

## Spanish Civil War Battles

### 目次

#### 標準ルール

- [1.0] イントロダクション
- [2.0] 内容物
- [3.0] 規模
- [4.0] 初期配置
- [5.0] ターンの手順
- [6.0] 移動
- [7.0] スタック
- [8.0] 支配地域
- [9.0] 補給
- [10.0] 司令部と指揮
- [11.0] 戦闘
- [12.0] 砲兵
- [13.0] 航空ユニット、航空ポイント
- [14.0] リーダー
- [15.0] 増援
- [16.0] マップからの離脱
- [17.0] 天候

### Credits:

**Game Design:** Perry Moore

**Developer:** Alan Dunkin

**Playtesters:** Robert Dunkin,  
Dale Fraser, Michael Pavelick

**Counter Design:** Larry Hoffman

**Map Graphics:** Joe Youst

#### [1.0] イントロダクション

「Spanish Civil War Battles」はスペイン内戦の戦いをシミュレートするウォーゲームシステムである。ルールは2つのセクションに分かれており、最初の部分は標準ルールで構成され、シリーズ内の全ゲームに適用される。次の部分は独特の個々のシナリオルールで構成され、それぞれは特定の戦いのみ適用される。「Spanish Civil War Battles」では、片方のプレイヤーが王党派、無政府主義者、共産主義者や様々な国際旅団を表す共和国ユニットを指揮し、もう一方のプレイヤーはフランコ軍と同様にドイツとイタリアのファシストを含むナショナリストを支配する。

今号の「Strategy & Tactics」の2つのゲームは **Brunete** と **Jarama** である。シナリオの特別ルールは標準ルールの後に記

されている。

#### [2.0] 内容物

このゲームの完全な1セットは、22×34インチのマップシート1枚、280カウンターからなるカウンターシート1枚と、このルールで構成されている。プレイヤーは戦闘解決用に6面体サイコロ1つを用意する必要があるだろう。

##### 2.1 サンプルカウンター

後述

#### [3.0] 規模(概要)

個々のゲーム独自の特別ルールに別記されていない限り、ゲームの規模は1ヘクス1マイルであり、1ゲームターンは1日である。ユニットは様々な部隊規模を表し、(もしあれば)航空ユニットは飛行中隊を表している。

#### [4.0] 初期配置

初期配置の説明は個々のゲームそれぞれの特別ルールに記されている。

#### サンプルカウンターとユニットシンボル

##### 4-4-6 歩兵 上列より

シナリオ表示	部隊規模	
上級編成(帯)	部隊名	
攻撃力	防御力	移動力

##### 3-(12)-3 砲兵

ユニットタイプ(砲兵)		
攻撃力	射程	移動力

##### SB2 航空ユニット

機種	爆撃力
----	-----

##### ユニットタイプ(兵種)

- 上より
- 歩兵
- 装甲/戦車
- 騎兵
- 砲兵
- 司令部
- 装甲車/軽戦車
- 工兵
- 対戦車
- 対空(高射砲)
- トラック

## 部隊規模

× ×	師団
×	旅団
III	連隊
II	大隊
I	中隊

## ゲームの用語の定義

**戦闘**：ゲーム内では、下記の戦闘の種類が用いられる。

**通常（非強襲）**：「通常」の戦闘モードが実行されるのは、機動ユニットが隣接する敵ユニットを攻撃する際である。

**強襲**：攻撃側が1強襲ポイントを消費することを除けば「非強襲」と同じだが、攻撃側は戦闘比を1コラム右に増すことができる。

**支援射撃**：砲兵や航空ユニットが、機動ユニットと共同して戦闘を実行する攻撃。

**弾幕射撃**：砲兵が単独で、機動ユニットとの共同なしに行う攻撃。

**空爆**：航空ユニットが単独で行う攻撃。

**フォーメーション**：存在していれば、そのユニットの上級組織。これは、通常は師団の指揮である。

**指揮下**：味方司令部まで有効な指揮ラインを引くことのできるユニット。指揮下にならないユニットは敵 ZOC 内に進入できず、移動力も半減する。防御は通常どおり行える。ルール 10.0 を参照。

**補給下**：味方司令部まで有効な補給ラインを引くことのできるユニット。非補給下のユニットは移動力と戦闘力が半減する。砲兵は一切の射撃が行えなくなる。ルール 9.0 を参照。

**主導権**：各ターンで、移動や攻撃を最初に行うプレイヤーのこと。つまり、ターン中は主導権を持つプレイヤーが第1プレイヤーであり、主導権のないプレイヤーが第2プレイヤーとなる。主導権はシナリオ特別ルールに従って決定される。

**ユニット**：

**機動ユニット**：砲兵と航空ユニット以外の全種類のユニットのこと。機動ユニットには歩兵、装甲、対戦車等が含まれ、攻撃力、防御力、移動力を持っている。

**砲兵**：遠距離射撃能力を持つユニットの

こと。砲兵には攻撃力、射程(カッコ書きになっている)、許容移動力がある。砲兵ユニットは、常に戦力1で防御を行う(これはカウンターには印刷されていない)。

**航空ユニット**：航空期のシルエットのついているユニット。爆撃力だけがある。

**リーダー**：差異をもたらす指揮官のこと。シリーズ中のゲームすべてに存在しているわけではない。

**支配地域(ZOC)**：あるユニットの周囲の6つのヘクス。ZOCは移動と戦闘に影響する。詳細はルール 8.0 を参照。

## ゲームチャート

**空爆表**：個々の空爆の解決に用いられる。

**戦闘結果表(CRT)**：通常、強襲、弾幕射撃戦闘の解決に用いられる。

**地形効果表(TEC)**：移動や戦闘時の地形や天候のインパクトを示している。

**ターン記録表**：プレイ中のシナリオの、現時点でのターンを示す。

加えて、プレイヤーは勝利ポイント、強襲ポイント、(ゲーム中に存在すれば)航空ポイントの数を記録するため、ペンと紙を使う必要がある。

## [5.0] ターンの手順

**概則**：Spanish Civil War Battles はゲームターンでプレイされる。各ターンは一連の「フェイズ」で構成され、プレイヤーは下記で指定された手順で行動を行う。

### A. 主導権決定フェイズ

そのターンにどちらのプレイヤーが第1プレイヤーで、どちらが第2プレイヤーになるかを決定する(シナリオ解説を参照)。

### B. 天候決定フェイズ

そのターンの天候を決定する(ルール 17.0)。

### C. 空襲フェイズ(ルール 13.0)

(1) 第1プレイヤーが空襲を解決する。

(2) 第2プレイヤーが空襲を解決する。

### D. 第1プレイヤー移動フェイズ(ルール 6.0)

(1) 第1プレイヤーは、移動のために補給と指揮をチェックする。

(2) 第1プレイヤーはマップ上に増援を登場させる。また、希望するすべてのユニットを移動させる。

### E. 第1プレイヤー戦闘フェイズ(ルール 11.0、

## 12.0、13.0)

(1) 両プレイヤーは、戦闘のために補給と指揮をチェックする。

(2) 第2プレイヤーは防御用に航空ユニット/航空ポイントを割り当てる。

(3) 第1プレイヤーは攻撃用に航空ユニット/航空ポイントを割り当てる。

以下、各戦闘毎に

(4) 第1プレイヤーは攻撃が強襲がどうかを決定し、強襲の場合は強襲ポイントを1消費しなければならない。

(5) 第1プレイヤーは攻撃の支援用に砲兵を割り当てる。

(6) 第2プレイヤーは防御の支援用に砲兵を割り当てる。

(7) 任意の自発的退却を実行する(片方、もしくは双方が自発的に退却した場合、戦闘はこの時点で終了する)。

(8) 戦闘力の差を計算し、適用できるすべての修正を適用してサイコロを振る。それから戦闘結果を適用するが、これには戦闘後の退却や戦闘後前進も含まれる。

それから、もしあれば、第1プレイヤーは次の攻撃を実行してもよい。

## F. 第2プレイヤー移動フェイズ(ルール6.0)

(1) 第2プレイヤーは、移動のために補給と指揮をチェックする。

(2) 第2プレイヤーはマップ上に増援を登場させる。また、希望するすべてのユニットを移動させる。

## G. 第2プレイヤー戦闘フェイズ(ルール11.0、12.0、13.0)

(1) 両プレイヤーは、戦闘のために補給と指揮をチェックする。

(2) 第1プレイヤーは防御用に航空ユニット/航空ポイントを割り当てる。

(3) 第2プレイヤーは攻撃用に航空ユニット/航空ポイントを割り当てる。

以下、各戦闘毎に

(4) 第2プレイヤーは攻撃が強襲がどうかを決定し、強襲の場合は強襲ポイントを1消費しなければならない。

(5) 第2プレイヤーは攻撃の支援用に砲兵を割り当てる。

(6) 第1プレイヤーは防御の支援用に砲兵を割り当てる。

(7) 任意の自発的退却を実行する(片方、もしくは双方が自発的に退却した場合、戦闘はこの時点で終了する)。

(8) 戦闘力の差を計算し、適用できるすべての修正を適用してサイコロを振る。それから戦闘結果を適用するが、これには戦闘後の退却や戦闘後前進も含まれる。

それから、もしあれば、第2プレイヤーは次の攻撃を実行してもよい。

H. ターンマーカーを次のターンに進める。

## [6.0] 移動

**概則：**各ユニットには、カウンターに印刷されている移動能力がある。

**6.1** 移動は、一続きのヘクスからヘクスに行く必要があり、ヘクスを飛ばすことは許されない。地形コストは TEC 表に示されている。移動力ポイント(MP)はターンを越えて蓄積することはできない。ユニットがヘクスに進入するには、それを満たすポイントを持っている必要があるが、許容移動力を越えることはできない。

**6.2** ユニットは、敵支配地域(ZOC ルール 8.0 参照)に進入した時点で停止し、移動を終了しなければならない。ユニットは別の味方ユニットを通過して移動することも可能である。移動フェイズ終了時にスタック制限を超過してはならない。

**6.3** ある道路ヘクスに既に味方ユニットが進入している場合、ユニットはそのヘクスを通過したり、そのヘクスで移動を終了したりすることはできない。唯一の例外は、ユニットが都市内にいる場合である。ただし、別の味方ユニットが存在する都市ヘクスに進入したユニットは、道路の移動レートではなく、1移動力ポイントを支払うこと(交通渋滞のため)。

**6.4** ユニットの中には「機械化」と定義されているものがある。これらのユニットは追加の移動コストと制限を持つ可能性がある - TEC 参照。

## 6.5 道路移動

連続する道路ヘクス沿いに移動するユニットは、他の地形に関わらず、進入したヘクス1つにつき1移動力ポイントを支払う。主要道沿いに移動する機械化ユニットは、進入するヘクス1つにつき1/2移動力ポ

イントを支払う。つまり、機械化ユニットは道路上では移動が倍加されるのだ。道路(橋梁)経由で移動するユニットは、河川ヘクスサイドを越える際も追加移動力ポイントを支払うことはなく、すべてのユニットが橋梁で川を渡ることができる。

## [7.0] スタック

### 概則：

7.1 スタック制限は下記のようになっている

歩兵 2 個大隊 または  
連隊 / 旅団規模ユニット 1 個

中隊、HQ(司令部)、リーダー(いれば)、航空ユニットは、スタック制限にはカウントされない。

7.2 スタックは各フェイズの終了時に適用される。いずれかのフェイズの終了時にユニットがスタック超過していたら、フェイジングプレイヤーは(自分の選択で)そのスタック内の超過分の任意のユニットを除去しなければならない。

### 7.3 道路の例外

道路ヘクス上のユニットは道沿いに長く伸びた状態だと考える。そのため、ユニットが市外 / 都市ヘクス内にいるのでない限り、すべての道路ヘクス上ではスタックは許されない。市外 / 都市ヘクス外では、道路ヘクス 1 つを占拠できるのは 1 ユニットだけ(規模は問わない)なのだ。市外 / 都市ヘクスの道路上では、通常のスタック制限が適用される。

### 7.4 シナリオ内スタックルール

プレイヤーは、特定のシナリオ中でスタック制限を規定する独自ルールに注意しなければならない。

## [8.0] 支配地域(ZOC)

概則：攻撃力が「3」以上のすべてのユニットは支配地域を持つ。攻撃力が「2」以下のユニットには ZOC はない。

8.1 ZOC はユニットの周囲 6 ヘクスすべてに及ぼされる。味方ユニットが存在していても無効化されることはないし、どのような方法であれ、敵 ZOC の効果を緩和するものでもない。

8.2 ZOC は大河川を越えて及ぶことはな

く、ユニットが進入を禁止されている地形にも及ぶことはない。

8.3 ユニットは、敵 ZOC 内に進入した時点で移動を停止しなければならない。移動フェイズの開始時には、ユニットは敵 ZOC から離脱することができる。離脱には、追加の 2 移動力がかかる。そのあとは、ユニットは通常どおり移動してかまわない。敵 ZOC 内で移動を開始し、別の敵 ZOC 内に直接移動してそこで停止する場合(この場合に限り)、敵 ZOC から別の敵 ZOC に直接移動することができる。この移動には、追加 4 移動力ポイントがかかる(実際上は、これは 1 ヘクス分の浸透能力となる)。

## [9.0] 補給

概則：ユニットは、完全な戦力や効率性で機能するためには、補給線を設定できなければならない。

### 9.1 補給線

ユニットは、敵ユニットや敵 ZOC が存在しないところを通して、2 ヘクス以下の補給線を道路まで設定する。次に、その道路は、シナリオ独自のルールに解説されているとおり、該当する地図端まで通じていなければならない。また、この経路にも敵のユニットや ZOC が存在してはならない。ユニットがこのような経路を設定できない場合、補給切れとみなされる。補給は、いかなる地形を通っても引くことが可能である。

\* よって、例えば、機械化ユニットは橋梁の架かっていない河川を渡ることができなくても、機械化ユニット用の補給路はこのような川を渡ることができるのである。

9.2 ユニットは、補給切れになるような移動を自発的に行ってもよい。

### 9.3 補給切れの影響

補給切れ状態のユニットは移動力と戦闘力が半減する。端数は切り上げ。補給切れの砲兵ユニットは一切の支援を提供できない。補給状態は常に移動もしくは戦闘フェイズの開始時に決定され、効果はそのフェイズの間中持続する。防御側は敵戦闘フェイズに自分の補給状態を決定することに注意。

## [10.0] 司令部と指揮

**概則：**ユニットが完全な能力で機能するためには、味方司令部まで適切に指揮ラインを設定する必要がある。

### 10.1 指揮ラインの設定

指揮ラインは、ユニットからその直属の上級組織までの 6 ヘクスである。通常、ユニットは旅団もしくは師団の一部であり、それ故に自分の HQ までラインを設定しなければならない。指揮を受けるためには、同様に旅団 HQ は自分の師団 HQ まで 6 ヘクス以下の指揮ラインを設定できなければならない、その師団 HQ はさらに上級の HQ まで 6 ヘクス以下のラインを設定しなければならないが、この上級 HQ は通常は軍団 HQ である。まず、ユニットは師団 HQ にラインを引く前に常に旅団 HQ にラインを引かなければならない(師団の次に軍団 HQ にラインを引くことになる)。

10.11 指揮ラインは、敵ユニットや敵 ZOC を通過して引くことはできない。その他の進入禁止地形を通過して引くことは可能である。

10.12 軍団 HQ が存在しないシナリオもある。軍団 HQ が存在しない場合、指揮ラインは適切な師団 HQ で終了する。

10.13 どの師団にも属さないユニットは、(6 ヘクス以内で)任意の HQ にラインを引いてかまわない。師団レベルのユニットは自分の師団 HQ に直接ラインを引けるし、軍団レベルのユニットは軍団 HQ にラインを引いてかまわない。

10.14 最上級レベルの HQ(師団または軍団)が戦闘で失われたら、隷下の全ユニットが非指揮下となる。

10.2 ユニットが指揮ラインを確立できなければ、そのユニットは非指揮下となる。  
10.4 参照。

### 10.3 非指揮下の影響

非指揮下の防御は通常通り行えるが、移動力は通常の半分となる。端数は切り上げ。このようなユニットは敵 ZOC 内には移動できないが、敵ユニットに隣接していれば、味方戦闘フェイズに通常どおり攻撃を行うことはできる。非指揮下にはこれ以外の影響はない。

補給や指揮の効果は累積する。ユニットの移動力は 4 分の 1 に、防御力は 2 分の 1 になる可能性がある - すべての端数は切り

上げる。

10.4 司令部は弾幕射撃や空爆で影響を受けることはないが、通常戦闘や強襲からは影響を受ける。

10.5 戦闘で失われた司令部は再生が可能である。サイコロを 1 つ振れ。その HQ は出目のターン後に補充される。増援と同様の手法で受け取ること。その HQ はシナリオ独自のルールに従い、補給源として機能する任意のヘクスもしくは地図端に配置することができる。

## [11.0] 戦闘

**概則：**戦闘フェイズ中に敵 ZOC 内にいるユニットは、戦闘を強制される。

11.1 敵 ZOC 内のユニットはすべて攻撃を行わなければならない、ZOC を及ぼしているすべての防御側ユニットは攻撃を受けなければならない。これは攻撃側の希望する任意の組み合わせで行ってかまわない。ただし、攻撃側は戦闘フェイズの開始時に、どの防御側にどのユニットが攻撃を行うかを宣言しなければならない。

ヘクス内で防御を行うユニットは、防御の戦力を 1 つに合計する。攻撃を行うユニットは自分の攻撃力を分割することはできないが、一緒にスタックしているユニットでも別々のヘクスを攻撃することはできる。各防御ユニットは 1 回の戦闘フェイズに一度しか攻撃を受けることはなく、各フェイズングユニットは 1 回の戦闘フェイズ中に一度しか攻撃を行うことはできない。

攻撃力が 0 のユニットも、0 の戦力を用いて攻撃を行わなければならない。よって、例えば、2 戦力の防御側に 0 戦力の攻撃側とすると、「-2」のラインで攻撃を行うことになる。

### 11.2 攻撃の種類

機動ユニットには 2 つのタイプの戦闘がある：**通常**と**強襲**である。プレイヤーがターン中に行える通常攻撃の数には(他のルールの制限内で)制限はない。1 強襲ポイント(AP)を消費して、プレイヤーは任意の攻撃に強襲を宣言してもよい。強襲による攻撃は、最終戦闘力差を 1 コラム右にシフトさせる。強襲を行うには、ユニットは補給下で、かつ指揮下(ルール 9.0 と 10.0 を参照)にななければならない。通常攻撃は

コラムシフトの特典なしでユニットが攻撃できるというだけのことである。非補給下であったり、非指揮下であったりするユニットは通常攻撃しか行えない。

各師団に割り当てられている強襲の数は限られており、シナリオ独自のルールで定められている。割り当ての強襲を使い果たしてしまっても、その師団のユニットは通常攻撃で攻撃を行うことが可能である。強襲ポイントの消費は、常にプレイヤーの意に任されている。

#### 11.21 攻撃種類の選択

プレイヤーは、1つの戦闘フェイズ中に1つの防御ヘクスに対して、通常もしくは強襲の内の一種類の攻撃しか行うことができない。同一の防御ヘクスに対して複数の師団が強襲に参加している場合、師団毎に強襲ポイントを消費しなければならない。また、強襲と通常攻撃を同一の戦闘で混在させることはできない。

11.22 強襲ポイントを師団間でやり取りすることはできない。強襲ポイントは、ユニットの防御能力には何ら影響を及ぼさない(つまり、プレイヤーは防御では強襲を宣言することはできないのだ)。

**例：**共和国第11師団の2ユニットと第12師団の1ユニットが同一ヘクスを攻撃する。選択された攻撃の種類は強襲だった。攻撃実行前に、各師団が1強襲ポイントを消費する。第11師団だけが攻撃を行う場合、11師団のトラックから1強襲ポイントを消費するだけでよい。戦闘差「1,2」の攻撃なら「3,4」に強化される。

#### 11.3 諸兵連合修正

攻撃側は諸兵連合の攻撃を行ってれば、サイの目修正(DRM)を得ることができる。諸兵連合の条件を満たすためには、攻撃側部隊に最低でも歩兵1ユニットと装甲1ユニットが含まれていなければならない。これによって攻撃の出目に+1される。例えば、6の出目は7として読み取られるのだ。また、その攻撃に砲兵1ユニット及び航空1ユニットも含まれているなら、DRMは+2となる。

諸兵連合のサイの目修正は強襲時の戦闘差の増加に追加することができる。ユニットは非補給下であっても諸兵連合DRMを得ることは可能である。

#### 11.4 解決

戦闘結果表(CRT)は戦闘力差に基づいたものであり、大半のウォーゲームに用いられているような戦闘比によるものではない。戦闘差を求めるには、攻撃力を合計し、航空ポイントと攻撃を行う砲兵の砲撃値を加える。次に防御側の戦力を合計し、航空ポイントと攻撃を行う砲兵の砲撃値を加える。攻撃側ユニットの合計と防御側ユニットの合計の差をCRTの最上列でさがすこと。攻撃側プレイヤーはサイコロを1つ振り、戦闘力差と交差させて参照し、戦闘結果を求めることになる。

攻撃の種類、地形修正、補給(ルール9.0)、砲兵(ルール12.0)、航空支援/航空ポイント(ルール13.0)、リーダー効果(ルール14.0)を考慮し確定させたら、最終戦闘差を決定する。また、強襲や諸兵連合の修正も忘れないこと。

CRTには3つの基本的な結果があり、攻撃側/防御側の順に示されている(結果は攻撃側、防御側双方に適用される可能性のあることに注意)。

- : 効果なしを意味する

S : スタック内の1ユニットが1ステップロスしなければならない

\* : そのスタックが1ヘクス退却を強制されることを意味する

複数のユニットが戦闘に参加している場合、プレイヤーは常に自分のどのユニットがステップロスを被るかを選択することができる。

**戦闘の一例：**攻撃側は7-8-6歩兵ユニットに防御側の3-3-6ユニットを攻撃させる。戦闘力差は+4。よって、CRTの「3,4」のコラムを使用。攻撃側は強襲を宣言したため、コラムは1つ右の「5,6」にシフトする。出目は5だったので、防御側は1ヘクス退却した。攻撃側に1-1-12の装甲ユニットもあったとすると、戦闘力差は+5になる。強襲によってコラムは「7,8」にシフトし、出目の5は諸兵連合によって修正され、6となる。この場合、防御側は1ステップを失って退却を行うこととなる。

#### 11.5 ステップロス

シナリオ独自のルールに特記されていない限り、どのユニットにも減少戦力面がある。ルールに従って「ステップロス」を要

求されたら、そのユニットは減少戦力面に裏返される。(2ステップの損害を被るなど)既に減少戦力状態にあるユニットや、裏面を持たないユニットがステップロスを受けたら、そのユニットはゲームから取り除かれる。

### 11.6 退却

退却とは、戦闘中に実行される特殊な形態の移動のことである。退却は戦闘の結果によって強制されることもあるし、自発的に行われることもある。退却を行うユニットは所有プレイヤーによって1ヘクス動かされるが、その際は敵ZOC、敵ユニットの存在するヘクスや進入禁止地形に入ってはならない。退却禁止ヘクスにしか退却路が存在しない場合、そのユニットは除去される。スタック制限が適用され、退却中のユニットはスタック超過を禁じられる。スタック超過せざるを得ない場合は除去される。攻撃側が退却を行う場合、(先の移動フェイズに移動していたら)自分が敵ZOCへと進入した元のヘクスに退却しなければならない。防御側は退却方向を選ぶことができる。

退却の際、味方ユニットは敵ZOCを無効化しないことを忘れないように。

11.61 戦闘差の決定後、サイを振る前に、どちらかのプレイヤーは自分の部隊を**自発的に**退却させることができる。攻撃側が最初に退却するかどうかを決定し、次に防御側が行う。

11.62 CRTで退却を強制された場合、その退却を行うユニットは1ヘクスの退却を行わなければならない。

### 11.7 戦闘後前進

敵に隣接する勝者の側のユニットは、攻撃側、防御側どちらであっても、退却が実行された後に、敵のいなくなったそのヘクスに前進することができる。この移動の際には敵ZOCは無視される。前進は即座に、次の戦闘解決が始まる前に実行される。ユニットが前進を強制されることはない。進入や通過を禁止されている地形に前進することはできない。

11.8 退却にも、戦闘後前進にも移動力ポイントは消費されない。また、指揮や補給の条件の影響を受けない。

### [12.0] 砲兵

**概則：** 砲兵ユニットは、自分の射程(カウンター上の括弧書きの数字)のヘクス数まで先を射撃することができる。射程の計算の際、目標ヘクスは含まれるが、射撃を行うヘクスは含まない。例えば、射程8の砲兵ユニットは8ヘクス先までを射撃することが可能である。砲兵ユニットは、2つの方法で戦闘に参加することができる。

(1) 攻撃時でも防御時でも、他の味方ユニットを支援するために射撃を行うことができる。支援射撃は味方の戦闘フェイズでも、敵の戦闘フェイズでも適用することができる。

(2) 敵ヘクスに弾幕射撃を行うことで、単独で射撃を行うことができる。弾幕射撃はそのプレイヤーの戦闘フェイズ中にしか実行できない。

12.1 砲兵ユニットは、1度の戦闘フェイズには1回しか射撃できない。また、単独では通常攻撃や強襲には参加できないが、そのような攻撃に支援を提供することはできる。単独で射撃する際には、弾幕射撃として解決されることを除けば、戦闘の手順が用いられる。砲兵は丸1ターンの間に2回射撃可能なことに注意。1回は味方戦闘フェイズ(攻撃支援または弾幕射撃)もう1回は敵戦闘フェイズ(防御支援)である。

12.2 砲兵ユニットがユニットを支援したり単独で弾幕射撃を行う(ルール9.0と10.0参照)には、補給下であり、かつ指揮下にななければならない。非補給下の砲兵は一切の射撃が行えない。どの師団や軍団にもぞくしていない砲兵ユニットは、指揮ラインを任意のHQに引いてかまわない。また、支援されるユニットは最低でも1つが指揮下になければならず、砲兵と同一編成内である必要がある。

### 12.3 支援射撃

砲兵ユニットは、自分の属する編成(旅団、師団または軍団)と同じ編成の他のユニットに支援射撃を行うことができる。例えば、ある旅団の一部として示されている砲兵はその旅団のユニットの支援にしか火力支援を用いることができないが、軍団砲兵はその軍団全体の任意のユニットを支援することができる。どの軍団や師団にも属していない砲兵ユニットはどのユニットで

も支援が可能である。

#### 12.31 攻撃時の支援射撃

攻撃側プレイヤーは、戦闘に砲兵の戦力を加算することができる。砲兵ユニットの射程内にあるかどうか決定するため、攻撃を受けるヘクスから砲兵ユニットまでの距離を数える。攻撃側は射撃を行う全砲兵の数値を合計し、それを自分の攻撃力の合計に加える（通常攻撃、強襲どちらの攻撃でもその可能性がある）。

#### 12.32 防御時の支援射撃

防御側プレイヤーは、戦闘に砲兵の戦力を加算することができる。砲兵ユニットの射程内にあるかどうか決定するため、攻撃を受けるヘクスから砲兵ユニットまでの距離を数える。防御側は射撃を行う全砲兵の数値を合計し、それを自分の防御力の合計に加える。防御射撃は攻撃側の砲兵がヘクスに割り当てられた後に割り当てられる。

防御支援射撃は通常または強襲による攻撃に対してしか加算できず、弾幕射撃を防御することはできない。

12.33 攻撃が自発的退却によって中止されたら、その攻撃に関わっていた砲兵は別のヘクスに目標を変更してはならない。だが、その代わりとしてその支援射撃を弾幕射撃に変換することはかまわない。これは、その戦闘に関わっていた任意の敵ヘクス1つに対して指向される。

12.34 敵ユニットが複数のヘクスにいる場合、支援射撃の射程内には1ヘクスが入っていればよい。

### 12.4 弾幕射撃

攻撃を行う砲兵ユニットは、そのフェイズに通常攻撃や強襲で攻撃されないヘクスのユニットに対して、単独で弾幕射撃を実行することもできる。砲兵ユニットは同一フェイズ内で弾幕射撃と支援射撃の両方は実行できない。同一戦闘フェイズ中に、同一ヘクスに対して複数の砲兵ユニットが合同して弾幕射撃を行うことも可能である。

砲兵ユニットが弾幕射撃を行えるのは、自分に印刷されている射程の値のヘクス数の範囲内である。射程の計算時には目標ヘクスは含まれるが、射撃を行うヘクスは含まない。攻撃側は射撃を行う砲撃力の数値を合計し、攻撃力とする。防御側の各ユニットは個別のサイコロで個々に攻撃を受け

ることになる。地形の通常の修正を適用すること。ユニットは自分に印刷されている防御力を使用するが、砲兵は1の値で防御を行う。川越しの弾幕射撃に対しては、ユニットは防御時の恩恵を被ることはできない。

#### 12.41 視線 (LOS)

弾幕射撃を実行する砲兵ユニットは、目標ヘクスまで視線 (LOS) が通っていなければならない。視線は砲兵ユニットと目標ヘクスの間に架空の直線を引いて決定する。視線は森/林、集落、都市、高度差の変化のあるヘクスを通過することはできない。視線が2つのヘクスの間の境界を通過する場合、片方のヘクスが平地でもう片方のヘクスが遮蔽地形であれば、視線は通ったものとみなす。敵味方のユニットや ZOC は視線を妨げることはない。砲兵ユニットは、いかなる場合でも隣接ヘクスには射撃を行うことができる。

*視線は弾幕射撃の射撃時にのみ適用され、支援射撃時には適用されないことに注意。*

#### 12.411 観測

さらに、弾幕射撃を行う砲兵ユニットと同一編成で、指揮下にあるユニットは、その砲兵ユニットのために「観測」を行うことができる。この場合、視線は観測を行うユニットから引くことになる。観測を行うユニットは、攻撃を受けていても、この能力を発揮することができる。このとき、砲兵は観測ユニットから視線を引くことのできるヘクスへ、どんな種類の地形越しにでも射撃することができる。観測による視線は、晴天ターンには8ヘクス、雨天/泥濘なら4ヘクスである。

12.42 弾幕射撃を行う砲兵には不利な結果は適用されない。また、弾幕射撃の結果として射撃を行った砲兵が前進することもない。

12.43 弾幕射撃でしか攻撃されていない場合、ユニットは戦闘前退却を行うことはできない。

**例：**砲撃力6の砲兵ユニットがユニット2つのいるヘクスを攻撃する（1つは防御力3、もう1つは防御力5である）。サイコロを2回振り、1つは「3」のユニットに（差3,4で）適用、もう1つは（差1,2で）「5」に適用する。



## 12.5 被攻撃下の砲兵

砲兵は、印刷されている数値や補給状態に関わらず、1の防御力でどんな種類の攻撃に対しても防御を行う。通常もしくは強襲で攻撃を受けているユニット（弾幕射撃や空爆は含まない）は、攻撃を受けた戦闘フェイズ中には支援射撃は行えない。

隣接ヘクスに射撃を行った砲兵ユニット（支援、弾幕共に）は、他の味方攻撃ユニットと一緒に戦闘結果を被る。どんな種類の攻撃であれ、ヘクス内で防御していた砲兵ユニットは通常どおり結果を被る。隣接していないヘクスを攻撃していた砲兵には、不利な結果は適用されない。砲兵ユニットは戦闘後前進は行えない。

砲兵は自分の存在するヘクスには防御支援は行えない。

12.51 味方戦闘フェイズ中に敵ユニットに隣接している砲兵ユニットは、弾幕射撃もしくは支援射撃を用いて最低でも1つの敵ユニットを攻撃しなければならない。1回の弾幕射撃で、隣接する全ユニットを攻撃するという条件は満たされるものとする。

## [13.0] 航空ユニット、航空ポイント

**概則：**シナリオの中には航空ユニット、つまり、ゲームカウンターで表現された航空機（主に爆撃機）中隊の使用を求めるものもあるだろう。また、ある陣営がゲームターン毎に割り当てられた空軍力の数字による表現である、航空ポイントを使用させるシナリオもある。航空ユニット/ポイントは、砲兵と似通ったやり方で機能する。

### 13.1 航空ユニット

各航空ユニットは、（攻撃時であれ、防御時であれ）完全な1ターン中に1回しか使用することができない。航空ユニットには射程はない。また、戦闘結果の影響も受けることはない。対空砲火や空戦は存在しない（例外：シナリオの特別ルールを参照）。地上支援を提供する航空ユニットは目標ヘクスに配置され、その戦力を最終の攻撃力もしくは防御力に加算する。弾幕射撃と同様に使用した航空ユニットは、ルール13.3に述べられているように空爆表を使用する。

### 13.2 航空ポイント

総合的な空軍力を数字で表現したものである航空ポイントは、支援の提供や空爆の

実行に用いることができる。シナリオ中にプレイヤーが受け取る航空ポイントは1ターンずつ、毎ターン使用することが可能である。支援や空爆を行うために、その時点での保有量までは何ポイントの航空ポイントでも使用してかまわない（各航空ポイントは1戦力を表す）。航空ポイントを使ったら、そのターンのその時点で使用可能な量から使用した量を差し引く。使用されなかったポイントが蓄積されることはない。ポイントは各ターンの開始時に再生される。

**例：**1ターン中に10航空ポイントが使用可能とすると、そのプレイヤーは6ポイントを攻撃支援に、残りの4を空爆の実行に用いることもできる。次ターンの開始時には、次ターンの開始時には、プレイヤーは使用可能な10航空ポイントを受け取る。

### 13.3 空爆

空爆を実行する際には、プレイヤーは使用する戦力ポイント（航空ユニットがプレイに存在する場合）または消費する航空ポイントを合計し、空爆表上で適切なコラムを探す。それからプレイヤーはサイコロを1つ振り、表を参照して結果を求める。

目標が町/都市または森林ヘクスにいる場合、出目に+1すること。

空爆表上の「1」の結果は、爆撃を受けたヘクス内のユニット1つが1ステップロスに被らなければならないことを表している。対象ユニットの選択は爆撃を行ったプレイヤーに任される。空爆に巻き込まれても退却は存在しない。

空爆は空爆フェイズに解決されるが、航空支援は戦闘フェイズに実行されることに注意。

### [14.0] リーダー

**概則：**リーダーカウンターは特別な旅団、師団または軍団の指揮官を表している。

\*注：このルールは **Jarama/Brunete** では使用されないため、プレイヤーはここを飛ばしてかまわない。ここはシステムを完全とするために含まれているのである。

14.1 リーダーはスタック制限に算入されず、ヘクス単位で、同一ターン中に非機械化でも機械化でも、最良の移動率を使うことができる。リーダーは常に補給下にある。ZOCは持っていない。

14.2 ユニットは、同一編成中のリーダー

まで、3 ヘクス以内に指揮ラインを引くことができる。これは強制ではない。その場合、リーダーは、その編成の HQ (旅団のこともあれば師団のこともあり、軍団 HQ のことさえある) まで 6 ヘクス以下の指揮ラインが設定できなければならない。

**14.3** 同一編成の任意の味方攻撃ユニットとスタックしているリーダーは、CRTに +1 の DRM を生み出す。攻撃、防御を問わず、リーダーを含むスタックが戦闘結果によって退却を強制された場合、そのリーダーは「背水の陣」を宣言できる。その場合、そのスタックは追加 1 ステップロスに被るが、そのヘクスに踏みとどまる。味方ユニットが複数のヘクスに存在する場合、退却はそのすべてのヘクスで無効となる。リーダーは、自分が指揮下になくともこのボーナスを供給できる。

**14.4** どのような形であれ、リーダーは攻撃を行わず、防御力を持たず、敵の移動も妨害できない。どのような理由であれ、リーダーだけが存在するヘクスに敵ユニットが進入したら、サイを 1 つ振る。リーダーはステップロスを被ることはないが、5 か 6 が出たら、そのリーダーは除去される。1 - 4 なら、リーダーは最寄りの味方ユニット上に配置される。退却を行うリーダーは通常の退却の制限に従う。リーダーは砲撃や空爆による影響を被ることはない。

#### [15.0] 増援

**概則：**増援とは、ゲーム開始以後に登場する新規ユニットのことである。これらは適切な地図端もしくはヘクスからマップ上に移動してくる。

**15.1** 増援ユニット及び登場エリアは、シナリオ独自のルールに示されている。増援は敵ユニットや敵 ZOC を含むヘクスからは登場できない。マップ登場時には、増援ユニットは通常の地形コストを支払う。増援は、自分の登場フェイズには自動的に指揮下かつ補給下にある。

**15.2** 増援登場の全ヘクスがブロックされたら、ユニットは (その時点でブロックされていないならば) 次のターンに登場ヘクスから登場するか、同じ地図端の最寄りのブロックされていないヘクスから登場する。登場ヘクスが解放されるまでの、増援の後れるターンの数に制限はない。代替の進入

法についてシナリオが別個の説明を行うこともある。

#### [16.0] マップからの離脱

**概則：**ユニットは、1MP のコストでプレイ中にマップから離脱することができる。敵 ZOC からでも可能である (敵 ZOC から離脱する際の追加 2MP のペナルティの支払はあるが)。このようなユニットは、勝利判定時には除去されたものとはみなさない。通常は、個別のシナリオルールで特別に許可されていない限り、それらのユニットをマップに復帰させることはできない。ただし、ユニットが戦闘の結果としてマップ外への退却を強制された場合は撃破されたものとみなす。

#### [17.0] 天候

**概則：**ゲーム中には 2 種の天候がある。晴天と雨天/泥濘である。天候決定フェイズにサイを 1 つ振る。出目が 1-4 なら晴天、5-6 なら雨天/泥濘を示す。ただし、その他の天候状況が適用される場合は、個別のシナリオルールを参照すること。地形効果表に天候の効果は示されている。

\* シナリオの中には、天候決定の出目の範囲が変更されているものがある。

## シナリオ

JARAMA : 1937年2月6日-26日

### イントロダクション

Jaramaの戦いは、共和国スペインの首都であるマドリードを占領したいというフランシスコ・フランコ將軍の願望の所算である。都市前面での出血の多い膠着状態に直面し、フランコは自らのナショナリスト軍で都市を南北から包囲するための2方向を指向した攻勢を發動した。攻勢軸の南翼である、緊要なValencia道を切断するための攻撃は、1937年2月6日に開始された。

### プレイヤー順

共和国プレイヤーが最初に配置し、ナショナリストプレイヤーが2番目に配置する。ナショナリストプレイヤーは、ゲームの全期間中主導権を持つことになる(つまり、ナショナリストプレイヤーはどのターンも第1プレイヤーであり、共和国プレイヤーは第2プレイヤーとなる)。

### 初期配置

#### 共和国(最初に配置):

Jaramaシナリオでは、左上隅に「J」と印刷されている共和国ユニットカウンター(黄色に着色)を使用する。

A師団ユニット(第48、第19、第11国際、第23、PUA、及び第1戦車旅団)にはライトブルーの横ストライプが入っている。

B師団ユニット(第18、第24、第17、第12国際、第15、第69、第70、及び第1旅団)にはグレーの横ストライプが入っている。

#### 配置:

§ 第48旅団ユニットはヘクス3533,3333,3132,2833に、砲兵は3137に、

HQは3136に

§ 第19旅団ユニットはArganda(3351)内またはその隣接ヘクスに

§ 第23旅団ユニットは2439から4ヘクス以内に

§ 第18旅団ユニットは1735から3ヘクス以内に

§ 第13国際旅団の2個大隊は1653に

§ 第45旅団ユニットは1340から3ヘクス以内に

§ 第41旅団ユニットは4333,4034,3933,3835に、HQと砲兵は4135に

§ 第1戦車旅団ユニットはArgandaに配置される1個中隊を除き、4436またはその隣接ヘクスに

§ 第69、第70、及び第1 Bis(臨時編成)旅団はMadridボックスに(後述の共和国予備とManzanares川ルールを参照)

§ Sb2航空ユニット2個は全ターンで使用可能

### ナショナリスト:

Jaramaシナリオでは、左上隅に「J」と印刷されているナショナリストユニットカウンター(マゼンタ色)を使用する。

Varela師団(第1、第2、第3旅団及び全騎兵ユニット)にはダークブルーの横ストライプが入っている。

Escamez(第4及び第5旅団)師団にはブラックの横ストライプが入っている。

#### 配置:

§ 第1旅団のユニットは3532,3329,3129,2929,3431,2729に。対戦車中隊は2729に。HQは3028に。砲兵は3128に。

§ 第2旅団のユニットは

2928,3028,3127,3327,2829,3029,3128に。  
HQは2928に。砲兵は2828に。Pz の全中隊は2728に。

§ 第4旅団の全ユニットは2229から2ヘクス以内に。

§ 第5旅団の全ユニットは2231かその隣接ヘクスに。

§ 全騎兵連隊は2928かその隣接ヘクスに。

§ 工兵ユニット(4-4-6)を2228か2628に。

§ Ju52とSM81航空ユニットは、すべてのターンで使用可能である。

### 増援

#### 共和国側：

2月6日：

第5旅団がエリアAに登場

第24旅団及び第12国際旅団が1653(エリアB)に登場

第11国際旅団がArgandaに登場

第9大隊がエリアAに登場

2月7日：

第17旅団及び砲兵2個ユニット(IDなし)がエリアAに登場

2月8日：

第67旅団及び砲兵1個ユニット(IDなし)がエリアAに登場

2月10日：第66旅団がエリアAに登場

2月12日：第15旅団が2552に登場

2月13日：第1旅団がエリアAに登場

2月14日：第14国際旅団が2552に登場

PUA旅団がエリアAに登場

2月15日：師団C及びDのHQが2552に登場

2月19日：第70旅団、第1臨編(臨時編成)旅団が解除される。

2月21日：第69旅団が解除される。

#### ナショナリスト：

第3旅団：全ユニットがターン1にエリアCへ登場。

注：下記の増援は範囲内の任意のHQに指揮ラインを引くことができる。全ユニットがマップの西端のエリアC,D,Eの任意の道路上に登場できる。

2月8日：第7Victoria大隊；工兵(6-8-6)大隊

2月9日：第8Tabor大隊；独軍F/88ユニット両方

2月10日：第1Tabor大隊

2月11日：第1Toledo大隊及び第2Tabor大隊

2月19日：Gallego大隊、第1San Quintin大隊、Canaris大隊、及び砲兵2ユニット

#### 強襲ポイント

##### 共和国側：

師団A：20

師団B：20

注：師団に配属されていない共和国側ユニット(師団ストライプのないもの)は、どちらの師団からの強襲ポイントであっても消費することができる。

##### ナショナリスト：

師団Varela：15

師団Escamez：10

注：師団に配属されていないナショナリストユニット(師団ストライプのないもの)は、どちらの師団からの強襲ポイントであっても消費することができる。

#### 勝利条件

ゲーム終了時、プレイヤーは自分のユニットの最低でも ユニットで下記の場所を

占領させたり、ユニットをマップから離脱させたりすることでVP（勝利ポイント）を獲得する。ヘクスの占領によるVPは、ユニットがゲーム終了時に補給路を設定できる場合にのみ与えられる。マップを離脱したユニットも、VPを得るためには、ゲーム終了時に補給路を設定できていなければならない。ユニットがマップ東端やTajuna川の北の1ヘクス向こうにいるものとして補給路を設定すること。共和国側VPの合計をナショナリストVPの合計から差し引いて勝者とその度合いを決定する。

都市	VP
Vaciamadrid	20
Riba del Jarama	25
Arganda	20
Pindoque Bridge	10
San Martin de la Vega	10
Titulcia	10
Morata de Tajuna	20
Butarron,Pajares,Valdeperdices,Corbertas,Maranosa,Ciempozuelos	

1ユニットにつき5

マップ東端のTajuna川北方から離脱したナショナリスト大隊または旅団

1ユニットにつき5

差引の結果が

10以下：共和国側勝利

11 - 20：ナショナリスト限定的勝利

21 - 30：ナショナリスト実質的勝利

31以上：ナショナリスト決定的勝利

### シナリオ特別ルール及び注釈

**河川：**非機械化ユニットは、好天時には追加3MPの消費で、雨天/泥濘時には4MPで河川ヘクスを越えることができる。機械化ユニットは橋梁もしくは道路でしか川を

渡ることができない。架橋工兵ルールも参照すること。

**スタック：**1ヘクスには、2個大隊（合計で6個中隊）もしくは1個連隊/旅団規模ユニットが入ることができる。ヘクス内に連隊/旅団規模のユニットが存在していたら、そのヘクスにはその他のユニットは存在できない。

**補給：**ナショナリストユニットはマップ西端に出る任意の道路に補給線を引く。共和国側ユニットはマップの北、東、南の端に出る任意の道路に補給線を引く。

**指揮：**ユニットは自分の親旅団HQに指揮ラインを引き、そこから自分の師団HQに指揮ラインを引く。このシナリオでは軍団HQは存在しない。両陣営共に、師団が最上級の指揮源である。

**共和国軍の指揮：**師団C及びDのHQユニットは、どの共和国側ユニットの指揮源としてでも使用することができる。第1戦車旅団のユニットは、まず第1戦車旅団（1Tk）に指揮ラインを引き、そこから師団HQ（師団A）に指揮ラインを引かなければならない。例外として、3/1の戦車中隊（複数）は3/1戦車HQまで指揮ラインを引く必要があり、そこから「1Tk」旅団もしくは「A」師団HQのどちらかに指揮ラインを引かなければならない。

### 対戦車ユニット：

(1)どんな種類でも、装甲もしくは装甲車ユニットを含むスタックが攻撃を行い、防御側部隊に1つ以上の対戦車ユニットが含まれている場合、攻撃側の戦闘比は1つ左にシフトされる。これは他のシフトに累積される。

(2)ナショナリストのF/88対空ユニット

は、恐るべき独軍の88mm砲を表している。どんな種類でも、共和国側の装甲もしくは装甲車ユニットを含むスタックが攻撃を行い、防御側ナショナリスト部隊にF/88対空ユニットが含まれている場合、攻撃側の戦闘比は4コラム左にシフトされる。

(3)どんな種類でも、共和国側の装甲もしくは装甲車ユニットを含むスタックが、F/88対空ユニットを伴うナショナリスト部隊に隣接するヘクスに攻撃を行う場合、攻撃側の戦闘比は1コラム左にシフトされる。これは防御側部隊に他の対戦車ユニットが存在しない場合にのみ適用される。また、この修正はF/88ユニットのいるヘクスが攻撃を受けているかどうかに関わらず適用される - これは88の長射程を表したものである。

(4)防御戦闘1回につき、1シフトの適用を行えるのは対戦車ユニット1つだけである。

\* 攻撃側は戦闘比を1つ右にシフトさせる諸兵連合ボーナスを得られることに注意。よって、この場合は右か左への戦闘比の差の累積を使用することになる。

**ナショナリストの対空ユニット**：ナショナリストF/88対空ユニットが、共和国側プレイヤーが航空ユニットを投入したヘクスもしくは隣接ヘクスに存在していたら、その航空ユニットの戦闘力は半減する。これは1ターン中に何回でも行える。半減は、天候による航空ユニットへの効果に累積する。

**ナショナリスト航空ユニット**：この時期までには共和国側が制空権を得ていたため、ナショナリストは夜間に爆撃を行っていた。ナショナリスト航空ユニットが空爆表を用いる際には、DRMとして1を加えること。

ナショナリストユニットが支援に用いられる際には、その爆撃力が半分になる。

**ナショナリストの部隊能力の優越**：この戦いで、地上においては概してナショナリストがより効果的であったことを反映するため、すべてのナショナリストの攻撃は1コラム右にシフトされる。これは他のシフトに累積する（空爆を除く）。

**ナショナリスト架橋工兵**：ナショナリストプレイヤーには、1ゲーム中に1回浮橋を架けることのできる架橋工兵ユニットがある。架橋手順は下記のようにになっている。架橋を行うユニットを任意の河川ヘクスサイドに隣接させる。そのユニットが、ナショナリスト移動フェイズ1回の間全く移動を行わなければ、その河川ヘクスサイド越しに橋が架けられたとみなされる。架橋するヘクスはナショナリストプレイヤーの任意である。架橋ユニットを、橋を架ける方向に向けておくこと。橋を渡る機械化ユニットは、川を越えるのに追加6MPを支払う。その他のすべてのユニットは追加2MPを支払って川を渡ることができる。橋は、架橋したユニットがそのヘクスに留まる限り存在しつづける。架橋ユニットがヘクスの外に動いたり、戦闘で撃破されたりした瞬間に、橋も存在しなくなる。1回のゲーム中に、1ユニットにつき1つの浮橋しか建設することはできない。

**リーダー**：このルールはJaramaでは使用されない。ゲーム中にリーダーは存在しないのだ。

**共和国側予備とManzanares川**：シナリオマップの上隅にはマドリードボックスがある。ここにはマドリードからの使用可能な予備がホールドされている - 全部で3個旅

団ある。ナショナリストがManzanares川を越えるか、ヘクス列41xx 川の西の北方に移動したら、これらの予備がすべて解除される。一旦解除されたら、それらはHenares川の南と東を除き、どこにでも自由に移動できる。どれでも、ナショナリストユニットがLa Posada, ArgandaまたはMorata de Tajunaから4ヘクス以内に移動してきたら、任意の2ユニットが解除される。どちらの条件も発生しない場合、その予備は増援スケジュールに従って登場する。登場時には、規定された境界内に留まる。境界内に配置されたユニットは、解除されるまでそのエリア内に留まる。共和国側予備ユニットは、解除されるまでは自動的に補給下かつ指揮下にある（その後は通常の補給と指揮のルールが適用される）。

#### **増援ゾーン：**

A=ヘクス4838-4832

B=ヘクス1053-1653

C=ヘクス2428-2828

D=ヘクス2127-2327

E=ヘクス1127-1327

**天候：**天候フェイズの度に天候ロールを行う。ターン1~11までは、1-4の出目で雨天/泥濘、5-6で晴天となる。ターン12以降は、1-2の出目で雨天/泥濘、3-6で晴天となる。通常天候効果を適用し、加えて雨天/泥濘ターンには、プレイヤーは自分の航空ユニットを使用できるが、その戦力が半減する（その他の半減と累積）。また、機械化ユニットは平地や丘陵の地形に進入する際に3ポイントを支払う。

**BRUNETE：1937年7月6日-24日**

## **イントロダクション**

マドリード前面での血まみれの相打ちから数ヵ月後、共和国側は攻勢に出ることを決断した。唯一の問題はその場所であった。マドリード西方のBruneteへの南向きの攻撃によって首都を救援することを目指したものであった。その攻勢は、1937年7月6日に開始されたのだが、最良の機甲部隊、航空機及び物的資源を配分され、共和国側の戦力の展覧会となると思われた。だが、その結果は予期に反したものとなったのである。

\*注：5日に戦闘前の移動がいくつか発生したため、最初のターンは7月5-6日となっている。

## **プレイヤー順**

ナショナリストプレイヤーが最初に配置し、共和国プレイヤーが2番目に配置する。第1ターンには共和国側が主導権を持ち（第1プレイヤーとなり）、第2ターンにはナショナリスト側が主導権を持つ。第3ターン以降、主導権決定のためサイコロを振ること。各プレイヤーはサイを1つ振り、ナショナリストプレイヤーは出目に1を加える。出目の大きかったプレイヤーが主導権を獲得し、そのターンの第1プレイヤーとなる。出目が同数なら、もう一度振ること。

## **初期配置**

### **ナショナリスト（最初に配置）：**

注：Bruneteシナリオでは、左上隅に「B」と印刷されているナショナリストユニットカウンター（マゼンタ色）を使用する。

§ Quijorna大隊：1511

§ Los Llanos大隊：1506

§ Castillo大隊：2707  
§ Pardillo大隊：2403  
§ La Cana大隊：1907  
§ Vcastillo大隊：2805  
§ Romanilo大隊：3008  
§ 第71師団HQ：2112 ( Brunete )  
§ 第71師団第2大隊：1105  
§ 第71師団第6大隊：1104  
§ Las Rosas大隊：3202  
§ 第11師団HQ：3213 ( Boadilla )  
§ 増援記録に従った航空ポイント  
§ ユニットの中には、カウンターに識別名として町の名前が入っているものがある。これらのユニットは、その町のヘクスに配置される。

#### 共和国側 ( 2番目に配置 ):

注：Bruneteシナリオでは、左上隅に「B」と印刷されている共和国側ユニットカウンター ( 黄色 ) を使用する。

§ 第11師団：師団の全ユニットプラス師団非所属の1個騎兵大隊を1603またはその隣接ヘクスに。第11師団の任意の2個連隊は、トラックに乗車した状態でゲームを開始してよい。

§ 第46師団：1402またはその隣接ヘクスに

§ 第34師団：1701またはその隣接ヘクスに

§ 第1及び第4戦車大隊：1501

§ 第1装甲車大隊：1501

§ 第1旅団HQ：1501

§ 第5軍団の砲兵1個大隊及び第18軍団の砲兵2個大隊は、1501またはその隣接ヘクスに

§ 増援記録に従った航空ポイント

#### 増援

##### ナショナリスト：

7月 7- 8日：第13師団 - 第1、第4大隊及び1個砲兵大隊は2133に登場する。各歩兵大隊はトラック1ユニットに運搬されている。師団の他の全ユニット及び追加2個のトラックは、3633に登場する。

第12師団:全ユニットが3610から3614の間に登場する ( 当該ヘクスを含む )

「ドイツ」砲兵ユニットは3614に登場する。

7月 9-10日：第150師団 - 全ユニットが1018から1022の間に登場する ( 当該ヘクスを含む )

7月 11-12日：「Misc」と記されている3個歩兵大隊は3614に登場する。

第5師団 - 全ユニットが3614から3617の間に登場する ( 当該ヘクスを含む )  
このターン中に限り、30航空ポイントが使用できる。

7月 13-14日：第4師団 - 全ユニットが1011から1018の間に登場する ( 当該ヘクスを含む )

このターン以降、毎ターン54航空ポイントが使用可能となる。

##### 共和国側：

7月 5- 6日：このターン以降、毎ターン20ポイントを使用できる。

7月 7- 8日:第35師団 - 全ユニットが1501に登場する。

第15及び第35師団 - 全ユニットが1701に登場する。

第5 ( ) 軍団の1個及び第18 ( ) 軍団の1個砲兵大隊が1501に登場する。

7月 11-12日：第45師団 - 全ユニットプ



ラス第3戦車大隊が1501に登場する。  
第5軍団の1個及び第18軍団の1個砲兵大隊が1501に登場する。

7月13-14日：第94、第95連隊及び第5軍団の1個砲兵連隊が1501に登場する。

7月19-20日：第28連隊が1501に登場する。

7月21-22日：第151連隊が1501に登場する。

第14師団 - 全ユニットが1501または1701に登場する。

第39師団 - 全ユニットが1501または1701に登場する。

(特別ルール参照)

### 強襲ポイント

#### ナショナリスト：

第13師団(ライトブラウン)：3

第150師団(ライトグリーン)：3

第12師団(ブルー)：5

第5師団(グレイ)：4

第4師団(ブラック)：3

#### 共和国側：

第11師団(ホワイト)：6

第15師団(タン)：5

第46師団(オレンジ)：4

第35師団(ブルー)：4

第34師団(パープル)：3

第10師団(ライトブルー)：6

第45師団(グレイ)：4

第39師団(グレイ)：1

第1戦車旅団(ライトグリーン)：4

注：強襲ポイントを持つ師団は、色付の横ストライプがカウンター上にマークされている。師団に配属されていない共和国側ユニット(師団ストライプのないもの)は、どちらの師団からの強襲ポイントであって

も消費することができる。

### 勝利条件

下記のものを除き、列記されている目標ヘクスは1勝利ポイントに相当する。

Brunete(2112),Sevilla de la Nueva(1920),Mosquito Hill(2913),Boadilla(3213)は各5VPである。

ヘクス3614からマップを離脱した共和国側連隊1つにつき、5VPが共和国側プレイヤーに与えられる。マップを離脱したユニットがVPを得るためには、ゲーム終了時に補給路を設定できていなければならない。ユニットが該当するマップ端の1ヘクス向こうにいるものとして補給路を設定すること。

ゲーム終了時に各陣営のVPを合計し、共和国側の合計からナショナリストの合計を差し引くこと。

差引の結果が

17以下：ナショナリスト勝利

18 - 23：膠着

24以上：共和国側勝利

### シナリオ特別ルール及び注釈

**ゲームの規模：**各ヘクスは二分の一マイルである。ユニットは、カウンターに別記されていない限り、すべて連隊である。

#### トラック：

(1) トラックには12機械化移動力がある。  
(2) トラックは、トラックカウンター1つにつき歩兵1個連隊(または3個大隊)を運搬できる。これは乗車させるユニットが存在するヘクスにトラックユニットを移動させ、カウンターの下にそのユニットを置くことで行われる。トラックがユニットを捨ったり落としたりするにはMPコストはかからない。一旦乗車したら、プレイヤー

が下車させることを決めるまでトラックと一緒に移動する。決定は移動フェイズ中なら何時でも発生する可能性がある。ユニットは、移動フェイズ終了時までには下車していなければならない。トラックは、ユニットを下車させた後も残ったMPを使用することができる。ただし、トラックに輸送されたユニットは、その後、同一フェイズ中には移動することができない。拾われる前には移動することが可能である。

(3) トラックはスタックには算入されず、ZOCを及ぼすこともない。いかなる理由からであれ（前進や後退を含む）、自分のいるヘクスに敵ユニットが進入したら、その時点で除去される。他の味方ユニットとスタックしている場合は、通常どりの戦闘結果を被る。トラックは砲兵や空爆の影響を受けることはない。

**スタック**：同一ヘクス内に連隊規模のユニットをスタックさせることはできない。同一ヘクスには3個大隊、及び中隊は無制限にスタックすることができる。スタック時には、3個大隊は1個連隊に等しいとみなす。

**支配地域**：中隊はZOCを持たない。2個大隊以上が存在するヘクスにはZOCが発生するが、1個大隊だけしか存在しないヘクスはZOCはない。連隊は、通常どおりZOCを及ぼす。

**補給**：共和国側ユニットの補給路は1501からマップ外に通じるものでなければならない。ナショナリストの補給路はマップの東、西、南の端からマップ外に通じるものでなければならない。ターン1の共和国ユニットは自動的に補給下にある。Quijorna及びVilla La Canadaでゲームを開始するナシ

ヨナリストユニットは、ターン3まで自動的に補給下にある。

#### **指揮HQ**：

(1) ユニットは自分の師団または（もしあれば）軍団のHQに直接指揮ラインを引くことができる。共和国側の師団HQは軍団HQに指揮ラインを引かなければならない。ナショナリストには軍団HQは存在しないため、師団は軍団に指揮ラインを引く必要はない。

(2) 指揮ライン設定時には、共和国側ユニットは自分の師団HQから4ヘクス以内になければならない。ナショナリストユニットは（シリーズルールのとおり）6ヘクス以内になければならない。

(3) 共和国側騎兵はどのHQにでも指揮ラインを引くことができる。

(4) マップ上でゲームを開始するすべてのナショナリストユニットは第71師団の一部である。「German」、「Misc」のユニットは任意の師団HQに指揮ラインを引くことができる。

**視線**：町、都市及び丘陵は、視線設定時には障害とはならない。

**リーダー**：ゲーム中にリーダーは存在しない。リーダーに関するルールは無視すること。

**天候**：天候は常に晴天である。

**ナショナリストのすばやい立ち直り**：マップ上でゲームを開始する第71師団の全ユニットは、攻撃解決の前に自発的に退却してはならない。戦闘結果による退却は通常どおり行う。

**共和国側の指揮硬直**：共和国側指揮構造の硬直性と全般的な訓練不足をシミュレートするため、下記のルールを使用すること。

### (1) 占領目標

共和国側各師団には、その史実上の目標に基づき、**占領**しなければならない目標がある。

第34師団：1907,2707,3008

第35師団：2706,2403,2806

第46師団：1006,1506,1213

第45師団：2806,2708,2403

第10師団：2806,2708,2403

第15師団：2913,3008,3213

第11師団：

Brunete(2112),2712,2414,1920

その師団のどのユニットであれ、リストのヘクスに進入した時点でその目標は占領されたものとする。占領を指示されていない別の師団のユニットが目標を占領しても、占領を指示された師団がその目標を自分で占領しなければならない(つまり、そのヘクス内にユニットを移動させる)。ヘクスの占領とは別に、目標は敵ZOC外でなければならない。

目標を指示されている師団のユニットは、自分の目標としてリストに上がっているすべてのヘクスを占領するまでは、他の師団の目標として指示されているヘクスを攻撃したり、進入したりすることはできない。例えば、師団AはA1, A2, A3をその目標としているとする。師団Aは、これらの3つのヘクスを占領するまでは他の師団の目標として指示されているヘクスを攻撃することができない。目標ヘクスが敵に再占領されたら、その目標に割り当てられた師団のユニットは、失陥した全ヘクスを奪い返すまでは他の師団の目標ヘクスを攻撃したり、進入したりすることができない。このルールは、いかなる方法であれ、師団

が師団目標以外のヘクスの攻撃を禁じるものではない。

上記にない師団は目標の占領の条件を適用されない。

### (2) 軍団境界

第5( )軍団HQユニットは、19xxのヘクス列の西に留まらなければならない。第18( )軍団HQユニットは、常に19xxのヘクス列の東に留まらなければならない。これは各軍団の他のユニットには影響を及ぼさない。

第5軍団は第11、第46、第35師団で構成されている。第18軍団は第34、第10、第15師団で構成されている。上記以外のユニットが、どの軍団HQにでも指揮ラインを引くことが可能である。

**共和国側ユニットの救援：**共和国側プレイヤーは7月21/22日に第14及び第39師団を受け取る。これらの師団は戦闘で消耗した前線の他部隊を救援している。よって、これらの部隊を受け取るには、共和国側プレイヤーは下記の条件を実行しなければならない。共和国側プレイヤーは受け取った師団1個につき1つの師団の全ユニットを1501及び/または1701のヘクスを経由してマップ外に移動させなければならない。撤退する師団の生き残っている全ユニットがマップから取り除かれた瞬間、その代わりに増援として1個師団(第14または第39)を受け取る。撤退する師団のユニットは減少戦力状態でもよく、構成部隊が除去されてしまってもかまわない。撤退した部隊はプレイには復帰できない。7月21/22日ターンにユニットの撤退が満足させられなかった場合、増援はその後の条件が満たされたターンに受け取る。1つの師団が2タ

ーン以上にわたって撤退を行うこともありうるのだ。

- ・ 例えば、第11師団が撤退するとする。師団の現有戦力は完全戦力の1個連隊、減少戦力の1個連隊及びHQであり、3番目の連隊と砲兵は除去されている。師団のユニットは7月21/22日ターンの移動フェイズに撤退を行った。救援師団の1つ(第14とする)はその際に増援として受け取り、撤退の後の7月21/22日ターンの移動フェイズ中にマップに登場する。

- ・ 史実では、第14師団は第11師団と交替し、第39師団は第46師団と交替した。しかし、プレイヤーは交替可能な任意の師団を交替させることが可能である。

## ターンの手順

### A . イニシアティブ決定フェイズ

どちらのプレイヤーがそのターンの「第1プレイヤー」となり、どちらのプレイヤーがそのターンの「第2プレイヤー」となるかを決定する（シナリオ解説を参照）。

### B . 天候決定フェイズ

そのターンの天候を決定する（ルール17.0）。

### C . 空爆フェイズ（ルール13.0）

- (1) 第1プレイヤーが空爆を解決する。
- (2) 第2プレイヤーが空爆を解決する。

### D . 第1プレイヤー移動フェイズ（ルール6.0）

(1) 第1プレイヤーは移動を行うための補給と指揮をチェックする。

(2) 第1プレイヤーはマップ上に増援を登場させ、次に移動させたいすべてのユニットを移動させる。

### E . 第1プレイヤー戦闘フェイズ（ルール11.0 , 12.0 , 13.0）

(1) 両プレイヤーは戦闘を行うため、補給と指揮をチェックする。

(2) 第2プレイヤーは防御用に航空ユニット / 航空ポイントを割り当てる。

(3) 第1プレイヤーは攻撃用に航空ユニット / 航空ポイントを割り当てる。

各戦闘毎に：

(4) 第1プレイヤーはその攻撃が強襲であるかどうかを決定し、強襲の場合は1強襲ポイントを消費しなければならない。

(5) 第1プレイヤーは攻撃の支援に砲兵を割り当てる。

(6) 第2プレイヤーは防御の支援に砲

兵を割り当てる。

(7) 自発的な退却をすべて実行する（片方もしくは双方が自発的に退却した場合、戦闘はこの時点で中止される）。

(8) 戦闘差を計算し、すべての修正を適用してからサイコロを振る。次に、戦闘後の退却と戦闘後前進を含むすべての戦闘結果を適用する。

もしあるなら、第1プレイヤーは次の攻撃を実行することができる。

### F . 第2プレイヤー移動フェイズ（ルール6.0）

(1) 第2プレイヤーは移動を行うための補給と指揮をチェックする。

(2) 第2プレイヤーはマップ上に増援を登場させ、次に移動させたいすべてのユニットを移動させる。

### G . 第2プレイヤー戦闘フェイズ（ルール11.0 , 12.0 , 13.0）

(1) 両プレイヤーは戦闘を行うため、補給と指揮をチェックする。

(2) 第1プレイヤーは防御用に航空ユニット / 航空ポイントを割り当てる。

(3) 第2プレイヤーは攻撃用に航空ユニット / 航空ポイントを割り当てる。

各戦闘毎に：

(4) 第2プレイヤーはその攻撃が強襲であるかどうかを決定し、強襲の場合は1強襲ポイントを消費しなければならない。

(5) 第2プレイヤーは攻撃の支援に砲兵を割り当てる。

(6) 第1プレイヤーは防御の支援に砲兵を割り当てる。

(7) 自発的な退却をすべて実行する（片方もしくは双方が自発的に退却した場合、戦闘はこの時点で中止される）。

(8) 戦闘差を計算し、すべての修正を適用してからサイコロを振る。次に、戦闘後の退却と戦闘後前進を含むすべての戦闘結果を適用する。

もしあるなら、第2プレイヤーは次の攻撃を実行することができる。

H .次のターンにターンマーカーを進める。

天 候 表	
1 - 4	晴天
5 - 6	雨天・泥濘

空 爆 表					
出目	1-3	4-6	7-9	10-12	13+
1	1	1	1	1	1
2	-	1	1	1	1
3	-	-	1	1	1
4	-	-	-	1	1
5	-	-	-	-	1
6+	-	-	-	-	-

目標が市街・都市または森林ヘクス内にいる場合、出目に1を加える。

「1」の結果は爆撃されたスタック内の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とを示している。攻撃側がステップロスするユニットを選択する。HQは影響を受けない。

戦 闘 結 果 表 (CRT)													
出目	-5	-4	-3	-2	-1	0	1,2	3,4	5,6	7,8	9,10	11,12	13+
1	*S/-	*S/-	*S/-	*S/-	*S/-	S/-	S/-	S/-	S/S	-	-/S	-/S	-/S
2	*S/-	*S/-	S/-	S/-	S/-	S/S	S/S	S/S	-	-/S	-/S	-/*	-/*
3	S/-	S/-	S/-	S/S	S/S	*/-	*/-	*/-	-/S	-/S	-/*	-/S	-/S
4	*S/-	S/-	*/-	*/-	*/-	-	-	-	-	-/*	-/S	-/S	-/S
5	-	*/-	*/-	-	-	-	-	-/*	-/*	-/S	-/S	-/S*	-/S*
6+	-	-	-	-	-/*	-/*	-/*	-/S*	-/S*	-/S*	-/S*	-/S*	-/S*

攻撃側損害はスラッシュの左、防御側損害はスラッシュの右となる。

- = 効果なし

S = スタック内の1ユニットがステップロス

\* = そのスタックは1ヘクス退却

強襲：1コラム右にシフト

諸兵連合：1つの攻撃に歩兵と装甲部隊が参加していれば、+1のサイの目修正

歩兵、走行、砲兵、航空が参加していたら+2

地形効果表 ( T E C )			
地形	移動時の効果		戦闘への影響
	好天 非機械化 / 機械化	雨天 / 泥濘 非機械化 / 機械化	
平地	1 m p / 1 m p	2 m p / 2 m p	効果なし
市街	1 m p / 1 m p	1 m p / 1 m p	防御側に + 1
都市	1 m p / 1 m p	1 m p / 1 m p	防御側に + 2
森林	2 m p / P	3 m p / P	防御側に + 1
丘陵	1 m p / 1 m p	2 m p / 2 m p	防御側に + 3
荒地	2 m p / P	3 m p / P	防御側に + 2
丘陵 + 荒地	3 m p / P	4 m p / P	防御側に + 4
河川 / 運河	+ 2 m p / P	+ 3 m p / P	防御側に + 2
主要道路	1 m p / 1/2m p	1 m p / 1/2m p	その他の地形
中小道路	1 m p / 1 m p	1 m p / 1 m p	その他の地形
支配地域	8.3 参照	8.3 参照	戦闘は強制である 8.0 参照

注：

**移動**：適切なユニットの種類と天候状態のコラムを使用すること。

**# m p**：その地形に進入する移動ポイント数。河川の場合は、そのヘクスサイドを越えるためのものとなる。

**P**：そのヘクスへの進入やそのヘクスサイド越しの移動が禁止されていることを意味する（道路 / 橋梁沿いの移動を除く）。

**戦闘への影響**：防御側の合計に加えられる戦力ポイント。複数のボーナスが適用できる場合は、防御側に最良のボーナス 1 つを使用する。

**河川での防御**：防御側が河川ボーナスを完全に利用するには、攻撃側の全ユニットが河川ヘクスサイド越しに攻撃を行っていないなければならない。攻撃側の一部が川越して、それ以外は川越してではない場合、防御側の受け取るボーナスは + 1 となる。橋梁は河川ボーナスを無効化しない。支援を行う砲兵や航空も河川ボーナスの無効化はしない。ただし、砲兵の弾幕射撃に対する防御を行うスタックは河川ボーナスを受け取れない。航空単独の攻撃に対する防御時の地形効果については、空爆表を参照のこと。