



FRONTLINE GENERAL™ SPEARPOINT 1943

ゲームデザイン
BYRON COLLINS

v1.0

2人プレイ標準対戦のセットアップ

プレイを始める前に、各プレイヤーは、デッキごとに計100ポイント以下（最低でも80ポイント）のユニットを選ぶ（作戦予備デッキと称す）。所要の合計ポイント内であれば、同じユニットを複数個含めることができる。各自、作戦予備デッキから開始時の手札とする4ユニットを選んでから、予備隊デッキをシャッフルして伏せ置く。

ユニットの種類は、カードの左上にある「ユニット種別マーク」（以下に図示）で判別する。ユニットがクルーを必要とするのであれば、ユニット種別マーク下の所要クルーマークから判別できる。ユニットを機能させるには、所要クルーとユニットを組みにする。N/Cとは、クルーが不要という意味である。



50枚からなるコマンドカードのデッキをシャッフルし、各自3枚引く。卓の中央に、このデッキを伏せ置く。25枚からなるダメージカードのデッキをシャッフルし、卓の中央に、このデッキを伏せ置く。

2人シナリオ戦のセットアップ

シナリオには、勝利目標、代替勝利条件、ルール修正事項が書かれている。シナリオ戦では、各プレイヤーは、セットアップやルールの修正を考慮しつつ、各自に与えられた指令を遂行する。<http://www.frontlinegeneral.com>から8個以上の無償のシナリオをダウンロードできる。

ゲームのプレイ

1ターンは3フェイズ（参戦、戦闘、カードドロウ）からなり、同時に処理する。どちらかのプレイヤーが、勝利条件に達するまでターンは続く。

各プレイヤーの手札にあるユニットはいずれも、準備は整っているが、まだ戦闘に参戦していないことを表している。手札のユニットは、その種類に応じて、参戦フェイズに場（戦闘エリア）にある2戦線（最前線か後方戦線）のどちらか、もしくは無戦線で参戦できる。

戦闘は、戦闘フェイズにおいて、適正目標のある戦闘参戦ユニット間で起こる。カードドロウフェイズにおいて、ユニットカードやコマンドカードを引いて手札を補充する。

プレイヤーは、適宜コマンドカードを使用できる。コマンドカードにあるユニット種別マークは、カードが対象とできる目標ユニットの種別を示す。コマンドカードを見せて、内容を読み上げ、その指示にしたがった後、コマンドカードのデッキ横の捨て札置き場もしくは、必要に応じ戦闘エリアに表を上にして置く。同一のコマンドカードの効果は累積しない。持続ターン数が明記されていない場合は、その効果はゲーム終了時まで、もしくは対象のユニットが撃破されるか退却するまでの間持続する（例：野戦偽装、ハルダウン）。プレイヤーは、コマンドカードの効果を実用する代わりに、コマンドカードの1枚を捨てることで、ダイスの目に1を加えることができる（ダイスを振る前に捨てる）。

参戦フェイズ

ユニットカードの名称の下にある「最前線」とか「後方戦線」という用語は、ユニットがどこに参戦し、活動を行うかを指示している。最前線ユニットには、戦車、対戦車砲、歩兵、車両がある。これらは、長射程の砲や自走砲のいる後方戦線を守る。航空機は、特定の戦線に参戦するわけではない。後方戦線は、所有プレイヤーの手元に近い側に置かれたユニットからなる。最前線は、対戦相手に近い側に置かれたユニットからなる。下の参戦ユニットの例を参照。



参戦は同時になされる。各プレイヤーは、参戦したいユニットを脇に伏せて置く（手札の上限まで置ける）。ユニットを同時に見せ、ユニットの名称下の指示にしたがい、最前線か後方戦線（航空機であれば戦線は無視）に置く。

片方のプレイヤーが、全ての最前線ユニットを喪失した場合、このプレイヤーの後方戦線が最前線となる。新たに後方戦線に参戦されたユニットが、新たな後方戦線を形成する。

このフェイズに、陸上ユニットのクルーを、あるユニットから別のユニットへと移動させることができる。

操作するユニットなしにクルーを参戦することはできないし、その逆も不可である。その例外は、既に戦闘エリアにいるユニットの戦死/捕虜となったクルーの補充要員としてクルーを参戦することである。

参戦した航空機は、航空機名称に下に記載の飛行ターン(X)数だけ燃料が続いて戦闘エリアにとどまる。残り飛行ターンがなくなれば、戦闘フェイズの終了時に、この航空機とパイロットを作戦予備デッキの下に置く。

プレイヤーは、機動野戦砲ユニット（例：米軍のM7ブリスト）を、最前線か後方戦線に参戦できる。この種のユニットは、参戦フェイズに戦線間を移動することもできる。

戦闘フェイズ

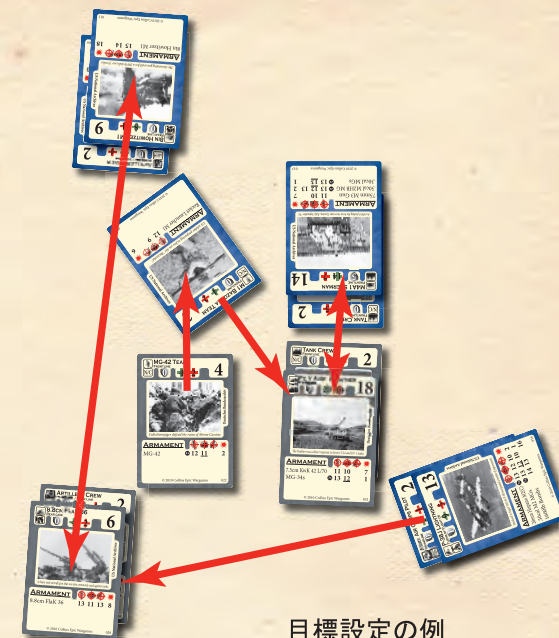
戦闘フェイズでは、宣言された攻撃を全て処理する。戦闘は、目標宣言、イニシアティブ、攻撃、ダメージ判定の手順からなる。参戦されたユニットごとに、いずれか2つの兵装で適正目標1個への攻撃を宣言できる。

目標宣言

プレイヤーは、攻撃を実施するユニットごとに、1個の適正目標を相手に伝える。攻撃実行ユニットのカードを目標のカードへ向ける。目標設定の例を参照。

攻撃実施ユニットの兵装の最低1つによって撃破されうるので、前線の制限や特別ルールにしたがっていれば、その目標は適正となる。

目標ユニットの種別に該当する攻撃アイコンの下に攻撃値がなければ、その兵装では当該種別のユニットに対し効果を与えられない。例えば、M4A1シャーマンの主砲は、航空機に対して攻撃値が設定されていない。そのため、この主砲では航空機を目標とすることはできない。しかし、航空機は50口径MGによって撃破されうる。



最前線のユニットは、他の最前線ユニットや航空機を目標とできる。後方戦線のユニットは、敵の最前線か後方戦線のユニットや航空機を目標とできる。航空機は、戦線に関係なくどんなユニットでも目標にできる。

銃弾（MGや小銃など）を発射する兵装は、防御値2以上（修整する前の基本防御値で考える）のユニットには効果はない。こういった兵装は、ユニットカードの戦車/車両/野戦砲に対する攻撃値に下線が引かれている。

3個以上の歩兵でグループを組んで、即席の攻撃手段（粘着爆弾や手榴弾等）を使って装甲ユニットへ白兵戦を仕掛けることができる。白兵戦をするには、通常どおり目標を宣言する。攻撃グループ内のユニットの一番高い攻撃値を使って、車両/戦車に対し攻撃判定を1回行う。目標が命中を受けたら、攻撃グループ内の歩兵ユニットごとに1D10をする。これらの値を合計し、ダメージとして、目標の防御値に適用する。

航空爆弾は、航空機的全飛行ターンの中で1回しか攻撃に使えない。

機動野戦砲が後方戦線にいるときは、敵の陸上目標に対し、最初の行の兵装（長射程兵装）でしか射撃できない。

イニシアティブ

目標宣言の後、プレイヤーはめいめい1D10でイニシアティブを判定する。この時、修整を適用し、同じ目の時は振り直す。高い目の方のプレイヤーが、どちらが最初に攻撃をするかを決める。その後、プレイヤーが交互に選んだ順番で攻撃を処理し、このフェイズの全ての攻撃が完了するまで続ける。

攻撃

攻撃を解決するには、2D10をして出目を合計する。合計が、使用兵装の該当するユニット種別の攻撃値以上であれば、命中となる。合計が、使用兵装の該当するユニット種別の攻撃値未満であれば、失中となる。命中のたびに、ダメージを判定する。

兵装の横にある2X、3X、4Xの表示は、発射率の高さを表している。この種の兵装については、それぞれ2、3、4回の攻撃判定を行い、各命中につきダメージを判定する。

特殊な攻撃判定として、ダメージがより大きくなったり、目標を無条件で撃破したり、味方への誤射を生じるものがある。特殊な攻撃判定には以下のものがある。

攻撃値合計が2～3では、味方への誤射を生じる。対戦相手は、攻撃側の味方1個の適正目標を選び、これに対して無条件で命中する。ダメージを適用するが、撃破したとしても得点は生じない。

攻撃値合計が18では、ダメージ指数を加える前に威力値を2倍にする。

攻撃値合計が19～20では、命中したら無条件で目標（とクルー）は撃破される。

野戦砲や牽引砲のユニットへは、車両目標として攻撃するが、移動できないことから特典として攻撃値に2を加える。

ダメージ判定

攻撃が命中したら、攻撃側は基本ダメージを求める。基本ダメージは、1D10の威力値に兵装のダメージ指数を加えたものである。出目が高いほど、当たり所がよいことを表し、ダメージが大きくなる。

基本ダメージから目標の防御値を引き、正味ダメージを求める。そして、目標の完全耐久値（前にダメージを受けていれば現時点の耐久値）から正味ダメージを引く。

ダメージは即座に適用するが、今の戦闘フェイズ内にかぎり累積する。命中結果によって、ダメージ（累計）が、目標の半耐久値以下に達すれば、ダメージカードを1枚引いて、ユニット種別マークに応じたダメージ効果を適用する。どの時点でも、耐久値が0以下に達すれば、ユニットは撃破され、場から取り除かれる。それに応じて得点が生じる。

最大でも1枚のダメージカードでユニットのダメージを表すが、これはユニットの種別に応じて数多く存在するダメージ効果の1つを示すものである。ダメージを受けたユニットの下にダメージカードを置き、ユニット種別マークで該当する端を見せて置く。

ダメージ効果が数ターンしか持続しないのであれば、効果の横にある固有のターンカウンターでそのことを示す（訳注：エキスパンションに付属）。ダメージ適用の例を参照。引いたダメージカードは、ユニットの下に置くが、ユニットの種別で該当する部分だけを見しておく。例のユニットは戦車なので、戦車/車両ダメージ効果を適用する。必要に応じ、ターンカウンターで効果の持続するターン数を示す。

一時的な効果がもはや適用されなくなっても、ダメージカードはユニットの下に置いておき、耐久値が減っていることを示しておく。ダメージを受けたユニットが、1戦闘フェイズ内で続いて命中を受けても撃破に至らなければ、この戦闘フェイズ終了時に半耐久値まで「回復」する。

1個の目標に対する複数の正味ダメージは、1戦闘フェイズ内でのみ累積する。

撃破されなかったユニットは、戦闘エリアにとどまる。ユニットのクルーは、命中によって操作するユニットが撃破されない限り、ダメージから保護されている。命中によってクルーのいるユニットが撃破されたら、威力値に加えるために振ダイスの目はクルーの戦死判定にもなる。

出目が1～3で、クルーは生き残る。所有プレイヤーの作戦予備デッキの下にこのクルーを置く。対戦相手には得点は入らない。

出目が4～6で、戦闘エリアに1個でも敵陸上ユニットがいるかぎり、敵がクルーを捕虜とする。

出目が7以上で、クルーはユニットと運命を共にする。

敵がクルーの扱うユニットを鹵獲した場合、クルーも捕虜になる。場からクルーを取り除き、得点が生じる。

鹵獲した側は、クルーが必要な鹵獲ユニットを自軍戦線に置ける。鹵獲した側のクルーを参戦するまでは、このユニットは活動できない。



ダメージ適用の例

ドローフェイズ

ドローフェイズでプレイヤーは、ユニットカードやコマンドカードを、手札の上限内で補充することができる。

各プレイヤーは、1枚のコマンドカードを引く。次いで、もう2枚のカードを引く（2枚のコマンドカードでも、2枚のユニットカードでも、それぞれ1枚ずつでもよい）。

ドローフェイズの終了時、7枚のユニットカードと5枚のコマンドカードを上限として手札にしておく。ユニットを捨て札にする必要がある場合、（取り除くのではなく）作戦予備デッキの下に置く。

ドローフェイズが終わったら、新たなターンが始まる。

勝利ポイント

撃破されたユニットのコストが、撃破した側への勝利ポイントとなる。

鹵獲したユニットについては、鹵獲した側への勝利ポイントは2倍となる。

ゲームの勝利

標準対戦では、先に51勝利ポイントを得るか、敵をオーバーランした側が勝利者となる。オーバーランとは、場にある陸上ユニットの最低1個が、3ターン連続してかなう敵がいない状態を維持することで達成される。

シナリオ対戦については、シナリオの勝利条件を先に達成した方が、勝利者となる。

クレジット

デザイン：Byron Collins

テストプレイ：Andrea Anceschi, Elizabeth Adams, Byron Collins, Gary Cope, John DiPonio, Nick DiPonio, Eric Dziobak, Davide Galloni, Brandon Hight, Keith Mageau, Marco Pasquini, Ken Toida, Chuck Turnitsa

特別協力：Uwe Eickert and Mark H. Walker

Photos from *Deutsches Bundesarchiv* used under the *Creative Commons ShareAlike 3.0 Germany License (CC-BY-SA)*. Other photos public domain and/or used with permission from their owners.

ISBN 978-0-9845661-0-5 / CEW00004

Proudly manufactured in the USA.

© 2010 Collins Epic Wargames, LLC

各カードの詳細

