

<TASK FORCE GAMES 1986>

HITLER'S COUNTERSTROKE IN FRANCE

By James E. Meldrum

- ・1944年8月7～8日(全12GT)。
- ・1ターン=約4時間。
- ・Hx対辺間=約1/3マイル(536m)。
- ・歩兵1戦闘力=約500人。
- ・機械化ユニット=移動力が9。

【C. 0】プレー手順

A. 独軍プレイヤーポジション

1. 第1移動 Ph
2. 戦闘 Ph
3. 第2移動 Ph
機械化ユニットのみが4移動力で移動可。
夜間ターンには本Phなし(例外: R. 0)。

B. 米軍プレイヤーポジション

4～6. 同上

C. 両軍プレイヤーポジション

7. 勝利判定 Ph(P. 0)
8. 記録 Ph(ターンマーカーを進める)

【D. 0】支配地域(ZOC)

- ・米軍中隊(N. 0)以外が周囲6Hxへ常時及ぼす。
- ・EZOC進入=移動終了。
- ・EZOCの打消しは絶対に不可。

【E. 0】スタッキング

- ・各移動Ph終了時に:
連隊1個、
米軍砲兵旅団1個、
大隊3個、または、
米軍中隊6個まで。
- ・司令部は自軍ユニットに自由にスタック可。

【F. 0】移動

- ・移動力を超えるMP消費は不可。
- ・盤外に出たユニットは再登場不可。

【G. 0】戦闘(MAYアタック)

- ・スタック中の1ユニットが攻撃を行う場合は、そのHxの全てのユニットも攻撃を行うこと。
- ・Hx中の全ユニットは戦闘参加時に攻撃力/弾幕力を合計すること。
- ・指揮不通の独軍の攻撃は半減(切捨。J2. 0)。

- ・夜間ターン(R. 0)には全ユニットの攻撃力は半減(切捨)。

【G4. 0】間接射撃ユニット

- ・隣接、及び非隣接Hxから戦闘参加可。射程内の自軍防御側ユニットへ支援も可(G5. 0)。
- ・攻撃されると弾幕力で防御。
- ・射程は目標ユニットまでを測る。
- ・各ユニットは各ターンに攻勢間接射撃を1回と、防護間接射撃を1回実行可。
- ・隣接する敵ユニットと戦闘していなければ、除去や退却は被らない。
- ・単独で攻撃、他の間接射撃ユニットと共に攻撃、または非間接射撃ユニットの攻撃に弾幕力を加算可。

【G5. 0】防護間接射撃

- ・射程内の自軍防御側ユニットの戦闘力に間接射撃ユニットの弾幕力を加算可。
- ・敵ユニットに隣接する間接射撃ユニットは加算不可。

【G6. 0】砲兵の『競り』

- ・攻撃側が攻撃を宣言後、防御側は射程内の間接射撃支援を幾つでも加算可。次に攻撃側が砲兵支援を更に加算。この様に、防御側が加算しなくなるまで繰返す。
- ・間接射撃を行った砲兵は裏返して標示。

【G7. 0】戦闘と地形

- ・攻撃が隣接ユニットから、間接射撃で、または両者の組合せで行われたとしても、防御側は占拠するHxの地形効果を得る。

(G7. 3) 高地効果:

- ・攻撃側ユニットの半数以上がより高いレベルへ攻撃すると左1シフト。
レベル1=平地、混合地、荒地。
レベル2=丘陵。
レベル3=山頂。
- ・間接射撃のみの攻撃には適用しない。
- ・攻撃側がより高いレベルにいと修整なし。

【H. 0】戦闘後の移動

【H2. 0】退却

- ・所有者が指定Hx退却させる。
- ・そのEZOCから離れること。また退却中は他の敵ユニットのZOCには進入不可。
- ・他に退却路がない場合のみ、自軍ユニットHxを通過可。
- ・スタック制限を超過して退却を終了するのは不可で、退却を継続可。
- ・指定Hxの退却が不可では、退却可能な最後のHxで除去。
盤外へは不可。
- ・可及的に独軍は東方へ、米軍は北方、及び/または西方へ。
- ・山頂Hxへは歩兵と司令部のみ退却可。

【H3. 0】戦闘後前進

- ・勝利側の1ユニットが退却路沿いに可。
- ・EZOC進入で停止。

- ・非隣接の間接射撃ユニットは不可。
- ・山頂 Hx へは歩兵のみ可。

【I. 0】増援

- ・第1移動 Ph に登場。
- ・登場 Hx を敵ユニットが占拠では、登場を遅延させるか、最も近い非占拠の道路 Hx から登場。
- ・ユニットごとに一列縦隊で登場。

【J. 0】独軍第XLVII(47)軍団司令部

- ・第3ターンから独軍は第1移動 Ph 開始時に指揮状態を判定。
- ・司令部へ指揮範囲が引けるユニットは指揮下。
- ・指揮範囲は：
 - EZOC に通る。
 - 山頂 Hx や敵ユニット占拠 Hx には不通。
- ・司令部が：
 - 除去されると、以降全ての独軍は指揮不通。
 - 混乱すると、その間は全ての独軍は指揮不通。

[J2.2] 指揮不通

- ・攻撃時半減(切捨)。
- ・第2移動 Ph に移動不可。

[J2.3] 指揮範囲

- ・Hx 数表示。記録表に記載。
- ・第1～2ターン=常に指揮下。
- ・第3～5ターン=12Hx。
- ・第6～8ターン=10Hx。
- ・第9～12ターン=8Hx。

【K. 0】米軍の第30軍団司令部

- ・独軍とは異なり、米軍の攻撃と移動には影響なし(指揮範囲なし)。
- ・司令部が除去された全ての第30軍団(盤上で開始する全ユニット)は以降攻撃時半減(切捨)。
- ・増援は司令部除去の影響を受けない。
- ・米軍司令部は：
 - 5 Hx 以内に独軍が来るまで移動不可。
 - 戦闘力で防御。
 - 攻撃実行不可。

【L. 0】米軍の道路障害物(—III—)

- ・独軍のみは、道路障害物 Hx 進入に+2MP。
- ・米軍は防御時3倍。他の地形より優先。高地効果は適用可。
- ・道路障害物 Hx から米軍が退却すると、戦闘後前進する独軍は同 Hx へのみ。
- ・独軍が通過すると以降破壊(破壊マーカ―で表示)。

【M. 0】米軍の陣地(□)

- ・米軍のみは防御時3倍。他の地形より優先。高地効果は適用可。
- ・独軍が進入すると以降破壊(記録して表示)。

【N. 0】米軍の中隊

[N1.0] 大隊の分割

- ・米軍第1移動 Ph に歩兵大隊を中隊2個に分割可。元の大隊名を記録(例：1=1/19/130)。
- ・分割した中隊は同 Ph に移動可。
- ・中隊1個だけではZOCなし。2個のスタックはあり。
- ・中隊駒は追加自作可。

[N2.0] 大隊への統合

- ・米軍第1移動 Ph 終了時にスタックしている同一大隊の中隊2個を元の大隊へ統合可。

【O. 0】米軍の空爆

[O2.0] 空爆の方法

- ・指定昼間ターン(ターン記録表記載)の戦闘 Ph 開始時に任意の独軍3ユニットに空爆3マーカ―を配置。
- ・次に空爆戦闘結果表で2回drして結果判定。
- ・地形修整なし。
- ・空爆を行った Hx へ通常の攻撃も可。
- ・司令部が混乱すると、その間は全ての独軍は指揮不通。

[O3.0] 独軍の対空砲ユニット

- ・対空砲ユニットから2Hx以内へ行う空爆の最初のdrから対空砲の合計戦闘力を引く。
- ・マイナス値になると、0とみなす。

【P. 0】勝利条件

[P2.0] 勝利ポイント(VP)の獲得

(P2.1) 両軍が得る VP :

- ・敵ユニットの除去=除去ユニットの戦闘力分。
- ・敵司令部の除去 = 5VP。
- ・指定 Hx の占拠 = P3.0 参照。

(P2.2) 独軍のみが得る VP(P4.0) :

- ・独軍の離脱ユニット :

離脱 H x	V P
0125	x1
1007、1001、1401	x2
0101、0102、0501	x3
0112	x4

[P3.0] 指定 Hx の占拠

- ・ターン終了時に自軍ユニットが占拠する Hx の VP を得る。ユニットの通過のみでは VP なし。
- ・複数 Hx の町は：
 - 全体で指定 VP。
 - 1 Hx 占拠でよい。
 - 両軍占拠では VP なし。

・独軍が得る占拠 VP :

2208	= 1 VP.
1604-1705、1606	= 2 VP.
1410-1511-1611、1003、0706	= 3 VP.
0302-0402-0303、0112	= 4 VP.

・米軍が得る占拠 VP :

3102-3202-3103 = 1 VP。
2614、2716-2717-2718 = 2 VP。

[P4.0] 独軍のマップ離脱

- ・指定 Hx (P2.2) から離脱した独軍戦闘力に係数を掛け合わせたものが VP。
- ・離脱ユニットは再登場不可。

[P5.0] 勝敗判定

- ・各勝利判定 Ph に独軍合計 VP から米軍合計 VP を差し引き、VP 表でマーカー表示。
- ・ターン記録表の表示数以上、以下ではその陣営の勝利でゲーム終了。
- ・両軍共に勝利しなければゲーム継続。
- ・第 12 ターン終了時にも勝利しなければ、VP が多い陣営が勝利し、右記で勝利レベルを判定。

VP 差	勝利レベル
1~9	限定的勝利
10~19	実質的勝利
20 以上	決定的勝利

【Q. 0】不確定な天候 (選択ルール)

- ・各ターン開始時に選択天候表で天候を判定。
- ・前ターンが嵐ならば + 1 drm。

【R. 0】夜間 (第 1、6、7、12 ターン)

- ・第 2 移動 Ph なし (例外: 第 1 ターンの独軍にはあり。奇襲攻撃を表す)。
- ・攻撃時には半減 (切捨)。
- ・砲兵の射程は 4 Hx だけ減少。

【S. 0】シナリオ

[S2.0] 初期配置

- ・指定 Hx に配置。
- ・独軍司令部はどこに配置してもよい。

[S3.0] 増援

- ・ターン記録表参照。
- [訳註: 米軍の第 35 歩兵師団と第 2 機甲師団の登場場所がルールブックとターン記録表では逆になっています。]

[S4.0] 特別ルール

- ・師団長が攻撃命令に不服従であったため、第 116 装甲師団の全ユニットは下記 1 条件を満たすまでは移動不可:
 1. 師団の任意の 1 ユニットの、空爆や間接射撃で攻撃された。
 2. 師団の任意の 1 ユニットの 2 Hx 以内に米軍が近付いた。
 3. 第 6 ターンからの各移動 Ph 開始時に dr し、1~3 ならば。



■ 略語一覧:

dr = 6 面体サイコロ 1 個振り
drm = サイの目修整
EZOC = 敵の ZOC
Hx = ヘクス
HxS = ヘクスサイド
MP = 移動ポイント
Ph = フェイズ
VP = 勝利ポイント
ZOC = 支配地域

■ ERRATA

- ・未発見。

今月の課題曲 Die Ganze Kompanie

1.
Stolz marschieren wir zu drein,
grade aus in langen Reihn,
frisch und froh mit Sang und Klang,
die ganze Kompanie.
Wenns mein Lieb am Fenster steht,
mit dem Taschentuchlein weht,
das macht Laune und da lacht
die ganze Kompanie.

Hussassa, tirallalla,
die ganze Kompanie, ach, ja!
Hussassa, tirallalla,
die ganze Kompanie.

2.
Madel, suchst du einen Mann,
schau dir die Soldaten an;
einer ist bestimmt für dich
in meiner Kompanie.
Fang am rechten Flügel an
prüfe bis zum letzten Mann,
und dann sagst du: mir gefällt
die ganze Kompanie

Hussassa tirallalla usw.

3.
Ruft der Führer uns zur Weht
für des Vaterlandes Ehe,
steht zur Fahne wie ein Mann
die ganze Kompanie.
Deutsch ist das Soldatenblut,
deutsch das Herz und deutsch der Mut.
Wie aus Stahl und Eisen Steht
die ganze Kompanie.

Hussassa tirallalla usw.

戦闘結果表

dr	戦闘力差								
	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1	AE	AE	A1	A1	X	X	NE	NE	NE
2	A1	A1	A1	X	NE	NE	D1	D1	D2
3	A1	A1	X	NE	D1	D1	D2	D2	D3
4	A1	X	NE	D1	D1	D2	D2	D3	D3
5	NE	NE	D1	D2	D2	D2	D3	D3	DE
6	NE	D1	D2	D3	D3	D3	DE	DE	DE

AE=全ての攻撃側ユニット除去。

DE=全ての防御側ユニット除去。

A1=全ての攻撃側ユニットは1Hx 退却。

D#=全ての防御側ユニットは#Hx 退却。

NE=影響なし。

X =全ての防御側除去。少くとも同じ戦闘力を攻撃側からも除去。

地形効果表

地形	MP	戦闘への影響
平地	1	なし。
1級道路	1/2	他の地形による。
2級道路	1	他の地形による。
混合地	2	なし。
荒地	3	防御側2倍。
丘陵(Hill)	4	防御側2倍。
山頂(Crest)	歩兵か司令部=4 機械化=進入不可	防御側2倍。 『D1』→『NE』。
道路障害物 (L.0)	+2(独軍のみ)	防御側の米軍3倍。 独軍は他の地形による。 『D1』→『NE』。
町	1	防御側2倍。 『D1』→『NE』。
河川	+2*	河川 HxS 越えのみの。 攻撃で防御側2倍。
陣地	他の地形による	防御側の米軍3倍。 独軍は他の地形による。 『D1』→『NE』。

*=橋梁(道路と河川が交差する場所)では追加MP不要。

レベル1=平地、混合地、荒地。

レベル2=丘陵。

レベル3=山頂。

空爆戦闘結果表

	最初のdr			
	0	1~3	4~5	6
21	NE	NE	NE	D1
回2	NE	NE	D1	D1
目3	NE	NE	D1	D1
の4	NE	D1	D1	D2
dr5	D1	D1	D2	D2
6	D1	D1	D2	D2

NE=影響なし。

D#=次の#ターンの間は移動と攻撃不可。

選択天候表

dr	天候	影響
1,2	好天	移動正常。 空爆と間接射撃可能。
3,4	雨天	移動半減(指揮不通の独軍の半減は1回のみ)。 空爆は1回のみ可能。 間接射撃不可。
5,6	嵐	雨天と同じ。ただし、 空爆不可。 機械化は橋梁でのみ河川の横断可。

前ターンが嵐ならば+1drm。

Pakfront/YSGA 2001年11月例会配布用

脱稿 16, X, 2001

改訂 16, X, 2013

制作 バック1号

