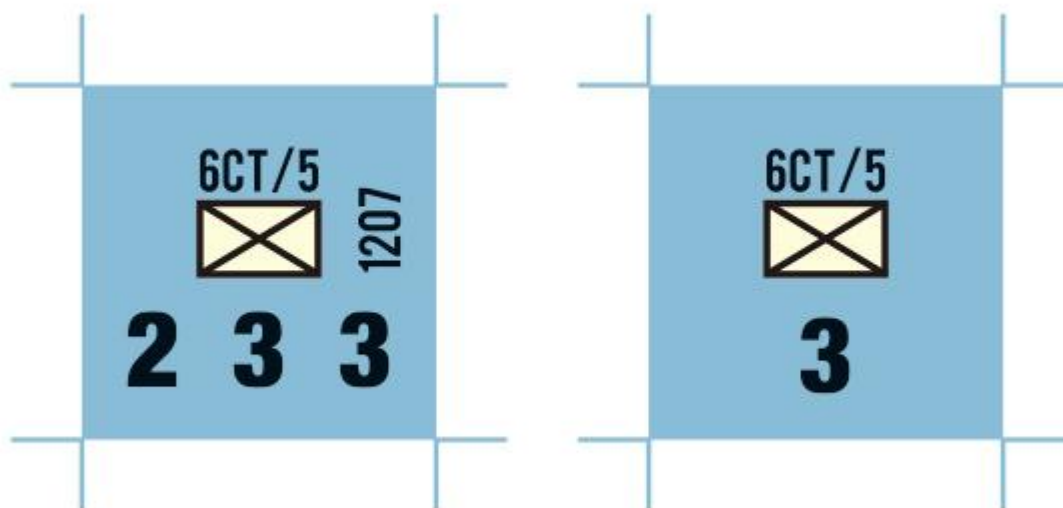


カウンターの訂正

(2022年8月30日) 自衛隊第5師団の27CTがダブっています。ヘクス1207に配置するユニットは正しくは「6CT」です。[リンク先](#)または下記の画像をご参照ください。なお、正しいカウンターはBANZAIマガジン第15号の駒シートに収録いたします。



ルールの訂正

ゲーム・バランスに問題があることが判明いたしました。お詫びするとともに、以下のようにルールを変更させていただきます。

3.2 ソ連軍の配置

A-B及びA-Cと記されたユニットは初期配置できません。ゲームが始まった後で上陸(11.6.2)または空挺降下(11.7.1)でマップ内に進入できます。

3.4 自衛隊の初動（追加）

自衛隊プレイヤーはダイスを1個振ります。【3】以下の目は全て【3】と見なします。出た目と同数のユニットが1回ずつ作戦(10.0)を行えます。作戦を行っても行動済みにはしません。

ソ連軍のECMポイントの使用: 自衛隊プレイヤーがダイスを振る前に、ソ連軍プレイヤーは任意のECMポイントを使用できます。ダイス目から使用したECMポイントと同数を引きます。修整後の値が【3】以下なら(たとえマイナスになっても)、自衛隊は初動で3個のユニットに作戦を行わせることができることに注意してください。

4.1 ソ連軍の自動的勝利

疲労状態のソ連軍ユニットはマップ外へ移動できません。

マップ外への移動の条件: 移動開始時に道路を含むマップ端ヘクスにいて、EZOCにいないければ、マップ外へ移動できません。移動力を残した状態でEZOCではないマップ端ヘクスに進入しても、そこで移動を停止しなければなりません。一度マップ外へ出たユニットはマップ内に戻れません。

10.6 休息

ソ連軍は航空優勢を得られなかったターンに休息を行えません(11.6も参照)。

11.6 上陸と揚陸

上陸と揚陸を行えるのはソ連軍が航空優勢を得たターンのみです。

11.6.1 海上輸送能力

第1ターンは上陸・輸送を行えません(上陸後の作戦を維持するために必要な物資の輸送を行ったものと考えます)。

11.6.3 揚陸

揚陸直後に移動するユニットは移動力が半分になります。

11.7 空挺降下と空中機動

11.7.1 空挺降下

平地でも町・都市を含むヘクスには降下できません。降下直後に疲労状態になります。

11.7.2 空中機動

疲労状態の空中襲撃旅団は空中機動を行えません。

空中機動でEZOCに進入する時は2ヘクスと数えます。空中機動により2回以上EZOCに進入すると、直ちに疲労状態になり、そのヘクスで移動を終えなければなりません。疲労状態でも奇襲効果(12.5.4)つきで機動攻撃を行えます(もちろん疲労状態によるダイス目修整を適用します)。

12.7 戦闘結果

DL: Defender Lost: DRと同じです。ただし防御側はラスト・スタンド(12.8.2)を選択できません。

ルールの補足

2022年8月12日:

8.0 電子戦

GT 1は電子戦判定を行いません。自動的にソ連軍が5 ECMポイントを獲得します。

11.9 増援（追加）

自衛隊の増援は★がついていないマップ南端の道路4ヘクス(0810, 1110, 1410, 1610)のいずれかからマップ内へ移動します。ただしソ連軍ユニットが4.3による勝利点を得るために突破したヘクスから進入することはできません。

12.5.3 連絡線（追加）

マップ端ヘクスにいる自衛隊ユニットは自動的に連絡線が通じているものとします。

ルールのQ&A

2022年8月13日:

10.5 陣地構築

- Q. ソ連軍も陣地を構築できるのか？
- A. 可能です。