

JULY OFFENSIVE

Battle of Khalkhin Gol

1 はじめに

このゲームはノモンハンの戦いのうち、7月の日本軍の攻勢のみを扱っています。

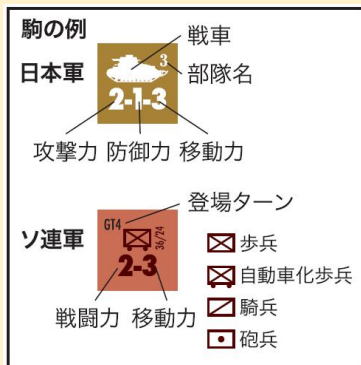
ノモンハンにおける戦闘は7月と8月ではかなり異なり、7月の戦闘は混沌とした機動戦の様相を呈していました。

そのため本作は通常のウォーゲームと異なり、やや変則的なゲーム手順を採用しています。

2 コンポーネント

カーキ色に白い文字のユニット（ユニット）は日本軍、茶色に黒い文字のユニットはソ連軍です。

ユニット下部の数字は左側（および中央）が戦闘力、右側が移動力を表しています。



6面体ダイスを各自で用意してください。複数個あると便利です。また、スマホのアプリなどを活用しても良いでしょう。

マップ上の白い線で囲まれた六角形をヘクスと呼びます。4桁のナンバーが付された所、および国籍または初期配置が記された箇所がヘクスです。ユニットはヘクス以外の所に移動できません。

3 ゲームの準備

日本軍の小林支隊、第三戦車連隊、第四戦車連隊を、マップ上の同じイラストが描かれているヘクスに配置します。

同様に、ソ連軍のユニットも配置します。

ターン・マーカーを日本軍側を上面にして、マップ右側にあるターン記録欄の「1」のマスに置きます。

ユニット左上に「GT」と書かれたユニットは、その数字のターンに増援として登場します。各増援ユニットをターン記録欄上の該当ターンのマスに配置します。

4 勝利条件

日本軍はソ連軍の砲兵ユニットを除去すると、その時点で勝利します。ソ連軍は日本軍の戦車ユニットを2個とも除去すればその時点で勝利します。

これ以外の場合は、ゲーム終了時に獲得している得点の多いプレイヤーが勝利します。同点の場合はソ連軍の勝利です。

・敵の戦車(シルエット入りのユニット)を1ステップ除去するごとに2点獲得。

・敵の歩兵/騎兵(戦車以外のユニット)を1ステップ除去するごとに1点獲得。

5 ゲームの手順

ターンを繰り返すことで進行します。1回のターンの手順は以下の通りです。

- ①主導権側移動フェイズ
- ②主導権側戦闘フェイズ
- ③非主導権側移動フェイズ
- ④非主導権側戦闘フェイズ

※④までで主導権の転換が発生しない時は、**ターンは終了せず**に①に戻ります。

したがって、1ターンは①～④のセットが複数回発生することがあります。

反対に、最初の主導権側戦闘フェイズで主導権の転換が発生すると、そのターンの非主導権側のフェイズはキャンセルされます。

●ゲームの終了

第6ターン終了時からダイスを1個振り、ターン記録欄に描かれたダイスの目が出るとその時点でゲームは終了します。また、第8ターンの終了時にゲームは自動的に終了します。

6 主導権

ゲーム開始時は日本軍が主導権を持っています。

主導権側が戦闘により退却またはステップを失うと、**その瞬間に**ターンは終了して次のターンになります（主導権の転換）。たとえ他の戦闘が予定されていたとしても、それらはすべてキャンセルされます。

また、この時に主導権が入れ替わります。したがって、奇数ターンは日本軍、偶数ターンはソ連軍が主導権を持ちます。

このことを示すために、ターンマーカーを主導権側の国旗が見えるように直します。

非主導権側の戦闘フェイズ中に主導権の転換が発生すると、同じ軍が2回続けて行動することになります。

7 支配地域(Zone of Control)

ユニットに隣接する6つのヘクスをZOCと呼びます。敵ユニットがいるヘクスに隣接したヘクスはすべて敵ZOCです。

移動中、敵ZOCに進入するとそこで停止しなければなりません。また退却以外で敵ZOCから出ることはできません（敵ZOCにいるユニットは移動フェイズに移動することができません）。

橋越しでない限り、河川越しにZOCは及びません。

例：ヘクス 0302 にいるユニットの ZOC はヘクス 0201 には及びますが、ヘクス 0202 には及びません。したがって、ヘクス 0302 とヘクス 0202 間で戦闘は発生しません。

8 移動

ユニットは自軍移動フェイズに移動力と同数のヘクスまで移動できます（例外：丘）。

橋がない川は越えられません。戦車は軍橋を通過できません。

丘(ヘクス 0101~0106))に進入するためには、1ヘクスにつき2移動力を必要とします。必要な移動力が足りない場合、丘ヘクスには移動できません。

1ヘクスには1ユニットしか置けません。また、移動する時には敵味方を問わず、他のユニットの上を**通過することはできません**。

増援ユニットは、そのターンの自軍移動フェイズ中に国旗が印刷されたヘクスに登場します。そのヘクスに敵ユニットがある時は、敵ユニットがいなくなるまで登場できません。

9 戦闘

主導権側戦闘フェイズでは主導権プレイヤーが攻撃側、非主導権プレイヤーが防御側です。非主導権側戦闘フェイズでは逆になります。

①防御側ユニットの ZOC にいる攻撃側ユニットは全て戦闘しなければなりません。また、攻撃側ユニットの ZOC にいる防御側ユニットは全て攻撃されなければなりません（いわゆるマスト・アタックです）。

②各戦闘フェイズに各攻撃側ユニットは1回だけ攻撃でき、防御側の各ユニットは1回だけ攻撃を受けます。

①および②の条件を満たす限り、どのような組み合わせで戦闘を行ってもかまいません。どのユニットとどのユニットが戦闘を行うかの組み合わせは攻撃側プレイヤーが決定します。

事前にすべての組み合わせを決めてから各戦闘を解決します。

●戦闘の解決

攻撃側、防御側はそれぞれ、戦闘に参加するすべてのユニットの戦闘力に等しい数のダイスを振ります。

戦車ユニットが攻撃を行う時は攻撃力、防御を行う時は防御力が戦闘力となります。

5か6の目が出れば「ヒット」します。

攻撃側のヒット数から防御側のヒット数を引き、プラスならその差が防御側の、マイナスなら攻撃側の損害になります。同数なら両軍ともに損害はありません。

丘にいるユニットは攻撃義務がありません。隣接ヘクスに敵ユニットがいた場合、攻撃するかどうかはプレイヤーの任意です。また、攻撃を行う場合に複数ユニットに隣接していたとしても、それらすべてを攻撃しなくてもかまいません（ZOC内の任意の1ユニットを攻撃対象にできます）。

丘に対する攻撃は、6のみでヒットします。丘からの攻撃は通常通りです。

ソ連軍砲兵は各戦闘フェイズにつき1回だけ、3ヘクス以内の1つ

の攻撃を支援できます（防御には支援できません）。支援を実施したら砲兵を裏返し、戦闘フェイズが終了したら表に戻します。

砲兵の隣接ヘクスに日本軍ユニットがいる場合、砲兵は支援を行いません（砲兵が目標となっている戦闘では砲兵の戦闘力は1です）。また、砲兵は攻撃を行えません。

支援を行う場合は攻撃を行っているソ連軍ユニットの戦闘力に1を加えます。支援を行う場合、砲兵のいるヘクスの隣接ヘクスから数えて3ヘクス目までが支援可能な範囲です。

例：ソ連軍ユニットがヘクス 0303 からヘクス 0403 に対して攻撃を行う時は支援できます。

攻撃側のユニットが1個でも橋越しに攻撃した時は、防御側の戦闘力に1を加えます。橋がない川越しに攻撃はできません。

1損害につき、ユニット1個を1ヘクス退却または1ステップ除去（裏返すこと。裏面がない、または既に裏面の時はユニットを除去）します。敵 ZOC には退却できません。自軍ユニットが置かれているヘクスには退却できません。退却できない時はステップを除去しなければなりません。

なお、ソ連軍砲兵は退却できず、損害はすべてステップで消化しなければなりません。したがってソ連軍砲兵が1損害を被った場合、日本軍の勝利でゲームは終了します。

戦闘後前進：敵ユニットが戦闘したヘクスからいなくなれば、勝者は敵に与えた損害と同数の前進点を得ます。戦闘後前進は防御側でも行えます。1点でユニット1個を1ヘクス動かせます。

戦闘後前進中は敵 ZOC を無視します。戦闘後前進は最初の1ヘクス目から空いている好きなヘクスに動けます（目標ユニットがいたヘクスを通る必要はありません）。

戦車は橋を越えて戦闘後前進することはできません。

例：敵に3損害を与えて戦闘後前進する場合、1ユニットが3ヘクス前進してもいいし、（その戦闘に参加した）3ユニットが1ヘクスずつ前進してもかまいません。

選択ルール

日本軍が不利だと感じた場合、協議のうえで以下のルールを採用することができます。

日本軍ユニットが1個でも裏返っていた場合、日本軍は以下の条件で軍橋を爆破することができます。

自軍移動フェイズの開始時に、軍橋が架かるどちらかのヘクスに日本軍のユニットがいる時、日本軍は軍橋の爆破を宣言できます。軍橋が爆破されたら、以後そこを渡って川を渡ることはできません。爆破マーカーを置いてこれを示します。

ゲーム・デザイン：堀場互
コンポーネント・デザイン：中黒靖

©2013,2018 堀場工房