

ANZIO

7th Edition

Basic game with 9 scenarios

**Advanced game incorporating 8
scenarios with many variants, and also
3 additional scenarios
July 1943 to May 1945**

**Combined game Basic/Advanced
1943-45**

A. 目次（2頁と3頁）

B.（4～12頁）基本ルール*

- 1.（4）はじめに
- 2.（4）マップ
 - 2-1 つま先
 - 2-2 踵
 - 2-3 友軍地形
 - 2-4 「占領」定義
- 3.（4）戦闘序列（OOB）
- 4.（4）基本機能
 - 4-1 ゲーム・ターン
 - 4-2 プレイヤー・ターン
- 5.（4）支配地域（ZOC）
 - 5-1 ドイツ軍のZOC
 - 5-2 補給への影響
 - 5-3 移動への影響
 - 5-4 自動的勝利（AV）の影響
 - 5-5 戦闘への影響
- 6.（5）孤立と補給
 - 6-1（5）両陣営に適用可能な条件
 - 6-2（5）ドイツ軍
 - 6-3（5）連合軍
- 7.（5）増援
- 8.（5）スタック価（SP）
- 9.（5）移動
- 10.（6）天候
- 11.（6～8）海上移動
 - 11-1（6）用語の定義
 - 11-2（6）ILユニットによる移動
 - 11-3（6）港湾
 - 11-4（7）BU（後続上陸容量）とCap（補給容量）
 - 11-5（7）水陸両用移動
 - 11-6（7～8）海上撤収（連合軍のみ）
12. 戦闘（8～10）
 - 12-1（8）防御
 - 12-2（8）攻撃
 - 12-3（8～9）戦闘解決
 - 12-4（9）地形
 - 12-5（9）損失への地形の影響
 - 12-6（9）地上攻撃
 - 12-7（9～10）自動的勝利（AV）
 - 12-8（10）突破移動
 - 12-9（10）二次戦闘
13. 補充（10～11）
 - 13-1（10～11）両陣営に適用する条件
 - 13-2（11）連合軍
 - 13-3（11）ドイツ軍
14. 戦力喪失カウンター（ICs）（11～12）
 - 14-1（11）基本的な特性
 - 14-2（11）退却
 - 14-3（11～12）攻撃
 - 14-4（12）非同伴防御
 - 14-5（12）同伴防御
 - 14-6（12）戦闘によって創出されていないICs

C.（12～13）基本ゲーム

- 1.（12）戦闘序列
 - 1-1（12）連合軍
 - 1-2（12）ドイツ軍
- 2.（12）侵攻作戦
 - 2-1（12）ベイタウン
 - 2-2（12）スラップスティック
 - 2-3（12）後続上陸容量の持越し

- 2-4（12）アヴァランチ
- 2-5（12～13）シングル

- 3.（13）制空権
- 4.（13）勝利条件
- 5.（13）振り直し

D.（13～20）基本ゲーム選択ルール

- 1.（13～14）はじめに
- 2.（14）「A」支援砲爆撃（海上&航空）
 - 2-1（14）概括
 - 2-2（14）航空SF
 - 2-3（14）艦砲射撃
 - 2-4（14）戦闘
 - 2-5（14～15）妨害
- 3.（15）装甲
- 4.（15～16）コマンド
- 5.（16）陣地
- 6.（16）米軍又は英軍以外の連合軍ユニット
- 7.（16）山岳ユニット
- 8.（16～17）落下傘部隊
- 9.（17～18）退却オプション
- 10.（18）可変天候
- 11.（18）友軍ヘクス
- 12.（18）ステップ減少孤立
13. 港湾後続上陸容量
14. アヴァランチの遅延
15. 強制的超過スタッキング
- 16.（18～19）強制的超過スタッキング
- 17.（19）連合軍の増援
- 18.（19）侵攻脅威対応
- 19.（19）連合軍の荷揚げ容量
- 20.（19）増援ヴァリエント
- 21.（19）移動の順番
- 22.（19）振り直し
- 23.（19）オプションのカレンダー
- 24.（19～20）プレイヤー・ターン

E.（20～24）シシリー・シナリオ*

- 1.（20）はじめに&ルール
- 2.（20）期間
- 3.（20～21）戦闘序列
- 4.（21）ゲームの開始
- 5.（21）空軍力
- 6.（21～22）連合軍の競争心
- 7.（22）孤立&補給
- 8.（22）ヒトラーの枢軸軍撤収命令
- 9.（22～23）枢軸軍の海上移動
- 10.（23）連合軍の海上移動
- 11.（23）基本ゲームからのその他の変更
- 12.（23）勝利条件
- 13.（23）3人プレイヤー・ゲーム
- 14.（23）振り直しオプション
- 15.（23）戦略
- 16.（23～24）連結ゲーム
- 17.（24）戦略
- 18.（24）謝辞

その他の基本ゲーム・シナリオ

- F.（25頁）トリプル侵攻作戦シナリオ
- G.（25～26頁）シングル作戦
- H.（26～27頁）ダイアデム2人プレイヤー・シナリオ
- I.（27～28頁）ダイアデム複数プレイヤー・シナリオ
- J.（28～29頁）ローマの北への進撃
- K.（29～30頁）ゴシック・ライン・シナリオ

L. (30～44頁) 上級ゲーム (AG)

1. (30) はじめに&ルール
2. (30～31) 基本的なルール
3. (31) シシリー
4. (31) 回数記録表
5. (31～32) 連合軍の戦闘序列
6. (32～35) 枢軸軍の戦闘序列
7. (35) ドイツ軍の連隊分割カウンター
8. (35) イタリアの陣営変更
9. (35～37) イタリア軍
10. (37) 補給
11. (37) 山岳ユニット
12. (38) 不確かな危険
13. (38) コマンド
14. (38) 落下傘部隊
15. (38) 悪天候
16. (38～39) オーヴァーロード作戦
17. (39) 制空権
18. (39) 支援砲撃
19. (39) ストラングル作戦
20. (39～40) 侵攻
21. (40～41) 港湾カウンター
22. (41) メッシーナ海峡
23. (41) スラップスティック作戦
24. (41) アフリカ
25. (41～42) 海上介入
26. (42) 爆破
27. (42～43) 勝利条件
28. (43) 枢軸軍の最大努力
29. (43) 連合軍の最大努力
30. (43～44) 3人プレイヤー・ゲーム
31. (44) 削除されたルール
32. (44) プレイヤー・ターン

M. (44～45) アヴァランチ上級ゲーム・シナリオ

N. (45) 三次侵攻 (シングル) 上級ゲーム・シナリオ

O. (45～46) ダイアデム上級ゲーム・シナリオ

P. (46) 統合ゲーム

Q. (47) 内容物の目録

謝辞

Anzio に興味を持ち続けることは、世界中の多くの人々の助けなしでは不可能だった。全ての方にお礼を述べたいが、誰かを見落としてしまうことは避けられないので、近年最も重要で、誰もが認識している何人かの名前に留める。:

Mark Simonitch 彼の素晴らしいアート・ワークについて。

Mike Scott 彼なしに上級ゲームはなかった。

Bill Scott ホビー熟練者。基本ゲーム・シナリオの対戦者として欠くことができない。

「ミスター・ワグナー」 Bruno Sinagaglio WBC コンヴェンションで、いまでも Anzio をプレイし続けている。

B. 基本ルール [FUNDAMENTAL RULES]

(シナリオは、これらの項目の詳細を変更する)
これらのルールは長いが、二度読むことをお勧めする。:

1. ルールは、しばしば行えることを述べる。これは、他のルールを侵害しないことを意味する。例: ユニットは、河川を越えて退却すると撃破されるが、橋梁を越えて又は河川水源ヘクスを介して退却できる。これは、超過スタックや敵 ZOC 内への退却を認めるのではなく、「そうすることができると言っているのだ」!

2. もしも何かについて述べていなければ、想像してはならない。
例: いくつかの例で、強襲上陸容量の数値はマップ上の%である。これは、補給容量や後続上陸容量に影響しない。なぜならば、そのように述べていないからである。

1. はじめに [INTRODUCTION]

第4版からの重要な変更は、基本ゲームの海上攻撃 (B.12.6)、航空優勢 (C3) と、新たなマップである。第5版 (2007 年) からの重要な変更は、基本ゲーム選択ルールの連携である。

フォン・モルトケ: 「敵と接触して生き残る計画はない。」
オルセン: 「プレイヤーと接触して生き残るルールはない」

2. マップ [THE MAPS]

「Italia」マップが使用される。シシリーを含んでいるマップがマップ A、他方がマップ B である。地形タイプは、マップ上で明確化されている。多くの場所は、ローマ [Rome] のように馴染みの英語名称を持ち、これらのルールで使用される。マップ上の全ての名称はイタリア語である。

2. 1 つま先 [TOE]

カラブリア [Calabria]、半島の「つま先」は、カッサーノ [Cassano] とコゼンツァ [Cosenza] 間の白い点線よりも南の完全な半島ヘクスとして定義される。部分的な南部は、「つま先」ではない。

2. 2 踵 [HEEL]

AA47 南からの AA 縦列と、その南東も全て。

2. 3 友軍地形 [FRIENDLY TERRAIN]

基本ゲームでは、開始時のシシリーは連合国の友軍で、残りは全てドイツ軍。あるヘクスは、たとえ占領の瞬間にユニットが留まらなくても、最後に占めた陣営の友軍となる。プレイヤー諸氏は友軍ヘクスを記録でき、又は常識を使用できる。いかなるユニットも、ヘクスを友軍にできる。

2. 4 占領 [CAPTURED]

占領は、友軍のもので補給下であることを意味する。敵 ZOC 内のヘクスは、結果が実行可能な攻撃 (最低 1 対 4) でない限り、友軍にできない。これは、非合法の移動となる。

3. 戦闘序列 (OB) [ORDER OF BATTLE]

カウンター・シンボルは、各ユニットの特性を説明する。多くのユニットは、複数のカウンターを持ち、その 1 つのみを同時に使用できる。落下傘部隊、コマンド、山岳ユニットは、基本ゲーム (BG) で使用しない能力を持つ。連隊カウンターは、上級ゲーム (AG) とシシリー・シナリオにおける師団の分割カウンターである。

4. 基本機能 [BASIC FUNCTIONS]

ユニットは、その移動ポイント (MP) と各ヘクスに進入するための MP コストに従ってヘクスの数を移動 (9.) でき、しばしば地形 (12.4) によって修正される攻撃と防御の数値に従って戦闘 (12.) を行う。

4. 1 ゲーム・ターン [THE GAME TURNS]

ゲーム・ターンはほぼ一週間で、連合軍の次にドイツ軍の 2 つの

プレイヤー・ターンに分割される。自軍のプレイヤー・ターンであるプレイヤーが活性プレイヤーで、相手側が受動プレイヤーである。

4. 2 プレイヤー・ターン [THE PLAYER TURN]

プレイヤー・ターンは、ドイツ軍について 12 のフェイズ、連合軍について 14 のフェイズを持ち、多くは毎ターン発生しない。選択ルールの使用は、更に多くのフェイズを加える。これは、より精巧なヴァージョンへと変化させることになる。

1. 前のターンに活性化が宣言された港湾が使用可能となる
2. 孤立と補給状態のチェック
3. 増援と／又は補充が使用可能となる
4. 移動、もしも侵攻であると、侵攻地域と活性化の指定を含む
5. 落下傘部隊と／又はコマンドの移動。これらの選択ルールが使用されるとき、しかもユニットがその能力を使用するときのみ適用する。BG では不可。
6. 移動後のスタッキングをチェック
7. 補充を行う
8. 戦闘
9. 継続戦闘の可能性
10. 自軍ターンに所有しているプレイヤーによって、友軍ユニットの任意全滅。このときにのみ可能。
11. 孤立と補給状態のチェック。B.6.1.2 を参照。
12. 最終のスタッキング・チェック
13. 侵攻される必要がない港湾の活性化の宣言
14. 未使用戦術値の防御割当て (選択ルール)

5. 支配地域 (ZOC) [ZONE OF CONTROL]

戦闘力を持つユニットは、ドイツ軍の補充カウンターのごとくたとえ防御力のみであっても、ZOC を持つ。裏返されたカウンター (IC) のごとく戦闘力を持たないユニットは、ZOC を持たない。ZOCs は、ユニットに隣接する全陸上ヘクス内に伸びる。ZOCs は、海上ヘクス内へ又は陸上ヘクスを分割する海上ヘクスサイドを通して伸びない。ZOCs は、友軍のヘクス状態に影響しない。友軍の ZOCs は、友軍ユニットに影響しない。

5. 1 ドイツ軍の ZOC [GERMAN ZOC]

ドイツ軍の ZOC は、連合軍の港湾をその活性ターン中に破壊する。

5. 2 補給への影響 [EFFECT ON SUPPLY]

ZOCs は補給を無効にするが、それ自体によって敵補給源を破壊しない。これらは、敵の補給線を妨害する。

5. 3 移動への影響 [EFFECT ON MOVEMENT]

ZOC を入退出するための追加移動コストはないが、もしもユニットが敵 ZOC 内でターンを開始すると、最初に移動するヘクスがたとえ他の敵ユニットの ZOC 内であっても、又は他の友軍ユニットによって占められていても、敵 ZOC 内へ移動できない。友軍ユニットの存在は、敵の ZOC を無効にしない。敵 ZOC を退出し、敵 ZOC から解放された少なくとも 1 ヘクスが介在し、他のそれへと進入することは認められる。

5. 4 自動的勝利 (AV) の影響 [EFFECT OF AUTOMATIC VICTORY]

もしも攻撃側が AV (12.7) を達成したら、敵の ZOC は直ちに無効となる。そのターンには、他のユニットによって移動は妨げられない。これは、さもなければ不可能な移動を認める。

5. 5 戦闘への影響 [EFFECT ON COMBAT] —重要—

ユニットが移動フェイズ中に敵 ZOC へ進入したとき戦闘が強制されるが、もしもユニットが戦闘後前進で敵 ZOC に進入すると (BTM 突破移動 (12.8) からを含む)、追加の戦闘は任意である (12.9)。敵 ZOC 内への退却を強制されるユニットは、たとえその

ヘクスが友軍ユニットによって占められていても全滅する。

6. 孤立と補給 [ISOLATION AND SUPPLY]

6. 1 両陣営に適用可能な条件 [CONDITIONS APPLICABLE TO BOTH SIDES]

6. 1. 1 各ターンから開始して、活性プレイヤーはどちらかの陣営のユニットが孤立状態かどうか判定する。ユニットは、その位置から自軍補給源*まで少なくとも1ヘクス幅のヘクス・ラインをたどれば孤立状態である。このラインは、非友軍ヘクスを横断できるが、ラインとそれが導かれる補給源の両方が、敵の ZOC 又はユニットから解放されていなければならない。敵 ZOC 内のユニットは、もしもその補給線がこれらの条件を満たせば補給下である。孤立状態又は非補給下状態のユニットは、完全な戦闘と移動の数値を保持し、補充を行うことができる。ユニットは、孤立状態で補給下になり得る。なぜならば、もしもどちらかの陣営のプレイヤー・ターン開始時に補給下であったら、たとえターン中に非補給下状態になっても、そのプレイヤー・ターン中は補給下状態に留まるからである。

* 補給源までラインをたどることができるが、不十分な補給容量のために非補給下状態の連合軍ユニットは、孤立状態と見なされる。

6. 1. 2 補給状態は、ターンの開始時と終了時 (B.4.2) に判定され、ターン中ではない。例：ユニットが攻撃するために孤立位置から移動し、もしも攻撃に成功したら、もはや孤立状態ではないことになる。攻撃に失敗したら、ユニットは退却して孤立状態に留まる。この一時的な移動によっては、再補給下にならない。

6. 1. 3 ユニットの、4連続プレイヤー・ターンの非補給下状態後に全滅する。例：

6. 1. 3. 1 連合軍の10月I週ターン、連合軍ユニットが孤立位置に戦闘後前進したが、ユニットはそのプレイヤー・ターンは補給下である。なぜならば、そのプレイヤー・ターンを補給下で開始したからである。続くドイツ軍ターン中、連合軍ユニットは非補給下状態である。ドイツ軍ターンの終了時、連合軍ユニットは1プレイヤー・ターンの間非補給下状態だったことになる。10月IIターン全体の間、連合軍ユニットは非補給下状態に留まり、合計3プレイヤー・ターンとなる。次の(連合軍)プレイヤー・ターンの終了までに、ユニットは補給状態を回復しなければならず、さもなければその連合軍ターンの終了時、4連続プレイヤー・ターン非補給下状態であったために全滅する。

6. 1. 3. 2 11月I週ターン、ドイツ軍は連合軍の港湾を破壊し、20SPの連合軍ユニットが孤立した。これらはそのプレイヤー・ターンを補給下で開始したので、非補給下状態の最初のプレイヤー・ターンとしてはカウントしない。これらは、再補給下状態になることが可能な、次の連合軍プレイヤー・ターンの開始時にのみ非補給下状態となる。これが、各プレイヤー・ターンの開始時と終了時で補給状態が変化する理由である。いったんユニットが再補給状態になると、以前に非補給下だったことによる影響は継続しない。

6. 2 ドイツ軍 [GERMANS]

マップBの北西、北、北東の友軍端ヘクスは、もしも連合軍ZOCから解放されていたら、無制限な数のドイツ軍ユニットの補給源である。

6. 3 連合軍 [ALLIES]

連合軍は、いずれかの種類(町、都市、侵攻上陸海岸)の活性港湾又は複数港湾に補給をたどらなければならない。港湾と侵攻上陸海岸は、補給源として使用可能な自身の「Cap」補給容量を持つ。「Cap」は、白い数字で示される。例えば、テルモリ [Termoli] 港湾は30SPを補給でき、その侵攻上陸海岸は18を補給できる。シシリー [Sicily] は、港湾カウンターを活性化させることなしで無限

のCapを持つが、イタリア本土の補給源としては使用できない。

6. 3. 1 連合軍は、通常複数の活性港湾を持つ。ユニットは、アクセス可能ないかなる活性港湾(又は複数港湾)も使用できる。

6. 3. 2 連合軍ユニットは、2つの方法で非補給下状態となる。：港湾まで補給線をたどることができないか、又はその補給容量が不十分な場合である。例：連合軍は、テルモリ [Termoli] 侵攻上陸海岸と港湾によって補給される50SPを持ち、合計Capは48である。連合軍は、少なくとも2SPを持つユニット(たち)を非補給下状態として指定しなければならず、この指定は変更できない。指定された非補給下状態のユニット(たち)は、十分な補給容量を持つ他の港湾までラインをたどることによって再補給されなければならない。さもなければテルモリに依存する連合軍OOBから減少させなければならない。

6. 3. 3 侵攻している連合軍は、「強襲上陸容量」(IL)である。これらのユニットは、上陸する最初の自軍ターンに補給を必要としない。

6. 3. 4 海上によって移動する連合軍ユニットは、含まれる港湾の後続上陸容量(BU)によって管理される。重要：これらは、決してCapを超過してBU揚陸できない。BU揚陸は、目的地のCapによってのみ影響を受ける。上記の例(6.3.2)では、連合軍は使用可能な十分なCapを持たないため、水陸両用移動によってテルモリの侵攻上陸海岸又は港湾へユニットを送ることができない。

7. 増援 [REINFORCEMENTS]

回数記録上で使用可能なとき、ドイツ軍はマップBの北西、北、北東の友軍端で、連合軍ZOCでないヘクスから登場する。連合軍はシシリーで開始し、そこから本土へ海上移動できる。増援は、遅延させることができる。

8. スタック値 (SP) [STACKING POINTS]

各ユニットは、完全戦力時に左上に表示されたスタック値を持ち、完全戦力でなければ右上に持つ。各陣営は、地形にかかわらず8SPがスタック(あるヘクス上に一緒に置くこと)でき、活性プレイヤーの移動中を除き、常時適用される。減少したユニットとスタックした補充は、たとえ移動の終了時に取り去られても、スタッキング限度に対してカウントする。ユニットのSPは、たとえ戦力喪失状態(IC)まで減少しても、その戦力によって変更されない。もしもスタックが退却を含むいずれかの状況下で8SPを超過すると、そのプレイヤーによってSPが超過しないよう十分なSPを取り去るか、さもなければ全滅させられる。退却の場合、超過スタッキング・ユニットは、退却の原因となった戦闘の後、直ちに正さなければならない。AV中を除き、敵対するユニット同士はもしも戦闘力を持たなくても決してスタックできない。

9. 移動 [MOVEMENT]

移動は任意だが、全滅を避けるため必要になるかもしれない。プレイヤー諸氏は、カウンター下部に表示された3番目の数字であるMP(移動ポイント)の一部又は全てを使用して、全てのユニット、いくつかを移動させることができる。全く移動させなくてもよい。MPは、他のユニットへ譲渡できず、取っておくことができない。河川(9.2)を除き、MPコストはヘクス内の地形でなく、越えるヘクスサイド内の地形に依存する。移動は、同時でなく順番に行われる。

MP	越えるヘクスサイド
1	平地地形を持つ
2	全荒地地形、ヘクスサイド内の河川、例えばT47-T46は、全荒地地形
1/2	一級道路、その他の地形にかかわらず
1	二級道路、同上

全て*	完全な山岳地 (高アペニン) 又は湿地 (同一に機能)。山岳地への言及は、湿地にも適用する。このようなヘクスサイド (例 f50/G49) の渡河は、コストを変化させない。 *たとえ戦略移動 (下記) を使用していても全 MP s。
禁止	海上 (異なるルールに管理される)、プレイ不能ヘクス。

9. 1 戦略移動 (SM) [STRATEGIC MOVEMENT]

戦略移動は、ユニットに通常の2倍のMPを与える。登場しているドイツユニットは、SMを使用できる。海上によって移動している連合軍ユニットは、そのターンにSMを失う。イタリアの「つま先」内でのSMは、制限される (ベイトOWN [Baytown] C.2.1.1を参照)。敵ZOC内でSMを開始又は終了できるユニットはない。

9. 2 河川移動 [RIVER MOVEMENT]

ユニットは、上記のコストを適用することで、河川を含んでいるヘクスへ進入できる。もしも橋梁又はその河川の河川水源ヘクスから進入していると、その河川に沿って直接移動でき、そのターンにどちらかの岸から退出できる。例：Q25-R24-S24-T23-T24 は、フォーリア [Foglia] 川に沿って直接走っている。ユニットはT24のどちらかの岸でフォーリア川を離れられるが、もしも移動がS24-T24だったら、南岸へ移動したとしてカウントされることになる。橋梁は、マップ上の地形記号に示される。

9. 2. 1 単純化のため、道路の例外を除き、入退出する地点にかかわらず、河川のどちらかの岸の地形特典を受け取ることができる。もしも一方の岸のみに道路があると、例えばアルノ [Arno] 川は、ユニットがアルノ川に沿ってフィレンツェ [Firenze] からピサ [Pisa] まで移動し、同じターンにF23とJ23の間で北岸を退出すると、67二級道路の特典を受け取れない。なぜならば、そこはアルノ川の南岸で、ユニットは北岸から退出するからである。

9. 2. 2 河川からの退出過程で、もしもユニットがその河川へ戻るのであれば、河川又はその河川水源からでなく、あたかもその岸から接近したものと看做す。もしも移動又は戦闘後前進によって防衛側がカラにした河川ヘクスにいずれかの岸から進入すると、次のターンにどちらかの岸から移動で出ていくことができる。橋梁地点では、渡河を遅延させない。ユニットは、戦闘の結果として、河川の対岸ヘクス上の敵がカラにしたヘクスを占めることにより、河川ヘクスから外へ出て、同じターンに接近した対岸ヘクスへ移動できる。

9. 2. 3 あるヘクス内の複数の河川が移動に影響する例：

9. 2. 3. 1 もしもユニットがカッシーノ [Cassino] 近郊のラピド [Rapido] 川に沿って南西に移動し、L51のガリリアーノ [Garigliano] の合流点に達すると、そのターンにL51から隣接する6ヘクスのいずれかに移動を継続できるが、ガリリアーノを横切っているK52は例外である。もしもL51でターンが終了すると、次のターンにいかなる隣接ヘクスへも移動できる。

9. 2. 3. 2 もしもユニットがテヴェレ [Tevere] 川に沿って南へ移動し、J36から他の河川合流点J36へ向かうと、他の河川を越えることになるため、L36を除く6つの隣接ヘクスまでそのターンに移動を継続できる。

10. 天候 [WEATHER]

回数記録表に表示されるごとく、いくつかのターンは「泥濘」[mud]を持ち、以下のようにMPコストを変更する。

- 2MP 平地地形を持つヘクスサイドを越えるために。
- 4MP 全荒地又は山岳地を持つ荒地ヘクスサイドを越えるために

10. 1 他の全てのコストは、変化しない。泥濘は、強襲上陸移動や退却に影響しない。

11. 海上移動 [SEAMOVEMENT]

海上移動は、侵攻上陸、海上撤収、コマンド襲撃 (選択ルールを使用すると)、シンシリー・シナリオのドイツ軍と上級ゲームの7/43が開始されるときに使用可能な唯一のタイプである水陸両用移動から構成される。さもなければ、連合軍のみが使用可能である。潜在的な海上移動を持つ侵攻上陸海岸と都市/町の港湾は、境界線と白字のIL/BU/Capによって示される。海上撤収を除き、全海上移動は十分なBUを持つ活性化港湾で開始しなければならない。

11. 1 用語の定義 [DEFINITION OF TERMS]：

海岸 [Beach]—沿岸の平地地形で、海上との境を持つヘクス。

橋頭堡 [Beachhead]—侵攻上陸海岸内で活性化港湾カウンターを持つ、全ての友軍海岸ヘクス。

強襲上陸容量 (IL) [Initial Lift]—強襲上陸を認められるSPの数。

後続上陸容量 (BU) [Build-Up]—強襲上陸後、ターン毎に友軍橋頭堡と/又は活性化港湾カウンターを持つ都市/町の港湾ヘクスへ揚陸 (到着) と乗船 (出航) 可能なSPの数。例：もしもBUが4であると、1プレイヤー・ターンに4ポイントまでが到着と出航でき、最大8となる。

補給容量 [Capacity] (Cap) —特定の橋頭堡又は活性化港湾カウンターを持つ都市/町から補給できるSPの数。

港湾カウンター [Port Counter]—使用可能であれば、回数記録欄上に表示される。活性化港湾を指定するために使用される。

強襲上陸ユニット [Invading units]—強襲上陸ユニットは、米軍と/又は英軍のみが可能である。完全戦力である必要はない。補充と戦力喪失カウンターは、ILに対してカウントして強襲上陸ができる。

11. 2 ILユニットによる移動 [MOVEMENT BY IL UNITS]

11. 2. 1 ILユニットは、自軍ターンを活性港湾又は複数港湾内で開始しなければならない。BU限度を受ける。これらは、同じ港湾から来る必要はない。その通常MPを使用する代わりに、全てが3MPを持ち、泥濘によって影響を受けず、単一の侵攻上陸海岸内のどこかに揚陸でき、下記で説明するコストで更に任意で移動できる。IL移動は、強襲上陸ユニットの強襲上陸ターンにのみ適用する。

MP—ヘクス又はヘクスサイド

1 最初の海岸ヘクス、選択した単一の侵攻上陸海岸内でなければならない。敵ZOC内も可。12.6も参照。

1 平地地形を持つヘクスサイド

2 平地地形を持たないヘクスサイド。全又は部分荒地、道路を持たない。

1 二級又は一級道路によって横断するヘクスサイド

禁止 山岳地ヘクスサイド。全MPが要求されるため。山岳地と湿地は同じに扱う。

11. 2. 2 戦闘後の移動は、ILを含み全ユニットについて同じなので、山岳地・ヘクスサイドを越えることは、おそらくこのときに発生し得る。

11. 3 港湾 [PORTS]

港湾は、揚陸許容量をあらわす。2つのタイプがある。：テルモリー [Termoli] 侵攻上陸海岸のような、W43〜Y46を含む白いライン間の侵攻上陸海岸と、テルモリー又はナポリ [Napoli] のような、侵攻上陸海岸内にあるか又はない町である。その範囲以外で唯一の違いは、侵攻上陸海岸港湾は強襲上陸によってのみ開設できることである。ソレント [Sorrento] のように、海上にあって白い数字を持たない町は、港湾ではない。

11. 3. 1 活性化 [ACTIVATION]

港湾の活性化には、港湾カウンターが要求される。例：テルモリー [Termoli] 侵攻上陸海岸 (Cap18 BU4) の活性化には、1枚のみ

のカウンターが要求され、テルモリーの町 (Cap30 BU6) を活性化させないが、テルモリーのヘクス (X45) は侵攻上陸海岸の数値で侵攻上陸海岸の一部として使用できる。自軍ターンの終了時、連合軍は活性化を意図する港湾を指定しなければならない。連合軍は、少なくとも侵攻上陸海岸の1ヘクス又は都市/町の場合はそのヘクスが連合軍の友軍で、しかもドイツ軍ZOCから解放されていると、未使用のカウンター数だけ活性化できる。強襲上陸されるヘクス(たち)は、友軍である必要はないが、上陸によって占領され得る。活性化は、連合軍に友軍のヘクスについてのみ適用し、ドイツ軍ZOC内は不可である。港湾は、ドイツ軍ZOC内では活性化できない。活性化されていないヘクスを記録しておくことと便利である。港湾は、活性化のターン中は使用不能である。ドイツ軍がそれを破壊しないとしたり、港湾のBU/Capは次の連合軍ターンから開始して使用可能となる。シシリーの港湾と侵攻上陸海岸は、活性化されてカウンターを必要としない。港湾カウンターの位置は象徴的なものであり、いずれか便利なヘクス内であり。

侵攻ターンには、少なくとも1つの橋頭堡ヘクスが枢軸軍ZOCから解放されていない限り港湾を建設できず(破壊もできない)、それにもかかわらず、港湾カウンターは侵攻を可能にするために使用される。侵攻ユニットは、そのターンに補給を受けるが、次のターンは、他の港湾カウンターを使用しなければならず、使用可能であれば橋頭堡又は都市/町の港湾の活性化を試み、補給なしターンの影響を被ることになる。

11.3.2 破壊 [DESTRUCTION]

連合軍は、いずれかの連合軍ターン終了時に、そう宣言することで港湾を破壊できる。カウンターは、他の港湾が使用可能になるときにのみ再使用できる。活性化港湾カウンターは、1つの場所から他の場所へと移送できない。活性化サイクルは、新たなカウンターが使用可能となるときに繰り返さなければならない。

11.3.2.1 連合軍が活性化を宣言した直後のドイツ軍ターン中、ドイツ軍は侵攻上陸海岸の全港湾ヘクス又は都市/町の港湾ヘクスを自軍ZOC内に持つと、たとえそのヘクス(たち)が連合軍の友軍で留まっても港湾を破壊できる。もしも活性化された侵攻上陸海岸の1ヘクスが連合軍の友軍で留まり、しかもドイツ軍ZOCから解放されていると、ドイツ軍は港湾の破壊に失敗するが、次の連合軍ターンから開始して、そのヘクスのみが活性化港湾になる。

11.3.2.2 ドイツ軍は、ヘクス(たち)を友軍のものにすることによってのみ、活性化港湾を破壊できる。そこに留まる必要はなく、通過するだけでよい。都市/町の港湾については、これは1ヘクスのみである。侵攻上陸海岸については、ドイツ軍は全ヘクスを友軍にしなければならない。もしも1ヘクスのみが連合軍に留まるとしても、侵攻上陸海岸の港湾は活性化で留まり、侵攻上陸海岸内の他のヘクスが再び連合軍の友軍になれば回復できる。侵攻上陸海岸の港湾は、アコーディオンのように収縮でき、もしも1ヘクスが連合軍の友軍に留まると、全てオリジナルのカウンターを使用する。港湾の再確立は、ヘクスが友軍のものとなる瞬間に有効となる。複数ヘクスは、連結している必要はない。ドイツ軍はシシリーに進入できないので、その港湾は破壊できない。これは、シシリー・シナリオ(E項)には適用しない。

11.4 BU(後続上陸容量 [Build-Up]) と Cap(補給容量 [Capacity])

11.4.1 もしも侵攻上陸海岸港湾が活性化され、しかもその中に自身のカウンターを持つ都市/町の港湾もあると、都市/町の港湾は侵攻上陸海岸BUとCAPの全て又は一部を自身のそれと一緒に使用できる。その逆は不可。侵攻上陸海岸港湾ヘクスは、自身のBU/Capのみを使用できる。

11.4.2 米軍と/又は英軍ユニットのみが強襲上陸を行うことができるが、連合軍ユニットはBU/Capを使用できる。

11.4.3 Capは、1つのターンから次のそれへと貯めておけず、Capを超過する連合軍のBUも不可。

11.4.4 未使用のBUは、蓄積できる。例:テルモリー [Termoli] の侵攻上陸海岸と町の港湾は、活性化状態で合計BUは10SPである。連合軍プレイヤー・ターンに使用されなければ、次のターンに20まで使用できる。未使用のポイントは、1ターンのみ蓄積できるが、蓄積されたポイントは次のターンの最初に使用でき、新たなポイントを蓄積することが認められる。使用可能な最大BUは、単一ターンの数値の2倍である。連合軍は、蓄積したBUを記録しなければならない。

11.4.4.1 港湾は活性化されるまでBUを持たず、蓄積されたBUがない状態で開始する。

11.4.5 テルモリー [Termoli] やローマ [Rome] のような長大侵攻上陸海岸は、2つ以上の非連絡部分に分割できる。例:ドイツ軍がテルモリー・侵攻上陸海岸内のヴァスト [Vasto] とY46の間にある。4の侵攻上陸海岸BU(もしも以前のターンから100%蓄積させていたら最大8)は、部分間で分割しなければならないことになる。

11.5 水陸両用移動 [AMPHIBIOUS TRANSFER]

水陸両用移動とは、ドイツ軍ZOC内にはない活性化港湾間の海上移動で、乗船と揚陸を個別にカウントし、両方がBU値の影響を受ける。それぞれ、蓄積した分を含む、使用可能なBU合計まで使用できる。例:テルモリー [Termoli] 町のBUは6である。もしも100%が以前のターンに蓄積されていたら、12SPまでが離れて12SPまでが到着でき、合計24である。これは、ユニットが単にそこから移動しているのではなく、水陸両用移動についてのみ述べており、使用しているユニットはそのターンを港湾内で開始する必要がある。ILユニットは、スタッキング限度を受けて港湾内で開始しなければならない。港湾は、もしも十分なBUが使用可能であれば、輸送のために乗船/揚陸するユニットと、強襲上陸のために揚陸しているILユニットによって使用できる。「港湾」は、港湾カウンターを持つ限り、テルモリー [Termoli] のような町、ナポリ [Napoli] のような都市、モンドラゴネ [Mondragone] のような侵攻上陸海岸が可能である。

11.5.1 陸上移動での水陸両用移動の影響 [EFFECT OF AMPHIBIOUS TRANSFER ON LAND MOVEMENT]

水陸両用移動を使用しているユニットは、戦略移動(SM)を使用できないが、輸送前後に使用可能な完全MPは保持する。移動の海上部分に、MPはかからない。上陸している最初のヘクスのMPコストは、天候又は地形にかかわらず、港湾なので常に1である。

11.6 海上撤収 [EVACUATION] (連合軍のみ)

海上撤収は、BU超過又は戦闘後の海上移動である。これは、ドイツ軍ZOC内外の港湾カウンターを持たない海岸ヘクスから、又はカウンターを持つがドイツ軍ZOC内にある友軍港湾から開始する。カウンターを持たない、ナポリ [Napoli] のような港湾都市又はアンコーナ [Ancona] のような町は、海上撤収について海岸と見なされる。連合軍は、沿岸ヘクスから海上撤収できない。

11.6.1 移動又は戦闘中に海上撤収しているユニットは、いずれかの活性化港湾へ輸送される。もしも連合軍移動フェイズ中に行われたら、SMは認められないが、MPは海上撤収の前後に使用できる。海上撤収によって乗船に使用されるBUはない。揚陸は、目的地のBU値の対象となる。

11.6.2 海上撤収は、ドイツ軍戦闘フェイズにも、条件が認められたときに起こり得る。これらのユニットは、シシリーで揚陸するか、又は上級ゲームをプレイしているときにシシリーが連合軍のものでない場合は、あたかもシシリーのごとく復帰できるマップ外の

アフリカに揚陸しなければならない。

1 1. 6. 3 海上撤収しているユニットは、最初に戦闘損失を被る。その後、たとえステップを持たなくても、海上撤収が起きたときにかかわらず常に ICs となり、IC 状態を持たないユニットは海上撤収できない。すでに ICs のユニットは、海上撤収から更なる損失なしで海上撤収できる。

1 1. 6. 4 自軍ターン終了時、連合軍はそれを行う位置にあるユニットも海上撤収できる。

1 1. 6. 5 海上撤収は、合法的な退却である。

1 2. 戦闘 [COMBAT]

もしもユニットが移動を終了するときに敵 ZOC へ進入又はそこから撤退できなければ、戦闘が発生する。AV (12.7) は、例外である。これは移動中に発生するが、実際の損失は戦闘フェイズに判定される。移動中、プレイヤーは各戦闘へ望むだけ多数のユニットを投入できる。移動が終了したとき、戦闘を解決する。戦闘を解決する順番は、1つの戦闘から次へと決定される。各結果は、次へ進む前に判定しなければならない。各戦闘へのユニット割当は、フェイズが始まる前に決めなければならず変更できないが、攻撃側が1つの戦闘から次へ進む前に、常に戦闘比を任意に減少させることができる。

1 2. 1 防御 [DEFENDING]

一緒にスタックした防御ユニットは、個別ではなく1つの合計防御力のグループとして、一緒に攻撃されなければならない。連合軍の補充カウンターのみは、最後に取り去られて1ステップをカウントしなければならない。他の全ユニットは、ICs (1ステップ) を含み、所有者の望むごとく取り去る。防御力は、カウンター最下部の3桁数字の2番目の数値である。

1 2. 2 攻撃 [ATTACKING]

敵 ZOC 内で自軍ターンを開始している攻撃ユニットは、可能であれば撤退でき、又は留まって戦闘、増援を受けて戦闘、撤退して他の方向から攻撃できる。同じヘクス内の攻撃側は、もしも複数ヘクスの防御側に隣接すると、同じ戦闘で闘う必要はない。あるヘクスの1つ以上の攻撃側は、隣接ヘクスの防御側を攻撃でき、それらとスタックした1つ以上のユニットは他の隣接ヘクスの防御側を攻撃できる。複数ヘクスからのユニットは、もしも全てが隣接すれば1ヘクスの防御側を攻撃できる。ただし、分割したら、攻撃しているユニットはそのZOCs内の全敵ユニットを攻撃しなければならない。攻撃を受けずに留まる隣接防御側はなく、攻撃せずに敵 ZOC 内にいられる友軍ユニットはない。ユニットの攻撃力は、決して戦闘間で分割できない。攻撃側は、フェイズ中に未解決戦闘の戦闘比を任意に減少させることができる。1対4よりも悪い戦闘比は、認められない。もしも少なくとも1対4を達成できなければ、ユニットは敵 ZOC へ進入できず、敵 ZOC から撤退できないか又は1対4を達成することができなければ、自軍移動の終了時に全滅する。ドイツ軍が航空優勢を持つときには、1対5は1対4となつて認められる。二次戦闘が発生しない限り、ユニットは戦闘フェイズ毎に一度のみ攻撃できる。攻撃力は、カウンター最下部の3桁数字の最初の数値である。

1 2. 3 戦闘解決 [COMBAT RESOLUTION]

1 2. 3. 1 戦闘比の判定 [DETERMINATION ODDS]

攻撃力と防御力の比率によって、戦闘を判定する。割り切れない比は、防御側有利に切上げ切捨てる。例えば、18対9から26対9まで＝2対1、27対9＝3対1である。

1 2. 3. 2 結果 [RESULT]

攻撃側の望む順番で、各攻撃についてサイを1つ振り、結果をSRT (ステップ減少表) で調べるにより戦闘を解決する。損失

と／又は退却は、退却している陣営によって最初に行われ、もしも退却がなければ、攻撃側が最初で次に防御側である。各戦闘は、続く戦闘の前に解決される。ユニットが全滅するか又は損失を受けない限り、損失を満たすためにより強力なカウンターを取り去ってOOB カードへ戻し、同じユニットのより弱体なカウンターと置き換える。決して異なるユニットであってはならない。戦闘ユニットの最弱カウンターは、それでも2ステップを持つ。空白面 (IC) に裏返すことで、1ステップを失う。更にもう1つのステップを取り去ると、ユニットは全滅する。両陣営の補充カウンターは、IC ステップを持たないが、表面の補充カウンターを取り去ることによって全滅する (1ステップ損失)。連隊分割カウンターは、シシリー・シナリオを除き、基本ゲームで使用されない。同じユニットからの複数にユニットは、同時にイン・プレイで存在し得ない。

1 2. 3. 3 戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT]

防御側ヘクスへの戦闘後前進は、防御側の全滅又は強制退却によってカラになれば認められる。攻撃力で参加している1つ以上の攻撃側は、直ちにカラのヘクスを占めることができ、さもなければ選択枝を失う。これは、敵 ZOCs 間での直接移動禁止の例外で、さもなければ1ターンの遅延をもたらす、河川や山岳地のサイドを越えることも認める。前進しているユニットは、次に孤立するかもしれないが、もしも自軍ターンを補給下で開始していたら補給下に留まる (6.1.2)。防御側は、たとえ敵 ZOC から撤退できない IC を自軍 ZOC で撃破しても、決して前進できない。重要：もしも前進が敵 ZOC へ進入すると、前進しているユニット (たち) は再び攻撃するか、攻撃なしでそこに留まることができる。この選択は、その戦闘ラウンド終了後に宣言できる。

1 2. 3. 4 全滅後の前進 [ADVANCE AFTER DESTRUCTION]

全滅後の前進は、もしも攻撃力を持つユニット又は ZOC が、移動中に防御力を持たない敵ユニットを自身のZOC内に押しやると、起こり得る。戦闘はないが、損失をもたらしているユニットは、MP を消費することなくカラのヘクスを占めることができる。この前進は、12.3.3のごとく、未来の戦闘の必要性なしに敵 ZOC へ進入でき、又は河川を越えることができる。全滅は、退却している攻撃側又は退却している防御側によっても起こり得るが、攻撃側のみが前進でき、この選択は防御側には決して認められない。

1 2. 3. 5 退却 [RETREATS]

SRT による退却は、退却しているプレイヤーの好みで1又は2ヘクスであり、下記の制限と優先順位に従う。防御側は、別々に退却できる。ユニットは、敵の前線に向かって「前方」へ退却できる。重要：防御側から引き離して通常なら到達できない場所に到着するため、IL ユニットの含み、退却を保証する任意の1対4攻撃を使用できる。1ヘクス退却し、次に退却を開始したヘクスの隣へ戻ることもできる。退却を開始したヘクスへ戻って退却を終了することは認められない。泥濘は、退却に影響しない。敵 ZOC 内への退却を強制されたユニットは、全滅する。スタッキング限度は、退却の終了時にのみ適用する。退却したユニットのみでなく、いかなるユニットも、SP 限度を減少させる必要性のため、所有者によって全滅させることができる。B.4.2 フェイズ 10 を参照。

盤外ヘクスの退却を強制されたユニットは、あたかも増援のごとく復帰し、1ターンを飛ばす。

1 2. 3. 5. 1 所有しているプレイヤーは、もしも通常の退却ルールを容易に履行できれば、たとえその戦闘で創出された ICs であっても、たとえ SRT によって退却が要求されなくても、戦闘に含まれた ICs を任意に退却させることができる。

1 2. 3. 5. 2 退却への地形の影響 [Terrain effects on retreats] :

1 2. 3. 5. 2. 1 海上への退却を強制されたユニットは、海上撤収を除き全滅する。

1 2. 3. 5. 2. 2 もしも移動又は戦闘の結果として、ユニッ

トが隣接ヘクスからその河川の一部又は河川水源ではない河川ヘクスへと移動したら、ユニットはその河川水源へ又は接近した岸へ、その河川に沿ってのみ退却できる。さもなければ、河川を越えて退却していることになって全滅の結果となる。

例外：

- A. 橋梁を越えての退却は認められる。
- B. 河川ヘクスからその河川の河川水源ヘクスへ退却して停止するか、又は他の許可ヘクスへ継続することは認められる。
- C. 河川の河川水源ヘクスからその河川の隣接ヘクスへと退却して停止するか、又はいずれかの容易な方向へ継続することは認められる。
- D. 河川ヘクスから退却しているユニットがそのターンに移動していないか、又はその河川のヘクス上のみを移動したか、又は河川に接近した最後のヘクスがその河川水源ヘクスであれば、ユニットは渡ることなしに河川のいずれかの岸へ退却するか、又はそれに沿って退却できる。

12.3.5.2.3 ユニットの、唯一の変更可能な経路が直ちに全滅を意味しない限り、山岳地（高アペニン）ヘクスサイドを越えて退却できない。このようなサイドを越えて退却しているユニットは、停止しなければならない。2番目のヘクスに退却できない。もしもユニットが1ヘクス退却し、使用可能な2番目のヘクスサイドが山岳地であると、停止しなければならない。最初のヘクスのみ退却できる。

12.3.5.2.4 二次戦闘のため、ユニットは戦闘フェイズ毎に複数回退却し得る。ユニットが河川を越えたかどうかを判定するため、このような全ての退却が一緒であると見なされる例外として、続く各退却は新たな退却と見なされる。例えば、ユニットは上記で述べたごとく山岳地を通過して退却し、次に続く退却で更にこのサイドを退却できる。

12.3.5.2.5 平地と荒地の地形はお退却に影響せず、もしも存在しなかったら適用可能な制限なしで河川や山岳地を越えることを認める道路も同様。

12.4 地形 [TERRAIN]

地形は、防御力を2倍又は3倍にし、攻撃力又は両方を半減し得る。

12.4.1 都市、町、河川水源、橋梁は、戦闘比に影響しない。ヘクス内の他の地形を参照する。イタリア戦役中、大都市での戦闘はほとんど起きなかった。

12.4.2 丘陵の防御側は、たとえ攻撃側が丘陵にあっても2倍になる。

12.4.3 河川 [RIVERS]

もしも全ての攻撃側が河川上にあり、防御側が同じ河川を含んでいるヘクス内になければ、防御側は2倍になる。攻撃側の1つでも河川上にいなければ、防御特典は失われる。

12.4.3.1 もしも12.4.2（丘陵）と12.4.3（河川）の両方が適用されると、防御側は3倍になる。

12.4.3.2 もしも攻撃側が河川ヘクス上にあり、防御側も同じ河川のヘクス上にあると、防御側は2倍にならない。例：攻撃側がS25、T24、防御側がS24では、2倍にならない。ヘクスは隣接している必要はない。もしも攻撃側と防御側の両者が異なる河川の河川ヘクス上にあると、防御側は2倍になる。例：フィウミチーノ [Fiumicino] とオスティア [Ostia] の攻撃側、リード・ディ・ローマ [Lido di Roma] の防御側は2倍になる。

12.4.3.3 もしも攻撃側と防御側の両者が同じ河川上にあり、単一ヘクス内に2本の河川がある場合、攻撃側が他の河川上にもあって防御側がそうではないと、防御側は2倍になる。例：サングロ [Sangro] 川上のU43に防御側、やはりサングロ川上のT44に攻撃側。U43内ではない他の河川上でもあるので2倍になる。

12.4.4 山岳地 [HIGHAPENNINE]

湿地は、山岳地と同じに扱う。山岳地ヘクスサイドを通過して攻撃していると、攻撃力は半減する。端数は切り捨てない。例えば、5攻撃力のユニットが山岳地ヘクスサイドを通過して攻撃していると、2と1/2攻撃力を持つことになる。もしもユニットが山岳地ヘクスサイド背後の防御側を攻撃し、1つ以上のユニットがそうでなければ、攻撃力は半減しない。代わりに、山岳地防御側の防御力は2倍になる。もしも他の地形のためすでに2倍又は3倍であつたら、やはり2倍になる。

12.5 損失への地形の影響 [TERRAIN EFFECTS ON LOSSES]

もしも戦闘で少なくとも1つの防御側の防御力が地形のために倍化されると、攻撃側の損失はSRT上に表示された数字の2倍になり、決して3倍にされない。山岳地ヘクスサイド自体は、上記で説明した（12.4.4）防御側が2倍になるときでさえ、決して攻撃側の損失を2倍にしない。

12.6 海上攻撃 [SEAATTACK]

侵攻上陸の一部として、ILユニットは侵攻上陸可能な敵ヘクスを海上攻撃できる。陸上から支援されない限り（12.6.2）、1つの攻撃に8SPまで参加できる。参加しているユニットは、ILルールに従わなければならない。一時的に、防御側の隣の海上にユニットを置き、その位置は象徴的なものである。ZOCは、海上から陸上へ伸びず、逆もまた同様である。

12.6.1 海上から攻撃しているユニットの攻撃力は、半減する。このような数値を組み合わせることができ、山岳地ヘクスサイドを通過しての攻撃と同様に端数は残す。このような攻撃では、2倍にならない防御側に対して損失は2倍にならない。

12.6.2 海上攻撃は、陸上によって移動したか又はILを介して上陸しているかどうかにかかわらず、陸上基本の他の攻撃と組み合わせることができる。防御側が陸上攻撃に対して持ついかなる地形特典も留まる。海上攻撃によって無効にされない。損失は、海上攻撃を行っているユニットから最初に受けなければならない。

12.6.3 攻撃の終了時、防御側のヘクスを占めていない海上から攻撃しているユニットは、ICとなって海上撤収ができる。

12.6.4 海上から攻撃しているユニットは、防御側がカラにしたヘクス内に前進できるが、突破移動を達成していない限りそれ以上移動できない。海上の攻撃側は、二次戦闘に従事できる。

12.7 自動的勝利 (AV) [AUTOMATIC VICTORY]

自動的勝利は、2タイプの圧倒的な攻撃である。：

12.7.1 攻撃側は、防御側に対して少なくとも7対1を持つ。防御側は、たとえSRTがその全ステップ損失を要求しなくても全滅する。

12.7.2 攻撃側は、補充を含む防御側ヘクスの全ステップを全滅させる。奇妙なAVが起こり得るが、ここにいくつかの例を挙げる。：

12.7.2.1 7対1よりも低い戦闘比でも、少数のステップを持つ防御側を全滅させることができる。例えば、4対1の攻撃は1ステップのみの、6対1では2ステップの防御側を全滅させるので、両者はAVsである。

12.7.2.2 5対1の攻撃は、退却を保証する。もしも防御側が退却できなければ、全滅してAVの結果となる。AVは、戦闘前の移動フェイズ中に発生するが、実際の結果を判定するためのサイ振りは戦闘中に発生する。もしも退却が非参加ユニットによって妨害されると、これらはその移動を妨害地点で終了しなければならない。海上撤退は、この方法によってAVを避けるための合法的退却である。

12.7.2.3 防御側を戦力喪失カウンターに減少させる攻撃は、もしもそのカウンターが全滅を回避するために退却できればAVではない。もしも退却できなければ、AVになる。

12.7.3 いったんAVが確立されると、防御側は戦闘フェイズになるまで留まるが、機能上は全滅する。そのZOCはもはや存在しない。AVに参加しなかったユニットは、たとえSMを使用しても、あたかもAVされた防御側が存在しなかったごとく移動できる。AVが確立された後、おそらく戦闘比を増加させるために、他のユニットを同じ攻撃に組み込むことができるが、AVを受けた防御側に元々もたらされた地形特典を無効にできない。他のユニットは、AVを受けた防御側のヘクスから他の防御側を攻撃することさえできる。

12.7.3.1 もしも活性プレイヤーのユニットがAVを受けた防御側とスタックすると、後者のSPは無視される。

12.7.4 移動フェイズが終了したとき、活性プレイヤーの望む順番でAV戦闘が振られる。AVを受けた防御側は、たとえSRTが全ステップ損失の結果でなくても、常に全滅する。

12.8 突破移動 [BREAKTHROUGH MOVEMENT] (BTM)

2つの方法で発生する。:

12.8.1 SRTが、防御側が持つよりも多くのステップ損失を要求すると、超過した損失はMPに変換する。各未消化ステップ=2MPである。例:SRT=5ステップ損失。防御側は2ステップを持つため、不足の3×2=6が攻撃側に与えられる。BTMは、単独又はスタックしたドイツ軍野戦補充[ersatz]の全滅によって起こり得るが、単独の連合軍補充では起きない。

12.8.2 単独ICの全滅は、ユニットの退却によって全滅するゼロの場合でない限り、2MPのBTMを創出する。防御力を持つユニットとスタックした連合軍の補充は、最後に取り去られる。ICsはいずれかの順番。B.14.4も参照。

12.8.3 もしも戦闘結果がBTMになると、防御側がカラにしたヘクス内へ攻撃側が前進した後になるまで、取り去ることができない。もしも前進しないか、又は前進して敵ZOCに進入すると、後者の場合に前進ユニットが別のAVを達成できない限り、BTMは失われる。BTMは、次の戦闘へ進む前に行われる。前進しているユニットは、たとえまだ攻撃されていないユニットのZOCに進入しても未解決の戦闘に参加できないが、前進は退却を遮断でき、おそらくAVの確立は未解決の戦闘に影響を与える。BTMを持つユニットは、防御側がカラにしたヘクス内で一時的に超過スタックできるが、BTMの終了時にはスタッキング限度を適用する。

12.8.4 BTMは、通常地形ルールを持つ新たな移動フェイズのごとく扱われる。1つの敵ZOCから他のそれへと直接通過することは通常に禁じられ、敵ZOCを通過してカラのヘクス内への前進とは異なる。泥濘は、平地と荒地地形のBTM MPコストを2倍にさせる。SMは認められない。

例外:

MP 地形

1 道路を持つヘクスサイド。一級か二級かは泥濘によって影響されない。

全て 山岳地ヘクスサイド。ただし、8MPを持つ場合。それ未満では越えられない。もしもMPコスト・フリーの1ヘクス前進が、BTMで山岳地サイドを越える前であると、少なくとも8MPBTMで越えることができる。泥濘は、この8MPのコストに影響しない。

12.9 二次戦闘 [SECOND COMBAT]

防御側のヘクスがカラになる戦闘の後、勝利したプレイヤーは直ちに以下について決定しなければならない。

12.9.1 前進しない。この場合、二次戦闘は不可能。

12.9.2 前進。おそらく、BTMによって増加する。

12.9.2.1 もしも攻撃側が前進したら、その戦闘フェイズの終了時に、2つの選択肢を持つ。

12.9.2.1.1

たとえ敵ユニットのZOC内であっても、そのプレイヤー・ターンは再度聞かないことを決定できる。選択肢は、前進が防御側のカラにしたヘクスへのみ、又はBTMを使用してそれ以上の前進であっても適用する。

12.9.2.1.2 二次戦闘フェイズに再び攻撃することを選択する。

12.9.3 二次(又は多次)戦闘では、攻撃されるユニットのZOC内へ前進した全ユニットは、戦闘に参加しなければならない。もしも複数の攻撃側と防御側が参加すると、戦闘は最初の戦闘と同様通常に分割できる。前進した他のユニットは、いかなる二次戦闘にも参加しない他の防御側ユニットのZOCに進入したか、又は敵ZOCに進入していない場合にのみ、攻撃する必要はない。重要:二次/多次戦闘は、最初のラウンドの戦闘と同じである(B.12を参照)。ただし、前進しなかったユニットは、たとえ前進を行った他の友軍ユニットによって攻撃される敵ユニットのZOC内であっても攻撃できない。前進を行っているユニットのみが、二次戦闘に参加することになる。

12.9.4 防御側は、もしも複数の戦闘フェイズがあると、複数回聞かなければならないことがある。最初の戦闘はいかなる二次戦闘の前に全て解決されなければならない。二次戦闘はいかなる三次戦闘の前に、四次戦闘は...等である。状況が認めたら、望むだけ多くの戦闘フェイズが起こり得る。

13. 補充 [REPLACEMENTS]

13.1 両陣営に適用する条件 [CONDITIONS APPLICABLE TO BOTH SIDES]

戦闘は、ユニットの戦力を減少させる結果となり得る。もしも生き残ると、元のカウンターは同じユニットのより弱体な段階のカウンターに置き換えられて損失を反映させるか、又は裏返されて戦力喪失状態になる(IC)。表面がユニットの最弱段階である場合にのみ、裏返することができる。弱体なユニットと補充カウンターを統合することで、戦力を回復することができる。両陣営は補充を持って開始し、回数記録欄に表示されたごとく更に得ることができる。これらは、増援ではない。

13.1.2 各補充は、1ステップの戦力を増加させる。使用済みの補充は、再使用のためにマップから取り去られる。これらは、使用又は損失の後に復帰する唯一のユニットである。

13.1.3 補充を受けているユニットは、少なくとも敵から3ヘクス離れて（敵が占めない2ヘクスが介在する）、補充カウンターとスタックして移動を終了しなければならない。減少状態のユニットとその補充は、一緒に移動する必要はない。移動の終了時、補充をマップ外 OOB へ戻し、減少状態ユニットを次に強力なステップと置き換える。もしも IC が補充を受けると、それは取り去られず表面に返される。いくつかのユニットは、1枚の表面カウンターののみを持ち、IC 状態を持たない。孤立状態のユニットは、補充と統合できる。使用済の補充カウンターは、OOBに返される。

13.1.4 補充のスタック価は1で、使用前にスタッキング限度に対してカウントする。補充を受けるのは任意なので、補充は統合することなく他のユニットとスタックできる。

13.1.5 ユニットの SRT によって要求されるだけ多くのステップを失うが、決してターン毎に1ステップを超えて回復できず、最強戦力カウンターを超えて強力になれない。

13.1.6 補充は、たとえ全てのカウンターがイン・プレイでなくても、登場を遅延させるために取っておくことができる。もしも全てがイン・プレイであると、補充はカウンターが使用可能となる後のターンに登場するために取っておくことができる。蓄積された補充は、ユニットを再建できない。実際にイン・プレイのカウンターを使用しなければならない。

13.1.7 全滅したユニットは、補充で復活できない。

13.1.8 補充は、IC を持たない。

13.2 連合軍 [ALLIES]

連合軍は、6つのカウンターで開始する。追加の補充については、OOB を参照。シシリー・シナリオでは、アフリカで開始する。基本ゲームでは、シシリーである。これらは、水陸両用移動ルールに従って登場する。これらは、国籍にかかわらず、いずれかの減少状態の連合軍ユニットに使用される。これらは、強襲上陸でき、強襲上陸中に減少状態ユニットを補充できる。

13.2.1 連合軍の補充は、決してドイツ軍 ZOC 内へ進入できず、そこに留まれない。ドイツ軍ターンの終了時、もしも防御力を持つユニットとスタックしてドイツ軍 ZOC 内にあると、これらは攻撃できないので、次の移動フェイズに撤退しなければならない。もしも撤退できなければ、全滅する。もしも上記に縛られなければ、直ちに退却しなければならない。友軍又は敵の戦闘フェイズ終了時、防御力を持たないユニットは、すでに退却していなければ任意に退却できる。戦闘フェイズ毎に、一度のみの退却が認められる。

13.2.2 連合軍の補充は ZOC を持たないので、敵の CIs を全滅させることができず、たとえ戦闘力を持たない敵ユニットであっても、その移動を妨害することができない。

13.2.3 損失を受けなければならないユニットとスタックした連合軍の補充は、最後にのみ損失として受けることができる。ICs を含む他のカウンターは、最初に受けなければならない。

13.3 ドイツ軍 [GERMANS]

基本ゲームのドイツ軍は、ヴィテルボ [Viterbo] の4補充で開始し、回数記録表に表示された可変する数の補充を、自軍の補給から孤立しておらず、連合軍 ZOC 内にない、いずれかの友軍大都市内に得る。そこから、通常ルールの下に SM で移動できる。シシリー・シナリオについては、そのルールを参照。

13.3.1 「野戦補充」[“ersatz”] と呼ばれる、3装甲と6歩兵がある。装甲はいかなるユニットも再建でき、歩兵はカウンター・シンボルによって表示された「純」装甲を除き、装甲擲弾兵を含む

全てのユニットを再建する。装甲野戦補充のみが、「純」装甲を再建できる。ドイツ軍が1補充を得るときは歩兵である。2補充のときは、2番目は装甲でなければならない。もしも全ての装甲がイン・プレイで、歩兵野戦補充が使用可能であっても、これらを受けることはできない。超過の装甲は、カウンターが使用可能となるまで取っておかれる。

13.3.2 野戦補充は、1の防御力を持つ。連合軍の補充や ICs と異なり、これらは戦闘ユニットのごとく単独で防御でき、ステップを失わなければならない、ドイツ軍プレイヤーの望む順番で受けることができる。これらは、最初にステップ損失を受ける必要はないが、それは可能である。

13.3.3 野戦補充は、攻撃力を持たないので、攻撃することは認められず、防御力を持つ敵ユニットの ZOC へ進入することができない。SM を妨害することを除き、連合軍の ICs 又は補充に影響を持たない。もしも攻撃の状況から撤退できなければ、代わりに全滅する。

13.3.4 野戦補充は ZOC を持ち、ヘクスを友軍にできるので、その ZOC によって港湾を活性化の最初のターンに、又は建設後に港湾ヘクスを友軍のものにすることによって港湾を破壊できる。

14. 戦力喪失カウンター (ICs) [INVERTED COUNTERS]

14.1 基本的な特性 [BASIC CHARACTERISTICS]

基本ゲームの全ユニットは、補充、IC 形態を持たない、最弱カウンターの裏返された（空白）面のみの戦闘ユニットのいずれかである。もしも IC が1ステップを失い取り去られなければならないと、ユニットは全滅してゲームから取り去られる。ICs は、孤立を受け、ユニットのごとく補給を必要とする。これらは、強襲上陸を行うことができる。これらは、カウンター表面上の元の MP と SP を保持する。ICs は ZOC を持たないが、ヘクスを友軍のものにできる。

14.2 退却 [RETREATING]

IC が創出されるときは、それを創出した戦闘のために退却することを強制されていなければ、任意に退却できる。ユニットは、所有しているプレイヤーによって任意に全滅させることができるが、ICs は任意に創出できない。

14.2.1 攻撃側のヘクスがカラであるとき、隣接する防御側は決して前進できない。

14.2.2 防御側のヘクスがカラであるとき、隣接する攻撃側で攻撃力を持つものは通常ルールの下で前進できる。IC は、防御側と見なされる。

14.3 攻撃 [ATTACKING]

ICs を含む、攻撃力を欠いているユニットは、たとえ攻撃力を持つユニットによって伴われていても、決して敵 ZOC に進入できない。もしも IC が攻撃しなければならないスタックから撤退できなければ、攻撃の前に全滅する。ICs は、たとえ他の ICs であっても、他のユニットを全滅させることができない。もしも IC が敵の IC に隣接すると、どちらのユニットも ZOC を持たないので何も起きない。これらはスタックできない。IC は、戦闘で他のユニットの前後に、ステップ損失として取り去ることができる。攻撃していると、これはもしも IC になる前にユニットが攻撃したら起こり得る。なぜならば、ICs は敵 ZOC に進入できないからである。ICs は、ZOC を持つユニットとスタックしていない限り、敵 ZOC 内に留まることができず、撤退しなければならないか、又はスタックが攻撃しなければならないか全滅する。

14.3.1 もしも攻撃しているスタックが、全ての ICs を持つて敵 ZOC 内で戦闘を完了し、少なくとも隣接している敵ユニットの1つが攻撃又は防御力を持つと、非防護 ICs は直ちに退却しな

ればならず、さもなければ全滅する。防御側は決して前進できないので、防御側はカラのヘクス内に前進できない。もしも防御力を持つユニットが IC とスタックしていると、攻撃することが認められないので、IC は次の自軍移動フェイズに撤退しなければならない。

1 4. 3. 2 ドイツ軍の ICs は、港湾ヘクス（たち）を友軍にすることによってのみ、港湾を破壊できる。

1 4. 4 非同伴防御 [DEFENDING UNACCOMPANIED]

防御力を持つユニットによって伴われていない ICs は、たとえ攻撃力を持たない敵 ZOC でさえ全滅させられる。ユニットを全滅させるには、通過するか隣接させることのみが必要で、いかなる MP も失わず、戦略移動できる。もしも全滅させたユニットが戦闘後前進しているか退却している攻撃側であると、カラのヘクスを占めることができる。もしも防御側として退却していると、やはり非同伴 IC を全滅させることができるが、カラのヘクスを占めない。

1 4. 4. 1 カラのヘクスを占めることができるが BTM を持たない、退却しているユニットによって行われたのでない限り、非同伴 IC の破壊 = 2 MP BTM である。もしもスタック内で全滅したら、IC はいかなる順番で受けることもでき、1 ステップとしてカウントする。

1 4. 5 同伴防御 [DEFENDING ACCOMPANIED]

防御力を持つユニットによって伴われた防御側への攻撃は、SRT によって解決される。ICs は、所有しているプレイヤーによって、望む順番でステップ損失を受けることができる。

1 4. 6 戦闘によって創出されていない ICs [ICs NOT CREATED BY COMBAT]

落下傘部隊又はコマンドが使用される時（基本ゲームは不可）、ICs は戦闘ではなく降下の危険又は襲撃によって創出され得る。これらの ICs は、任意に退却する選択肢を持たない。これらは、もしもルールが認めたら、常に海上撤収できる。

C. 基本ゲーム [BASIC GAME]

1. 戦闘序列 [ORDER OF BATTLE]

1. 1 連合軍 [ALLIED]

連合軍ユニットは、自軍戦闘序列に表示されたごとく到着する。これらは、カウンターの必要なしで活性化された、シシリー [Sicily] のいずれかの港湾（たち）内で開始する。9 月 II 週に、2 つの港湾カウンターを獲得する。9 月 II 週から開始して、ターン毎に 2 補充も獲得する。11 月 I 週、更に 2 つの港湾カウンターを獲得する。ペイタウンとスラップスティック (C.2.1-2.2) にのみ使用可能な、2 つの港湾カウンターも獲得する。

1. 2 ドイツ軍 [GERMAN]

ドイツ軍ユニットは自軍戦闘序列上に表示され、それらが配置される場所又は登場する時期も表示される。受け取られる補充の数が指定される。増援は、表示された時期に、連合軍 ZOC 内でないいずれかの補給源ヘクスへ到着する。登場ヘクスは MP に対してカウントし、適用可能であれば道路移動率で登場する。登場している補充と増援は、通常のルールに従って SM を使用できる。

2. 侵攻作戦 [INVASION]

2. 1 ペイタウン [BAYTOWN]

ペイタウンは、「つま先」部分への侵攻作戦の暗号名である。1943 年 9 月 I 週、連合軍はレッジョ・ディ・カラブリア [Reggio di Calabria] に 8 SP まで置くことができ、IL ルール (B.11.2) に従って 3 MP を持つ。このターンは、どちらの陣営によっても他の活動を認められず、補充はない。いかなる連合軍ユニットも使用できる。レッジョ [Reggio] は、活性化のターンを必要とせず、直ちに機能状態となる。*この港湾カウンターは、ペイタウンのためにのみ使用できる。

2. 1. 1 カラブリアの爆破 [DEMOLITIONS in Calabria] (「つま先」 B.2.1)。ドイツ軍の選択—

ここから開始する連合軍の移動を妨害するため、いずれかの連合軍ターン開始時に宣言可能。これを行うとき、つま先に進入している連合軍ユニットが、自軍ターンを完全にコゼンツァ [Cosenza] からカッサーノ [Cassano] までの「初期ドイツ軍配置の南部限度」ラインの北で終了するまで、自軍移動フェイズのいずれかの部分をつま先内で移動するどちらの陣営のユニットも通常の SM を使用できない。この条件が満たされた次のプレイヤー・ターンに、爆破は修理され、通常の SM ルールを適用する。この制限は、ターラント [Taranto] の西を北/南に走っているラインに適用しない。

2. 2 スラップスティック [SLAPSTICK]

スラップスティックは、ターラント [Taranto] への侵攻作戦の暗号名である。1943 年 9 月 II 週、連合軍はターラントに 4 SP まで置くことができ、IL ルール (B.11.2) に従って 3 MP を持つ。ターラント港湾を使用するためには、活性化を必要としない。*この港湾カウンターは、スラップスティックのためにのみ使用できる。米軍と英軍以外のいずれかのユニットを使用できる。侵攻上陸海岸ではなく、ターラント港湾のみが開設される。侵攻上陸海岸は、通常の手順に従って個別のカウンターが要求されることになる（最初のターンに活性化、2 番目のターンに使用可能）。

2. 3 *後続上陸容量の持越し [BUILD-UP CARRY-OVER]

これらの港湾は無傷で捕獲されたので、そのターンについては完全 BU を持ち、未使用分は次のターンに持ち越すことができる。これらは、貯めていた BU を持たない。

2. 4 アヴァランチ [AVALANCHE]

アヴァランチは、主要なイタリア侵攻作戦の暗号名である。1943 年 9 月 II 週、連合軍はローマ [Rome] の南で西岸のいずれかの侵攻上陸海岸、又はリミニ [Rimini] を除く東岸のいずれかの侵攻上陸海岸に侵攻しなければならない。連合軍は、侵攻した上陸海岸を活性化させるために 1 つの港湾カウンターを使用しなければならない。自軍 IL ユニットによって友軍にした都市又は町の港湾を開設するために 2 番目の使用可能なカウンターを使用でき、又は後に上陸によって占領された港湾や侵攻上陸海岸を活性化するために取っておくことができる。ペイタウンやスラップスティックと異なり、米軍と/又は英軍ユニットのみを使用できる。

2. 4. 1 ドイツ軍の対応 [GERMAN REACTION]

1943 年 9 月 I 週のドイツ軍ターンはないが、9 月 II 週にドイツ軍ユニットはシシリー以外のマップ上のどこでも移動できる。

2. 5 シングル [SINGLE]

シングルは、43 年 10 月 IV 週の後に発生し得る、連合軍の二次本土侵攻の暗号名である。連合軍は、再び侵攻しないことを選択できる。1943 年 11 月 I 週、連合軍は追加の 2 つの港湾カウンターを獲得し、1 つを取っておいたかも知れない (C.2.3)。ペイタウンやスラップスティックと異なり、米軍と/英軍ユニットのみを使用できる。

2. 5. 1 認められる侵攻上陸海岸 [PERMISSIBLE INVASION ZONES]

認められる侵攻上陸海岸は C.2.3 と同じで、ローマ [Rome] 侵攻上陸海岸が加えられる。ローマの北とペスカーラ [Pescara] の侵攻上陸海岸には、侵攻できない。

2. 5. 1. 1 連合軍は、もしも港湾カウンターを持つと、友軍にできるいかなる都市又は町（侵攻上陸海岸ではない）も開設できる。例：チビタベッキア [Civitavecchia]。

2. 5. 1. 2 連合軍は、すでに活性化されているローマ [Rome] やテルモリー [Termoli] のような長い侵攻上陸海岸に侵攻できるか

もしないが、ドイツ軍が確保している部分に侵攻するためには別の港湾カウンターを使用しなければならないことになる。

2. 5. 1. 2. 1 2つの港湾カウンターの使用は、BU/Capを増加させない。

2. 5. 2 ILユニットは、シシリー [Sicily] 又は活性化港湾内で開始する。ILの75%のみが認められ、端数は切り上げる。例えば、アヴァランチの一部として、ペスカーラ [Pescara] の侵攻上陸海岸へ14SPが侵攻できるが、シングルでは11である(14の75%=10と1/2=11)。IL移動は、常にB.11.2に従う。

2. 5. 3 ドイツ軍の対応 [GERMAN REACTION]

シングルへの対応で登場する増援は、ドイツ軍の戦闘序列上にある。

3. 制空権 [AIR SUPERIORITY]

ピサ [Pisa]、フォッジャ [Foggia]、ナポリ [Napoli]、3つのローマ [Rome] ヘクスのいずれか1つは、航空基地と見なされ、シンボルによって表示される。連合軍がこれらのヘクスの1つを友軍のものにするまで、その航空支援はシシリー [Sicily] から来て、マップ上に表示された「航空支援範囲」[Air Cover Radius] を超えて伸びない。このラインより完全に北/北東のヘクスにあるドイツ軍ユニットは、たとえ攻撃されている全て又は一部のユニットがラインの南であっても、SRT上で1コラム高い攻撃を行う。攻撃が制空権を持つためには、規模にかかわらず、少なくとも参加しているドイツユニットの半数が制空権を持たなければならない。1対5は1対4となり、6対1は7対1AVとなる。

3. 1 連合軍が航空基地を友軍のものにした完全なゲーム・ターンの後から開始して、ドイツ軍の優位性は失われる。例：連合軍が9月II週にナポリ [Napoli] を占領する。ドイツ軍は、自軍9月II週ターンに制空権を持ち、それを回復しないと仮定すると、1943年III週ターンから開始して直ちに失う。

3. 2 ドイツ軍は、全航空基地を友軍のものにする/持つことにより、直ちに制空権を回復する。例：9月III週ターンの最初の攻撃で、連合軍によって唯一占領された航空基地ナポリをドイツ軍が奪回する。効果は直ちに有効で、続く攻撃で制空権からの優位性を受けことになる。航空基地を奪回する攻撃への優位性は、たとえAVだったとしてもない。

3. 3 例外 [EXCEPTIONS]

3. 3. 1 泥濘ターン中、制空権はない。

3. 3. 2 ブリムストーンとファイアブランド [BRIMSTONE and FIREBRAND]

ブリムストーンとファイアブランドは、それぞれサルディニア [Sardinia] とコルシカ [Corsica] 侵攻の暗号名で、連合軍の1943年10月II週ターンに開始するため、たとえ本土の航空基地を友軍のものにしていなくても、シシリーの航空支援に加えて、これらの島々からの支援のために、連合軍はM列(含む)の西の全ヘクスの制空権を獲得する。

3. 3. 2. 1 もしもドイツ軍がいまだに本土の全航空基地を保持していると、M列の東とマップ上のシシリー範囲の北/北東の制空権は留まる。

3. 4 連合軍は、制空権を持つときに、いかなる戦闘比の優位性も獲得しない。変更はドイツ軍のみに影響する。

4. 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

サレルノ [Salerno]、フォッジャ [Foggia]、ナポリ [Napoli]、テラキナ [Terracina]、ペスカーラ [Pescara]、アンツィオ [Anzio]、3つ

のローマ [Rome] ヘクスの1つ以上は、勝利ヘクス都市又は町である。ゲームは、1943年12月IV週のドイツ軍ターンの後に終了する。もしも連合軍がこれらの9ヘクスのいずれか5つを友軍のもので補給下に持つと、勝利する。いかなる1つのローマ・ヘクスも、1ポイントとしてカウントし、複数の場合も1としてカウントする。勝利ヘクスはドイツ軍 ZOC 内でもよいが、友軍の補給下のものが連合軍の勝利条件にカウントされることになる。

4. 1 非活性化港湾は、補給源ヘラインをたどれない限り補給下ではない。この理由において、12月IV週の侵攻は、連合軍が勝利することに失敗し得る。例：連合軍は12月IV週に侵攻し、アンツィオ [Anzio] と1ローマ [Rome] ヘクスを占領するが、活性化港湾まで補給線が開かれていない。アンツィオとローマは、最終のドイツ軍ターン中に補給路が開かれていることを認められない限り、ゲームの終了時に補給下にならないため、勝利ヘクスとしてカウントしないことになる。

4. 2 もしも連合軍が自軍の勝利条件を満たすことに失敗し、ゲームの終了時にドイツ軍が自軍前線を維持していたらドイツ軍が勝利する。いずれかの活性化港湾からドイツ軍補給源ヘクスまで、ドイツ軍ユニット又はZOCsから気泡された陸上ヘクスのラインをたどることができ、ドイツ軍前線に隙間が存在すると、ドイツ軍はこれに失敗する。この場合、連合軍が持つ勝利ヘクスの数にかかわらず、連合軍が勝利する。

4. 2. 1 この要件を満たすため、ドイツ軍はICsを除くいかなるユニットとそのZOCsも使用できる。

5. 振り直し [RE-ROLL]

選択で使用するか又は双方が同意した場合。多くのプレイヤーが好むが、何人かはそうではない。

5. 1 この選択肢を持つプレイヤーは、結果の直後に宣言することで、いかなる種類のいかなるサイの目も振り直しを要求できる。この選択は次に相手側に移り、行ったり来たりする。

5. 1. 1 重要 [IMPORTANT]: 振り直しは、たとえ両プレイヤーがそれを持っても、プレイヤー・ターンごとに一度のみ使用可能である。

5. 2 この選択の初期の所有者は、以下の方法で決められる。：もしもあるプレイヤーが戦闘で1を振ると、相手側がそれを獲得する。もしもプレイヤーが戦闘で6を振ると、彼がそれを獲得する。

5. 3 この選択は、一度のみ創出される。更なる1又は6のサイの目では追加の振り直しを創出しないが、その使用は5.1のごとくいらつかせ得る。この選択は、それを創出した戦闘を振り直すために使用できない。いくつかのシナリオでは、一定のサイ振りに複数のサイコロを使用する。ここでは振り直しを使用できるが、5.2で説明したごとく創出されない。

5. 4 プレイ・バランスのため、この選択を持って開始するためには、どちらのプレイヤーも相互に同意する必要がある。

D. 基本ゲーム選択ルール [BASIC GAME OPTIONAL RULES]

1. はじめに [INTRODUCTION]

第4版のルールからあまりにも多くの変更があるため、リスト化はできない。上級ゲーム (AG) からのオプションは、すでに加えられている。「A」で始まるルールは連合軍に有利、「G」はドイツ軍に有利、指定がないのは中立である。誰が最初に行うか決めるため、サイを振ることによって選択ルールを選ぶ。双方が同意する最大数まで、一人が1つを選び、次に相手側が他のそれを選ぶ等であ

る。

1. 1 優先 [PRECEDENCE]

多くの選択ルールが、基本ゲーム (BG) を変更させる。もしも選択されると、優先度を得る。

1. 2 秘密の選択ルール [SECRET OPTIONS]

秘密のルールは多くの計画を加えるが、大部分の選択ルールは秘密に適さない。これらを記録するための便利な方法は、日時を入れて e-mail を自身に送ることである。

2. 「A」支援砲爆撃 (海上&航空) [SUPPORTING FIRE]

2. 1 概括 [IN GENERAL]

支援砲爆撃 (SF) をあらわしている「1」を持つ7枚のカウンターがある。4枚が連合軍、3枚がドイツ軍である。その使用を示している場所にカウンターを置く。SF は、プレイヤー・ターン毎に一度、戦闘又は妨害のためにのみ使用できる。

2. 2 航空 SF [AIR SF]

A/SF は、晴天でのみ使用できる。妨害を除き、連合軍の A/SF は制空権 (C.3) を持つ場所でのみ使用できる。枢軸軍は、どこでも自軍の数値を使用できる。連合軍は、1943 年 II 週から開始して、晴天の連合軍プレイヤー・ターン毎に3つの A/SF を獲得する。枢軸軍の A/SF 割り当ては、下記のとおりである。:

- 1—1943 年 9 月 I 週—連合軍の 9 月 II 週ターンの防御的使用のため。
- 3—1943 年 9 月 II 週—アヴァランチへの対応*、次の連合軍ターンの攻撃又は防御のため。
- 1—上記以外の各晴天ターン
- 2—シングルへの対応、もしも晴天であると

*もしも D.14 が使用されると、遅延できる。泥濘では使用不可能。

2. 2. 1 無防備都市 [OPEN CITY]

A/SF は、3つのローマ [Rome] 都市ヘクス内で使用できない。ローマは爆撃されたが、非常に注意深くなされた。

2. 3 艦砲射撃 [NAVAL GUNS]

連合軍は、侵攻を除き、1943 年 9 月 III 週*~12 月 IV 週の各ターンに1海上 SF (N/SF) を持つ。N/SF は、史実で被った代わりに、完全戦力で侵攻しているユニットによって反映されている。N/SF は、攻撃側の位置にかかわらず、沿岸上の防御側を攻撃しているいずれかのユニットの攻撃力に加えることができる。N/SF は、攻撃側の位置にかかわらず、沿岸線に隣接する連合軍ユニット (たち) の防御力に加えることもできる。

*D.14 が使用される場合も影響を与える。

2. 4 戦闘 [COMBAT]

SF は、使用可能な SF の数にかかわらず、プレイヤー・ターン毎に1つの戦闘についてのみ、ユニット (たち) を支援するために1攻撃又は防御力のみを加える。あるユニットは、攻撃に SF を使用し、次に別の SF を防御に使用できる。SF は、地形効果に影響を与えず、影響も受けない。例外: 使用可能な SF は、たとえ以前の戦闘でその防御側に対して使用されていても、二次戦闘で使用するために取っておくことができる。

2. 4. 1 攻撃 [ATTACKING]

SF は、攻撃側の選択で、二次戦闘を含むいずれかの戦闘を解決する直前に加えることができる。少なくとも、1つの攻撃側が攻撃力を持たなければならない。攻撃に未使用の SF は、防御に使用できるが (下記)、次のターンの攻撃のために取っておくことはできない。SF は、自軍ターンに攻撃で、又は次の敵軍ターンに防御で、又は妨害のために使用しなければ浪費される。

2. 4. 1. 1 混合攻撃 [MIXED ATTACK]

一定の戦闘で、いくつかの連合軍ユニットは、自軍制空権のゾーン内にあり、それ故戦術空軍によって支援でき、いくつかはそうできない。戦術空軍は、ユニットの戦力にかかわらず、もしも少なくとも攻撃側連合軍の半数が自軍制空権ゾーン内にあると使用できる。

2. 4. 2 防御 [DEFENDING]

2. 4. 2. 1 概要 [GENERAL]

支援を受ける防御側は、防御力をもたなければならない。SF は、たとえ支援を受けるユニットが2倍又は3倍化されていても、1防御力のみを加える。もしも支援を受けるユニットが攻撃されなければ、数値は浪費される。

2. 4. 2. 2 連合軍 [ALLIED]

連合軍ターンの終了時、未使用の SF をユニットの防御力に加えることができ、次のドイツ軍ターン中有効である。

2. 4. 2. 2. 1 連合軍制空権の喪失 (C.3.2) [LOSS OF ALLIED AIR SUPERIORITY]

連合軍制空権の喪失は、そのターンに未だ攻撃されていない防御側の航空支援を直ちに無効にする。

2. 4. 2. 3 ドイツ軍 [GERMAN]

ドイツ軍プレイヤーは、次の連合軍ターン (もしも晴天であれば) に使用するため、航空値を防御に割り当てることができ、又はそのターンの連合軍の前半中にユニットを防護するため、週間ターンの2番目のドイツ軍部分中に使用可能な数値を前倒しすることができる。続く連合軍ターンに使用するために割り当てられたドイツ軍値は、次のターンではなくそのドイツ軍ターンの取り分に対してカウントする。

2. 5. 妨害 [INTERDICTION]

2. 5. 1 枢軸軍 [AXIS]

2. 5. 1. 1 A/SF は、連合軍の IL 又は BU を1だけ減少させるために使用できる。枢軸軍プレイヤー・ターンの終了時に置き、続く連合軍ターンに有効になる。もしも完全又は部分的な枢軸軍制空権内のエリアであると、1~4のサイの目で成功する。もしもそうでなければ、1~2のサイの目で成功する。連合軍ターンの開始時、IL 又は BU が使用される前に振る。もしも泥濘であるか、IL や BU が使用されなければ適用できない。

2. 5. 1. 2 フォン・リヒトホーフェンの Ju88 襲撃 [VON RICHTHOFEN'S Ju88 RAID]

枢軸軍は、いずれか1つの連合軍航空基地 (1つの基地と見なされるコルシカ/サルディニア [Corsica/Sardinia] を含む (シシリー [Sicily] は除く))、又は港湾都市、又は侵攻上陸海岸港湾への攻撃を一度試みることができる。1943 年 10 月 II 週~12 月 IV 週のいずれかの終了時、枢軸軍は下記の表でサイを1つ振る。もしも襲撃が枢軸軍制空権外であると+2が追加される。次の連合軍ターン中、もしも好天 (D.10.1を参照) であると、以下の影響がある。:

1~4 目標港湾の BU は蓄積分を含めて失われ、又は航空基地は制空権を提供しない (枢軸軍は一時的に制空権を回復する)。

5~8 襲撃は失敗する。

2. 5. 1. 2. 1 枢軸軍は、この襲撃を行うターンに1戦術空軍値を失う。=シングルへの対応=1を除きゼロ。

2. 5. 2. 2. 2 制空権の特典を使用している枢軸軍の攻撃には、影響なし。

2. 5. 2 連合軍—概括 [ALLIED—IN GENERAL]

連合軍プレイヤー・ターンの終了時、次のドイツ軍ターンのために防御的に割り当てられないいずれかの SF (航空又は海上) は、ドイツ軍ユニットの妨害又は移動の阻止を試みるために使用できる。

N/SF は、沿岸線上のユニット又は位置に対してのみ有効である。妨害している A/SF は、長距離爆撃機であるためどこでも使用可能で、制空権の影響を受けない。A/SF と N/SF は、妨害のためにのみ、同じユニットに対して組み合わせることができる。妨害は、目標毎、連合軍ターン毎に一度のみ試みることができる。効果は、1 ドイツ軍ターン続く。

2. 5. 2. 1 対ユニット [AGAINST UNITS]

ドイツ軍ユニットを妨害するために必要な連合軍 SF の数は、ユニットのスタック価と同じである。これは、SF 値を組み合わせることができる唯一の瞬間である。妨害は、たとえスタックしていても、個別ユニット毎である。スタック内の他のユニット（たち）は、影響を受けないことになる。自軍ターンの終了時に、連合軍はこの表でサイを振る。:

- 1〜2 SM は不可、1/2 通常 MP（1 山岳地サイドを越えるには十分）
3〜4 SM は不可、その他の影響なし
5〜6 影響なし

2. 5. 2. 2 対地形* [AGAINST TERRAIN]

自軍ターン終了時、連合軍はこの表でサイを振る。:

- 1〜3 目標ヘクス内、又は次のドイツ軍ターンにそこを通過している全てのユニットは、SM を失う。その他の罰則はない。
4〜6 影響なし

*無防備都市 [Open city] ーローマ [Rome] の3ヘクスに対して使用できない。

3. 装甲 [ARMOR]

以下のルールは、カウンター・シンボルによって表示される枢軸軍の「純」装甲にのみ適用し、装甲擲弾兵、連合軍の装甲、装甲歩兵、装甲工兵に適用しない。

3. 1 もしも装甲が、平地を持たない1ヘクスサイドでも通して攻撃すると、参加した各装甲ユニット（たち）はたとえ完全戦力でなくても1攻撃力を失う。山岳地を通して攻撃しているときには、最初に装甲の攻撃力から1を差し引き、次に残りを半減させる。例: $5 - 1 = 4$ 、2で割ると=2。

3. 2 もしも装甲が突破移動を持つと、望むだけ多くそれを使用した後、ユニットは追加の1ヘクスを移動できる。重要な変更: この1ヘクスの移動は、1つの敵 ZOC から他のそれへできる。

3. 2. 1 好天では、横断した追加の1ヘクスサイドは、道路、又は平地地形を含まなければならない。

3. 2. 2 泥濘では、一級又は二級道路に沿っていなければならない。

4. 「A」 コマンド [COMMANDOS]

コマンドは、連合軍戦闘序列内にあるのみある。: カウンター上に C の文字で示された英軍 2SS、米軍/カナダ軍 1SSF、米軍 6615、504 落下傘部隊である。これらは、補給を必要とせず、Cap に対してカウントせず、孤立によって影響を受けない。十分な BU を持つ活性化港湾から乗船でき、いかなる沿岸地形にも上陸できるが、D42 又は V34 の南のヘクス全体のみである。海上撤収は、通常のルールに従う。これらは、海上攻撃 (B.12.6) ができる。移動の順番 (D.21) を参照。襲撃と落下傘降下は、他の移動の後に来る。

4. 1 侵攻 [INVADING]

アヴァランチ又はシングル侵攻の一部としてののみ、コマンドは主侵攻として同じ沿岸（西又は東）のいずれかのタイプの地形に上陸

できる。C88 は分割ヘクスで、西岸にある。これらは、選択した侵攻上陸海岸内に侵攻する必要はないが、IL に対してカウントする。もしもコマンドが選択した侵攻上陸海岸内に侵攻すると、そのヘクスを友軍のものにする。港湾はそこで活性化できる。しかし、もしもコマンドがどこかへ侵攻すると、連合軍は望むならそのヘクスに開設するため、別の港湾カウンターを使用しなければならない。連合軍は、自軍の侵攻上陸海岸に開設するために1つのカウンターを使用でき、コマンドによって友軍のものにした別の都合がよい場所に別のカウンターを使用できる。

4. 2 選択した侵攻上陸海岸ではない場所へ侵攻するか、又はどこかを襲撃 (D.4.3) する場合にのみ、コマンドはこの表でサイを1つ振る。:

サイの目 結果

- 1〜3 上陸は成功。ユニットは、D.4.4 に従って通常に移動できる。
4〜5 上陸は成功。ただし、ユニットは上陸地点を越えて1ヘクスのみ移動でき、敵 ZOC 内へは不可。ZOC を持たないユニットの隣へ移動できる。もしも敵 ZOC 内であると、移動で離れられないか又は海上撤収できなければ全滅し、この場合は攻撃する必要がない。
6〜8 上陸は成功。ただし、ユニットは移動や攻撃ができない。海上撤収できない限り、もしも敵 ZOC 内にあると全滅する。
9〜11 上陸は成功。ただし、ユニットは戦力喪失状態となり、認められる場合にのみ海上撤収できる。さもなければ、もしも敵 ZOC 内にあると全滅する。
12〜14 失敗。ユニットは全滅する。ヘクスを友軍のものにしない。14=6+最大追加。

サイの目への追加。全て累加する。

- +2 もしも上陸ヘクスが平地地形を持たなければ。大都市は、平地地形と見なされる。小都市、道路、河川は平地地形ではなく、ヘクス内の他の地形を使用する。
+2 ヘクスがいくつかの山岳地を持つと。
+2 ヘクスが敵 ZOC にあると。
+3 ヘクスが敵制空権の地域内にあると。

4. 2. 1 襲撃によって創出された戦力喪失部隊は、可能であれば海上撤収できるが、戦闘によって創出された場合のごとく、任意に退却する選択肢を持たない。これらは、侵攻ヘクスを友軍のものにする。

4. 3 襲撃 [RAIDS]

1943 年 9 月 II 週後の非侵攻ターンに、1つのみのコマンド・ユニットはいくつかのヘクスに上陸できる。この手順は、連合軍が望むだけ繰り返すことができる。襲撃者は、あたかも侵攻のごとく開始しなければならない。侵攻上陸海岸は、侵攻によってのみ活性化でき（襲撃では不可）、もしも港湾カウンターが使用可能であれば、町/都市の港湾を活性化できる。襲撃は侵攻でないため、この瞬間にドイツ軍は侵攻対応部隊を獲得しないが、ルール D.18 の対応を獲得する。D.21 も参照。

4. 4 移動 [MOVEMENT]

上陸した最初のターンに、コマンドは通常の3の代わりに4MPを持つ。

地形コスト（泥濘は、初期の4MPの移動に影響を持たない。突破移動には影響する。—B.12.8.2 を参照）

MP	上陸して越えた最初のヘクスサイド
1	平地地形を持つ
2	非平地地形（河川を越えているヘクスサイドは、

この判定で無視する)

4 (全て) 全山岳地又は湿地

- 1 いったん上陸したら、一級又は二級道路によって横断されるヘクスサイド

5. 「G」陣地 [FORTS]

陣地は、枢軸軍によってのみ使用可能。カラであると、移動を妨害しない。これらは、スタック価値を持たない。これらは ZOC に影響しない。国道 11 号線 [Route 11] の北に構築できる陣地はない。

5. 1 構築 [CONSTRUCTION]

43 年 9 月 II 週～12 月 III 週の各ターン開始時、ドイツ軍はサイを 1 つ振る。もしも 1～4 であると、自軍移動フェイズ中に、直ちに使用可能な最大 9 つの陣地を構築できる。変更:破壊された陣地は、もしも再び受け取ると再建できる。陣地は移動できないが、もしも 9 つを超過して受け取ったら、存在している 1 つの陣地の位置を直ちに新たな位置に変更できる。陣地は、友軍で補給下のいかなるヘクスにも構築できる。ただし、ほぼ戦闘がなかった大都市は除く。陣地から最寄りの連合軍ユニットまで、2 ヘクスが介在しなければならぬ。ドイツ軍ユニットの存在は、要求されない。

5. 2 破壊 [DESTRUCTION]

陣地を破壊するためには、攻撃力を持つ連合軍ユニットがそのヘクスを通過しなければならない。移動力の損失はない。他の連合軍ユニットは、陣地に何の影響も持たない。

5. 3 枢軸軍の戦闘 [AXIS COMBAT]

枢軸軍ユニットは、たとえ SRT によって要求されたときでも、決して攻撃又は防御で退却を強制されない。これらは、もしも SRT が指定するか、又は ICs についてのみ退却を選択できる。

5. 3. 1 陣地内での防御 [DEFENDING IN FORTS]

いかなる地形優位性も留まる。陣地によって影響を受けない。

5. 3. 2 陣地からの攻撃 [ATTACKING FROM FORTS]

防御している連合軍ユニットは、いかなる地形優位性も獲得せず、攻撃側の枢軸軍は、例えば山岳地を通して攻撃しているときに半減されるような、いかなる地形不利性も被らない。枢軸軍の損害は、決して 2 倍にしない。1 対 4 未満の攻撃が認められ、1 対 4 のコラムを使用する。もしも陣地からの攻撃が非陣地ヘクスからの他のユニットによって支援されていると、全ての陣地特典は失われる。

6. 「G」米軍又は英軍以外の連合軍ユニット [ALLIED UNITS NOT US OR BRITISH]

多国籍の連合軍は、兵站上の問題を抱えていた。

6. 1 複数国籍を持つスタックについては、連合軍のスタッキング限度は 7 に減少する。各英連邦国は、異なる国籍である。米軍/カナダ軍 1SSF は、どちらかの国籍に見なすことができ、侵攻できる。補充は、いずれかの国籍に見なすことができ、それ自体はスタッキング限度を減少させない。

6. 2 バイタウンとスラップスティックの後ののみ、米軍又は英軍以外の連合軍ユニットは、レージョ [Reggio] 又はターラント [Taranto] の港湾、又はそれに相当 (D.16 を参照) から登場していない限り、登場最初のターンの BU に対して 2 倍でカウントする。

7. 山岳ユニット [MOUNTAIN UNITS]

山岳ユニットは、カウンター最下部の水平線によって表示される。ドイツ軍ユニットは、5 Mtn と 3+4。連合軍は、フランス軍ユニットと米軍/カナダ軍 1SSF。これらは、特殊な能力を持つ。

7. 1 移動 [MOVEMENT]

SM、泥濘、妨害は、山岳地の影響 (下記を参照) を除き、通常

の影響を持つ。

指定された地形ヘクスサイドを越えるための MP

- 1 平地又は荒地の地形を持つ: 両者は山岳ユニットにとって同じ。
2 同上、泥濘中
1/2 (半分) 全山岳地—SM、妨害、泥濘によって変化しない。

7. 2 戦闘 [COMBAT]

7. 2. 1 山岳ユニットは、全山岳地ヘクスサイドを通して完全戦力で攻撃する。

7. 2. 2 BTM (突破移動)

全山岳地サイドを越えるために、全 BTM の 1/2 で最低 4 MP。それ未満では越えられない。泥濘中も同じコスト。少なくとも 8 MP で、山岳地ヘクスサイドを 2 サイド越えることができ、又は 4 MP 以上の残りで 1。

7. 2. 3 退却 [RETREATING]

退却している山岳ユニットは、山岳地ヘクスサイドを荒地地形として扱い、通常の制限を無視する。その他の全ての面で、その退却は通常ルールに従う。

8. 「A」落下傘部隊 [PARATROOPS]

移動の順番を参照 (D.21)。

8. 1 両陣営に適用可能 [APPLICABLE TO BOTH SIDES]

落下傘降下は、好天時に敵ユニットがいないヘクス上に起きる。スタッキングを遵守して、ヘクスは友軍ユニットを占めることができる。結果は、次に進む前に個別に判定される。もしもコマンド・ルール (D.4) が使用されると、補給を必要としない米軍 82/504 を除き、落下傘部隊は降下したターンの後のターンに、補給を必要とする。落下傘降下は、敵 ZOC 内にない補給下の友軍航空基地から開始する。シシリー [Sicily] が枢軸軍のシナリオでは、連合軍の落下傘部隊はアフリカから開始する。

8. 1. 1 首尾を判定するため、この表で 1 つのサイを振る。ICs は、ヘクスを友軍にできない: :

サイの目 結果 (全滅したユニットは、降下ヘクスを友軍のものにせず、壊滅する前に ZOC を及ぼさない)。

1～3* 降下は成功。ユニットは 1 ヘクス移動でき、望むなら攻撃できる。もしも敵 ZOC に進入すると、通常のルールに従って攻撃しなければならない。1 つの敵 ZOC から他のそれへの移動は不可。

4～5** 降下は成功。ユニットは 1 ヘクス移動できるが、敵 ZOC 内に進入できない。ZOC を持たないユニットの隣に移動できる。もしも敵 ZOC 内で、離れたり海上撤収したりできなければ全滅する。

6～8** 降下は成功。ユニットは、攻撃も移動もできず、海上撤収できる。もしも敵 ZOC 内であると全滅する。

9～11 同上、ただし、ユニットは IC になる。

12～19 降下は失敗。ユニットは全滅する。19=6+最大追加。

*降下ユニットの ZOC は、建設中の港湾を破壊する。

**降下したユニットが建設中の港湾から移動で離れなければならない場合のみ。港湾は破壊されない。生き残りの降下ユニットは、たとえ IC でも、もしも港湾ヘクス上に降下したら、開設又はそうでない港湾を破壊する。

サイの目への追加。全て累加する。

+2 もしもヘクスが平地地形を持たなければ。大都市は、平地地形と見なされる。小都市、道路、河川については、ヘクス内の他の地形を使用する。

- +2 もしもヘクスが山岳地を持つと。
- +2 もしも降下ヘクスが敵 ZOC 内であると。
- +3 もしも降下ヘクスが敵制空権の地域内であると。+2 他
のシナリオのドイツ軍。
- +4 連合軍のみ。*落下傘部隊が最初に降下するターン。初期
の連合軍降下は破滅的だった。
- +2 連合軍のみ。*2 番目の降下。以後の追加はない。

*これらの追加は、1943 年 7 月に開始するゲームにのみ適用する。
後のゲームについては、すでに「経験済」である。各場合は、1 ユ
ニットのみの降下が要件を満たす。個別ではない。

- +0 陣地は他の地形と見なす。成功した連合軍の降下は、カラ
の陣地を破壊する。

8. 1. 2 降下によって創出された ICs は、可能であれば海上撤
収できるが、戦闘によって創出された場合のごとく、任意に退却す
る選択肢を持たない。

8. 2 ドイツ軍 [GERMANS]

ドイツ軍は、落下傘降下の能力を持つユニットを 1 つのみ持つ。
他のユニットもシンボルを持つが、第 1 降下猟兵師団である。これ
は、最初のターンの降下を避けるため、フォッジャ [Foggia] 航空基
地に初期セット・アップできない。後に、シシリー [Sicily] を除く
(シシリー・シナリオでは ok) どこかに一度のみ降下できる。妨害
された状態 (サイの目 1~4) では、降下できない。

8. 3 連合軍 [ALLIES]

第 82 空挺師団の 3 個連隊、英第 1 空挺師団、第 2 空挺旅団。連
合軍は、サラリア街道 [Via Salerial], 国道 4 号線 [Route4], の北で、
リード [Lido] からアドリア海まで降下できない。

- 8. 3. 1 連合軍は、可能であれば、ターン毎に 3 スタッキング・
ポイントまで降下できる。

- 8. 3. 2 降下は、同時ではなく順番である。各結果は、事前に
分かる。

- 8. 3. 3 落下傘部隊は、その降下ターンは補給下で、補給源を
持たないだろう場所へ降下できる。それ故、これらは、連合軍が補
給 Cap を超過するために後続できない場所へ降下できる。

8. 3. 4 侵攻 [INVASIONS]

歩兵として侵攻しない限り、落下傘部隊は IL に対してカウント
しない。これらは、通常の方法で港湾を開設できる。もしも連合軍
が侵攻の一部ではなく、落下傘降下の結果として港湾を活性化させ
ると、ドイツ軍は D.18 の対応を獲得する。コマンドの襲撃と同様
に、落下傘降下は都市/町の港湾のみを活性化させる。侵攻上陸海
岸は、侵攻によってのみ活性化される。

9. 退却オプション [RETREAT OPTIONS]

退却オプションは、攻撃又は防御で、退却できないユニットによ
ってのみ使用可能。もしも退却結果がなければ、どちらのオプショ
ンも発生しない。海上撤収は、合法的な退却である。このようなユ
ニット (たち) は、攻撃結果が分かる前に選択しなければならない
以下の 3 つの選択肢がある。: D.9.3 死守、D.9.4 ZOC 通過退却、
D.9.2.1 どちらでもない。最後の場合には、退却イコール全滅であ
る。

- 9. 1. 1 もしも戦闘でいくつかのユニットが退却でき、他がで
きなければ、指定された損失を行った後に、後者のみがこれらのオ
プションを使用できる。もしもそれらが除去される場合にのみ、他
のユニットが損失を受けることができる。

- 9. 1. 2 敵 ZOC 内で防御できない IC は、退却が強制的でない
場合にも全滅を選択できる。

9. 2 BTM (突破移動)

これらの場合には、2MP の結果となる。:

- 9. 2. 1 防御側が全滅を望むと、退却オプションは選択しない。
上記 D.9.1.2 も適用する。

- 9. 2. 2 下記の 2 つのオプションのどちらも、敵 ZOC から撤
退できない防御 IC(s) を終了させて全滅させる。D.9.4.3.2.2 を含む。

- 9. 2. 3 BTM は、防御側の全滅に責任があるユニットにのみ
適用し、隣接していなければならない。これらは、BTM を使用す
る前、最初にカラになったヘクスへ前進しなければならない。

9. 3 死守 [STAND FAST]

退却不可で損失を受ける場合、SRT によって指定された 2 倍のス
テップ又は最低 2 ステップを失う。このルールを使用した 5 対 1 攻
撃は、2 ステップ損失のみを保証し、AV の可能性に影響する。

9. 4 ZOC 通過退却 [RETREAT THROUGH ZOC]

ZOC 突破退却は、退却を強制され、敵 ZOC を横断することなく
退却できないユニットで、防御力を持つ敵ユニット又はドイツ軍に
ついての沿岸のような通過不能地形、連合軍についての沿岸 (非海
岸) によって完全に包囲されていないものによってのみ使用可能。
少なくとも、1 ヘクスサイドがこのように妨害されていないこと。
この手順は、少なくとも 2 ステップがかかる。

- 9. 4. 1 少なくとも 1 つの適用可能ヘクスがなく 9.3 が選択さ
れなければ、防御側は全滅する。攻撃側は、少なくとも 2MP BTM
(D.9.2) を獲得する。これは、もしも SRT によって更に要求され
ると、常に先に受ける。

9. 4. 2 退却しているプレイヤー [RETREATING PLAYER]

退却しているプレイヤーは、表でサイを振ることにより、ZOC を
通過して退却する通常の禁止を無視できる。:

退却しているプレイヤーは、ZOC を通過して退却することを強制
された各スタックについて、この表でサイを振る。もしも結果の方
向が敵ユニット又は通過不能地形を含まなければ、退却しているユ
ニット (たち) は指定されたヘクスへ移動する。ZOC は、通過でき
る。たとえ、移動が不可能でも、各サイ振りはスタック毎 (ユニッ
ト毎ではない) に所有者の選択で 1 ステップかかり、連合軍の補充
とドイツ軍の連隊分割カウンター ICs (D.9.4.3.5) は、最後にのみ
受けることができる。元の開始ヘクスへ戻ることは禁じられない。

サイの目	マップの方向 (マップ上の縦列は、北と南に走ると 仮定する)
1	N
2	NE
3	SE
4	S
5	SW
6	NW

- 9. 4. 2. 1 ユニット (たち) は、現行戦闘フェイズに未だ攻
撃されていない他のユニット (たち) とスタックして、自身の 2 移
動退却を終了できない。退却は、継続しなければならない。

- 9. 4. 2. 2 ICs を任意に退却させるオプションは、退却後に
適用しない。戦闘フェイズ毎に 1 退却のみである。

- 9. 4. 2. 3 ZOC を通過する退却中、もしも攻撃力を持つ退却
ユニットが移動して防御力を持たない敵ユニットに隣接すると、そ
のようなユニットを全滅させることになる。もしも元々の攻撃側で

あると、カラのヘクスを奪取できる。元々の防御側は、決してこのオプションを持たない。

9.4.2.4 もしもこの手順を使用している連合軍ユニットが海岸ヘクスに到達すると、海上撤収できる。

9.4.2.5 シンリー・シナリオと上級ゲームで、分割できる師団に所属する連隊の ICs は、ステップにカウントしない。ZOC を通過して退却しているときには、失われたステップとして取り去ることができるが、ステップにカウントする他の全ての ICs がすでに取り去られている場合のみである。

9.4.3 前進しているプレイヤー [ADVANCING PLAYER]

退却後に前進しているプレイヤーは、以下の選択肢を持つ。:

9.4.3.1 もしも元々の防御側ヘクスが防御力を持つユニットによって占められていたら、更なる戦闘は認められない。

9.4.3.2 もしも元々の防御側ヘクスがカラであると、攻撃側はそのヘクス内に前進できる。

9.4.3.2.1 この前進がある場合にのみ、しかも前進しているユニット（たち）が敵 ZOC に進入していると、退却直後のユニットにさえ、現行戦闘フェイズが完了した後に別の戦闘が認められる。

9.4.3.2.2 もしも前進しているユニット（たち）が防御力を持たないユニットの隣にいるか、又は隣へ前進すると、後者では全滅させられる。そのカラのヘクスは、全滅させているユニット（たち）によって占めることができる。D.9.2 を参照。

9.4.4 AV (自動的勝利)

この手順を使用している5対1は、3ステップかからなければならない (SRT で1+少なくとも退却している2)。6対1は、4ステップかかる。これは、AV の可能性に影響する。

9.5 常に BTM に先立たねばならない前進の最初のヘクスは、前進しているユニットが隣接できない防御側の最終位置ではなく、元々のヘクス内でなければならない。D.9.2 を参照。

9.6 退却を強制された攻撃側も、これらのオプションを使用できる。防御側は、ユニットを全滅させた後、いかなる方法でも前進できず、BTM を使用できない。

9.7 D.11.3 も参照。

10. 可変天候 [VARIABLE WEATHER]

10.1 泥濘 [MUD]

1943 年9月IV週から開始して、各ドイツ軍ターンの終了時、プレイヤーは次のターンの天候を判定するために下記の表でサイを振る。防御のために取っておいた空軍値 (D.2.4.2) は、泥濘で失われる。

1~2泥濘	10月I、II週—悪天 (下記) の可能性
1~3泥濘	10月III、IV週—同上
1~5泥濘	11月各ターン—悪天の可能性
1~4泥濘	12月各ターン—同上

10.2 悪天 [SEVERE WEATHER]

もしもサイの目が「1」であると、この表も振る。

1~2	通常の泥濘ルールのみ (侵攻は認められる)
3~4	SM は不可
5~7*	SM は不可。全ての道路が二級

*11 月中に振られるとき、サイの目に+1 で7になる可能性。重要: 悪天中は、侵攻又は襲撃は不可。

11. 友軍ヘクス [FRIENDLY HEXES]

友軍ヘクスの開始時支配はシナリオに依存し、明確でなければならない。友軍ヘクスを記録しておくことは、重要となり得る。例えば、敵地形内に前進しているとき。他の場合には常識がルールとなり、明確な前線があるときには各陣営の全ヘクスがその軍に友軍である。

11.1 補給 [SUPPLY]

補給線は、各プレイヤー・ターンの終了時に判定された友軍ヘクスを通してのみたどることができる。

11.2 戦略移動 [STRATEGIC MOVEMENT]

戦略移動は、移動フェイズの開始時に判定された非友軍ヘクスを横断できない。たとえ1ヘクスの非友軍ヘクスを横切っても、SM は没収される。これは、爆破 (C.2.1.1) が不要である。

11.3 退却 [RETREAT]

退却は、超過スタッキング、敵 ZOC、妨害地形等を含み、それを行っているユニットがいずれかの方法で全滅する結果にならない限り、退却の瞬間に判定された友軍ヘクスに優先順位が与えられる。もしも選択肢が海上撤収又は非友軍ヘクスへの退却であると、退却しているプレイヤーが決定できる。もしもユニットが2ヘクス退却すると、優先順位は各ヘクス個別に判定される。重要: このルールは、1対4の「撃退」前方後退攻撃をかなり妨害する。

12. ステップ減少孤立 [STEP REDUCTION ISOLATION]

そのターンを補給下で開始しているユニットは、そのターンにその状態を維持する。非補給下でターンを終了しているユニットは、2ターンの限度に対して1ターンにカウントしないが、1ステップを失う。もしも続く2番目の連続した非補給下ターンに全滅しなければ、更に1ステップを失う等。このルールを使用して、連合軍は CAP を超過しているユニット（たち）からターン毎に1ステップを取るが、影響下ユニットを変更できる。

13. 「G」港湾後続上陸容量 [PORT BUILD-UP]

ユニットの乗船と揚陸のために同じ BU 値を認める代わりに、両方を立用立てる。例: BU4、3SP 乗船、1SP 揚陸。

14. アヴァランチの遅延 [AVALANCHE DELAY]

連合軍は、1943 年9月II週~12月IV週ターンの1回又は2回の侵攻を行う選択肢を持つ。最初は、100%の IL を持つアヴァランチ (C.2.3 を参照) で、2回目は75% (端数切り上げ) のシングル (C.2.4) である。これらは、少なくとも6ターン離れていなければならない。例: アヴァランチが9月IV週であると、シングルは11月III週の前は不可。関係する地理的制限は、変更されない。ドイツ軍は、アヴァランチが発生したかどうかにかかわらず、9月II週の自軍ターンから開始して自由に移動できる (C.2.3.1)。ペイタウン (C.2.1) とスラップスティック (C.2.2) 侵攻と他の全てのルールは変更しない。

15. 強制的超過スタッキング [INVOLUNTARY OVERSTACKING]

もしも退却しているユニット（たち）が全滅の結果とならない唯一容易な退却が、プレイヤーに最大スタックの超過を強制すると、超過ユニット（たち）は（所有者の選択で）全滅せずに IC へ減少する。故意の超過スタッキングは、それでも認められない。プレイヤーの次の移動フェイズ中に、超過スタックは移動又は自己全滅によって正されなければならない。

16. 「A」かかとのオプション [HEEL OPUTIONS]

16.1 スラップスティック・ヴァリエント (C.2.2 を参照) [SLAPSTICK VARIANT]

9月II週、連合軍は4SP までを以下の港湾の1つに配置できる。: バリ [Bari]、バルレッタ [Barletta]、ブリンディジ [Brindisi]、オトラント [Otranto]*、サプリ [Sapri]、ターラント [Tranto]、ヴィ

エステ [Vieste]。IL ルール (B.11.2) に従い3MP を持つ。コマンドは、4を持つ。港湾を使用するために要求される活性化ターンはない。米軍又は英軍を除く、いかなるユニットも使用できる。町／都市の港湾のみが開設され、侵攻上陸海岸は不可。通常の手順（最初のターンに活性化、2番目のターンに使用可能）に従い、個別の港湾カウンターが要求されることになる。*IL の場所が侵攻上陸海岸の港湾でないため、これは侵攻ルールの例外である。これは、レグジョ [Reggio] にも適用する。D.17 を参照、

16.2 デヴォン作戦 [OPERATION DEVON]

デヴォン作戦とは、コマンドのテルモリー [Termoli] 占領のことである。

16.2.1 前提条件 [Preconditions]

16.2.1.1 D4 (コマンド) が有効。

16.2.1.2 スラップスティックに先んじなければならない。

16.2.1.3 襲撃しているコマンドは、スラップスティックによって占領された港湾から乗船しなければならない。

16.2.1.4 目標港湾は、ロクリ [Locri] からテルモリー [Termoli] までを含むいずれか1つの都市又は町が可能。侵攻上陸海岸は不可。目標港湾は、枢軸軍の友軍でなければならない。

16.2.1.5 1943年10月の終了よりも後に行うことはできない。

16.3 もしもコマンドが目標港湾の占領 (友軍で敵 ZOC 外) に成功したら、連合軍は直ちに活性化を示す港湾カウンターを獲得する。蓄積された BU はない。D.21 を参照。

16.4 D.17 も適用する。

17. 連合軍戦闘序列の増援 (非選択) [ALLIED OOB REINFORCEMENT]

17.1 基本ゲームと同様 (OOB を参照)、もしもドイツ軍が N74 から S72 の点線の南を完全に自軍 ZOC 内に置くと、次の連合軍ターンに米軍第9歩兵師団がシシリーで開始して使用可能になる。

17.2 やはり、基本ゲームと同様 (OOB を参照)、もしもドイツ軍がターラント [Taranto] 都市を自軍 ZOC 内に置くと、次の連合軍ターンに米軍第1歩兵師団がシシリーで開始して使用可能になる。

17.2.1 もしもスラップスティック・ヴァリアント (D.16) が使用されたら、ヴィエステ [Vieste] とバルレッタ [Barletta] を除く選択町と都市の全てに同じく適用する。これらのための OOB 追加はない。

18. 「G」侵攻脅威対応 [INVASION SCARE REACTION]

もしも連合軍が、侵攻の結果としてではなくコマンド襲撃又は落下傘降下で港湾を活性化させたら、次のターンにドイツ軍は通常の自軍割当に加えて2つの野戦補充 (歩兵と装甲が各1) を獲得する。この対応は、侵攻ターン中に活性化された港湾や、ベイタウン (C.2.1)、スラップスティック (C.2.2)、D.16 に適用しない。

19. 「G」連合軍の荷揚げ容量 [ALLIED SEA-LIFT CAPACITY]

大きく変動した連合軍の荷揚げ容量は、常に不十分だったが、ドイツ軍によって過大評価されていた。連合軍が港湾カウンターを獲得するとき、これらは2ターンについてのみ存続できる。最初のターンの終了時、連合軍は密かにサイを振り、蓄積されたカウンターの存続性を示す。例：1943年9月II週、連合軍は侵攻するために1つの港湾を使用しなければならず、他方は保持し、1943年9月III週、連合軍は密かに3の目を振り、更に3ターン存続する。

20. 増援ヴァリアント [REINFORCEMENT VARIANT]

10月IV週ターン中、各陣営によって密かに宣言できる。もしもシングルが未だに起きていなければ、これらの6個師団は増援として自軍11月IV週ターンに登場する。

20.1 連合軍 [ALLIED]

連合軍は、基本ゲームではなく自軍シシリー戦闘序列から3ユニットを獲得する。：英軍第50、第51歩兵師団、米軍第2機甲師団。これらは、連合軍が侵攻 (シングル)、どこかに侵攻しているときに増援として登場する。

20.2 ドイツ軍 [GERMANS]

ドイツ軍は、増援として直ちに登場する自軍侵攻対応に、第18と第24装甲師団、SS第16RF装甲擲弾兵師団を加える。

20.4 勝利条件の変更 [CHANGED VICTORY CONDITIONS]

20.4.1 もしも連合軍のオプションのみが選択されたら、連合軍は勝利するために通常の5ではなく6勝利ヘクスを占領しなければならない。

20.4.2 もしもドイツ軍のオプションのみが選択されたら、連合軍は勝利するために通常の5ではなく4勝利ヘクスを占領しなければならない。

20.4.3 もしも両軍のオプションが選択されたら、勝利条件は変更されない。連合軍は、5勝利ポイント・ヘクスを占領しなければならない。

21. 移動の順番 (非選択) [MOVEMENT ORDER]

落下傘降下とコマンドの襲撃 (侵攻に参加しているコマンドは、襲撃ではない) は、他の全ての移動後に望む順番で行わなければならない。これは、主要橋頭堡から離れた橋頭堡ヘクスを、ルールに従って直ちに後続上陸できた他のユニットを通して友軍のものにするといった、非現実的な状況を妨げる。B.4.2 も参照。

22. 振り直し (C.5) [RE-ROLL]

振り直しは、選択ルールで行われる全てのサイ振りに使用できる。1つのサイによる振り直しのみ。

23. オプションのカレンダー [OPTIONS CALENDAR] (全て使用したと仮定)

9月I週 ドイツ軍は、9月II週連合軍ターンのための防御航空支援を割り当てる (D.2.2)。

9月I週 連合軍は、ベイタウン侵攻を行うことができる (C.2.1)。

9月II週 スラップスティック・ヴァリアントを使用できる (D.16)。

9月II週 最初のドイツ軍の陣地サイ振り (D.5.1)。

9月III週 遅延されたアヴァランチが可能な最初のターン (D.14)。

9月IV週 連合軍は、蓄積港湾カウンターを活性化させるために密かに数字を選択する (D.19)。

9月IV週 次のターンの可変天候のため、最初にドイツ軍が振る (D.10)。

10月II週 サルディニアとコルシカからの連合軍航空支援の開始 (C.3.3)。

10月II週 もしも好天であると、ドイツ軍がJu88の襲撃を開始する最初のターン (D.2.5.1.2)。

10月IV週 増援ヴァリアントの可能性 (D.20)。

11月I週 悪天候が適用され得る最初のターン (D.10.1)。

12月III週 最終のドイツ軍陣地振り (D.5.1)。

24. プレイヤー・ターン [THE PLAYER TURN]

プレイヤー・ターンは、基本ゲームよりも多くのフェイズを持つ。

1. 前のターンに活性化が宣言された港湾が、使用可能になる。
2. 孤立と補給のチェック
3. 増援と補充が使用可能になる。
4. 移動。もしも侵攻であると、侵攻上陸海岸を宣言する。
5. 落下傘部隊とコマンドの移動が、どちらかの順番で最後に来る。
6. 移動後にスタッキングをチェックする。
7. 補充の受け取り
8. 戦闘への支援値の割当て。
9. 戦闘
10. 二次戦闘の可能性
11. 自軍ターンであれば、所有しているプレイヤーによる友軍ユニットを任意に全滅させる。ここでのみ可能。
12. 孤立と補給のチェック。
13. 最終スタッキング・チェック
14. 侵攻の必要がない港湾の活性化宣言
15. 続く相手側ターンの防御のための戦術値の配置。

E. 基本ゲーム シシリー侵攻シナリオ [BASIC GAME INVASION OF SICILY SCENARIO]

1. はじめに&ルール [INTRODUCTION & RULES]

シシリー・マップを使用し、基本ゲームとの互換性と変更が注記される。いくつかの特別な関係ルールは、再掲される。この戦役は、多くの歴史やゲームに啓発された。主な情報源は、米軍公刊戦史である。

2. 期間 [DURATION]

シシリーの闘いは、38 日間続いた。シナリオは、1943 年 7 月 II 週～8 月 III 週の 6 ターンを持つ。

3. 戦闘序列 [OOBs]

戦闘序列ディスプレイを参照。

3. 1 枢軸軍 [Axis]

全ての開始時ユニットは、枢軸軍戦闘序列を隠すために裏返して配置する。これらは、戦闘による戦力喪失部隊 (IC) ではない。戦闘はまだ起きていない。ユニットは、3.1.6.3 (+1) の超過使用を避けるため、あるスタック内に沿岸防衛ユニットが 1 つのみである限り、スタックできる。

3. 1. 1 開始時のドイツ軍は、PP97 から 1～2 ヘクス以内に HG 師団のいずれか 2 個連隊を、HHH91 から 1～2 ヘクス以内に第 15PG のいずれか 2 個連隊を、Schmalz グループと第 15PG のいずれか 1 個連隊をアドラーノ [Adrano] から 1～2 ヘクス以内に持つ。いずれか 1 個 HG 連隊は、どこにでも配置できる。

3. 1. 2 7 月 III 週の増援：

3. 1. 2. 1 第 29PG の 2 個連隊がメッシーナ [Messina] に出現し、そこから通常に移動する。

3. 1. 2. 2 第 1 降下猟兵師団の 3 個連隊は、個別又は一緒に敵ユニットを含んでいないヘクス内に降下する。首尾を判定するため、各ユニットについてこの表でサイを 1 つ振る。：

サイの目 結果

- | | |
|-----|---|
| 1～3 | 降下は成功。ユニットは 1 ヘクス移動できるが、1 つの敵 ZOC から他のそれへは不可。 |
| 4～5 | 降下は成功。ユニットは 1 ヘクス移動できるが、敵 ZOC 内は不可。ZOC を持たないユニットの隣へ移動できる。もしも敵 ZOC を離れることはできなければ、全滅する。 |
| 6～8 | 降下は成功。ユニットは移動も戦闘もできない。敵 |

ZOC 内では全滅するがヘクスは友軍のもの。

9～11 上記と同じだが、ユニットは IC となり、敵 ZOC 内で全滅する。この場合、ヘクスは友軍のものではない。

12～14 降下は失敗。ユニットは全滅し、ヘクスを友軍のものにしない。14=6+最大追加。

サイの目に、これらの追加を加える。全て累加する。

+2 ヘクスが平地地形を持たない。大都市は、平地地形と見なされる。小都市、道路、河川は、そのように見なされない。ヘクス内の他の地形を使用する。

+2 ヘクスが山岳地を持つ。

+2 敵 ZOC 内のヘクス

+2 連合軍が 1 つの航空基地を友軍のものにして持つ (例：EEE90) (他のシナリオはより高い)

+0 非友軍ヘクス

3. 1. 3 開始時、全シシリーは枢軸軍の友軍である。ヘクスの状態は、得失により変化する。どちらかの軍によって友軍にもなった連合軍ヘクスは、両方の軍のものである。プレイヤー諸氏は、移動を記録するか常識を使用できる。

3. 1. 4 ドイツ軍の連隊は、上級ゲームと同様に扱われる (下記に要約)。連隊分割カウンターは、水平線の色帯を持つ。

3. 1. 4. 1 自軍の移動フェイズ中にのみ、全てが一緒にスタックするという条件で、ドイツ軍は連隊をその師団に変換するか、又はその逆を行うことができる。このフェイズの終了時、ユニットは 1 つか又はその他でなければならず、決して完全又は一部の両方にはなれない。ユニットは完全戦力である必要がなく、変換の前後に補充を受けることもできるが、両方ではない。統合している連隊が完全戦力である場合を除き、変換からステップや戦術力を獲得できない。もしもそれらが完全戦力でなく、しかも等価交換が不可能であれば、ステップと/又は戦力は、失われなければならない。減少状態の師団は、1 補充のみを受けることが認められ、次に連隊に分割される。逆に、その 2 個又は 3 個連隊のそれぞれが各 1 補充を受け取り、次に統合できる。減少状態の師団は、完全な構成連隊数未満に変換できる。

3. 1. 4. 2 師団は、その構成連隊よりも多くのステップを持つ。なぜならば、戦力喪失状態の連隊分割カウンターのみ (他の連隊ではない)、1 ステップにカウントしないからである。師団の戦力喪失カウンターは、カウントする。連隊 IC は基幹に過ぎず、再建するための開始地点としてのみ使用可能である。これを補充と統合することは、1 ステップをあらわす、次に強力な表面ユニットの結果となる。もしも連隊が使用可能なステップよりも多くを失うと、IC は全滅することになるが、突破移動の判定について 1 ステップ損失としてカウントしない。さもなければ、これらの ICs は他のそれと同じである。例：HG 師団で、HG/HG IC のみが生き残っている。装甲野戦補充と統合して表面の連隊カウンターとなり、1 ステップに相当する。これが行われる同じターン以降、これは師団の IC と等価交換され、やはり 1 ステップに相当する。

3. 1. 5 ドイツ軍は、開始時に野戦補充ユニットを持たない。7 月 II 週、IV 週、8 月 II 週に、1 歩兵野戦補充を獲得する。7 月 III 週、8 月 I 週、8 月 III 週に、各 1 歩兵と装甲を獲得し、いずれかの友軍で補給下の大都市内で開始する。

3. 1. 6 イタリア軍ユニットは、1 つの表面ステップのみを持つ (13 個の沿岸ユニットを除く。下記を参照)。これらは戦力喪失状態カウンター・ステップを持たないため、補充を受けることができない。イタリア軍の損失は、常に最初に受ける。損失が倍化される状況では、ドイツ軍とスタックしていないイタリア軍を攻撃しているときに、連合軍の損失は決して倍化されない。

3. 1. 6. 1 イタリア軍は、13 個の固定と港湾防衛ユニットを持つ。沿岸から 1 ヘクスを超えて離れられるユニットはない。以下のごとく配置される。:

各 1 個 メッシーナ [Messina]、パレルモ [Palermo]、トラパニ [Trapani]、シラクーサ [Siracusa]、カターニア [Catania] から 1～2 ヘクス以内に= 5 個

各 1 個 ノート [Noto] 侵攻上陸海岸、ジェーラ [Gela] 侵攻上陸海岸、カステランマーレ [Castellammare] 侵攻上陸海岸から 1～2 ヘクス以内に= 3 個

5 個 沿岸から 1 ヘクス以内のどこかに= 5 個

3. 1. 6. 2 全ての沿岸ユニットは、ルール 8 (撤退) が誘発された後の枢軸軍ターンに開始して、取り去られる。ユニットは、敵の突破 MP を避けるため、所有者ターンの終了時に任意で全滅させることができる。

3. 1. 6. 3 連合軍ユニットが来て、最初に裏返された (隠匿) カウンター (3.1) に隣接すると、表に返されて明らかにされる。連合軍は、可能であれば移動を継続できる。複数の敵ユニットに隣接するときには、戦闘が始まる前に戦闘毎の攻撃側割当を宣言しなければならない。もしも沿岸防衛ユニットであると、連合軍はサイを 1 つ振る。:

1～3 ユニットの直ちに取り去られる。戦闘はない。連合軍は、戦闘後前進のごとくカラのヘクスを占めることができないが、可能であれば移動を継続できる。海上攻撃の場合には、あたかも敵ユニットがなかったかのごとく、攻撃側は海岸へ移動する。

4～5 ユニットの 1 防御力と ZOC を持つ。連合軍ユニットは、ことによると移動しなかったユニットに支援され、停止して攻撃しなければならない。

6～7* ユニットの 2 防御力と ZOC を持つ。連合軍ユニットは、ことによると移動しなかったユニットに支援され、停止して攻撃しなければならない。

*+ 1 沿岸防衛ユニット以外のユニットとスタックした沿岸防衛ユニットのサイ振りについて。

3. 1. 6. 4 攻撃値を持たないユニットが攻撃を強制されたら全滅する。

3. 1. 6. 5 イタリア軍も 4 個陸軍師団を持つ。アオスタ [Aosta] & アシエッタ [Assietta] 師団は、PP97 の 1～2 ヘクス以内に配置する。リヴォルノ [Livorno] & ナポリ [Napoli] 師団は、HHH91 の 1～2 以内に配置する。これらの配置は、ドイツ軍の配置と識別するために僅かに史実から外れる (ドイツ軍に近づく)。固定された配置の例外として、これらのイタリア軍師団のいずれか 1 つはどこにでも配置できる。

3. 2 連合軍 [Allies]

戦闘序列を参照。

3. 2. 1 主に米第 7 軍。

3. 2. 2 主に英第 8 軍。第 4 版からの変更。第 50 師団と第 51 師団は、他の英軍ユニットと同様に扱われる。

3. 2. 3 各軍は、3 補充で開始し、以後ターン毎に 1 を獲得する。他の Anzio の版と異なり、相互使用ができない。各軍は、自軍の補充を使用しなければならない。

3. 2. 4 パレルモ [Palermo] 占領後 (友軍/補給下) のターン

に、たとえ後に失われても、連合軍は追加の 2 補充 (英軍と米軍各 1) を獲得する (訳注: 毎ターンではない)。3 人プレイヤー・ゲーム (13.0) では、これらはパレルモを占領しているプレイヤーに行く。

4. ゲームの開始 [STARTING THE GAME]

4. 1 枢軸軍は、表面を伏せてユニットを置く。これは、戦闘に起因する戦力喪失カウンターではなく、初期段階のみである。最初の連合軍ターン中、もしも連合軍 ZOC 内にあると、枢軸軍ユニットを表面に返す。ただし、連合軍が退却して隠匿ユニットに隣接する場合、連合軍ユニットは全滅し、枢軸軍ユニットは隠匿状態に留まる。1 対 4 の戦闘比を達成できない連合軍ユニットは全滅するが、防御側は明らかにされる。

4. 2 どこに侵攻するか決める前に、連合軍はいずれか 2 ヘクスのユニットを表面に返す。

4. 3 次に、連合軍は使用可能な 4 つの侵攻上陸海岸の 2 つを選択し、侵攻しなければならない。連合軍は、4 つの港湾カウンターで開始する。通常の手順に従い、1 つは各侵攻上陸海岸に置かなければならず、2 つは港湾又は他の侵攻上陸海岸を占領したときに開設するために保持する。第 7 軍と第 8 軍は、各 2 つのカウンターを持つ。

4. 4 当時の史実から:「艦隊は連合軍の上陸へ最後の攻撃を実施する準備ができていたが、それは自殺に等しいものとなっていただろう。」イタリア海軍がどちらか又は両方の侵攻上陸海岸に介入する可能性がある。両方の侵攻上陸海岸についてサイを振り、端数を切り上げる。

4. 4. 1 北西のどちらかの侵攻上陸海岸について、連合軍は 2 つのサイを、枢軸軍は 1 つを振る。もしも後者が前者の合計を超過したら、IL は半減する。

4. 4. 2 南東のどちらかの侵攻上陸海岸について、連合軍は 3 つのサイを、枢軸軍は 1 つを振る。もしも後者が前者の合計を超過したら、IL は半減する。

4. 4. 3 もしも最初の介入に成功すると、7 月 III 週に繰り返され、このときには BU に影響する (半減の可能性)。元々影響を受けた侵攻上陸海岸と、その侵攻上陸海岸に侵攻した IL ユニットの活性化されたいずれかの港湾について、個別にサイを振る。これで海上介入は終了する。Cap への影響はない。

4. 5 7 月 II 週の枢軸軍ターン開始時、残っている全ての隠匿ユニットを表に返す。

5. 空軍力 [AIR POWER]

連合軍は、パンテレリア島からいくらかの航空支援を持つが、シシリー航空基地 (例: EEE90) の占領によって改善された。

5. 1 7 月 II 週の自軍ターン、枢軸軍は攻撃を受けたユニット、敵 ZOC 内のユニットに加えて、8 ユニットの移動させることができる。もしも連合軍が 1 航空基地を占領していたら、枢軸軍は追加 6 ユニットのみの移動させることができる。野戦補充の配置と移動は、限度に対してカウントしない。以後、常に固定状態の沿岸防衛ユニットを除く、いずれか/全てのユニットが移動できる。

5. 2 連合軍が 1 航空基地を友軍で補給下に持たないときに発生している枢軸軍の戦闘は、1 戦闘比コラム高くなる。つまり、1 対 1 は 2 対 1 になる。戦闘比は、常に任意に減少させることができる。

6. 連合軍の競争心 [ALLIED RIVALRY]

6. 1 第 7 軍と第 8 軍は、連合軍の中でライバルでもあった。これらは、任意にスタックできない。強制的なスタッキングの例は、

可能な退却場所がない場合である。両軍が参加している攻撃（複数ヘクスから行う必要がある）は、戦闘比が1コラム減少する。例えば、2対1は1対1になる。

7. 孤立&補給 [ISOLATION & SUPPLY]

基本ゲーム・ルール B.6を参照。

7.1 枢軸軍は、パレルモ [Palermo] 又はメッシーナ [Messina] へたどる。

7.2 各連合軍の軍は、たとえそのヘクスが他方の軍によって友軍のものになったとしても、自軍の港湾までたどる。連合軍のヘクスは、両方の軍について全て友軍である。最初に移動している連合軍の軍は、他方の侵攻上陸海岸内にないいずれかの港湾の開設に優先権を持つ。侵攻上陸海岸と港湾の開設は、各軍に割り当てられるため、一方が完全又は部分的に非補給下で、他方が補給下又は超過補給下になり得る。13項も参照。

8. ヒトラーの枢軸軍撤収命令 [HITLER'S ORDER FOR AXIS EVACUATION]

ヒトラーの枢軸軍撤収命令は、枢軸軍に不利なイベント又は侵攻の恐怖によって誘発され得る。

8.1 5つの不利なイベントの可能性があり、それらのいずれか3つが撤収を発動する。

8.1.1 ドイツ軍連隊の損失。2個は2倍にカウントする。3個はゲームを終了させる (12.0)。

8.1.2 イタリア軍全4個師団の損失（4番目によってのみ誘発）。

8.1.3 ヒトラーが確保を命じた重要ヘクスを連合軍が占領（友軍のもので補給下。たとえ攻撃によって撃退されても）する。ヘクス列 QQ/RR 間の折り目は、マップを分割する。開始前、枢軸軍プレイヤーは、折り目の西にある航空基地、パレルモ [Palermo]、町、橋梁の中から2ヘクス、並びに東にあるジェルビーニ [Germinil]、サント・ステファノ [St. Stefano]、UU95、TT92の中から1ヘクスを密かに選択する。それぞれを1つの誘発要因としてカウントし、3つで8.2を満たすことになる。3人プレイヤー・ゲームでは、ドイツ軍プレイヤーはどちらの連合軍がこれらのヘクスを占領したのかを記録し、撤収が誘発されたときに伝える。

8.2 連合軍がこれらの条件のいずれか3つ—損害と／又は連合軍によって占領されたヘクス（たち）—を満たした後のドイツ軍ターンに、ヒトラーは撤収を命じる。

8.3 侵攻の恐怖 [INVASION SCARE]

連合軍の8月I週ターンから開始して、もしも撤収が誘発されていなければ、連合軍は活性化港湾／又は侵攻上陸海岸内の、どちらか又は両軍からのユニットを展開することにより、これを引き起こすことができる。ユニットは、ターン終了時に完全戦力でなければならない。各師団又は相当（3個の旅団又は連隊、スタックの必要はない）は1ポイントにカウントする。侵攻することが認められないユニットは、参加できる。

8.3.1 自軍ターンの終了時、連合軍は侵攻の恐怖が撤収を引き起こしたかどうか、以下の手順によって判定する。：

- A) サイを1つ振る。
- B) 結果に、満たしていない誘発の数を加える。撤収を誘発するためには（上記8.1で定義したように）、3つの不利なイベントが必要である。もしも何も起きなければ、3つの満たしていない誘発がある。もしも1つが起きていたら、2つの満たしていない誘発がある。もしも2つが起きていたら、1つの満たし

ていない誘発がある。

C) この合計 (A+B) を、侵攻のために用意した師団又は相当の数と比較する。

D) もしもこのA+BがD以上であると、ヒトラーは恐怖を感じ、撤収が開始される。

8.3.1.1 例：5=A、サイの目

+2=B、満たしていない誘発（例えば、連合軍が1連隊のみを全滅させた）

7=C (A+B)

6=D、侵攻のために用意された連合軍師団、Cが大きいのでヒトラーは恐怖を感じない。又はもしも...

7=D、侵攻のために用意された連合軍師団、Cが小さいのでヒトラーは恐怖を感じる。

8.3.2 ヘクス (8.1.3) が満たしていない誘発と見なされるとき、枢軸軍は未だに征服していない数のみを明らかにする必要があり、場所は秘密のままにしておく。未達成の不利なイベントの最大数は3なので、9個師団の展開が成功を保証する（6+3は9を超過し得ない）。連合軍は各ターンに振ることができ、展開を変更できる。もしも3人プレイヤー・ゲーム (13.0) で両プレイヤーが展開すると、最後に移動しているプレイヤーがサイを振る。より多くのユニットを展開した軍が、撤収誘発 (13.3) についてのポイントを獲得し、同数であるとともにどちらも獲得しない。

8.4 連合軍が撤収を誘発した後の枢軸軍ターンと、それ以後の各ターンに、枢軸軍は少なくとも3スタック価を撤収させなければならない。超過撤収は、次のターンの要件に対して持ち越される。このルールが有効になる前の撤収もカウントする。撤収しているユニットは、補充を受け取れない。戦力喪失カウンター、野戦補充、イタリア軍歩兵（2ではなく1スタック価でカウントする）は、最終ターンを除きカウントしない。これに先立つ場合、表面のドイツ軍戦闘ユニットのみをカウントする。決して移動できない沿岸防衛ユニットを除き、枢軸軍ユニットはBU限度を受けて撤収でき、3SPは最小で最大ではない。拘置している増援又は最終ターンに登場している補充はカウントし、輸送損失の可能性は彼らにない。撤収中に失われたユニット（下記を参照）は、カウントしない。

9. 枢軸軍の海上移動 [AXIS SEAMOVEMENT]

9.1 ユニットはその通常 MPs を持つが、SM は不可。海上移動は、パレルモ [Palermo]、メッシーナ [Messina]、レッジヨ [Reggio] からナポリ [Napoli] までを含む西岸港湾間の間でのみ可能である。パレルモ又はメッシーナは、これらの港湾の1つに含まなければならない（例えば、ナポリーレッジヨは認められない）。連合軍と異なり、枢軸軍は戦闘中に海上撤収できない。撤収 (E.8) は、移動の一部なので、もしも未移動のユニットが留まると失われたユニットは補充できる。枢軸軍は、100%のBUを貯めて開始し、通常のルールに従って持越しできる。枢軸軍は、港湾カウンターを必要としない。連合軍は、枢軸軍から占領した港湾を活性化させるため、カウンターを使用しなければならない。連合軍は、枢軸軍によって奪回された使用不可能な枢軸軍港湾を破壊できる。

9.2 メッシーナ [Messina] へ／からレッジヨ [Reggio] は、濃密な高射砲のためほとんど損失を被らなかった。サイを2つ振る。：

12=1ステップ損失。

9.3 パレルモ [Palermo] 又はメッシーナ [Messina] へ／から上記の全港湾—2サイコロ：

2~4又は10~12=ユニット全滅

5又は9=2ステップ損失

6又は8=1ステップ損失

7=損失なし

9.3.1 レッジョ [Reggio] が連合軍支配下になり得る他のシナリオでは、メッシーナ [Messina] からの海上移動は認められない。

10. 連合軍の海上移動 [ALLIED SEAMOVEMENT]

10.1 連合軍ユニットは、他の軍の「港湾」BU を使用できるが、2倍にカウントする。これらは、その Cap を使用できない。

10.2 二次侵攻はない。

10.3 港湾間の移動は認められる。

11. 基本ゲームからのその他の変更 [OTHER CHANGES]

11.1 戦略移動 [STRATEGIC MOVEMENT]
なし。シシリーは狭すぎる！

11.2 天候 [WEATHER]
常に晴天。

11.3 自動的勝利 [AUTOMATIC VICTORY]
通常の AV ルールは無効となる。AV はない。

11.4 突破移動 [BREAKTHROUGH MOVEMENT]
突破移動は、6 移動ポイントに規制される。

12. 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

連合軍は、もしも 3 個のドイツ軍連隊を除去するか、又はヘクス ZZ88 を ZOC 内に置くか又は占領するか、又はドイツ軍が撤収要件を満たすことに失敗すると勝利する。さもなければ、枢軸軍が勝利する。勝利条件は、どちらのプレイヤー・ターンでも満たすことができ、それ故各プレイヤー・ターンの終了時に判定される。

13. 3人プレイヤー・ゲーム [THREE-PLAYER GAME]

13.1 7月II週、第8軍司令官は、最初に又は2番目に移動するかどうか決定する。以後のターンに順番は交互になる（7月II週に最初に移動している軍は、7月III週は2番目に移動する等）

第1プレイヤーは、1ヘクスの枢軸軍ユニットを明らかにし、侵攻上陸海岸を選択する。

第2プレイヤーは、同じことをする。

第1プレイヤーと枢軸軍は、海上妨害についてサイを振り、次に第2プレイヤー／枢軸軍が続く。

第1プレイヤーは侵攻し、第2プレイヤーが続く。

第1プレイヤーは戦闘を実施し、第2プレイヤーが続く。

13.2 7月III週～8月III週の連合軍ターンの順番

第1プレイヤー（前ターンの第2プレイヤー）が移動し、他方のプレイヤーが続く。

第1プレイヤー（前ターンの第2プレイヤー）が戦闘を実施し、他方のプレイヤーが続く。

13.3 各軍は、以下についてポイントを得点する。:

+5 ZZ88 を最初に ZOC 内に置くか又は占領（友軍で補給下）

+4 撤収を誘発（ルール8）。8.1.4を参照。

+3 ドイツ軍戦闘ユニットを全滅させる。*A

+2 航空基地を最初に占領（一度のみカウント）。A

+2 征服した各大都市（たとえ後に失われても、最初に友軍／補給下にした）。A

+1 全滅させた各イタリア軍歩兵師団*A。

+1 攻撃又は攻撃を強制されることによって全滅した、各ドイツ軍野戦補充ユニット又は防御力沿岸ユニット。攻撃値力を持たないユニットの場合は自滅。

0 防御力を持たないか又は決して連合軍 ZOC 内に置かれない沿岸防御ユニットの除去。

-1 補充を除く、全滅した各連合軍スタック価（ステップ減少ではない）。

Aもしもルール8を誘発すると、個別にカウントする。8.1.4を参照。

13.4 もしも連合軍が勝利すると、最も高いポイントの軍が勝つ。第8軍の OOB はやや弱いため、同点の場合は勝つ。

14. 振り直しオプション [RE-ROLL OPTION]

双方の同意により、使用又は無視する。

14.1 このオプションを持つプレイヤーは、望ましくない結果の振り直しを、それが発生した直後に要求できる。いったん使用されたら、オプションは相手に移り、行ったり来たりするが、あるプレイヤー・ターンに複数回使用できないため、プレイヤー・ターン毎に一度のみ使用できる。

14.2 オプションの初期所持者は、以下の方法で決められる。: もしもあるプレイヤーが戦闘で1を振ると、相手側がそれを獲得する。もしもあるプレイヤーが戦闘で6を振ると、彼がそれを獲得する。オプションは、それをもたらした戦闘を振り直すために使用できず、複数のサイ振りによってもたらされることもない。1つのサイコロによるサイ振りは、沿岸防衛ユニットの運命を判定している最初のサイ振りを除き、振り直しを生じさせる。このようなユニットに対する戦闘は、振り直しをもたらし得る。

14.3 3人プレイヤー・ゲームでは、オプションは戦闘に参加した連合軍の軍に行く。もしも枢軸軍によって撤収のために使用されたら、次のターンに最初に移動する連合軍プレイヤーに行くことになる。

15. 戦略 [STRATEGY]

撤収が開始されるときは、勝利の鍵になり得る。

連合軍 [ALLIES]: 航空基地に侵攻して占領すること。大部分の枢軸軍ユニットは正体が分からないので、一度に1ユニットを移動させてそれらを明らかにする。可能であれば継続し、又は他のユニットを持ってくる。最初のターンは、枢軸軍の貼り付けによる優位性を得る。隣接又は離れた侵攻は、それぞれ優位性を持つ。侵攻恐怖の不利点は、前線からユニットを飛ばすことである。3人プレイヤー・ゲームには、外交がある。ターンが変化するため、各プレイヤーは自軍「パートナー」の前線前方で撤収ポイント発生位置を奪取できるかもしれない。パットンはそうしたが、もしもドイツ軍が勝利すると連合軍の両者が敗北する。

枢軸軍 [AXIS]: 侵攻上陸海岸にユニットを配置することを試みると、損失の危険がある。BTM は規制されるが、注意すること。連合軍はそれで前進する。BTM をもたらすリスクよりも弱体ユニットを除去すべきだが、強力なユニットによってバックアップされていたら、AV の前進を遅延させるために有効である。

16. 連結ゲーム [LINKED GAMES]

シシリー43/7～8月と基本ゲーム (BG) 43/9～12、又は上級ゲーム (AG) は異なる長さを持つ。4つの段階がある。: 16.1～16.4。

16.1 シシリー・シナリオ [SICILY SCENARIO]

上記で述べたシシリー・シナリオは、以下の変更を伴う。

16.1.1 期間の制限はない。連結段階は、連合軍がメッシーナ [Messina] を占領するときに開始される。

16.1.2 勝利条件はないが、撤収させることに失敗すると、直ちに連合軍が勝利する。さもなければ、BG 又は AG がルールを条件づける。

16.1.3 撤収が誘発されたとき、ドイツ軍はそのターンと続く各ターンにいずれか3以上のドイツ軍スタック価値を、全ドイツ軍ユニットがなくなるまで撤収させなければならない。これらは、同じ師団からである必要はない。誘発に先立つ撤収又はシシリーに送っていないユニットもカウントする。野戦補充は、シシリー内又はBG/AGルールに従って、初期開始エリア内で開始できる。これらは撤収できるが、要件についてカウントしない。イタリア軍は、撤収できない。もしも3未満のドイツ軍スタック価値が残ると、残余の撤収は最終撤収ターンの要件を満たす。

16.1.4 本土に到着したら、もしもまだそうしていなければ、BGでのドイツ軍連隊はレッジョ [Reggio] 又は最も離れて到着している連隊によって到着可能なヘクスで、それぞれの師団に再統合しなければならない。これらは、生き残っている全ての連隊を再統合するまで、遠くへ移動できない。連隊分割カウンター（色帯で強調されている）は、BGでは使用されない。AGでは、連隊を統合できない。

16.1.5 3人プレイヤー・ゲームでは、メッシーナ [Messina] が占領されるときにより良くやり遂げたどちらかの連合軍司令官が、唯一の連合軍司令官になる。他方のプレイヤーは、ゲームから外れる。同点であれば、第8軍である。

16.2 移行段階 [TRANSITION PHASE]

16.2.1 連合軍の補充：メッシーナ [Messina] 占領後のターンに5と、8月IV週と9月I週のターン毎に2のボーナス。連合軍の補充は、アフリカで開始する。9月II週から先は、BG/AG補充OOBルール。いったんシシリーの枢軸軍が一扫されたら、全ての港湾はカウンターの必要なしにそこで開設される。補充ボーナスは、それが誘発された後の最初の自軍ターンに受け取られる。

16.2.2 ドイツ軍の補充：8月IV週1歩兵、9月I週各1、以後は継続期間によりBG又はAGのOOBに従う。連合軍がメッシーナ [Messina] を奪取した後のターンに、いずれかの友軍/補給下都市内に追加の1歩兵と装甲野戦補充も受けとる。

16.2.3 連合軍がメッシーナ [Messina] を奪取した後のターンから進行中のゲームが開始される。例：連合軍が8月IV週にメッシーナを奪取すると、BG又はAGは9月I週に開始する。もしも継続ゲームが通常の1943年9月I週に開始よりも前後して開始すると、アヴァランチ (C.2.3) のために指定された港湾のみが、前倒し又は遅延できる。続く港湾は、影響を受けない。ドイツ軍は、継続ゲームの最初の連合軍ターンの前に、シシリーに参加しなかったユニットを配置する。もしもHGがその守備隊地点のいずれかに到着していなければ、NW/71は他のいずれかのユニットとスタックできる。BG又はAG（アヴァランチへの対応）の2番目のターンの前に移動できる唯一のドイツ軍ユニットは、もしも守備隊地点にいないならばシシリーから撤収しているそれらである。

16.2.4 ドイツ軍の水陸両用移動は、連合軍と同じである。失われる唯一の移動は、SMである。統合した後、各ユニットは最も直線ルートで自身の守備隊地点に急行しなければならない。揚陸した後のターンに、レッジョ [Reggio] から北へ移動しているドイツ軍ユニットは、連合軍がレッジョ又は代替 (16.2.5) を奪取するまでSMを使用できる。例：連合軍が9月I週にレッジョを奪取し、「つま先」(B.2.1を参照)へ撤収しているドイツ軍ユニットは、そのターンにSMを使用できるが、9月II週から開始して続く4ターンに、爆破のためにどちらの陣営も「つま先」内でSMはない。

16.2.5 ベイタウン [BAYTOWN]

メッシーナ [Messina] を奪取した以降のターン、連合軍は史実でレッジョ [Reggio] で起きたベイタウン侵攻 (C.2.1) を行うことができる。ロザルノ [Rosarno] の西にドイツ軍ユニットがいる場合のみ、「つま先」：ジョイア・タウロ [Gioia Tauro]、ロクリ [Locri]、ピッツ [Pizzo]、マリーナ・ディ・カタンツァーロ [Marina di

Catanzaro]、クロトーネ [Crotone] のいずれか1つの港湾（侵攻海岸は不可）で起きることができる。これは侵攻ではなく、揚陸しているユニットのスタッキング限度は、指定されたBUに相当する。例：ロクリ [Locri]、4SP。レッジョ [Reggio] と同様、提供された港湾カウンターは直ちに機能状態となり、活性化ターンはない。次に、全ての関係ルールについてレッジョ [Reggio] の代わりに用いることになる。次にレッジョは、いずれかの港湾と同様に他のカウンターで開設できる。

16.2.6 スラップスティック [SLAPSTICK]

メッシーナ [Messina] を奪取した2ターン以後、連合軍はスラップスティック侵攻 (C.2.2) を行うことができる。ドイツ軍がそのBG守備隊地点に到達することに失敗した場合にのみ、ターラント [Taranto]、バーリ [Bari]、ブリンディジ [Brindisi]、オトラント [Otranto] に起きることができ、提供された港湾カウンターはやはり直ちに機能状態になる。次に、開設された港湾は、全ての関係ルールについてターラントと同様に扱われる。もしも開設されなければ、ターラントは後に他の港湾と同様に開設できる。

16.2.7 BGでは、初期ドイツ軍配置の限度を表示しているラインの南/南東の強力なドイツ部隊へ、連合軍の対応がある。撤収しているユニットは、スラップスティックの前に、そのラインの北へ移動できない。米第1歩兵は、もしもターラント [Taranto] ではなく異なる港湾がドイツ軍ZOC内に置かれたら、それでも登場できる。異なる港湾は、関係ルールについてターラントの代わりとなる。米第9は、もしもスラップスティックが起きるときにドイツ軍ユニットが「つま先」にいるか、または後にそこへ移動した場合にのみ登場できる。関係ルールは、ベイトOWNではなく、スラップスティックである。増援は、異なる変更を持つAGに適用しない。

16.2.8 連合軍がメッシーナ [Messina] を奪取した後のゲーム・ターンに開始して、そのBG/AG戦闘序列が有効となる。そのOOB内にはないシシリー・ユニットは、ゲームから離れる。このゲーム・ターンの開始に先立ち、プレイヤー諸氏は望むいずれかのBGオプションを選択できる (D項)

16.3 基本ゲーム [THE BASIC GAME]

連隊、イタリア軍、自動的勝利なし、戦略移動なし、泥濘なし、規制された突破移動等のシシリーに関係した特別ルールは、BGに適用しない。これらのルールは、BとC項を参照。

16.4 上級ゲーム [THE ADVANCE GAME]

ドイツ軍がシシリーにいない最初の枢軸軍ターンに、AGが開始される。ドイツ軍は、シシリーから撤収して移行状態にある以外のユニットをAG戦闘序列に配置する。連合軍は、密かにゲームの長さを選択し、AGルールを使用して自軍ターンを開始する。

17. 戦略 [STRATEGY]

シシリーで長く持ちこたえることで本土ゲームが遅くなることはドイツ軍に有利で、逆もまた真である。消耗戦は、やはりリードどちらかの陣営に有利である。もしもドイツ軍のシシリー守備隊がその配置位置に到着することに失敗すると、ゲームは変化して連合軍の有利になり得る。例えば、テッラチーナ [Terracina] 又はナポリ [Napoli] は、その通常の守備隊がいなければより魅力的な侵攻上陸海岸になる。

18. 謝辞 [ACKNOWLEDGEMENTS]

Mark Bayliss、Nick Frydas、Jack Greene、Brian Knipple、Erik Lawaetz、Bill Scott、Dan Tierney なしでは、このシナリオは不可能だった。ありがとう！

F. 基本ゲーム・トリプル侵攻作戦シナリオ [BASIC GAME TRIPLE INVASION SCENARIO]

1. 特記されない限り、全てのBGルール。

1. 1 BG オプションは、もしもプレイヤー諸氏が望むのであれば使用できる。

1. 2 ゲームは、連合軍の9月I週ターンに開始する。認められる唯一の活動は、ペイタウン (C.2.1) である。

1. 3 ドイツ軍の9月I週ターンはない。次に、ゲームは9月II週～10月III週を含む6ターン続く。

1. 4 スラップスティック作戦ヴァリエント [SLAPSTICK VARIANT]

9月II週、連合軍は4SP (いずれかのユニット) までを、バルレッタ [Barletta]、バーリ [Bari]、ブリンディジ [Brindisi]、オトラント [Otranto]*、ターラント [Taranto]*、ヴィエステ [Vieste]*の1つに置くことができる。港湾カウンターが供給される。活性化の必要はない。貯められたBUはない。

*これらの港湾とレッジョ [Reggio] はILを持たないので、これは通常の侵攻作戦ルールの例外である。

2. 連合軍のOOBはBGに従うが、9月III週に登場する米第1と米第9師団を含む。

3. ドイツ軍OOB—BG—このシナリオの目的は、強力なドイツ軍ユニットの使用を認めることである。

3. 1 HG、NW/71、第1降下猟兵は、表面を伏せてその指定範囲内に置く。

3. 2 第16装甲は、表面を伏せて、つま先を除くどこかに置く。

3. 3 6枚のブランク・カウンターを、つま先を除くどこかに置く。

3. 4 増援 [Reinforcements] :

3. 4. 1 第76歩兵師団は、9月II週に北／北西／北東から登場する。

3. 4. 2 ターン毎に9月II週から開始して、いずれか2ユニット、最大1個装甲を解放する。:

ピアチェンツァ [Piacenza] から登場するSS第1

ヴェローナ [Verona] からの第44

パルマ [Parma] からの第65

F17からの第305

Q16からのSS第2

フィレンツェ [Firenze] からの第24装甲

ヴィチエンツァ [Vicenza] からのDoehla

C13からの第94

9月IV週リヴォルノ [Livorno] からの第90pg、ただし海上で到着するため、そのターンにSMは不可。

第90pgと同様に到着するSSRF連隊 (2-1-12)

10月I週にマントヴァから使用可能な第18装甲

10月II週にヴェローナ [Verona] から使用可能な第188歩兵

3. 4. 2. 1 守備隊は、連合軍の接近のために、通常の解放ルールに従って上記の割当てで登場できる。

4. 連合軍は、9月II週の自軍ターンの前にゲームを開始し、いず

れか2ヘクスのドイツ軍ユニット又は複数ユニットの名称を確認できる。

4. 1 次に、連合軍は以下の侵攻上陸開眼の1つに侵攻する。: テラチーナ [Terracina]、モンドラゴーネ [Mondragone] (ナポリ [Napoli] 港湾が開設されていなければならない)、ナポリ [Napoli]、サレルノ [Salerno]、ペスカーラ [Pescara]、テルモリー [Termoli]、バルレッタ [Barletta]、バーリ [Bari]、ブリンディジ [Brindisi]

4. 2 もしも連合軍が未確認ユニットの隣に来たら、シンリー・シナリオと同じ手順を使用する。

4. 3 侵攻ターンに、連合軍は選択した侵攻上陸海岸内の港湾都市又は町を活性化させなければならない。

4. 4 連合軍ターンの終わりに、ドイツ軍は残っている隠匿配置を明らかにし、ブランク・カウンターを取り去る。

4. 5 9月II週、ドイツ軍は第76歩兵を含む全ユニットと解放された2つの守備隊を移動させることができる。

5. 勝利条件 [Victory conditions]

以下の2つを選択する。:

5. 1 ドイツ軍は、ゲーム終了までに侵攻している侵攻上陸海岸又は町を占領 (友軍／補給下) することにより勝利し、さもなければ連合軍が勝利する。

5. 2 上記の手順は、以下の変更を伴って繰り返される。:

5. 2. 1 連合軍たちは、異なる侵攻上陸海岸を選択しなければならない。スラップスティックは、同じでよい。

5. 3 もしもどちらかのプレイヤーが最初の2つの侵攻で勝利すると、彼が勝利する。もしも同点であると、上記5.1-2に従って3番目で最後の侵攻を決定する。

5. 4 陣営を変更する。プレイヤーAは連合軍として開始し、次に2戦目はドイツ軍。もしも3戦目であると、連合軍として繰り返す。

G. シングル作戦 (連合軍二次侵攻の可能性) 基本ゲーム・シナリオ [SHINGLE BASIC GAME SCENARIO]

1. このシナリオは、基本ゲーム (C項の前) の最終6ターンである。シナリオの後に開始するため適用できないものを除く、全ての基本ゲーム・ルールを使用する。

1. 1 選択ルールは、双方の同意により使用できる。

2. ゲームの長さ [GAME LENGTH]

1943年11月III週の連合軍ターンから12月IV週ターンを含む。

3. 港湾 [PORTS]

3. 1 活性化状態 [ACTIVATED]

ターラント [Taranto]、レッジョ [Reggio]、サレルノ [Salerno] 橋頭堡のみ (町ではない)。テルモリー [Termoli] 町、全て100%のBUを貯めている。

3. 2 使用可能な港湾カウンター [COUNTERS AVAILABLE]

2つ。二次侵攻 (シングル作戦) が未だに起きていなければ、強制ではない。

4. 戦闘序列 (OOBs)

補充を除く全ユニットは、11月II週を通して使用可能。各陣営は、

自軍 OOB から望む組合せで 10 ステップ減少させなければならない。ただし、ユニットや補充を全減させることはできず、下記に注意する。これは、多くの補充を持って開始する連合軍にとって大きな損失である。両陣営は、11 月 III 週（含む）から通常に補充と増援を受け取る。

4. 1 ドイツ軍 [GERMANS]

ドイツ軍は、自軍初期セット・アップの一部としてユニットを増強するために使用できない、1 歩兵と 1 装甲野戦補充のみで開始する。その 11 月 II 週の増援は、B37 と／又は X30（登場から 16MP）に完全戦力で開始し、戦闘に参加していないので、10 ステップ損失の要件を満たすためにステップを減少させることができない。1 つのドイツ軍ユニットのみが 5 攻撃力を超過できる。

4. 2 連合軍 [ALLIES]

連合軍は、2 つの補充カウンターで開始し、6 ターンに各 2 を受け取る。これらは、10 ステップの初期損失の一部として使用できないが、最初の連合軍ターンにユニットを増強するために使用できる。

5. ゲームの開始 [STARTING THE GAME]

5. 1 ドイツ軍 [GERMANS]

ドイツ軍は、最初に自軍前線のどこかにセット・アップする。:ヘクス 051 と P50、並びに J53 から V41、J55 から V42、J55 から V43 までマップを斜めに横切って伸びる 3 ヘクス列。事実上、これは自軍 11 月 II 週ターンに終了することになる。

5. 1. 1 例外 [EXCEPTIONS]

侵攻防衛として、前線の北のどこかに 4 ユニットのみに置くことができる。野戦補充ユニットは、この限度に対してカウントする。B37 と／X30 の 2 ユニットの、この 4 ユニットの限度に対してカウントしない。

5. 2 連合軍 [ALLIES]

連合軍は 2 番目にセット・アップして最初に移動し、自軍 11 月 III ターンに開始する。これらは、前線の南でドイツ軍 ZOC 内でない、最初の自軍ターン以後に侵攻するために用意された港湾ヘクスを含む、どこかにセット・アップできる。連合軍は、自軍最初のプレイヤー・ターン中に、ルール 4 に従ってステップ減少させなければならない自軍の元々の OOB の一部としてではなく、使用可能な補充（開始 OOB の 2 + 11 月 III 週に登場している 2）を増強のために使用できる。

6. 戦略 [STRATEGY]

ドイツ軍がゲーム終了時に自軍前線を維持すると仮定すると、連合軍が勝利するのはおそらく 3 つの方法の 1 つになる。:カッシーノ [Cassino] 又はペスカーラ [Pescara] 勝利ヘクス近郊の占領、侵攻又は両方の組合せ。もしもユニットに余裕があれば、ドイツ軍が侵攻防衛を増強する前、最初のターンに侵攻を試みる。不利な点は、侵攻対応の使用を長くし、予備と一緒にものはや侵攻防衛に割り当てる必要がない。初期のドイツ軍前線の一部は脆弱だが、それらを防衛しない余裕があるか？ ドイツ軍は、十分な攻撃能力を持つので、連合軍はそれに対して防衛しなければならない。

H. ダイアデム基本ゲーム 2 人プレイヤー・シナリオ [DIADEM BASIC GAME 2-PLAYER SCENARIO]

1. 下記の例外を除く基本ゲーム・ルール: 双方の合意によるその他のオプション。

1. 1 陣地 [FORTS]

ドイツ軍は 7 つで開始し、2 つを南部（グスタフ）ライン、1 つをどこか。

1. 1. 1 追加の陣地はない。

1. 1. 2 最初のターンのみ。集中空爆のため両方半減し、陣地は影響を持たない。

1. 2. 天候 [WEATHER]

ゲーム全体について好天。

1. 3 集中空爆 [AIR STRIKE]

最初のターンに行わなければならない。最低戦闘比が 1 対 2（= 3 対 1）でなければならない、さもなければ認められないことを除き、通常のルールを使用する。戦術空軍値はない。

1. 4 山岳ユニット [MOUNTAIN UNITS]

基本ゲーム選択ルール F5 を適用する。

1. 5 ドイツ軍守備隊 [GERMAN GARRISONS]

上級ゲーム・ルールを適用する。

1. 6 補充 [REPLACEMENTS]

ドイツ軍は、備蓄なしで開始する。連合軍は 6 の備蓄で開始し、4 月 IV 週以降は AG 回数記録表に従う。

1. 6. 1 連合軍は、ローマ [Rome] 3 ヘクスのいずれか 2 つを占領した後のターンに 15 補充ボーナスを獲得する。

1. 7 振り直し [REROLL]

通常ルール。

1. 8 前線 [FRONT LINE]

アンツィオ橋頭堡とグスタフ・ラインが表示されているダイアデム [Diadem] マップに従う。

2. 戦闘序列 (OBS)

両陣営は、上級ゲーム OOB シートに従うが、どちらの陣営にもイタリア軍はない。

2. 1 ドイツ軍 [GERMANS]

開始時に使用可能なドイツ軍ユニットは、表面でどこかにセット・アップする。守備隊は、AG ルールに従って固定された位置へ。ドイツ軍ユニット又はその ZOCs は、前線全体を覆わなければならない。

2. 1. 1 盤外軍管区は、含まない。

2. 1. 2 連合軍 [ALLIES]

次に連合軍がセット・アップし、望むなら攻撃位置に配置できる。

2. 3 ゲームの期間については、撤退と増援を含み、AG OOB に従う。

3. 期間 [DURATION]

1944 年 4 月 IV 週～10 月 I 週

4. 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

開始前、連合軍は密かに以下のシナリオから選択する。勝者は、列記された 3 ヘクスの 2 つを奪取しなければならない。「占領」[“Capture”] = 占領しているプレイヤーが、ZOC 内のみでなく友軍／補給下にする。

4. 1 L27.4 シナリオ IVーカッシーノ [CASSINO]ー 4 ターン。連合軍は 5 月 III 週までに M49 を占領するか、又は以下の 3 ヘクスの 2 つを自軍 ZOC 内に置く。: フロジノーネ [Frosinone]、アヴェッツァーノ [Avezzano]、M49。

4. 2 L27.4 シナリオVーローマ [Rome]ー6 ターン。連合軍は、6 月 I 週までにローマ [Rome] 3 ヘクスの2つを占領する。

4. 3 L27.6 シナリオVIーアルノ・ライン [ARNO LINE]ー22 ターン。連合軍は、10 月 I 週までにリヴォルノ [Livorno]、フィレンツェ [Firenze]、リミニ [Rimini] の2つを占領する。

4. 4 ドイツ軍の無効化 [GRMAN OVER-RIDES]

4. 4. 1 もしもドイツ軍がローマ侵攻上陸海岸の全ヘクスを同時に友軍のものにしたら、直ちに勝利する。

4. 4. 2 開始前、ドイツ軍は連合軍が選択するいずれかのシナリオIVを無効にすることを選択できる。もちろん、連合軍が同じシナリオを選択していたことも起こり得る。

4. 4. 3 ドイツ軍の選択肢が優先される。

4. 5 ドイツ軍は、ゲームの終了に前線を持たなければならない。C.4.1 を参照。

5. 海上移動 [SEAMOVEMENT]

5. 1 侵攻、襲撃、追加の港湾カウンターはない。開設された港湾の移送は認められる。

5. 2 開始時に 100%BU を備蓄して開設：

5. 3 港湾 [PORTS]

アンツィオ [Anzio]、テルモリー [Termoli]、ナポリ [Napoli]、パルレッタ [Barletta]。

5. 4 侵攻上陸海岸 [ZONE]

ローマ [Rome] (橋頭堡補給容量は 56 ポイントであることに注意)。

6. 解説 [COMMENT]

開始時の集中空爆を避けるため、M49 と O49 に十分なユニットを置くことをドイツ軍に勧める。さもなければシナリオIVは連合軍が容易に勝利する。1 つの自由配置陣地は、通常フラスカーティ [Frascati] である。

I. ダイアデム基本ゲーム：複数プレイヤー・シナリオ [DIADEM BASIC GAME MULTI-PLAYER SCENARIO]

1. 注記を除き、基本ゲーム・ルールを適用する。4 人のプレイヤーがいる。連合軍 (5.8) とドイツ軍 (10.14) に各 2 人である。

1. 1 ゲームは、2 人又は 3 人プレイヤーでプレイもできるが、同じ個別ルールを持つ。

1. 2 双方の同意によるオプション。

2. 6 ターン。1944 年 4 月IV週～6 月 I 週 (ローマの陥落)。天候は常に好天。

2. 1 主導権：第 5 軍と第 14 軍は、主導権を持ってゲームを開始する。通常は、連合軍が先に移動する。ターン 1 に先行したプレイヤーは、ターン 2 には 2 番目等。主導権を持つプレイヤーは、移動して最初に戦闘を行うが、両連合軍プレイヤーは自軍陣営の戦闘フェイズに進む前に、自軍陣営の移動を完了させなければならない、ドイツ軍も同様である。

3. 港湾：全て 100%BU を備蓄。

3. 1 第 5 軍：アンツィオ [ANZIO] 橋頭堡ゾーン、アンツィオ [Anzio] の町、ナポリ [Napoli] の都市

3. 2 第 8 軍：サレルノ [Salerno]、テルモリー [Termoli]、タラント [Taranto]、侵攻海岸ではない。

3. 3 どちらの軍も、他方が自軍の港湾を使用することを認めるが、強制ではない。自軍の港湾 (たち) を使用するため、一時的に他の軍の侵攻上陸海岸を通過することは認められる。

3. 4 侵攻作戦はない。

4. OOB：チャートに従う。

4. 1 第 5 軍&第 8 軍は、各 2 補充カウンターを持ってゲームを開始し、ターン毎に 2 を受け取る。

4. 2 連合軍の増援は、自身の軍によって支配されたいずれかの港湾に登場でき、BU を支払う。

4. 3 第 10 軍&第 14 軍は、そのゾーン内に 1 歩兵野戦補充を持って開始する。

4. 4 各 6 ターンに、ドイツ軍の各軍は補充を獲得し、各月の最初に装甲、他の 4 ターンは歩兵である。これらは、いずれかの大都市で開始できるが、もしも自軍のゾーン内でなければ、そこへ移動しなければならない。

4. 5 補充は、実際のカウンターでのみ受け取ることができる。超過の補充はカウンターが使用可能になるまで取っておかれる。十分なカウンターがない場合、主導権を持つプレイヤーが獲得する。

4. 6 最高司令官は、やはり補充能力を持つ (8.5 を参照)。

4. 7 境界線ヘクス (6.2) 上の攻撃を除き、各軍は自身のゾーンに留まらなければならない、他のユニット軍の軍とスタックできず、他の軍と攻撃に参加できない。例外：壊滅を避けるため、ユニットが一時的に他のゾーンへの進入を強制されるかもしれない、この場合はできるだけ早く自身のゾーンに戻らなければならない。

5. 開始時 [AT START]

5. 1 第 10 軍は、フォルミア [Formia] からペスカーラ [Pescara] までマップ上に表示された主戦線の 3 ヘクス以内にセット・アップする。

5. 2 第 14 軍は、アンツィオ [Anzio] 橋頭堡の 3 ヘクス以内にセット・アップする。

5. 3 連合軍の軍は、自軍前線背後の自軍ゾーン内、又はドイツ軍 ZOC 内の攻撃位置へセット・アップする。

5. 3. 1. 第 5 軍は、アンツィオ橋頭堡内で、L 列以西のどこかにセット・アップする。

5. 3. 2 第 8 軍は、M 列以東の主戦線に沿ってセット・アップする。

5. 4 集中空爆 [AIR STROKE]

最初のターンのみ、連合軍の全攻撃は、実際の戦闘比よりも 3 コラム高くなる。例：1 対 7 (通常は認められない) は、1 対 4 が認められる。1 対 1 は 4 対 1 になり、9 対 1 は最大で留まる。このターンにのみ、全ての戦闘に適用する。

6. ゾーン [ZONES]

シナリオ・マップを参照。

6. 1 ターン 1 のドイツ軍半ターンの開始からゲームの終了まで、2 つの西部軍と 2 つの東部軍間の分割ラインは、コラム L と M 間

の S/N ラインである。：第 5 軍と第 14 軍は L 列以西で機能し、第 8 軍と第 10 軍は M 列以東で機能する。

- 6. 1. 1 例外：3.3 一時的な移送
- 4.5 ドイツ軍の野戦補充登場
- 6.2 境界ヘクス攻撃

6. 2 境界ヘクスは、ターン 1 の L50 のごとく、どちらかのゾーンから攻撃され得る。主導権を持つ潜在的な攻撃側は、望むのであれば、どの軍が攻撃できるのかを決定する。攻撃側は、防御側が自軍ゾーン内にいなくても、防御側の隣にある全ヘクスから攻撃でき、たとえ「誤った」ゾーン内であっても、戦闘後前進や突破移動のような続いて起こることを実行できる。次のターンに、自身のゾーンに戻らなければならない。

7. 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

勝利条件は、ゲーム終了時のヘクス支配によって判定される。この意図は、各プレイヤーに最初に完了させる同等の機会を与えることだが、そのプレイヤーが勝利するためには自軍陣営も勝利しなければならない。# 1 プレイヤーが敗北している陣営になる可能性がある。

7. 1 C.4.1 (最終前線) は、維持されなければならない。最終ターンのドイツ軍の低戦闘比攻撃を避けるため。

7. 2 リード [Lido] から V39 までの国道 4 号線 [Route 4] と 5 号線 [Route 5] は、ゲーム終了にはほぼ史実の最終前線である。ローマ [Rome] とアヴェッツァーノ [Avezzano] を除き、この国道線上のヘクスは、どちらの陣営についてもカウントしない。

7. 2. 1 最終前線の敵側の各ヘクスは、友軍で自軍の補給下であると 1 ポイントにカウントする。たとえばあなたの陣営について友軍であっても、自軍の補給下でなければ、敵についてカウントする。例：ゲーム終了時に N46 がドイツ軍の友軍に留まるが、補給下ではない。連合軍についてゼロでカウントするが (最終前線の南)、ドイツ軍についてもゼロである。もしも補給下で持っていたら、自軍について 1 ポイントにカウントする。

7. 2. 1 ローマ [Rome] のヘクスたちは、2 ポイントにカウントするので、西部ゾーンは追加 6 ポイントである。

7. 2. 2 東部ゾーンにも追加 6 ポイントがある。：アヴェッツァーノ [Avezzano]；第 8 軍又は第 10 軍にどちらかについて 3 ポイント。

Q42：第 10 軍について 3 (ヘクス + 3 ボーナスにについては 0) 又は第 8 軍 (ヘクス + 2 については 1)

7. 2. 3 例：ゲーム終了時

- # 1 第 5 軍について 8 ポイント (2 ローマ・2 ヘクス、最終前線の北 4 ヘクス)
- # 2 第 10 軍について 6 ポイント (アヴェッツァーノと Q42、最終前線の南はなし)
- # 3 第 14 軍について 2 ポイント (1 ローマ・ヘクス、最終前線の南はなし)
- # 4 第 8 軍について 0 ポイント (最終前線の北が 0 ヘクス) 連合軍 8 ポイント。ローマの所持 (連合軍に更なるポイント) により引き分け

7. 2. 4 敵の軍司令官が戦死：1 ポイント。敵の最高司令官：2 ポイント。

8. 指揮官 [LEADERS]

各軍は、各陣営にカウンターが用意された個別の司令官を持つ。

8. 1 彼らはゼロのスタック値を持ち、単独でいるとゼロの戦闘力で、ステップにカウントしない。12MP。彼らは、もしも防御力を持つユニットとスタックしていなければ、敵 ZOC によって撃破され、復帰できない。

8. 2 各プレイヤーは、自軍の軍司令官をゾーン分割ルールに従って配置し、自軍ゾーン内のどこかで開始しなければならない。

8. 3 主導権を持つプレイヤーは、最高司令官を自軍面に配置する。主導権が変更されるときには、新たに統率しているプレイヤーが最高司令官を自軍ゾーン内に移動させる。

8. 4 もしも個別の軍司令官が戦闘力を持つユニット又は複数のユニットとスタックすると、スタック中に攻防に 1 戦闘力を加える。最高司令官は、この能力を持たない。

8. 5 最高司令官は、補充のように機能するが、使用後に取り去られない。もしも減少状態のユニットとスタックすると、これらは 1 ユニットのみに 1 ステップ回復させることができる。ターン毎に複数ステップ回復できる減少状態ユニットはない。補充の提供に関して、ケッセルリンク [Kesselring] は装甲又は歩兵として機能する。

9. 振り直し [RE-ROLL]

振り直しは C.5 に従って起きるが、3 人又は 4 人ゲームでは、西部と東部の各前線について 1 つ、2 度の振り直しの可能性がある。振り直しを保持しているプレイヤーは、自軍のゾーン敵対者に対してのみ使用でき、境界線攻撃 (6.2) の場合、他の敵司令官に対しては不可。もしも 2 人のプレイヤーがプレイしたら、一度の振り直しのみ。3 人プレイヤーであれば、振り直しは使用しない。

10. 戦略&戦術 [STRATEGY & TACTICS]

戦闘が少ない短期ゲームでは、明らかに運によって影響される。

10. 1 開始時には、前線に全ユニットを持たない代償を支払ってさえ、最初の目標ヘクスを提供することがドイツ軍について有利である。第 14 軍は反撃できる。ローマは近く、地形は比較的開けており、おそらくフラスカーティ [Frascati] の丘を維持するためにそれを行わなければならない。第 10 軍は、土地を保持するためにほぼ明らかに反撃しなければならない。連合軍を遅滞させるため、ユニット又は野戦補充を犠牲にし、損失として ICs を被る必要があるかも知れない。ドイツ軍は、ヘクス毎に直面し得る連合軍の最大攻撃力に注意し、防御側を浪費しないようにする。もしも連合軍が 2 ヘクスから 20 攻撃力しか集められなければ、20 に対して 11 防御力あればよい。

10. 2 最初のターンの後、大部分の連合軍の攻撃は、50% の確率で土地を確保する 1 対 1 の攻撃になるだろう。第 5 軍の鍵はフラスカーティ [Frascati] で、第 8 軍についてはペスカーラ [Pescara] 川を渡ることである。

J. 基本ゲーム・シナリオローマの北への進撃 [BASIC GAME SCENARIO—ADVANCE NORTH OF ROME]

1. ルール [RULES]

基本ゲーム、例外なし、ただし、オプションは、常に双方の同意によって使用可能。これらは、プレイ・バランスをひっくり返す。

1. 1 例外 [EXCEPTIONS]

他のシナリオと同様、自動的勝利はなく、突破移動は 6 MP に規制される。

2. 期間 [DURATION]

6 月 II 週～1944 年 8 月 I 週—8 ターン

3. 連合軍の戦闘序列 [ALLIED OOB]

上級ゲームに従う。完全戦力。イタリア軍なし。下記のオプションを参照 (7.1)。

3. 1 補充 [REPLACEMENTS]

開始時に6、12を備蓄 (ローマ・ボーナスの残り)、以後はTRCに従い、2の最終ターンを除き3/ターン。

4. 枢軸軍の戦闘序列 [AXIS OOB]

上級ゲームに従う。イタリア軍なし。基本ゲームに連隊分割カウンターなし。守備隊と増援は除外し、2ステップを超えて持てるユニットはない。

4. 1 守備隊 [GARRISONS]

やはり OOB に従い、その入退出も管理する。

4. 2 補充 [REPLACEMENTS]

開始時はなし。以後は7月を通して2-1-1-1の週間量。8月1週は2。

4. 3 侵攻対応 [INVASION REACTION] (7.1を参照)

侵攻のターンに開始する。軍管区ユニットは、使用が限定される。

4. 3. 1 ターン毎に追加1歩兵補充。

4. 3. 2 もしも侵攻が西海岸であると、ターン毎にいずれか1つのリグリア [Ligurian] 軍管区ユニットが解放される。

4. 3. 3 もしも侵攻が東海岸であると、ターン毎にいずれか1つのアドリア海 [Adriatic] 軍管区ユニットが解放される。守備隊ルールによって管理される守備隊の第188師団は除く。

5. 撤退 [WITHDRAWALS]

両陣営について OOB に従う。通常ルールから変更する。: 撤退しているユニット又は代替は2ステップのみを持つ必要があり、通常の完全戦力ではない。

6. 開始時 [AT START]

マップを参照。

7. 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

マップを参照。大都市は3勝利ポイント、小都市は1にカウントする。連合軍のオプションが選択されない限り、連合軍は勝利するために少なくとも3ポイントが必要。もしも連合軍のオプションが選択されたら、9ポイント。カウントするためには、都市は友軍のもので補給下でなければならない。補給下でない場合は、カウントしない。

7. 1 連合軍のオプション [ALLIED OPTION]

密かに又は公然と宣言する。:

7. 1. 1 宣言のターン以降、フランス軍を除き、撤退はない。

7. 1. 2 撤退したいいずれか6ユニットが戻り、シシリーにいるものと見なされ、適したユニットであれば侵攻できる。フランス軍は不可。

7. 1. 3 2つの港湾カウンターを受け取る。100%のILで一度侵攻ができる。

7. 2 ドイツ軍は、最終前線を持たなければならない。その補給源はO5~AA7なので、終了時にももしも連合軍は港湾からそこへ、ドイツ軍ユニット/ZOCs から解放されたラインをたどれると、勝利する。

7. 3 対ゲーム [PAIRED GAMES]

陣営を変更し、プレイヤーは得点している勝利ポイントを合計し、7又は7.1に従って勝利するため、要求された合計の超過又は不足をカウントする。例: 最初のゲームで、連合軍プレイヤーはオプションを使用して10ポイントを得点=+1。次に他のプレイヤーが連合軍をプレイするとき、オプションを使用せず、5ポイントを得点=+2なので、総合的に彼が勝利する。

8. 海上移動 [SEA MOVEMENT]

連合軍がオプションを選択しない限り、輸送のみが可能。

8. 1 開設 [OPEN]

100%BU 備蓄で開設: アンツィオ [Anzio]、ナポリ [Napoli]、テルモリー [Termoli]、ターラント [Taranto]、サレルノ [Salerno]、シシリー [Sicily]、侵攻上陸海岸: ローマ [Rome]

8. 2 カウンター [COUNTERS]

もしも7.1が選択された場合を除き、受け取らない。

9. 戦略&戦術 [STRATEGY & TACTICS]

9. 1 ドイツ軍 [GERMANS]

特に初期は、海岸を防御すること。ジェノヴァ [Genova] は、フランスの失陥が補給源を変更する前は、初期のシナリオのごとく攻撃を受け易くない。最終ターンの前には、完全な前線を持つ必要はないかも知れないが、隙間を埋めるために地形-河川と山岳地に依存する。

9. 2 連合軍 [ALLIES]

ローマの北への強力な圧力は、防御に不適な地形を突破することができる。ドイツ軍は、ユニットが不足するので、ユニットを全滅させることは地形を獲得することよりも助けになる。侵攻作戦を遅らせることは (もしも選択していたら)、ドイツ軍により長く防御を強制する。リミニ [Rimini] 侵攻の成功は、多くのポイントを挙げる。

3人プレイヤー・ヴァージョンについては、別シートのシナリオRを参照。

K. 基本ゲーム ゴシック・ライン・シナリオ [BASIC GAME GOTHIC LINE SCENARIO]

1. 基本ゲーム・ルールの例外 [Basic Game Rules except] :

1. 1 ドイツ軍の麻痺 [German paralysis]

1. 1. 1 戦略移動不可

1. 1. 2 橋梁の使用不可。河川は、ドイツ軍について橋梁を持たない。

1. 1. 3 全ユニットが8mp。

1. 2 連合軍の変更 [Allied changes]

1. 2. 1 自動的勝利不可、突破移動は6mpに規制。シシリーBGとローマの北へシナリオと同じ。

1. 2. 2 いずれかの晴天ターンに8集中空爆が使用可能 (戦闘比3コラム上昇、例えば1対2=3対1)。一度に全てを使用する必要はない。

1. 2. 2. 1 初期戦闘にのみ宣言できて後続戦闘は不可だが、集中空爆戦闘からの結果としての後続戦闘は、集中空爆戦闘比からの特典を受ける。

1. 2. 3 100%のBU 備蓄で開設される港湾は、リミニ [Rimini] とリヴォルノ [Livorno] である。

1. 3 振り直しは、通常の方法で発生する。

2. 期間 [Duration] : 1945 年の 6 ターン、3 月 IV 週～5 月 I 週。

3. 天候 [Weather] :

その週の各連合軍ターンの開始時にサイを振るが、3 月 IV 週と 5 月 I 週は常に晴天。他のターンについては、最初の 1～3 で泥濘。ターン毎にその結果になるまでサイを振る。最初の泥濘ターンの後は、6 の目でのみ泥濘。0～4 ターンについて泥濘になり得る。泥濘ターンに、集中空爆は不可。

4. 勝利条件 [Victory condition]

勝利条件は、シナリオ終了時に判定される。連合軍は、ヴェローナ [Verona] とヴィチエンツァ [Vicenza] を占領していなければならない。

4. 1 一貫した前線は、マップの西又は北西端から東又は北東端までの、ユニット (ICs は不可) とその ZOC のラインとして定義される。ドイツ軍は、これを行う必要がない。連合軍は各ドイツ軍ターンの開始時に判定するため、これを行う。これを行うことに失敗すると直ちに敗北し、又は慈悲深い相手によって喚起されること！ このルールのは、連合軍による非現実的な集中を避けるためである。

5. 戦闘序列 [OOBs]

OOBs は、史実で存在した主要なユニットである。チャートを参照。完全戦力。

5. 1 マップ上の赤いラインは、史実の前線に沿った「無人地帯」をあらわす。ドイツ軍の北部、連合軍の南部。

5. 2 補充 [Replacements] :

連合軍は 6 で開始し、ターン毎に 2 を獲得する。ドイツ軍はゼロで開始し、最初、3 番目、5 番目のターンに 1 歩兵補充を獲得する。

5. 3 ドイツ軍のセット・アップ [German set-up]

ドイツ軍のセット・アップは、半ヒストリカルである。第 29 と第 90 装甲擲弾兵師団は、前線上を含む (推奨できない) 北のどこかに配置できる。他の全てのユニットは、その歴史的な近位である、前線によってあらわされるヘクス帯の北に接触させてセット・アップしなければならない。例えば、各ユニットは、史実ではそのユニットの東にあったユニットを西に置かなければならないが、接触させる必要はなく、あるいは隣接するユニットはスタックできる。ドイツ軍が最初にセット・アップする。例 : 第 162 歩兵師団は、史実ではポルト [Porto] にあった。この師団は、単独又は西方 (13-14-15 の順番で) のユニットと 8 のスタッキング限度でスタックできる。第 148 歩兵師団は、F21 にあった。この師団は、単独又は第 232 あるいは第 114 師団とその東方 (2-3 の順番で) スタックできる。第 1 降下猟兵師団 (9) は、単独又は直西又は直東のユニットとスタッキング限度でスタックできる。

5. 2. 1 ドイツ軍は、フランスの陥落のため、O5 から AA7 まで補給をたどる。

5. 3 次に連合軍は、攻撃位置にセット・アップできる。

この基本ゲーム・シナリオは、類似タイトルの基本ゲーム・シナリオとは異なる。このシナリオは、終戦時に終了する。基本ゲーム・シナリオ VIII は、ゴシック線に到着したときに終了する。

L. 上級ゲーム [ADVANCED GAME]

1. はじめに&ルール [INTRODUCTION & RULES]

上級ゲーム (AG) は、基本ゲーム (BG) よりも精密な OOB を持ち、範囲が拡大される。これらのルールは、第 6 版と類似しているが、重大な変更点がある。最初に BG をプレイし、次にそのオプションを加えることを勧める。

1. 1 定義 [DEFINITION]

枢軸軍の前線は、連合軍ユニットが次の自軍ターンに枢軸軍の ZOC に進入せずに到達できるヘクスとして定義される。L.6.8 と L.20.3.3.6 を参照。

2. 基本的なルール [FUNDAMENTAL RULES]

基本的なルール (B 項) は、この項目の適切な個所で注記された小規模な変更を伴う AG を適用する。BG (C 項) の大部分は、AG にも適用する。下記のリストは、いまま強制的な BG オプション (D 項) で、以下又は J 項で注記されたいくらかの変更を伴う。

2. 1 D.1.1 秘密のオプション [SECRET OPTIONS]

2. 1 D.2 支援砲爆撃 [SUPPORTING FIRE]

L.18 の変更を伴う。

2. 3 D.3 装甲 [ARMOR]

2. 4 D.4 コマンド [COMMANDOS]

L.13 の変更を伴う。

2. 5 D.5 陣地 [FORTS]

1943 年は可変的に使用可能。次に各月最初の週に 1、最大 9。連合軍の制空権のため、1945 年には丘陵／山岳地内にはのみ構築できる。L.9.3.3.1.7 も参照。

2. 6 D.6 米英軍以外の連合軍ユニット [ALLIED UNITS NOT US OR BRITISH]

米英軍以外の連合軍ユニットは、最初の登場で BU に対して 2 倍にカウントする。BU が含まれないペイタウンには適用されない。

2. 7 D.7 山岳ユニット [MOUNTAIN UNITS]

2. 8 D.8 落下傘部隊 [PARATROOPS]

L.14 の変更を伴う。

2. 9 D.9 退却オプション [RETREAT OPTIONS]

2. 10 D.10 可変天候 [VARIABLE WEATHER]

泥濘については、AG 回数記録表を使用する。悪天 [SEVERE WEATHER] については D.10.2 を使用するが、11 月～3 月を含める。L.15 を参照。

2. 11 D.11 友軍ヘクス [FRIENDLY HEXES]

非合法的な移動によってヘクスを友軍にする B.2.2 を忘れないこと。

2. 12 D.12 ステップ減少孤立 [STEP REDUCTION ISOLATION]

例外 : L.10.1.1 を参照。

2. 13 D.13 港湾後続上陸容量 [PORT BUILD-UP]

2. 14 D.14 アヴァランチの遅延 [AVALANCHE DELAY]

1943 年 9 月に終了までを通して。さもなければ放棄される。

2. 1 5 D.15 強制的な超過スタッキング [INVOLUNTARY OVERSTACKING]

2. 1 6 D.16 スラップスティック・ヴァリエント [SLAPSTICK VARIANT]

変更。L.23 を参照。

2. 1 7 D.17 連合軍の増援 [ALLIED REINFORCEMENT]

変更。L.29 を参照。

2. 1 8 D.18 侵攻作戦の規模 [INVASION SCARE]

2. 1 9 D.19 連合軍の海上輸送 [ALLIED SEALIFT]

L20/21 で変更。

2. 2 0 D.20 増援ヴァリエント [REINFORCEMENT VARIANT]

変更。L.28/29 を参照。

2. 2 1 D.21 移動の順番 [MOVEMENT ORDER]

上記 E.14.2 と同じ。

2. 2 1 D.22 振り直し [RE-ROLL]

沿岸防衛のサイの目は、振り直しを創出できない。その他の使用制限はない。

3. シシリー [SICILY]

下記の例外と考察を除き、全ての特別ルールを無視する。:

3. 1 E項からを適用する (ヘクス毎に1 沿岸防衛のみ)

3. 2 沿岸防衛 [Coastal defence]

3. 2. 1 E.3.1.6 関連は、シシリー [Sicily] のみでなく、どこでも適用する。

3. 2. 1. 1 E.3.1.6.1 の CD セット・アップは、やはり AG を適用する。

3. 2. 1. 2 E.3.1.6.2 の CDs は任意に全滅させることができるが、AG では強制的な撤収はない。

3. 2. 1. 2 E.3.1.6.3 連合軍に寝返った CD ユニットの可変戦力は、枢軸軍だったときの以前の結果には影響されず新たに開始する。

3. 2. 3 主導権を持つ連合軍プレイヤーは2 補充を獲得し、他方のプレイヤーは1 である、もしも L.5.1.2.1 を使用したら、分担するときは2 で、各プレイヤーが1 を獲得する。

3. 3 E.3.2.4 関係 連合軍は、パレルモ [Palermo] の補充ボーナスを獲得する。

3. 4 E.71 関係 枢軸軍の補給。L.10.3 を参照。

3. 5 E.9 関係 枢軸軍の海上移動 [AXIS SEAMOVEMENT]

ムッソリーニの失脚前、ユニットはナポリ [Naples] ~ レッジョ [Reggio] のいずれかの西岸港湾都市からメッシーナ [Messina] 又はパレルモ [Palermo] へ移動でき、逆もまた同様。E.9 に従い、移動はシシリー [Sicily] 内で開始又は終了し、本土港湾間であってはならない。ムッソリーニが失脚した後のターン、イタリア海軍はもはや脅威ではなく、唯一認められる海上移動はレッジョ [Reggio] とメッシーナ [Messina] 間である。枢軸軍は、港湾カウンターを必要としない。連合軍の港湾占領は、たとえ奪還されても、枢軸軍の使用について港湾を破壊する。L.22 を参照。

3. 6 E.10 関係 連合軍の海上移動 [ALLIED SEAMOVEMENT]

連合軍は、港湾カウンターを活性化させることによりシシリー [Sicily] のいずれかの港湾を使用でき、又はもしもシシリーが枢軸軍から解放され、少なくとも1 つの連合軍ユニットがそこにいるとシシリーは連合国の友軍となり、その全港湾が港湾カウンターなしで活性价態となる。配置された港湾カウンターをプールへ戻す。L.22 を参照。

3. 7 E.9.10 関係 海上移動中に補充を受け取れる陣営はなく、その前後のみである。

3. 8 E.11.3-4 関係 自動的勝利はなく、突破移動は6 移動ポイントに規制される。7 月を通してのみ、その後は通常の AG ルール。

3. 9 E.16.2.1 連合軍は、メッシーナ [Messina] 補充ボーナスを獲得する。

4. 0 E.16.2.2 関係 L.6.3.1 を参照。

4. 回数記録表 [TIME RECORD]

回数記録表は、補充 OOB を含み、ターンからターンへと変化する数値が要約されている。

5. 連合軍の戦闘序列 [ALLIED OOB]

連合軍の戦闘序列は、プレイする適切なシナリオとなる。

5. 1 補充 [REPLACEMENTS]

5. 1. 1 ボーナス [BONUSES]

ボーナスは一度のみ獲得され、BG に適用しない。これらは、以下を占領 (B.2.2) した後のターンに開始して受け取られる (たとえ後に失われても) 。

パレルモ [Palermo] 2

メッシーナ [Messina] 5

ナポリ [Naples] 10

いずれかのローマ [Rome] ヘクス 15

リミニ [Rimini] 5

5. 1. 2 いずれかの開始時点から 1944 年7 月の終了まで、週に3 補充ポイント。L.29.1.2 も参照。

5. 1. 2. 1 明確化: 連合軍の補充は、オーバーロード後に減少する。任意: これを定義する方法。選択: いずれかの開始時点から 1944 年7 月終了まで、月次の補充は3-2-3-2 である。推奨: もしも枢軸軍プレイヤーの経験が少なければ適している。注釈: L.29.1.2 (最大努力) には影響しない。

5. 1. 3 1944 年8 月 I 週からいずれかの終了時点までを含み、週に2。オーバーロードのために減少させる。

5. 2 連合軍はアフリカで開始し、BG のごとくユニットはそこから登場できる。

5. 3 撤退 [WITHDRAWALS]

点線で囲まれたユニット (例: 43 年9 月 II 週の3 ユニットの) は、指定されたターンの移動部分の戦闘前に撤退しなければならない。

5. 3. 1 もしもユニットが孤立状態でなければ、港湾から乗船するのではなく、現在位置から直接取り去られる。それにもかかわらず、補給をたどることができるいずれかの港湾 (たとえそこへ到達するための MP が不足していても) の後続上陸容量に対してカウントしなければならない。もしもユニットが十分な BU を持つ港湾へ補給をたどることができなければ、海上撤収したものと見なされ、戦力喪失カウンターになる。海上撤収できるユニットは、撤退の目的において孤立状態と見なされない。

5.3.2 もしもユニットが孤立状態であるか、又は失われている
たら、以下のように代替を撤退させなければならない。

5.3.2.1 第一優先は、スタック価と特性である。例：6615
が全滅したら、2ss が合法的な変更である。両者は1スタック価を
持つコマンドであり、異なる戦闘力は問題でない。

5.3.2.2 第二優先は、たとえ異なる特性であっても、スタ
ック価が同一であることである。

5.3.2.2.1 もしも代償として撤退させることが可能なコ
マンドがなければ、落下傘ユニットを撤退させなければならず、逆
もまた同様である。もしも代償として撤退させることが可能ないか
なる種類のユニットもなければ、これらのユニットの特殊能力を反
映させるため、追加の補充を撤退させなければならない。

5.3.2.3 最終優先は、ユニットが持つステップの2倍の数
の補充である。例：2ステップのユニットは、4補充。もしも盤上
の補充が使用不可能であれば、創出された不足分は L5.3.3 に従っ
て返済しなければならない。カウンターを超えて取っておいた補充
は、使用できる。

5.3.3 もしもユニットが完全戦力未満で撤退すると、完全戦
力にするために必要だった補充も直ちに撤退しなければならない。
もしも十分な補充がなければ、不足分を穴埋めするため戦闘序列に
残っているユニットのステップを減少させなければならない（所有
者の選択だが、イタリア軍は不可）。L5.4.1.1 も参照。

5.4 特性 [SPECIAL FEATURES]

5.4.1 ポーランド人部隊 [POLES]

45 年2月 I 週を通して、ポーランド師団の完全戦力は 3-4-12、
スタック価2である。45 年2月 II 週、他戦線からのポーランド軍の
転用を反映させるため、連合軍は通常の2に加えて、臨時の2補充
を獲得する。これらは、いかなるユニットにも使用できるが、もし
もポーランド師団と統合すると、その新たな最大戦力は 4-5-12、ス
タック価3が最大戦力となる。異なる戦力について異なるスタック
価を持つ唯一のユニットである。これらは、後にいかなる補充によ
っても再建できる。

5.4.1.1 この特別なポーランド軍の割当は、不足分の相殺
を必要としない (L5.3.3)。

5.4.1.2 1945 年2月上旬、ポーランド兵はヤルタ会談に
よって士気阻喪した。連合軍の 45 年2月 II 週～3月 I 週ターンを
含み、これらは孤立状態である場合にのみ攻撃できる。これらは、
通常に防御する。制限は、これらのターンにのみ継続する。

5.4.2 重要 [IMPORTANT]

いずれかの戦闘で失われる最初の2ステップは、スタック内の全
ての英軍又は米軍ユニットが戦力喪失状態でない限り、英軍又は米
軍からでなければならない。仮定：より補充が使用可能。例外：イ
タリア軍の損失は常に最初に行われる。

6. 枢軸軍の戦闘序列 [AXIS OOB]

枢軸軍の OOB は史実で、重要な拡張の可能性を持つ。

6.1 開始 [START]

開始は、6 枚のダミーを含み、全ユニットを裏返して配置できる。
1945 年 OOB から表面を伏せて一時的に配置されたユニットは、開
始時ユニットと区別がつかない。次に、連合軍は侵攻する場所を決
定する前にいずれか2ヘクスのユニット（たち）を表に返す。3人
プレイヤー・ゲームでは、各司令官は1ヘクスを選択する。第8軍
は、辞退しない限り最初に行う。最初の自軍ターンに、枢軸軍は全
ユニットを表に返し、ダミーを取り去る。

6.1.1 書簡又は e-mail でプレイしているとき、枢軸軍はどれ
だけ多くのユニットが表を伏せてあるか明らかにする必要はない。

6.1.2 開始時の1ルフトヴァッフェ TAC 航空ユニットは、
防御しているダミー・ユニットを含む、どこにでも配置できる。

6.1.3 ダミーは、もしも明らかにされるか、又は全ドイツ軍
ユニットが移動できる最初の枢軸軍ターンの開始時に取り去られる。
イタリア軍は、移動に対応しなければならない。シシリーのイタリ
ア軍（沿岸防衛ではない）は、そこへの侵攻後に移動する。

6.1.4 連隊カウンターを持つ師団は、いずれかの形態で配置
できる。

6.1.5 開始時のドイツは、イタリア軍と共にスタックできる
が、ナポリ [Naples] 内又はその隣接ヘクスに配置できず、あるいは
Frascati ユニットの除き、ローマ [Rome] の3ヘクス以内に配置で
きない。リード [Lido] は近すぎることになる。ゲーム開始後、ドイ
ツ軍はもはや制限されない。これらは、いまだにイタリア軍と共に
スタックできる。

6.1.6 開始時のドイツ軍戦闘序列 [At start Axis oob]

ローマ [Rome] とナポリ [Naples] の制限を除くどこか。：HG、
NW/71、15pg、16 装甲
フラスカーティ [Frascati]：Frascati 連隊
ヴィテルボ [Viterbo]：3pg、各2装甲と歩兵野戦補充
アウレッタ [Auletta] 又はレッジョ [Reggio] の南西である限りどこ
か：連隊は個別又は一緒に。29pg
カストロヴィラッリ [Castrovillari]：26 装甲と Nembo、その他のイ
タリア軍は自軍 OOB に従う。

6.2 枢軸作戦 [PLANALARICH]

枢軸作戦は、ムッソリーニの退陣によって誘発されたドイツ軍初
期増援の暗号名で、彼の失脚後に登場する。カッコ付の日付は、43
年7月IV週の歴史的な追放日に基づくが、変更し得る。

連合軍が枢軸作戦誘発のサイを振った後、直ちに増援として：76 (43
年7月IV週)

枢軸作戦+1 ターンに守備隊として：SS1、SS2、65、44 (43 年8
月 I 週)

枢軸作戦+2 ターンに守備隊として：24 装甲、Doehla、305 (43
年8月 II 週)

枢軸作戦+3 ターンに守備隊として：94 (43 年8月 III 週)

6.2.1 第 11 空挺軍団（第1と第2降下猟兵師団）：L.14.1.2
を参照。

6.3 補充 [REPLACEMENTS] (野戦補充ユニット)

6.3.1 回数記録表を参照：1＝歩兵、2＝歩兵と装甲、いず
れかの友軍補給下都市内に。

6.3.1.1 いずれかの開始時点から 1944 年7月までを通し
て、1か月の週ごとに：2-1-1-1。

6.3.1.2 以後 1945 年1月まで、オーヴァーロード/ロシ
ア戦線のため：2-0-1-0。

6.3.1.3 以後ゲーム終了まで：1-0-1-0。

6.3.2 非ドイツ軍 [NON GERMAN]

チェコ、スロヴァキア、イタリア軍。再使用できるドイツ軍の野
戦補充と異なり、一度のみ使用できる。いったん使用されるか、又
は失われたら、再登場しない。イタリア軍ユニットは、決していか
なる種類の補充も受けない。

6. 3. 3 野戦補充師団 [ERSATZ DIVISIONS]

Schl、Wild、Ost：もしも完全戦力であると、いずれかの枢軸軍ターンから開始して、3 ドイツ軍歩兵野戦補充、又はもしも師団が戦力喪失状態であると2 ドイツ軍歩兵野戦補充に変換できる。同じヘクス内で師団を野戦補充に置き換える。もしも師団が孤立状態であると、変換は認められない。逆への変換はできない。これらのユニットは、増援のように登場し、それ故補充を提供するユニットへ到達することができる。ただし、撤退しているユニットのために使用された補充は、それを行うことができない。

6. 3. 4 ボーナス [BONUSES]

ボーナスは、いずれかの合法的な場所 (L.6.3.1 を参照) に出現し、もしも連合軍がメッシーナ [Messina] を奪取するか、又は枢軸軍ユニットがシシリー内になれば各1 歩兵と装甲である。E.16.2.2 を参照。レッジョ [Reggio] で開始する必要はない。侵攻脅威対応 (D.18 を参照)。連合軍がそれを引き起こす度に発生する。
明確化：ドイツ軍の補充は、他の戦線のために減少する。任意：これを定義する方法。選択：他のボーナス (L.6.3.4) に加えて、枢軸軍はナポリ (Naples) が連合軍になった後でないターンに、追加の1 装甲と1 歩兵野戦補充を獲得する。ローマについても同様。推奨：もしも枢軸軍プレイヤーの経験が少なければ適している。

6. 4 戦力の分割を除き、枢軸軍 OOB 内にその他のカテゴリーがある。

6. 4. 1 シングル侵攻作戦対応：一度のみ登場し、後続の侵攻へは不可。

6. 4. 2 リグリアとアドリア海軍管区 (L.6.7)

6. 4. 3 増援は、OOB 上に表示された時期、又は望むのであればそれよりも後に登場する。

6. 4. 3. 1 増援は、マップ上端 (北) のいずれかの補給源ヘクスから登場する。補充は、枢軸軍の選択で、増援と同様の方法で登場するか、又は敵 ZOC 内にない友軍で補給下の大都市内に登場する。もしも可能であれば、どちらも戦略移動を使用できる。

6. 4. 3. 2 43 年9 月II 週の第76 歩兵師団のようないくつかのユニットは、自由に使用するために登場し、その他は守備隊として登場する。

6. 5 守備隊 [GARRISONS]

枢軸軍のみが、様々なタイプの守備隊を持つ。重要：枢軸イタリア軍は、あたかもドイツ軍のごとく連合軍ユニットに対応する。ドイツ軍は、イタリア軍と非イタリア連合軍で異なる対応をする。

6. 5. 1 枢軸イタリア軍 [AXIS ITALIANS]

決して移動できない沿岸防衛ユニットと、L.6.5.3.2 に従ってゲーム内に対応できる通常の陸軍ユニットである。どちらも解散又は陣営変更をするかもしれない。L.9 を参照。

6. 5. 1. 1 開始時、シシリー [Sicily] の4 個歩兵師団は、もしも連合軍がシシリー内のどこかに侵攻すると自由に使用できる。さもなければ、L.6.5.3.2 に従う。

6. 5. 2 ドイツ軍 [GERMAN]

いくつかのユニットは、撤退するまで、あるいは一時的又は永久に守備隊である。

6. 5. 3 ゲームへの変換対応範囲 [VARIABLE REACTION RADIUS INTO THE GAME]

敵ユニットが自軍ターン中に守備隊ヘクスに接近する最寄りの地点は、たとえユニットがより遠くで自軍ターンを終了しても、対応を判定する。プレイ不可能なヘクスでさえ直接測ること。重要：各

ユニットについて、個別にサイを振る。

6. 5. 3. 1 ドイツ軍対パルチザンを含むイタリア軍 [GERMANS VS ALLIED ITALIANS INCLUDING PARTISANS]

各ターンに、連合国イタリア軍が守備隊ヘクスの6 ヘクス以内にあると、サイを1 つ振る。もしもサイの目が接近距離以上であると、守備隊は解放される。例：ユニットが4 ヘクス以内に接近する。サイの目は5 で、守備隊は解放される。3 の目では解放されない。敵が6 ヘクス以内に接近する各ターンにサイを振る。対応しているドイツ軍ユニットは、その解放を引き起こしたイタリア軍を攻撃できるか又は攻撃できない。解放は、一時的なものである。ユニットは、誘発している敵がもはや存在しない時点で、守備隊に復帰しなければならない。

6. 5. 3. 2 対その他全ての連合軍ユニット [VS ALL OTHER ALLIED UNITS]

もしも連合軍ユニットが守備隊ヘクスの18 ヘクス以内にあると、サイを3 つ振る。もしもサイの目が守備隊から最寄りの距離以上であると、OOB に従って撤退するまで、ユニットはゲーム内にある。これは、誘発したユニットに攻撃できるか又はできないかもしれない。条件が適用される各ターンについて、サイを振ること。いったん解放されたら、振り続ける必要はない。

6. 5. 4 守備隊の戦闘序列 [GARRISON OOB]

6. 5. 4. 1 枢軸イタリア軍 [AXIS ITALIANS]

枢軸イタリア軍は、自軍 OOB ディスプレイ上に表示される。

6. 5. 4. 1. 1 ローマ守備隊 [ROME GARRISON]

ローマ守備隊は、OOB ディスプレイ上に表示される。更に、43 年9 月I 週、バルカン半島から Re がいずれかのマップ東端ヘクスに、フランスから LdT がマップ西端ヘクスへ登場する。枢軸軍の選択で、各1 個が異なるローマ守備隊ユニットとスタックする。もしも休戦が発生していたら、起源地で扱うことになるため登場しない。もしも途中でこれが発生すると、その現在位置からドイツ軍の対応を誘発し得る。もしもこれらが連合軍に亡命したら、連合軍ユニットとして扱われる。

6. 5. 4. 2 ドイツ軍 [GERMANS]

ドイツ軍も、自軍 OOB 上に表示される。

6. 5. 4. 2. 1 リヴォルノ守備隊 [LIVORNO GARRISON]

サルディニア [Sardinia] とコルシカ [Corsica] から撤退して、もしもリヴォルノ [Livorno] が枢軸軍の友軍で補給下であると、43 年9 月IV 週にそこへ守備隊として到着する2 個師団。さもなければ、枢軸軍の選択でジェノア [Genoa] 又はラ・スペツィア [La Spezia] に登場する。もしもこれらのどれも友軍で補給下でなければ、43 年10 月I 週にいずれかの補給ヘクスを介して登場する。もしもリヴォルノに登場できなければ、43 年9 月IV 週に守備隊義務から解放される。これらは海上から来るため、戦略移動は使用できない。もしもこれらが43 年10 月I 週に登場すると、戦略移動できる。

6. 5. 4. 2. 1. 1 SS/RH 旅団は、第16SS/RF 師団の基幹である。枢軸軍の43 年12 月I 週ターンの開始時に孤立状態でない限り、師団に置き換える。次に守備隊義務から解放される。やはり、敵の接近によって一時的又は永久に解放され得る。もしも旅団が孤立状態であると、救出されるか又は全滅するまで (この場合、師団は2 ステップ減少状態で登場することになる)、置き換えることができない。登場している師団は、常に旅団の損失を反映させなければならない。旅団と師団の両カウンターは、同時に使用できない。

6. 5. 4. 2. 2 その他の守備隊 [OTHER GARRISONS]

史実の日付を表示し、ときにはゲームの目的のため守備位置が僅かに修正された OOB ディスプレイを参照。5 つのカテゴリーがある。:

6.5.4.2.2.2 自身の守備地点からゲームに登場し、後に離れる。例：第356歩兵師団は、44年6月Ⅲ週にピサ [Pisa] から登場し、45年2月Ⅰ週に離れる。たとえ連合軍の接近のために早期に登場しても、予定通り離れる。

6.5.4.2.2.3 自身の守備地点から沿岸軍管区へ行く。例：第188歩兵師団は、44年9月Ⅰ週にヴェローナ [Verona] からアドリア海軍管区へ行く。すでにゲームに登場していても、軍管区へ行くことになる。

6.5.4.2.2.4 ゲームを通じて守備隊として留まる。例：ジェノア [Genoa] の第135歩兵。

6.5.4.2.2.5 一時的な登場なしで、登場することなく離れる。例：43年10月Ⅲ週のフィレンツェ [Firenze] からの第24装甲。

6.5.4.3 ローマ守備隊 [ROME GARRISON]

ローマ守備隊の連隊は、個々に又は一緒に1つ又は複数のローマ [Rome] ヘクス上に配置する。

6.5.4.3.1 第2降下猟兵師団 [2nd PARADIVISION]

第2降下猟兵師団は、守備隊として登場し、解放について通常のルールに従う。L.14.2.2を参照。43年10月Ⅳ週に撤退しなければならない。もしも守備隊義務から解放されたら、第4降下猟兵も解放しない。

6.5.4.3.2 第4降下猟兵師団 [4th PARADIVISION]

第4降下猟兵師団は、43年10月Ⅲ週から開始して、北東端から直接ローマ守備隊へ移動し、やはり通常のルールに従う。第2降下猟兵が前提条件を満たしていなければ、第4降下猟兵が解放されて撤退しない。

6.6 撤退 [WITHDRAWALS]

史実の出発日は、撤退 OOB ディスプレイ上にある。孤立状態でない限り、撤退ユニットは単に盤上から取り去られる。もしも孤立状態であると、撤退は延期される。

6.6.1 対応でゲームに投入されるユニットは、それでも計画に沿って撤退しなければならない。

6.6.2 決して登場しなかったか、又は守備隊のユニットは、もしもその撤退を指定されても代替をする必要がない。

6.6.3 もしも孤立状態のユニットは「海上撤収」として、そのターンに撤退する。もしも全滅したら、L.6.6.4.4を参照。

6.6.4 ユニットの完全戦力で撤退しなければならない。もしもそうでなければ、減少状態のユニットは以下の順番で償わなければならない。：

6.6.4.1 存在するか又はそのターンに到着している、正確なタイプの野戦補充ユニット。撤退しているユニットは、その位置にかかわらず取り去られるため、野戦補充はその最終位置に到達できる必要はない。

6.6.4.2 もしも不十分であると、枢軸軍は代償を満たすため、正確なタイプのユニット又は複数にユニットをステップ減少させるために選択する。たとえ選択されたユニットが全滅してでもある。

6.6.4.3 もしも代償が不十分であると、可能な限り創出された補充で不足分を満たさなければならない。不足分は、撤退するユニットのタイプにより、装甲又は歩兵となり得る。

6.6.4.4 もしもユニットが全滅していたら、代替ユニットが撤退しなければならない。優先順位は以下のとおり。：

6.6.4.4.1 守備隊であったかそうではないユニットを含み、同種のユニット。後に撤退するユニットであり得る。もしも到着するターンであると（シナリオが最初に終了する）、あたかも全滅したごとく扱われる。

6.6.4.4.2 少なくとも代替ユニットと同じ戦闘力を持つ、完全戦力の異なるユニット。可能であれば、同じカテゴリー（装甲、装甲擲弾兵、山岳、歩兵）のユニットを優先させる。

6.6.2.4.3 もしも代替ユニットが完全戦力でなければ、L.6.6.4に従う。

6.6.2.5 連隊ユニットは、失っているステップを計算する際に師団内にいるものと見なされる。

6.7 沿岸軍管区 [COASTAL COMMANDS]

沿岸軍管区は、マップ上にない近隣エリア内に駐留したユニットから構成され、最小戦力が維持される限り、増援を引き抜くことができる。これらは、西方のリグリア [Ligurian] 軍管区（L.10.2.1を参照）と東方のアドリア [Adrian] 軍管区である。

6.7.1 表示された日付から開始して、枢軸軍はユニットを軍管区からマップへ移送でき、逆もまた同様である。リグリア軍管区ユニットは、A14からブレシア [Brescia] を含むのいずれかから登場する。アドリア軍管区ユニットは、AA5からYゼロまでを含むいずれかから登場する。連合軍 ZOC 内のヘクスを介しての変換は認められない。

6.7.2 たとえゼロ攻撃力でも、少なくとも1防御力を持ついずれかのユニットは、8スタック価の最小要件に対してカウントする。戦力喪失カウンターと共和国の補充ユニットは不可。

6.7.3 軍管区ユニットは、使用可能な野戦補充カウンターを超えて補充を受けることができる。全ての野戦補充カウンターがマップ上にあっても、もしも余分に使用可能であれば、軍管区ユニットは実際の野戦補充カウンターを使用することなしに増強できる。

6.7.4 もしも連合軍が2連続する枢軸軍ターンについて軍管区登場エリアを封鎖すると、軍管区内のユニットは直ちに全滅する。枢軸軍は、もはやそこにユニットを保持する必要がない。

6.7.5 重要：軍管区要件の開始から、L.7.7.4が発生しない限り、いずれかのドイツ軍ターン終了時にどちらかの軍管区最小要件を維持することに失敗すると、直ちに連合軍が勝利する。

6.8 最小守備隊 [GARRISON MINIMUM]

イタリア内戦（L.8）の開始後から開始して、ドイツ軍は前線から8ヘクスを超えて背後にある大都市の少なくとも1／3に、いずれかのユニット（たとえ戦力喪失カウンターでも）を持たなければならない。さもなければそのターンの SM は失われる。もしも1／3がちょうどの数でなければ、オーヴァーロード（44年6月Ⅰ週）の前は端数を切り捨て、その後は切り上げる。

6.8.1 固定された守備隊は、たとえ都市内になくても最小要件に対してカウントする。

6.8.2 任意 [VOLUNTARITY]

任意に配置された予備は、最小要件に対してカウントするため都市内になければならない。

6.8.3 強制 [MANDATORY]

強制的な予備は、たとえ都市内になくても最小守備隊要件に対し

てカウントする。L.20.3.2を参照。

7. ドイツ軍の連隊分割カウンター [GERMAN REGIMENTAL SUBSTITUTE COUNTERS]

上級ゲーム並びに基本ゲームのシシリー・シナリオのみ。7個の師団は、2個又は3個の連隊、あるいは単一の師団カウンターに統合されることによりあらわされ得る。決して両方同時ではない。両方の場合に、通常の弱体ユニットを持つ。これらのルールは、分割カウンターではない連隊には影響を持たない。

7. 1 自軍移動フェイズ中にのみ、もしも一緒にスタックして終了すると、ドイツ軍は連隊を師団に変換でき、逆もまた同様である。このフェイズの終了時、ユニットは1つ又はその他でなければならない。ユニットは、完全戦力である必要はなく、変換の前後に補充を受け取ることもできる。

7. 1. 1 完全戦力の連隊を統合している場合を除き、変換からステップや戦闘力を獲得することは認められない。もしもそうでなければ、ステップや戦力と同数に変換できないものは失われる。減少状態の師団は、1補充を受けることが認められ、次に連隊に分割するか、又は各連隊が1補充を受けて次に統合する。減少状態の師団は、その連隊の完全戦力未満に変換できる。もしも師団が撤退し、一部が孤立状態でそれを行うことができなければ、孤立状態の連隊（たち）は可能なときに撤退する。もしも全滅していたら、師団が減少状態で撤退するため、不足分の補充が創出される。補充は、たとえそれらが消えるとしても、スタック価値に対してカウントされる。

7. 2 師団は、その構成連隊を超えるステップを持ち得る。なぜならば、戦力喪失状態の分割連隊カウンターのみ（他の連隊ではない）は、1ステップとしてカウントしないからである。師団の戦力喪失カウンターは、1ステップとしてカウントする。連隊の戦力喪失カウンターは基幹に過ぎず、再建するための開始時点としてのみ使用できる。これを補充と組み合わせると、次に強力な表面ユニットの結果となり、1ステップをあらわす。もしも連隊が持っているステップを超えて失っても、突破移動を判定するために失われたステップとしてカウントしない。例：HG 師団。HG/HG 戦力喪失カウンターのみが生き残る。装甲野戦補充と統合して表面の連隊カウンターとなり、1ステップのみに相当する。これが行われる同じターン以降、これは師団の戦力喪失カウンターと等価交換できる。：1ステップ＝1ステップ。いずれか1つの戦力喪失カウンターが生き残っている限り、師団を再建することができ、次に連隊に分割するか、又は再統合できる。

7. 2. 1 上記以外で、これらの戦力喪失カウンターはその他の戦力喪失カウンターと同じである。

8. イタリアの陣営変更 [ITALY CHANGES SIDES]

ゲーム開始時、イタリアが枢軸国から連合国へ変換するための内戦に焦点が集まる。

8. 1 ムッソリーニの政権掌握、枢軸イタリア軍、ハスキー侵攻作戦 [MUSSOLINI IN POWER, Italy Axis, HUSKY]

イタリア軍は、休戦になるまで枢軸軍ユニットである。表面を伏せて配置できるが、いくつかのユニットの正体は明らかである。解放されるまで移動できない。もしも解放されたら、陣営を変更していない限り、枢軸軍ユニットとして移動する。シシリーのユニットは、もしもそこに侵攻があると自由に移動し、又はL.6.5.3.2によって陸上と海上でたどることが可能。

8. 2 **ERRATA:**第4アルパイン師団は、コゼンツァ [Cosenza] でなければならない。Mas 師団は、第4師団が早期に全滅した近い後、1945年にそれ自体の代替として使用できる。

8. 3 1943年7月25日、ムッソリーニの退陣 [MUSSOLINI DEPOSED July 25th]

イタリアの動揺、ドイツ軍の枢軸作戦（L.6.2）活性化、イタリアの守備。この日付は、ゲームで固定されておらず、イベントに依存する。海軍の介入は停止する。

ムッソリーニ退陣の影響は、次の連合軍ターンから開始する。以下を含む。：

3. 5 減少した枢軸軍の海上移動

9. 3. 4. 1. 2 休戦への秒読み

10. 3. 1 パレルモ [Palermo] は、もはや補給源ではない。

20. 5. 3 侵攻の影響

22. 1. 1 メッシーナ海峡の影響

25. 海上迎撃

25. 5 コマンドの襲撃

8. 4 内戦 [CIVIL WAR]

1943年9月8日、イタリア政府は連合国と手を結ぶ。ゲームの扱いでは、イタリアはムッソリーニ退陣の6ターン後に陣営を変更するが、ゲームでは日付が固定しておらず、イベントに依存する。

8. 5 枢軸作戦 [PLANACHSE]

脱落したイタリア軍を鎮圧するためのドイツ軍の作戦は、休戦後の最初のターンに開始される。

9. イタリア軍 [THE ITALIAN ARMY]

イタリア軍には、4つの異なる戦闘序列が含まれる。特定ユニットの忠誠についてチェックする。イタリア軍は、常に最初に損害を受ける。これらは戦力喪失ステップを持たず、たとえイタリア軍の補充によってさえ、補充で再建できない。変更：どちらの陣営が攻撃していても、非イタリア軍と共にスタックしていないイタリア軍に対する攻撃は、たとえ地形特典を持っていたとしても、決して損失は2倍にならない。

9. 1 イタリア軍の自動的除去 [ITALIAN AUTO-ELIMINATION]

大部分のイタリア軍ユニットが陣営を変更するかもしれないので、沿岸防衛ユニットのみが、ドイツ軍プレイヤーによって自軍ターン中に全滅させることができる。その他のイタリア軍ユニットは、全滅させることができない。イタリア軍の「自殺」を防ぐため、ファシスト・イタリア軍は、解放された最初のターンにのみ、又は連合軍 ZOC から撤退できない場合にのみ単独で攻撃できる。もしも可能であれば、撤退の選択肢を与えなければならない。その後攻撃するためには、ドイツ軍ユニットに伴われていなければならない。

9. 1. 1 例外 [Exception]

Nembo185 とその他の共和国軍 (L.9.3.2) は、ドイツ軍ユニットと同様である。休戦が発生するとき (L.9.3.4.1.2)、Nembo は自由に移動できる。L.9.3.4.1.5 も参照。

9. 2 防御力のみを持つイタリア軍ユニットは、ドイツ軍野戦補充カウンターに関する戦闘ルールによって管理される。戦闘力を持たないイタリア軍ユニットは、ZOC を持たない。

9. 3 戦闘序列 (OOBs)

9. 3. 1 モナーキスト [MONARCHISTS]

モナーキストは、連合軍によって徴募された。これらは、いずれかの友軍／補給下のイタリア大都市からゲームに登場する。他の連合軍ユニットと同様に配置できる。

9. 3. 2 サロ共和国軍 [REPUBLICANS]

共和国軍は、ムッソリーニがドイツ軍によって救出された後に建国した小国のサロ共和国軍として徴募された。3番目の侵攻作戦（シングル）対応の一部である2つの共和国軍補充は、いずれかのドイツ軍非装甲ユニットを再建するため一度のみ使用できる。これらは、再登場しない。これらは、もしも戦闘に参加すると、やはり戦闘力

を持たないため、連合軍補充に関するルールによって管理される。

9. 3. 3 パルチザン [PARTISANS]

パルチザンは、OOB が要求したときに、連合軍の選択で、たとえ枢軸軍前線の背後であっても、枢軸軍 ZOC にないいずれかの場所に出現する。増援と同様に、登場を遅延させることができる。

9. 3. 3. 1 特性 [CHARACTERISTICS] :

パルチザンは、通常の陸軍ユニット（補充ではない）と同じである。例外 :

9. 3. 3. 1. 1 ZOC : これらは、ZOC を持たない。これらは、他のユニットと同様に敵 ZOC によって影響を受けるが、敵 ZOC 内にあって攻撃する必要はなく、敵ユニットもこれらを攻撃する必要はない。

9. 3. 3. 1. 2 補給 [SUPPLY]

補給は必要ない。

9. 3. 3. 1. 3 友軍ヘクス [FRIENDLY HEXES]

ヘクスを連合軍の友軍にしない。

9. 3. 3. 1. 4 移動 [MOVEMENT]

たとえ地形を無効にするためでも、道路移動を使用できない。例えば、道路上で山岳地を移動していると、あたかも道路がないごとく移動する。

9. 3. 3. 1. 4. 1 制限 [RESTRICTIONS] :

戦略移動は不可。たとえ戦力喪失状態にあっても、枢軸軍ユニットによって占められた大都市に進入できない。L6.8 を可能にする。

9. 3. 3. 1. 5 戦闘 [COMBAT]

防御力を持つユニットに対して SRT を使用する。パルチザンは ZOC を持たないので、同伴者を持たない戦力喪失カウンターとスタックすることにより全滅させる。パルチザンは、通常のごとく河川防御で2倍になれない。

9. 3. 3. 1. 6 復帰 [RETURN]

補充は受けない。もしも全滅したら、44 年 11 月 I 週から開始して、各月の最初の連合軍ターンの移動フェイズに、新たなパルチザンが登場する。連合軍は、同時に2つを超えるパルチザンを持ってない。

9. 3. 3. 1. 7 陣地 [FORTS]

陣地は、パルチザンがいるヘクス上に構築できない。パルチザンは、陣地を破壊できず、たとえ非占有状態であっても陣地ヘクス上でターンを終了できず、代わりに全滅する。カラの陣地ヘクスを通過できる。

9. 2. 3. 1. 8 枢軸軍対パルチザン [AXIS VS. PARTISANS]

枢軸軍ユニットは、パルチザンを通過して移動できないが、もしも禁じられたスタッキングを避けるために追加の1ヘクスが必要であれば、それらを通過して退却できる。パルチザンは ZOC を持たないため、枢軸軍は攻撃することなしに隣接ヘクスにいることができる。枢軸軍のために突破移動を生み出さない。

9. 3. 4 ファシスト [FASCISTS]

ファシストには、ゲーム開始時に存在する全イタリア軍を含む。OOB を参照。第 185 連隊のみは、枢軸軍と共に留まり、ゲームに対応するときにドイツ軍によって使用できる。

9. 3. 4. 1 ファシストの後始末 [DISPOSITION OF FACISTS]

9. 3. 4. 1. 1 ムッソリーニの退陣 [MUSSOLINI'S REMOVAL]

ムッソリーニの退陣が、最初のステップである。自軍の2番目の

ターンから開始して、各連合軍戦闘フェイズの終了時に、サイを2つ振る。もしも結果が 11 以上であると、ムッソリーニは失脚する。ローマの重複を除き、以下の修正を追加する。:

- +1 占領した本土の各小都市、又は全滅したイタリア軍ユニット。CD ユニットの数はカウントしない。
- +2 連合軍によって占領されたシシリーの各大都市。
- +3 占領された本土の各大都市
- +6 占領されたいずれかのローマ [Rome] ヘクス。一度のみカウントする。例えば、3ヘクス=+6

9. 3. 4. 1. 2 次のステップ。: 休戦 [ARMISTICE]

ムッソリーニが失脚した後の4番目の連合軍ターンに開始して、連合軍はサイを1つ振る。:

8以上でそのターンに休戦を誘発する。例: 7月IV週に失脚すると、8月IV週に最初に振る。

追加修正:

- +1 占領された本土のいずれかの小都市、累加しない。
- +3 占領された本土のいずれかの大都市、累加しない。
- +6 占領されたいずれかのローマ [Rome] ヘクス。一度のみカウントする。例えば、3ヘクス=+6
- +1 4番目のターンに追加される各ターンについて。

9. 3. 4. 1. 2. 1 連合軍は、休戦を誘発するサイの目を一度無効にできる。連合軍は、ムッソリーニが失脚した後の5番目の連合軍ターンから開始して、それを誘発できる。もしもまだであれば、アヴァランチが行われるときに休戦が発生する。

9. 3. 4. 1. 2. 2 休戦時の連合軍移動フェイズ終了時（寝返っているいくつかのイタリア軍が移動できることを除き）、連合軍は各イタリア軍ユニットについてサイを2つ振る。休戦ターンにのみ、連合軍は枢軸ファシスト・イタリア軍を敵として扱わず、Nembo/185 を除くこれらとスタックできる。もしもこれらが連合軍に寝返ると、もはや枢軸軍ではない。

2~10 ユニットの解散

11以上 ユニットの連合軍に組み込む

追加修正と控除:

- 2 隣接する各枢軸軍ユニット*
- 4 動揺するイタリア軍（たち）とスタックした各枢軸軍*
- +4 イタリア軍に隣接又はスタックした各連合軍ユニット*
- +1 10ヘクス以内の各連合軍ユニット*
- +5 ローマ [Rome] から3ヘクス以内のローマ守備隊ユニットのみ。
- +3 もしも侵攻がローマ強襲上陸海岸であると、ローマ守備隊を含むその全ユニット（3+5=8）

*ユニットはいかなるタイプでもよく、効果は累加する。例えば、2つの枢軸軍とスタックすると-8

9. 3. 4. 1. 2. 3 生き残っているユニットの休戦ターンの移動 [SURVIVING UNIT MOVEMENT ON ARMISTICE TURN] (L.95 も参照)

9. 3. 4. 1. 2. 3. 1 偶数 [EVEN NUMBER]

偶数が振られると、それを受けているユニットは1ヘクスのみ移動できる。これは、完了直後の連合軍移動フェイズに加えられることになる。ドイツ軍 ZOC に進入又は通過できない。

9. 3. 4. 1. 2. 3. 2 ゴロ目 [DOUBLES]

もしもゴロ目であると、やはり1ヘクス移動できる。攻撃することなしにドイツ軍 ZOC に進入又は通過ができる。もしも連合軍プレイヤーが選択すれば、攻撃できる。

9.3.4.1.2.3.3 その他のファシストは、退却を要求されない限り移動できない。**Nembo** がファシストであることを忘れないこと。

9.3.4.1.3 連合軍の休戦ターン、ドイツ軍はファシストの忠誠心に確信が持てなかった。新たなファシスト連合軍は、以下のように変化し、個別のユニットについて適用され得る。新たなファシスト連合軍ユニットは、このようなユニットの隣にいるかもしれないが、異なる行動を行うか又は何もしない。

9.3.4.1.3.1 これらは、隣接するドイツ軍を攻撃できるが、必須ではない。連合軍は、たとえ移動できてドイツ軍 **ZOC** に進入しても（上記）、各ユニットについて選択する。

9.3.4.1.3.2 もしもファシスト・ユニットが攻撃を行うのであれば、その **ZOC** 内の全ドイツ軍を攻撃しなければならない。他のファシスト・ユニットは、隣接するドイツ軍を無視できる。

9.3.4.1.3.3 連合軍ユニットによって攻撃されるドイツ軍ユニットの **ZOC** 内にあるファシストは、連合軍の選択で無視するか又は参加できる。

9.3.4.1.3.4 新たな連合国イタリア軍が戦闘の最初のラウンドでどちらの選択肢を選んだとしても、続くラウンドで変更できない。例えば、最初のラウンドで受動的であれば、次のラウンドで攻撃できず、逆もまた同様である。

9.3.4.1.4 ファシストとスタックしたドイツ軍：

9.3.4.1.4.1 最初に上記 **L.9.3.4.1.2.2** の表でサイを振る。もしもユニットが除去されると、敵対ユニットはもはやスタックしておらず、又は離れることができ、この場合にはそうしなければならない。

9.3.4.1.4.2 もしも防御しているファシストが生き残ると、いずれかの種類の1つ以上のドイツ軍ユニット（防護されていない戦力喪失部隊は例外で、全滅することになる）とスタックして留まり、ドイツ軍はスタックして留まる各ファシストについて1ステップを失い、ファシストは全滅する（ドイツ軍は、損失を振り分ける）。もしも現在ファシスト連合軍のユニットが生き残ると、連合軍休戦ターンのそれらのユニットと同様に扱われる。

9.3.4.1.4.3 寝返っているファシストの運命は、連合軍の休戦ターンの戦闘フェイズの前に判定されるため、ドイツ軍とスタックしたイタリア軍を攻撃することを連合軍が望む状況は起きない。それは、最初に解決されていることになる。

9.3.4.1.5 休戦後の最初のターンから開始して、枢軸作戦が有効となり、ドイツ軍は寝返っているファシストを敵ユニットと同様に扱う。これらは、攻撃するか又は撤退する。いまや、**Nembo** は自由に移動する。

9.3.4.1.6 連合軍の沿岸防衛ユニットは、反対に対応表（**E.3.1.6.3**）に従う。：ドイツ軍が **CD** ユニットの攻撃し、連合軍ユニットとスタックした可能性がある（+1）。防御力のサイ振りを再開する。

9.4 非イタリア連合軍ユニットによって友軍にされたヘクスを除き、イタリア全土は枢軸国の友軍で開始する。非イタリア連合軍ユニットによって横断されたヘクスのみが、休戦のターンに連合国の友軍となる。次のターンに開始して、イタリア連合軍はヘクスを連合国の友軍にするが、全ての恩恵はない。**L.10.1.3** を参照。

9.4.1 戦略移動 [STRATEGIC MOVEMENT]

休戦時、連合軍に寝返る可能性があるファシストは自身が占める

ヘクスを友軍にしないため、もしも除去されたら、そのヘクスは枢軸国の友軍になる。ただし、自軍ターンを **Nembo** 以外のいずれかのファシスト・ユニットの隣で開始しているドイツ軍ユニットは、**SM** を失う。

9.4.2 連合国イタリア軍は、ファシスト、モナーキスト、パルチザンであれ、港湾又は橋頭堡の開設又は破壊ができず、補充ボートを誘発できず、航空基地を占領できない。もしもドイツ軍が制空権を持つと、たとえ航空基地ヘクスにあるイタリア軍に対してもそれを使用できる。

9.5 休戦後の最初の連合軍ターンから開始して、他のユニットと同様に新たに忠誠イタリア軍を配置できる。

10. 補給 [SUPPLY]

基本的に **BG** と類似する。変更点は下記に示す。

10.1 イタリア軍 [ITALIANS]

10.1.1 沿岸防衛ユニットは補給源に向かって移動できないため、どちらの陣営のこのようなユニットも、孤立のステップ減少を受けない。基本ゲームと同様、完全な2ターンの非補給下状態の後に取り去る。

10.1.2 枢軸国イタリア軍は、ドイツ軍ユニットと同様に補給される。連合国イタリア軍と同様ではない。

10.1.3 連合国イタリア軍は、敵 **ZOC** から解放されたいずれかの友軍大都市に補給線をたどることにより補給される。連合軍の補給下である必要はない。開始時、イタリア全土はドイツの友軍である。連合国イタリア軍は、**Cap** によっても補給され得る。

10.1.4 寝返っているイタリア軍の補給状態は、ターン開始時の状態に留まる。これらは、陣営を変更するだけで非補給下にはならない。それらの新たな補給状態は、次の連合軍ターンから開始される。

10.2 枢軸軍 [AXIS]

枢軸軍は、下記のごとく変更される。

10.2.1 フランスの崩壊 [FALL OF FRANCE]

44年6月第IV週、補給源と増援のための登場ゾーンは、いずれかの北又は北東マップ端ヘクス（**05** から **AA7** を含む）に変更される。リグリア軍管区の登場／退出ゾーンは変更されないが、北西マップ端への連合軍の進撃によって補給なしに追いやられ得る。

10.3 シシリー [SICILY]

10.3.1 パレルモ [Palermo] は、ムッソリーニが失脚した後の枢軸軍ターンから開始して、補給源であることを停止する。

10.3.2 43年7月第II週、枢軸軍は、いずれかのシシリー・ヘクスを補給集積所として自由に指定できる。枢軸軍がパレルモ [Palermo] あるいはメッシーナ [Messina]—レッジョ [Reggio]—北端を介した補給を欠く、いずれかの枢軸軍ターン終了時、枢軸軍は **B6.1.1** に従って、そこへたどっているユニット（本土からのそれを含む）のための集積所を機能させることができる。枢軸軍プレイヤーは、密かにサイを1つ振り、1〜6ターン継続することを判定し、それより後はもはや存在できない。いったん機能したら、非機能状態に戻れない。

11. 山岳ユニット [MOUNTAIN UNITS]

山岳ユニットは、カウンター最下部のラインによって識別される。いくつかのユニットが持つ、能力を持たない山岳シンボルではない。**D.7** のルールを参照。

1 2. 不確かな危険 [UNCERTAIN HAZARDS]

不確かな危険は、襲撃しているコマンド、降下している落下傘部隊に適用する。

1 2. 1 これらは、沿岸防衛ユニットや最初のターンのダミー・ユニットのような、ZOC を持つか否かわからないユニットの隣に移動／降下できる。これらをあたかも ZOC を欠くものとして扱うが、もしも持っていたら、移動しているユニットは適及して罰則を被る。もしも移動が不可能であったなら、ユニットは全滅する。

1 2. 2 敵性地形 [HOSTILE TERRAIN]

敵性地形は、もしも関連するヘクスが非友軍である場合にのみ適用する。

1 2. 2. 1 対連合軍 [VS. ALLIES]

もしも襲撃又は降下をしていると、D.4.2 と D.8.1.1 の固定された修正に加える。ドイツ軍はサイを1つ振り、半分の結果を加える。合計の端数は切り捨てる。例：連合軍は、ドイツ軍制空権（+3）の危険のみを持つヘクスを襲撃し、3を振り、危険の合計は3+1=4である。このサイ振りは、枢軸作戦が起きた2か月後に開始される。たとえ最初のヘクスが連合国の友軍であっても、襲撃するために適用せず、もしもヘクスが連合国に友軍でも降下に適用しない。ヘクスは、直ちに友軍のものになる。

1 2. 2. 2 対ドイツ軍 [VS. GERMANS]

落下傘降下にのみ関係する。同じ手順を休戦の2か月後に開始する。

1 3. コマンド [COMMANDOS]

D.4 のルールを参照し、コマンドはいまやどこにでも上陸、襲撃、侵攻 IL の一部としてできることが変更される。侵攻作戦と異なり、襲撃は6ターンのインターバルを置く必要がない。

1 3. 1 枢軸軍の対応 [AXIS REACTION]

D.18 を適用できる。

1 4. 落下傘部隊 [PARATROOPS]

ルールは、下記の変更を除き D.8 と同じ。

1 4. 1 第11 降下猟兵師団 [11th AIR CORPS]

司令官クルト・ステューデントの回想から：「連合軍がシシリーに上陸したとき、私は両師団による空挺反撃を提案したが、ヒトラーはそれを却下した。第1降下猟兵師団はイタリアに飛び、第2降下猟兵師団はニームに留まった。第1降下猟兵はシシリーへ送られ、我が戦線の背後に降下した。私は彼らを連合軍戦線の背後に降下させたかった。」

1 4. 1. 1 いずれかの理由で戦略移動を奪われた落下傘ユニットは降下できないが、盤上にいる限りであって、フランスにいる間は妨害できない。

1 4. 1. 2 ドイツ軍が落下傘降下する最初のターン、どれだけ多くの連隊が参加できるかどうかにかかわらず、シシリー・シナリオの降下表を使用する (E.3.1.2.2)。後の降下は、BG 降下表 D.8.1.1 を使用する。

1 4. 1. 2. 1 第1降下猟兵師団は、43 年7月第Ⅲ週にどこかへ降下するために使用可能。

1 4. 1. 2. 2 第2降下猟兵師団は、ローマ守備隊として1つ以上のヘクスに枢軸作戦+2で登場し、降下できないが、ローマへ航空輸送を使用できる。航空輸送許容量に従った航空輸送、又は陸上による到着は、第1降下猟兵師団もできる。もしも連合軍の接近が登場ターンの前に第2降下猟兵師団を守備隊義務から解放したら、

北から登場する。解放範囲はローマに引き、ユニット（たち）ではない。

1 4. 2 空輸許容量 [AIR LIFT CAPACITY]

航空基地と／又は降下との間の航空移動は、下記で詳述されるドイツ軍の空輸強要量に対してカウントする。:

1 4. 2. 1 1943 年7月－ターンの毎に3個連隊、8月－ターンの後に1。

1 4. 2. 2 1943 年9月～12 月、他のユニットがシンボルを持つにもかかわらず、ドイツ軍は第1降下猟兵師団第1連隊の1ユニットのみの降下許容量を持つ。いずれかの場所に、一度のみ降下させることができる。基地から基地への航空輸送は、降下としてカウントする。それには自軍ターンのいずれかの友軍支配下の航空基地ヘクス内で開始しなければならない（敵 ZOC 内は不可）。通常に港湾を破壊できる。もしも妨害されたら（1～4を振る）、降下できない。もしも連隊として全滅したら、後に再建され、もはや降下できない。

1 4. 2. 3 1944 年1月以降、ドイツ軍は落下傘降下許容量を持たない。

1 4. 3 連合軍 [Allies] 一英第1と第2落下傘、米第82空挺。航空基地を占領した後の連合軍ターンになるまで（シシリーを含める）、Via Salaria 以南のヘクスに加えて Rome とその隣接ヘクス上にものみ降下できる。このエリアの多くは、枢軸軍の制空権下で開始する。コルシカ／ザルディニアからの航空支援は、連合軍の43 年10～11 月ターンから開始し、どこにでも降下でき、連合軍の制空権外すらできる (C.3.3 を参照)。本土の航空基地を占領後のターンから開始して、連合軍はどこにでも降下できる。もしも枢軸軍が全ての基地を占領すると（シシリーは常に除外する）、次の連合軍ターンから開始して、上記の地理的制限が再び適用される。

1 4. 3. 1 侵攻 [INVASIONS]: 歩兵として侵攻しない限り、落下傘部隊は IL に対してカウントしない。これらは、通常の方法で港湾を開設できる。もしも落下傘降下が侵攻の一部ではない港湾の活性化を連合軍に認めると、それは二次又は後続上陸とは見なされず、それ故唯一の対応は D.18 である。

1 4. 3. 2 どちらの陣営の落下傘部隊も、いかなる種類の敵ユニットの上にも降下できない。ただし、休戦ターンに、連合軍落下傘部隊は Nembo を除くファシスト部隊の上に降下できる。

1 5. 悪天候 [SEVERE WEATHER]

11 月～3 月は、D.10.2 の表を使用する。

1 6. オーヴァーロード作戦（ノルマンディ侵攻作戦）とアンヴィル作戦（南フランス） [OVERLORD and ANVIL]

オーヴァーロード作戦とアンヴィル作戦は、イタリアに大きな影響を与えた。

1 6. 1 戦闘序列: 多数の連合軍ユニットがフランスへ出発する。史実のドイツの撤退ペースが増加する。

1 6. 2 枢軸軍の補給源が変更される (L.10.2.1)。

1 6. 3 枢軸軍の最小限守備隊が増加する (L.6.8)

1 6. 3 集中空爆 [AIR STRIKE]

集中空爆は、フランスへの転用によって影響を受ける可能性がある (L.19.2)。

16.4 侵攻 [INVASION]

侵攻は、海上輸送許容量の転用によって影響を受ける (L.21.7.3)。

17. 制空権 [AIR SUPERIORITY]

制空権 (C.3を参照) は、基地に依存する。シシリーの基地は、連合軍に本土マップのラインまで制空権を与える。本土の基地は、連合軍にシシリーと本土の制空権を与える。

17.1 ドイツ軍は減多に制空権を回復しないが、もしもこれが起きたら、その特典 (C.3) は44年2月I週の連合軍ターン開始時に終了する。

17.1.1 ドイツ軍の制空権ゾーン内では、連合軍は戦術空軍値を使用できない (D.2)。それでも、上記の限度下にある。例：44年2月I週、ドイツ軍が制空権を回復すると、戦闘特典は獲得しないが、連合軍はドイツ軍の制空権ゾーン内で戦術空軍を使用できず、そこで集中空爆を使用できない。

18. 支援砲撃 [SUPPORTING FIRE]

注釈を除き、ルール D.2 と同じ。海上—L.25.5.1 も参照。

18.1 連合軍 [ALLIES]：その割当は選択したゲームの終了まで延長される。

18.1.1 ゼロのスタッキング値を持つ枢軸軍ユニットの妨害は、1のごとく扱われる。最初のターンに、連合軍は未確認状態ユニットの妨害を試みることができる。もしも不十分な数値を使用したら、妨害は不可。

18.1.2 連合軍の防御空軍割当は、もしもドイツ軍が制空権を回復すると、直ちに失われる。

18.2 枢軸軍 [AXIS]

枢軸軍は、ゲームを開始する前に1防御航空値を置くことができ、最初の連合軍ターンに有効。次に枢軸軍は、自軍最初のターンに2航空値を、以降1943年の終了までを通して、晴天ターン毎に1を獲得する。

枢軸軍の支援火力 (泥濘時は不可)。L.28.9 最大努力も参照。これは、基本ゲームとは異なる。*これらの割当は、侵攻対応の割当によって置き換えられ、それに加えるのではない。

- 1 連合軍の43年7月II週ターンの前の防御に。
- 2 43年7月II週の枢軸軍ターン
- 3 アヴァランチ後のターン
- 1 アヴァランチ後のいずれかの侵攻への対応に
- 1 1943年*のターン毎
- 1 1944年*前半の月毎に
- 1 1944年*の残り全体について
- 1 1945年*全体

18.2.1 泥濘ターンでさえ、枢軸軍は次の連合軍ターンのために一時的な1航空値を割り当てることができるが、もしも晴天でなければ失われる。

18.2.2 1943年よりも後の枢軸軍の割当：1944年の最初の半部について月毎に1。1944年の残り全体について1、1945年について1のみ。

侵攻の後に1 (泥濘でなければ)。他の割当に加えることができる。

18.2.3 Ju88の襲撃 (D.2.5.1.2) は、1944年1月IV週を通して認められる。

19. ストラングル作戦 [OPERATION STRANGLE]

ストラングル作戦とは、連合軍最初の集中空爆の暗号名。選択したシナリオに依存し、2回 (1944年、1945年)、1回 (1944年)、

なし (1943年)。L.29.3を参照。

19.1 概括 [GENERAL]

連合軍と枢軸軍の両方の完全な集中空爆ターンにのみ、枢軸軍は全ての陣地特典を失い、生き残っている陣地は次のターンから開始して効果が復活する。

19.1.1 戦闘 [COMBAT]：全ての連合軍の攻撃は、3戦闘比コラム増加する。例：1対7=1対4、9対1は最大に留まる。可能性がある全ての後続戦闘は、この特典が認められる。枢軸軍の攻撃は、陣地の特典を持たない。

19.1.2 そのターンは、連合軍の航空支援不可 (又は、次のターンのために取っておかれる)。海上値は持つ。

19.1.3 集中空爆は、連合軍が制空権を持つ場所で晴天天候でのみ認められる。もしも認められる期間中に晴天がなければ、集中空爆は失われる。振り直しは、常にそれを持つ陣営によって天候のために使用できる。

19.1.4 集中空爆ターンとその前後2ターンの計5ターンは、侵攻が認められない。

19.2 1944年の集中空爆 [1944 STRIKE]

4月III週～10月II週のいずれかのターン、ただしオーヴァーロードのため5月IV週～6月II週を除く。枢軸軍の麻痺 (L.19.4) 集中空爆ターンのみ。

1944年に集中空爆が認められる開始は、3月I週。常に晴天で、他の全てのルールは不変。

19.2.1 オーヴァーロード前：集中空爆の攻撃特典は無制限。

19.2.2 オーヴァーロード後：オーヴァーロードへの資源の転用が減少するため、集中空爆の戦闘比特典を持つ攻撃の数は、各ターンに増加する。最初に認められるターンは1のみで、以降はターン毎に1ずつ増加し、最大限はない。例：8月I週の集中空爆は、3つの攻撃に特典を及ぼす。

19.3 1945年の集中空爆 [1945 STRIKE]

3月III週～5月I週の1ターンに。無制限の攻撃。集中空爆ターンと以降ゲーム終了までの各晴天ターンに枢軸軍は麻痺。悪天候では影響なし。

1945年に集中空爆が認められる開始は、3月I週。常に晴天で、他の全てのルールは不変。

19.4 枢軸軍の麻痺 [AXIS PARALYSIS]

集中空爆は、戦術的 (戦闘に追加) というよりも遥かに戦略的 (移動を混乱させる) だった。これを反映させるため、枢軸軍ユニットはSMを失い、全てが8MPを持ち、河川を越える橋梁がなく、退却を含み、枢軸軍にとって橋梁は「消失」する。連合軍には適用しない。

20. 侵攻 [INVASIONS]

基本ゲームと同様、侵攻のみが侵攻上陸海岸に港湾を開設する。すでに友軍のヘクス上に開設された港湾は、都市又は町のみが可能。

20.1 史実の注釈 [HISTORICAL NOTE]：ドイツ軍は、史実やゲームで決して起こり得なかった連合軍の侵攻を恐れた。したがって、ドイツ軍はたとえ連合軍に能力がないことを両陣営が知っていても、侵攻に備えなければならなかった。連合軍はドイツ軍のへまから恩恵を受けたが、プレイヤーは繰り返しそうもない。

20.2 奇襲上陸 [INVASION SUPPRISE]

振り直しルールの使用は、侵攻ターンにのみ中止される。これは、連合軍がこの選択肢を使用した後か、又は両陣営の侵攻ターンの終

了時に変更なしで解除される。侵攻ターン全体中、連合軍は攻撃又は防御に使用可能な一度の振り直しを持つ。

20.3 枢軸軍の侵攻防御制限 [AXIS INVASION DEFENSE RESTRICTIONS]

枢軸軍が侵攻防御制限を満たすことに失敗すると、連合軍が勝利する。枢軸軍の侵攻防御制限は、連合軍の侵攻が可能になる前の枢軸軍ターンに有効となる。

20.3.1 いずれかの種類の1枢軸軍ユニットのみが、侵攻上陸海岸（例：G52～H52）の沿岸上又はそこから3ヘクス以内に配置できる。ローマ [Rome] 侵攻上陸海岸内では、H45 の Frascati は近すぎるので制限外。除外侵攻上陸海岸が重複するとき、ドイツ軍はどのユニットがどの侵攻上陸海岸に属すのか宣言しなければならない。

20.3.1.1 期間 [Duration] : 43年9月II週からゲーム終了までを含むが、L20.3.3の例外を持つ。

20.3.2 強制的予備 [MANDATORY RESERVE] : 枢軸軍は、3スタック毎の1ユニットを予備で持たなければならない。それは、ターン終了時に複数のステップ減少を受けてはならないが、補充を受けることはできる。いかなる連合軍ユニットと侵攻上陸海岸からも、8ヘクスを超えて離れていなければならない。

20.3.3 上記の例外：以下は適用されない。

20.3.3.1 つま先 (B2.1) 内又は踵 (AA 列とその南東の全て：B2.2) 内の侵攻上陸海岸。

20.3.3.2 集中空爆ターンとその後の2ターン。L19.1.4を参照。仮定：連合軍は同時に両方できない。

20.3.3.3 オーヴァーロード 44年6月I週を含む侵攻後の枢軸軍ターンに開始し、以後6ターン。仮定：連合軍は、侵攻の間は休息しなければならない。

20.3.3.4 休戦のターンと以降の完全な1ターンに、イタリア軍が存在する侵攻上陸海岸、又はイタリア軍を攻撃しているユニットのみ。仮定：ゲームの考察のために行われる。

20.3.3.5 もしも連合軍が全ての侵攻上陸海岸を占領しているか、又は3ヘクス以内にドイツ軍ユニットを持つ指向上陸海岸がなければ。

20.3.3.6 前線から6ヘクス以内。L1.1を参照。

20.3.3.7 ドイツ軍ユニットは、解放されてゲーム内で影響を受けるようになるまで、これらの制限を受けない。

20.3.2.8 野戦補充ユニットは、到着直後のものを含み、ユニット内に吸収されない限りカウントする。

20.4 ハスキー [HUSKY]

ハスキーはシシリー侵攻の暗号名で、ゲームのどこにでも可能。連合軍は4枚の港湾カウンターで開始し、少なくとも1枚又は2枚を、43年7月II週に1つ又2つの侵攻上陸海岸への侵攻のために使用しなければならない。

20.4.1 3人プレイヤー用ゲーム (L30) では、連合軍は2つの侵攻上陸海岸へ侵攻しなければならない、1つは第5軍、他方は第8軍で、このゲームが終了するまで全シシリー・シナリオ・ルールを適用する。

20.4.2 もしも L30 をプレイしていなければ、連合軍は残

っている3枚のカウンターで、1つの侵攻上陸海岸のみに侵攻できる。2つの侵攻上陸海岸に侵攻する場合にのみ、より望ましいのは、各軍について1枚でなければならない。侵攻上陸ターンの後、これらは分割する必要はなく、互いの港湾で自由に使用できる。

20.4.3 シシリー・シナリオは、そのシナリオのためのルールに従う。もしも枢軸軍を掃討し、少なくとも1つの連合軍ユニットがそこにあると、その全港湾はカウンターの必要なしで開設され、どちらの軍によっても使用可能。港湾カウンターをプールに戻す。

20.4.4 ハスキー作戦は、シシリーである必要はない。本土初侵攻：もしも「つま先」であると3/4IL、どこかであると2/3。端数は切り上げる。Cap と BU は、決して IL の減少によって影響を受けない。

20.5 後続侵攻 [SUBSEQUENT INVASIONS]

後続侵攻は、下記よりも早く発生できない。遅延され得る。侵攻の間は、常に6ターンでなければならない。例：アヴァランチ作戦 9月II週であると、シングルは11月I週の前は不可。

20.5.1 ハスキー [HUSKY] : ハスキー後の侵攻についての暗号名で、史実ではサレルノ。連合軍は、43年9月II週にその、ターン以後のその月のみ、100%IL でいずれかの場所へ侵攻するための2枚の港湾カウンターを獲得する。

20.5.2 シングル [SHINGLE] : アヴァランチ後の侵攻についての暗号名で、史実ではアンツィオ。43年11月I週、2枚の港湾カウンターを獲得する。アヴァランチ後に連合軍の好みで起こるが、オーヴァーロードまで (L21.7.3を参照)。常に6ターンの間が空く。アヴァランチ後の最初の侵攻は、常にシングルで、いつでも発生する。L29を参照。

20.5.2.1 IL 75%が標準で、基本ゲームと同じ。史実よりも少し寛大。

20.5.2.2 フィーザブル [FEASIBLE] 架空。連合軍は、それを実行できたが選択しなかった。シングルにのみ適用可能。

20.5.2.2.1 90%—シナリオの勝利条件を2ターン早く満たさなければならない。

20.5.2.2.2 100%—シナリオの勝利条件を4ターン早く満たさなければならない。

20.5.3 ムッソリーニが失脚しなかった非常に起こりにくいイベントでは、海上妨害を受けるため、後の侵攻はどこにもできない。

20.5.4 シングル後 [AFTER SHINGLE] : 第二次世界大戦の米陸軍公刊戦史では、シングル後マーシャル将軍は、上陸用舟艇を他の場所へ移す間、立場を固めるためにのみローマへ向かって進撃することに同意した。シングル後、ドイツ軍は連合軍が更に強襲上陸できると想定した。1945年に連合軍が最後の攻勢に出るまで大きく前進し、側面への脅威が存在しなかったため、重要な予備を転進させた。

20.5.4.1 全力攻撃 (L29.2) を除き、シングル後、連合軍はL21.6以外に使用可能な港湾カウンターを持たない。

21 港湾カウンター [PORT COUNTERS]

港湾カウンターは、連合軍の侵攻と揚陸許容量をあらわす。重要な変更：

21.1 ハスキー後、連合軍は決して同時に2枚を超えるカウンターを持たない。L21.6は除外する。

2 1. 2 侵攻に割り当てられた港湾は、侵攻ターンと以後 2 ターンにのみ存在できる。揚陸許容量は永久でなく、限定的なものだった。

2 1. 3 未使用のカウンターは、後に他の町／都市（侵攻上陸海岸は不可）の港湾をいずれかの方法で友軍にしたときに活性化できる。これは、侵攻によって開設されたいかなる港湾ヘクス（侵攻海岸を含む）からも、最大 20 ヘクス離れていなければならない。この港湾を同じ海周辺に限定するため、20 ヘクス範囲の最大 5 ヘクスが全陸地であることができる。

2 1. 4 侵攻が遅延されたら、カウンターは後に受け取られ、3 ターンの実行可能期間は侵攻が起きるときに開始される。

2 1. 5 連合軍は、使用可能な 8 枚を超える港湾カウンターを持つことができない。もしも使用可能なカウンターを超過したら、すでに活性化した港湾を直ちに、又は後に使用するため、非活性化状態にできる。

2 1. 6 非侵攻港湾 [NON-INVASION PORTS]

1944 年から開始して、月の最初のターンに、連合軍はいずれかの都市／町の港湾を月に 2 まで活性化するため 1 枚のカウンターを獲得し、もしもそのターンに未使用であれば失われる。侵攻／襲撃については不可。シナリオの後の方では、これは次の機会のために 2 か月間待たず直ちに行うことができる。

2 1. 7 侵攻許容量 [INVASION CAPABILITY]

2 1. 7. 1 ハスキーからシングルへ。L.20.5 を参照。

2 1. 7. 2 シングル後。L.20.5.4 を参照。

2 1. 7. 3 オーヴァーロード（44 年 6 月 I 週のノルマンディ侵攻）と太平洋戦域は、イタリアから艦船を奪った。オーヴァーロード以前、最中、以降に、この転換のためにイタリアで侵攻が不可能な 13 ターンがある。これには、4 月 III 週から 6 月 III 週を含む。

2 1. 7. 3. 1 オーヴァーロード（44 年 6 月 I 週）が起きるまで、枢軸軍は侵攻防衛ルールによって拘束される（L.20.3）。

2 1. 7. 3. 2 連合軍が全力攻撃 L.29 を選択しない限り、この停止期間後になるまで侵攻は不可。

2 2. メッシーナ海峡 [STRAIT OF MESSINA]

2 2. 1 レッジョ・ディ・カラブリア [Reggio di Calabria] とメッシーナ [Messina] 間の移動

2 2. 1. 1 枢軸軍ムッソリーニが失脚する前。L.3.4 を参照。

2 2. 1. 1. 1 ムッソリーニ失脚後、もしも両港が枢軸軍支配下で、敵 ZOC から解放されていると、これら 2 つの港間の移動はその BU 値の制限下にのみ可能。港のカウンターがなければ、E.9 に定義された危険を被る。

2 2. 1. 1. 2 もしも一時的であれ連合軍の友軍にしたら、枢軸軍はもはや港湾を使用できない。

2 2. 1. 2 連合軍ーベイタウン作戦 [ALLIES-OPERATION BAYTOWN]: レッジョ・ディ・カラブリア [Reggio de Calabria] 占領の暗号、又は二者択一で、E.16.2.5 において定義される。通常ルールの例外として、IL ではなく BU 値を使用するが、IL 移動を用いる。連合軍は、メッシーナ [Messina] から乗船する。たとえムッソリーニが失脚していなくても認められる。

2 2. 1. 2. 1 レッジョ [Reggio]（又は二者択一）がベイタウンによって（他の方法は不可）連合軍の友軍になると、港湾カウンターが直ちに使用するために受けとられ、活性化のターンは必要ない。蓄積された BU はない。

2 2. 1. 2. 2 ベイタウン又はスラップスティックは、どちらもドイツ軍による対応を引き起こさず、又は海上支援値を無効にする。侵攻中の海上支援は、侵攻ユニットが被った混乱状態への損失の欠如を反映する。

2 2. 2 FLAK

レッジョとメッシーナの両方が枢軸軍の間、妨害、落下傘降下、コマンド襲撃（又は侵攻の一部としてのコマンドの上陸）は、これらの港湾又は 3 ヘクス以内に認められる。ミラッツォ [Milazzo] は近すぎる。もしも連合軍がどちらかの港湾を占領すると、制限は永久に取り去られ、復活できない。

2 3. スラップスティック作戦 [OPERATION SLAPSTICK]—連合軍のターラント占領の暗号名

2 3. 1 前提条件と手順 [Precondition and procedures] :

ムッソリーニの失脚

43 年 9 月 I 週より前は不可（ハスキー後 6 ターンの間隔）

もしもハスキーがそこだったら、「つま先」又は「踵」にはできない。

もしもドイツ軍が連合軍によって活性化された港湾を破壊したら、そこはスラップスティックの目標となり得ない。

海上移動は、目標港湾へ直接でなければならず、隣接ヘクスは不可。

もしも港湾に守備隊があると、海上攻撃されることになる（B.12.6.1）。

2 3. 2 前提条件が適用されるいずれかのターン、連合軍は米軍又は英軍以外のいずれかの国籍の 1 個師団規模のみで、「つま先」又は「踵」内でターラント [Taranto] 以外のいずれか 1 つの港湾（都市又は町で、上陸侵攻海岸は不可）へ侵攻できる。これらの港湾のいくつかは IL を持たないので、これは通常の侵攻ルールの例外である。侵攻移動は、IL ルールを受ける。

2 3. 2. 1 つま先の定義 B.2.1. 踵 B.2.2 : 港湾はバルレッタ [Barletta]、バーリ [Bari]、ブリンディシ [Brindisi]、オトラント [Otranto]、ターラント [Taranto]、ヴィエステ [Vieste]。

2 3. 3 連合軍は、ベイタウン L.22.1.2 と同じ条件下で、スラップスティック港湾を活性化させるためにのみ使用可能な 1 つの港湾をそのターンに受け取る。蓄積された BU はない。

2 3. 4 連合軍は、スラップスティックが起きるターンに襲撃もできないが、落下傘降下はできる。

2 3. 5 デヴォン作戦 [OPERATION DEVON]

乗船港湾は、踵内でなければならない。もしもスラップスティックがつま先内だったら、デヴォンは不可。D.16.2 を参照。

2 4. アフリカ [AFRICA]

アフリカは、マップ上にない連合軍ユニットの配置場所である。その港から、BU の支出制限なしで侵攻、襲撃、水陸両用移動のができ、又は航空基地から落下傘降下ができる。

2 5. 海上介入 [NAVAL INTERVENTION]

当時の史実から：「艦隊は連合軍の上陸へ最後の自殺攻撃を実施する準備ができていた。」ターラント [Taranto] に戦艦ドリオとデュイリオ、ラ・スペツィア [La Spezia] に戦艦ローマ、ヴィットリオ・ヴェネト、リットリオ、全ての巡洋艦と小艦艇があった。介入の脅

威は侵攻を妨げ、又は現実の侵攻はⅡを半減させることができる。連合軍の侵攻ターンから開始して、介入についてサイを振る。もしも成功した場合にのみ、次の連合軍ターンから開始して2回目のサイを振り、もしも枢軸軍が成功するとBUを半減させる。それ以上に影響はない。サイ振りは、侵攻海岸と港湾のBUについて個別に振る。もしも港湾が侵攻海岸内にあると、その結果を適用する。そうでなければ、最寄りの侵攻上陸海岸のそれである。もしも等距離であると、侵攻上陸海岸はより脆弱である。端数は切り上げる。ムッソリーニが失脚した後の連合軍ターンから開始して、介入はない。

25.1 シシリーへの侵攻は、そのシナリオのルールに従う(E.4.4)。

25.2 ターラント [Taranto]、チェーチーナ [Cecina] 〜ジェノヴァ [Genova] を含む。ムッソリーニの退陣前は、侵攻は認められない。

25.3 ピオンビーノ [Piombino] からテッラチーナ [Terracina] を含む。連合軍は1つ、枢軸軍は2つサイを振る。もしも枢軸軍の合計がより高ければ、海上介入は成功する。

25.4 ゴルフォ・ディ・スクイッラーチェ [Golfo di Squillace] (暗号名ゴブレットの侵攻計画)。アドリア海 (ブリンディシ北)、各プレイヤーはサイを1つ振る。連合軍が高い目を振らない限り、海上介入は成功する。

25.4.1 アドリア海の機雷原 [ADRIATIC MINES] : 海上介入のサイを振る代わりに、アドリア海の侵攻上陸海岸 (ブリンディシ [Brindisi] の北) のみについて、機雷原のために同じ手順によって個別にサイを振る (両連合軍ターン、侵攻、後続BU)。もしも両方成功すると、影響は累加する。海上介入が終了した後、もはや有効ではない。

25.5 ラ・スペツィア [La Spezia] が枢軸軍のとき、本土西岸へのコマンド襲撃は不可。ターラント [Tranto] が枢軸軍の間、本土東岸のコマンド襲撃は不可。レッジョ [Reggio] (西岸) は、ラインを分割する。ムッソリーニの退陣又は個別に海上基地が連合軍のものになった後のターンに開始して、禁止は終了する。

25.5.1 この禁止は、連合軍の海上値の使用にも適用する。

25.6 コマンドは、どこへの侵攻にも参加できる。もしも侵攻上陸海岸の外側であると、D.4.2 を受ける。海上介入の目的においては、コマンドが占領して連合軍が活性化させた海岸と、その海岸が侵攻上陸海岸内にあると Rìgina Maria (イタリア海軍) にとって侵攻の残りについて脆弱で、コマンドの港湾占領が介入の誘発を可能にすることになる。

26. 爆破 [DEMOLITIONS]

D.11.2 (友軍ヘクス) は、C.2.1.1 (爆破) を余分にするが、つま先内ではD.11.2に留意しなければならない。

27. 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

勝利条件は、プレイヤーの達成を史実と比較する。相互了解により、選択肢の1つを選択する。後に開始するシナリオにも適用する。勝敗は、シナリオ終了時に決定される。

27.1 もしも1944年12月I週を越えてプレイが進むと、明確にシナリオⅧ (終戦) である。

27.2 連合軍はゲームがいつ終了するか知っており、枢軸軍は知らない。ゲームの開始前、連合軍は密かに8つのシナリオから選択する。もしも連合軍が自軍の勝利条件を満たしていなければ、枢軸軍が勝利する。

27.2.1 I 43年8月Ⅲ週 (6ターン) シシリー: 連合軍は枢軸軍の戦闘序列にかかわらず、A87を占領しなければならない。

連合軍は、ヘクスZZ88をZOC内に置くか占領しなければならない。

27.2.2 II 43年10月I週 (12) 本土の足掛かり: 連合軍は、ヴェスヴィオ [Vesvio] を自軍ZOC内に収め、少なくとも補給下の1ユニットをオフアント [Ofanto] 川以北に持つか、又は両方の要件の代替として北マップ上に活性化港湾を持つ。後者は常に勝利。

27.2.3 III 44年1月Ⅳ週 (27) シングル: 連合軍は、資格を持たないオルトーナ [Ortona] を通過するマップ北部の都市又は町を活性化させなければならない。アンツィオ [Anzio] は資格を持つ。

27.2.4 IV 44年5月Ⅲ週 (42) カッシーノ: 連合軍は、修道院ヘクスM49を占領するか、又はフロジノーネ [Frosione] アヴェッツァーノ [Avezzano]、M49の2ヘクスを自軍ZOC内に置く。

27.2.5 V 44年6月I週 (44) ローマ: 連合軍は、ローマ [Rome] 3ヘクスのいずれか2ヘクスを占領する。基本ゲームと異なる。

27.2.6 VI 44年10月I週 (60) アルノ線: 連合軍は、リヴォルノ [Livorno]、フィレンツェ [Firenze]、リミニ [Rimini] のいずれか2つを占領する。

2.2.7 VII 44年12月I週 (68) ゴシック線: 連合軍は、フォルリ [Forlì] の北で国道9号上のいずれかの大又は小都市を占領する。

27.2.8 VIII 45年5月I週 (88) 終戦: 連合軍は、それらが封鎖されていない限り、ヴィゼンツァ [Vicenza] とヴェローナ [Verona] を占領する (L.6.7.5)。勝利条件の修正については、L.20.5.2.2も参照。

27.4 どちらの陣営もゲームが終了するときに知らない [NEITHER SIDE KNOWS WHEN GAME ENDS]

最初の7つのシナリオ終了時に、どちらかのプレイヤーがサイを1つ振り、シナリオが終わるのか又は次のシナリオ終了 (再びサイを振る) までゲームが続くのか判定する。相互の同意により、シナリオ終了のサイの目を1のみとするか1〜5とするか決める。

27.5 両陣営がゲームの終了するときに知っている [BOTH SIDES KNOW WHEN GAME ENDS]

プレイヤー諸氏は、予めゲームが終了するときを決めることができる。

27.5.1 追加の勝利条件 [Additional Victory Condition] :

27.5.1.1 キャンペーン・ゲームは、45年5月I週までプレイされる。ただし、以下の例外がある。

27.5.1.2 8つの各シナリオの勝利は、蓄積する勝利ポイントを提供する。シナリオIについて1ポイント、シナリオIIについて2ポイント等である。勝者は、終了時に最も多くのポイントを蓄積しているプレイヤーである。

27.5.1.3 選択L28は、合法 (枢軸軍の最大努力) で留まり、従う。

27.5.1.4 選択L29も合法だが、ポイント計画を置き換えず、より早く終了する。

27.6 前線 [FRONTLINE]

大部分のシナリオ終了時、もしも連合軍が活性港湾からマップ最上部の枢軸軍補給源まで、枢軸軍ユニットと／又はそのZOCsから解放されたヘクスのラインをたどれると、枢軸軍は前線を持たずに連合軍が勝利する。シナリオVIIIは、例外。枢軸軍は、前線を維持する必要性がない。

27.6.1 補給源 [SUPPLY SOURCES] :

27.6.1.1 シナリオI～Vについては、フランスがまだ枢軸なので、ジェノヴァ [Genova] から AA7 までのマップ上端（北西／北／北東）の全プレイ可能ヘクスが補給源である。これは、ジェノヴァを侵攻に対して脆弱にする。

27.6.1.2 シナリオVI～VIIについては、ブレシア [Brescia] から AA7 までのマップ最上端のプレイ可能ヘクスのみが補給源なので、ジェノヴァはもはや連合軍勝者の可能性にはならない。

27.6.1.2.1 可変する勝利条件については、この定義がイン・プレイになるターンは44年7月I週である。

28. 枢軸軍の最大努力 [AXIS MAXIMUM EFFORT]

いずれかの侵攻後の最初の枢軸軍ターンにのみ開始して、枢軸軍プレイヤーはこの選択肢を宣言できる。この選択肢は、他の全ての勝利条件に優先する。

28.1 新たな勝利条件 [New VICTORY CONDITION] : 最大努力は、強襲上陸ゾーンの全ヘクスが枢軸軍の友軍であることを終わらせる。枢軸軍は、ペイタウン、スラップスティック、デヴォンによって開設された港湾又はその他の港湾を再占領する必要がない。

28.2 枢軸軍の最大努力シナリオの間は、以下に従う。
対ハスキー : 7ターン。この侵攻は、強制的である。下記の侵攻は任意である。もしもこのような侵攻がなければ、枢軸軍はこの選択肢を宣言できない。
対アヴァランチ : 6ターン。
対シングル : 5ターン。
対後の侵攻、もしもあれば（連合軍の最大努力のみ。L29を参照） : 4ターン。

28.3 更なる侵攻は禁じられる。受け取る港湾はない。ペイタウン、スラップスタックチック、デヴォンは、通常ルール下に認められる。もしも連合軍が港湾を保持すると、このカウンターが認められないL21.2、L21.3、L21.6に従う。

28.4 枢軸軍が最終ターンを通して前線を維持する基本ゲームの要件 (C.4.1) は、44年6月IV週に終了する。

28.5 新たな陣地はない。

28.6 ルールL6.8を適用する（最小限の守備隊）。

28.7 ゲームで使用されるために段階的に解放される全ての守備隊は、枢軸軍の選択でターン毎に2つのみだが、ターン毎に1つの装甲ユニットのみである。撤退はないが、撤退したユニットは復帰しない。接近によって解放された守備隊は、ターン毎に認められる2つにカウントしない。

28.8 もしも侵攻がシングルであると、戦闘序列の対応は不変で、以下を加える。

28.9 晴天の天候ターン毎に1つのルフトヴァッフェ航空値、又はルールが存在していたらそれ以上。

28.10 制空権ルールは不変。

28.11 ターン毎に1歩兵と1装甲の野戦補充。

29. 連合軍の最大努力 [ALLIED MAXIMUM EFFORT]

更なる部隊、海輸許容量、空軍力がイタリアに振り向けられる。連合軍の最大努力は、上記の効果 (L28) で枢軸軍によって取って代わられる。

29.1 44年6月IV週以降に開始して、連合軍は望むなら秘密裏にこの選択肢を宣言できる。

29.1.2 新たな勝利条件 [New VICTORY CONDITION] : 終戦シナリオ (L27.2.8) と同じだが、45年2月IV週まで。

29.1.2.1 ドイツ軍は、最小限沿岸軍管区 (L6.7.5) と最小限守備隊 (L6.8) を維持しなければならない。

29.1.2 戦闘序列 [OOB] : 宣言された時点から、ターン毎に3補充ポイント。選択肢を偽装するために蓄積できる。

29.1.2.1 フランス軍ユニットは、予定計画どおり撤退する。

29.1.2.2 その他のユニットは撤退しないが、連合軍は密かにアフリカへユニットを置くことにより、撤退のフリができる。いずれかの6ユニットは、すでに撤退している。連合軍は、フランス軍を除き、ゲームへ復帰させることを選択する。使用するまで、公開又は秘密とする。全滅したか又は全滅したユニットの代替は、復帰できない。

29.2 海輸 [SHIPPING]

もしもシングル (L20.5.2) の後で選択されなければ、連合軍は侵攻、襲撃、落下傘降下によって活性化するために使用可能な港湾を持たない。連合軍は、選択したターンに侵攻するため、2つの港湾カウンターを獲得する。L21.2.4を含む、通常の侵攻ルールを適用する。100%のILでは、侵攻はない。オーヴァーロードは、44年6月I週なので、この侵攻を最初に実行可能なターンは、44年7月IV週となる（6ターンの間隔）。

29.2.1 枢軸軍の対応 [AXIS REACTION]

もしもシングルが起きていなければ、これは対応を持つシングルとして扱われる。もしもシングルが起きていたら、「侵攻脅威」対応を受け取る (D.18)。

29.2.2 襲撃／落下傘降下 [RAID/PARADROPS]

ドイツ軍は、1945年まで沿岸海輸を使用したので、その港湾は機能状態で維持された。44年7月III週の後、連合軍はコマンドの襲撃、落下傘降下ユニット、いずれかのユニットのために、活性化ターンを持たない都市又は町の港湾を開設するため、1枚の港湾カウンターを獲得する。この港湾の占領は、侵攻のターンであってはならない (L29.2)。もしも最大努力が選択された場合にのみ合法である。D.18も適用する。

29.3 集中空爆 [AIR STRIKE]

ルールはL19と同一だが、1944年10月から1945年2月までの期間が認められる。認められる集中空爆攻撃の数は以下のとおり。 : 10月であれば4、11月であれば2、それ以降は3。使用可能な天候について振り直す。L19.1.4を適用する。

30. 3人プレイヤー・ゲーム [3-PLAYER GAME]

30.1 もしも連合軍が本土へ侵攻しないか、又はメッシーナ [Messina] からレッジョ [Reggio] まで進撃が達していなければ、シシリー・シナリオのための3人プレイヤー用勝利条件を用いる。

これらのルールは、第7軍と第8軍に同等の機会を与え、枢軸軍に対して継続できるが、以後ルールは全体的な勝利の興味で、1つの連合軍に寄与する。

30.2 本土全体又は一部への侵攻については、シシリーの個別ルール (E.6.1、E.7.2) を使用する。

30.3 43年8月IV週の終了時、最北の本土都市を占領したプレイヤーは継続する。他の連合軍プレイヤーは、継続するゲームから離脱する。本土の港湾を開設することに成功しなかった落下傘降下やコマンド襲撃はカウントしない。もしも補給下の港湾を開設していたら、カウントすることになる。その他のユニットによって占領された場合もカウントする。例：フォルミア [Formia] は、オルトーナ [Ortona] よりも1ヘクス北。等距離の場合は、常に第8軍が先行する。いずれかの本土都市は、シシリーの征服よりも上位にカウントすることになる。

30.3.1 対枢軸軍：ゲーム開始時、主導権を持つ連合軍プレイヤーは、密かに又は公にシナリオを選択し、枢軸軍が決定した条件によって勝敗をつける。

30.3.2 モンティとパットンの間で、どちらか一人がシナリオ終了まで対枢軸軍を継続し、現在又は最も近い占領によって判定される、開設された最北端の都市/町港湾の支配者によって勝利が決定される。

30.3.2.1 タイミングは、連合軍がアヴァランチを行ったか否かと枢軸軍の対応に依存する。

30.3.2.1.1 アヴァランチなし、又はアヴァランチ対ドイツ軍が最大努力 (L.28.9) 宣言しない。モンティとパットンの間の決定は、枢軸軍の43年10月I週の終了時に判定される。

30.3.2.1.2 もしも枢軸軍がアヴァランチに対応するため最大努力 (L.28) を宣言すると、3人プレイヤー用ゲームは継続する。連合軍の勝者は、L.28が終了するとき、30.3.2によって判定される。

30.4 第8軍司令官 (モントゴメリー) は、常に初期の主導権を持ち、自軍の優先侵攻場所を選択でき、最初又は二番目に侵攻することを選択できる。第7軍司令官 (パットン) は、ゲームの長さを決定する。シナリオIは、適用されない。第8軍 (モントゴメリー) は主導権を持って開始するが、第7軍 (パットン) へ譲渡できる。その後交代する。

30.5 支援値は、先行しているプレイヤーによって支配される。

30.6 もしもイタリア軍が崩壊したときに3人プレイヤー用ゲームが継続していると、イタリア軍は連合軍になるときに最寄りの軍に所属する。等距離の場合は、第8軍。

30.7 軍の分割ルールが終了する43年9月I週ターンの開始時になるまで、もしもそのプレイヤーによって認められたら、第7軍と第8軍は所有している軍の2倍のコストで、他所有者の港湾の後続上陸容量 (BU) と補給容量 (Cap) を使用できる。

両プレイヤーが活性で留まる間、もしも所有しているプレイヤーが認めれば、それぞれが他方の後続上陸容量 補給容量を2倍のコストで使用できる。スタックはできない (港湾支配を混乱させる)。例外：もしもアヴァランチが発生したら、1つの港湾のみが含まれる。それ故、1つの軍のみに割り当てるのは非現実的であるため、アヴァランチのターンから開始して、同一ヘクスのスタッキング制限を除き、全ての軍分割ルールはもはや合法ではない (30.10を含む)。攻撃で統合することによる罰則 (E.6.1) は、もはや適用しない。主導権を持つプレイヤーが全ユニットを統率し、そのターンの全戦闘を実行する。

30.7.1 ルール L.5.3 は、撤退を管理する。優先順位は、1つの軍が損失の代替として他の軍からユニットを撤退させることを提言しない限り、各軍に個別適用する。

30.8 もしも枢軸軍が最大努力 (L.28) を宣言すると、勝利条件は両方の侵攻上陸海岸に適用される。もしも1つの上陸海岸のみが奪回されたら (L.28.2.1)、連合軍プレイヤーは敗北することになり、他方が勝利する。

30.9 ベイタウン&スラップスティック [BAYTOWN & SLAPSTICK] (L.22/23) は、それぞれ一度のみ行うことができる。どちらの軍も、それを開始するターンを持つとき、適用可能なルールに従ってどちらを行うか選択でき、この場合他の軍は他方のみを行うことができる。どちらかの手順によって活性化された港湾は、それを友軍にした軍に所属する。他方のプレイヤーが認めない限り、1人のプレイヤーがベイタウンとスラップスティックの両方を行うことはできない。

30.10 補充は、それらを支配している軍によってのみ使用でき、他の軍は不可。

31. 削除されたルール [DELETED RULES]

第4版から削除されたルールを以下に注記する。包含された削除ルールは列記されない。

E.7.A. 英第50師団と第51師団は、いまや他の英軍ユニットと同様に扱われる。

E.18 海上移動制限

E.19 マップ端

F.2 陣地の距離

F.10 自由配置

F.17 戦場の霧一部分削除。部分包含。

32. プレイヤー・ターン [PLAYER TURN]

1. 開始前、勝利条件を決め、もしも連合軍が密かにシナリオを選択したらそうする。
2. 以前のターンに活性化が宣言された港湾が使用可能になる。
3. 孤立と補給のチェック
4. 増援と補充が使用可能となる。
5. 移動。もしも侵攻であると、侵攻上陸海岸を宣言する。
6. 落下傘部隊とコマンドの移動は、どちらかに順番で最後に来る。
7. 移動後にスタッキングをチェックする。
8. 補充を受ける。
9. 戦闘へ支援値を割り当てる。
10. 戦闘
11. 継続戦闘の可能性
12. もしも自軍ターンであると、所有しているプレイヤーによって任意に友軍ユニットを全滅させる。
13. 孤立と補給のチェック。
14. 最終スタッキング・チェック
15. 侵攻を必要としないいづれかの港湾の活性化宣言。
16. 相手側のターンに続き、防御のための戦術値の配置。

M. アヴァランチ上級ゲーム・シナリオ [AVALANCHE ADVANCED GAME SCENARIO]

1. 前提条件 [Preconditions] :

1.1 上級ゲームへの遅延開始 (43年9月I週)。ハスキーが起きて、シシリーが連合軍。

1.2 ムッソリーニが43年7月IV週に失脚した。

1.3 イタリア軍の武装解除が発生しておらず、連合軍がその1ターン遅延オプションを使用していない。その発生は、通常の上級ルールによって決定される。43年9月II週に最初に振る。

1.4 開始前。連合軍は密かにシナリオIIIからVIIIまで選択する。

1. 5 連合軍の落下傘降下訓練が完了している (D.8.1.1)。

1. 6 両陣営の全ユニットは完全戦力。

2. 連合軍の戦闘序列 [Allied OOB]

2. 1 シシリーOOB 内に表示された9月Ⅱ週の3ユニット撤退は、行われている。

2. 2 43年9月Ⅱ週 OOB の残りは、9月Ⅰ週に使用可能。そのターンの9月Ⅲ週ユニット、並びにそれ以降は OOB に従う。

2. 3 6 補充が蓄積され、9月Ⅰ週に3を獲得し、以後 OOB に従って 44 年7月までを通してターン毎に3、それ以後はターン毎に2。

3. 枢軸軍の戦闘序列 [Axis OOB]

3. 1 シシリーのイタリア軍は、全滅してゲームにはない。本土のイタリア軍は、OOB カードに従って配置。

3. 2 43 年7月Ⅳ週に枢軸作戦 (M.6.2) が発動されたため、到達可能などこの場所への第 76 歩兵師団の登場を含み、その時期から有効。

4. 連合軍は、レッジョ・ディ・カラブリア [Reggio di Calabria] にペイタウンを実施。これは、連合軍が自軍の 43 年9月Ⅰ週ターンに認められる唯一の活動。シシリーのその他のユニットは、港湾又は飛行場にある。

5. 43 年9月Ⅰ週、次に枢軸軍は、上級ルールに従って自軍 OOB を配置する。枢軸軍 OOB を参照し、「開始時」[“At Start”] 表示を配置する。Frascati 又は第 26 装甲師団のように固定配置のユニットは、このターンに移動できない。重要：沿岸防御制限 (M.20.1.2) を適用する。枢軸軍は、43 年9月Ⅰ週にのみ、「つま先」を攻撃できない。ドイツ軍は、2 歩兵と2 装甲の補充で開始する。その後の4 週間は、通常に43 年9月Ⅰ週に開始して44 年7月までを通して2-1-1-1、以後は45 年1月までを通して2-1-0-1、次いで1-0-1-0。

6. サイの目と連合軍の選択に依存して、アヴァランチの前に武装解除が発生し得る。そうでなければ、武装解除はアヴァランチのときに起きる。

7. アヴァランチは、1943 年9月に起きなければならない。そうでなければ、このオプションは失われる。遅延したアヴァランチは非現実的でヒストリカルではない。

8. 43 年9月Ⅱ～Ⅳ週、連合軍はスラップスティックを実行できる。連合軍は、デヴォン (D.16.2) も実行できる。

9. ドイツ軍は、最大努力オプション (M.28) を持つ。

10. 連合軍は、奇襲侵攻の振り直しを持つ。

N. 三次侵攻 (シングル) 上級ゲーム・シナリオ [THIRD INVASION(SHINGLE)ADVANCED GAME SCENARIO]

1. このシナリオは、サレルノ侵攻(アヴァランチ)とナポリ [Naples] 陥落後における連合軍の北進としてのキャンペーンである。三番目の侵攻 (史実では、アンツィオのシングル作戦) は、起きておらず強制ではない。

2. シナリオは、43 年11月Ⅲ週に開始する。

2. 1 最初に、連合軍は L.27、Ⅲ～Ⅷの選択肢から密かにシナリオを選択しなければならない。

2. 2 次に、ドイツ軍は、43 年11月Ⅱ週の終了時として自軍 OOB をセット・アップする。表面を伏せるオプションはない。これらは、戦闘 OOB から8 ステップだけステップを落とす (守備隊や到着する増援は不可)。蓄積された又は盤上の補充を持たず、11 月Ⅲ週以降は OOB に従って更なる補充を獲得する。

3. 前線は、基本ゲームのシングル作戦シナリオ (G 項) のそれだが、ドイツ軍は最南端ラインの北のどこにでも自由にセット・アップできる。侵攻防御制限 (L.20.1.2) は、適用する。

4. 開始時、ドイツ軍は前線背後のどこかに6 つの陣地を置かなければならない。この初期割当についてのみ、通常の距離制限 (D.5.1) は無視される。

5. 港湾ルールは、第7版の上級ゲーム (J 項) に従うため、連合軍は2つの港湾が使用可能である。M.21 を参照。100%の BU を保持して開設された港湾は、以下のとおりである。: レッジョ [Reggio]、ターラント [Taranto]、サレルノ [Salerno]、サレルノ侵攻上陸海岸。43 年10月Ⅰ週、連合軍はナポリ [Naples] とバルレッタ [Barletta] 以南のアドリア海港湾を占領した。これは、M.21.6 に関連する。

O. ダイアDEM上級ゲーム・シナリオ [DIADEM ADVANCED GAME SCENARIO]

1. 上級ゲーム・ルールを適用する。このシナリオは、2 人プレイヤー用基本ゲームのダイアDEM・シナリオに若干類似し、同じセット・アップ・マップを使用する。

2. シナリオの開始 [STARTING THE SCENARIO] : ゲームは44 年4月Ⅳ週ターンに開始し、開始時に密かに選択した適用可能な上級シナリオⅣ (カッシーノ) 又はⅤ (ローマ) からⅧの終了まで継続する。下記を参照。最初の2つのシナリオは、非常に短い。ドイツ軍は集中空爆まで M49 を失う余裕がなく、少なくとも自軍6月Ⅰ週ターンになるまでローマ [Rome] を確保しなければならない。

3. 枢軸軍の戦闘序列 [AXIS OOB] : ドイツ軍は、開始時期を通して自軍戦闘序列を持つ。ドイツ軍が最初にセット・アップする。

3. 1 HG 師団を含む10 個師団が撤退している。

3. 2 7 個師団が守備隊義務からゲームに解放されている。

3. 3 シングル対応もあるが、発生しなかった最大努力はない。

3. 4 この時点から、戦闘序列の指示に従う。

3. 5 ドイツ軍は野戦補充を蓄積しておらず、回数記録表に従って獲得する。

3. 6 開始時、全ドイツ軍は、完全戦力。

3. 7 最小限守備隊は有効 (L.6.8)。

3. 8 ドイツ軍は、あたかも侵攻が可能であるかのように配置しなければならない。L.20.1 を参照。この要件は、集中空爆ターンとその後の2 ターンは無視され、元に戻る。

3. 9 ドイツ軍は、9つの陣地を置く。少なくとも6つは、シナリオ・マップに表示された前線に接触させなければならない。この初期配置についてのみ、陣地の通常2ヘクス間隔ルールは無視する。次いで、全ての通常上級ルールに従い、陣地を獲得する。

3. 9. 1 陣地の配置と守備をするとき、シナリオⅣに勝利する機会を持つため、ドイツ軍は M49 周辺と可能であればその側面への集中空爆を避けるよう試みること。

3. 9. 2 重要：連合軍プレイヤーは、ピサ [Pisa] からファエーノ [Fano] まで伸びるヘクス列23以北の前線上に3つの陣地を置かないことを要求する選択肢を持つ。これは、プレイ・バランスを変更する必要はないが、より歴史的なゲームとなる。

4. 連合軍の戦闘序列 [ALLIED OOB]：この時期の戦闘序列内の全ユニットが完全戦力。蓄積された補充はなく、6つのカウンターが盤上にある。連合軍は、アンツィオ橋頭堡の補給容量を調べ、攻撃位置へセット・アップできる。

4. 1 次に、連合軍は戦闘序列の指示に従う。

5. 集中空爆 [AIR STRIKE]：連合軍は、これを最初のターンに通常ルールで行うが、1つの例外がある。：1対2未満の攻撃＝3対1は認められない。これは、カッシーノ・シナリオをうまく行わせる。

6. 海上移動 [SEAMOVEMENT]

6. 1 以下の港湾は、100%の補給容量で開設される。アンツィオ [Anzio]、レッジョ [Reggio]、ターラント [Taranto]、テルモリー [Termoli]。ローマ侵攻上陸海岸も同様。

6. 2 連合軍が最大努力 (L.29) を選択しない限り、追加の侵攻は認められない。

7. 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]：長期シナリオのための能力を約束しない限り、枢軸軍がシナリオIVで勝利することは困難だが、M49からの早期撤退は歴史的でない。長期シナリオにおける機会を約束する歴史的な陣地の配置なしで、シナリオVに枢軸軍が勝利することも困難だが、これは明確ではない。

7. 1 開始前、連合軍は密かにシナリオIVからVIIIを選択できる。

7. 2 密かに、連合軍が何を選択したかにかかわらず枢軸軍がそれを容認するか、さもなければシナリオIV (カッシーノ) を選択できる。この場合、その選択は連合軍の選択に優先する。このため、どちらの陣営もヘクス M49 を無視できない。

P. 統合ゲーム [COMBINED GAME]

1. はじめに&ルール [INTRODUCTION & RULES]：このシナリオは、上級ゲームの特に開始時のイタリア軍を扱う複雑なルールにしり込みした方のためのものである。ルールは、1943年の終了まで基本ゲームで、もしも選択したシナリオが長期だったら、以後は上級ゲームである。いくつかの上級ゲーム・ルール、基本ゲームのオプションが包含され、1つは強制され、その他は相互同意による選択である。ルール 16.2.3 に留意すること。

2. ゲームの開始 [STARTING THE GAME]

2. 1 連合軍プレイヤーは、密かに L.27.2 からゲームの期間を選択するが、相互同意により L.27.4～5 も可能である。基本ゲームの勝利条件 (C.4) は適用しないが、C.4.1～2 を適用する。

2. 1. 1 枢軸軍の最大努力 (L.28) は、1943 年でさえ使用できる。L.28.6 と L.28.9 は、基本ゲームの戦術空軍選択ルールが選択されていない限り、1943 年に適用しない。

2. 1. 2 連合軍の最大努力 (L.29) は、1944 年にのみ使用可能。

2. 2 ゲームは、他の基本ゲーム同様にシシリー・シナリオ (シナリオ E) で開始し、連携するルール (E.16) で元々の基本ゲームまで継続する (C 項)。

3. 特別ルール [SPECIAL RULES]

3. 1 侵攻 [INVASIONS]

3. 1. 1 ハスキーは、シシリーでなければならない、そのシナリオのルールに従う。

3. 1. 2 アヴァランチは、基本ゲームのルールに従う。

3. 1. 3 シングル (3 番目の侵攻で、史実ではアンツィオ [Anzio]) は、上級ルールによって扱われる (L.20.5)。

3. 2 もしもシナリオ L.27.1～2 が選択されたら、ゲームは通常の基本ゲーム期間の前に終了することになる。

3. 3 陣地ルール (D.5) は、使用しなければならない。

3. 4 1944 年 1 月に開始して、上級ルールを適用する。

4. 戦闘序列 [OOBs]

4. 1 連合軍 [ALLIES]：撤退の必要があるため、上級ゲームの戦闘時列を使用する。これを適用する。

4. 1. 1 イタリア軍 [ITALIANS]：43 年 12 月 I 週に登場が表示されたイタリア軍機械化師団は、44 年 1 月 I 週にシシリーに登場する。

4. 1. 1. 1 44 年 1 月 I 週から開始して、上級ゲームのルールと戦闘序列を適用する。

4. 2 枢軸軍 [AXIS]：シシリー・ゲームの戦闘序列で適切なユニットを使用する。その他のユニットを上級ゲームの戦闘序列に配置する。

4. 2. 1 「枢軸作戦」に関しては、43 年 9 月 II 週と見なされる。

4. 2. 2 守備隊 [GARRISONS]：上級ゲームの戦闘序列を使用する。守備隊の解放は、上級ゲームのルールに従う (L.6.5)。

4. 2. 3 連隊 [REGIMENTS]：シシリーで使用した連隊は、連結ゲームに組み込まなければならないので、1943 年の残りの期間、ドイツ軍は連隊分割カウンターを持たない。

4. 2. 3. 1 1944 年 1 月の自軍ターンから開始して、ドイツ軍は師団に所属するカウンターを使用できる。もしも望むのであれば、師団を連隊に置き換える。交換では、戦闘力やステップを獲得できないのを忘れないこと。

4. 2. 4 イタリア軍 [ITALIANS]：シシリー・シナリオのイタリア軍は、基本ゲームの残りは使用しない。上級ゲームを開始するとき、Nembo185 は使用される唯一の 1943 年のイタリア軍ユニットである。これは、44 年 1 月 I 週にいずれかの補給下のドイツ軍ユニットと共に登場する。ゲームの残りについては、上級ゲームの戦闘序列を使用する。

内容物の目録 [INVENTORY OF COMPONENTS]

1. 7版ルール・ブック.
2. 「Italia」 マップのペア
3. 1. 5枚のカウンター・シート
4. 連合軍カウンター編成シート（これと類似の全シートは、厚紙に貼ること）
5. ドイツ軍カウンター編成シート
6. 2枚の戦闘への地形効果例
7. 1枚の移動への地形効果例
8. 連合軍基本ゲーム戦闘序列シート
9. ドイツ軍基本ゲーム戦闘序列シート
10. 連合軍シシリー・シナリオ戦闘序列シート
11. ドイツ軍シシリー・シナリオ戦闘序列シート
12. 2人プレイヤー用と4人プレイヤー用ダイアデム基本ゲームのマップ、類似の上級ゲームにも使用される。
13. ダイアデム4人プレイヤー用シナリオの司令官カウンター
14. ゴシック線基本ゲーム・シナリオ・マップと戦闘序列シート
15. 基本ゲームと上級ゲームのシシリー・シナリオのイタリア軍ユニット戦闘序列シート
16. 上級ゲーム回数記録表シート（2）
17. 上級ゲーム連合軍戦闘序列シート
18. 上級ゲームドイツ軍戦闘序列シート
19. 上級ゲームドイツ軍守備隊シート
20. 上級ゲーム最小限守備隊記録シート（複写可）
21. 上級ゲーム・ダイアデム・シナリオ連合軍戦闘序列シート（枢軸軍は、#18から容易に識別される）。
22. 上級ローマの北マップ
23. 4人プレイヤー用ダイアデム戦闘序列