

サンセット・ゲームズ取り扱い商品 正誤表

史上最大の作戦

駒の訂正

- ◆強化陣地カウンターへの防衛レベル 「2」→「1」。ルールブックP28の「駒の一覧」の図も間違いです。(→本誌に訂正駒収録)
- ◆ドイツ軍第271.272.276擲弾兵師団 左上の登場ターンに「(ダッシュ)」が欠落。ターン進行表が正しい表記です。(→本誌に訂正駒収録)
- ◆自由フランス機甲師団の3個のユニットの戦闘力 「5」→「3」。(→本誌に訂正駒収録)
- ◆ドイツ軍第77擲弾兵師団の第1049連隊ユニットの裏の戦闘力 「1」→「2」。(→本誌に訂正駒収録)
- ◆ドイツ軍第17装甲師団の第17砲兵連隊ユニット 両面の兵科マークの色が異なっています。(→本誌に訂正駒収録)
- ◆アメリカ軍とイギリス軍の全ての砲兵ユニットの部隊規模記号 「表は旅団、裏は連隊」→「表裏とも全て旅団」

地図版の訂正

- ◆オマハ海岸の海岸要塞と海岸砲台はオマハ海岸の2つのヘクスの海岸要塞と海岸砲台はヘクスの頂点を向っていますが、ヘクス3015のドイツ軍の海岸要塞と海岸砲台はヘクス3014、ヘクス3115のドイツ軍の海岸要塞と海岸砲台はヘクス3114を正面に向けて下さい。(→本誌に訂正シール収録)

ルールブックの訂正

- ◆ドイツ軍補給ポイント表示欄は、ドイツ軍は49ポイントまでしか補給ポイントを表示できませんが、50ポイント以上が切り捨てられることはありません。(→本誌に追加マーカー収録)
- ◆ユニットの表示例
ドイツ軍の国籍色の欄に装甲部隊に関する説明——「装甲部隊—ダークグリーン」——が脱落しています。
- ◆4.2項 連合軍プレイヤーターン第2再編成フェイズの④ユニットの再編成 「ドイツ軍プレイヤーは～」→「連合軍プレイヤーは～」
- ◆7-6-3 「第2ターンの連合軍プレイヤーターンのリアクションフェイズから」→「第2ターンから」
- ◆P11の戦闘例 「第2機甲師団は2ユニットをステップロスさせ～」→「第2機甲師団は1ユニットをステップロスさせ～」
- ◆8-10-5 「補給ポイント(→19)は～」→「補給ポイント(→10)は～」

スタック制限に関する注意事項

1. ユニットのスタックは可能。
2.6-2項1段落目より、砲兵タイプと米軍戦車大隊「以外」は3ユニットまでスタック限度。
3.6-2項2段落目より、砲兵タイプのユニット同士のスタックは不可能なのでスタック限度は1ユニット。
4.6-4項より、米軍戦車大隊ユニット同士のスタックは禁止。
以上より、砲兵タイプのユニット同士、米軍戦車大隊ユニット同士のスタックは限度違反となります。したがって、砲兵タイプのユニットや米軍戦車大隊ユニットが2個以上スタックした場合は、限度違反として除去されます。これは、連合軍ユニットの上陸直後に大きな影響を及ぼすので注意して下さい。

Q&A

- Q1: 1-3-1項の連合軍の勝利で地図盤端から突破するユニットの兵科はなんでもよいのですか。
A1: 地図盤端から突破するユニットは、兵科はなんでもかまいません。また、ステップロスしていても、ユニットの規模は変わりません。
- Q2: スタックの禁止と限度違反が重複している場合は禁止を優先とありますが、これは禁止違反の処置を行い、ユニットを取り除くという限度違反の処置を行わないということですか。
A2: 禁止を適用して、その後限度を適用して下さい。
- Q3: マルベリーの崖によって破壊された場合、そのビーチボックスにいたユニットは、その後ビーチボックスから出られるのですか。
A3: 崖の影響は、マルベリーのヘクスにいた全てのユニットには全く及びません。14-10-1項の下から7行目にある「マルベリーが使用不能になって～」から適用して下さい。このようなユニットは、すでに陸地に上陸しているものと見なします。
- Q4: 揚陸とは補給ポイント、補充カウンターを乗船ボックスからビーチボックスへ移動させることですか。
A4: 補給ポイント、補充兵カウンター他に、通常の部隊ユニットをビーチボックスへ移動させることです。
- Q5: ドイツ軍の機械化部隊は歩兵となら師団が違ってもスタック可能なのですか。
A5: 可能です。
- Q6: 連合軍の担当境界線は、4ターン以降縦にまっすぐ伸びていなければならないのですか。それとも斜めや入れ縦りになっていても1本の線が引ければよいのですか。
A6: 境界線は直線である必要はなく、自由に曲げて設定できます。
- Q7: アーミーレベルBのユニットが、アーミーレベルAの敵ZOCにすでにいる味方アーミーレベルAのユニットのいるヘクスに進入できるのですか。
A7: できません。移動してくるユニットと接触する敵ユニットのアーミーレベルだけが対象となります。
- Q8: 強化陣地はいきなり構築できるのですか。それとも陣地があることが前提ですか。
A8: いきなりはできません。陣地から次のターンに強化陣地というように段階を踏んで下さい。
- Q9: ドイツ軍がビーチボックスにいる全ての連合軍ユニットを除去できれば、同時にマルベリーも破壊されるのですか。
A9: 破壊されます。マルベリーを攻撃を宣言して、そのヘクスにいる全ての連合軍ユニットを除去できれば、マルベリーを破壊できます。
- Q10: 敵ZOC内のドイツ軍砲兵ユニットはマルベリー配置の妨害ができるのですか。
A10: 可能です。
- Q11: 乗船ボックスにいるユニットは全て同時に

ビーチボックスへ移動しなければならないのですか。それとも、一度の移動フェイズにおける乗船ボックスからビーチボックスへの移動は一度だけであり、乗船ボックスにいるユニット群そのものは分割して複数の移動フェイズに分けて上陸してもよいのでしょうか(例えば、ターン開始時に乗船ボックスに8ユニットいて、それを4ユニットずつ第1移動フェイズと第2移動フェイズに分けて上陸する)。
A11: 1回の移動フェイズに揚陸(上陸)できるのは1回だけですが、2回の移動フェイズにそれぞれ揚陸できます。同じ移動フェイズに2回に分けて上陸することはできません。例のような4ユニットずつの揚陸は可能です。

Q12: マルベリーの配置は、配置可能な状況時に連合軍の任意で配置ですか。それとも強制ですか。
A12: 任意です。

Q13: ある戦闘で突破を行うため、攻撃ユニットの背後に突破用のユニットを置いていました。補給ポイントの計算する時は、攻撃ユニットの戦闘力の合計に突破ユニットの戦闘力の合計を加えた戦力で補給ポイントを算定するのでしょうか。それとも、攻撃ユニットの戦力の合計と突破ユニットの戦闘力の合計でそれぞれ補給ポイントを消費するのですか。例えば、攻撃ユニットの合計戦力が15戦力で、背後に控えている突破ユニットの戦力の合計が7戦力の場合、2補給ポイントを消費するのでしょうか、それとも1補給ポイントを消費するのですか。
A13: 突破攻撃時における補給ポイントの計算は、攻撃するユニットと突破するユニットの戦闘力を合計した数値を基にして算出されます。例の場合では2補給ポイントを消費しなければなりません。8-10-5項を参照して下さい。また、突破ユニット(だけ)の戦闘力が9戦力以上ならば、攻撃時の補給ポイントとは別にその分の補給ポイントを追加して消費しなければなりません。

Q14: ビーチボックスに隣接するヘクスから、ビーチボックスに移動させることはできますか。
A14: ビーチボックスへ移動することはできません。

Q15: 第1ターンの第2移動フェイズにビーチボックスに隣接するヘクスにドイツ軍ユニットのZOCが及んでいない時、砲兵ユニットを上陸させることができますか。
A15: 可能です。

失われた勝利

Q&A

- Q1: バルバロッサや電撃戦シナリオでは、ツーラ、カリニン、等の小都市を大都市として数えるときと書いてありますが、これは勝利条件だけの話なのでしょうか。それともソ連軍の補給ポイントや、特別増援(義勇軍)などの大都市の数が影響を及ぼすルールにも適用するのでしょうか。
A1: 勝利条件だけです。「このシナリオの勝利条件では～」という一節が、他と区別していることを表しています。
- Q2: 移動フェイズ中の予備ユニットの登場は原則として鉄道移動で登場すると書いてありますが、これらの予備ユニットが鉄道移動で登場した場合にも鉄道

移動能力の上限のユニット数に数えられるのでしょうか。例えば、ソ連軍の鉄道移動能力は7ユニットまでですが、7個の予備ユニットが鉄道移動で登場した場合には、その他のユニットはもう鉄道移動は使えないのでしょうか。それとも予備ユニットの登場で使う鉄道移動は、この上限とは別枠なのではないでしょうか。
A2: 予備ユニットも鉄道移動の数に数えます。鉄道移動を行う全てのユニットの合計で7個(ソ連軍の場合)までです。

Q3: 空軍ポイントの使い方ですが、最大3空軍ポイントまでと書いてありますが、これは1ラウンドにつき最大3ポイントまでなのではないでしょうか。つまり、第1ラウンドに3ポイント使って、第2ラウンドにさらに3ポイント使ってしまうと、1つの戦闘ブロックに毎ラウンド3ポイントずつ(空軍ポイントがあれば)使ってもよいのでしょうか。
A3: それぞれの戦闘ラウンド毎に3ポイントずつ使えます。もちろん、空軍ポイントがあれば…の話ですが。

Q4: ドイツ軍の補充ポイントは、ソ連領内にあるドイツ軍が支配している都市でよいのですか(ソ連軍は大都市と書いてあるの、ちょっと気になりました)。
A4: 全ての都市です。

Q5: 28.52項にフィンランド軍は攻撃できないが、ソ連軍はフィンランド軍を攻撃できると書いてあります。これはフィンランド軍が攻撃された時、防御だけ行って、その次の攻撃セグメントで攻撃してはいけないということでしょうか。
A5: 自発的に攻撃を行えないという意味で、ソ連軍に攻撃された場合は通常通りそれ以降に攻撃することができます。

Q6: 増援フェイズに予備ユニットボックスに移されたユニットはそのターンの移動フェイズに登場しなければいけないのでしょうか。それとも、そのまま予備ユニットボックスにいてプレイヤーの望むターンの移動フェイズに盤上に登場させてもよいのでしょうか。
A6: 好きなターンに登場させてかまいません。状況によっては、登場させられない場合もあります。

Q7: 鉄道移動した後、通常の移動してもよいのでしょうか。それともその鉄道の路線ヘクス上でそのターンの移動フェイズを終わるのででしょうか。
A7: 鉄道移動は最初から最後まで鉄道ヘクスにいないければなりません。1つの移動フェイズに鉄道移動と通常移動を組み合わせることはできません。

Q8: 全てのユニットは海上移動できるが、海/湖のヘクスで移動セグメントを終わることはできませんと書いてありますが、海上移動はユニットをいちいち海上ヘクス上を動かすわけではないのでは。港間移動や海上撤収では、移動フェイズ開始時に港湾ヘクスまたは海岸(湖岸)ヘクスにいるユニットを別の港湾ヘクスに持っていきただけだと思っていました。
A8: その通りです。ただし、移動の最初と最後は必ず陸地を含むヘクスにいないければなりません。海ヘクスの上で止まることはできません。

Q9: 港湾の説明に海/湖にある全ての都市は港湾として機能すると書いてありますが、その次にその中でも海上移動を行える全ての港湾には錨のマークが印刷されています。とあります。では、錨のマークが印刷されていない港湾の機能って何でしょうか。ルールを読む限り、港湾の機能とは海上移動しかないような気がするのですが。
A9: 海上補給があります。

Q10: 海上移動したユニットは、同じターンに通常移動で移動できないと考えてよろしいのでしょうか。
A10: その通りです。8.26項に「～それ以上他の方法で移動できません」とあります。

Q11: 増援フェイズには、地図盤のターン記録トラックに記述されている補充ポイントとルールブックP42の増援ユニット表に書いてあるユニットと特別増援が増援としてもらえるということなのではないでしょうか。違和感を感じるのソ連軍の増援ですが、特別増援で1941年7月に義勇軍が登場しますが、それとは別にソ連軍増援ユニット表によると歩兵8個、騎兵1個が増援できることになっています。どうして、わざわざ別々に書いてあるのでしょうか。特別増援の義勇軍は都市の数に左右されるからですか。
A11: これはそれぞれ別々に登場します。つまり、歩兵8個と騎兵1個の通常増援に加えて義勇軍が登場します。書き方はルール構成上の問題です。義勇軍は都市の数に左右されますので。

Q12: 攻撃力合計が3以下のユニットまたはスタックは、他のスタックと戦闘力を合計しての戦闘にも参加できないのでしょうか。
A12: 合計が3戦闘力以下の攻撃は行えないのであって、ユニットやスタックに関する規定ではありません。したがって、3戦闘力以下のユニットが集まれば攻撃を行うことができます。

Q13: 同じターンに補充を行ったユニットを増強できますか。また、減少戦力のユニットを増強できますか。
A13: 可能です。

Q14: フィンランド軍は独自の陣地構築に加えて、通常の(補充ポイントを消費する)陣地構築を行えますか。通常の陣地構築が可能であれば、消費するのはドイツ軍の補充ポイントでしょうか。
A14: 可能です。ドイツ軍の補充ポイントを使います。

The Korean War

駒の訂正

- ◆BBとCAの艦船カウンターの印刷が入れ替わっています。(→本誌に訂正駒収録)

地図盤の訂正

- ◆ターン記録表の増援の欄 第12ターン登場の「BB」→「CA」(→本誌に訂正シール収録)

Q&A

- Q1: 北朝鮮軍戦車連隊は、追撃(戦闘後前進)の時にも移動時と同様に韓国軍のZOCを無視できるのですか。具体的に言うと、追撃時の1ヘクス目が韓国軍ユニットのZOCの場合、北朝鮮軍戦車連隊は2ヘクス目に前進できるのですか。
A1: できません。「7-8-2 戦闘後前進は戦闘の一部であり～」がカギです。
- Q2: エポック版ではヘクス3413は山地ヘクスでしたが、サンセット版では平地になっています。どちらが正しいのですか。
A2: これはサンセット版が正しい改訂を行っています。
- Q3: 北朝鮮軍のセットアップで、特定の軍境界線の範囲に意図的にユニットを1つも配置しないことによ

り、第1ターンの攻撃義務を免れることは可能ですか。例として、1600列以西に部隊を配置しないことで、Onjin(1203)の韓国部隊を攻撃しないということも許されるのですか。
A3: 可能です。

Q4: 北朝鮮軍によって占領した韓国の都市からの徴兵は、徴兵可能となったターンに即座に行わず、後のターンで徴兵することは可能ですか。
A4: 可能です。

Q5: 山地の道路ヘクスにいる北朝鮮戦車部隊が、道路の通じていない山地以外の隣接ヘクスに移動することは可能ですか。例: ルールブックP5の図でヘクス3711から3710に移動など。
A5: できません。

Q6: 5-7項の北朝鮮軍の海上移動において、北朝鮮軍が上陸可能なのは地図盤の地形効果表に載っている「海岸」ですか。それとも、単に海に接しているヘクスであれば、(もちろん12ヘクス以内なら)どこにでも上陸可能なのですか。例えば、ルールブックP18の図のヘクス4716や4720にも上陸できるのですか。
A6: 上陸できるのは、海に接していればどのヘクスにでも可能です。砂浜が描かれたヘクスに上陸すると、そこからさらに2ヘクス移動できます。

Q7: 北朝鮮軍の上陸部隊が出発する港湾から12ヘクスを数える場合、浅瀬ヘクスしか通れないとか、海面ヘクスは通すことはできないという制限はないのですか。例えば、ヘクス4718のUijinを出発した北朝鮮軍部隊は、ヘクス4529まで上陸できるのですか。それともヘクス4727までしか上陸できないのですか。
A7: 12ヘクスは最短の直線距離で数えて下さい。

Q8: 同じターン中に別のユニットが占領した都市に、戦略移動で進入、通過することは可能ですか。例えば、北朝鮮軍が師団を分割して、1個連隊で通常移動させて都市を占領し、直後に他の2個連隊は戦略移動で、その都市を通過して先に進むことは可能ですか。
A8: 可能です。

Q9: 韓国軍の白将軍の司令部は、アメリカ軍の異なる師団に属する部隊をスタックさせることは可能でしょうか(もちろん、アメリカ軍ユニットの数以上の韓国軍ユニットが同じヘクスにスタックしている場合において)。例えば、白将軍司令部のいるヘクスに韓国軍4ユニットと、アメリカ軍第24師団所属の1ユニットと第1海兵師団所属の1ユニットがスタックすることは可能ですか。
A9: これはできません。6-3-5項に「また、この場合もアメリカ軍の所属師団の制限(→6-3-2)は適用されます」とあります。

Q10: 14-4-1項において、「上陸ヘクスには上陸マーカーを置いて、補給源として機能していること(→10-1-6)…」とありますが、10-1-6項の補給源のリストには、「上陸作戦を行った後に支配した港湾(1ヶ所)」はあるものの上陸マーカーは含まれていません。例えば、港湾でない海岸に上陸し、そこに上陸マーカーが置かれた場合にも、その海岸は補給源となるのですか。
A10: 港湾でないヘクスに置かれた上陸マーカーは港湾になると考えて下さい。港湾でないヘクスに上陸作戦を行うと、そこが港湾になります。

Q11: マンセー突撃において、18-4-6項の意味は、ゲームを通じて4個師団(もちろん各師団は1回ずつ)しか行えないのですか。それとも、各師団毎にゲームを通じて1回ずつ計4ターン行えるということですか。例えば、第10ターンに3個師団が突撃、11ターンに5個師団が、12ターンに3個師団が、13ターンに1個師団が突撃するといったようなことは可能ですか。

A11: 各師団ともに1回ずつしか行えず、なおかつ計4回までです。つまり、4個師団が1回ずつしか行えないということです。1ターンにまとめて4回してもかまいません。

Q12: 補充兵カウンターで、都市の占領は行えるのですか。

A12: 行えません。

Q13: D状態のユニットは「補給切れユニットの脱出」を行えるのですか。

A13: できません。脱出が行えるのは、補給切れが孤立状態のユニットだけです。

Q14: 補充兵カウンターは単独で「友軍ユニットがいる敵ユニットのZOC」に入れるのですか。

A14: 入れます。

Q15: 司令部は単独で「友軍ユニットがいる敵ZOC」に入れるのですか。

A15: 入れます。

Q16: 第4ターンに登場するBBは4ターンの北朝鮮軍の移動妨害はできないのでしょうか(登場が国連軍の再編成フェイズになっているため)。

A16: できません。ターンの手順に沿って下さい。

Q17: 司令部のいるユニットが退却する時、司令部と一緒に退却してもよいのですか。

A17: できません。再配置して下さい。13-4-2参照。

Q18: 北朝鮮戦車連隊の突入で1ヘクス退却する際も、司令部は再配置しないといけませんか。

A18: その通りです。

Q19: ソウルで得られる補充兵の数は、ソウルを占領した時点の漢江橋の状態が影響するの、それともそのターン終了時の漢江橋の状態が影響するのでしょうか。

A19: 徴兵する時点での漢江橋の状態を基準にします。

Q20: 司令部の再配置はD状態のユニット(のみ)がいるヘクスにもできるのでしょうか。

A20: D状態のユニットには再配置できません。13-4-2項を応用して解釈して下さい。

Q21: 司令部の再配置が一番近いユニットが補給切れや孤立状態でもそのヘクスに再配置しなければならないのですか。

A21: その通りです。

Q22: 韓国軍司令部はアメリカ軍ユニット(のみ)がいるヘクスにも再配置できるのですか。

A22: 6-3-5項の制限内で、再配置できます。

Q23: 「補給切れユニットの脱出」を行ってD状態になった場合も司令部の再配置は行おうのですか。

A23: そうです。戦力を持つユニットがいなくなった時点で行います。

Q24: 潰走したユニットが、補充兵カウンターの上を通過した場合はどうなりますか。また、D状態にしない条件の司令部ユニットがスタック、または隣接していた場合はどうなりますか。

A24: 補充兵はユニットではなくカウンターと定義されているので、この場合の通常のユニットのような罰則は適用されません。つまり、全く影響を受けません。ただし、11-2-6項には注意して下さい。

Q25: 北朝鮮軍の再編成される連隊ユニットは除去されていないユニットでもよいのですか。

A25: 可能です。

Q26: 11-2-2、11-2-4、11-2-5項で、「自軍の再編成フェイズの開始時に」とありますが、同じターンに徴兵・援軍で登場した補充兵は利用できないということですか。

A26: 徴兵してすぐに利用してかまいません。

Q27: 15-1-4項で特に記載がありませんが、出撃済(USED)のユニットも可能なのですか。

A27: 可能です。

Q28: また、出撃前のユニットが基地を変更しても、出撃済(USED)にはならないのか。

A28: なりません。基地変更は空母の移動と同様に考えて、任務とは見なしません。

Q29: 15-1-5項で「空軍を除去する」とありますが、次のターン以降に登場が可能となった場合は、15-1-3項にしたがって登場するのですか。

A29: その通りです。

Q30: 15-2-4項で「次のターンの援軍として…」とありますが、次のターンの「天候決定フェイズ」に登場するの、それとも、「国連軍再編成フェイズ」に登場するのですか。

A30: 国連軍再編成フェイズです。通常の援軍と同じように考えて下さい。

Q31: 第1ターンに北朝鮮軍がソウルを占領し、第2ターンに国連軍が奪還、第3ターンに北朝鮮軍が再び占領した場合の補充兵はどのターンを基準とするのですか。

A31: 北朝鮮軍がソウルを徴兵前に国連軍に奪回された場合、北朝鮮軍が再占領したターンを基準として徴兵を行って下さい。この例の場合は第3ターンの占領となり、補充兵は1ユニットしか徴兵できません。

Q32: 11-2-2、11-2-4、11-2-5項で、「自軍の再編成フェイズの開始時に」とありますが、同じターンに徴兵・援軍で登場した補充兵は利用できないということですか。

A32: 徴兵してすぐに利用してかまいません。

Q33: 15-1-4項で特に記載がありませんが、出撃済(USED)のユニットも可能なのですか。

A33: 可能です。

Q34: また、出撃前のユニットが基地を変更しても、出撃済(USED)にはならないのか。

A34: なりません。基地変更は空母の移動と同様に考えて、任務とは見なしません。

Q35: 15-1-5項で「空軍を除去する」とありますが、次のターン以降に登場が可能となった場合は、15-1-3項にしたがって登場するのですか。

A35: その通りです。

Q36: 15-2-4項で「次のターンの援軍として…」とありますが、次のターンの「天候決定フェイズ」に登場するの、それとも、「国連軍再編成フェイズ」に登場するのですか。

A36: 国連軍再編成フェイズです。通常の援軍と同じように考えて下さい。

Q37: 第1ターンに北朝鮮軍がソウルを占領し、第2ターンに国連軍が奪還、第3ターンに北朝鮮軍が再び占領した場合の補充兵はどのターンを基準とするのですか。

A37: 北朝鮮軍がソウルを徴兵前に国連軍に奪回された場合、北朝鮮軍が再占領したターンを基準として徴兵を行って下さい。この例の場合は第3ターンの占領となり、補充兵は1ユニットしか徴兵できません。

Q38: 司令部の再配置はD状態のユニット(のみ)がいるヘクスにもできるのでしょうか。

A38: D状態のユニットには再配置できません。13-4-2項を応用して解釈して下さい。

Q39: 司令部の再配置が一番近いユニットが補給切れや孤立状態でもそのヘクスに再配置しなければならないのですか。

A39: その通りです。

Q40: 韓国軍司令部はアメリカ軍ユニット(のみ)がいるヘクスにも再配置できるのですか。

A40: 6-3-5項の制限内で、再配置できます。

Q41: 「補給切れユニットの脱出」を行ってD状態になった場合も司令部の再配置は行おうのですか。

A41: そうです。戦力を持つユニットがいなくなった時点で行います。

スに進入することができます。

例2: N3622にソ連軍ユニットがいます。N3523にいるドイツ軍ユニットは、N3623のヘクスに進入することはできません。

8-2-8 (部分追加) オーバーランと混乱状態
オーバーランによって退却または損害(Engの戦闘結果を含む)を受けた防御側「の全ての」ユニットは、混乱状態(→8-3)になります。このようなユニットには、D(混乱)マーカーを乗せて混乱状態であることを明示します。

オーバーランを行った攻撃側の全てのユニットは、退却や損害を受けても混乱しません。注: このため、同一スタックに混乱状態のユニットと混乱状態でないユニットが混在することがあります。

8-3-1 (部分追加) 混乱状態が適用されるユニット
オーバーランによって退却または損害(Engの戦闘結果を含む)を受けた防御側「の全ての」ユニットは、混乱状態になります。通常の戦闘で混乱状態になることはありません。このようなユニットには、D(混乱)マーカーを乗せて混乱状態であることを明示します。オーバーランを行った攻撃側の全てのユニットは、退却や損害を受けても混乱することはありません。

9-6-1 (部分訂正) A1, A2, D1, D2
Aは攻撃側、Dは防御側に適用するもので、その後に続く数字は損害数を表します。この損害を退却、またはステップロスのどちらかで満たさなければなりません。「退却によって損害を満たす場合、該当する損失分のヘクス数だけ、戦闘に参加した全部隊を退却させなければなりません。また、「退却とステップロスを組み合わせて損害を満たすことはできません。どちらかのユニットのいたヘクスが空いた時は、攻撃側、もしくは防御側のどちらでも、敵ユニットがいたヘクスに1ヘクスだけ戦闘後前進を行うことができます。

9-8-1 (部分訂正) 戦闘後前進
戦闘結果を適用した後、敵ユニットのいたヘクスが空になった場合、戦闘に勝利した側のユニットが敵ユニットのいたヘクスに進入することを戦闘後前進と呼びます。戦闘に勝利した側は攻撃側、防御側問わず、戦闘に参加した全て、または一部のユニットを「敵ユニットが退却したヘクス数分だけ戦闘後前進させることができます(例外: 9-8-2)」。

戦闘後前進は敵ユニットのZOCを全て無視できます。戦闘後前進は、それを行うユニットを指揮するプレイヤーの任意で行われます。また、戦闘後前進は、次の戦闘を解決する前に行わなければならない。戦闘後前進は移動力を消費する必要がありません。

11-1-1 (部分訂正) 指揮値
各国軍の司令部ユニットは、指揮値(括弧内の数値)を持っています。この指揮値は、以下の能力を表しています。

(a) 指揮範囲
(自軍ユニットを補給状態にできる範囲であり、同じ国籍の戦闘ユニットに攻撃、またはオーバーランを実行させられる範囲)

(b) 戦闘時に加算できる最大攻撃力
(ソ連軍のみ攻撃力加算が可能。枢軸同盟軍は攻撃力加算不可)

(c) 戦闘時に加算できる最大防御力
(枢軸同盟軍は指揮値の1/2まで可能。ソ連軍は防御力に加算不可)

11-4-4 (部分訂正) ソ連軍司令部ユニットの防御力
ソ連軍司令部ユニットは、スタックしている戦闘ユ

ニットの防御力に「指揮値を」加算「することはできません。」
単独でいるソ連軍司令部ユニットが敵ユニットに攻撃された場合、指揮値と同じ数値を防御力として使用します。

11-4-5 (部分訂正) 枢軸同盟軍司令部ユニットの攻撃力
「枢軸同盟軍司令部ユニットは、スタックしている戦闘ユニットの戦闘力に指揮値を加算することはできません。」

11-4-6 (部分訂正) 枢軸同盟軍司令部ユニットの防御力
自軍の戦闘ユニットとスタックしている「枢軸同盟軍」司令部ユニットは、指揮値の1/2(端数切り捨て)の防御力をスタックしている戦闘ユニットの防御力に加算できます。ただし、司令部ユニットが加算できる防御力は、スタックしている戦闘ユニットの防御力の合計までです(9-4-3)。

12-5 (全文差し替え) 除去された戦力未確認ユニット
両軍の戦力未確認ユニットが戦闘などにより除去された場合、そのユニットはゲームから取り除かれます。除去されたユニットは、まだ使用されていない戦力未確認ユニットに混ぜることはできません。

14-3 (部分訂正) 北部地図盤に展開できる師団数
「ドイツ軍」がそのターンに、北部地図盤に展開させることができる装甲師団と自動車化歩兵師団の合計数です。命令の適用地域が北部地図盤ということ、制限される対象が「ドイツ軍」の装甲師団と自動車化歩兵師団という点を除けば、判定方法や違反の罰則などはドン河を渡河できる師団数のルールに従います。

14-6-1 (部分訂正) 命令内容
枢軸軍プレイヤーは、ヒトラー命令によって指示された都市を「命令内容一覧表に記載されているターン、または現在のターンから2ターン後のどちらか遅い方のターンまでに、」都市を支配しなければなりません。ただし、枢軸軍プレイヤーは、指示された都市の支配を自主的に放棄してもかまいません。その場合には、都市支配の失敗によってソ連軍がVPを獲得することになります。例: 第2ターンにヒトラーはAの命令を発令しました。「命令一覧表では3ターンまでにヴォロネジを支配しなければなりません、第2ターンから2ターン後の第4ターンまでにヴォロネジを支配しなければなりません。」

15-1-4 (部分追加) ソ連軍増援ユニットの都市配置
ソ連軍プレイヤーは、自軍の増援ユニットを大都市、または小都市ヘクスに登場させることができます。それぞれの大都市には3個「までの増援ユニットを配置でき」、「それぞれの」小都市には「各」1個の増援ユニットを配置することができます。

16-2-3 (部分追加) 戦略的撤退できない地域
N27xxヘクス列を含んだ北の地域では、「ドン川を渡河して」戦略的撤退を行うことができません。ただし、ドン河とヴォロネジ川が合流しているヘクス(N0841)を含んだ北の地域では、ソ連軍ユニットは戦略的撤退でドン河を渡河できますが、ヴォロネジ川を渡河して戦略的撤退させることはできません。

18-2-2 (部分訂正) 都市支配のVPボーナス
枢軸軍プレイヤーは、「VP都市一覧表のVP獲得時限に書いてあるターンまでにその都市を」支配し

た場合、その都市ヘクスの2倍のVPを獲得することができます。このような都市をソ連軍によって再び支配されたとしても、枢軸軍が獲得したボーナスVPが失われることはありません。この場合、枢軸軍が失うのは、その都市のVPだけです。

19. 初期配置 (部分訂正)
両軍プレイヤーはゲームを始める前に、勝利条件となる各都市に支配マーカーを配置し、VP記録トラックでVPマーカーを枢軸軍30VP、ソ連軍「180VP」の欄に配置します。支配マーカーを配置した後、全てのソ連軍ユニットを配置し、その後から全ての枢軸軍ユニットを配置します。

19-2-1 (部分訂正) 勝利ポイントマーカー
両軍の支配マーカーを配置し終わった後、盤上の両軍VP記録トラックに、両軍の勝利ポイントマーカーを配置します。ゲーム開始時に、枢軸軍は30VP、ソ連軍は「180VP」を持っています。両軍プレイヤーは、それぞれ自軍の勝利ポイントマーカーを使ってそれを表示します。

P31: 以下訂正
枢軸軍の第6軍のドイツ山岳兵師団は、猟兵師団(6-9)です。
枢軸軍の第17軍のイタリア軍機械化師団は、1-11ではなく3-11です。

Q&A
※本Q&Aで旧版とあるのは、SPI版及びTSR版として以前訳出された同人日本語訳のことです。

Q1: 7-4-7項で増援も鉄道移動の制限に含めるとありますが、旧版では制限の中に含めないとなくなりました。どちらが正しいのですか。

A1: 増援も鉄道移動の制限に含めます。旧版の日本語訳の誤訳です。

Q2: 7-5-3項で鉄道線の改修は各鉄道終点マーカー毎に3ヘクスとなっていますが、SPI版では不明確でした。このルールでよいのですか。

A2: もし、鉄道終点マーカー全体で3ヘクスまで鉄道改修しかできないならば、SPI版のルールの記述にもっと詳しく鉄道改修のルールの記述が必ずあると思われる(SPI版で鉄道改修を表示していた鉄道終点マーカーは5個あります)。そのような記述が見られないことから、このルールが本来のルールであると考えています。

Q3: 13-2-5項で航空支援による河川効果の打ち消しについてはドン川を除くことありますが、旧版では不明確でした。このルールでよいのですか。

A3: 英文ルールには「川」の記述が混同して使われていました。しかし、SPI版のプレイ補助シートの地形の説明には、「川」「ドン河」「ヴォルガ河」の3種類に分類され、英文ルールと同じ表記は通常の「川」を指しています。よって、河川効果の打ち消しは通常の「川」にのみ適用されると考えます。

注: 英文の公式エラー
"If the Attacking Player allocates more Air Points to an attack than the Defending Player, then any river defensive benefit that the defending units would normally receive negated."
サンセット・ゲームズでは、「any river」は「全ての a river」と解釈しています。この文ではany riverととらえるのではなく、any river defensive benefitと捉えるべきで、こう考えると、ヴォルガ河の渡河攻撃は禁止されており、戦闘修正(benefit)がないことに疑問符が付きます。また、英文ルールにもドン河と

ヴォルガ河を指す場合は Don river, Volga riverと明記されており、英文チャートではそれぞれの河(川)はriver, Don river, Volga riverと分けられています。これらをまとめる、やはり普通の川だけに適用するのが最もスムーズだと考えています。

Q4: 14-4-1項で全軍中最東端の1つのヘクスにだけ死守命令の命令内容が適用されると解釈できますが、旧版では各横列中最東端の支配地域ヘクスについても、そのヘクス以東のヘクスを支配地域としていなくてはならないとなっています。どちらが正しいのですか。

A4: サンセット版の記述も旧版と同じ記述です。14-4-1項の3行目からのカッコ内に「(複数ある場合はそれら全てのヘクス)」となっており、最東端の全てのヘクスについて適用されます。

Q5: 14-3項で、南北の地図盤が重なり合うヘクスは制限に含まれるのですか。

A5: 含まれます。

Q6: ソ連軍の初期配置で19-3-3項の自由配置ユニットは、南側地図盤に配置できるのですか。

A6: できます。

Q7: 不足した鉄道終点マーカーを自作してもよいのですか。

A7: ソ連軍については、支配地域の表示なので鉄道終点マーカーを作ることはかまわないと思います。ただし、ドイツ軍はプレイバランスが崩れると思われるので自作は不可です。

Q8: 4-2-3項で、ドイツ軍機械化師団は同一師団効果によって「1個のユニット」となりますが、3個師団(9ユニット)のドイツ軍機械化師団が戦闘結果によって1ユニットを除去させられた場合、スタックオーバーによってもう1ユニットを除去しなければならないのですか。

A8: 戦闘フェイズでは常にスタック制限が適用されますから、スタック制限内になるようにユニットを除去しなければなりません(4-1-2、4-1-3参照)。

Q9: 7-1-4項で自軍支配下の鉄道線に沿って移動する場合、ヘクスの地形に関係なく1移動力で移動できることになっています。これは川や大河のヘクスサイドの追加移動力も無視できるのですか。

A9: 自軍の支配下であれば、川や大河の移動コストは無視できます。

Q10: 7-1-4項で鉄道線に沿ってならば、機械化/騎兵ユニットも山岳ヘクスに進入できるのですか。

A10: 進入できます。

Q11: 7-5-1項でソ連軍ユニットのZOCで鉄道改修を行うことはできないとありますが、該当ヘクスに枢軸軍ユニットが存在すれば改修できるのですか。

A11: できません。

Q12: 9-7-2項で2ヘクス退却する場合、「1ヘクス目も2ヘクス目も空ヘクスを通るルート」と「1ヘクス目に自軍ユニットのいるヘクスに退却して2ヘクス目は空ヘクスを通るルート」とでは優先順位があるのですか。

A12: 常に空のヘクスに優先して退却させなければなりません。

Q13: ソ連軍の戦略的撤退は第1ターンでも実行できるのですか。その場合、失う勝利ポイントは「0」なのですか。

A13: 第1ターンに実行でき、ソ連軍が失う勝利ポイントはありません。

関ヶ原

地図盤の訂正

◆竹ヶ鼻城の収容力 [30]→[5] (→本誌に訂正シール収録)

◆街道の移動力 「1」→「街道はそのヘクスの移動力を消費します」(→本誌に訂正シール収録)

ルールブックの訂正

◆6-4-1 「両軍はそれぞれ再編成セグメントに」→「両軍はそれぞれ戦意決定セグメントの前に」※サンセット版のルールは、フェイズの進行をセグメントで整理しています。これは、戦闘・移動・再編成・編成・士気向上・戦意決定の実施時期の明確化を図ったものです。非常に有効な処理でしたが、部隊の編成・再編成を画一化しようとして、エポック版ルールとの矛盾を生じました。編成・再編成では、エポック版のルールを尊重します。再編成には以下の5つの種類があります。それぞれの編成時期を明記します。

Table with 2 columns: 編成/再編成の種類 and 移動可能/移動不可

◆8-8-2 「戦略行軍した軍の行軍能力は1増加します。」→「強行軍した軍の行軍能力は1増加します。」

◆シナリオ1「関ヶ原戦役」セットアップ 「徳川5×12(徳川秀忠を含む)」→「徳川5×8(徳川秀忠を含む)」

◆西軍の初期配置 「安濃津城以外」→「安濃津城城外」

追加ルール

◆清洲城の東軍: 第1ターン前半に東軍は清洲城から移動しなければなりません。例外として、初期配置では30部隊を超えてもかまいません。

◆0万石の回収: 恩賞カードの「0万石」は、味方についている場合は回収できず、敵方についている場合は全て回収できます。

◆城内での内戦: 複数の軍が城の中にいた時に1つの軍で裏切りがあった場合は、城の中にいる全ての軍が裏切りチェックを軍毎に行います。内戦は全ての軍が参加して解決します。この時、戦闘方法は戦闘ルールに従います。内応軍と複数の軍という戦いになります。

◆軍の編成の制限: 本隊・予備隊が離れている状態で軍の再編成はできません。

◆軍分割後の戦意: 軍を分割した後に戦意が低いために移動できなかった場合は、軍を重ねないようにしなければなりません。分割した軍は元の軍に隣接している任意のヘクスに置きます。この時は本隊編成にしなければなりません。

◆本隊の壊滅: 戦闘の結果、本隊が壊滅してしまった場合は、その合戦フェイズ中は指揮官不在の部隊として扱います。次の再編成宣言セグメントで軍の編成を宣言し、成功すれば新たな軍として編成できます。

◆士気向上の制限: 本隊・予備隊が離れている状態

では、移動が優先され、士気向上はできません。たとえ、片方のみが移動して本隊と予備隊が隣接したとしても、そのフェイズの士気向上はできません。

◆宇都宮の東軍: 宇都宮の東軍は第2ターンの後半以降でしか移動できません。

明確化

◆「九鬼水軍侵寇」は2枚使用できます。

選択ルール

◆歴史上、徳川秀忠の出陣日は、8月24日とされています。

Q&A

A1: 中立化した部隊は、中立化した途端にいきなり最も近い丘ヘクスに移動するのですか。

Q1: はい。

Q2: 中立化した部隊が最も近い丘ヘクスに移動する時、そこに軍や部隊がいた場合はどうするのですか。

A2: それ以外の一番近い丘に移動します。

Q3: 伊勢路で中立化した武将は帰国するのですか。

A3: しません。

※史実では、中立化した鍋島隊は伊勢に留まっており、関ヶ原の敗報を聞き、撤退しました。

Q4: 中立の武将が旗色を明らかにした時、すぐに軍を編成し、戦意マーカーを引いてよいのですか。

A4: よいです。

Q5: 行軍フェイズの途中で中立チェックカードを提示した場合、隣接部隊の石高は加算されないのですか。

A5: されません。行軍フェイズ終了後のチェックのみ加算できます。

Q6: 中立武将に対する恩賞カードは何枚まで使用できるのですか。

A6: 味方の武将ではないので、各フェイズ5枚までです。

Q7: 佐和山の「石田4」の部隊は、石田隊以外の軍に編成できますか。

A7: できません。「宇多(4)」も石田隊とします。

Q8: 指揮官とならなかった武将のいる部隊(兜印の部隊)は予備隊に編成できるのですか。

A8: できます。

Q9: 行軍フェイズ開始時に本隊と予備隊が離れている場合、予備隊に指揮官になれる武将がいれば、新たに軍として編成できますか。

A9: できません。指揮官不在の部隊として、可能な限り本隊に近づくように移動して下さい。

Q10: 士気向上と再編成は同じフェイズに行えますか。

A10: できます。

Q11: 強行軍は移動の途中でも宣言できますか。

A11: できません。

Q12: 指揮官不在の部隊が移動するときに使用する「最も防御レベルの高い部隊」とは、小部隊や消耗部隊でもよいのですか。

A12: はい。

※小諸の東軍は、真田隊の4で判定します。

Q13: 移動中に部隊マーカーを追い越せますか。

A13: できません。

Q14: 戦略行軍中に接触できますか。

A14: 条件を満たしていれば可能です。

Q15: 戦意を決定した時点(移動する前)で、前の行軍フェイズより偵察範囲が広がった場合、軍番号の確認はできますか。

A15: できます。

Q16: 1つの軍が敵の2つの軍と戦う時には、部隊を分けるのですか。それとも戦力を分けるのですか。

A16: 戦力をラウンド毎に均等に分けます。

Q17: 情報カード獲得のための「撤退・壊滅」させた部隊数は、ターンの通算で数えるのですか。それとも合戦毎ですか。

A17: ターンの通算です。

Q18: 地域移動表上で吉川広家が寝返ったとします。この時、同じエリアにいる毛利秀元は先のエリアに移動できますか。

A18: 地域移動表では敵を残したまま通過できません。吉川広家と毛利秀元は戦うことはないで、先に進むことはできません。

Q19: 20-17-1項の米野への進出において、戦意が6の時、天候が大雨・嵐の場合は出陣しなくてよいのですか。

A19: 可能であれば、なので、出陣できません。

Q20: 「上杉の出陣」の後に「上杉と佐竹の出陣」を出せますか。

A20: できません。3枚とも同じ種類のカードとみなし、その内の1枚しか使用できません。

Q21: 「伊達の出陣」は複数枚使用できますか。

A21: 可能です。2枚目以降は伊達勢の増援と解釈して下さい。

※厳密には使用できないとすべきですが、プレイングのゲームバランスを保つために使用可能とします。

Q22: 「毛利輝元の出陣」の後に「豊臣秀頼の出陣」を出せますか?

A22: できません。同時に使用します。

※「毛利輝元の出陣と共に」という説明文から解釈しています。さらに、歴史的事実から判断して、IFの可能性は低い方を選択します。

Q23: 「毛利輝元の出陣」と「増田長盛内応の噂」が同時に出された場合、どのように処理すべきか。

A23: 情報カードの獲得フェイズは各ターンの最後にあります。そのため、ターンの最後にカードをもらったら、両軍ともにカードを確認します。そこで、「増田長盛内応の噂」が出された場合、次のターンの「毛利輝元の出陣」は出すことができません。

もし、第7ターンの情報フェイズに第6ターンからの「毛利輝元の出陣」と「増田長盛内応の噂」が出された場合には、出された順番に関係なく「増田長盛内応の噂」が優先されます。

※これらのカードは、作戦上わざと出さないことがあります。そのため、これまでは出した者勝ちというプレイが行われていたこともあるようです。そのため、順番を明確化しました。基本的には、歴史的事実を優先して扱います。できれば、西軍プレイヤーはプレイする前に、東軍プレイヤーに「増田長盛内応の噂」の有無を確認してから「毛利輝元の出陣」カードを出すようにして下さい。

ドイツ南方軍集団

共通ルール ルールブックの訂正

5.14 移動の例

「ただし、このような移動で、敵ユニットのZOCに進入することはできません(上の湿地ヘクスなど)」を削除。

キエフ ルールブックの訂正

22.22 「北、東、南」→「北、西、南」

キエフ Q&A

Q1: SPI版では、ソ連軍機械化師団ユニットの戦力未確認の面の兵科マークが戦車になっていましたが、機械化の兵科マークになっています。戦車師団と区別して扱うのでしょうか?

A1: これは、どちらも同じ扱いです。戦力未確認戦力の面を使う「星作戦」と「ロストフ」でも、機械化師団ユニットの戦力未確認面には、やはり機械化師団の兵科マークになっているため、SPI版のエラーと思われるます。

Q2: 救援に関する22.22項と22.25項はソ連軍ユニットの東への移動を制限していますが、これらの制限を受ける22.22項の「ユニット」及び22.25項の「移動できるユニット」が何を指しているのがよくわかりません。

A2: 22.22項のユニットとは、「死守命令を受けている、救援するユニットと救援されたユニット」です。道路と鉄道を利用する以外は北、南、東に行けません。22.25項のユニットとは、「死守命令を受けているが、救援されなくても移動できるユニット」です。東のヘクスに直接移動することもできますが、道路と鉄道を利用して西のヘクスを通過して西に移動することもできる、といった解釈です。

ドイツ軍ユニットのZOCや地形などで、死守命令を受けているユニットが必ずしも東に移動できない場合が生じます。

Q3: 22.1項で、「以下の条件のいずれかが満たされていない場合」とありますが、これでは3つの条件を全て満たしているユニットだけが東へ移動できることになるのではないですか。

A3: 「以下の条件のいずれかが満たされている場合でなければ」と解釈して下さい。3つの条件のうち1つでも該当していれば、そのユニットは東へ移動することができます。

Q4: 救援するユニットが移動を終えたところで被救援ユニットとスタックした場合は、被救援ユニットはそれ以上移動できないのですか。

A4: 残念ながら、この点はSPI版では全く定義されていません。今回の日本語ライセンス版では、救援ユニットにスタックして救援された(ユニットを180度向きを変えた)時点で、被救援ユニットはそれ以上移動できないものとします。ただし、救援される前に被救援ユニットは移動することができます。

Q5: 救援に来たユニットは死守命令に拘束されることはないのですか。

A5: 日本語ライセンス版では、救援ユニットは救援したターンに限り、22.1項の死守命令の条件を満たしているとして移動することができるものとします。22.1項の条件を満たしていれば、ユニットは実質的に自由に移動できるものと解釈できます。

ロストフ ルールブックの訂正

26.11 都市ヘクス勝利ポイント

ロストフ「+5」→「15」

※地図盤には正しい「15」が印刷されています。

ロストフ Q&A

Q1: 20.2項の天候の影響で、騎兵の戦闘後前進は曇天では1ヘクス、荒天では通常と同じで間違いないのでしょうか?

A1: 原文は以下のようになっていますので、間違いないと思います。"Also, cavalry may advance after combat normally."

星作戦 ユニットの訂正

駒シート3(表)の右8段目右から4~6番目の、118、167、232の師団番号の3枚の6-8-6狙撃兵師団ユニットの裏面(戦力未確認面)の部隊規模が師団であるべきところが旅団になっています。(→本誌に訂正駒収録)

星作戦 Q&A

Q1: 19.6項で敵ZOCを通過して退却する時のステップロスユニット毎に1ステップですか。それとも1スタック毎に1ステップですか。今回のライセンス版ではユニット単位としていますが、これでよいのですか。

A1: 以下原文です。"For each Enemy-controlled hex a German unit is forced to enter as a result of combat, that unit suffers one step loss."

9.7項とも読み合わせた結果、"unit"、"is"と単数で表記されていること、そしてスタックした複数のユニットに関する記述が見当たらないことが、これを規定する上で大きな要因となっています。また、ユニット毎に適用する場合は、恐らく共通ルール9.67項に見られるように、「スタック毎に」と表記があるべきと判断しました。したがって、ユニット毎に適用するので正しいと思われるます。

太平洋艦隊

駒の訂正

◆「準鷹」→「準鷹」(→本誌に訂正駒収録)

◆「龍種」→「龍種」(→本誌に訂正駒収録)

◆「翔鳳」→「祥鳳」(→本誌に訂正駒収録)

◆「美月級」→「陸月級」(→本誌に訂正駒収録)

◆「愛宕級」→「高雄級」(→本誌に訂正駒収録)

◆CA13「ケント級」→「オーストラリア」(→本誌に訂正駒収録)

◆CA14「アレスラ級」→「エクセター(Exeter)」(→本誌に訂正駒収録)

◆CL15「オーストラリア級」→「パース(Perth)」級(→本誌に訂正駒収録)

◆アメリカ陸軍の第6軍団(18戦力)は第6軍です「軍団(xxx)」→「軍(xxxx)」(→本誌に訂正駒収録)

◆アメリカ第5海兵軍団の裏面に「NSP=10」を追加(→本誌に訂正駒収録)

チャートの訂正

◆海戦CRT 「潜水艦攻撃=5対空力の欄を使用」→「10攻撃力と10対空力の欄を使用」(→本誌に訂正シール収録)

◆1/2損害 「軽空母、または1/2レベルのLRAC(3レベルのLAC)が存在しない時は、1/2レベルの損害は効果なしとなります。日本軍の場合、1/2レベルの損害は1レベルの損害として適用されます。」(→本誌に訂正シール収録)

◆1/2損害の参照先 「10.21項」→「10.22項」(→本誌に訂正シール収録)

◆日本軍の地上支援結果表の支援力 「30+」→「26+」(→本誌に訂正シール収録)

◆ASW値の算出手順 「自軍の合計4レベルのLACがいれば+1」(→本誌に訂正シール収録)

シナリオの追加と訂正

シナリオ1: ガダルカナル

◆勝利条件の敵艦ユニットの撃沈が2つありますが、下の2VPの欄は「敵艦ユニットの損傷」です。

シナリオ2: ミッドウェー海戦

◆マリアナに初期配置されている連合軍TFのNSPの合計が9になっており、同港のNSP総量を超えています。このシナリオに限り、マリアナNSLとNSPの総量をそれぞれ9/2とします。(→本誌に追加マーカー収録)

シナリオ5: ショートキャンペーンシナリオ

◆CA8(第11ターンの増援)とCL2(地図外ボックスに初期配置)をパールハーバーの初期配置から削除。

◆第15軍の初期配置ヘクスを0911から0912に変更します。

◆日本軍のCL2は横須賀(2006)、米軍のDD5は地図外ボックス、英軍のCL14はボンベイ(0209)にセットアップします。これらはHJ版でも訂正されていなかった部分です。

シナリオ6: ガダルカナル・キャンペーン

◆連合軍セットアップ「CL16」→「CL15」

シナリオ8: マリアナ・フィリピン

◆連合軍の増援の12ターン第2フェイズ「DE1」→「DE2」

◆このシナリオに限り、ヘクス2112(マリアナ)をサイパンとし、ヘクス2012に Guam を追加します。(→本誌に追加マーカー収録)

シナリオ9: レイテ決戦

◆選択ルールの連合軍第6軍の分割ユニットの能力値は9-4-1です。(→本誌に追加マーカー収録)

◆デザイナーズノート: 実は、この選択ルールはもともと連合軍プレイヤーが初心者であることを前提としていました。と言うのも、ただでさえ連合軍が圧倒的に有利なシナリオですので、この選択ルールを使用した場合、どうしても差が開いてしまうからです。それこそ「蹂躞」という言葉が、最もしっくりくることでしょう。

ルールの追加

8.33項 地上軍ユニットの上陸

海上輸送中の陸上ユニットは、海上移動期終了時にはいずれかの補給下の自軍港ヘクスにいるか、上陸するヘクスにいないければなりません。

注意: 上記の海上移動中に自軍港に立ち寄る行為は上陸したとは見えず、つまり海上移動の終了を意味しません。つまり、補給線と同じルートで陸上ユニットを海上移動させるということです。海上輸送中の陸上ユニットの洋上滞滞できるフェイズ数は、6.31項の各国軍の滞滞フェイズ数と同じとします。

Q&A

Q1: HJ版にあったデザイナーズノートはなぜ掲載されなかったのですか。

A1: デザイナー本人から掲載しないでほしいと要請がありました。

Q2: 第1ターンの第7フェイズのリターン期に連合軍がギルバートにLACを転送すると、第2ターンの開始時にギルバートが連合軍占領下となり、日本軍のFS作

戦が頓挫します。第1ターンの特別ルールで攻勢限界線内へのLACの転送を禁止するルールを必要だと思えますが、どうですか。

A2: 17.11項に「4つの重要拠点をすべて占領した瞬間(これは陸戦期になります)」に攻勢限界線内のヘクスが日本軍支配下になることが明記されています。連合軍LACの転送は遅くとも直前のフェイスに行われているはずですから、日本はLAC撃滅用の艦隊を派遣すればよいはずで、トラックに「東京急行」を用意するか、南雲艦隊をギルバート沖に派遣すればよいでしょう。

Q3: 日本の護衛空母が除去された場合、次のターンに再登場できるかどうか明記されてません。日本の護衛空母が1隻しかなかったわけではないので、再登場できてもおかしくないでしょうが、再登場できない、という考え方も間違いだとは言え切れません。どちらが正しいのですか。

A3: 一度除去された護衛空母ユニットは再登場しません。少なくとも、これは護衛空母という空母それ自体を表しているのではなく、空母による航空機輸送を「ボーナス」として抽象的に表現しています。そのため、史実的な解釈はこの場合に限りては当てはまらないと考えて下さい。

Q4: キャンペーンゲームの勝利条件中、第4ターン、第8ターンと記載されているのは、開始時に判定、終了時に判定のどちらなのですか。

A4: 終了時に判定して下さい。

Q5: 同時に2個師団を海上輸送して、どちらか一方だけを強襲上陸させることはできるのですか。

A5: できません。これを許してしまうと、2個師団を同時に海上輸送して、より損害の少ない方の師団を強襲上陸させるという作戦が可能となります。こうなると、上陸作戦はほぼ100%の確率で成功するようになります。このような行動による混乱を避けるために、両軍プレイヤーは、強襲上陸を行う場合、どの地上軍ユニットが強襲上陸するのか事前に宣言するようにしておくことを薦めます。

Q6: ハルゼーが最初に登場するターンとはいつのことなのですか。

A6: ハルゼーのルールが選択ルールと言うことで、これには答えを2つ用意します。

A. サイコロの目が偶数ならば第10ターン(以後、偶数ターン)に登場し、奇数ならば第11ターン(以後、奇数ターン)に登場します。

B. サイコロの目が奇数ならば第1ターン(以後、偶数ターン)に登場し、偶数ならば第2ターン(以後、偶数ターン)に登場します。

デザイナーズノート: 実際、開戦時にハルゼーは第8任務部隊の指揮官として、エンタープライズ以下の艦艇を指揮しており、場合によっては日本軍に対する先制攻撃も辞さないと思えます。その点、何かの偶然で両軍が会敵した場合、まず間違いなく戦闘が発生したはずであり、それを再現する意味も含めて、ハルゼーは第1ターンから登場させてもかまわないと思えます。

Q7: 短縮ゲームのインパル作戦におけるメガヘクス32に送る1個軍の定義について、メガヘクス32に送る1個軍は減少戦力でもよいのですか。

A7: 減少戦力でもかまいません。

Q8: 呉と横須賀が両方とも占領されたなら、やはり日本軍の増援は奪回するまで登場しないことになるのですか。そして、登場しなかった増援は除去されたユ

ニットとみなすのですか。

A8: このような日本軍ユニットは除去されるものと思えます。もっとも、ゲームとしては、呉と横須賀が連合軍に支配された時点で連合軍のサドンデス勝利とした方がよいように思えます。

Q9: LRACは索敵と移動の妨害を行えるのですか。

A9: 両方とも行えません。

デザイナーズノート: LRACは航続距離内の敵に対して攻撃はできるけれども、移動を妨害する—反復攻撃によって足止めする—ほどの影響は持っていません。と考えて下さい。それほど連続した攻撃は行えない、1日1回の空襲が限度、そう考えています。

史実でも、ソロモンの戦いにおいて、日本軍はヘンダーソン飛行場の航空隊を気にして、昼間に航続範囲に入らないよう気を使っていました。一方、ポートモレスビーのB-17やB-24はビスマルク海全体を襲えるほどの航続力がありましたが、これらの攻撃を恐れなければならなかったのは輸送船団であって、戦闘艦隊ではなかったのです。戦闘艦隊ならこれらの航空隊が発見し、来襲するまでに十分逃げ切れていたのです—そこを単に通過するというだけであれば。

Q10: シナリオ4のキャンペーンゲームにおいて、ヘクス3212のCA2、1413のCA1、1315のCL1、1216のDD1は、第1ターンの第1フェイスから移動できるのですか。

A10: これらは、第1フェイスから移動できます。これらは、すでに出撃中で洋上滞る2フェイス目に入るところとみなして下さい。

Q11: 8.14項に「陸が海がが曖昧なところは全て陸上移動できる」とありますが、呉から釜山、ヘクス2119から2218といった移動は可能なのですか。また、HJ版で訂正されていたヘクス2119から2218のヘクスサイドにブロックヘクスサイドがなくなっています。

A11: 8.14項には、1本の「陸の道」が必要と定義されています。そして、これには浅海ヘクスは含まれますが、通常海ヘクスは含まれないことに注意して下さい。呉と釜山のあるヘクス1806やニューギニアのヘクス2119は浅海ではなく通常の海となっています。したがって、それらのヘクスには陸地があるものの、「陸の道」は設定できないので、これらの間を陸上移動することは不可能です。

ヘクス2119から2218のヘクスサイドにブロックヘクスサイドを設けなかったことは意図的なものです。HJ版のようにブロックヘクスサイドを設けてしまうと、ヘクス2119と2218間の移動が同じ島内でありながらできなくなります。今回のように処理すれば、ラエから海を渡ってラバウルに移動することはできませんが、ヘクス2119から2218間の移動は確保できます。当然のことながら、これによりラバウルの攻略は以前より簡単になりましたが、ゲームバランスを大きく狂わせるほどの影響はありません。

Q12: ヘクス0811と0810は2LSPで移動できると記載されているのですが、4LSPが必要にも見えます。この点、どこかに明記があるとよいのですが。

A12: ヘクス0811と0810の間の移動に関しては、その地上軍ユニットが半島側を移動したのか、山地ヘクスサイドを通過して移動したのかを宣言するようにして下さい。それによって、移動コストが変わってきますし、次の移動にも影響が及びます。

Q13: 15.13項の妨害メガヘクスに関する最後の3行で、「両軍は自軍支配下の「いずれかの港」から最短距離〜」とありますが、その後の例では、「エスピリッツサントから〜強襲上陸する場合は〜」とあり、地

上軍が出港する港から最短距離でなければならないのごとく書かれています。この場合の解釈としては、以下の3つの内のいずれが正しいのですか。

1. 強襲上陸する陸軍が出港する港
2. 上陸予定のメガヘクスに最も近い任意の自軍の港
3. 任意の自軍の港

A13: 答えは3です。ポートモレスビーとエスピリッツサントの両方を支配している連合軍は、日本軍の妨害メガヘクスとなっているメガヘクス58に対して、ヘクス2319と2420のどちらにも強襲上陸することができます。どの港を基準にするかは、連合軍プレイヤーが自由に決めることができ、ヘクス数で数えます。

Q14: 最短距離を測る場合、海上移動が可能なルートで最短距離であるという解釈で間違いはないのですか。例えば、ラエからメガヘクス48(妨害メガヘクス)へ強襲上陸する場合、海上輸送を考慮にいれなければ、いきなりポートモレスビーへ上陸可能(ラエから1ヘクスの距離)となります。

A14: この場合、海上輸送可能なルートで最短距離として下さい。

Q15: LRACが損害を出す場合、最大でどれぐらい出せばよいのですか。第3ターンに、1レベルのLRACが対空力70の連合軍TFを攻撃した場合、5の目が出るとLACは全滅(4レベル低下)するのでしょうか。それとも、LRACが全滅、つまり2レベル低下してLRACがなくなったらそれが損害の上限なのですか。

A15: この場合、4レベルを低下させてLRACとなっているLACユニットは全滅します。

Q16: 連合軍のBFは、メインマップとミニマップのどちらに配置するのですか。

A16: 特に記載がない限り、常にメインマップ上に配置して下さい。

Q17: 日本軍が2つの艦隊を同時に攻撃して1/2の損害を2回受けた場合、損耗する航空機は1レベルでしょうか、2レベルですか。

A17: 1レベルです。

Q18: シナリオ4「キャンペーンゲーム」の日本軍の第1旅団、第2旅団とは、どのユニットを指すのですか。

A18: 旅団規模のどれでも好きなユニットを使って下さい。部隊長の名前が記載されていますが、あくまでも雰囲気味わってもらうためのもので、ゲームには影響を及ぼしません。

Q19: 増援の師団などは2個の旅団で受け取ることもできるのですか。

A19: 必ず師団で受け取って下さい。

Q20: 8.45項で、敵支配下のヘクスに飛行場が作れるとありますが、自軍支配下にないヘクスに飛行場を作ってしまうと、7.41項により、敵にその飛行場を使わしてしまうのですか。また、7.47項により、完成した瞬間にその飛行場は敵に破壊されてしまう可能性があるのですか。

A20: この部分はルールが不足してしまっています。自軍の地上軍ユニットのいるヘクスに作った飛行場は、作った側の軍だけが支配して使用することができます。自軍の地上軍ユニットがいなくなると占領されたり破壊されます。自軍の地上軍ユニットがいる間は、それが飛行場を支配していると考えて下さい。

Q21: シナリオ6の特別ルールのNACの損失は、シナリオ7のようにLACへの転用分は含まれないのでしょうか。

A21: シナリオ7と同様に、NACのLAC転用分を含みます。

Q22: LACに対する艦砲射撃で、水上戦闘力によるLACへのヒット適用は相互適用となりますか。例えば、米軍4レベルのLACに対して水上艦艇が砲撃して9ヒットを得たとして、これが相互適用だと、5ヒットと4ヒットに分かれ、8防御力を持つLACは一切被害が出ないことになると思えます。

A22: まず最初に、LACに対する航空攻撃は10.3項でTFと仮定されるので、この場合の「艦ユニット」の定義はLACにも適用されるものと考えて下さい。そして、10.23項の最後には「[自分が適用するヒット数より多い防御力を持つ艦ユニットしかない場合を除く]」とあります。これは「ヒット数より多い防御力を持つ艦ユニットしかない場合はそれに適用する(しなければならぬ)」と解釈して下さい。つまり、例のように米軍4レベルのLACに対して水上艦艇が砲撃で9ヒットを得た場合、相互適用だと5ヒットと4ヒットに分かれますが、この例外が適用され、両軍が1LACずつレベルを低下させなければなりません。ですから、このような場合は相互適用をしない方がよいでしょう。

この問題は改訂作業中にすでに見つかっており、このため10.23項では「防御側プレイヤーが希望すれば」という一文を付け足して、相互適用が選択可能である旨を強調したのですが、うまく機能していないみたいで(申し訳ありません)。

損害適用の順序としては、10.21項の「ヒット数が防御力未満であれば無視する」ことが優先され、そして相互適用の選択に移ります。相互適用は艦ユニットにのみ適用するものではありませんので、デザイナーズノートにあるような艦種誤認はあくまでも一例で、これ以外にもいろいろな要素が含まれていると考えて下さい。戦闘とはそんなものではないでしょうか(と思えます)。

Q23: 日本軍が強襲上陸をするつもりで敵支配下のヘクスへ1個師団を進めたところ、海戦期でLSPを失い上陸できなくなりました。この場合は強襲上陸の上限はどうなるのですか。

A23: 実際上陸していませんが、その意思があったので強襲上陸が行われたとみなし、このターンでは1個師団の海上輸送のみが行え、強襲上陸はできません。

戦国大名

ルールブックの訂正

◆18-5 「14枚の白紙の〜」→「6枚の白紙の〜」

◆13-4-8 追撃 「ダイスの出た目の合計に+2の修正が加えられます。」→「ダイスの出た目の合計に攻撃側が追撃する場合は+2、防御側が追撃する場合は-2の修正が加えられます。」

吉凶札

◆15-4 九州での反対勢力の増大 上野〜相模と書かれています。正しくは「筑前・筑後・豊前・豊後・肥前・肥後・日向・大隅・薩摩」です。つまり九州全域です。訂正された吉凶札は「エキスパンションキット」に同梱されます。右の見本をコピーして、空白のカードに貼って使用していただいてもかまいません。

シナリオ

「謙信上洛」

◆毛利氏のセットアップから「宇喜多直家」を削除。
◆デザイナーズノート:戦力の乏しい宇喜多氏と佐竹氏を削除して11人用シナリオしてもかまいません。

「義元上洛」

◆今川氏の武将「朝比奈能朝」→「朝比奈泰朝」

「信長上洛」

◆佐竹氏の武将「佐竹義弘」→「里見義弘」

Q&A

Q1: 明貿易はシナリオで行われていることが特に書かれていない場合は、行われていると考えるべきなのですか。それとも、行われていないと考えるべきなのですか。

A1: 特別ルールの項に書いていなければ、行われていないと考えて下さい。

Q2: 明貿易が行われていないとすれば、行われるためにはどうすればいいのですか。

A2: 明貿易はゲーム開始時に行われていなければ、もはやゲーム中に行われることはありません。

Q3: 明貿易がすでに行われている筑前に南蛮人が渡来すると、南蛮貿易と明貿易の両方収入が得られるのですか。

A3: その通りです。

Q4: 南蛮貿易が行われている国で合戦が起きた場合、翌年は収入が得られないのですか。それとも、今まで通り支配さえあれば、収入は得られるのですか。

A4: 支配さえあれば、収入を得ることができます。合戦が影響を及ぼすのは明貿易だけです。

Q5: 吉凶札の15-2等のカードでは、非支配国でもダイスは中立勢力が出るか振るのですか。

A5: その通りです。

Q6: 退却に行軍費用がかからないというのは、おかしいと思えます。退却といっても一国の国境を越えるものなので行軍と解釈するのが妥当と思えます。

A6: 合戦を行っている時点で攻防両軍はすでに行軍費用を支払っていると考えて下さい。行軍費用は「行軍フェイズ+合戦フェイズ」全体での作戦行動に必要な費用全てを含んでいるので、新規に行軍費用を支払う必要はありません(13-9-2項参照)。

15-④.九州での反対勢力の増大

筑前・筑後・豊前・豊後・肥前・肥後・日向・大隅・薩摩において、反対勢力が発生する可能性があります。支配している国毎にダイスを1個振り、中立勢力の発生の有無を判定します。中立勢力が発生した国毎に中立勢力発生チェックを行います。

完全支配国 — 6で発生
部分支配国 — 5〜6で発生
非支配国 — 4〜6で発生

Q7: 「隣国での混乱」では、自軍の支配地域内の国や勢力(中略)のある国、またはそれに隣接しているいずれか一国とありますが、この表現によると自国での混乱が可能になります。それは、前エポック版のルールとは全く違う解釈であり、統治の原則から逸脱するものと考えます。プレイヤーは自国の城塞を強化するために、この吉凶札を使用することができません。このような裏技的な不自然さを排除するためにも、自軍の支配地域内の国の表現は変えてほしいと思えます。

A7: エポック版の吉凶札の解説には、「自分の勢力が存在する国の隣国に中立勢力を発生させられる」とありますが、自分の支配地域内では行えないと禁止する制限は書かれていません。したがって、自分の勢力が存在する国の隣国は自国内でも「隣国での混乱」は使用可能であるとされています。

この吉凶札を使って自国の城塞を強化する行為は見かけとは違い、為政者の常套手段です。「外憂をもって内患を討つ」ものだと解釈して下さい。国内での反乱をでっちあげて、引き締めを計るのです。結果として地侍が味方につき、勢力が増大します。むしろ、失敗すれば本当に反対勢力が増えるわけでもないで博打と言えます。

ゲームの中では完全支配の状況であっても、支配者に敵対する勢力は存在しており、ゲームの中では便宜的に無視されているものだと解釈して下さい。

Q8: 行軍の途中で退却できずに大名が死亡した場合、世継ぎの決定と配置はいつ行うのですか。

A8: ルールには明記されていませんが、行軍の途中の場合は直ちに行って下さい。

ジ・ゲーマーズ社製品

SCSシリーズルールの訂正

7.4 戦闘比の算出

注意: 戦闘比算出における基本的な端数の処理は、四捨五入して下さい。例: 3:4は1:1、5:2は3:1、9:6は2:1、そして11:8は1:1となります。

8.0b 戦闘結果でステップロスを要求された場合、最初の1ステップは最も強力なユニットに適用されます。最も強力なユニットとは、額面戦力が最も大きい攻撃力(攻撃側の場合)、または額面戦力の最も大きい防御力(防御側の場合)を持つユニットのことです。残りのステップロス(8.0c項参照)は戦闘に参加した全てのユニットの中で自由に適用します。

ヨム・キブール 訂正

1.4c ステップロス 「戦力減少面に裏返っているエジプト軍の」→「戦力減少面に裏返っていて、ステップロスマーカーを持っているエジプト軍の」

1.11b 「第1ターンに空中機動移動をさせられます。」→「第1ターンに空中機動移動をさせられます。第2ターンは空中機動旅団を空中機動移動させられます。」

1.12a 「防御側プレーヤーが用いる航空ユニットの数を宣言します」→「防御側プレーヤーが先に用いる航空ユニットの数を宣言します」

1.13a 「(攻撃力が1以下のユニットは)」→「(攻撃力が1未満のユニットは)」

1.14e 「(そして、架橋されているヘクスサイドを含む2つのヘクスが敵ユニットのZOCにない)」→「橋梁を捕獲するには、味方ユニットがその橋梁を通過

(すなわち、その架橋が繋がっている2つのヘクスに敵ユニットがない)しなければなりません。]

2.2 PCB橋梁 「エジプト軍ユニットが存在するヘクスに架設できません」→「エジプト軍ユニットが存在するヘクスに向けて架設できません」]

2.5 「イスラエル軍旅団の制限」→「イスラエル軍の架橋制限」]

3.4 突破予備部隊 「予備が解除されるまで、毎ターン」→「予備が解除されるまで、2ターンから毎ターン」]

4.0c 「その隣接する軍境界線上に」→「その軍境界線上に」]

ヨム・キプール Q&A

Q1: 戦闘比が10:1より大きくなった場合、CRT上の9:1コラムからシフトさせるのか、それとも計算された比率からシフトさせるのですか。

A1: 計算された比率から修正を加えて下さい。

ガザラ 訂正

1.0e ターンの手順 訂正

ターン準備

ターン終了フェイズ

■ターンマーカー更新

デザインノート: 両軍の特徴を再現するために、非対称のプレイヤーターンを用いています。

1.4a 突破能力を持つユニット 突破能力ボックスが黄色で印刷されているユニットだけが、突破能力を持っています。突破能力を持つユニットは、突破移動フェイズに移動できます。予備に指定されているユニットは、対応移動フェイズにも移動できます。

1.4c 司令部 司令部ユニットは2つの機能を持っています——補給の供給と戦闘修正。両軍はそれぞれ1つの戦闘に1個の司令部ユニットしか参加させられません——これらは防衛側ユニットの存在するヘクス、または攻撃側ユニットが存在するいずれかのヘクスになければなりません。戦闘では、司令部は戦闘比を自軍に有利な方向に1列ずらすことができます——両軍が司令部を用いている場合は互いに相殺されます。この戦闘比修正を用いた司令部だけが、戦闘後前進を行うことができます。司令部の再編成は1.4d項を参照して下さい。

1.8b 各司令部ユニットは、括弧内の数値に示された補給範囲を持っています。補給状態の司令部はその補給範囲の数値を移動力と仮定して、通常の地形コストを消費して自軍ユニットの隣接ヘクスまで補給線を設定できれば、そのユニットを補給状態にできます。補給線は、(ユニットの隣接ヘクスを含めて)自軍ユニットによって無効にされていない敵ZOCを通して設定することはできません。

1.8e 司令部の制限 連合軍旅団の全てのユニットは、単一の連合軍司令部まで補給線を設定しなければ補給を受けられません。旅団に所属していないユニットは、どの連合軍司令部からでも補給を受けられます。

1.8j 攻撃補給 攻撃補給を受けたユニットだけが攻撃、砲撃(例外: 英軍砲兵は攻撃補給を受けずに防御射撃を行えます)、オーバーランを行えます。司令部から10移動力の範囲内で1個の補給ユニットを消費すれば、攻撃補給を受けられます。攻撃補給は

自軍フェイズのいつでも好きな時に行うことができ、道路/小道を用いて補給ユニットに補給線を設定する必要はありません。

1.9a DGの影響 DG状態の司令部ユニットでも、その補給範囲と戦闘修正を用いることができます。(実際の戦闘力は用いることができません)。

1.10f 砲撃結果表でステップロスの結果が出た場合、そのユニットを指揮するプレイヤーがステップロスを要求されたスタックの中からのユニットにステップロスを適用させるかを決めます。ステップロスは戦闘力がもっとも高いユニットから適用する必要はなく、また複数のユニットに分割する必要はありません。ステップロスを適用した後、そのスタックを構成するユニットにはDGマーカーが置かれます。

1.10g 攻撃補給を受けている枢軸軍砲兵ユニットだけが、砲撃できます。いずれかの補給状態にある(すなわち、OOS状態ではない)連合軍砲兵ユニットは、(攻撃補給を受けていなくても)連合軍防衛砲撃フェイズに砲撃できます。ただし、連合軍砲兵ユニットがこのフェイズ以外に砲撃する場合は、他の枢軸軍砲兵ユニットと同じように攻撃補給を受けていなければなりません。

1.14 地雷原 オーバーランは地雷原ヘクスに行えません。道路を用いて地雷原ヘクスに進入しても、オーバーランを行えません。

1.15 予備 予備に指定されているユニットは防御力が半減し、砲撃の目標になった場合も+2のコラム修正が適用されます。予備に指定されているユニットが攻撃、または砲撃されても、(その結果にかかわらず)予備の指定を外れることはありません。

2.0c 引き算が逆になっています。「連合軍のVPの合計から枢軸軍のVPの合計を引く」が正しいものです。

2.0c 勝利者の決定 両軍プレイヤーは獲得したVPを合計し、連合軍のVPの合計から枢軸軍のVPの合計を差し引いて下記を参照して下さい。

ドライブ・オン・バリ 訂正

地形効果表

◆都市 [1/2]→「-」

◆森 [3]→「2」

◆▲は左側の数字ではなく、右側の数字を用いて下さい。

2.5 リール——無防備都市(追加)

リール(15.26)にいる全ての連合軍ユニットは、防御力が半減し、大都市の地形修正を適用されません。いったんドイツ軍がリールを支配すると、以後は通常の大都市ヘクスとして扱います。

ドライブ・オン・バリ Q&A

Q1: 戦闘後前進できるのは「能力値の部分」が黄色の帯になっているユニットだけとありますが、第9ターン以後の白色の帯になっているユニットや色が付いていないユニット(ほとんどの歩兵ユニット)は戦闘後前進はできないのですか。

A1: はい、できません。

Q2: 列車が移動する時、鉄道ヘクスを支配している必要はありますか。言い換えるなら、自軍支配ヘクスしか移動できないのですか。さらに、列車砲の場合はどうなのですか。1.2d項に「鉄道ヘクスは、その最後

にそのヘクスに歩兵師団ユニットを進入させた側のプレイヤーが支配します」とありますが、「失われた勝利」と違って、繋げようとするヘクスを全て支配しないと繋がらないのですか。

A2: 全てを支配する必要はありません。「鉄道ヘクスの境界はそれぞれの国境、または最も進出している自軍ユニットのいるヘクスにあります。」とあり、最も進出しているより味方側の地域で鉄道移動できます。最も進出しているヘクスから味方側にある全ての地域を自軍が支配しているものと見なして下さい。列車砲の移動も、これにしたがって下さい。

Q3: 指揮範囲は敵ZOCを越えませんが、自軍ユニットがいても通らないのですか。

A3: その通りです。1.3b項に「自軍ユニットがいないにかかわらず、敵ZOCのヘクスを数えることはできません」とあります。

Q4: 減少戦力からの回復は、敵ZOC内でも可能ですか。

A4: 可能です。

Q5: 「再登場できなかったユニットは再登場できるようになるまで再登場するターンを1ターンずつ遅らせます」とありますが、例えば遅らせたとして次のターンにも再登場できるユニットがある場合、前のターンに再登場させるユニットを優先的に出さなければならないのですか。それとも優先順位はなく、どれでも好きなユニットから再登場させることができるのですか。

A5: 優先順位はないので、どれでも好きなユニットから再登場させることができます。そのターンに登場する全ての増援ユニット(遅れたものも含む)の中で好きなものを選びます。

Q6: 騎兵スクリーンはオーバーランの時も有効ですか。

A6: 有効です。このシリーズゲームのオーバーランは、移動と戦闘が複合したものと定義されています(他のゲームでは、戦闘と区別された移動の形態と定義されている場合が多いですが)。したがって、英文ルールにある“enemy attack”にオーバーランも含まれます。

オペレーション・ミハエル 訂正

P7左側 「使用可能 Strumblock 数: 6-7-1x6 5-5-2x1 3-4-3x2」→「使用可能 Strumblock 数: 4x4-3-6 5x3-3-6」]

英文ルールの訂正

P11右側 German Informationの1番下「18.76」→「18.26」]

P7左側 英軍の7ターンの増援「第1カナダ師団の3個連隊」→「第2カナダ師団の3個連隊」]

P14右側 「17.18:140/47、141/47、142/17Inf Bde」→「17.18:140/47、141/47、142/47Inf Bde」]

ゲデーリアンズ・ブリッツクリーク2 訂正

2.2 「マップAとBに予備モードで配置、または進入したドイツ軍ユニットは、ドイツ軍移動フェイズに1/4の追加の移動を行えません(リアクションフェイズと突破フェイズには通常通り移動できます)。」→「マップAとB上で、予備モードで配置、また予備モードになったドイツ軍ユニットはドイツ軍移動フェイズに1/4移動力での移動はできません(リアクションフェイズと突破フェイズには通常通り移動できます)。」]

フォゴットン・ウォー 訂正

天候決定表

飛行可能と飛行不可能の数値が逆です。

強襲上陸表 「枢軸軍の攻撃可能なユニット」→「共産軍の攻撃可能なユニット」]

同 「上陸/港湾ヘクスが1951年に支配したヘクス」→「1951年に行う上陸」]

同 「砲撃の範囲内にあるSAG」→「砲撃力を有するSAGの射程内にある」]

共産軍補給表&4.1項 「4T(つまり1T)」→「4T(つまり1SP)」]

フォゴットン・ウォー 公式エラッタ

1. 駒が白い国連軍ユニットは戦闘モードと移動モード両方の移動力が装輪MAとなっていますが、この内の2個(トルコ軍 とフリピン軍)の移動モードの移動力だけが装輪MAで、それ以外のユニットは移動モードと戦闘モードのいずれの移動力も徒歩MAです。

2. 地形効果表 戦闘に対する影響の欄で、進入不可能ヘクスと凍結した湖ヘクスサイドの装軌の部分は「1/3」です(つまり、防御時はX1ということ)です。

3. シナリオ5.4 C54.22に配置されるのは韓国軍第2軍団司令部と1SPだけです(砲兵は配置しません)。

4. シナリオ5.6 C59.23に配置されるレベル1航空基地は共産軍の支配下です。

5. シナリオ5.10 オランダ軍と第9連隊はC44.30に配置します。

6. シナリオ5.11 フィリピン軍ユニットはB30.06に配置します。

7. 強襲上陸表 1951年の上陸に対する修正は「-2」です(地図版が正解で別紙の図表は誤りです)。

8. 米軍の第93砲兵ユニットの規模は「砲兵群」ではなく「大隊」です。

9. 国連軍のギリシア、ベルギー、フランス軍ユニットに表記される規模は「連隊」ではなく「大隊」です。

10. 地図盤上のCVGホールディングボックスは「2レベル航空基地」となっていますが、空母は実際にはいかなるレベルの航空基地でもありません。ゲームルール3.10項の空母自身の基地と整備能力に関するルールに従って下さい。

11. 「4.10a項を」→「4.10項を」]

12.1.11b項 適用において、北朝鮮軍の複数ステップ師団は完全戦力でなくとも1個師団と数えます。

ゲインズ・ミル 訂正

ゲーマーズの「ゲインズ・ミル」のゲームルールには、地形効果表(タントラック)を参照する旨の説明がありますが、実際のところゲームにはこれが同梱されておらず、また英文ルールのコンポーネントの一覧にも見当たりません。これはゲームルールの間違いで欠品ではありませんが、これがないとプレイできないことが判明しています。

幸い、このチャートは「セブン・パインズ」と同じものでしたので、このコピーを無償配布しています。これまでに「ゲインズ・ミル」をお買い上げ下さった方々には不足しているチャートのコピーをお送り致しますので、お手数ですが送付先をご一報下さい。ご迷惑をおかけしますが、よろしく申し上げます。

ファランクス・ゲームズ社製品

ネロ 訂正

ルールブック

P15のカードの説明の中で「裏切者」のカードの絵が「凶兆」のものになっています。正しい凶柄は、以下の通りです。



7-1 「レギオンの優勢:プレイヤーはイタリア半島の属州(Southern ItalianとNorthern Italian)毎に、自分のレギオンの総数が自分以外のレギオンの総数より多い場合、その上回ったレギオンの数だけDPを獲得します。」→「レギオンの優勢:プレイヤーはイタリア半島の属州(Southern ItalianとNorthern Italian)内の自分のレギオンの総数が自分以外のレギオンの総数より多い場合、その上回ったレギオンの数だけDPを獲得します。」]

※Southern ItalianとNorthern Italianの2つの属州を1つの属州のように考えて、その中にいる全てのレギオンをまとめて比較します。Southern Italianに自分のレギオンが4個、Northern Italianに他のレギオンが3個いる場合は4-3=1で、1DPを獲得します。

ネロ Q&A

Q1: リーダーは単独で敵のレギオンのいる属州に進入することはできますか。

A1: 5-7項にある通り、レギオンと全く同じように敵のレギオンのいる属州に進入できます。ただし、通過の許可を得られない時はその属州で移動を終了しなければなりませんし、単独で攻撃することもできません。これを利用して、リーダーは他のプレイヤーのレギオンがいるイタリア半島を通過してローマに単独で進軍することもできます。

Q2: レギオンがローマに進入、もしくは撤退や退却することはできますか。

A2: できます。ただし、ローマにいるレギオンは、ローマでの皇帝即位の宣言におけるレギオンの優勢には数えられません。レギオンの優勢はSouthern Italianと

Northern Italianの2つの属州にいるレギオンのみを数えます。

プリンス 訂正

ルールブック

P15 第11章 「◆「オフィス」と「芸術家」:」→「◆「ホールディング」と「芸術家」:」]

※英文ルールの説明も間違っています。

エイジ・オブ・ナポレオン 訂正

ルールブック

19.0 カードの一覧 追加

英文ルールに「降伏の拒絶(No Surrender)」と「急斜面(Reverse Slope)」の2枚のカードの説明が欠落しています。参照するものがないので、カードの説明を元にして作ってみました。

◆「降伏の拒絶(No Surrender)」(降伏): 自陣営の1つの大国が降伏の条件を満たしていたとしても、このターンに降伏する必要はなくなります。[1枚]

◆「急斜面(Reverse Slope)」(戦闘): 防御時に限り、戦闘に参加するイギリスの全ての軍団の戦闘レーティングを2ずつ増加させることができます。このカードは連合軍プレイヤーだけがプレイできます。[1枚]

プレイエイドカード #2

冬季損耗表

上の戦力の欄が1~8戦力となっていますが、正しくは3~10です。

エイジ・オブ・ナポレオン Q&A

Q1: キャンペーンフェイズに手番プレイヤーが「大遠征」を出した後に、非手番プレイヤーが「優柔不断」をプレイした場合、先攻プレイヤーによって先にプレイされたカードはどのような扱いになるのですか。

A1: 原則として、カードプレイは非手番プレイヤーの出したものの(今回の場合は「優柔不断」)の効果が優先されるものとします。ただし、手番プレイヤーは各フェイズ開始時に、自分がカードを出す前に非手番プレイヤーにカードを使うかどうかを聞くようにして下さい。こうしたケースで、手番プレイヤーが非手番プレイヤーにその旨を聞かなかった場合は「優柔不断」の効果で先手プレイヤーのそのキャンペーンラウンド全体がパスされるので、「大遠征」はプレイされなかったことになり手番プレイヤーの手札に戻ります。

ハウス・デバイデッド 訂正

地図盤のアトランタ(ATLANTA)とニュー・オーリンズ(NEW ORLEANS)の最大動員可能ユニット数(ボックスに記載されている数字)はアトランタが0、ニュー・オーリンズが1となっていますが、正しくはどちらも2です。

現在、発売元のファランクス・ゲームズ社から送付された訂正シールを無償配布しています。

これまでに「ハウス・デバイデッド」をお買い上げ下さった方々には訂正シールをお送りしますので、お手数ですが送付先をご一報下さい。

