

サンセット・ゲームズ取り扱い商品 正誤表

※本誌第1号に掲載されたものは除く

聯合艦隊

駒の訂正

◆ソ連海軍
「DD Strozhevoi級」→「DD Storozhevoi級」

チャートの訂正

◆雷撃戦闘結果表
雷撃損害判定表「雷撃力」→「防御力」

◆雷撃戦闘結果表(簡易版)

基本命中魚雷数判定表

「雷撃力」→「射程×艦速係数」

「サイの目」→「発射管数」

雷撃損害判定表「雷撃力」→「防御力」

雷撃力算定式→雷撃力算定式と表記されている右上の表

「雷撃力算定式」→「艦速係数表」

「目標係数」→「艦速係数」

雷撃命中判定表 判定表を差し替え

衝突判定表

「10+」→「10-」

「11-」→「11+」

夜戦時の視認範囲マトリクス

「36ヘクス」→「35ヘクス」

※以上の変更点は、本誌折り込みのチャートで全て訂正されています。

シナリオカードの訂正

◆シナリオ5 日本海軍

DD春風→DD春雨

◆シナリオ7 日本海軍

DD雷(吹雪級1)→(暁級1)

DD暁(吹雪級2)→(吹雪級1)

◆シナリオ13 日本海軍

DD綾波を除く全ての艦艇 向き 4→3

※DD綾波だけは向きは4です。

◆シナリオ16 日本海軍

CL阿武隈 データ b→c

DD雷(吹雪級1)→(暁級1)

DD電(吹雪級2)→(暁級2)

◆シナリオ19 アメリカ海軍

向き 2→5

◆シナリオ20

「1943年11月24日 2340」

→「1943年11月24日 2340」

日本海軍

DD天霧(白露級1)→(吹雪級1)

DD夕霧(白露級2)→(吹雪級2)

◆シナリオ21

地図盤(サマール沖)

	1	2	3	4	5	6	7	A	B	C	D	E	F	G
	Wickes cl.	2	a	14				APD	1	b	14			
	ウイックス級	6		6										
	DD	4		7					4		5			
	イギリス海軍													
	Welshman								3	a	4			
	ウェルシュマン													
	ML								6		7			
	Cargo Ship								0	a	0			
	貨物船													
	AK								4		3			
	Tanker								0	a	0			
	タンカー													
	AO								4		3			

◆シナリオ22

地図盤

上のシナリオ21と同じ

CL矢矧 1C-1611 → 1B-0111

太平洋艦隊

ルールブックの訂正

◆17.0項

「日本軍は、攻勢限界線支配転換ヘクスであるシンガポール(ヘクス0916)、バタビア(ヘクス1017)、ラバウル(ヘクス2218)、ウェーク(ヘクス2611)の4つの港を全て支配した瞬間に、攻勢限界線内の全てのヘクス(中国大陆を除く)は一齊に日本軍の支配下となります」→「日本軍は、攻勢限界線支配転換ヘクスであるシンガポール(ヘクス0916)、バタビア(ヘクス1017)、ラバウル(ヘクス2218)、ウェーク(ヘクス2611)、マニラ(1412)の5つの港を全て支配した瞬間に、攻勢限界線内の全てのヘクス(中国大陆を除く)は一齊に日本軍の支配下となります」

Q&A

Q1: シナリオ1で7.56項を適用すると横須賀と呉がシナリオの登場エリアにないため、増援として登場する日本軍NACは空母への補充は不可能でしょうか。

A1: 横須賀と呉が登場しないシナリオについては便宜上、自軍補給源からNACの補充を受け取るものと考えて下さい。シナリオ1では、トラックが補給源なのでトラックからNACの補充を受け取ることができます。ただし、海上移動時にNACの補充を受け取っても、実際に使われるにはリターン期であることに注意して下さい。

Q2: 空母への補充が不可能な場合、増援で登場するNACはLACに転用するしかないと思いますが、7.59項に「直ちに他の飛行場に転送することもできます」とあります。この転用と転送には、7.52項の転送の上限を別々に適用するのでしょうか。

A2: 転用して別の飛行場へ転送した場合には、転用された飛行場は「中継基地」とみなします。したがって、転送の制限には加えません。転送の制限はフェイズ開始時とフェイズ終了時を比較して2レベルまでしか増加してはならないものと解釈して下さい。

Q3: ヌーメアに増援で登場したNACは、各フェイズのリターン期にLACに転用するか、第7フェイズのリターン期の終了時までNACとして蓄積できるのでしょうか。

A3: その通りです。空母の有無にかかわらず、第7フェイズ終了時までNACとして保持することができます。ただし、第7フェイズのリターン期終了時に空母に搭載されるかLACへ転用されていないNACは全て失われます。

Q4: 合計7ヒットを防御力7の1ユニットだけのTFに相互適用で被害を与える場合は損傷になりますか。

A4: このような相互適用は10.23項にしたがって、合計ヒット数が4以下の場合が存在しない場合に限られます。そしてこのような場合、通常は相互適用しないので、ヒット数は通常通り一重適用となります。

Q5: 合計4ヒットを防御力3の2ユニットのTFに相互適用で被害を与える場合はどちらにも適用できるので、2ヒットずつに分けると被害なしということでいいでしょうか。

A5: この場合は2ヒットずつに分けると切り上げられ、2ユーニット共が損傷を受けます。

Q6: 洋上滞在フェイズを1で出撃したTFは、そのフェイズのリターン期で帰港できるTFでも海上移動時に帰港しなければなりませんか。要するに、洋上滞在フェイズを1で出撃して海戦を行ってからリターン期に帰港することは可能なのでしょうか。

A6: 可能です。洋上滞在のフェイズを超えることによる損害判定はリターン期の終了時に適用されます。

Q7: 地上軍ユニットが単独でTFを作って海上移動している時に航空攻撃を受けた場合、対空力は0でしょうか。

A7: その通りです。地上軍ユニットが洋上にある場合は対空力も海戦力も0です。NSPだけは連合軍の軍團規模もしくは軍團規模のユニットが強襲上陸を目的として出航する場合のみ0ではありません。

Q8: キャンペーンシナリオでは、たしかに日本軍の旅団ユニットは地図盤上に2個しか登場しませんが、これは正しいです。一方、シナリオ6以降のシナリオは全て「独立したゲーム」になっていて、キャンペーンシナリオでは、日本軍は旅団ユニットを3個以上登場させられないよう思えるのですが、これは正しいのでしょうか。

A8: 間接CAPを適用した後に対空力5の欄を使用します。つまり、TFの対空力が5になるのではなく、航空攻撃の判定が対空力5の欄で行われます。これは連合軍の奇襲攻撃の場合でも同様です。

Q9: 蓄積しているNACは空母に補充しないと戦闘できないのでしょうか。

A9: その通りです。NACである限り、空母に搭載しなければあらゆる戦闘には参加できません。

Q10: 新しく登場した増援のNACは空母に補充せずに直接LACに転用してもよいのでしょうか。

A10: 可能です。全てのNACはその時の状態(「空母に搭載」、「補給源に存在」、「(日本軍のみ)練習空母に存在」のいずれか)にかかわらず、直接LACへの転用が可能です。

Q11: LACのスタック制限は転送終了時に判定すればよいのでしょうか。常にスタック制限を判定すると、シナリオ1ではトラックでNACから転用したLACはラバウルに送ることができません。

A11: 終了時に判定します。トラックは8NSPの港湾なので3ユニットまでスタックできます。質問の意味は、例えはラウのよろ1ユニットしかスタックできない飛行場への転送に関するものだと思われます。LACの置き換えはいつでも自由に行えるので、例えば2LACが配置されている飛行場へ1LACを転送したならば、「直ちに」3LACの1ユニットに置き換えて下さい。

Q12: 8.24項で「日本軍は軍規格のユニットだけが1個師団を分派できます」とありますが、その他の規格のユニットは分割できないのでしょうか。例えば、シナリオ1で日本軍は初期配置の川口支隊を強襲上陸させると、残り1個旅団しか強襲上陸できなくなります。川口支隊が強襲上陸前の海戦で全滅した場合、増援で登場するのは師団だけなので、ターンの強襲上陸の制限を超してしまい、ガダルカナルに上陸ができません。もし師団を分割できれば再度強襲上陸ができるのですが、やはり不可能なのでしょうか。

A12: 分派が可能なのは日本軍の9戦闘力を持つ軍規格のユニットのみです。できましたら、「プラン・サンセット vol.1」に掲載されている「初心者のための『太平洋艦隊』入門」にはシナリオ1についての作戦研究記事を参考にして下さい。

Q13: キャンペーンシナリオのセットアップを見ると旅団ユニットは2個しか登場せず、その後の増援による

追加もありません。さらに8.5項によると、日本軍の師団ユニットは旅団ユニットを分派することもできません。ところが、シナリオ6などではセットアップで3個の旅団ユニットがセッタップされ、さらに増援でも旅団ユニットが登場します(ゲームには日本軍の旅団ユニットは8個も用意されています)。キャンペーンシナリオでは、日本軍は旅団ユニットを3個以上登場させられないよう思えるのですが、これは正しいのでしょうか。

A13: キャンペーンシナリオでは、たしかに日本軍の旅団ユニットは地図盤上に2個しか登場しませんが、これは正しいです。一方、シナリオ6以降のシナリオは全て「独立したゲーム」になっていて、キャンペーンシナリオでは、日本軍は旅団ユニットを3個以上登場させられないよう思えるのですが、これは正しいのでしょうか。

A14: 特定のイベントが起きるのはゲーム中一度だけです。一度使用したイベントチケットは、ゲームから除外され、カップの中には戻されません。

A15: 今川義元は沓掛城から大高城までの移動には最短で15移動力必要ですが、ゲーム中に「休息」のイベントが起きた場合、最低でも2ターンの間(今川義元のアクション前に休息イベントが起きた場合は3ターン)今川義元は移動できないので、移動力は最大でも2移動力×(9-2)ターン=14移動力となり、大高城にはたどりつけないことになりますが、間違いはないでしょうか。

A16: ゲーム中に「休息」のイベントが起きた場合は、その通りです。

A17: 選択ルールの「松平元康隊の疲労」を使った場合、ブレイバランスが織田軍に有利に大きく傾くよう気がしますが、どうなのでしょうか。

A18: 「松平元康隊の疲労」を使った場合、ブレイバランスはたしかに織田軍に有利に作用します。そのための選択ルールとなっています。ヒストリカルの設定を重視したものですので、その点をご了解下さい。

関ヶ原

本誌第1号掲載追加ルールの訂正

◆城内での内戦

「内応軍と複数の軍という戦いになります」→「内応軍と全ての部隊という戦いになります」

◆宇都宮の東軍

このルールは、選択ルールです。

◆本隊の壊滅

削除

</

Q3: 合戦時に敵の武将を中立にした後、その軍を故意に攻撃して撤退もしくは全滅させて志氣の影響の修正を受けることはできるのでしょうか。

A3: 可能です。

Q4: 小大名の裏切りが城の中で発生した場合、城の防御力は修正値として適用できるのでしょうか。

A4: できません。

Q5: 伊勢路で吉川広家が裏切ると、毛利秀元は移動制限解除後も地域移動の行軍の制限によって先に移動できなくなるのでしょうか。

A5: その通りです。

Q6: 「上田で足止め」の情報カードは「徳川家康の使者上田へ」で1回のみ解除され、続けて出される足止めのカードには効力はないのでしょうか。

A6: ありません。

Q7: 「上杉の出陣」の情報カードが大きなウェイトを占め、これが出ると西軍の勝利、出ないと東軍が勝利するくらい頻繁に出るのは問題ではないでしょうか。毛利輝元と豊臣秀頼の出陣に比べて上杉と佐竹は出陣の情報カードは出やすく、伊達と最上の出陣もしくは佐竹の中立で減りはしますが、全滅にはほとんど至りません。毛利輝元と豊臣秀頼出陣の情報カードに比べて上杉と佐竹の出陣の情報カードは出すぎる感があります。歴史上、毛利輝元より上杉の方が出陣する可能性が高いとも思えません。

A7: あえて考慮している点は「伊達の出陣」を3枚使用できる点です。個人的には、上杉出陣の可能性はたしかに高いと思いますが、そのことを考慮して作戦を開拓しているために勝利が確定するまでは偏りを感じることはなく、現状におきましても私と対戦しているプレイヤー達からは大きな問題として提起されていません。

『関ヶ原』をいうゲーム全体を考えた場合、今のところこれらの確率は妥当なところと考えています。もし変更するとすれば、「伊達の出陣」の情報カードを1~2枚増やすか、「上杉の出陣」の情報カードを減らす方法が考えられます。

The Korean War

ルールブックの訂正

◆7-6項

「7-5-2」→「7-6-2」

Q&A

Q1: 国連軍の海上移動について、エボック版の5-6-(4)項では「行こうとする港が北朝鮮軍のZOCに入っている時には、国連軍は海上移動を行えない。(以下略)」となっていますが、サンセット版5-6-4項では「北朝鮮軍ユニットのZOCにある港湾ヘクスから海上移動は行えません。(以下略)」となっています。どちらが正しいのでしょうか。

A1: サンセット版では、エボック版の「行こうとする港」を目的地の港ではなく、出発する港として明確化しています。

エボック版ルールは以下のようになっています。

(4) 行こうとする港が北朝鮮軍のZOCに入っている時には、国連軍は海上移動を行えない。また北朝鮮軍に占領されていると、その港に海上移動することはできない。

弊社では「また北朝鮮軍に占領されていると~」と前文と区別した表記になっていたことに注視しました。「行こうとする港」が行き先の港を指している場合は、

「また北朝鮮軍に占領されている場合も~」と並列で表記されるべきだと考えます。また、「その港」も「行こうとする港」と「北朝鮮軍に占領されている(港)」のどちらにかかっているかが不明瞭です(同一文内にある後者を優先しています)。

現時点では「行こうとする港」が目的地の港と出発する港のどちらを指しているかが明確ではありませんので、異論はあるかと思いますが、これを公式回答とします。

Q2: 敵ユニットから攻撃を受け、損害が0だった場合、防御側プレイヤーは退却あるいは潰走を選択することは可能でしょうか。

A2: できません。退却や潰走は戦闘結果で1ステップ以上の損害があった場合のみ選択可能です。

Q3: 潰走時は7-5-3項とは異なり、その途中でスタック制限を違反あるいは超過してもよいのでしょうか。

A3: 超過してもかまいません。ただし、7-6-3項「巻き添え」が発生します。

Q4: 攻撃による損害が2ステップロスに満たない場合でも、防御側プレイヤーは潰走を選択することが可能でしょうか。

A4: できません。潰走は戦闘結果で2ステップ以上の損害があった場合のみ選択可能です。

Q5: D状態のユニットが都市を占領することは可能でしょうか。

A5: できません。

Q6: 自軍ユニットのスタック内にD状態でないユニットとD状態のユニットが混在している場合(7-7-4項)による司令部による連鎖的なD状態化の回避が適用されている)でも、7-7-3項の攻撃側に有利な戦闘時の修正を受けるのでしょうか。

A6: その通りです。D状態のユニットを1個でも含むスタックは、自動的に戦闘時に不利な修正を受けます。

Q7: 8-1項を含め、オーバーランの前提として「移動中に~」という表現が幾度か見られますが、移動フェイズ開始時に隣接している敵ユニットに対して、移動の最初の行動として、そのままオーバーランを行うことは可能でしょうか。

A7: 可能です。

Q8: 5-3-2項には「移動中のユニットに移動力が残っている時には、国連軍は海上移動を行えない。(以下略)」となっていますが、オーバーランはそのルールの例外といふ解釈でよいのでしょうか。

A8: その通りです。ただし、無視できるZOCはオーバーランの対象となる敵ユニットのZOCのみです。

Q9: 5-3-3項に「全てのユニットは、敵ユニットのZOCから~(中略)~他の敵ユニットのZOCへ直接移動できません。」とありますが、オーバーランの対象である敵ユニットとは別の敵ユニットのZOCからZOCに移動する形でオーバーランを実行することは可能でしょうか。

A9: できません。オーバーランの対象である敵ユニットとは別の敵ユニットのZOCは通常通り別々に考慮しなければなりません。

Q10: 8-1-7項(及び地図盤)に「オーバーランは1つの移動フェイズ中に~(中略)~同じユニットに対して何回でも行うことができる。」とありますが、8-1項の説明では「オーバーランされた敵ユニットはその瞬間に全滅し、盤上から除去されます。」とあります。同じユニットが1つの移動フェイズに敵ユニットから複

数回のオーバーランを受けることはありえないのではないか。

A10: オーバーランは必ず成功するものではなく、例えば1個のユニットが敵の3個のユニットから順番にオーバーランを受ける場合があります。

Q11: 10-1-4項の「補給線は敵ユニットのいるヘクスや、~(中略)~に設定することができます。」の「敵ユニット」には、5-4-3項や5-5-3項の特殊移動を妨害する敵ユニットの表記と同じく、敵の補充兵カウンターや司令部ユニット、交通妨害カウンターなども含まれるのでしょうか。

A11: その通りです。

Q12: 10-1-4項の「国連軍は北朝鮮軍の占領/解放マーカーが置かれている都市ヘクスにも補給線を設定することができます」とは、北朝鮮軍ユニットが配置されているたり、そのZOCの及んでいない「占領/解放マーカーが置かれているだけの空白の都市ヘクス」であるという解釈でよいのでしょうか。

A12: その通りです。

Q13: 补充兵カウンターも補給切れや孤立状態になるのでしょうか。

A13: どちらにもなりません。

Q14: RX2やRX3などの补充兵力カウンターの补充ポイントの一部だけを使用し、RX1やRX2カウンターに置き換えることは可能でしょうか。

A14: 可能です。

Q15: RX2やRX3などの补充兵力カウンターを11-3-2項の北朝鮮軍歩兵師団のように分派し、それらを個別に移動させることは可能でしょうか。可能だとすれば、その分割は再編成フェイズに行うのでしょうか。

A15: プレイヤーはゲーム中のいつでも好きな時に、同じポイントの範囲内で补充兵力カウンターを分割、統合できます。

Q16: 11-2-6項には「补充兵力カウンターは単独では敵ユニットのZOCに進入できず、また补充兵力カウンターの存在するヘクスに敵ユニットが進入すれば、その补充兵力カウンターは直ちに除去されます」とあり、単独の补充兵力カウンターであっても敵ユニットにスタックされなければ、敵ユニットの移動によって敵ユニットのZOCに入ったとしても除去されないと解釈できるのですが、同項には統いて「补充兵力カウンターが味方の戦闘力を持つユニットとスタックしている場合は、敵ユニットのZOCに入ても除去されることはありません」とあります。司令部の例などから鑑みて、単独の补充兵力カウンターは敵ユニットのZOCに入つたならば、直ちに除去されるのでしょうか。

A16: パルチザンはソ連国内のヘクスであれば補給切れにできますが、大都市ヘクスにこれを適用する場合、大都市ヘクスは常に補給下というルールとどちらが優先されるのでしょうか。

A17: パルチザンが優先されます。

Q18: 港間移動は敵ユニットのZOCが及ぶ自軍支配下の港に行うことができますか。もしこれが可能な場合、このゲームには戦闘後前進のルールがないため、港湾都市は港間移動でユニットを送り続ける限り陥落しなくなります。

A19: この場合の条件は「自軍移動セグメント開始時に自軍の支配下にある」ことだけで、さらに8-24項には、「支配していれば敵ユニットのZOCにあっても港湾の機能は失わない」とあります。したがって、現段階での答えは「可能」となります。

Q20: 海上移動も移動の一種ですか？

A20: はい。通常の移動と同時に行われます。ご指摘の状態になるのはプレイヤーが第2プレイヤーの場合です。このゲームではイニシアチブを保持していない場合は前進が困難です。これは港湾都市に限らず他のヘクスでも同じです。第1プレイヤーとなれば敵の海上移動の前に自軍ユニットが移動できますので、港湾都市でも普通に占領することができます。

A18: できません。統合できるのは歩兵連隊ユニットだけです。

Q19: 交通妨害として戦術空軍カウンターを配置され、その影響下のヘクスで移動フェイズを開始した北朝鮮軍ユニットは、その移動フェイズ内でその位置から1ヘクスも移動しなかった場合、15-3-2項によるステップロスの被害は生じないのでしょうか。

A19: その通りです。全く移動しなければステップロスすることはありません。

Q20: 「北朝鮮軍プレイヤーは陸地ヘクスならば、どのユニットをどのヘクスにどれだけスタックさせてもかまいません」とあり、そして「ただし、セットアップ終了時には通常のスタック制限が適用されます。」とあります。これは「6-1-1項の特例として、セットアップ終了時に通常のスタック制限が適用されます。」とあります。したがって、ソ連軍のユニットは、その移動フェイズで通常のスタック制限が適用されません。

A20: 「北朝鮮軍プレイヤーは陸地ヘクスならば、どのユニットをどのヘクスにどれだけスタックさせてもかまいません」とあります。したがって、ソ連軍のユニットは、その移動フェイズで通常のスタック制限が適用されません。

Q21: 「北朝鮮軍プレイヤーは陸地ヘクスならば、どのユニットをどのヘクスにどれだけスタックさせてもかまいません」とあります。したがって、ソ連軍のユニットは、その移動フェイズで通常のスタック制限が適用されません。

A21: その通りです。戻りくどい記述になっていますが、セットアップ時もスタック制限には注意が必要ということです。

失われた勝利

ルールブックの訂正

◆17-1項

誤 「全ての大都市ヘクスも補給源となります。これらは、敵ユニットのZOCに入っていても、補給源として用いることができます」

正 「補給源に設定されている両軍の大都市ヘクスは、敵ユニットのZOCに入っていても、補給源として用いることができます」

Q&A

Q1: パルチザンはソ連国内のヘクスであれば補給切れにできますが、大都市ヘクスにこれを適用する場合、大都市ヘクスは常に補給下というルールとどちらが優先されるのでしょうか。

A1: パルチザンが優先されます。

Q2: 港間移動は敵ユニットのZOCが及ぶ自軍支配下の港に行うことができますか。もしこれが可能な場合、このゲームには戦闘後前進のルールがないため、港湾都市は港間移動でユニットを送り続ける限り陥落しなくなります。

A2: この場合の条件は「自軍移動セグメント開始時に自軍の支配下にある」ことだけで、さらに8-24項には、「支配していれば敵ユニットのZOCにあっても港湾の機能は失わない」とあります。したがって、現段階での答えは「可能」となります。

Q3: 海上移動も移動の一種ですか？

A3: はい。通常の移動と同時に行われます。ご指摘の状態になるのはプレイヤーが第2プレイヤーの場合です。このゲームではイニシアチブを保持していない場合は前進が困難です。これは港湾都市に限らず他のヘクスでも同じです。第1プレイヤーとなれば敵の海上移動の前に自軍ユニットが移動できますので、港湾都市でも普通に占領することができます。

Q4: 港間移動は敵ユニットのZOCが及ぶ自軍支配下の港に行うことができますか。

A4: はい。通常の移動と同時に行われます。ご指摘の状態になるのはプレイヤーが第2プレイヤーの場合です。このゲームではイニシアチブを保持していない場合は前進が困難です。これは港湾都市に限らず他のヘクスでも同じです。第1プレイヤーとなれば敵の海上移動の前に自軍ユニットが移動できますので、港湾都市でも普通に占領することができます。

Q5: 港間移動は敵ユニットのZOCが及ぶ自軍支配下の港に行うことができますか。

A5: はい。通常の移動と同時に行われます。ご指摘の状態になるのはプレイヤーが第2プレイヤーの場合です。このゲームではイニシアチブを保持していない場合は前進が困難です。これは港湾都市に限らず他のヘクスでも同じです。第1プレイヤーとなれば敵の海上移動の前に自軍ユニットが移動できますので、港湾都市でも普通に占領することができます。

せんが、第2プレイヤーの場合は確地部隊が必要になります。

Q6: 鉄道線を支配するためには、全ての鉄道ヘクスを「踏む」必要がありますか。それとも、途中に敵ユニットや敵支配下の都市がなければ、最前線の「踏んだ」鉄道ヘクスまで一気に枢軸軍鉄道支配区間明示マークを移動させることができますか。

A6: 全てのヘクスを踏む必要はありません。最前線の「踏んだ」鉄道ヘクスまで、一気に枢軸軍鉄道支配区間明示マークを移動させることができます。

Q7: 「シナリオ4「スターリングラード救出作戦」のセットアップに関してですが、ヘクスD34.21に1-2-4 Rum Cav Bn (56)とセットアップしますが、ルーマニア軍の第56騎兵は1-3-4の他1-2-4もあります。1-2-4と(56)のどちらが正しいのでしょうか。

A7: シナリオ1のセットアップには「D52.28:16-1-1 Rumanian Artillery Rgt (1 Hvy), 1-3-4 Rumanian Cavalry Bn (56), 2T」と書かれています。16-1-1はシナリオ4においても騎兵の下にセットアップが書かれていますので、(56)が正しいと思われます。

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。

モメンツ・イン・ヒストリー社製品

ヴェルキエ・ルーキ 訂正

◆セットアップ

Munisingen基地ユニット(Mum) ヘクス2