

# SQUAD

(by Lloyd Krassner)

(original rules at <http://www.angelfire.com/games2/warpspawn/Squad.html>)



(和訳ルール)

## 紹介

カードゲーム。第二次世界大戦に於ける小部隊戦術のシミュレート。

## 兵站

兵士を表すトークンを使用する。少なくとも2個の6面体ダイスが必要。プレイ可能になる前に、このゲーム専用のカードデッキを作らなければならない。

## 準備

各プレイヤーは、5つの利用できる国籍のうちの1つの分隊1個で始める。アメリカ軍分隊は12名で始める。ドイツ軍、イギリス軍、そして日本軍分隊は10名で始める。ロシア軍小隊は36名で始める。相対する分隊は、互いから遠距離でゲームを開始する。プレイヤーは交互に行う。誰が最初に行動するかは、高いダイスの目で決定される。デッキをシャッフルして、プレイヤーは各々5枚のカードで始める。彼らが手に1枚を持つなら、各プレイヤーは1枚の地形カードをプレイすることができる。

## 全ての射撃フェイズ

このゲームに於ける距離とは、2個の分隊間の相対的な距離である。分隊間の相対的な距離と一致する攻撃カードをプレイすること。例えば、遠距離にいるなら拳銃ではなく、迫撃砲で攻撃することができる。攻撃カードはカードリストでのタイプ(A)である。各々の攻撃には、それが使用できる距離が記載されている: PB(近接)、S(短)、M(中)、そしてL(遠)。攻撃を実行するには攻撃カードをプレイしなければならない。各攻撃カードのキル  $1D6 - \text{敵兵 } 1D6$  (攻撃ロール)。2個のダイスを振り、1番目のものから2番目のものを引く。ゼロまたはマイナスの結果は損耗がないことを意味する。カードリストで表されるように、攻撃ロールは多くのカードで修正される。地形カード(T)は、攻撃ロールの合計から、それらの遮蔽値を引く。例えば: ポカージュではキル5からキル3に減少する。攻撃カードには修正が組み込まれている。例えば: 拳銃(PB/S-1)は、短距離では1つより少ない損耗を負わせる。攻撃が、損耗を引き起こすなら指揮官死亡カードをプレイすることができる。日本軍分隊は、短距離に於いてターンあたり1回のPB攻撃を代わりに実施できる。

## ターンの順番

プレイヤーは交互に行う。各ターンは9つのフェイズを持つ。

1. ドローフェイズ
2. 士気フェイズ
3. 掩護射撃フェイズ
4. 臨機射撃フェイズ
5. 移動フェイズ
6. 定置射撃フェイズ
7. 応射フェイズ
8. 回復フェイズ
9. 捨て札フェイズ

## ドローフェイズ

ドイツ軍分隊は共通のデッキから4枚のカードを引く。ロシア軍分隊(小隊)は共通のデッキから2枚のカードを引く。その他の分隊は共通のデッキから3枚のカードを引く。使用していたデッキが尽きたなら、捨て札パイルを再度シャッフルして、プレイを続ける。

## 士気フェイズ

自軍の分隊が、直前のターンに射撃されているなら  $1D6$  をする:

$1D6$  の結果:

1-4 何もなし

5-6 分隊は釘付け

このダイスの振りを士気チェックと呼ぶ。アメリカ軍分隊は、このダイスの振りに+1を得られる。日本軍分隊は、このダイスの振りに-1を得られる。直前のターンでキルされた1名につき1をダイスの目に加える。釘付けの分隊は、移動ができず攻撃ロールに-1される。分隊が、既に釘付けなら潰走させる: 潰走した分隊の損失  $1D6 - \text{兵員 } 1D6$  ( $1D6$  を振り、そして  $1D6$  を引く)。潰走した兵員は損耗したとみなす。潰走しなかった兵員は、まだ釘付けである。ダイスが振られる前に、士気チェックを修正するカードがプレイされる。回復されるまで、釘付けユニットは釘付けのままである。

## 掩護射撃フェイズ

自軍の分隊が、このターンに移動するか否かを問わず宣言すること。分隊が、このターンに移動するなら掩護射撃で先に攻撃することができる(全ての攻撃は適切な距離で1+枚の攻撃カードの捨て札を必要とする)。移動して射撃するので攻撃は-2される。アメリカ軍分隊だけは、ボルトアクションライフルの代わりに半自動式M-1ライフルを装備しているのでペナルティーは発生しない。煙幕カードもプレイすることができる。煙幕をプレイするなら攻撃は更に-2される。ポイントマンのオプションをとっているなら宣言すること。

## 臨機射撃フェイズ

自軍が、このターンに移動しているなら、このフェイズで相手側は攻撃することができる。距離は直前のターンと同じ。掩護射撃を提供しているのなら、相手側の攻撃は-1される。煙幕をプレイしているのなら、相手側の攻撃は更に-2される。相手側は、+2で攻撃する待伏せカードをプレイすることができる。自軍が、このフェイズで損耗を受け、ポイントマンのオプションを得ているなら、1つの損耗だけを受ける。そして、自軍の移動フェイズはスキップされる。

## 移動フェイズ

自軍の分隊を移動させるために地形カードをプレイする。これにより、自軍の古い地形カードが交換される。そして、それは捨て札される。1ステップにより距離も変えることができる。

PB -- S -- M -- L

距離を変えること自体は必須ではない。移動は横方向である場合がある。地形カードをプレイする代わりに、開けた地形へ移動するために如何なるカードでも捨て札することができる。開けた地形は遮蔽修正を提供しない。相手側は、障害(B)カードをプレイすることによって移動を中止させることができる。地雷原、そして鉄条網カードは(B)カードである。障害カードがプレイされるなら、新しい地形カードを捨て札しなければならない。分隊は前にいた地形に戻る。地雷原のキル1D6 - 1D6+2名。戦闘工兵カードは(B)カードを無効にする。そして、分隊が移動するのを可能にする。障害が取り除かれるなら、自軍の任務目標および/または隠蔽カードをプレイすることができる。

## 定置射撃フェイズ

攻撃することができる。自軍が、このターンに移動していたなら攻撃は-1される。自軍が移動しないで、相手側が直前のターンに側面に進んでいるのなら攻撃は-1される。迫撃砲の様な重火器、そして機関銃は、このターンに移動したなら攻撃するのに用いることはできない。自軍が、このターンに移動して、相手側が臨機射撃フェイズで攻撃をせず、自軍は敵の側面に進んでいた場合、このターンの全ての攻撃で+1を得られる。

## 応射フェイズ

相手側は攻撃することができる。

## 回復フェイズ

分隊が、このターンに釘付けなら1D6を振る:

1D6の結果:

1-4 分隊は釘付けのまま

5-6 分隊は回復(即ち、釘付けでなくなる)

このダイスの振りは回復ロールと呼ぶ。ダイスを振る前に、回復ロールを修正するカードをプレイする。アメリカ軍とドイツ軍分隊は、このダイスの振りに+1を得る。

## 捨て札フェイズ

このターンに移動、または攻撃しなかったのであれば1枚余分にカードを引くことができる。5枚より多いカードを持つのなら、手持ちのカードから余分なカードを捨て札する。よく訓練されたドイツ軍部隊は、6枚のカードを保持できる。十分に訓練されなかったロシア軍部隊は、4枚だけのカードを保持することができる。

## カードリストの略記

# = デッキ内の、このカードの枚数

M = 修正カード

T = 地形カード

A = 攻撃カード

B = 障害カード

N = 国特性カード

## カードリスト

#	タイプ	カード名称		注釈
1	M	Leadership	指揮能力	回復ロール+2
1	M	Fatalism	絶望	士気チェック-1
1	M	Patriotism	愛国心	回復ロール+2
1	M	Camaraderie	友情	回復ロール+2
1	M	Determination	決心	士気チェック-1
1	M	Shell Shock	シェルショック	士気チェック+2
1	M	Confusion	混乱	回復ロール-1
1	M	Exhaustion	疲労	回復ロール-1
1	M	Hesitation	躊躇	士気チェック+2
1	M	Fear	恐怖心	士気チェック+2
2	M	Encircled	包囲	遮蔽+3/釘付けの敵の地形に付ける
6	M	Mission Objective	任務目標	勝利条件
5	M	Smoke	煙幕	このターンの全ての臨機射撃は-2
5	M	Concealment	隠蔽	遮蔽-1/自軍の地形に付ける
4	M	Ambush	待伏せ	このターンの臨機射撃の全てのダイスの目に+2
3	M	Enfilade	縦射	このターンの機関銃の全ての攻撃は+2される
4	M	Flanking Fire	側面射撃	このターンの攻撃は全て+1される
2	M	Combat Engineer	戦闘工兵	障害カードを無効化
2	M	Commander Killed	指揮官死亡	相手側の手札-1
1	T	Pill Box	トーチカ	遮蔽-3
2	T	Line of Trees	並木	遮蔽-1
2	T	Low Wall	低い石堀	遮蔽-1
1	T	Entrenchments	塹壕	遮蔽-3
2	T	Building	建物	遮蔽-2
1	T	Gulley	小峡谷	遮蔽-3
1	T	Wheat Field	麦畑	遮蔽-1
2	T	Hedge Row	ポカージュ	遮蔽-2
1	T	Fox Holes	単独壕	遮蔽-2
2	T	Thick Woods	密集した森	遮蔽-2
2	T	Rubble	荒地	遮蔽-2
1	T	Hill	丘	遮蔽-1/全ての攻撃-1
1	A	Knife	ナイフ	PB/キル最大で1名の敵
1	A	Entrenching Tool	塹壕掘り道具	PB/キル最大で1名の敵
1	A	Bayonet	銃剣	PB/キル最大で1名の敵
1	A	Rifle Butt	銃床	PB/キル最大で1名の敵
1	A	Bare Hands	熊の手	PB/キル最大で1名の敵
1	A	Garrote	絞首具	PB/キル最大で1名の敵
2	A	Take Prisoners	捕虜確保	PB/敵分隊が釘付けのときだけプレイ
3	A	Pistol	拳銃	PB/S-1
4	A	Grenade	手榴弾	S/敵の地形の遮蔽修正を無効化

#	タイプ	カード名称		注釈
2	A	Flame Thrower	火炎放射器	S/敵の地形の遮蔽修正を無効化
2	A	Bazooka/Panzerfaust	バズーカ/パンツァーフアウスト	
4	A	Sub-Machine Gun	短機関銃	S+1/M-1
2	A	Carbine	カービン銃	S/M
4	A	Bolt-action Rifle	ボルトアクションライフル	S/M/L
3	A	Semi-Automatic Rifle	半自動小銃	S+1/M/L-1
2	A	Sniper Attack	狙撃兵の攻撃	L+1
2	A	Mortar	迫撃砲	L+2/移動したら使用不可/定置射撃のみ
4	A	Light Machine Gun	軽機関銃	M+2/L/移動したら使用不可
1	A	Radio Artillery	砲兵無線	L+3
1	A	Fire Section	射撃班	S/M/L/掩護射撃フェイズのみ
1	A	Assault Section	突撃班	PB/S/低置射撃フェイズのみ
1	A	Fire Team	射撃チーム	M/L/低置射撃フェイズのみ
1	A	Scout	偵察	デッキの次の5枚を見ることができる。
1	A	Infiltration	潜入	PB+1/低置射撃フェイズのみ
2	B	Minefield	地雷原	障害および攻撃
2	B	Barbed Wire	鉄条網	障害
10	N	National Trait Effect	国の特性	効果は分隊の国籍によって異なる

指揮官死亡カードは、敵兵が死亡した直後に、ゲームの間一度だけ敵分隊に対してプレイすることができる。

## 勝利

それらには、2つの勝利方法がある。

相手側の全兵員をキル、あるいは潰走させる。

3枚の任務目標カードを集める。

## 国特性カード

これらは、自軍分隊の国籍による異なる影響のために使うことができる。

アメリカ軍は、以下の1つを行うために国特性カードを使うことができる:

1. 砲兵無線カードと同じように
2. アメリカ兵の創意工夫: 2枚のカードを引くために捨て札する。
3. ブローニング自動小銃の攻撃: S+1/M+1

ドイツ軍は、以下の1つを行うために国特性カードを使うことができる:

1. 戦術: 側面射撃カードと同じように
2. 軽機関銃と同じように
3. プロ意識: 回復ロール+1
4. 威嚇: 士気チェック-1

ロシア軍は、以下の1つを行うために国特性カードを使うことができる:

1. 機関拳銃の攻撃: PB/S/M-1
2. 増援: 1名増員
3. 政治将校: 回復ロール+1
4. 人海戦術: PB+1

イギリス軍は、以下の1つを行うために国特性カードを使うことができる:

1. 狙撃: M+1/L+1
2. 不屈の精神: 士気ロール-1
3. イギリス情報部: デッキの次の4枚を見ることができる。

日本軍は、以下の1つを行うために国特性カードを使うことができる:

1. 隠蔽カードと同じように
2. ブービートラップ: 地雷原カードと同じように
3. 待伏せカードと同じように
4. **バンザイ突撃**: PB+2

## CARDSET

by Christian Martinez (at [martinez@lyon.cci.fr](mailto:martinez@lyon.cci.fr))

Click here to download [Squad Cardset](#)

## MORE CARDS!

Another set, this one by Janne Thorne

Zip File: [Click Here](#)

Click here to go to his [Site](#)

Thoth version: [Click Here](#)

## MOST EXCELLENT CARDSET

by Marcello

[Click Here](#)

Images from "Saving Private Ryan"

Plus playtested rules variants.

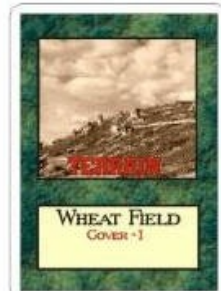
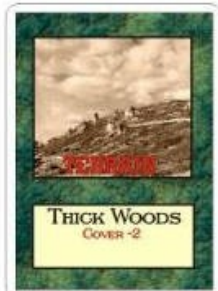
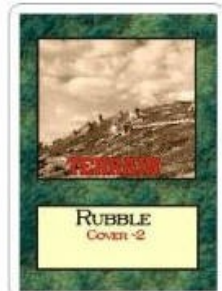
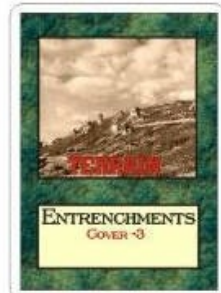
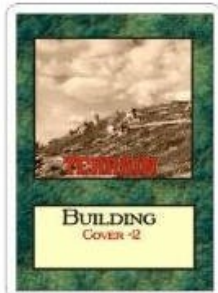
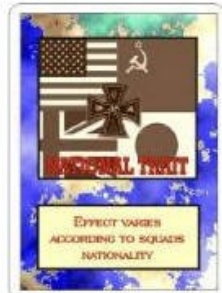
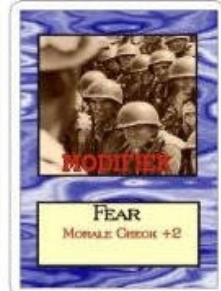
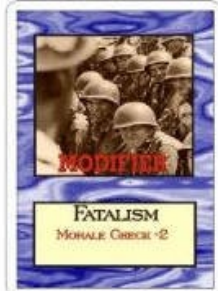
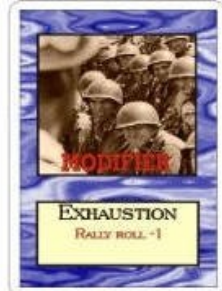
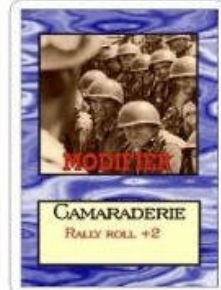
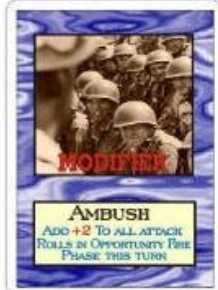
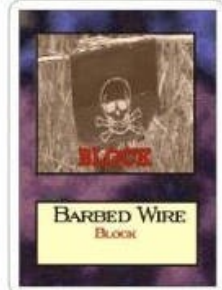
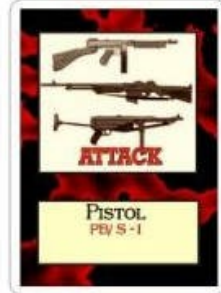
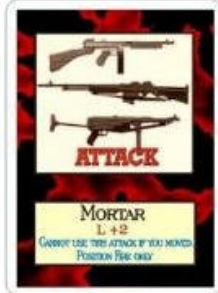
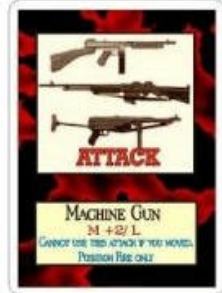
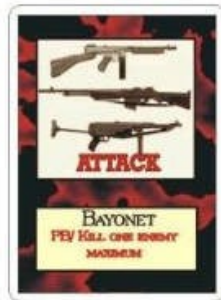
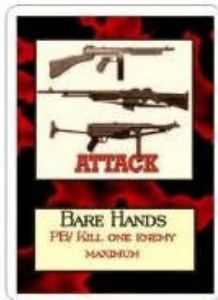
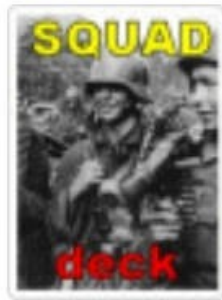
## 側面のバリエーション

by Christian Martinez (at [martinez@lyon.cci.fr](mailto:martinez@lyon.cci.fr))

側面射撃: このルールは、"側面射撃"と"包囲"について既存のものに置き換えられる。デッキは、2枚の包囲カードを、もう2枚の側面射撃カードと交換する。距離を変えることなく(横方向へ)地形カードをプレイした(成功した)後、側面射撃カードをプレイに使用する。そのカードはプレイに留まる。これらのカードは累積する: 横方向に再び動いて、もう1枚のFF(側面射撃)カードをプレイするなら、全てはプレイに留まり(=包囲)ボーナスを加える。自軍が移動してFFカードをプレイしないのなら、プレイした全てのFFカードは捨て札される。相手側が移動した(成功した)のなら、プレイした全てのFFカードは捨て札される。

## マップのバリエーション

ヘクスマップを使用する。デッキから地形カードを取り除く。プレイの前にマップ上へ地形タイプを描画する。地形タイプは、カードの描写に加えて障害が無い、あるいは開けた地形を含む。分隊は駒によりマップ上で示される。移動フェイズで移動する場合、分隊は開けた地形へ2ヘクス、あるいは開けていない地形タイプへ1ヘクスで進入する。近接距離 = 距離1ヘクス。S = 2ヘクス、M = 3ヘクス、L = 4ヘクス。このバリエーションは、各プレイヤーが1個より多くの分隊を持つことを許す。各々の分隊は、それ自身の手持ちのカードを必要とする。



## (訳者注)

1. 準備に於いて地形カードを予めプレイしておくことができる(準備の段階で有利な地形に展開したという意味)。
2. 掩護射撃フェイズで煙幕カードをプレイすると、その時点では自軍に不利だが、移動を伴うのなら臨機射撃では有利に働くことに留意すること。
3. カードリストに於いて煙幕“-1”と記載されているが、ルールに記述されている“-2”を優先する。
4. 双方の”距離”は、移動フェイズで一方が1ステップ変更すると即時に変化する。つまり、一方がLからMに変更を行えば、どちらからみてもMになる。尚、臨機射撃フェイズでの距離は前ターンの距離で解決することに注意。
5. 任務目標カードをプレイしたら、達成状況が分かるよう記録しておくこと。カードは捨て札パイルに戻す。
6. 指揮官死亡カードはプレイした後、脇に避けておく。デッキには戻さない。
7. ドイツ軍の国特性で”威嚇、士気チェック+1”と記述されているが、これは”士気チェック-1”と思われる。
8. イギリス軍の国特性で”不屈の精神、士気ロール+1”と記述されているが、これは”士気ロール-1”と思われる。
9. 英文ルールに於いて、日本軍の万歳突撃が”Bonsai”とあるが”Banzai”の間違いと思われる(ジョーク???)。
10. 側面のバリエントに於いて”再び横方向に動く”とあるが記述が曖昧である。そこで下記の何れかの解釈を挙げておく。
  - a) もう一度、同じ横方向に地形カードを置く。続いて側面攻撃カードをプレイすると包囲(encirclement)となる。
  - b) 現在、側面射撃カードが置かれている反対側に横方向の地形カードを置く。続いて側面攻撃カードをプレイすると包囲となる。これは、気分的なもので側面攻撃カードで挟まれた形になり包囲らしく見える。
11. マップのバリエントに於いて初期配置の仕方について記述が無い。下記の手順を提案する。
  - a) 両プレイヤーが協議して自軍盤端を決める。
  - b) 両プレイヤーは自軍盤端の最初のヘクス列に分隊を配置する。