

VICTORY in EUROPE

ゲームターン

[1] カードフェイス

1枚のカードを同時にプレイします。高いコマンドナンバーを出した側は、そのゲームターンの第1プレイヤーです。同じ数字の場合は、枢軸軍が第1プレイヤーになります。各年最初のカードプレイは盤上全体が冬季ゲームターンで、各年最終のカードプレイはソ連国内とフィンランド国内が冬季ゲームターンです。

[2] 移動フェイス

第1プレイヤーは、移動力とエリア/境界の限度に従い、好きなだけの数の自軍ユニットを移動させることができます。各戦闘には、1CMを消費しなければなりません。第2プレイヤーはピン状態にない自軍ユニットを移動させることができます。第1プレイヤーから戦闘を増援します。増援も戦闘毎に1CMが要求されます。

[3] 戦闘フェイス

第1プレイヤーは戦闘の順番を決めることができますが、第1プレイヤーの空軍や海軍の襲撃があれば、これを最初に解決しなければなりません。各戦闘は、2ラウンド（以上）行われます。各ユニットは、自軍の戦闘ラウンドに射撃するか、さもなければ退却しなければなりません。最初のラウンドに退却すると1ステップを失います。退却先は隣接する味方エリアで、境界限度に従います。

電撃戦：司令官は1ステップを消費することで、以下の追加任務を行います。

- 1戦闘ラウンド追加します。または
- 戦闘に勝利したら、隣接エリアに突破します。攻撃側ユニットは境界限度とスタック限度に従い、隣接エリアへ移動できます。新たに1つの戦闘（1戦闘ラウンド）を開始するか、または1つの交戦状態のエリアを増援できます。どちらの場合も直ちに解決します。

[4] 補給フェイス

全てのユニット、工場、資源の補給線を読みます。第1プレイヤー、次に第2プレイヤーの順番に補給状況をチェックします。補給切れのユニットは損耗します。

[5] 外交フェイス

- 第1プレイヤーは外交の判定します(2d6)。
 - 第2プレイヤーは外交の判定します(2d6)。
- ※アメリカ参戦後はなし。

[6] 生産フェイス

- 使用可能な資源ポイントを数えます。(船団の資源ポイントも含む)
- 生産可能なPPを計算します。(レンドリースのPPも加えます)
- ユニットの生産します。本国の工場と港湾でユニット生産可。

地形効果表

地形	移動	スタック (エリア/境界)	戦闘
平地	通常	3/2	通常
森林	停止 (敵ユニットのみ)	2/1	歩兵 (+1 防御)
砂漠	通常	2/2	通常
山岳	停止 (エリアまたは境界)	2/1	歩兵 (二重防御)
河川	通常	●/1*	通常
海峡	停止 (渡った直後)	●/1	通常
要塞 (ユニット)	なし	他の地形に準ずる	二重防御
海ゾーン	通常	3/●	通常

* ソ連国内の河川は冬季ゲームターンに凍結します(境界2)。

外交表 近隣+1 拒絶+1

国	枢軸国	連合国	ソ連
ベルギー	9+	9+	●
ブルガリア	7+	10+	9+
デンマーク	8+	9+	●
アイルランド	10+	9+	●
フィンランド	8+	9+	10+
ギリシャ	9+	6+	10+
ハンガリー	7+	9+	10+
イラン	9+	10+	●
イラク	8+	8+	●
オランダ	8+	7+	●
ノルウェイ	9+	9+	11+
ポルトガル	10+	5+	●
ルーマニア	6+	10+	11+
スペイン	10+	11+	●
スウェーデン	10+	11+	12+
スイス	11+	10+	12+
シリア	10+	9+	12+
トルコ	10+	10+	12+
ヴィシー・フランス	9+	10+	●
ユーゴスラヴィア	9+	9+	9+
イタリヤ	8+	●	●
USA	●	10+ ¹	●

1 1941年のみ。USAは1942年に自動的に参戦
● 外交の判定は不可

目標タイプ

ユニット	主目標	副次目標
戦闘機	空軍/陸軍 ¹	海軍
重爆撃機	工業	空軍/陸軍
中爆撃機	工業/陸軍	●
急降下爆撃機	陸軍	空軍/海軍
海軍爆撃機	海軍	空軍/陸軍
空母	海軍	空軍/陸軍
潜水艦	船団	海軍
戦艦 ²	海軍 ³	空軍/陸軍
巡洋艦	海軍/空軍	●
司令官	陸軍	●
騎兵	陸軍	●
装甲	陸軍	空軍/海軍
歩兵	陸軍	空軍/海軍
空挺	陸軍	●
要塞 ⁴	海軍/陸軍	空軍
工業	空軍	●

1 空軍がいると陸軍は副次目標になる
2 巡洋戦艦 (BC) を含む
3 戦艦 (BB) と巡洋戦艦 (BC) は潜水艦に C1 (ASW)
4 マルタとジブラルタルは海軍ユニットに C3