

スタンダード・コンバット・シリーズ (SCS)

シリーズルール ver 1.8

©2016. Multi-Man Publishing, Inc. All Rights Reserved.

©2017. Sunset Games. All Rights Reserved.

はじめに

スタンダード・コンバット・シリーズ (SCS) はベテランから初心者まで、誰でも簡単に覚えられ、手軽にプレイできるゲームシリーズです。また、このシリーズは有名な戦いを扱い、用語とテクニックの上でも一般的なものを用いることに重点が置かれてデザインされています。

バージョン 1.8

ver1.8 は ver1.7 のエラッタと明確化を反映したものです。

ルールの学び方

ゲームはすべてのプレイヤーが楽しめるように作られています。ルールを理解するには、まず最初にルールブックを軽く読み流し、それからマップやユニットを手にとってください。ここで大事なことは、すべてを覚えようとしなないことです。次に、両軍のいくつかのユニットを切り取って、自由にマップ上に置いていってください。ここでもう一度ルールブックを手にとって「プレイの手順」に従い、適当にユニットを動かしてみてプレイの概要を理解したら、実際にセットアップして、ゲームをプレイしてください。ここまですれば、あなたはすべての SCS ゲームを最小限の特別ルールを学ぶだけでプレイできるようになっているはずです。

マップ

A. ヘクス番号：マップに描かれたすべてのヘクスには識別番号が付けられています (例：A10.10)。数字の前二桁は縦の列を表し、左から右に並んでいます。後二桁は横の列を表し、下から上に並んでいます。マップを見やすくするために、ヘクスの識別番号は 5 ヘクスおきに記載されていま

す (xx.05, xx.10, xx.15)。

例：29.17 のヘクスは、15 のヘクスをたどって 29 の列までいき、そこから上に 2 ヘクスのところまで。

B. マップ端のヘクス：2 分の 1 以上がマップに描かれているヘクスが、ゲームで用いられるヘクスです。マップ外へ出ることを強制されたユニットは除去されます。

C. 盤外移動：ゲームルールで特に規定されていない限り、ユニットはいかなるマップ外移動も行えません。

D. ターンの記録：マップ上のターン記録トラックを用いて、現在のターンを正確に示してください。該当するターンのマスにターン記録マーカー (Turn) を置きます。両プレイヤーターンが終了する毎にマーカーを 1 マス動かします。

カウンター

それぞれのゲームには、1 枚以上のカウンターシートが入っています。カウンターにはユニットとマーカーの 2 種類があり、ユニットは戦闘に使用される部隊を表し、マーカーはユニットの状態を表示したり、記録しておくために使用します。

ルール

ジ・ゲーマーズのゲームには、シリーズルールとゲームルールの 2 冊のルールブックが入っています。シリーズルールには、そのシリーズのすべてのゲームに対応するルールが明記されています。ゲームルールには、各ゲーム特有のルールやシナリオ、セットアップ方法等が明記されています。ゲームルールがシリーズルールと矛盾する時は、ゲームルールを優先します。

セットアップ

ゲームルールで特に規定されていない限

り、以下の要領でセットアップを行います。

1. “w / i #” と書かれている場合、指定されたヘクスから # ヘクス以内にユニットを配置します。

例：w/i 4 は指定されたヘクスから 4 ヘクス以内の好きなヘクスに配置します。

2. スタック制限を超過してユニットを配置できません。

3. 特に規定されていない限り、ユニットは完全戦力かつ補給状態で配置されます。

4. セットアップが範囲で指定されている場合、そのユニットは境界線を含む、範囲内の好きなヘクスに配置できます。

5. 後攻プレイヤーが常に先に自軍ユニットを配置します。

修正の累積

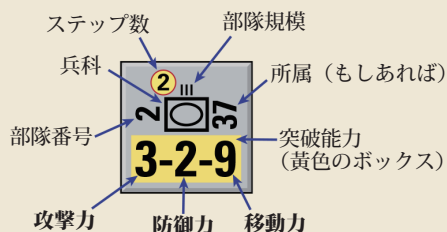
ユニットに複数の修正を適用する場合、すべての修正は累積されます。ユニットのある数値が地形効果で半減、補給切れでも半減する場合は 4 分の 1 になります。端数も含めた形で修正を適用した後、端数を処理します。

端数の扱い

0 ~ .49 までは切り捨て、.50 ~ .99 は切り上げられます。四捨五入はすべての修正を適用した後にを行います。他の計算よりも前に四捨五入を行うことはありません。対戦相手が戦闘比を 0.5 戦力単位で事前に計算しようとしている時は、彼が戦場の霧ルールにちゃんと従っているか確認して下さい。

例：3 個のユニットが敵の 1 個のユニットを攻撃します。3 個のユニットの攻撃力はそれぞれ 2.5、3.25、4.125 (合計 9.875)、敵ユニットの防御力は 2.125 です。戦闘比は 4.65:1 となり、端数を処理して、最終的な戦闘比は 5 : 1 となります。

SCSのユニットとマーカー



下部に並んでいる数値が2つしかない場合は、戦闘力（攻撃力と防御力）と移動力です。

補給切れ
マーカー



ターン記録
マーカー



ユニットのタイプ



部隊規模

- 小隊
- I 中隊
- II 大隊
- KG 戦闘団
- Grp グループ
- III 連隊
- X 旅団
- XX 師団
- XXX 軍団
- XXXX 軍
- XXXXX 軍集団

戦場の霧

両プレイヤーは、戦闘比を計算する時以外に敵のスタックの中身を見られません。両プレイヤーは敵のスタックの一番上のユニットだけ見ることができます。一番上のユニットの上にマーカーが置かれている場合、その下のユニットを見ることができます。両プレイヤーはいったん戦闘を宣言したら、途中で中止できません。

1.0 プレイの手順

ゲームターンはいくつかのシーケンスで構成され、各ゲームターンは2つのプレイヤーターンに分かれています。両プレイヤーがそれぞれ自軍プレイヤーターンを終了すると、1ゲームターンが終了します。ゲームターンの最後に、ターン記録マーカーを1マス進めて、同じ手順を繰り返します。両プレイヤーは、プレイの手順を厳格に守らなければなりません。ゲームルールには、どちらのプレイヤーが先に行動するかが書かれています。ゲームルールによってプレイの手順が変更されることがあります。

第1プレイヤーターン

・移動フェイズ

手番プレイヤー側の増援を登場ヘクスに配置します。手番プレイヤーの自軍ユニットは移動したり、オーバーランできます。

・戦闘フェイズ

手番プレイヤーの自軍ユニットは隣接する敵ユニットを攻撃できます。

・突破フェイズ

手番プレイヤーの突破能力を持つ自軍ユニットは移動とオーバーランできます。

・補給フェイズ

手番プレイヤーは自軍ユニットが補給状態にあるかどうかをチェックします。補給状態にない場合、そのユニットの上に補給切れマーカーを置きます。

第2プレイヤーターン

プレイヤーを入れ替えて、同じことを繰り返します。

2.0 支配地域 (ZOC)

支配地域 (ZOC) とは、そのユニットの周囲において、敵ユニットの移動や行動を妨害する能力を表します。敵ユニットのZOCは敵支配地域 (EZOC) と呼びます。自軍ユニットのZOCは、他の自軍ユニットに対して何の影響も及ぼしません。

2.0a 1以上の攻撃力（砲撃力、補給範囲、防御力ではない）を持つユニットだけが、ZOCを持ちます。

2.0b ユニットのZOCは、そのユニットが通常の移動で進入可能な隣接する6ヘクスで構成されます。

2.1 ZOCの効果

2.1a EZOCに進入するためには、+2の追加移動力が必要です。ユニットは移動力の範囲内であればEZOCからEZOCへ直接移動でき、何度でもEZOCに出たり入ったりできます。

2.1b EZOCで移動フェイズを開始したユニットは、そのフェイズ中にオーバーランできません。EZOCで突破フェイズを開始したユニットは、その突破フェイズに移動できません。

2.1c ユニットのZOCにいる敵ユニットだけを攻撃できます。

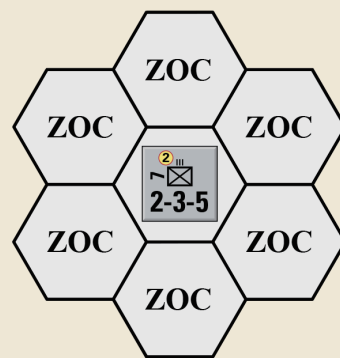
2.1d EZOCに退却する場合、スタック毎に1ステップを失います。ユニット毎ではなく、スタック全体で1ステップを失います。これはEZOCに進入する毎に適用されます。

2.1e EZOCは戦闘後前進を妨害しません(10.0)。

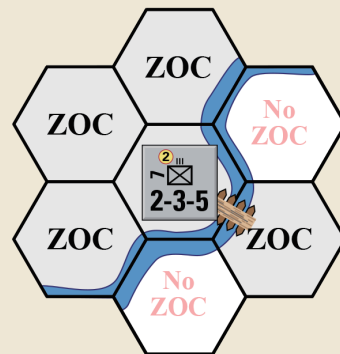
2.1f EZOCは補給線を妨害します(12.1a)。

2.1g EZOCは重複しても特別な影響を及ぼしません。自軍ユニットのZOCはEZOCに影響を及ぼしません。同じヘクス

通常のZOC

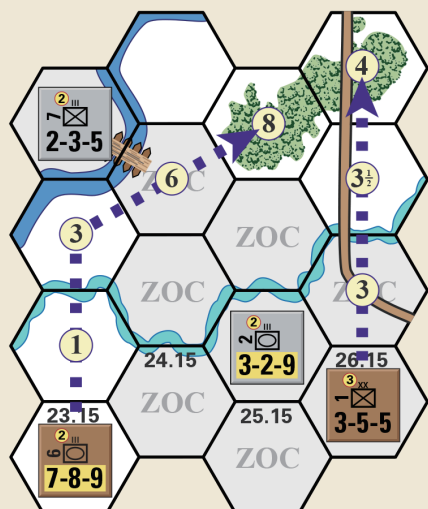


地形によってZOCが制限される



橋なして川ヘクスサイドを横切る移動は禁止されています。ZOCは橋越えでしか影響を及ぼしません。

移動力消費の例



上の図は移動中のユニットの移動コストを表したものです。丸の中の数値が、それぞれのヘクスに入った時にかかった移動力の合計を表しています。それぞれのヘクスに入った時の移動コストは、右上にある地形効果表のものを使用しています。

第6機甲連隊が、敵の第7擲弾兵連隊と第2装甲連隊の間を移動していきます。最初の平地に入るのに1移動力を消費し、2番目のヘクスに入るのに2移動力（平地で1、小川を渡るのに+1）、ヘクス24.17に入るのに3移動力（平地で1、EZOCに入るのに+2）、ヘクス25.18の森に入るのに2移動力かかります。ここからヘクス26.17へ入ることもできますが、安全のため森に留まることにしました。ヘクス26.18に入るためにはさらに2移動力が必要ですが、ユニットの移動力が9であるため、それはできません。

第1歩兵連隊はヘクス26.16に3移動力（平地で1、EZOCに入るのに+2）で入りましたが、26.17と26.18に入るには道路が使用できるため、それぞれ1/2移動力しかかかりません。26.18に入った時点でまだ1移動力を残していましたが、これ以上は移動しませんでした。

にある自軍ユニットのZOCとEZOCは、そのヘクスに対して同時に影響を及ぼします。

2.1h 自軍ユニットの存在は、補給線の設定に関してのみEZOCを打ち消します。

3.0 移動

プレイヤーは、移動フェイズに好きなだけの自軍ユニットを移動させられます。ユニットの移動は、そのユニットの移動力の範囲内で移動の制限に従っている限り、どこにでも移動できます。

手順：

プレイヤーはユニットが移動力を使うことで、1個ずつ、またはスタック毎に移動させられます。移動は、連続したヘクスを通って行きます。ユニットは、好きな方向に好きなように移動できます。プレイヤーは1個のユニット（あるいはスタック）の移動を完了させてからでなければ、次のユニットを移動させることはできません。

地形効果表

地形	移動コスト	戦闘効果
平地	1	ne
森	2	Dx2
道路	1/2	ot
小川	+1	Ax1/2
川	P	P
橋	川を渡れる	Ax1/4

A= 攻撃側 D= 防衛側
ne= 効果なし P= 移動不可
ot= そのヘクスの他の地形
(other terrain) に準ずる

上記の地形効果表は、シリーズルール用の例です。各ゲームには専用の地形効果表が用意されています。

3.1 ユニットの移動

3.1a プレイヤーはすべての、または一部の自軍ユニットを移動させることができ、全く移動させないこともできます。

3.1b すべてのユニットには移動力(MA)が記載されています。ユニットは1フェイズ中にその移動力を越えて移動できません。**例外：3.1e**

3.1c ユニットの移動力を消費して移動します。各ヘクスとヘクスサイドへの進入、通過に必要な移動力は、地形効果表を参照してください。プレイヤーはユニットが消費した移動力をしっかりと数えておかなければなりません。

3.1d 移動力はそれぞれのユニット固有のもので、他のユニットに影響を及ぼすことはありません。すべてのユニットは使わなかった移動力を蓄積したり、他のユニットに譲渡することはできません。

3.1e 地形の移動コストの大きさにかわらず、移動力が0より大きいユニットは常に1ヘクス移動できます。ただしこれによって、進入が禁止されているヘクスに移動したり、オーバーランすることはできません。(補給切れなどの)移動力に対する

修正やEZOCはこの方法で移動するユニットに影響を及ぼしませんが、EZOCで突破フェイズを開始したユニットはやはり移動できません。

3.2 移動における地形効果

3.2a 地形効果表には、各ヘクスとヘクスサイドへの進入、通過に必要な移動力が書かれています。ユニットは、ヘクスに進入する前に必要な移動力を消費しなければなりません。**例外：3.1e**

3.2b ユニットの移動は道路(あるいは鉄道、小道、橋梁など)をなぞる形で移動する場合のみ、道路を使って移動できます。これらのユニットは道路の移動コストを使うだけでよく、進入したヘクスと通過したヘクスサイドに描かれている他の地形の移動コストを無視します。

3.2c 道路を使わずに通過したヘクスサイドの地形の移動コストは、そのヘクスの移動コストに加算されます。

3.2d ユニットの進入が禁止されているヘクスへ進入したり、通過できません(道路によって打ち消されていない限り)。

3.3 移動の制限

3.3a ユニットの進入は敵ユニットの存在するヘクスに進入できません。

3.3b ユニットの移動は自軍フェイズにしか移動できません。ユニットは戦闘結果で退却を強制されることがあります。

3.3c ユニットの移動はマップ外に移動できません。マップ外へ移動することを余儀なくされたユニットは除去され、勝利条件の対象になります。

4.0 スタック

同じヘクスに2個以上のユニットを重ねることをスタックと呼びます。各ゲームルールには、スタック制限が明記されています。

4.0a 各フェイズの終了時とオーバーランが行われる瞬間、戦闘後前進の終了時に、スタック制限を判定します。オーバーランの場合、オーバーランをするすべてのユニットと、それらと同じヘクスにいるすべてのユニットが、スタック制限の対象となります。増援が配置された時にはスタック制限を超過してかまいませんが、その移動フェイズ終了時にはスタック制限を守らなければなりません。スタック制限の超過が

判明した場合、超過分のユニットを（自軍プレイヤーが選んで）除去します。オーバーランの瞬間にスタック制限の超過が判明した時は、その移動中のすべてのユニットを元のヘクスに戻し、移動をやり直します（ユニットは除去しません）。戦闘結果（オーバーラン、通常戦闘）による退却によってスタック制限を超過した時には、次の自軍移動フェイズ終了時まで、スタック超過によるユニットの除去は行いません。

4.0b マーカー（補給切れ等）は、スタック制限の対象にはなりません。

4.0c スタックの順序 プレイヤーは以下の制限を守っている限り、好きな順番でユニットをスタックさせられます：スタックの一番上のユニットは**1以上の攻撃力**（砲撃力、補給範囲、防御力ではない）を持つユニットでなければならない（ただし、スタックにそのようなユニットが存在する場合に限る）。

5.0 増援

増援ユニットは、ゲームの途中から登場します。

手順：

増援ユニットは登場が指定されているターンの移動フェイズ開始時に、指定された登場ヘクスに配置され、そこから移動できます（複数の登場ヘクスがある場合は分割して登場させることもできます）。増援ユニットは、常に補給状態で登場します。プレイヤーは増援ユニットの登場を遅らせることはできません。

5.0a 増援ユニットは登場した移動フェイズ終了時にスタック制限を守るならば、スタック制限を超過して登場ヘクスに配置してもかまいません。

5.0b 増援ユニットのマップ上への配置には、移動力を消費しません。増援ユニットは、登場した移動フェイズにそのすべての移動力を使うことができます。

5.0c EZOCは増援ユニットの配置に影響を及ぼしませんが、敵ユニットの存在するヘクスに増援ユニットを配置できません。増援ユニットのすべての登場ヘクスに敵ユニットが存在している場合、増援ユニットは登場ヘクスから10ヘクス以内のいずれかのマップ端のヘクスに登場できます。その10ヘクスの範囲にあるすべてのヘクスにも敵ユニットが存在している場合、増援

ユニットは除去されます。マップ端ではない登場ヘクスに敵ユニットが存在している場合、増援ユニットは本来の登場ヘクスから5ヘクス以内のいずれかのヘクスに登場できます。

6.0 オーバーラン

オーバーランは移動と戦闘を複合したものです。2移動力を消費して、ユニットは移動、または突破フェイズにオーバーランできます。スタックでオーバーランするためには、そのスタックのすべてのユニットと一緒に移動を開始しなければなりません。EZOCで移動を開始したユニットは、オーバーランできません。オーバーランするユニットは、オーバーランに参加しない（目標ヘクスに隣接したヘクスに存在している）ユニットとスタックできますが、これらすべてがスタック制限の対象となります。不利な戦闘結果は、実際にオーバーランしたユニットにだけ適用されます。

手順：

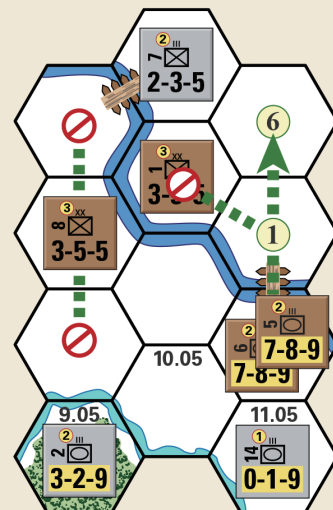
プレイヤーはオーバーランするユニット（またはスタック）を目標ヘクスに隣接しているヘクスに移動させ、そのヘクスの移動力とEZOCに進入するための移動力を消費します。さらに2移動力を消費して、オーバーランします。プレイヤーは戦闘比を算出し、ダイスを振って導き出した戦闘結果を適用します。防御側ユニットが目標ヘクスからいなくなった場合、オーバーランしたユニットは必ず目標ヘクスに進入しなければなりません。

6.0a オーバーランは他のすべての戦闘（7.0）と同じ手順で解決しますが、いったん宣言されると直ちに解決します。オーバーランは防御側ユニットの存在するヘクスで行われるものではなく、通常の戦闘と同様、オーバーランをするユニットと防御側ユニットは互いに隣接したヘクスに常に存在しているものとみなします。

6.0b 2つ以上のスタックは、同時に同じ目標ヘクスに対してオーバーランできません。

6.0c オーバーランは、通常の移動で移動力が2以下の地形のヘクスに対してのみ行えます。この場合、目標ヘクスの移動力のみを計算し、EZOCに入るための移動力は無視します。

オーバーランの例



敵の第14装甲連隊はEZOCを持たない（1以上の攻撃力を持たないため）ので、第5、第6機甲連隊はオーバーランできます。第5、第6機甲連隊は隣の第14機甲連隊ではなく、第7擲弾兵連隊をオーバーランすることにしました。ヘクス11.08までスタックしたまま移動し、オーバーランを宣言します。丸の中の数値はそれぞれのヘクスに入った時に消費したそれまでの移動力の合計です。ヘクス11.08に入る時に5移動力を消費している内訳は、そのヘクスに入るのに1移動力、第7擲弾兵連隊のEZOCに入るのに2移動力、オーバーランするための2移動力です。修正がなければ、このオーバーランの戦闘比は14:3、四捨五入して5:1となります。

この例ではスタック制限が1ヘクスにつき6ステップまでなので、第1歩兵師団のいるヘクス10.07に入ると合計7ステップとなってスタック制限を超えてしまうため、その移動経路でオーバーランすることはできません（6.1e）。

第8歩兵師団はヘクス9.08に入ることはできませんが、敵の第7擲弾兵連隊をオーバーランすることはできません。オーバーランでは橋などの道路的なものを使って川を無視することはできないからです（6.1d）。

第8歩兵師団はヘクス9.06にも入れませんが、敵の第2装甲連隊をオーバーランすることはできません。ヘクス9.05に入るためには3移動力（森で2、小川で+1）が必要であり、オーバーランは2移動力以下の地形にしかできないからです。

第5、第6機甲連隊がヘクス11.06からいなくなるまで待たば、第8歩兵師団は11.06から合計4移動力で敵の第14装甲連隊をオーバーランできます（第14装甲連隊はEZOCを持たないことに注意）。

6.1 オーバーランの制限

6.1a 突破フェイズに移動できるユニットだけが、突破フェイズにオーバーランできます。

6.1b 攻撃側ユニットは、1つのフェイズに1回しかオーバーランできません。1つの目標ヘクスも1つのフェイズに1回しかオーバーランされません。オーバーランされたユニットが退却したヘクスがまだオーバーランされていないければ、そのユニットは再びオーバーランされる可能性があります。移動フェイズにオーバーランしても、続く戦闘フェイズに通常通り戦闘できます。このことから、ユニットは最大で1ターンに3回攻撃できます。

6.1c 補給状況はユニットがオーバーランできるかどうかには影響を及ぼしませんが、補給切れのユニットは移動力や攻撃力が減少している可能性があります。

6.1d ユニットのオーバーランするために道路（それに類するものを含む）を使用できません。ユニットは目標ヘクスに隣接するヘクスまでは道路を使えますが、目標ヘクスに進入するために道路を使うことはできません。

6.1e ユニットの（オーバーランするユニットと、同じヘクスにいるユニット）は、オーバーランを始める直前のヘクスでスタック制限を超過してはいけません（4.0）。

6.1f 通常の戦闘と同様に、ゲームルールによるすべての修正（航空ポイント、諸兵科連合効果等）は、オーバーランにも適用されます。

6.2 オーバーランの戦闘結果

6.2a オーバーランしたユニットは戦闘後前進できますが、戦闘結果にかかわらず、それ以上は移動できません。防御側ユニットが目標ヘクスからなくなった場合、オーバーランしたユニットは目標ヘクスに必ず進入しなければなりません。

6.2b オーバーランしたユニットにも、戦闘結果による退却は適用されます。

7.0 戦闘

戦闘とは、1つのヘクスに対する攻撃を指します。ユニットは自身のZOC内にいる敵ユニットとだけ戦闘できます。オーバーランを除けば、戦闘は戦闘フェイズにしか行われません。

注意：ユニットは（補給切れや混乱などに

より）一時的にZOCを失うことがあります。通常通りZOCを持っているかのよう

に攻撃することができます。戦闘は強制ではありませんが、攻撃されたユニットは必ず防御しなければなりません。スタックしているユニットが個別に攻撃されることはありません——スタックは常に一緒に防御します。2ヘクス以上から1ヘクスに対して攻撃できますが、2ヘクス以上で防御することはできません。攻撃は手番プレイヤーの好きな順序で解決します。この時、事前にすべての攻撃を宣言しておく必要はありません。攻撃を宣言する時は手番プレイヤーが攻撃するユニットをすべて指定し、次に防御側プレイヤーが防御するユニットを指定します。ゲーム中、防御側プレイヤーは戦闘解決前に何らかの対応を取る可能性がある（航空ポイントを割り当てるなど）ので、攻撃側プレイヤーは防御側プレイヤーの対応の前にそれぞれのヘクスからどのユニットが攻撃するかを、最初に明らかにしなければなりません。

手順：

攻撃するプレイヤーは戦闘比を算出し、ゲーム毎に用意されている戦闘結果表を参照します。2個のダイスを振って（ゲームによって、2～12と見たり、11～66と見たりします）で戦闘結果を導き出し、それを適用します。

7.1 戦闘結果

戦闘結果は攻撃側（A）、防御側（D）、またはその両方に適用されます。

一ステップロスしなければならない数

r# 一退却しなければならないヘクス数

例：A1r1は攻撃側ユニットが1ステップを失って、1ヘクス退却します。攻撃側は攻撃したスタック全体で（最も強力なユニットが）1ステップを失い、攻撃したすべてのユニットが1ヘクス退却しなければなりません。

戦闘結果は直ちに適用されます。次の戦闘は、その前の戦闘結果が適用された後に解決します。戦闘結果は、常に防御側から先に適用します。

7.2 戦闘の制限

7.2a 攻撃は強制ではありません。

7.2b ユニットの攻撃力は、複数の戦闘に分割して使用できません。1つの戦闘に参加できるユニットの数に制限はなく、攻撃はあらゆる、そして複数の方向からできます。ユニットは、そのユニット自体の攻撃力を分割できませんが、スタックはユニットを分割して異なる戦闘に参加できます。つまり、スタックしているユニットはそれぞれが異なる攻撃に参加できるのですが、1個のユニットが複数の攻撃には参加できないのです。

7.3c 攻撃は必ず、1つの防御側スタックに対して行われます。防御側ユニットが戦闘を拒否することはできません。

7.2d 戦闘フェイズ中、ユニットは1回しか攻撃できませんし、1回しか攻撃されません。まだ攻撃されていないヘクスに退却したユニットは、そのヘクスの防御に参加できません。そのため、元からそのヘクスにいたユニットだけで防御することになるわけですが、被った不利な戦闘結果はそのヘクスにいるすべてのユニットに適用されます。ユニットは移動フェイズにオーバーランを1回できますが、オーバーランしたユニットも戦闘フェイズに通常通り戦闘できます。

7.2e 0戦闘力ユニットは、1以上の戦闘力を持つ他の自軍ユニットと協同して攻撃に参加できます。0戦闘力ユニットは戦闘力には何の影響も及ぼしませんが、ステップロスや適用したり、戦闘後前進したりできます。印刷された攻撃力のない（砲撃力、補給範囲、防御力のみ）ユニットは攻撃に参加できません。

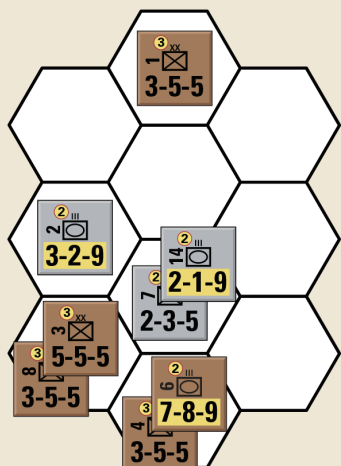
7.3 戦闘の地形効果

地形効果表には、進入や攻撃が禁止されている地形があります。また、ユニットは現在のヘクスから移動できない地形にいる敵ユニットを攻撃することはできません。

基本的に、戦闘時の地形による攻撃力と防御力の修正は累積されます。×2の修正を持つ地形にいるユニットは、防御力が2倍になります。地形効果は、該当する状況にあるユニットだけに適用されます。

例：3個のユニットが河川越しで、1個のユニットが河川越しでない攻撃を行う場合、河川越しの3個のユニットの戦闘力は2分の1になりますが、河川越しでない1個のユニットの戦闘力は減少しません。

戦闘の例 1



自軍の4個のユニット（第3歩兵師団、第4歩兵師団、第6機甲連隊、第8歩兵師団）が敵の第7擲弾兵連隊、第14装甲連隊に攻撃をかけようとしています。攻撃力の合計は18で、防御力の合計は4。戦闘比は5:1となります。ダイスを2個振って戦闘結果表を参照すると、戦闘結果はD2r2でした。敵の第7擲弾兵連隊と第14装甲連隊は両方とも2ステップを持っており、防御側プレイヤーはそれぞれの防御側ユニットを1ステップロスさせました。退却をステップロスに変換しなかったため、防御側のスタックを2ヘクス退却させます。
右の図へ続きます。

通常、戦闘には防御側ユニットのいるヘクスと、攻撃するユニットのいるヘクスの間にあるヘクスサイドの地形だけが影響を及ぼします。

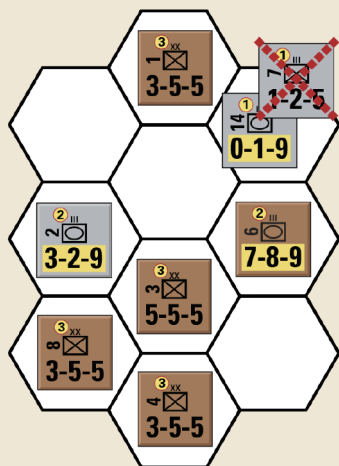
地形効果は、戦闘比を修正することもあります。

7.4 戦闘比の算出

戦闘比の算出は、すべての修正を適用した攻撃力の合計とすべての修正を適用した防御力の合計を比較して行います。この両方の数字の大きい方の数字を小さい方の数字で割った後、端数を処理し、攻撃側:防御側という形にまとめます。

戦闘結果表にある戦闘比の中で、算出された戦闘比が一番右側の戦闘比よりも大きくなった場合は、一番右側の戦闘比を使います。一番右の戦闘比からさらに右へコラムシフトが要求された場合も同様です（一番右の戦闘比よりさらに右の戦闘比はありません）。算出された戦闘比が一番左の戦闘比よりも小さくなった場合は、攻撃側は1ステップを失い、防御側ユニットには何の影響も及びません — ダイスは振りませ

戦闘の例 2



防御側の2個のユニットは敵の第1歩兵師団のZOCに退却したため、ステップロスします。プレイヤーが第7擲弾兵連隊を選択し、除去しました。第3歩兵師団は戦闘ヘクスを確保するために戦闘後前進します。このユニットは突破能力を持たないため、これ以上は戦闘後前進できません。しかし、第6機甲連隊は突破能力を持っているので2ヘクス戦闘後前進しました。続く突破フェイズに第6機甲連隊は、第14装甲連隊がEZOCを持たないので移動できます。もし第6機甲連隊がEZOCのあるヘクスに前進していたら、突破フェイズに移動できなくなるところでした。

ん（戦闘比が修正された結果、一番左の戦闘比からさらに左へコラムシフトが要求された場合にも適用です）。

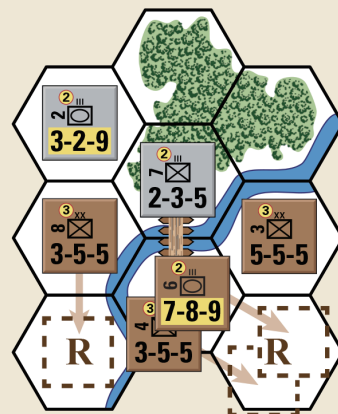
経験豊富なゲーマーへの注意: ジ・ゲーマーズ社の標準的な四捨五入のルールは、よくある「防御側に有利なように切り捨てる」ルールとは全く違うやり方です。

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。

8.0 ステップロス

ステップはユニットの耐久力を表しています。ユニットの上を向いている面が、そのユニットの現在の戦力です。多くのユニットが、完全戦力面と減少戦力面を持っていて、完全戦力のユニットがステップロスすると、ユニットをひっくり返して減少戦力にします。ステップロスして減少戦力になったユニットが、再びステップロスすると、そのユニットは全滅したものとみなされ、除去されます。ユニットの表と裏では戦力力が異なっていることに注意してください。戦力力の高い面がユニットの完全

戦闘の例 3



第8歩兵師団と第6機甲連隊と第4歩兵師団が第7擲弾兵連隊に攻撃します。第3歩兵師団は川越えのため攻撃できず、第4歩兵師団と第6機甲連隊は橋を渡っての攻撃のため×1/4されて攻撃力は2.5。第8歩兵師団は全力で攻撃できるので3で、攻撃力の合計は5.5でした。防御側ユニットは森ヘクスにいたために防御力が2倍され、防御力の合計は6です。5.5:6の戦闘比は1:1となります。最悪なことに出た目は2で、A2r1の結果となりました。攻撃側ユニットは2ステップを失い、Rヘクスに退却します。第6機甲連隊は、この攻撃に1.75攻撃力しか使用できなかったにもかかわらず、印刷された攻撃力が最も高いユニットから損害を出さなければならないため、1ステップロスします。もう1ステップロスは、第4歩兵師団か第8歩兵師団のどちらにでも適用できます。防御側ユニットは戦闘後前進できません。

戦力面です。また、ステップロスは減少戦力のユニットにステップロスマーカーを置くことで表されることもあります — このような追加のステップロスは、ユニットの戦力力には影響を及ぼしません。

8.0a 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しなければなりません。最も強力なユニットとは、印刷された攻撃力が最も大きい（攻撃側の場合）、または防御力が最も大きい（防御側の場合）ユニットのことです。

8.0b 戦闘に参加したすべてのユニットは、1個のユニットが2ステップロスする前に平均して1ステップロスされなければなりません。

8.0c 8.0aと8.0bを満たせば、残りのステップロスは戦闘に参加したすべてのユニットの中で所有プレイヤーが自由に適用します。過剰なステップロスは無視します。

8.0d いくつかのユニットは1ステップ

しか持っていません。これらのユニットは、片面しか印刷されておらず、1 ステップロスすると除去されます。

9.0 退却

9.0a 退却は、ユニットが退却しなければならないヘクス数です。死守命令 (9.2) が宣言されなければ、戦闘に参加したすべてのユニットは要求されたヘクス数だけ退却しなければなりません。

9.0b ユニットの、そのユニットが進入を禁止されていないヘクス (ヘクスサイド) にもみ退却できます。ユニットが退却できない場合、スタック全体で退却しなければならない残りのヘクス数と同じ数のステップを失います。この時、所有プレイヤーがどのユニットをステップロスさせるかを決定します。

注意: ユニット毎ではなく、スタック全体でステップを失います。

9.0c 退却は常に移動力ではなく、ヘクス数で数えます。進入が禁止されているヘクス (ヘクスサイド) を除いて、地形は退却するヘクス数に影響を及ぼしません。

9.0d EZOC に退却するユニットは、1 ステップを失います (自軍ユニットが存在していても打ち消されません)。これは、戦闘結果に追加されるものです。スタックの場合は、スタック全体で EZOC に進入したヘクス数と同じステップを失います。この時、所有プレイヤーがどのユニットをステップロスさせるかを決定します。

9.0e 退却するユニットはスタックしたまま退却できます。ユニット毎に別々のヘクスにも退却できます。

9.1 退却路

9.1a 所有プレイヤーがユニットを退却させます。

9.1b 退却するそれぞれのヘクスは、ユニットが最初にいたヘクスから離れていかなければなりません (2 ヘクス目は戦闘をしたヘクスから 2 ヘクス離れていなければなりません)。

9.1c ユニットの、可能な限り自軍の補給源に近づくように退却しなければなりません。

9.1d 退却路を選択する際に可能ならば、ユニットは EZOC を避けてかまいません。EZOC を避けるためならば、9.1c 項に反しても許されます。

9.2 死守命令

戦闘結果で 1 ヘクス以上の退却を要求された場合、所有プレイヤーは退却しなければならないヘクス数をステップロスに変換できます。基本的に、1 ヘクスにつき 1 ステップロスに変換できます。防御側が r3 の戦闘結果を要求された場合、以下の中からいずれかを選ぶことになります:

- 3 ヘクス退却してステップロスしない
- 2 ヘクス退却して 1 ステップロス
- 1 ヘクス退却して 2 ステップロス
- 退却しないで 3 ステップロス

それらのユニットの所有プレイヤーが、退却とステップロスの組み合わせを決めます。ステップロスは一部のユニットに適用しますが、退却は戦闘に参加したすべてのユニットに適用します。

10.0 戦闘後前進

戦闘で防御側ヘクスに敵ユニットがいなくなった場合、攻撃側ユニットはそのヘクスに戦闘後前進できます。どのユニットをどれだけ戦闘後前進させるかは、攻撃側プレイヤーが決めます。防御側ユニットが 2 ヘクス以上退却している場合、攻撃側の突破能力を持つユニットは、防御側ユニットが退却した数と同じだけのヘクス数を戦闘後前進できます。防御側ユニットが要求された退却結果をステップロスに変換した場合でも、戦闘後前進は要求された退却ヘクス数と同じヘクス数だけ行えます。戦闘後前進の最初のヘクスは、防御側ユニットのいたヘクスでなければなりません。2 ヘクス目以降の戦闘後前進は好きな方向に行えます (スタックを分割して別々の方向に戦闘後前進できます) — ただし、敵ユニットのいるヘクスと進入が禁止されているヘクスには戦闘後前進できません。戦闘後前進中は EZOC を無視します。戦闘に参加したすべてのユニットが、戦闘後前進できます (戦闘に参加した 0 戦闘力のユニットも含まれます)。しかし、突破能力を持つユニットは 2 ヘクス以上の戦闘後前進を行えます。戦闘後前進の終了時には、スタック制限が守られていなければなりません。

10.0a 防御側ユニットが要求された退却結果を満たさないまま除去された場合でも、その要求された退却ヘクス数と同じ数のヘクス数だけ戦闘後前進できます。

10.0b 戦闘後前進も、退却と同じように移動力ではなくヘクス数で数えます。

10.0c 防御側ユニットは戦闘後前進できません。

10.0d オーバーランしている攻撃側ユニットは、防御側ユニットがいたヘクスが空いた場合、必ず戦闘後前進 (または通過) しなければなりません。

11.0 突破

突破フェイズには、突破能力を持つ自軍ユニットが全移動力で移動できます。このフェイズ中にオーバーランもできます。

11.0a 基本的に、能力値が黄色で囲まれているユニットのみが突破能力を持っています。ゲームルールによって、その他のユニットに突破能力を与えられていることもあります。

11.0b EZOC で突破フェイズを開始したユニットは、その突破フェイズ中に移動、またはオーバーランできません。

11.0c 突破能力を持たないユニット (あるいは、突破フェイズに移動できないユニット) には、突破フェイズ中に 3.1e を適用できません。

12.0 補給

SCS ゲームでは、補給は抽象的な補給線を設定することで再現されます。ゲームによって、補給の処理方法が異なります。

手順:

補給フェイズに、プレイヤーは自軍ユニットの補給状態を確認します。補給線が設定できないユニットには、補給切れマーカーが置かれます。それ以降の補給フェイズに補給線が設定できれば、補給切れマーカーが除去されます。

12.1 補給線の設定

12.1a 補給線とは、各自軍の補給源と各ユニットの間の、敵ユニットと EZOC を通らない道のことです。基本的に、補給線は無制限の長さの連続したヘクス列です。ゲームルールには、両軍の補給源が明記されています。進入/通過が禁止されているヘクス/ヘクスサイド、敵ユニット、打ち消されていない EZOC は補給線を遮断します。設定した道が遮断されていなければ、補給線が設定されたこととなります。設定

した道が遮断されていれば（そして、他に設定できる補給線がなければ — プレイヤーは他の補給線を探すことができます）、それらのユニットは補給切れになります。プレイヤーは自軍の全ユニット（スタック）の補給線をチェックします。

12.1b 補給線が設定できたユニットは、次の自軍の補給フェイズまで補給状態にあります — 状況の変化には影響されません。反対に、補給切れのユニットは補給線が設定できるようになったとしても、（少なくとも）次の補給フェイズまでは補給切れです。

12.2 補給切れの影響

補給切れの影響はゲームルールに明記されています。ユニットは補給切れマークが置かれた瞬間から、補給状態になるか、除去されるまでの間、補給切れの影響を受けます。

補給線

自軍ユニット（第3歩兵師団、第6機甲連隊、第8歩兵師団）全部に補給線が設定できています。補給状態にあるためには、補給線がユニットと補給源Bの間に設定できていなければなりません。前述している補給線を破線で表しています。第6機甲連隊と第8歩兵師団のいるヘクスのEZOCは打ち消されており、第3歩兵師団に補給線が設定できます。同様に、第8歩兵師団は第6機甲連隊への補給線を設定するためにEZOCを打ち消しています（2.1h）。上図でもし橋がないか、第6機甲連隊と第8歩兵師団のどちらかがいなければ第3歩兵師団は補給状態にならず、補給切れマークが置かれます。

13.0 ヘクスの支配

ヘクスの支配は、勝利条件やゲームの状況においてしばしば重要な意味を持ちます。そのヘクスに自軍ユニットがいるか、最後に通過したユニットの所有プレイヤーが支配します。ZOCの影響を及ぼすだけではヘクスを支配したことにはなりません。ヘクスの支配はゲームの進行によって変更されていきます。いくつかのゲームでは、「維持」「占領」「取る」などの用語が「支配」の代わりに用いられることがあります。

デザイナーズノート

SCSは2つの理由からデザインされました。一つ目は、ジ・ゲーマーズの他のもっと複雑なゲームシリーズにない、難易度の低いゲームシリーズとなるように。二つ目は、他のゲームシリーズがあまりにも度が過ぎていて感じるような時に、時々引っぱり出してきて必要最小限のルールで — そして楽しく — プレイできるゲームになるように。SCSゲームは、日が沈む頃にビールとつまみを用意して「じゃあ始めるか」とプレイできるように作られています。ジ・ゲーマーズの他のシリーズゲームはそもそも初心者用に作られていませんが、SCSは初心者でも遊びやすいようにデザインされており、大きな努力を必要としないようになっています。

SCSのルールデザインの背景をいくつか告白しましょう。まず第一に、ジ・ゲーマーズにおける標準的な四捨五入のルールについて。私は「11:6だって？ あ〜、残念！ 1:1 攻撃にしかならないよ」なんていうのがずっと苦痛でした。より重要なのは、「オッズを立てる」ための1戦力や2戦力をつけ加えようとマップ上を探し回るなんて、まったく馬鹿げているということです。1〜2戦力で「戦闘比を立てる」ために事前の計算に時間を費やすよりも、私はプレイヤーにもっと衝動的に行動してもらいたいと思っています。個々の戦闘比をちょうどうまく調整するために狂ったように計算するようなプレイよりも、戦いの本能に駆られて攻撃をかけるプレイの方が、ウォーゲームとしておもしろいと思いませんか？ 対戦相手がSCSで攻撃の前に戦闘比の計算をし始めたら（しかもこの話をしてあったにもかかわらず）、愚かな対戦相手を非難するのも良いでしょう！ まあ、対戦相

手が戦場の霧ルールを使いたくないと言って、あなたがその通りにした場合には、彼があと0.5戦力のためにマップ上を探し回るといのもあり得るでしょうけども！

多くの人達が、ジ・ゲーマーズの標準的な四捨五入ルールは情報を制限するためのものだと考えているようですが、それは違います。戦場の霧ルールこそが、SCSにおける情報の制限なのです。標準的な四捨五入のルールは単に、戦闘比（等）において出てくる余りの部分を他の方法で表現しているに過ぎません。

もう一つルールの中で大事なものは、突破フェイズにどのユニットが移動でき、移動できないかということです。特にEZOCに気をつけなければなりません。EZOCのルールによって、部隊の展開や予備の控置が非常に重要となってくるでしょう。プレイヤーは自軍のユニットを注意深く扱わなければなりません。「機械化」ユニットでありさえすれば、突破フェイズに必ず移動できると考えてはいけません。同様に、EZOCで移動を開始したユニットはオーバーランできません。接敵しているユニットは、すばやく離脱して集結し、チャンスに乗じて急行することはできないのです。「安全」な場所に予備でいるユニットのみが、オーバーランが可能であり、また突破フェイズに使用できるのです。

このバージョン1.8のルールは、SCSのすべてのゲームにそのまま使用できます。ジ・ゲーマーズのシリーズルールは、常にベストの状態で使用できるように継続的に改訂・修正され続け、その成果が反映されています。世界中のプレイヤーがルールシステムの改善点や記述の間違いを指摘してくれることに、我々は大変感謝しています。

本ルールブックはMMP社の承諾を得て翻訳、制作されたものです。無断転載や違法コピー、その他営利目的に基づいた使用は一切禁止します。ルール上でわからない点や不明な点があれば、書面にて下記連絡先までお問い合わせ下さい。もし、内容物のいずれかが不足している場合やゲームのルールに関して質問がある時は下記まで連絡して下さい。

〒564-0004
大阪府吹田市原町3丁目26-1-103
サンセットゲームズ
E-mail : support@sunsetgames.co.jp
FAX 072-861-1078
2017年11月15日 初版