

# Iron Tide

Ver1.07

## 目次

### 1 . 0 イントロダクション

### 2 . 0 ゲームの内容物

#### 2.1 地図

#### 2.2 表

#### 2.3 駒

#### 2.4 規模

### 3 . 0 ゲームの準備

### 4 . 0 プレイの手順

#### 4.1 ゲームターン

#### 4.2 ゲームターンの手順

### 5 . 0 移動

#### 5.1 戦術移動

#### 5.2 戦略移動

#### 5.3 地図上よりの離脱

### 6 . 0 予備

#### 6.1 制限

### 7 . 0 支配地域(ZOC)

### 8 . 0 スタック

#### 8.1 スタックの制限

#### 8.2 スタック超過

#### 8.3 スタックと戦闘

### 9 . 0 士気戦力チット

#### 9.1 エリート部隊

### 10 . 0 空軍力

### 11 . 0 戦闘

#### 11.1 複数ヘクス戦闘

#### 11.2 戦闘への地形の影響

#### 11.3 同一師団効果

#### 11.4 諸兵科連合効果

#### 11.5 砲兵支援

#### 11.6 空軍力

#### 11.7 戦闘結果

#### 11.8 退却

#### 11.9 戦闘後前進

### 12 . 0 補給

#### 12.1 補給確認

#### 11.2 非補給下

#### 12.3 孤立

#### 12.4 航空補給

#### 12.5 独軍燃料不足と連合軍燃料集積所

### 13 . 0 工兵

#### 13.1 橋

#### 13.2 燃料集積所破壊

#### 13.3 塹壕構築

#### 13.4 塹壕破壊

### 14 . 0 増援

### 15 . 0 補充

### 16 . 0 特別ルール

#### 16.1 第 150 装甲旅団

#### 16.2 ハイテ空挺戦闘団

#### 16.3 第 1 SS 装甲師団

#### 16.4 独軍コマンド部隊

### 17 . 0 制限ユニット

#### 17.1 連合軍制限ユニット

#### 17.2 独軍制限ユニット

#### 17.3 英軍の独自性

#### 17.4 所属軍(選択)

### 18 . 0 第 1 ~ 2 ターン特別ルール

### 19 . 0 シナリオ

### 20 . 0 勝利条件

### 1 . 0 イントロダクション

「IRON TIDE」は 1944 年 ~ 1945 年にかけてベルギーおよびルクセンブルクでドイツ軍と連合軍との間で行われた「バルジの戦い」として知られている戦役を扱った二人用のシミュレーションである。このゲームは編成や戦術等のいくつかの興味を引き論争の元となっている史実を表している。実際の部隊や地形に関してはプレイのしやすさやバランスのための抽象化がされている。時は 1944 年 12 月 16 日早朝、場所はベルギーのアルデンヌの森である。ドイツ

軍の第一目標はミューズ河への前進であり。最終的な目標はアントワープである、ドイツの最後の希望は西部での個別講和をもたらすことであった。ドイツ側プレイヤーは上記の目的を達成することである。連合軍側プレイヤーの目的はドイツ側の目的を防ぐことである。

## 2.0 ゲームの内容物

IRON TIDE には以下の物が含まれている。

28 × 48 インチの地図 1 枚  
700 個の駒  
12 ページの英文ルール 1 冊  
ゲームターン記録用紙 1 枚  
戦闘結果表 1 枚  
6 面体サイコロ 1 個(ジップロック版にはサイコロは付きません)

もし、あなたが初めてウォーゲームを行うのであれば、ルールが長く複雑に思えるだろう。しかしながら、ルールは少しの時間で難なく読むことが可能であり、コンセプトは簡素な物であることを理解するようになるだろう。重要なのはプレイに望む前にルールを全て読むことである。

ルールの各章には番号が振られている。さらに各章内の各項目にも「2.2」のように番号が振られている。各項目内にも「2.24」の様に番号が振られている。

各ルール内でほかのルールを参照する場合には参照する部分の番号が記載される。これはプレイヤーにルールの他の部分を参照しやすくする為である。

## 2.1 地図

マップにはバルジの戦いが行われた、ドイツ、ベルギー、ルクセンブルク、フランスの地域が記載されている。マップ上に印刷されている 6 角形の格子(ヘクス)はユニ

ットの位置や移動を調整する為である。各ヘクスには人工および自然の地形が記載されており、地形はユニットの移動や戦闘に影響を与える。地形の効果に関してはマップ上に印刷されている地形効果表に記載されている。また、移動や戦闘への影響に関しては各ルールにも記載されている。

## 2.2 表

プレイの為に必要な表はマップ端や戦闘結果表、ターン記録表などに印刷されている。

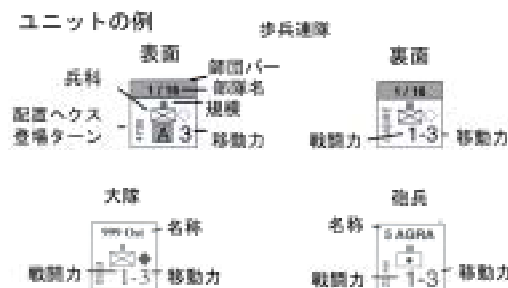
## 2.3 駒

700 個用意されている駒は戦闘部隊を表すユニットおよび情報の表示の為のマーカと呼ばれる。

2.31 ユニット：ユニットの色は国籍を表している。 オリーブドラブのユニットはアメリカおよびその他連合国の部隊である。イギリス軍ユニットの色はタンである。ドイツ側の色に関しては、国防軍は灰色、大ドイツ部隊は濃灰色、黒色は武装親衛隊(SS)、灰青色は空軍の部隊である。

## ユニットの例

ユニットに記載されている数値は以下の通りである。



色の付いた四角は戦闘時に引く戦力チットの種類を表している(9.0)。

色の付いた四角内のアルファベット (A,B,C のいずれか)は部隊の練度を表しており、士気戦力チット内の戦力を決定する為に使用される。

ユニット上部の色の付いた線は所属する師団を表している。同一師団効果を判定する際に使用される(11.3)。ユニット上部に色が記載されていない独立大隊やアメリカ軍第 28 歩兵師団のユニット等は同一師団効果を得ることができない。ユニット上部の色の線内に記載されている数字や記号はユニットの実際の名称である。

小さな菱形はそのユニットが所属する軍を表している。これは選択ルールの軍命令(17.4)を使用する際にのみ使用される。

移動力：この数字はユニットがマップ上で移動する際に 1 回の移動で使用可能な移動ポイントの上限を表している。

戦闘力：ユニットが戦闘解決時に使用できる能力を数字で表している。この値は攻撃時及び防御時の両方で使用される。

#### ユニットの種類：



#### ユニットの規模：

|                    |              |
|--------------------|--------------|
| 連隊                 | III          |
| 旅団                 | X            |
| 大隊                 | II か車両のシルエット |
| 基幹部隊               | Cader        |
| 注意：旅団と連隊はゲーム中では全く同 |              |

じサイズとして扱われる。

#### ユニットの略称の正式名称：

A：機甲  
AC：機甲騎兵  
Afk もしくは Af：偵察  
AGRA：近衛砲兵突撃グループ  
Arm：機甲、機甲化  
AB：空挺  
AT：軍戦車  
Fuhrer B もしくは FB：総統随行旅団  
Fuhrer G もしくは FG：総統擲弾兵旅団  
G：近衛  
GG：近衛擲弾兵  
HHC：  
Lr：教導  
MG：機関銃  
Nor：ノルウェー  
Ost：東方志願兵(ロシア人部隊)  
Bel：ベルギー  
CCA：A 戦闘団  
CCB：B 戦闘団  
CCR：R 戦闘団  
CDO：コマンド  
CG：近衛擲弾兵  
Div：師団  
FA：野戦砲兵  
FJ：降下猟兵(空挺)  
5F：第 5 フェュージャリアー連隊  
PG：装甲擲弾兵(機械化歩兵)  
Pj,PJ,及び JP：戦車駆逐(対戦車)  
Pz：装甲(戦車)  
SP：重戦車  
vdHedyte：フォン・デア・ハイテ博士  
VAK：国民砲兵軍団  
VW：国民ロケット砲  
WG：ウェールズ近衛

2.32 マーカー：マーカーにはユニットの戦闘力等の重要な情報を表示するの使用さ

れる。士気戦力マーカー(「チット」2.33)はそのチットが戦闘力を表しているユニットの下に置かれる。その他のマーカーはユニットの上に置かれる。

ゲームで使用されるマーカーは以下の通りである。ほとんどのマーカーは表と裏に違うイラストが描かれていることに注意すること。マーカーの使用法はカッコ内の番号のルールに記載されている。

突進ユニット (5.3)



燃料集積所 (12.5)



塹壕 (13.2)



非補給下 (12.2)



橋 (13.1)



一時的 ZOC (7.3)



第1ターン移動可能 (18.0)



空軍ポイント (10.0)



2.33 士気戦力チット

表面

|              |      |
|--------------|------|
| ユニット<br>の士気値 | A 12 |
|              | B 9  |
|              | C 7  |

17AM前移動制限 (18.0)



燃料集積所破壊 (13.2)



塹壕構築中 (13.2)



孤立 (12.3)



架橋構築 (13.1)



橋破壊 (13.1)



燃料不足 (12.5)



予備 (8.0)



裏面

|  |     |
|--|-----|
|  | A 6 |
|  | B 4 |
|  | C 3 |

戦闘力

旅団や連隊の戦闘力決定に関しては 9.0 項を参照にすること。

ユニットの士気クラス： 部隊の人数や装備がユニットに印刷されている四角の色

で区別されている。この色で引く士気戦力チットが決定される。

赤：大規模

青：中規模

ユニットの士気値：ユニットに印刷されている四角の中のアルファベットはそのユニットの戦闘時の士気の高さを表している。

A：非常に良好

B：良好

C：凡庸

## 2.4 ゲームの規模

各ヘクスの対辺の距離は実際の 1.5 マイルを表している。各ゲームターンは実際の 12 時間を表している。

## 3.0 ゲームの準備

赤と青の士気戦力チットを色別に纏めて別の容器に入れる。ユニットやマーカーをターン記録表上の指定された場所に置く。その後、初期配置されるユニットをターン記録表上に記載されている初期配置ヘクスに従ってマップ上に配置する。この際に連合軍側が先にマップ上への配置を行う。

「架橋破壊」、「塹壕」、「一時的な ZOC」、「ドイツ軍 17AM ターン前移動制限」マーカーをターン記録表の指示に従ってマップ上に配置する。

連合軍側プレイヤーはサイコロを 1 個振り以下の記載を参照にして 3 個の燃料集積所マーカーをマップ上に配置する。

出目が「1」及び「2」の場合、Spa(4133)、St.Vith(3041)、Manhay(3129)に 1 個ずつ燃料集積所を配置する。

出目が「3」及び「4」の場合、La Roche(2625)、Bastogne(1729)、Vielsalm(3035)に 1 個ずつ燃料集積所を配置する。

出目が「5」及び「6」の場合、：Bullingen

(3645)、Werbmont(3628)、Martelange(0829)に1個ずつ燃料集積所を配置する。

その他の16AMターンに割り当てられている全ての両軍ユニットは以下の制限に従って自由に配置することができる。

ユニットを敵ユニットに隣接するヘクスや西方防壁ヘクス内に配置することはできない。連合軍側ユニットは西方防壁ヘクス及び配置ヘクスが指定されている連合軍側ユニットより西側に配置される。ドイツ側ユニットは西方防壁ヘクスの東側に配置される。繰り返すが、連合軍側が先に配置を行う。

## 4.0 プレイの手順

### 4.1 ゲームターン

「IRON TIDE」はゲームターンを繰り返すことによって行われる。各ゲームターン内では、ドイツ側プレイヤーターンを行った後に連合軍側プレイヤーターンを行う。

自軍のプレイヤーターンを行っている側のプレイヤーを「フェイズプレイヤー」と呼び、もう片方のプレイヤーを「非フェイズプレイヤー」と呼ぶ。各プレイヤーターンはいくつかのフェイズで構成されている。

各プレイヤーターンは4.2項で記載されている順序に従ってフェイズを行うことで進行する。

注意：第1及び第2ターンには特別ルールが適用される(18.0参照)。

ドイツ側プレイヤーが先にプレイヤーターンを行い、その後連合軍側プレイヤーが自軍プレイヤーターンをドイツ側と同じ順序で行う。

### 4.2 ゲームターンの手順

#### 4.21 航空フェイズ(ドイツ側プレイヤーターンのみ)

両プレイヤーはターン記録表を確認し、天候と、そのターンに航空ポイントが使用

可能かを確認する。連合軍側プレイヤーは使用可能な航空ポイントを戦闘支援(11.6)及び航空再補給(12.4)に割り当てる。

#### 4.22 補給フェイズ

両プレイヤーは自軍ユニットの補給状態を確認する(12.0)。連合軍側プレイヤーは使用可能な航空再補給(12.4)を行うことができる。

#### 4.23 補充フェイズ

フェイズプレイヤーはターン記録表を確認し、使用可能な補充ポイントを受け取るかを確認し、使用可能な補充ポイントが存在するならば補充ポイントを割り当てることができる(15.0)。

#### 4.24 移動フェイズ

フェイズプレイヤーは登場する増援ユニットを指定されたヘクスに配置する(14.0)。フェイズプレイヤーは移動可能な自軍ユニットを移動させることができる(5.0)。同様にフェイズプレイヤーは呼びユニットの指定を行うことができる(6.0)。

#### 4.25 戦闘フェイズ

フェイズプレイヤーは戦闘を行うことができる(11.0)。

#### 4.26 予備フェイズ

フェイズプレイヤーは予備マーカーの置かれているユニットを移動させることができる。このフェイズで戦闘を行うことはできない。

#### 4.27 工兵フェイズ

フェイズプレイヤーは燃料集積所の破壊(連合軍側のみ：13.2)及び橋の破壊(13.1)を試みることができる。フェイズプレイヤーは橋の修復及び塹壕の構築を開始もしくは継続することができる。

連合軍側プレイヤーターンが終了したならば、最終ターンになるか、ドイツ側がLiegeを保持していない限り(20.0)、ゲームターンマーカーを次のターンの欄に移動

させ次のターンを開始させる。

## 5.0 移動

移動フェイズ中、フェイズプレイヤーは自軍の各ユニット毎に4つの行動のうちの1つを選択して実行させることができる。

4つの選択肢とは、「移動させない」「戦術移動を行わせる」「戦略移動を行わせる」「予備マーカーを置く(6.0)」である。

移動を行う場合、ユニットは各ユニットもしくはスタック毎に地形効果表を参照に進入するヘクス内の移動コスト分の移動ポイントを消費しながら移動を行う。各自軍移動フェイズに使用可能な移動ポイントの上限は移動力分までである。

移動開始時に全てのユニットがスタックしているのならば、スタックのまま一緒に移動することができる。移動の際には各ヘクスの移動コストを消費して移動を行うが、スタック内のユニットの移動力を超過してしまうようなヘクスに進入することはできない。移動フェイズ中の移動は常に自発的なものである。

デザイナーノート：プレイヤーは移動を終了したユニットをユニットの向きを変えるなどして区別するべきである。

注意：直前の補充フェイズに補充(15.0)を受けたユニットは移動を行うことができない。

### 5.1 戦術移動

戦術移動を行う場合、地形効果表に記載されている地形コストを使用して移動を行う。道路を使用して移動を行う際には1ヘクスにつき1MPを消費する。道路は移動の際にはヘクス内の他の地形の効果打ち消す。非機械化ユニット及び機械化歩兵ユニットは全移動力分の移動ポイントを消費することで橋のない河ヘクスサイドを通過することができる。

ユニットは、進入するヘクス内の地形コスト分の移動ポイントを支払うことができないとしても、各自軍移動フェイズに最低1ヘクスは移動することができる。しかしながら、移動禁止ヘクスサイドを通過したり、敵ZOCヘクスから別の敵ZOCヘクスに直接移動することはできない(7.0)。戦闘後前進に関しても参照すること(11.9)。

### 5.2 戦略移動

戦略移動は戦場から離れたエリアでの特別な移動であり、ドイツ軍のコマンド部隊を除き、戦略移動中は敵ユニットから3ヘクス以上離れた場所のみを移動しなければならない(ヘクス数を数える際には敵ユニットの存在するヘクスは数えるが、移動するユニットが進入するヘクスは数えない)。

戦略移動を行うユニットが道路と道路以外のヘクスの両方を移動した場合、端数分の移動ポイントは移動が完了するまで使用可能である。ユニットはヘクスに進入する為に十分な移動ポイントを消費しなければ新たなヘクスに進入することはできない。

戦略移動時の利点はユニットの種類や国籍によって異なるが、道路移動時に1ヘクス移動する為の移動コストが減少することである。

5.21 独軍非機械化ユニット：1/2MP

5.22 連合軍非機械化ユニット：1/6MP

5.23 全ての機械化ユニット：1/3MP

5.24 連合軍の空軍力の影響で、晴天のAMターンにはドイツ側は戦略移動を行うことができない。

### 5.3 マップ外への離脱

ドイツ軍ユニットのみが自発的に移動フェイズもしくは予備フェイズ中にマップ外へ出ることができる。

ユニットは退却時にマップ外へ出ることはできない。マップ外へ出てしまうような

退却を強制された場合、代わりにステップロスを受けることになる(11.78)。

ドイツ軍ユニットがマップ外に出ることにより2つの影響がある。1つは勝利得点(20.2)を得ることであり、もう1つはドイツ軍ユニットがマップ外へ出たヘクスを連合軍側のユニットが使用できなくなることである(補給 12.0 及び増援 14.0 を参照のこと)。

## 6 . 0 予備

移動フェイズ中にフェイズプレイヤーは最大で5個の予備マーカーを条件を満たしている自軍ユニットもしくはスタック上に置くことができる。予備マーカーを置かれたユニットもしくはスタックはその移動フェイズ中には移動できない。

予備マーカーを置くことができるユニットもしくはスタックの条件は以下の通りである。

A) その移動フェイズに移動を行っていない。

B) 敵ユニットに隣接していない。

C) 補給下である。

予備マーカーを置かれたユニットもしくはスタックはそのプレイヤーターン中に戦闘を行うことはできない。

予備フェイズに、予備マーカーを置かれたユニットもしくはスタックは通常通り移動を行うことができる。この際に、あるユニット及びスタックの移動が完全に終了してからほかのスタックやユニットの移動を開始させること。また、予備移動時にもスタック制限は通常の移動時と同様に適用される(従って予備フェイズの終了時にスタック制限の判定が行われる)。

## 6.1 制限

予備フェイズ中には戦闘を行うことはできない。16AM ターンには予備フェイズは

行われない。

## 7 . 0 ZOC(支配地域)

連隊/旅団規模のユニットは自信が存在するヘクスに直接隣接している周囲の6ヘクスにZOC(支配地域)を及ぼしている。

ZOC は戦闘及び移動に影響を与える。

7.1 移動中、敵ユニットのZOC内に進入したユニットはそのヘクスでその移動フェイズの移動を終了しなければならない。例外として16.1「第150装甲旅団」及び16.3「第1SS装甲師団」、16.4「ドイツ軍コマンド部隊」が存在する。

7.2 自軍移動フェイズの開始時に敵ZOC内に存在しているユニットは追加の移動コスト(離脱コスト)を支払うことで、そのヘクスより出ることができる(敵ZOCヘクスから出て最初に進入するヘクス内の地形コストに離脱コストを加えて支払うことになる)。

離脱コストは：

非機械化ユニット：1MP

機械化ユニット：3MP

7.3 同じ移動フェイズに敵ZOCより離脱したユニットが最初に存在していた敵ZOCヘクスから直接他の敵ZOCヘクスに移動することはできない。同様に同じ移動フェイズに敵ZOCから離脱したユニットは同じ移動フェイズ中に敵ZOCヘクスに進入することはできない。移動時に関しては味方ユニットの存在は敵ZOCを打ち消さない。

7.4 大隊及び基幹部隊規模及び砲兵ユニットは自信が存在するヘクスにのみZOCを保有している。ZOCを持たないユニット自信が存在するヘクスを除いて、戦術

移動や退却中の敵ユニットに影響を与えることはできない。

例外：アメリカ軍の第 28 歩兵師団の第 109 及び 110 歩兵連隊を構成する歩兵大隊ユニットは初期配置されたヘクスに存在している限り ZOC を保有する。これらのユニットが何らかの理由で配置されたヘクスから移動した場合、そのユニットは ZOC を失い、開始時にユニットの上に置かれた限定 ZOC マーカーを取り除くこと。

7.5 自軍ユニットの ZOC は決して他の自軍ユニットの移動には影響を与えない。空のヘクスに両軍の ZOC が及んでいる場合、両方の ZOC が及んでいるとすること。

7.6 ZOC は全ての地形にも及ぶ。橋の無い河川ヘクスサイドを含むいかなるヘクスサイド越しにも ZOC は広がる。自軍ユニットの ZOC は相手側の補給線を遮断する。自軍ユニットの存在(自軍ユニットの ZOC ではない)は自軍の補給線設定確認時には敵ユニットの ZOC を妨害する。

## 8.0 スタック

プレイヤーは 1 つのヘクス内に複数のユニットを重ねて置くことができる。各ヘクス内に置くことができるユニットの数と、ヘクス内のユニットのどれだけを使用することができるかは制限されている。

### 8.1 スタック制限

1 つのヘクス内には規模にかかわらず最大で 3 ユニットまでの自軍ユニットをスタックさせることができる。16.4 項のドイツ軍コマンド部隊を除き、敵ユニットと自軍ユニットが同じヘクス内に存在することはできない。

各自軍移動フェイズの終了時及びその後の自軍予備フェイズの終了時にスタック制

限は適用される。スタック制限を超過した分のユニットは除去される。除去するユニットの選択は除去されるユニットを保有する陣営のプレイヤーが行う。

### 8.2 スタック超過

ユニットは退却(11.8)を強制された際のみ、スタック制限を超過することができる。スタック制限を超えて新たなヘクスに進出した分のユニットは新たなヘクス内の防御には加わることができず、退却先のヘクスが同じ戦闘フェイズ中に攻撃を受け、防御側への戦闘結果が用されたならば、退却してきたスタック超過分のユニットは除去される。

スタック超過分のユニットは次の自軍移動フェイズの終了時までスタック制限内に収まるように移動しなければならない。もし、次の移動フェイズの終了時までスタック制限内に収まるようにならなかった場合には、超過分のユニットは除去される。除去するユニットの選択は除去されるユニットを保有する陣営のプレイヤーが行う。

### 8.3 スタックと戦闘

もし、同一ヘクス内に複数の連隊 / 旅団規模ユニットが存在しているならば、そのヘクス内で攻撃及び防御に参加できるのはいずれか 1 つの連隊 / 旅団規模ユニットだけである。加えて、同じヘクス内に存在している連隊 / 旅団規模以外のユニットが戦闘に参加できる。従って最大で 1 ヘクス内では 3 個までの大隊、基幹部隊、砲兵ユニットが攻撃及び防御を行うことができる。

同じヘクス内で戦闘に参加していないユニットも戦闘に同一師団効果(11.3)の条件を与えることが可能である。

また実際に戦闘に参加していないユニットも、同じヘクス内で戦闘を行ったユニットが不利な戦闘結果を受けた場合には、戦



闘結果の影響を受けなければならない。

訳注：前のバージョンでは、1つの戦闘に参加できる連隊は1ヘクスから1個と誤解しておりました。実際にはSPIのオペレーションタイフーン同様に、同じ戦闘フェイズ中に1つのヘクスから戦闘に参加可能なユニットの上限は1個連隊迄となっており、同じヘクス内に大隊や基幹部隊が存在している場合には、それらの部隊は連隊と同じ戦闘や別の他のヘクスに対する戦闘に参加できるというのが正しいルールです。

例：攻撃側のスタックが同じ師団に所属する2個の連隊ユニット及び1個の大隊ユニットで構成されていた場合、攻撃側プレイヤーは戦力チット(9.0)を引く前に、どちらの連隊で攻撃を行うかを決定しなければならない。攻撃に参加しない連隊ユニットは、同一師団効果を提供する以外は活動を行わない。スタック内の大隊ユニットはその攻撃に参加することができる。

## 9.0 士気戦力チット

ゲーム開始時には、士気戦力マーカー(チット)は赤と青の種類毎に2つの容器に入れられる。各連隊/旅団規模ユニットがゲーム中で最初に戦闘に参加する際に、そのユニットに印刷されている色の付いた四角の色と同じ色のチットが1枚引かれる(チットを引くのはユニットの所属する側のプレイヤー)、そのチットに記載された戦闘力がそのユニットの戦闘力を表すことになる。これは指揮官がこのような状況下で部隊の戦力を正確には把握できなかったことを表している。

部隊の実際の規模や兵員数、装備の充足率などは色で表されており、赤が大規模な部隊で、青が中規模の部隊である。

Aの部隊は訓練及び装備が十分に行き届いた部隊であり、Bの部隊は平均的な訓練と装備を受けた部隊である。Cの部隊は訓

練、装備ともに不十分な部隊である。

引かれたチットは、引く対象となったユニットが除去されるか基幹部隊になる、もしくはゲーム終了時までそのユニットの戦力チットとしてユニットの下に置かれる。また、チットに記載されている戦闘力は戦闘解決の瞬間まで秘密にされる。

敵プレイヤーは相手側スタックの中身を確認することができない。戦力チットの表記は砲兵及び空軍ポイントを割り当てた後、戦闘解決の瞬間にのみ明らかにされる(11.7)。

## 9.1 エリート部隊

両陣営のいくつかの部隊は「運命は勇士に味方する」の言葉の見本とされていた。このことを表す為に、それらの部隊にはより強力な士気戦闘チットを引くことができるチャンスが与えられる。対象となる部隊は以下の通りである。

ドイツ軍：第1 SS 装甲師団、総統擲弾兵旅団、総統随伴旅団

アメリカ軍：第2 機甲師団、第3 機甲師団、第82 空挺師団、第101 空挺師団

イギリス軍：近衛機甲師団

上記に所属するユニットの士気戦力チットが引かれる際に、ユニットの所属する陣営のプレイヤーは士気戦力チットを2枚引き、強力な方を選択してそのユニットの戦力チットとする。残りのチットは容器に戻される。

## 10.0 空軍力

ドイツ軍プレイヤーターンの開始時に、両プレイヤーはターン記録表を確認し、使用可能な空軍ポイントを確認する。プレイヤーは空軍ポイントマーカーを表面にしてターン記録表上の空軍ポイントボックスに置く。連合軍側プレイヤーは空軍ポイントを戦闘支援(11.6)、航空再補給(12.4)の2

つの任務のいずれかにどれだけのポイントを割り当てるかを決定し、空軍ポイントボックス内の各任務の欄にその任務に使用するだけの空軍ポイントマーカーを置く。

#### 11.1.0 戦闘

フェイズプレイヤーは自軍戦闘フェイズに自軍ユニットに隣接する敵ユニットを攻撃することができる。攻撃は完全に自発的なものである。フェイズプレイヤーが攻撃の組み合わせ及び順番を決定する。

各ユニットは各自軍戦闘フェイズに1回のみ攻撃を行うことができる。同様に各戦闘フェイズ中に各ユニット(ヘクス)が攻撃を受けるのは1回のみである。有利な比率を達成する為に、攻撃目標となるユニット(ヘクス)に隣接している任意の数の自軍ユニットを同じ攻撃に参加させることができる。

攻撃側ユニットが都市、町及び、塹壕のあるヘクスに存在していないならば、攻撃を行うユニットに隣接している全ての敵ユニットが同じ戦闘フェイズ中にそのユニットもしくは他の自軍ユニットによって攻撃されていなければならない。

デザインノート：しばしば、主な攻撃を行う為に、攻撃目標ヘクス付近の敵ユニットに不利な比率での牽制攻撃を行う必要があるだろう。

都市、町、及び塹壕ヘクスから攻撃を行うユニットや、西方防壁ヘクスから攻撃を行うドイツ軍ユニットは隣接している全ての敵ユニットが攻撃されていなくても、任意のヘクスに対して攻撃を行うことができる。どんな種類の地形のヘクスに存在しているユニットでも、いずれかの1方向もしくは望むのであればより複数の方向へ攻撃を行うことができる。

#### 11.1 複数ヘクス戦闘

1つのユニットは同時に異なる複数の攻撃に参加することはできない。**同じヘクス内に複数のユニットが存在している場合、「1つのヘクス内から攻撃に参加できる連隊/旅団規模ユニットは1個迄」という制限を満たしている限り、ヘクス内の各ユニットは個別に別のヘクスに対する攻撃に参加することができる。**

複数ヘクス戦闘の場合、全ての攻撃側ユニットは全ての攻撃目標になる敵ユニットに隣接していなければならない(例外：砲兵ユニット 11.5)。

個々の戦闘で攻撃を受ける全ての防御側ユニットの戦闘力は合計される。もし、攻撃を受けるヘクス内に複数の連隊/旅団規模ユニットが存在している場合、防御側は戦闘に参加する連隊/旅団規模ユニットを1個選択し、そのユニットの戦闘力を防御側戦闘力合計に加える。

**1つのヘクス内で攻撃及び防御に参加することができるユニットの上限は連隊/旅団規模ユニット1個+2個迄の基幹部隊/大隊規模ユニット/砲兵ユニット、もしくは3個迄の基幹部隊/大隊ユニット/砲兵ユニット(同じヘクス内に連隊/旅団規模ユニットが存在しない場合)であることを忘れないこと。**

#### 11.2 戦闘への地形の影響

11.21 防御側ユニットが河川越しにのみ攻撃を受けた場合、防御側ユニットの防御力は2倍になる。防御側が都市もしくは町ヘクスで防御を行う場合、戦闘結果表上で左に1列の戦闘比修正を得ることができる。

11.22 塹壕の効果は以下の通りである。

1) 塹壕で防御を行うユニットの防御力は2倍になる。

2) 塹壕のあるヘクスが河川越しにのみ攻撃を受けた場合、防御力は3倍になる。

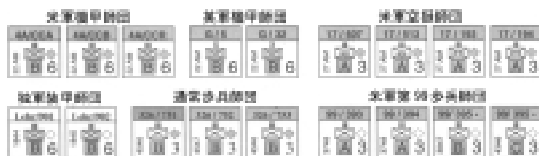
3) 塹壕は攻撃側の諸兵科連合効果(11.4)を全て打ち消す。

4) ドイツ軍の西方防壁塹壕ヘクスは連合軍側には有利な効果を与えることはなく、ドイツ軍ユニットの防御力は3倍となる。また、破壊されることは無い(13.4 塹壕の破壊参照)。

11.23 その他の防御側に有利な地形効果は戦闘結果表上に記載されている(防御側の地形によって使用する比率の欄が変化する)。複数ヘクス間の戦闘の場合には、防御側ユニットが存在するヘクスの中で最も有利な地形の戦闘比欄が使用される。

例：もし、防御側が深い森林ヘクス内に存在する町で防御を行っている場合、深い森林の戦闘比欄を使用し、左へ1列の戦闘比修正を受ける。

### 11.3 同一師団効果



プレイヤーが同じ師団に所属するユニット同士を近くに存在させていた場合、攻撃時及び防御時に同一師団効果による戦闘比修正を得ることができる。どのユニットが同一師団効果裏を得ることができるかや同一師団効果の対処となるユニットを見分ける為にユニットの上辺に色の付いたバーが印刷されている。

師団には様々な規模がある。ドイツ軍の装甲師団、装甲擲弾兵師団、イギリス軍の機甲師団は2個連隊/旅団を保有している。ほとんどの師団は3個連隊を保有している。アメリカ軍の空挺師団は4個連隊を保有している。アメリカ軍の機甲師団は3個の戦闘団もしくは連隊を保有している。アメリカ軍の第99歩兵師団は広い戦線での粘り強い戦いを反映して2個の通常の連

隊と2個の減少戦力の連隊で構成されている。

同一師団効果を得るには師団を構成する全てのユニットが除去されずにマップ上に存在していなければならない。また、基幹部隊になっているユニットが存在していてもいけない。

もし、攻撃時に攻撃対象のヘクスに同じ師団の全てのユニットが隣接していたならば、攻撃側は右に1列の同一師団効果を得ることができる。この場合、同じ師団に所属する全てのユニットが隣接している攻撃対象ヘクスへの攻撃に参加している必要はない。

もし、師団を構成するユニットの中の2ユニットが攻撃を受けるヘクス内にスタックしているか、その2ユニットが隣接するヘクスに存在していたならば防御側は左へ1列の同一師団効果を得ることができる。

もし、隣接している同じ師団に所属しているユニットがそれぞれ攻撃を受けた場合、先に攻撃を受けたユニットがその戦闘の結果として隣接ヘクスから存在しなくなった場合、もう片方のユニットが攻撃を受ける際には残った方の防御側ユニットは同一師団効果を得ることができない。同じことは個別の戦闘に関与する攻撃側のユニットに関しても言える。

各戦闘で使用可能な同一師団効果の上限は攻撃側が2列まで、防御側が1列迄である。これらの戦闘比修正はその他の戦闘比修正に累積する。

いくつかの連隊は単独で登場するが、これらのユニットはそのユニットが諸属する師団の全てのユニットが登場するまでは同一師団効果を得ることができない。大隊ユニットは同一師団効果の際にはカウントされない。

アメリカ軍の第28及び78歩兵師団、ドイツ軍の第272国民擲弾兵師団は同一師団

効果を得ることができない。

#### 11.41 攻撃時の諸兵科連合効果

もし、フェイズプレイヤーが攻撃を行う際に、機甲(装甲)ユニットと歩兵、機械化歩兵(装甲擲弾兵)、工兵のスタックがその攻撃に参加していたならば諸兵科連合効果を得ることができる。攻撃側は同じ攻撃に参加している諸兵科連合効果を持つスタック毎に右へ1列の戦闘比修正を得る。よって、攻撃側は最大で右へ6列の諸兵科連合効果を得ることができる。

#### 11.42 防御時の諸兵科連合効果

諸兵科連合効果を持つスタックが防御を行う場合、全ての攻撃側の諸兵科連合効果は打ち消させる。

防御側スタックが歩兵もしくは機械化歩兵もしくは工兵ユニットと機甲もしくは対戦車ユニットの両方を含む場合、防御側の諸兵科連合効果を得る。

防御側の諸兵科連合効果を持つスタックが機甲ユニットを含んでいる場合、攻撃側が機甲もしくは対戦車ユニットをその攻撃に参加させていない場合、防御側は左に1列の戦闘比修正を得ることができる。

11.43 機甲ユニットは橋が存在しない河川ヘクスサイド越しの攻撃にも諸兵科連合効果を与えることができる。

11.44 諸兵科連合効果は防御側が塹壕の存在するヘクスで防御を行っている場合やドイツ軍ユニットが西方防壁ヘクスで防御を行っている場合には使用することができない(11.22)。

11.45 アメリカ軍の機械化歩兵ユニットは単体でも固有の諸兵科連合効果を保有している。また、アメリカ軍の機械化歩兵ユニットは基幹部隊時にも諸兵科連合効果を保有している。

デザイナーズノート：アメリカ軍の機械

化歩兵ユニットは高度に機械化された諸兵科連合の戦闘団である。もし、これらの部隊が基幹部隊になったとしても諸兵科連合効果は残るので、通常の歩兵連隊にスタックさせスタックに諸兵科連合効果を持たせることが可能である。

#### 11.5 砲兵支援

他の戦闘ユニットと異なり、砲兵ユニットは敵ユニットに接していないヘクスから戦闘に参加することができる。各砲兵ユニットは自軍に有利な戦闘比修正を1列分与えることができる(例えば、1:1の戦闘に攻撃側が砲兵を1ユニット参加させたならば2:1となる)。

砲兵支援を行う砲兵ユニットは攻撃を受けるヘクスから3ヘクス以内に存在していなければならない(攻撃側も防御側も)。ヘクス数をカウントする際には防御を行うヘクスはカウントされるが砲兵ユニットが存在しているヘクスはカウントされない。砲兵は橋のない河川越しにも砲兵支援を行うことができる。

防御側が砲兵支援を行う際に使用可能な砲兵の数は1ユニットまでである。

ドイツ側が攻撃に砲兵を使用する場合、1つ攻撃に使用可能な砲兵の数は2ユニットまでである。

連合軍側が攻撃に砲兵を使用する場合、1つ攻撃に使用可能な砲兵の数は3ユニットまでである。

各砲兵ユニットは各ゲームターン中に自軍戦闘フェイズに攻撃の支援を1回、相手側戦闘フェイズに防御支援を1回行うことができる。

戦闘フェイズ中(自軍、相手側を問わず)に敵ユニットに隣接している砲兵ユニットは砲兵支援を行うことができない。隣接するユニットと戦闘を行う場合には記載されている戦闘力を使用することになる。

砲兵ユニットは補充(15.0)を受けることはできない。また砲兵ユニットは戦闘後前進(11.9)を行うことができない。

#### 11.6 航空支援

プレイヤーは空軍ポイントを攻撃もしくは防御に使用することができる。空軍ポイントを1ポイント使用することで、自軍に有利な戦闘比修正を1列分得ることができる(攻撃側ならば右に1列、防御側ならば左に1列)。航空支援が使用できるかどうかは使用するヘクスを宣言しサイコロを1個振り、出目が「1～3」の場合に使用可能となる。プレイヤーは各戦闘に1ポイントまでの空軍ポイントを使用可能である。もし、空軍ポイントの使用を宣言したが、判定に失敗した場合、そのポイントは使用されたことになるが 戦闘比修正は無しとなる。

#### 11.7 戦闘解決

各戦闘の解決は以下の手順で行われる。

11.71 両プレイヤーはこの戦闘に使用する航空ポイント及び砲兵支援を宣言する(宣言は常に攻撃側が先に行う)。その後、プレイヤーは航空支援の判定(11.6)を行う。

11.72 攻撃側がその攻撃に参加する全ユニットの戦力チット(必要があればこの時点で士気戦力チットを引く)を公開し、全ての攻撃側ユニットの戦闘力を合計し合計攻撃力を算出する。

11.73 防御側がその戦闘に参加する全ユニットの戦力チット(必要があればこの時点で士気戦力チットを引く)を公開し、全ての防御側ユニットの戦闘力を合計し合計防御力を算出する。

11.74 合計攻撃力と合計防御力を比較して戦闘比を算出する。戦闘比は「合計攻撃力：合計防御力」の形になる。例えば、合計攻撃力が25で合計防御力が12の場合、戦闘比は「25：12」となり、最終的な戦闘比を算出する為に大きい方の数を小さい方の数で割り、端数を防御側に有利なように切り上げ、切り捨てする。この場合には「25」を「12」で割ることになり、端数は防御側に有利なように切り捨てられる(攻撃側が大きい場合は切り捨て、防御側が大きい場合は切り上げになる)。従って最終的な戦闘比は「2:1」となる。

11.75 プレイヤーは防御側の地形と算出された戦闘比から戦闘解決で使用される戦闘比欄を決定する(11.23)。

11.76 プレイヤーはその戦闘で使用される全ての戦闘比修正を適用する。戦闘比修正には、都市、町、諸兵科連合効果、同一師団効果、砲兵支援、航空支援、奇襲効果(16AMのドイツ側のみ)が存在するが使用可能な物は全て累積する。防御側の戦闘比修正と攻撃側の戦闘比修正をそれぞれ合計し、大きい数の合計から小さい数の合計を引き、残った分の戦闘比修正を戦闘結果上で適用する。戦闘比修正が適用された後の戦闘比欄が実際に戦闘解決で使用される戦闘比欄となる。戦闘比修正の結果、戦闘結果表上の最大戦闘比欄以上になった場合は最大比の欄を、最小戦闘比欄以下になった場合には最小比の欄を使用して戦闘解決を行う。

11.77 攻撃側プレイヤーはサイコロを2個振り、戦闘結果表上で出目の合計と使用された戦闘比欄の交差した場所を確認する。交差した場所の記載が戦闘結果となり、結果は直ちに適用される。戦闘結果の適用

は防御側が先に行う。

11.78 戦闘結果で「A」の記載があるものは攻撃側が、「D」の記載があるものは防御側が、「B」の記載があるものは両陣営に適用される。斜線の左側の数字は退却するヘクス数を表し、斜線の右側カッコ内の数字は失うステップの数を表している。A1 及び D1 は退却の結果である。

もし、攻撃側がステップロスの結果を受け、攻撃側に機甲(装甲)ユニットが参加していた場合、最初の1ステップ分のステップロスは機甲(装甲)ユニットが受けなければならない。

もし、連隊/旅団規模のユニットがステップロスを受ける場合、戦力チットを裏面にすることで1ステップロスを適用できる。さらに裏面の戦力チットを除去することで1ステップロスを適用することができる。戦力チットが除去された連隊/旅団規模ユニットは裏面の基幹部隊面になり、基幹部隊状態のユニットを取り除くことで更に1ステップロス分を適用することができる。このように、連隊/旅団規模ユニットのステップは1ステップ目が戦力チットの表面、2ステップ目が戦力チットの裏面、3ステップ目がユニットの裏面の基幹部隊面として扱われる。もし、戦力チットの裏面の戦闘力が「0」だった場合には、そのユニットは2ステップユニットとして扱われる(戦力チットの裏面は無いものとして扱われる)。

大隊及び砲兵ユニットは1ステップユニットである。

注意：B1(1)の結果の場合、戦闘結果を適用し防御側が防御ヘクスを空けたとしても攻撃側が2ステップ目のステップロスを受けることを選択し、損害を適用した後に生き残った攻撃側ユニットのみが戦闘後前進を行うことができる。

もし、攻撃側のスタック内のユニットがそれぞれ別のヘクスに対して攻撃を行う場合、そのヘクス内のユニットの参加する戦闘をどの順番で解決するかは攻撃側が自由に選択できる。

## 11.8 退却

退却は選択事項であり、退却の結果を受けた側が望むのであれば、1対1の比率で退却の結果をステップロスに変換して適用することができる。もしプレイヤーが退却を選択した場合、退却数分のヘクスを退却数しても、退却数の一部数分だけを退却し、残りの分をステップロスで適用することも可能である。

退却を行うユニットは以下の優先順位に従って移動しなければならない。

- 1) 敵 ZOC が存在しない他のユニットが存在しないヘクス。
- 2) 敵 ZOC が存在しない友軍ユニットが存在するヘクス。
- 3) 敵 ZOC が存在するヘクス(退却中に敵 ZOC ヘクスに入るたびに、退却するスタック毎に1ステップ分の追加損害を受けることになる)。

可能な限り、退却を行うユニットは自軍補給源に近づくように移動しなければならない。ドイツ軍は東に向かって、連合軍は西、北、南に向かって退却を行うことになる。例外：連合軍の場合、離脱したドイツ軍ユニットに封鎖されたヘクスを除く。

退却数は移動力ではなくヘクスの数でカウントされる。機甲(装甲)ユニットや砲兵ユニットは橋の存在しない河川ヘクスサイドを超えて退却することができない。また、どんなユニットでもマップ外に退却することもできない。

退却を行ったユニットは自軍ユニットの存在するヘクスでスタック制限を超過した

状態で退却を終了することができる。しかしながら、この場合には次の自軍移動フェイズの終了時までにはスタック超過の状態を無くすように移動しなければならない。

もし、退却によってスタック超過になったヘクスが攻撃を受け、防御側に戦闘結果が適用された場合、退却してきたスタック超過分のユニットは除去される。また、退却してきたスタック超過分のユニットはそのヘクスでの防御には参加することができず、除去された際にも除去された分のステップを戦闘結果に適用することはできない。

#### 11.9 戦闘後前進

ユニットの退却が終わり、退却したユニットの退却路が決定されたならば、勝利した側のユニットは後を追うことができる(防御側でも戦闘後前進を行うことができる)。戦闘後前進で最初に進入することができるヘクスは、退却した側が存在したヘクスである。戦闘後前進を行う側は退却を行った側が退却したヘクス数だけ前進することができる(例：相手が2ヘクス退却をした場合は、2ヘクス前進できる)。

勝利した側は相手側に適用された括弧内の結果のうち実際に適用されていない分のヘクス数を前進することができる(例：例えば、防御側が大隊ユニット1個の場合にD2の結果を受け、退却ができない為に1ステップを失いユニットが除去された場合、これ以上の戦闘結果の適用はできない。この場合、攻撃側は残った戦闘結果1の分の1ヘクスのみ前進することができる)。

戦闘後前進が発生した戦闘に参加した部隊は常に相手側のユニットが存在していたヘクスにまで戦闘後前進を行うことができる。しかしながら、空いたヘクスから先で最初に入った敵 ZOC が存在するヘクスで

戦闘後前進を終了しなければならない。これは、ルール 7.3 の例外である。

非機械化ユニットは最初に進入した空いたヘクスから先も退却したユニットの退路に従って前進しなければならない。もし、相手側ユニットが除去されている場合には前進可能なヘクス数分自由に進路を決定することができる。

機械化ユニットは空いたヘクスから先に関しては前進可能なヘクス数分自由に前進することができる。

橋の存在しない河川や浅瀬ヘクスサイドを戦闘後前進中に通過するには、橋の存在しない河川や浅瀬ヘクスサイド越しに戦闘が行われていなければならない。更に戦闘後前進中に上記ヘクスサイドを通過することが可能なのは最初の空いたヘクスに進入する際の1回のみである。

機甲(装甲)ユニットは橋や浅瀬が存在しない河川ヘクスサイドを戦闘後前進時に通過することはできない。

砲兵ユニットは決して戦闘後前進を行うことができない。

スタック制限の関係で実際に戦闘に参加しなかった勝者側のスタック内の連隊/旅団規模ユニットも戦闘後前進を行うことができる。

#### 12.0 補給

ユニットが完全な能力を発揮するには自軍補給源までの補給線を設定できなければならない。

注意：補給の蓄積を行っていた為、ドイツ軍ユニットはたとえ周囲の全てのヘクスを敵 ZOC に囲まれていたとしても 19AM ターンまではチェックなしで補給下と見なされる。ドイツ軍ユニットは 19AM ターンから通常通り補給の確認が必要となる(例外：16.2)。

#### 12.1 補給確認



ユニットが補給下である為には敵ユニットの存在するヘクスや敵 ZOC が存在するヘクスを通過しない5ヘクス以内のヘクスの列(補給線)を自軍マップ端か自軍マップ端に繋がっている道路ヘクスまで設定できなければならない。ドイツ軍の補給源となるマップ端はマップ東端及び西方防壁以東のマップ北端及び南端ヘクスである。連合軍の補給源となるマップ端はマップ西端及び西方防壁より西側のマップ北端及び南端ヘクスである。補給線はどのような地形のヘクス上にでも設定することができるが、補給線を設定した自軍マップ端から続いている道路は橋の存在しない河川ヘクスサイドを通過することはできない。

例外：連合軍側はドイツ軍が突破したマップ端の道路ヘクスを補給源として使用することはできない(5.3)。

訳注：具体的な記載はないのですが、ユニットの補給線からマップ端へ続く道路部分も敵ユニットや敵 ZOC の存在するヘクス上を通過することはできないと思われます。

## 12.2 非補給下

以下の状況のユニットは非補給下として扱われる。

A) 自軍マップ端か自軍マップ端に繋がっている道路ヘクスに5ヘクス以内の補給線を設定できない。

B) 敵ユニットもしくは敵 ZOC によって補給線を完全に塞がれている。

C) ドイツ軍「燃料不足」の対象となっている(12.5)。

補給フェイズに非補給下と判定されたユニットの上には「非補給下(Out of Supply)」マーカーを置く。非補給下のユニットの能力は以下のように低下する。

非機械化ユニット：攻撃力が半減(端数切り上げ)する。防御力は変化しない。移動

動力も変化しない。

機械化ユニット：攻撃力が半減(端数切り上げ)する。防御力は変化しない。移動力は半減する。

注意：各ユニットもしくは各スタックの合計攻撃力や移動力が「1」より小さくなることはない。

## 12.3 孤立

以下の両方の条件を満たすユニットは孤立しているものと見なされる(Isolation マーカーを置く)。

1) 完全にユニットの存在するヘクスに直接隣接する周囲6ヘクスが敵ユニット及び敵 ZOC で囲まれている。

2) 3ヘクス以内に補給下の自軍ユニットが存在しない。

孤立(Isolation)と判定されたユニットは戦闘力及び移動力が以下のように減少する。

攻撃力：半減(端数切り上げ)

防御力：半減(端数切り上げ)

移動力：1ヘクスのみ(移動禁止地形や他の敵 ZOC ヘクスに直接移動はできない)。

孤立状態で除去されたユニットは再建することができない。孤立状態で除去されたユニットは他の除去されたユニットと別にして保管すること(15.0 補充参照)。

## 12.4 航空再補給

晴天ターンに連合軍プレイヤーは空軍ポイントを使用して再補給任務を行わせることができる。航空ポイントを再補給任務に割り当てるのはドイツ軍ゲームターンの航空フェイズである。航空補給の試みはどちらのプレイヤーターンの捕球フェイズにでも行うことができる。再補給を試みる各ヘクス毎にサイコロを1個振り、出目が1～5の場合にはそのヘクスに対する航空再補



給は成功する(訳注：失敗した場合使用した空軍ポイントは失われると思われます)。1つのヘクスに対しては各ターン中1度のみ航空再補給を試みることができる。航空再補給が成功したならば、そのヘクス内の連合軍ユニットが1段階回復する(孤立の場合は非補給下に、非補給下の場合は補給下に)。

#### 12.5 独軍燃料不足と連合軍燃料集積所

19AM ターンより、ドイツ軍プレイヤーは自軍補給フェイズにサイコロを1個り、独軍燃料不足表を使用して判定を行い結果を適用する。

連合軍の燃料集積所はドイツ軍にとって貴重なものである。これは、ドイツ軍側が燃料集積所を捕獲すれば燃料不足判定を遅らせることができるからである。

もし、ドイツ軍側が燃料集積所を1個捕獲したならば、燃料不足判定の実施を2ターン遅らせることができる。

もし、2箇所の燃料集積所を捕獲品ならば燃料不足判定の実施を4ターン遅らせることができる(1個捕獲の時の2ターンと併せて合計で6ターン遅らせることができる)。

もし、ドイツ軍側が3個全ての燃料集積所を捕獲したならば、残りのゲーム期間中に燃料不足判定を行う必要はなくなる。

連合軍側プレイヤーは燃料集積所の破壊を試みることができる(13.2)。

もし、3カ所全ての燃料集積所が破壊されたならば、燃料不足判定の際に「-1」の修正が加えられる。

#### 13.0 工兵

プレイヤーは自軍工兵フェイズ中に、橋の建設や破壊、燃料集積所の破壊、塹壕の構築を行うことができる。各工兵ユニットは各自軍工兵フェイズに1つだけ上記の任

務を行うことができる。

13.1 プレイヤーは自軍工兵フェイズに敵ユニットから5ヘクス以内で、補給下の自軍ユニット(工兵ユニットに限らない)から5ヘクス以内の敵ZOCを通過しないヘクスの列を設定可能な橋を破壊する試みを行うことができる。

手順：プレイヤーは敵ユニットから5ヘクス以内で、自軍ユニットへ5ヘクス以内の補給線と同条件のヘクスの列を設定できる橋を確認する。ヘクスを数える際には砲兵支援の際と同じに橋のヘクスは数えるが、敵ユニットや破壊を試みるユニットの存在するヘクスは数えない。

もし、両方の条件を満たしている橋が存在したならば、条件を満たしている各橋毎に敵ZOCヘクスを通らない5ヘクス以内のヘクスの列を設定可能な各ユニット毎に判定を行う。判定は戦闘結果表上の架橋破壊判定表を用いて行われる。もし、橋の破壊が成功したならば、橋ヘクスの隣に架橋破壊(Bridge Destroyed)マーカーを置く。橋が破壊されたならば、そのヘクスサイドは完全に橋のない河川ヘクスサイドとして扱われる。

注意：1つの戦闘ユニットは各自軍工兵フェイズ中に2回迄しか破壊判定を行うことができない。

どちらの陣営も橋の破壊を試みることができる。例外：ドイツ軍のコマンド部隊ユニットは橋の破壊を試みることはできない。同様に連合軍側が橋の破壊を試みる際にドイツ軍のコマンド部隊を敵ユニットとして扱うことはできない(連合軍側はコマンド部隊だけが5ヘクス以内に存在しているも橋の破壊を試みることができない)。

工兵ユニットのみが橋を建設する河川ヘクスサイドに接するヘクスに2工兵フェイズの間留まることによって橋の建設を行うことができる。

工兵ユニットが建設を行うヘクスサイドに隣接したヘクスで過ごす1回目の工兵フェイズに工兵ユニットの上に「橋建設 (Building Bridge)」マーカーを置く、次の工兵フェイズに橋建設マーカーは裏の「橋 (Bridge)」面に裏返される。裏返された橋マーカーは直ちに通常の橋として機能する。

橋の建設を行うには、建設を行っている工兵ユニットもしくは橋の建設が行われているヘクスサイドに敵ユニットが隣接することがあってはならない。もし、橋を構築中の工兵ユニットが敵ユニットに隣接されたならば、構築中の橋は直ちに取り除かれる。

(訳注：この部分はデザイナーに直接確認しました)。

ドイツ軍プレイヤーはゲームを通じて9個までの架橋マーカーを置くことができる(ドイツ軍用の架橋マーカーは灰色で印刷されている)。もし、ドイツ軍側の架橋マーカーが破壊されたならば、その架橋マーカーを再利用することはできない(訳注：デザイナーに確認したところ「ドイツ側は建設した架橋マーカーが連合軍側に破壊された場合にのみマーカーが再使用不能になる。建設途中で取り除かれたものは使用可能な数にはカウントされない」とのことでした)。連合軍プレイヤーにはそのような制限は無い。もし、連合軍側がマップ上に印刷されている橋を修復(架橋破壊マーカーが置かれている場所に橋の建設を行うこと)した場合には、架橋マーカーを置かずに架橋破壊マーカーを取り除きマップ上の橋の印を使用する。

### 13.2 燃料集積所の破壊

燃料集積所から5ヘクス以内にドイツ軍ユニットが存在している場合、連合軍プレ

イヤーは橋の破壊と同様の方法で燃料集積所の破壊を試みることができる。燃料集積所と橋は破壊判定に関しては同じ物と扱われる。ドイツ軍のコマンド部隊は燃料集積所とスタックしている場合には連合軍の燃料集積所破壊を混乱させる試みを行うことができる。

工兵ユニットも破壊された燃料集積所を再建することはできない。ドイツ軍側は燃料集積所を破壊することはできない。12.5及び16.4も参照のこと。

### 13.3 塹壕の構築

塹壕の構築は工兵ユニットが歩兵もしくは機械化歩兵ユニットとスタックしている場合に試みることができる。塹壕の構築には3工兵フェイズが必要である。塹壕構築を開始した最初の工兵フェイズに塹壕構築を行っているスタックの上に2個の塹壕マーカーを建築中(裏)面で2個置く。塹壕構築を開始してから2回目の工兵フェイズに塹壕マーカーを1個取り除き、3回目の工兵フェイズ中に残った塹壕マーカーを表面に戻し塹壕が完成する。

塹壕の構築は敵ユニットから3ヘクス以内では行うことができない。もし、塹壕の構築中に敵ユニットが塹壕建設を行っているヘクスから3ヘクス以内に進入した場合には、塹壕の建設は中止され、全ての建設中の塹壕マーカーは取り除かれる。塹壕を町もしくは都市ヘクスに建設することはできない。

### 13.4 塹壕の破壊

移動の終了時にユニットが存在していなかったり、ユニットが除去もしくは退却して塹壕の存在するヘクス内から存在しなくなった場合、塹壕マーカーは取り除かれる。

ドイツ軍の西方防壁は決して破壊されない。

#### 14.0 増援

増援ユニットは指定されたターンのそのユニットが所属する側のプレイヤーターンの移動フェイズに登場する。増援ユニットの登場ターンはユニットに記載されている。

ドイツ軍の増援ユニットは西方防壁より東のマップ端に存在する道路ヘクスより登場する。

連合軍の増援ユニットはターン記録欄に記載された表記のあるマップ端の登場可能道路ヘクスより登場する。

マップ上に登場する際には戦術移動及び戦力移動のどちらかの移動方法でマップ内に進入する。登場ヘクスが同じユニットは移動フェイズ中にマップ上に登場しなければならない。

例：道路がマップ端を超えて延びており、そのマップ外の道路上にユニットが連なっているものとして考えられる。この場合、移動が始まる前に、スタック制限一杯までユニットが積み重なってマップ端を超えて伸びている各道路ヘクス上に存在していると考えられる。移動時には、ユニットは移動フェイズの開始前に存在していると仮定されたマップ外の道路ヘクスから通常通り移動を開始する(訳注：マップ端ヘクスに隣接するヘクスに置かれたものとされる場合にはマップ端ヘクス内の移動コストのみですが、同じマップ端から4ユニット以上のユニットが登場する場合には、スタック制限以上のユニットはスタック制限上限数毎に1ヘクス後ろのヘクスにいるものと扱われるので、例えば増援が同じヘクスから7ユニット登場する場合には7ユニット目のユニットはマップ外の1ヘクス分の道路移動力+マップ端ヘクス内の移動コスト分の移動力をマップ内に登場する際に消費しなければならないです)。スタック制限等の関係でマップ内までたどり着くこと

ができないユニットの登場は1ターン後になる。

もし、登場ヘクスが敵ユニットもしくは敵 ZOC によって塞がれていた場合、その増援ユニットの登場は1ターン延期される。登場が1ターン延期された場合、連合軍側の場合には登場が延期されたユニットを敵ユニットや敵 ZOC に塞がれていないより西側の同じマップ端上の塞がれていない道路ヘクス(登場予定が北端もしくは南端の場合)から登場させることができる。もし、マップ東端及び西端から登場予定のドイツ軍及び連合軍ユニットの登場が敵ユニットもしくは敵 ZOC によって塞がれた為に1ターン延期したならば、そのユニットは同じマップ端上の塞がれている登場予定ヘクスよりも北もしくは南側の塞がれていないヘクスから登場することができる。

いくつかの増援ユニットには制限がある。プレイヤーはそれらのユニットの登場及びミューズ河を超えた移動を常に確認すること(17.1 及び 17.2)。

連合軍の増援は突破 VP ヘクス(5.3)よりマップ外に出たドイツ軍ユニットを押さえる為に必要とされる。連合軍側はマップ外に出たドイツ軍ユニット毎に、ドイツ軍ユニットがマップ外に出たのと同じマップ端から登場するユニットの中から、マップ外に出たドイツ軍ユニットと同規模の増援ユニットを同じ数だけマップ外に置かなければならない。もし、同じターン中にドイツ軍がマップ外に出たマップ端から条件を満たす増援ユニットが登場しない場合には、そのマップ端から次に登場する増援ユニットの中からマップ外に置かれるユニットを選択しなければならない。マップ外に出たドイツ軍に対応する為にマップ外に置かれた増援ユニット及びマップ外に出たユニットはゲーム中再びマップ内に再侵入することはできない。

連合軍の増援ユニットは既にドイツ軍ユニットがマップ外に出た突破 VP ヘクスからマップ内に登場することはできない。

#### 15.0 補充

19AM ターンより両陣営は除去されたユニットや減少戦力状態のユニットを回復させる為に使用可能な補充ポイントを受け取る。各ターンに受け取る補充ポイントの量に関してはターン記録欄に記載されている。連合軍プレイヤーは毎ターン1ポイントの補充ポイントを受け取る。ドイツ軍プレイヤーは各 AM ターン毎に1歩十ポイントを受け取る。しかしながら、連続して機械化ユニットに対する補充ポイントを受け取ることはできない。言い換えれば、ドイツ側は機械化部隊に対する補充ポイントを1日おきに受け取ることができる。

補充ポイントを使用するには補充を受けるユニットが敵ユニットから3ヘクス以上離れており、補充を受けるユニットと同じ師団に所属する基幹部隊ではないユニットが孤立していない状態でマップ上に存在していなければならない。

補充ポイントは除去された連隊(もしくは旅団)規模のユニットを基幹部隊の状態でもマップ上に再建させる為に使用することもできる。再建された基幹部隊ユニットは同じ師団に所属するユニットに最も近い自軍支配下の町もしくは都市ヘクスに置かれる。再建されたユニットが登場する町もしくは都市ヘクスは敵ユニットから最低3ヘクス離れていなければならない。補充の際のヘクスを数える際に、ドイツ軍のコマンドユニット(16.4)はドイツ軍ユニットとして見なされない。

基幹部隊ユニットが補充を受けた場合には、基幹部隊ユニットは減少戦力状態の連隊/旅団規模のユニットに戻る。基幹部隊ユニットを表面に戻し士気戦力チットを新

たに1枚引き裏面で補充を受けたユニットの下に置く。もし、補充を受けて減少戦力状態に戻った連隊/旅団規模ユニットがもう一度補充ポイントを受け取ったならば、ユニット下の士気戦力チットを完全戦力面の表側に戻す。

もし、減少戦力状態に戻す際に引いたチットの減少戦力面の戦力が「0」の場合には、そのチットは完全戦力面の状態でユニットの下に置かれる。

補充を受け取ったユニットは続く移動フェイズには移動を行えない。

補充ポイントを次のターンに持ち越すことはできない。使用しなかった補充ポイントは失われる。

大隊、砲兵、孤立状態で除去されたユニットは補充によって再建することはできない。

#### 16.0 特別ユニット

##### 16.1 第150装甲旅団

第150装甲旅団は連合軍ユニットのZOCをすり抜ける能力を保有している(この部隊は連合軍の装備品や制服を保有していた)。ドイツ側プレイヤーは敵ZOC無視の能力を試みる度にサイコロを1個振らなければならない。

出目 1-2: 成功

3-6: 失敗

もし、成功した場合には、そのユニットは1ヘクス分だけ敵ZOCを無視することができる。敵ZOC無視の試みは判定に失敗するか、移動力が無くなるまで行うことができる。この能力は敵ZOCを無視することを試みたターン中のみ使用することが可能である。

注: 第150装甲大隊(唯一 M4 シャーマン戦車のシルエットが印刷されている)のみが、敵ZOC無視の試みを行う際に第150装甲旅団とスタックしていることが可能な

ユニットである。

#### 16.2 ハイテ空挺戦闘団

フォン・デア・ハイテ空挺部隊はヘクス 17AM ターンに 4339 から 3 ヘクス以内に空挺降下する試みを行うことができる(深い森林ヘクスには試みることはできない)。

出目 1 : 成功

2-3 : 1 ステップロス

4-6 : 2 ステップロス

ステップロスを生じた場合には即座に土気戦闘チットを引くこと。フォン・デア・ハイテ空挺部隊は 17PM ターンまで移動することができない。17PM ターンには補給線を設定できなければならない。

#### 16.3 第 1 SS 装甲師団

17AM ターンのみ、第 1 SS 装甲師団の全ユニットは戦術移動及び戦闘後前進中に敵 ZOC を無視することができる。加えて、ヘクス 3450 で移動を開始するユニットの戦術移動時の移動力はこのターン中のみ 2 倍となる。上記能力は 19AM ターン終了後に適用されなくなる。

#### 16.4 ドイツ軍コマンド部隊

4 個のドイツ軍のコマンド部隊ユニットが存在する。それらのユニットは

1) 17AM ターンにマップ東端より登場する。

2) 移動時に連合軍ユニットの ZOC を無視することができる(戦略移動を含む)。

3) 橋に隣接するヘクスに存在しているかや燃料集積所が存在するヘクスに存在していた場合、連合軍の破壊の試みを混乱させる試みを行うことができる。

出目 1-2 : 成功

3-4 : 効果無し

5-6 : 発覚、ユニット除去

訳注 : 成功した場合どうなるかの明記が

ないのですが、破壊の試みを「Disrupt(混乱)」させるとのことなので、橋の破壊を阻止したという意味と思われます。従って成功した場合には、橋の破壊は行われません。

4) 連合軍ユニットを別の方向に移動させる試みを行うことができる。

手順 : 連合軍ユニットが移動中にコマンド部隊が存在するヘクスを通過するか、コマンド部隊が存在するヘクスで移動を開始する場合、コマンド部隊は自分が存在するヘクスを通過する連合軍部隊 1 ユニットの付き 1 回、移動方向の変更の試みを行うことができる。この試みはドイツ側の自発的なものである。戦闘結果表上のドイツ軍コマンド部隊混乱表でサイコロを 1 個振り判定を行う。もし、試みが成功した場合、ドイツ側は最大で道路上を 10 ヘクス分迄(もちろん移動力の消費が必要であるので、移動力が足りなくなった場合はそこで移動終了である)、その連合軍ユニットを移動させることができる。移動方向の変更によってドイツ側に移動させられた連合軍ユニットの移動はそこで終了となる。移動方向の変更で移動する連合軍ユニットはドイツ軍ユニットの ZOC に進入することはできない。同様にマップ外に出ることもできない。

制限 : 移動方向の変更と爆破の混乱の試みの両方を同じターンに行うことはできない。コマンド部隊はマップ外への移動や、VP 対象都市の占領、攻撃、防御、その他の連合軍ユニットへの妨害(補給線の妨害等)を行うことはできない。

#### 17.0 制限ユニット

いくつかのユニットはマップ上に登場する際やマップ上に登場してからの行動に制限が与えられている。

### 17.1 連合軍制限ユニット

全てのイギリス軍ユニット及びいくつかのアメリカ軍ユニットはマップ上に登場した後にミューズ河より東に移動することを制限されている。いくつかのユニットは条件を満たしていなければマップ上に登場することもない。

#### TYPE 1

この分類のユニットはミューズ河を超えることはできない。

ターン 部隊

20AM 英軍 2/HHC 戦車大隊

21PM 英軍 29AR 旅団

22AM 英軍 第 43 歩兵師団、第 53 歩兵師団、近衛機甲師団：  
2/WG,1/GC,1GG,21G 戦車大隊、  
4AGRA,5AGRA 砲兵連隊、第 34 対戦車旅団

22PM 米軍 第 308,342,354,366,392 工兵大隊

27AM 英軍 第 6 空挺師団

以下のユニットは指定されたターンまでミューズ河を超えることができない。

25AM 英軍 29AR 旅団

30AM 英軍 第 53 歩兵師団,第 6 空挺師団

#### TYPE 2

この分類のユニットはドイツ軍ユニットがミューズ河を超えるまで登場しない。

ターン 部隊

24AM 米軍 第 5 機甲師団

25AM 英軍 第 5 歩兵師団、第 6G AR 旅団、第 33AR 旅団

26PM 米軍 第 90 歩兵師団

27AM 米軍 第 17 空挺師団

### 17.11 制限ユニットが行える行動

制限ユニットは

1) 砲兵支援をミューズ河越しに行うことができる。

2) 橋破壊の試みを行うことができる。

3) 塹壕や橋の建設を行うことができる (ミューズ河に橋を建設することもできる)。

### 17.12 連合軍制限ユニットの制限解除

制限ユニットは以下の場合に制限解除される。

ドイツ軍ユニットが制限ユニットの 3 ヘクス以内に進入した場合、その制限ユニットの制限はゲームの残り期間解除される。

もし、ドイツ軍ユニットがミューズ河を超えた場合、全ての制限は解除される。

もし、65 個以上の連合軍ユニットが除去されたならば、TYPE1 区分のユニットの制限は解除される。その際に、勝利判定時には勝利段階はドイツ側に 1 段階有利に修正される (例：引き分けの場合にはドイツ軍限定的勝利に)。

### 17.2 ドイツ軍制限ユニット

もし、ドイツ軍がミューズ河を超えたならば、第 10SS 装甲師団と第 11 装甲師団がゲームに登場する。登場はサイコロを 1 個振り判定によって登場する。

出目 1-2 第 10SS 装甲師団登場

3-4 第 11 装甲師団登場

5-6 両師団が登場するまで次のターンに再度判定を行う。

### 17.3 英軍の独自性

イギリス軍ユニットとアメリカ軍ユニットはスタックをすることができない。同様に共同で同じ攻撃を行うことができない。また、両軍の砲兵はもう一方の軍のユニットに支援を与えることはできない。もし、

退却などでアメリカ軍とイギリス軍のユニットが同じヘクス内にスタックした場合、連合軍プレイヤーは可能な限り早期に両軍のユニットがスタックしていない状態に戻るようしなければならない。もし、英軍と米軍がスタックした状態もしくは複数ヘクス間の戦闘で両軍のユニットが存在するヘクスがあり、防御をともに行うことになった場合には、共同で防御を行う。

#### 17.4 所属軍(選択ルール)

プレイヤーはこのルールを 17.3 の拡張ルールとして使用できる。

異なる「軍」(訳注：編成上の軍で、国籍ではないです)に所属しているユニットは同じ陣営であってもスタックを行ったり、同じ攻撃に参加したり、異なる軍に所属する自軍ユニットに砲兵支援を割り当てることができない。もし、退却などで違う軍に所属する同陣営のユニットが同じヘクス内にスタックした場合、プレイヤーは可能な限り早期に異なる軍に所属するユニットがスタックしていない状態に戻るようしなければならない。もし、異なる軍に所属しているユニットがスタックした状態もしくは複数ヘクス間の戦闘で両軍のユニットが存在するヘクスがあり、防御をともに行うことになった場合には、共同で防御を行う。

各ユニットが所属している「軍」はユニットに色の付いた菱形のマークで記載されている(英軍を除く)。各軍を表す菱形の色は以下の通りである。

ドイツ側には3つの軍が存在する。

第6 SS 装甲軍 : 赤  
第5 装甲軍 : 白  
第7 軍 : 緑

連合軍には英軍と米軍内の2の軍の3つの軍が存在する。

アメリカ第1軍 : 白  
アメリカ第3軍 : 緑

18.0 第1及び第2ターン特別ルール  
第1ターンには以下のルールが適用される。

ドイツ軍ユニットは戦闘結果以外では移動することができない。

奇襲効果を現す為にドイツ軍ユニットの攻撃には右に1列の戦闘比修正が付く。

連合軍ユニットは連合軍プレイヤーが選択した任意の1ユニット及び攻撃を受けて生き残ったユニットのみが移動を行うことができる。連合軍プレイヤーは移動可能なユニット上に判別の為にマーカーを置くこと。

連合軍側は橋の爆破を試みることができない。

連合軍側は砲兵支援を行うことができない。

予備フェイズは行われない。

第1及び第2ターン中、第1SS及び第12SS 装甲師団所属のユニット及び両師団に割り当てられている戦車大隊ユニットは移動を行うことはできない。

第1SS 装甲師団に関しては 16.3 を参照のこと。

#### 19.0 ゲームターン

「Iron Tide」には3つのシナリオが存在するが、全てのシナリオは 16AM ターンから開始され、全て同じ初期配置で開始される。

10 ターンシナリオは 20PM ターンまで行われる。

20 ターンシナリオは 25PM ターンまで行われる。

キャンペーンシナリオは 1月 2PM ターンまで行われる。

20.0 勝利条件

各シナリオの終了時にどちらかの陣営が勝利条件を満たしているかを確認する。

勝利ポイントは史実と同様にドイツ側が町や都市を占領した場合に獲得することができる。都市や町のポイントを得る為にはシナリオ終了時に都市や町がドイツ軍支配下であり補給下でなければならない。ドイツ軍側のみが勝利ポイントを受け取る。

もし、ドイツ側が史実と同様に都市や町を占拠していれば引き分けか最低限勝利を得ることができる。もし、ドイツ側が史実以上に都市や町を占拠したりミューズ河を超えて前進したり、マップ外への突破を果たした場合、ドイツ側は限定的もしくは決定的勝利を得ることができる。

勝利得点に関しては勝利得点表を参照にすること。

訂正(ルールブック記載分)

・マップ

1046 には橋が存在する。

・ターン記録欄

ドイツ軍第 11 装甲師団の装甲大隊は 10 では無く 11 ターンに登場する。ユニットに記載されている情報が正しい。

・駒

ドイツ軍第 244 突撃砲大隊の所属軍は白(第 5 装甲軍)ではなく緑(第 7 軍)である。

ドイツ軍第 15 装甲擲弾兵師団第 33 装甲猟兵大隊の所属軍は白(第 7 軍)ではなく緑(第 5 装甲軍)である。

アメリカ軍の第 4 機甲騎兵連隊の所属軍は白(第 1 軍)である。

駒の所属軍を表示する菱形のマークはルール 17.4 所属軍でのみ使用される。

戦闘の例



ドイツ軍ユニットがヘクス A 及び B からヘクス D の連合軍ユニットを攻撃する。

連合軍はヘクス E の砲兵から 3 ヘクス以内なので砲兵支援を受ける。ドイツ側もヘクス C に砲兵を 2 個持っており、ヘクス D を射程に納めている。

ドイツ側は第 3 降下猟兵師団の 3 ユニット全てが攻撃目標の防御ヘクスに隣接していることで右へ 1 列のドイツ同一師団効果を得る。また、ヘクス A には歩兵連隊と戦車大隊が存在するので諸兵科連合効果の右へ 1 列の戦闘比修正を得る。士気戦闘チットはこの時点で引かれる。

ヘクス A では赤チットを引きランクが B なので戦闘力は 6 となる。これに 2 個の戦車大隊の戦闘力合計を加えそう戦闘力は 8 となる。ヘクス B では同様に赤チットのランク B なので戦闘力は 5 となった。従って、この戦闘の攻撃側の総攻撃力は 8 + 5 の 13 となる。連合軍側も赤チットを引きランクが A なので戦闘力は 11 となる。両軍の戦闘力から戦闘比は 13:11 で最終的な戦闘比は「1 : 1」となる。

戦闘結果表上を参照して、防御側ヘクスの地形から「荒地」の「1 : 1」の欄を確認する。次に戦闘比修正を適用する。防御側の砲兵が 1 個あるので、攻撃側の砲兵支



援が1個分相殺され、攻撃側の砲兵支援は右に1列分である。さらに攻撃側は同位置師団効果と諸兵科連合効果を1列分ずつ持つので最終的な戦闘比修正は右に3列となり、最終的な戦闘比は「4：1」となる。

サイコロを2個振り、出目と使用している戦闘結果表上の戦闘比欄が交差する場所を確認する。出目は4だったので、最終的な戦闘結果は「D1-(1)」となる。防御側は1ステップを失い1ヘクス退却するか、さらにもう1ステップを失いその場に留まるかを選択する。防御側が退却した場合、攻撃側ユニットが3個までヘクスDに前進することができる。攻撃側は戦闘後前進時には最初の1ヘクスに関しては敵ZOCを無視できることを忘れないこと。

以下のエラッタに関しては公式な物ではないので、明記してある物以外は本文中での訂正は行っておりません。

- ・独軍第2 SS 装甲師団の 2/2/ 装甲大隊ユニットには 4050 に配置と記載されているが、19AM に登場が正しい。
- ・独軍第 276/988 国民擲弾兵連隊の配置ヘクスは 1009 ではなく 1047 が正しい。
- ・17AM に登場する独軍第 653 装甲大隊の所属軍は赤(第 6SS 装甲軍)である。
- ・16AM に登場する独軍 2/2 対戦車大隊の所属軍は赤(第 6SS 装甲軍)である。
- ・16AM に登場する独軍 2/3 対戦車大隊の所属軍は赤(第 6SS 装甲軍)である。
- ・16AM に登場する独軍 2/4 対戦車大隊の所属軍は赤(第 6SS 装甲軍)である。
- ・16AM に登場する独軍第 73 工兵大隊の所属軍は赤(第 6SS 装甲軍)である。
- ・3349 に初期配置される独軍第 244 装甲大隊の所属軍は白(第 5 装甲軍)である。
- ・21AM に登場する独軍第 79 国民擲弾兵師団に所属する全ユニットの所属軍は緑(第 7 軍)である。
- ・23AM に登場する独軍第 741 装甲大隊の所属軍は赤(第 6SS 装甲軍)である。
- ・ゲーム開始時に 0741 に配置されている橋破壊マーカーの位置は 0750 が正しい。
- ・18AM に登場する米軍第 609 戦車大隊の所属軍は赤(第 3 軍)である。
- ・19AM に登場する米軍第 628 戦車大隊の所属軍は白(第 1 軍)である。
- ・22AM に登場する米軍第 1137 工兵大隊の登場エリアはCではなくGである。
- ・26AM に登場する米軍第 35 歩兵師団の登場エリアはCではなくGである。
- ・26PM に登場する米軍第 603 戦車大隊の登場エリアはCではなくHである。
- ・26PM に登場する米軍第 90 歩兵師団の登場エリアはCではなくG-Hである。

エラッタ No2(2003/05/26)

・27AM に登場する米軍第 17 空挺師団の登場エリアは C ではなく E である。

・28AM に登場する米軍第 401 野戦砲兵連隊の登場エリアは G ではなく B-C である。

・ルール 2.32 のマーカーの説明に関して、限定 ZOC の説明は 7.3 ではなく 7.4 である。

・ルール 13.1 の第 2 パラグラフの第 2 センテンスの終わりの単語は「Disruption」ではなく「Demolition」である(訳注：本文訂正済み)。

IRONTIDE FAQ(2003/05/16)

FAQ1：

Q：セットアップヘクスの記載されていない連合軍ユニットに関して訳が判らないのももう少し明確に説明して下さい。

A：16AM の記載の有るユニットは西方防壁の東もしくは西側のヘクスに配置される(連合軍ならば西、独軍ならば東)。また、これらのユニットは敵ユニットに隣接するヘクスに配置することはできない。加えて連合軍側は第 4 歩兵師団のユニットよりも東に配置することもできない。

デザイナーとしては配置にあまり制限を設けたくないです。

FAQ2：多くの方が工兵ルールに関して、自軍、敵軍の各工兵フェイズの両方で自軍工兵が活動できるように読んでいるが、それは間違いである。非フェイズプレイヤー側の工兵ユニットは相手側工兵フェイズ中に活動を行うことはできない。従って橋の構築や陣地の構築に関して必要な工兵フェイズをカウントする際には自軍工兵フェイズのみをカウントしなければならない。

FAQ3：連合軍の TYPE 2 に分類される制限ユニットはドイツ軍がミューズ側を超え

るまでゲームには登場しない。従って、ドイツ軍がミューズ側を超えなければ TYPE2 のユニットはゲームに登場しない。もし、登場予定ターン以降にドイツ軍ユニットがミューズ側を超えたならば、登場していなかった TYPE2 のユニットは次の自軍移動フェイズに通常の増援ルールに従って登場する。

FAQ4：橋の爆破の際の橋から爆破を試みるユニットまで補給線を数える際には、橋から自軍ユニットに向かってカウントしてください。橋の兩岸が敵ユニットや ZOC によって占められている場合には敵のユニットや敵 ZOC がこの補給線を封鎖するでしょう。しかしながら、橋の片岸のみに敵 ZOC が存在する場合、もう片岸に対して補給下の自軍ユニットから敵 ZOC や敵ユニットが存在するヘクスを通過しない 5 ヘクス以内の補給線を設定できれば橋の破壊を試みることができます(訳注：言い換えれば、橋はヘクスサイド上にあるので橋が有るヘクスサイドに隣接するヘクスの両方が敵 ZOC や敵ユニットによって占められて居ない場合には、敵 ZOC や敵ユニットが存在しない方のヘクスに補給線を設定できれば橋の破壊は試みれるよとの意味です)。

Q&A

Q：ルールでは破壊を試みるヘクスから 5 ヘクス以内に敵と味方の両方が存在する場合に破壊の試みが可能とありますが、破壊表では敵ユニットまでの距離が 4 ヘクス分までしかありません。実際は敵ユニットまでの距離は 5 ヘクス以内ではなくて 4 ヘクス以内なのですか？

A：表の記載が正しいです。橋や燃料集積所から「5 ヘクス以内」は燃料集積所から

は5ヘクス以内、橋からは4ヘクス以内に言い換えてください。これは表の例のような物である。表内の右上のドイツ軍ユニットは橋及び燃料集積所から同じ距離にあることに注意すること。その他のユニットは全て燃料集積所の範囲にだけ存在している(燃料集積所から5ヘクスの場合の判定は3-4ヘクスの欄を使用する)。

Q：ルール内に、「橋の破壊判定の際には破壊を試みる各橋ヘクス毎に各自軍ユニット毎に1回判定を行える」とあるが、これは、「破壊可能な範囲内に存在する自軍ユニットの数に関わらず、各橋ヘクスに対する破壊判定は1度のみである」と言う意味であると考えているがそれで良いのか？もしくは、各橋毎に爆破の試みが可能なユニット毎に判定を行えるのか？

A：1つの自軍ユニットは2回までの爆破の試みを行うことができる。しかしながら、同じ工兵フェイズ中に1つの橋に対しては1回しか試みすることはできない。

Q：ドイツ軍コマンド部隊は橋の破壊の混乱を試みることができる。私は橋の破壊が成功した時点で破壊の混乱の判定を行うと思っているのですが、橋の破壊の試みの前に橋破壊の混乱の試みを行っているのを見かけました。どちらが正しいのですか？

A：先にコマンド部隊が判定を行います。

2003/06/23 追加分

#### 14.0 選択ルール

連合軍の増援ユニットを予備としてマップ外に保持することができる。また、登場ターンから2ターンの間、増援をマップ外に保持したならば、その増援ユニットを指

定された登場ヘクスか、1つ西側の登場可能道路ヘクスから登場させることができる。登場ターンを遅らせることでより西側の道路ヘクスから増援を登場させることもできる。この場合、登場を1ターン遅らせることで、1本分西側の登場可能道路ヘクスに登場させることができる。

#### ・選択指揮統制ルール

プレイ中に別途記録を取る事になるが、プレイヤーはこのルールを守ること、師団やその他編成の部隊の所属を変更することができる。

各紙団はゲーム中に1度だけ所属する師団を変更することができる。砲兵やその他の独立部隊も同様に所属する軍を変更することができる。所属の変更を行った部隊を記録しておくこと。

Ver1.07 では、ルール内の変更箇所は赤字で表示しております。

2003/08/10

訳：篠原 史也

2003/10/14

Ver1.06

2005/10/12

Ver1.07