

	勝利条件と SSR
Kempf at Melikhovo [J94]	<p>ドイツ軍は、ゲーム終了時に 3S3、3T4、3U6 の 3 つの 建物 を支配していれば勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は普通、無風で開始。 2. 全ての建物は平屋である。 3. 丘ヘクスは、印刷された丘の輪郭線によって境界を定められた、地上レベルの麦畑と見なす。それらのヘクス内にあるその他の地形は、そのまま存在する。地形効果の累積 (A2.4) ルールがそのまま適用される。 4. ソ連軍は、3S3、3T4、3U6 に、少なくとも 1 個の MMC を初期配置すること。1 個ソ連軍 HS (およびそれとスタックする SW/SMC) を HIP できる。 5. ソ連軍プレイヤーは、自軍 RPh につき 1 回の dr を行う。この dr の結果が現在のターン数以下であれば、そのターンの MPh に KV-1 が登場する。さもなければ、4 ターンには自動的に登場する。
North Bank [A38/110] A38 からの改訂点 <ul style="list-style-type: none"> ・イギリス軍 OB に “?” を 8 個追加。 ・SSR5 を追加 	<p>ドイツ軍は、いずれかのプレイヤーターン終了時に、ヘクス 8I4、8J4、8K5 に単独で存在していれば勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は多湿 (Wet)、無風で開始。 2. 河川は増水 (flooded) ; B20.41) しており、急流が東に向けて流れている。初期配置の前に、以下のヘクスの地上レベルに瓦礫カウンターを置く。石造瓦礫 : 21FF3、21EE4、21Y8。木造瓦礫 : 21CC4、21T4、21S4、8H2。全てに関して、瓦礫の落下 (B24.12) は生じない。 3. イギリス軍は弾薬減少状態 (A19.131) である。 4. 照準区域は不可。 5. プレイに先立って、イギリス軍プレイヤーは PIAT を所有しているユニットを秘密裏に記録しておく。PIAT が実際に盤上に登場するのは、所有ユニットが 16 ヘクス以内にいる非混乱状態の敵ユニットの LOS 内で、PIAT を射撃したり、受け渡したりした場合か、もしくは所有ユニットが非統制状態になった場合である。 <p>日本軍は、ゲーム終了時にボード 2 にあるレベル 2 の丘ヘクスを全て支配していれば勝利。</p>
Strongpoint 11 [J46]	<ol style="list-style-type: none"> 1. EC は多湿 (Wet)、無風で開始。PTO 地形 (G.1) が影響 [例外 : 道路は存在している] し、疎生ジャングル (G2.1) である。538 高地以外の丘ヘクスは、全て地上レベルのヤシ林とみなす。 <p>ドイツ軍は、ソ連軍に与える CVP を 16 以下に抑えつつ、ゲーム終了時に K 列およびそれ以东にある建物 / 瓦礫ヘクスを 8 以上支配していれば勝利。</p>
Lenin's Sons [J103]	<ol style="list-style-type: none"> 1. EC は普通、無風で開始。放火は不可。 2. 全ての建物は木造である。 3. 全てのソ連軍ユニットは、地形にかかわらず隠蔽配置できる [ゆえに、OB で与えられた 9 個の?はダミーとして活用できる]。ソ連軍は 1 個分隊相当およびそれとスタックする SW/SMC を HIP できる。 4. ドイツ軍の 5-4-8/2-3-8 と、ソ連軍 6-2-8/3-2-8 は突撃工兵 (H1.22) である。 5. ドイツ軍の 4-6-8/2-4-8 と 5-4-8/2-3-8 は SS であり、下線つき士気値を持ち、混乱時の士気値が印刷されているものより 1 高い。 <p>アメリカ軍は、ヘクス P10-R10 から盤外に 7VP 以上を退出させた時点で直ちに勝利。</p>
Zon with the Wind [A32]	<ol style="list-style-type: none"> 1. EC は多湿 (Wet)、無風で開始。 2. ドイツ軍の 88L 対空砲は、脱架状態で塹壕内に配置せねばならない。林ヘクスに配置した場合にのみ、HIP できる。 3. 照準区域は不可。

	勝利条件と SSR
Tettau's Attack [A33/107] A33とASL107は同等の内容である。 A33のSSR3は勝利条件に組み込まれた。	ドイツ軍は、東端から3VP(捕虜を含まない)以上を退出させた時点で直ちに勝利。 1. ECは多湿(Wet)、無風で開始。 2. ドイツ軍はSS(A25.11)とみなさない。
Cibik's Ridge [67]	日本軍は、アメリカ軍の獲得CVPが22以上にならないように抑えつつ、いずれかのゲームターン終了時にレベル3以上の丘ヘクスを9個以上支配していれば勝利。 1. ECは多湿(Wet)、無風で開始。オーバーレイ2をT2/T1に配置。 2. PTO地形(G.1)が影響し、密生ジャングルである[例外：オーバーレイ2のジャングルヘクスは全て疎生ジャングルである]。 3. アメリカ軍初期配置時に、全てのアメリカ軍SWに照準区域を設定できる。 4. 日本軍の各MMG/MTRは、初期配置時にdm状態か組み立て状態かを選んで配置できる。
Hill 27 [HS15]	日本軍は、いずれかのゲームターン終了時にレベル2の丘ヘクスを12個以上支配していれば勝利。 1. ECは多湿(Wet)、無風で開始。PTO地形(G.1)が影響し、疎生ジャングル(G2.1)である[例外：完全ジャングルヘクスは密生ジャングルである；小道は存在しない]。 2. オーバーレイHi7を52T7/S8に配置。オーバーレイHi7上の竹林は全てクナイとみなす。 3. 全ての築壕の試みには+IDRMが追加適用される。 4. アメリカ軍はあたかも林であるかのように壕へ向かって潰走し、壕内にいるアメリカ軍ユニットは回復に関して林にいるかのように扱われる。
The Puma Prowls [T2]	シナリオ終了時に、より多くのポイントを得ている陣営が勝利。同点の場合はソ連軍の勝利とする。両陣営とも、シナリオ終了時に撃破/走行不能/放棄されている敵AFVにつき1ポイントを得る。また、指定された道路ヘクスから盤外に退出した、MAが機能する自軍AFVにつき2ポイントを得る。ソ連軍は西端(22A6/4A6)の道路ヘクス、ドイツ軍は東端(22GG6/4GG6)の道路から退出することでポイントを得る。 1. ECは普通、無風で開始。 2. ソ連軍AFVは、進入するターンには通常のMPの半分しか使用できない。
Bread Factory #2 [RB3]	ドイツ軍は、ゲーム終了時にF42とG43の建物に支配していれば勝利。 1. RB SSRが適用される。 2. 各ドイツ軍RPhの開始時に、OBで与えられた9-1指揮官が除去されたり捕虜になったりしておらず、現在狂暴化していない(および過去にも狂暴化していない)場合、ドイツ軍プレイヤーは狂暴化判定drを行わねばならない。このdrが現在のターン数以下ならば、この指揮官は自身と同じ区域にいる全てのドイツ軍歩兵ともども自動的に狂暴化する。このSSRとは違う理由で9-1指揮官が狂暴化した時にも、同じ区域にいる全てのドイツ軍歩兵が自動的に狂暴化し、以後狂暴化判定drは行われぬ。狂暴化ユニットに最も近い確認済みのソ連軍(HIP/隠蔽状態のユニットのみが占めている区域は除外される)が占めている区域は、実際のLOSにかかわらず、(狂暴兵の襲撃に関してのみ)自動的にA15.431の狂暴化ユニットのLOS内にあるものとみなされる。 3. ソ連軍は、1個分隊相当(およびそれとともに配置されるSW/SMC)をHIPできる。

	勝利条件と SSR
<p>Broich Bash [A69]</p> <p>北の向きが180度逆である(MMPからのエラッタ)</p>	<p>アメリカ軍は、ゲーム終了時に、24Q5から5ヘクス以内にある石造建物のうち、5“ポイント”以上に相当する建物を支配していれば勝利。各石造建物は、有するレベル1につき1“ポイント”の価値をもつ。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ECは多湿(Wet)、無風で開始。 2. 全ての谷ヘクスは地上レベルである；崖ヘクスサイドは存在しない。 3. ドイツ軍の配置が終わわり、プレイが開始される前に、アメリカ軍プレイヤーはどの盤端(北、南、西のいずれか1つ)から進入するのかを宣言せねばならない。 4. SPW251/10にはPSKが搭載されていない。 <p>フランス軍は、ゲーム終了時にヘクス40I1、I2、I3、I4を支配していれば勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ECは多湿(Wet)、開始時には弱風が北東から南西に吹いている。河川は深淵(Deep)で、南へ向けて普通の流速で流れている。 2. 1車線の石造橋がヘクス40I2-I3にかかっている。各橋ヘクスは全域地形(B:6)とみなす【例外：橋ヘクスへの通過するLOSが道路ヘクスサイド(頂点は含まない)のみを通過している場合、そのヘクスの橋のTEN/妨害は適用されない】。 3. 地雷は道路ヘクスに配置できない。 4. 全てのフランス軍MMC【例外：操作班】の混乱面の士気値は1上昇する。 5. 民間人(のみ)の協力(E2.4)が適用される。フランス軍は友好国であり、ドイツ軍は敵国である。 <p>アメリカ軍は、ゲーム終了時に5“ポイント”以上の建物を支配していれば勝利。建物P4は3ポイントの価値があり、O6、P2、R5、S4、S6の建物はそれぞれ1ポイントの価値がある。その他の建物はポイントはない。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ECは普通、無風で開始。 2. 全ての建物は木造。プレイ範囲にある全ての生垣と石垣は、G:9Dに書かれたオーバーレイの境界ぞいの部分も含めて、ボカージュ(B9.5)とみなす。オーバーレイを以下のように配置：O1-1707、O2-1702/P1、O4-17L4/M4、O5-17W3/W4。 3. アメリカ軍には煙幕のみの100+mmOBAモジュールが1個与えられている。ドイツ軍の配置の前に、事前指定ヘクス(弾幕射撃には使用できない)を1つ記録しておくこと。このモジュールの射撃任務は第1ターンのPRPhにのみ行われ、無線機も砲撃権獲得も必要としない。必ずFFEを置かねばならず、偏差は最大でも1ヘクスである。煙幕を配置したら、FFEカウンターを取り除く。 4. ドイツ軍は、1個HS(およびそれとともに配置されるSW/SMC)をHIPできる。ドイツ軍ユニットは、第1ターンのドイツ軍MPHにMFを消費できない。 5. アメリカ軍は2個目の100+mmOBA(HEおよび煙幕のみ)モジュールを受け取るが、これに関する無線接触の試みは、4ターンより前には行えない。 6. 放火は不可。
<p>In Front of the Storm [A104]</p>	<p>ドイツ軍は、19以上のCVPを獲得した時点で直ちに勝利。もしくは、ゲーム終了時にフランス軍が支配しているボード3上の建物の数が、9以下の場合も勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ECは普通、無風で開始。泥濘(E3.6)が影響する【天候が泥濘ならECも泥濘のはずだが、SSRを優先する】。放火は不可。 2. 547高地の全てのヘクスは、地上レベルの開路地となる(崖も存在しなくなる)。全ての建物は木造で平屋である。丘の起伏(B10.211)ルールが影響する。移動に関して(のみ)道路が舗装されている【すなわち、泥濘の影響を受けない】とみなす【例外：道路ヘクスサイドを通過するときは最低1MPが必要であり、道路ポーチナス(B3.4)も得られない】。麦畑は開路地となる。 3. ドイツ軍は、捕獲使用のペナルティ無しでフランス軍MGを使用できる。全てのドイツ軍ユニットは隠蔽配置できる。全てのエリートドイツ軍ユニットのELRは4であり、その他のドイツ軍ユニットは3である。 4. 全てのフランス軍歩兵は、HoB(A15.1)に関して(のみ)連合側小国とみなす。フランス軍歩兵は、どのMGを使用しても捕獲使用のペナルティ(A21.)が適用される。全てのフランス軍MMGの故障ナンバーはB11である。
<p>Death at Carentan [A59]</p>	<p>ドイツ軍は、19以上のCVPを獲得した時点で直ちに勝利。もしくは、ゲーム終了時にフランス軍が支配しているボード3上の建物の数が、9以下の場合も勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ECは普通、無風で開始。泥濘(E3.6)が影響する【天候が泥濘ならECも泥濘のはずだが、SSRを優先する】。放火は不可。 2. 547高地の全てのヘクスは、地上レベルの開路地となる(崖も存在しなくなる)。全ての建物は木造で平屋である。丘の起伏(B10.211)ルールが影響する。移動に関して(のみ)道路が舗装されている【すなわち、泥濘の影響を受けない】とみなす【例外：道路ヘクスサイドを通過するときは最低1MPが必要であり、道路ポーチナス(B3.4)も得られない】。麦畑は開路地となる。 3. ドイツ軍は、捕獲使用のペナルティ無しでフランス軍MGを使用できる。全てのドイツ軍ユニットは隠蔽配置できる。全てのエリートドイツ軍ユニットのELRは4であり、その他のドイツ軍ユニットは3である。 4. 全てのフランス軍歩兵は、HoB(A15.1)に関して(のみ)連合側小国とみなす。フランス軍歩兵は、どのMGを使用しても捕獲使用のペナルティ(A21.)が適用される。全てのフランス軍MMGの故障ナンバーはB11である。
<p>Audacity! [J44]</p>	<p>ドイツ軍は、19以上のCVPを獲得した時点で直ちに勝利。もしくは、ゲーム終了時にフランス軍が支配しているボード3上の建物の数が、9以下の場合も勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ECは普通、無風で開始。泥濘(E3.6)が影響する【天候が泥濘ならECも泥濘のはずだが、SSRを優先する】。放火は不可。 2. 547高地の全てのヘクスは、地上レベルの開路地となる(崖も存在しなくなる)。全ての建物は木造で平屋である。丘の起伏(B10.211)ルールが影響する。移動に関して(のみ)道路が舗装されている【すなわち、泥濘の影響を受けない】とみなす【例外：道路ヘクスサイドを通過するときは最低1MPが必要であり、道路ポーチナス(B3.4)も得られない】。麦畑は開路地となる。 3. ドイツ軍は、捕獲使用のペナルティ無しでフランス軍MGを使用できる。全てのドイツ軍ユニットは隠蔽配置できる。全てのエリートドイツ軍ユニットのELRは4であり、その他のドイツ軍ユニットは3である。 4. 全てのフランス軍歩兵は、HoB(A15.1)に関して(のみ)連合側小国とみなす。フランス軍歩兵は、どのMGを使用しても捕獲使用のペナルティ(A21.)が適用される。全てのフランス軍MMGの故障ナンバーはB11である。

	勝利条件と SSR
<p>Your Turn Now [J92]</p> <p>緑字は MMP からのエラッタによる (ジャーナル#7)</p>	<p>日本軍は、ゲーム終了時にフィリピン軍よりも多くの VP を得ていれば勝利。両軍とも、通常の CVP (捕虜は2倍と数えない) に加え、SSR3に従って VP を獲得する。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は普通、無風で開始。 2. PTO 地形 (G.1) が影響し、疎生ジャングル (G2.1) である。全ての道路と橋は存在している。オーバーレイを配置…Wd1-21CC8 ; Wd2-21EE7/DD7 ; O3-21DD4/DD3。 3. 後述のリストに書かれたヘクスには、移動不可の DC が完全設置されている。DC が撤去 [B24.75 による撤去か、A23.72 による無作為の SW の破壊による] されなければ、リストに書かれたターンの開始時に、その建物ヘクスは自動的に木造の瓦礫に変わる。瓦礫になった時点で、そのヘクスにいた全てのユニットは NMC を行わねばならない。建物が瓦礫化しなかった場合、日本軍はゲーム終了時にそのヘクスを支配していることで、リストに書かれた VP を得る。日本軍が DC を撤去できず瓦礫化した場合、フィリピン軍がリストに書かれた VP を得る。該当ヘクスのリストは以下の通り : 21W8 (3 ターン : 5VP) 、 21BB1 (5 ターン : 5VP) 、 21FF5 (6 ターン : 5VP) 、 22D3 (7 ターン : 7VP) 。 <p>ソ連軍は、西端から 18VP (A26.2) を退出させるか、ドイツ軍の 3 面の AFV を全て撃破すれば勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は普通、無風で開始。小川は湯水 (Shallow) 。 2. ソ連軍 AFV 小隊のうち一つは、すでに 1 面の AFV を機械的なトラブルで失っているものとみなし、ゆえに 2 面のみで構成される。IAG トラックは AFV ではないがゆえに小隊移動 (D14) の制限は受けないが、移動中射撃も行えないことに注意 [SSR ではなく、間違えやすい正規ルールの確認である] 。 3. ソ連軍操作班の士気値は 7 である。
Red Packets [6]	
Pavlov's House [VotG14]	<p>ドイツ軍は、ゲーム終了時に自身の初期配置エリア内の全ての石造区域 (V12.2 [V12.2 では、石造区域ではなく、石造ヘクスの支配について述べられている ; このシナリオでは区域と考えることを推奨する]) を支配しており、かつ建物 R5 内の 1 つ以上の区域を支配していれば勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. VotG SSR を参照 [例外 : EC は湿潤 (Moist) である]。初期配置に先立ち、ドイツ軍プレイヤーは建物でも瓦礫でもないいずれかの 3 ヘクスに弾痕カウンターを配置できる。 2. R5 の建物は廃墟化 (V7) しており、戦意高揚拠点 (CG11 ; V12.4) であり、全区域が要塞化されている。ソ連軍は、追加して 4 つ以下の建物区域を要塞化できる。OB で与えられた 8-1 指揮官はヒローであり、コミッサールに変更できない。また、負傷した際の生存に関してはヒロー (AI5.2) ではなく、指揮官として扱う (AI7.11) 。 3. ドイツ軍は 4 つ以下の建物区域を要塞化できる。StuG IIIB は煙幕弾を射撃できない [sd は可能]。いずれかのドイツ軍 AFV が撃破 / 走行不能になった場合、続くドイツ軍プレイヤーターンの開始時ごとに、各統制状態のドイツ軍 AFV は NTC を行わねばならない。この NTC に失敗した場合、その AFV は帰還を被る。この NTC には、その時点で撃破 / 走行不能 / 帰還となった AFV につき +1DRM が適用される。 <p>ドイツ軍は、フランス軍の獲得 CVP を 25 以下に抑えつつ、いずれかのプレイヤーターンの終了時にボード 20 上の複数ヘクス建物物を 11 以上支配していれば勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は普通、無風で開始。 2. 全ての建物は石造。小川は乾燥 (Dry) 。 3. フランス軍は弾薬減少状態。1 個の建物ヘクスを要塞化に指定できる (トンネルは不可) 。また、1 個分隊相当 (およびそれとともに配置される SW/SMC) を HIP できる。 4. 20U8 と 20BB8 の建物は、勝利条件上それぞれ 1 つの建物である。その他の点では連続住宅である。
Le hérisson [77]	

	勝利条件と SSR
Canicatti [J51]	<p>アメリカ軍は、自軍のAFVの損害（走行不能/帰還/撃破）を4面以下に抑えつつ、ゲーム終了時にレベル2以上の丘へクセスに統制状態のドイツ軍MMCがない状態にしていれば勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ECは普通、無風で開始。 2. 照準区域は不可。 3. 全ての建物は石造で平屋である。 4. 全てのアメリカ軍歩兵とSWは、AFVに跨乗して進入せねばならない。AFVの援護（D9.31）は不可。1/2MPの道路移動率の使用は不可。アメリカ軍分隊は、初期配置時に自由に展開できる。全てのアメリカ軍AFVの跨乗兵運搬能力は15PPとみなす。 5. ドイツ軍操作班は、砲を操作している間は戦意高揚（A10.8）である。 <p>ドイツ軍は、アメリカ軍の獲得CVPが19以上にならないように抑えつつ、ゲーム終了時にボード18上の統制状態の分隊相当数（MAが機能している車両は2個分隊に相当する）がアメリカ軍より多ければ勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ECは多湿（Wet）、無風で開始。放火は不可。地表は軟弱（D8.21）。 2. 以下のオーバーレイを配置：OG1-18R2、OW1-44F6/F7。 3. 車両の操作班は、自発的に車両を放棄（D5.4）できない【例外：SPW251/sMG】。 4. アメリカ軍AFVはエリート部隊（C8.2）である。 5. 第6、第7ターンには霞（E3.32；Mist）が影響する。
Bad Luck [J60]	<p>ドイツ軍は、ゲーム終了時にボード12のQ1-N2-N7-Q9-T7-T2-Q1で囲まれたエリア（境界を成すヘクスを含む）に、統制状態のソ連軍MMC、およびソ連軍のMAが機能するAFVが存在していなければ勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ECは多湿（Wet）、無風で開始。天候は積雪（E3.72）。 2. 全ての建物は木造で、平屋である。12R7には木造瓦礫を置く。全ての林は繁みになる。全ての小峡谷はワジ（F5）になる。オーバーレイOG2を12S1/T1に配置。 <p>日本軍は、南端から退出したイギリス軍のEVPよりも11以上多くのEVPを退出させた時点で直ちに勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ECは普通、弱風が南西から北東に吹いている。 2. 全ての果樹園はヤシ林（G4.）である。 3. イギリス軍ユニットは静粛（A11.17）ではない。 4. 日本軍はエリート部隊（C8.2）である。 5. 狙撃兵カウントナーは、第2ターンの開始時に配置される。
Wintergewitter [A70]	<p>イタリア軍は、ゲーム終了時に小川よりも南にあるボード41の建物を、ソ連軍よりも多く支配していれば勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ECは多湿（Wet）、無風で開始。天候は積雪（E3.72）。全ての道路は除雪されている。オーバーレイOG5を43DD9/CC9に、OG2を43AA8/BB8に配置。 2. 全ての建物は木造で平屋。連続住宅は存在しない。連続住宅の各建物へクセスは独立した建物であり、各建物間の黒い壁の部分を開路地とみなす。 3. ソ連軍歩兵（パルチザンではない）は冬季迷彩（E3.721）を有している。パルチザンユニットは展開できず、複数区域FGを形成できない。パルチザンはソ連軍のSWを捕獲使用のパナルティ無しで使用できる。 4. イタリア軍MMCは下線つき土気値を持つ。イタリア軍は1個MMC（およびそれとともに配置されるSW/SMC）をHIPできる。
Jungle Fighters [J12]	
Agony at Arnautovo [AP23]	

	勝利条件と SSR
Cream of the Crop [AP12]	<p>ドイツ軍は、ゲーム終了時にボード46のヘクス列 T-FF の間にある (両列を含む) 建物区域 を、ソ連軍よりも多く支配していれば勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は普通、無風で開始。 2. 全ての建物は木造で、平屋である。 3. ドイツ軍はエリート部隊 (C8.2) である。 4. 操作班は自発的に車両を放棄できない。
The Prelude to Spring [J110] ドイツ軍の増援は2ターンに登場する のが正しい (ターン記録表が正しく、 OB が間違い; ジャーナル# 8)	<p>ソ連軍は、西端から 22VP (捕虜を含まない) を退出させた時点で直ちに勝利。もしくは、ゲーム終了時に獲得している CVP (捕虜は 2 倍に数えない) が、ドイツ軍よりも 15 以上上回っていれば勝利 (SSR5 参照)。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は多湿 (Wet)、無風で開始。天候は積雪 (E3.72)。 2. 全ての建物は木造で平屋である。 3. ドイツ軍の対戦車砲は通常と同じく HIP できる。 4. ソ連軍 AFV は、第 1 ターンの MPH 開始時に、すでに自身の印刷された MP の半分を消費したものとみなされる。 5. ソ連軍は、4 ターンより前には退出できない [4 ターンから可能である]。 <p>アメリカ軍は、ドイツ軍の獲得 CVP を 29 以下に抑えつつ、ゲーム終了時に 12 以上の複数レベル 建物 を支配していれば勝利。</p>
Second Crack at Caumont [AP32]	<ol style="list-style-type: none"> 1. EC は普通、無風で開始。全ての生垣はボカージュ (B9.5)。 2. 隠蔽地形内に初期配置されるドイツ軍ユニットは、隠蔽状態でシナリオを開始できる [ゆえに、OB で与えられた 12 個の? はダミーとして活用できる]。ドイツ軍 AFV はシュルツェン (D11.2) を装備している。 3. アメリカ軍は、3 個分隊相当 (およびそれとともに配置される SW/SMC) までをボード 53 に配置できる。それ以外のアメリカ軍ユニットはボード 54 に配置される。 <p>ドイツ軍は、ゲーム終了時にイギリス軍配置エリア内にある 建物 を 20 以上支配 (連続住宅は、勝利条件上 1 つの建物とみなす) していれば勝利。</p>
Panzer Graveyard [J32]	<ol style="list-style-type: none"> 1. EC は多湿 (Wet)、無風で開始。放火は不可。第 6 ターン開始時から、薄暗さによる +1LV 妨害 (E3.1) を全ての非 CC 攻撃に適用する。 2. 以下のオーバーレイを配置: X14-46U3/T2; X11-46V1/W2; X25-46W3/V3; Hi5-18G5/H5。 3. イギリス軍 OB の PIAT は、必ず 1-2-7 操作班に所有させた状態でゲームを開始すること。 4. 全てのドイツ軍 MMC は鈍兵である。 5. 車両の操作班は、自発的に車両を放棄 (D5.4) できない。 <p>ドイツ軍は、少なくとも 4 両の AFV をボード 19 の東端から退出させれば勝利。ドイツ軍は、3 両の AFV の退出に加え、ゲーム終了時にアメリカ軍よりも多くの CVP を獲得していても勝利する。</p>
Under the Noel Trees [23]	<ol style="list-style-type: none"> 1. EC は多湿 (Wet)、無風で開始。天候は積雪 (E3.72)。 2. アメリカ軍の駆逐戦車は、林の中に HIP できる。これらの車両は、HIP された砲と同様のルールで (A12.3) 露呈する。全てのアメリカ軍の SW は、最初の所有ユニットの ID を記録することで、実際に SW が使用されるまで盤外に拘置できる [ASL110/A38 の SSR5 と同様の制限をつけることを推奨する]。 3. 全てのドイツ軍歩兵と SW は騎乗兵 (D6.2) として進入すること。全てのドイツ軍ユニットは、第 1 ターンには通常の半分の移動力しか有していない。全てのドイツ軍 AFV と歩兵には冬季迷彩 (E3.712) が施されている。全てのドイツ軍 AFV にはシュルツェン (D11.23) が装備されている。

	勝利条件と SSR
<p>The Czerniakow Bridgehead [3]</p>	<p>ドイツ軍は、ゲーム終了時にソ連軍よりも多くの CVP (A26.22) を獲得し (SSR2 参照)、かつボード 8 上に修整前に 20FP を発揮可能な部隊 [や不明瞭であるが、以下の判断を推奨する：SW も含むが、発揮できる FP は所有者による；SMC なら MG の FP は半減するし、HS なら MG-FP を発揮したら自身の FP は発揮できない；所有者は非混乱状態である必要があるが、統制状態である必要はない(狂暴化していても混戦状態でもよい)] を存在させていれば勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は多湿 (Wet； B25.5)、無風で開始。運河は深淵 (Deep)。 2. 最初のドイツ軍 RPh 終了後、全てのソ連軍 4-4-7 分隊は NMC を行われねばならない。失敗した場合には、DM 状態で混乱する。この NMC では通常と同じく ELR による置き換えや戦渦、釘づけ、損耗などが全て生じ得る。除去が生じた分は CVP に加算される。 3. 民兵 (Home Army) ユニットは静粛 (A11.17) であり、MOL (A22.6) を有しており、地下道移動 (B8.4) が可能であるが、弾薬減少状態 (A19.131) である [“ユニット”に対する制限なので、SW は入らない；すなわち、LMG は弾薬減少ではない]。 4. ソ連軍は、2 個以下の分隊相当 (およびそれとともに配置される SW/SMC) の民兵を HIP できる。 5. ボード 8 上の全ての建物は石造とみならず。ボード 20 と 23 上の 2 ヘクスの大きさの木造建物は、全て木造の瓦礫とみならず。 6. ソ連軍が SAN6 を用いているのは、ドイツ軍ユニットがボード 20 に進入してからである。それ以前に、狙撃兵の能力はない。 <p>ドイツ軍は、33Q10 と 33GG6 の間 (両ヘクスを含む) の北/西端から 45VP 以上を退出させた時点で直ちに勝利 (捕虜は 2 倍に数えない)。もしくは、ゲーム終了時に 3 以上の複数区域建物を支配していれば勝利。</p>
<p>Setting the Stage [J53]</p> <p>緑字は MIMP からのエラッタによる</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. EC は普通、弱風が北東から南西に吹いている。 2. 以下のオーバーレイを配置：X12-33N8/O8、X13-44AA10/BB10、Wd3-33I4/J4。 3. AFV による全ての命中判定には、中砂塵 (Moderate Dust； F11.72) に相当する DLV 妨害が適用される。 4. 全ての戦闘序列の選択は、プレイ開始前に相手プレイヤーに対して秘密裏に行われねばならない。 5. 建物内に配置するソ連軍ユニットは HIP できる。ソ連軍が 7-0 指揮官と野戦電話を選んだ場合、弾薬豊富な 80+mm (HE と煙幕のみ) OBA モジュールを 1 個、事前指定ヘクス 1 つとともに受領する。 6. ドイツ軍の 8-3-8/3-3-8 および 5-4-8/2-3-8 は突撃工兵 (H1.22) である。また、全てにおいて SS (A25.11) とみなされ、下線付きの士気値と通常よりも 1 上昇した裏面士気値を有する。 7. 以下のプロホロフカ SSR がすべて適用される。 <ol style="list-style-type: none"> 1. 全てのドイツ軍分隊と HS (SMC や操作班ではない) は A TMM の使用可能性 (C13.7) がある。 2. シュルツェン (D11.2) を装備可能な全てのドイツ軍 AFV は、実際に装備していると考ええる。 3. ソ連軍の跨乗兵 (D6.2) は全て戦意高揚状態である。 4. ソ連軍の AFV は、MA 使用不能 (D3.7) が原因で帰還する事はない。 5. 全ての OB の選択は相手プレイヤーに秘密裏に行われ、“?” が失われるまで秘密が維持される。 6. 航空支援が可能な場合、現在のターンナンバー以下の dr によって登場する。 7. SPW250/sMG および SPW251/sMG に含まれる HS は 3.48 (SS) である。

	勝利条件と SSR
<p>Round One [84(DB3)]</p> <p>緑字は DB 第 3 版による改訂。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ポーランド軍に ATR を 1 つ追加。 	<p>ドイツ軍は、ポーランド軍の獲得 CVP が 50 以上にならないように抑えつつ、ゲーム終了時に 45Y1-Y2-BB3-Y7-20Y10 を結ぶ道路よりも南にある石造建物ヘクスをポーランド軍より多く支配していれば勝利。帰還したドイツ軍車両は、勝利条件の CVP に関して撃破されたものとみなす。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は多湿 (Wet)、無風で開始。 2. 全ての建物は平屋 (B23.21) である。 3. ポーランド軍のエリート及び 1 線級分隊は、自動兵器ポーナス (A7.36) を有する。 4. ドイツ軍の 5-4-8/2-3-8 は、突撃工兵 (H1.22) とみなす。 5. ポーランド軍は、8 つの建物区域を要塞化 (B23.93; トンネルは不可) できる。ポーランド軍の砲は、全て要塞化建物区域に配置しなければならない。要塞化区域にいるポーランド軍ユニットは戦意高揚状態 (A10.8) である。ポーランド軍は、1 個分隊とそれとともに配置される SW/SMC を HIP できる。 6. 車両の操作班は、自発的に車両を放棄 (D5.4) できない。 <p>日本軍は、ゲーム終了時に中国軍よりも多くの CVP を獲得していれば勝利。通常の CVP に加え、各建物区域は、それを支配している陣営にとつて ICVP の価値を持つ。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は乾燥 (Dry)、無風で開始。放火は不可。PTO 地形 (G.1) が影響し、疎生ジャングル (G2.1) である。水田は農閑期 (Drained; G8) である。 2. 以下のオーバーレイを配置：3-35DD8/DD9、5-35O9/O10、St2-24J7/J6、Wd1-24I6。ボード 24 の谷は存在せず、ボード 24 の小峡谷は小川 [水深は湯水 (Shallow)] になる。ヘクスサイド 24I3-oH2 は小川ヘクスサイドである。ヘクス 24J7 は浅瀬になる。全ての建物は木造で平屋。全ての小屋は通常の木造建物になる。 3. 中国軍は、1 個分隊とそれとともに配置される SW/SMC を HIP できる。 4. 中国軍の特殊弾薬は 1 上昇する [中国軍はエリート部隊 (C8.2) であるということ]。 <p>アメリカ軍は、北端の 21A6 - 20GG6 の間 (両ヘクスを含む) から、10 個の統制状態分隊 (相当) を退出させれば勝利。AFV は勝利条件に関してカウントされない。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は多湿 (Wet)、無風で開始。 2. ドイツ軍の 20mmFlak (およびその操作班) と、2 個分隊相当 (およびそれとともに配置される SW/SMC) が HIP できる。ドイツ軍は地下道移動 (B8.4) が可能で、照準区域も設定できる。全てのドイツ軍ユニットは隠蔽状態で配置可能であり、それに加えて 14 個のダメージを利用できる。 3. ドイツ軍ブレイヤーは、初期配置の前に、10 個の瓦礫カウンターを地図上のいずれかの地上レベルに配置する。建物ヘクスではない場所に配置される瓦礫カウンターは、必ず同種の建物ヘクスに配置された瓦礫カウンターに隣接していなければならない。 <p>ドイツ軍は、北端から 30VP 以上を退出させた時点で直ちに勝利。もしくは、ゲーム終了時にポーランド軍よりも少なくとも 20 以上多くの CVP を獲得していれば勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は普通、無風で開始。 2. 種類の部隊が登場するため、ポーランド軍の ELR は 2 つ設定される。全てのポーランド軍エリートユニットの ELR は “3” であり、1 線級と新兵クラスの MMC の ELR は “2” である。これはもともとのサイズ/クラスにかかわらず適用される。戦闘隊形の維持による ELR の変化は、両方の ELR に適用される。
<p>Stand and Die [WCW10]</p>	<p>ICVP の価値を持つ。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は乾燥 (Dry)、無風で開始。放火は不可。PTO 地形 (G.1) が影響し、疎生ジャングル (G2.1) である。水田は農閑期 (Drained; G8) である。 2. 以下のオーバーレイを配置：3-35DD8/DD9、5-35O9/O10、St2-24J7/J6、Wd1-24I6。ボード 24 の谷は存在せず、ボード 24 の小峡谷は小川 [水深は湯水 (Shallow)] になる。ヘクスサイド 24I3-oH2 は小川ヘクスサイドである。ヘクス 24J7 は浅瀬になる。全ての建物は木造で平屋。全ての小屋は通常の木造建物になる。 3. 中国軍は、1 個分隊とそれとともに配置される SW/SMC を HIP できる。 4. 中国軍の特殊弾薬は 1 上昇する [中国軍はエリート部隊 (C8.2) であるということ]。 <p>アメリカ軍は、北端の 21A6 - 20GG6 の間 (両ヘクスを含む) から、10 個の統制状態分隊 (相当) を退出させれば勝利。AFV は勝利条件に関してカウントされない。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は多湿 (Wet)、無風で開始。 2. ドイツ軍の 20mmFlak (およびその操作班) と、2 個分隊相当 (およびそれとともに配置される SW/SMC) が HIP できる。ドイツ軍は地下道移動 (B8.4) が可能で、照準区域も設定できる。全てのドイツ軍ユニットは隠蔽状態で配置可能であり、それに加えて 14 個のダメージを利用できる。 3. ドイツ軍ブレイヤーは、初期配置の前に、10 個の瓦礫カウンターを地図上のいずれかの地上レベルに配置する。建物ヘクスではない場所に配置される瓦礫カウンターは、必ず同種の建物ヘクスに配置された瓦礫カウンターに隣接していなければならない。 <p>ドイツ軍は、北端から 30VP 以上を退出させた時点で直ちに勝利。もしくは、ゲーム終了時にポーランド軍よりも少なくとも 20 以上多くの CVP を獲得していれば勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は普通、無風で開始。 2. 種類の部隊が登場するため、ポーランド軍の ELR は 2 つ設定される。全てのポーランド軍エリートユニットの ELR は “3” であり、1 線級と新兵クラスの MMC の ELR は “2” である。これはもともとのサイズ/クラスにかかわらず適用される。戦闘隊形の維持による ELR の変化は、両方の ELR に適用される。
<p>Among the Ruins [21]</p> <p>MMP によるエラー</p>	<p>アメリカ軍は、北端の 21A6 - 20GG6 の間 (両ヘクスを含む) から、10 個の統制状態分隊 (相当) を退出させれば勝利。AFV は勝利条件に関してカウントされない。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は多湿 (Wet)、無風で開始。 2. ドイツ軍の 20mmFlak (およびその操作班) と、2 個分隊相当 (およびそれとともに配置される SW/SMC) が HIP できる。ドイツ軍は地下道移動 (B8.4) が可能で、照準区域も設定できる。全てのドイツ軍ユニットは隠蔽状態で配置可能であり、それに加えて 14 個のダメージを利用できる。 3. ドイツ軍ブレイヤーは、初期配置の前に、10 個の瓦礫カウンターを地図上のいずれかの地上レベルに配置する。建物ヘクスではない場所に配置される瓦礫カウンターは、必ず同種の建物ヘクスに配置された瓦礫カウンターに隣接していなければならない。 <p>ドイツ軍は、北端から 30VP 以上を退出させた時点で直ちに勝利。もしくは、ゲーム終了時にポーランド軍よりも少なくとも 20 以上多くの CVP を獲得していれば勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は普通、無風で開始。 2. 種類の部隊が登場するため、ポーランド軍の ELR は 2 つ設定される。全てのポーランド軍エリートユニットの ELR は “3” であり、1 線級と新兵クラスの MMC の ELR は “2” である。これはもともとのサイズ/クラスにかかわらず適用される。戦闘隊形の維持による ELR の変化は、両方の ELR に適用される。
<p>Into the Fray [43(DB3)]</p> <p>DB 第 3 版で改定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・SSR3 が削除 (第 2 版 H 章で明確化: OT の IMT について) ・ポーランド軍騎兵の 7-0 指揮官を 2 人目の 8-1 指揮官に変更。 	<p>ドイツ軍は、北端から 30VP 以上を退出させた時点で直ちに勝利。もしくは、ゲーム終了時にポーランド軍よりも少なくとも 20 以上多くの CVP を獲得していれば勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は普通、無風で開始。 2. 種類の部隊が登場するため、ポーランド軍の ELR は 2 つ設定される。全てのポーランド軍エリートユニットの ELR は “3” であり、1 線級と新兵クラスの MMC の ELR は “2” である。これはもともとのサイズ/クラスにかかわらず適用される。戦闘隊形の維持による ELR の変化は、両方の ELR に適用される。

<p>勝利条件と SSR</p> <p>Action at Balberkamp [A63(DB3)]</p> <p>緑字は DB 第 3 版による改訂</p>	<p>ドイツ軍は、ゲーム終了時に、南端から北端までつながる道路へクスの列に統制状態の敵ユニットが隣接/存在していない状態にしていければ勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は普通、無風で開始。 2. 全ての麦畑は開豁地である。ボード 6 上の全ての建物は木造である。 3. 初期配置に先立ち、ドイツ軍プレイヤーは、自軍の増援が登場するボード (2, 3, 5 のいずれか) と方向 (西、もしくは東のいずれか) を秘密裏に決定しておかねばならない。 3. イギリス軍増援部隊は、RPh に行う登場 DR が現在のターン数以下の場合に登場し、ドイツ軍の増援は登場 DR が現在のターン数未満の場合に登場する。どちらかの陣営が先に増援を受け取ったなら、2 番目に増援を受け取る陣営はその後の登場 DR に失敗した回数と同じ数の分隊を増援に追加できる。 <p>ドイツ軍は、ゲーム終了時に A4-DD4 を結ぶへクス頂点方向列 (E12.11 の図を参照) よりも南 [S4, Z1-Z2 は入らないということ] にある石造建物/瓦礫区域を 20 以上支配していれば勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. RB SSR が適用される。SSR CG16 (O11.4) が影響する。 2. 初期配置に先立ち、ドイツ軍プレイヤーはへクスナンバー4 以下の各建物/瓦礫区域にそれぞれ dr を行う。修整後 dr5 以上で、その区域に火災 (Blaze) カウンターが置かれる。石造の区域には -1drm が適用される。 3. 初期配置 (および盤外配置) が完了した後、ゲームを開始する前に、へクスナンバー7 以下にいる HIP ではないソ連歩兵は、全て NMC を行わねばならない。MC に関する全ての修整/パネルティ/恩恵/結果は全て通常と同様に適用される。それらのユニットの “?” は、敵の LOS にかかわらず、NMC の結果として非統制状態になった場合にのみ取り除かれる。 4. ソ連軍に与えられている装甲キューボラ (D9.5) は、埋設された T34/M41 である。瓦礫区域に初期配置するならば HIP を利用できる。火器を射撃したり、TCA を変更することは、隠蔽を喪失する行動 (A12.141) である。O.7 と O11.6194c も参照。 5. ソ連軍は、要塞化建物区域 (B23.9) を 10 個まで指定できる。 6. ソ連軍の野戦電話は、80+mm の大隊迫撃砲 OBA モジュール用のものである。ドイツ軍の無線機は、100+mmOBA モジュール用のものである。ドイツ軍の無線機と、それを所有している SMC は HIP を利用できる。 7. 最初の 5 回のゲームターンのそれぞれソ連軍 RPh において、ドイツ軍プレイヤーは航空支援 dr を行える。dr3 以下で直ちに航空支援を受領する (SSR RB9 に従う)。各スツーカーは、生き残っているなら、そのソ連軍プレイヤーターンの最後に自動的に帰還する。 <p>日本軍は、36GG5/36GG6 から 8VP 以上を退出させた時点で直ちに勝利。アメリカ軍は、日本軍の勝利を妨げるか、もしくは東端から 8VP 以上を退出させた時点で直ちに勝利。捕虜は EVP に数えない。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は普通、弱風が北西から南東へ向けて吹いている。PTO 地形 (G.1) が影響し、疎生ジャングル (G2.1) である。ただし、35A5-P5-36P6-GG5 の道路は存在しており、繁みは竹林とならず繁みのままである。全ての小川は乾燥しており、全ての沼沢地と湿地林は開豁地となる。全ての果樹園は弾痕とみならず。 2. 以下のオーバーレイを配置：2-35T2/T1, G5-36DD10/CC10。 3. 以下のへクスに、1 個ずつ塹壕カウンターを置く：36AA5, AA6, AA7, AA8, BB4, BB8, CC3, CC4, CC5, CC9, DD8。これらの塹壕の TEM は +3 (OBA/OVR に対しては +5) であり、修整前に 3KIA 以上の攻撃を受けたら弾痕 (B2.1) に取り換えられる。36AA6 には (塹壕の上を通過する形で) 2 車線の石造橋がかかっているとみならず。塹壕へクスのジャングルは存在しない。築壕と放火の試みはそれぞれ不可。 4. アメリカ軍の LMG の運搬コスト (A4.4) は、1 ではなく 2PP である。アメリカ軍ユニットの PAATC には +1DRM が適用される。全てのアメリカ軍 4-4-7 (もしくは 3-3-6) 分隊とその HS は陸軍であり、海兵隊ではない；G17.2 を参照。 5. 日本軍の無線機は弾薬豊富な 70+mmOBA (HE と WP のみ) モジュール用である。日本軍には、ボード 35 の東端へクス (日本軍プレイヤーが初期配置時に秘密裏に指定) の高度レベル 4 に存在する盤外観測員によって誘導される 200+mmOBA モジュールもある。この 200mm+OBA は常に砲撃権を得ている。チットの山は C1.21 にある「追加の」チットのためにのみ用いられる。その際に赤を引いた場合、砲撃権が失われることはないが、そのフェイズにおける 200mm 砲撃モジュールの活動は行えない。200mmOBA は性格に着弾することはなく、2 回の射撃任務のみ行える。加えて、最初の射撃任務が終了してから、2 回目の射撃任務の開始まで最低でも 1 プレイヤーターンは間隔をあけねばならない。
<p>One Down, Two to Go [RB1]</p>	<p>ドイツ軍は、ゲーム終了時に A4-DD4 を結ぶへクス頂点方向列 (E12.11 の図を参照) よりも南 [S4, Z1-Z2 は入らないということ] にある石造建物/瓦礫区域を 20 以上支配していれば勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. RB SSR が適用される。SSR CG16 (O11.4) が影響する。 2. 初期配置に先立ち、ドイツ軍プレイヤーはへクスナンバー4 以下の各建物/瓦礫区域にそれぞれ dr を行う。修整後 dr5 以上で、その区域に火災 (Blaze) カウンターが置かれる。石造の区域には -1drm が適用される。 3. 初期配置 (および盤外配置) が完了した後、ゲームを開始する前に、へクスナンバー7 以下にいる HIP ではないソ連歩兵は、全て NMC を行わねばならない。MC に関する全ての修整/パネルティ/恩恵/結果は全て通常と同様に適用される。それらのユニットの “?” は、敵の LOS にかかわらず、NMC の結果として非統制状態になった場合にのみ取り除かれる。 4. ソ連軍に与えられている装甲キューボラ (D9.5) は、埋設された T34/M41 である。瓦礫区域に初期配置するならば HIP を利用できる。火器を射撃したり、TCA を変更することは、隠蔽を喪失する行動 (A12.141) である。O.7 と O11.6194c も参照。 5. ソ連軍は、要塞化建物区域 (B23.9) を 10 個まで指定できる。 6. ソ連軍の野戦電話は、80+mm の大隊迫撃砲 OBA モジュール用のものである。ドイツ軍の無線機は、100+mmOBA モジュール用のものである。ドイツ軍の無線機と、それを所有している SMC は HIP を利用できる。 7. 最初の 5 回のゲームターンのそれぞれソ連軍 RPh において、ドイツ軍プレイヤーは航空支援 dr を行える。dr3 以下で直ちに航空支援を受領する (SSR RB9 に従う)。各スツーカーは、生き残っているなら、そのソ連軍プレイヤーターンの最後に自動的に帰還する。 <p>日本軍は、36GG5/36GG6 から 8VP 以上を退出させた時点で直ちに勝利。アメリカ軍は、日本軍の勝利を妨げるか、もしくは東端から 8VP 以上を退出させた時点で直ちに勝利。捕虜は EVP に数えない。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は普通、弱風が北西から南東へ向けて吹いている。PTO 地形 (G.1) が影響し、疎生ジャングル (G2.1) である。ただし、35A5-P5-36P6-GG5 の道路は存在しており、繁みは竹林とならず繁みのままである。全ての小川は乾燥しており、全ての沼沢地と湿地林は開豁地となる。全ての果樹園は弾痕とみならず。 2. 以下のオーバーレイを配置：2-35T2/T1, G5-36DD10/CC10。 3. 以下のへクスに、1 個ずつ塹壕カウンターを置く：36AA5, AA6, AA7, AA8, BB4, BB8, CC3, CC4, CC5, CC9, DD8。これらの塹壕の TEM は +3 (OBA/OVR に対しては +5) であり、修整前に 3KIA 以上の攻撃を受けたら弾痕 (B2.1) に取り換えられる。36AA6 には (塹壕の上を通過する形で) 2 車線の石造橋がかかっているとみならず。塹壕へクスのジャングルは存在しない。築壕と放火の試みはそれぞれ不可。 4. アメリカ軍の LMG の運搬コスト (A4.4) は、1 ではなく 2PP である。アメリカ軍ユニットの PAATC には +1DRM が適用される。全てのアメリカ軍 4-4-7 (もしくは 3-3-6) 分隊とその HS は陸軍であり、海兵隊ではない；G17.2 を参照。 5. 日本軍の無線機は弾薬豊富な 70+mmOBA (HE と WP のみ) モジュール用である。日本軍には、ボード 35 の東端へクス (日本軍プレイヤーが初期配置時に秘密裏に指定) の高度レベル 4 に存在する盤外観測員によって誘導される 200+mmOBA モジュールもある。この 200mm+OBA は常に砲撃権を得ている。チットの山は C1.21 にある「追加の」チットのためにのみ用いられる。その際に赤を引いた場合、砲撃権が失われることはないが、そのフェイズにおける 200mm 砲撃モジュールの活動は行えない。200mmOBA は性格に着弾することはなく、2 回の射撃任務のみ行える。加えて、最初の射撃任務が終了してから、2 回目の射撃任務の開始まで最低でも 1 プレイヤーターンは間隔をあけねばならない。
<p>The Rock [68]</p>	<p>ドイツ軍は、ゲーム終了時に、南端から北端までつながる道路へクスの列に統制状態の敵ユニットが隣接/存在していない状態にしていければ勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は普通、無風で開始。 2. 全ての麦畑は開豁地である。ボード 6 上の全ての建物は木造である。 3. 初期配置に先立ち、ドイツ軍プレイヤーは、自軍の増援が登場するボード (2, 3, 5 のいずれか) と方向 (西、もしくは東のいずれか) を秘密裏に決定しておかねばならない。 3. イギリス軍増援部隊は、RPh に行う登場 DR が現在のターン数以下の場合に登場し、ドイツ軍の増援は登場 DR が現在のターン数未満の場合に登場する。どちらかの陣営が先に増援を受け取ったなら、2 番目に増援を受け取る陣営はその後の登場 DR に失敗した回数と同じ数の分隊を増援に追加できる。 <p>ドイツ軍は、ゲーム終了時に A4-DD4 を結ぶへクス頂点方向列 (E12.11 の図を参照) よりも南 [S4, Z1-Z2 は入らないということ] にある石造建物/瓦礫区域を 20 以上支配していれば勝利。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. RB SSR が適用される。SSR CG16 (O11.4) が影響する。 2. 初期配置に先立ち、ドイツ軍プレイヤーはへクスナンバー4 以下の各建物/瓦礫区域にそれぞれ dr を行う。修整後 dr5 以上で、その区域に火災 (Blaze) カウンターが置かれる。石造の区域には -1drm が適用される。 3. 初期配置 (および盤外配置) が完了した後、ゲームを開始する前に、へクスナンバー7 以下にいる HIP ではないソ連歩兵は、全て NMC を行わねばならない。MC に関する全ての修整/パネルティ/恩恵/結果は全て通常と同様に適用される。それらのユニットの “?” は、敵の LOS にかかわらず、NMC の結果として非統制状態になった場合にのみ取り除かれる。 4. ソ連軍に与えられている装甲キューボラ (D9.5) は、埋設された T34/M41 である。瓦礫区域に初期配置するならば HIP を利用できる。火器を射撃したり、TCA を変更することは、隠蔽を喪失する行動 (A12.141) である。O.7 と O11.6194c も参照。 5. ソ連軍は、要塞化建物区域 (B23.9) を 10 個まで指定できる。 6. ソ連軍の野戦電話は、80+mm の大隊迫撃砲 OBA モジュール用のものである。ドイツ軍の無線機は、100+mmOBA モジュール用のものである。ドイツ軍の無線機と、それを所有している SMC は HIP を利用できる。 7. 最初の 5 回のゲームターンのそれぞれソ連軍 RPh において、ドイツ軍プレイヤーは航空支援 dr を行える。dr3 以下で直ちに航空支援を受領する (SSR RB9 に従う)。各スツーカーは、生き残っているなら、そのソ連軍プレイヤーターンの最後に自動的に帰還する。 <p>日本軍は、36GG5/36GG6 から 8VP 以上を退出させた時点で直ちに勝利。アメリカ軍は、日本軍の勝利を妨げるか、もしくは東端から 8VP 以上を退出させた時点で直ちに勝利。捕虜は EVP に数えない。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EC は普通、弱風が北西から南東へ向けて吹いている。PTO 地形 (G.1) が影響し、疎生ジャングル (G2.1) である。ただし、35A5-P5-36P6-GG5 の道路は存在しており、繁みは竹林とならず繁みのままである。全ての小川は乾燥しており、全ての沼沢地と湿地林は開豁地となる。全ての果樹園は弾痕とみならず。 2. 以下のオーバーレイを配置：2-35T2/T1, G5-36DD10/CC10。 3. 以下のへクスに、1 個ずつ塹壕カウンターを置く：36AA5, AA6, AA7, AA8, BB4, BB8, CC3, CC4, CC5, CC9, DD8。これらの塹壕の TEM は +3 (OBA/OVR に対しては +5) であり、修整前に 3KIA 以上の攻撃を受けたら弾痕 (B2.1) に取り換えられる。36AA6 には (塹壕の上を通過する形で) 2 車線の石造橋がかかっているとみならず。塹壕へクスのジャングルは存在しない。築壕と放火の試みはそれぞれ不可。 4. アメリカ軍の LMG の運搬コスト (A4.4) は、1 ではなく 2PP である。アメリカ軍ユニットの PAATC には +1DRM が適用される。全てのアメリカ軍 4-4-7 (もしくは 3-3-6) 分隊とその HS は陸軍であり、海兵隊ではない；G17.2 を参照。 5. 日本軍の無線機は弾薬豊富な 70+mmOBA (HE と WP のみ) モジュール用である。日本軍には、ボード 35 の東端へクス (日本軍プレイヤーが初期配置時に秘密裏に指定) の高度レベル 4 に存在する盤外観測員によって誘導される 200+mmOBA モジュールもある。この 200mm+OBA は常に砲撃権を得ている。チットの山は C1.21 にある「追加の」チットのためにのみ用いられる。その際に赤を引いた場合、砲撃権が失われることはないが、そのフェイズにおける 200mm 砲撃モジュールの活動は行えない。200mmOBA は性格に着弾することはなく、2 回の射撃任務のみ行える。加えて、最初の射撃任務が終了してから、2 回目の射撃任務の開始まで最低でも 1 プレイヤーターンは間隔をあけねばならない。

	勝利条件と SSR
<p>Crossing the Gniloi Tikitsch [A98]</p>	<p>ドイツ軍は、第3ターン終了時に22P8の建物を支配していれば勝利。もしくは、ゲーム終了時にボード40の北端から16VP以上（捕虜は含まない）を退出させており、かつボード22の南端からボード40の北端までをつなぐ道路へクスに、統制状態のソ連軍MMC/車両が隣接/存在していない状態にしているも勝利。ドイツ軍は、ソ連軍が43CVP以上を獲得した時点で直ちに敗北する。捕虜のCVPは、ゲーム中にも2倍に数える。</p> <p>1. 天候【およびEC】は泥濘（E3.6；A24.6）、無風で開始。河川は深淵（Deep）で、急流が東に向けて流れている。ボード22の小川は乾燥（Dry）。</p> <p>2. 40Q2-Q3に石造の橋【特記無いので、2車線とみなすことを推奨する】が存在する。各橋へクスは全域地形（B.6）とみなす【例外：橋へクスへの通過するLOSが道路へクスサイド（頂点は含まない）のみを通過している場合、そのへクスの橋のTEM/妨害は適用されない】。全ての道路は舗装されている。</p> <p>3. ソ連軍はエリート部隊（C8.2）である。ソ連軍車両は帰還の影響を受けない。ソ連軍の車両固有の操作班が攻撃による帰還の結果を被った場合、常に麻痺（Stun）とみなす。ソ連軍はHEのみの100+mmOBAモジュールを1つ受け取る。</p> <p>4. 両陣営に無慈悲が適用される。</p>
<p>Directive Number Three [AP7]</p>	<p>ソ連軍は、65以上のEVP/CVPを獲得した時点で直ちに勝利。ソ連軍ユニットは、地図の北端からのみ退出できる。捕虜のポイントは2倍にしない。</p> <p>1. ECは乾燥（Dry）、開始時に弱風が北西から南東に吹いている。道路に進入するには、最低でも1MPが必要である。放火は不可。</p> <p>2. 全ての兵員は、PRCとして進入せねばならない。</p> <p>3. 初期配置の前に、両プレイヤー間に仕切りを設ける。両プレイヤーは同時に初期配置を行い、同時に盤外から進入させる。全てのユニットは、固有のMF（A4.11；A17.2）と印刷されたMPの半分を用いる。全ての移動が完了したら、仕切りを取り除き、第1ターンを開始する。ソ連軍プレイヤーのdrで先攻プレイヤーを決める。dr1-3でソ連軍が、4-6でドイツ軍が先攻となる。</p> <p>中国軍は、65以上のCVP/EVPを獲得した時点で直ちに勝利。中国軍は、38A10-39I8の間（両へクスを含む）からのみ、退出できる。</p>
<p>Today We Attack [69]</p>	<p>1. ECは普通、無風で開始。PTO地形（G.1）が影響し、疎生ジャングル（G2.1）である。放火は不可。</p> <p>2. 以下のオーバーレイを配置：02-37K1/38K10、04-37S1/T1、05-37O2/O1。</p> <p>3. 日本軍の初期配置の前に、中国軍は相互に5へクス以上離れた事前指定へクスを3つ記録しておく。両陣営が初期配置を終えたら、第1ターンのRPhを開始する前にARおよびFFE:1カウンターをそれぞれの指定へクスに置く。着弾判定と偏差をC1.732に従って行い、配置された各FFE:1は70mmのHE通常砲撃（のみ）として解決する（そしてその後、プレイから取り除く）。</p> <p>4. 全ての滑走路へクスは、プレイ上存在する非舗装道路として取り扱う【例外：滑走路はダッシュの対象にならない】。</p> <p>5. 中国軍の各キャリアーには、D6.82-.84に従って、OB上に記載されていない2-3-7HSが内包されている。キャリアーのHSはそのIDを記録する必要がある（その特殊能力のため；D6.82）。もしくは、通常の中国軍HSと区別するために、ソ連軍の2-3-7HSを用いることにしてもかまわない。</p>