

カタクリスムルール日本語訳バージョン 1.10 2018/12/31 校正 1 回	※訳注は【】かっこを用いています。英単語・日本語単語の単純な言い換えは、()かっこを用いています。
英語	日本語訳
<p>GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com</p> <p><b>First Time?</b> Head straight for the Playbook and read sections <b>A</b> (How to Survive Cataclysm) and <b>B</b> (Comprehensive Example of Play). These two sections will give you a sense of the unusual mechanisms that <i>Cataclysm</i> is built around. Once you're ready, we recommend starting with the introductory scenario <i>C.2 Days of Decision</i>, keeping the Glossary and Counter Guide handy for guidance through your first play.</p> <p><b>Dedications</b> William Terdoslavich dedicates this game to <b>Talley Sue, Grace and Grant</b>. Family is a winning strategy. Scott Muldoon dedicates this game to the memory of his mother, <b>Janice Redfern Carter</b> (1948-2014), who inspired and nurtured his love of games, maps, and history with her own.</p> <p>2 <i>Cataclysm</i> ~ Rules of Play © 2018 GMT Games, LLC</p> <p><b>1.0 Table of contents</b></p> <p><b>1.0 Overview.....3</b> 1.1 Powers and Ideologies.....3 1.2 Number of Players.....3 1.3 Setup.....3 1.4 Game Information.....3 1.5 Negotiations.....4 1.6 Ending the Game.....4 1.7 How to Win.....4 <b>2.0 Components.....4</b> 2.1 Maps.....5 2.2 Areas.....5 2.3 Map Features.....7 2.4 Counters and Cubes.....8 2.5 Record Display.....9 2.6 Power Cards.....9 2.7 Crisis Tables.....10 2.8 Dice.....10 2.9 Action Cup.....10 <b>3.0 Sequence of Play.....10</b> 3.1 Order of Play.....10 3.2 Administration Phase.....10 3.3 Action Phase.....11 3.4 Reserve.....11 3.5 Interrupt.....11 3.6 Reject.....12 3.7 Resolving Units and Markers.....12 3.8 End Phase.....13 <b>4.0 Economics.....13</b> 4.1 Commitment.....13 4.2 Production Sequence.....14 4.3 Line of Communications (LOC).....14 4.4 Resources and Production.....14 4.5 Conversion.....15 4.6 Construction.....15 4.7 War Offensives.....15</p>	<p>プレイルール はじめに プレイブックのセクションA(どうやってカタクリスム(大災厄)を切り抜けるか)とセクションB(一般的なゲームプレイ例)に読みましょう。これら二つのセクションは、あまり一般的ではない<i>カタクリスム</i>のメカニズムの感覚を与えます。一度準備が整ったら、導入シナリオである <i>C.2 Days of Decision</i> (決断の日々)からプレイし始めることをお勧めします。その際は Glossary (用語集)と Counter Guide (カウンターガイド)を手元に置いておくとよいでしょう。</p> <p>献辞 William Terdoslavichはこのゲームを<b>Talley Sue, Grace , Grant.</b>に捧げます。家族は勝利の戦略です。Scott Muldoonはこのゲームを亡き母、<b>Janice Redfern Carter</b> (1948-2014)に捧げます。彼女はゲーム、地図、歴史を愛し、それはScottに影響を与え、はぐくみました。</p> <p>目次 1.0 概要 3 1.1 勢力(Power)とイデオロギー 3 1.2 プレイヤー人数 3 1.3 セットアップ 3 1.4 ゲームの情報 1.5 交渉 4 1.6 ゲームの終了 4 1.7 ゲームの勝ち方 (勝利条件) 4 2.0 コンポーネント 4 2.1 マップ 5 2.2 エリア 5 2.3 マップの形 7 2.4 コマとキューブ 8 2.5 ディスプレイ(記録表) 9 2.6 勢力(Power)カード 9 2.7 クライシス・テーブル 10 2.8 ダイス 10 2.9 アクションカップ 10 3.0 プレイシークエンス 10 3.1 プレイの順番 10 3.2 管理(Administration)フェイズ 10 3.3 アクションフェイズ 11 3.4 リザーブ(予備) 11 3.5 割り込み 11 3.6 リジェクト(チットを捨てる) 12 3.7 ユニットとマーカーの解決 12 3.8 終了フェイズ 13 4.0 経済 13 4.1 コミットメント(戦争段階) 13</p>

4.8 Repair.....	15
<b>5.0 Political Concepts.....</b>	<b>15</b>
5.1 Interests.....	15
5.2 Flags.....	16
5.3 Effectiveness.....	16
5.4 Failed Political Actions.....	17
5.5 Stability.....	17
5.6 War.....	19
5.7 Diplomatic Opportunity.....	20
<b>6.0 Political Actions.....</b>	<b>20</b>
6.1 Alliance.....	20
6.2 Declaration of War (DOW).....	21
6.3 Diplomacy.....	21
6.4 Increase Commitment.....	22
6.5 Maneuvers.....	22
6.6 Pressure.....	22
6.7 Propaganda.....	22
6.8 Power-Specific Special Actions.....	22
<b>7.0 Military Concepts.....</b>	<b>22</b>
7.1 Occupation Limits.....	22
7.2 Movement.....	23
7.3 Range.....	24
<b>8.0 Military Actions.....</b>	<b>25</b>
8.1 Offensives.....	25
8.2 Augmentation.....	25
8.3 Builds.....	25
8.4 Deployment.....	26
8.5 Intervention.....	26
<b>9.0 Operations.....</b>	<b>27</b>
9.1 Operation Definitions.....	27
9.2 Operation Sequence.....	27
9.3 Land Operations.....	27
9.4 Naval Operations.....	28
9.5 Air Operations.....	28
9.6 Supply.....	29
9.7 Attacking a Country.....	29
9.8 Surprise Attack.....	29
<b>10.0 Combat.....</b>	<b>30</b>
10.1 Combat Sequence.....	30
10.2 Support.....	30
10.3 Air Superiority.....	30
10.4 Land Combat.....	30
10.5 Naval Combat.....	31
10.6 Air Combat.....	31
10.7 Combat Result.....	32
10.8 Losses.....	32
10.9 Aftermath.....	32
10.10 Retreat.....	33
10.11 Regroup.....	33
10.12 Triumph and Disaster.....	33
<b>Land Operation Example.....</b>	<b>34</b>
<b>11.0 Civil Wars.....</b>	<b>35</b>
11.1 Civil War Crisis Events.....	35
11.2 Aid.....	35
11.3 Civil War Resolution.....	35
11.4 Chinese Civil War.....	36
<b>12.0 Special Power Rules.....</b>	<b>37</b>
12.1 Fascist Powers.....	37
12.2 Democratic Powers.....	38
12.3 Communist Powers.....	39
<b>Credits.....</b>	<b>39</b>

4.2 生産シーケンス	14
4.3 連絡線(LOC)	14
4.4 資源と生産	14
4.5 コンバージョン(転換)	15
4.6 コンストラクション(建造)	15
4.7 ウォーオフensive(戦争攻勢)	15
4.8 修理	15
5.0 政治のコンセプト	
5.1 インタレスト(関心)	15
5.2 フラッグ(旗)	16
5.3 エフェクティブネス(効率性)	16
5.4 政治アクションが失敗した場合	17
5.5 政治的安定性	17
5.6 戦争	19
5.7 ディプロマティック・オポチュニティ(外交機会)	20
6.0 政治アクション	20
6.1 同盟	20
6.2 宣戦布告(DOW)	21
6.3 外交	21
6.4 コミットメント(戦争段階)の引き上げ	22
6.5 マニューバー【政治アクションのウォーオフensive的利用】	22
6.6 プレッシャー(圧力)	22
6.7 プロパガンダ	22
6.8 勢力ごとの固有アクション	22
7.0 軍事のコンセプト	22
7.1 スタック制限	22
7.2 移動	23
7.3 範囲	24
8.0 軍事アクション	25
8.1 オフensive(攻勢)	25
8.2 オーグメンテーション(攻勢支援)	25
8.3 生産	25
8.4 配置	26
8.5 インターベンション(干渉)	26
9.0 オペレーション(作戦)	27
9.1 作戦の定義	27
9.2 作戦のシーケンス	27
9.3 陸軍作戦	27
9.4 海軍作戦	28
9.5 空軍作戦	28
9.6 補給	29
9.7 カントリーを攻撃すること	29
9.8 奇襲攻撃	29
10.0 戦闘	30
10.1 戦闘のシーケンス	30
10.2 支援	30

## Online Q&A

If you have questions or require help with this game, please post in the game folder for *Cataclysm: A Second World War* on talk.consimworld.com (*WW2 – Global or Multi-Front* subfolder) or on the *Cataclysm* page at www.boardgamegeek.com.

*Cataclysm* ~ Rules of Play 3

- 10.3 航空優勢 30
- 10.4 陸戦 30
- 10.5 海戦 31
- 10.6 空戦 32
- 10.7 戦闘結果 32
- 10.8 損失 32
- 10.9 戦後処理 32
- 10.10 撤退 33
- 10.11 リグループ(再編成) 33
- 10.12 大勝利と災厄 33
- 陸軍作戦の例 34
- 11.0 内戦 35
- 11.1 内戦危機イベント 35
- 11.2 エイド(派閥援助) 35
- 11.3 内戦の解決 35
- 11.4 中国の国共内戦 36
- 12.0 勢力ごとの特殊ルール 37
- 12.1 全体主義陣営 37
- 12.2 民主主義陣営 38
- 12.3 共産主義陣営 39
- クレジット 39

## オンラインQ&A

このゲームに関して、疑問があったり、助けが必要な場合、コンシムワールドコムのカタクリスムゲームフォルダー(ww2世界、多正面戦線サブフォルダー)か、ボードゲーム Geek に投稿してください。

## 1.0 Over view

*Cataclysm: A Second World War* is a multi-player game simulating political and military conflict in the 1930s and 40s. The game's premise is that a second world war could have broken out at a time other than September 1939, given the numerous political crises provoked by revisionism against the post-Versailles order.

Each player commands a power or group of powers committed to an ideology: Fascism (Germany, Italy, and Japan), Communism (the Soviet Union) or Democracy (France, the United Kingdom, and the United States). The status quo favors the Democracies, while Communism and Fascism must use political or military force to revise the world order to their liking... but once all three ideologies are fighting, a second world war is on!

Many of the terms used in *Cataclysm* have very specific meanings. When the rules define a term, it appears in *gray-shaded bold Italics*. During play, consult the Glossary/Index (section G of the Playbook) for a quick reference on these terms. When referencing a rule number in this rulebook, a three-level case format (x.y.z) is used. Playbook sections begin with a letter.

## 1.0 ゲーム概要

**カタクリスム:第二次世界大戦**は、1930年代から40年代の政治・軍事闘争をシミュレートするマルチゲームです。本作の前提は、第二次世界大戦は、ヴェルサイユ体制に反発する企図が巻き起こした数多くの政治的危機により、1939年9月の時点以外でも起こりえた、というものです。

それぞれのプレイヤーは、イデオロギーごとの1つの勢力あるいは勢力群を指揮します。

ファシズム陣営:ドイツ、イタリア、日本

共産主義陣営:ソ連

民主主義陣営:フランス、イギリス、アメリカ

ステイタス・クオ(現状)は民主主義陣営に好都合でした。一方、共産主義陣営とファシズム陣営は世界秩序を彼らの好みに修正するために、政治力と軍事力を使わなくてはなりません。・・・しかし、ひとたび三イデオロギー陣営全てが闘争を始めると、第二次世界大戦が起こるのです！！

**カタクリスム**で使用される多くの用語は特定の【本作独自の】意味を持ちます。本ルールが用語を定義する時は、その用語はイタリック体強調で表記します。【原文では灰色イタリックとなっていますが日本語ではイタリック強調にしました。】ゲームプレイの際には、Glossary(用語集)(プレイブックのセクションG)を早見表として参照してください。

ルールブック中でルールの項番を参照する場合、3段階方式(X. Y. Z)が使用されています。プレイブックのセクションは、これらの文字で始まります。

## 1.1 Powers and Ideologies

There are two types of nations in *Cataclysm*, powers

## 1.1 勢力とイデオロギー

<p>and countries. <i>Powers</i> are nations run directly by players, while <i>countries</i> are minor nations with no agency of their own in the game. A power is <i>active</i> until it surrenders (5.5.4).</p> <p>Each power belongs to one of three <i>ideologies</i>: Democracy, Fascism, or Communism. A power's ideology never changes during the game.</p> <p><b>Democratic Powers</b>  <i>France United Kingdom United States</i></p> <p><b>Fascist Powers</b>  <i>Germany Italy Japan</i></p> <p><b>Communist Power</b>  <i>Soviet Union</i></p> <p>The Democratic powers are France (blue), the United Kingdom (khaki), and the United States (green). The Fascist powers are Germany (gray), Italy (yellow), and Japan (purple). The sole Communist power is the Soviet Union (red).</p> <p><b>Design Note:</b> “British” refers to the United Kingdom, and “American” refers to the United States.</p> <p>Several terms define the relationships of powers to each other.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Powers from different ideologies are <i>opposing</i> powers.</li> <li>• A power at war with at least one other power is <i>belligerent</i>.</li> <li>• Opposing powers at war with each other are <i>enemy</i> powers (5.6).</li> <li>• Powers in an alliance together are <i>allies</i> (6.1.2).</li> <li>• A counter, cube, or area is <i>friendly</i> to its controlling power, and also to its allies if they are belligerent.</li> </ul> <p>Each ideology has a <i>special rules card</i> that notes special rules for that ideology's powers (12.0). These special rules are in force at the start of all scenarios unless otherwise indicated.</p> <p><b>Design Note:</b> On the backs of the special rules cards are examples of play for various operations.</p>	<p>カタクリズムには2タイプの国家があります。「勢力」と「カントリー」です。<b>勢力(Power)</b>は、プレイヤーによって直接動かされます。一方、<b>カントリー(countries)</b>は中小国で、本作では彼らは自前のエージェンシー(代理人)を持ちません。勢力(Power)は降伏するまでは<b>アクティブ</b>です。(5.5.4)</p> <p>それぞれの勢力(Power)は民主主義、全体主義、共産主義のいずれかの<b>イデオロギー</b>に属しています。勢力(Power)のイデオロギーは、ゲーム中に変わることはありません。</p> <p>民主主義勢力(Power) フランス(青)、イギリス(カーキ)、アメリカ(緑)  全体主義勢力(Power) ドイツ(灰)、イタリア(黄)、日本(紫)  共産主義勢力(Power) ソ連(赤)</p> <p>デザインノート:「<b>British</b>(ブリティッシュ)」はUKを示し、「<b>American</b>(アメリカ)」はアメリカ合衆国を示します。</p> <p>いくつかの用語が、勢力間の関係を定義します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•異なるイデオロギーの勢力を<b>対抗勢力(opposing powers)</b>と定義します。</li> <li>•他勢力1つ以上と戦争状態の勢力を<b>交戦状態(belligerent)</b>と定義します。</li> <li>•互いに戦争している対抗勢力(<b>opposing powers</b>)は<b>敵(enemy)</b>勢力(powers)と定義します。(5.6)</li> <li>•互いに同盟している勢力を<b>同盟国(allies)</b>と定義します(6.1.2)</li> <li>•コマ、キューブ、エリアは、コントロールしている勢力に<b>友好的(friendly)</b>であると定義し、それら(コマ・キューブ・エリア)は、彼ら(当該国と同盟国は)が交戦状態にあれば、その同盟国に対しても友好的です。【本作では、当該国が交戦状態であれば、常に同盟国も交戦状態になります。(6.1.3)】</li> </ul> <p>それぞれのイデオロギーは、<b>スペシャルルールカード(special rules card)</b>を持ちます。カードにはその陣営の特別ルールが記載されています。(12.0)これらの特別ルールは、別に示されていない限り、全てのシナリオ開始時から有効です。</p> <p>デザインノート:スペシャルルールカードの裏面には、種々の作戦のプレイ例が記載されています。</p>
<p><b>1.2 Number of Players</b></p> <p><i>Cataclysm</i> plays best with <b>three</b> players, one in charge of each of the three ideologies.</p> <p>With <b>four</b> or <b>five</b> players, the Fascists and/or the Democracies can be divided. For the Fascists, one player can control Germany and the other both Italy and Japan. For the Democracies, one player can control the United Kingdom and the other both France and the United States.</p> <p>Several scenarios have been designed specifically for <b>two</b> players, specifically scenarios C.2, C.3, C.4 and C.7. Multiplayer scenarios (C.1, C.5, and C.6) can be played by only two players, with one player controlling both the Democracies and Communists. See the scenario's special rules for details.</p>	<p>1.2 プレイ人数</p> <p><b>カタクリズム</b>は3人で、1人1イデオロギーを担当するのがベストです。</p> <p>4, 5人でプレイする場合、全体主義陣営または民主主義陣営を分けることができます。全体主義陣営の場合、1人がドイツを受け持ち、もう1人がイタリアと日本を受け持ちます。</p> <p>民主主義陣営の場合、1人がイギリスを受け持ち、もう1人がフランスとアメリカを受け持ちます。</p> <p>シナリオC2、3、4、7は2人用に設計されています。</p> <p>マルチプレイヤーシナリオであるC1、5、6も二人でプレイすることができます。その場合、一人が民主主義陣営と共産主義陣営を両方受け持ちます。詳細については、シナリオの特別ルールをご覧ください。</p>
<p><b>1.3 Setup</b></p> <p>Begin by deciding which scenario to play from Section C of the Playbook and laying out the map(s) and the record display. The powers are assigned among the players and each player takes their associated counters (2.4) and power cards (2.6). Neutral counters that are not currently in use are set aside, along with any counters not currently on the map, the record display, or the powers' status cards. The crisis tables (2.7) are placed where all players can access them. Each ideology takes their dice (2.8) and player aid card. Follow the scenario set up description and begin play as indicated.</p>	<p>1.3 セットアップ</p> <p>まず、どのシナリオをプレイするかをプレイブックのセクションCをみて、決めます。マップと記録表を置きます。勢力は各プレイヤー間に割り当てられます。そして、それぞれのプレイヤーは、関連するコマ(2.4)と勢力カード(2.6)を受け取ります。現時点で使用しない中立コマは、地図、記録表、勢力カードの上に現時点で置かれていないコマと一緒に、わきに置いておきます。クライシステーブル(2.7)は、全てのプレイヤーが見える場所に置いておきます。それぞれのイデオロギーは自分の分のダイス(2.8)とプレイヤーエイド表を受け取ります。シナリオのセットアップ記載に従い、示されているようにプレイを開始します。</p>



<p><b>1.4 Game Information</b> All players may freely inspect all game pieces on the map or status cards at any time (<i>exception: the contents of the action cup are hidden from all players</i>). <b>4 Cataclysm ~ Rules of Play</b> © 2018 GMT Games, LLC</p> <p><b>1.5 Negotiations</b> Players may freely negotiate at the table at any time, so long as the flow of play is not unduly interfered with. However, any deals made are non-binding, and cannot change the game state directly (i.e., no trading or lending of resources, units, control of areas, etc.)</p>	<p>1.4 ゲームの情報 全てのプレイヤーは地図上やステータスカード上の全てのコマを、いつでも自由に見ることができます。(例外:アクションカップの中身は、全てのプレイヤーから隠されています。)</p> <p>1.5 交渉 プレイヤーはゲームの進行を著しく阻害しない限り、いつでも自由に他プレイヤーと交渉できます。しかし、全ての談合(交渉)はプレイヤーの行動を制約するものではありませんし、ゲームの状態を直接変更することはできません。(すなわち、資源、ユニット、エリア支配などを取引したり、貸し借りすることはできません。)</p>
<p><b>1.6 Ending the Game</b> The game ends immediately when one or more of the following conditions apply: • All powers in one ideology have surrendered (5.5.4). • One ideology has caused the surrender of two powers (i.e., has two <i>Surrender</i> markers on the political display). • War status is <i>Global War</i> and no powers are belligerent (5.6.3). If not ended due to the above, the game ends when the scenario-designated final game turn is finished, or at the end of the turn indicated by the <i>Global War</i> marker (5.6.5), whichever is later. <b>Design Note:</b> Even though a typical full game will end in 1945–46, if Global War starts late, the game is extended to accommodate the fighting. When the game ends, proceed immediately to scoring (1.7.1) to determine the winning ideology.</p>	<p>1.6 ゲームの終了 次のひとつないし複数の条件が満たされると直ちにゲームは終了します。 • 1イデオロギーの全ての勢力が降伏した場合 (5.5.4) • 1イデオロギーが2つの勢力を降伏させた場合(すなわち、2つの<b>降伏</b>マーカーを政治表上に持った場合) • 戦争状態が<b>グローバルウォー(世界戦争)</b>であり、かつ、交戦状態(belligerent)の勢力がない場合(5.6.3)</p> <p>上記の条件を満たさない場合、シナリオが示す最終ターン、または、<b>グローバルウォー(世界戦争)</b>マーカー(5.6.5)が示すターンの、いずれか遅いほうのターンが終わると、ゲームは終了します。</p> <p>デザインノート:(つまり、)フルゲームは通常、1945-46年に終わりますが、グローバルウォーが遅くに起こると、ゲームターンは闘争に対応するために延長されます。</p> <p>ゲームが終了したら、勝利したイデオロギーを決めるために、直ちに(勝利)得点計算を行います。(1.7.1)</p>
<p><b>1.7 How to Win</b> In most scenarios, the winner is determined by which ideology has the greatest number of <i>victory points</i> when the game ends. <b>1.7.1 Scoring</b> A power scores victory points for controlling land or mixed areas. Each power has two victory markers (positive/negative and +10/+20) used to record victory points immediately as they are gained or lost. There are also ideology victory markers to track the total for each ideology. Markers on the victory track should always reflect the current situation on the board. A power's victory point total at any given time is equal to the number of its cubes in areas on the map (2.4.1), minus the number of cubes of other colors in its home or colony areas (this includes cubes from powers in its own ideology). <b>A power's score may be negative.</b> An inactive power (due to surrender, 5.5.4) is still counted for scoring. <b>Design Note:</b> Scoring is easy—just count the number of your cubes on the map, then subtract the number of neutral or other power's cubes in your home and colony areas. <b>1.7.2 Determining the Winner</b> At the end of the game, total the victory points of all powers in each ideology; the ideology with the highest total wins. This can be tracked during the game with the ideology victory point markers. If one or more ideologies are tied for the highest total, the <b>Communists</b> win if they are one of the tied ideologies;</p>	<p>1.7 ゲームの勝ち方(勝利条件) ほとんどのシナリオでは、ゲーム終了時にもっとも多くの<b>勝利得点(victory points)</b>を持つイデオロギーが勝利します。</p> <p>1.7.1 (勝利)得点計算 1つの勢力は支配している陸上・混合エリアで得点を計算します。それぞれの勢力は2つの勝利得点マーカーを持ちます。(ポジティブ/ネガティブ、+10/+20)勝利得点を得たり失ったりしたら、直ちに記録トラック上で記録します。イデオロギーの勝利得点マーカーもあり、それぞれのイデオロギーごとの合計勝利得点を表します。勝利トラック上のマーカーは、常に盤面上の現時点における状態(得点)を反映しているべきです。 1つの勢力が持つ勝利得点の合計は、マップ上のエリアに置かれている当該勢力のキューブの数から(2.4.1)、当該勢力の本国および植民地に置かれている他の色(他勢力)のキューブの数を差し引いた数です。(差し引く数には、当該勢力と同じイデオロギーの勢力のキューブも含まれます。) 勢力の勝利得点は、マイナスになることもあり得ます。</p> <p>非活性の勢力(降伏による。(5.5.4))も得点計算します。</p> <p>デザインノート:得点計算は簡単です。単にマップ上のあなたのキューブの数を数え、あなたの本国及び植民地に置かれている中立または他勢力のキューブの数を差し引くだけです。</p> <p>1.7.2 勝者の決定 ゲーム終了時に、それぞれのイデオロギーごとに勝利得点を合計します。もっとも多くの勝利得点を持っているイデオロギーが勝利します。これは、ゲームの間中は、イデオロギー勝利得点マーカーで表示しておくのがよ</p>

<p>otherwise, the <b>Fascists</b> win.  <b>Design Note:</b> If two players control powers in the winning ideology, they may compare their scores to determine who "won more".</p>	<p>いでしょう  複数のイデオロギーの勝利得点と同点トップの場合、そのうちの 하나가共産主義陣営であれば、共産主義陣営が勝利します。共産主義陣営がない場合、全体主義陣営が勝利します。</p> <p>デザインノート: 勝利したイデオロギーを二人のプレイヤーが受け持っていた場合、彼らの勝利得点を比べて、どちらがより勝ったかを決めてもよいです。</p>
<p><b>2.0 Components</b></p> <p>Your copy of <i>Cataclysm</i> contains:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Two 17" x 22" maps, depicting Europe, the Pacific Ocean, and nearby regions as they existed circa 1933.</li> <li>• 456 double-sided 9/16" counters, in two sheets.</li> <li>• 160 wooden cubes in eight colors:  17 blue cubes for France.  32 grey cubes for Germany.  12 yellow cubes for Italy.  22 purple cubes for Japan.  22 red cubes for the Soviet Union.  17 khaki cubes for the United Kingdom.  22 green cubes for the United States.  16 white neutral cubes.</li> <li>• One rulebook (you're reading it).</li> <li>• One playbook with scenarios, notes, and an extended example of play.</li> <li>• One 8.5" x 11" record display with tracks and boxes needed for play (and civil war examples of play on the back).</li> <li>• One double-sided 8.5" x 11" card with the Crisis tables.</li> <li>• Ten 8.5" x 5.5" power status and ideology special rules cards (with history briefs and examples of play on the back).</li> <li>• Three 11" x 17" folding player aid cards.</li> <li>• Nine dice in three colors:  3 red dice for the Communists.  3 blue dice for the Democrats.  3 black dice for the Fascists.</li> </ul> <p><b>Contacting GMT Games</b>  If any game components are missing or damaged you may contact GMT by email at <a href="mailto:gmtoffice@gmtgames.com">gmtoffice@gmtgames.com</a>, by phone at 800-523-6111 (US and Canada) or 559-583-1236, or check our online game page at <a href="http://www.gmtgames.com">www.gmtgames.com</a>.</p>	<p>2.0 コンポーネント  <b>カタクリスム</b>には次のものが入っています。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2枚の17×22インチマップ。マップは、ヨーロッパと太平洋と、1933年ごろに存在していた周辺領域を描いています。</li> <li>• 456個の9/16インチ両面コマ（2シート分）</li> <li>• 160個の木製キューブ。8色で:  17 フランス用青キューブ  32 ドイツ用灰キューブ  12 イタリア用黄キューブ  22 日本用紫キューブ  22 ソ連用赤キューブ  17 イギリス用カーキキューブ  22 アメリカ用緑キューブ  16 中立用白キューブ</li> <li>• ルールブック1冊(本書です)</li> <li>• シナリオ、ノート、派生的なプレイ例が記載されたプレイブック1冊</li> <li>• 8.5×11インチ記録・ボックス表(内戦例が裏に載ってます。)1枚</li> <li>• 両面にクライシステーブルが載った8.5×11インチカード1枚</li> <li>• 10枚の8.5×5.5インチ勢力ステータス・イデオロギースペシャルルールカード。(裏面には歴史の概略とプレイ例が載っています。)</li> <li>• 3枚の折りたたまれた11×17インチプレイヤーエイドカード</li> <li>• 3色9個のダイス  共産主義陣営用の3赤ダイス  民主主義陣営用の3青ダイス  全体主義陣営用の3黒ダイス</li> </ul> <p>GMTゲームスへの連絡  もし欠品や不良品がありましたら、GMT社に電子メール <a href="mailto:gmtoffice@gmtgames.com">gmtoffice@gmtgames.com</a> か電話で連絡 800-523-6111 559-583-1236, するか、オンラインゲームページ <a href="http://www.gmtgames.com">www.gmtgames.com</a> をチェックしてください。</p>
<p><b>2.1 Maps</b>  <i>Cataclysm</i> splits the playing area into two maps. The <b>European</b> map runs from South Africa to the Barents Sea, and the <b>Pacific</b> map runs from Dutch Harbor to the South Indian Ocean. Some scenarios only use one map, in which case all areas on the other map are out of play.</p> <p><b>2.2 Areas</b>  The maps are divided into three types of <i>areas</i> representing the various nations and bodies of water during the 1930s and 40s.  <b>Land Area</b> – land and air units may enter and occupy (7.1.1). Naval units may enter and occupy coastal land</p>	<p>2.1 マップ  <b>カタクリスム</b>のプレイエリアは2つのマップに分かれています。ヨーロッパマップは南アフリカからバレンツ海まで、太平洋マップはダッチハーバーから南インド洋まで描かれています。いくつかのシナリオは1つのマップしか使わず、その場合、他方のマップは使用しません。</p> <p>2.2 エリア  マップは3種類の<b>エリア</b>にわかれています。これらは1930-40年代の様々な国と水域を表しています。</p>



<p>areas (2.2.1) (<i>example: Benelux</i>).</p> <p><b>Sea Area</b> – all units may enter, but occupation is usually prohibited (7.1.2) (<i>example: Western Approaches</i>).</p> <p><b>Mixed Area</b> – combines both land and sea in one area. All units may enter and occupy (7.1.1). Denmark, Hokkaido, Java, New Guinea, Philippines, and Turkey are the only mixed areas.</p> <p>An on-map unit must always be located in a single specific area. Areas are <i>adjacent</i> if they share a non-red border, or are connected by a map connector (2.3.6) or white arrow (2.2.7). Units move (7.2) from area to adjacent area.</p> <p>Red borders are impassable and may not be crossed. Areas separated by red borders are <i>not</i> adjacent. Gray-shaded areas with no name are out of play and may not be entered by any unit.</p> <p><i>Example: Turkey is a mixed area, including the straits. It is adjacent to three sea areas (Black Sea, Aegean Sea, and Eastern Mediterranean) and six land areas (Caucasus, Persia, Iraq, Syria, Greece, Bulgaria).</i></p>	<p>陸上エリア-陸軍と空軍ユニットは進入でき、エリアにとどまることができます。(occupy)(7.1.1)海軍ユニットは沿岸陸上エリアに進入し、エリアにとどまることができます。(2.1.1)(例:ベネルクス)</p> <p>海上エリア-全てのユニットは進入できます。しかし、エリアにとどまるとは基本的にできません。(7.1.2)(例; Western Approaches ブリテン島西方)</p> <p>混合エリア-陸上と海上が1つのエリアで結合している場合です。全てのユニットは進入、およびエリアにとどまることができます。(7.1.1)デンマーク、北海道、ジャワ、ニューギニア、フィリピン、トルコだけが混合エリアです。</p> <p>マップ上のユニットは常に単独の特定のエリアに置かれなくてはなりません。エリアは、赤色ではない境界線を共有している場合、または、マップコネクター(2.3.6)または、白矢印(2.2.7)で接続されている場合は、<b>隣接(adjacent)</b>しています。ユニットは一つのエリアから、隣接したエリアに移動します。(7.2)</p> <p>赤い国境線は通過不能で横断できません。赤い国境線で分かれているエリアは隣接していません。名前のない灰色の影のあるエリアは、ゲームでは使用せず、ユニットは進入できません。</p> <p>例:トルコは海峡を含む混合エリアです。3つの海上エリア(黒海、エーゲ海、東地中海)と接していて、6つの陸上エリアと接しています。(コーカサス、ペルシア、イラク、シリア、ギリシャ、ブルガリア)</p>
<p><b>2.2.1 Coastal Areas</b></p> <p>All mixed areas, and all land areas adjacent to at least one sea area, are <i>coastal areas</i>.</p> <p>A unit in <b>Egypt</b>, <b>Ruhr</b>, or <b>South Africa</b> may move (7.2) or support (10.2) into any adjacent sea area if otherwise eligible. No unit may use naval movement <b>through</b> (i.e., into and out of) one of these areas unless it is friendly (1.1).</p> <p><i>Example: A British unit beginning in Egypt may move to either the Eastern Mediterranean or the Arabian Sea. However, a British unit may only move through Egypt, from the Eastern Mediterranean to the Arabian Sea, if Egypt is friendly.</i></p> <p><b>Finland</b>, <b>Lombardy</b>, and <b>Spain</b> each have two different coasts that are not connected. Finland has one coast adjacent to the Gulf of Bothnia and one adjacent to the Barents Sea. Lombardy has one coast adjacent to the Adriatic Sea and one adjacent to the Tyrrhenian Sea. Spain has one coast adjacent to the Western Approaches and one adjacent to the Mid-Atlantic Ocean and Western Mediterranean. A naval unit in Finland, Lombardy, or Spain must be clearly located on one specific coast; naval movement is prohibited directly between the two coasts.</p> <p><b>Siam</b> has a single coast, adjacent to the Gulf of Siam. The portion of its coastal border that is red is impassable.</p> <p><b>2.2.2 Ports and Airfields</b></p> <p>An area is a <i>port</i> if it is a coastal area (2.2.1), or if it is a sea area containing a naval base (2.3.2).</p> <p>An area is an <i>airfield</i> if it is a land or mixed area, or if it is a sea area containing an air base (2.3.2).</p> <p>Ports and airfields determine what areas can be occupied by naval and air units (7.1), respectively.</p> <p><b>2.2.3 Home Areas and Colonies</b></p> <p>At the start of 1933, a power controls all land and mixed areas in that power's color.</p> <p>If an area in a power's color has its name in a block matching the power's color, it is a <i>home area</i>; otherwise it is a <i>colony</i>. A power's <i>capital</i> is the home area with its name in ALL CAPS.</p> <p><i>Example: Canada is a home area of the United Kingdom, but India is a colony. London is the United Kingdom's capital.</i></p> <p><b>Design Note:</b> Yeah, we know it's not right to call the various political entities in the Commonwealth "colonies"</p>	<p>2.2.1 沿岸エリア</p> <p>全ての混合エリアと、最低1つの海上エリアと隣接している全ての陸上エリアは、<b>沿岸エリア(coasutal areas)</b>です。</p> <p>エジプト、ルール、南アフリカのユニットは、他条件が適格であれば、隣接海上エリアに移動(7.2)または支援(10.2)ができます。</p> <p><b>【ただし、】</b>上記3エリアは、友好的(1.1)でない限り、これらのうちの一つのエリアを海上移動で通過(through)できません。(すなわち、中に入って、それから外に出ること)</p> <p>例:イギリスユニットがエジプトで移動を開始し、東地中海かアラビア海に移動することができる。しかし、イギリスユニットは、エジプトが友好的な場合にのみ、エジプトを通過して、東地中海からアラビア海に移動できる。</p> <p>フィンランド、ロンバルディア、スペインは、2つの異なる沿岸を持ち、それらは接続されていません。フィンランドはボスニア湾に隣接する沿岸と、バレンツ海に接する沿岸を持ちます。ロンバルディアはアドリア海に接する沿岸と、ティレニア海に接する沿岸を持ちます。スペインはWestern Approaches(イギリス西方海域)に接する海岸と、中部大西洋および西部地中海に接する海岸を持ちます。フィンランド、ロンバルディア、スペインの海軍ユニットは、どの特定の沿岸に存在するかを明確にしなくてはなりません。これら2つの沿岸は海上移動で直接往来することが禁じられています。</p> <p>シヤムは、シヤム湾に隣接する1つの沿岸を持ちます。赤色の沿岸国境線は通過できません。</p> <p>2.2.2 港(ports)と空港(airfields)</p> <p>沿岸エリア(2.2.1)、および海軍基地(navalbase)(2.3.2)を持つ海上エリア、は<b>港(port)</b>です。陸上エリアと混合エリア、及び空軍基地(airbase)(2.3.2)を持つ海上エリア、は、<b>空港(airfield)</b>です。港と空港は、それぞれ海軍・空軍ユニットがエリアにとどまることができるかを決定します。(7.1)</p> <p>2.2.3 本国エリアとコロニー</p> <p>1933年の開始時に、1つの勢力は、その勢力の色が付いた、全ての陸上・混合エリアを保持しています。勢力の色のブロックの中に地名が書かれている(縁取りされている)エリアは本国エリア(<b>home area</b>)です。そうでない場合は<b>コロニー(colony)</b>です。勢力の<b>首都(capital)</b>は本国、かつ、地名が全部大文字で書かれていま</p>

<p>... but it's simpler.  Colony areas have the following rule exceptions:  • An enemy power that conquers (10.9) a colony does not gain a flag or cause a stability test, unless the colony contains a resource (2.3.8).  <b>6 Cataclysm ~ Rules of Play</b>  © 2018 GMT Games, LLC  • Colonies are ineligible for diplomacy attempts during the surrender procedure (5.5.4).  • Democratic powers may not collect resources from colonies while <i>Status Quo</i> is in effect (12.2).  A colony no longer controlled by its original power is a country (2.2.5) for all game purposes. If the original power regains control, it returns to colony status.  <b>Design Note:</b> The strategic importance of the Suez Canal to the mercantile economy of the UK was such that any act of seizing control of Egypt and the Suez Canal would have been viewed as an act of war against the UK. For that purpose, we have treated Egypt as a colony in the game even though it technically was not.</p>	<p>す。</p> <p>例: カナダはイギリスの本国エリアです。しかし、インドはコロニーです。ロンドン、イギリスの首都です。</p> <p>デザインノート: たしかに、英連邦内の様々な政治実体を(一括で)「コロニー」と呼ぶことは正しくないことはわかっているのですが、ここはシンプルにしました。</p> <p>コロニーエリアは次の例外ルールを持ちます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• あるコロニーが資源(2.3.8)を持たない限り、そのコロニーを占領(conquer)(10.9)した敵勢力はフラッグをもらえませんし占領された相手には安定度テストを引き起こしません。</li> <li>• コロニーは、降伏手順(5.5.4)の際に、外交の試み(diplomacy attempt)【外交機会(diplomatic opportunity)のことと思われます。】を受けません。</li> <li>• 民主主義勢力は、<b>ステイタス・クオ(Status Quo)</b>(12.2)が適用されている状態では、コロニーから資源を集めることができません。</li> <li>• コロニーは、それをもともと保持する勢力が支配を失うと、ゲーム上全ての目的においてカントリー(2.2.5)となります。もし、もともと保持する勢力が支配を再び得ると、コロニーの地位に戻ります。</li> </ul> <p>デザインノート: スエズ運河のイギリスにおける経済的戦略重要性のため、エジプトとスエズ運河を支配権を得ようとする行動は、イギリスに対する戦争を仕掛ける行動とみなされていました。そのため、専門的には違いますが、エジプトをゲーム上コロニーとして扱っています。</p>
<p><b>2.2.4 Area Control</b>  A power <i>controls</i> its home and colony areas containing no opposing or neutral cubes. A power also controls any other areas containing at least one of its own cubes. A power that has surrendered (5.5.4) never controls any areas.  Land areas (including the land portion of mixed areas) are either controlled by a single power or uncontrolled. Sea areas (including the sea portion of a mixed area) are never controlled by any power. Ownership of a base (2.3.2) in an area does not provide control of the area. Control of an area is important for scoring (1.7.1), collection of resources (4.4.2), and deploying units (8.4). Control may change due to crisis events (3.7.4), diplomacy (6.3), or military conquest (10.9).  When control of an area changes, remove all cubes, aid markers, and any <i>Civil War</i> marker from the area. A power gaining control of an area not printed in its color places its cube there (two cubes if it is a capital). Adjust victory points for each cube added or removed (1.7.1). Units that are no longer eligible to occupy the area must immediately retreat (10.10).</p>	<p><b>2.2.4 エリア支配(control)</b>  ある勢力は、対抗勢力や中立のキューブが置かれていない、本国とコロニーエリアを<b>支配(control)</b>しています。また、ある勢力は最低1つの自身のキューブを含む他エリアも支配しています。降伏(5.5.4)した勢力はエリアを支配できません。  陸上エリア(混合エリアの陸上部分を含む)は、単一勢力に支配されるか、あるいは無支配状態かのいずれかです。  海上エリア(混合エリアの海上部分を含む)は、どの勢力にも支配されません。基地の持ち主であることは(2.3.2)、そのエリアに支配をもたらしません。  エリア支配は勝利得点計算(1.7.1)、資源の収集(4.4.2)、ユニットの展開(8.4)の際に重要です。  エリアの支配はクライシスイベント(3.7.4)や外交(6.3)、軍事的征服(10.9)により変わります。</p> <p>あるエリアの支配が変わった場合、そのエリアから、全てのキューブとエイドマーカー、および<b>内戦(Civil war)マーカー</b>を取り除きます。地の色と異なる勢力がエリアの支配を得た場合、その勢力の1つのキューブを当該エリアに置きます。(そのエリアが首都の場合、2つのキューブを置きます。)キューブの増減に伴い、記録表上の勝利得点を調整してください。(1.7.1)  そのエリアをとどまる適格性を失ったユニットは、速やかに撤退しなくてはなりません。(10.10)</p>
<p><b>2.2.5 Countries</b>  Land or mixed areas that are not a home or colony area are <i>countries</i>.  A country is <i>controlled</i> if a power has a cube (2.4.1) in it; otherwise it is <i>uncontrolled</i>.  A country is <i>garrisoned</i> if it contains a power's land unit; otherwise it is <i>ungarrisoned</i>. The presence of a minor army or a non-land unit does not count. All uncontrolled countries are also ungarrisoned, by definition.  <b>Example:</b> Germany has a cube in Rumania, but the only unit</p>	<p><b>2.2.5 カントリー</b>  本国とコロニーではない、陸上エリアおよび混合エリアは<b>カントリー(countries)</b>です。  カントリーは、そこにある勢力がキューブを置いたら(2.4.1) <b>支配されます。(controlled)</b>  カントリーはある勢力の陸軍ユニットがいれば、<b>守備されています。(garrisoned)</b>さもなければ、<b>守備されていません。(ungarrisoned)</b>中小国の軍隊や、陸軍以外のユニットは数えません。【考慮しません。】この定義により、支配されていないカントリーは守備されていません。</p>



<p><i>there is the Rumanian minor army. Rumania is a controlled, ungarrisoned country.</i></p>	<p>例:ドイツはルーマニアにキューブを持っています。しかし、そこにはルーマニア中小国軍しかいません。ルーマニアは支配されていますが、守備されていないカントリーです。</p>
<p><b>2.2.6 China</b> China (colored in orange) is not a power. Instead it consists of several independent countries. Note that Manchuria is a separate country and is not part of China. Special rules apply to China concerning the Chinese Civil War (11.4).</p>	<p>2.2.6 中国 中国(オレンジ色のエリア)は勢力ではありません。その代わりにいくつかの独立したカントリーで構成されています。満州は分離したカントリーで、中国の一部ではありません。中国では、国共内戦に関する特別ルールが適用されます。(11.4)</p>
<p><b>2.2.7 Off-Map Areas</b> The following areas are <i>off-map areas</i>: • Barents Sea (<i>Sea area</i>). • South Africa (<i>Coastal land area</i>). • Arabian Sea (<i>Sea area</i>). An off-map area represents territory that would not fit on the map without severe distortion, but is otherwise treated normally in game terms. <b>White arrows</b> show to what areas an off-map box is adjacent. Off-map areas adjacent to at least one sea or mixed are coastal areas.</p>	<p>2.2.7 盤外エリア 次のエリアは<b>盤外エリア(off-map area)</b>です。 • バレンツ海(海上エリア) • 南アフリカ(沿岸陸上エリア) • アラビア海(海上エリア) 盤外エリアは大きなゆがみなくマップを描けない領域を表していますが、それ以外では普通のエリアとして扱います。 白い矢印は盤外エリアと、どのエリアが隣接しているかを示しています。最低1つの海上エリアか混合エリアと接している盤外エリアは、沿岸エリアです。</p>
<p><b>2.2.8 Remote Areas</b> The following areas are <i>remote areas</i>: • California • Canada • South Africa • Urals • Washington DC A remote area can only be entered by units belonging to the area's controller. An unlimited number of such units may occupy the area (<i>exception: Delay boxes, 2.3.5</i>). Other powers can never gain control of a remote area by any means. A remote area may become a country (with a neutral cube) if its power surrenders (5.5.4). <b>Design Note:</b> Since enemy units cannot enter remote areas, they are safe from attack.</p>	<p>2.2.8 遠隔エリア 次のエリアは<b>遠隔エリア(remote area)</b>です。 • カリフォルニア • カナダ • 南アフリカ • ウラル • ワシントンDC 遠隔エリアには、エリアの支配者のユニットしか進入できません。無制限の数のユニットがそのエリアにとどまることができません。(例外;遅延ボックス2.3.5) 他勢力は決して遠隔エリアの支配権を得ることができません。もしその勢力が降伏(5.5.4)した場合、遠隔エリアはカントリーになりえます。(中立キューブにより)  デザインノート:遠隔エリアに敵ユニットは進入できませんので、攻撃から安全です。</p>
<p><b>2.3 Map Features</b> <b>2.3.1 Adverse Terrain</b> <i>Adverse terrain</i>, represented on the maps by a rough texture effect, reflects difficult or mountainous terrain that negates armor superiority and gives the defender a +1 to their combat score (10.4).</p>	<p>2.3 マップの造作(Feature) 2.3.1 難地形 <b>難地形(Adverse terrain)</b>は、粗いきめの背景で表されています。これは、困難な地形や、山岳地形を表しており、装甲優勢を無効とし、戦闘時に防御側に+1修正を与えます。(10.4)</p>
<p><b>2.3.2 Bases</b> Some sea areas have <i>base</i> symbols printed in them, representing facilities on landmasses too small to count as an area. Bases start the game either owned by a specific power (indicated by a roundel) or unowned (no roundel). Ownership of a base may change due to a base capture operation (9.4.2), but bases are never created or destroyed (<i>exception: special British bases, 2.3.3</i>).</p>	<p>2.3.2 基地 いくつかの海上エリアには、<b>基地(base)</b>シンボルがついています。基地は、エリアとしてみるには小さすぎる土地の上にある施設を表しています。  基地は、ゲーム開始時に、特定の勢力に所有されているか(国旗が丸く表記されてます)、所有者がいないか(国旗が表記されていません)のいずれかです。 基地の所有権は、基地占領作戦(9.4.2)により変更しえます。しかし、基地は決して新たにつくられませんし、破壊もされません。(例外:特別イギリス基地2.3.3)</p>

<p><b>IMPORTANT:</b> Ownership of a base does <i>not</i> provide control of the sea area the base is in. Sea areas are never controlled; a base merely allows units to occupy a sea area.</p> <p><b>Design Note:</b> Bases are not separate locations; they are merely symbols/markers that allow units to remain in areas normally prohibited.</p> <p>There are two types of bases: air bases and naval bases. An <i>air base</i> (airfield symbol) makes its area an airfield. This allows one friendly air unit to occupy its area, and while belligerent one friendly strategic air force to occupy each adjacent sea area (7.1.2).</p> <p>A <i>naval base</i> (anchor symbol) makes its area a port. This allows one friendly naval unit to occupy its area, and while belligerent one friendly naval unit to occupy each adjacent sea area (7.1.2). A belligerent friendly submarine pack may occupy a sea area up to two sea areas from a naval base.</p> <p><b>Design Note:</b> Every naval base also includes an air base.</p> <p>The presence of a logistics unit (7.1.4) increases the occupation limits of an area with a base.</p>	<p>重要: 基地の所有権は、海上エリアの支配権をもたらしません。海上エリアは決して支配されません。基地は、単にユニットが海上エリアにとどまることを許すのみです。</p> <p>デザインノート: 基地は独立した地域ではありません。基地は、通常禁止されている、ユニットがそのエリアにとどまることを許しているという、シンボル/マーカーにすぎません。</p> <p>基地には、空軍基地と海軍基地の2種類があります。</p> <p><b>空軍基地 (air base)</b> (空港シンボル) はそのエリアを空港にします。空軍基地は、1つの友好的空軍ユニットをそのエリアにとどまらせることを許します。また、交戦状態の場合、それぞれ隣接する海上エリアに、1つの友好的戦略空軍がとどまることも許します。(7.1.2)</p> <p><b>海軍基地 (naval base)</b> (錨シンボル) はそのエリアを港にします。海軍基地は、1つの友好的海軍ユニットをそのエリアにとどまらせることを許します。また、交戦状態の場合、それぞれ隣接する海上エリアに、1つの友好的海軍ユニットがとどまることも許します。(7.1.2) 交戦している友好的潜水艦 1 ユニットの海軍基地から2エリアの距離の海上エリアにとどまることができます。</p> <p>デザインノート: 全ての海軍基地は、空軍基地を含みます。</p> <p>兵站ユニット(7.1.4)の存在は、当該エリアにおける、基地によるスタック制限を上昇させます。</p>
<p><b>2.3.3 Special British Bases</b></p> <p>In some scenarios, the United Kingdom has naval bases in the countries Guangdong, Java, and Spain. These bases do not provide control of the country, but do provide an interest (5.1) in the area. Like other naval bases, they allow eligible units to occupy the country (and adjacent sea areas if belligerent) while the associated country remains uncontrolled.</p> <p><b>Design Note:</b> These bases represent Hong Kong, Sarawak and Gibraltar, respectively. Gibraltar is on the south coast of Spain (2.2.1). Unlike many WW2 games, Gibraltar does not restrict enemy movement between the Atlantic Ocean and the Mediterranean Sea. Special British bases cannot be captured, but are instead removed from play if a base capture operation is successful against their area (9.4.2).</p> <p>If another Democratic power gains control of a country with a special British base, normal occupation limits (7.1) still apply—these bases simply allow units friendly to the United Kingdom to occupy the area even if not allied with the controlling power.</p> <p>If a country with a special British base is attacked, ignore all British units in the area if the United Kingdom is not at war with the attacking power (the attack still counts as a provocation due to British interest, 5.2.3). If an opposing power gains control of the country, remove the base marker, and any friendly units there must immediately retreat (10.10).</p>	<p>2.3.3 特別イギリス基地</p> <p>いくつかのシナリオでは、イギリスは広東、ジャワ、スペインに海軍基地を持っています。これらの基地は、カントリーの支配権をもたらしますが、そのエリアにインタレスト(関心) (interest) (5.1) をもたらします。他の海軍基地と同様に、これらも、そのカントリーが非支配のままであっても、ユニットにそのカントリーにとどまらせることを許します。(交戦状態の場合は、隣接海上エリアにも)</p> <p>デザインノート: これらの基地は、それぞれ香港、サラワク、ジブラルタルを表します。ジブラルタルは、スペインの南沿岸(2.2.1)に位置します。多くの第二次世界大戦ゲームと異なり、ジブラルタルは、敵が大西洋と地中海の間を移動することを妨げません。</p> <p>そのエリアに対する基地占領作戦(9.4.2)が成功すると、特別イギリス基地は占領される代わりに、ゲームから除去されます。</p> <p>もし、他の民主主義陣営勢力が特別イギリス基地のあるカントリーの支配権を得ると、通常のスタック制限(7.1)が適用されます。その場合これらの基地は、当該勢力とイギリスが同盟していなくても、イギリスに友好的な勢力のユニットに、そのエリアにとどまることを許すだけです。</p> <p>もし特別イギリス基地を含むエリアが攻撃されても、攻撃してきた勢力とイギリスが戦争状態にない場合、そのエリアにいるイギリスユニットは無視されます。(しかし、その攻撃はイギリスのインタレスト(関心)を刺激 (provocation) することになります。5.2.3) もし対抗勢力がそのカントリーの支配権を得たら、特別イギリス基地マーカーを取り除き、そこにいる友好的ユニットは直ちに撤退しなくてはなりません。(10.10)</p>
<p><b>2.3.4 Crossing Arrows</b></p> <p>A black <i>crossing arrow</i> connects two areas</p>	<p>2.3.4 矢印</p>

<p>divided by a strait or other narrow body of water. The areas are adjacent for all purposes. Attacking across a strait gives the defender +1 to their combat score (10.4). A black crossing arrow also permits naval movement between a mixed area and an adjacent coastal area (7.2.2). A blue crossing arrow with airplane icons indicates two non-adjacent land or mixed areas that are still close enough for air operations. The areas are adjacent for movement (7.2.3) and support (10.2) of <i>air units</i> only.</p> <p><i>Example: Siam is not adjacent to the Bay of Bengal due to the red impassable border, but air forces can fly from Java to Siam across the impassable border because of the blue crossing arrow.</i></p>	<p>黒い<b>矢印</b>(<i>crossing arrow</i>)は、海峡やその他の狭い水域により分けられた2つのエリアを接続します。この2つのエリアは、全ての目的で隣接していることとなります。</p> <p>海峡越えの攻撃は、防御側に+1戦闘修正を与えます(10.4) 黒い矢印は混合エリアや隣接する沿岸エリアの間の海軍移動も許します。(7.2.2)</p> <p>航空機マーク付きの青い矢印は2つの隣接していない陸上ないし混合エリアが空軍作戦を行うには十分に近いことを示します。</p> <p>この2つのエリアは、<b>空軍ユニット</b>の移動(7.2.3) および支援(10.2)の目的にのみ、隣接扱いとなります。</p> <p>例: シyamは赤い通行不能国境線のため、ベンガル湾と隣接していない。しかし、空軍は青矢印のため、ジャワからシyamの通行不能国境線を飛行することができる。</p>
<p><b>2.3.5 Delay Boxes</b></p> <p>The following areas contain a <i>Delay box</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• California</li> <li>• South Africa</li> <li>• Urals</li> </ul> <p>Moving units must stop upon entering an area with a <i>Delay box</i> and may move no further during that action. Temporarily place such units in the <i>Delay box</i> as a reminder; at the end of the action, move them to the area proper.</p> <p>A line of communications (4.3) can only be traced into or out of an area with a <i>Delay box</i>, not through.</p>	<p>2.3.5 遅延ボックス</p> <p>次のエリアは<b>遅延ボックス</b>(<i>Delay box</i>)を持ちます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•カリフォルニア</li> <li>•南アフリカ</li> <li>•ウラル</li> </ul> <p>移動しているユニットは、遅延ボックスがあるエリアに入ると、移動を停止しなくてはならず、その行動【つまり一度の行動】ではそれ以上先に進めません。</p> <p>それを判別するため、一時的にそれらのユニットは遅延ボックスに送ります。当該行動終了時に、それらのユニットをエリアに移します。</p> <p>連絡線(4.3)は、遅延ボックスのあるエリアの中に引いたり、あるいは外に引くことはできませんが、通過はできません。</p>
<p><b>2.3.6 Map Connectors</b></p> <p>A <i>map connector</i> connects two areas on different maps. Areas that share a map connector are adjacent for all purposes. A map connector is traversable by land and air movement if it is a white circle, by naval movement if it is a light blue circle, or both if half white and half blue. Each connector has an ID letter:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>A:</b> Connects Washington DC (Europe) and California (Pacific).</li> <li>• <b>B:</b> Connects Urals (Europe) and Siberia (Pacific).</li> <li>• <b>C:</b> Connects Persia (Europe) and India (Pacific).</li> <li>• <b>D:</b> Connects Arabian Sea (Europe) and Indian Ocean (Pacific).</li> </ul>	<p>2.3.6 マップコネクター</p> <p><b>マップコネクター</b>(<i>map connector</i>)は2つの異なるマップを接続します。マップコネクターを共有するエリア同士は、あらゆる目的で隣接しています。マップコネクターは、白い円があれば、陸上移動、航空移動により横切ることができます。青い円があれば、海上移動により横切ることができます。白と青の半円がある場合、陸上・航空・海上移動ができます。</p> <p>それぞれのコネクターは、次の識別情報を持ちます。</p> <p>A: ワシントン(ヨーロッパ)とカリフォルニア(太平洋)を接続します。</p> <p>B: ウラル(ヨーロッパ)とシベリア(太平洋)を接続します。</p> <p>C: ペルシア(ヨーロッパ)とインド(太平洋)を接続します。</p> <p>D: アラビア海(ヨーロッパ)とインド洋(太平洋)を接続します。</p>
<p><b>2.3.7 Resistance</b></p> <p>Each country has a <i>resistance</i> value ranging from zero to two, represented by the number of red fist icons in the country. If a country has no resistance icons, its resistance is zero. Areas containing a neutral cube (2.4.5) always have a resistance of one. Subtract a country's resistance value from the effectiveness check of diplomacy attempts against it (6.3). Resistance does not apply during a diplomatic opportunity (5.7).</p>	<p>2.3.7 レジスタンス</p> <p>それぞれのカントリーは0-2の<b>レジスタンス</b>(<i>resistance</i>)値を持ちます。これは、赤い拳マークの数で表されています。赤い拳マークがない場合、そのカントリーのレジスタンス値はゼロです。中立キューブを持つエリア(2.4.5)は常にレジスタンス値が1です。</p> <p>外交の試み(diplomacy attempt)の際のエフェクティブネスチェックの際に、当該カントリーのレジスタンス値を差し引きます。(6.3)</p> <p>レジスタンス値は、外交機会(5.7)の際には適用されません。</p>
<p><b>2.3.8 Resources</b></p> <p>Powers collect <i>resources</i> during production (4.4.2) and convert them into builds or offensives. There are four types of resources:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Natural resources</i> are the default, having no</li> </ul>	<p>2.3.8 資源</p> <p>勢力は<b>資源</b>(<i>resource</i>)を生産の時(4.4.2)に集め、ユニット生産や攻勢に転換します。</p> <p>4種類の資源があります。</p>



<p>additional special rules.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Industrial resources</b> provide commitment offensives (6.4.2) and war offensives (4.7). They also act as production sites (2.3.9).</li> <li>• <b>Limited resources</b> are represented by markers with an area name. They are collected once and then removed from play (4.4). A limited resource may be natural or industrial.</li> <li>• <b>Special resources</b> are markers (<i>but not limited resources</i>) the Soviet Union puts into play that function as industrial resources (12.3.1).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>自然資源 (Natural resource)</b>は通常の資源で、特別ルールは何もありません。</li> <li>• <b>工業資源 (Industrial resource)</b>は戦争段階 (commitment) 攻勢 (6.4.2) と戦争 (war) 攻勢 (4.7) をもたらします。工業資源は、生産場所としても機能します。(2.3.9)</li> <li>• <b>限定資源 (Limited resource)</b>は、エリア名の入ったマーカーにより表されています。これらは、一度だけ集められ、その後ゲームから取り除かれます。(4.4) 限定資源は自然資源の場合と工業資源の場合があります。</li> <li>• <b>特別資源 (Special resources)</b>はマーカーです。(しかし<b>限定資源</b>ではありません。)ソ連は工業資源としてこのマーカーを配置します。(12.3.1)</li> </ul>
<p><b>2.3.9 Production Sites</b></p> <p>A <b>production site</b> is a home area controlled by its original power that contains an industrial resource (<i>exception: limited resources do not make an area a production site</i>), even if damaged by strategic bombing (9.5.2). Areas containing special Soviet resources are also production sites (12.3).</p> <p><b>Example:</b> Lombardy is a production site for Italy. If the Rome limited resource is in play, it does not make Rome a production site for Italy.</p> <p><b>Example:</b> German-conquered Paris is not a production site for any power, since it is not controlled by its original owner (i.e., France).</p> <p>A production site acts as a point of origin when its power places newly constructed units (3.7) or traces a line of communications (4.3).</p>	<p>2.3.9 生産場所</p> <p><b>生産場所 (production site)</b>は、工業資源がある、もともとの勢力に支配されている本国エリアです。(例外: 限定資源は生産場所になりません。)戦略爆撃 (9.5.2) により損害を受けても、機能します。ソ連の特別資源を持つエリアも生産場所です。(12.3)</p> <p>例: ロンバルディアはイタリアにとっての生産場所です。もしローマの限定資源がプレイされても、ローマは生産場所となりません。</p> <p>例: ドイツが占領したパリは、どの勢力にとっても生産場所になりません。なぜなら、もともとの勢力(すなわちフランス)によって支配されていないからです。</p> <p>生産場所は、その勢力の新規生産ユニットが配置する時 (3.7) と、連絡線を引く時 (4.3) の生成点 (point of origin、策源地) になります。</p>
<p><b>2.3.10 Restricted Terrain</b></p> <p>A <b>restricted terrain</b> symbol blocks lines of communications (4.3) <i>through</i> an area, and reduces occupation limits (7.1) in the area. Movement (7.2.1) is not affected by restricted terrain. The effects of restricted terrain are negated by a friendly logistics unit (7.1.4).</p> <p><b>Example:</b> North Africa is both adverse and restricted terrain.</p>	<p>2.3.10 リストリクテッド テライン (制限地形)</p> <p><b>リストリクテッド テライン (resutricted terrain)</b>のマークがある場所【Rマーク】は連絡線が通過できません (4.3) また、そのエリアのスタック制限が減少します。(7.3)</p> <p>移動 (7.2.1) には影響を与えません。</p> <p>リストリクテッド テラインの悪影響は、友好的な兵站ユニットにより打ち消されます。(7.1.4)</p> <p>例: 北アフリカは、難地形で、かつ、リストリクテッド テラインです。</p>
<p><b>2.4 Counters and Cubes</b></p> <p>Each power has a set of counters and wooden cubes in its color. The number of each power's counters and cubes are a hard limit; you cannot make more or substitute other pieces if you run out. Counters not in a specific power's color are <i>neutral</i> and do not belong to any individual power.</p> <p><b>Counters</b> are divided into units and markers. <b>Units</b> represent the various military forces that a power uses to project its strength around the globe. <b>Markers</b> represent abstract concepts, record game state information, or act as memory aids. See the <b>Counter Guide</b> (section H in the Playbook) for a comprehensive listing of counter types.</p>	<p>2.4 コマとキューブ</p> <p>それぞれの勢力はその勢力の色のコマ一式と木製キューブ一式を持ちます。それぞれの勢力のコマとキューブの数は、それぞれのコマ等の数で制限されています。もし特定のコマ等が枯渇した時に、それより多くのコマ等を作ったり、他のコマ等により代用することはできません。特定の勢力ではない色のコマは<b>中立 (neutral)</b>で、どの勢力にも属しません。</p> <p><b>コマ (counters)</b>はユニットとマーカーに分かれます。<b>ユニット</b>は勢力が戦力を投射するのに用いる種々の軍事力を表します。<b>マーカー</b>は抽象的な概念を表したり、ゲーム状態を記録したり、記憶の補助として使用されます。カウンターガイド (プレイブックのセクションH) がコマの種類 of 包括的なリストとなっていますので、ご覧ください。</p>
<p><b>2.4.1 Power Cubes</b></p> <p>A power's <b>cubes</b> are used to indicate control of an area (2.2.4), failed political actions (5.4), alliances (6.1), and wars (6.2). A power's entire set of cubes is always available for use.</p>	<p>2.4.1 勢力のキューブ</p> <p>勢力の<b>キューブ</b>はエリア支配 (2.2.4)、失敗した政治アクション (5.4)、同盟 (6.1)、戦争 (6.2) を示すために使用します。勢力のキューブ一式は、常に使うことができます。【ユニットは常に使えないため】</p>
<p><b>2.4.2 Units</b></p> <p>There are several types of units in <i>Cataclysm</i>, broken into four classes as shown in the Counter Guide.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A <b>land unit</b> is an infantry army, tank army, fortress, or minor army</li> </ul>	<p>2.4.2 ユニット</p> <p><b>カタクリスム</b>にはいくつかのユニットタイプがあります。カウンターガイドに示されているように、4つのクラスに分かれます。</p>

<p>(2.4.4).  • A <i>naval unit</i> is a surface fleet, carrier fleet, or submarine pack.  • An <i>air unit</i> is a tactical air force or strategic air force.  • A <i>logistics unit</i> does not fight, but provides other benefits (7.1.4).  Infantry armies, surface fleets, and tactical air forces can be <i>upgraded</i> to tank armies, carrier fleets, and strategic air forces, respectively (3.7.3). A unit and its upgraded version are on two sides of the same counter.  Whenever the rules refer to an army, fleet, or air force, they refer to both the regular and upgraded versions of such units. An upgraded version of a unit always retains the capabilities of the corresponding non-upgraded version.  The portion of units available to a power at any point in the game is their <i>force pool</i> (4.1.2).</p>	<p>• <b>陸上ユニット</b>は歩兵軍、戦車軍、要塞、中小国軍です。(2.4.4)  • <b>海上ユニット</b>は、水上艦隊と空母艦隊、潜水艦隊です。  • <b>航空ユニット</b>は、戦術空軍と戦略空軍です。  • <b>兵站ユニット</b>は戦いませんが、他の利益をもたらします。(7.1.4)</p> <p>歩兵軍、水上艦隊、戦術空軍はそれぞれ、戦車軍、空母艦隊、戦略空軍に<b>アップグレード</b>することができます。(3.7.3)あるユニットと、そのアップグレードバージョンは、1つのコマの両面です。  ルールが軍、艦隊、空軍に言及する時は、常に通常バージョンとアップグレードバージョンの両方を指して言及しています。アップグレードバージョンのユニットは、常に対応するアップグレード前バージョンの能力も保持しています。  ある勢力がその時点で利用可能なユニットは、<b>フォースプール</b> (<i>force pool</i>)に置かれます。(4.1.2)</p>
<p><b>2.4.3 Power Markers</b>  A power's flags (5.2), offensives (8.1), resources (2.3.8), and bases (2.3.2) are kept in its <i>available markers</i> box on its status card when not in use. They do not count against the power's force pool limit (4.1.2). Note that a power's resource markers are on the back of its offensive markers. A power's upgrade markers (3.7.3) are out of play until added to the power's force pool (4.1.2).  A power's <i>Effectiveness</i>, <i>Stability</i>, and <i>Victory</i> markers are kept on the corresponding tracks on the record display (2.5), while the <i>Commitment</i> marker denotes the current commitment on the power's status card.  A power's <i>Home Front</i> marker (3.7.6) begins each turn in the action cup (2.9).  Some powers have additional markers to denote limited or special resources, or to act as memory aids for special rules (12.0).</p>	<p>2.4.3 勢力のマーカー  勢力のフラッグ(5.2)、攻勢(8.1)、資源(2.3.8)、基地(2.3.2)は、使用されていないときは、それぞれの勢力のステータスカードの<b>利用可能マーカー</b> (<i>available marker</i>)ボックスに置かれます。これらは、その勢力のフォースプールリミットには算入しません。(4.1.2) 勢力の資源マーカーは攻勢マーカーの裏面であることに注意してください。  勢力のアップグレードマーカー(3.7.3)は、その勢力のフォースプールに加えられるまでは、ゲームから除外されています【使用できません】。(4.1.2)  勢力の<b>エフェクティブネス</b> (<i>Effectiveness</i>)、<b>安定性</b> (<i>Stability</i>)、<b>勝利ポイントマーカー</b>は対応する記録表のトラックに置かれます。(2.5) <b>戦争段階</b> (<i>Commitment</i>)マーカーは現在の戦争段階を勢力のステータスカード上で表示します。  勢力の<b>ホームフロント</b> (<i>Home Front</i>)マーカー(3.7.6)はそれぞれのターン開始時にアクションカップに入れられます。(2.9)  いくつかの勢力は、限定資源や特別資源を記録したり、特別ルール(12.0)のため、追加のマーカーを持ちます。</p>
<p><b>2.4.4 Minor Armies</b>  Some countries have a <i>minor army</i> for defense. A minor army cannot move, attack, or retreat, but does count towards the occupation limit of its area (7.1). Chinese armies (11.4.1) are also minor armies for all purposes, but have increased capabilities.  A minor army cannot be voluntarily removed by its controlling power.</p>	<p>2.4.4 中小国軍  いくつかのカントリーは<b>中小国軍</b> (<i>minor army</i>)を防御のために持っています。  中小国軍は動けず、攻撃できず、撤退できません。しかし、そのエリアのスタック制限には算入します。(7.1) 中国軍(11.4.1)も全ての目的で中小国軍です。しかし、増殖する能力を持っています。  中小国軍は、そのカントリーを支配する勢力であっても、自発的に除去することができません。</p>
<p><b>2.4.5 Neutral Cubes</b>  <i>Neutral cubes</i> (white) are used to mark home or colony areas that are uncontrolled due to surrender (5.5.4) or civil war (11.1). An area with a neutral cube is treated as an uncontrolled country with a resistance (2.3.7) of one.  <b>2.4.6 Neutral Markers</b>  In addition to the counters associated with specific powers, <i>Cataclysm</i> includes several types of counters that are used either with uncontrolled countries or for all powers.</p>	<p>2.4.5 中立キューブ  <b>中立キューブ</b>(白色)は、降伏(5.5.4)や内戦(11.1)によって、非支配状態(訳注:どの勢力も支配していない)となった本国やコロニーを表すのに使用します。中立キューブがあるエリアは、レジスタンス値(2.3.7)が「1」の非支配カントリーとして扱います。  2.4.6 中立マーカー  特定の勢力と関連付けられるコマに加え、<b>カタクリスム</b>にはいくつかの種類のコマがあります。これらは、非支配カントリーやもしくは、全ての勢力のために使用されます。</p>
<p><b>2.5 Record Display</b></p>	<p>2.5 記録表</p>



<p>There are several tracks and displays included on a separate sheet to record individual power and game states.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Effectiveness Track and Reserve Track:</b> This combined track records the political effectiveness (5.3) of each power, and contains the counters held in reserve by the powers (3.4).</li> <li>• <b>Failed Political Action Boxes:</b> These boxes record when a power has failed a political action (5.4) and is eligible for a bonus on its next political action of the same type.</li> <li>• <b>Political Display:</b> This triangular display records the existence of wars (5.6.3) and alliances (6.1) between powers.</li> <li>• <b>Stability Track:</b> This track records how close a power is to collapse (5.5.2). When a power's stability increases, move the marker towards <i>Steady</i>. When a power's stability decreases, move the marker towards <i>Collapse</i>.</li> <li>• <b>Turn Track:</b> This track records the current game turn and also acts as a holding box for counters until the following turn (3.2.1).</li> <li>• <b>Victory Point Track:</b> This track records the victory points of each individual power, as well as the total victory points for each ideology (1.7.1).</li> </ul>	<p>個々の勢力や、ゲームの状態を記録するため、いくつかのトラックとディスプレイが1枚の分離されたシート内にあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• エフェクティブネストラックとリザーブトラック: この結合したトラックは、それぞれの勢力のポリティカル・エフェクティブネス(政治的有効性)(5.3)を記録し、勢力が持つリザーブコマを置いておきます。(3.4)</li> <li>• 失敗した政治アクションボックス: これらのボックスは政治アクション(5.4)が失敗した時に記録することにより、次に同タイプの政治アクションをした時に得られるボーナスを表します。</li> <li>• 政治ディスプレイ: この三角形のディスプレイは、勢力間の戦争(5.6.3)と同盟(6.1)の存在を記録します。</li> <li>• 安定度トラック: このトラックはある勢力がコラプス(collapse 体制崩壊)(5.5.2)にどれだけ近づいているかを記録します。ある勢力の安定度が増大した場合は、<b>ステディ(steady 安定)</b>方向にマーカーを動かします。ある勢力の安定度が減少した時は、<b>コラプス</b>方向にマーカーを動かします。</li> <li>• ターントラック: このトラックは現在のゲームターンを記録します。次のターンまでのコマの保管ボックスとしても使用します。(3.2.1)</li> <li>• 勝利得点トラック: このトラックはそれぞれ個々の勢力や、イデオロギーごとの勝利得点を記録します。(1.7.1)</li> </ul>
<p><b>2.6 Power Status Cards</b></p> <p>Each power has a <i>status card</i> that houses the power's available markers (2.4.3) and force pool (4.1.2). A power's status card also tracks its current commitment (4.1), which determines the power's conversion rate (4.5), force pool limit, effectiveness (5.3), and home front penalty (5.5.1). The card also indicates which opposing powers provoke the power (and are themselves provoked) by alliance formation (6.1) or commitment increase (6.4). Lastly, the status card includes a production holding box to help organization during the administration phase (3.2).</p> <p><b>Design Note:</b> On the back of each status card is a brief history of the 1930s and 40s for the associated power.</p>	<p>2.6 勢力ステータスカード</p> <p>それぞれの勢力は<b>ステータスカード(status card)</b>を持ちます。ステータスカードには、勢力の利用可能マーカー(2.4.3)とフォースプール(4.1.2)を収容します。</p> <p>ある勢力のステータスカードは現在の戦争段階のトラックにもなっています。(4.1)戦争段階は、その勢力の転換レート(4.5)、フォースプールリミット、エフェクティブネス(5.3)や、ホームフロントペナルティ(5.5.1)を決定します。</p> <p>カードには、同盟の形成(6.1)、戦争段階の上昇(6.4)により、どの対抗勢力が当該勢力を刺激するか(そして、どの対抗勢力が当該勢力により刺激されるか)も記載されています。</p> <p>最後にステータスカードは管理フェイズ(3.2)の際に使用する生産物保管ボックスも含んでいます。</p> <p>デザインノート:ステータスカードの裏面には1930-40年代における、その勢力の簡単な経緯が記載されています。</p>
<p><b>2.7 Crisis Tables</b></p> <p>The <i>crisis tables</i> are used to resolve the random events associated with each drawn <i>Crisis</i> marker (3.7.4).</p> <p><b>2.8 Dice</b></p> <p><i>Cataclysm</i> includes three six-sided dice for each ideology: black for Fascism, red for Communism, and blue for Democracy. There are four basic rules in <i>Cataclysm</i> regarding all die rolls (<i>exception: crisis events</i>):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• When you roll more than one die, count only the highest die, then apply any bonuses or penalties.</li> <li>• If more than one 6 is rolled, the unmodified result is 6 plus 1 for each additional 6 rolled (e.g., three 6s is a result of 8).</li> <li>• The minimum modified result of any die roll is 1 (<i>exception: home front stability tests, 3.7.6</i>).</li> </ul>	<p>2.7 クライシス テーブル</p> <p><b>クライシス テーブル</b>は<b>クライシス マーカー</b>が引かれた際に発生するランダムイベントを解決するために使用されます。(3.7.4)</p> <p>2.8 ダイス</p> <p><b>カタクリスム</b>には、3個の6面体ダイスが、それぞれのイデオロギーごとにあります。</p> <p>黒は全体主義陣営、赤は共産主義陣営、青は民主主義陣営が使用します。</p> <p><b>カタクリスム</b>では、全てのダイスロール(例外:<b>クライシスイベント</b>)に際して、4つの基本ルールがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1つ以上のサイコロを振るとき、一番高い目のみを数えます(考慮します)。その後、修正ボーナスや修正ペナルティを適用します。</li> </ul>



<p>• If a power is to roll one die and is required by an effect to lose a die (i.e., it would be reduced to zero dice), instead apply a -1 penalty to the result. Circumstances may dictate the application of <i>bonuses</i> or <i>penalties</i> to a die roll. These modifiers are always applied to the result and not to any specific die.</p> <p><b>Example:</b> <i>Germany rolls three dice for a political action, getting a 3, 6 and 6. The result of the roll is 7 (6 with a +1 for the second rolled 6).</i></p> <p><b>Example:</b> <i>An ungarrisoned country defending against an attack rolls only one die. If the attacker also has armor superiority, the defender normally loses one die; in this case, the defender would instead apply -1 to the die result.</i></p>	<p>•もし2つ以上の「6」の目が出たら、修正前の目には、「6」に他の「6」が出たサイコロの数ごとに「1」を加えます。(例えば、「6」の目が3個出たら、「8」になります。)</p> <p>•修正後の最低値は「1」です。(例外; <b>ホームフロントの安定度テスト</b>3.7.6)</p> <p>•ある勢力がサイコロを一つしか振れないときに、サイコロを1つ減らすことを要求された場合、(いいかえれば、サイコロゼロ個振りになってしまう時)、その代わりにサイの目の結果が-1されます。</p> <p>状況がサイの目に<b>ボーナス</b>と<b>ペナルティ</b>の適用を要求する時することがあります。これらの修正は常にサイの目の結果に適用され、特定のサイコロにのみ適用されるということはありません。</p> <p>例:ドイツは3個のサイコロを政治アクションで振った。3, 6, 6の目を得た。サイコロの目の結果は「7」である。(「6」に、二つ目の「6」の目により+1される。)</p> <p>例:守備されていないカントリーが攻撃に対して防御する時はサイコロが1つしか振れない。もし攻撃側が装甲優勢を持つ場合、防御側は通常サイコロを一つ失う。この場合、防御側は代わりにサイの目が-1される。</p>
<p><b>2.9 Action Cup</b></p> <p>The <i>action cup</i> contains all the counters due to enter play for a given turn. During the action phase, the counters in the cup are mixed and then drawn at random, one at a time. You will need to provide an opaque wide-mouthed container (such as an empty coffee mug, spittoon, or spent artillery shell casing) to serve as the action cup. Inspecting or emptying the action cup is prohibited except when checking to see if the turn ends during <i>Sudden Death</i> (3.7.5).</p>	<p>2.9 アクションカップ</p> <p><b>アクションカップ</b>はそのターンに出現する全てのコマを含みます。アクションフェイズに、カップの中のコマは混ぜられ、1度に1枚ずつ、ランダムに引かれます。あなたは不透明の口の広い容器(コーヒーマグや痰壺、カラの菓莢みたいな)をアクションカップとして用意する必要があります。</p> <p>アクションカップの中身を確認したり、アクションカップを空にしてみることは、<b>サドンデス</b>(3.7.5)の際にターンエンドを確認する時以外は、行ってはなりません。</p>
<p><b>3.0 Sequence of Play</b></p> <p>There are three phases to each two-year turn, an <b>administration phase</b>, an <b>action phase</b>, and an <b>end phase</b>, <b>carried out in that order.</b></p> <p><b>3.1 Order of Play</b></p> <p>Whenever the rules instruct powers to perform a game activity in order, that order is determined by comparing their effectiveness (5.3), either in <i>decreasing effectiveness order</i> (highest to lowest) or in <i>increasing effectiveness order</i> (lowest to highest). When resolving ties in decreasing effectiveness order, Fascists go before Communists, which go before Democracies. In increasing effectiveness order, Democracies go before Communists, which go before Fascists.</p> <p>If two powers in the same ideology are tied, their player(s) can resolve the order as they agree. If they cannot agree, determine randomly.</p> <p><b>Design Note:</b> The effectiveness/reserve track is subdivided to reflect effectiveness order, giving players a visual cue as to priority.</p>	<p>3.0 プレイシーケンス</p> <p>2年で1ターンです。1ターンにはそれぞれ3つのフェイズがあります。管理フェイズ、アクションフェイズ、終了フェイズで、その順に実行されます。</p> <p>3.1 プレイの順番</p> <p>ルールが勢力に対して「プレイ順」に実行しなさいという時、「プレイ順」はエフェクティブネス(5.3)を比較することによって決定されます。<b>降順 decreasing effectiveness order</b>(高いほうから低いほうへ)または、<b>昇順 increasing effectiveness order</b>(低いほうから高いほうへ)です。</p> <p>降順の時に、エフェクティブが同じ値の場合、全体主義陣営が1番、共産主義陣営が2番、民主主義陣営が3番の順番になります。昇順の場合、民主主義陣営が1番、共産主義陣営が2番、全体主義陣営が3番になります。</p> <p>もし、同じイデオロギーの2つの勢力のエフェクティブネスが同じ場合、受け持っているプレイヤーがプレイ順を選びます。もし、複数プレイヤーが同じイデオロギーを担当している場合、同意すればその通りに、同意しなければランダムにプレイ順を決定します。</p> <p>デザインノート:エフェクティブネス/リザーブトラックは、エフェクティブネス順を反映するように細かく分かれています。プレイヤーはプレイ順を、見ればわかるようになっています。</p>
<p><b>3.2 Administration Phase</b></p> <p>The steps in the <i>administration phase</i> are carried out in the following sequence:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Distribute turn track counters (3.2.1)</li> <li>2. Gain flags (3.2.2)</li> <li>3. Production (4.2) <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Collect resources (4.4), including by transfer (4.4.1)</li> <li>b. Convert resources (4.5)</li> <li>c. Construct units (4.6)</li> <li>d. Gain war offensives (4.7)</li> <li>e. Repair damaged resources (4.8)</li> </ol> </li> </ol>	<p>3.2 管理フェイズ</p> <p><b>管理フェイズ( administration phase)</b>は、次の順に実行されます。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ターントラック上にあるコマの配布(3.2.1)</li> <li>2 フラッグの入手(3.2.2)</li> <li>3 生産(4.2) <ol style="list-style-type: none"> <li>a 資源収集(4.4)、資源移転も含めて。(4.4.1)</li> <li>b 資源転換(4.5)</li> </ol> </li> </ol>

<p>4. Final disposition of production counters (3.2.4)</p>	<p>c 部隊生産(4.6)  d 戦争時攻勢の入手(4.7)  e 損傷を受けていた資源地の修理(4.8)  4 最終的な、生産コマの配置(3.2.4)</p>
<p><b>3.2.1 Distribute Turn Track Counters</b>  The counters on the current turn of the turn track are distributed.  <i>Cataclysm</i> ~ Rules of Play 11  © 2018 GMT Games, LLC  Place the <i>Crisis</i>, <i>Home Front</i>, and <i>Civil War Resolution</i> markers in the action cup. Then, place any power counters in the associated power's production holding box. Do not remove the <i>Turn</i> marker or the <i>Global War</i> marker from the turn track.  <b>IMPORTANT:</b> If the <i>Global War</i> marker is on the turn track for the current turn, the game is over at the end of this turn.</p>	<p>3.2.1 ターントラック上にあるコマの配布  ターントラック上の、現在のターンにおいてあるコマが配布されます。  <b>クライシス、ホームフロント、内戦解決マーカー</b>がアクションカップに入れられます。  その後、勢力のコマがその勢力の生産物保持ボックスに置かれます。  <b>ターンマーカーと、グローバルウォーマーカー</b>は、ターントラックから取り除いてはなりません。</p> <p>重要:もしグローバルウォーマーカーが現在のターンの上にある場合、このターンの終了時にゲームは終了します。【グローバルウォーマーカーの詳細は(5.6.5)】</p>
<p><b>3.2.2 Gain Flags</b>  Each power gains one flag (subject to the exceptions below) from their available markers. Gained flags are placed in the power's production holding box. The following <i>exceptions</i> apply:  • Germany gains two flags while under <i>Night of the Long Knives</i> (12.1.1).  • Italy may choose the special <i>Il Duce</i> flag if it is available (12.1.2).  • While the Soviet Union is in Military Reforms posture (12.3), it only gains this flag at the cost of conducting a stability test.  • While <i>Status Quo</i> is in effect (12.2) France and the United Kingdom only gain this flag at the cost of conducting a stability test, and the United States cannot gain this flag at all.  <b>Design Note:</b> The Democracies' political activities are very limited during peacetime. Each flag earned from a provocation should be used judiciously until <i>Status Quo</i> has ended.</p>	<p>3.2.2 フラッグの入手  それぞれの勢力は、利用可能マーカーから1つのフラッグを得ることができます。(下記の例外には従ってください。)得たフラッグは、生産物保管ボックスにおいてください。次の例外があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ドイツは、<b>長いナイフの夜(Night of the Long Knives)</b>が有効な時は、2つのフラッグを得ます。(12.1.1)</li> <li>• イタリアは、可能であれば、<b>ドーチェ(il Duce)フラッグ</b>を選ぶことができます。(12.1.2)</li> <li>• ソ連は、<b>軍制改革(Military Reform)態度(posture)</b>(12.3)の時は、このフラッグを入手する際には安定度テストをする必要があります。</li> <li>• ステイタス クオが有効な時(12.2)、フランスとイギリスは、フラッグを入手する際に安定度テストをする必要があります。アメリカはフラッグを得られません。</li> </ul> <p>デザインノート:民主主義陣営の政治活動は、平時にはとても限られています。ステイタスクオが終わるまでは、「刺激」(provocation)によって得られたフラッグは、慎重に使うべきでしょう。</p>
<p><b>3.2.3 Production</b>  Each power in increasing effectiveness order collects resources (4.4.2) and converts them to builds or offensives (4.5). Builds are spent immediately to construct new units (8.3), and offensives are used in the action phase to move and attack with units in play. All production choices are public knowledge. A belligerent power (5.6) may also gain war offensives (4.7) during production. Constructed units and offensives are placed in the power's production holding box. A detailed step-by-step description of the production process begins with section 4.2.  <b>Design Note:</b> Players may agree to carry out their production simultaneously to speed play.</p>	<p>3.2.3 生産  それぞれの勢力はエフェクティブネスの昇順で資源を収集します。(4.4.2)そして、入手した資源をユニット生産か攻勢に転換します。(4.5)ユニット生産は、直ちに新しいユニットを作成するために使われます。(8.3)攻勢は、アクションフェイズにユニットを動かしたり、攻撃したりするときに使用します。生産の選択は、全て公開情報です。交戦状態の勢力(5.6)は戦争攻勢(war offensive)も入手することができます。(4.7)作成したユニットと攻勢は、生産物保管ボックスに置かれます。生産の詳細については、(4.2)で説明します。</p> <p>デザインノート:生産は、プレイヤーが同意すればゲームスピードを上げるため、同時に行ってもかまいません。</p>
<p><b>3.2.4 Final Disposition of Production Counters</b>  Each power may reserve (3.7) a single counter from their production holding box.  <b>IMPORTANT:</b> All other counters in a power's production holding box (flags, offensives, units, or markers) are added to the action cup.</p>	<p>3.2.4 最終的な生産コマの配置  それぞれの勢力は、コマ一つを生産物保管ボックスからリザーブ(3.4)にすることができます。</p> <p>重要:生産物保管ボックスに置かれた他の全てのコマ(フラッグ、攻勢、ユニット、マーカー)は、アクションカッ</p>

<p>Resources are never placed in the action cup. Any resource markers not converted or placed in reserve by the end of the administration phase are returned to the power's available markers box.</p>	<p>プに加えられます。</p> <p>資源は、アクションカップには置かれませんが、管理フェイズの最後までに、転換されておらず、また、リザーブにも置かれていない資源マーカーは、利用可能マーカーボックスに戻されます。</p>
<p><b>3.3 Action Phase</b>  In the <i>action phase</i>, counters are played one at a time, either from reserve, or randomly drawn from the action cup. The player with the lowest score (1.7.1) is in charge of drawing counters for the entire turn.  <b>Design Note:</b> Players can agree to have anyone draw from the cup, but there may be a slight advantage in having some idea how many counters are left.  Any time a counter is to be drawn from the action cup (even at the start of the action phase) any eligible power may interrupt (3.5) to pre-empt that draw with a counter from their reserve (3.4).  Once all eligible powers decline to interrupt, a single counter is drawn from the action cup and resolved as follows:  • Flags, offensives, units, or upgrade markers are either played immediately, placed in reserve, or rejected by its associated power.  • <i>Crisis, Home Front, or Civil War Resolution</i> markers are resolved immediately. Once resolved, place them on the next turn of the turn track—they will re-enter the action cup at the start of next turn.  After resolving the counter, if all eligible powers again decline to interrupt, draw another from the action cup. Continue in this fashion until a <i>Crisis</i> marker is drawn during <i>Sudden Death</i> (3.7.5).</p>	<p>3.3 アクションフェイズ  <b>アクションフェイズ</b>では、1度に1枚の(リザーブから持ってこられるか、あるいは、アクションカップからランダムにひかれるかした)コマがプレイされます。もっとも勝利得点(1.7.1)の低いプレイヤーがそのターン中、アクションカップからコマを引きます。</p> <p>デザインノート:プレイヤーは、同意したならば誰がアクションカップからコマを引いてもかまいません。しかし、アクションカップからコマを引く人は、アクションカップにコマがどれだけあるかについて、ちょっとわかるという利点があります。</p> <p>コマがアクションカップから引かれる前には(そのターンのアクションフェイズの最初であっても)、可能な勢力は割り込み(3.5)で、リザーブにあるコマを先に使用することができます。(3.4)  全ての割り込み可能な勢力が割り込みをしない場合は、アクションカップからコマ1枚を引き、次のように解決します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• フラッグ、攻勢、ユニット、アップグレードマーカーが引かれた場合、そのマーカーを所有する勢力は、直ちに使用するか、リザーブに置くか、リジェクト(3.6)するかします。</li> <li>• <b>クライシス、ホームフロント、内戦解決マーカー</b>は直ちに解決します。解決したら、ターントラック上の次ターンに置きます。そして、次のターンの開始時に再びアクションカップに入れられます。</li> </ul> <p>一つのコマを解決したら、再びリザーブの割り込み使用に戻り、割り込み使用がなければ、次のコマをアクションカップから引きます。これを、<b>サドンデス</b>時に<b>クライシスマーカー</b>が引かれるまで繰り返します。(3.7.5)</p>
<p><b>3.4 Reserve</b>  Each power may hold one flag, unit, offensive, resource, or upgrade marker on the reserve track as its <i>reserve</i>. The reserved counter is kept in the same row on the track as the power's effectiveness marker. A given power may never have more than one counter in reserve at a time (regardless of type).  A resource marker in reserve is held for potential use during the following turn's production. All other counters in reserve may be used to interrupt (3.5).  Any time a power gains an eligible counter (including one drawn from the action cup) it may be placed in reserve. If the power already had a counter in reserve when this occurs, the replaced counter is immediately rejected (3.6).</p>	<p>3.4 リザーブ  それぞれの勢力は、フラッグ、ユニット、攻勢、資源、アップグレードマーカーのうちの1つをリザーブトラックに、<b>リザーブ</b>として保持することができます。リザーブコマはその勢力のエフェクティブネス マーカーが置かれている場所と同じ列に置かれます。勢力は1度に1つしかリザーブにコマを保持できません。(コマの種類にかかわらず)  リザーブにある資源マーカーは次のターンの生産に使用するために保持されます。その他のリザーブに置いたコマは、割り込みで使用されます。(3.5)  ある勢力が適格なコマ【リザーブにおける種類のコマ】を得たら(アクションカップから引かれたものも含みます)、リザーブに置いてよいです。すでにリザーブにコマが置かれているときは、置き換えられたコマは直ちにリジェクトされます。(3.6)</p>
<p><b>3.5 Interrupt</b>  Immediately before any counter is drawn from the cup, any power may <i>interrupt</i> by playing their counter in reserve (3.4). If more than one power wants to interrupt, priority goes in decreasing effectiveness order (5.3).  12 <i>Cataclysm</i> ~ Rules of Play  © 2018 GMT Games, LLC  Different powers may interrupt in succession; however, an ideology can never act twice in a row via interrupt.  A power cannot interrupt if a counter from any power in its ideology (including itself, and including a <i>Home Front</i> marker) was the last to be drawn from the cup or played from reserve this turn.</p>	<p>3.5 割り込み  アクションカップからコマが引かれる前に、どの勢力もただちにリザーブ(3.4)のコマをプレイすることで<b>割り込み</b>(<i>interrupt</i>)できます。2つ以上の勢力が割り込みを望む場合、降順のエフェクティブネスで順番を決めます。(5.3)  異なる勢力が連続して割り込みを行うこともできます。しかし、1つのイデオロギーは割り込みにより、2回続けてコマをプレイすることはできません。  【言い換えると】ある勢力は、そのイデオロギーの勢力のコマ(その勢力自身のコマ、また、ホームフロントマーカーも含みます。)がアクションカップから引かれたり、リザーブによりプレイされた直後に、続けて割り込みを行うことはできません。</p>



<p><i>Example: Both Italy (Eff 1) and the United Kingdom (Eff 2) have a counter in reserve. The UK has a higher effectiveness than Italy, so may interrupt first, or decline and wait to see whether Italy will. If Italy wants to interrupt, the UK may change its mind and interrupt first; then after the UK's play is resolved, Italy could again decide whether to interrupt.</i></p>	<p>例: イタリア(エフェクティブネス1)とイギリス(エフェクティブネス2)がリザーブにコマを保持していた。イギリスはイタリアよりエフェクティブネスが高いので、先に割り込みができる。または、割り込みを拒否して、イタリアがどうするかをみることもできる。もしイタリアが割り込みを望めば、イギリスは考えを変えて先に割り込むこともできる。その場合、イギリスが割り込みを解決したのちに、イタリアは再度割り込むかどうか、決めることができる。</p>
<p><b>3.6 Reject</b> A power may <i>reject</i> its counter when drawn from the action cup. Place the counter in the power's available force pool (4.1.2) or available markers box (2.4.3). <i>Crisis, Home Front, and Civil War Resolution</i> markers cannot be rejected.</p>	<p>3.6 リジェクト ある勢力はコマをアクションカップから引いてきた時に、<b>リジェクト(reject)</b>することができます。その場合、利用可能フォースプール(4.1.2)か、利用可能マーカーボックス(2.4.3)にコマを置きます。 <b>クライシス、ホームフロント、内戦解決マーカー</b>はリジェクトできません。</p>
<p><b>3.7 Resolving Units and Markers</b> When a power's counter is drawn, the player has a choice between playing the counter, placing it in reserve, or rejecting it (<i>exception: Home Front marker</i>). <b>3.7.1 Resolving a Flag or Offensive</b> When a <b>flag</b> is played, its power performs one political action (6.0). When an <b>offensive</b> is played, its power performs one or more military actions (8.0). <b>3.7.2 Resolving a Unit</b> When a <b>unit</b> is played, its power must place it at a production site (2.3.9) on its regular, non-upgraded side. Naval units must be placed in a coastal home area to which a production site can trace a line of communication (LOC, 4.3). If the unit has no legal area for placement, the power must choose to place it in reserve or on the turn track for next turn. The power may then immediately perform a deployment action (8.4) for that unit alone.</p>	<p>3.7 ユニットとマーカーの解決 勢力のコマが引かれたら、コマをプレイするか、リザーブに置くか、またはリジェクトするか(例外:ホームフロントマーカー)を選びます。</p> <p>3.7.1 フラッグと攻勢の解決 フラッグがプレイされたら、その勢力は1政治アクションを行います。(6.0) 攻勢がプレイされたら、1ないし複数の軍事アクションを行います。(8.0)</p> <p>3.7.2 ユニットの解決 ユニットがプレイされたら、その勢力は生産場所(2.3.9)に通常面(アップグレード面ではなく)で置かれます。海軍ユニットは、生産場所から連絡線(4.3)が通じる本国沿岸エリアに置かれます。もしユニットを置ける場所がなければ、リザーブに置くか、ターントラックの次のターンに置かなくてはなりません。その後直ちに、そのユニットのみ、再配置アクション(8.4)を行うことができます。</p>
<p><b>3.7.3 Resolving an Upgrade</b> <i>Upgrade</i> markers are played to improve existing units. When an upgrade is played, its power traces an LOC to an area containing one of its units of the appropriate type, then flips that unit to its upgraded side (tank army, carrier fleet, or strategic air force). Return the upgrade marker to the power's force pool. If no unit is eligible for the upgrade, the upgrade marker must be placed in reserve or on the turn track for next turn.</p>	<p>3.7.3 アップグレードの解決 <b>アップグレードマーカー</b>は、今盤面にあるユニットを改良するためにプレイされます。アップグレードがプレイされると、その勢力は、連絡線が通じる適切なタイプのユニットの一つを裏返し、アップグレードサイドにします。(戦車軍、空母艦隊、戦略空軍です。)アップグレードマーカーはフォースプールに戻します。アップグレードできるユニットがない場合、アップグレードマーカーはリザーブに置くか、ターントラックの次のターンに置かなくてはなりません。</p>
<p><b>3.7.4 Resolving a Crisis</b> Four <i>Crisis markers</i> are placed in the action cup during the administration phase each turn. The first three times during the turn a <i>Crisis</i> marker is drawn, roll two dice, reading them as {highest die}-{lowest die}, and consult the appropriate crisis table. Use the <b>Wartime</b> table if the game's war status is <i>Limited</i> or <i>Global War</i> (5.6.3); otherwise, use the <b>Peacetime</b> table. <i>Example: When the first Crisis marker is drawn, the drawing player rolls a 2 and a 4. This would be read as the 4-2 entry on the appropriate crisis table.</i> After a <i>Crisis</i> marker is resolved, place it on the next turn of the turn track.</p>	<p>3.7.4 クライシスの解決 毎ターン管理フェイズに、4つの<b>クライシスマーカー</b>がアクションカップに入れられます。毎ターン最初の3枚のクライシスマーカーがひかれた時は、ダイスを2つ振ります。高い目-低い目で目を読み、クライシステーブルを参照します。戦争状態が限定(<b>limited</b>)かグローバルウォー(<b>global war</b>) (5.6.3)の場合、戦時テーブルを用います。そうでなければ、平時テーブルを用います。</p> <p>例:初めてクライシスマーカーが引かれました。引いたプレイヤーはダイスを振り、2と4の目が出ました。その場合、対応するクライシステーブルの4-2の欄を読みます。</p> <p>クライシスマーカーが解決されたら、クライシスマーカーはターントラックの次のターンに置いてください。</p>
<p><b>3.7.5 Sudden Death</b> After the <b>third</b> <i>Crisis</i> marker is drawn in a turn, flip the <i>Turn</i> marker to its <b>Sudden Death</b> side. When a <i>Crisis</i> marker is drawn during <i>Sudden</i></p>	<p>3.7.5 サドンデス そのターン中に3回目のクライシスマーカーが引かれた後、ターンマーカーをサドンデスサイドに裏返します。</p>

<p><i>Death</i>, <b>do not</b> roll for an event—instead check to see if the action phase is over.</p> <p>Empty out the contents of the action cup. Each power compares the number of its own counters emptied from the cup to the number below based on its current commitment (4.1). If <b>any</b> power meets the criteria below, the action phase continues.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Civilian or Rearmament:</b> 2 or more counters.</li> <li>• <b>Mobilization or Exhaustion:</b> 3 or more counters.</li> <li>• <b>Total War:</b> 4 or more counters.</li> </ul> <p>If the action phase continues, return all leftover counters, plus one <i>Crisis</i> marker, to the action cup and continue play. The <i>Turn</i> marker remains on its <i>Sudden Death</i> side. If no power meets the criteria, the action phase ends—proceed to the end phase (3.8).</p> <p><b>Example:</b> The fourth <i>Crisis</i> marker is drawn with the following counters remaining in the action cup: 1 French, 2 British, and 3 German.</p> <p>France's commitment is rearmament; its 1 remaining counter is not enough to allow the turn to continue.</p> <p>The United Kingdom's commitment is mobilization; its 2 remaining counters are also not enough to allow the turn to continue.</p> <p>Germany's commitment is also mobilization; its 3 remaining counters meets the requirement to continue the turn. The <i>Crisis</i> marker is returned to the action cup, and the turn continues.</p>	<p>サドンデスの間にクライシスマーカーが引かれたら、イベントのためにダイスは振らず、代わりにアクションフェイズが終わるかをチェックします。</p> <p>アクションカップからコマを全て取り出します。それぞれの勢力ごとに、コマがまだ何枚カップ入っていたかを確認、戦争段階(4.1)をもとにした以下の表と比べます。もし、1つの勢力でも以下の基準を満たせば、アクションフェイズは続行されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•シヴィリアンまたは再軍備:2つ以上のコマ</li> <li>•動員・疲弊:3つ以上のコマ</li> <li>•総力戦:4つ以上のコマ</li> </ul> <p>アクションフェイズが続行される場合、残ったコマは再びアクションカップに戻します。そして、クライシスマーカーを1つ【最後に引いたクライシスマーカー】をアクションカップに加え、プレイを続行します。ターンマーカーはサドンデス面になったままです。</p> <p>どの勢力も上記の基準を満たさない場合、アクションフェイズは終了し、終了フェイズに進みます(3.8)</p> <p>例:アクションカップに、フランス1コマ、イギリス2コマ、ドイツ3コマが残った状態で、4枚目のクライシスマーカーが引かれた。 フランスの戦争段階は再軍備である。1コマが残っている状況は、ターン続行には十分ではない。【上記基準を満たさない。】 イギリスの戦争段階は動員である。2コマが残っている状況は、ターン続行には十分ではない。【上記基準を満たさない。】 ドイツの戦争段階も動員である。3コマ残っている状況は、ターン続行の要件を満たす。【上記基準を満たす。】 最後に引かれたクライシスマーカーはアクションカップに戻され、そのターンは続行される。</p>
<p><b>3.7.6 Home Front</b></p> <p>When a power's <i>Home Front</i> marker is drawn, it must immediately conduct a <i>home front stability test</i> (5.5.1) unless its commitment (4.1) is currently civilian.</p> <p>Then, the power may perform a deployment action (8.4). When the Soviet <i>Home Front</i> marker is drawn, the Soviet Union may change its Posture (12.3.1) if it has not done so yet this turn.</p> <p>Finally, place the <i>Home Front</i> marker on the next turn of the turn track.</p>	<p>3.7.6 ホームフロント</p> <p>ある勢力の<b>ホームフロント(home front)</b>マーカーが引かれたら、その勢力は、戦争段階がシヴィック(4.1)でない限り、即座に<b>ホームフロント安定度テスト(home front stability test)</b>(5.5.1)を実行しなくてはなりません。その後、その勢力は再配置アクション(8.4)を行います。</p> <p>ソ連のホームフロントマーカーが引かれたら、ソ連はこのターン中に「状態」(Posture)(12.3.1)を変更していない場合は、それを変更することができます。</p> <p>最後に、ホームフロントマーカーをターントラックの次のターンに置きます。</p>
<p><b>3.7.7 Civil War Resolution</b></p> <p>When the <i>Civil War Resolution</i> marker is drawn, all currently ongoing civil wars are resolved (11.3), including the Chinese Civil War (11.4.5). Then, place the <i>Civil War Resolution</i> marker on the next turn of the turn track.</p>	<p>3.7.7 内戦の解決</p> <p><b>内戦解決(civil war resolution)</b>マーカーが引かれたら、中国の国共内戦(11.4.5)を含め、全ての進行中の内戦は解決されます。(11.3)その後、内戦解決マーカーをターントラックの次のターンに置きます。</p>
<p><b>3.8 End Phase</b></p> <p>Immediately check to see if the game ends (1.6). If the game does not end, all counters leftover from the action cup are resolved (if present) in the following sequence.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Resolve the <i>Civil War Resolution</i> marker.</li> <li>2. Resolve any <i>Home Front</i> markers, in increasing effectiveness order.</li> <li>3. Place flags, offensives, units, and upgrade markers in the associated power's production holding box.</li> </ol>	<p>3.8 終了フェイズ</p> <p>ゲームが終了するかを直ちにチェックします。(1.6)ゲームが終わらない場合、アクションカップに残った全てのコマは、次の順で解決されます。(もしあれば)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 <b>内戦解決</b>マーカーを解決します</li> <li>2 エフェクティブネス昇順で、<b>ホームフロント</b>マーカーを解決します。</li> <li>3 フラッグ、攻勢、ユニット、アップグレードマーカーをその勢力の生産物保管ボックスへ置きます。</li> </ol>

<p>4. Powers move their reserve, if any, to their production holding box.</p> <p>5. Flip <i>Commitment</i>, <i>Effectiveness</i>, and <i>Soviet Posture</i> markers to their front side, if necessary.</p> <p>6. Flip the turn marker from its <i>Sudden Death</i> side to its <i>Turn</i> side, advance it to the next box on the turn track, and begin a new turn.</p>	<p>4 リザーブボックスにコマがあれば、その勢力の生産物保管ボックスに戻します。</p> <p>5 必要に応じて、<b>戦争段階</b>、<b>エフェクティブネス</b>、ソ連の<b>状態 (Posuture)</b> マーカーを表向きに戻します。</p> <p>6 ターンマーカーをサドンデス面から通常面に戻し、ターントラックの次のターンに動かします。それから、新しいターンが始まります。</p>
<p><b>4.0 Economics</b></p> <p>During production, powers collect resources from areas they control, and then convert them to either builds or offensives.</p>	<p>4.0 経済</p> <p>生産の際に、勢力は資源を支配地域から収集し、それから、資源を部隊生産や攻勢に変換します。</p>
<p><b>4.1 Commitment</b></p> <p>The ability of a power to produce material for war is governed by its <i>commitment</i>, a measure of the portion of its economy geared for war. A power's commitment determines its political effectiveness, its force pool limits, and its military efficiency, as indicated on its status card. Commitment can only be increased, shifting to the right.</p> <p>When a power's commitment changes, its new force pool limit and conversion rate take effect immediately. A summary of the game effects for each commitment level is provided below:</p> <p><b>Civilian</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Every two resources convert to one build (2:1).</li> <li>• Each resource, instead, could convert to one offensive.</li> <li>• Played offensives provide one military action (1:1).</li> <li>• No home front stability tests.</li> <li>• No declarations of war.</li> <li>• No upgrade markers in force pool.</li> </ul> <p><b>Rearmament</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Each resource converts to one build (1:1) or one offensive.</li> <li>• Played offensives provides one military action (1:1).</li> <li>• No modifier on home front stability tests.</li> <li>• No declarations of war.</li> </ul> <p><b>Mobilization</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Each resource converts to two builds (1:2) or one offensive.</li> <li>• Played offensives provide two military actions (1:2).</li> <li>• -1 penalty on home front stability tests.</li> </ul> <p><b>Total War</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Each resource converts to three builds (1:3) or one offensive.</li> <li>• Played offensives provide three military actions (1:3).</li> <li>• -2 penalty on home front stability tests.</li> </ul> <p><b>Exhaustion</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Each resource converts to two builds (1:2) or one offensive.</li> <li>• Played offensives provide two military actions (1:2).</li> <li>• -2 penalty on home front stability tests.</li> <li>• No declarations of war.</li> </ul>	<p>4.1 戦争段階 (Commitment)</p> <p>ある勢力が戦争に必要なものを生産する能力は、<b>戦争段階 (Commitment)</b> に左右されます。戦争段階は、その勢力の経済が戦争に向けて適合されている程度を示します。</p> <p>ある勢力の戦争段階は、ステータスカードに記載されているように、ポリティカルエフェクティブネス、フォースプールのリミット (限度)、軍事の効率性を決定します。戦争段階は左から右に増大するのみで、減少しません。ある勢力の戦争段階が変更された場合、ただちにその勢力の新しいフォースプールのリミットと転換レートが適用されます。</p> <p>各戦争段階ごとのゲーム上の効果の概要は次の通りです。</p> <p><b>シヴィリアン (Civilian)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 資源をビルドに転換する際のレートは2;1です。(2資源につき1点)</li> <li>• 資源は、かわりに1攻勢にも転換できます。</li> <li>• 攻勢をプレイすると、1軍事アクションを得ます(1:1)</li> <li>• ホームフロント安定度チェックは、発生しません。</li> <li>• 宣戦布告ができません。</li> <li>• フォースプールにはアップグレードマーカーが置けません【セットアップ時にアップグレードマーカーがフォースプールにないからです。】</li> </ul> <p><b>再軍備 (Rearmament)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 資源をビルドに転換する際のレートは1;1です。</li> <li>• 資源は、かわりに1攻勢にも転換できます。</li> <li>• 攻勢をプレイすると、1軍事アクションを得ます(1:1)</li> <li>• ホームフロント安定度チェックの際には、サイの目修正はありません。</li> <li>• 宣戦布告ができません。</li> </ul> <p><b>動員 (Mobilization)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 資源をビルドに転換する際のレートは1:2です。(1資源につき2点)</li> <li>• 資源は、かわりに1攻勢にも転換できます。</li> <li>• 攻勢をプレイすると、2軍事アクションを得ます(1:2)</li> <li>• ホームフロント安定度チェックの際には、-1修正が付きます。</li> </ul> <p><b>総力戦 (Total war)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 資源をビルドに転換する際のレートは1:3です。(1資源につき3点)</li> <li>• 資源は、かわりに1攻勢にも転換できます。</li> <li>• 攻勢をプレイすると、3軍事アクションを得ます(1:3)</li> <li>• ホームフロント安定度チェックの際には、-2修正が付きます。</li> </ul>



	<p>消耗 (Exhaustion)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 資源をビルドに転換する際のレートは1:2です。(1 資源につき2点)</li> <li>• 資源は、かわりに1攻勢にも転換できます。</li> <li>• 攻勢をプレイすると、2軍事アクションを得ます(1:2)</li> <li>• ホームフロント安定度チェックの際には、-2修正が付きます。</li> <li>• 宣戦布告ができません。</li> </ul>
<p><b>4.1.1 Exhaustion</b> When a power collapses (5.5.2) while at mobilization or total war, shift its commitment directly to <i>exhaustion</i>. Exhaustion is not a commitment increase for any purpose. It is a permanent condition and cannot be prevented or alleviated in any way.</p>	<p>4.1.1 消耗 動員状態または総力戦の際に勢力がコラプス(崩壊) (5.5.2) すると、戦争段階は直接 <b>消耗 (exhaustion)</b> に移行します。消耗は、どんな目的でも、戦争段階の増進ではありません。消耗は、永続的に続く状態で、解消することや、緩和することはできません。</p>
<p><b>4.1.2 Force Pool</b> A power's <i>force pool</i> includes all of its units and upgrade markers that are currently available or in play. The total number of these units and markers that are on the map(s), in the action cup, and/or unconstructed on its status card is constrained by the power's <i>force pool limit</i>, which is dependent on its commitment as indicated on the power's status card. When a power increases its commitment, it immediately adds (or subtracts) units or upgrade markers until the new force pool limit is reached. The exact units or markers added or removed are at the player's discretion. Added counters are placed in the power's available force pool or available markers boxes. Removed counters can come from any location—on the map(s), in the action cup or from its status card. <i>Example: Germany increases its commitment from mobilization to total war. It gets to add four new units or upgrade markers to its force pool (16 → 20). When its commitment becomes exhaustion, it will have to remove four units or upgrade markers.</i> Unused units and upgrade markers not in a power's force pool are out of play and should be kept in storage away from the power status cards.</p>	<p>4.1.2 フォースプール ある勢力の<b>フォースプール</b>は、現時点で利用可能ないしゲームプレイに出ている、全てのユニットとアップグレードマーカーを含みます。「マップ上」・「アクションカップ」・「ステータスカード上(2.6)で未作成」な、ユニットとアップグレードマーカーの合計は、その勢力の<b>フォースプールリミット</b>と同じです。(意識)、フォースプールリミットは、その勢力のステータスカードに示されている戦争段階に依ります。</p> <p>ある勢力が戦争段階を上げると、ただちにユニットまたはアップグレードマーカーを新しいフォースプールリミットに到達するまで加えます。(消耗になる場合は逆に減らします。) どのユニット・アップグレードマーカーを加えるかは、プレイヤーの自由です。加えられたコマは、勢力の利用可能フォースプールか、利用可能マーカーボックスに置かれます。消耗に移行することによりコマを取り除かなければならない場合、どこから取り除いても良いです。(マップ上からでも、アクションカップ内でも、ステータスカードでも)</p> <p>例:ドイツが戦争段階を動員から総力戦に引き上げました。ドイツは4つの新しいユニットまたはアップグレードマーカーをフォースプールに得ました。(16→20) <b>【その後】</b>もしドイツが消耗状態になると、4 ユニットまたはアップグレードマーカーを取り除かなくてはなりません。</p> <p>ある勢力のフォースプールにない、使用されていないユニットやアップグレードマーカーは、ゲームから除外されています。ですから、勢力のステータスカード以外の場所に置いておくべきです。</p>
<p><b>4.2 Production Sequence</b> In increasing effectiveness order, each power resolves their production as follows: a. Collect resources (4.4), including by transfer (4.4.1) b. Convert resources (4.5) c. Construct units (4.6) d. Gain war offensives (4.7) e. Repair damaged resources (4.8)</p>	<p>4.2 生産の順序(シークエンス) 昇順のエフェクティブネスにより、それぞれの勢力は次の順で生産を解決します。 a 資源を集めます。(4.4)それには移転も含みます。(4.4.1) b 資源を転換します。(4.5) c ユニットの生産します。(4.6) d 「戦争攻勢」(ウォーオフンシブ)を入手します。(4.7) e 損傷を受けた資源(エリア)を修理します。(4.8)</p>
<p><b>4.3 Line of Communications (LOC)</b> A <i>line of communications</i> (LOC) must be traced under the following circumstances: • To place a naval unit (3.7.2). • To play an upgrade marker (3.7.3). • To collect a resource (4.4.2). • To gain commitment offensives (6.4.2). • To determine supply status during an operation (9.6).</p>	<p>4.3 連絡線(LOC) <b>連絡線 (line of communication)</b> (LOC)は次の状況の際に引かれていなくてはなりません。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 海軍ユニットを配置する時(3.7.2)</li> <li>• アップグレードマーカーをプレイする時(3.7.3)</li> <li>• 資源を集める時(4.4.2)</li> </ul>

<p>• To intervene in a civil war (11.2). An LOC is traced from a production site (2.3.9) to the designated area. It may enter an unlimited number of areas, provided each area is at least one of:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A friendly land area (including the target of an intervention action, 8.5).</li> <li>• A mixed area not controlled by an enemy power.</li> <li>• A sea area empty of enemy naval units or enemy strategic air forces.</li> </ul> <p>If the tracing power is belligerent, any sea area or nonfriendly mixed area must be within two areas of a friendly port (2.2.2). An LOC can be traced into or out of, but not <b>through</b>, a restricted land area (2.3.10) or an area with a <i>Delay box</i> (2.3.5). Restricted <b>mixed</b> areas do not block LOCs. <i>Example: If Japan controls Borneo, they can collect the Borneo resource through the Philippines so long as Japan and the United States are not enemies.</i> <i>Example: A German-controlled Moscow resource cannot be collected by Germany, as it is surrounded by restricted land areas.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 「戦争段階攻勢」(commitment offensives)を入手する時(6.4.2)</li> <li>• 作戦の時に補給状況を決定する時(9.6)</li> <li>• 内戦に干渉する時(11.2)</li> </ul> <p>連絡線は生産場所(2.3.9)から(プレイヤーに)指示されたエリアに引かれます。通せるエリア数は次のいずれかであれば、無制限です。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 友好的な陸上エリア(干渉アクションの対象を含みます。8.5)</li> <li>• 敵勢力に支配されていない混合エリア</li> <li>• 敵の海軍ユニットおよび戦略空軍がない海上エリア</li> </ul> <p>連絡線を引く勢力が交戦状態の場合、海上エリアおよび非友好的の混合エリアに連絡線を引くには、友好的港(2.2.2)の2エリア以内でなくてはなりません。</p> <p>レストリクテッド陸上エリア(Rマークの陸上エリア)(2.3.10)及び遅延ボックスのエリア(2.3.5)は、連絡線の中に入れるか、外に出すことはできますが、通過することはできません【中に入れつつ外に出すことはできません。】レストリクテッド混合エリア(Rマークの混合エリア)は、連絡線を妨害しません。</p> <p>例:もし日本がボルネオを支配していて、日本とアメリカが敵でなければ、日本はボルネオの資源をフィリピンを通過して集めることができます。 例:モスクワをドイツが支配していても、モスクワはレストリクテッド陸上エリアに囲まれているため、ドイツは、モスクワの資源を収集できません。</p>
<p><b>4.4 Resources and Production</b> An area with a printed resource symbol (2.3.8) produces one resource each turn during production for its controlling power. Limited resource markers in an area may be collected by that area's controller. When a limited resource marker is collected, remove it from play. A resource area with a damage marker (from strategic bombing, 9.5.2) does not produce a resource. Damage markers are removed at the end of production (4.8).</p>	<p>4.4 資源と生産 マップに資源マーク(2.3.8)が印刷されたエリアは、毎ターン1資源をエリアを支配している勢力のために生産します。 限定資源マーカーは、そのエリアを支配している勢力に収集されえます。限定資源マーカーが収集されると、ゲームから取り除かれます。 損害マーカーが乗っている資源エリア(戦略爆撃により損害マーカーがおかれます9.5.2)は資源を生産しません。損害マーカーは生産の最後に取り除かれます。</p>
<p><b>4.4.1 Transfer of Resources</b> Only the United States may transfer resources: compulsory via <i>US-Japan Trade</i> (12.1.3), or voluntarily by <i>Lend Lease</i> (12.2.2). When the United States transfers a resource, it is collected by the receiving power during its own production, by tracing a line of communications (4.3) from a United States home area to a production site of the recipient. Treat ports of both the United States and the receiving power as friendly for the purposes of tracing the LOC. The transferred resource counts towards war offensives (4.7) if it is an industrial resource. <i>Example: The United States wants to transfer a resource to the United Kingdom while the UK is at war with Germany. If the German player has units in Iceland and the North Atlantic Ocean, the UK cannot trace a line of communications, blocking the transferred resource. If the UK and Germany were not enemies, the German units would not block the transferred resource. The belligerent status of the US is not relevant.</i></p>	<p>4.4.1 資源の移転 アメリカだけが、<b>アメリカ日本貿易協定(12.1.3)</b>により強制的に、<b>レンドリース(12.2.2)</b>によって自発的に、資源を移転することがあります。 アメリカが資源を移転した場合、その資源は、受け取った勢力の生産【サブフェイズ】の際に、当該勢力により集められますが、その際には、アメリカ本国エリアと、受領者の生産場所の間で連絡線(4.3)が通じていなくてはなりません。 アメリカと受領国双方の港は、この連絡線を引く目的で、友好的として扱います。 もし受け取った資源が工業資源の場合、戦争攻勢(4.7)として数えます。</p> <p>例:アメリカは、イギリスがドイツと戦争中に、イギリスに対して資源を移転したいと思っています。もし、ドイツプレイヤーがアイスランドと北大西洋にユニットを置いていけば、イギリスは連絡線が引けず、資源は移転されません。イギリスとドイツが敵でなければ、ドイツ軍ユニットは資源の移転を妨害できません。アメリカが交戦状態であるかは、関係がありません。</p>
<p><b>4.4.2 Collecting Resources</b> A power may collect a resource if it can trace an LOC</p>	<p>4.4.2 資源を集めること(収集)</p>

<p>(4.3) to the area containing the resource. A production site's own resource need not trace an LOC.  For each resource collected (including limited resources), the power's player moves one resource marker from its available markers box to its production holding box. If a power does not have enough resource markers, the excess resources are lost and unavailable for production this turn.  <b>Design Note:</b> Resource markers are on the back of offensive markers.  Note the number of resources collected that were industrial resources (for war offensives, 4.7).  <b>Design Note:</b> If you have a hard time remembering how many industrial resources you collect, you can use power cubes in your Production Holding Box to help you keep track.  <b>IMPORTANT:</b> Democratic powers cannot collect resources outside of home areas (i.e., from colonies or controlled countries) while <i>Status Quo</i> is in effect (12.2).</p>	<p>ある勢力は資源を持つエリアに連絡線(4.3)が引ける場合、資源を集めることができます。生産場所(2.3.9)の資源は連絡線を引く必要がありません。  資源が集められるごとに(限定資源も含みます)、その勢力は1資源マーカーを利用可能ボックスから生産物保管ボックスに移します。  もし、勢力が十分な資源マーカーを持たない場合、その分の資源は失われ、そのターンの生産に利用できません。</p> <p>デザインノート:資源マーカーは攻勢マーカーの裏面です。</p> <p>工業資源から集めた資源の数を覚えておいてください。(戦争攻勢の際に使用します。4.7)</p> <p>デザインノート:集めた工業資源の数を覚えておくのが難しい時は、生産物保管ボックスにある勢力のキューブを覚えておくための助けに使用してもよいです。</p> <p>重要:民主主義陣営はステイタスクオ(12.2)が有効な時は、本国エリア以外(言い換えれば、コロニーや、支配しているカントリー)の資源を集めることができません。</p>
<p><b>4.5 Conversion</b>  Each successfully collected resource may be converted into either a single offensive marker, or a variable number of builds depending on a power's current commitment (4.1).  For each resource marker in a power's production holding box, the player either flips it to the offensive side (converting it to a single offensive, regardless of conversion rate), or leaves it on the resource side (to convert to builds at the ratio above).</p>	<p>4.5 転換  集めることができた資源は1つの攻勢マーカーか、勢力の現時点での戦争段階によって変わる数のビルド、に変換することができます。(4.1)  【表は割愛しました。4.1のとおりです。】  生産物保管ボックスにある資源マーカー1つにつき、プレイヤーは攻勢面に裏返すか、(つまり転換レートにかかわらず、1攻勢マーカーに転換します。)資源面にとどめることができます。(上表のレートでビルドに転換します。)</p>
<p><b>4.6 Construction</b>  The power counts its resource markers and multiplies that number by its commitment conversion rate. The result is the number of <i>builds</i> available to be spent during production (round down). Return the resource markers to the power's available markers box.  <b>Example:</b> France is at civilian commitment and has three resources designated for builds, giving France <math>3 \times \frac{1}{2} = 1</math> build.  The power then uses its builds to construct new units and upgrade markers, as shown in the table below. Any builds not spent by the end of the production are forfeit. Constructed units and markers are selected from the power's available force pool (4.1.2), never directly from the counter mix. Constructed units are placed in the power's production holding box on its status card (<b>exception:</b> constructed fortress and surface fleet units must be placed on the next turn of the turn track).  <b>Unit Cost Placed</b>  Upgrade markers Two builds Production holding box  Surface fleets Two builds* On turn track for next turn  Fortress units One build On turn track for next turn  All other units One build Production holding box  * Italy and France may each construct a single surface fleet for a cost of one build by using their <i>Dreadnought Refit</i> markers (12.1.2, 12.2.1).  <b>Design Note:</b> Units and upgrade markers are never placed directly on the board when constructed.</p>	<p>4.6 ユニット生産(construction)  勢力は資源マーカーを数え、それに戦争段階の転換レートに応じた倍率をかけます。そうして得られた数が、そのターンの生産(サブフェイズ)に使用できる<b>ビルド</b>の数です。(端数切捨て)  資源マーカーを利用可能マーカーボックスに戻してください。</p> <p>例:フランスは戦争段階がシヴィリアンでした。3資源を持ちビルドに転換したところ、フランスは1ビルドを手に入れました(3×1/2=1)</p> <p>その勢力はそのビルドを使って、下表のとおり、新しいユニットを生産したり、アップグレードマーカーを生産したりできます。生産の最後まで使われなかったビルドは廃棄されます。  ユニット・アップグレードマーカー生産は、利用可能フォースプール(4.1.2)から選択される必要があります。(4.1.2)けっして盤外から直接持ってこれません。  生産されたユニットはステータスカード上の生産物保管ボックスに置かれます。</p> <p>(例外:要塞と水上艦隊ユニットは、ターントラックの次ターンに置かれます。)</p> <p>ユニットコスト  アップグレードマーカー・水上艦隊:2ビルド、その他:1ビルド  水上艦隊と要塞:2ターン、その他:1ターン</p> <p>※イタリアとフランスは、それぞれ1個水上艦隊をドレッドノート改装マーカー(Dreadnought Refit)マーカーを使用することにより、1ビルドで作成できます。(12.1.2、12.2.1)</p>



	<p>デザインノート: ユニットとアップグレードマーカーは、ユニット生産しても直接マップに置かれることはありません。</p>
<p><b>4.7 War Offensives</b>  <b>Belligerent</b> powers now gain one offensive marker from their available markers box for each <b>industrial</b> resource they collected this turn, even if it was a limited resource. These <i>war offensives</i> are placed in the power's production holding box.  A resource from a previous turn is never counted as an industrial resource for war offensives.  <b>Design Note:</b> Resource markers returned to the available markers box when constructing units <i>do</i> become available for war offensives.</p>	<p>4.7 戦争攻勢 (war offensives)  交戦勢力は、そのターンに集めた工業資源1つごとに、(利用可能マーカーボックスから)、1攻勢を得ます。これは、限定資源でも有効です。<b>戦争攻勢 (war offensives)</b>は、生産物保管ボックスに置かれます。  前のターンからの資源【リザーブに入れて持ち越した資源】は、決して戦争攻勢のための工業資源に算入しません。   デザインノート: ユニット生産したことにより利用可能マーカーボックスに戻った資源マーカーは、戦争攻勢に利用できます。</p>
<p><b>4.8 Repair</b>  Remove all damage markers (9.5.2) from resource areas.</p>	<p>4.8 修理  全ての損傷マーカー (9.5.2) を資源エリアから取り除きます。</p>
<p><b>5.0 Political Concepts</b>   The political capital of a power's government is represented by flag markers (5.2). When a power plays a flag, it may attempt one political action (6.0). Some powers have special political actions only they can take (6.8). Powers can gain flags during the administration phase (3.2), when they are provoked in an area within their interest (5.2.3), or through other game events (5.2.4). To succeed at a political action, a power must pass an effectiveness check (5.3) (<i>exception: commitment increase while belligerent, 6.4</i>).</p>	<p>5.0 政治のコンセプト   勢力の政治資本は、フラッグマーカーによってあらわされています。(5.2) 勢力がフラッグをプレイすると、1政治アクションを試みることができます。(6.0) いくつかの勢力は、その勢力だけができる固有の政治アクションを持ちます。(6.8) 勢力は管理フェイズ(3.2) および、その勢力がインタレスト(関心)を持つエリアが刺激 (provoke) された時(5.2.3)、および、他のゲームイベント(5.2.4)を通して、得られます。  政治アクションに成功するには、エフェクティブネスチェック(5.3)に成功しなくてはなりません。(例外: 交戦状態の際に、戦争段階を上げる場合 6.4)</p>
<p><b>5.1 Interests</b>  A power's <i>interests</i> limit where it may gain a flag by provocation and where it may attempt diplomacy (6.3). A power has interests in:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Every land or mixed area it controls.</li> <li>• Every area (land, sea, or mixed) <b>adjacent</b> to an area it controls.</li> <li>• Every land or mixed area across a single sea area from its home or colony areas.</li> <li>• Every area where it has an aid marker (11.2).</li> <li>• Every area where it owns a base (2.3.2).</li> <li>• Every area where its ally has interests (6.1).</li> </ul> <p><i>Example: The UK has interests in Benelux, Denmark, Paris, Brittany, and Norway (across the North Sea from London) and interests in Ireland, Portugal, and Spain (across the Western Approaches). The US similarly has interests in Guangdong and Jiangsu, across the South China Sea from the Philippines.</i>  Areas separated by red impassable borders (2.2) are never adjacent and interests do not extend between them.  It is possible for multiple powers to have interests in a given area.  <b>16 Cataclysm ~ Rules of Play</b>  © 2018 GMT Games, LLC  <i>Example: France and the UK are allies. If France controls Poland, both the UK and France have interests in Poland.</i></p>	<p>5.1 インタレスト(関心)  ある勢力の<b>インタレスト(interests)</b>はその勢力が刺激 (provocation) および外交の試み (6.3) によってフラッグを得られる場所を限定します。【あるエリアにインタレストがないと、刺激や外交の試みを受けてもフラッグをもらえません】  勢力は、次の場所にインタレストを持ちます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 支配している陸上エリア及び混合エリア</li> <li>• 支配しているエリアに隣接しているエリア (陸上・海上・混合)</li> <li>• 本国エリアおよびコロニーエリアから、1つの海上エリアごしに隣接している陸上エリア及び混合エリア。</li> <li>• エイドマーカー (11.2) を置いているエリア</li> <li>• 基地を持っているエリア (2.3.2)</li> <li>• 同盟国がインタレストを持っているエリア (6.1)</li> </ul> <p>例: イギリスはベネルクス、デンマーク、パリ、ブリタニー、ノルウェー(ロンドンから北海ごしに)、アイルランド、ポルトガル、スペイン(イギリス西方海域ごしに)にインタレストを持っている。  アメリカは同様に、広東、江蘇にインタレストを持っている。(フィリピンから南シナ海ごしに)</p> <p>赤い、通過不能国境線(2.2)ごしは、隣接していませんし、インタレストも伸びません。  1つのエリアに複数の勢力がインタレストを持つこともありえます。</p> <p>例: フランスとイギリスが同盟を組んでいる。フランスがポーランドを支配していると、イギリスとフランスは両方ともポーランドにインタレストを持つ。</p>

<p><b>5.2 Flags</b> When a power plays a <i>flag</i> (from the cup or reserve), it may attempt to perform a single <b>political action</b>. After a flag is played, it is returned to the available markers box on the power's status card.</p> <p><b>5.2.1 Flag Availability</b> Each power has a fixed number of flags. Flags are gained, played, and then recycled and available to be gained again. Available flags are held on the power's status card in the available markers box. <i>Example: Germany has four flags to start the 1933 scenario: one in reserve, one in the action cup, and two on its status card, available to be gained.</i></p>	<p>5.2 フラッグ ある勢力が(アクションカップかリザーブから) <b>フラッグ(flag)</b>をプレイすると、1回政治アクションを試みることができます。フラッグがプレイされると、フラッグコマはその勢力のステータスカードの利用可能ボックスに戻ります。</p> <p>5.2.1 利用可能なフラッグ それぞれの勢力は、固定された数のフラッグを持ちます。フラッグが入手され、プレイされると、その後再利用されて、利用可能となり、再び入手できるようになります。利用可能なフラッグは、利用可能ボックスに置かれます。</p> <p>例:ドイツは4つのフラッグを1933年シナリオ開始時に持ちます。1つは、リザーブ、1つはアクションカップで、2つはステータスカード上にあり利用可能です。</p>
<p><b>5.2.2 Gaining Flags</b> When a power gains a flag, it takes a single flag from the available markers box of its status card and must immediately put it in the action cup or in reserve (if during the action phase) or in its production holding box (during the administrative phase). If no flags markers are available, any flag it would gain is forfeit. <b>Design Note:</b> Try to leave at least one flag available, or you will be unable to gain flags from your opponents' actions!</p>	<p>5.2.2 フラッグの入手 ある勢力がフラッグを入手すると、ステータスカードの利用可能ボックスから1つのフラッグを取り、アクションフェイズであれば、直ちにアクションカップに入れるか、リザーブに置きます。または、管理フェイズであれば生産物保管ボックスに置きます。利用可能なフラッグマーカーがない場合、入手したフラッグは破棄されます。</p> <p>デザインノート:最低1つのフラッグは利用可能な状態に残しておきましょう。さもないと、相手プレイヤーのアクションによってフラッグを得ることができなくなります！</p>
<p><b>5.2.3 Flags by Provocation</b> A <i>provocation</i> is an action that results in an opposing power or powers gaining a flag. Flag gains by provocation are cumulative unless noted otherwise. <b>IMPORTANT:</b> Provocations only count if the powers are opposing, but not enemy powers (i.e., not at war with each other). A power is provoked when an opposing power does any of the following.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Forms or joins an alliance (6.1), if indicated on its status card (maximum of one flag per action).</li> <li>• Declares war on it or its ally (6.2).</li> <li>• Increases commitment (6.4), if indicated on its status card.</li> <li>• Intervenes (11.2) in an area where it has interests.</li> <li>• Declares an operation (9.0) against an area where it has interests, whether successful or not.</li> <li>• Performs a surprise attack against it (9.8).</li> <li>• Gains control of an area where it has interests, including by crisis event (3.7.4), diplomacy (6.3), conquest (10.9), or civil war decisive victory (11.3).</li> </ul> <p><i>Example: When the UK increases commitment, both Germany and Italy are provoked and gain a flag—assuming they are not at war with the UK.</i> <i>Example: If the UK and US form an alliance, Germany, Italy, and Japan would all be provoked, each gaining a single flag.</i> <i>Example: Germany attacks Benelux. Before resolving the attack, France and the UK each gain a flag for interest. If Germany conquers Benelux, they each gain an additional flag.</i></p>	<p>5.2.3 刺激(provocation)によるフラッグ <b>刺激(provocation)</b>は、1ないし複数の対抗勢力に、フラッグ入手をもたらすアクションです。刺激によるフラッグ入手は、ルールに特記事項がないかぎり、累積します。</p> <p>重要:刺激はその勢力が対抗勢力である場合にのみ計算【発生】します。その勢力が敵対勢力である場合は計算【発生】しません。(いいかえれば、当該両者が戦争状態でない場合にのみ計算【発生】します。)</p> <p>ある勢力(当該勢力)は対抗勢力が次の行動を行うと刺激されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•ステータスカード上に記された同盟を結成、または同盟に加入すると(6.1)(1つの【同盟結成などの】アクションにつき1枚のフラッグです。)</li> <li>•対抗勢力が当該勢力またはその同盟国に宣戦布告した場合(6.2)</li> <li>•ステータスカードに記載された勢力が戦争段階(6.4)を上げた場合</li> <li>•当該勢力がインタレストを持つエリアに干渉(11.2)した場合</li> <li>•当該勢力がインタレストを持つエリアに作戦(9.0)を宣言した場合、(作戦の失敗、成功にかかわらず。)</li> <li>•奇襲攻撃をされた場合(9.8)</li> <li>•当該勢力がインタレストを持つエリアを支配した時。エリア支配が以下により発生した場合を含みます。クライシスイベント(3.7.4)、外交(6.3)、征服(10.9)、内戦の決定的勝利(11.3)</li> </ul> <p>例:イギリスが戦争段階を上げると、ドイツとイタリアは刺激され、フラグを得ます。(イギリスと戦争していない場合) 例:イギリスとアメリカが同盟を結成すると、ドイツ、イタリア、日本は刺激され、それぞれ1枚のフラッグを得ます。 例:ドイツがベネルクスを攻撃しました。攻撃を解決する前に、フランスとイギリスはインタレストによりフラッグを1枚得ます。ドイツがベネルクスを占領すると、両国はもう1枚フラッグを得ます。</p>
<p><b>5.2.4 Flags by Game Events</b> A power gains a flag for any of the following:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• As instructed by certain crisis events (3.7.4).</li> <li>• When an enemy power collapses (5.5.2) or surrenders (5.5.4).</li> </ul>	<p>5.2.4 ゲームイベントによるフラッグ ある勢力は、次の場合にフラッグを一つ得ます。</p>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Being targeted by a successful pressure political action (6.6).</li> <li>• Earning a triumph in land or naval combat (10.12).</li> <li>• Conquering an active enemy home area (two flags if a capital area) or active enemy colony area containing a resource (10.9).</li> <li>• Removing an enemy cube from one of its own home areas (two flags if its capital) or one of its colony areas containing a resource (10.9).</li> <li>• When Japan ends the <i>Washington Naval Treaty</i> (UK and US only, 12.1.3).</li> <li>• When <i>Status Quo</i> ends (Democratic powers only, 12.2).</li> </ul> <p><b>Example:</b> If Germany gains control of Paris from France, it would gain two flags—one for Paris being an enemy home area and one for being an enemy capital.</p> <p><b>Example:</b> If the UK were to remove another power's cube from India, it would gain a flag; but if the UK were to do the same for Burma, no flag would be gained.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•特定のクライシスイベント(3.7.4)の指示により</li> <li>•敵勢力がコラプス(崩壊)(5.5.2)するか降伏(5.5.4)した時</li> <li>•成功したプレッシャー政治アクションの対象である場合(6.6)</li> <li>•陸上または海上戦闘において、大勝利となった時(10.12)</li> <li>•活動中の敵本国エリア、または資源を含む敵コロニーエリア、を占領した時(首都の場合は2フラッグ)(10.9)</li> <li>•敵キューブを自国本国エリア、または資源を含む自国コロニーエリア、から取り除いた時(首都の場合は2フラッグ)(10.9)</li> <li>•日本がワシントン海軍条約を終わらせた時(イギリスとアメリカのみ 12.1.3)</li> <li>•ステイタスクオが終わった時(民主主義陣営のみ 12.2)</li> </ul> <p>例:ドイツがフランスからパリを占領した時、2フラッグを得ます。【後半説明不要と思われるため省略】</p> <p>例:イギリスがインドから他勢力のキューブを取り除いた時は1フラッグを得ます。しかし、イギリスがビルマで他勢力のキューブを取り除いても、フラッグはもらえません。</p>
<h3>5.3 Effectiveness</h3> <p><i>Effectiveness</i> represents a power's willingness and ability to form and apply a coherent political policy.</p> <p>Political actions undertaken by a power are resolved by an <i>effectiveness check</i> (<b>exception:</b> <i>commitment increase while belligerent</i>, 6.4). Stability tests (5.5.1) and some other game actions and events also require an effectiveness check.</p> <p>To resolve an effectiveness check, the power rolls a number of dice equal to its current effectiveness. If the modified result is 5 or higher, the check succeeds.</p> <p>The effectiveness of a power is based on its current commitment, as listed on its status card. A power's current effectiveness is recorded by a marker on the Effectiveness Track.</p> <p><b>Example:</b> The UK begins 1933 at an effectiveness of 2, as shown on its status card. When its commitment reaches mobilization, its effectiveness increases to 3.</p> <p><b>Cataclysm ~ Rules of Play 17</b> © 2018 GMT Games, LLC</p> <p>Some crisis events temporarily reduce a power's effectiveness; flip the power's <i>Effectiveness</i> marker as a reminder. Effectiveness can never be reduced by more than one, to a minimum of 1. When a power's effectiveness is reduced, in addition to moving its marker on the track, flip the marker over as a reminder of the temporary nature of its reduction.</p> <p>If a power with an effectiveness of 1 is reduced, leave it in place and flip the marker over as a reminder to apply a -1 penalty to the result of its effectiveness checks (2.8). Note that if Italy plays the <i>Il Duce</i> flag, it has +1 effectiveness for the political action it attempts with that flag (only).</p> <p><b>IMPORTANT:</b> The current posture of the Soviet Union (12.3.1) may impose a penalty on some or all of its <b>political action effectiveness checks</b>.</p>	<h3>5.3 エフェクティブネス</h3> <p><b>エフェクティブネス (effectiveness)</b>は、勢力が首尾一貫した政治政策をおこなう意思と能力を表します。勢力により企図される政治アクションは、<b>エフェクティブネスチェック</b>により解決されます。(例外:交戦状態の際に戦争段階を上げる場合(6.4)) 安定度テスト(5.5.1)と他のいくつかのアクションやイベントでも、エフェクティブネスチェックが要求されます。</p> <p>エフェクティブネスチェックを解決するため、勢力は現在のエフェクティブネスと同数のダイスを振ります。修正後の結果が5以上であれば、チェックは成功です。</p> <p>勢力のエフェクティブネスはステイタスカードに記載された現在の戦争段階に基づきます。現在の勢力のエフェクティブネスは、エフェクティブネストラック上のマーカーにより記録されています。</p> <p>例:イギリスは1933年に、ステイタスカードが示す通り、エフェクティブネス「2」で開始します。戦争段階が動員になると、エフェクティブネスは「3」に上昇します。</p> <p>いくつかのクライシスイベントは、一時的に勢力のエフェクティブネスを下げます。その場合、勢力のエフェクティブネスマーカーを裏面にすることで、そのことを示します。エフェクティブネスは2以上【一時的に】低下することなく、最低は1です。勢力のエフェクティブネスが減少した時、エフェクティブネスマーカーをトラック上で移動させた後(訳注:2から1とか、行を下げる)、一時的な減少を示すため、マーカーを裏返します。もしエフェクティブネス「1」の勢力がさらに減少する場合、エフェクティブネス値は「1」より下がらず、エフェクティブネスチェック時サイの目に-1修正が付きまゝ(2.8)その場合、「1」の欄でマーカーを裏面にします。イタリアがドーチェフフラッグをプレイした場合、その政治アクション(のみ)では+1エフェクティブネスとなることを覚えておいてください。</p> <p>重要:ソ連の現在の状態(ポスター)(12.3.1)はいくつか、または全ての政治アクションにおけるエフェクティブネスチェックにペナルティを与えます。</p>



## 5.4 Failed Political Actions

Every time a power fails the effectiveness check when attempting a political action (*exception: not for diplomacy, 6.3*), it may place a cube in the corresponding *failed political action box* (2.5). If the next political action by that power is the same type, apply a +1 bonus to the result of its effectiveness check for each of its cubes in the failed action box.

When a power's political action fails, remove its cubes from all failed action boxes that do not match the type of political action attempted.

When a power's political action succeeds, remove its cubes from all failed action boxes.

When an **alliance** (6.1) political action fails, **each** attempting power places a cube in the alliance box.

All powers attempting an alliance must have cubes in the box to receive the bonus, and all their cubes are removed if any of those powers attempt a different political action type.

**Exception:** *when a third power attempts to join an existing alliance, only its own cubes are placed or counted for failed actions.*

For **special actions** unique to a power (6.8), use the special action box. If a marker is associated with the action, place the marker in the special action box as a reminder of which action it applies to.

**Design Note:** We call these Cubes of Shame, and you can, too!

**Example:** *France attempts to increase its commitment while non-belligerent and fails, rolling a 2. It places a single cube in the commitment failed political action box. With its next flag play, France attempts to increase commitment again and rolls a 3, which still fails even with the +1 bonus from its previous failure. It places a second cube in the commitment box. France later draws another flag and attempts diplomacy against Hungary, rolling a 4 and failing. Because France attempted a different type of political action, the two cubes are removed from the commitment failed political action box. No failed action cube is placed for the diplomacy attempt.*

## 5.5 Stability

The *stability* of each power is marked on the stability track, ranging from steady to wavering to unstable, and finally collapse. A power that collapses may surrender and be eliminated from the game.

### 5.5.1 Stability Tests

A *stability test* is an effectiveness check (5.3). If it succeeds, there is no change. If the test fails, the power's stability is reduced one level (*exception: a failed home front stability test may result in two levels of reduction*). If a power's stability is reduced to collapse (5.5.2), it may also surrender (5.5.4).

A power must conduct a stability test under the following circumstances:

- **Crisis Events:** Certain events (3.7.4) require powers to conduct a stability test.
- **Home Front:** A power conducts a stability test when

## 5.4 政治アクションの失敗

ある勢力が、政治アクションを試みた際にエフェクティブネスチェックに失敗したら常に、対応する**失敗した政治アクションボックス***failed political action box*(2.5)にキューブを置くことができます。(例外:外交の際には置けません 6.3)もし、その勢力が次に行う政治アクションが同種のものであったら、失敗した政治アクションボックス内にあるキューブの数だけ+1修正ボーナスを得ます。

ある勢力が政治アクションに失敗した場合、今回試みた政治アクションと適合しない種類の、失敗した政治アクションボックスからキューブを全て取り除きます。

ある勢力が政治アクションに成功した場合、全ての失敗した政治アクションボックスからキューブを取り除きます。「同盟」政治アクション(6.1)が失敗した場合、同盟を試みた勢力がそれぞれキューブを失敗した政治アクションボックスに置きます。

修正ボーナスを得るには、同盟を試みた全ての勢力がキューブを当該ボックスに持っていないとならず、その勢力のうちいずれかが別種の政治アクションを試みたら、当該同盟を試みていた全ての勢力のキューブは取り除かれます。

例外:第三の勢力がすでに存在する同盟に加わろうとする場合、その第三勢力のみキューブを置き、チェックの際には当該勢力のキューブを数えます。

ある勢力特有のアクションを行う場合(6.8)、スペシャルアクションボックスにキューブを置きます。もし当該アクションに関連するマーカーがある場合、当該マーカーをスペシャルアクションボックスに置き、失敗キューブがどのアクションに適用されるかを覚えておくようにします。【スペシャルアクション内でも、異なるスペシャルアクションに対しては失敗キューブの効果がリセットされるということだと思われます。例えばレンドリースと米日貿易協定など】

デザインノート:私たちはこれらのキューブを「恥辱のキューブ」と呼んでいます。あなた方もそう呼んでよいです!

例:フランスは交戦していない状態で、戦争段階を上げる試みをしましたでしたが、サイの目が「2」で失敗しました。その場合、キューブを1つ、失敗した政治アクションボックスの戦争段階欄に置きます。次にフラッグをプレイした際に、フランスは再び戦争段階を上げる試みをしました、「3」の目を振り、前の失敗により+1修正がありますが(それではならず)、失敗しました。2つ目のキューブを当該ボックスに置きます。その後フランスは別のフラッグをプレイし、ハンガリーに対して外交を試みましたが、4の目が出て失敗しました。フランスは異なる種類の政治アクションを行ったので、失敗した政治アクションボックスの戦争段階欄に置かれた二つのキューブは取り除かれます。また、外交が失敗しても、失敗した政治アクションボックスには、キューブが置かれません。

## 5.5 安定度

それぞれの勢力の**安定度(stability)**は安定度トラックに表示されます。安定度は、安定(steady)から動揺(wavering)、不安定(unstable)、最後はコラプス(collapse)まで変動します。コラプスとなった勢力は、降伏しえませす。降伏するとゲームから排除されます。

### 5.5.1 安定度テスト

**安定度テスト(stability test)**はエフェクティブネスチェック(5.3)です。成功した場合、何も変わりません。テストに失敗すると、勢力の安定度は1段階低下します。(例外:ホームフロントの安定度テストでは、2段階低下しえませす)

勢力の安定度がコラプスまで低下すると(5.5.2)降伏しえませす。(5.5.4)

勢力は、次の時に安定度テストをしなくてはなりません。

<p>its <i>Home Front</i> marker is drawn (3.7.6), unless its commitment is civilian. If the power's commitment is mobilization, this test is conducted with a -1 penalty; if at total war or exhaustion, with a -2 penalty.</p> <p><b>IMPORTANT:</b> If the final result of a home front stability test is <b>0 or less</b>, the power must reduce its stability by two levels instead of one. This is the only roll in <i>Cataclysm</i> which can go below 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Collapse/Surrender:</b> A power conducts a stability test when its ally collapses or surrenders.</li> <li>• <b>Military Disaster:</b> A power conducts a stability test when it suffers excess losses in a land or naval combat (10.12).</li> <li>• <b>Loss of Control:</b> A power conducts a stability test each time it loses control of one of its home areas, or one of its colony areas that contains a resource. It conducts a second, additional test if the lost area is its capital.</li> <li>• <b>A-Bomb:</b> Each loss inflicted by an A-Bomb attack requires the defending power to conduct a stability test (12.2.2).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>クライシスイベント:</b> あるイベント(3.7.4)は安定度テストを要求します。</li> <li>• <b>ホームフロント:</b> ホームフロントマーカー(3.7.6)が引かれた勢力は、戦争段階がシヴィリアン(civilian)でないかぎり、安定度テストをしないでなりません。もし勢力の戦争段階が動員の場合、テスト時に-1ペナルティがつき、総力戦と消耗の場合、-2ペナルティがつきます。</li> </ul> <p>重要:もし、ホームフロント安定度テストの修正後の値がゼロ以下の場合、安定度が「1」ではなく、「2」低下します。これは、カタクリスムで、ダイスの修正後の値が1を下回ることがある唯一のサイ振りです。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>コラプス/降伏:</b> ある勢力は、同盟国がコラプスまたは降伏すると、安定度テストを行います。</li> <li>• <b>軍事的災厄:</b> ある勢力は、陸戦または海戦で、超過損害を受けると、安定度テストを行います。(10.12)</li> <li>• <b>支配権の喪失:</b> ある勢力は本国エリア、または資源を持つコロニーエリア、の1つの支配を失うたびに、安定度テストを行います。首都の場合、安定度テストを追加で1回(合計2回)行います。</li> <li>• <b>原子爆弾(A-Bomb):</b> 原子爆弾攻撃により損害を受けるごとに、防御側の勢力は安定度テストをおこないます。(12.2.2)</li> </ul>
<p><b>5.5.2 Collapse</b></p> <p>The <i>collapse</i> of a power's government can represent a change ranging from the formation of a new cabinet, a <i>coup d'état</i>, or worse.</p> <p>If a power's stability marker is moved to the collapse box, the power collapses and may surrender.</p> <p>Determine the power's <b>surrender threshold</b> as follows, starting with 0:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• +1 for each neutral, opposing, or enemy cube in its home areas or colony areas containing a resource.</li> <li>• +1 if the power has zero or fewer victory points (1.7.1).</li> </ul> <p><b>18 Cataclysm ~ Rules of Play</b> © 2018 GMT Games, LLC</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• +1 if the power's commitment is exhaustion (6.4).</li> </ul> <p>The power's player rolls one die.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• If the roll is greater than the surrender threshold, follow the <b>collapse</b> sequence below.</li> <li>• If the roll is less than or equal to the surrender threshold, follow the <b>surrender</b> sequence instead (5.5.4).</li> </ul>	<p><b>5.5.2 コラプス(崩壊)</b></p> <p>ある勢力の政府のコラプスは新内閣の樹立から、クーデター、またはさらに悪い場合、までの範囲の変動を表します。</p> <p>ある勢力の安定度マーカーがコラプスボックスに動くと、その勢力はコラプスとなり、降伏しえます。</p> <p>当該勢力の降伏危機度(surrender threshold)を次により決めます。</p> <p>最初の値はゼロです。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• +1 本国エリアおよび資源があるコロニーエリアに、中立、対抗勢力、敵勢力のキューブが1個あるごとに</li> <li>• +1 その勢力の勝利得点がゼロ以下の場合(1.7.1)</li> <li>• +1 その勢力の戦争段階が「消耗」(6.4)である場合</li> </ul> <p>当該勢力のプレイヤーはダイスを1個振ります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• サイの目が降伏危機度より大きい場合、次のコラプスの手順に従います。</li> <li>• サイの目が降伏危機度以下の場合、コラプスの手順のかわりに、次の降伏の手順に従います。(5.5.4)</li> </ul>
<p><b>5.5.3 Collapse Procedure</b></p> <p>When a power collapses, apply the following sequence strictly in order:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Each enemy power gains a flag (5.2.2).</li> <li>2. Any stability tests pending for the collapsed power are canceled.</li> <li>3. Set the power's stability to wavering.</li> <li>4. If the power's commitment is mobilization or total war, set it to exhaustion and adjust the power's force pool (4.1.2).</li> <li>5. Return the power's reserve (3.4) to its status card.</li> <li>6. Remove all the power's cubes from the failed political action boxes (5.4).</li> <li>7. Perform an effectiveness check (5.3) for each area containing the power's cubes but none of its land units; remove the cube if the check fails. Any allies with land units in such an area may immediately place their cube to gain control of the area. Any units that can no longer legally occupy an affected area must immediately retreat (10.10).</li> </ol>	<p><b>5.5.3 コラプスの手順</b></p> <p>ある勢力がコラプスとなった場合、厳密に次の順番により処理します。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 敵勢力はそれぞれフラッグを1つ得ます。(5.2.2)</li> <li>2 コラプスとなった勢力の、まだ行われていない安定度テストはキャンセルされます。</li> <li>3 勢力の安定度を動揺(wavering)に戻します。</li> <li>4 勢力の戦争段階が動員または総力戦の場合、戦争段階を消耗にし、フォースプールを修正します。(4.1.2)</li> <li>5 勢力のリザーブ(3.4)をステータスカードに戻します。</li> <li>6 その勢力の、失敗した政治アクションボックス(5.4)にある全てのキューブを取り除きます。</li> <li>7 その勢力のキューブがあり、陸軍ユニットがないエリアについて、それぞれエフェクティブネスチェックを行います。チェックに失敗した場合、そのエリアのキューブは取り除きます。同盟国の陸軍がある場合、ただちに、その同盟国のキューブをそのエリアに置き、同盟国はそのエリアを支配します。合法的にそのエリアにとどまれないユニットは直ちに撤退しなくてはなりません。(10.10)</li> <li>8 その勢力の同盟国は安定度テストを行います。(5.5.1)その後、同盟は解消されます。(6.1.4)</li> </ol>



<p>8. The power's allies must conduct a stability test (5.5.1). Then the power breaks its alliance (6.1.4).</p> <p>9. The power must offer an armistice (5.6.2) to all enemy powers. Each enemy power, in increasing effectiveness order, decides to accept the armistice or not.</p> <p>If Italy collapses, the <i>Il Duce</i> flag permanently loses its special ability. If Germany collapses, the <i>Night of the Long Knives</i> special rule is cancelled for the remainder of the game.</p> <p>After collapsing, the power remains in the game as part of its original ideology and functions normally.</p> <p><b>Design Note:</b> It's possible that a collapse does no lasting harm to a power, especially early in the game.</p>	<p>9 その勢力は全ての敵勢力に対して、休戦(5.6.2)を申し出なくてはなりません。敵勢力はそれぞれ昇順のエフェクティブネス順で、休戦を受け入れるか受け入れないかを決めます。</p> <p>もしイタリアがコラプスとなったら、<b>ドーチェ</b>フラッグは永久にその特殊能力を失います。もしドイツがコラプスとなったら、<b>長いナイフの夜</b>ルールはキャンセルされ、その後のゲームでは適用されなくなります。コラプスの後、当該勢力は通常通り当該イデオロギーにとどまり、勢力の機能も保持されます。</p> <p>デザインノート:コラプスは、特にゲーム序盤の場合においては、その勢力に長く損害を与えないこともあります。</p>
<p><b>5.5.4 Surrender</b></p> <p><b>IMPORTANT:</b> A power also immediately surrenders if at any time it controls none of its home areas.</p> <p>When a power <i>surrenders</i>, it is eliminated from the game and is no longer an active power. Apply the following sequence strictly in order:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Each enemy power gains a flag (5.2.2).</li> <li>2. Any allies with land units in the power's controlled areas or air or naval units in areas with the power's bases may immediately gain control of those areas or bases. If the UK surrenders, remove all Special Naval bases—they do not allow allies to gain control of those areas or bases.</li> <li>3. The power's allies must conduct a stability test (5.5.1). Then the power breaks its alliance (6.1.4).</li> <li>4. Remove all the power's counters and cubes from the game—including base markers in play and any counters in the action cup. The power's <i>Victory</i> marker stay on the victory point track.</li> <li>5. Place a neutral cube (2.4.5) in each of the power's home or colony areas not currently controlled by another power. These areas are now uncontrolled countries. Such countries that were home areas are immediately subject to diplomatic opportunity (5.7), resolved in an order determined by the current acting power.</li> <li>6. Place an <i>Unowned Base</i> marker on each of the power's printed bases not currently owned by another power.</li> <li>7. Any units that can no longer legally occupy an affected area must immediately retreat (10.10).</li> <li>8. Flip the surrendered power's <i>Stability</i> marker to its <i>Surrender</i> side. The opposing ideology that has the most cubes in home areas of the surrendered power moves the <i>Surrender</i> marker to its corner of the political display. In case of a tie, <b>both</b> opposing ideologies get the <i>Surrender</i> marker (place it between the two ideologies). Check to see if the game ends (1.6).</li> </ol> <p><b>Example:</b> <i>Germany attacks Paris and wins the combat against a combined French and British defense. Germany gains two flags for the conquest—one because it was an enemy home area and another because it was the enemy capital. France must conduct two stability tests and fails both, reducing its stability to collapse. France has zero victory points, has lost Paris and Lorraine, and has lost its capital, giving it a surrender threshold of 4. France must roll one die; if the result is 4 or less, France will surrender. France rolls a 3 and surrenders. Germany gains a flag and the UK (as an ally of France) must conduct a stability test. All French units and markers are removed from the game. Neutral cubes are placed in</i></p>	<p>5.5.4 降伏</p> <p>重要:ある勢力が、本国エリアの支配をすべて失った場合も、ただちに降伏します。</p> <p>ある勢力が<b>降伏</b>した時、当該勢力はゲームから除去され、もはやアクティブな勢力ではなくなります。次の順で処理します。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 敵勢力はそれぞれフラッグを1つ得ます。(5.2.2)</li> <li>2 【降伏した勢力の】同盟国で、陸軍ユニットが降伏した勢力が支配するエリアにいるか、降伏した勢力の基地にいる空軍・海軍ユニットは、ただちにそれらのエリア、または基地の支配権を得ます。もし、イギリスが降伏した場合、全ての特別海軍基地を取り除きます。これらの基地は、同盟国にエリアや基地の支配権を与えません。</li> <li>3 降伏した勢力の同盟国は安定度テスト(5.5.1)を行います。その後、同盟は解消されます(6.1.4)</li> <li>4 降伏した勢力のコマとキューブをゲームから取り除きます。基地マーカーや、アクションカップのコマもすべて取り除きます。降伏した勢力の勝利得点マーカーはそのまま勝利得点トラック上に残ります。</li> <li>5 中立キューブ(2.4.5)を、他勢力が現時点で支配していない本国エリアとコロニーエリアに置きます。これらのエリアは、非支配状態のカントリーとなります。それらのエリアのうち本国エリアは、ただちに外交機会 <b>diplomatic opportunity</b> (5.7)を受けます。現在行動中の勢力が決めた順により、解決されます。</li> <li>6 降伏した勢力の、現時点で他勢力に占められていない、地図上に記載された基地に、<b>未所有者基地 (Unowned Base)</b> マーカーを置きます。</li> <li>7 合法的にその(上記手順により影響を受けた)エリアにとどまれないユニットは直ちに撤退しなくてはなりません。(10.10)</li> <li>8 降伏した勢力の<b>安定度</b>マーカーを<b>降伏</b>(マーカー)面に裏返します。降伏した勢力の本国エリアに最も多くのキューブを置いている、対抗するイデオロギー陣営は、当該降伏マーカーを政治ディスプレイの、そのイデオロギーの角に置きます。キューブの数が同数の場合、対抗するイデオロギー陣営は、両方とも降伏マーカーを得ます。(2つのイデオロギー陣営の間に置きます。)</li> </ol> <p>ゲームの終了条件をチェックしてください。(1.6)</p> <p>例:ドイツはフランス軍とイギリス軍が共同で守るパリを攻撃し、勝利しました。ドイツは2つのフラッグを占領により手に入れました。(本国エリア、かつ、首都のため)フランスは安定度テストを2度しなくてはならず、両方に失敗しました。その結果、安定度はコラプスに低下しました。フランスは勝利ポイントを持っていませんでした。一方、パリとロレーヌを失っています。首都分も含め、降伏危機度 (<b>surrender threshold</b>)は4です。フランスはダイスを振り、4以下の場合、フランスは降伏します。フランスは3を振り、降伏しました。</p> <p>ドイツはフラッグを1つ得て、イギリス(フランスの同盟国として)は安定度テストを行わなくてはなりません。全てのフランス軍ユニットとマーカーはゲームから取り除かれます。中立キューブが、ブリタニーとプロヴァンスに置</p>



<p><i>Brittany and Provence. Germany is eligible for diplomacy attempts against both Brittany and Provence, needing a 6 to succeed (due to the neutral cube's resistance of one). The attempt against Provence fails, but Germany succeeds in gaining control of Brittany. A 'historical Vichy' occurs, with an uncontrolled Provence and the rest of the French home areas controlled by Germany. The French Stability marker is</i>  <b>Cataclysm ~ Rules of Play 19</b>  © 2018 GMT Games, LLC  <i>flipped to its Surrender side and moved to the Fascist circle on the political display.</i>  <b>Design Note:</b> Yes, it is possible for the United States to "surrender". Imagine this unlikely event as a historic shift toward extreme isolationism.</p>	<p>かれます。ドイツはブリタニーとプロヴァンスの両方で、外交機会を行うことができます。それぞれ6の目が出れば成功です。(中立キューブによるレジスタンス値「1」のため)  プロヴァンスに対する試みは失敗しましたが、ブリタニーにおいては成功しました。未支配のプロヴァンスとドイツに支配されているその他のエリアにより、「歴史的なヴィシー政権」が発生しました。  フランスの安定度マーカーは降伏マーカー面に裏返され、政治ディスプレイの全体主義サークルに置かれます。</p> <p>デザインノート: はい、アメリカが降伏することもあり得ます。このありそうにないイベントは、アメリカが極端な孤立主義に歴史的な転換をしたと想像してください。</p>
<p><b>5.6 War</b>  In <i>Cataclysm</i>, <i>war</i> is a status between two opposing powers that allows military operations against each other. A power at war is <i>belligerent</i>. Opposing powers at war with each other are <i>enemies</i>.  A war is indicated by placing cubes of the belligerent powers together in the appropriate war box on the political display.  <b>IMPORTANT:</b> If more than one power in a single ideology are at war with a common enemy, combine them into a single war. This is irrespective of alliance status. A given war may only have participants from two ideologies.  <b>Example:</b> <i>There are three wars ongoing in this figure. War #1 is Germany and Italy versus the Soviet Union; war #2 is US versus Japan; and war #3 is UK and France versus Germany and Italy. For this example, there are no alliances. If the US forms an alliance with the UK, they must join each other's wars—wars 2 and 3 would be combined into one large war: US + UK + France versus Germany + Italy + Japan, since all the Fascists would have at least one common enemy (the US). If instead Japan declared war on the UK, wars 2 and 3 would still be combined, even though the US and the other Democracies are not in an alliance. The key is that the UK is an enemy of Fascist powers in both wars, so the wars must be combined into one.</i></p>	<p>5.6 戦争  <b>カタクリスム</b>では、<b>戦争</b>は2つの対抗勢力が軍事作戦を互いに行うことを許す状態です。  戦争している勢力は、「<b>交戦状態</b>」(<i>belligerent</i>)です。戦争している相手の勢力とは互いに「<b>敵</b>」(<i>enemies</i>)です。戦争は交戦状態の勢力のキューブを共に政治ディスプレイの適切な戦争ボックスに置くことによって表示されます。  重要: 同一イデオロギーに属する1つ以上の勢力が同じ敵と戦争状態となった場合、一つの戦争として扱います。これは、同盟状態とは無関係です。ある戦争の参加者は2つのイデオロギーによってのみ構成されます。【3つのイデオロギーで同一の戦争とはなりません。】</p> <p>例: 3つの戦争が次のように進行中です。  戦争1: ドイツおよびイタリアが、ソ連と  戦争2: アメリカが、日本と  戦争3: イギリスおよびフランスが、ドイツおよびイタリアと  この例の場合、同盟はありません。</p> <p>もしアメリカがイギリスと同盟を結成したら、両者はそれぞれ他方の戦争に加わらなければなりません。戦争2と戦争3が一つの大きな戦争に結合されます。アメリカ・イギリス・フランス対ドイツ・イタリア・日本です。なぜなら、全ての全体主義陣営は最低1つの共同の敵を持っているからです(この場合、アメリカです)</p> <p>もし、かわりに日本がイギリスに宣戦布告した場合、アメリカと他の民主主義陣営は同盟を結んでいませんが、やはり戦争2と3は結合されます。カギは、イギリスがどちらの戦争でも全体主義陣営の敵であることです。ですから、戦争2と3は結合されなくてはなりません。</p>
<p><b>5.6.1 Starting Wars</b>  A power becomes belligerent by performing or being the target of a declaration of war political action (6.2) or surprise attack (9.8).  <b>IMPORTANT:</b> Communist and Democratic powers can only initiate a war by the declaration of war political action; Fascist powers can start war by either a DOW or a surprise attack.  When a power becomes belligerent, its allies must decide whether to uphold their alliances and join the war (6.1.3). Any allies that do not join the war immediately break the alliance (6.1.4).</p>	<p>5.6.1 戦争の開始  ある勢力は、宣戦布告政治アクション(DOW)(6.2)または奇襲攻撃(9.8)を行うか、あるいはその対象となった場合、交戦状態となります。</p> <p>重要: 共産主義陣営と民主主義陣営勢力は宣戦布告政治アクションを行わないと戦争を開始できません。一方、全体主義陣営は、宣戦布告政治アクションでも、奇襲攻撃でも、戦争を始められます。</p> <p>ある勢力が交戦状態になると、その同盟国は、同盟を維持して戦争に参加するか否かを決めなくてはなりません。(6.1.3)戦争に参加しなかった同盟国は、直ちに同盟が解消されます(6.1.4)</p>
<p><b>5.6.2 Ending Wars</b>  Once started, a war can end in one of two ways.</p>	<p>5.6.2 戦争の終結</p>

<p>• <b>Armistice:</b> A war can be ended at any time by the mutual consent of all involved powers. A power that collapses must offer an armistice to each enemy power and abide by each enemy power's decision to accept it or not (5.5.3). If only some powers in an alliance agree to an armistice, the powers accepting the armistice immediately break the alliance (6.1.4).</p> <p>• <b>Capitulation:</b> A war ends if the only remaining belligerent powers involved are from a single ideology (5.5.4).</p> <p>When a war ends, remove the corresponding power cubes from the political display.</p>	<p>ひとたび戦争が始まると、戦争は次の2つの方法で終わります。</p> <p>• 休戦: 戦争は参加している全ての勢力が、いつでも互いに同意することで、終了します。コラプスとなった勢力は休戦をそれぞれの勢力に申し出なくてはなりません。そして、敵対勢力が休戦の申し出に対し同意するか、拒絶するかを決めたら、それを受け入れなくてはなりません。(5.5.3)もし同盟のうちの【全てではなく】いくつかの勢力のみが休戦に同意した場合、休戦を受け入れた勢力はただちに同盟を解消します。(6.1.4)</p> <p>• カピチュレーション(Capitulation): 戦争は、同一イデオロギー内の、最後の交戦状態の勢力が降伏した場合に終了します。(5.5.4)【?? 文意が通らないため意識】</p> <p>戦争が終了したら、対応する勢力のキューブを政治ディスプレイから取り除きます。</p>
<p><b>5.6.3 War Status</b> The <i>war status</i> marker tracks the global extent and intensity of war. It does not apply to any individual power. When resolving a crisis event (3.7.4), if the war status marker is on the political display (<i>Limited War</i>) or turn track (<i>Global War</i>), resolve the <b>Wartime</b> event; if it is not, resolve the <b>Peacetime</b> event.</p> <p><b>5.6.4 Limited War</b> The first time any powers become belligerent (5.6.1), immediately place the war status marker on its <i>Limited War</i> side in the center of the political display. The war status marker is <b>not</b> removed from play if at any future time there are no belligerent powers.</p> <p><b>5.6.5 Global War</b> Flip the war status marker from its <i>Limited War</i> side to its <i>Global War</i> side immediately when: • any power increases its commitment to total war; or • at least one power from each ideology is currently belligerent (not necessarily in the same war). Once on its <i>Global War</i> side, the war status marker never reverts to its <i>Limited War</i> side. <b>IMPORTANT:</b> When flipped to its <i>Global War</i> side, the war status marker is placed on the turn track two turns ahead or on 1945–46, whichever is <b>later</b>. This marks the last turn of the game (1.6). <i>Example:</i> Germany is at war with the UK and declares war on the Soviet Union during the 1943–44 turn. This causes the game status to enter Global War. The Global War marker is placed in the 1947–48 box on the turn track and the game will end when that turn is completed.</p>	<p>5.6.3 戦争状態 <b>戦争状態マーカー</b>は戦争の世界的な広がりや緊張度をあらわします。これは、個々の勢力の状態を表すものではありません。 クライシスイベントを解決する際(3.7.4)戦争状態マーカーが政治ディスプレイにある(<b>限定戦争</b>)か、ターントラック(<b>世界大戦</b>)にある場合、戦時イベントを解決します。そうでない場合、平時イベントを解決します。</p> <p>5.6.4 限定戦争 勢力のうち一つがはじめて交戦状態となった場合(5.6.1)ただちに戦争状態マーカーを<b>限定戦争面</b>にして、政治ディスプレイの中央に置きます。戦争状態マーカーは交戦状態の勢力がなくなったとしても、取り除かれることはありません。</p> <p>5.6.5 世界大戦(global war) 次の場合、ただちに戦争状態マーカーを<b>限定戦争面</b>から<b>世界大戦(global war)</b>面に裏返します。</p> <p>• 戦争段階が総力戦に到達した勢力が現れた時 • それぞれのイデオロギーにおいて、最低1つの勢力が現時点において交戦状態である場合(同じ戦争である必要はありません)</p> <p>ひとたび<b>世界大戦面</b>になったら、戦争状態マーカーは、<b>限定戦争面</b>に戻ることはありません。</p> <p>重要: 戦争状態マーカーが<b>世界大戦面</b>に変わった時、戦争状態マーカーは2ターン後か1945年-46年ターンのうち、いずれか遅い方に置かれます。これは、ゲームの最終ターンを表します。(1.6)</p> <p>例: ドイツはイギリスと戦争中で、1943–44年ターンに、ソ連に対して宣戦布告しました。これはゲームの状態を世界大戦に変えます。世界大戦マーカーは、1947–48年ターンにおかれ、ゲームは47–48年ターン終了時に終わります。</p>
<p><b>5.7 Diplomatic Opportunity</b> A <i>diplomatic opportunity</i> occurs when control of a country comes up for grabs due to various circumstances. The powers eligible to gain control of the country depend on the circumstances, as follows: • When an attack by a power fails to conquer an uncontrolled country (<b>exception:</b> <i>Chinese areas</i>). Only enemy powers of the attacker are eligible; if none of these gain control, non-enemy opposing powers of the attacker become eligible. • When a home area of a surrendered power becomes a country. Only powers that control at least one of the surrendered power's home areas are eligible. • When a civil war faction with multiple patrons wins a</p>	<p>5.7 外交機会 <b>外交機会(diplomatic opportunity)</b>は、カントリーの支配についてチャンスが巡ってくる時で、様々な状況により発生します。【意識】 勢力は次の状況によりカントリーの支配権を得る機会があります。</p> <p>• 未支配のカントリーに対する、ある勢力の攻撃が失敗して当該カントリーを占領できなかった場合(例外: <b>中国エリア</b>)、攻撃した勢力の敵勢力にのみ外交機会が与えられます。もし、どの敵勢力も支配権を得られなかった場合、攻撃した勢力の敵になっていない対抗勢力に外交機会を与えられます。 • 降伏した勢力の本国エリアがカントリーになった場合。降伏した勢力の本国エリアの最低1エリアを支配している勢力のみに外交機会の権利があります。</p>



<p>decisive victory. Only the patron powers are eligible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>When a <i>Communist Coup</i> or <i>Fascist Coup</i> Crisis Event fails to gain control of an uncontrolled country. Powers of opposing ideologies are eligible.</li> </ul> <p>To resolve a diplomatic opportunity, each eligible power (in decreasing effectiveness order) performs an effectiveness check (5.3). The first power to successfully pass their effectiveness check (with a result of 5 or higher) gains control of the country. If no power succeeds, the country remains uncontrolled.</p> <p>When a power gains control of the country, it places one of its cubes in the country, removing any cube(s), Civil War marker, or aid markers already there. Gaining control of a country in this way counts as a provocation (5.2.3).</p> <p>A country's resistance (2.3.7) does not apply during a diplomatic opportunity.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>複数の後援者がいる、内戦の派閥が決定的勝利を得た時。後援者の勢力のみが外交機会の権利を得ます。</li> <li><b>コミュニストクー (Communist Coup)</b> または <b>ファシストクー (Fascist Coup)</b> のクライシスイベントで未支配のカントリーの支配権を得ることに失敗した時。対抗するイデオロギーの勢力が外交機会の権利を得ます。</li> </ul> <p>外交機会を解決するため、権利を与えられた勢力(降順のエフェクティブネスオーダー)はエフェクティブネスチェックを行います。(5.3)最初にチェックに成功した勢力(チェックで5以上の結果を出して)がそのカントリーの支配権を得ます。どの勢力も成功しなかった場合、そのカントリーは未支配のままです。</p> <p>勢力がカントリーの支配権を得たら、その勢力のキューブを一つカントリーに置きます。すでにそこにあった、キューブ、内戦マーカー、エイドマーカーは取り除きます。この方法による支配権の獲得は、刺激 (provocation) になります。(5.2.3)</p> <p>カントリーのレジスタンス値(2.3.7)は外交機会では使用されません。</p>
<h3>6.0 Political Actions</h3> <p>A power attempts a <i>political action</i> when it plays a flag (5.2) or, occasionally, when called for by a crisis event (3.7.4).</p> <p>In general, a political action requires an effectiveness check (5.3) to succeed. If the check fails, the power may qualify for a failed political action bonus on future actions (5.4).</p> <p>The remainder of this section details each type of political action.</p>	<h3>6.0 政治アクション</h3> <p>ある勢力はフラッグを1つ使用した時(5.2)、あるいはクライシスイベントのいくつかの場合(3.7.4)で、<b>政治アクション</b>を試みることができます。</p> <p>一般に、政治アクションを成功させるには、エフェクティブネスチェック(5.3)が要求されます。チェックが失敗した時にも、当該勢力は次回にアクションを行った際に「失敗した政治アクションボーナス」を得ます。(5.4)</p> <p>このセクションの残りの部分は、種々の政治アクションの詳細について、説明していきます。</p>
<h3>6.1 Alliance</h3> <p>A power may play a flag to attempt to form or join an <i>alliance</i> with one or more other power(s) in its ideology. The other power(s) must each have a flag in reserve, which are also played as part of the attempt. Only one effectiveness check is performed for the attempt, using the effectiveness of the least effective power.</p> <p><b>Design Note:</b> If Italy plays its <i>Il Duce</i> flag for an alliance attempt, remember to add one to its effectiveness. If successful, indicate the alliance by placing cubes from all allied powers together in the ideology's alliance circle on the political display.</p> <p><b>Example:</b> <i>France and the UK attempt to form an alliance. The effectiveness check is performed using France's effectiveness of 1, not the higher UK effectiveness. A 6 is rolled and the attempt is successful. A French cube and a UK cube are placed in the Democracies alliance circle.</i></p> <p>A successful alliance is a provocation (5.2.2) to some opposing powers (see the powers' status cards for which opposing powers are affected). A power cannot gain more than one flag from the formation of a single alliance.</p> <p><b>Example:</b> <i>When France and the UK form an alliance, Germany and Italy only gain one flag each—not two—even though they are listed on both the French and UK status cards.</i></p> <p>If an alliance attempt is unsuccessful, place one cube from each power in the appropriate failed political actions box (5.4).</p>	<h3>6.1 同盟</h3> <p>ある勢力は同一イデオロギー間の1以上の他勢力と、<b>同盟</b>を形成したり、既存の<b>同盟</b>に加入するために、フラッグ1つをプレイできます。</p> <p>同盟の相手方の勢力はそれぞれフラッグをリザーブに保持している必要があり、それらのフラッグは同盟締結の試みの一部としてプレイされます。</p> <p>同盟締結にはエフェクティブネスチェックは1度だけ行われます。エフェクティブネスがもっとも低い勢力がチェックを行います。</p> <p>デザインノート:もしイタリアが<b>ドーチェ</b>フラッグを同盟締結の際に使用した場合、エフェクティブネス値が「1」増えることを覚えておいてください。</p> <p>同盟締結に成功したら、政治ディスプレイのイデオロギーの同盟サークルのなかに、同盟したそれぞれの勢力のキューブを共に置くことで、同盟を表示してください。</p> <p>例:フランスとイギリスが同盟締結を試みました。エフェクティブネスチェックは、フランスのエフェクティブネス値「1」を使用し、高いエフェクティブネス値を持つイギリスの数値は使用しません。6の目がでて、同盟に成功しました。フランスとイギリスのキューブは、民主主義陣営の同盟サークルに置かれます。</p> <p>成功した同盟はいくつかの対抗勢力に対し、「刺激」(provocation) (5.2.2)となります。(具体的にどの勢力から刺激を受けるかは、勢力のステータスカードを参照して下さい。)一つの勢力は、一つの同盟形成からは、1つのフラッグしか得られません。</p> <p>例:フランスとイギリスが同盟を締結した場合、ドイツとイタリアはそれぞれ1つのフラッグを得ます。(ステータスカードにイギリスとフランスの両方が記載されていても、2個はもらえません)</p>



	同盟締結が失敗した場合、失敗した政治アクションボックス(5.4)にそれぞれの勢力のキューブを一つずつ置きます。
<p><b>6.1.1 Joining an Alliance</b> There can only be one alliance per ideology. If two powers are allied, a third power in the ideology may only join the existing alliance. To do so, <b>that third power only</b> must play a flag and pass an effectiveness check. Provocation due to a successful alliance occurs based on all three powers in the alliance, noting again that an opposing power cannot gain more than one flag for the action. When a third power attempts to join an existing alliance, only its own cubes are placed or counted for failed actions (5.4).</p>	<p>6.1.1 同盟への加入 一つのイデオロギーには一つの同盟しかありません。2つの勢力が同盟を締結していた場合、3つ目の勢力は、既存の同盟に加入することしかできません。そうするためには、3つ目の勢力は単体でフラッグを使用し、エフェクティブネスチェックに成功しなくてはなりません。成功した同盟に依る「刺激」は、同盟内の3つの全ての勢力に基づいて発生します。その行動により、対抗勢力は1つしかフラッグを得られないことに注意してください。 3つ目の勢力が既存の同盟に加入を試みる場合、その勢力のキューブが失敗した政治アクションとして置かれ、また、算定されます。(5.4)</p>
<p><b>6.1.2 Alliance Effects</b> Powers in an alliance share interests (5.1). Additionally, <b>belligerent</b> allies are <b>friendly</b>: • They may use each other's areas and bases (2.3.2) for occupation and tracing air or naval range (7.3). • They may move (7.2) or trace an LOC (4.3) into or through each other's controlled areas. • They may activate their units together in an operation (9.1).</p>	<p>6.1.2 同盟の効果 同盟内の勢力は、インタレストを共有します。(5.1) それに加えて、交戦中の同盟国は、友好的(friendly)になります。その効果は、 • 友好的な勢力同士【交戦中の同盟国】は、それぞれのエリアと基地(2.3.2)に部隊をとどまらせることができ、それぞれのエリアと基地は空軍・海軍の距離範囲(range)を引く(trace)際(7.3)にも使用できます。 • 友好的な勢力同士【交戦中の同盟国】はそれぞれの支配エリア【の間】を移動させたり(7.2)、LOC(4.3)を引いたり、通過させたりすることができます。 • 友好的な勢力同士【交戦中の同盟国】は1つの作戦(9.1)の際に、共にユニットを活性化できます。</p>
<p><b>6.1.3 Alliances and War</b> When a power in an alliance becomes belligerent (5.6), its allies may join the war immediately; those that do not immediately break the alliance. If a belligerent power forms or joins an alliance, its new allies <b>must</b> join the war. If a power is unable to join the war, it cannot join the alliance. <b>Cataclysm ~ Rules of Play 21</b> © 2018 GMT Games, LLC A power joining a war started by an ally (by DOW or surprise attack), or joining an alliance of belligerent powers, must meet any requirements or restrictions for declaring war (6.2); specifically: • The power's commitment must be mobilization or total war. • The United States and its allies may not join a war against Japan if the <i>US-Japan Trade</i> marker is in play. A power that joins a war due to an ally being targeted by a declaration of war or surprise attack does <b>not</b> need to meet these requirements. If only some powers in an alliance agree to an armistice (5.6.2), the powers accepting the armistice must break the alliance. <b>Design Note:</b> Essentially, allies must always be at war with the same enemy powers, or the alliance is broken.</p>	<p>6.1.3 同盟と戦争 同盟内の勢力が交戦状態(5.6)になった場合、その同盟に加盟している勢力は直ちに戦争に参加することができます。その場合、同盟は解消されません。 もし交戦状態の勢力が同盟を形成したり、同盟に加入した場合、その新しい同盟者は戦争に加わらなければなりません。もし、その勢力が戦争に加われない場合、その勢力は同盟に加入できません。  味方の同盟勢力が開始した戦争に参戦する場合(宣戦布告でも奇襲攻撃でも)や、すでに交戦状態の勢力の同盟に加入した場合、宣戦布告(6.2)の際の要求や制限を満たさなくてはなりません。具体的には、 • その勢力の戦争段階は動員か総力戦でなくてはならない • アメリカとその同盟国は、もし日米貿易協定(US-Japan Trade)が有効である場合は、対日戦に加わることはできません。  同盟している勢力が宣戦布告や奇襲攻撃を受けたために、戦争に加わった勢力は、これらの要求や制限を満たす必要はありません。  もし、【全てではなく】いくつかの同盟内勢力のみが休戦(5.6.2)に同意した場合、休戦に応じた勢力は同盟を解消しなくてはなりません。  デザインノート:本質的に、同盟勢力はつねに、同じ敵勢力と戦争してはなりません。さもなければ、同盟は解消されます。</p>
<p><b>6.1.4 Breaking an Alliance</b> A power breaks its alliance when: • It collapses (5.5.2) or surrenders (5.5.4). • It accepts an armistice (5.6.2) and an ally does not. • It fails to join a war along with its allies (6.1.3). Powers that are no longer allies remove their cubes from their alliance circle on the political display. If a single power breaks a three-power alliance, the other</p>	<p>6.1.4 同盟の解消 ある勢力は次の場合に同盟が解消されます。 • 当該勢力がコラプス(5.5.2)または降伏(5.5.4)した場合 • 当該勢力が休戦(5.6.2)を受け入れたが、休戦を受け入れなかった同盟勢力がある場合 • 当該勢力が同盟勢力と共に戦争に加わることができなかった場合(6.1.3)</p>

<p>two powers remain allied. After an alliance is broken, units in areas they cannot legally occupy must retreat (10.10). <i>Example: Germany and Italy are allies. Italy collapses and must break its alliance with Germany. German units in Italian-controlled areas (and vice versa) must retreat.</i> <i>Example: France, the United Kingdom, and the United States are allies. France accepts an armistice with Germany, but the UK and US do not. France breaks its alliance, but the UK and US remain allied to each other.</i></p>	<p>同盟が解消された勢力は、政治ディスプレイ上の同盟サークルからキューブを取り除きます。 もし3勢力同盟から1つの勢力のみ同盟を解消した場合、残りの2つの勢力は同盟を維持します。 同盟が解消された場合、合法的にエリアにとどまれないユニットは撤退しなくてはなりません(10.10)</p> <p>例:ドイツとイタリアは同盟を組んでいる。イタリアはコラプスになり、ドイツとの同盟は解消されなければならない。イタリア支配地にいるドイツユニット(その逆も)は撤退しなくてはならない。</p> <p>例:フランス、イギリス、アメリカは同盟を組んでいる。フランスはドイツとの休戦を受け入れた。しかし、イギリスとアメリカは休戦を受け入れなかった。この場合、フランスは同盟を解消する。しかし、イギリスとアメリカは同盟を維持し続ける。</p>
<p><b>6.2 Declaration of War (DOW)</b> A power may play a flag to attempt to declare war on one or more target powers. More than one power may be targeted only if they are allied with each other. <b>IMPORTANT:</b> A declaration of war is <b>not</b> required to attack an ungarrisoned country (9.7). To declare war, a power must have a commitment of mobilization or total war. The United States and its allies may not declare war against Japan if the <i>US-Japan Trade</i> marker is in play (12.1.3). If war is successfully declared: • Place the newly belligerent powers' cubes in the appropriate war section on the political display (2.5). • Each ally of the <b>declaring</b> power must either join the war (meeting all DOW requirements) or break the alliance (6.1.4). • The target power(s) gain a flag immediately. • Each ally of the <b>target</b> power(s) must either join the war (and gain a flag by provocation), or break the alliance. • If this is the first war of the game, place the <i>Limited War</i> marker on the political display (5.6.3). • If the DOW results in all three ideologies having belligerent powers, flip the <i>Limited War</i> marker to its <i>Global War</i> side, and follow 5.6.5. <b>IMPORTANT:</b> After successfully declaring war, the declaring power <b>must</b> immediately perform a single operation targeting one of the same powers as the DOW (this does not cost a military action). If such an operation is not possible, the DOW is canceled, all its effects are negated, and the political action used for it is forfeit. <b>Design Note:</b> Be sure you can make a valid attack before declaring war!</p>	<p>6.2 宣戦布告(DOW) ある勢力はフラッグを1つプレイして、1つないし複数の勢力に対して宣戦布告を試みることができます。複数の勢力を宣戦布告の対象とするには、対象となる勢力が互いに同盟を組んでいなくてはなりません。</p> <p>重要: 守備隊がないカントリーを攻撃する場合は、宣戦布告は不要です。(9.7)</p> <p>宣戦布告するには、その勢力は戦争段階が動員または総力戦である必要があります。 アメリカとその同盟国は、アメリカー日本貿易協定マーカーが有効なうちは日本に宣戦布告できません。(12.1.3) もし宣戦布告に成功すると: • 政治ディスプレイ上の戦争セクションに、あらたに交戦した勢力のキューブを置きます。(2.5) • 宣戦布告した勢力の同盟国は戦争に加わるか(全ての宣戦布告時の要求・制限を満たさなくてはなりません。)、あるいは同盟を解消しなくてはなりません。(6.1.4) • 宣戦布告された1ないし複数の勢力は、ただちにフラッグを1つ受け取ります。 • 宣戦布告された勢力の同盟勢力は、戦争に加わる(そして「刺激」によりフラッグを1つ受け取ります)か、あるいは同盟を解消するかしなくてはなりません。 • ゲームにおける初めての戦争だった場合、<b>限定戦争</b>マーカーを政治ディスプレイに置きます。(5.6.3) • もし、宣戦布告により、3イデオロギー陣営が交戦勢力を持った場合、<b>限定戦争</b>マーカーを<b>世界大戦面</b>に裏返し、(5.6.5)に従います。</p> <p>重要: 宣戦布告が成功した後に、宣戦布告した勢力は、1作戦を宣戦布告対象の勢力の1つに対して、「宣戦布告【攻撃】」として行わなければなりません。(この作戦は軍事アクションを消費しません。)そのような作戦ができない場合、宣戦布告はキャンセルされ、宣戦布告の全ての効果は無効となります。そして、宣戦布告に使用した政治アクションは、廃棄されます。</p> <p>デザインノート: 宣戦布告する前に、有効な攻撃をできるか確認しておきましょう!</p>
<p><b>6.3 Diplomacy</b> A power may play a flag to attempt to gain control of an ungarrisoned country (2.2.5) by <i>diplomacy</i>. The power designates a single ungarrisoned country in their interests (5.1) as the target. The target may be controlled by another power (even in the same ideology), or be a home or colony area with a neutral cube (2.4.5), but cannot be in an active civil war (11.1). <i>Exception: areas in China may be targeted if not occupied by a Chinese army (11.4.1).</i> <b>Design Note:</b> Remember that allies share interests for all purposes, which may expand the range of diplomacy</p>	<p>6.3 外交 ある勢力はフラッグを1つプレイすることにより、<b>外交</b>により、守備されていない1つのカントリー(2.2.5)の支配権を得ることを試みることができます。 外交を試みる勢力は、インタレスト(5.1)がある1つの守備されていないカントリーを外交の対象として指名します。外交対象は、他勢力(同一イデオロギー陣営であっても)が支配していてもよいですし、中立キューブが乗っている本国エリアやコロニーエリアでもよいです。(2.4.5)しかし、内戦が起きているエリアは対象にできません。(11.1)</p>

<p>targets. The acting power must perform an effectiveness check (5.3) to succeed, with the following bonuses and/or penalties:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Subtract the country's resistance (2.3.7) (which is one if the country has a neutral cube).</li> <li>• Subtract one if the target country is controlled by an enemy power.</li> <li>• Add one if the acting power has aid with an <i>Influence</i> marker in the area (11.2).</li> </ul> <p><b>Example:</b> <i>Italy spends a political action to attempt to place a cube in uncontrolled Yugoslavia by diplomacy. Italy rolls a 5, which becomes a 4 due to the one resistance in Yugoslavia—Yugoslavia resists Italy's attempt to gain control of it, and the diplomacy action fails.</i></p> <p>If the effectiveness check succeeds, the power places one of its cubes in the country, removing any cubes, aid markers, and <i>Influence</i> marker already in the country. However, if the area is a home or colony area of an active power in the same ideology, no cube is placed and control is returned to the original power.</p> <p><b>22 Cataclysm ~ Rules of Play</b> © 2018 GMT Games, LLC</p> <p>The placement of a power's cube counts as a provocation (5.2.2) and increases the power's victory point total (1.7.1) by one. Any units in the target area belonging to other powers (except allies) must immediately retreat (10.10).</p> <p><b>Design Note:</b> One should consider successful diplomacy not just as political alliances, but also small military actions below the scale of the game (e.g., the historical German invasion of Norway could be represented by a successful diplomacy action).</p>	<p>例外: 中国軍がいない中国のエリアは外交対象となります。(11.4.1)</p> <p>デザインノート: あらゆる目的で同盟勢力はインタレストを分け合っていることを覚えておいてください。これは、外交対象の範囲を広げます。</p> <p>外交対象を行った勢力は、外交を成功させるためにエフェクティブネスチェック(5.3)を行わなくてはなりません。サイの目の修正として、次のボーナスとペナルティがつけます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• カントリーのレジスタンス値を差し引きます。(2.3.7) (中立キューブがあるカントリーはレジスタンス値を「1」とします。)</li> <li>• 【対抗勢力ではなく】敵勢力により支配されているカントリーの場合、「1」を差し引きます。</li> <li>• 外交を試みる勢力が<b>影響(influence)</b>マーカーにエイドをしている場合、「1」を加えます。(11.2)【11.3と思われる】</li> </ul> <p>例: イタリアが外交により未支配のユーゴスラビアにキューブを置くことを試み、政治アクションを消費した。イタリアは「5」の目を出した。ユーゴスラビアのレジスタンス値「1」により、サイの目は「4」に修正された。ユーゴスラビアはイタリアの試みに抵抗し、外交アクションは失敗した。</p> <p>もしエフェクティブネスチェックが成功したら、勢力はそのカントリーにキューブを一つ置き、すでに置かれていたほかのキューブ、エイドマーカー、<b>影響</b>マーカーを取り除きます。しかし、対象となったエリアが、同一イデオロギー陣営の降伏していない他勢力の本国エリアまたはコロニーエリアの場合、キューブは置かれず、支配権はもとの勢力に返還されます。</p> <p>ある勢力がキューブを配置することは、「刺激」(5.2.2)とみなします。また、当該勢力の勝利得点を「1」上昇させます。(1.7.1)</p> <p>対象エリアに存在する同盟勢力以外のユニットは、ただちに撤退しなくてはなりません。(10.10)</p> <p>デザインノート: 成功した外交は、政治同盟だけでなく、このゲーム内で相対的に小規模な軍事行動を表している場合もあります。(たとえば、史実のドイツによるノルウェー侵攻は、成功した外交アクションとして表現されています。)</p>
<p><b>6.4 Increase Commitment</b></p> <p>A power may play a flag to attempt to increase its commitment. If the power is belligerent the effectiveness check is <b>automatically</b> successful.</p> <p><b>IMPORTANT:</b> A power may only increase its commitment to <b>total war</b> if it is belligerent or the game's war status (5.6.3) is currently <i>Global War</i>.</p> <p>If successful, move the power's <i>Commitment</i> marker one column to the right on its status card. A power may never voluntarily increase commitment to exhaustion (4.1.1).</p> <p>A power cannot successfully increase its commitment more than once per turn; flip the commitment marker when it is increased as a reminder.</p>	<p><b>6.4 戦争段階の上昇</b></p> <p>ある勢力は戦争段階を上昇させるために1つのフラッグをプレイできます。もしその勢力が交戦状態の場合、エフェクティブネスチェックは自動的に成功します。</p> <p><b>重要:</b> ある勢力が戦争段階を総力戦に上げるには、その勢力が交戦状態であるか、戦争状態(5.6.3)が<b>世界大戦</b>でなくてはなりません。</p> <p>エフェクティブネスチェックに成功したら、ステータスカード上の<b>戦争段階</b>マーカーを右に一つ移動させます。自発的に「消耗」状態に戦争段階を移行することはできません。(4.1.1)</p> <p>勢力は、1ターンの1つしか戦争段階を上げることができません。戦争段階が上昇した場合には、戦争段階マーカーを裏面にすることによりそれを覚えておきます。</p>
<p><b>6.4.1 Effects of Increasing Commitment</b></p> <p>Increasing commitment is a provocation (5.2.2) to some opposing powers, as listed on the status cards.</p>	<p><b>6.4.1 戦争段階が上昇した際の効果</b></p> <p>戦争段階の上昇は、ステータスカードに記載されている対抗勢力を「刺激」(5.2.2)します。【敵勢力は「刺激」し</p>



<p>Any markers in the new commitment column are placed according to the rules for the marker. The power's effectiveness (5.3) and conversion rate (4.5) may change. The power must also adjust the total number of counters in their force pool (4.1.2). A power also gains commitment offensives (6.4.2) upon increasing commitment to mobilization or total war. When any power increases its commitment to total war, the game's war status immediately shifts to <i>Global War</i>, if not so already (5.6.3). Place the <i>Global War</i> marker on the turn track two turns ahead or 1945–46, whichever is later. The game is now set to end when that turn is completed (1.6).</p>	<p>ません】 新しい戦争段階の列におかれているマーカーは、そのマーカーのルールに従って配置されます。勢力のエフェクティブネス(5.3)と転換レート(4.5)は変動することがあります。また、勢力はフォースプール(4.1.2)のコマの総数も調整しなくてはなりません。また、勢力は、戦争段階が動員または総力戦に上昇した場合には、戦争段階攻勢(6.4.2)も得ます。もしいずれか1つの勢力が戦争段階を総力戦にあげたら、戦争状態はまだなっていない場合、ただちに<b>世界大戦</b>に移行します。(5.6.3) <b>世界大戦</b>マーカーを2ターン後か1945–46年ターンのどちらか遅い方に置きます。そのターンが終わると、ゲームは終了します。(1.6)</p>
<p><b>6.4.2 Commitment Offensives</b> A power gains <i>commitment offensives</i> immediately upon increasing commitment to mobilization or total war, one offensive for each of its <b>industrial</b> resources to which it can trace a line of communications (4.3). Immediately place them in the action cup (one may be placed in reserve, 3.4). A power gains these offensives even if not belligerent. Counting a <b>limited</b> industrial resource for commitment offensives is optional; remove the resource from play if it is counted (4.4.2). <i>Example: Germany mobilizes while controlling the Ruhr limited industrial resource. Germany removes it from play and gains an additional commitment offensive.</i></p>	<p>6.4.2 戦争段階攻勢 ある勢力が動員か総力戦に移行した場合、ただちに連絡線が引ける(4.3)工業資源の分だけの<b>戦争段階 攻勢(commitment offensive)</b>を手に入れます。ただちに戦争段階攻勢は、アクションカップに入れます。(そのうちの一つは、リザーブにおいてもよいです。3.4) 勢力は交戦状態でなくても戦争段階攻勢を手に入れることができます。限定の工業資源も戦争段階攻勢の際に算入することができますが、そうした場合は、その資源はゲームから除去されます。(4.4.2)  例:ドイツはルールの限定の工業資源を保持しているときに戦争段階が動員状態となった。ドイツはその限定資源をゲームから除去し、追加で1戦争段階攻勢を入手した。</p>
<p><b>6.5 Maneuvers</b> A power may play a flag to attempt to perform one military action (8.0). If the effectiveness check is successful, the power designates and performs a single military action. <b>Design Note:</b> You do not have to declare the type of military action or any other specifics before performing the effectiveness check.</p>	<p>6.5 機動(マニューバー) ある勢力は1つのフラッグを、1軍事アクション(8.0)として用いることを試みるために、使用してもよいです。もしエフェクティブネスチェックに成功したら、その勢力は1軍事アクションを指定し、実行します。  デザインノート:エフェクティブネスチェックの前に、軍事アクションの種類などについて、宣言する必要はありません。</p>
<p><b>6.6 Pressure</b> A power may play a flag, designate a non-enemy power, and perform an effectiveness check. If successful, the designated power immediately gains a flag. <b>6.7 Propaganda</b> A power may play a flag to attempt to increase its stability (5.5). If the effectiveness check is successful, increase the power's stability one level (but never beyond steady).</p>	<p>6.6 プレッシャー ある勢力は敵でない勢力を指定し、フラッグを1つ用いてエフェクティブネスチェックをすることができます。【つまり対抗勢力も可能】 チェックに成功したら、指定された勢力は、ただちにフラッグを1つ得ます。  6.7 プロパガンダ ある勢力は安定度(5.5)を増加させることを試みるためにフラッグを1つプレイしてもよいです。エフェクティブネスチェックに成功すると、安定度を1レベル上昇させることができます。(ただし、上限は「ステディ」です。)</p>
<p><b>6.8 Power-Specific Special Actions</b> Several powers have special actions listed on their ideology's special rules card (1.1). A successful effectiveness check is required to perform the action. • Germany may attempt to flip the <i>Rhineland Demilitarized</i> marker to its <i>Ruhr Limited Resource</i> side. • The US may attempt to remove the <i>US-Japan Trade</i> marker. • The US may attempt to play the <i>Lend Lease</i> marker. • The Soviet Union may attempt to play the <i>Trans-Siberian Railroad</i> marker. • The Soviet Union may change its posture.</p>	<p>6.8 勢力の固有アクション いくつかの勢力は固有のアクションを持っています。これらのアクションは、イデオロギー陣営のスペシャルルールカード(1.1)に書かれています。アクションを行うには、エフェクティブネスチェックの成功が必要です。  •ドイツは<b>ラインラント非武装化</b>マーカーを<b>ルール限定資源</b>面に裏返すことを試みるすることができます。 •アメリカは<b>アメリカー日本貿易協定</b>マーカーを取り除くことを試みるすることができます。 •アメリカは、<b>レンドリース</b>マーカーをプレイすることを試みるすることができます。 •ソ連は<b>シベリア横断鉄道</b>マーカーをプレイすることを試みるすることができます。 •ソ連は「状態」(posture)を変更することができます。【「状態」の変更にはエフェクティブネスチェックは不要です。12.3.1】</p>

<p><b>7.0 Military Concepts</b></p> <p>The following concepts pertain to units and their use by powers to defend their territory and attack their enemies.</p>	<p>7.0 軍事のコンセプト</p> <p>以下のコンセプトは領土を守り、敵を攻撃するためのユニットとユニットの使用法に関することです。</p>
<p><b>7.1 Occupation Limits</b></p> <p>Units on the map <i>occupy</i> the area they are located in. The number of units of a given type allowed in each area is the <i>occupation limit</i>.</p> <p>Occupation limits apply separately for each ideology. This limit may only be exceeded when playing a unit at a production site (3.7.2), or during movement, whether during a deployment action (8.4) or operation (9.0). If the occupation limit is exceeded at any other time, the violating power must destroy excess units and return them to its force pool.</p> <p><i>Cataclysm</i> ~ Rules of Play 23 © 2018 GMT Games, LLC</p> <p><b>IMPORTANT:</b> A power's units may not occupy the same area as opposing units, except in the target area during an operation, or in some cases while moving during a deployment action. Units from the same ideology may occupy an area together only if their powers are <b>friendly</b> (1.1), i.e., allied and belligerent.</p>	<p>7.1 スタック制限 (Occupation Limits)</p> <p>マップ上のユニットは、ユニットが位置する場所にとどまることができます。 (<i>occupy</i>)【<i>occupy</i> という単語に関して、本訳では「とどまる」という表現で統一しています。少し自信はありません。】</p> <p>それぞれのエリアに、種別ごとに、とどまることができるユニットの数を <b>スタック制限 (occupation limit)</b> と呼びます。スタック制限は、それぞれのイデオロギー陣営ごとにわかれて適用されます。生産場所 (3.7.2) にユニットを生産する時、および移動の時 (再配置アクション (8.4) および作戦 (9.0)) にのみこの制限を超えることができます。</p> <p>その他の時にスタック制限を超えてしまったら、違反した勢力は超過したユニットを破棄し、フォースプールに戻さなくてはなりません。</p> <p>重要: ある勢力のユニットは、作戦の際の対象エリアと、再配置アクションの際の移動でのいくつかのケースを除き、対抗勢力のユニットと同じエリアにとどまることができません。</p> <p>同一イデオロギーのユニットは、友好的 (1.1) である場合に限り、共にとどまることができます。いいかえれば、同盟勢力かつ交戦状態の場合のみとどまることができます。</p>
<p><b>7.1.1 Land and Mixed Areas</b></p> <p>Occupation in land and mixed areas is limited as follows:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Up to two land units, but no more than one fortress and one Chinese army (11.4.1) per area.</li> <li>• Up to two naval units in a coastal area (2.2.1); naval units may not occupy a non-coastal land area.</li> <li>• Up to two air units.</li> <li>• Up to one logistics unit (7.1.4).</li> <li>• Any number of units may occupy a remote area (2.2.8), but only units of the area's controlling power.</li> <li>• A British special naval base (2.3.3) in a land or mixed area allows occupation as if it was a naval base in a sea area (see below).</li> </ul>	<p>7.1.1 陸上および混合エリア</p> <p>陸上エリアと混合エリアのスタック制限は次の通りです。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 陸軍ユニット2つ。ただし、要塞と中国軍 (11.4.1) は1 エリアに1つまで。</li> <li>• 沿岸エリア (2.2.1) には海軍ユニット2つ。海軍ユニットは、沿岸エリアでない陸上エリアにはとどまることができません。 (<b>not occupy</b>)</li> <li>• 空軍ユニット2つ。</li> <li>• 兵站ユニット (7.1.4) 1つ。</li> <li>• 遠隔エリア (2.2.8) には、スタック制限はありませんが、エリアを支配している勢力のみがとどまれます。</li> <li>• 陸上および混合エリアのイギリス特別海軍基地 (2.3.3) は海上エリアに海軍基地があるかのように、スタックを許可します。(後述)</li> </ul>
<p><b>7.1.2 Sea Areas</b></p> <p>Units may <b>not</b> occupy sea areas, except in the following situations:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Up to one logistics unit may occupy a sea area with a friendly base.</li> <li>• Up to one naval unit may occupy a sea area with a friendly naval base. This limit is increased to two if the sea area contains a friendly logistics unit.</li> <li>• Up to one air unit may occupy a sea area with a friendly air base. This limit is increased to two if the sea area contains a friendly logistics unit.</li> <li>• While belligerent, up to one naval unit and one strategic air force may occupy each sea area <b>adjacent</b> to a friendly port or airfield (respectively). They may not occupy an area with an opposing nonenemy base.</li> <li>• While belligerent, up to one submarine pack (only) may occupy each sea area <b>two sea or mixed areas</b> away from a friendly port. It may not occupy an area with an opposing non-enemy base.</li> <li>• <b>During an operation</b>, up to two naval units and/or two</li> </ul>	<p>7.1.2 海上エリア</p> <p>ユニットは次の場合を除いて、海上エリアにとどまることができません。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 友好的基地がある海上エリアでは、1つの兵站ユニット</li> <li>• 友好的海軍基地がある海上エリアでは1つの海軍ユニット。この制限は、友好的な兵站ユニットがそのエリアにあれば、「2」になります。</li> <li>• 友好的空軍基地がある海上エリアでは、1つの空軍ユニット。この制限は、友好的の兵站ユニットがそのエリアにあれば、「2」になります。</li> <li>• 交戦状態の場合、友好的港または空港のあるエリアに隣接する海上エリアには、それぞれ1 海軍ユニットと1 戦略空軍ユニット。ただし、対抗勢力 (敵でない) の基地があるエリアにとどまることができません。</li> <li>• 交戦状態の時、友好的港エリアから、海上エリアか混合エリアを通過して2エリア以内の海上エリアには、潜水艦ユニット1つ (のみ) ただし、対抗勢力 (敵でない) の基地があるエリアにとどまることができません。</li> <li>• 作戦の際は、海上エリアでは、それぞれ海上ユニットおよび空軍ユニット2つ</li> </ul> <p>これらのスタック制限は兵種のなかで累積しません。</p>



<p>air units may occupy a sea area. These occupation limits are <b>not</b> cumulative within a given unit type.</p> <p><b>Example:</b> While the UK is belligerent, one British naval unit and strategic air force may occupy the Norwegian Sea area, due to the adjacent friendly port in Scotland.</p> <p><b>Example 2:</b> One British naval unit and air unit may occupy the Eastern Mediterranean Sea area, due to the British base there. No additional units may occupy the sea area, despite the adjacent friendly port in Egypt.</p> <p><b>Example 3:</b> While belligerent, one German submarine pack may occupy the Western Approaches sea area; it is two sea areas away from the friendly port in Ruhr. No German fleets or strategic air forces may occupy the Western Approaches, since Germany has no adjacent friendly ports or airfields. If Germany controlled Brittany, fleets and strategic air forces could occupy the Western Approaches, and submarine packs could occupy the North and Mid-Atlantic Ocean sea areas.</p> <p><b>IMPORTANT:</b> When a port or airfield changes hands, check all occupation limits in nearby sea areas that might be affected. Units in excess of the limit must retreat immediately (10.10).</p>	<p>例: イギリスは交戦状態の時、1イギリス海軍ユニットと1戦略空軍が、スコットランドの友好的港に隣接しているために、ノルウェー海にとどまることができます。</p> <p>例2: 1イギリス海軍ユニットと1戦略空軍が、イギリス基地があることにより、東地中海エリアにとどまることができます。隣接するエジプトにも友好的海軍基地がありますが、これによってスタック制限が上昇することはありません。</p> <p>例3: 交戦状態の時、1ドイツ潜水艦ユニットは、イギリス西方海域にとどまることができます。ルールの友好的港から2エリアのためです。隣接エリアに友好的港や友好的空港がないため、海上艦隊や、戦略空軍はイギリス西方海域にとどまることができません。もしドイツがブリタニーを支配していれば、海上艦隊と戦略空軍はイギリス西方海域にとどまることができます。そして、潜水艦ユニットは、北大西洋および中部大西洋にとどまることができます。</p> <p>重要: 港や空港の支配権が変わった場合、影響が及ぶ海上エリアのスタック制限をチェックしなくてはなりません。スタック制限をオーバーしてしまう場合は、ただちに撤退しなくてはなりません。(10.10)</p>
<p><b>7.1.3 Restricted Terrain Occupation Limits</b> Restricted terrain (2.3.10) in a land or mixed area reduces the occupation limit of the area to no more than one land unit, one naval unit, and one air unit. A friendly logistics unit in the area negates this penalty.</p>	<p>7.1.3 リストリクテッドテライン【Rマークのついているエリア】のスタック制限 陸上および混合エリアのリストリクテッドテライン(2.3.10)はスタック制限を全て1にします。友好的な兵站ユニットは、このペナルティを打ち消します。</p>
<p><b>7.1.4 Logistics Units</b> A <i>logistics unit</i> represents a concentration of facilities and material strength. It negates the effects of restricted terrain (occupation limits and LOC) in its area. Logistics units are limited to one per area. In a sea area with an air base it increases the occupation limit to two air units. In a sea area with a naval base, it increases the occupation limit to two naval units. <b>Example:</b> Japan deploys a logistics unit to the Carolines sea area, where a Japanese base is located. Up to two Japanese naval units and/or two air units may now occupy the Carolines. Logistics units never move except when played from the action cup or reserve (3.7.2). They are never activated for operations (9.1), contribute nothing to combat, and cannot take losses (10.8). Logistics units are destroyed and returned to their owner's force pool if forced to retreat (10.10) or if their area or base is no longer controlled by a friendly power.</p>	<p>7.1.4 兵站ユニット <b>兵站ユニット(logistics unit)</b>は物資と施設の集積を表しています。兵站ユニットは、レストリクテッドテライン【Rマークのついているエリア】の(スタック制限および連絡線の)ペナルティ効果を打ち消します。兵站ユニットは、1エリアに1つしかおけません。 空軍基地のある海上エリアでは、空軍ユニットのスタック制限を「2」にします。 海軍基地のある海上エリアでは、海軍ユニットのスタック制限を「2」にします。</p> <p>例: 日本は日本の基地があるカロリン諸島海上エリアに兵站ユニットを配置した。それぞれ海軍ユニットと空軍ユニットのスタック制限が2となる。</p> <p>兵站ユニットはアクションカップやリザーブ(3.7.2)からプレイされた時をのぞいて、動かすことができません。作戦(9.1)時に活性化されません。戦闘では効果がありませんし、損害を受けることもできません。(10.8)撤退を強いられた場合(10.10)、および友好的勢力が当該エリアまたは基地の支配権を失った場合は、兵站ユニットは破壊され、フォースプールに戻ります。</p>
<p><b>7.2 Movement</b> Units move during deployment (8.4), operations (9.0), support (10.2), retreat (10.10), and regroup (10.11). Adverse (2.3.1) or restricted (2.3.10) terrain has no effect on movement. Movement may never cross red impassable borders (2.2). <b>IMPORTANT:</b> Moving units can only enter a land or mixed area if it is friendly (1.1) or it is the target area of an operation (9.1). <b>24 Cataclysm ~ Rules of Play</b> © 2018 GMT Games, LLC Different types of units (2.4.2) use different types of movement</p>	<p>7.2 移動 ユニットは再配置(8.4)、作戦(9.0)、支援(10.2)、撤退(10.10)、再編成(10.11)の際に移動します。 難地形(2.3.1)またはリストリクテッドテライン(2.3.10)は、移動に影響を及ぼしません。赤い、通行不能国境線を横切ることにはできません。(2.2)</p> <p>重要: ユニットの対象エリアが友好的(1.1)であるか、作戦の対象となっていなければ、陸上エリアおよび混合エリアに進入することができません。(9.1)</p>



<p>depending on the circumstances:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Land units may always use land movement. They may use naval movement during deployment (8.4) or invasion operations (9.3.2).</li> <li>• Fortress units may only move when played from the action cup or reserve, but may be withdrawn during deployment (8.4).</li> <li>• Naval units always use naval movement.</li> <li>• Air units may always use air movement. During deployment (8.4), they must use naval movement to cross more than one consecutive sea area. During an operation they may cross more than one consecutive sea area via extended range (7.3.3).</li> <li>• Logistics units may only move when played from the action cup or reserve, using land movement or naval movement. They may be withdrawn during deployment (8.4).</li> </ul>	<p>異なる種別のユニット(2.4.2)は状況次第で、次のとおり異なる種別の移動を行います。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 陸上ユニットは常に陸上移動ができます。再配置(8.4)および侵攻作戦(9.3.2)の際には、海上移動ができます。</li> <li>• 要塞はアクションカップやリザーブから出現した時にのみ移動できます。しかし、再配置(8.4)の際に一旦アクションカップやリザーブに戻すことができます。(8.4)</li> <li>• 海軍ユニットは常に海上移動ができます。</li> <li>• 空軍ユニットは常に航空移動ができます。再配置(8.4)の際に2つ以上の連続した海上エリアを通過する移動には、海上移動を用いなければなりません。作戦の際は、延長距離(extended range)を用いて、2つ以上の連続した海上エリアを通過することができます。(7.3.3)</li> <li>• 兵站ユニットは、アクションカップやリザーブから出現した時にのみ、陸上移動または海上移動を用いて移動できます。しかし、再配置(8.4)の際に一旦アクションカップやリザーブに戻すことができます。(8.4)</li> </ul>
<p><b>7.2.1 Land Movement</b>  <i>Land movement</i> is allowed from a land or mixed area to an adjacent land or mixed area.  Land movement is allowed across black crossing arrows (2.3.4) and white map connectors (2.3.6), including half-white connectors.  <b>Design Note:</b> Land movement across straits represents ferrying below the scale of the game.</p>	<p>7.2.1 陸上移動  <b>陸上移動</b>は陸上または混合エリアから、隣接する陸上または混合エリアに対して許されています。陸上移動は黒矢印(2.3.4)および白マップコネクター(2.3.6)でつながっている場所に対しても許されています。(半白コネクターも含む)</p> <p>デザインノート:海峡越えの陸上移動は、このゲームの水準規模以下の海上輸送を表しています。</p>
<p><b>7.2.2 Naval Movement</b>  <i>Naval movement</i> is allowed from a sea area to an adjacent sea or coastal area (2.2.1), or from a coastal area to an adjacent sea area. Naval movement is also allowed between a mixed area and an adjacent coastal area, but only if they are connected by a black crossing arrow (2.3.4).  <b>Example:</b> <i>Naval movement is allowed between Hokkaido (mixed) and Maritime Territory (land); the black crossing arrow makes these two areas adjacent for all purposes. Conversely, naval movement is not allowed between Denmark (mixed) and Ruhr (land), even though these areas share a border, since there is no black crossing arrow.</i>  Naval movement is allowed across light blue map connectors (2.3.6), including half-blue connectors.  <b>IMPORTANT:</b> Units using naval movement are required to remain within range of a friendly port at all times (7.3.1).  Naval movement cannot:  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Move directly from a land area to an adjacent land area, even if both are coastal areas.</li> <li>• End in an area containing an <b>opposing</b> unit or base unless the area is the target of an operation.</li> <li>• Enter an area occupied by an <b>enemy</b> naval unit or strategic air force unless the area is the target of an operation (<b>exception:</b> <i>submarine packs may enter an enemy-occupied area, but cannot remain there</i>).</li> </ul> </p>	<p>7.2.2 海上移動  <b>海上移動</b>は一つの海上エリアから、隣接する海上エリアまたは沿岸エリア(2.2.1)に許されています。また、沿岸エリアから、隣接する海上エリアへの移動も許されています。海上移動は黒矢印でつながっている場合のみ、混合エリアと、そこに隣接する沿岸エリアの間の移動も許されています。(2.3.4)</p> <p>例:海上移動は北海道(混合エリア)と沿海州(陸上エリア)の間において許されています。黒矢印は2つのエリアを全ての目的に置いて隣接エリアとしています。  反対に、デンマーク(混合エリア)とルール(陸上エリア)の間は、国境を共有していますが、黒矢印がないため、海上移動は許されていません。</p> <p>海上移動は青マップコネクターおよび半青コネクター(2.3.6)を越える移動も許されています。</p> <p>重要:海上移動を使用するユニットは、その移動の間中、友好的港の距離内にとどまっている必要があります。(7.3.1)</p> <p>海上移動は、次の場合はできません。  <ul style="list-style-type: none"> <li>• たとえ両方とも沿岸エリアであっても、陸上エリアから直接隣接する陸上エリアに移動すること</li> <li>• 作戦の対象でない限り、対抗勢力のユニットや基地を含むエリアで移動を終了すること</li> <li>• 作戦の対象でない限り、敵海軍ユニットや戦略空軍が存在するエリアに進入すること。(例外:潜水艦ユニットは敵が支配しているエリアに入ることができますが、そこにとどまることはできません。)</li> </ul> </p>
<p><b>7.2.3 Air Movement</b>  <i>Air movement</i> is from area to adjacent area, regardless of area type.  Air movement may enter any sea areas, friendly land or mixed areas, or enemy land or mixed areas. Air movement is allowed across black or blue crossing arrows (2.3.4) and white map connectors (2.3.6), including half-white connectors.  Air movement cannot enter an area occupied by an enemy</p>	<p>7.2.3 航空移動  <b>航空移動</b>はエリアの種別にかかわらず、一つのエリアから隣接するエリアに行うことができます。航空移動は海上エリアに入ることができますし、友好的な陸上エリアや混合エリア、敵の陸上エリアや混合エリアに進入することもできます。航空移動は黒矢印と青矢印を渡ることができます。(2.3.4)また、白マップコネクターおよび半白コネクター(2.3.6)を渡することもできます。  当該エリアが作戦の対象でない限り、航空移動は敵航空ユニットがいるエリアに進入することができません。</p>

<p>air unit unless the area is the target of an operation.  <b>Design Note:</b> You can't violate the airspace of a neutral country or an opposing non-enemy power.  <i>Example:</i> A UK air force deploys from the special base in Spain to Egypt. First it uses naval movement through the Western Mediterranean and Tyrrhenian Sea to the UK air base in the Central Mediterranean. From there, it uses air movement across the Eastern Mediterranean to Egypt.</p>	<p>デザインノート: 中立カントリーや対抗勢力(敵でない)の領空を侵犯することはできません。</p> <p>例: イギリス空軍はスペインの特別基地からエジプトに再配置することができます。最初に、海上移動を用いて、西地中海、ティレニア海を通して、中央地中海の海軍基地に行きます。そこから、航空移動を用いて、東部地中海からエジプトに渡ります。【エーゲ海は？】</p>
<p><b>7.3 Range</b>  <i>Range</i> describes geographic limits on naval and air movement and operations.  Units using naval movement are required to remain within range of a friendly port at all times. The range is traced from any friendly port as the unit moves, and may change area by area. Range has no effect on air movement during deployment.  During an operation (9.0), naval and air units may only move to and attack areas within range of their port or airfield of origin. This range may be extended by one at the cost of a combat penalty (7.3.3).  During retreat (10.10) or regroup (10.11), naval and air units must move to a friendly port or airfield within range, if possible; or the nearest such area if none are within range.  <b>Design Note:</b> When counting range from a base, do not count the area the base is in. "Bases are not spaces!"  <i>Cataclysm</i> ~ Rules of Play 25</p>	<p>7.3 レンジ  <b>レンジ(Range)</b>は海上移動、航空移動および作戦の地理的な限界を表現しています。  海上移動を使用したユニットは、移動の間中、友好的港のレンジ内にいる必要があります。レンジは、友好的港からユニットの移動のようにして引き、エリアからエリアに変えていきます。レンジは再配置の際の航空移動には、影響を及ぼしません。  作戦(9.0)の際には、海軍および空軍ユニットは、もともと(いた)港および空港のレンジ以内のエリアにしか移動、攻撃ができません。このレンジは、戦闘時にペナルティを払うことにより、1エリア延長することができます。(7.3.3)  撤退の際(10.10)および再編成(10.11)の際には、海軍ユニットと空軍ユニットは、可能であればレンジ内の友好的港、空港に移動しなくてはなりません。レンジ内に友好的港、空港がない場合は、最も近いそのような【友好的港、空港？】エリアに移動しなければなりません。</p> <p>デザインノート: ある基地からレンジの数を計算する時、基地がある出発エリアは数えません。「基地はスペースではないのです！」</p>
<p><b>7.3.1 Naval Range</b>  The range of a unit using naval movement is <b>two sea or mixed areas</b> from a friendly port.  <i>Example:</i> The base in the Central Mediterranean can trace range up to two sea areas away from the Central Mediterranean area itself. As such, a naval unit in the Central Mediterranean could perform an operation at normal range targeting any of following: the Aegean Sea, Greece, Turkey, Eastern Mediterranean, Egypt, Libya, North Africa, Tyrrhenian Sea, Western Mediterranean, Provence, Lombardy, Rome, Sicily, Adriatic Sea, Yugoslavia, or Albania.</p>	<p>7.3.1 海上レンジ  海上移動をするユニットのレンジは、友好的の港から「2」海上エリアおよび混合エリアです。</p> <p>例: 中部地中海の基地は、中部地中海から2海上エリアはなれたエリアに引けます。そのため、中部地中海にいる海軍ユニットは次のエリアに通常レンジで作戦ができます。:エーゲ海、ギリシャ、トルコ、東部地中海、エジプト、リビア、北アフリカ、ティレニア海、西部地中海、プロヴァンス、ロンバルディア、ローマ、シチリア、アドリア海、ユーゴスラビア、アルバニア</p>
<p><b>7.3.2 Air Range</b>  The range of a <b>tactical</b> air force is <b>one area</b> from a friendly airfield.  The range of a <b>strategic</b> air force is <b>two areas</b> from a friendly airfield.</p>	<p>7.3.2 航空レンジ  戦術空軍のレンジは、友好的空港から1エリアです。  戦略空軍のレンジは、友好的空港から2エリアです。</p>
<p><b>7.3.3 Extended Range</b>  At the start of an operation (9.2), the range of activated air and/or naval units may be extended one area by declaring extended range and accepting a -1 penalty to combat scores involving <i>extended range</i> units during the operation. Extended range would also apply to retreat (10.10) or regroup (10.11) by designated units. Range may not be extended beyond one additional area. Extended range cannot be used during support (10.2).  <b>Design Note:</b> One of the Operation markers has an extended range reminder on the back, as a memory aid.  <i>Example:</i> The UK uses a military action to perform a strategic bombing operation against the Ruhr, activating a strategic air force and a tactical air force in London.  The strategic air force has a range of two areas and can reach the Ruhr via either Benelux (thanks to the green crossing arrow) or the North Sea.  The tactical air force has a range of one area, and can only reach the Ruhr using extended range. The UK would suffer</p>	<p>7.3.3 レンジの延長  作戦(9.2)の最初に、活性化した空軍、海軍ユニットのレンジは、レンジの延長を宣言し、その作戦の際に<b>レンジの延長</b>をしたユニットが関わる戦闘の際に-1ペナルティを受けることにより、1エリア伸ばすことができます。指定されたユニットは、撤退(10.10)および再編成(10.11)の際にもレンジが延長されます。レンジは2つ以上延長することはできません。レンジの延長は、支援(10.2)の際には使用できません。</p> <p>デザインノート: 作戦マーカーの一つを、記憶の助けのために、(ユニットの後ろに)置きましょう。</p> <p>例: イギリスは1軍事アクションを用い、ロンドンにいる戦略空軍と戦術空軍で、ルールに対して、戦略爆撃作戦を行った。  戦略空軍は2レンジを持つため、ベネルクス経由でルールに(矢印のおかげで)到達することができるし、北海経由でもルールに到達することができる。  戦術空軍のレンジは1であり、レンジの延長を用いないとルールに到達できない。  イギリスは当該戦術空軍が関わる戦闘(すなわち航空戦闘)に-1ペナルティを被らなければならない。</p>



<p><i>a -1 penalty in any ensuing combat involving the tactical air force (i.e., air combat).</i>  <i>Note that neither air force could support into the Ruhr since support can only be to adjacent areas.</i></p>	<p>支援は隣接エリアからしかできないため、どちらの空軍もルールで支援できないことに注意。</p>
<p><b>8.0 military action</b>  A <i>military action</i> allows a power to move and attack with their forces on the board, among other related activities. A power performs one or more military actions when it plays an <b>offensive</b>. A power performs a single military action when it succeeds with a <b>maneuvers</b> or <b>declaration of war</b> political action. A power performs a deployment military action when its <i>Home Front</i> marker is drawn (3.7.6), or when playing a unit (3.7.2). Military actions may be spent for augmentation (8.2), builds (8.3), deployment (8.4), intervention (11.2), or for operations (9.0). As special military actions, Italy may attempt to play the <i>Abyssinian Adventure</i> marker (12.1) and the US may perform an atomic strategic bombing operation (12.2.2).  <b>Design Note:</b> Operations are a big deal, so they get a whole section to themselves. Military actions are spent as follows:  • Augmentation actions are spent during an operation to enhance that operation.  • Build actions are spent to construct a unit or marker during the action phase; two build actions may be spent together to construct a unit or marker that requires two builds (i.e., a surface fleet or an upgrade marker).  • Invasion operations require two military actions to be spent.  • <b>All other military actions are spent individually.</b></p>	<p>8.0 軍事アクション  <b>軍事アクション</b>は、勢力がマップ上の軍事力を、他の関連する活動の間に、移動させたり攻撃させたりすることを許します。  勢力は、1つの攻勢をプレイした際に、1ないし複数の軍事アクションを行います。  勢力は、政治アクションの、機動(マニューバー)または宣戦布告が成功した際に、1軍事アクションを行います。  勢力は、<b>ホームフロント</b>マーカー(3.7.6)が引かれた時または、ユニットが盤面に出た時(3.7.2)に、再配置軍事アクションを行います。  軍事アクションは、増強(augmentation)(8.2)、ビルド(8.3)、再配置(8.4)、干渉(11.2)、作戦(9.0)のために使用されます。  特別軍事アクションとして、イタリアは<b>アビシニアアドベンチャー</b>マーカーのプレイを試みることができます。(12.1)  アメリカは、原爆による戦略爆撃作戦をおこなうことができます。(12.2.2)</p> <p>デザインノート: 作戦はとても重要なので、作戦の説明のために単独で別のセクションを作りました。</p> <p>軍事アクションは、次のように使われます。  • 増強アクションは、作戦の際に、当該作戦を強化しうるために使用されます。  • ビルドアクションは、ユニットやマーカーをアクションフェイズに作成する際に使用されます。2ビルドが必要なものには、(つまり水上艦隊とアップグレードマーカーの作成には)2ビルドアクションが使用されます。  • 侵攻作戦には2軍事アクションを要します。  • そのほかの軍事アクションは、個々に使用されます。</p>
<p><b>8.1 Offensives</b>  A power plays an <i>offensive</i> (from the cup or reserve) to perform a number of military actions depending on its commitment (4.1). Multiple military actions are performed sequentially (unless specified otherwise), and may be the same or different type of action, decided at the time the action is enacted. A power may forfeit some or all of these military actions.  <b>Example:</b> <i>The Soviet Union is at total war commitment when it plays an offensive marker from the reserve. It performs up to three military actions.</i></p>	<p>8.1 攻勢  勢力は<b>攻勢(offensive)</b>【マーカー】を(アクションカップまたはリザーブから)プレイして、戦争段階(4.1)に基づいた数の軍事アクションを行います。  複数の軍事アクションは、(ほかに明示されていないかぎり)順々に行われ、同じまたは異なる種類のアクションでもよく、当該アクションが規定されるときに解決されます。  勢力はいくつか、あるいはすべての軍事アクションを放棄することができます。</p> <p>例: ソ連は、リザーブの攻勢マーカーをプレイした時、戦争段階が総力戦であった。3つまでの軍事アクションをおこなうことができる。</p>
<p><b>8.2 Augmentation</b>  At the start of any operation (9.2), a power may spend additional military actions to <i>augment</i> that operation. For each augment action, a power adds a +1 bonus to its combat score for every combat during the entire operation. These additional actions must come from the same offensive marker.  26 <i>Cataclysm</i> ~ Rules of Play  © 2018 GMT Games, LLC  <b>Design Note:</b> Two of the Operation markers have augmentation reminders on the back, as a memory aid for the combat bonus (+1 or +2 depending on the number of augment actions).  <b>Example:</b> <i>The US is at total war, and plays an offensive for three military actions. For one military action it designates an</i></p>	<p>8.2 増強  ある1つの作戦(9.2)の開始時に、勢力は当該作戦を<b>増強(augment)</b>するために、追加で軍事アクションを消費することができます。  増強アクションごとに、勢力は当該作戦の全ての戦闘時に+1修正を加えることができます。これらの追加アクションは、同じ攻勢マーカーに依らなければなりません。</p> <p>デザインノート: 作戦マーカーを2つまで置くことにより、戦闘ボーナスを記憶しておく助けとすることができます。( +1または+2は増強アクションの数によります。)</p> <p>例: アメリカは総力戦である。そして、1つの作戦を3軍事アクションとしてプレイした。1軍事アクションを作戦とし</p>



<p><i>operation, then augments it with the remaining two actions, gaining a +2 bonus for all combats during the operation.</i></p>	<p>て指定し、それから残りの2アクションで、その作戦を増強した。そこで、その作戦における全ての戦闘において、+2戦闘修正を得る。</p>
<p><b>8.3 Builds</b>  A belligerent power (1.1) may spend one or more military actions to generate an equal number of <i>builds</i> (8.3). The power must use the builds immediately and can construct any eligible unit in its force pool. The constructed counter is added to the action cup or reserve as if it was constructed during production (<i>exception: fleets and fortresses are placed on the turn track</i>). Constructing a fleet or upgrade marker in this way requires spending two military actions from the same <b>offensive</b>.</p>	<p>8.3 ビルド  交戦中の勢力(1.1)は1ないし複数の軍事アクションを使用し、同数の<b>ビルド</b>(8.3)を生み出すことができます。当該勢力はただちにビルドを使用しなくてはならず、フォースプールにある使用可能なユニットを作成することができます。作成したコマは、生産時と同様にアクションカップかりザーブに、加えられます。(例外:水上艦隊と要塞はターゲットトラック上の次ターンに置かれます。)水上艦隊およびアップグレードマーカーの作成には、同じ作戦【マーカー】から、2軍事アクションを消費する必要があります。</p>
<p><b>8.4 Deployment</b>  A <i>deployment</i> action allows a power to move some or all of its units an unlimited number of times. Allied units may not be moved by deployment (unlike during an operation, 9.1). Deploying units move one at a time, area by area. A power may move one unit, move another unit, and then go back and move the first unit again. There is no limit to how far a deploying unit may move (<i>exceptions: range during air or naval movement, 7.3; Delay boxes, 2.3.5</i>). Units move using land, naval, or air movement, depending on the type of unit and the area being entered (7.2). Within a single deployment action, a unit may freely intermix eligible types of movement.  <i>Example: A land unit might use land movement to reach a coastal area, then use naval movement to move to a coastal area on the other side of the map, then land movement again, etc.</i>  Occupation limits (7.1) do not apply during the movement of a given unit, but do apply when the unit stops moving (i.e., when another unit begins moving, even if the original unit will move again later in the same action).</p>	<p>8.4 再配置  <b>再配置 (deployment)</b>アクションは、ある勢力にいくつか、あるいは全てのユニットを無制限の回数、動かすことを許します。同盟勢力のユニットは再配置で動かすことはできません。(作戦(9.1)とは異なります。)  再配置するユニットは、一度に一つずつ、エリアからエリアに動かします。勢力は1つのユニットを動かし、次に別のユニットを動かし、元に戻り、再び最初のユニットを動かしてもよいです。移動距離は無制限です。(例外; 航空移動および海上移動の際のレンジ7.3、遅延ボックス2.3.5)  ユニットは、ユニットの種類と進入するエリアの種類(7.2)に基づき、陸上、海上、航空移動を用いて移動できます。  1つの再配置アクションで、1つのユニットは、複数の利用可能な移動方式を自由に組み合わせてもよいです。   例:陸上ユニットは沿岸エリアに到達するまで陸上移動を行い、それから海上移動で沿岸エリアから別の場所に移り、それから再び陸上移動をするなどしてもよいです。   スタック制限(7.1)は定められたユニットの移動中は適用しなくてよいです。しかしユニットが移動をやめたら、スタック制限を適用しなくてはなりません。(言い換えれば、他のユニットが動き始めた時。たとえ元のユニットが同じ再配置アクションにおいて、後で再び動くとしても)</p>
<p><b>8.4.1 Fortress and Logistics Units</b>  A fortress or logistics unit may not move except when played from the action cup or reserve (3.7.2). However, during a deployment action, a power may withdraw any of its fortress or logistics units from play and place them in the action cup, to be redeployed when drawn. <b>They may not be placed into reserve in this way.</b> A fortress or logistics unit can only be withdrawn if its power can trace an LOC to it (4.3).  <b>Design Note:</b> This represents the additional time, planning, and effort required to move facilities and supplies.</p>	<p>8.4.1 要塞と兵站ユニット  要塞と兵站ユニットは、アクションカップかりザーブから出現する時を除いて動かすことができません。(3.7.2)しかし、再配置アクションの際に、勢力はいったんそれらを回収して、アクションカップに入れることができます。そして再びアクションカップから当該コマが引かれたら、再度配置できます。<b>この方法では、リザーブにコマ(要塞または兵站ユニット)を置くことはできません。</b>要塞と兵站ユニットは連絡線(4.3)を引くことができるユニットのみを回収することができます。   デザインノート:これは、設備と補給物資を移動させるために必要な追加の時間、計画、努力を表しています。</p>
<p><b>8.4.2 Subsequent Activation</b>  Units that deploy may <b>not</b> be activated for an operation later in the same offensive. However, units that activate for an operation may later deploy in the same offensive. <b>IMPORTANT:</b> Fleets and air forces that deploy are eligible to support immediately (10.2).  <b>Design Note:</b> You can rotate deploying units 90 degrees to show their ineligibility for activation until the end of the offensive; though often in practice this is not necessary.  <i>Example: Germany is at mobilization and plays an offensive for two military actions. It uses its first action to deploy an</i></p>	<p>8.4.2 その後の活性化  再配置したユニットは、同じ攻勢においては、その後に作戦で活性化してはなりません。しかし、作戦で活性化したユニットは、同じ攻勢においても、その後に再配置してよいです。   重要:再配置した水上艦隊と空軍はただちに支援することができます。(10.2)   デザインノート:再配置したユニットを90度傾かせて、その攻勢の終了まで活性化できないことを表してもよいです。ただし、実際のところあまりその必要はありません。</p>

<p><i>army and two air forces to Poland, already occupied by a tank army.</i>  <i>For its second military action it performs an operation to attack into Ukraine with the tank army—the infantry army cannot be activated because it deployed earlier in the same offensive. The two air forces can support the attack on Ukraine, even though they deployed to Poland earlier in the same offensive.</i></p>	<p>例:ドイツは戦争段階が動員であり、攻勢を2軍事アクションとしてプレイした。最初のアクションにより、1個歩兵軍と2個空軍をすでに戦車軍がいたポーランドに再配置した。  2番目のアクションを作戦として使用し、ウクライナに戦車軍で攻撃した。同じ攻勢で先に再配置をしていたため、歩兵軍は活性化できない。しかし2個空軍は、同じ攻勢でポーランドに再配置していても、ウクライナ攻撃を支援することができる。</p>
<p><b>8.5 Intervention</b>  A power may <i>intervene</i> in a civil war by spending a military action to provide <i>aid to a faction (11.2)</i>.</p>	<p>8.5 干渉  勢力は、1軍事アクションを消費して派閥に<b>エイド</b>をつけることにより、内戦に<b>干渉(intervene)</b>することができます。(11.2)</p>
<p><b>9.0 operations</b></p>	<p>9.0 作戦</p>
<p><b>9.1 Operation Definitions</b>  An <i>operation</i> is a military action to <i>activate</i> friendly units to move to and <i>attack</i> a single target area.  Friendly units in more than one area may be activated for the same operation by simultaneously spending one military action for each area containing activated units (<i>exception: invasions, 9.3.2</i>).  Allied units (6.1.2) may be activated with the owning player's permission if otherwise eligible, but at least one unit from the acting power must be activated.  The <i>target area</i> must be controlled by an enemy power, contain an unowned or enemy base, be occupied by enemy units, or be an uncontrolled country (<i>exception: surprise attacks, 9.8</i>).  Units may be activated by multiple actions during a single offensive for successive operations.  <b>Example:</b> <i>Germany is at mobilization and plays an offensive for two military actions. Germany activates a tank army in Ruhr to attack and conquer Benelux. With its second military action, Germany then activates the same tank army and attacks Paris.</i></p>	<p>9.1 作戦の定義  1つの<b>作戦</b>は、1以上の友好的ユニットを活性化させることにより、移動させ、1つの対象エリアを攻撃する、1軍事アクションです。  複数エリアにいる友好的ユニットは、同じ作戦として、同時に活性化することができます。その場合、活性化するユニットを含むエリア1つにつき、1軍事ポイントを使用します。(例外:<b>侵攻(invasions)9.3.2</b>)  同盟勢力のユニット(6.1.2)はユニットの所有プレイヤーの許可があり、適正であれば、活性化してもよいです。しかし、作戦マーカー使用勢力のユニットを最低1ユニットは活性化しなくてはなりません。  <b>対象エリア(target area)</b>は、敵勢力支配のエリア、所有者なしの基地または敵の基地を含むエリア、または敵ユニットがいる、または未支配のカントリー、でなくてはなりません。(例外:奇襲9.8)  ユニットは一回の攻勢における一連の作戦において、複数回活性化してもよいです。   例:ドイツの戦争段階は動員である。攻勢をプレイし、2軍事アクションを手に入れた。ドイツは、ルール of 戦車軍を活性化し、ベネルクスを占領した。2番目の軍事アクションで、同じ戦車軍を活性化し、パリを攻撃した。</p>
<p><b>9.1.1 Attacker and Defender</b>  During an operation, the <i>attacker</i> is the power performing the operation. The <i>defender</i> is determined according to the following priorities:  1. In a land operation, if the target area is an ungarrisoned country (2.2.5), the defender is the country itself.  2. A power with a unit in the target area matching the operation type is the defender. If more than one power qualifies, players must agree who will be the defender, or the attacker chooses.  3. Otherwise, the power controlling the area (or the <b>owner of the base, if a sea area</b>) is the defender.</p>	<p>9.1.1 攻撃側と防御側  作戦の際には、<b>攻撃側</b>とは、当該作戦を行っている勢力です。<b>防御側</b>は、次の優先順位により決定されます。  1 陸上の作戦の場合、対象となるエリアが守備されていないカントリー(2.2.5)の場合、そのカントリー自身が防御側となります。  2 対象エリアに、作戦のタイプに適合した(<b>match</b>)したユニットがいる勢力が防御側となります。  複数の勢力が上記条件を満たす場合、【攻撃を受けている側の】プレイヤーはどの勢力が防御側になるかを同意しなくてはなりません。さもないければ、攻撃側が選びます。  3 さもないければ、そのエリアを支配している勢力(海上エリアの場合は、基地の所有者)が防御側となります。</p>
<p><b>9.1.2 Operation Types</b>  There are three types of operations:  • <b>Land operations (9.3)</b> attack a land or mixed area, either adjacent, or across one or two sea or mixed areas (invasion, 9.3.2)  • <b>Naval operations (9.4)</b> attack an area containing naval units and/or a base (base capture, 9.4.2).  • <b>Air operations (9.5)</b> attack an area containing air units and/or a resource (<b>strategic bombing, 9.5.2</b>).</p>	<p>9.1.2 作戦の種類  作戦には三種類あります。  •陸上作戦(9.3)は、隣接している、または、1ないし2の海上または混合エリアを横断して(侵攻9.3.2)、陸上か混合エリアを攻撃します。  •海上作戦(9.4)は海軍ユニット、または/および基地を含むエリアを攻撃します。(基地占領 9.4.2)  •航空作戦(9.5)は空軍ユニット、または/および資源を含むエリアを攻撃します。(戦略爆撃 9.5.2)</p>
<p><b>9.2 Operation Sequence</b>  Every operation is resolved according to the following sequence:  1. The attacker declares:</p>	<p>9.2 作戦の手順  作戦は次の手順で解決されます。  1 攻撃側の宣言</p>



<p>a. The type of operation (9.1.2).  b. The units activated for the operation.  c. The target area (determining the defender).  2. A belligerent Democracy attacking an ungarrisoned country not controlled by an enemy power, or an unowned base, must pass an effectiveness check or the operation is canceled and the action is forfeit (9.7).  3. The attacker declares any augmentation for the operation (8.2).  4. Each power provoked by the attack gains a flag (5.2.2). If the operation is a surprise attack (9.8), the defender gains an additional flag. The attacking and defending powers (and potentially their allies, 6.1.3) are now at war if not so already.  5. Attacking and defending units must trace an LOC for supply (9.6); place a <i>Limited Supply</i> marker on units that cannot.  6. Attacking units move to the target area (7.2); occupation limits (7.1) apply.  7. Resolve combat (10.0):  a. Commit supporting units, attacker first (10.2).  b. Resolve air combat (10.6), if any. If the main combat is a land or naval combat, determine air superiority (10.3).  c. Resolve land (10.4) or naval combat (10.5), if any.  d. Resolve the aftermath (10.9); remaining units retreat (10.10) or regroup (10.11).</p>	<p>a 作戦の種別(9.1.2)  b 作戦のために活性化するユニット  c 対象エリア(防御側の決定)</p> <p>2 交戦状態の民主陣営が、敵勢力に支配されていない守備されていないカントリー、または所有者のいない基地、を攻撃する場合、エフェクティブネスチェックをしなくてはなりません。失敗すると、作戦はキャンセルされ、当該アクションポイントは廃棄されます。(9.7)</p> <p>3 攻撃側はその作戦をいくつ増強(8.2)するかを宣言します。</p> <p>4 攻撃により「刺激」を受けた勢力はフラッグを得ます。(5.2.2)もし作戦が奇襲攻撃の場合(9.8)、防御側はさらに追加で1フラッグを得ます。攻撃側および防御側勢力(そして、潜在的にかれらの同盟勢力6.1.3)は今や戦争状態となります。(まだ戦争状態でなかった場合)</p> <p>5 攻撃側および防御側ユニットは、補給のために連絡線を引かなくてはなりません。(9.6)連絡線が引けない場合、<b>限定補給</b>マーカーをユニットの上に置きます。</p> <p>6 攻撃側ユニットは対象エリアに移動します。(7.2)スタック制限は適用されます。(7.1)</p> <p>7 戦闘を解決します。(10.0)  a 支援ユニットを決めます。攻撃側が先に決めます。(10.2)  b 空戦を解決します(10.6)その後、メイン戦闘が陸上戦闘ないし海上戦闘の場合、航空優勢(10.3)を決定します。  c 陸上戦闘(10.4)または海上戦闘(10.5)を解決します。  d 戦後処理(aftermath)(10.9)を解決します。残ったユニットは退却するか(10.10)、再編成します。(10.11)</p>
<p><b>9.3 Land Operations</b>  <b>9.3.1 Land Operation Procedure</b>  A power performs a land operation by spending a military action to activate one or more friendly armies to attack an adjacent enemy land or mixed area or uncontrolled country (9.7).  The activated armies move to the target area and initiate land combat (10.4). Air units may support.  Minor armies cannot move or attack and thus cannot be activated for land operations, even if they occupy <b>the same area as an activated unit.</b></p>	<p>9.3 陸上作戦  9.3.1 陸上作戦の手順  ある勢力は陸上作戦を行えます。陸上作戦では、1軍事アクションを使用して、1ないし複数の友好的な軍を活性化し、敵がいる隣接した陸上エリアまたは混合エリア、もしくは未支配のカントリーを攻撃します。(9.7)  活性化した軍は対象エリアに移動し、陸戦(10.4)を起こします。空軍ユニットは陸戦を支援できます。  中小国軍は移動や攻撃ができませんので、たとえ中小国軍が活性化したユニットと同じエリアにいたとしても、陸上作戦において活性化できません。</p>
<p><b>9.3.2 Invasion Land Operation</b>  <b>Design Note:</b> See the back of the Communist Special Rules Card for an example of an invasion operation.  An <i>invasion</i> operation is a land operation to attack a land or mixed area across one or two sea areas. It differs from a regular land operation only in the following ways:  • It requires the simultaneous expenditure of two military actions.  • Only armies in a single area of origin may be activated.  28 <i>Cataclysm</i> ~ Rules of Play  © 2018 GMT Games, LLC  • It may not be performed as a surprise attack (9.8).  • At the start of step 6 in the operation sequence (9.2), before moving the activated units, the attacker must designate one or two sea or mixed areas as the <b>invasion path</b>:  o The invasion path must connect the area of origin</p>	<p>9.3.2 侵攻陸上作戦  デザインノート: 共産主義陣営の特別ルールカードの裏面を、侵攻作戦の例としてご覧ください。</p> <p><b>侵攻(invasion)</b>作戦は1ないし2の海上エリアを渡って、陸上エリアないし混合エリアを攻撃する陸上作戦です。次の点においてのみ、通常の陸上作戦と異なります。  • 2軍事アクションが必要です。(同時に使用する必要があります。)  • 同一エリアにいる陸軍のみが活性化できます。  • 奇襲攻撃(9.8)においては、実行できません。  • 作戦手順(9.2)のステップ6の開始時に、活性化したユニットが動く前に、攻撃側は<b>侵攻ルート(invasion path)</b>として、1ないし2の海上または混合エリアを指定しなくてはなりません。  ○侵攻ルートは出発点から攻撃対象エリアまで連続してつながっていません。  ○侵攻ルートのそれぞれのエリアには、活性化している勢力に友好的な水上艦隊がいなくてはなりません。そ</p>



<p>to the target area in a contiguous line of adjacent areas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Each area of the invasion path must contain a fleet friendly to the active power. Submarine packs cannot enable invasion.</li> <li>o If the invasion path consists of two areas, the invasion is at extended range, and the attacker suffers a -1 penalty in the invasion land combat (10.4).</li> <li>o Move the invasion force directly to the target area. Occupation limits apply (7.1).</li> <li>• If the invasion force retreats, return it to the area of origin. If the invasion succeeds, units may regroup to and/or from the area of origin.</li> </ul> <p><b>Design Note:</b> An invasion in <i>Cataclysm</i> does not mean an entire army unit of two or three dozen divisions gets on transports and hits the beaches. Instead, think of the invasion action as establishing a beachhead with notional smaller-scale units, then if it holds, major forces <b>are brought in to reinforce the landing.</b></p>	<p>の場合、潜水艦ユニットは使えません。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 侵攻ルートが2エリアからなっている場合、侵攻は延長距離となり、攻撃側は侵攻陸上戦闘(10.4)の際に-1の戦闘修正を受けます。</li> <li>○ 侵攻する部隊は直接対象となるエリアに移動します。スタック制限は適用されず。(7.1)</li> <li>• 侵攻部隊が撤退した場合、出発エリアに戻ります。侵攻が成功した場合、ユニットは出発エリアとの間で再編成できます。</li> </ul> <p>デザインノート:カタクリスムにおける侵攻は2ダースないし3ダースの師団が輸送され、海岸を攻撃することを意味していません。そのかわりにより小さい規模の部隊により、橋頭保を作ることイメージしています。橋頭保が保持できれば、大規模な軍隊が上陸を増強するために運び込まれます。</p>
<p><b>9.4 Naval Operations</b></p> <p><b>9.4.1 Naval Operation Procedure</b></p> <p>A power performs a naval operation by spending a military action to activate one or more friendly fleets and/or strategic air forces to attack an area. The activated units must occupy a friendly port or airfield.</p> <p><b>Design Note:</b> Fleet units in a sea area without a port cannot be activated for operations; they are essentially on patrol.</p> <p>Submarine packs are never activated for operations.</p> <p><b>Design Note:</b> At <i>Cataclysm's</i> scale, submarine activity is about interdiction and sea denial. They can only block naval movement and LOCs, not perform offensive operations.</p> <p>The activating power designates the target area, which must contain at least one enemy naval or strategic air force unit. The area must be within range (7.3) of all activated units (possibly including extended range).</p> <p>The activated units move to the area and initiate naval <b>combat (10.5). Air and naval units may support.</b></p>	<p>9.4 海上作戦</p> <p>9.4.1 海上作戦の手順</p> <p>勢力は、海上作戦を行えます。1海上作戦は、1軍事アクションを消費することで、1ないし複数の友好的な艦隊と戦略空軍を活性化させ、1エリアを攻撃します。活性化したユニットは友好的港か空港にいる必要があります。</p> <p>デザインノート:港がない海上エリアにいる水上ユニットは作戦のために活性化できません。彼らは実質、哨戒中です。</p> <p>潜水艦ユニットは、作戦では活性化できません。</p> <p>デザインノート:カタクリスムの戦略スケールでは、潜水艦の活動は制海権の妨害です。潜水艦は海上移動と連絡線の妨害のみができ、攻撃作戦はできません。</p> <p>活性化した勢力は対象エリアを指定します。その対象エリアには、最低敵1つの海軍または戦略空軍ユニットがいる必要があります。当該対象エリアは、全活性化ユニットのレンジ(7.3)内である必要があります。(延長レンジでもよいです)</p> <p>活性化したユニットはその対象エリアに移動し、海戦を行います。(10.5)空軍と海軍ユニットは支援を行うことができます。</p>
<p><b>9.4.2 Base Capture Naval Operation</b></p> <p><b>Design Note:</b> See the back of the Fascist Special Rules Card for an example of a base capture operation.</p> <p>A <i>base capture</i> naval operation may be declared against an area containing an enemy or unowned base (2.3.2). At least one fleet must be among the activated units.</p> <p>Resolve the base capture operation as a naval combat. If no enemy air or naval units are present after support has been committed, the attacker wins automatically and skips to the aftermath (10.9).</p> <p>During the aftermath of the combat, if the attacker is eligible to regroup (10.11), they also replace the enemy or unowned base in the area with one of their base markers of the same type (<i>exception: if the area contained a special British base (2.3.3), it is removed from the game instead of captured</i>).</p>	<p>9.4.2 基地占領海上作戦 (Base Capture Naval Operation)</p> <p>デザインノート:全体主義陣営の特別ルールカードの裏面に当該作戦の例が載っています。</p> <p><b>基地占領 (base capture)</b>海上作戦は敵の基地、または所有者がいない基地(2.3.2)を含むエリアに対して宣言されます。活性化したユニットのうち、最低1個は水上艦隊である必要があります。</p> <p>基地占領作戦は海上戦闘として解決します。</p> <p>もし敵の空軍または海軍ユニットが、支援が指定された後で存在しなければ、攻撃側は自動的に勝利し、【手順は】戦後処理(10.9)まで飛びます。</p> <p>戦後処理の際に、攻撃側が再編成可能であれば(10.11)、当該エリアの、敵または所有者がいない基地に、自勢力の同じ種類の基地マーカーを置き直すことができます。(例外:特別イギリス基地がある場合(2.3.3)、それは占領ではなく、除去されます。)</p>

<p><b>9.5 Air Operations</b>  <b>9.5.1 Air Operation Procedure</b>  A power performs an air operation by spending a military action to activate one or more air units to attack an area. The activating power designates the target area, which must contain at least one enemy air unit. The area must be within range (7.3) of all activated units (possibly including extended range).  The activated units move to the area and initiate air combat (10.6). <b>Air units may support.</b></p>	<p>9.5 航空作戦  9.5.1 航空作戦の手順  ある勢力は航空作戦をすることができます。1航空作戦は1軍事アクションを消費することにより、1ないし複数の空軍ユニットを活性化させ、1エリアを攻撃します。  活性化した勢力は、対象エリアを指定します。対象エリアには、最低1つの敵空軍ユニットを含んでいる必要があります。対象エリアは全ての活性化ユニット(延長レンジでもよいです)のレンジ(7.3)内でなくてはなりません。活性化したユニットは、対象エリアに移動し、空戦を行います。(10.6)空軍ユニットは支援してもよいです。</p>
<p><b>9.5.2 Strategic Bombing Air Operation</b>  <b>Design Note:</b> See the back of the Democratic Special Rules Card for an example of a strategic bombing operation.  A <i>strategic bombing</i> air operation may be declared against an enemy area containing a resource (2.3.8); the area need not contain an enemy air unit. At least one strategic air force must be among the activated units. Resolve the strategic bombing operation as an air combat. If there are no defending air units, the defender still rolls one die for intrinsic air defense, but cannot declare a retreat.  If the air combat result inflicts more losses on the defender than can be resolved, one resource in the target area becomes <i>damaged</i>. Damaged resources cannot be collected during production (4.4.2). A limited resource damaged by strategic bombing is removed from play.  <i>Cataclysm</i> ~ Rules of Play 29  © 2018 GMT Games, LLC</p>	<p>9.5.2 戦略爆撃航空作戦  デザインノート: 民主主義陣営特別ルールカードの裏面に、戦略爆撃作戦の例が記載されています。  <b>戦略爆撃</b>航空作戦は、資源(2.3.8)を含む敵エリアに対して宣言できます。対象エリアに敵空軍ユニットはいなくてもよいです。活性化したユニットの中には、最低1戦略空軍が必要です。  戦略爆撃作戦は、航空戦闘として解決します。  もし防御側に空軍ユニットがない場合でも、固有の対空防御として1ダイス振ることができます。しかし、撤退を宣言することはできません。  空戦の結果、防御側が吸収できない損害を与えた場合、対象エリアの1資源が<b>損傷(damaged)</b>します。損傷した資源エリアは生産の際に資源を集められません(4.4.2) 損傷を受けた限定資源は、ゲームから取り除かれます。</p>
<p><b>9.6 Supply</b>  Before units move as part of an operation, each area containing activated or defending units must trace a line of communications, LOC, (4.3) for <i>supply</i>. If an LOC cannot be traced, place a <i>Limited Supply</i> marker on the affected units for the duration of the operation. Units with a <i>Limited Supply</i> marker apply a -1 penalty to their combat score.  The following never require supply:  • Minor armies (2.4.4)  • Logistics units (7.1.4)  • Supporting units (10.2)  • Intrinsic defense (10.4)  • <b>Japanese infantry armies and fortresses (12.1)</b></p>	<p>9.6 補給  作戦の一部としてユニットが動く前に、活性化したユニットおよび防御側のユニットがいるエリアは、<b>補給</b>のために連絡線(4.3)を引かなくてはなりません。  連絡線が引けない場合、その作戦の間、<b>限定補給</b>マーカーを当該ユニットの上に置きます。<b>限定補給</b>マーカーがあると、戦闘の際に-1修正を受けます。  次のユニットは、補給は不要です。  • 中小国軍(2.4.4)  • 兵站ユニット(7.1.4)  • 支援ユニット(10.2)  • 固有の対空砲火(10.4)  • 日本の歩兵軍と要塞(12.1)</p>
<p><b>9.7 Attacking a Country</b>  <b>REMINDER:</b> A country is <b>controlled</b> if a power has a cube in it; otherwise it is <b>uncontrolled</b>. A country is <b>garrisoned</b> if a power has a land unit in it; otherwise it is <b>ungarrisoned</b>. The presence of a minor army or a non-land unit belonging to a power does not make a country garrisoned.  A power may attack a <b>garrisoned</b> country only if it is controlled by an <b>enemy</b> power.  A <i>Fascist</i> or <i>Communist</i> power may attack an <i>ungarrisoned</i> country whether it is controlled or not. No declaration of war or surprise attack occurs—the Fascist or Communist power simply declares an operation against the country.  A <i>Democratic</i> power may only attack an <i>ungarrisoned</i> country (or capture an unowned base) while belligerent (1.1). Unless the country is enemy-controlled, the Democratic power must immediately pass an effectiveness</p>	<p>9.7 カントリーに対する攻撃  覚書: カントリーについて、  支配されている: ある勢力がキューブを当該カントリーに置いている場合  支配されていない: そのほかの場合   守備されている: ある勢力が陸軍ユニットをそのエリアに置いている。  守備されていない: そのほかの場合。  中小国軍や、陸軍以外のユニットしかいない場合、当該カントリーは守備されていません。   ある勢力は、敵勢力に支配されている場合に限り、守備されているカントリーを攻撃できます。   <b>全体主義陣営</b>と<b>共産主義陣営</b>の勢力は、カントリーが支配されていても未支配でも、<b>守備されていない</b>カントリーを攻撃できます。その場合、宣戦布告も奇襲攻撃も不要です。これらの陣営は当該カントリーに対して、単</p>



<p>check (5.3) after declaring the operation. If the check fails, the operation is canceled and the action is forfeit. An attack against a country provokes all opposing powers with an interest in the country (5.2.2). Whether a country is controlled or not does not change how a country defends against an attack—it only impacts which powers are provoked by the attack.</p> <p><i>Example: France has a cube in Poland, but the only land unit in Poland is the Polish minor army. Germany plays an offensive and uses a military action to attack Poland. Germany is not at war with France because of this attack, but France (and any of its allies) gain a flag for the provocation due to French control. The Soviet Union, which has interest in Poland by adjacency, also gains a flag.</i></p> <p><b>Design Note:</b> An attack on an ungarrisoned country is not a declaration of war on the controlling power—without occupation, the country is merely aligned with <b>the power and not under its direct administration.</b></p>	<p>に作戦を宣言するだけでよいです。</p> <p><b>民主主義陣営</b>は、交戦状態(1.1)でないと<b>守備されていない</b>カントリーを攻撃できません。(または、所有者のいない基地の占領も同様)</p> <p>また、カントリーが敵支配でない場合、民主主義陣営は作戦を宣言したあとで、ただちにエフェクティブネスチェック(5.3)を成功させなくてはなりません。チェックに失敗すると作戦はキャンセルされ、当該アクションポイントは破棄されます。</p> <p>カントリーに対する攻撃は、当該カントリーにインタレストを持つ(5.2.2)全ての対抗勢力に「刺激」を引き起こします。</p> <p>カントリーが支配されているか、支配されていないかは、攻撃者からどのようにカントリーが防御されるかに影響を与えません。それは、攻撃によりどの勢力が「刺激」を受けるかによりのみ影響を与えます。</p> <p>例: フランスはポーランドにキューブを持っています。しかしポーランドには中小国軍しかありませんでした。ドイツは、攻勢をプレイし、1軍事アクションを使用してポーランドを攻撃しました。この攻撃を行っても、ドイツはフランスと戦争になりません。しかし、フランスとその同盟勢力は、ポーランドがフランス支配下であるため、「刺激」を受け、1フラッグを得ます。ソ連はポーランドと国境が隣接しているため、ポーランドに対してインタレストを持ち、やはり1フラッグを得ます。</p> <p>デザインノート: 守備されていないカントリーに対する攻撃はそのカントリーを支配する勢力に対する宣戦布告となりません。当該勢力の部隊がいなければ、そのカントリーは単に当該勢力と提携しているだけで、直接の統治下にはありません。</p>
<p><b>9.7.1 Civil Wars and Aid</b></p> <p>A <i>Civil War</i> marker (11.1) has no effect on whether a country can be attacked. Remove the <i>Civil War</i> marker and any aid if a power takes control of the country. When a country with a <i>Civil War</i> marker is attacked, one aid marker from each faction is spent and returned to its available markers box (10.4). If any aid is spent, the country rolls an additional die for defense (not one per aid). If multiple patrons cannot decide whose aid is spent, spend the aid from the patron with the lowest effectiveness; if tied, the attacker chooses. The same process applies when a Chinese army with aid <b>attached (11.4.4) is attacked by a power.</b></p>	<p>9.7.1 内戦とエイド</p> <p><b>内戦</b>マーカー(11.1)はカントリーが攻撃されるか否かに対しては、影響はありません。ある勢力がカントリーの支配を得たら、<b>内戦</b>マーカーとエイドを除去します。</p> <p><b>内戦</b>マーカーがあるカントリーが攻撃を受けたら、1エイドマーカーがそれぞれの(内戦)派閥から消費され、そのエイドマーカーは利用可能マーカーボックス(10.4)に戻ります。エイドが消費された場合、カントリーは防御時に追加で1ダイスを振ることができます。(エイドごとに1ダイス増えるのではなく、全体でダイスが1つ増えます。)</p> <p>複数のパトロンが誰のエイドを使用するか決められなかった場合、最も低いエフェクティブネスのパトロンのエイドを消費します。エフェクティブネスが同じ場合、攻撃側が選びます。</p> <p>エイドを持つ中国軍(11.4.4)が勢力に攻撃された時にも同様の手順を行います。</p>
<p><b>9.7.2 Failed Attacks</b></p> <p>If a power attacks an uncontrolled country but fails to take control of it by the end of the operation, immediately resolve a diplomatic opportunity (5.7) for the country. <b>IMPORTANT:</b> Failed attacks on a Chinese country do <b>not generate diplomatic opportunities.</b></p>	<p>9.7.2 攻撃の失敗</p> <p>ある勢力が未支配のカントリーを攻撃したが、その作戦の最後までに支配権を得ることに失敗した場合、ただちにそのカントリーに対する外交機会(5.7)を解決します。</p> <p>重要: 中国カントリーに対する攻撃が失敗しても、外交機会は発生しません。</p>
<p><b>9.8 Surprise Attack</b></p> <p>A <i>surprise attack</i> is an operation that creates a state of war. It requires neither a political action nor an effectiveness check. Only Fascist powers can perform a surprise attack. To perform a surprise attack, a Fascist power with a commitment of mobilization or total war spends a military action to attack a non-enemy opposing power (<i>exception: no invasions, 9.3.2</i>).</p>	<p>9.8 奇襲攻撃</p> <p><b>奇襲攻撃</b>は戦争状況を作り出す作戦です。奇襲攻撃は、政治アクションもエフェクティブネスチェックも不要です。全体主義陣営のみが奇襲攻撃をすることができます。</p> <p>奇襲攻撃をするには、全体主義陣営は、戦争段階が動員か総力戦である必要があり、1軍事アクションを消費して、敵でない対抗勢力を攻撃します。(例外: <b>侵攻</b>はできません。(9.3.2))</p> <p>奇襲攻撃は攻撃側と防御側(それに潜在的には、それらの同盟勢力 6.1.3も)の間を戦争状態にします。</p>



<p>A surprise attack results in a state of war (5.6.1) between the attacker and defender (and potentially their allies, 6.1.3). The defender gains an <b>additional</b> flag for the provocation.</p> <p>For the duration of the surprise attack operation, the defender suffers a <i>surprised penalty</i> of -1 to its combat results. Place a <i>Surprised</i> marker in the operation's target area.</p> <p>At the end of the operation, flip the <i>Surprised</i> marker to its <i>No Surprise</i> side and move it to the defending ideology's circle on the political display. Surprise penalties do not apply to this ideology for the remainder of the game.</p> <p><b>Design Note:</b> An ideology can only suffer the surprise penalty once per game.</p> <p><i>Example:</i> In the 1941-42 turn, Japan performs a surprise attack against US fleets in the Hawaii sea area. The US and Japan are now at war with each other, and the US gains two flags. If the US or Japan had allies, their allies would have to decide immediately whether or not to uphold the alliance(s).</p> <p><b>30 Cataclysm ~ Rules of Play</b> © 2018 GMT Games, LLC A <i>Surprised</i> marker is placed in Hawaii. During this operation, a -1 penalty is applied to the US combat score. After resolving the combat, flip the marker to its <i>No Surprise</i> side and place it in the Democracies circle on the political display. Democratic powers are not subject to the surprise penalty for the remainder the game.</p>	<p>(5.6.1)</p> <p>防御側は「刺激」として、追加で1フラッグを得ます。【宣戦布告(6.2)の1枚に加え、合計2枚もらえるということと思われます。】</p> <p>奇襲攻撃作戦の間は、防御側は<b>奇襲ペナルティ</b>として戦闘修正が-1されます。<b>奇襲</b>マーカーを作戦の対象エリアに置いてください。</p> <p>作戦の最後に、<b>奇襲</b>マーカーを、<b>非奇襲面</b>に裏返し、政治ディスプレイ上の防御側のイデオロギー陣営の円に動かします。その後のゲームにおいて、当該イデオロギー陣営が奇襲ペナルティを受けることはありません。</p> <p>デザインノート:1つのイデオロギー陣営は、ゲームに1回しか奇襲ペナルティを受けません。</p> <p>例 1941-42年ターンに、日本はハワイ海上エリアにいるアメリカ水上艦隊に奇襲攻撃をした。アメリカと日本は互いに戦争状態となった。そこで、アメリカはフラッグを2枚得た。もしアメリカか日本が同盟勢力を持っていれば、ただちにそれらの勢力は同盟を続けるか否かを決めなくてはならない。</p> <p>その作戦の間は、奇襲攻撃マーカーがハワイに置かれ、アメリカは戦闘に-1修正を受ける。戦闘を解決したのちに非奇襲面にマーカーを裏返し、政治ディスプレイ上の民主主義陣営サークルにマーカーを動かす。</p> <p>その後のゲームでは、民主主義陣営勢力は、奇襲ペナルティを受けることはない。</p>
<p><b>10.0 combat</b></p> <p><i>Combat</i> occurs when, during an operation, a power moves one or more units into the target area, which is:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• An area with a cube or unit of an opposing power.</li> <li>• An area with an enemy or unowned base (9.4.2).</li> <li>• An uncontrolled country.</li> </ul> <p>All combat is resolved in the same manner. Each side rolls a number of dice and modifies them as determined above to arrive at their final <i>combat score</i>. The side with the <b>higher score wins the combat</b>.</p>	<p>10.0 戦闘</p> <p><b>戦闘</b>は、作戦の際に、ある勢力が1ないし複数のユニットを、次の状態の対象エリアに移動させたときに発生します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 対抗勢力のキューブかユニットを持つエリア</li> <li>• 敵がいる基地、もしくは、所有者がいない基地(9.4.2)があるエリア</li> <li>• 未支配のカントリー</li> </ul> <p>全ての戦闘は同じ方法で解決されます。それぞれの側はダイスを振り、サイの目に修正し、最終的な<b>戦闘数値 (combat score)</b>を出します。より高い戦闘数値を出した側が戦闘に勝利します。</p>
<p><b>10.1 Combat Sequence</b></p> <p>All combat is resolved according to the following sequence:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Commit all supporting units (10.2), attacker first.</li> <li>2. Resolve air combat (10.6), if any. If the main combat is a land or naval combat, determine air superiority (10.3).</li> <li>3. Resolve land (10.4) or naval combat (10.5), if any.</li> <li>4. Resolve the aftermath (10.9); remaining units retreat <b>(10.10) or regroup (10.11)</b>.</li> </ol>	<p>10.1 戦闘の手順</p> <p>全ての戦闘は、次の手順で解決されます。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 全ての支援ユニット(10.2)を決めます。攻撃側が先に決めます。</li> <li>2 空戦(10.6)を解決します。その後、メイン戦闘が陸戦か海戦の場合、航空優勢を決定します。</li> <li>3 陸戦(10.4)または海戦(10.5)を解決します。</li> <li>4 戦後処理(10.9)を解決します。残ったユニットは、撤退するか(10.10)、再編成(10.11)します。</li> </ol>
<p><b>10.2 Support</b></p> <p>Friendly air units in an airfield and friendly fleets in a port may <i>support</i> combat in an adjacent area. Eligible units in the target area <i>must</i> support. The attacker commits all supporting units first, then the defender.</p> <p>All supporting units move to the target area (7.2) if not already there; occupation limits (7.1) apply. Allied units may support only with their power's permission.</p> <p><b>Design Note:</b> Units do not use operational or extended range to support.</p> <p>When an ungarrisoned country is the defender, only units friendly to its controller (if it has one) <b>and</b> enemy to the attacker may support its defense.</p> <p>Air units may support any type of combat: land, naval, or</p>	<p>10.2 支援</p> <p>空港にいる友好的な空軍ユニットと、港にいる友好的な水上艦隊ユニットは隣接エリアでの戦闘に対して、<b>支援 (support)</b>することができます。【一方隣接エリアではなく、】対象エリアにいる適格な【空軍・水上艦隊】ユニットは、支援しなくてはなりません。</p> <p>攻撃側が先に全ての支援ユニットを決め、次に防御側が決めます。</p> <p>支援ユニットは、まだ対象エリア(7.2)にいない場合は、対象エリアに移動します。スタック制限(7.1)は適用されず。同盟勢力のユニットは当事者の勢力の許可があれば、支援してもよいです。【1イデオロギー陣営を複数プレイヤーでプレイしている場合】</p> <p>デザインノート:ユニットは、支援においては、作戦レンジや延長レンジを使用できません。【隣接エリアからしか</p>

<p>air. Fleets may only support naval combat. No other unit type (including submarine packs) can provide support. Once committed, supporting units suffer all the effects of the combat (e.g., retreat, regroup, etc.)</p> <p><b>Example:</b> <i>France and the UK are allies when Germany attacks Paris. Germany first moves a tank army into Paris. Then, Germany commits a tactical air force in support. A UK tactical air force in London can support against this attack even if no UK unit is in Paris, as London is adjacent to Paris for air forces and France is an ally. Only one of the air forces in London can support due to occupation limits.</i></p>	<p>支援できません】</p> <p>守備されていないカントリーが防御側の場合、支配者(もしあれば)に友好的なユニットと攻撃者の敵のみが、防御を支援できます。</p> <p>空軍ユニットはあらゆる種類、つまり陸戦・海戦・空戦の戦闘を支援できます。</p> <p>水上艦隊は海戦しか支援できません。</p> <p>それ以外の種類のユニット(潜水艦ユニットを含む)は支援ができません。</p> <p>一度支援を決めたら、支援ユニットは戦闘の全ての影響を受けます。(たとえば、撤退、再編成など)</p> <p>例: フランスとイギリスは同盟を結んでいます。ドイツがパリを攻撃しました。ドイツはまず戦車軍をパリに移動させます。それからドイツは1個戦術空軍を支援に割り当てました。</p> <p>この場合、イギリスのロンドンにいる1戦術空軍は、イギリス軍ユニットがパリにいても支援することができます。なぜなら、空軍にとっては、ロンドンはパリに隣接しており、フランスは同盟勢力だからです。</p> <p>スタック制限により、ロンドンの空軍のうち1つのみが支援できます。【スタック制限の件の意味が不明】</p>
<p><b>10.3 Air Superiority</b></p> <p><i>Air superiority</i> is determined during the resolution of a land or naval combat.</p> <p>An air combat (10.6) is resolved and whichever side has <b>more</b> air units remaining has air superiority. If only one side has air units present, they automatically have air superiority (without combat). If both sides have the same number of supporting air units (even zero), neither side gets air superiority.</p> <p>The side with air superiority rolls one additional die in the main land (10.4) or naval (10.5) combat.</p> <p><b>Design Note:</b> Air superiority plays a vital role in land and naval combat, so always take air support into account.</p>	<p>10.3 航空優勢</p> <p><b>航空優勢</b>は陸戦または海戦の解決の際に決定されます。</p> <p>空戦(10.6)が解決され、より多くの空軍ユニットが残っているほうが航空優勢を得ます。</p> <p>【初めから】一方の側しか空軍ユニットがない場合、空戦をせず、自動的に航空優勢を得ます。</p> <p>両者同数の支援空軍がいる場合(両者ゼロの場合も含めます)、両者とも航空優勢は得られません。</p> <p>航空優勢を持つ側は、メインの陸戦(10.4)または海戦(10.5)の際に、ダイスを1個多く振ることができます。</p> <p>デザインノート: 航空優勢は陸戦と海戦において、重要な役割を持ちます。ですから、常に航空支援を考慮してください。</p>
<p><b>10.4 Land Combat</b></p> <p><i>Land combat</i> occurs as a result of a land operation (9.3). Only land units suffer losses in land combat.</p> <p>Resolve land combat as follows:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• By default, <b>each side rolls two dice</b>. If one side has no land units, it rolls only one die.</li> <li>○ <b>Air superiority:</b> The side with air superiority (10.3), if any, rolls an additional die.</li> <li>○ <b>Armor superiority:</b> If one side has more tank armies than the other, it has <i>armor superiority</i>. A power rolls one fewer die if the opposing side has armor superiority. If both sides have the same number of tank armies, no tank armies are present, or if the target area has adverse terrain (2.3.1), neither side has armor superiority.</li> </ul> <p><b>REMINDER:</b> If a side is rolling one die and must lose a die, instead apply a -1 penalty to their roll.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Aid:</b> If the defender is a civil war country with at least one aid marker (8.5), each faction spends one aid marker (9.7.1) and the country rolls an additional die.</li> </ul> <p><b>Cataclysm</b> ~ Rules of Play 31 © 2018 GMT Games, LLC</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Calculate bonuses and/or penalties</b> to each side's combat score.</li> <li>○ Attacker +1 for each augmentation action spent for this operation (8.2).</li> <li>○ Attacker -1 if the operation is an invasion at extended range (7.3.3).</li> </ul>	<p>10.4 陸戦</p> <p><b>陸戦</b>は陸上作戦(9.3)の結果発生します。陸戦では、陸軍ユニットのみが損害を被ります。</p> <p>次のようにして陸戦を解決します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 通常は両プレイヤーは2個のダイスを振ります。もし一方に陸軍ユニットがない場合、ダイスは1個しか振れません。</li> <li>○ 航空優勢: 航空優勢(10.3)を持つ側は追加でもう一つダイスを振れます。</li> <li>○ 装甲優勢: 一方が他方より、より多くの戦車軍を持つ場合、<b>装甲優勢</b>を持ちます。相手側勢力は、ダイスの数が1つ少なくなります。両者同数の戦車軍がいる場合、両者戦車軍がゼロの場合、または対象エリアが難地形(2.3.1)の場合、装甲優勢は発生しません。</li> </ul> <p>覚え書き: 一方がダイス1個振りの状態で、さらにもう1個振れるダイスが減る場合、代わりにサイの目に-1修正がつきます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ エイド: 防御側が、最低一つのエイド(8.5)を持つ内戦カントリーの場合、それぞれの(内戦)派閥は1エイドマーカーを消費し(9.7.1)当該カントリーはダイスを1つ追加で振れます。</li> <li>• それぞれの戦闘数値にボーナスとペナルティの修正を加えます。</li> <li>○ 攻撃側は、当該作戦に対して増強アクションを1つ消費しているごとに+1修正(8.2)</li> <li>○ 攻撃側は、延長レンジで侵攻(invasion)している場合に-1修正(7.3.3)</li> <li>○ <b>限定補給</b>の場合、-1修正(9.6)</li> <li>○ 防御側は、対象エリアが難地形である場合、海峡越え攻撃を防御している場合、侵攻を防御している場合は</li> </ul>



<p>o Attacker or defender –1 if marked <i>Limited Supply</i> (9.6).</p> <p>o Defender +1 if the target area is adverse terrain, if defending across a strait, or if defending against an invasion (these are not cumulative).</p> <p>o Defender +1 if target area contains a fortress.</p> <p>o Defender –1 if surprised (9.8).</p> <p>• <b>Both sides roll</b> and determine the results of the combat (10.7).</p>	<p>+1修正(これらは累積しません)</p> <p>○防御側は、対象エリアに要塞がある場合、+1修正</p> <p>○防御側は、奇襲攻撃を受けた場合は–1修正</p> <p>両者はダイスを振り、戦闘結果を決定します。(10.7)</p>
<p><b>10.5 Naval Combat</b></p> <p><i>Naval combat</i> may occur as a result of a naval operation (9.4). Only naval units suffer losses in naval combat. Resolve naval combat as follows:</p> <p>• By default, <b>each side rolls two dice</b>. If one side has no naval units, it rolls only one die.</p> <p><b>Design Note:</b> This can happen if one side has only strategic air forces.</p> <p>o <b>Air superiority:</b> The side with air superiority (10.3), if any, rolls an additional die.</p> <p>o <b>Carrier superiority:</b> If one side has more carrier fleets than the other, it has <i>carrier superiority</i>. A power rolls one fewer die if the opposing side has carrier superiority. If both sides have the same number of carrier fleets, or no carrier fleets are present, neither side has carrier superiority.</p> <p><b>REMINDER:</b> If a side is rolling one die and must lose a die, instead apply a –1 penalty to their roll.</p> <p>• <b>Calculate bonuses and/or penalties</b> to each side's combat score.</p> <p>o Attacker +1 for each augmentation action spent for this operation (8.2).</p> <p>o Attacker –1 if any naval units are operating at extended range (7.3.3).</p> <p>o Attacker or defender –1 if marked <i>Limited Supply</i> (9.6).</p> <p>o Defender –1 if surprised (9.8).</p> <p>• <b>Both sides roll</b> and determine the results of the combat (10.7).</p> <p><b>Example:</b> <i>Italy has a fleet and a tactical air force in Sicily. The UK has a strategic air force in the Central Mediterranean Sea (using the air base there). The UK plays an offensive and declares a naval operation against Sicily, activating its strategic air force in the Central Med and moving it to Sicily. Italy commits the tactical air force there to support. Air combat is resolved, and the result is a tie, so the Italian tactical air force is destroyed and the British strategic air force is flipped to its tactical side. In the ensuing naval combat, the British start with only one die in the naval combat due to having no naval units, but roll an additional die thanks to air superiority. The British air force is immune to losses, since only naval units take losses in naval combat.</i></p>	<p>10.5 海戦</p> <p><b>海戦</b>は海上作戦(9.4)の結果、発生します。海戦では、海軍ユニットのみが損害を被ります。海戦は次により解決されます。</p> <p>•基本的に、両者2個のダイスを振ります。一方が海軍ユニットを持たない場合、その側はダイスを1個しか振れません。</p> <p>デザインノート:一方が戦略空軍しか持たない場合に発生します。</p> <p>○航空優勢:航空優勢(10.3)を持つ側は追加でもう一つダイスを振れます。</p> <p>○空母優勢:一方が他方より、より多くの空母を持つ場合、<b>空母優勢</b>を持ちます。相手側勢力は、ダイスの数が1つ少なくなります。両者同数の空母がいる場合、または、両者空母を持たない場合は、空母優勢は発生しません。</p> <p>覚え書き:一方がダイス1個振りの状態で、さらにもう1個振れるダイスが減る場合、代わりにサイの目に–1修正がつきます。</p> <p>•それぞれの戦闘数値にボーナスとペナルティの修正を加えます。</p> <p>○攻撃側は、当該作戦に対して増強アクションを1つ消費しているごとに+1修正(8.2)</p> <p>○攻撃側は、延長レンジで作戦しているユニットが一つでもいれば–1修正(7.3.3)</p> <p>○<b>限定補給</b>の場合、–1修正(9.6)</p> <p>○防御側は、奇襲攻撃を受けた場合は–1修正(9.8)</p> <p>両者はダイスを振り、戦闘結果を決定します。(10.7)</p> <p>例:イタリアは水上艦隊と戦術空軍をシチリア島に持っています。イギリスは中央地中海に(その空軍基地を使用している)戦略空軍を持っています。イギリス軍は攻勢をプレイし、シチリア島に対する海上作戦を宣言し、中央地中海の戦略空軍を活性化させ、シチリア島に移動させました。イタリアはシチリア島にいる戦術空軍を支援に割り当てました。空戦が解決され、戦闘数値が同じでした。そのため、イタリアの戦術空軍は破壊され、イギリスの戦略空軍は裏面の戦術空軍になりました。続く海戦において、イギリスには海軍ユニットがないので、ダイスを基本1つしか振れません。しかし、航空優勢のため、ダイスを1個追加で振れます。海戦では海軍ユニットしか損害を被らないので、海戦においては、イギリスの空軍は損害を受けません。</p>
<p><b>10.6 Air Combat</b></p> <p><i>Air combat</i> may occur as a result of an air operation (9.5) or to determine air superiority (10.3) in a land or naval combat. Only air units suffer losses in air combat.</p> <p><b>Design Note:</b> Carrier fleets are not air units. Resolve air combat as follows:</p> <p>• By default, <b>each side rolls two dice</b>. During strategic bombing, a defender with no air units rolls one die.</p>	<p>10.6 空戦</p> <p><b>空戦</b>は、航空作戦(9.5)または陸戦・海戦で航空優勢(10.3)を決定する際に発生します。空戦においては、空軍ユニットしか損害を被りません。</p> <p>デザインノート:空母艦隊は空軍ではありません。</p> <p>次のように空戦を解決します。</p>



<p>• <b>Calculate bonuses and/or penalties</b> to each side's combat score.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Attacker +1 for each augmentation action spent for this operation (8.2).</li> <li>o Attacker –1 if any air units are operating at extended range (7.3.3).</li> <li>o Attacker or defender –1 if marked <i>Limited Supply</i> (9.6).</li> <li>o Defender –1 if surprised (9.8).</li> </ul> <p>• <b>Both sides roll</b> and determine the results of the combat (10.7).</p> <p><i>Example: The US would like to invade Ruhr directly but can't support an invasion there from London. The US plays an offensive for three actions and declares an air operation against Ruhr, which contains two German tactical air forces. The US activates two strategic air forces in London, one US and one UK, then uses its remaining two actions to augment the air operation twice, for a +2 bonus during combat. The attacking air forces are moved to Ruhr. Neither side can support since the occupation limit for air units has been reached. Any German naval or land units in the Ruhr are unaffected by the air operation, regardless of the result. The air operation is resolved as an air combat. The US rolls a 3 modified to 5, and the Germans roll a 4, for one German loss. Germany declares a retreat, reducing its losses to zero, and retreats both air forces to Bavaria, where they will still be able to support combat in Ruhr. The chagrined US regroups the attacking air forces back to London.</i></p>	<p>•基本的に、両者ダイスを2個振ります。戦略爆撃の際には、防御側に空軍がない場合、振れるダイスの数は1個です。</p> <p>•それぞれの戦闘数値にボーナスとペナルティの修正を加えます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○攻撃側は、当該作戦に対して増強アクションを1つ消費しているごとに+1修正(8.2)</li> <li>○攻撃側は、延長レンジで作戦しているユニットが一つでもいれば–1修正(7.3.3)</li> <li>○<b>限定補給</b>の場合、–1修正(9.6)</li> <li>○防御側は、奇襲攻撃を受けた場合は–1修正(9.8)</li> </ul> <p>両プレイヤーはダイスを振り、戦闘結果を決定します。(10.7)</p> <p>例:アメリカはルールに直接侵攻したいと思いました。しかし、ルールに侵攻する場合、ロンドンから支援ができません。アメリカは攻勢をプレイし、3アクションポイントを得ました。それから航空作戦をルールに対して宣言しました。ルールにはドイツの戦術空軍が2個います。アメリカはロンドンにいる2個戦略空軍(アメリカ空軍とイギリス空軍1個ずつ)を活性化させました。その航空作戦を2アクションポイントで増強し、戦闘修正+2を得ました。攻撃する空軍はルールに移動します。すでに両軍とも空軍のスタック制限に到達しているため、両軍とも支援は得られません。ルールにいるドイツの海軍・陸軍ユニットは、戦闘結果がどうであっても、航空作戦に影響を受けません。航空作戦は、空戦として解決されます。アメリカは3を振り、修正後5になりました。ドイツは4をふり、ドイツ軍は1損害を受けます。ドイツは撤退を宣言し、受ける損害をゼロに減らし、2個空軍はバイエルンに撤退しました。バイエルンからはまだ、ルールでの戦闘を支援することができます。アメリカプレイヤーは無念ながら再編成し、攻撃した空軍はロンドンに戻りました。</p>
--	---

<p><b>10.7 Combat Result</b></p> <p>The side with the higher combat score wins the combat, and the loser incurs losses (10.8) and/or retreats (10.10). If the final scores are tied, neither side wins; both sides take one loss and cannot retreat.</p> <p>The side that loses the combat must take a number of losses equal to the winner's score divided by the loser's score (drop all fractions); e.g., if the winner's score is double the loser's, the loser suffers two losses.</p> <p><b>Design Note:</b> In most cases, the loser will only suffer one loss.</p> <p><i>Example: Germany and France fight an air combat, each side rolling two dice. Germany rolls two 6s, while France rolls a 1 and a 2. Germany's final score is 7 (remember, each additional 6 counts as +1!) and France's final score is 2. Since 7 is three full multiples of 2, France incurs three losses (7 ÷ 2 = 3.5 = three full multiples). Final modified scores of 5 vs. 2 would cause two losses, but 5 vs. 3 would only cause one loss (which could be taken as a retreat). 7 vs. 2 would cause three losses while 7 vs. 1 would cause seven—a disaster, to be sure! 4 vs. 4 is a tie, which causes one loss for both sides.</i></p> <p><b>Design Note:</b> All combat in <i>Cataclysm</i> relies upon this variable loss dynamic—that for each full multiple of the losing side's roll that is achieved by the winner, a loss is incurred. It is important to understand how this interacts with rolling fewer dice or having penalties to your roll. Apply the combat result in the following sequence:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. The loser may reduce their losses by one by declaring a voluntary retreat (10.10), except in the case of a tie or if the remaining losses would still eliminate all eligible units.</li> <li>2. Apply all remaining losses (10.8). In case of a tie, the defender applies their loss first.</li> </ol>
---

<p>10.7 戦闘結果</p> <p>戦闘数値の高い側が戦闘に勝利します。負けた側は、損失(10.8)を受けたり、撤退(10.10)したりします。【損失と撤退は組み合わせることができます。】</p> <p>最終戦闘数値が同じ場合、両者とも勝利できず、両者1損害を受けます。撤退はできません。</p> <p>敗者は、勝者の戦闘数値を敗者の戦闘数値で割った数(端数切捨て)の損害を受けます。例えば、勝者の戦闘数値が敗者の2倍の場合、敗者は2損害を受けます。</p> <p>デザインノート:多くの場合、敗者は1損害のみを受けます。</p> <p>例:ドイツとフランスが空戦を行いました。両者2個振りです。ドイツは6を2つ振り、フランスは1と2を振りました。ドイツの最終戦闘数値は7です。(追加の「6」は+1修正となることを思い出してください。)フランスの最終戦闘数値は2です。勝者/敗者が3(端数切捨て)のため、フランスは3損害を受けます。</p> <p>最終戦闘結果が5対2の場合は2損害を受けます。しかし、5対3の場合は1損害のみです。(これは撤退で吸収できます)7対2は3損害で、7対1は7損害です。これは確かに災厄です！4対4は引き分けで、互いに1損害を受けます。</p> <p>デザインノート:<i>カタクリスム</i>における全ての戦闘は、このシステムにより、損害の振れ幅が大きいです。ダイスの振れる数が少ないことと、あなたのサイの目のマイナス修正が大きいことが、どれだけの相乗効果をもたらすかを理解することは重要です。</p> <p>次の手順で戦闘結果を適用します。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 敗者は自発的に撤退(10.10)を宣言することで損害を1減らせます。ただし次の場合は撤退できません。• 戦闘結果が引き分けの場合。•残りの損害数が損害適用可能な部隊を全て除去してしまう場合。</li> </ol>
--

<p>3. If a voluntary retreat was declared, the losing units retreat from the operation's target area (10.10).  4. Resolve the aftermath of the combat (10.9).  5. Determine if a triumph/disaster occurred (10.12) (land or naval combat only).</p>	<p>2 残った損害(10.8)を全て適用します。戦闘結果が引き分けの場合、防御側が先に損失を適用します。  3 自発的撤退が宣言された場合、敗北した側のユニットは作戦の対象となったエリアから撤退します。(10.10)  4 戦後処理を解決します。(10.9)  5 大勝利/災厄が発生していたら、それを解決します。(10.12)大勝利/災厄は陸戦・海戦でのみ発生します。</p>
<p><b>10.8 Losses</b>  For each <i>loss</i> suffered by a side in combat, an upgraded unit is flipped to its non-upgraded side or a non-upgraded unit is destroyed and returned to its owner's force pool. The same unit can take multiple losses in a single combat, i.e., an upgraded unit can be flipped, and then destroyed, to satisfy two losses.  The <b>attacker</b> and <b>defender</b> choose how to apply losses to their side's units, including whether to declare a retreat (10.10), within the following restrictions.  1. Losses can only be applied to unit types matching the type of combat (<i>example: losses from air combat can be applied only to air units</i>).  2. At least one loss must be to flip an upgraded unit, if possible.  3. At least half of a side's losses must be applied to units of the attacker or defender, if possible.  <b>Design Note: Attacker and defender have specific meaning per the combat rules, above.</b></p>	<p>10.8 損害  <b>損害</b>を受けた側は、その1損害ごとに1アップグレードユニットを通常面に裏返すか、1通常面ユニットを破壊し、フォースプールに戻すかします。  1度の戦闘で、同じユニットが複数の損害を受けてもよいです。いいかえれば、アップグレードユニットが通常面になり、さらに破壊されるということで、2損害を引き受けます。  攻撃側と防御側は自分の損害を自分で割り当てます。その際に撤退(10.10)を宣言して損害を吸収することもできます。ただし、次の制限があります。  1 損害は戦闘の種別に適合した兵種にしか割り当てることができません。(例:空戦による損害は、空軍にしか割り当てられません)  2 可能であれば、最低1損害をアップグレードユニットに割り当てなくてはなりません。  3 可能であれば、一方の損害の最低半数は、「攻撃側」【の勢力(9.1.1)、つまり複数勢力がいる場合】か「防御側」【の勢力(9.1.1)、つまり複数勢力または中小国軍がいる場合】のユニットに割り当てなければなりません。   デザインノート:「攻撃側」と「防御側」は前述の戦闘ルールで定義した、特定の意味を指します。</p>
<p><b>10.9 Aftermath</b>  The <i>aftermath</i> of a combat determines whose units may remain in the target area.  <b>10.9.1 Land Combat Aftermath</b>  After land combat, if no attacking land units remain, <i>or</i> at least one defending land unit remains in the target area, the attacking units must retreat (10.10) and land and air units friendly to the defender may regroup (10.11). If the only remaining land unit(s) in the target area belong to the attacking side, the attacker <i>conquers</i> the area. Resolve the conquest according to the following sequence:  1. Remove all cubes, aid markers (including from any attacking powers), and any <i>Civil War</i> marker from the area.  2. The attacker places one of their cubes in the conquered area (two cubes if the area is a capital). However, if the area is a home or colony area of an <b>active power in the same ideology</b>, instead of placing a cube, control is returned to the original power.  3. Adjust victory points for each cube added or removed (1.7.1).  4. Destroy any logistics unit in the area (return it to the owner's force pool). Remaining defending units must immediately retreat.  5. Land and air units friendly to the attacker may regroup.  6. Powers gain flags (5.2.3, 5.2.4) and conduct stability tests (5.5.1) triggered by the conquest.</p>	<p>10.9 戦後処理  <b>戦後処理 (aftermath)</b>は対象エリアにどのユニットがとどまることができるかを決めます。  10.9.1 陸戦戦後処理  陸戦の後に、攻撃側の陸軍ユニットが残っていないか、最低1個の防御側陸軍ユニットが対象エリアに残っていたら、攻撃側ユニットは撤退(10.10)しなくてはならず、防御側に友好的な陸軍・空軍ユニットは再編成(10.11)することができます。  攻撃をした側の陸軍ユニットのみが対象エリアに残っていた場合、攻撃側は当該エリアを<b>占領(conquers)</b>します。  占領は次の手順で解決します。   1 全てのキューブ、エイドマーカー(攻撃側勢力のものも含みます)、内戦マーカーを、そのエリアから取り除きます。  2 攻撃側はキューブを1個、占領したエリアに置きます。(首都であればキューブ2個)。しかし、そのエリアが同一イデオロギー陣営のアクティブ勢力の本国エリアかコロニーの場合、キューブを置く代わりに、もとの勢力が支配権を取り戻します。  3 勝利得点をキューブに基づき増減します。(1.7.1)  4 エリアにある兵站ユニットを破壊します。(所有者のフォースプールに戻ります。)残った防御側ユニットはただちに撤退しなくてはなりません。  5 攻撃側に友好的な陸軍・空軍ユニットは再編成できます。  6 占領に伴い、勢力はフラッグを得たり(5.2.3, 5.2.4)安定度テスト(5.5.1)を行います。</p>
<p><b>10.9.2 Naval Combat Aftermath</b>  After naval combat, if no attacking naval units remain, <i>or</i> at least one defending naval unit remains in the target area, the attacker's units must retreat (10.10) while naval and air units friendly to the defender may regroup (10.11). If the only remaining naval unit(s) in the target area belong to the attacking side, remaining defending units must retreat (<i>exception: land units in the area are unaffected</i>)</p>	<p>10.9.2 海戦戦後処理  海戦の後に、攻撃側の海軍ユニットが残っていないか、最低1個の防御側海軍ユニットが対象エリアに残っていたら、攻撃側ユニットは撤退(10.10)しなくてはならず、防御側に友好的な陸軍・空軍ユニットは再編成(10.11)することができます。  攻撃側の海軍ユニットのみが対象エリアに残っていた場合、残っていた防御側ユニットは撤退しなくてはなりません。(例外:当該エリアにいる陸軍ユニットは影響を受けません)一方その場合、攻撃側に友好的な海軍・空</p>

<p>while naval and air units friendly to the attacker may regroup. A defending base in the sea area may be <b>captured (9.4.2).</b></p>	<p>軍ユニットは、再編成することができます。海上エリアにおける防御側の基地は占領されえます。(9.4.2)</p>
<p><b>10.9.3 Air Combat Aftermath</b> After air combat (with no accompanying land or naval combat) losing air units must retreat (10.10), and air units friendly to the winning side may regroup (10.11). In the case of a tie, the attacker retreats and the defender regroups. When fighting an air combat to determine air superiority, the aftermath of the air combat is resolved immediately, <b>before the main land or naval combat.</b></p>	<p>10.9.3 空戦戦後処理 (陸戦や海戦を伴わない)空戦の後に、敗北側の空軍ユニットは撤退(10.10)しなくてはなりません。そして、勝者側に友好的な空軍ユニットは再編成できます。(10.11)引き分けの場合、攻撃側が撤退し、防御側は再編成します。 航空優勢を決定するために空戦を行った場合、メインの陸戦・海戦を始める前に、ただちに空戦戦後処理を解決します。</p>
<p><b>10.10 Retreat</b> The losing side of a combat may choose to reduce its losses by one by declaring a voluntary <i>retreat</i>; this may reduce losses to zero (10.8). A retreat may not be declared if the combat result is a tie, or if the remaining losses would still be enough to eliminate all units eligible for losses. <i>Example: Japan and the United Kingdom fight a naval combat where each have one carrier fleet. Japan rolls a 1 and the UK a 3, resulting in three losses to Japan. Japan cannot declare a retreat since the remaining two losses would still eliminate its carrier fleet; it must take all three losses, suffering a disaster in the process.</i> Units may be forced to retreat in the aftermath (10.9) of a combat. Retreats follow all the rules and restrictions of movement (7.2). When units from multiple powers must retreat simultaneously, do so in decreasing effectiveness order (5.3). In an <b>air combat</b> only air units retreat, in a <b>naval combat</b> air and naval units retreat, and in a <b>land combat</b> all units <b>retreat.</b></p>	<p>10.10 撤退 戦闘に敗北した側は、1損害を減らすために自発的な<b>撤退</b>を宣言することができます。これによって受ける損害をゼロにすることもできます。(10.8)戦闘結果が引き分けの場合は撤退できません。また、撤退したとしても全滅してしまう場合も撤退できません。  例:日本とイギリスが空母1ユニット同士で海戦を行った。日本の戦闘数値は1で、イギリスの戦闘数値は3であった。日本は3損害を受ける。日本は撤退しても2損害を受け、部隊が全滅してしまうので、撤退できない。日本空母は3損害を受けねばならず、それにより「災厄」結果を被る。  ユニットは戦後処理(10.9)により撤退を強制されることがあります。 撤退は移動(7.2)の全てのルールと制約に従います。 複数の勢力が同時に撤退しなければならない場合、降順のエフェクティブネス順(5.3)で撤退をしていきます。空戦では空軍のみが撤退します。海戦では空軍と海軍が撤退します。陸戦では全てのユニットが撤退します。</p>
<p><b>10.10.1 Land Unit Retreats</b> Each retreating land unit must move to an adjacent friendly land or mixed area that it can legally occupy (7.1). Land units that are unable to retreat (including fortresses, logistics units, and non-Chinese minor armies) are returned to their power's available force pool (or removed from play, in the case of minor armies). <b>10.10.2 Naval and Air Unit Retreats</b> Retreating naval or air units use naval or air movement, respectively, to move to a friendly port or airfield within range of its current position (extended range may be used only if declared at the start of the operation). If not possible, units must move to the nearest friendly port or airfield that they could legally occupy (7.1), owner's choice if more than one. Units unable to retreat are returned to their power's available force pool. Retreating units must leave their current area, even if the <b>area contains a friendly port or airfield.</b></p>	<p>10.10.1 陸軍ユニットの撤退 撤退する陸軍ユニットは、合法的にとどまることができる(7.1)、隣接する友好的な陸上エリアか混合エリアに撤退しなくてはなりません。 撤退できない陸軍ユニット(要塞、兵站ユニット、中国軍以外の中小国軍を含みます。)は当該勢力のフォースプールに戻されます。(中小国軍はゲームから取り除かれます。)  10.10.2 海軍と空軍ユニットの撤退 海軍、空軍ユニットは、それぞれ海上、航空移動により撤退します。(具体的には)現在の位置からレンジ内の友好的港または空港に撤退します。(延長レンジは作戦の開始時に宣言されていなければ使用できません。)それができない場合、合法的にとどまることができる(7.1)一番近い友好的港または空港に移動しなくてはなりません。複数の選択肢がある場合、ユニットの所有者がどこに撤退するかを決めます。 撤退できないユニットは当該勢力のフォースプールに戻されます。 撤退するユニットは、たとえ友好的な港や空港が現在いるエリアにあったとしても、現在いるエリアから離れなければなりません。</p>
<p><b>10.11 Regroup</b> <i>Regroup</i> allows units to reposition after combat—even units that were not involved. All eligible units (see below) belonging to powers on the regrouping side (including allies) may regroup: land units after land combat, naval units after naval combat, and air units after any combat. Regrouping does not cost actions, nor does it activate the units involved. All rules of movement (7.2) apply. At the end of regroup, occupation limits must be obeyed</p>	<p>10.11 再編成 <b>再編成 (regroup)</b>は戦闘後に部隊位置を変えることを許します。これは、そのユニットが戦闘に巻き込まれていなくても可能です。 再編成できる勢力(同盟勢力を含みます)に属する、適格なユニット(後述)は、全て再編成できます。 陸軍ユニットは陸戦の後で、海軍ユニットは海戦の後で、空軍ユニットはあらゆる戦闘の後で、再編成できます。再編成はアクションポイントを使用しませんし、ユニットを活性化させません。全ての移動ルール(7.2)が適用されます。再編成が終わった段階で、全てのエリアでスタック制限を守らなくてははいけなくなります。</p>



<p>in all affected areas.</p> <p><b>Design Note:</b> It's possible for a side to be eligible for regroup and yet not be able to remain in the target area, i.e., an air/naval operation against an enemy land area. In that case the regroup just allows units to return to friendly ports and airfields.</p> <p><b>Land units</b> regroup by moving from the target area to any adjacent <b>friendly</b> land or mixed areas, or vice versa. Minor armies, fortress units, and logistics units may not regroup.</p> <p><b>Air and naval units</b> regroup by moving from the target area to any <b>friendly</b> ports or airfields within range (including within extended range, if declared at the start of the <b>operation</b>), or <b>vice versa</b>.</p>	<p>デザインノート:再編成の資格があり、かつ、対象エリアにとどまることができない場合があります。いいかえれば、敵陸上エリアに対する航空・海上作戦の場合です。この場合、再編成は、友好的な港か空港に戻ることをのみを許します。</p> <p>陸軍ユニットは対象エリアから、隣接する友好的な陸上・混合エリアに移動することにより、再編成できます。その逆【隣接エリアから対象エリアへの移動】もできます。</p> <p>空軍・海軍ユニットは、対象エリアからレンジ内の友好的な港・空港に移動することにより、再編成できます。(作戦の最初に宣言されていれば、延長レンジも使えます。)その逆【友好的な港・空港から対象エリアへの移動】もできます。</p>
<p><b>10.12 Triumph and Disaster</b></p> <p>If a land or naval combat result inflicts <b>more losses</b> than the loser can apply, the winning power wins a <i>triumph</i> and the losing power(s) suffer a <i>disaster</i>.</p> <p>A triumph only affects the winning attacker or defender (9.1). The affected power gains a flag (5.2.2).</p> <p>A disaster affects all losing powers with a land or naval unit in the combat. The affected power(s) must immediately conduct a stability test (5.5.1).</p> <p><b>10.12.1 Land Triumph and Disaster</b></p> <p>A triumph/disaster can only occur in a land combat if both sides have at least one land unit in the battle.</p> <p>A disaster suffered by a lone defending minor army (even if controlled by a power) does not result in a stability test; however, the triumphing power still gains a flag.</p> <p><b>34 Cataclysm ~ Rules of Play</b></p> <p>© 2018 GMT Games, LLC</p> <p><b>Example:</b> <i>Japan attacks the Soviet Union and inflicts four losses on the Soviet defenders. The Soviets have a single tank army, which can only take two losses—a disaster for the Soviets. The Soviet Union must conduct a stability test and Japan gains a flag.</i></p> <p><b>Example 2:</b> <i>Germany and Italy occupy a single area and make a joint attack against an adjacent French home area containing a British and an American army. Germany is performing the operation, so is the attacking power. Germany rolls well and triumphs, eliminating both the British and American armies and gaining a flag. Italy gets nothing. Both the US and UK must conduct stability tests.</i></p>	<p>10.12 大勝利と災厄</p> <p>陸戦および海戦の結果、損害を適用できるより多くの損害を受けてしまった場合、勝者は<b>大勝利(triumph)</b>を勝ち取り、(1ないし複数の)敗者は<b>災厄(disaster)</b>を被ります。</p> <p>大勝利は攻撃側か防御側のうちの勝者(単独)のみが影響を受けます(9.1)影響を受けた勢力は1フラッグを得ます。(5.2.2)</p> <p>災厄は戦闘の際に陸軍・海軍ユニットが参加した、全ての敗北勢力が影響を受けます。影響を受けた勢力は、ただちに安定度テストを1回行わなくてはなりません。(5.5.1)</p> <p>10.12.1 陸戦での大勝利と災厄</p> <p>陸戦においては、大勝利・災厄は両者が最低1陸軍ユニットをもって戦った場合にのみ発生します。</p> <p>単独の中小国軍(たとえ、勢力が支配していたとしても)が防御していた場合、災厄がおきても安定度テストは発生しません。しかしそれでも、大勝利をした勢力は1フラッグを得ます。</p> <p>例:日本がソ連軍を攻撃し、防御側ソ連軍に4損害を与えた。ソ連軍は1個戦車軍を持っていた。戦車軍は2損害しか受けることができないので、ソ連は災厄を受ける。ソ連は安定度テストを行い、日本軍は1フラッグを得る。</p> <p>例2:ドイツとイタリアが一つのエリアにとどまっていた、隣接するフランス本国エリアに共同攻撃を行った。そのエリアには、イギリスとアメリカの歩兵軍が1個ずついた。ドイツは作戦を行ったので、攻撃勢力である。ドイツが良いサイの目を出し、イギリスとアメリカの歩兵軍を除去し、大勝利となった。そこで、ドイツ軍はフラッグを得た。一方、イタリア軍はフラッグは得られない。また、アメリカとイギリスは安定度テストを行わなければならない。</p>
<p><b>10.12.2 Naval Triumph and Disaster</b></p> <p>A triumph/disaster can only occur in a naval combat if the losing side has at least one fleet in the battle.</p> <p><b>Example:</b> <i>Italy sends two surface fleets supported by a tactical air force to attack the Central Mediterranean. The UK defends with a strategic air force based there, but no fleets. If the resulting naval combat results in the UK taking any losses, the UK will neither lose its air force, nor be required to conduct a stability test. Likewise, Italy will not gain a flag.</i></p>	<p>10.12.2 海戦での大勝利と災厄</p> <p>大勝利・災厄は、敗者が最低1個艦隊を持っていた時にのみ発生します。</p> <p>例:イタリアは1個戦術空軍により支援を受けた2個水上艦隊を中央地中海に送り、攻撃した。イギリスは当該エリアを基地とする戦略空軍で防御した。しかし、艦隊はいなかった。海戦の結果イギリスが損害が出る結果となっても、空軍は損害を受けないし、安定度テストも行わなくてよい。同様に、イタリアはフラッグを得られない。</p>
<p><b>Land Operation Example</b></p> <p><i>It is 1939 and there are no belligerent powers. A German flag is drawn from the action cup. Germany decides to spend its political action for maneuvers, but must perform an effectiveness check to succeed. At rearmament, Germany rolls three dice for effectiveness checks, needing a 5 or better on its highest die, and easily passes, rolling a 6, a 4, and a 3. Germany spends its resulting military action on a land operation ("Fall Weiss") targeting French-controlled Poland. Since the French have no land units in Poland, this is not an act of war against France, and Poland itself is the defender. Germany activates a tank army and an infantry army in</i></p>	<p>陸軍作戦の例</p> <p>1939年だった。交戦勢力はいない。ドイツのフラッグがアクションカップから引かれた。ドイツはフラッグを使用し、政治アクション「機動」を行うこととした。しかし、機動を行うにはエフェクティブネスチェックを行い、成功しなくてはならない。</p> <p>戦争段階は再軍備であったので、ドイツはエフェクティブネスチェックで3個のダイスを振った。5以上のサイの目が必要であったが、6, 4, 3を振り、容易に成功した。</p> <p>ドイツはこの軍事アクションを陸上作戦に使用した。(「白の場合」)対象は、フランスが支配するポーランドである。</p>

<p><i>Silesia for the attack. Poland will defend with its minor army. Since France has a cube in Poland, it gains a flag for the provocation of the German attack. It places this flag in reserve, currently empty of French counters. The United Kingdom is allied with France, so it also has interests in Poland and gains a flag. The United Kingdom has an offensive currently in reserve, so rather than rejecting the offensive and losing it, the United Kingdom adds its flag to the action cup. The Soviet Union, which has interests in Poland due to being adjacent, also gains a flag, which it places in reserve. Both sides now check supply. Poland's minor army does not need to trace an LOC for supply, and the German armies easily trace supply from Berlin (a German production site) to Silesia. There is no limited supply penalty for either side. Germany moves its armies from Silesia to Poland, then commits a tactical air force from East Prussia in support, also moving it to Poland. Poland cannot get support from France or any other power since no power is at war with Germany. Germany automatically gains air superiority since its air force is unopposed.</i></p> <p><i>To resolve the land combat, both sides begin with two dice for having at least one army present. Germany's air superiority gains them one extra die. Germany also has armor superiority, forcing Poland to roll only one die instead of two. No bonuses or penalties apply to their combat scores, so Germany rolls three dice and Poland rolls one. Germany rolls a robust 6, 6, 4, while Poland manages only a 3. The German score is a 7, taking the highest die (a 6) and adding +1 for the extra 6. This is at least double Poland's score (7 to 3), so Poland suffers two losses. One loss is sufficient to destroy Poland's minor army.</i></p> <p><i>In the aftermath of the combat, since the German armies are alone, Germany conquers and gains control of Poland. France, the United Kingdom, and the Soviet Union each gain a flag. Germany then replaces France's cube with one of its own; Germany gains one victory point and France loses one victory point.</i></p> <p><i>Germany is eligible to regroup, so they move their infantry army from Poland into Czechoslovakia, which is adjacent and friendly controlled (having a German cube). The German tank army remains in Poland. The German air force moves to Silesia, although it could remain in Poland, which is now a friendly airfield. A German air force in Czechoslovakia could regroup into Poland, even though it did not support the combat.</i></p> <p><i>Since the defender could not satisfy both losses from the combat, it is a triumph for Germany. Germany gains a flag, which it places in reserve. Even though France controlled Poland, the Polish disaster does not affect France since it had no land units in the combat.</i></p> <p><i>The conquest of Poland is complete, but before a new piece is drawn from the action cup, France plays its flag from reserve to attempt a declaration of war on Germany.</i></p> <p><b>France rolls a 5—a second world war has begun!</b></p>	<p>フランスは陸軍ユニットをポーランドに持っていなかったため、フランスに対する戦争にはならない。ポーランド自身が防御側である。</p> <p>ドイツはシレジアの1個戦車軍と1個歩兵軍を活性化させた。ポーランドはその中小国軍で防御する。</p> <p>フランスはポーランドにキューブを持っているので、ドイツの攻撃による「刺激」により、1フラッグを手に入れた。フランスはこのフラッグを現在空いていたリザーブに置いた。</p> <p>イギリスはフランスと同盟を組んでいたため、同じくポーランドにインタレストを持っていた。イギリスも1フラッグを手に入れた。イギリスは現在、攻勢をリザーブに持っていたため、攻勢を破棄するよりはと、フラッグをアクションカップに入れた。</p> <p>ソ連はポーランドに隣接しているためにインタレストがあり、同じく1フラッグを手に入れた。ソ連はフラッグをリザーブに置いた。</p> <p>両者は補給をチェックする。ポーランド中小国軍は補給のために連絡線を引く必要がない。ドイツ軍はベルリン(ドイツの生産場所である)からシレジアに容易に補給を引くことができた。両者とも限定補給のペナルティはない。</p> <p>ドイツは軍をシレジアからポーランドに動かし、東プロシアにある1個戦術空軍を支援として、同じくポーランドに動かした。フランスも、他の勢力もドイツと戦争状態にないため、ポーランドはフランスからも他の勢力からも支援を得ることができない。</p> <p>ドイツはポーランドに空軍がないため、自動的に航空優勢を得た。</p> <p>陸戦を解決する。両サイドには1個以上の陸軍がいるので、基本ダイス数は2である。ドイツは航空優勢があるので、追加で1ダイスを得る。ドイツは装甲優勢も持つため、ポーランドのダイスの数を1個にすることを強いる。両者サイの目修正はない。ドイツはダイスを3個振り、ポーランドは1個振る。</p> <p>ドイツはダイスを振り、6, 6, 4であった。一方、ポーランドはどうか3を振った。ドイツの最終戦闘数値は7である。これは、一番高い目である6に、追加で出た6により+1が追加されるからである。これはポーランドの最終戦闘数値3の2倍を越えているため、ポーランドは2損害を被る。1損害でポーランド中小国軍を破壊するには充分であった。</p> <p>戦後処理において、ドイツ軍は単独で存在したため、ドイツはポーランドを占領し、支配権を得た。</p> <p>フランスとイギリスとソ連は、それぞれ1フラッグを得た。それからドイツは、フランスのキューブをドイツのキューブに置き換えた。ドイツは1勝利点を得て、フランスは1勝利点を失った。</p> <p>ドイツは再編成することができる。そこで、歩兵軍をポーランドからチェコスロバキアに移動させた。チェコスロバキアは、隣接しており、友好的な支配下にある(ドイツのキューブがある)。ドイツの戦車軍はポーランドに残った。空軍は、今やポーランドも友好的な空港となったためポーランドにとどまることができるが、シレジアに移動した。チェコスロヴァキアにいるドイツ空軍は、今回の戦闘を支援していないが、ポーランドに再編成することができる。防御側が戦闘による損失を満たせていないので、ドイツの大勝利となる。ドイツは1フラッグを得た。ドイツはフラッグをリザーブに置いた。フランスはポーランドに支配権を持っていたが、陸軍ユニットが戦闘にいないので、ポーランドの災厄はフランスに影響しない。</p> <p>ポーランドの征服は完了した。しかし次のコマがアクションカップから引かれる前に、フランスはリザーブのフラッグをプレイして、ドイツへの宣戦布告を試みた。</p> <p>フランスは5を振り、第二次世界大戦は始まった！</p>
<p>11.0 civil war</p> <p>A <i>civil war</i> is an internal conflict within a country, signified by the placement of a <i>Civil War</i> marker in the affected area. Powers may intervene in a civil war for their own advantage.</p> <p>Every civil war has two <i>factions</i>, a notional left side and right side. The factions, possibly with aid (8.5) from powers, will struggle for control of the area when the <i>Civil War Resolution</i> marker is drawn each turn (11.3).</p> <p>Diplomacy (6.3) may not be attempted against an area marked with a <i>Civil War</i> marker (<i>exception: 11.4.3</i>). However, a civil war area may be attacked normally, and</p>	<p>11.0 内戦</p> <p><b>内戦</b>は、カントリー内部の闘争です。内戦マーカーを、当該エリアに置くことにより表します。勢力は利益を得るため、内戦に干渉することができます。</p> <p>内戦では2つの<b>派閥</b>があります。概念的には左翼と右翼です。<b>派閥</b>は勢力からエイド(8.5)を受けつつ、毎ターン<b>内戦解決マーカー</b>が引かれるたびに(11.3)、そのエリアの支配権を得るために闘争をしています。</p> <p>内戦マーカーが置かれているエリアでは、外交(6.3)を試みることはできません。(例外:11.4.3)しかし、内戦エリアは通常通り攻撃できますし、そのエリアの防御を助けるためにいずれかの派閥にエイドを与えることもできます。(10.4)</p>



<p>aid to either faction assists in its defense (10.4). If a power gains control of a civil war area, the civil war ends immediately (<i>exception: the Chinese Civil War</i>); remove any aid markers, neutral cubes, and the <i>Civil War</i> marker. <b>Design Note:</b> Not all civil wars were neatly divided into "left" and "right", but designating them this way in <i>Cataclysm</i> keeps things simple and organized. They are not related to ideology, and there is no game <b>significance to these terms.</b></p>	<p>ある勢力が内戦エリアの支配権を得たら、内戦は直ちに終了します。(例外:<b>中国国共内戦</b>)その場合、エイドマーカー、中立キューブ、内戦マーカーをすべて取り除きます。</p> <p>デザインノート: 全ての内戦が単純に左翼と右翼に分かれているわけではありませんでした。しかし、カタクリスムでは、このように単純で組織だった形にしました。彼らはイデオロギーとは結びつかず、右翼、左翼という言葉にゲーム上の重要性もありません。</p>
<p><b>11.1 Civil War Crisis Events</b> When a <i>Civil War</i> or <i>Colonial Revolt</i> crisis event occurs (3.7.4), the player who drew the crisis marker rolls two dice (keeping only the highest, as usual) and consults the table in the event listing. The result designates an area where a civil war has broken out. If any power occupies the area with a land unit at the time of the crisis event, the civil war is suppressed and the event has no effect. Otherwise, place a <i>Civil War</i> marker in the area, and remove any minor army in the area. If the area already contains an Influence marker, flip it back to its <i>Civil War</i> side and each power with aid in the area assigns it to one of the factions, in increasing effectiveness order. If the area is controlled by a power, additionally: • Non-land units in the area must immediately retreat (10.10). • If a country, remove the power's cube. • If a home or colony area, place a neutral cube (2.4.5). • The power may place one aid marker for either faction (this placement requires no LOC and does not cause provocation). <b>Design Note:</b> The aid represents the original regime <b>aligned with the former controlling power.</b></p>	<p>11.1 内戦危機イベント <b>内戦</b>や<b>植民地暴動危機</b>イベントが発生したら(3.7.4)、クライシスマーカーを引いたプレイヤーはダイスを2つ振ります。(基本的には数字の高いほうを使用します。)それから、イベント表を参照します。その結果は、どこで内戦が勃発したかを示します。 クライシスイベントが起きた際に、もしある勢力の陸軍ユニットがそのエリアにとどまっていたら、内戦は鎮圧されイベントは効果なしです。</p> <p>そうでなければ、<b>内戦</b>マーカーを当該エリアに置き、そのエリアの中小国軍を取り除きます。すでにそのエリアに影響マーカーが置かれていたら、それを裏返して内戦面にして、昇順エフェクティブネス順序により、エイドを持つ勢力は、派閥のうちの一つにそのエイドを割り当てます。</p> <p>当該エリアがある勢力に支配されていたら、加えて、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 当該エリアにいる陸軍以外のユニットはただちに撤退する(10.10.)</li> <li>• カントリーであれば、勢力のキューブを取り除く</li> <li>• 本国エリアか植民地であったなら、中立キューブを置く(2.4.5)</li> <li>• 当該勢力は1エイドマーカーを派閥のいずれかに置く。(このエイドを置くには、連絡線は不要ですし、「刺激」も引き起こしません。)</li> </ul> <p>デザインノート: このエイドは、以前に支配権を得ていた勢力と提携していた、旧体制を表します。</p>
<p><b>11.2 Aid</b> While a civil war is in effect, powers may spend military <b>actions to intervene (8.5) to aid either faction.</b></p>	<p>11.2 エイド 内戦が起きているとき、勢力は、派閥にエイドを与えるために、軍事アクションを干渉(8.5)に使用することができます。</p>
<p><b>11.2.1 Placing Aid</b> A power (the <i>patron</i>) may spend a military action to provide aid to a civil war faction or Chinese army (11.4.4), termed the <i>client</i>. To provide aid, the patron must trace a line of communications, LOC (4.3), to the client area. For the purposes of providing aid to a Chinese army, areas occupied by the same faction are friendly, and areas occupied by the opposing Chinese faction are enemy (blocking LOC). Provided an LOC can be traced, the patron places one of their <i>offensive</i> markers in the client area to the left or right of the <i>Civil War</i> marker to indicate the aided faction; or the marker is placed under the designated Chinese army. A patron may have multiple aid markers in a client and a client can have aid markers from multiple patrons. A patron may only intervene to support one faction in a given civil war area, but may provide aid to both GMD and ChiCom Chinese armies.</p>	<p>11.2.1 エイドの配置 ある勢力(<b>パトロン</b>)は1軍事アクションを使用して、内戦の派閥または中国軍(11.4.4)(これを<b>クライアント</b>(<i>client</i>)といいます。)にエイドを供給することができます。エイドを供給するために、パトロンはクライアントエリアに連絡線を引かなくてはなりません。(4.3) 中国軍にエイドを供給する目的においては、同一派閥が占めているエリアは友好的であり、対抗する派閥が占めているエリアは敵です。(連絡線を妨害します。) 連絡線を引くことができたなら、パトロンは<b>攻勢</b>マーカーの一つを、クライアントのエリアの内戦マーカーの右か左に置き、エイドを与えている派閥を示します。あるいは、(中国内戦においては)選定した中国軍の下に置きます。 パトロンは、複数のエイドマーカーを1つのクライアントの上に載せられますし、クライアントは複数のパトロンからのエイドマーカーを持つこともできます。ひとつのパトロンは内戦エリアにつき一つの派閥を支援するためにしか介入できません。しかし、中国国民党と中国共産党の両方の軍にエイドを供給することはできます。</p>
<p><b>11.2.2 Aid Effects</b> • An aid marker grants interests (5.1) in the client area</p>	<p>11.2.2 エイドの効果</p>



<p>to its patron.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intervention is a provocation (5.2.2) to any power with interest in that area.</li> <li>• When a civil war country or Chinese army is attacked—even by its patron—spend an aid marker from each faction (9.7.1) and the defender rolls one extra die (10.4).</li> <li>• When resolving a civil war, the faction with the most aid rolls an additional die (11.3).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• エイドマーカーはパトロンに対して、クライアントのエリアにインタレスト(5.1)を与えます。</li> <li>• 干渉はそのエリアにインタレストを持つ勢力に対して「刺激」(5.2.2)になります。</li> <li>• 内戦中のカントリーや中国軍が、たとえパトロンからでも攻撃されると、それぞれの派閥において1エイドマーカーが消費されます。(9.7.1)そして防御側は1つ追加でダイスを振れます。(10.4)</li> <li>• 内戦を解決する際には、一番多くのエイドを持つ派閥は、1つ追加でダイスを振れます。(11.3)</li> </ul>
<p><b>11.2.3 Aid Removal</b> Aid is removed and returned to the patron's available markers box if the client area comes under control of any power (even the patron), if the civil war ends (11.3), or voluntarily by the patron at any time.</p>	<p>11.2.3 エイドの除去 クライアントエリアが他勢力の支配下に置かれた場合(パトロンも含む)、または内戦が終了した場合(11.3)、エイドは除去され、利用可能マーカーボックスに戻ります。また、パトロンはいつでも自発的にエイドを除去できます。</p>
<p><b>11.3 Civil War Resolution</b> When the <i>Civil War Resolution</i> marker is drawn from the action cup, resolve one round of civil war combat immediately in all areas marked with a <i>Civil War</i> marker (including the Chinese Civil War, 11.4.5). The player who drew the marker determines the order of resolution. After resolving all combats, place the <i>Resolution</i> marker on the turn track to enter the action cup at the start of the next turn. To resolve a round of civil war combat, each faction starts with two dice. The faction with the most aid rolls an additional die, if applicable. Any player can roll, though the patrons (11.2) have priority. 36 <i>Cataclysm</i> ~ Rules of Play © 2018 GMT Games, LLC Compare the rolls and apply the results as follows:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Rolls tied: Stalemate</b> Both factions lose all their aid markers; the civil war continues.</li> <li>• <b>One roll higher, but not double the other: Marginal Victory</b> The losing faction loses all its aid markers; the civil war continues. If instead the losing faction had no aid markers, the civil war ends with a <b>marginal victory</b> for the winning faction. Flip the <i>Civil War</i> marker to its <i>Influence</i> side and place any remaining aid markers under it. Any power with an aid marker under an <i>Influence</i> marker may apply a +1 bonus when attempting diplomacy (6.3) against this country.</li> <li>• <b>One roll at least double the other: Decisive Victory</b> The losing faction loses all its aid markers, and the civil war ends with a <b>decisive victory</b> for the winning faction. One of the winner's patrons (11.2), if any, immediately gains control of the area (following the rule for conquest, 10.9.1, including regroup). If the winning faction has multiple patrons, immediately resolve a <b>diplomatic opportunity for the country (5.7)</b>.</li> </ul>	<p>11.3 内戦解決 <b>内戦解決 (Civil War Resolution)</b>マーカーがアクションカップから引かれたら、内戦マーカーが置かれたエリア全てにおいて、ただちに1ラウンドの内戦戦闘を行います。(中国内戦 11.4.5 も含みます。) 内戦解決マーカーを引いたプレイヤーが、解決の順番を決めます。全ての戦闘を解決したら、内戦解決マーカーを次ターン開始時にアクションカップに入れるため、ターントラックに置きます。 内戦戦闘のラウンドを解決する際に、それぞれの派閥は基本で2つのダイスを持ちます。 もっとも多くのエイドを持つ派閥は、1つ追加でダイスを振れます。ダイスは誰が振ってもよいですが、パトロン(11.2)に優先権があります。 サイの目を比べ、次のとおり結果を適用します。 •サイの目が同じ: 手詰まり。 両派閥は、全てのエイドマーカーを失います。内戦は継続します。 •一方が高い目を振ったが、2倍は超えていない。: 最低限の勝利 敗北した派閥は全てのエイドマーカーを失います。内戦は継続します。 敗北した派閥がエイドマーカーを持っていなかった場合、勝者派閥の「最低限の勝利」で内戦は終了します。 内戦マーカーを<b>影響 (Influence)</b>面に裏返し、残ったエイドマーカーをその下に置きます。エイドマーカーを影響マーカーの下に置いている勢力がそのカントリーに外交(6.3)を試みる際には、+1ボーナスがつきます。 •一方のサイの目が他方の2倍以上の場合: 決定的勝利 敗北した派閥は、すべてのエイドマーカーを失います。内戦は勝者派閥の「決定的勝利」で終了します。 勝者のパトロン(11.2)の一人は、ただちにそのエリアの支配権を得ます。(再編成も含め、征服のルール 10.9.1 に従います。)勝者の派閥に複数のパトロンがいる場合、ただちにそのカントリーに対して外交機会(5.7)を解決します。</p>
<p><b>11.4 Chinese Civil War</b> <b>Design Note:</b> Throughout the period covered by <i>Cataclysm</i>, China was fractured by civil war, with two major factions represented by the Guomindang (GMD) and Chinese Communists (ChiCom). The complexity of the situation in China requires additional rules. China begins the game in a state of civil war. Each area in China is an individual country. Resolve the Chinese civil war along with any others whenever the <i>Civil War Resolution</i> chit is drawn from</p>	<p>11.4 中国内戦 デザインノート:カタクリズムがカバーする全ての期間において、中国は、国民党(GMD)と中国共産党(ChiCom)に代表される二つの大派閥による内戦で分裂していました。中国の複雑な状況は、追加のルールを必要としています。 ゲーム開始時には、中国は内戦の状態です。中国のエリアはそれぞれ独立したカントリーです。 <b>内戦解決</b>マーカーがアクションカップから引かれたら、他の内戦と同様に中国内戦を解決します。</p>

<p><b>the action cup.</b></p>	
<p><b>11.4.1 Chinese Armies</b> Chinese <i>GMD</i> and <i>ChiCom</i> armies are minor armies (2.4.4), except they may retreat if defeated in combat, but only to an uncontrolled Chinese country without an army. No more than one Chinese army may occupy each Chinese country.</p> <p><b>11.4.2 Controlling Chinese Countries</b> A power may control (i.e., have a cube in) a Chinese country occupied by a Chinese army, but such a country is <b>not friendly</b> to the controlling power. Specifically: • The power cannot move units (7.2) or trace a line of communications (4.3) into or through the area. Note that this means any resource in the area <b>cannot</b> be collected (4.4.2). • The power <b>does</b> control the area for scoring (1.7.1) <b>and for determining interests (5.1).</b></p>	<p>11.4.1 中国の軍 中国の国民党軍と共産党軍は中小国軍(2.4.4)です。ただし、彼らは戦闘で負けたら、軍が存在しない未支配の、中国のカントリーに撤退することができます。それぞれの中国のカントリーには1つの中国軍しか存在できません。</p> <p>11.4.2 中国のカントリーの支配 勢力は中国軍がいる中国のカントリーを支配することができます。(言い換えればキューブを置けます。)しかしそれらのカントリーは支配している勢力にとって友好的ではありません。具体的には: •その勢力はユニットを動かさず(7.2)、連絡線(4.3)を引き込むことも、通すこともできません。このことは、そのエリアの資源を集めることができないということ(4.4.2)を意味していることにも注意してください。 •その勢力は当該エリアを勝利得点を得る際に使用できます。(1.7.1)インタレスト(5.1)を決める際にも使用できます。</p>
<p><b>11.4.3 Diplomacy Against Chinese Countries</b> Diplomacy against a Chinese country occupied by a Chinese army is prohibited while the Chinese Civil War is active (11.4.5). The status of the Chinese Civil War has no effect on diplomacy against Chinese countries without a Chinese army. A power attempting diplomacy (6.3) against a Chinese country occupied by a Chinese army must apply a -1 penalty if they already control a Chinese country without a Chinese army. <b>Design Note:</b> If you occupy a piece of China, the Chinese factions will resist your diplomacy.</p>	<p>11.4.3 中国カントリーに対する外交 中国軍がいる中国カントリーに対する外交は、中国内戦が活動状態の時(11.4.5)に行うことはできません。中国内戦の状態は中国軍がいない中国カントリーに対しては影響しません。 ある勢力が、すでに中国軍がいない一つの中国カントリーを支配している場合、当該勢力が中国軍がいる中国カントリーに対して外交を試みる際には、-1ペナルティーを受けなくてはなりません。</p> <p>デザインノート:もしあなたが中国の一部にいる場合、中国の派閥はあなたの外交に抵抗するでしょう。</p>
<p><b>11.4.4 Aid To Chinese Factions</b> Aid to a Chinese faction is attached to individual Chinese armies, and not to the faction as a whole. When tracing an LOC to intervene (8.5), areas occupied by the target faction are friendly, and areas occupied by the opposing Chinese faction are enemy.</p>	<p>11.4.4 中国の派閥に対するエイド 中国の派閥へのエイドは、独立した中国軍にくっつけることであり、派閥全体にエイドを与えることにはなりません。干渉のために連絡線を引く場合、対象となる派閥がいるエリアは友好的になります。また、対立する中国派閥がいるエリアは敵になります。</p>
<p><b>11.4.5 Chinese Civil War Resolution</b> <b>Design Note:</b> See the back of the Record Display for some examples of resolving the Chinese Civil War. <b>A) Active/Inactive Status</b> First, determine the current status of the Chinese Civil War. If any Chinese country is garrisoned, set the <i>Chinese Civil War</i> marker to its <i>Inactive</i> side. Otherwise, set the marker to <i>Active</i>. <b>B) Patrons</b> Next, determine the current patron for each faction, according to the following priority: 1. Most cubes in areas occupied by the faction's markers. 2. Most aid attached to the faction's markers. 3. The Soviet Union (for the ChiComs) or the United States (for the GMD). The current patron for a faction makes all decisions for attacks, retreats, and expansion. <b>Cataclysm ~ Rules of Play 37</b> © 2018 GMT Games, LLC <b>C) Resolution</b> If the Chinese civil war is <b>Inactive</b>, no combat occurs between the GMD and ChiCom factions. Instead, each faction attempts to expand (11.4.7). If the Chinese civil war is <b>Active</b>, the more numerous faction must attack an adjacent area containing an opposing Chinese army, if possible. If the two factions</p>	<p>11.4.5 中国内戦解決 デザインノート:記録ディスプレイの裏面に中国内戦の解決の例が載っています。 A 活動/非活動状態 最初に、中国内戦の現在の状態を決めます。守備された中国カントリーがあると、中国内戦マーカーを<b>非活動</b>面にします。そうでなければ、<b>活動</b>面にします。</p> <p>B パトロン 次の優先順位に従い、現在のパトロンをそれぞれの派閥について決定します。 1 その派閥のマーカーがあるエリアで最も多くのキューブが置いてある 2 その派閥のマーカーに最も多くのエイドがくっついている 3 ソ連(共産党に対して)またはアメリカ(国民党に対して) 現在のある派閥に対するパトロンは、攻撃、撤退、拡張の全ての決定を行います。</p> <p>C 解決 中国内戦が非活動状態の時は、国民党と中国共産党の間では戦闘は発生しません。そのかわりに、それぞれの派閥は拡張(11.4.7)を試みます。 中国内戦が活動状態の時は、可能であれば、【エリア】数の多い派閥が、対抗する中国派閥の軍を含む隣接エリアに攻撃をしなくてはなりません。二つの派閥の【エリア】数が同じ場合、国民党が攻撃しなくてはなりません。攻撃を仕掛けた軍は、対象となるエリアに移動させてはなりません。単に戦うべき2つの軍を示すだけです。</p>

<p>are tied, the GMD must attack. Do <b>not</b> move the attacking army into the target area, simply designate the two armies that will be fighting.</p> <p>The Chinese army's attack is resolved in an identical manner to a regular civil war (11.3), but with the following modified effects:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Rolls tied: Stalemate</b> Both armies lose all their attached aid markers. Neither army retreats or is destroyed.</li> <li>• <b>One roll higher, but not double the other: Marginal Victory</b> The losing army removes all attached aid markers. If instead it had no aid, the army must retreat to an adjacent uncontrolled Chinese country with no army; if there is no legal retreat area, remove the army from the map instead. If the area is vacated, the winning faction expands into it by placing a new army there; remove any cube(s) from the area.</li> <li>• <b>One roll at least double the other: Decisive Victory</b> The losing army removes all its attached aid markers and is flipped to the winner's side. Remove any <b>cube(s) in the area.</b></li> </ul>	<p>中国軍の攻撃は通常の内戦(11.3)と同様に解決しますが、次の変更があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・サイの目が同じ:手詰まり。</li> </ul> <p>両派閥は、全てのエイドマーカーを失います。どちらの軍も撤退もせず、破壊もされません。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・一方が高い目を振ったが、2倍は超えていない。:最低限の勝利</li> </ul> <p>敗北した派閥は全てのエイドマーカーを失います。内戦は継続します。</p> <p>敗北した派閥がエイドマーカーを持っていなかった場合、敗北した軍は隣接する、未支配の、軍がない中国カントリーに撤退しなくてはなりません。もし、合法的な退却エリアがない場合、その軍をマップから取り除きます。もし、当該エリアが空になったら、勝利した派閥は新しい軍を当該エリアに置いて拡張します。当該エリアから全てのキューブを取り除きます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・一方のサイの目が他方の2倍以上の場合:決定的勝利</li> </ul> <p>敗北した派閥は、すべてのエイドマーカーを失います。軍はひっくり返して、勝者側の軍になります。そのエリアから全てのキューブを取り除きます。</p>
<p><b>11.4.6 Ending the Chinese Civil War</b> When armies from only one Chinese faction remain in play, the Chinese Civil War immediately ends. Set the <i>Chinese Civil War</i> marker permanently to its <i>Inactive</i> side, and place an <i>Influence</i> marker to indicate that the winning faction's patrons (if any) apply a +1 bonus when performing diplomacy (6.3) against areas with Chinese armies. During each subsequent civil war resolution, the victorious faction attempts to expand (11.4.7). Once the Chinese Civil War has ended, powers <b>can no longer intervene in China.</b></p>	<p>11.4.6 中国内戦の終結</p> <p>一つの派閥しかマップに残らなくなったら、ただちに中国内戦は集結します。<b>中国内戦マーカー</b>を永続的に<b>非活動面</b>にし、勝者派閥のパトロンを示すため<b>影響</b>マーカーを置きます。勝者派閥のパトロンは、中国軍がいるエリアに対して外交(6.3)を行う際に、+1修正を得ます。</p> <p>その後の内戦解決の際には、勝者派閥は拡張(11.4.7)を試みます。</p> <p>ひとたび中国内戦が終結したら、勢力は中国に干渉できません。</p>
<p><b>11.4.7 Chinese Expansion</b> While the Chinese Civil War is <b>Inactive</b>, each faction may attempt to expand using diplomacy (6.3) into one adjacent uncontrolled Chinese country without an army. The more numerous faction attempts to expand first and uses an effectiveness of 2; the other faction uses an effectiveness of 1. If the factions are tied in strength, the GMD attempts to expand first, with an effectiveness of 1. If the first faction fails to expand, the same area may be targeted by the second faction. If the Chinese Civil War has ended, the winning faction may attempt to expand into one adjacent Chinese country not occupied by a land unit, even one controlled by a power, using an effectiveness of 2. <b>No modifiers apply to expansion attempts.</b> If an expansion attempt is successful, place a Chinese army of the expanding faction in the area and remove any cube(s) there. Any other units in the area must immediately retreat (10.10). Chinese expansion is not a provocation <b>against powers with interests in the target area.</b></p>	<p>11.4.7 中国の拡張</p> <p>中国内戦が非活動の際には、それぞれの派閥は外交(6.3)を使用して、軍がない、隣接する未支配の中国カントリー1つに対して拡張を試みます。</p> <p>より多くの【エリア】を持つ派閥がエフェクティブネス値「2」を用いて、先に拡張を試みます。他方の派閥は、エフェクティブネス値「1」を用いて拡張します。強さ【エリア数?】が同じ場合、国民党がエフェクティブネス値「1」を用いて先に拡張します。</p> <p>もし、最初の派閥が拡張に失敗したら、次の派閥が同じエリアを対象にして拡張を試みることができます。</p> <p>中国内戦が終結したら、勝利した派閥は1つの、陸上ユニットがない、隣接する中国カントリーに対して、エフェクティブネス値「2」で拡張を試みます。そのエリアが勢力に支配されていても行います。</p> <p>拡張の試みにおいてはサイの目の修正はありません。拡張の試みが成功したら、そのエリアに拡張した派閥の中国軍を置き、キューブをすべて取り除きます。そのエリアにある他のユニットは、ただちに撤退しなくてはなりません。(10.10)</p> <p>中国の拡張は、対象エリアに勢力のインタレストがあっても「刺激」になりません。</p>
<p><b>12.0 special power rule</b> This section duplicates the information found on each <b>ideology's special rules card (1.1).</b></p>	<p>12.0 特殊な勢力ルール</p> <p>このセクションではそれぞれのイデオロギー陣営の特別ルールカード(1.1)に書いてある情報を書き写しています。</p>
<p><b>12.1 Fascist Powers</b> <b>Stresa Front</b> While the <i>Stresa Front</i> marker is in play, Germany and Italy cannot declare an operation or attempt diplomacy against an area in the</p>	<p>12.1 ファシスト勢力</p> <p>ストレーザ戦線</p> <p><del>ストレーザ戦線</del>マーカーがゲーム中に出ていると、ドイツとイタリアは作戦を宣言できず、他勢力のインタレスト</p>



<p>other's interests. Remove the <i>Stresa Front</i> marker from the game once Germany and Italy are allied, once France and the United Kingdom are allied, or once Germany or Italy becomes belligerent.</p>	<p>があるエリアに外交を試みることもできません。 <b>ストレーザ戦線</b>マーカーはドイツとイタリアが同盟するか、フランスとイギリスが同盟するか、ドイツまたはイタリアが交戦状態になると、ゲームから取り除かれます。</p>
<p><b>12.1.1 Germany</b> <b>Night Of The Long Knives</b> In the administration phase of every turn, Germany gains an additional flag. Permanently canceled if Germany collapses. <b>Rhineland Demilitarized</b> While the <i>Rhineland Demilitarized</i> marker is in play, Germany is denied use of the Ruhr resources. Germany may flip the <i>Rhineland Demilitarized</i> marker to its <i>Ruhr</i> limited resource side, either by taking a political action to do so (and performing a successful effectiveness check), or by moving a German land unit to the Ruhr by any means; in either case, this is a provocation against France and its allies.</p>	<p>12.1.1 ドイツ 長いナイフの夜 毎ターン管理フェイズにおいて、ドイツは1つ追加してフラッグを得ることができます。ドイツがコラプスになると、効果は永久に除去されます。</p> <p>ラインラント非武装化 <b>ラインラント非武装化</b>マーカーがゲーム中に出ていると、ドイツはルールの資源を使用できません。ドイツは当該マーカーを裏返す【勢力固有の】政治アクションを行うか(エフェクティブネスチェックに成功しなくてはなりません)、ドイツの陸軍ユニットをルールにいかなる手段によっても移動させると、<b>ラインラント非武装化</b>マーカーは、ルール限定資源面に裏返されます。どちらの場合でも、フランスとその同盟勢力に対して、「刺激」になります。</p>
<p><b>12.1.2 Italy</b> <b>Il Duce</b> When Italy plays the <i>Il Duce</i> flag for a political action, roll an additional die for the effectiveness check. Permanently canceled if Italy collapses. <b>Abyssinian Adventure</b> If the <i>Abyssinian Adventure</i> marker is in the available markers box and Italy is non-belligerent, Italy may spend one or more military actions to “invade Ethiopia”. This is a provocation against France and the United Kingdom. <b>38 Cataclysm ~ Rules of Play</b> © 2018 GMT Games, LLC To resolve the adventure, Italy rolls dice equal to the number of military actions spent. If the result is 5 or more, flip the <i>Abyssinian Adventure</i> marker to its Rome limited resource side, then place it and an Italian cube in Rome. <b>Dreadnought Refit Program</b> If in the available marker's box, Italy may remove its <i>Dreadnought Refit</i> marker from play when constructing a fleet to reduce the cost by one.</p>	<p>12.1.2 イタリア ドーチェ イタリアが<b>ドーチェ</b>フラッグを政治アクションでプレイすると、エフェクティブネスチェックの際に1つ追加でダイスを振れます。イタリアがコラプスになると、この効果は永久にキャンセルされます。</p> <p>アビシニアへの冒険 <b>アビシニアへの冒険(Abyssinian Adventure)</b>マーカーが利用可能マーカーボックスにあり、イタリアが交戦状態でない場合、イタリアは1以上の軍事アクションを消費して、「エチオピア侵攻」を行うことができます。これは、フランスとイギリスに対して「刺激」になります。冒険を解決するために、イタリアは消費した軍事アクションと同数のダイスを振ります。サイの目が5以上であれば、<b>アビシニアへの冒険</b>マーカーを裏返して、ローマの限定資源面にします。その後、その限定資源マーカーとイタリアのキューブを1つローマに置きます。</p> <p>ドレッドノート改修計画 イタリアは1艦隊を建造する際に、<b>ドレッドノート改修計画(Dreadnought Refit)</b>マーカーが利用可能ボックスにあれば、当該マーカーをゲームから取り除き、その艦隊建造コストを1に減らすことができます。</p>
<p><b>12.1.3 Japan</b> <b>Rice and Water</b> Japanese fortresses and infantry armies (but not tank armies) are never required to trace an LOC for supply. <b>Washington Naval Treaty (WNT)</b> While the <i>Washington Naval Treaty</i> marker is in play: • Japan, the United Kingdom, and the United States may not add fleets to their respective force pools. • No power may deploy units to or attack areas in the Pacific Ocean, including the Philippines, Java, New Guinea, Papua, and Australia. Deployment to Tokyo, Hokkaido, Hawaii, or any mainland Asia area is legal. See the <i>WNT</i> line on the map. Remove the <i>Washington Naval Treaty</i> marker from the game when the United Kingdom or United States become belligerent. Japan may end the treaty and remove the marker from the game at any time—even in the middle of an action. Doing so is a provocation against the United Kingdom</p>	<p>12.1.3 日本 米と水 日本の要塞と歩兵軍(戦車軍は除きます)は、補給のために連絡線を引く必要がありません。</p> <p>ワシントン海軍条約(WNT) <b>ワシントン海軍条約</b>マーカーがゲームに出ていると、 • 日本、イギリス、アメリカはそれぞれのフォースプールに艦隊を加えることができません。 • どの勢力も太平洋、フィリピン、ジャワ、ニューギニア、パプア、オーストラリアにユニットを再配置したり、攻撃したりできなくなります。 東京、北海道、ハワイ、アジア本土エリアには再配置できます。マップ上のWNTラインを見てください。 イギリスかアメリカが交戦状態になると、<b>ワシントン海軍条約</b>マーカーはゲームから取り除かれます。 日本はいつでも(アクションの途中であっても)条約を終了させ、マーカーをゲームから取り除くことができます。そうした場合は、イギリスとアメリカに対して「刺激」となります。</p>

<p><b>and United States.</b></p>	
<p><b>12.2 Democratic Powers</b>  <b>Status Quo</b>  While the <i>Status Quo</i> marker is in play:  • Democratic powers do not gain a flag during the administration phase. France and/or the United Kingdom may choose to gain a flag, but must then immediately perform a stability test.  • Democratic powers cannot collect resources outside of home areas (i.e., from colonies or controlled countries).  • Democratic powers cannot increase their commitment to mobilization.  Immediately remove the <i>Status Quo</i> marker from the game when:  • Germany, Italy, or the Soviet Union increases its commitment to mobilization; or  • The combined victory point total of Germany and Italy is <i>greater than</i> the combined total of France and the United Kingdom; or  • Any Democratic power becomes belligerent.  When the <i>Status Quo</i> marker is removed, each Democratic <b>power immediately gains a flag.</b></p>	<p>12.2 民主主義勢力  ステイタス クオ  <b>ステイタス クオ (Satus Quo 現状維持)</b>マーカーがゲームに出ていると:  • 民主主義勢力は、管理フェイズにフラッグを得ることができません。フランスとイギリスは、1フラッグを得ることを選択できます。しかしその後、ただちに安定度テストを行わなくてはなりません。  • 民主主義勢力は本国エリア外の資源を集めることができません。(言い換えれば、コロニーと支配しているカントリーから資源を集めることができません)  • 民主主義勢力は、戦争段階を動員に上げることができません。  <b>ステイタス クオ</b> マーカーは次のいずれかの時に直ちにゲームから取り除きます。  • ドイツ、イタリア、ソ連が戦争段階を動員にあげた時  • ドイツとイタリアの勝利得点の合計が、フランスとイギリスの勝利得点の合計を超えた時  • 民主主義陣営の勢力が交戦状態となった時  <b>ステイタスクオ</b>マーカーが取り除かれると、全ての民主主義陣営の勢力はただちに1フラッグを得ます。</p>
<p><b>12.2.1 France</b>  <b>Dreadnought Refit Program</b>  If in the available marker's box, France may remove its <i>Dreadnought Refit</i> marker from play when constructing a fleet to reduce the cost <b>by one.</b></p>	<p>12.2.1 フランス  ドレッドノート改修計画  フランスは1艦隊を建造する際に、<b>ドレッドノート改修計画 (Dreadnought Refit)</b>マーカーが利用可能ボックスにあれば、当該マーカーをゲームから取り除き、その艦隊建造コストを1に減らすことができます。</p>
<p><b>12.2.2 United States</b>  <b>US-Japan Trade</b>  While the <i>US-Japan Trade</i> marker is in play:  • The United States <b>must</b> transfer one industrial resource to Japan each administration phase.  • The United States and its allies cannot declare war on Japan.  As a political action, the United States may attempt to remove the <i>US-Japan Trade</i> marker from the game. Success is a provocation against Japan.  Remove the <i>US-Japan Trade</i> marker from the game if Japan is at war with any Democratic power or Japan loses control of Tokyo.  <b>Lend Lease</b>  As a political action, the United States may attempt to place the <i>Lend Lease</i> marker in Washington DC.  Until the <i>Lend Lease</i> marker is in play, the US may not attempt to form or join an alliance.  While the <i>Lend Lease</i> marker is in play, during production the United States may transfer its home area resources (natural or industrial) to belligerent powers (max. 1 per power).  When the United States transfers a resource, it is collected by the receiving power during its own production, by tracing an LOC from either United States home area to a production site of the recipient. Treat ports of both the United States and the receiving power as friendly for the <b>purposes of tracing this LOC.</b></p>	<p>12.2.2 アメリカ  アメリカー日本貿易協定  <b>アメリカー日本貿易協定</b>マーカーがゲームに出ていると、  • アメリカは管理フェイズごとに、1工業資源を日本に移転しなくてはなりません。  • アメリカとその同盟勢力は、日本に宣戦布告できません。    政治アクションとして、アメリカは<b>アメリカー日本貿易協定</b>マーカーをゲームから取り除くことを試みることができます。成功すると日本に対して「刺激」になります。  日本がいずれかの民主主義陣営勢力と戦争状態になったり、日本が東京を失うと、<b>アメリカー日本貿易協定</b>マーカーはゲームから取り除かれます。    レンドリース  政治アクションとして、アメリカは<b>レンドリース</b>マーカーをワシントンD. Cに置くことを試みることができます。  <b>レンドリース</b>マーカーが置かれるまでは、アメリカは同盟を結成したり同盟に加入したりすることを試みることができません。    レンドリースマーカーが置かれると、生産の際に、アメリカは本国エリアの資源(自然・工業どちらでも)を1ないし複数の交戦勢力に移転することができます。(1勢力に対しては、最大1ポイント)    アメリカが資源を移転したら、受け取った勢力は、当該資源をその勢力の生産の際に集めることができます。その際には、アメリカの本国エリアと受け取った勢力の生産場所の間で連絡線が引けなくてはなりません。アメリカと受け取った勢力の港は両方、この連絡線を引く目的に置いて、友好的として扱います。</p>
<p><b>Atomic Bomb</b>  When the United States increases commitment to total war, place the <i>A-Bomb</i> marker two</p>	<p>原子爆弾  アメリカが戦争段階を総力戦に上げた時、<b>原子爆弾 (A-Bomb)</b>マーカーをターントラック上の2ターン後に置き</p>

<p>turns ahead on the turn track. Add the <i>A-Bomb</i> marker to the available markers box at the start of that turn. It may be constructed for one build and placed in the action cup (never in reserve). When drawn, place it in Washington DC.</p> <p>While the <i>A-Bomb</i> marker is in Washington DC, the United States may perform a special <b>atomic strategic bombing operation</b> as a military action. At the start of the operation, return the <i>A-Bomb</i> marker to the available markers box. During the operation, each loss suffered by the defender also forces them to conduct a stability test (and <b>adds 1 to the surrender threshold if the power collapses</b>).</p>	<p>ます。そのターン開始時に、原子爆弾マーカーを利用可能マーカーボックスに置きます。</p> <p>原子爆弾マーカーは1ビルドで建造でき、建造したらアクションカップに入れます。(リザーブには置けません)</p> <p>原子爆弾マーカーが引かれたら、ワシントンD. Cに置きます。</p> <p><b>原子爆弾</b>マーカーがワシントンD. Cにある間は、アメリカは1特別原子戦略爆撃作戦を1軍事アクションとして実行できます。当該作戦の最初に、原子爆弾マーカーを利用可能マーカーボックスに戻します。作戦の間、防衛側は、被った損害それぞれにつき、安定度テストを行わなくてはなりません。(もし、その勢力がコラプスになったら、降伏危機度に1を加えます。)</p>
<p><b>12.3 Communist Powers</b></p> <p><b>12.3.1 Soviet Union</b></p> <p><b>Posture</b></p> <p>The Soviet Union is always in one of three <i>postures</i>, indicating penalties to its actions. The Soviet Union may spend a political action to change its posture (no effectiveness check required), or may automatically change posture after performing its Home Front stability test each turn. Posture may only be changed once per turn (flip the <i>Posture</i> marker as a reminder).</p>	<p>12.3 共産主義勢力</p> <p>12.3.1 ソ連</p> <p>態度 (Posuture)</p> <p>ソ連は常に3つのうちの1つの<b>態度 (Postures)</b>です。態度は、アクションへのペナルティを示します。</p> <p>ソ連は、1政治アクションを、態度を変更するために使用することができます。(エフェクティブネスチェックは不要です。)あるいは、毎ターン、ホームフロントの安定度チェックを行った後に、(アクションポイントを使うことなく)自動的に変更することができます。態度は1ターンに1度しか変更できません。(覚えておくために、態度マーカーを裏返します。)</p>
<p><b>Posture: Military Reforms</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Apply a -1 penalty to all your <b>political actions</b>.</li> <li>You do <b>not</b> gain a flag normally during the administration phase. You may choose to gain a flag, but must immediately perform a stability test.</li> </ul> <p><b>Political Purges</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Apply a -1 penalty to your <b>diplomacy</b> political actions</li> <li>Apply a -1 penalty to your score in all combats.</li> </ul> <p><b>Collective Security</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Apply a -1 penalty to all your political actions <b>except diplomacy</b>.</li> <li>You may not play or reserve offensives, and must reject them when drawn. You cannot convert resources to offensives. Military actions through other means (home front deployment, the maneuvers political action, <b>etc.</b>) are allowed.</li> </ul>	<p>態度: 軍事改革</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>全ての政治アクションで-1ペナルティを受けます。</li> <li>通常、管理フェイズにフラッグを得ることができません。1フラッグを得る選択ができますが、その場合ただちに安定度テストを行わなくてはなりません。</li> </ul> <p>政治粛清</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>外交政治アクションにおいて、-1ペナルティを受けます。</li> <li>全ての戦闘において、-1ペナルティを受けます。</li> </ul> <p>集団安全保障</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>外交以外の全ての政治アクションにおいて、-1ペナルティを受けます。</li> <li>攻勢をプレイしたり、リザーブに置くことができません。引かれたら、破棄しなくてはなりません。資源を攻勢に転換できません。他の手段で軍事アクションを行うこと(ホームフロント時の再配置、政治アクションの機動など)は許されます。</li> </ul>
<p><b>Industrial Reform</b></p> <p>The Soviet Union receives <i>Special Resource</i> markers when increasing commitment to mobilization (Volga) and total war (Urals). These markers are immediately placed in the indicated area as <b>permanent</b> industrial resources. They immediately count towards commitment offensives.</p> <p><b>General Winter</b></p> <p>The Soviet Union ignores all restricted terrain (affecting lines of communication and occupation limits) in its home <b>areas on the Europe map</b>.</p>	<p>工業改革</p> <p>ソ連は、戦争段階が動員になった時(ヴォルガ)と総力戦になった時(ウラル)に<b>特別資源</b>マーカーを受け取ります。これらのマーカーは直ちに指定されたエリアに永続的な工業資源として置かれます。これらは直ちに、戦争段階攻勢に数えます。</p> <p>冬将軍</p> <p>ソ連はヨーロッパマップの本国エリアにおいて、全てのリストラクテッドテラインの影響を無視できます。(Rマークがついた地形)(連絡線とスタック制限)</p>
<p><b>No Retreat</b></p> <p>The Soviet Union rolls an additional die for all <b>propaganda</b> political actions, and for all <b>stability tests</b> (but not home front tests).</p> <p><b>Trans-Siberian Railroad</b></p> <p>As a political action, the Soviet Union may attempt to place the <i>Trans-Siberian Railroad</i> marker in the Urals <i>Delay</i> box.</p> <p>While the <i>Trans-Siberian Railroad</i> marker is in the Urals</p>	<p>ノーリトリート</p> <p>ソ連はプロパガンダ政治アクションと全ての安定度テスト(ホームフロントテストを除く)の際に、追加で1つダイスを振れます。</p> <p>シベリア横断鉄道</p> <p>政治アクションとして、ソ連は<b>シベリア横断鉄道</b>マーカーをウラル<b>遅延</b>ボックスに置くを試みることができます。</p>



*Delay box:*

- Ignore the Urals *Delay* box for all purposes (the *Trans-Siberian Railroad* marker covers it).
- The Soviet Union ignores all restricted terrain (affecting lines of communication and occupation limits) in its home areas on the Pacific map.

**Design Note:** Units in Irkutsk or Maritime Territory are out of supply until this marker is in play.

シベリア横断鉄道マーカーがウラル遅延ボックスに置かれている間は:

- ウラル遅延ボックスは全ての目的において無視されます。(シベリア横断鉄道マーカーがウラル遅延ボックスを覆います。)
- ソ連は太平洋マップの本国エリアにおいて、全てのリストラクテッドテラインの影響を無視できます。(Rマークがついた地形)(連絡線とスタック制限)

デザインノート:イルクーツクと沿海州のユニットは、シベリア横断鉄道マーカーがゲームに出るまで、補給切れ状態です。