旅団 HQ、第 45、第 46 大隊/RF、第 385 工兵、第 201MG 大隊、第 240、241 迫撃砲中隊、第 250 工兵、第 420、第 434、第 435、第 1203 砲兵中隊、砲艦 Cicala/Glowworm、Cock/Cricket、Ladybird、CV Pegasus、Seaplane Barge、2 Short184、2 DH9A、1 Re8、1 Fairey

特別ルール:

全仏軍ユニット及び合衆国第 339 連隊第 1、第 3 大隊は Archangel に向けて移動しなければならない。Archangel に到着したら、これらのユニットはゲームから除去される。

ボルシェビキ:

補給ポイント:0

Vologda: 第 157 連隊

Vologda もしくは Kotlas に: 第 162 連隊、1 航空機

ターン 12 7 月 乾季

連合軍：

補給ポイント:3

Archangel:Aussie MG、PolishMG、CV Argus、
4 Short184、1 Fairey、HMS
Swordance/Fandango、Morrisdance/Stepdance、1
Avro 航空機、第241 迫撃砲中隊

特別ルール：

合衆国第339 連隊第2 大隊はゲームから除去される。

Toulgas(2723)、Kurgoman(2824)、
Turcha(Turka?3001) 各 3vp
Shenkurst(Shenkursk?2021) 10vp
Seltso(2523)、Shegovvari(???)、Petru(2224)
各 6vp

Velso(1017)、Nijna-Parahin(2028)各 8vp
Njanoma(Njandoma?1706)、Konoscha(1006)、Kotl
as(1248) 各 30vp
Krasnoborsk(1439) 20vp

ターン 13 8月 乾季**連合軍：**

補給ポイント:2

Archangel:Highland 連隊第2 大隊

特別ルール：

英軍は毒ガス攻撃を実行できる。

Highland 連隊第2 大隊は Archangel から3 ヘクス以内に留まらなければならない。

ボルシェビキ：

補給ポイント:2

連合軍の勝利ポイントを合計する

35 - 40 連合軍辛勝

41 - 55 連合軍実質的勝利

それ以外はボルシェビキプレイヤーが勝者となる。

ターン 14 9月 乾季**連合軍：**

補給ポイント:1

Archangel:1 Mk 戦車、1 Whippet 戦車

特別ルール：

戦車は Archangel から6 ヘクス以内に留まらなければならない。

全英軍ユニット(戦車を除く)はゲームから除去される。

ボルシェビキ：

補給ポイント:3

ターン 15 10月 乾季

ゲームは最終ターン(ターン 15)の完了後に終了する。

24.0 勝利

連合軍にとって、唯一の現実的勝利はロシア白軍(1919 年には Kolchak の下で Perm 近郊にいた)が自分たちと Kotlas で会合し、モスクワに進撃することだったろう。それに代わるものとして、当初に計画していたように Vologda に進撃していれば別種の勝利が得られたかもしれない。このゲームでは、連合軍は勝利ポイントを獲得することで勝利するが、これはゲーム終了時に計算される。連合軍は、勝利ポイントを得るにはヘクスを支配し、そこにユニットを配置していなければならないのだ。

連合軍勝利ポイント：

町1 つにつき 1vp

Plestetskaya(2706) 25vp

Bereznik(2920)、UstPadenga(1719)、