

Europe Engulfed

日本語ルール

- 1.0 プレイのシーケンス
 - 1.1 天候決定フェイズ
 - 1.2 枢軸プレイヤーターン
 - 1.21 最初の補給決定フェイズ
 - 1.22 生産フェイズ
 - 1.23 最初の作戦移動フェイズ
 - 1.24 最初の戦略移動フェイズ
 - 1.25 最初の戦闘フェイズ
 - 1.26 突破フェイズ
 - 1.27 最終補給決定フェイズ
 - 1.3 連合軍プレイヤーターン
 - 1.4 ターン行進フェイズ
- 2.0 戦略戦争
 - 2.1 ASWとUボートキャンペーン
 - 2.2 戦略航空戦争
 - 2.3 戦略戦争生産制限
- 3.0 補給
 - 3.1 概要
 - 3.2 補給源
 - 3.3 海域エリアを越えた補給線
 - 3.4 補給切れの影響
 - 3.5 補給の回復
 - 3.6 最終補給決定フェイズ
- 4.0 生産
 - 4.1 概要
 - 4.2 海軍維持
 - 4.3 再配備
 - 4.4 新しいユニットの生産
 - 4.5 生産手順
 - 4.6 制限された生産
 - 4.7 パルチザン
- 5.0 移動
 - 5.1 作戦移動フェイズ
 - 5.2 戦略移動フェイズ
 - 5.3 海上輸送
 - 5.4 突破移動フェイズ
 - 5.5 スタック制限
- 6.0 戦闘
 - 6.1 概要
 - 6.2 戦闘方法
 - 6.3 戦闘形態
 - 6.4 命中ボーナス
 - 6.5 反撃
 - 6.6 地上支援ユニット
 - 6.7 突破戦闘と移動フェイズ
 - 6.8 戦闘での地形の影響
 - 6.9 野戦陣地
- 7.0 特別アクション
 - 7.1 概要
 - 7.2 上陸侵攻
 - 7.3 空挺作戦
 - 7.4 突破移動と戦闘フェイズ
 - 7.5 戦闘からの退去
 - 7.6 増援による戦闘
 - 7.7 反撃
 - 7.8 制限のない再配置
 - 7.9 限定補給
- 8.0 海軍作戦
 - 8.1 海軍戦闘
 - 8.2 海軍阻止
 - 8.3 艦隊ポイントの移送
- 9.0 政治情勢
 - 9.1 ドイツとドイツ中小国
 - 9.2 ソ連
 - 9.3 イギリスとアメリカ
 - 9.4 イタリア
 - 9.5 フランス
- 10.0 征服と勝利
 - 10.1 大国の征服
 - 10.2 中諸国の征服
 - 10.3 占領したエリアの支配
 - 10.4 勝利条件

クレジット

デザイン&ルール：Rick Young&Jesse Evans

デヴェロッパー：William Cooper

戦闘順列と歴史背景補助：Raynald Foret&Louis

Capdeboscq

図監修：Rodger MacGowan

地図盤、カウンター、ステッカー：Mark Simonitch

*破線下線部は9.28日の明確化です。

概要

Europe Engulfedは、ヨーロッパにおけるWW2の戦略ゲームである。それぞれのプレイヤーは、戦争に影響が出るだろう決断を行う。どこか、規模はどのくらいかを決定し戦争での大きな戦いを行う。幸運と現地司令官の主導を反映するため、ダイスは戦闘の解決に利用される。最後に、プレイヤーのスキルと地上戦略は、戦争の結果に決められるだろう。

Europe Engulfedは、2人プレイか3人プレイで行える。2人プレイでは、1人が連合軍を行い、もう1人が枢軸側を行う。

連合軍側は、2人のチームでプレイが行える。3人でのプレイは、1人目は、イギリスとアメリカを担当し、2人目は、ソ連とフランスと枢軸に侵攻された中小国を担当する。3人目は、枢軸を担当する（ドイツ、イタリア、枢軸側中小国、連合軍に侵攻を受けた中小国）。

3人ゲームの場合、連合軍の勝利結果を総合的に勝者を決めるため、14.48の選択ルールを使用することを推奨する。

ルールを最後まで眺めたら、他のルールを眺めたくなくなるでしょう。これらの参照部分は、ルールを通して読むのに無視されている。これらは、ルールを振り返るため、探したいルールを手助けする、表や語句、そして見出しとして与えられている。

ゲームコンポーネンツ

国家	色
ドイツ	灰色
ドイツエリート	濃い灰色
枢軸中小国	黄色
イタリア	明るい緑色
アメリカ	濃い緑色
フランス	明るい青色
イギリス	濃い青色
ソ連	赤色
ソ連エリート	濃い赤色
中立	茶色

1.0 プレイのシーケンス

それぞれのゲームターンは2ヶ月であり、以下の様にフェイズに分割されている。これらのフェイズは示された順番で行わなければならない。

1.1 天候決定フェイズ

地図盤は3つの天候ゾーンに分かれている；東部、西部、南部である。それぞれの年の3月／4月と11月／12月のターン、天候は気まぐれであり、天候を決定しなければならない。これらのターンは、2つの「気まぐれな天候」結果ボックスがある（地図盤上）、1つは泥濘と軽い泥濘、もう1つは雪と晴れの結果である。

1.11 気まぐれな天候はソ連とドイツプレイヤーがそれぞれダイスを1個振り、大きいダイス方のダイスの目で、上記のターンでの天候を決める。気まぐれ天候ボックスは、もしド

イツプレイヤーのダイスの目が大きいなら、ドイツ側の結果で示され、ソ連プレイヤーのダイスの目が大きいなら、ソ連側の結果で示されている（もしくはもしダイスの目が同じなら）。この1個のダイスの目の比較は全ての3つのゾーンの天候を決める。晴れの天候はプレイで何の影響も出ない、雪、泥濘、そして軽い泥濘は以下の影響が出る。

1.12 雪：雪のターンの間、それぞれのターンの戦闘フェイズで、全ての攻撃ユニットは戦闘ダイスが半分になる（切り捨て）。装甲と歩兵ユニットは合計し別々に半分にする。全ての当てはまる加算と分割は切り下げ前に計算する。雪は防御側ユニットに何ら影響を与えない。本国で攻撃するソ連とフィンランド地上ユニットはこの雪の影響を受けないで普通にダイスの数を振る。沼地は、装甲部隊は沼地に入れないほかは、雪のターンでは荒地地として扱う。地上支援ユニットは雪のゾーン内では戦闘に参加できない。

1.13 泥濘：泥濘のエリアで作戦移動でユニットの完全な移動力を脱出か／そして入るのにコストがかかる。最初の戦略移動フェイズは泥濘の影響を受けない。突破移動フェイズ（作戦か戦略）は泥濘のゾーン内では行えない。装甲部隊は、泥濘内でヒットボーナス（攻撃か防御で）を使用できない、さらに奇襲攻撃ボーナス（14.43 (b)）とエリートユニットボーナスも受けられない。防御側歩兵ユニットは、泥濘ターンでヒットボーナスを受けられる。地上支援ユニットは泥濘ゾーン内で戦闘に参加できない。

1.14 軽い泥濘：軽い泥濘のゾーンは軽い泥濘のエリアに入るか離脱する突破移動フェイズ（作戦か戦略）がない以外、晴れの天候と同じである。

1.2 枢軸プレイヤーターン

1.21 最初の補給決定フェイズ：枢軸ユニットは補給切れかどうか判定を行う（3.1と3.3参照）。ユニットは、最終補給決定フェイズ（1.27）まで、たとえ移動や後のフェイズで補給切れになっても、補給状態となったら以後そのままの状態が残る。補給切れと決められたユニットは「Out of Supply」マーカーを置き、最終補給決定フェイズまで補給切れで残る。

1.22 生産フェイズ：枢軸プレイヤーは利用可能なWERPを計算する、戦略戦争の損害を出し減算し、そして海軍維持費を払い、その後残りのWERPで購入か／そして、生産ルールに従い戦力が減少したユニットのステップを再建する（4.0）。

1.23 最初の作戦移動フェイズ：全ての枢軸ユニットは作戦移動でこのフェイズ中に移動できる（5.1）。戦争はこのフェイズで宣言できるのみである。このフェイズでいつでも戦争を宣言でき、防御側ユニットが配備された後で、攻撃側ユニットは新しい敵軍の中に自由に移動できる。

1.24 最初の戦略移動フェイズ：一定の枢軸ユニットの数（20.3）は戦略移動できる（5.2）。

1.25 最初の戦闘フェイズ：1つの戦闘ラウンドは要求された場所での戦闘の全てのエリアで戦闘を行う（6.2）。このフェイズで着手した戦闘は、以下の1.26で獲得した突破戦闘フェイズ（突破移動フェイズ）と違い、特別アクションの消

費を要求されない。

1.26 突破フェイズ：枢軸プレイヤーは特別アクションを消費して、1つ以上の突破フェイズを行える。突破フェイズは突破プレイヤーの望む順番で行い、それぞれのフェイズは1回以上行われる。突破フェイズは戦闘(6.7)と移動フェイズが含まれ、両方とも作戦と戦略が含まれる(5.4)。

1.27 最終補給決定フェイズ：補給切れとなった枢軸ユニットは除去される(ちょうど最初の補給決定フェイズで早期に補給状態であったユニット)、そして友軍の支配した要塞が特別アクションを行う以外はユニット待機場所へ置かれる(7.9)。

1.3 連合軍プレイヤーターン

連合軍プレイヤーは、枢軸を連合軍と読み替え、上記の1.21から1.27までのフェイズを行う。

1.4 ターン更新フェイズ

ターンマーカーは次のターンへ前進し、そして新しいゲームターンは天候決定フェイズから始まる。

2.0 戦略戦争

戦略戦争は敵の生産能力に攻撃し、WERPが決定した後、しかし海軍維持費を払う前に、いつも敵の生産フェイズで解決する。Uボートとドイツのイギリスに対する爆撃は連合軍の生産フェイズで解決する。西部連合軍のドイツに対する爆撃は枢軸生産フェイズで解決する。Uボートは、もしドイツが一般情報欄に少なくとも1つのUボートポイントを置いたら、強制で行う。

2.1 ASWとUボートキャンペーン

イギリスプレイヤーは最初のASWレベルを割り当てる、そしてドイツプレイヤーはそれぞれのシナリオでの最初の配置されるUボートポイントの数を割り当てる。これらの最初のレベルは生産を増やし、戦略戦争(Uボートのみ)で減らす。

2.11 戦略戦争の一部のUボートはイギリスプレイヤーがASW表でダイスを振り始める、そして現在のASWレベルでダイスを振り参照する。示された結果は除去されるUボートのパーセント(切り上げで損害を出す)である(20.5参照)。

2.12 ドイツプレイヤーはUボート攻撃表でダイスを振り、残っているUボートポイントで参照してダイスを振る。示された結果はこのターンのイギリスの利用可能なWERPを減少させる。

2.13 もしUボート戦争を解決した後で記録欄上で20Uボートポイントが残っているなら、連合軍戦略移動(5.2)はこのターンに不幸な影響を与える。20Uボートポイント毎にアメリカとイギリスの戦略移動(20.3)を1つ減らす。

2.2 戦略航空戦争

戦略爆撃は爆撃プレイヤーの選択で、ドイツはイギリスに対し、もしくは西部連合軍はドイツに対し行う。爆撃プレイヤーは空襲を行うために少なくとも1つの爆撃ポイントを持たなければならない。ドイツはフランスを攻略するまで空襲できない(10.12)。

2.21 爆撃ポイントは爆撃空襲で使用する、そしてターンで

1回使用できる。戦闘機ポイントは援護機として敵のプレイヤーターンに攻撃として使用できる、そして自分のターンでは迎撃機として防御に使用できる。それぞれの戦闘機ポイントは同じターンで攻撃と迎撃で使用できる。

2.22 もしプレイヤーが空襲を行うことを決定したら、全ての爆撃ポイントは残しておかないで全て使用しなければならない。全ての利用可能な戦闘機ポイントは援護機として使用しなければならない。航空ポイントは次の方法で解決する。

a) 防御側は迎撃反応の宣言—晴れか軽い泥濘のターンで(空襲で影響の出る天候は西部ゾーン内の現在の天候を基準とする)、5ポイント以上の爆撃ポイントのある空襲は、空襲に対する迎撃する防御戦闘機を強要する。泥濘か雪のターンで、10以上の爆撃ポイントは迎撃戦力を要求される。もし防御側が迎撃しないなら、防御戦闘機は空襲戦力に攻撃できない。

b) 迎撃に対し護衛機の攻撃—もし防御戦闘機が空襲に対し迎撃したら、空襲プレイヤーはそれぞれの護衛ポイントで1個ダイスを振る、6がでるたびに、1個の迎撃ポイントと1個の護衛ポイントが除去される。全ての迎撃機が破壊された後超過した結果は無視される。

c) 爆撃機に対する生き残った迎撃機の攻撃—護衛機の攻撃で生き残った迎撃機は爆撃機に対し、5、6のダイスの目で1個の爆撃機を除去する攻撃を行える。超過分は無視する。

d) 対空砲は残存爆撃に対し今から攻撃ができる。ドイツとイギリスはシナリオで対空砲のレベルを指定されている。対空砲レベルは最大4の対空砲レベルにカレンダーイヤー時に1回だけ上昇できる。その時に爆撃の現在の数字を基本とした対空砲ダイスの数字は、以下のようなレベルで解決される。

対空砲レベル	ダイス数
0	なし
1	5 敵爆撃ポイント毎に1個
2	4 敵爆撃ポイント毎に1個
3	3 敵爆撃ポイント毎に1個
4	2 敵爆撃ポイント毎に1個

小数点以下は準備されたダイス以外で墜落する、そして6の目毎に対空砲により1爆撃ポイントが除去される。

2.23 爆撃の解決：爆撃は上記後解決される。1個のダイスはそれぞれの爆撃ポイント毎にダイスを振る。天候が晴れか軽い泥濘なら5、6の目で命中となる。天候が泥濘か雪なら6の目で命中となる。それぞれの1つの命中はこのターンの敵の1つのWERPを減少させる。

2.24 次は航空戦闘ルールの例外である。1回航空機が活性化したら、ゲームの残りの期間影響は残る。

a) 1943年Jan/Febターンが始まったら、全ての連合軍爆撃は爆撃する場合ボーナスを得る(天候が晴れか軽い泥濘なら4、5、6の目で命中となる。天候が泥濘か雪なら5、6の目で命中となる)。この時、連合軍爆撃は迎撃機に攻撃でき、ダイス5の目で1個の爆撃機と相殺できる。全ての命中は、相殺前に解決する。超過した相殺、命中分は無視する。

b) 1944年Jan/Febターンが始まったら、全ての連合軍護衛機はドイツ迎撃に対して改良された攻撃ができる。護衛機は、5の目で相殺が可能で、6の目では迎撃機を除去できる。全ての命中は相殺前に解決する。全ての超過した相殺、命中は無視する。

2.25 鉄道阻止：連合軍の戦略爆撃はドイツの戦略移動に影響を与える。もし空襲が晴れか軽い泥濘で行われたら、空襲後記録欄に5爆撃ポイント毎にドイツから1戦略移動ポイントを減らす。泥濘か雪のターンでは、空襲後10爆撃ポイント毎に戦略移動を1減らす。空襲は影響を得るためにこのルールで行わなければならない。

2.26 最大の爆撃損害：爆撃は防御側の支配している補給下の本国エリア内でWERPの半分以上1回の空襲で防御側の生産に対し命中を与えることはできない(4.12)。

2.27 地上作戦の爆撃支援：西部連合軍は枢軸生産フェイズの一部の戦略戦争で戦闘機の少なくとも2：1の優位性があるターンで、連合軍はドイツの工場地帯を爆撃するよりも西部戦線での爆撃空襲でドイツの戦略移動に影響を与える爆撃を望んで解決する前に宣言できる(例外-爆撃は2ターン続けて地上支援はできない)。爆撃の空襲は普通に解決され、ドイツの生産が減らない以外、命中はそのターンの枢軸の戦略移動フェイズ中に、枢軸の戦略移動が1つ減る。もし連合軍がドイツの戦略移動より多く命中があったら、追加の命中は影響はない。

2.28 V兵器：1944年Jan/Febターンが始まったら、ドイツはV1ロケットを購入できる。V1は単独で爆撃に使用し、連合軍生産フェイズでイギリスのみに攻撃できる。V兵器の攻撃はドイツプレイヤーの行う爆撃とは別に解決する、そして連合軍戦闘機は同じターンにV1と爆撃の両方を迎撃できる。コストは2個のV1兵器に対し1WERPである。ドイツプレイヤーはV1を利用するためにフランスの「Pas de Calais」を占領しなければならない。連合軍の戦闘機は5、6のダイスの目でV1を撃墜できる(相殺ではない)。対空砲は爆撃に対する攻撃と同じである。迎撃と対空砲に生き残ったV1は生き残った1ポイント毎にダイスを振り、以下のV兵器チャートを参照する。V兵器は連合軍の戦略移動には影響しない。ドイツの戦闘機はV兵器を護衛できない。

V兵器チャート

ダイス	WERPの減少
1-2	0 WERP
3-4	1 WERP
5-6	2 WERP

1944年のSep/Octターンの開始時に、ドイツプレイヤーは1WERPで1つのV2を生産できる。V2は迎撃と対空砲で攻撃できない以外V1と同じ扱いである、そしてノルマンディーからオランダまで友軍支配の海岸から射撃できる。さらに、V2はV兵器チャートで+1のダイス修正を得る。もし一般情報欄にV兵器があるなら、少なくともそれらのタイプの半分は次のターンまで待機させ、残りの半分は攻撃し

なければならない。V1とV2のマークは、一般情報欄でV兵器の現在のレベルを示すために使用する。

2.3 戦略戦争生産制限

それぞれの国で以下に示す以上に生産はできない。

ドイツ：Uボート8、V1は6、V2は2、航空機ポイント4(そのうち爆撃機は2まで)

イギリス：航空機ポイント2、そのうち爆撃機は1まで

アメリカ：航空機ポイント6、そのうち爆撃機は3まで

3.0 補給

3.1 概要

補給するために、それぞれのエリアかユニットは支配している補給源まで友軍の支配したエリアの連続したつながりで補給線を設定できなければならない。補給は直線で引き(しかし航空機路線は使用できない)、そして友軍支配の海岸エリアに入ったり通過したりできる。補給は敵支配の海岸エリアの中から設定できるが、通過はできない。

3.2 補給源

それぞれの中小/大国では、補給はたとえ本国エリアが戦争中でも、支配している本国エリアの中から補給を得る。中小国では、この本国エリアは自給自足できる。大国では、この本国エリアは、友軍の支配する本国エリアか友軍の支配する補給源に、上記3.1の様に、陸上補給線が設定できない限り、補給を得ることはできない。

例外：次の大国の本国エリアは自給自足できる、そして友軍が支配していたら2番目の補給設定は必要ない：レニングラード要塞(ソ連が現在ラドガ沼地エリアを支配しているなら補給状態である-注記、レニングラードとラドガ沼地は相互に支援できない)、アメリカボックス、ウラル山脈、バクー。

3.3 海域エリアを越えた補給線

ユニットは友軍支配の海岸の港まで3.1の様に陸上補給線を設定する、その後、他の友軍支配の海岸の港まで海上エリアを越えて補給線を設定する、その後その海上エリアの艦隊ポイントポイントの補給能力まで、補給源に2番目の陸上補給線をたどる-注記：レニングラードはもしNovgorodが敵に支配されたら、有効な用途の港ではない。ユニットは、もし補給線を設定するプレイヤーは8.31と8.32の陸上支配制限毎に海域ゾーン間の艦隊ポイントで輸送することが適切なら、それぞれのゾーン内の艦隊ポイントの補給能力まで海域ゾーンを複数接続して補給線を設定できる。補給線の1つの区切りは海によってのみ構成され、しかしこれは複数の海域ゾーンで接続できる。補給能力は遮断や妨害はできない。

3.31 艦隊補給能力：海域ゾーンでのそれぞれの自軍の艦隊ポイントはユニットの数だけ補給を運べる；フランス、イギリス、アメリカは艦隊ポイント毎に4、枢軸とソ連は艦隊ポイント毎に3。ソ連のユニットは西部連合軍艦隊ポイントを使用できない、逆も同じ。1つ以上の海域ゾーンを通過して補給線を引くそれぞれの地上ユニットと地上支援ユニットはそれぞれのゾーン内で1つの補給線として扱う(例外：3.32と7.22)。

3.32 もしジブラルタルが枢軸側の支配下なら、もしくは地中海の艦隊ポイントが不足していたら、大西洋のモロッコを通過して直接引くことのできない地中海の余剰な連合軍ユニットはスエズ運河／紅海を通過して補給線を引かなければならないか、ペルシャを通過してか、そしてアフリカ喜望峰を回りで補給線を引かなければならない。「喜望峰経由」で引くそれぞれのユニットは大西洋の艦隊ポイントの補給能力に対し4ユニットと数える。

3.33 地中海補給制限：補給線が地中海海域ゾーンを通過する場合、自軍の艦隊ポイントの補給能力は以下2つの条件により1つ減少する。

- a) マルタ、シシリーかサルディニアが1つ以上敵に支配されている（両陣営に影響が出る）。
- b) クレタが枢軸支配である（西部連合軍のみに影響が出る）。

最大の減少は枢軸は1で、西部連合軍は2である。

3.4 補給切れの影響

補給切れのユニットは最初の移動フェイズで1エリアのみ移動できる；戦略移動はできない；全ての突破移動フェイズで移動できない；再配置ポイントを使用できない；そして攻撃では使用できるダイスの数は半分になる（切り捨て）。補給切れの地上ユニットは普通に防御はできる。補給切れの地上支援ユニットは戦闘に参加できない（攻撃、防御とも）。

3.5 補給の回復

補給は最終補給決定フェイズでのみ補給切れから回復できる。自軍ターンで移動できなかった補給切れユニットは補給を回復するため普通に補給線を設定できる必要がある。自軍ターンに移動した補給切れユニット（補給きれいマーカーを裏返す）は自軍支配のエリアが追加で占領しなければならない。補給切れユニットは、補給状態のユニットは3.4と3.6からの影響がないことから、包囲の試みで補助する補給状態のユニットから分離して管理しなければならない。

3.6 最終補給決定フェイズ

全ての自軍ユニットは艦隊ポイントを運んだ後で補給状態を調べる（8.3）。最初の補給決定フェイズで補給切れマーカーのあるユニットは自軍支配の要塞か制限補給を受けるかする以外で（そのようなユニットは1ステップ失う（7.9）、上記3.5での補給状態なら補給を回復できるのみである。この時少なくとも制限補給以外の全てのユニット（補給状態、非補給状態とも）は除去される。補給切れユニットが除去された後で地図盤に残っているユニットは次の自軍最初の補給決定フェイズで、補給判定するまで補給状態である。

4.0 生産

4.1 概要

生産と再配置するユニットはそれぞれのターンの生産フェイズで生産する。WERPは本国の修正された基本生産合計（4.14）、加えてソ連の非補給源エリアの占領による2 WERP（4.11）、そして自軍の地上ユニットによる駐屯（さ

まざまな数字のあるソ連の補給源の占領、4.13）、加えてレンドリース、加えて自軍の中小国からのWERP（9.15と9.63）、戦略戦争の結果により減算を総合してそれぞれのターンに受け取る。WERPはターンから次のターンへ蓄えることができない、戦略戦争の損害はターンから次のターンへ持ち越さない。

4.11 イギリスはもし自軍が占領し守備隊がいるなら、アレキサンドリアから追加のWERPを得る。ドイツは全ての補給源を占領し枢軸地上ユニットが守備しているならWERPを受け取れる（しかしイタリアを参照する毎に5 WERPまで得る）。アメリカとフランスは決して守備隊のいる補給源からWERP受け取れない。ソ連は制限のない占領したエリアと守備隊のいる補給エリアにてWERPを受け取る。

4.12 敵支配下の補給源エリアか生産を行う国家のため補給源に引くことができないなら生産できない。レニングラードはもし自軍が支配しラドガ湿地が自軍支配、補給下なら、ソ連に補給源として数える。自軍が支配し補給できる紛争状態の補給源は生産できる。それぞれの本国の補給源の数字は、ソ連を除き（4.14）、補給源の数字で分割された国家の基本生産能力に等しい。生産チャートはこれらの数字の要約が下の方に載っている。

4.13 ソ連内の紛争と守備された補給源は、モスクワとバクーを除き1 WERPだけである、枢軸の支配したソ連の補給源は2 WERPである。

4.14 生産チャート

（略）

注記：ソ連の基本生産能力の半分（17 WERP）はウラル山脈の東の地図盤外から来ると考える。

4.2 海軍維持

それぞれのターンで支払わなければならない最初のアイテムは海軍維持である。1 WERPは地図盤上にある現在のそれぞれ補給状態の艦隊ポイントに費やす。維持は補給切れの艦隊には払わない（非自軍支配海域ゾーン内の補給港にいる；そのような艦隊は補給が回復しない限り最終補給決定フェイズで除去される [8.3]）。このコストは、地図盤上のそれぞれの海域の名前伸下に示された国により支払われる。もしいくつかか、全ての艦隊が維持費を支払えないなら、艦隊での不利な効果はない。しかし、これらのコストはWERPが他のことに使用される前に払わなければならない。大西洋に移送される全ての枢軸艦隊ポイントはドイツの物になる、地中海に移送される全ての枢軸艦隊ポイントは移送時期でイタリアの物になる。

他の大国とともに戦争している大国はこれらの海軍の維持費を支払うことを要求される（ソ連とイタリアは中立では免除される）。

4.3 再配置

再配置は地図盤の減少したユニットのステップ回復を行う。ステップ回復のコストは製造チャートのコストにある。

4.31 ユニットの再配置を受けるため補給状態でなければならない、そして自軍の紛争状態でなく、もしくは自軍の紛争でない要塞でなければならない。例外：制限のない再配置

(7.8)。

4.32 ユニットの生産は本国のエリアの1つにいるか以下のエリアの記述以外でユニットが完全戦力にできないのを除いて、余裕のあるプレイヤーがターン毎にいくつかの再配置ステップを受け取る。

- a) 補給下のドイツユニットはドイツ、イタリア、フランス、ベルギー、オランダ、デンマーク、ハンガリー、ポーランド国内の紛争していないエリアにいるなら完全戦力にできる。
- b) 補給下のイギリス/アメリカユニットはもし自軍支配下のイギリス、アメリカの本国か、大西洋側のモロッコ/ヨーロッパの港にいるなら(ジブラルタルも含む)、完全戦力にできる。
- c) 選定された1つの補給エリア内のどこかの国のユニットは、制限のない再配置で特別アクションを使用し完全戦力になれる(7.8)。

4.4 新しいユニットの生産

国の戦力プール内の利用可能なユニットは生産できる(例外:艦隊ポイント、戦力プールの制限を超えて生産はできない)。これらのユニットは再配置と同じ様に生産する(しかし4.43(b))、そして望む好きなステップ数で生産できる。望むステップ数でWERPコストを払った後で、以下のルールを使用し新しいユニットを登場させる。

4.41 新しいユニットは、ターン毎にエリアには新しいユニットの配置制限が2ユニットであるが、有効な補給源(3.2)内の紛争エリアでなく、本国エリアに登場できる。新しいユニットはセバストポリとレニングラード要塞には置けない。装甲部隊は沼地に置けない。

4.42 アメリカプレイヤーはアメリカの本国エリアに配置するか、ソ連プレイヤーはウラル山脈のエリア内に新しいユニットの配置制限はない。もしバクーが紛争状態なら、しかしまだソ連が支配しているなら、他の4.41の例外として、1個の新しいユニット(完全戦力も可)を配置できる。

4.43 生産コストチャート

- a) エリートユニットはそれぞれのステップは上記の2倍である。
- b) 民兵ユニットを除き、新しい地上ユニットの最初のステップは通常のコストの2倍である。

4.5 生産手順

生産は国家間でのWERPの移送(9.35、9.36、9.43)はいつでも宣言できるのを除いて、一度に1つの国が生産を完了させる。生産を行う国家はWERPの合計を宣言し、その後新しいアイテムを生産し、そして再配置ステップを受け取り、残りのWERPを報告する。プレイヤーは生産した地上ユニットのステップ数は見せたり報告を行わない。この方法で、制限された生産情報は維持される。特別アクション、地上支援ユニット、野戦要塞、艦隊ポイント、そして一般情報記録欄での生産は生産されると暴露されなければならない。これら

の生産は情報制限はない。

4.6 制限された生産

ASW、対空砲、艦隊ポイントはそれぞれのカレンダー年度で制限された数で生産されるのみである。

4.61 ASWと対空砲レベルは1939年の開始より、カレンダー年度で1回だけ引き上げることができる。これらのアイテムの生産について、アイテムと同じ「Next Allowed」マーカーは次の時期まで生産ができないことを示すために次のカレンダー年度のターン記録欄の位置上の「Jan/Feb」に置く。この生産はカレンダー年度内で自軍の生産フェイズ中に生産できる。それぞれの「Jan/Feb」ターンで、現在のスペースにある全ての「Next Allowed」マーカーは来る年度のためこれらの効力を示すため戦力プールに戻す。ドイツとイギリスのみは対空砲レベルを増やせる。アメリカ(戦争で1回だけ)かイギリスのみはASWレベルを上げるため年度に1回だけ支払うことができる。

4.62 与えられたターンに1個以上の艦隊ポイントを生産できない、連続したゲームターンでも艦隊を生産できない。大国は「Next Fleet Allowd」マーカーを持ち、次の艦隊ポイントを生産する時、いつでも艦隊ポイントを生産することを示した現在のターンの2ターン先にターン記録欄に置く(重要シナリオの注記17.8(5))。

4.63 ドイツ、イタリア、ソ連はカレンダー年度に1個の艦隊ポイントしか生産できない。これらの国の1つが艦隊ポイントを生産したら、「Next Fleet Allowd」マーカーは2ゲームターン後か次の「Jan/Feb」ターンに置く。

4.64 新しい艦隊ポイントは自軍支配下の本国の港に隣接した海域ゾーンにのみ置ける(しかし、8.3の移送)。新しい艦隊は、「Trans.Avail.」面を上にして配置する。

4.7 パルチザン

以下の様なパルチザンの影響を避けるために、ソ連と枢軸は自軍の本国外にある全ての占領した補給エリアに、地上ユニットを守備隊として置かなければならない。イギリス地上ユニットはドイツとイタリアの連合軍が支配した補給エリアに同様に守備隊として置かなければならない。もし上記エリアが守備隊を持たないと、次のルールで影響を受ける。

- a) 守備隊のいない補給エリアは生産フェイズでWERPを受け取れない。
- b) 補給は守備隊のいない補給エリアを通過して補給線を設定できない(例外:イギリスとアメリカユニットは、守備隊がなく自軍が支配しているアレキサンドリアを通過して補給線を設定できる;ドイツユニットは守備隊がなく自軍が支配しているイタリアの補給エリアを通過して補給線を設定できる;注記、これらはイタリアが紛争状態か降伏した後を除いて、イタリアの補給エリアの枢軸守備隊は必要でない(9.46、10.31c))。
- c) ユニットの戦略移動フェイズで守備隊のいない補給エリアを通過、進入し移動できない。

5.0 移動

5.1 作戦移動フェイズ

5.11 歩兵、民兵、空挺ユニットは隣接するエリアへのみ移動できる。自軍作戦移動フェイズで1つ以上のエリアには移動できない。例外：空挺ユニットは空挺降下作戦ができる

(7.3)。

5.12 補給下の装甲、騎兵、地上支援ユニットは2エリアまで移動できる、しかし敵の支配下のエリアに入ったら停止しなければならない。

5.13 地上支援ユニットは、陸地間が空路で結ばれているなら、海域ゾーンを越えて移動できる。この移動を行うために、空路のある海岸エリアで自軍作戦移動フェイズを開始しなければならない。その後海域を越えて陸上エリアに移動し、その場所で移動を終了しなければならない。海域を越える移動は地上支援ユニットの全ての移動力を要求される。

5.14 ユニットのもし両自営が次の条件に合うなら、紛争エリアから離れられる。

a) 紛争エリアで現在のターンを始めるユニット、最初のエリアの進入は自軍支配のエリア、紛争していないエリア、そしてユニットは同じフェイズで、追加の敵支配エリアか紛争エリアに入れない。

注記：ユニットはそのターンの突破移動セグメントで敵支配エリアか紛争エリアに入れる (5.4)。

b) エリア内で敵地上ユニットの数より多くのステップ数となる分の自軍地上ユニットは後衛としてユニットを残す。他のユニットは離れるため離脱するユニットをエリア内に移動できる。地上支援ユニットはこの重要な事項を無視できる、しかしまだ上記により制限を受ける。

例外：特別アクションは離れるためにユニットに使用できる (7.52)。

5.15 沼地は次の影響がある。

a) 装甲ユニットは沼地に入ったり通過はできない(戦略移動も不可)。歩兵と地上支援ユニットは普通に戦略移動できる、しかし作戦移動では沼地に入ったら停止しなければならない。

b) 沼地エリアのユニットは突破移動フェイズを行えない。ユニットは、戦闘前退去 (7.51) を特別アクションで使用するのを除いて、最初の作戦か戦略移動フェイズ (1.23、1.24) でのみ沼地を離脱できる。突破移動フェイズを使用するユニットは沼地に入れるが、離脱はできない。

5.16 海峡越え移動：ユニットは、作戦移動フェイズで艦隊ポイントを使用しないでメッシナ海峡、ダーダネルス海峡、ケルチ海峡を越えることができる。

a) ユニットの海峡に隣接したエリアで移動を開始しなければならない。その後作戦移動フェイズの終了時には、海峡を越えた隣接エリアに移動できる。

b) 地上支援ユニットと歩兵ユニットのみが敵の支配したエリアに海峡を越えて移動できる。もしこのプレイヤーターンに新たに紛争状態になったら、防御ユニットは戦闘の最初の

ラウンドに命中ボーナスを得る。

c) セバストロポリ要塞が自軍支配でなくなるまで、枢軸ユニットは、もし渡岸は妨害され、新しい紛争エリアであるなら、ケルチ海峡を渡れない。

5.17 要塞：要塞は、隣接エリアが自軍支配下であるなら、要塞と隣接エリア間の移動コストはかからない、そうでなければ、隣接エリアと要塞間の移動はエリアの移動となる。ユニットのいない要塞の敵のいない敵支配のエリアに入るユニットは直ちに要塞を自軍支配下にできる。もし要塞に敵ユニットがいたら、交戦するためにエリアに入った移動となる、エリアに入るために前進するユニットは要塞を攻撃するため突破移動フェイズまで待たなければならない、もしくは次のターンまで待たなければならない。レニングラードの敵支配はNovgorodとKarelia間の移動と補給線の設定を妨害する...

5.18 ウラルエリア：枢軸ユニットはウラル山脈エリアに決して入れない。このエリアの他の特別ルールは3.2と4.42を参照。

5.19 平地、荒地、河川は移動で影響がない。

5.2 戦略移動フェイズ

5.21 戦略移動を使用するには、自軍の紛争していないエリア内のユニットは、同じターンに以前に移動したユニットを含む、次の制限内で地図盤上の他の自軍の紛争していないエリアに移動できる。

5.22 ユニットの、目的地に自軍の紛争していない地上エリアで経路を設定できなければならない。もしくは、海上輸送を使用し (5.3)、ユニットは自軍の港に経路を設定でき、そしてその後海で他の自軍の港に経路を設定しそして他の自軍の紛争状態でない陸上エリアを通過して設定できる。地上支援ユニットは空路で接続された自軍エリア間を直接海域を越えて戦略移動できる；もしこの方法で移動するなら、海上輸送は使用できない。ユニットは海上輸送を使用しないで海峡を横断して戦略移動できる。

5.23 一度も戦略移動中に、ユニットは敵支配のエリアか紛争エリアに入ったり、通過したり、離れたりできない。

5.24 国家制限チャート (20.3) は戦略移動毎に移動できるユニットの数を制限する。この最大数は戦略戦争で減少する (2.13、2.25)、しかし決して1以下にはならない。ソ連の戦略移動は、もしモスクワが現在枢軸支配下なら、ターン毎に1減る...

5.3 海上輸送

地上ユニットと地上支援ユニットは作戦と/か戦略移動フェイズで利用可能な艦隊ポイントにより輸送できる。

5.31 作戦移動フェイズ：作戦移動フェイズで利用可能な艦隊ポイントにより輸送されるユニットは、自軍支配の港もしくは橋頭堡でフェイズを始めなければならない、そして同じ海域ゾーン内の紛争か紛争状態でない、侵攻作戦位置 (7.2) か他の自軍支配の港か橋頭堡のどちらかに移動できる、しかしそのフェイズでそれ以上遠くへは行けない (5.14はもし紛争状態の港から離れるなら、従わなければならない)。作戦

移動での海上移動は全ての移動を望む適切なユニットにより目的地に1回だけ解決する、その後敵プレイヤーは異なる目標が宣言され、上記の様に実行された後で、海上戦闘

(8.1) を行うことを選択できる。

5.32 戦略移動フェイズ：戦略移動フェイズで利用可能な艦隊ポイントにより輸送するユニットは自軍の紛争していない港で乗船させ、好きな海域の他の自軍の紛争していない港に移動できる、そして移動を継続できる（しかし、5.23）。ユニットは隣接した海域ゾーンを通過して戦略移動でき、移動するプレイヤーはこれらの海域ゾーンで8.31（連合軍）か5.32（枢軸）間の適切な艦隊ポイントで輸送する。複数の海域ゾーンを戦略移動するユニットは両海域ゾーンの自軍海上輸送制限まで行える。利用できる海上輸送は海軍妨害

(8.2) を受ける。

5.33 喜望峰：イギリスユニットのみがアフリカの喜望峰経由で戦略移動できる。1個のイギリスユニットのみは戦略移動フェイズで喜望峰経由で戦略移動できる、そしてこの戦略移動は大西洋の艦隊ポイント4海上輸送能力とイギリスのこのフェイズでの全ての戦略移動の割当を使用する（1-4はUボート頼み）。喜望峰経由で戦略移動するユニットは、Upper EgyptかPersiaのどちらかで積み込み/上陸ができる（Persiaはペルシア湾を通過して移動できる港である）。喜望峰経由で戦略移動するユニットは、紛争状態でもUpper EgyptとPersiaに移動できる（これは自軍に支配されていない）。作戦と戦略での海上輸送は、退去を含み、それぞれのユニットは利用できる1つの大西洋艦隊ポイントで、Upper EgyptとPersia間を直接移動できる（西部連合軍のみ）。

5.34 それぞれの艦隊ポイントはそれぞれのゲームターンで海域ゾーン内のどれか1つの地上ユニットか地上支援ユニットを海上輸送できる。艦隊ポイントは海上輸送能力を使用するために、現在のターンで再び海上輸送できないのを示すため裏返して「w/out Transport」面にする。

5.4 突破移動フェイズ

5.41 プレイヤーは作戦と/か戦術移動フェイズと同じ方法で、突破フェイズ中に特別アクションを使用できる。作戦移動と戦略移動に適用される全てのルールは、以下の状況を除き、これらそれぞれの突破移動フェイズに適用される。海上補給(3.3)を利用できるソ連ユニットは突破移動フェイズは行えない。それぞれの特別アクションは1つの移動フェイズを別の方法で行う。

5.42 それぞれの突破作戦移動フェイズは指定された1つのエリアで解決する；自軍支配エリアか敵支配エリアのどちらか。合法的に作戦移動を使用して指定されたエリアに移動するユニットはそのエリアに移動できる。指定されたエリアの2エリア以内にいる装甲、騎兵と地上支援ユニットは、このフェイズでそのエリアを通過して移動する他の自軍ユニットにより自軍の状態が変化したエリア内であっても、任意に1エリアのみ移動でき指定されたエリアに隣接した自軍の紛争していないエリアに移動し終了できる。

5.43 もし指定されたエリアが敵ユニットを含んでいたら、

歩兵と民兵ユニットは少なくとも3ステップないと突破移動フェイズに参加できない（現在のステップに関係なく装甲、地上支援ユニット、空挺、騎兵は行える）。

5.5 スタック制限

要塞エリアを除いてユニットのエリア内での数に制限はない。自軍のソ連の要塞でないエリア内に1個までフェイズの終了時に自軍地上ユニット（地上支援ユニットは含まない）を置ける、自軍のソ連の要塞エリア内に2個までフェイズの終了時に自軍地上ユニット（地上支援ユニットは含まない）を置ける。ユニットはフェイズ中にオーバースタックできる、しかしフェイズの終了時に、制限を超えていたら、超えたユニットは除去されなければならない（所有者が選択する）。敵の要塞を攻撃する場合、攻撃側は要塞エリア内で地上ユニットのスタック制限が2倍になり、それに加えて1個の地上支援ユニットを置ける。戦闘に勝利したかプレイヤーターンの終了時にスタック制限を超えている攻撃ユニットは要塞の外に撤退し周囲のエリアに置かれる。もし特別アクションが空挺攻撃に使用されたら（7.3）、空挺攻撃ユニットは攻撃側のスタック制限に含めない。しかし、空挺ユニットは要塞が占領できなかったら除去される。

6.0 戦闘

6.1 概要

フェイズプレイヤーは常に攻撃側である。戦闘はターンのスタート時に紛争エリアでは任意である（ステップ数の面が上の状態）。最初の戦闘フェイズはフェイズプレイヤーの移動で紛争状態になったエリアは強制的に攻撃を行う。最初の戦闘フェイズは特別アクションは突破戦闘フェイズを行う以外でエリアのために戦闘ラウンドがあるだけである。戦闘はエリア内に残っている部隊で両陣営が結果をだす。

6.2 戦闘方法

一度に1つのエリアで、攻撃側が望んだ順番で、戦闘ラウンドは攻撃側が望んだ戦闘形式で始める（通常か強襲）。戦闘は宣言されたエリアで解決される。3人プレイでは、もし2人の攻撃連合軍プレイヤーは次の戦闘の宣言に合意できないなら、ドイツプレイヤーは次の戦闘の解決の選択を得る、そしてこの攻撃は2人の連合軍の攻撃についての論議がどちらか1つとはできない。これはこのラウンドで接敵しているエリアで連合軍は攻撃しなければならない。最初の攻撃フェイズでの全ての攻撃は突破戦闘フェイズが行われる前に完全に解決しなければならない。

6.21 攻撃の形式が示された後で、防御側は戦闘前退去の1つ以上の特別アクションが行える、もしくは隣接エリアからの増援が行える（7.51、7.6）。

6.22 もしエリア内に防御側が残っていたら、両プレイヤーはどのくらいの地上支援ユニットを空中戦に投入するか宣言し、そしてどのくらいが地上攻撃をするか宣言する。プレイヤーは片手に地上支援ユニットを隠して示し、そして割り当てた側にカウンターを裏返す、これらを同時に暴露する。異なる配分はそれぞれのラウンドで行われる。

6.23 それぞれのラウンドの開始時に同時に異なる攻撃で空戦を行う地上支援ユニットは、ダイスを1個振り、そして5、6の結果で損害結果で損害を受けるプレイヤーの選択で地上支援ユニットを除去する。

6.24 もし既に以前のラウンドから暴露されていないなら、両陣営の地上ユニットは敵ユニットの近くにそれぞれのユニットの現在のステップ数を示すために表にし暴露する。エリア内で暴露されたら、紛争状態のエリアである限り表にした状態のままにする。紛争状態のエリアに追加のユニットが移動してきたら、直ちに暴露される。

6.25 戦闘は装甲と歩兵に分けて解決する(騎兵、空挺と民兵は歩兵である)。装甲ユニットは、もしあるなら、敵の装甲ユニットを攻撃しなければならない、そして歩兵ユニットは、もしいるなら、敵の歩兵を攻撃しなければならない。プレイヤーは、受け取った命中ボーナス数により攻撃ユニットをさらに細かく分割できる。

6.26 攻撃は、一度に1つのユニットのタイプで、攻撃ユニットのそれぞれの残っているステップ毎に1個か2個のダイスを振り解決する(6.3)。それぞれのダイスの目6以上で、命中ボーナスを適用後、その攻撃したユニットのタイプから損害を受けるプレイヤーの選択したユニットから1ステップ損害を出す。

6.27 それぞれのステップロスは次の低いレベルにするため所有プレイヤーが選択したユニットを回転させ記録する。攻撃の目標タイプの全て完全戦力のユニットは他のユニットに追加のステップロスをさせる前に1ステップロスさせなければならない。これらの追加のステップロスは目標となったユニットのタイプ内で所有プレイヤーの好きな様に分配してよい。

6.28 もし現在あるステップ数より多くの目標となったタイプユニットに命中があったら、超過した命中はエリア内の他のタイプユニットに負わせる。エリア内の敵ユニットが破壊された後の追加のステップロスは無視する。

6.29 もし装甲ユニットは攻撃時敵の装甲ユニットがないなら、装甲ユニットは歩兵タイプに対し命中ボーナスを有し攻撃できる。装甲ユニットは敵装甲ユニットを除去することを望み、1回で1ユニットを攻撃できる、よってこの装甲対歩兵の命中ボーナスを得たまだ射撃していない装甲ユニットで歩兵を攻撃ができる。もし歩兵タイプのユニットが攻撃する敵歩兵クラスがないなら、歩兵クラスは修正なしで装甲を攻撃する。

6.3 戦闘形態

戦闘ラウンドには2種類ある。

6.31 **通常**: 防御側が最初に攻撃し、ステップ毎にダイスを1個振る。攻撃側はその後生き残ったユニットで攻撃し、ステップ毎に1個ダイスを振る。

6.32 **強襲**: 防御側が最初に攻撃し、ステップ毎にダイスを2個振る。攻撃側はその後生き残ったユニットで攻撃し、ステップ毎に2個ダイスを振る。

6.4 命中ボーナス一覧

これらの命中ボーナスは戦闘ダイスに+1修正として与えら

れ、全て累積する。

- a) エリートユニット [B]
- b) 泥濘の天候で歩兵/騎兵が防御する (1.13) [D]
- c) 装甲が歩兵を攻撃 (6.29) [B]
- d) 地上支援ユニット (6.6) [B]
- e) 荒地で防御する (6.81) [D]
- f) 攻撃側が河/海峡を渡岸 (6.83) [D]
- g) マジノライン [×2] (6.84) [D]
- h) 要塞 [×2] (6.85) [D]
- i) 野戦、重陣地 (6.97) [D]
- j) 最初のラウンドで空挺か強襲上陸に対する防御 (7.21、7.31) [D]
- k) 混在した枢軸中小国 (9.18) [B]
- l) 奇襲攻撃 (選択ルール14.43 (b)) [A]

[A] 攻撃をしたら命中ボーナス

[D] 防御時に命中ボーナス

[B] 両方の陣営に命中ボーナス

6.5 反撃

それぞれの戦闘ラウンドが完了した時点で、防御側は特別アクションを使用して、そのエリアに直ちに反撃を選択できる(7.7)。

6.6 地上支援ユニット

地上戦力を支援している地上支援ユニットはこのラウンドで地上ユニットに割り当てることで命中ボーナスを与える。空戦(6.23)をしないでそれぞれの生き残った地上支援ユニットは、ダイスを振る前に所有プレイヤーの選択で地上ユニットに割り当てる。防御地上ユニットはそれぞれの戦闘ラウンドで選択できる。

6.61 1個の地上支援ユニットはそれぞれの地上ユニットのみに割り当てられる、そしてそれぞれの地上支援ユニットは同じ国籍の1個の地上ユニットのみを支援できる。

6.62 ドイツ地上支援ユニットは枢軸の中小国を支援できる(9.1)、しかしイタリアユニットは支援できない。

6.63 与えられた戦闘で、それぞれの陣営はラウンド毎に地上支援ユニットにより支援できるのは3地上ユニットのみである。もし地上支援ユニットが地上ユニットを合法的に支援できないなら、空中戦に使用するか待機状態になる。

6.64 エリア内で敵地上ユニットと一緒にいる単独の地上支援ユニットは、直ちに除去される。これは戦闘と見なさない、そして敵ユニットはルール5.12での移動の停止は行わなくてよい。

6.7 突破戦闘と移動フェイズ

6.71 全ての最初の戦闘フェイズが解決された後で、突破戦闘フェイズ(ラウンド)はエリア毎、ラウンド毎に1個の特別アクションを行うことで発生する。

6.72 突破戦闘フェイズは特別アクションを使用して始める、望んだエリアを宣言し、そして指定したエリアでのみ戦闘ラウンドを始める(地上支援ユニットの割当と空戦を含

む)。もしエリア内で2つ以上の大国が突破戦闘フェイズを行うことを望んだら、それぞれの国はそれぞれ特別アクションを使用しなければならない。特別アクションを使用した大国のみが攻撃をできる。攻撃側は攻撃に参加していない自軍ユニットに損害を適用できない。同じエリア内で複数の突破戦闘フェイズはそれぞれのフェイズで1つの特別アクションを使用され行われる。

6.73 突破移動フェイズ (5.4) はフェイズプレイヤーの望む順番で突破戦闘フェイズを混在させて行える。それぞれの突破戦闘フェイズは次を行う前に戦闘の解決を完了しなければならない。もし突破作戦移動フェイズは新しい紛争が起きて終了する、強制攻撃が続いて起こり、そしてエリア内での戦闘を直ちに解決する。この強制攻撃ラウンドは、直ちに以前に突破移動フェイズで1つを既に使用しているので、特別アクションのコストはかからない。既に紛争状態のエリア内での突破移動は同じ特別アクションの一部として戦闘を解決しない。

6.74 両陣営のユニットは全ての戦闘ラウンドが終了した後でエリア内に共存しているなら、両陣営のユニットは、どちらか一方になるまで、同じ以後のフェイズか戦闘ラウンドで交戦中のエリアに表になって残る。紛争していたエリア内でどちらかの陣営のみが残ったら、生き残ったユニットは敵から見えない様にユニットを戻す。

6.8 戦闘での地形の影響

平地は戦闘で影響は出ない。他の地形は戦闘で次の様な影響が出る。

6.81 荒地地：攻撃する装甲ユニットは歩兵に攻撃すると命中ボーナスを失う、そして全ての防御ユニットは命中ボーナスを得る。

6.82 沼地：攻撃する歩兵タイプ (装甲は進入できない) は通常の攻撃で攻撃ダイスの合計を半分にする (切り下げ)。これらの攻撃でのペナルティーは、沼地が荒地地として扱われる場合の、雪のターンでは無視される (装甲は凍った沼地に入れない)。歩兵タイプは沼地で普通に防御できる (そして雪で荒地地の命中ボーナスを得る)。

6.83 河/海峡：もし攻撃する地上ユニットは河か海峡を越えて防御ユニットのいるエリアに入ったら、防御側地上ユニットは越えてきたユニットに対し命中ボーナスを得る、しかしこのボーナスは新たに紛争状態になったラウンドだけである。

6.84 マジノライン：もし攻撃ユニットがドイツかベルギーに隣接したエリアから直接進入するなら、フランス/ドイツの国境を含むフランスのエリアは防御する西部連合軍地上ユニットは2つの命中ボーナスを得る。この効果は、エリアがこのラウンドで新たに紛争状態になったら、最初の戦闘ラウンドでのみ歩兵と装甲が得ることができる。ドイツかベルギー国境より直接エリアに入る装甲ユニットは最初の戦闘ラウンドで攻撃できない、しかし普通に射撃はできる。マジノラインはフランスが占領されるかビシー政府が成立するなら破壊される。マジノラインは要塞 (6.97 (b)) と同じ方法で破壊できる。

6.85 要塞：レニングラード、セバストポリ、マルタ、トブルク、ジブラルタルは要塞である。要塞内の全ての防御ユニットは戦闘ラウンド毎に2つの命中ボーナスを得る、そして装甲が歩兵の命中ボーナスを失う。もし攻撃側が最終補給決定フェイズまでに防御側を要塞から追い出せなかったら、要塞のスタック制限を超えた攻撃側ユニットは自軍支配の要塞周囲エリアに撤退する。要塞内の防御ユニットを一掃できたら、要塞周囲エリアの配置バランスを考慮し攻撃側ユニットを少なくとも1つ要塞内に置かなければならない。レニングラード、セバストロポリ、シブラルタル、トブルクはそれぞれ周囲の陸上エリアを含む (ジブラルタルの場合、周囲のエリアはスペインの支配下でゲームを始める)。要塞は、空挺作戦を除いて (7.3)、要塞の周囲エリアから敵を除かない限り、要塞に進入、攻撃ができない。

6.86 マルタ：もし攻撃側は最終補給決定フェイズでマルタを奪取できないなら、その後攻撃側空挺ユニットは除去され、侵攻地上ユニットは元いた港に撤退するか除去される。この撤退は追加の艦隊ポイントを利用できない；その戦闘での同じ艦隊は、侵攻ユニットを撤退させられる。この撤退は、もし選択したら、海軍戦闘で迎撃できる。同じ状況により、もし侵攻が成功したら、スタック制限を超えたユニットは除去されるか、同じ艦隊を使用し、元いた港へ撤退する、そして敵艦隊による迎撃は再び可能である。超過した空挺ユニットは、地中海に使用可能な艦隊ポイントがあるなら、侵攻ユニットと一緒に撤退する、その他は超過ユニットは除去される。地上支援ユニットは、もしいるなら、勝利か敗退でシシリーへ撤退する。

6.9 野戦陣地

6.91 野戦陣地は生産するプレイヤーに同じ国籍の少なくとも1地上ユニットがいる自軍紛争地域でないエリアに晴れか軽い泥濘の天候ターンに自軍生産フェイズ中に生産できる。地上ユニットはエリア内に既にいなければならない。空らの本国エリアに地上ユニットは作れない、そしてその後野戦陣地を作る...

6.92 大国が生産できる数に制限はない (利用可能なWERP以内)。

6.93 野戦陣地は、国籍に関係なく、特別アクションでエリアに増援したユニットも含めて、エリア内の全ての自軍地上ユニットに影響を与える。

6.94 陣地は要塞とマジノラインを含む、既に要塞化されたエリアに生産できない (例外：6.95 (c))。

6.95 国籍生産制限：

a) 枢軸の制限：ドイツはイタリアが占領されるか降伏するまで、南部天候ゾーンで陣地を生産できない。イタリアは南部天候ゾーンでのみ陣地を生産できる。

b) ソ連は1942年以前は、どちらかが起きるまで、本国エリア (9.25) でのみ陣地を生産できる、もしくはドイツと戦争状態になる前には本国のみで生産できる。その後、普通に陣地を生産できる。

c) ソ連のみは「重陣地 (Heavy)」を生産できる。この陣地は、元に戻せない、そして2つのみ生産できる。この陣地

は地図盤上に示された本国補給エリアにのみ生産できる。生産コストは10 WERPで、そして以前のターンに生産した野戦陣地を置換えなければならない。この陣地は枢軸が支配するまで要塞の効果を持つ（破壊できない）。この陣地は全て他の要塞ルールを適用する。

6.96 もし野戦陣地がエリア内で自軍地上ユニットがないでターンを終了したら、直ちに地図盤から取り除く（例外：マーカーは選択ルール13.32を使用するなら裏返す）。

6.97 野戦陣地の効果

a) 野戦陣地のあるエリアは強制戦闘の最初のラウンドで全ての防御側自軍地上ユニットに荒地地の効果を与える、しかし選択の反撃では使えない。

b) もし、最初のラウンド後、反撃も含む、敵ユニットは野戦陣地のある同じエリアにまだいるなら、野戦陣地は直ちに地図盤から取り除く（突破された）。

6.98 カウンターの混在はプレイで野戦陣地の数に制限はない（必要なだけ生産できる）。

7.0 特別アクション

7.1 概要

特別アクションは生産フェイズで購入でき、そして以下の7.2-7.9の選択条件を使用できる。特別アクションは購入したターンで使用できない、そして蓄えることができ、決して各国の所持制限を超えられない。

7.11 特別アクションの最大数は国別に以下の制限がある。

ドイツ (1939-1940)	5
ドイツ (1942-1943)	4
ドイツ (1944から)	3
イタリア	1
フランス	1
自由ビシー	0
イギリス	2
アメリカ (1942)	1
アメリカ (1943)	2
アメリカ (1944から)	3
ソ連 (1939-1942)	1
ソ連 (1943)	2
ソ連 (1944から)	3

注記：もしドイツが以前のターンに最大数を生産して、生産する年に入ったら、次の特別アクションが使用されるまで要求されたマーカーを失わない、この時生産待機ユニットの置き場から永久に取り除く。

7.12 生産された特別アクションマーカーは本国エリアに置かれる。マーカーを隠して置いておくことはできない。それぞれの特別アクションが使用されると、再度生産待機ユニットの置き場に戻る。

7.13 特別アクションが要求する活動を行うために、関係することを望む巻き込まれた大国は特別アクションを使用する。1大国は2つの同調した大国のいるエリア内で特別アク

ションを使用する、しかし特別アクションを使用した大国のみが活動での同調した利点を得る。

7.2 上陸侵攻

この作戦は侵攻するエリア毎に1特別アクションを使用する、そしてそれぞれの侵攻エリアに利用可能な橋頭堡マーカーを要求される。侵攻は最初の作戦移動フェイズでのみ起こる。侵攻する箇所の天候は晴れか軽い泥濘の天候でなければならない。歩兵タイプのみが上陸を行え、侵攻する場所の同じ海域ゾーンで1つ以上の自軍支配の港（橋頭堡を含む）でフェイズを始めなければならない。これらはその後海上輸送を使用し（5.31）、侵攻は敵支配下でなければならない選択した場所に移す。それぞれの侵攻箇所にある矢印内の数字はエリアに上陸侵攻時に歩兵ユニットを送れる最大の数を示している。同じ特別アクションの使用の一部として、空挺降下が空挺の降下範囲なら、エリア内に降下できる。この空挺降下のユニットは地図盤にある矢印内の数字に関係なく降下できる。

7.21 侵攻されたエリア内の防御側は、特別アクションによる増援を含む、最初の戦闘ラウンドで歩兵に対して追加の命中ボーナスを得る。この命中ボーナスは最初のラウンドの反撃で元の防御側により持続する。

7.22 もし侵攻側が最初のラウンドで生き残ったら、最初のラウンドの反撃を含む、橋頭堡は設置できる（侵攻の矢印の近くに橋頭堡マーカーを置く）。装甲ユニットと追加の歩兵ユニットは次の作戦移動フェイズで海よりエリアに侵攻できる。橋頭堡は自軍支配の港として機能する（たとえ関連したエリアが敵支配下でも）、海上輸送能力2つにユニットとして扱うユニットに補給線を通すことで引くことを除いて、そしてユニットは、作戦移動フェイズで使用する橋頭堡内で海上輸送のみでできる。橋頭堡マーカーは敵地上ユニットと一緒に単独でいたら除去される、もしくはいつでも侵攻側が橋頭堡エリアを掃討後除去できる（橋頭堡所有するプレイヤーの選択で）、そして橋頭堡を通して補給線を設定する全ての自軍ユニットは他の補給線を設定できる。

7.23 攻撃する地上支援ユニットは最初の作戦移動フェイズで侵攻エリアに移動したら、最初の戦闘フェイズでのみ活動できる。もし海上輸送で移動したら、橋頭堡で待機しなければならない。

7.24 西部連合軍は一度にプレイで2個の橋頭堡以上持てない。ソ連と枢軸は一度に1つ以上の橋頭堡を持てない、そしてソ連は黒海でのみ上陸作戦ができる。

7.25 連合軍の上陸侵攻はイギリスからUpper Egyptに対して行える。この侵攻では、2個の特別アクションを使用しなければならない。この侵攻は、そしてまだ紛争中の橋頭堡の次の増援、もし利用できるなら、喜望峰経由での作戦移動のみで、全てのその増援ユニットはイギリスでなければならない、そしてイギリス本国エリアから送らなければならない。それぞれの侵攻か増援のユニットは大西洋艦隊の海上輸送制限から2ユニットまでとする。

7.26 政治的理由で、アメリカが戦争状態になって西部連合軍による紛争状態の上陸侵攻は、少なくとも1個のイギリス

と1個のアメリカの歩兵タイプユニットが含まれなければならない。空挺作戦ユニットはこの要求を満たさなくてよい。従って、両国はそれぞれの侵攻で1個の特別アクションを使用しなければならない。例外：アメリカはモロッコ、マルセイユ、カイギリス統治下の枢軸支配侵攻エリアには単独で上陸作戦ができる、そしてイギリスはマルタかUpper Egyptに単独で上陸作戦ができる。

7.3 空挺作戦

この作戦はそれぞれの空挺作戦エリア毎に1個の特別アクションがかかる。空挺作戦は最初の作戦移動フェイズでのみ行われ、そして天候は、移動元と作戦策のエリアの天候は晴れか軽い泥濘でなければならない。完全戦力の空挺ユニットのみが空挺作戦を行え、そして紛争していない、補給下のエリアでフェイズを始めなければならない。空挺作戦のエリアは常に要塞か平地エリアでなければならない、そして異動元からエリア以内か5.13の空路がなければならない。空挺ユニットは、たとえ除去され再建されても、連続したターンで空挺作戦はできない。

7.31 全ての防御側は、特別アクションでの増援も含む、戦闘の最初のラウンドで歩兵に対する命中ボーナスを得る。この命中ボーナスは反撃での最初のラウンドで元の防御側に使用できる。この命中ボーナスは目標エリアが上陸作戦であるなら、得られない（しかし、7.21の命中ボーナスは得る）。

7.4 突破移動と戦闘フェイズ

5.4と6.7に詳細を示す。注記：もし次の特別アクションを用意しているのが誰かについて3人プレイで西部連合軍とソ連プレイヤー間で解決していない紛争があるなら、そしてその紛争は9.28で解決できないなら、枢軸プレイヤーは連合軍プレイヤーは次の特別アクションを使用するプレイヤーを選択する。

7.5 戦闘からの退去

この活動は2つの行動がある、最初は敵の戦闘ラウンド、そして2番目は自身の作戦移動フェイズである。

7.51 戦闘前退去：攻撃側が攻撃を宣言する前に、特別アクションを使用することで、脅威のあるエリア外より自軍ユニットを全て撤退させる（例外：7.7）。攻撃側はもしエリアが新たに紛争状態になるなら、ユニットが暴露される前に、この決定を行える。後衛部隊は要求されない、そしてユニットは自軍支配の、紛争状態でない複数の隣接エリアに退去できる。もしエリアが自軍支配の港から退去するなら、いくつかまたは全てのユニットは同じ海域ゾーン内の他の自軍支配下の港に退去できる。海を利用して退去するそれぞれのユニットは、そのターンの海上輸送制限内で海域ゾーンの艦隊ポイントの1つを利用できる。海によるこの退去は、海軍戦闘を受ける（8.1）。地上支援ユニットは空路経由で隣接する自軍エリアに直接海域ゾーンを越えて退去できる、そのため、海上輸送は利用できない。防御側の退去の数に関わらず、特別アクションは攻撃に使用する宣言により攻撃側に使用される。この決断は、増援を決断する前に行わなければならない。(7.6)...

7.52 後衛を残さないで紛争エリアから退去：最初の作戦移

動フェイズで使用される特別アクションは、完全に空の補給下の紛争エリアにフェイズプレイヤーは行える。後衛は必要なく、たとえこれが通常残す後衛が要求されたより少ないとしても離れることを許可される。

7.6 増援による戦闘

それぞれの特別アクションは海峡を越えたとしても、戦闘を解決する前に戦闘のエリアにつながった隣接した紛争状態でないエリアから1個の自軍ユニットと全ての自軍地上支援ユニットまでを増援として送れる。防御側のみ戦闘で増援できる。攻撃側はもし戦闘が増援したら、指定された戦闘を変更できない。この選択は紛争状態でない上陸戦闘か紛争していない空挺作戦で増援できないし反撃でも増援できない

(7.7)。

注記：牽制攻撃は、攻勢で有効な戦術である。単に、弱い、主要攻撃に参加させるエリア内に犠牲となるユニットを送る、最初の戦闘フェイズで、防御ユニットはこの交戦エリアから増援ができないだろう。「友人の将軍、実際の攻撃はドイツが君を殺すことで始まるだろう」。

7.7 反撃

特別アクションを与えられたエリアの戦闘ラウンド完了時に使用し、防御側はそのエリアで直ちに反撃ができる。反撃するために、反撃プレイヤーは問題の戦闘で少なくとも1ステップは生き残ってなければならない。反撃プレイヤーは望む戦闘のタイプを宣言する。特別アクションの使用した反撃の一部として、1個の反撃地上ユニットと/か全ての地上支援ユニットは1つの隣接紛争状態でないエリアから戦闘に増援できる。反撃ラウンドは、攻撃側が防御側の様に通常の防御地形と天候ボーナスを得て行われる。反撃の1つのラウンドは防御側が特別アクションを使用する限り、攻撃のラウンドの後で反撃を行える。元々の攻撃側はこの反撃で退去か増援のための特別アクションを使用できない。

7.8 制限のない再配置

以前のターンから保持されている特別アクションは、たとえ紛争エリアか敵支配下のエリアでも、1つの補給下のエリアに再配置を行える（例外：4.31）。選択したエリアのユニットは通常のWERPコストで再配置を受け取る（さらに本国エリア以外で完全戦力になれる）。この特別アクションは望むなら直ちに買い戻せる。

7.9 限定補給

最終補給決定フェイズで使用した特別アクションは限定補給を与える1つのエリア内のユニットに使用できる。このユニットは除去されるよりは1ステップロスをする。このステップロスをした後で残っている全てのユニットは、再び補給線を判定する場合、次の自軍最初の補給決定フェイズまで補給状態になる。上記の限定補給は、他の理由で補給切れになる自軍支配の要塞内のユニットに自動的に補給状態になる（特別アクションを使用しないで）。

8.0 海軍作戦

8.1 海軍戦闘

8.11 作戦移動フェイズで、そしてこのルールで特定の他の

場合で、プレイヤーの艦隊は、敵がそのフェイズで地上ユニットを移動するため同じ海域ゾーン内の艦隊を使用したら、海軍戦闘を選択できる (5.31、6.86、7.2、7.51)。

8.12 もし交戦する艦隊が同じ規模なら、両艦隊はゾーン内の自軍艦隊ポイントと同じ数のダイスを振る。それぞれの6の目が、同時攻撃で敵1艦隊ポイントを破壊する；命中は両陣営がダイスを振り終えるまで適用しない。

8.13 一方の陣営の艦隊の規模が大きいなら、両陣営は少ない艦隊ポイントの数字でダイスを振る、上記の様に同時適用で6の目で判定する。規模の大きい艦隊は規模の小さい艦隊より超過した艦隊ポイント毎にダイスを振る、5、6の目で命中になる、命中は両陣営がダイスを振り終えるまで適用しない。

8.14 艦隊ポイントの損失はこのターンにユニットを輸送していない艦隊から行う；現在輸送しているユニットのポイントにより損害を出し（艦隊ポイントを破壊すると所有プレイヤーにより輸送ユニットも破壊する）；以前に輸送したユニットの艦隊ポイントで損害を出す（以前に輸送したのでユニットに影響はない）。

8.2 海軍阻止（戦略移動フェイズで起きる）

8.21 方法：戦略移動フェイズで、個々のユニットは適切な海域ゾーンを通過して移動を試みる、阻止するプレイヤーは自軍の艦隊ポイントを使用して移動するユニットに対しダイスを1個振る、ダイスの目が6なら移動ユニットは1ステップロスする。地中海を戦略移動するユニットで、そして阻止プレイヤーがシシリーか／とマルタを支配していたら、命中ボーナスを得る、そして移動ユニットにダイスの目5、6で1ステップロスを与える。戦略移動フェイズで海上移動を使用する地上支援ユニットは1ステップロスで除去される。

8.22 阻止のため、プレイヤーは同じ海域ゾーンに敵の2個の艦隊ポイント毎に少なくとも1個の艦隊ポイントを持たなければならない。

8.23 両陣営の艦隊ポイントは阻止で影響を受けない、輸送されるユニットのみが影響を受ける。

8.3 艦隊ポイントの移送

西部連合軍と枢軸は自軍補給フェイズ（初期か最終補給はこの移送後再判定しなければならない）に特定の海域ゾーン（8.31、8.32）間で艦隊ポイントを移送できる。この移送はコストがかからない、しかし海上輸送可能な艦隊ポイントのみが移送できる、そして補給下の自軍支配の港は計画した海域ゾーン内になければならない（港は3.1での陸上補給線で設定できるか、3.3での海上補給線を設定できるなら、補給下になる）。さらに、レニングラードは、ソ連の支配下にあり、ラドガ沼地が補給下にあり、ソ連が支配しているなら、補給下の港になる。移送する艦隊ポイントのマークは、移送後「w/out Transport」に裏返す；完全なターンで海域ゾーン間の海上輸送に使用できない、しかし海域ゾーンでその他の活動は行える（補給、戦闘、阻止、レンドリース）。

8.31 西部連合軍の艦隊ポイントの移送：もし西部連合軍がジブラルタルを支配していたら、イギリスとフランスは大西

洋と地中海の間でターン毎に2艦隊ポイント移送できる。もし枢軸がジブラルタルを支配していたら、西部連合軍はアレキサンドリアとSinai Desertエリアを両方とも支配していた場合のみ、ターン毎に1艦隊ポイントを移送できる。

8.32 枢軸の艦隊ポイント移送：枢軸プレイヤーは、次の制限を受けながら、大西洋とバルチック海か大西洋と地中海の間で、ターン毎に1艦隊ポイントを移送できる。

8.321 大西洋とバルチック海の間で枢軸の移送はRuhrかデンマークエリアの支配を要求される。

8.322 大西洋と地中海の間で枢軸の移送は、イタリアが参戦し、枢軸が現在ジブラルタルを支配していたら可能である。地中海から大西洋へのさらなる枢軸の移送は、枢軸プレイヤーがアレキサンドリアを支配するか、枢軸とソ連間で現在戦争状態であるかのどちらかを要求される...

8.323 大西洋と地中海の間で枢軸艦隊ポイント移送する場合、艦隊ポイントはドイツかイタリアの艦隊ポイントに変換される。海軍の維持のための責務は今支配している国に維持の責務が移る（大西洋ではドイツ、地中海ではイタリア）。

9.0 政治的情勢

9.1 ドイツとドイツ中小国（フィンランド、ルーマニア、ハンガリー、ブルガリア）

9.11 ドイツは次の例外で中立国に宣戦布告できる。

a) ドイツはフランスを占領するかビシー政府が宣言されるまで、スイスに対し宣戦布告ができない。ドイツはビシー政府に宣戦布告できない、しかしビシー政府は特定の条件下で占領できる (9.527)。

b) ドイツは1940/Mar/Apr以前にポーランドを除いて、中小国に宣戦布告できない、もしくはドイツ国内に敵ユニットが進入しドイツターンを始めるまで（ぎまんの戦争のため）中小国に宣戦布告が行えない。これは単にぎまん戦争の制限である。

c) ベルギーとオランダは宣戦布告では1つの国として扱う。

9.12 ドイツの制限 (9.17 (e)) :

・民兵ユニット：ドイツの民兵ユニットは次の国だけで活動できる。：ドイツ、イタリア、フランス、ベルギー、オランダ、デンマーク、ハンガリー、ポーランド。

・イタリア海上輸送とアフリカ：もしビシー政府が宣下されたなら（フランスの占領は無視する）、連合軍がビシー政府に宣戦布告するかビシー政府が占領される (9.527) まで、次の制限がある：1つのドイツ地上ユニットのみがゲームターン毎にイタリアの海上輸送を使用できる（作戦か戦略で）；ドイツ地上ユニットは、もしドイツ地上ユニットがアフリカにいる数よりイタリア地上ユニットが多くいなければ、アフリカに海上輸送できない。

9.13 ソ連の冬：ソ連での冬は1941-1942の冬中はとても過酷であった、そしてドイツは病気を予見させた。ソ連内の全ての枢軸歩兵タイプユニットは1942年のJan/Febの枢軸生産フェイズ後に1ステップロスしなければならない。すでに1ステップだけのユニットはこのルールを無視する。

9.14 スウェーデンの鉱山：ドイツは、スウェーデンが中立である限り、枢軸の生産フェイズで、ノルウェーが中立かノルウェーを枢軸支配下（Oslo占領、紛争状態でない）、そしてドイツは少なくともバルチック海に1艦隊ポイントを置いているなら、スウェーデンから2WERPを受け取る。

9.15 枢軸中小国：ドイツがパリを占領かビシニ政府に宣戦布告した次のターンに、枢軸中小国は最初の作戦移動フェイズで連合軍に宣戦布告する。中小国の開始戦力は19.2にある、そしてPloestiは次の枢軸生産フェイズでドイツの生産を始めるためのWERPに寄与し始める。ドイツユニットはこの時にこれらの国で作戦を始めることができる。これらの国はドイツが戦争している国に対し自動的に宣戦布告し、そしてこれらのユニットはドイツの特別アクションとドイツの地上支援ユニットの効果をすることができ、ドイツユニットと完全に共同できる。枢軸プレイヤーは、枢軸中小国が宣戦布告したら、生産フェイズで枢軸中小国歩兵の自由な1ステップを得る（再配置か1ステップのユニット配置）。この自由なステップは対象となる国の本国エリアに置く。本国以外からの得る枢軸中小国ステップは通常の再配置ルールを使用しドイツのWERPにより支払わなければならない（4.3）。このステップは連続したターンで同じ中小国から得られない。

「Axis Minor Step」 マーカーを支出した国に置くことでそれぞれのターンに自由なステップを得る中小国を表示するために使用する。ドイツはドイツのWERPを使用し、望むなら追加の枢軸中小国ステップを得ることができる（これはルーマニアの戦車を生産する場合のみ）。枢軸中小国の戦力は連合軍が占領したら、直ちにゲームから取り除く（10.2）。Ploestiはルーマニアが占領後、支配し守備隊を置く陣営はWERPを得る。Ploestiはルーマニアが占領されない限り、守備隊を要求されない（9.19）。

9.16 枢軸中小国ユニットは完全戦力のユニットが生産されない限り、本国エリアから離れることはできない。これらのユニットは本国でのみ再配置で完全戦力にできる（例：7.8）。

9.17 枢軸中小国戦力は次の制限がある。

- ブルガリアユニットはブルガリア、ギリシャ、ユーゴスラビア、トルコでのみ作戦できる。
- ルーマニアユニットはルーマニア、ユーゴスラビア、ソ連でのみ活動できる。
- ハンガリーユニットはハンガリーとユーゴスラビアでのみ活動できる。ハンガリーは枢軸とソ連が戦争状態になると、ポーランドとソ連で活動できる。最初のターンの最初の移動フェイズで枢軸とソ連は戦争状態になるので、ユニットはハンガリーの国境を越えることはできない。
- 枢軸ユニットはNovgordoが枢軸支配になった後のターンまで、フィンランド国境を越えることができない、その時点以後、フィンランド国境は枢軸ユニットにより越えることができ、Onaga Swampのみから越えることができる。フィンランドユニットはレニングラードが枢軸支配になった後のターンまでフィンランドか／とOnaga Swampのみで活動できる、その後、Karelia/Novgorodの国境は越えることがで

き、フィンランドユニットはフィンランドとソ連で自由に作戦ができる。

e) ドイツとソ連が交戦状態になった後のターンまで3個のドイツ地上ユニットのみがルーマニアでフェイズ終了時に置ける。3個のユニットの1つは装甲で、地上支援ユニットは置けない。この制限を超えておかれたユニットはソ連プレイヤーにより無作為に選択され、ソ連の最良で、ブルガリアかハンガリーへ再配置させる。

9.18 もし2つ以上の異なる枢軸中小国ユニットが戦闘ラウンドの開始時に同じエリアにいたら、連合軍プレイヤーはそのラウンドでそのエリア内の歩兵に対する追加の命中ボーナスを得る。イタリアは大国である、そしてこのペナルティなしで枢軸中小国とスタックできる。

9.19 Ploestiの油田：Ploestiはドイツの戦争生産に批判的であった。1943年以降の生産フェイズで、枢軸はPloestiを現在は支配できないかPloestiから補給線を設定できないなら、新しい民兵でないユニットを2個までしか生産できない、そしてドイツの装甲の生産は3ステップまでに制限される（エリートは1ステップまで）。ドイツは生産待機場所の利用可能な数の民兵を生産できる。

9.2 ソ連

9.21 ソ連ユニットは次のエリアを除いて南部天候ゾーンで活動できない：トルコ、ペルシア、ギリシャ、アルバニア、ユーゴスラビア、イタリア。

9.22 ソ連ユニットは西部連合軍の支配エリアで活動できない（例外：征服されていない連合軍中小国はソ連がドイツと戦争状態なら、ソ連は進入できる、そして連合軍中小国はその国に西部連合軍がない—西部連合軍は9.28の様に最初に進入の権利がある）。ソ連は最初に進入したその時に枢軸支配になったら、ペルシアにのみ進入できる。ソ連の進入の後で、西部連合軍ユニットは進入した時にソ連のユニットがペルシア内にいないなら、ペルシアに進入できる。西部連合軍がペルシアに進入後、ペルシアの支配はイギリスに変更される。

9.23 ソ連は枢軸の大国と中小国にのみ宣戦布告できる

（9.1、もしいくつかの中小国が中立なら、選択することができる）、そして連合軍の最初の作戦移動フェイズで、次のことが1つ以上適用されない限り、1942年のJan/Febより早く宣戦布告できない。

a) ポーランド内でドイツ地上ユニットが5個以下であること、そして（または）1939年Sep/Oct連合軍ターンの始まり時にEast Prussiaにドイツ地上ユニット5個以下でありこと、もしくは1941年Mar/Apr単の始まり時にこれらのエリア内にドイツ地上軍10個以下であること。

b) ドイツは少なくとも1個の空挺以外のユニットをイギリスに置いている、そして少なくとも1つのエリアをイギリス内で支配している。

c) ドイツはトルコに対し宣戦布告するか、トルコを占領した。

9.24 ドイツに対して戦争するまで、ソ連生産は次の制限が

ある。

- a) 1940年Jan/Febターンが始まるとターン毎に9 WERPを得る（これはフィンランドに対する戦争で費やしたので、1939年Nov/Decターンにはソ連の生産フェイズがない）。
- b) 1941年のJan/Febターンが始まるとターン毎に17 WERPを得る、そしてドイツと戦争状態になるまでこのレベルを維持する。
- c) このイベントが起きたかに関係なく、ドイツとの戦争が始まったら、連合軍ターンが始まったらターン毎に34 WERPを得る。
- d) ドイツとの戦争になったら、ソ連は1943年まで新しい地上ユニットの最初のステップのため、倍の支払いを止める。1943年Jan/Febターンが始まったら、ソ連は新しい地上ユニットを生産する最初のステップのため、再び倍を支払う。
- e) 1942年ターンのソ連生産フェイズターンで、ソ連は増援として4個の完全戦力のエリート歩兵ユニットを受けとる。これらは他の新しいユニットの様に配置する。
- f) ドイツとの戦争突入後、ソ連は緊急増援を1回選択できる、そして次の様にエリート歩兵以外の50ステップを得る；選択したターンに生産は20ステップ；その次のターンの生産に15ステップ；その次のターンの生産に10ステップ；その次のターンの生産に5ステップ。これらの自由なステップは通常のWERPに加えて使用できる、そして再配置か新しいユニットを生産し、そして**4.41/4.42**で生産したユニットを置く。ソ連はこの部隊を受け取る間の4回の生産フェイズ中で特別アクションを生産できない、しかし既に生産され保持された特別アクションは使用できる。他のユニットは普通に生産できる。
- g) もし上記の自由ステップを受け取ったら、ソ連の人員の予備は戦争の最後まで枯渇する。1945年のJan/Febターンが始まったら、ソ連はそれぞれの地上ユニットのステップを生産するのに追加の1 WERPを支払わなければならない。もし上記の自由ステップを受け取っていないなら、このルールは無視する。

9.25 ソ連/ドイツ不可侵条約：ドイツがポーランドを占領したターンに、ソ連とドイツが戦争状態でない限り、この条約の影響が出る。この条約の影響はBaltic States、Brest-Litovsk、Lvov、Bessarabiaのソ連軍にでる。ソ連はこの選択を行使しなければならない、そして実行するとすぐにこれらのエリア内に地上ユニットを移動させなければならない（9.26）。これらのエリアは占領されてとし、ソ連の本国としては考えない（次のどちらかが起きるまで、新しいユニットはそのエリアに置けない、そしてドイツと戦争になるか1942年まで野戦陣地は置けない（6.95b））。

9.26 ソ連の最前線の防御：ソ連/ドイツの不可侵条約無効後、それぞれの連合軍ターンの終了時に、少なくとも全てのソ連ユニットと地上支援ユニットの半分は、これらのエリア内にいなければならない：Bassarabia、Lvov、Brest-Litovsk、Lithuania。さらに、上記4エリアのそれぞれは1941年のJan/Febターンの開始時に少なくとも1つの地上

ユニットを置かなければならない。もし上記の配置ができないなら、ドイツプレイヤーはこれらのエリアの外から、上記最小条件が満たされるまで、暴露されていないソ連の地上ユニットを選んで配置する。これらの要求はソ連がドイツと戦争状態になったターンの開始時に無効になる。

9.27 ソ連は普通に艦隊ポイントを生産できる。戦略資産は生産できない。

9.28 境界線：ソ連と西部連合軍ユニットは移動フェイズで同じ枢軸支配のエリアに入れられない。もし両陣営が同じ枢軸の支配エリアに入れるなら、ソ連は東部天候ゾーン内で最初に入る権利がある、そして西部連合軍はその他の天候ゾーンで最初に入る権利がある。もし陣営が最初に入る権利を放棄したら、他の陣営はエリアに入ることができる。ソ連と西部連合軍ユニットは他の支配エリアには決して入れられない（例外：Persia-9.22）。

9.3 イギリスとアメリカ

9.31 ドイツに対し宣言する以外に（1939年のキャンペーンカードの17.8（1）参照）、イギリスとアメリカはノルウェー、デンマーク、ビシー政府、ポルトガルにのみ宣戦布告できる。既にドイツが宣言をしていないなら、イギリスはノルウェーと／かデンマークにいつでも宣戦布告できる。戦争は1942年のJul/Augターンの開始時に、ビシー政府に宣戦布告できる。ポルトガルにはどのターンにでも宣戦布告できる、しかし枢軸がスペインに対し宣戦布告した場合のみである。

9.32 イギリスとアメリカは艦隊ポイントと戦略資産を合算でき、一般情報欄上に一緒に合計して資産を管理できる。イギリスはいくつか、全ての艦隊維持コストを支払う、そして艦隊の輸送を支配できる。もしイギリスが征服されたら、これらのユニットはアメリカの支配下になる。アメリカは戦争に突入するまで、生産フェイズはない。アメリカは1942年Jan/Febターンの枢軸の最初の作戦移動フェイズで戦争に突入する。

9.33 イギリス/アメリカのユニットはソ連で作戦できない、もしくはソ連ユニットが現在いて大国に占領されていない場所では作戦できない、もしくはソ連支配下の領域では活動できない（例外-Persia（9.22））。イギリス民兵ユニットはイギリス自国でのみ作戦できる。

9.34 アメリカのレンドリース：アメリカは、ドイツがパリを支配するかビシー政府に宣戦布告する最初の連合軍生産フェイズまでどの国にも決して船舶をレンドリースできない。このゲームターン開始と共に、イギリスはアメリカからレンドリースを得る、それぞれのターン毎にダイスを1個振り決める；ダイスの目はイギリスの得るWERPの値に加える。ソ連は上記と同様にダイスを振り、ソ連はソ連とドイツが交戦中という立場で、パリ陥落後、最初の連合軍生産フェイズの開始からアメリカのレンドリースを受け取る。イギリスとソ連は1942年Jan/Febターンにアメリカが戦争に突入するとレンドリースは停止する。

9.35 イギリスのレンドリース：ドイツとソ連が戦争状態に

なったら、イギリスはソ連にレンドリースを行う。イギリスはソ連へのレンドリースとして、WERPの半分を送る（戦略戦争の解決後、アメリカのレンドリース、海軍維持費）。それぞれのWERPは、ターンで利用できるイギリスのWERPより減算して送る、ムロマンスクかベルシャ経由で送る。

9.351 ムロマンスク：もしドイツがTrondhaimを支配していないなら（ノルウェー）、イギリスは大西洋にいるそれぞれの連合軍艦隊ポイント毎にムロマンスク経由で2WERPまで送れる。もしドイツがTrondhaimを支配していたら、輸送船が沈んだのを示すため、ムロマンスクに送るWERPは半分（切り下げ）になる。もし枢軸プレイヤーはOnega Swmps エリアを支配していたら、ムロマンスク経由は利用できない、そしてイギリスは再度占領するまで、ベルシャ経由でレンドリースを行う。

9.352 ペルシア：Persiaが枢軸支配でないなら、イギリスは大西洋にいるそれぞれの艦隊ポイント毎にベルシャを経由して1 WERPを送れる。輸送船が沈んだのを示すため、ソ連に到着するWERPは半分（切り下げ）になる。

9.36 戦争に突入したら、アメリカはターン毎に15WERPまで、イギリスにレンドリースを継続する。それぞれのWERPはそのターンのアメリカの利用可能なWERPから減算する。イギリスは、上記レンドリースを使用して、いくつかのWERPをソ連へ転送できる。

9.37 アメリカで移動フェイズを開始するユニットは、直接紛争エリアに移動できないし陸作戦も行えないのを除いて、これらの活動はビシー政府がモロッコを支配するかイギリス本国が戦闘状態になるまで、普通に戦略移動を行う。

9.38 イギリスは戦争終了時に、戦場でステップロスを再配置するため蓄える異なる維持する訓練をしていた。これを反映するため、イギリスは1944年Jan/Febターンの開始時よりそれぞれの地上ユニットのステップの生産に追加の1 WERPを払わなければならない。

9.4 イタリア

注記：シシリー島は本国エリアとする。

9.41 イタリア軍の作戦範囲：イタリアユニットはソ連で3個の地上軍ユニットまで、1個の地上支援ユニットまでを展開できるのを除き、南部天候ゾーン内で作戦できるだけである。イタリアユニットはポーランド、ハンガリー、ルーマニアの自軍支配エリアを通過して戦略移動できる、しかしこれらの国の1つのエリア内でフェイズを終了できない。イタリアユニットは連合軍がフランスに橋頭堡を置くことに成功するか、1942年開始時に連合軍はフランスのエリアを支配するなら、フランスの全てのエリアで制限なく作戦ができる。フランスにすることができるなら、イタリアユニットは、たとえ連合軍の侵攻が後に反撃されても、ゲームの残りの期間作戦が行える。

9.42 イタリアの参戦：イタリアは中立国である、そしてドイツがパリを支配するかビシー政府の宣戦布告の次のターンまで、どの国（大国、中小国）にも宣戦布告できない。そのターンで、イタリアは最初の作戦移動フェイズで連合軍に宣

戦布告しなければならない。この時点から、イタリアは中立国に宣戦布告できる、そしてドイツが宣戦布告した国に対しては自動的に戦争状態になる。戦争に突入するまで、イタリアの生産はターン毎に5 WERPである。次の枢軸生産フェイズの開始時に、イタリアの生産はターン毎に10 WERPになる、そしてイタリアはこのターンで海軍維持費を払わなければならない。

9.43 ドイツのイタリア援助：イタリアは、中立であっても、ドイツから毎ターン5 WERPまで受け取れる。ドイツはそのターンに利用できるWERPを減算してイタリアに送る。イタリアは、ドイツの追加のWERPを用いて、普通に艦隊ポイントを生産できる。イタリアは戦略資産を生産できない。

9.44 中立のイタリア：ドイツユニットはイタリアが参戦するまで、イタリアに部隊を進入できない、そして地中海で艦隊を利用できない。イタリアユニットは普通に移動でき、中立でもイタリア、シシリー、リビア、サルディニア、アルバニア間で戦略移動ができる。

9.45 イタリアのモラル崩壊：イタリアのモラルは枢軸がもはやアフリカのどこかのエリアかMiddle-Eastのエリアを支配していない、そして枢軸プレイヤーはジブラルタルとアテネの両方を支配していないなら、崩壊する。イタリアのモラル崩壊は1回起きたら取り消せない。イタリアモラル崩壊の影響は次のようになる。

a) イタリアユニットは、ゲームの残りの期間、どんな理由でも、命中ボーナスを使えない。

b) イタリアの艦隊ポイントは、ゲームの残りの期間海戦か海軍阻止を行えない。連合軍がイタリア海軍に対し海戦を挑んだら、普通に防御できる、そしてイタリア海軍は枢軸ターンに普通に作戦か戦略移動でユニットを輸送できる。

c) イタリアの基本生産能力は戦争前の5 WERPに戻る、しかしイタリアは海軍維持費を払わなければならない。自国補給エリアの損失は再占領するまでイタリアの生産を0にする。

d) イタリアはゲームの残りの期間、特別アクションを生産できない。もし既に生産されていたら、この特別アクションは使用されるまで、手持ちの特別アクションを永久に取り除いた後で、保持できる。

9.46 イタリアの降伏：イタリアは、枢軸ターン終了時にイタリア本国の2つの補給源エリアを連合軍に支配されたか、次の全ての条件が起きたら、ゲームから永久にユニットと艦隊ポイントを取り除き、降伏する。

a) イタリアのモラルは崩壊した。

b) 西部連合軍はシシリーを支配した。

c) 西部連合軍はイタリアの本島のどこかのエリアを支配したか、戦闘フェイズの終了時にイタリアの本島のどこかのエリアを紛争状態になることに成功した。

9.47 枢軸作戦との共同：イタリアの特別アクションは地中海の艦隊を巻き込んだ枢軸上陸作戦か戦闘前退去のために使用しなければならない（イタリアが戦争で共同後可能になる）。ドイツの特別アクションは、イタリア枢軸ユニット以外が加わるなら、使用しなければならない。

9.5 フランス

9.51 フランスとイギリスの共同制限:

a) 艦隊ポイントフランスとイギリスの艦隊ポイントはそれぞれの他のユニットを輸送できない。これ以外は全ての他の海軍の活動で全て完全に共同できる。海軍戦闘での損害はイギリスプレイヤーの望む様に分配する。フランスは戦略資産の生産はできない。

b) イギリスユニットはパリが枢軸支配になり、ビシーが宣言しない限りFrench North AfricaかFrench Levant、またフランスユニットはエジプトかBritish Mandateに自由に入れない(注記: 9.524と10.31 (b))。

c) フランスはドイツに対してのみ宣戦布告できる (17.8 (1))。

9.52 ビシー政府: フランスの征服後完全に交換して、ドイツはフランスと休戦条約を結び、そしてビシー政府を作る。

9.521 ビシー政府はドイツがパリを支配しパリからドイツまで陸上補給線を設定できるか、いずれかのターンの終了時にパリ周囲の全ての陸上エリアが降伏し枢軸支配下になったか、どちらかが起きたプレイヤーターンの最初のフェイズの終了時にドイツにより宣言される。もしドイツがそのフェイズの終了時にこの選択を辞退したら、選択は失われ、フランスは征服されなければならない。

9.522 もしビシー政府は宣言され、次の3つの地域でビシー政府になれる: 枢軸に対し中立地域、Lyonエリアの首都: a) 南部天候ゾーン内のフランスエリア、そしてコルシカ島。 b) French North Africaの全てのエリア、 c) French Levant

1個の完全戦力の2ステップフランス歩兵ユニットは上記3つのエリアのそれぞれにドイツにより配置される。ビシーの歩兵ユニットは常に補給状態である、しかし位置が選択されたら移動できない(新しいプレイヤーにより提案された配置はマルセイユ、モロッコ、レバノンである)。全ての残りのフランスユニットとフランス艦隊ポイントは破壊される(例外-自由フランス軍 [9.53])。もしビシー政府が宣言される代わりにフランスが征服されたら、1個の艦隊ポイントは脱出しイギリスに加わる(大西洋か地中海の艦隊かは連合軍プレイヤーが選択する)。その海域ゾーン内で単にフランス艦隊ポイントをイギリスの艦隊ポイントに置換えるそして他の全てのフランスの艦隊ポイントは取り除く。ビシー政府は決して地上ユニットの再配置ステップは受け取れないし、マルセイユのWERPは使用できないし、他の国にこれらのWERPは使用できない。

9.523 枢軸ビシー政府との関係: 枢軸ユニットは連合軍がビシー政府に宣戦布告するまで、ビシー政府の地域に移動フェイズで終了できない(例外: 9.524、9.527)。枢軸ユニットはビシー政府の地域を通過して補給線を設定でき、戦略移動もできる。(ビシー政府の支配下の港を通過する補給は地中海を通過する場合のみである)。ビシー政府が宣戦布告した時にビシー政府の地域にいる枢軸ユニットは枢軸支配下の近くのエリアに移動させる(枢軸プレイヤー選択で)。ビ

シー政府が成立した時にビシー政府の地域にいるイギリスユニットは除去され、生産待機場所へ置かれる。

9.524 French Levantの占領: もしビシー政府はFrench Levantを支配していたら、イギリスにより侵攻されるか、ビシー政府の中立違反と考えないでドイツにより占領できる。French Levantのビシーユニットはイギリスの侵攻に対して普通に防御できる。French Levantのレバノンが1942年でまだビシー政府支配下なら、1個以上のドイツユニット(イタリアは含まない)は紛争状態でなければ、レバノン内のみ戦略移動か作戦移動を行える、もしくはレバノンが紛争状態なら、作戦移動のみが行える、従って占領するとレバノンの港から枢軸補給線を引ける。ドイツがこの占領を行うなら、抵抗なしに、ビシー政府のユニットを地図盤から取り除ける、そして行った瞬間に、枢軸プレイヤーはレバノンを支配する(そしてビシー政府がシリアを支配しているなら、シリアも支配できる)。次のドイツターンに、イタリアユニットは、枢軸支配下なら、レバノンの港を通過して移動できる。

9.525 連合軍のFrench North Africaの侵攻: 連合軍はFrench North Africaに侵攻するためビシー政府に宣戦布告しなければならない(海か陸)。もしビシーユニットに対する攻撃はアメリカ単独で行われたら、ビシーユニットを含んだ戦闘ラウンドのスタート時に防御しないで除去される。その他は、ビシーユニットは普通に防御する。French North Africaのビシー支配エリアの残り全てはビシー政府に連合軍が宣戦布告した瞬間に枢軸支配下になる。

9.526 ビシー支配下の南部フランスへの侵攻: 連合軍はビシー支配下のフランスに上陸侵攻ができる、そして(もしくは)ビシー政府に宣戦布告後、ターンの開始後いつでもコルシカ島に上陸侵攻できる。交互に、連合軍はビシー政府に宣戦布告した同じターンの開始後に、可能なら、フランスとイタリアから陸路でビシー政府支配下のフランスに侵攻できる。フランスは9.525と同じ制限で抵抗できる。

9.527 ドイツのビシー政府の占領: ドイツのみは西部連合軍がビシー政府に宣戦布告した後か、1941年の枢軸プレイヤーターンか、Andaluciaからデンマークまで(ジブラルタルを含む)の大西洋の沿岸のエリア内に補給状態の地上ユニットを西部連合軍が持った後でか、イタリアが降伏したか占領された後で、いずれかの1つが起きたら、枢軸作戦移動フェイズでビシー政府の支配下のフランスを占領できる。ドイツ地上ユニットがマルセイユに入るとすぐに、全てのベシーユニットは直ちに、永久にゲームから取り除く。この占領が起きたら、ビシー政府の支配エリアは枢軸支配になる。イタリアユニットはその後直ちにこれらの枢軸エリアに進入できる(マルセイユを含む)。次のターンが始まったら、ドイツは、マルセイユが補給下で枢軸ユニットにより守備されているなら、マルセイユでの2WERPを得る。マルセイユはこの占領後征服された補給エリアとして扱う。

9.53 自由フランス軍

9.531 フランスが征服されるかビシー政府が宣言されたら、1個の3ステップの装甲ユニットと3個の3ステップ歩

兵ユニットがアメリカの生産待機場所に自由フランスユニットとして置く。自由フランスユニットはアメリカにより管理され生産される、そして1942年より前に生産できない。生産されたらユニットは普通のアメリカユニットとして扱う、アメリカの特別アクションと地上支援ユニットを使用できる（しかし制限、9.533）。

9.532 自由フランスユニットは次の順序でアメリカの生産待機に入ることができる。

a) 1個の歩兵ユニットはフランスが征服/ビシーが宣言された後で、直ちに生産可能になる。

b) 残りの自由フランスユニットは1944年の最初の連合軍生産フェイズかフランスの紛争状態でないエリアを連合軍が占領した後で、生産可能になる。

9.533 3個の3ステップ自由フランスユニットが、再配置/新しいユニットとして、ターン毎に生産できる。新しく生産した自由フランスユニットは自軍支配下のエリア、イギリスかフランスの紛争していない本国に置ける。

9.6 中小国 (9.1以外)

9.61 中小国に宣戦布告した場合、侵攻を受けた陣営は直ちにユニットを配置する。これらのユニットは本国に敵がいないう限り、本国から離れられない。

9.62 紛争状態でない中小国はターン毎に1再配置ステップを得る、しかし元々の生産能力を超えることはできない。この再配置は管理するプレイヤーが自由に使い、そしてこれは中小国のみの再配置に使える。再配置ステップは紛争状態でも、自軍支配の本国エリア内で使用できる、そして除去されたユニットを1ステップで復活させることができる。

9.63 中小国に宣戦布告した場合、中小国のエリアは、直ちにドイツかイギリスのどちらか侵攻しない側の味方になる。中小国は、もし生産フェイズで行う場合補給エリアから補給線を引け、まだ自軍支配下なら、補給源から2WERPを得る。

9.64 ポーランド、スペイン、トルコ、ユーゴスラビアは戦争を布告されたら、1個の特別アクションを得る。これは戦闘での増援(7.6)か反撃(7.7)で使用できる。もし使用したら、この特別アクションは、まだ戦争状態であるなら、Jan/Febターン毎に、自由に装備でき、配備できる。

10.0 征服と勝利

10.1 大国の征服

大国は、ターンの終了時に、本国の自軍支配の補給源エリアがなくなったら、征服されたことになる。大国が征服されたら、全ての部隊は、ビシー政府か自由フランス(9.52、9.53)、そして一般情報記録欄イギリス艦隊ポイントと戦略資源(9.32)を除いて、ゲームから永久に取り除く。

10.11 ソ連は、連合軍ターンの終了時に、ソ連はソ連内の少なくとも1つの補給源を支配していないなら、征服される。

10.12 イタリアはイタリアのモラルが崩壊した後で降伏したら、征服される(9.46)。フランスはもしビシー政府が宣言されたら、征服されたとする(9.521)。

10.13 ドイツは、全ての地図盤上の補給源が中立か連合軍支配なら、連合軍のプレイヤーターンの終了時に、征服したと考える(例えば、ドイツはもしこの条件が適用されるなら、本国の補給源の1つを再占領するのを試みるためにターンを得ることはできない)。

10.2 中小国の征服

中小国は、移動フェイズか戦闘フェイズの終了時に、敵地上ユニットにより首都が占領されたら、征服されたとする。全てのユニットはゲームから取り除く。

10.3 占領したエリアの支配

大国か中小国が征服された後で、そしてユニットを取り除き、エリアの支配は次の様に決める。

10.31 全てのエリアは侵攻戦力により単独で占領することは、もしくはまったく戦力がないか、次の例外で、征服戦力により征服されたとする。

a) もしギリシャが征服されたら、クレタ島は枢軸側に占領され、支配されている以外、イギリスの支配下になる。

b) もしフランスは征服されたら(ビシーの宣言はない)、枢軸の支配していないFrench North AfricaとFrench Levantの全てのエリアはイギリスの支配下になる。

c) イタリアの降伏か征服が起きたら、連合軍の支配していない全てのイタリアの本国エリアはドイツの支配下になる。これらのイタリアエリアはドイツにより征服されたとする。ドイツは、もし守備隊がいるなら、ローマとピエデモンテから最大2WERPを得る。

10.32 征服した後で侵攻側に敵対するユニットのいるエリアは征服前に単に支配していた陣営の残りを除去する。

10.4 勝利条件

10.41 枢軸決定的勝利: 枢軸プレイヤーは、連合軍ターンの終了時に、4つの連合軍の大国のうち2つを征服し、ドイツ国内に連合軍支配の補給源エリアがないなら、直ちにゲームは終了し、決定的勝利となる。フランスは、ビシー政府が宣言されたら、征服される。

10.42 ドイツ作戦勝利: 枢軸プレイヤーは、1945年Nov/Decターンの終了時に、ドイツは征服されていない、そして枢軸はまだ10個以上の補給源エリアを支配(ドイツとイタリアの支配を含む)しているなら、作戦勝利となる。

10.43 枢軸最低限の勝利: 枢軸プレイヤーは、1945年終了時に、ドイツは征服されない、そして10個以下の補給源エリアを支配しているなら、最低限の勝利である。

10.44 引き分け: 引き分けはどちらの陣営も少なくとも限定勝利できないなら、起こる。

10.45 連合軍限定勝利: 連合軍は、1945年Janから1945年Jun(表示月を含む)間でドイツを征服したら、限定勝利となる。

注記: これは歴史的結果である、しかし、ゲームは、同じスキルと幸運を持つ2人のプレイヤー間で引き分けが起こる傾向がある。枢軸の実際の歴史は連合軍より大きな間違いを犯している。

10.46 連合軍作戦勝利: 連合軍は、1944年Julyから1944

年JDec (表示月を含む) 間でドイツを征服したら、作戦勝利である。

10.47 連合軍決定的勝利：連合軍は、1944年Julyより前にドイツを占領したら、決定的勝利である。

注記：征服したイタリアは連合軍勝利に要求されないので、プレイヤーはドイツの消滅の速度について気づくだろう。

10.5 陣営選択のトーナメント入札

もしプレイヤーが陣営を軽決できないなら、入札は誰が希望する陣営を得るか使用される。入札は、連合軍側で、緊急徴兵 (9.24 (f)) の期間中にソ連の歩兵の受け取らないステップ数をかける、枢軸側で、追加するステップ数をかける。最初に入札する特権を決めるためダイスを振る。入札は1.0ステップ毎の増加で行い、最小0から最大5.0までの間で行う。各1.0ステップの増加は緊急徴兵の最初のターンで4ステップ取り除く (枢軸側は追加する)、2回目の緊急徴兵では3ステップ取り除く、3回目の緊急増援では2ステップ取り除く、4回目の緊急徴兵では1ステップ取り除く。新しいプレイヤーのために、2.0ステップの減少による入札が公平であることを提案し、4ターンで3.0ステップの合計までソ連は受け取れる結果とする (12-9-6-3の様に受け取る)。ソ連はドイツが請け負うことのできるきつい仕事で戦い、そして新しいプレイヤーのために特別にくじけさせる事ができる。