

OPAQUE WAR/MODERN WAR #034 (Decision Games) のルールFAQおよび改定ルール案

凡例： ■掲載サイト
●項目
□出典URL

■Consim World Forumから

“不透明な戦争” アップデート・ルール

2018/03/14に編集済

●ウクライナ側メディア：

ウクライナ軍は、初期配置される正規軍旅団（機械化または空挺）の一つにメディアマーカ1個を載せます。

●ウクライナ側増援：

ウクライナ軍プレイヤーは増援判定で修正後の値が“3”以上であれば、増援としてウクライナ軍予備部隊を1個追加で受け取ります。

●反乱軍の増援と補給：

反乱軍プレイヤーが増援判定で修正後の値が“5”であれば、戦力プールからルハーンシクかドネツクのメディアマーカまたは予備部隊を1つ受け取ります。反乱軍プレイヤーが第4ターン以降の増援判定で修正後の値が“6”であれば、戦力プールからロシア軍予備部隊または支援マーカを1個追加で受け取ります。反乱軍プレイヤーが（増援判定で）調整後の値が“7”以上であれば、同様にロシア軍予備部隊またはマーカを2個追加で受け取ります。反乱軍の増援は、ルールに従ってどちらかの共和国内に自由に配置でき、その補給線はどの共和国に属するかに関わらずどちらかの共和国の反乱軍の市街/都市まで辿ることができます。除去されたメディアマーカは自由に再使用できます。

●敵支援マーカの無効化：

支援マーカを使用して敵の支援を無効化する場合、1個の支援マーカだけでなく該当するタイプのすべての支援マーカが無効化されます。ウクライナ海軍支援マーカは最低3ターンを開けてゲーム中に2回までしか選択できず、使用後は除去プールに置かれます。無効化のために使用されたその支援マーカについてそれを所有するプレイヤーはダイスを1個振り、“5か6”でその支援マーカを保持できます。無効化された支援マーカ毎にそれを所有しているプレイヤーがダイスを振り、“5か6”が出れば、そのマーカを保持できます（無効化された航空支援マーカはこのダイスロールにより保持できません）。ウクライナ海軍の支援マーカは無効化されません。

復活はありません！除去されたユニットはプレイに戻れません！しかし、メディアマーカを含む支援マーカは常に再使用可能です（例外として二度使用した海軍支援マーカはゲームから除去されます）。除去されたモブマーカはプレイから除去されます。

（訳注：保持とは再使用可能という意味と思われる）

●改訂された勝利条件：

3～6VPは引き分けとウクライナ側の士氣的勝利と見なします。両プレイヤーはメディアの操作によりプロパガンダポイントを得点できます。メディア・マーカ影響表でダイスを振った際に修正に関わらず出目が“6”の場合、1プロパガンダポイントを得点できます。ウクライナ側は、この方法で得点した3プロパガンダポイントを+1VPと“交換”できます。

反乱軍側は、この方法で得点した4プロパガンダポイントを-1VPと“交換”できます。VPを購入するために3または4ポイントのセットを2つ以上使って交換することはできません。

（訳注：つまり6プロパガンダポイントを一度に+2VPや-2VPにする、ということができないのだと思われます）

歴史上では反乱軍の勝利は正味0～1VPでしたので、（ウクライナ側のVPが）2VP以下であれば反乱軍の勝利となるわけです。

●ウクライナ側のモブおよびモブとメディアのスタック：

ウクライナ側プレイヤーは増援としてモブを使用できますが、それらはルハーンシク州かドネツク州外のウクライナ側が支配する市街/都市にのみ配置できます。1ヘクスにはモブを1個のみ、メディアは2個のみしか置けません。ウクライナ側のモブは反乱軍に対して、反乱軍側のモブと同じように行動します。滅多にないことですが、初期配置中の反乱軍側プレイヤーにモブを置く場所（市街/都市）がない場合、そのモブは後で置けるようにマップ外に置きます。反乱軍側のモブは彼らの居住地州外に配置することができませんが、ロシア国籍のモブは反乱軍側が支配する任意の市街/都市に配置できます。

●ウクライナ側の機動隊：

シンボルの横に①が付いたウクライナ側の2個の警察ユニットは“機動隊”とみなされます。機動隊(およびそれらとスタックしたいかなるウクライナ側ユニット)は、第4ターン開始時より固有の非殺傷装備を持っているものとみなします。

●ウクライナ側警察の初期配置及び第1ターンのモブ：

第1ターンをマップ上のドネツクかマウリポルで開始できるウクライナ側警察の2ユニットは、セットアップ時ステップ3に記載されているヘクスナンバーが反乱軍の支配下にある場合、これら都市3ヘクスの任意のウクライナ側支配の都市ヘクスに配置できます。

(訳注：ウクライナ側警察ユニットがあれば、ドネツク、マウリポルの市街3ヘクスの内、初期配置のステップ3で指定された1ヘクスが反乱軍支配となっても残るそれぞれ2ヘクスのどこかに配置できる、という意味だと思われます)

第1ターンに、ウクライナ軍に隣接されている反乱軍側モブは除去されません。

●支援マーカの適用制限：

ひとつの戦闘で一方の側が使用できる支援マーカの数に関して、その戦闘においてその陣営の地上部隊ユニットの数を越えてはならないという制限があります。またウクライナ側がある戦闘時に民兵が警察ユニットのみしかいない(正規軍がいない)場合、その戦闘ではウクライナ側は1個の支援マーカしか使用できず、その支援マーカは航空支援マーカまたは海軍支援マーカであってはなりません。

[<http://talk.consimworld.com/WebX?14@@.1dde9c90/47>]

■2018/03/14以降の同フォーラムでのQ&A

Q:補給のために補給源までたどることができなければなりません、これは道路/鉄道に沿っている必要がありますか?、それとも任意の正規なヘクスで構いませんか?

A:後者となります。

Q:支援マーカを使用する際、例えば航空支援マーカは戦車支援マーカを無効化しますが、これは戦車支援マーカは排除されますが、航空支援マーカはそのままどまり1コラムシフトを提供するのですか?

A:使用される支援マーカ/無効化される支援マーカ

対空支援マーカ：航空支援マーカ

MLR支援マーカ：砲兵支援マーカ

航空支援マーカ：戦車支援マーカ

対砲兵支援マーカ：砲兵支援マーカ

これらがそうする能力を持つならば、依然1コラムシフトを提供します。

[<http://talk.consimworld.com/WebX?14@@.1dde9c90/52>]

●戦場の霧：

Q:ユニットは裏向きに初期配置され、敵ユニットが隣接した場合にのみ表を向けます。これらはそのまま(表向き)となりますか?それとも敵ユニットが隣接ヘクスからいなくなれば、裏向きとなりますか?

A:敵ユニットが隣接ヘクスからいなくなれば、それらは裏向きとなります。

[<http://talk.consimworld.com/WebX?14@@.1dde9c90/54>]

●勝利条件及び西側支援：

Q:第2ターンの後、西側支援は0からどのように移行しますか?

A:MH-17が撃墜された場合、西側支援を2レベル増加させます(11.0を参照)。ウクライナ側プレイヤーが停戦判定を行った場合、西側支援を2レベル減少させます。メディアマーカの効果は、西側支援レベルを修正することがあります。

プレイヤー補助カードを参照してください。

(訳注：マップ上やルールブック付属のシートのことだと思われます)

少なくとも1個のメディアマーカとスタックしているユニットが、敵ユニットに対して攻撃を行う(またはモブの除去を宣言する)たびに、その所有プレイヤーはダイスを振り、マップ上のメディア・マーカ効果表を参照しなければなりません。

Q:ウクライナ民族主義者が勝利できる唯一の方法は、反乱軍に修正した停戦判定を強制できるかどうかではないでしょうか?

A:ウクライナ側は目標ヘクスを占領することでもVPを獲得できます。16.0を参照してください。

[<http://talk.consimworld.com/WebX?14@@.1dde9c90/56>]

●ドネツクのVP:

Q:ルールを読むと「ドネツク(全3ヘクス2019, 2020, 1919が占領されていなければならない)が最後にウクライナ側ユニットに占領されていた場合+1」とありますが、これは全3ヘクスで1VPですかそれとも1ヘクス毎に1VPですか?

A:そうです、ドネツクの全3ヘクスに対して1VPです。

[<http://talk.consimworld.com/WebX?14@@.1dde9c90/57>]

■その他デザイナーズ・ノートのもの

ウクライナ側は、(反乱軍への)停戦判定への修正を強要させることなく7VPで勝利できないのでしょうか?

反乱軍は対空支援マーカの使用せずにすませることができますのでMH-17撃墜による1VPを回避できます。

たとえ、ウクライナ側の戦力比が上がってもウクライナ側が勝利することはできないため、対空支援マーカを使用する必要はありません。

メディアは、支援されるリスクがある民兵に置かれた場合にのみ、非殺傷兵器マーカにより弱体化されます。

(戦闘する)両陣営にメディアマーカがいる場合、両方のメディアマーカについて判定を行いますか?

私は非常に明快なルールの残りについて知っていました。

ウクライナ側は西側支援について何も影響をあたえることがないため、第9ターンにおいたも支援レベルは西側1ポイント、ロシア側0ポイントというように、そのゲーム中のほとんどは0ポイントのままとなるでしょう。

主要市街の占領や未然のMH-17撃墜事件、ロシア軍到着による国境の全指定ヘクス封鎖が困難であること。

ウクライナ側はまた、ゲーム終盤にマップ端部のサドンデス条件ヘクスへの長距離鉄道移動により潜在的に敗北する可能性も持っています。

[<http://talk.consimworld.com/WebX?14@@.1dde9c90/60>]

ウクライナ側プレイヤーはロシア軍介入の前に可能な限り前進を試みなければなりません。

ロシア-ウクライナ国境に沿っての前進は、適切な戦術であり(そして歴史的にも=ウクライナ側はロシア国境から反乱軍のいる地域を分離しようとしていました。添付の地図をみてください。)、ウクライナ側プレイヤーが軍事的な勝利を目指す場合、最初の数ターンで決定的優位を得なければなりません。

[<http://talk.consimworld.com/WebX?14@@.1dde9c90/61>]

この点に関し、デヴェロッパのダグ・ジョンソンは、わずかながらロシア側の勝利(の機会)もあったとコメントしています。ほとんどのプレイヤーは、ウクライナ側プレイヤーが早い段階で攻撃的に振る舞い、(反乱軍へ)停戦判定への修正を強いることで、ゲームをどのように決定的なものとするかについてコメントしました。勝利が、外交や他の地域(シリア、リビアEU等)でのイベント、つまり作戦レベルの指揮官のコントロールできる範囲を越えた要素を再現する停戦判定の結果に依存するかもしれないことは事実です。

Global wars in a global world.

グローバルな世界でのグローバルな戦争なのです。

加えて、様々な欧州の圧力と“舞台裏の外交”により仲介された和平合意は、戦場で完全勝利を達成する可能性よりも、歴史的にそうであったように一方が他方に対し確実に勝利する代わりに紛争凍結で戦争を終結させる可能性の方がはるかに高くなります。

冷戦後の世界は、ナゴルノ-カラバク、エリトリア、トランスドニエストル、ドンバス等々対立に満ちています。

オルジャ作戦(1995/8のクロアチア攻勢)やデザート・ストームといった明快な作戦的勝利というのは例外といえます。

これが“OPAQUE WAR”で私が再現したいものなのです。

[<http://talk.consimworld.com/WebX?233@@.1dde9c90/61!enclosure=.1ddf083e>]

■BGGのForumから

- モブマーカは隣接する敵がいなくなったら再び裏返されます。

[<https://boardgamegeek.com/thread/1979677/fog-war-rule>]

- 除去されたメディアマーカは戦カプールへ置かれます。

[<https://boardgamegeek.com/thread/1990804/media-counters>]