

50円切手を
お張りください



THE OPERATION BERGHOLZ



補給基地



油田



港



レッド軍侵入

レッド国



移動力
白ヌキは戦車
ユニット扱い

ブラウ国



兵科:歩兵
増援マーク



ルールは
携帯でチェック

■はじめに

このゲームは71号「フィールド・マーシャル」世界観を元にした、ブラウ国に対するレッド国の攻勢「ベルゴルツ作戦」の仮想戦です。ウォーゲーム経験者向けのルールの要点です。

■初期配置

*印の2ヘクスにブラウ国の2戦力歩兵を配置。

■援軍

ターン・トラックの1〜5にブラウ国の戦車を裏返しにして1個ずつ配置。ブラウ国ターン開始時に補給基地に表にして配置。ただしサイコロを1個振り、「1」の目が出ると上層部の気まぐれで港に揚陸（既に港が占領されている時は補給基地に登場）。揚陸はゲーム中1回のみ。

■シークエンス

レッド国先攻。1. 戦車作戦フェイズ、2. 全軍作戦フェイズを行う。戦車作戦フェイズでは戦車だけ、全軍作戦フェイズでは戦車と歩兵とが作戦可能。

■作戦

移動か戦闘を選択。ユニット単位でなく、自分のユニット全てがその選択に従う。

■移動

作戦フェイズ毎2ヘクス。スタック不可（通過は可）。敵隣接ヘクスに進入停止。敵隣接ヘクスで移動開始する時は1ヘクス。河川越えは全移動力消費（敵に隣接していても渡河可能）。

■レッド国ユニットの登場

レッド国が移動を選択したフェイズに、マッ

ブ西端からレッド国ユニットを導入させることができる。

■戦闘

隣接するユニット同士で実施。事前に全ての組み合わせを宣言してから組み合わせ1つずつ解決。攻撃側は複数ユニットで1防御ユニットを攻撃可能（逆は不可）。戦闘力+サイコロの目を比較、同数なら相互損害で1ユニットずつ除去。多ければ敵ユニットを1ヘクス退却。2倍以上なら敵ユニットを除去。

■地形

河川越しの攻撃時、及び港に対する攻撃時は、防御側はサイコロを2回振り、多いほうの目を選ぶ。

■退却と前進

退却は常に攻撃側が実施。1ヘクス後退させる。敵に隣接するヘクスへの退却も可。戦闘の結果、敵がいなくなれば、自分のユニットをそのヘクスへ前進させられる。

■勝利条件

ゲームは6ターンで終了。それまでに1. レッド国が補給基地を占領するか、油田と港合計で3箇所以上を占領すれば勝利（2個なら引き分け、1個以下ならブラウ国の勝利）2. 合計15戦闘力以上の敵のユニットを除去すれば勝利。

■占領

レッド国ユニットは港湾、油田を占領できる。占領するためにはそのヘクスでユニットを裏返すこと。裏返したユニットは表に戻せず、移動も戦闘もできない。ブルー国も奪回できない。両軍とも進入不可。