

BlitzWAR(電撃戦)  
第2次世界大戦欧州戦線  
ルール・ブック

目次

1. デザイン概念……2
2. プレイヤーと陣営……2
3. コマ……2
4. スタック……2
5. 地図……3
6. 天候……3
7. 補給……3
8. ターン、フェイズ、サブ・フェイズ……4
9. 外交フェイズ……4
10. 補充カード・フェイズ……6
11. 補充フェイズ……6
12. 海軍フェイズ……7
13. 空軍フェイズ……7
14. 海輸フェイズ……9
15. 移動フェイズ……9
16. 電撃戦フェイズ……9
17. 通常戦闘フェイズ……10
18. 勝利条件……11
19. 初期配置……11
20. プレイの例……11

## 1. デザイン概念

BLITZWAR(「電撃戦」)は、現在入手可能な他のゲームに比べて、より簡単に、より短時間で、第2次世界大戦・欧州戦線の高いレベルでの歴史シミュレーションを提供する、戦略級ゲームのセットです。

BLITZWARの最終目標は、戦略ゲーム愛好家にエキサイティングなゲームを提供する事です。即ち、史実に基きつつも、プレイヤーが、数々の選択可能な行動から、選択をする事で、歴史上の可能性を広く提示する事です。

BLITZWARには、6種類の軍隊のユニット(：歩兵、装甲、空軍、艦隊、Uボート、補給)がある。各コマには、それぞれが単位(ユニット)で何個分に相当するかを示す「数字」が印刷されています。

歩兵と装甲部隊のユニットは、例えば、それがアフリカの場合の様に、実際には師団であったとしても、ともに「軍団」と呼称します。2~3個の軍団からなるコマは、通常、「軍」を表わす。

BLITZWARに特徴的な面は、「補充」と「補給」の2つのルールです。

大勢力の補充に関しては、補充カードを用いる事で、複雑なルールなしに歴史上での生産計画の限界をプレイヤーに提示します。

各陣営には、それぞれ8枚の「限定戦補充カード」と、8枚の「総力戦補充カード」があります。両陣営、両タイプの8枚のカードは、それぞれのユニットに以下の数値を当てはめ、その本来の価値としては同価値なのです。

歩兵	1	艦隊	1
装甲	1	Uボート	0.75
空軍	0.75	補給	0.25

「近代化(ソ連カードのみ。11.8項参照)」は、1.5ポイント分の価値があります。

補給ルールでは、現実はどうであれ、色々な行動に対して補給の消費を要求します。そのため、作戦の優先順位を決めて、大きな攻勢を起こすには、補給を貯蔵しておかなくてはならない事態をプレイヤーに強いる事でしょう。

補給ルールは、また、以下の様な出来事の影響を反映する手助けになるでしょう：大西洋上での戦闘、一連の戦略爆撃、勢力圏の喪失、「レンド・リース(連合国によるソ連援助)」。

戦闘は、全ての「軍団」の戦闘力は1として計算し、簡便化されています。陸戦では、戦闘結果表の縦欄をシフトさせて修正し、十分な歴史的シミュレーション性をなしています。

ルールの簡便性を維持する為に、ゲームを完全に理解するには、ルールには多くの抽象性が内包されている事を理解せねばなりません。ゲームのある局面は、最初、奇妙で説明を要する様に思えるかもしれません。

装甲ユニットは、通常、装甲軍団を表わす。しかしながら、それらが揚陸中や、山岳ゾーンを攻撃する際に為される修正は、その軍団に付随し特殊な訓練を受けたり、特殊な装備を持った部隊の存在を表わします。

橋頭堡で使用される空軍は、通常、揚陸で用いられる空海軍の支援を表わします。この場合、空軍ユニットには揚陸艦艇や、その他の各特殊装備も含んでいます。

BLITZWARには、ゲームの規模を理由に、空挺部隊が存在しない。それらの効果は、空軍ユニットが地上ゾーンに対して用いられ、制空権を獲得した場合に反映されている。

地図の或るゾーンの特徴は、特殊ルールや例外条項が必要なくゲームが進行するために、デザインされている。例えば：

・枢軸側が、そのゾーンを占領した際に、そこが港である事の利点を獲得できないように、レニングラードは港ではない。この港の不在は、他にいかなる影響も、ゲーム上、与えない。

・セバストポリ海軍基地は、ゲーム上では、そこにソ連は艦隊を持たないので不必要に思える。しかしながら、そこに海軍基地があることで、海からの揚陸を妨げている(13.4.5参照)。

・幾つかの沿岸ゾーンは、そこへの揚陸が不可能、または戦術的に無意味である事を表して、揚陸ができないように、海岸を持たない。それ以外の成功しそうな揚陸ができるゾーンでは、その困難さを表わして港がない。

## 2. プレイヤーと陣営

BLITZWARは、2~3人用ゲームです。3人でプレイする場合、各プレイヤーが枢軸軍、連合軍、ソ連軍の各陣営を担当。2人でプレイする場合、一人は枢軸軍を受け持ち、もう一人は連合軍とソ連軍を受け持つ。

## 3. コマ

BLITZWARには、6種類の軍事ユニットがある。

- |       |         |
|-------|---------|
| 1. 歩兵 | 4. 艦隊   |
| 2. 装甲 | 5. Uボート |
| 3. 空軍 | 6. 補給   |

251個の軍事コマがある。それぞれのコマは、「白抜き戦車」を例外として、それぞれシンボル・マークにより、どれか一種類の軍事ユニットである事を示します。

コマに書かれた数値は、そのコマが何個の単位(ユニット)からなっているのかを示す。空軍コマは、1個で1ユニット。

歩兵と装甲ユニットは、一般に、それらが軍団を表わしているの、共に「軍団」と呼びます。例えばアフリカの場合の様に、実際にはそれが師団を表わしていても、そう呼びます。2, 3軍団からなるコマは、軍を表わします。

「白抜き戦車」シンボルのコマは、1ユニットの歩兵と1~2ユニットの装甲を表わし、そのコマの移動と戦闘後前進は、装甲部隊と同じに扱う。

全ての「軍団」は1戦闘力を持ち、以降説明してある様に戦闘する。

空軍コマは、その一面が「基地にあって」使用準備を整えている状態、もう一面が任務で飛行中の状態を表わす。ドイツ軍及び幾つかのイギリス軍歩兵コマは、一方の面では「軍団」を表わし、もう一面はその「陣地化」を示す。

それらに加え：16個のゾーン支配コマ、1個のターン表示コマ、補充カードによって提供される補充が登場するターンを示す「補充コマ」、「補給切れ」表示コマがあります。

上述の軍事コマは、許容最大数まで登場できます。戦闘で除去されたり、「消費」したコマ(ユニット)は、いつでも、補充として再利用可能です。

## 4. スタック

いかなるフェイズの終了時に於いても、あるゾーンには、歩兵と装甲両方を合わせて最大3個のコマまでしか存在できません。MaltaとGibraltarには1個軍団、Tobrukには最大2個軍団までしか存在できません。アメリカ・ゾーンには、上限がありません。超過分は、コマの持ち主が除去します。他のコマには、スタック制限はありません。

戦闘に使われてる空軍コマを除いて、同一陸地ゾーンに敵味方別陣営のコマが留まっている事はできない。プレイヤーは、いつでも敵陣営スタックのコマを見ることができる。

## 5. 地図

陸地及び海のゾーンがある。

陸地は地名が記され、四角形か六角形のゾーン。アメリカとアジア基地も陸地に含む。茶色の線で結ばれているゾーン同士は陸上で隣接している、と考えます。

ゲーム開始時点での陸地ゾーンの支配は、ゾーン外郭線の色で示されています。小国は国名により、省略して表わされています。ゾーンの支配者は、そこを移動した地上軍の存在によって変化します。

海ゾーンは、海岸、海峡、および青線によって区分され、～洋、～海、～湾と名付けられたゾーンです。

青の点線は、その間で空軍の戦術移動が可能で、揚陸が可能です。

六角形のゾーンは、要塞です。Nancy と Kouvola にあるブロック線は、要塞線（マジノ線・マンネルヘイム線）です。

陸上ゾーンの大部分は、通行可能な地形です。その他の地形の種類は、

- |        |       |
|--------|-------|
| 1. 狭隘地 | 4. 高山 |
| 2. 沼地  | 5. 海岸 |
| 3. 山岳  | 6. 河川 |

海岸と河川の地形効果は、それが存在するゾーン端にて生じます。それ以外の地形効果は、ゾーン全体に及びます。

海岸線が太線で書かれている場合（北海に面した英国海岸や、アドリア海に面したイタリア海岸）を除き、その一部が海面に存在するゾーンは、海岸を持ちます。揚陸は、海岸があるゾーンでのみ可能です。

その他、ゾーンに存在する印に、  
港 一般戦略上の重要ポイント  
海軍基地 国家戦略上の重要ポイント  
補給拠点 東部ポーランド・ゾーン

海軍基地は、特別なルールのある港です。

「一般戦略上の重要ポイント」は、勝利得点として用いられ、ドイツ軍の防御修正（16.3.2 参照）を決定し、イタリアとハンガリーの活動開始（9.3 参照）にも使用する。

「国家戦略上の重要ポイント」は、「一般戦略上の重要ポイント」と同様に使われるが、しかし敵に占領された場合、元々の所有者は補充フェイズに補給ユニット（単位分）が失われる事になる。

注意：ブカレスト（Bucharest）、トロントヘイム（Trondheim）、ミラノ（Milan）は、ゲーム開始時点では、その本来の領有国家に属しているが、枢軸陣営の「国家戦略上の重要ポイント」である。

## 6. 天候

・泥濘：春および秋、それぞれの最初のターンの天候状態。全ての陸上ゾーンで効果。このターンの間、「電撃戦フェイズ」は存在しない。

・雪：冬の間、アフリカ、アジア、山の南のゾーンを除く、全ての陸ゾーンと、地中海とペルシャ湾を除く、全ての海ゾーンには、雪が降る。雪の降ったゾーンでは、以下の制限が生じます。（訳注：この項、翻訳に自信なし。英文や原文も参照の事。）

1. 空軍は、陸上ゾーンに対し制空権（13.4.2）を獲得できない。

2. 橋頭堡に対し、海輸が不可能（14.1.2）。

3. 1943年冬まで、ソ連軍は「電撃戦フェイズ」を有しない。枢軸軍と連合軍は1944年まで（カレンダーに「ソ連電撃戦」、「連合軍とドイツ軍、電撃戦」と記されている）「電撃戦フェイズ」を有しない。

・好天：それ以外のターンの天候。制限事項はなし。

## 7. 補給

各陣営への補給は、それぞれの補給拠点ゾーンと補給コマから供給される。

Blitzwarにおいては、陸上および海軍ユニットによる多くの活動で、自陣営の補給拠点ゾーンか補給コマから、支配下にあるゾーンの経路（補給線）を通しておく事が要求される。また、そのような多くの活動では、補給ユニットを消費する。

補給線は、港から港または橋頭堡へと、海ゾーンを通して連絡する事ができる。補給線を通すそれぞれの海ゾーンは、友軍の港があつて、かつ、敵軍が制海権（12.3）を有してはならない。Suez（スエズ）、アジア基地と他の港の間には、補給線は存在しない。

海軍ユニットは、それが補給線の通っている自陣営支配下の港に移動できる場合は、補給下にあると考えます。空軍は、補給線なしに活動できます。

補給切れ（17.5）の陸上ユニットは、それ自身を防御できますが、マイナスの戦闘修正（16.3.1）を受けます。また、ターンの終了時に、1ゾーンだけ移動できます。陸上ユニットのそれ以外の行動には、補給線が必要です。

小国（9.1）のユニットは、それが自身の領域にいる間は、常に補給下にあると考えますが、移動と戦闘では、その陣営の補給を消費します（たとえ、それが所属陣営の補給拠点ゾーンへと通じる補給線がない場合でも）。補給下にある同盟関係にある他の小国ユニットとスタックしている補給切れユニットは、防御時にのみは補給下にあるものとする。

枢軸陣営は、中立のスウェーデンを通して、補給線を通せません。

補給線は、自軍ターンにユニットが何らかの活動を行おうとする際に確認します。自軍ターン終了時に補給下にあった自軍ユニットは、敵のターンの間も、補給下にあるものとします。

例：ユニットAは、そのターンの開始時、補給線が通じていませんでしたが、別のユニットが移動する事で、補給線を再確立する事ができました。ユニットAは、この同じターンに移動、戦闘をする事が可能です。

ユニットが活動で消費する補給は、

・戦術移動または攻撃活性化：各歩兵、装甲、補給コマに付き、1補給ユニット。陸軍の1個軍団コマは、1/2補給ユニット。

・海上移動：各海軍コマに付き、1補給ユニット。

・戦略移動：戦術移動の2倍を消費。

・海上輸送：「陸軍軍団」または各「補給コマ」に付き、1補給ユニット。空軍コマに付き1/2補給ユニット。アメリカからか、海ゾーンを2ゾーン以上跨ぐ移動の場合、更に2倍の補給ユニットを消費。

・陸軍軍団の陣地化：2補給ユニット。

以下の行動は、補給ユニットの消費がない。

- ・全ての空軍活動。
- ・防御
- ・海戦
- ・補給切れユニットの移動

#### 連合軍およびソ連軍によるゾーン支配と補給

連合軍とソ連は同盟しているため、それぞれ、お互いのゾーン（赤およびカーキ色のゾーン）を支配できません。その様なゾーンを枢軸側から奪回した場合、それらは元の持ち主のもとに戻されます。

連合軍とソビエトは、防御時の補給線を、それぞれ互いの支配ゾーンを通して引けます。移動または攻撃をする場合は、それを行うユニットと同じゾーンまたは隣接するゾーンに、補給ユニットが存在しないとできません。（訳注：本項は、ソ連支配下のゾーンにいる連合軍ユニット、同様に連合軍支配下のゾーンにいるソ連ユニットの活動の場合に適用される条件と想像します。）

注記：後に説明する様に、空軍ユニットは補充として、自軍支配下のゾーンに配置する。それゆえに、連合軍およびソ連軍は、仮にそのゾーンに自らのユニットが置いてあったとしても、互いの領域内に空軍を配置する事はできない。

#### 8. ターン、フェイズ、サブ・フェイズ

1ターンは1ヶ月半（1つの季節が2ターン）で、全47ターンあります。1939年夏後半に始まり、1945年春後半に終わります。

各ターンには、9つのフェイズと以下の様なサブ・フェイズがあります。：

##### 1. 外交フェイズ

- ・降伏
- ・国の活動開始

##### 2. 補充カード・フェイズ

##### 3. 補充フェイズ（第2ターン以降）

- ・小勢力、小国の補充
- ・大勢力の補充
- ・“レンド・リース”
- ・大勢力の補充の配置
- ・ユニットの再編

##### 4. 海軍フェイズ

- ・海上移動
- ・海戦

##### 5. 空軍フェイズ

- ・戦略爆撃
- ・空軍ユニットの戦術使用
- ・空軍ユニットの戦略移動

##### 6. 海輸フェイズ

- ・海輸
- ・ユニット再編

##### 7. 移動フェイズ

- ・軍団の陣地化
- ・戦略移動
- ・戦術移動と攻撃ユニットの活性化
- ・ユニット再編

##### 8. 電撃戦フェイズ

- ・戦闘
- ・戦闘後前進（敵ユニットを除去した場合）
- ・戦術移動1ゾーン（1）

#### 9. 通常戦闘フェイズ

- ・戦闘
- ・後退
- ・戦闘後前進（敵ユニットを除去するか、敵が後退した場合）
- ・戦術移動1ゾーン（1）
- ・補給切れユニット

サブ・フェイズは、上記の順番で行うこと。但し、「ユニットの再編」は、例外として補充、海輸、移動の各フェイズ中、任意の時点で実施できます。

3陣営でプレイする場合、「枢軸」、「連合軍」、「ソ連」のプレイ順となる。1から3フェイズは、次のフェイズに移行する以前に3人全てが全てのプレイを完了させる事。フェイズ4から9では、次のフェイズに移行する前に、一陣営ごとに完結して行く。枢軸プレイヤーがフェイズ4から9を実施したら、次に連合軍プレイヤー、そして次にソ連プレイヤーです。

(1)注：1ゾーンの戦術移動は、しばしば起こりうる。しかしながら、その移動では、戦術移動同様に補給を消費する。

カレンダーには、ある出来事が起きる固定された日付が示されている。その他の出来事は、陸上ユニットや支配マーカーによって示される（11.7および11.9参照）。

#### 9. 外交フェイズ

Blitzwarに登場する国々は、

・大勢力：ドイツ（GER）、大英帝国（UK）、アメリカ合衆国（US）とソビエト連邦（USSR）

・小勢力：フランス（FRA）、イタリア（ITA）

・小国：

- |                  |                 |
|------------------|-----------------|
| 1. ポーランド（POL）    | 8. ブルガリア（BUL）   |
| 2. ベルギー・オランダ（BE） | 9. デンマーク（DEN）   |
| 3. ギリシャ（GRE）     | 10. ノルウェイ（NOR）  |
| 4. ユーゴスラビア（YUG）  | 11. スペイン（SP）    |
| 5. フィンランド（FIN）   | 12. トルコ（TUR）    |
| 6. ハンガリー（HUN）    | 13. スウェーデン（SWE） |
| 7. ルーマニア（RUM）    |                 |

ゲーム開始時、各陣営の行動開始済み国家と支配ゾーンは、

1. 枢軸：ドイツ（灰色ゾーン）

2. 連合軍：大英帝国、フランス、ポーランド（カーキ色、青、つや付きゾーン）

3. ソビエト連邦：ソ連（赤ゾーン）

その他の国々は、「国の活性化」（9.3）の項に書かれている状況になり参戦するまで中立です。「移動に関する制限」（9.6）を除いて、活性化した国は、行動に関する全ての権利を有します。活性化した国のゾーンは、その国が属した陣営に支配され、自由に通過できます。

各ターンの初めに、どの国が降伏し、どの国が活性化したかを確認します。

#### 9.2 降伏

・フランス、ポーランド、ユーゴスラビア、スペイン、トルコは、それぞれの首都（赤字）と他の4ゾーンが占領されたら降伏します。ポーランドが降伏した場合、東ポーランドのゾーンは、ソ連に支配されます。

・イタリアは、イタリア国内ゾーン（シシリー島とサルディニア島を含むが、植民地ゾーンは除く）の3箇所を、1941年以降に、最低10個軍団の陸軍に占領されたら、降伏します。

・ドイツ（必然的に、枢軸国）とソビエト連邦は、その全ての補給源ゾーンが占領されたら降伏します。

・その他の小国（枢軸に属する国々も含めて）は、その首都が占領されたら降伏します。

・大英帝国とアメリカは、決して降伏しません。

降伏条件に当てはまる国は、ターン開始時に降伏します。

降伏した国は、その全てのユニットを除去します。ある国が枢軸陣営に降伏した場合、敵ユニットの存在しない全てのゾーンは、枢軸の支配下になります。占領された国が枢軸に属していた場合、敵に占領されていないゾーンは、枢軸支配下に残ります。

一度降伏した国家は、1943年以前なら、いつでも、占領者の陣営がその降伏条件を満たせなくなったならば、再活性化することができます。フランスは、特別なルール（9.4）を用います。

### 9.3 国家の活性化

国家の活性化は、通常、その国が参戦する事を意味します。またトルコとルーマニアの場合、その国を通過して枢軸軍だけが移動できる事もあります。

以下の場合、国家は活性化します。

1. 攻撃された場合（国は好きな時に攻撃して構わない）
2. ある出来事（イベント）の結果として
3. 歴史的に、そうであった時に
4. ある出来事により修正を受けた上、歴史的に、そうであった時に
5. サイコロを振った結果として

連合国、ソ連に攻撃された中立国は、枢軸陣営に参加。枢軸国に攻撃された中立国は、連合国に参加。

国家は、そのユニットが攻撃されたか、その領域を（空軍も含め）敵ユニットが通過した場合、攻撃を受けたとみなされる。

以下の場合、活性化していないそれぞれの国家は、たとえ攻撃を受けなくても活性化する。

・イタリアとハンガリーは、フランスが降伏した場合、または枢軸陣営が20戦略ポイントを獲得したら、直ちに枢軸陣営に参戦。

・1941年開始時、ブルガリアは枢軸に、ギリシャは連合国に参戦（カレンダーに、“GER, BUL entry”の指示）。

・フィンランドは、ドイツがソ連と開戦したターンに枢軸側に参戦。

・ルーマニアは、フランス降伏以後、その領域を枢軸軍が自由に通って移動できる。しかし、その為には、最大3個軍団の枢軸軍ユニットがルーマニア国内に留まっていなくてはならない。ルーマニアは、枢軸とソ連が開戦した以降のターン、枢軸陣営に参戦。

・ユーゴスラビア：

a) 1941年春の第1ターンに、サイの目6が出れば、枢軸側に参戦（“YUG diplomacy”）。この場合、枢軸陣営は直ちに6補給ユニットを失う。

b) ソ連が攻撃された場合、連合国に参戦。

・フランスが降伏したターン、枢軸プレイヤーは外交主導権として、サイコロ1個をふる事を選択できる。出た目が6なら、スペインは枢軸側に参戦。

・ギリシャが降伏したターン、枢軸プレイヤーは外交主導権として、サイコロ1個をふる事を選択できる。出た目が6なら、トルコは、その領域を枢軸軍が自由に通過して移動する事を認めます。

・1942年開始時、アメリカは枢軸軍に対して参戦（カレンダー上に、支配マーカーを置いて示しておく）。しかしながら、以下の出来事が発生する度に、その参戦は1ターンずつ前倒しされる。

- a) スペインが外交主導権により、枢軸に参戦（上記）。
- b) トルコが、枢軸側にその領域の自由通過を認めた場合（上記）。
- c) 枢軸軍が、英国に揚陸を行った場合。

### 9.4 ヴィシー・フランスと自由フランス

フランスは、その降伏を特別なルールに従って行う。フランスが降伏した場合、ヴィシー・フランス（VF）が登場します。その政府は青色のゾーンを支配し、中立になります。その政府が樹立したターンに、その領域内の全てのユニットは、至近の占領下フランス・ゾーンに移動させられます。

VFの歩兵軍団は、カサブランカ、アルジェリア、マレスに1個、チュニスに2個、配置される。VFは、補充を受け取れない。

VFは枢軸には降伏しません。VFは、VFまたは占領下フランスの港3箇所が占領された場合、連合国に降伏します。VFが降伏した場合、自動的に自由フランスが誕生します。連合国に占領されていないフランスのゾーンは、枢軸の支配下に残ります。

自由フランスは、その樹立後は、毎ターン2個の歩兵軍団を補充として受け取ります。また、パリ解放の3ターン後以降から、各ターン歩兵1個軍団も受け取ります。補充は、自由フランスの領域内なら、どこへでも配置できます。

VFおよび自由フランスは、小勢力です。しかし、そのユニットは、その領域内にいる場合、常に補給下にあります。

### 9.5 ユーゴスラビアのバルチザン

ユーゴスラビアの降伏から3季節（シーズン）後の補充ターン（11.2参照）に、連合国はサイコロを1個振る（ユーゴスラビアの駒を、カレンダー上に置いて、示しておくます）。

サイの目3, 4, 5で1個軍団のユーゴスラビア・バルチザン、6の目で2個軍団のユーゴスラビア・バルチザンが登場します。それらは、ユーゴスラビア内の、枢軸ユニットがないゾーンに自由に配置します。

バルチザンは、戦闘、補給に関しては小国のユニットとして扱い、連合国に参戦します。バルチザンは、他のゾーンを支配するまでは、海輸するためにモンテネグロを占領する事はできません。

### 9.6 移動の制限

事実上の外交関係をあらわして、以下の如く、移動は制限される。

・英国は、フランスが降伏する以前に、フランス支配下の北アフリカへ移動できません。

・1941年の第2ターンか、イギリス軍がイタリア軍を攻撃した2ターン後まで、ドイツ軍はアフリカに行ったり、ギリシャを攻撃したりできません。

・イタリア・ユニットは、イタリア、アルバニア、ギリシャ、ユーゴスラビア、トルコ、アフリカ、英領アジアと地中海の海エリアでしか行動できません。陸軍2個軍団と艦隊だけが、この領域の外側で行動できます。

・ポーランド、ユーゴスラビア、フィンランド、ベルギー・オランダ、スペインのユニットは、その母国を離れる事ができません。（例外として、最大2個軍団までのスペイン軍は、どこにでも派遣できます。）また、これらのユニットは、その

国に接しているゾーンにいるユニットを攻撃する事は出来  
ます。

・ギリシャ、ブルガリア、ルーマニア、トルコ、スウェーデン  
は、隣国までなら移動できます。

・同じ陣営に属していても、2つ以上の小国ユニットが、同  
じゾーンに同時に存在する事はできません。

## 10. 補充カード・フェイズ

### 10.1 一般

大勢力は、補充カードを通して補充を受け取ります。各陣営  
に8枚の限定戦、8枚の総力戦カードがあります。連合国の  
カードは、英国とアメリカ合衆国両国のためのものです。

カードには、補充可能なユニットの種類と数が表記されて  
います。ソ連カードの幾枚かには、装備近代化（11.8）があり  
ます。

小勢力と小国は、小国の補充ルール（11.2）に従って、補充  
を受け取ります。

第1ターンの初めに、以後3ターン分の補充カードを（各  
ターン1枚ずつ）限定戦カードの中から選んでおきます。選  
んだカードは、次に使うカードを一番上にして、順番に置い  
ておきます。以後、これらのカードを交換したり、順番を変更  
したりは出来ません。

各補充カード・フェイズに、残りカードから1枚選んで、こ  
れら3枚の下に置いて行きます（そのターンになると、これ  
らのカードを提示して、補充はコマとして登場します。）

### 10.2 総力戦カードの登場

総力戦カードは、以下の場合に使用開始されます。

・アメリカ合衆国が枢軸陣営に対し宣戦布告した場合、枢  
軸陣営はそれらを受け取ります。しかしながら、ソ連がドイ  
ツ、西部ポーランド、ルーマニアを攻撃した場合、それらは、  
その次のターンに登場。

・ソ連は1942年夏に、それらを受け取ります。しかしなが  
ら、枢軸軍がソ連、東部ポーランドを攻撃するか、ドイツ軍ユ  
ニットがフィンランドに移動した場合、それらはその次のター  
ンに登場。

・連合国は、それらをアメリカ合衆国が枢軸に対して宣戦  
布告（9.3）をしたターンに受け取ります。

## 11. 補充フェイズ

### 11.1 一般

補充フェイズは、第2ターンに始まり、以後の各ターンに行  
います。各サブ・フェイズ手順は、その順番通りに、各陣営プ  
レイヤーによって執り行われてから、次のサブ・フェイズ手  
順に移ります。

### 11.2 小国の補充

小勢力と小国は、以下の補充を受け取る。

・フランス：1ターンに1軍団

・イタリア：各季節の初めに、4補給ユニットと歩兵、装甲、  
空軍、艦隊の中から2ユニットを選択（艦隊は、最大1個ま  
で）。

・ポーランド、ルーマニア、ユーゴスラビア、スペイン、トル  
コ：各季節の初めに、1軍団（カレンダーに丸1の表示あり）。

・デンマーク、ノルウェー：補充なし（駒が存在せず）。

・その他：冬と夏の初めに、1個軍団（カレンダーに丸2  
の表示）。

フィンランドを除き、国家は参戦している場合、補充を受け  
取る。フィンランドは、中立の状態でも補充を受け取る。

フランス、フィンランド、ギリシャの補充は、それぞれの国  
であれば、任意のゾーンに配置できる。その他の国の補充は、  
首都に配置。イタリアの艦隊は、イタリア内の港に任意に配  
置。イタリア空軍は、その補給が届く支配下のゾーンにも、配  
置可能。

### 11.3 大勢力の補充

大勢力の補充は、そのターンの補充カードに示されている。  
一度使用されたこれらのカードは、その先将来のターンでの  
選択に再使用できます。

まず初めに、それぞれの陣営は、海上封鎖（12.4）、戦略爆  
撃（13.3）、敵による国家戦略ポイントの損失（敵ユニット  
による各国家戦略ポイントの占領で、補給ユニットをそれぞ  
れ1減少する）を確認します。

失われた補給ユニット分を、補充カードか、または取って置  
いた自陣営の補給ユニットから差し引く。

損失補給ユニットは、歩兵、装甲、艦隊ユニットを消失させ  
る事で肩代わりさせてもよい。各歩兵および艦隊1ユニット  
は、補給ユニット3個分までの損失を打ち消せます。装甲1  
ユニットは、補給ユニット5個分までの損失を打ち消せる。

### 11.4 「レンド・リース」（ソ連に対する戦時支援）

補充フェイズの時点で、ソ連内にドイツ軍が存在する場合、  
連合軍は、その補充カードからの補充された補給と空軍ユ  
ニットをソ連に送る事ができる。ノルウェー海、またはペルシ  
ャ湾にいる艦隊を用いて送ります。この手段を用いて送られた  
補充は、ソ連の補充として登場し、連合国には登場しませ  
ん。

1艦隊ユニットで、2補給ユニットを輸送できます。1個空  
軍ユニットは、2個艦隊ユニットによって輸送されます。こ  
の方法を用いるには、以下の条件を満たしていなければなり  
ません。

・ノルウェー海経由：この海域ゾーンにおいて、連合国が  
制海権（12.3）を握っている。ノルウェー海にリポートが  
いる場合、そのリポートの数を超過した分の余剰の艦隊の数  
までが、レンド・リース輸送に従事できる艦隊。

・ペルシャ湾経由：1942年以降で、連合軍がバサラを占領  
している場合。

注記：補充としてアジア基地に配置された連合軍艦隊のみ  
が、ペルシャ湾に移動できる。一度、そこに置かれたら、それ  
らは他の海エリアに移動できない。

### 11.5 大勢力の補充の配置

歩兵、装甲、補給の各ユニットは、その陣営の補給拠点ゾ  
ーンに配置します。海軍の補充は海軍基地に、空軍の補充は任  
意の補給下にある陸上ゾーンに配置します。

連合国の総力戦カードでは、1個の歩兵または装甲軍団だ  
けが、英国軍となります。

英国の補充は任意の連合国補給拠点ゾーンに、アメリカ合  
衆国の補充はアメリカ国内か、1944年以降なら英国内の補  
給拠点ゾーンにも配置可能です。

登場するにはコマが不足する分の補充は、装甲を歩兵へと転用する以外は、そのまま失われます。

#### 11.6 英国とソ連の3個軍団コマ

英国とソ連の3個軍団コマは、1942年（カレンダーに“ソ連と英国 3個軍団”と記載されている）まで、3個軍団の面は使えません。しかし、2個軍団の面はいつでも使えます。

#### 11.7 ドイツ陸軍エリート部隊

エリートと記されたドイツ軍コマは、以下の場合に補充として登場します。：

・フランスが降伏したターンに1個

・2個目は、ソ連または東ポーランドを攻撃した6ターン後に（カレンダー上に、その軍団コマを置いて表示しておく）

ある時点で、同時にソ連内に存在できるエリート部隊コマは、1個だけ。

#### 11.8 ソ連軍の近代化（訳注：工場のシンボル）

開戦時、ソ連は空軍コマ6個、12個の3個軍団用陸軍コマ、6補給単位のコマ3個が使えません。

各補充カードの装備近代化により、ソ連プレイヤーは、直ちに上記コマの内1個を使用可能にします（但し、空軍コマは、そのカードで空軍の補充がなされる場合のみ）。これらのコマは、以後、ゲームの残り期間を通して、元々存在したものと扱います。

ソ連がカレリア（フィンランド）を占領した場合、1942年の最初のターンに、白色の戦車コマを使用できます。（訳注：修正項目あり）

#### 11.9 特殊なソ連軍補充

枢軸軍がソ連または東部ポーランドを攻撃した3ターン後、ソ連プレイヤーは、補充フェイズ中に、カードによる補充に加え歩兵12個軍団を受け取ります（カレンダーに支配マーカーを置いて表示しておきます）。

#### 11.10 ユニットの再編

補充、海輸、移動フェイズの間、同種同ユニット数であれば、コマを置き換えてもよい。また自陣営のコマであれば、自由に除去して構わない。

あるユニットが、他のユニットと合流一体化する為に移動して、一つのコマになった場合、そのターンに、そのコマに残っている移動力が幾つあっても、その移動によって、そのコマの移動は既に為されたものとなります。

例：そのコマを構成しているユニットの一つが海輸されてきた場合、そのコマを構成する残りの単位が移動可能な場合でも、そのコマは移動できない。

ソ連の3個軍団歩兵コマは、補給ゾーンでしか編成できない。例外として、任意のゾーンで、2個軍団から3個軍団に増加した場合を除く。同じく、ドイツのエリート部隊でも同様ですが、例外としてアフリカに於いては、何処でも任意のゾーンで編成可能。

### 12 海軍フェイズ

#### 12.1 海上移動

海上移動は、最大4海上ゾーンまで移動できる。港に出たり入ったりするのにも、1海上ゾーンの海上移動と勘定する。

ジブラルタル、ボスポラス、コペンハーゲンの各海峡を通して、艦隊を移動させたり、海輸を行ったり、補給線を通そうとする場合、そのプレイヤーは、それぞれにジブラルタル、イスタンブール、コペンハーゲンを支配していなくてはならない。

#### 12.2 海戦

移動が終わったら、海戦を解決します。海軍ユニットは、そのターンに同じ海ゾーンにいる敵海軍ユニットを攻撃できません（攻撃しなくてもよい）。戦闘は、サイコロ1個を振って解決。

1:攻撃側1単位損失  
2:損失なし  
3から5:お互いに1単位を損失（相互除去）  
6:防御側1単位損失

各海ゾーンでの海戦は、サイコロを振って出た目の数が、そのゾーンの防御側の数と同数か上回るまで、ラウンドは継続します。

艦隊とUボート間の戦闘では、枢軸側は防御の場合のみ、まず全ての艦隊が除去されてから、Uボートに損害を適応する。

1943年夏以降、海戦結果表は変更される（カレンダーに“海戦変更”の記述）。

1から5:両陣営1単位損失（相互除去）  
6:枢軸1単位除去

#### 12.3 制海権

以下の場合、その陣営が制海権を持つ

・艦隊または空軍があり、敵が存在しない。

・艦隊と空軍がともにあり、敵方には、その一方の種類しか存在していない。

つまり、ある海ゾーンで、一方が艦隊だけを有しており、もう一方が空軍だけを有している場合、両陣営ともに制海権を有していない。Uボートは、制海権には影響しない。

補給線は、敵が制海権を有している海ゾーンを通して引けない。また橋頭堡（13.4.5）も、そこが敵の制海権だと確立できません。

ノルウェー海の制海権は、そこを通した「レンドリース」（11.4）を行うのに必要。

制海権は、その海ゾーンを通る敵の海輸を妨げません。

#### 12.4 海上封鎖

補充フェイズに、北大西洋ゾーンにある枢軸艦隊またはUボート1ユニットにつき、連合軍が受け取る補給ユニットは1減ります。また中部大西洋にある枢軸艦隊またはUボート1ユニットにつき、連合軍の受け取る補給ユニット半個分（端数切り上げ）が減少します。

連合軍が損失する補給ユニットは、連合軍が英国内に支配する国家戦略ポイント（通常7）を超えては失われません。

### 13 空軍フェイズ

#### 13.1 一般

空軍を利用するには、補給単位の消費はありません。雪の影響を受けている陸上ゾーンでは、空軍は使えません。

### 13.2 敵空軍の迎撃

他陣営のターンにおいて、戦術的または戦略爆撃で使われた敵空軍を迎撃する為に、空軍ユニットを使用できる。

敵空軍を迎撃する空軍ユニットは、敵空軍1に対して1ユニットを使用する。つまり、迎撃プレイヤーは、ある敵ユニットを迎撃するかどうかを、そのターン・プレイヤーが、次の空軍ユニットの使用を決定する以前に、決めなくてはならない。そうして、迎撃プレイヤーは、順次新たなユニットを迎撃するかどうかを決めていく。

迎撃した空軍ユニットと迎撃された空軍ユニットは、直ちに除去され、それらは戦術的影響は及ぼさない。

### 13.3 戦略爆撃

1943年から、英国内に基地を持つ連合空軍はドイツを爆撃できます（カレンダーに「爆撃3」の表示）。これを実施するには、連合プレイヤーは、枢軸軍プレイヤーがドイツ国内で使用可能な空軍ユニットによる1対1の迎撃を受けてから、空軍ユニットを「戦略爆撃ボックス」に配置する。

迎撃を受けずに戦略爆撃を行う1空軍コマにつき、枢軸軍は次の補充フェイズの補給単位から3つを失う。1944年（「爆撃4」）以降では、4補給単位を破壊。

1ターンに最大3個ユニットが爆撃可能（迎撃されたものは勘定に入れない）。爆撃した空軍ユニットは、次の補充フェイズの後、取り除かれる。

### 13.4 空軍の戦術的使用

空軍の戦術的使用は：

- ・陸地ゾーンにおける制空権の確立（または敵を迎撃）。
- ・バトル・オブ・ブリテンの戦闘。
- ・海ゾーンにおける制海権の確立（または敵を迎撃）。
- ・橋頭堡の確立。

これらの使命を果たしたユニットは、その後、次の空軍フェイズになるまでに除去されます。

#### 13.4.1 空軍の航続距離

「基地にいる」状態の空軍ユニットは、以下の条件の一つでも満たすなら、ある陸上ゾーンからの航続距離内を目標とできる。

・それ自身がいるゾーン、ないしはそこから3ゾーン以内なら、そのゾーンを支配しているのが、誰であるかに関わりなく目標になる。（空軍ユニットでは、1陸上ゾーンは、陸地で接しているか、青い破線で接している所の「1ゾーン離れた」ところ。）

・ユニットが存在するゾーンと目標ゾーンが、同一海ゾーンの海岸をなすゾーンである。

「基地にいる」空軍ユニットは、そのような海ゾーンの海岸ゾーンでは、海ゾーンの航続距離内にいる。

#### 13.4.2 陸上ゾーンの制空権

航続距離内の任意の陸ゾーンにある空軍ユニットは、あるゾーンに対して制空権の獲得を試みる事ができる。

航続距離内の敵ユニットは、迎撃できる（13.2）。

同一ゾーンで、敵対する陣営2つの空軍ユニットが戦術的に用いられた場合、それらは1対1の割合で除去されます。

制空権は、戦術的使用をして、ゾーンに最後に残った1個を持つ側が獲得します。

制空権は、陸上戦闘とユニットの後退に影響を与えます。

電撃戦フェイズに、攻撃側が制空権を持つゾーンを攻撃した場合、通常の戦闘フェイズに移行する前に空軍ユニットを一つ失います。

注記：つまり、両方の戦闘フェイズを通して制空権を持つには、彼が攻撃せんとする、そのゾーンに2つユニットを持っていないとてはならない。

#### 13.4.3 バトル・オブ・ブリテン

英国に揚陸（14.1.2）を行うには、ロンドンまで1ゾーン以内にいるドイツ空軍ユニットが、まず初めに、「バトル・オブ・ブリテン」で、ロンドンを航続距離内に収める全ての連合軍空軍ユニットを破壊しなければなりません。

「バトル・オブ・ブリテン」は以下の様に戦われます。：サイの目1, 2, 3では、枢軸軍2個と連合軍1個の空軍ユニットが破壊されます。サイの目4, 5, 6では、双方1個ずつを失います。ロンドンの1ゾーン以内にいるドイツ空軍ユニットが、ロンドンを航続距離内に収めた連合軍空軍ユニットを上回るまで、ラウンドを続けることができます。

「バトル・オブ・ブリテン」は、そのターンに、空軍ユニットを他の戦術的使用する以前に、完了しなくてはならない。

枢軸プレイヤーは、「バトル・オブ・ブリテン」を開始するかどうか、いつ開始するかを、好きに決めて良く。また望むターン数、それを続けて構いません。枢軸軍が「バトル・オブ・ブリテン」に成功した場合でも、揚陸の実施は強制されません。

#### 13.4.4 制海権の確立

空軍ユニットは、航続距離内の海ゾーンの制海権を確立するのに用いる事ができます。航続距離内の敵は、これを迎撃する事ができます。

#### 13.4.5 橋頭堡の確立

敵が制海権（12.3）を有していない場合、ドイツと連合軍の空軍ユニットは、その航続距離内の海ゾーンに海岸橋頭堡を確立するのに用いられる。その海ゾーンを航続距離内に入れる敵は、これを迎撃できる。

全ての迎撃の移動が終わってから、それらの迎撃を受けなかったユニットだけが、橋頭堡として使用できる。海軍基地を除いた任意の海岸陸上ゾーンに、空軍ユニットを橋頭堡として、くっ付けて配置します。

同じ陸ゾーンへの橋頭堡として、数個の空軍ユニットを用いる事ができます。各橋頭堡は、1個の陸ゾーンにしか働きません。その陸ゾーンに制空権を有する場合、それもまた橋頭堡として働きます。

揚陸は、橋頭堡に海上輸送をする事で行います（海輸を参照）。

橋頭堡は、海ゾーンでの制海権を得る空軍ユニットとして数えません。

### 13.5 空軍の戦略的移動

戦略的移動には制限はありませんが、支配ゾーンを通して行わねばなりません。ユニットは、ある海岸ゾーンから、同じ海ゾーンに接する他の海岸ゾーンにジャンプして、移動を続けることができます。このサブ・フェイズは、よりゲームの自由度をあげる為に、ターン終了時に実施する事もできます。



## 14. 海輸フェイズ

### 14.1 海輸

#### 14.1.1 港から港への海輸

港にいるユニットは、他の支配下の港に移動できます。このようなユニットは、同じターンに、それ以上移動を行ったり、攻撃の為に活性化させたりできません。

スエズや、アジア基地への海輸は2海域ゾーン以上の海輸となり、さらに補給を消費します。

#### 14.1.2 橋頭堡への海輸

橋頭堡への海輸（揚陸）は以下の条件下に行います。

- 冬の間、橋頭堡に対する海輸は、地中海かペルシャ湾に対してのみ行える。
- 橋頭堡に輸送されるユニットは、その橋頭堡があるのと同じ海ゾーンの港ゾーンからスタートしなければいけません。唯一つの例外は、アメリカにいるユニットが、西地中海の海ゾーンで揚陸する場合です。
- 3個軍団は、青い破線にそって居るなら、橋頭堡へ輸送される事ができます。他の場合、各橋頭堡につき最大2個軍団まで。
- アメリカに置かれたユニットは、1個軍団を橋頭堡のある海ゾーンに輸送するのに、1個艦隊ユニットが必要です。
- ストックホルムからの海輸には、コペンハーゲンを支配していなければなりません。

橋頭堡にいるユニットは、いつでも同じ海ゾーンの支配下の港に輸送して戻す事ができます。

橋頭堡にいる戦闘部隊は、それが働いているゾーンを攻撃するために、活性化されます。

橋頭堡にいるユニットが、次に続く戦闘フェイズに、陸上ゾーンに前進できなければ、次のターンに別の橋頭堡が提供されるなら、その場に留まる事ができる。これに失敗し、橋頭堡がなくなれば、それらのユニットは失われます。

#### 14.2 ユニットの再編

ユニットは、海輸フェイズ中なら、いつでも再編できます（11.10参照）。

## 15 移動フェイズ

### 15.1 歩兵の陣地化

ドイツとイギリスの歩兵軍団は、移動フェイズの初めに、自身を陣地化する事ができる。コマを裏返すか、歩兵コマの陣地面に置き換えます。ドイツのユニットは、どこでも陣地化できます。イギリスのユニットは、マルタ、ジブラルタル、トブルクでのみ陣地化できます。

それぞれの陣営で、1ターンに陣地化できるのは、最大1軍団まで。

要塞化した軍団は、移動したり、退却したり、攻撃したりできませんが、いつでも歩兵軍団に復帰することができます。

戦闘での損失を、陣地を歩兵軍団に置き換えることで吸収する事ができます。全ての防御側ユニットが陣地化したら、それらは戦闘表における欄シフトを有利にする事ができる。

### 15.2 戦略移動

戦略移動は、任意の2箇所の支配ゾーンの間で、茶色の線で結ばれた支配下ゾーンを通って行う。

戦略移動を行ったユニットは、そのターンに戦術移動をしたり、攻撃したりできない。

### 15.3 戦術移動と攻撃の為に活性化

陸上ユニットは、茶色の線で結ばれた陸上ゾーンの間を移動する。しかしながら、敵の歩兵が装甲ユニットの存在するゾーンは移動できない。

歩兵および装甲ユニットが、敵の補給または空軍ユニットが存在するゾーンに入ったら、それらは自動的に破壊される。また敵海軍がいる港ゾーンに入った場合、それらは隣接する海上ゾーンへと追い出される。

戦術移動は：

- 歩兵：3ゾーン
- 装甲と補給：5ゾーン

1ゾーンだけを移動した歩兵、および1から3ゾーンだけを移動した装甲ユニットは、戦闘フェイズに（それらは攻撃の為に活性化して）隣接するゾーンにいる敵ユニットを攻撃できる。その他の、既に敵ユニットと隣接している歩兵や装甲ユニットは、適切な補給を支払う事で、それらを攻撃するために活性化される。例外は、橋頭堡にいるユニットで、それらは既に活性化されている。

### 15.4 ユニットの再編

ユニットは、移動フェイズ中なら、いつでも再編できます（11.10参照）。

## 16 電撃戦フェイズ

### 16.1 戦闘

電撃戦フェイズは、天候が許す時にだけ行えます（6参照）。

電撃戦フェイズ中には、攻撃側に最低1個軍団の装甲が含まれていて、防御側のゾーンが沼地、高山、または要塞線を跨ぐ進入路でない場合に、攻撃できます。

攻撃の為に活性化されたコマ（それらは、戦術移動サブ・フェイズに活性化されたか、橋頭堡に置かれたもの）は、隣接ゾーンを攻撃できる。あるゾーンは、同時に幾つかのゾーンから攻撃される事がある。同じゾーンにある幾つかのコマは、それぞれ異なった攻撃できるが、1個のコマを形成する複数の軍団は、同じゾーンを攻撃しなければならない。

戦闘はコマがいるゾーンから行われるが、地形効果および制空権に関しては、その攻撃は目標のゾーンにおいて実施されたと考えます。あるゾーンは、一回の戦闘フェイズに一度しか攻撃を受けません。

同じターンに連合軍によって攻撃を受けたゾーンは、ソ連軍は攻撃できません。

以下の手順に従って戦闘を解決します。

1. 攻撃側と防御側の軍団間で、戦力比を計算します。端数切捨て。戦闘表で適切な縦欄に当てはめます。

2. 戦闘表の修正値に基づいて、縦欄を右か左にシフトさせます。

3. 攻撃側がサイを1個振り、表の適切な欄を参照します。

- 4. 表に示されたように、両陣営が損失を出します。
- 5. その戦闘ゾーンで、攻撃側が制空権を持っていれば、その制空権をもたらししている空軍ユニットを除去します。
- 6. 全ての防御側ユニットが破壊されたら、攻撃側は戦闘後前進をします。

## 16.2 戦闘結果表 (省略)

・表は、損失を表わします。左側の数字は、攻撃側が失う軍団の数、防御側は右の数字。

・Cは、装甲軍団の損失を意味する。この場合、防御側が被る損耗の一つは、装甲軍団によるものでなくてはならない。もし、プレイヤーが装甲軍団をもたない場合、その代わりに歩兵軍団が失われる。(訳注：「防御側」ではなく「攻撃側」？。表中に防御側「C」の戦闘結果はない。)

・エリート部隊コマがその攻撃に参加していた場合、攻撃側はエリート部隊から軍団を損失させなくてはならない。

・枢軸側が、ドイツ軍による防御(16.3.2)の欄修正を用いて、その結果、それらが損失を被った場合、損失の1つはドイツ軍団でなくてはならない。損失が装甲軍団であり、そこにある装甲軍団がイタリア軍だけになった場合、ドイツ軍が優先的に損失を引き受けなければならない。

・損失の残りは、それを被ったプレイヤーが選択する。

・C/1と1/1は、両陣営ともに、その戦闘で1個軍団しか持たなかった場合は、0/0になる。

・C/2と1/2は、防御側に1個軍団しかない場合は、0/1になる。

・C/3と1/3は、防御側が2個軍団しか持たなければ、0/2になる。

損失は、そのコマをひっくり返すか、取り除くか、より戦力値の低いコマに置き換えるかとする。戦闘フェイズにおいては、損失の除去だけが、コマを他のものと交換できる機会である。

攻撃側と防御側の戦力比が2対3を下回ったり(概念上、欄1-1の前になる)、欄修正の結果1-1を下回った場合、その攻撃は不発になります。戦力比8-1は、7-1として、戦闘後に装甲と同様に歩兵も前進できます。

## 16.3 戦闘表の修正

### 16.3.1 右方へ欄修正

・+1 少なくともドイツ1個軍団が攻撃に参加していて、以下の条件に、一つは当てはまるもの。

1. ベルギー・オランダまたはフランスに対して攻撃開始してから3ターン以内で、かつポーランドが既に征服されている時点で、連合軍を攻撃している。

2. ソ連または東ポーランドに攻撃開始された5ターン以内で、ソ連軍ユニットに対する攻撃。但し、1942年、冬の間は除く。

3. そのゾーンを防衛している軍団の過半数が小国(小勢力ではない)の軍団であるようなゾーンへの攻撃。

4. エリート部隊コマが攻撃に参加。

・+1 少なくとも1個のイギリス軍団が、イタリア軍だけの軍団を攻撃。イギリスがイタリア単独を攻撃する最初の2ターンの間は、+1ではなく+2修正になる。

・+1 少なくとも1個装甲軍団が、攻撃側に含まれる。

・+2 攻撃側に制空権

・+2 防御側が補給切れ(17.5)

### 16.3.2 左方へ欄修正

・+1 防御側に少なくとも1個のドイツまたはフィンランド軍団がいる。

1941年まで適応。1941年以降は、枢軸側が少なくとも20ポイント以上の戦略ポイントをターン終了時に有している場合に、この修正は適応される(戦略ポイント表に「ドイツ防御+1」と表示)。1942年冬のソ連内では、適応されない。

枢軸側は、この修正を使うか、使わないかを、他の枢軸国の軍と一緒に同じゾーンを防御する際には、選択してよしい。

・+1 全ての防御側が陣地化

・+2 防御側に制空権

・+1 防御側は沼地、山岳、高山、あるいは全ての攻撃側部隊が川を跨いで攻撃している場合、ないしは橋頭堡から攻撃している場合。地形効果は一つだけが有効で、重複して作用しません。

・+1 要塞での防御(ソ連の要塞は、ソ連の戦闘部隊により防御される場合に有効)。

・+2 全ての攻撃側部隊が、要塞線を越える攻撃をしてくる場合。要塞線が捕られた場合、その残りの戦争期間は、それは破壊されたものとします。

## 16.4 戦闘後前進(全ての防御側が破壊された場合)

電撃戦フェイズの間、防御側ユニットは、仮に攻撃者より多くの損失を受けた場合でも、後退できません。

全ての防御側ユニットが破壊された場合、攻撃側のコマは攻撃されたゾーンに前進できます。装甲コマは、そこに敵がいない状態のゾーンなら、さらに前進できます(最初の1ゾーン目は、それらが攻撃を行ったゾーンに前進しなくてはならない)。戦闘後前進は、次の戦闘が始まる前に済ませなくてはいけない。

橋頭堡にいるコマは、そこに防御がいなければ、海岸ゾーンに前進できる。装甲コマは、それが港のあるゾーンに揚陸し、そこに要塞、山岳がなくて、それらが良好に進む事ができる地形ならば、さらに追加のゾーンに前進できる。

## 16.5 1ゾーンの戦術移動

このターンに移動、攻撃を行わなかった歩兵と装甲コマは、1ゾーンの戦術移動を、適切な補給を支払って行う。これらのユニットは、通常戦闘フェイズ中には攻撃の為に活性化されている。

## 17 通常戦闘フェイズ

### 17.1 戦闘

最低1個の装甲軍団を含むのであれば、電撃戦フェイズに戦闘をしたコマも、通常戦闘フェイズに戦闘することができる。電撃戦フェイズに防御側が生き残った場合、攻撃側は、もう一度、それらを攻撃しなくてはならない。防御側が残っていないければ、攻撃側は任意の隣接ゾーンを選んで攻撃できる。

電撃戦フェイズに戦闘をしていないが、攻撃の為に活性化済みのユニットは通常戦闘フェイズに攻撃を行える。

手順1から4までは、通常戦闘フェイズは、電撃戦フェイズと同じである。以下の手順は、損失分を除去した後に継続する。

## 17.2 後退

通常戦闘フェイズに、防御側の損失が攻撃側のそれを上回った場合、以下の場合を除いて後退しなければならない。

- ・ 防御側の損失が、攻撃側よりも1つだけ上回っているのなら、狭隘地、山岳、高山、要塞線または要塞ゾーンにいる場合、後退しなくてもよい。それ以外のゾーンでは、追加1損失を被ることで後退を拒否できる。

- ・ 防御側が2損失以上で防御戦闘で敗北した場合、どのような地形であれ後退しなければならない。要塞での防御や、後退するゾーンがない場合、防御側は補給下の状態にあって、追加損失を出す事により、後退を拒否できる。

生き残った防御側は（基地にある空軍ユニットも含むが、補給ユニットは含まない）、そこに接しているゾーンに（全てが同じゾーンに）後退する。そのターンに攻撃を受けたゾーンには後退できません。可能であれば、敵空軍のいない支配下ゾーンに後退しなくてはならない。他に選択肢がない場合は、敵空軍のいる支配下ゾーンに後退する事ができる。後退できないユニットは破壊される。

## 17.3 戦闘後前進（防御側は全て破壊されるか、後退した）

防御側が全て破壊されたか、後退したら、電撃戦フェイズ同様、攻撃側は戦闘後前進できるが、以下の制限が付く。

- ・ 歩兵は、電撃戦フェイズに既に戦闘後前進していた場合は、戦闘後前進できない。
- ・ 装甲コマは、2つの戦闘フェイズを合わせて、合計最大2ゾーンまで戦闘後前進できます。
- ・ 沼地、高山、要塞線（電撃戦フェイズでは、攻撃されることのない地形の種類）へ戦闘後前進した装甲コマは、それ以上は前進できない。
- ・ 戦闘後前進（電撃戦フェイズ中に生じた場合も含め）が、橋頭堡から港があり山岳地形や要塞のないゾーンになされた場合、装甲コマは、そこが進入可能な地形なら追加的に前進が可能です。

## 17.4 1ゾーンの戦術的移動

このターンに移動や攻撃を行わなかった歩兵と装甲コマは、通常の補給コストを支払って1ゾーンの戦術的移動を行います。

## 17.5 補給切れユニット

ターン終了時に、補給線を引くことができなかったユニット（7章参照）は、補給切れです（「補給切れ」マーカーを置く）。

補給切れの歩兵と装甲コマは、ここで補給コストの支払いなしで、隣接ゾーンへ移動できます。

## 18. 勝利条件

47ターン以前にドイツが降伏したら、連合国とソ連の勝利。

ドイツが降伏しなければ、枢軸の勝ち。

枢軸と連合国/ソ連の間での勝利得点の分配は、以下に示す通り。

ドイツが降伏したターン	連合国/ソ連	枢軸
39ターン以前	10	0
40	9	1
41, 42	8	2
43, 44	7	3
45, 46	6	4
47	5	5

### ドイツ降伏せず

枢軸が支配する戦略ポイント	連合国/ソ連	枢軸
12以下	4	6
13~19	3	7
20~25	2	8
26~30	1	9
31以上	0	10

枢軸が支配する戦略ポイントは、枢軸の支配マーカーを「枢軸戦略ポイント表」に置いて示しておきます。

## 19. 初期配置

I : 歩兵      C : 装甲      S : 補給  
A : 空軍      U : Uボート      F : 艦隊

種別を表すローマ字の後に書かれている数字は、そのゾーンで開始する、その種類のユニットの数。これらの単位（ユニット）数は、プレイヤーの判断で、幾つかのコマにまとめることができる。

例：C2, I 2は、3個軍団の白色装甲コマと、1個歩兵軍団コマになる。

### ポーランド

連合軍プレイヤーは、ポーランド6個軍（コマ）をポーランド国内に自由配置。

### ドイツ

（以下、省略）

### アメリカ合衆国

合衆国が、枢軸と戦争になっていない場合でも、1941年秋から連合国に参加。（カレンダーの1941年秋の最初のターンにマーカー・コマを配置。）

（以下、省略）

## 20. 例

### 20.1 陸戦の例

本例は、空軍フェイズから通常戦闘フェイズまでの、北アフリカでの枢軸軍の活動を記述した物である。

#### 状況（1941年 2つ目の冬=晩冬ターン）

- ・ トリポリ：ドイツ装甲軍団1個
- ・ サータ：ドイツ空軍2個
- ・ エル・アゲイラ：ドイツ歩兵1個軍団とイタリア歩兵コマ2個（1個軍団コマと2個軍団コマ）
- ・ メッシリ：2個イギリス白色装甲コマ、それぞれ2個軍団（白色装甲コマは、1個装甲軍団と1個歩兵軍団の、2個軍団からなっていることに注意）。
- ・ ダーナ：イギリス2個歩兵軍団コマ1個と、1個イギリス空軍コマ
- ・ 南中央地中海：1個イギリス空軍
- ・ ナポリ：枢軸補給コマ4単位

### 空軍フェイズ

枢軸は、メッシリに空軍ユニットを1個配置。連合軍は、これを迎撃する事を決め、両軍のユニットはともに地図上から取り除かれて、補充用プールに戻ります。枢軸プレイヤーは、2個目の空軍ユニットをメッシリにおきました。連合軍プレイヤーは、航続距離内にもう空軍ユニットがないので、これを迎撃できません。

#### 海輸フェイズ

枢軸軍は、南中央地中海の制海権が連合軍にあるので、アフリカへの補給線を引くことができない。枢軸プレイヤーは、他のヨーロッパにある補給単位を1個消費して、補給コマをナポリからトリポリに送った。

こうして、アフリカにある陸上ユニットは補給コマから補給線を引く事ができ、それらの補給コマを消費して行動をとる事もできる。

#### 移動フェイズ

戦術移動：枢軸プレイヤーは、ドイツ軍団をトリポリからエル・アゲイラへ送る。コスト：1/2補給単位。戦闘の為にイタリア歩兵コマとドイツ歩兵軍団を活性化（装甲コマは、すでに3ゾーンを戦術移動しているの、活性化は済んでいます）。コスト：2補給単位。

再編：枢軸プレイヤーは、ドイツ歩兵と装甲軍団コマを1個の2個軍団エリート部隊コマに交換します（アフリカでは、このように即席にエリート部隊を形成できる）。

#### 雷撃戦フェイズ

枢軸プレイヤーは、メッシリにいるイギリス軍を攻撃します。

枢軸軍は、イギリス4個軍団を5個軍団で攻撃します。戦力比は1-1です。右へ4欄シフトされます。1つは、攻撃側に装甲軍団がいる。1つは、エリート部隊を含む攻撃。2つは、制空権を持つゾーンでの攻撃。戦力比の欄は、4-1になります。

枢軸プレイヤーはサイコロを1個を振り、出た目は1。連合軍プレイヤーは、歩兵に損害を割り当てることに決め、白色装甲コマを1個装甲軍団に交換しました。

枢軸プレイヤーは、メッシリから空軍コマを1個取り除きます。

#### 通常戦闘フェイズ

枢軸軍は、メッシリのイギリス軍を攻撃し続けなければいけません。修正無しの戦力比は3-2（5軍団対3軍団）で、修正後は3-1（攻撃側に装甲とエリート）。

枢軸は、サイの目6。枢軸は、装甲1個軍団を失い（エリート部隊コマを、1個ドイツ歩兵軍団ユニットに交換）。イギリス軍は、他の歩兵への損害と装甲軍団1個を失います。

生き残ったイギリスの装甲軍団は、ここで退却しなくてはなりません（1個軍団だけしか残りませんでしたので、この退却はキャンセルできません）。連合軍プレイヤーは、ガザラに退却する事に決めました。枢軸プレイヤーは、戦闘後前進をしないことを決めました。

## 20.2 揚陸の例

本例は、ノルウェイへの連合軍による揚陸の、空軍フェイズから通常戦闘フェイズまでを、説明したものです。

#### 状況（1944年春の第2ターン）

- スカバ・フロー：2個装甲軍団の米軍コマ1個、イギリス歩兵1個軍団と4個空軍ユニット。
- トロントヘイム：1個ドイツ陣地コマ
- ベルゲン：1個ドイツ陣地コマ
- 枢軸軍支配 21 戦略ポイント

#### 空軍フェイズ

連合軍プレイヤーは、2個空軍ユニットをノルウェイ海に、2個をトロントヘイムに配置。枢軸の迎撃は、航続距離内に空軍ユニットが存在せずなし。連合軍は、ノルウェイ海の2個ユニットを2個の橋頭堡として使うことに決め、それらをトロントヘイムの隣に置きました。

#### 海輸フェイズ

連合軍は、3個軍団をスカバ・フローから橋頭堡に輸送します（そこには青い線がなく、それぞれの橋頭堡が2個軍団までを支えられます）。

移動に消費する補給は、連合軍の3個補給ユニット（各軍団1）。橋頭堡にあるユニットは、活性化されていると見做され、戦術移動サブ・フェイズに再度活性化する必要はありません。

#### 雷撃戦フェイズ

連合軍は、トロントヘイムのドイツ軍を攻撃した。戦力比は、3-1。欄シフトの修正は：

- 攻撃側に装甲が含まれ、右に1欄。
- 攻撃側に制空権で、右に2欄。
- ドイツ軍が防御で、左に1欄（この修正は、枢軸支配の戦略ポイントが19以上である場合に適応される）。
- ドイツ軍は、陣地化されているので、左に1欄。
- 地形効果で、左に1欄（防御側は、海岸か山岳のどちらかで、1修正だけを計算）。

結果、戦力比は3-1になる。

連合軍プレイヤーは、1を出して、1個装甲軍団を損失。ドイツ軍は、コマをひっくり返して通常の歩兵軍団にして、その損耗を吸収する。

連合軍プレイヤーは、トロントヘイムの空軍ユニットを1個除去する。

#### 通常戦闘フェイズ

連合軍は、攻撃部隊に装甲ユニットが、まだ含まれているので攻撃を継続しなくてはなりません。戦力比は、2-1です。防御側が陣地化しているを除いて、同じ修正が適応されます。最終的に、戦力比は3-1です。

連合軍は6を出す。防御側は1つだけ損害を出して、戦闘結果はC/2からO/1になります。枢軸プレイヤーは、その軍団を失いました。米軍装甲軍団とイギリス歩兵軍団は、トロントヘイムに戦闘後前進します。

トロントヘイムの戦略ポイントを敵にとられた事で、補充フェイズに、枢軸が受け取る補給ユニットが一つ減ります。

## 早見表

### 戦闘結果表の修正

#### 右へ欄修正

・+1 少なくともドイツ1個軍団が攻撃に参加していて、以下の条件に、一つは当てはまるもの。

1. ベルギー・オランダまたはフランスに対して攻撃開始してから3ターン以内で、かつポーランドが既に征服されている時点で、連合軍を攻撃している。

2. ソ連または東ポーランドに攻撃開始された5ターン以内で、ソ連軍ユニットに対する攻撃。但し、1942年、冬の間は除く。

3. そのゾーンを防衛している軍団の過半数が小国（小勢力ではない）の軍団であるようなゾーンへの攻撃。

4. エリート部隊コマが攻撃に参加。

・+1 少なくとも1個のイギリス軍団が、イタリア軍だけの軍団を攻撃。イギリスがイタリア単独を攻撃する最初の2ターンの間は、+1ではなく+2修正になる。

・+1 少なくとも1個装甲軍団が、攻撃側に含まれる。

・+2 攻撃側に制空権

・+2 防御側が補給切れ (17.5)

#### 左へ欄修正 (詳細は、16.3.2)

・+1 防御側に少なくとも1個のドイツまたはフィンランド軍団がいる。

・+1 全ての防御側が陣地化

・+2 防御側に制空権

・+1 防御側は沼地、山岳、高山、あるいは全ての攻撃側部隊が川を跨いで攻撃している場合、ないしは橋頭堡から攻撃している場合。地形効果は一つだけが有効で、重複作用しません。

・+1 要塞での防御

・+2 全ての攻撃部隊が、要塞線を越える攻撃をしてる場合。

### 戦闘結果表 (省略)

## ゲーム手順

1. 外交フェイズ  
・ 降伏  
・ 国家の活性化

2. 補充カード・フェイズ

3. 補充フェイズ (第2ターン以降)  
・ 小勢力と小国の補充  
・ 大勢力の補充  
・ 「レンドリース」  
・ 大勢力の補充の配置  
・ ユニットの再編

4. 海軍フェイズ  
・ 海軍移動  
・ 海戦

5. 空軍フェイズ  
・ 戦略爆撃  
・ 空軍ユニットの戦術使用  
・ 空軍ユニットの戦略移動

6. 海輸フェイズ  
・ 海輸  
・ ユニット再編

7. 移動フェイズ  
・ 陸軍部隊の陣地化  
・ 戦略移動  
・ 戦術移動と攻撃ユニットの活性化  
・ ユニット再編

8. 電撃戦フェイズ  
・ 戦闘  
・ 戦闘後前進 (敵ユニットが全滅の場合)  
・ 1ゾーン戦術移動

9. 通常戦闘フェイズ  
・ 戦闘  
・ 後退  
・ 戦闘後前進 (敵が全滅か退却)  
・ 1ゾーン戦術移動  
・ 補給切れユニット

## 地形と要塞の効果表

地形/要塞	防御修正	電撃戦	後退
狭隘地			不可
沼地	+1	不可	
山岳	+1		不可
高山	+1	不可	不可
海岸	+1		
川	+1		
要塞	+1		不可
要塞線	+2	不可	不可

BLITZWAR 公式なルール明確化と修正 (最終更新: 2007年9月14日)

#### 1. 国家は、攻撃を受けた場合、活動開始する。(9.3)

国家は、攻撃を受けた場合、自動的に活動を開始する。次のターンの外交フェイズまで待つ必要はない。

例: ドイツ軍がオスロに上陸した場合、ノルウェーは枢軸に敵対し連合軍に参戦。その結果、ドイツが支配していないノルウェーのゾーンは、自動的に連合軍支配下になる。連合軍の手番中、ノルウェーの連合軍支配ゾーンに部隊を海輸することができる。次のターンの初め、ノルウェーが降伏しても、連合軍は自軍が支配するゾーンに留まることができる。

#### 2. フランスが降伏したら、ルーマニアは自由に通過できる。(9.3)

フランスが降伏した後、ルーマニアはその領域を、「ドイツ軍部隊」が自由に通過するのを許可します。

#### 3. ドイツ軍ユニットの移動制限(9.3)

1941年の第2ターンまで、または、連合軍ユニットがイタリア軍がイタリア領を初めて攻撃した2ターン後まで、ドイツ軍ユニットは、ギリシャを攻撃したり、アフリカに行く事はできません。

例: 連合軍ユニット(英軍か仏軍)が、1940年2つ目の夏ターンにサルディニアを占領した場合、1940年2つ目の秋ターンに、ドイツ軍ユニットの移動に関する制限は解除されます。

#### 4. 大勢力の補充(11.3)

連合国が、補給ポイントの代わりに軍団を減らす事を選択した場合、まず最初にイギリス軍の軍団から失われます。

#### 5. ソ連軍の近代化(11.8)

ソ連軍がカレリア(フィンランド)を占領した場合、1941年の最後のターンに、2個の「3個歩兵軍団」コマを、編成に使用可能なコマのプールへと加える。

例: この2個の「3個歩兵軍団」コマは、1個の「白ぬき戦車」コマの代わりに使用(注意!、それらは編成可能になりましたが、実際に編成されるのは、補充カードによります!)。カレリア攻撃応援の為の1個に代わって、2個のコマになります。それらは、陸軍の戦争準備の増強を表わし、1941年の最後のターンには、ロシアの冬季反攻を可能にする助けになります。

#### 6. ユニットの再編(11.1)

ユニットは移動中に再編できません。移動の前か後に再編します。

例: ある歩兵軍団は、装甲軍団と一緒に移動し「白い戦車」コマに再編されましたが、それ以上に移動する事は出来ません。

#### 7. 空軍の戦略移動(13.5)

このサブ・フェイズは、プレイアビリティ向上のため、ターンの終わりに行う事も可能です。しかしながら、空軍フェイズ中に支配していたゾーンへ、同様なゾーンを通って行わなくてはなりません。

#### 8. 後退(17.2)

既にそのゾーンが占拠されていたり、その後退によってスタック制限を超過する場合など、そこへの後退が唯一の選択肢の場合、後退するユニットは、非支配下のゾーンや、敵の空軍ユニットが占居しているゾーンに後退できる。

#### 9. 戦闘後前進(敵を破壊、ないし後退)(17.3)

橋頭堡にいるコマは、防御側がそこを空にしていれば、その海岸ゾーンに前進可能。

#### 10. 開始位置(19)

イタリア: 本来、ベンガジ(Benghazi)にあるI2(歩兵2個軍団)を、代わりにトリポリ(Tripoli)に置く。