

『A Victory Lost』 (MMP)ルール和訳

ver.20091026

1.0 はじめに

『A Victory Lost』は、1942年12月のスターリングラード包囲の完成から、1943年のドイツ軍のフォン・マンシュタイン元帥による有名な「後手からの一撃」に至る、ソ連の南西部において枢軸軍とソ連軍との間でおこなわれた激しい機動戦を再現する二人用ゲームです。

ソ連軍プレイヤーはコーカサスから総退却してくる枢軸軍部隊を罠にかけ、壊滅させようとしています。一方枢軸軍プレイヤーは撤退を成功させ、死にものぐるいの反撃を繰り出すことによって戦線の修復をはからなければなりません。ほんのささいなミスが、勝利を敗北へと変えてしまうかもしれません。結果はあなたの決断にかかっています！

1.1 スケール

1ヘクスはおよそ13kmに相当します。1ターンはだいたい10日前後です。戦闘ユニットはほとんどが師団単位ですが、ソ連軍の機械化、戦車、騎兵ユニットは軍団単位となっています。

1.2 コンポーネント

- 61cm×86cmのマップ1枚
- 280個のカウンター
- ルールブック1冊
- 6面体サイコロ1つ

1.3 計算方法

数値を1/2、あるいは1/4にする時は常に、端数を切り捨てます。

例：5の半分は2.5ですが、切り捨てて2とします。
3の1/4は0.75ですが、切り捨てて0とします。

スタックしているユニットの戦闘力が半減、あるいは1/4となる時は、戦闘力をすべて足し合わせてから半減、あるいは1/4にして下さい。

2.0 ゲームコンポーネント

このゲームをプレイするには、不透明な容器が必要になります。

2.1 マップ

2.1.1 マップはソ連の、この戦いがおこなわれた地域を切り取っています。六角形のマス目（以後**ヘクス**と表記します）は、ゲーム上の駒の移動と位置取りを容易にするためにマップに重ね合わせてあります。マップに印刷してあるカラーシンボルは、ゲームスタート時の枢軸軍とソ連軍の配置を表すためのものです。マップのまわりにはチャート、トラック、配置ボックスなどが印刷されています。

- **地形効果表**は、移動（8.0参照）と戦闘（9.0参照）における地形の効果を表します。
- **戦闘結果表**は、戦闘（9.0参照）の結果を出すのに使用します。
- **ターントラック**は現在のターンを記録するのに使います。
- **命令チットプール**には、カップに入れなくて命令チットを置いておきます（詳しくは7.0を参照）。
- **ドイツ第1装甲軍およびソ連第28軍増援ボックス**は、それらの増援が登場するターンにその司令部とユニットを置いておくために使用します（11.2参照）。

2.1.2 補給源ヘクス：赤い補給源マークが印刷されているヘクスは、ソ連軍ユニットの補給源であることを表します。黒い補給源マークが印刷されているヘクスは、枢軸軍ユニットの補給源であることを表します。

2.1.3 橋梁：道路あるいは鉄道線が横切っている河川へクスサイドは、橋梁ヘクスサイドです。逆に言えば、道路あるいは鉄道線が横切っていない河川ヘクスサイドは、橋梁ヘクスサイドではありません

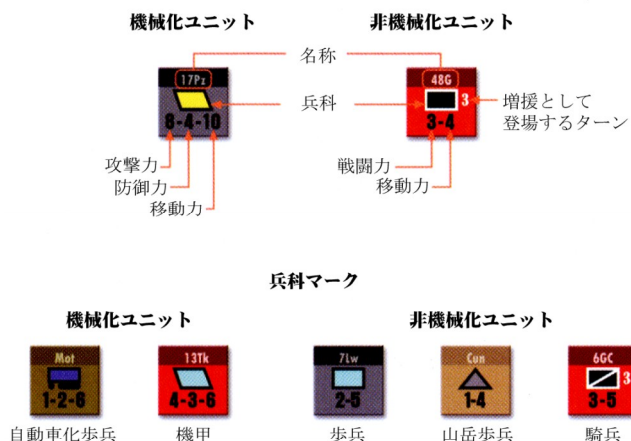
2.2 戦闘ユニット

2.2.1 戦闘ユニットは、この戦役に参加した部隊を表しており、国籍ごとに色分けされています。



枢軸同盟国の国籍によって、スタック（5.3 および 9.5.5 参照）と活性化（7.3.5）について制限があります。

2.2.2 戦闘ユニットに印刷された数値（レーティング）とシンボルについては下図を参照して下さい。



・**ユニットの種類とセットアップ情報**：このシンボルはユニットの種類を表しています。シンボルマークの中の色は、セットアップ時にそのユニットをどのエリアに配置するかを分かりやすくするためだけのものです。シンボルマークが黒いユニットは、そのユニットが増援として登場することを示しています。シンボルマークが白いユニットは、ドイツ第1装甲軍とソ連第28軍を表しています（11.2 参照）。

・**ユニット名称**：この表示は部隊の名前あるいは部隊番号を表しています。

重要な注記：ユニット名称とシンボルマークの色は、戦闘ユニットの活性化、移動、戦闘にはなんら関係しません。詳しくは7.0を参照。

・**登場ターン情報**：この数字は増援として登場するターン数を示しています。

・**戦闘力**：この数値を戦闘の解決に使用します。機械化されているユニットは攻撃力と防御力の二つに戦闘力が分かれています。機械化されていないユニットは戦闘力の数値だけを持っており、両方を攻撃時にも防御時にも使用します。

・**移動力**：どのくらい遠くまで移動できるかを表しています。

代替カウンター



シンボルマークカウンター



シルエットカウンター

このゲームのすべての機械化ユニットには代替カウンターが用意されています。この代替カウンターは、シンボルマークをその部隊で主として使われていた戦闘装甲車両のシルエットに置き換えたものです。セットアップ情報はシルエットの背後の帯の色で表されます。これらのシルエットカウンターをシンボルマークカウンターの**代わり**に使用しても構いません。

注記：ソ連軍の第2親衛軍（2GdA）のシルエットカウンターの背後の赤い帯はカウンター自体の赤い色と見分けが付きにくくなってしまっています。それらは登場ターンの数字が記されていないことで、増援ユニットとは区別して下さい。



完全戦力面



減少戦力面

2.2.3 ほとんどの戦闘ユニットは完全戦力面（表）と、戦闘力が減衰した減少戦力面（裏）を持っています。いくつかのユニットは完全戦力面しか持っていない（それらの裏には何も描かれていません）。戦闘による損害で、戦闘ユニットは減少戦力面へ裏返されます（もし減少戦力面がないなら、壊滅します）。

戦闘ユニットは、完全戦力面でセットアップされますし、またゲーム上に登場します。

戦闘ユニット略称

ソ連軍

C:Cavalry (騎兵) **G:**Guards (親衛)
M:Mechanized (機械化) **Tk:**Tank (戦車)

ドイツ軍

DR:Das Reich (SS 装甲師団ダス・ライヒ)
GD:Gross Deutschland
(グロス・ドイッチュラント自動車化歩兵師団)
Lw:Luftwaffe (空軍野戦師団)
Mot:Motorized (自動車化歩兵師団)
Mt:Mountain (山岳歩兵師団)
Pz:Panzer (装甲師団)
Tot:Totenkopf
(SS 装甲擲弾兵師団トーテンコップフ)
Wik:Wiking (SS 装甲擲弾兵師団ヴィーキング)
LAH:Leibstandarte Adolf Hitler
(SS 装甲師団
ライプシュタンダルテ・アドルフ・ヒトラー)

イタリア軍

Cos:Cosseria (コッセリア歩兵師団)
Cun:Cuneense (クネーンゼ山岳歩兵師団)
Jul:Julia (ユリア山岳歩兵師団)
Rav:Ravenna (ラヴェンナ歩兵師団)
Sfz:Sforzesca (スフォルツェスカ歩兵師団)
Tor:Torino (トリノ歩兵師団)
Trd:Tridentina (トリデンティーナ山岳歩兵師団)
PADA:Divisione Celere Principe Amedeo Duca d'Aosta
(アオスタ侯アメデオ皇太子快速師団)

ルーマニア軍

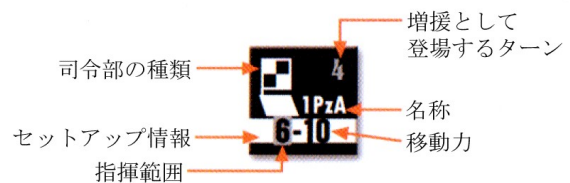
Mot:Motorized (自動車化)

ハンガリー軍

Tk:Tank (戦車)

2.3 司令部

2.3.1 司令部 (HQ) は、この戦役に参加した歴史上の部隊を統轄していた機構(主として陸軍のもの)を表しています。**司令部カウンターもまた、戦闘ユニットと同様にカラーコードで分けられています。**司令部は戦闘ユニットでは**ありません**。



司令部の種類



2.3.2 司令部に印刷されている数値とシンボルは、下記のものを除いて戦闘ユニットと同様に扱います。

- **司令部の種類**：単に歴史的にそうであったということを表しており、ゲーム上の区別はありません。戦車／装甲司令部も他の司令部とまったく同じように機能します。
- **指揮範囲**：この数値は、どの戦闘ユニットがこの司令部によって活性化できるかを決定するのに使用されます (7.3 参照)。
- **セットアップ情報**：戦闘ユニットと同様に、カウンター下部の色分けされた帯によって表されています。

2.3.3 いくつかの特別ルールが司令部には適用されません。詳しくは 12.0 を参照して下さい。

司令部略称

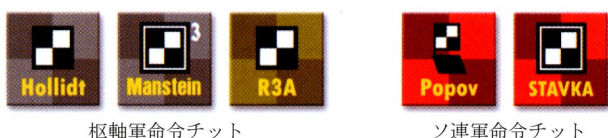
ソ連軍

A:Army (軍)
GdA:Guards Army (親衛軍)
Popov:Mobile Grp Popov (ポポフ戦車兵団)
ShA:Shock Army (打撃軍)
TkA:Tank Army (戦車軍)

枢軸軍

- F-Pico:Army Detachment Fretter-Pico
(フレッター・ピコ軍支隊)
- H2A:Hungarian 2nd Army (ハンガリー第2軍)
- PzA:Panzer Army (装甲軍)
- It8A:Italian 8th Army (イタリア第8軍)
- Kempf:Army Detachment Kempf (ケンプ軍支隊)
- Hollidt:Army Detachment Hollidt (ホリト軍支隊)
- R3A:Romanian 3rd Army (ルーマニア第3軍)

2.4 命令チップ



命令チップは特定の司令部を活性化させ、ターン中に戦闘ユニットを移動・戦闘させるために使用されます。各ターンに複数の枢軸軍/ソ連軍命令チップを同じカップに入れ、そこから一つずつ引いていきます。詳細は7.0を参照して下さい。

命令チップはそれぞれゲーム中の司令部に対応しており、さらに3つの特別な命令チップ(枢軸軍のマンシュタインチップが2つと、ソ連軍のスタッフカチップ)が存在します(7.2.2参照)。

2.5 マーカー



このゲームでは以下のマーカーを使用します。

- ・**ターンマーカー**：ターントラックに置かれ、現在のターン数を示しておきます。
- ・**支配マーカー**：各勝利得点都市をどちらの陣営が支配しているかを表すために使用されます(詳細は14.0を参照)。
- ・**指揮範囲外マーカー**：指揮範囲外にあるユニットを明らかにしておきたい場合にこのマーカーを使用できます。ソ連軍プレイヤーがスタッフカチップを引いた場合にも、指揮範囲外となるユニットが存在する場合があります(7.3.3参照)。
- ・**補給切れ/孤立マーカー**：補給切れの場合に表面の「Out of Supply」面を使用し、孤立の場合には裏面の「Isolated」面を使用します。このマーカーの灰色のものと赤色のものはそれぞれ枢軸軍とソ連軍に使用されます。

3.0 プレイの準備

- ・プレイヤーはそれぞれ陣営を決定します(枢軸軍かソ連軍)。
- ・**機械化部隊のシンボルユニットかシルエットユニットのどちらを使用するか選択し**、マップに印刷された情報に従って初期配置をおこないます。「R」「H」「It」とあるのはそれぞれ、ルーマニア軍、ハンガリー軍、イタリア軍を表しています。
- ・ターンマーカーをターントラックの「1」の場所に置き、**支配マーカーを(枢軸軍側を表にして)**各勝利得点都市の上に置きます。ゲームスタート時には枢軸軍プレイヤーが25勝利得点を持っており、ソ連軍プレイヤーは0点であることに注意して下さい。
- ・**ソ連軍命令チップ**：ソ連軍プレイヤーはスタッフカチップと、残りのソ連軍命令チップの中から秘密裏に5つを選択します(望むなら、ゲーム中に増援として登場する司令部のチップを選んでも構いません)。しばらくの間、これらの6つのチップはソ連軍非活性化命令チッププールに伏せて置いておきます。**この6つの命令チップのみが、ソ連軍プレイヤーがこのゲームプレイ中に使用可能なチップとなります。**残りのソ連軍の命令チップはそのボックスには入れられず、**このゲームプレイ中には一切使用されません。**枢軸軍プレイヤーはそれらのチップを見ることはできません。

注記：この選択作業は非常に悩ましいと感じられるかもしれませんが、実際にはそうでもありません。スタッフカチットが引かれた時にはマップ上のすべてのソ連軍司令部が活性化されます（7.2.2 参照）から、ゲームスタート時に命令チットが選択されなかった司令部もゲーム中には必ず活性化できるわけです。むしろあなたが選んだ5つの命令チットは、全軍の中の槍の穂先として他の司令部よりも多く活性化されるのだ、と考えるのがよいでしょう。

このゲームをよく研究しようとするプレイヤーならば、歴史上実際に活性化されていたと見なせるのはどの司令部なのかということからチットを選んで役立てようとするかもしれません。スターリンが選んだのは、第1親衛軍、第2親衛軍、第3親衛軍、第5戦車軍、そして増援で登場するポポフ戦車兵団の5つでした。もしあなたがよりこのゲームを知った上で、どうもうまくいかないとか、実験してみようという時には、これらの命令チットで始めてみてもよいでしょう。

- **枢軸軍命令チット**：枢軸軍プレイヤーは以下の命令チットを、枢軸軍非活性化命令チットプールに置きます。第4装甲軍、ホリト、イタリア第8軍、ハンガリー第2軍、ルーマニア第3軍。その他のチットは、それらが増援として登場してきた後に使用可能となります。
- **補給**：ゲームスタート時には、マップ上のすべてのユニットは補給下にあります（10.0 参照）。

4.0 ゲームの進め方

このゲームは以下に示すフェイズによって進みます（詳細はそれぞれのルールの部分、あるいは添付のより詳しいゲーム進行手順シートを見て下さい）。このフェイズの連続が1ターンを構成し、第9ターンが終わるか、あるいはどちらかのプレイヤーが敵より少なくとも30点、勝利得点を多く獲得した時点で（14.0 参照）、ゲームは終了します。

4.1 命令フェイズ

4.1.1 命令チット決定フェイズ

両プレイヤーは命令チットを使用可能な数分選んだ上で、それらを同じカップに入れます（7.1 参照）。

4.1.2 命令実行フェイズ

- (1) **命令セグメント**：カップから無作為に命令チットを一つ引きます。引かれたチットが所属する軍のプレイヤーがこのフェイズに移動／戦闘を行うアクティブプレイヤーとなります。プレイヤーは引かれたチットに対応する司令部を活性化し（7.2 参照）、その司令部の指揮範囲内の自軍戦闘ユニットを活性化できます（7.3 参照）。
- (2) **移動セグメント**：アクティブプレイヤーは活性化させたユニットを移動させることができます（8.0 参照）。
- (3) **戦闘セグメント**：アクティブプレイヤーは活性化させたユニットを用いて敵ユニットを攻撃できます（9.0 参照）
- (4) もしまだ命令チットがカップの中に残っていれば、(1)に戻ります。もしなければ、補給フェイズへ移行します。

第1ターン特別戦闘セグメント：第1ターンにのみ、この命令セグメントの前にソ連軍プレイヤーは任意のひとつの司令部（カップの中に入れていない命令チットのものでも構いません）を活性化することができます。その選択された司令部の指揮範囲内の戦闘ユニットは、通常戦闘セグメントを行えます（つまり、敵ユニットを攻撃し、戦闘後前進を行えます）が、通常活性化のように移動セグメントは行うことはできません。**この特別戦闘セグメントの間に命令チットが引かれることはまったくありません。**この戦闘セグメントが終わったら、上記の通りの通常の手順（1～4のステップ）を進めます。

4.2 補給フェイズ

両プレイヤーはそれぞれのユニットの補給状態を判定します（10.0 参照）。その時、補給切れマークの置かれた司令部ユニットは置き直し（10.3 参照）しなければなりません。

4.3 ターン終了フェイズ

- (1) **増援セグメント**：両プレイヤーは増援の司令部、戦闘ユニット、及び(枢軸軍プレイヤーは)マンシュタインチットを規定のターンに受け取り、マップ上に配置します(11.0 参照)。その時、指揮範囲内に自軍ユニットが一つも存在しない司令部を、対応する命令チットと共にゲームから取り除きます(11.3 参照)。
- (2) **サドンデス勝利セグメント**：どちらかのプレイヤーが勝利条件を達成していないかどうかチェックします(14.2 参照)。
- (3) **ターン進行セグメント**：ターンマーカーをターントラックの次のボックスに進め、次のターンの命令フェイズに移ります(4.1)。

5.0 スタック

5.0.1 2つあるいはそれ以上の自軍ユニットが同一ヘクスに存在することを「スタック」と言います。最大で2つの戦闘ユニット(完全戦力面でも減少戦力面でも)と司令部1つまでが同一ヘクス内に存在できます。司令部は他の司令部とスタックできません。

5.0.2 枢軸軍ユニットとソ連軍ユニットは決して同一ヘクス内にスタックできません。ユニットが敵支配下のヘクスに入ることができるのは、司令部が単独でいるヘクスを蹂躞する時だけです(12.1 参照)。

5.0.3 枢軸軍のスタックにおける制限：ドイツ軍ユニットは他の枢軸同盟国のユニットとスタックできます。他の枢軸同盟国のユニットは、同じ国のユニット、あるいはドイツ軍ユニットとのみスタック可能です。

ヒストリカルノート：枢軸同盟国軍は様々な理由から通常、それぞれ独立にソ連軍戦線の前で軍事行動を行い、ドイツ軍のみによって統合されていました。ハンガリー人とルーマニア人とは何世紀にもわたって戦い続けてきており、両軍が近接して配置された時にはしばしばロシア人に対する戦争のことを忘れて小競り合いを起こしました。ドイツ人は、そもそもイタリア軍は弱兵だと感じており、ハンガリー軍とルーマニア軍とさらにイタリア軍を協調させるな

どというのは問題外でした。ドイツ軍は、枢軸同盟国軍兵士たちにまっとうなやる気を持たせるために非ドイツ軍部隊の後ろにいくつかのマシンガンを設置すること(彼らはこれを「コルセットの強化」と呼んでいました)さえしていました。ただ、このようなことはソ連軍の間ではより一般的に行われていました。

5.0.4 このスタック制限は、増援がマップ上に置かれた時、移動、退却、戦闘後前進の終了時に判定されます。移動中には判定されません。

6.0 ZOC

6.0.1 すべての戦闘ユニットはその周りの6つのヘクスに支配地域(Zone of Control:ZOC)を及ぼしています。ただし、完全海ヘクスの中へ、あるいは通行禁止ヘクスサイドを越えてZOCが及ぶことはないという**2つ**の例外があります(つまり、橋梁のない大河川越しにはZOCは**広がる**、ということになります)。司令部はZOCを持ちません。

6.0.2 ZOCは補給、移動、退却、増援の配置に影響を与えます。詳細はそれぞれのルール(10.1, 8.2, 9.5, 11.1)を参照して下さい。

6.0.3 1つのヘクスに2つあるいはそれ以上のZOCが重なった場合も、1つのZOCと同じ効果です。

7.0 命令

戦闘ユニットが移動し、他のユニットに攻撃を行うためには司令部によって活性化されなければなりません。活性化は以下のような手順で行われます。

7.1 命令チットの選択

7.1.1 **使用できる命令チット**：命令チット決定フェイズには、両プレイヤーは使用できるすべての命令チット(非活性化命令チットプール、および行動済み命令チットプール双方のもの)を手元に集めます。

7.1.2 命令チット決定：プレイヤーはそれぞれ秘密裏に指定された数の命令チットを選択し、それらを**同じ**カップに入れます：

- ・ソ連軍プレイヤーは毎ターン、 Stafカチットと、他に3つのチットを選択します。
- ・枢軸軍プレイヤーはそのターンのターントラックの「Axis Com」の後ろに書いてある数のチットを選択します（毎ターン、3～6の中で変動があります）。

残った命令チットは各軍の非活性化命令チットプールに裏返しにして置き、そのターンには使用されません。

7.1.3 プレイヤーはカップの中の命令チット、あるいは敵側の非活性化命令チットプールの中身を見てはいけません。

7.2 命令実行

7.2.1 命令チットを引く：命令実行フェイズ中に、命令チットをカップから一つずつ無作為に引きまします。どちらのプレイヤーが引いても構いません。引かれたチットの持ち主の側がアクティブプレイヤーとなり、そのチットに対応する司令部を活性化します。活性化された司令部はそれぞれ順々に、移動／戦闘のために指揮範囲内の戦闘ユニットを活性化します（指揮範囲内の他の司令部は**活性化されません**）。プレイヤーはその後、その引かれたチットを表にして、行動済み命令チットプールに置きます。

7.2.2 司令部の活性化：以下の2つのケースを除いて、引かれた命令チットは同じ名称の司令部を活性化します。

- ・ソ連軍の Stafカチットは、マップ上のすべてのソ連軍司令部を活性化します（7.3.2 参照）。第28軍司令部がその増援ボックスにあれば、それも含めてです（11.2 参照）。
- ・枢軸軍のマンシュタインチットは、枢軸軍プレイヤーが選んだ任意の1つの司令部を活性化します。マンシュタインチットが引かれた時、枢軸軍プレイヤーはその使用を選択せず、カップに戻すことも**可能**です。ただし再度マンシュタインチットが引かれた時にはその使用は強制となり、必ずプレイせねばなりません。*注記：*マンシュタイン

チットは枢軸軍プレイヤーの攻撃のタイミングに非常に大きな柔軟性を与えます。このチットの適切な使用は枢軸軍が勝利するために極めて重要と言えます。

これらの特性を除けば、 Stafカ及びマンシュタインチットは、普通の命令チットと同じです。具体的に言えば、マンシュタインチットは「使い捨てのもの」あるいは「自由に使えるもの」ではありません。他の命令チットと同じように、1つのマンシュタインチットは毎ターンに1度使用可能ですし、各ターンごとに枢軸軍プレイヤーに使用が許される命令チットの数の中にもカウントされます。

7.3 司令部と命令実行

7.3.1 引かれたチットに対応する司令部が活性化されます。

7.3.2 戦闘ユニットの活性化：活性化された司令部は、その指揮範囲内のすべての自軍**戦闘ユニット**（司令部は他の司令部を活性化できません）を、**その名称、所属、兵科に関係なく**（例外：7.3.5 参照）活性化することができます。戦闘ユニットは、チットが引かれるたびに異なる司令部によって、1ターンの間に何度でも活性化され得ます。 Stafカチットが引かれた時には、マップ上のすべてのソ連軍司令部が**同時に**活性化されます。この時あるソ連軍戦闘ユニットが複数の司令部の指揮範囲内にいたとしても、活性化されるのは1度のみです。活性化された戦闘ユニットは、単一の移動セグメントの間に全移動力を使用できます。また、活性化された戦闘ユニットはすべて、単一の戦闘セグメント中に攻撃を行います。

7.3.3 指揮範囲：指揮範囲は、その司令部の位置から数えたヘクス数で表されます。指揮範囲が4であるような司令部ならば、4ヘクス以内にある自軍ユニットを活性化できるわけです。

指揮範囲は、その司令部が活性化された瞬間に判定されます。この時に、活性化された司令部の指揮範囲内にいた戦闘ユニットだけが活性化されるわけです。活性化された戦闘ユニットは、移動、退却、戦闘後前進の結果、司令部の指揮範囲を離れることになっても構いません。

注記：活性化された司令部や戦闘ユニットの移動に伴って、どのユニットが活性化されており、されていなかったのか混乱が起きるかもしれません(特に、スタフカが引かれてすべての司令部が同時に活性化された時にはそうでしょう)。アクティブプレイヤーは、司令部が活性化された時か、あるいは混乱が起きそうになった時に、指揮範囲外にあった戦闘ユニットを区別するために指揮範囲外マーカーを使用するとよいでしょう。

7.3.4 指揮範囲の限度：指揮範囲は、通行禁止ヘクスサイドを越えて、あるいは完全海ヘクスの中へは及びません。指揮範囲は、橋梁のない大河川ヘクスサイドを越えた場合はそのヘクスで停止し、それより遠くへは及びません。補給状態や、敵ユニット／敵ZOCの存在は指揮範囲には影響を及ぼしません。

7.3.5 枢軸軍の活性化制限：ドイツ軍司令部は、どの枢軸同盟国軍の戦闘ユニットも活性化できます。イタリア軍、ルーマニア軍、ハンガリー軍の司令部は、自国の戦闘ユニット及びドイツ軍ユニットのみを活性化できます。

8.0 移動

移動セグメントに、アクティブプレイヤーは活性化された司令部と戦闘ユニットを移動させることができます。

8.1 移動の手順

8.1.1 ユニット(スタック)は一つずつ動かします。前のユニットの移動が終わる前に、他のユニットの移動を始めることはできません。

8.1.2 移動力：移動セグメントに、それぞれの活性化されたユニットはその移動の許される上限として移動力を与えられます。ユニットはその移動力を全部使っても構いませんし、一部を、あるいは全く使用しなくても構いません。使用されなかった移動力は失われます。移動力を次の移動の機会に持ち越すことはできません。

隣のヘクスに入るためには、ユニットは地形効果

表に示されているそのヘクス(あるいはヘクスサイド)に入るための移動コストを消費しなければなりません。残っている移動力が足りない場合、ユニットはそのヘクスに入ることはできません。

8.1.3 河川ヘクスサイド：河川ヘクスサイドは、移動の際に以下のような影響があります。

- 橋梁のない小河川ヘクスサイドを越える際には、ユニットはそのヘクスに入るために通常の移動力消費に加えて1移動力を消費しなければなりません。
- 橋梁のない大河川ヘクスサイドを越える際には、ユニットはその河川の隣のヘクスから移動を始めるのでなければなりません。大河川を渡ったらそこで停止し、その移動セグメント中にはそれ以上移動できません。
- 橋梁のある河川ヘクスサイドは、上記の移動コストを無効にします。

8.1.4 蹂躪：移動中の戦闘ユニットは、単独で存在する敵司令部を、単にそのヘクスに入ることによって蹂躪することができます(12.1参照)。

8.1.5 ユニットはマップ外に出る／完全海ヘクスに入る／通行禁止ヘクスサイドを越えることはできません。

8.2 ZOCが移動に及ぼす影響

敵ZOCは以下のように移動に影響を及ぼします。

8.2.1 移動力の追加消費：敵ZOCに入る、あるいは出る時にはさらに2移動力を消費します。この追加消費は他の移動コストに累積します(移動の例参照)。

8.2.2 大河川ヘクスサイド：(移動を始め、また入ろうとする)大河川ヘクスサイドの両側のヘクスが敵ZOCであった場合には、もし仮にそのヘクスサイドが橋梁ヘクスサイドであったとしても、またその敵ZOC内に自軍ユニットが存在したとしても、渡ることはできません。

8.3 戦略移動

8.3.1 ユニットの以下の条件を満たせば、通常の地形コストではなく1/2移動力を消費するだけで隣接する道路ヘクスに入ることができます。

- そのユニットが、道路が含まれるヘクスで移動セグメントを始め、移動のすべてを道路に沿って行うこと。
- そのユニットが敵ZOCから移動を始めるのではなく、また、移動中も敵ZOCにまったく入らないこと。ただし、敵司令部はZOCを持たないので、蹂躪していくことは可能です（12.1 参照）。

8.3.2 鉄道線は戦略移動において使用することはできません。

9.0 戦闘

戦闘セグメントには、アクティブプレイヤーは活性化された戦闘ユニットで隣接する敵戦闘ユニットを攻撃できます。空のヘクス、あるいは司令部が単独でいるヘクスが攻撃されることは**ありません**。

全体の戦略的状况にかかわらず、戦闘フェイズにおいてはアクティブプレイヤーが「攻撃側」と呼ばれ、もう片方のプレイヤーは「防御側」と呼ばれます。

9.1 戦闘の原則

9.1.1 活性化されたユニットは、1つの戦闘セグメントにおいて、1つの攻撃にのみ参加可能です。**活性化されていないユニットは、たとえ敵ユニットに隣接しているとしても、攻撃には参加できません**。

9.1.2 戦闘は任意です。活性化されたユニットは敵ユニットへの攻撃を強制されるわけではありません。

9.1.3 1つのユニットは、1つのヘクスへのみ攻撃を行えます。1つのユニットが2つ、あるいはそれ以上のヘクスへ攻撃を行うことはできません。同じヘクスに2つのユニットがスタックしている場合には、別々のヘクスへ分かれて攻撃を行うことは可能

です。

9.1.4 1つのヘクスは戦闘セグメント中に1度のみ攻撃の対象となります。2つあるいはそれ以上のヘクスから、隣接する同じヘクスへ一緒に攻撃することができます。もし2つあるいはそれ以上のユニットが同じヘクスを攻撃するなら、その攻撃力は加算され、1つの戦闘として解決されます。

9.1.5 もし攻撃を受けるヘクスに複数の敵ユニットがいるならば、攻撃側はそのすべてに対して攻撃を行わなければなりません。攻撃を受ける側のユニットの防御力はすべて加算されます。

9.1.6 通行禁止ヘクスサイドを越えて攻撃に参加することはできません。

9.2 戦闘の手順

戦闘は、以下の手順で、攻撃側の選択した順に一つずつ解決されます。

- (1) どのユニットでどのヘクスを攻撃するか宣言します。
- (2) 攻撃側と防御側の戦力を計算して戦闘結果表上の比率を求め、必要に応じてオッズを修正します（9.3 参照）。
- (3) サイコロを振って戦闘結果表にあてはめ、戦闘結果を適用します（9.4 参照）。

9.3 戦闘比率の決定

9.3.1 攻撃力と防御力：戦闘を解決するためには、まず攻撃に参加するユニットの攻撃力を加算して求め、次に防御側のユニットの防御力を加算して求めます。

いくつかの要素が攻撃力及び防御力に影響を与えます。

- 河川越しに攻撃を行う場合（橋梁があってもなくても）、攻撃力は半減します。もし河川ヘクスサイド越しに攻撃を行うユニットと、そうでないユニットが混在しているなら、河川ヘクスサイド越しに攻撃を行うユニットの攻撃力だけを半減させます。

- 補給切れのユニットの攻撃力は半減します。
- 孤立したユニットの攻撃力と防御力はともに半減します。

地形効果は補給状態による効果と累積します。

1つのヘクスに存在する2つの戦闘ユニットの戦力が半減（あるいは1/4）する時には、まずその戦力を足した後に、半減（あるいは1/4）させ、端数を切り捨てます。

9.3.2 戦力比：攻撃力の合計を防御力の合計で割ったものが戦力比となります。比を求める時には、戦闘結果表上の比に最も近い比になるか、あるいは10-1 以上の場合には整数比になるように、端数は**切り捨てます**。

例：15:5 は戦力比 3-1 となります。26:9 は戦力比 2-1 となります。12:7 は戦力比 1.5-1 となります。18:13 は戦力比 1-1 となります。25:2 は戦力比 12-1 となります。

9.3.3 地形シフト：防御側のユニットが特定の地形のヘクスにいる場合、戦力比を有利な方にシフトする効果を得ます（地形効果表参照）。1シフトの効果があれば地形効果表上ですぐ下の戦力比へ、あるいは 10-1 以上の場合にはすぐ下の整数比へシフトします。地形効果は累積します。

例：荒地ヘクスに街がある場合、戦力比は防御側に有利な方に2シフトします。ゆえに3-1の攻撃は1.5-1となります（最初のシフトで2-1に、次のシフトで1.5-1に）。12-1から1シフトする場合、11-1となります。

9.3.4 最終的に地形効果をあてはめた上で1-1より小さくなるような戦力比になった場合には、攻撃は行えません。10-1より大きい戦力比になった場合には、10-1+の戦闘結果表コラムで戦闘を解決します。

9.3.5 もしあるヘクスの合計の防御力が切り捨ての結果0となったら、その戦闘はそのヘクスの地形効果にかかわらず、自動的に10-1+の戦闘結果表コラムで解決します。

9.4 戦闘結果の決定

9.4.1 最終的な戦力比を算出したら、攻撃側はダイスを1つ振ってその目を戦闘結果表上の該当する欄に当てはめ、戦闘結果を見ます。すべての戦闘結果はステップロス数及び（あるいは）退却ヘクス数で表されています。

-:効果なし

A:攻撃側への戦闘結果

1,2,3,4:戦闘に参加したユニットの中から示された数のステップ数を失います

DR:防御に参加したすべてのユニットは1ヘクス退却しなければなりません

DR2:防御に参加したすべてのユニットは2ヘクス退却しなければなりません

例：

- 「A1」は攻撃側が、攻撃に参加したユニットから1ステップを失うことを示します。
- 「DR」は防御側が、戦闘に参加したユニットを1ヘクス退却させなければならないことを示します。
- 「3DR2」は防御側が、戦闘に参加したユニットから3ステップを失い、さらに残余部隊が2ヘクス退却しなければならないことを示します。

9.4.2 ステップロス：完全戦力面を裏返して戦力減少面にするすることで、あるいはすでに戦力減少面になっているか戦力減少面が存在しないユニットに関しては壊滅させることで、1ステップを取り除きます。ステップロスを被る側のプレイヤーがステップロスさせるユニットを選びます。壊滅させられたユニットは、マップ上から取り除きます。

例：もし完全戦力面のユニット2個のスタックが2ステップロスの結果を被ったら、所有プレイヤーは1ユニットを壊滅させてもよいですし、両方のユニットを戦力減少面にさせても構いません。

9.5 退却

「DR」あるいは「DR2」の結果を被ったユニットは、戦闘後に1あるいは2ヘクス退却しなければなりません。

9.5.1 退却は通常の移動とは異なります。退却を行うユニットは移動力を消費しません。退却を強制されたスタックの中のユニットは、分かれて別々のヘクスに退却することもできます。

9.5.2 退却の制限：退却を行うユニットは通常、できるだけ敵ZOCに入らないようにして退却します(その方が被るステップロスが少なくてすみます。9.5.3参照)。同じようにステップロスを被る退却路が複数ある場合には、退却をおこなうユニットはできるだけ以下の条件を満たさなければなりません。

- (1) 自軍補給源に近づくようなヘクスに入ること。
 - (2) 退却路の最後でスタック制限を超えないこと。
- 両方の条件を満たせない場合には、(1)の方が(2)よりも優先されます。

9.5.3 敵ZOC：退却で敵ZOCに入ることを余儀なくされた**すべての**戦闘ユニットは(たとえその敵ZOCヘクスに自軍ユニットがすでに存在していたとしても)、さらに1ステップ失わなければなりません(9.4.2参照)。

9.5.4 スタック制限：退却路の最後のヘクスでスタック制限を超えてしまった場合には、9.5.2の制限内でさらにもう1ヘクス退却しなければなりません。もし次のヘクスでもスタック制限を超えてしまう場合には、さらに次のヘクスへと退却していかなければなりません。

9.5.5 枢軸軍のスタック制限：退却中の枢軸軍ユニットが、スタックできない他の枢軸同盟国軍ユニット(5.3参照)のヘクスで退却を終えることになってしまった場合、9.5.2の制限内でさらにもう1ヘクス退却しなければなりません。もし次のヘクスでもスタック制限を超えてしまう場合には、さらに次のヘクスへと退却していかなければなりません。

9.5.6 大河川ヘクスサイド：大河川ヘクスサイドは退却に際して以下のような影響を及ぼします。

- 橋梁のないヘクスサイドを渡っての退却は、戦闘ユニットが大河川ヘクスサイドの隣のヘクスから退却を始める場合に限り可能です。
- 大河川ヘクスサイドを渡っての退却は、もし大河川の両向かいのヘクス(退却を始めるヘクスと退却先のヘクス)が敵ZOCであった場合には、**たとえ大河川ヘクスサイドに橋梁があっても、また敵ZOCに自軍ユニットがいたとしても、不可能と**

なります。

9.5.7 蹂躪：退却中の戦闘ユニットは、9.5.2の制限内で、単独でいる敵司令部のヘクスに単に入る(12.1参照)ことでそれを蹂躪することができます。戦闘ユニットが退却で入ったそのヘクスが敵ZOCでもあったために壊滅してしまった場合には、司令部への蹂躪は**起こりません**。

9.5.8 マップ外へ、あるいは通行禁止ヘクスサイド越しに、あるいは禁止された(9.5.6)、あるいは完全海ヘクスへの退却を強制されたユニットは壊滅します。

9.6 戦闘後前進

9.6.1 戦闘の結果、攻撃を受けたヘクスが空になった(防御側ユニットが退却したか、壊滅によって)場合、攻撃側のユニットは1あるいは2ヘクス前進しても構いません。

- 非機械化戦闘ユニットは1ヘクス前進できます。
- 機械化戦闘ユニットは、1あるいは2ヘクス前進できます(たとえ防御側が1ヘクスしか後退していなくても)。
- 司令部もそのスタックと一緒に戦闘後前進して構いません(12.4参照)。

9.6.2 戦闘後前進は任意です。攻撃側プレイヤーはその攻撃側スタックのうち、すべてを、あるいはいくつかを前進させても構いませんし、まったく前進を行わなくても構いません。戦闘後前進を行うユニットは移動力を消費しませんし、敵ZOCを無視できます。

9.6.3 前進する最初のヘクスは、攻撃を受けたヘクスでなければなりません。前進を行う2つ目のヘクスについては、通行禁止ヘクスサイドを越える、完全海ヘクスへ入る、マップ外へ出るような前進を行えないこと以外は、制限はありません。同一戦闘に参加していた機械化ユニットが異なったヘクスへ前進することも可能です。

9.6.4 蹂躪：戦闘後前進を行う戦闘ユニットは、単にそのヘクスに入ること、単独で存在する敵司令部を蹂躪できます(12.1参照)。

9.6.5 大河川ヘクスサイド：戦闘後前進の最初の1ヘクス目で**橋梁のない大河川ヘクスサイド**を渡った機械化ユニットは、そこでストップし、2ヘクス目への前進を行うことはできません。機械化ユニットは、戦闘後前進の2ヘクス目の前進で橋梁のない大河川ヘクスサイドを渡ることはできません。

10.0 補給

補給フェイズに、両プレイヤーはまず自軍の補給状況をチェックします。それが終わったら、補給切れであることが分かった司令部ユニットは置き直さなければなりません。

10.1 補給状態判定

10.1.1 両プレイヤーは同時にそれぞれのすべてのユニットの補給状態を判定します。自軍補給源まで補給路が辿ればユニットは補給下にあることになります。

10.1.2 **補給路**：補給路とは、ユニットから自軍補給源まで途切れなく連続で引けるヘクスの列です。補給路の長さに制限はありません。ただし、敵ユニットが存在するヘクス、及び（そこに自軍戦闘ユニットあるいは司令部がある場合を除いて）敵 ZOC を通して引くことはできません。また補給路は、橋梁のない大河川ヘクスサイド、通行禁止ヘクスサイド、あるいは完全海ヘクスを越えて引くことはできません。

10.1.3 **補給切れマーカ**：補給線が辿れないユニットは補給切れであり、補給切れマーカを置いてそのことを表します。もしそのユニットにすでに補給切れマーカが置かれていたのであれば、**孤立状態**となり、補給切れマーカを裏返し孤立状態の面を表にします。もしそのユニットにすでに孤立マーカが置かれていたのであれば、その状態を維持し、それ以上のペナルティーは受けません。

もし補給切れマーカあるいは孤立マーカが置かれていたユニットに補給線が引けるならば、マーカは取り除かれます。

10.1.4 補給下、補給切れ、孤立の状態は、次の補

給状態判定フェイズに補給状態がチェックされるまでの間影響を及ぼします。

10.1.5 第1ターンの補給：ゲームスタート時には、マップ上のすべてのユニットは補給下にあります。

10.2 補給状態の影響

10.2.1 **補給下**：補給下のユニットは制約なく作戦活動を行えます。

10.2.2 **補給切れ**：補給切れ状態のユニットは攻撃力が半減します。防御力と移動力は影響を受けません。

10.2.3 **孤立**：孤立状態のユニットは、攻撃力、防御力、移動力が半減します。

10.3 司令部の置き直し

すべてのユニットの補給状態のチェックが終わった時点で、補給切れマーカが置かれていた司令部は置き直されます（12.7参照）。置き直しした後に、マーカを取り除きます。

11.0 増援

増援セグメントに、両プレイヤーはそのターンの増援ユニットを受け取り、配置します。

11.1 増援ユニットの配置

11.1.1 枢軸軍プレイヤーが先に自軍のすべての増援を配置し、その後でソ連軍プレイヤーが配置します。増援として受け取る戦闘ユニットと司令部は、敵ZOCあるいは敵ユニット（**司令部を含む**）によって邪魔されずに自軍補給源から途切れることなく辿ることのできる鉄道線上に配置します。増援ユニットは自軍司令部の指揮範囲外のヘクスにも配置できますが、敵ZOC内には配置できません。自軍ユニットの存在は、前記の影響を無効にすることは**できません**。

増援ユニットは敵支配下にある勝利得点都市に置

くこともできます。この場合、その都市の支配権は増援ユニットを置いた側に帰することになります。

注記：あなたのユニットで鉄道線をブロックしておき、敵があなたの戦線の奥深くに増援を置いてしまわないように気をつけて下さい！

11.1.2 命令チット：いくつかの枢軸軍司令部に対応する命令チットと、マンシュタインチットが増援として登場しますが、それらは増援セグメントには枢軸軍非活性化命令チットプールの中に伏せて置かれます。ソ連軍プレイヤーはゲーム中に命令チットを増援として受け取ることはありません。

11.1.3 予定されたターンにマップ上に登場できなかった増援は、壊滅したと見なされます。

11.2 ドイツ第1装甲軍とソ連第28軍

11.2.1 ドイツ第1装甲軍とソ連第28軍の戦闘ユニットと司令部は、登場した増援セグメント（第1ターンに第28軍が、第4ターンに第1装甲軍が）に鉄道線ヘクス上に置かれるのではなく、それぞれの増援ボックスに置かれます。第1装甲軍の命令チットは、第1装甲軍がその増援ボックスに置かれた時に枢軸軍非活性化命令チットプールの中に伏せて置かれます。

11.2.2 マップへの進入：増援ボックスの中の司令部と戦闘ユニットは、その司令部が最初に活性化された時の移動セグメント中にマップに入ってくるのでなければなりません。それらのユニットは通常のやり方でマップ上に入ってきます——例えば、ボックスの隣のヘクスへ入り、通常の移動コストを消費しながら、その移動を続ける、というようにです。もしそれらのユニットが入る最初のヘクスが道路ヘクスであった場合には、戦略移動（8.3 参照）を行うこともできません。一度ボックスから出たユニットは、再度ボックスに入ることはできません。

11.2.3 増援ボックス内の司令部が活性化された時には、同一ボックス内のユニットのみを活性化できます。ボックスの外側のユニットを活性化することはできません。

11.3 司令部の除去

増援セグメントの最後の時点でその指揮範囲内に自軍ユニットが存在しない司令部は、対応する命令チットとともにゲームから除外されます。このルールにおいてはルーマニア軍、イタリア軍、およびハンガリー軍の司令部は、ドイツ軍ユニットとそれぞれの国の軍ユニットのみを自軍ユニットと見なします。

12.0 司令部の特別ルール

12.1 蹂躞：あるヘクスに単独で存在する司令部は敵戦闘ユニットの移動、退却、あるいは戦闘後前進によって蹂躞されるかもしれません。戦闘ユニットが司令部のヘクスに入れば、司令部は置き直されず（12.7 参照）。あるヘクスに単独で存在する司令部は、戦闘セグメント中に敵戦闘ユニットによって攻撃され得ないことに注意して下さい。

12.2 戦闘による損害：司令部は戦闘の結果によってステップロスや壊滅を被ることはありません。ただし、戦闘の始まる時点で司令部と一緒にスタックしていたすべてのユニットが戦闘の結果壊滅してしまった場合には、司令部は置き直される（12.7 参照）こととなります。それがステップロスによるものや、退却不可能であったから、あるいは敵ZOCに退却で入ってしまうために起こった壊滅であったとしても、同じです。

12.3 退却：戦闘の始まる時点で戦闘ユニットと一緒にスタックしていた司令部は、もしそのスタックが戦闘の結果退却を強要されたならば、一緒に退却しなければなりません。

12.4 戦闘後前進：戦闘の始まる時点で戦闘ユニットと一緒にスタックしていた司令部は、もしその戦闘でスタックが戦闘後前進を行うならば、攻撃側の任意と一緒に戦闘後前進を行っても構いません。もしその司令部が2ヘクスの戦闘後前進を行った機械化ユニットとスタックしていたならば、2ヘクス前進することができます。

12.5 補給切れの司令部：補給フェイズの最後の時点で補給切れマークが置かれていた司令部は、置

き直されます (12.7 参照)。

12.6 除去：増援セグメントの最後の時点でその指揮範囲内に自軍戦闘ユニットが存在しない司令部は (その対応する命令チップとともに) ゲームから除外されます (11.3 参照)。

12.7 置き直し (22ページの例を参照)：その時いたヘクスから取り除かれた司令部はその所有プレイヤーによって直ちにマップ上に置き直され、上に乗っていた補給切れマーカーは取り除かれます。置き直しの距離は、以下の条件内でできる限り短い距離でなければなりません。

- (1) 少なくとも4ヘクス以上離れた場所
- (2) 自軍の補給源に近づく方向へ
- (3) 敵 ZOC でない
- (4) 自軍補給源から補給線 (10.1.2 参照) を引くことができる

置き直された司令部ユニットの指揮範囲内に戦闘ユニットが存在する必要は**ありません**が、もしその状況が変わらないなら来たる増援セグメントに司令部ユニットが取り除かれる危険がある (12.6 参照) ことに注意して下さい。

もし司令部ユニットが置き直しできないならば、その司令部ユニットは次のターンの増援として受け取られます。

13.0 スターリングラードポケット

第4ターンの終了時まで、枢軸軍及びソ連軍ユニットはスターリングラードポケットのエリア内のすべてのヘクスを、いかなる目的にも使用できません (例えば移動、補給路を辿る、増援配置のために鉄道線を使う、その他)。唯一の例外として、指揮範囲はスターリングラードポケットのヘクスを通して辿ることができます。

第5ターンの開始時点からは、スターリングラードポケットのエリア内のヘクスはいかなる面でも通常のヘクスととして扱われます。

注記：第5ターンのスターリングラードポケットは消滅し、環の中に枢軸軍ユニットあるいはZOCがまったくなくなったため、鉄道線が解放され、ソ連軍プレイヤーが増援で鉄道を使用できるようになります。枢軸軍プレイヤーが気をつけていなければ、ソ

連軍の増援が自軍戦線の後方に現れるのを見ることになってしまうでしょう。

14.0 勝利条件

14.0.1 両プレイヤーはプレイ中に、以下に従って勝利得点 (VP) を得 — あるいは失い — ます。

- **都市の支配**：各勝利得点都市ごとに5VP。すなわち、勝利得点都市の持ち主が入れ替わった時には、都市を取った側のプレイヤーは5VPを得、失った側のプレイヤーは5VPを失うということになります。

例：枢軸軍のVPが26で、ソ連軍のVPが8の時に、ソ連軍がロストフを取りました。VPは枢軸軍が21に、ソ連軍が13になります。

- **敵戦闘ユニットの壊滅**：
 - 各ドイツ軍 (枢軸同盟国軍ではない)
 - 機械化ユニット：ソ連軍に3VP
 - 各ドイツ軍 (枢軸同盟国軍ではない)
 - 非機械化ユニット：ソ連軍に1VP
 - 各ソ連軍機械化ユニット：枢軸軍に1VP

ゲーム終了時に補給切れあるいは孤立状態にあるユニットは、壊滅したと見なされます。

注記：どちらの陣営が勝利得点都市を支配しているかを支配マーカーで示し、壊滅させた敵ユニットを手元に置いておけば、簡単に勝利得点が計算できます。ゲームスタート時には枢軸軍が5つの勝利得点都市を支配しているため、枢軸軍プレイヤーは25VPを持っていることに注意して下さい。

14.0.2 サドンデス勝利：どのターンにおいても、サドンデス勝利セグメント中にどちらかのプレイヤーが敵よりも少なくとも30VP多い状態にあったなら、そのプレイヤーが勝利してゲームは終了します。もしそれが起こらなければ、9ターン目が終わった時に、より多くの勝利ポイントを得ている方が勝利します。

15.0 プレイバランス

いくらかの人は、『A Victory Lost』はある一方、もしくは他方にとって有利だと感じるかもしれません。下記の選択ルールは不利と思われる側の条件を多少有利にするでしょう。両プレイヤーが合意するならば、これらの選択ルールを試してみるとよいでしょう。

15.0.1 ソ連軍側への救済措置

- ドイツ軍機械化ユニット1つの壊滅によって得られるソ連軍の勝利得点を5にします。
- **移動の管理**：敵ZOCから移動を始めず、また敵ZOCにも入らないソ連軍ユニットは、追加1移動力を得ます。これは戦略移動の際にも有効です（8.3参照）。
- 第1装甲軍の増援登場を5ターン目とします。

15.0.2 枢軸軍への救済措置

- マンシュタインチットを、増援として到着するターンの増援セグメントではなく、そのターンの命令チット選択フェイズに受け取ることとします。そのため、マンシュタインチットを即座に選択し、カップの中に入れることができるようになります。
- 命令チット選択フェイズ中に、ソ連軍プレイヤーは1ターン先の選択をしておかなければならないことにします。1ターン目には、ソ連軍プレイヤーは通常通りそのターンのチットを選択し、そして2ターン目の選択を書き留めておきます。2ターン目には、書き留めておいた命令チットを使用し、同時に3ターン目の選択を書き留めておく、という風にするわけです。
- 第1ターンのソ連軍の最初の特別戦闘セグメントの後、枢軸軍プレイヤーが命令チット選択フェイズに選んだ命令チットの中から次に引かれるチットを指定することができることにします。その後、残ったソ連軍と枢軸軍のチットをカップに入れ、通常通りにプレイを続けます。

クレジット

デザイナー：中村徹也

デヴェロッパー：Adam Starkweather

グラフィックアーティスト：Nicolas Eskubi

ルール作成：Vincent Lefavrais

追加グラフィック援助：Knut Grunitz, Mark Mahaffey

VASSALサポート：Brent Easton

プレイテスト：Forrest Atterberry, Mervyn Dejecacion, Rick Fehrenbacher, Jon Gautier, Jon Hipp, Chris Milne, Kevin Moody, Bill Peeck, Rob Winslow

校正：Pete Atack, Matthew Hayes, David Hoskins, Hans Korting, John McDougall, Patrick McGovern, Jeff Myers, Jeff O'Handley, Randall Shaw

製造・販売 Multi-Man Publishing

以下のURLで、『A Victory Lost』に関するデザインノート、ヒストリカルノート、ゲームへの手引きなどがご覧になれます。

<http://www.multimanpublishing.com/IGS/avl.php>

ルール 8.1.3 に関する質問

Q:移動開始時に敵ZOCにいないければ、ユニットが大河川へクスサイドを越えて敵ZOCに入ることはできますか？

A:はい。このような移動は可能です。大河川へクスサイドを越える移動は、このゲームにおける「1ヘクスからの移動」の一種です。この種の移動には移動コストは計算されないため、敵ZOCに入るための+2移動力は課されません。移動力消費を考慮することなく、ただ単に隣のヘクスへ移動するだけです。

訳注：『激闘！ マンシュタイン軍集団』との増援時期の違いについて

『A Victory Lost』では第28軍が1ターン目、第1装甲軍が4ターン目の増援となっており、それぞれ1ターン早くなっています。一方でマンシュタインチットはそれぞれ第3ターン、第5ターンの**最初**に使用に可能になるのではなく、**ターンの最後に到着するもの**として扱われます。

和訳：DSSSM(松浦豊)

利便性のため、『激闘！ マンシュタイン軍集団』との相違点を赤字にしました。

間違いなど見つかりましたら下記へご連絡下さい。

dsssm@cwa.bai.ne.jp