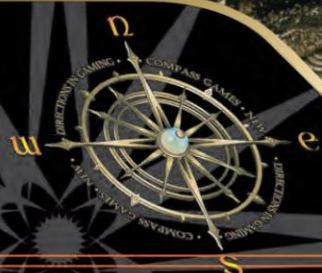


Game Design : TED RAICER

# The fall of the third Reich

*RULES OF PLAY*



**Compass Games**  
*New Directions in Gaming*

1.0	イントロダクション	P.3	10.7	空挺部隊	
1.1	ゲーム		10.8	侵攻の結果	
1.2	ゲームの備品		10.9	Overwhelming Success セグメント	
1.3	コンパスゲームスへの問い合わせ		10.10	FUSAG マーカー	
1.4	ヘルプ HQ		11.0	枢軸軍とソ連軍の指揮	P.15
2.0	ゲームの備品	P.3	11.1	枢軸軍指揮マーカー	
2.1	マップ		11.2	ソ連軍指揮マーカー	
2.2	カウンター		11.3	連合軍 SHAEF マーカー	
2.3	プレイヤー補助カード		12.0	移動と地形	P.16
2.4	ルール		12.1	移動セグメント	
2.5	ゲームスケール		12.2	移動の手順	
3.0	初期配置と勝利	P.4	12.3	地形と移動	
3.1	概要		12.4	地形と戦闘	
3.2	2人プレイヤーキャンペーンゲーム		12.5	海上移動	
3.3	3人プレイヤーキャンペーンゲーム		13.0	戦闘	P.17
3.4	4人プレイヤーキャンペーンゲーム		13.1	概要	
4.0	シークエンス	P.5	13.2	戦闘の手順	
5.0	スタック	P.6	13.3	戦闘結果	
5.1	スタック制限		14.0	リアクション	P.19
5.2	スタック制限の適用		14.1	リアクションマーカー	
5.3	スタック超過		14.2	リアクションマーカーの配置	
6.0	ZOC	P.6	14.3	リアクション移動	
6.1	概要		14.4	リアクション戦闘	
6.2	ユニットとZOC		15.0	損耗	P.20
6.3	ZOCによる地形の影響		16.0	機械化移動	P.20
6.4	敵ZOCの無効化		17.0	戦略移動	P.20
6.5	移動におけるZOCの影響		17.1	枢軸軍の戦略移動	
6.6	ZOCと戦闘		17.2	連合軍の戦略移動	
7.0	増援と補充	P.7	17.3	ソ連軍の戦略移動	
7.1	増援		18.0	要塞	P.21
7.2	補充		18.1	枢軸軍の要塞	
8.0	戦略空軍フェイズ	P.8	18.2	クルスク要塞化地帯	
8.1	概要		19.0	連合軍空挺部隊	P.22
8.2	連合軍航空ユニット		20.0	小国	P.22
8.3	ドイツ軍航空ユニット		20.1	ユーゴスラビア	20.2 ブルガリア
8.4	戦略空軍の割り当て		20.3	ハンガリー	20.4 ギリシャ
8.5	戦略空軍の解決		20.5	イタリア	20.6 ルーマニア
9.0	補給	P.11	20.7	クロアチア	20.8 フランス
9.1	補給線		20.9	ポーランド	20.10 カナダ
9.2	補給線の遮断		21.0	選択ルール	P.23
9.3	補給源		21.1	より柔軟な連合軍の配置	
9.4	常に補給下のユニット		21.2A	天候:冬	
9.5	補給切れの影響		21.2B	天候:侵攻	
10.0	連合軍の侵攻	P.12	21.3	ドイツ軍装甲師団	
10.1	概要		21.4	戦場の霧	
10.2	侵攻サイト		22.0	ユニットの略語	P.24
10.3	海岸堡マーカー		ルール Ver	P.24	
10.4	侵攻の手順		エラッタ・明確化	P.25	
10.5	侵攻の解決		2018/05/25 Ver.1.03	P5 4.0 プレイ手順 4-b 「連合軍交通妨害セグメント」	
10.6	航空範囲/連合軍エアトレース			を「連合軍 妨害/地上支援セグメント」(正)に訂正	

# The Fall of the Third Reich

## 1.0 イントロダクション

### 1.1 ゲーム

The Fall of the Third Reich (今後は FotTR とします) は、1943 年 7 月から戦争終結までの期間、軍団/軍規模でカバーしています。マップはクルスクからプレスト・ハンブルクからアテネの全ての戦闘地域を対象としています。2~4 人プレイヤー向けのプレイアブルなゲームです。さらにソリアプレイにも非常に適しています。

### 1.2 ゲームの備品

2 枚の別々のマップ (22 × 34 インチ)

カウンター-の完全なシート 1 枚と半分のシート 1 枚

3 枚のプレイヤーリファレンスカード

1 冊のルールブック

6 面体ダイス 2 個

1 つのゲームの箱

### 1.3 コンパスゲームスへの問い合わせ

何らかのゲームの備品が入っていなかったり傷ついていたたりしたら、sales@compassgames.com の E メールか、www.compassgames.com のオンラインゲームページを見て我々に問い合わせして下さい。

### 1.4 ヘルプ HQ

ゲームプレイについての一般的な質問は、The Fall of the Third Reich on www.consimworld.com のゲームフォルダーに送って下さい。

## 2.0 ゲームの備品

### 2.1 マップ

ゲームマップは戦役が行われたヨーロッパ全域をあらわしています。マップは、通常移動とユニットの位置を示すための六角形の格子(ヘクス)に分かれています。ヘクスの地形はマップ上の地形効果表で説明されています。ゲームマップにはプレイを助けるために使用される、いくつかのボックスや表・記録欄が含まれています。

A) ターン記録欄: 現在のゲームターンを記録するためにターン記録欄(以後 TRT)を使用します。

B) イングランドボックス: イギリスにいる連合軍ユニットと、配置のために利用する。

C) Med ボックス: 地中海(Med)にいる連合軍ユニットと、配置のために利用する。

D) イングランド除去ボックス: 北西ヨーロッパ戦域で除去され、イギリスボックスへの補充が可能な連合軍ユニットを置きます。

E) Med 除去ボックス: 地中海かバルカン戦域で除去された連合軍ユニットで、イングランドボックスへの補充が可能な連合軍ユニットを置きます。

F) ソ連軍除去ボックス

G) 枢軸軍除去ボックス(弱小同盟国を含む)

H) 連合軍航空ボックス: イングランドボックスや Med ボックスにいる、爆撃任務の利用可能な連合軍航空ユニットを使用したことを表示します。

I) ドイツ空軍ボックス: 本国の防空か、どのような戦域での地上支援にも利用可能

なドイツ空軍航空ユニットを示すために使用します。

J) ドイツ軍通行ボックス: 戦域ごとの、利用可能なドイツ軍通行ポイント(戦略移動によって 1 ユニットが移動するために 1 ポイントが必要になります)の数を記録するために使用します。

K) 勝利得点記録欄: 現在の連合軍とソ連軍の勝利得点を記録するために使用。

### 2.2 カウンター

4 種類の基本となるカウンターがあります。

・戦闘ユニットと航空ユニットは、キャンペーンでの地上部隊と航空部隊をあらわしています。

・要塞は、様々なコンクリート陣地とその他の攻撃への障害物をあらわします。

・ゲームマーカーは、様々なゲームの要素を記録しておくために使用されます。

#### A) 戦闘ユニット

戦闘ユニットは歩兵・機械化・山岳・落下傘兵を含みます。これらのユニットは 1 か 2 の戦闘ステップをもち、戦闘において攻撃や防御を行えます。ゲームの目的において山岳部隊と空挺部隊は歩兵と見なします。装甲ユニットは機械化部隊と見なします。全ての非師団ユニットは ZOC (6.0 参照) をもちます。

#### B) 航空ユニット

連合軍の爆撃機軍団と第 8 空軍と第 15 空軍、そして 3 つのドイツ空軍ユニットが航空ユニットです (8.0 参照)。

#### C) 要塞

枢軸軍の要塞やソ連軍のクルスク要塞化地帯は、それぞれ防御側の枢軸軍とソ連軍に利益をもたらすために使用されます (18.1 と 18.2 を参照)。

#### D) マーカー

マーカーは様々なゲーム上での出来事や機能・情報を記録するのに使用する。

・ゲームターンマーカーは現在のゲームターンを記録しておきます。

・勝利得点マーカーは連合軍とソ連軍の勝利得点を記録しておきます。

・枢軸軍通行マーカーは利用できる枢軸軍通行ポイントの量を記録しておきます。

・OKH・OKW と STAVKA マーカーは指揮範囲を決定するために使用されます。

・SHAEF マーカーは連合軍の補給を調整します。

### 2.3 プレイヤー補助カード

プレイヤー補助カードは以下を含みます: 地形効果表・戦闘結果表・連合軍爆撃表・連合軍侵攻結果表・ドイツ軍団戦力表・通行表・補充チャート・プレイの手順・ユニット説明チャート。

### 2.4 ルール

これらのルールは個々の事例に従って構成されており、一般的にプレイの手順 (4.0 参照) の順番でそれらを見つげられます。1 つ以上の概念が適用されるいくつかのルールは、明確化と強調のためにその都度 2 か所で述べられています。

### 2.5 ゲームスケール

各ヘクスの対辺は約 30 マイルです。ユニットは通常軍団(枢軸軍と連合軍)と軍(ソ連軍)です。例外として、枢軸軍装甲師団と連合軍空挺師団と枢軸同盟軍が含まれています。ソ連軍は非ソ連軍団とほぼ同じ規模であることに注意して下さい。

## 3.0 初期配置と勝利

### 3.1 概要

FotTRは、第1ターンの史実ヴァリエントがある1つのキャンペーンシナリオから構成されています。史実ヴァリエントの特別第1ターンのルールは例外で、それらは同じものです。各ターンは2カ月をあらわしています。

### 3.2 2人プレイヤーキャンペーンゲーム

1人のプレイヤーが枢軸軍で、もう1人が連合軍とソ連軍を担当します。

#### A) 初期配置

両陣営はユニットカウンターに記されている情報に従って、マップ上に直接、あるいはイングランドや地中海ボックスにユニットを初期配置します。ゲームターンマーカーをターン記録欄の6月Iの欄に置き、勝利ポイント(VP)マーカーを勝利ポイント記録欄の0の欄に置きます。そして各戦域で4枢軸通行ポイントが使用できることを示すために、枢軸軍通行マーカーを置きます。OKH・OKW・Stavka・SHAEPマーカーをマップ上のそれぞれのボックスに置きます。

ヘクス7221の第24装甲軍団・6510の第39装甲軍団・3322の第76装甲軍団の3つのドイツ装甲軍団を除いて、マップ上・イングランドボックス・地中海ボックスの開始時の全てのユニットは完全戦力です。これらは、初期配置の記号に下線が引かれていることによって、弱体な3-8の面で開始することを示しています。

ノート: レニングラードに初期配置する3つのソ連軍ユニットがあります。レニングラード自身を含むヘクスには数字がありません(その横列にないように)。これは初期配置が制限されること以外にゲームに影響ありません。明確化のためだけにここで言及しています。これら3つのユニットは“L”の記号が記されています。

#### B) ゲームの長さ

第1ターンから第12ターンまで。しかし、連合軍プレイヤーが4つ全ての工場ヘクス(エッセン・ドルトムント・ベルリン・USIR)を支配していたら、ゲームは直ちに終了します。2人の連合軍プレイヤーでプレイする時には、2つの工場ヘクスを最初に占領したプレイヤーがターン数の点から勝利します(そのターン以降に、その後彼がそれを奪回されなかったとして)。これが同一のターンに発生したら、2人の連合軍プレイヤーの間では引き分けになります。1人のプレイヤーが3つの工場ヘクスを確保して、他の連合軍プレイヤーが1つだったなら、前者が勝者となります。

#### C) 勝利条件

3.2Bのサドンデスが発生しなかったら、ゲームの勝者はいくつかの方法の1つで決定されます。

- 1943年の勝利判定フェイズに、連合軍プレイヤーがパリと工場のどれか2つを支配していると連合軍の勝利。
- 1944年に連合軍プレイヤーがベルリン・ローマ・パリを支配していると、連合軍の勝利でゲームは直ちに終了します。
- 1944年か1945年のある時点で、イングランドボックスと地中海ボックス以外のマップ上に、連合軍の機械化ユニットが全く存在しなかったら、枢軸軍の勝利でゲームは直ちに終了します。
- 1945年のどのターンでも、ソ連邦外に補給下のソ連軍ユニットが存在しなかったら、枢軸軍の勝利でゲームは直ちに終了します。

- 第12ターン終了時に上記のどれも当てはまらなかったら、ベルリンと他の17の勝利ヘクスか、ベルリンを除く19の勝利ヘクスを連合軍が支配していると勝利します。そうでなければ枢軸軍が勝利します。

ノート: 枢軸軍プレイヤーがクルスクを占領している時はいつでも、クルスク要塞地帯マーカーを除去し、ゲーム終了時の連合軍勝利得点の合計から1を引きます。(プレイヤーの数により、あるいはソ連軍の合計得点から)。クルスクカウンターを裏返すことでそれを覚えておきます。

#### D) ヘクスの支配

枢軸軍プレイヤーは、ゲーム開始時の東部での枢軸軍の戦線以西の全てのヘクスを支配しています(スイス・トルコ・連合軍エアトレスのヘクス3243を除く)。ヘクスの支配は、友軍支配ヘクスに相手のユニットが進入することで簡単に変更されます。ヘクスはゲーム中に何度でも持ち主が変わり得ます。

#### E) 史実キャンペーンのヴァリエント

史実キャンペーンのヴァリエントでは、連合軍はシンリーのLbとLcの海岸橋頭堡に侵攻しなければなりません。ドイツ軍プレイヤーは、第1ターンに少なくとも4ポイントのOKWマーカーを選ばなければなりません(11.1参照)し、枢軸軍戦闘セグメントにヘクス6914から7014とヘクス7017から7016へ攻撃しなければなりません。史実キャンペーンのヴァリエントでは、2人プレイヤーのキャンペーンのみを推奨します。

### 3.3 3人プレイヤーキャンペーンゲーム

1人のプレイヤーが枢軸軍を担当し、1人が連合軍、もう1人がソ連軍を担当します。枢軸軍プレイヤーは2人プレイヤー版のように勝利します。枢軸軍が敗北したら、連合軍とソ連軍はどちらが勝利したのか決定します。最も多い勝利得点を得たプレイヤーが勝利しますが、ベルリンは2点と計算します。また枢軸軍によってクルスク要塞化地帯マーカーが除去されていたら、ソ連軍プレイヤーは1点を失います。ソ連と連合軍の引き分けもあり得ます。3人か4人のキャンペーンゲームにおいて、全ての勝利得点ヘクスは、西部連合軍プレイヤーには2倍と計算します(従って西部連合軍にとってはベルリンは4点になります)。得点ヘクスがドイツ軍によって奪回されて、それから他の連合軍勢力にそこが占領されたら、得点は別の連合軍勢力に与えられます。

### 3.4 4人プレイヤーキャンペーンゲーム

1人のプレイヤーが枢軸軍のOKW(北西ヨーロッパと地中海戦域)を指揮し、もう1人がOKH(東部ヨーロッパとバルカン戦域)を指揮します。OKWプレイヤーは指定されたドイツ空軍ユニットを担当し、増援の配置を決定します。OKHプレイヤーは補充の使用を決定します。各プレイヤーは自身のエリア内の通行を管理しますが、OKWプレイヤーはOKWの戦域からOKHの戦域への何らかの移動を認めなければならない、OKHプレイヤーも同様です。

枢軸軍が勝利したら、OKWとOKHのどちらが勝利したかを決定しなければならないことを除いて、勝利条件は3人プレイヤーゲームと同じです。枢軸軍が勝利条件3.2Cの4項で勝利したら、OKHプレイヤーの勝利です。枢軸軍が勝利条件3.2Cの3項で勝利したら、OKWプレイヤーの勝利です。連合軍が勝利条件を達成できなかったことで枢軸軍が勝利した場合は、最も多くの工場を支配している枢軸軍プレイヤーが勝利します。

数が同数だったならより多くの工場以外の得点ヘクスを支配している枢軸軍プレイヤーが勝利します。

## 4.0 プレイの手順

### 1. ターンマーカー前進フェイズ (第1ターンはありません)

### 2. 増援フェイズ (第1ターンはありません)

- a. 枢軸軍増援セグメント
- b. 連合軍増援セグメント
- c. ソ連軍増援セグメント

### 3. 戦略空軍フェイズ

- a. 枢軸軍航空割り当てセグメント
- b. 連合軍航空割り当てセグメント (第1ターンはありません)

### 4. 補充フェイズ (第1ターンはありません)

- a. 連合軍 工場爆撃セグメント
- b. 連合軍 妨害/地上支援セグメント
- c. 枢軸軍補充セグメント
- d. 連合軍補充セグメント
- e. ソ連軍補充セグメント

### 5. 連合軍侵攻フェイズ

- a. 上陸橋頭堡配置セグメント
- b. 侵攻解決セグメント
- c. 圧倒的な成功セグメント

### 6. 枢軸軍 OKW/OKH フェイズ

- a. 連合軍 油田爆撃解決セグメント (第1ターンはありません)
- b. 枢軸軍 OKW/OKH 購入セグメント
- c. 枢軸軍 OKW/OKH 配置セグメント

### 7. 枢軸軍アクションフェイズ

- a. 枢軸軍作戦移動セグメント
- b. 枢軸軍戦闘セグメント

### 8. 連合軍/ソ連軍対応フェイズ

- a. 連合軍対応セグメント
  - I. 連合軍移動ステップ
  - II. 連合軍戦闘ステップ
- b. ソ連軍対応セグメント
  - I. ソ連軍移動ステップ
  - II. ソ連軍戦闘ステップ

### 9. 枢軸軍損耗フェイズ

### 10. 枢軸軍機械化移動フェイズ

### 11. クリーンアップフェイズ

### 12. 連合軍/ソ連軍アクションフェイズ

- a. 連合軍作戦移動セグメント
  - I. SHAEF 配置ステップ
  - II. 連合軍移動ステップ
- b. ソ連軍作戦移動セグメント
  - I. STAVKA 配置ステップ
  - II. ソ連軍移動ステップ
- c. 連合軍戦闘セグメント
  - I. 連合軍 絨毯爆撃ステップ
  - II. 連合軍戦闘ステップ
- d. ソ連軍戦闘セグメント

### 13. 枢軸軍対応フェイズ

- a. OKW 対応セグメント
  - I. OKW 移動ステップ
  - II. OKW 戦闘ステップ
- b. OKH 対応セグメント
  - I. OKH 移動ステップ
  - II. OKH 戦闘ステップ

### 14. 連合軍/ソ連軍損耗フェイズ

- a. 連合軍消耗セグメント
- b. ソ連軍消耗セグメント

### 15. 連合軍/ソ連軍機械化移動フェイズ

- a. 連合軍機械化移動セグメント
- b. ソ連軍機械化移動セグメント

### 16. 戦略移動フェイズ

- a. 連合軍交通爆撃セグメント
- b. 枢軸軍戦略移動セグメント
- c. 連合軍戦略移動セグメント
- d. ソ連軍戦略移動セグメント

### 17. 勝利確認フェイズ

- a. 勝利得点セグメント

### 18. クリーンアップフェイズ



## 5.0 スタック

スタックとは1つのヘクスに複数のユニットを置くことです。1つの“スタック”とは、そのヘクスに置かれている全ての戦闘ユニットのことを指します。1ヘクスにいる複数のユニットは1つの“スタック”であると考えます。

### 5.1 スタック制限

#### A) 戦闘ユニット

“1プレイヤーは1つのヘクスに3つまでの戦闘ユニットをスタックできます。さらに、連合軍の2個空挺師団が他の連合軍戦闘ユニットと自由にスタックできます。また、1つの枢軸軍師団が他の枢軸軍戦闘ユニットと自由にスタックできます。重要: 第6ターンより前の連合軍上陸橋頭堡ヘクスでのスタック制限は、2戦闘ユニットまでです。制限のない空挺部隊ユニットを除けば、連合軍戦闘ユニット2つのみが、第6ターンよりも前に上陸橋頭堡ヘクスでスタックできます。”

#### B) 連合軍国家間の制限

ソ連軍と連合軍ユニットは決して一緒にスタックできません。ユーゴスラビアユニットは連合軍やソ連軍ユニットとスタックできません。赤色ポーランド・ルーマニア・ブルガリアユニットは、全ての目的においてソ連軍と見なします。イギリス連邦軍とアメリカ/フランス軍ユニットは、決して一緒にスタックできません。例外: アメリカ軍の空挺師団はどんな連合軍ユニットともスタックできます。どんな連合軍ユニットも、連合軍上陸橋頭堡マーカーとスタックできます(それが沿岸ヘクスにある時に)。イタリア降伏後に連合軍に参加したイタリア軍団は、アメリカ軍ユニットとして扱います。そのような特例は戦闘ごとに1つの国家として扱われます。

#### C) 枢軸国家間の制限

枢軸軍弱小同盟国(イタリア・ハンガリー・ルーマニア・ブルガリア・クロアチア)は一緒にスタックできませんが、ドイツ軍ユニットとはスタックできます。ルーマニア軍ユニットは決してハンガリーに進入できず、その逆もまた同じです。退却によってそこに進入を強制されたら、それらは代わりに除去されます。全てのスタックしている枢軸軍ユニットは、戦闘において同一の国家であるとして扱われます。イタリア降伏後に枢軸軍に参加したイタリア軍団は、ドイツ軍ユニットとして扱われます(20.5 参照)。

### 5.2 スタック制限の適用

スタック制限は3度適用されます:

- ・増援と補充の配置と
- ・移動セグメント終了時と
- ・戦闘後前進終了時です。

そうでないなら、1ターン中にどれだけ数のユニットでも1つのヘクスに進入・通過できます。

**プレイノート:** スタック制限を無視して増援や補充を配置できません。

### 5.3 スタック超過

上記の場合(5.2 参照)のどれかで、1つのヘクスがスタック超過であったなら、そのプレイヤー自身が、スタック制限内になるように直ちに自身の選択で対象のユニットを除去します。



## 6.0 ZOC

### 6.1 概要

多くのユニット(全てではない)は支配地域(ZOC)をもっています。ユニットは、それらが占める周囲の6ヘクスにZOCを及ぼします。ZOCは様々な理由により無効にされることがあります(下記参照)。そのヘクスにいる少なくとも1ユニットがZOCをもつと、そのスタック全体がZOCをもつものと考えます。ZOCは敵ユニットにのみ影響を与えます。

### 6.2 ユニットとZOC

全ての軍団と軍規模の戦闘ユニットはZOCをもちます。航空ユニット・師団規模のユニットと要塞はZOCをもちません。

### 6.3 ZOCによる地形の影響

連合軍のZOCはドイツ軍の要塞(どんなタイプでも)ヘクス内には及びませんし、枢軸軍のZOCはクルスク要塞化地帯(18.2 参照)内には及びません。枢軸軍のZOCは連合軍の上陸橋頭堡ヘクス内には及びませんが、連合軍のZOCは上陸橋頭堡ヘクスから侵攻ヘクス内に及びます。アルプスヘクス内へ、あるいはアルプスヘクスからZOCは及びません。ZOCは大河川ヘクスサイドを越えて及びません。そのプレイヤーの機械化移動セグメント中に、補給下の機械化ユニットは、敵非機械化ユニットのZOCを無視できます(16. 参照)。

### 6.4 敵ZOCの無効化

以下の状況下でのみ、敵ZOCは友軍戦闘ユニットの存在によって無効化されます:

- ・補給線が連絡線を引く時(9.1と9.3を参照)
- ・非機械化ユニットが敵ZOCを退出して敵ZOCでないヘクスへ進入する時
- ・戦闘時退却時



例) :

- ・青の ZOC は第 81 歩兵軍団が及ぼしています。
- ・黒の ZOC は第 82 歩兵軍団が及ぼしています。
- ・オレンジの ZOC は第 62 歩兵軍団が及ぼしています。
- ・以下の理由により以下のヘクスには ZOC は及びません：

- 25.12-ZOC は決して通過不能ヘクスサイドを越えて及びません。
- 26.12 と 27.13-ZOC は大河ヘクスサイドを越えて及びません。
- 26.14・26.15 と 27.16-師団は決して ZOC を及びません。記憶補助のためにあるユニット規模の背後にある白い帯を見て下さい。

## 6.5 移動における ZOC の影響

ユニットは敵 ZOC に進入したらその移動を終了しなければならず、この移動セグメントにこれ以上移動できません。ユニットは決して ZOC から ZOC へ移動できません(機械化ユニットが非機械化ユニットの ZOC を無視できる時があることを忘れないで下さい。16 参照)。敵 ZOC 内で移動セグメントを始めたユニットは、敵 ZOC でないヘクスへ入ることでそこを出ることができます。その後、別の敵 ZOC のヘクスに進入できます。そして移動セグメントの残りをそこで停止します。

非機械化ユニットは以下の状況の 1 つが適用されるときのみ、敵 ZOC を出ることができます。

- ・友軍ユニットが敵 ZOC を無効にするためにそのヘクスに残っている。
- ・非機械化ユニットが STAVKA か OKW/OKH マーカーのの指揮範囲内にいる(この制限はユーゴスラビアユニットには適用されません)。
- ・非機械化ユニットが補給切れである。この場合、友軍補給源に最も近づくようにその移動を終了しなければなりません(なるべく)。他の全ての移動と ZOC のルールが適用されます。

## 6.6 ZOC と戦闘

全ての敵ユニットが攻撃しているユニットの ZOC にいるか、あるいは、その戦闘中に他の友軍ユニットによって既に攻撃されているときにのみ、別々のヘクスにいるユニットは、1 つのヘクスへの攻撃としてそれを合計できます。そうでないなら、ZOC 内にいることは攻撃を強要されはしません。ZOC は戦闘後前進を妨害しませんが、無効化されていない ZOC は退却を妨害します(13.1.B 参照)。

## 7.0 増援と補給

### 7.1 増援

増援は初めてプレイに登場する新しいユニットです。それらはユニットに指示されているターンにゲームに登場します。増援の登場を遅延させることはできません。予定通りに登場できなかった増援は失われます(例外: 条件付きの増援; 200 を参照)。増援は通常一度だけマップに配置されます。いくつかの増援は条件付きで、それゆえある状況が発生した時にのみ登場します。

#### 7.1.1 増援の配置

連合軍の全ての増援は、ユニットに示されているようにイングランドボックスか地中海ボックスに置かれなければなりません。例えばアメリカ軍第 XII 軍団は“3E”と示されており、それは第 3 ターンの増援としてイングランドボックスに配置されることを意味しています。例外: イングランドに新しく到着する連合軍の増援は、現在マップ上にあるどんな上陸橋頭堡(連合軍上陸橋頭堡の国家制限内で)にもスタックして配置できます。あるいは、敵ユニットがその該当するヘクスを支配していない限り、連合軍支配下の北西ヨーロッパの港湾(のみ)にスタックして配置できます。例えば、アントワープ港は、海岸へのスヘルデ河の経路上にいくつかの“A”の記号をもっています。地中海ボックスに新しく登場する連合軍の増援は、現在マップ上にあるどんな上陸橋頭堡(連合軍上陸橋頭堡の国家制限内で)にもスタックして配置できます。あるいは、地中海かバルカンのみで連合軍支配下の港にスタックして配置できます。

ソ連軍ユニットはマップ東端に配置できます。あるいはマップ東端に LOC の繋がるソ連軍支配下の町や都市に配置できます(9.3 参照)。

ドイツ軍ユニットは、補給下のドイツの工場ヘクスに LOS の繋がるドイツかボヘミア/モラヴィアの町や都市に配置できます。

枢軸弱小国の増援は、補給下のドイツの工場ヘクスに LOS の繋がる自国の町や都市に配置できます。

ボックス内に配置されない全ての増援は、スタック制限内(5.2 参照)で配置されなければなりません。マップ上へのユニットの配置には移動力はかかりません。

#### 7.1.2 ユニットの撤退

HG 装甲師団は第 7 ターンに除去されます。単にそれを取り上げマップから除去するだけです。既に除去されていたら、増援の HG 装甲軍団(第 8 ターン)はステップロスした面で登場します。

## 7.2 補充

補充は、既に除去されたユニットや減少戦力面(裏面に裏返されている)のユニットを再建するために使用される部隊です。全てのソ連軍と枢軸軍ユニットのほとんどが1ステップであることに注意して下さい。そしてそれゆえ減少戦力にはなり得ず、除去されるだけです。補充は、枢軸軍・連合軍・ソ連軍の補充セグメントに与えられます。除去されたユニットは増援であるかのようにゲームに再登場します。例外: イングランド除去ボックスにいる連合軍ユニットは、その本来の登場コードに関わらず“E”の増援として扱います。地中海除去ボックスにいる連合軍ユニットは、その本来の登場コードに関わらず“M”の増援として扱います。補給下の減少戦力ユニットは、単にその場で完全戦力面に裏返されます。補充できない23のユニットがあることに注意して下さい;それらは三角形の記号で見分けられます。例えばドイツ第3空軍地上軍団などです。



枢軸軍・連合軍・ソ連軍の補充の数は、以下の表によって決められています。

補充-ターンごとのステップ数			
国家	1943	1944	1945
アメリカ/フランス	6	6	4
イギリス/CW	4	4	2
ソ連	10	8	6
枢軸小国	2	1	0
ドイツ (工場ごと)	2	3	2

ドイツの補充ポイントは、そのプレイヤーが現在支配していて補給下であるドイツの工場ヘクス(エッセン・ドルトムント・ベルリン・USIR)の数の倍数( $\times 2 \times 3$ )で得られます。この数は、連合軍の工場爆撃セグメントの初めに行われる工場爆撃の結果によって潜在的に減少し得ます。

**例:** 1944年5-6月ターンに、枢軸軍は4つの工場ヘクス全てを補給下で支配しています。彼は12補充ポイントを受け取ります。しかしもし連合軍の工場爆撃が6ヒットを与えたら、その補充ポイント数は6減少します。

一度工場ヘクスが補給下の連合軍かソ連軍ユニットに占領されると、その補充機能は完全に失われます。

ターンごとにステップとして得られるドイツ装甲の補充ポイント数は、工場爆撃の効果が解決された後の利用できる%になります。1943年は50%。1944年と1945年は33%(端数切捨て)。

除去されたユニットを再建するため、あるいは減少戦力ユニットを表に戻すための補充ポイントのコストは以下に記されています。

ユニット	補充コスト
アメリカ第8空軍と第15空軍	1USRP
英国爆撃機軍団	1BR/CWか1USRP
アメリカ軍空挺師団	1USRP
アメリカ軍機械化ステップ	1USRP
イギリス軍空挺師団	1BR/CWRP
イギリス/連邦/ポーランド 機械化ステップ	1BR/CWRP
フランス軍ステップ	1USRP
ソ連軍ステップ	1ソ連RP
枢軸弱小国軍ステップ	1枢軸弱小国RP
ドイツ空軍航空ユニット	2ドイツRP
ドイツ軍ステップ	1ドイツRP
ドイツ軍装甲師団ステップ	ステップごとに1/2ドイツRP (端数切上げ)

使用されなかった補充ポイントは、ターンごとの終了時に失われます。

## 8.0 戦略空軍フェイズ

### 8.1 概要

ドイツ軍と連合軍部隊には、1943年-1945年の抽象的な戦略空軍の影響を再現する航空部隊が含まれています。戦術空軍はユニットの戦力に加えられ、侵攻のための定規になります。ソ連は航空戦略戦にほとんど関与しなかったため、このゲームでは航空ユニットをもちません。

### 8.2 連合軍航空ユニット

連合軍は1つの戦略空軍ユニット(英国爆撃機軍団)でゲームを開始します;彼等は第4ターンにアメリカ第8空軍を受け取ります。そして連合軍が補給下のフォッジア(ヘクス38.34)を支配したターンにアメリカ第15空軍を受け取ります。爆撃機軍団ユニットと第8空軍ユニットはイングランドボックスを基地とし、第15空軍は地中海ボックスを基地とします。増援・損失・補充とフォッジアの支配状況により、連合軍はターンごとに0~3の航空ユニットを利用できることになります。





### 3 ドイツ軍航空ユニット

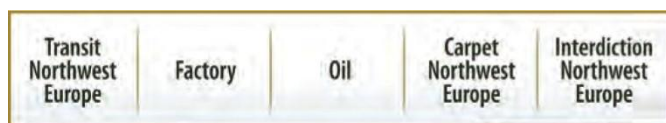
ドイツ軍は 3 つの一般的な航空ユニットでゲームを開始します。これらはドイツ支配領域全てがその基地であると考えます。その分布は各ターンの配置次第です。もし利用できるなら、1 つのドイツ空軍ユニットは常に本国防空ボックスに配置しなければなりません。帝国に対する連合軍の戦略爆撃を防ぐことに用いるユニットとしてあらわされています。残る 2 つは、北西ヨーロッパ・東部戦線・バルカン・地中海の戦域ごとに 1 つ配置できます。従って、2 つより多い戦域に空軍ユニットを割り当ててはできません。これらは、さらなる重点的な防空や地上支援のためのドイツ空軍ユニットの使用法をあらわしています。損失や補充次第で、ドイツ軍プレイヤーはターンごとに 0~3 のドイツ空軍ユニットを利用できます。



### 8.4 戦略空軍の割り当て

戦略空軍フェイズ開始時に、ドイツ軍プレイヤーは(もし利用できるのなら)1 つのドイツ空軍ユニットをマップ上の本土防空ボックスに配置しなければなりません。もし利用できる追加航空ユニットをもっていたら、マップ上の 4 つの戦域ボックスのどれかごとに 1 つを割り当てることができます。

ドイツ軍プレイヤーがその航空ユニットを割り当てた後に、連合軍プレイヤーがその利用可能な航空ユニットのいくつかを割り当てます。マップ上の目標ボックスを参照して下さい。

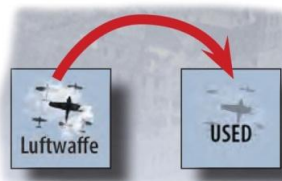


### 8.5 戦略空軍の解決

割り当てられた航空ユニットはその目標によって異なった効果を持ち、プレイ手順に記されているように、ゲームターン中の別々の時点で解決されます。

- ・連合軍の工場爆撃は補充フェイズの開始時に解決されます。
- ・連合軍の油田爆撃は枢軸軍 OKW/OKH フェイズ開始時に解決されます。
- ・連合軍の交通爆撃は戦略移動フェイズの開始時に解決されます。
- ・連合軍の絨毯爆撃は連合軍戦闘セグメント中に解決されます(プレイエイドカードのプレイの手順を参照)。

妨害のために割り当てられた連合軍ユニットは、そのターンのその戦域の全ての戦闘セグメント中に、全てのドイツ軍団の戦闘力のダイス判定に影響します。1 つの戦域で地上支援のために割り当てられたドイツ空軍ユニットは、戦域ごとに 1 つの戦闘セグメント中にのみ、ドイツ軍団の戦闘力のダイス判定に影響します。



例: 東部戦線での枢軸軍戦闘セグメント中に使用された 1 つのドイツ空軍ユニットは、続く連軍戦闘セグメントには使用できません。使用済みであることを覚えておくために裏返します

### 8.5.1 工場爆撃

補充フェイズの工場爆撃解決セグメント中に、連合軍プレイヤーは目標の工場(0~3)に割り当てられた航空ユニットごとにダイスを 1 つ振ります。ドイツが本土防空のためにユニットを割り当てていたら、連合軍プレイヤーは以下の数字を引かなければなりません:

- ・1943 年の各ダイスから 4
- ・1944 年の各ダイスから 3
- ・1945 年の各ダイスから 2

本土防空ボックスにドイツ空軍ユニットがいなかったら(全てのドイツ空軍ユニットが除去されていることを意味します)、以下の数字を引きます:

- ・1943 年と 1944 年の各ダイスから 2
- ・1945 年の各ダイスから 1

各ダイス振りの効果は個別に判定されます。修正後の判定が 1 以上だったら、枢軸軍プレイヤーは、続く枢軸軍補充セグメントで直ちに使用できるものからその数値分の補充ポイント(RPs)を差し引くことになります。

修正後の判定が 0 だったら効果なしです。修正後の判定が 0 より低かったら(マイナスの数字)、工場爆撃に割り当てられた連合軍航空ユニットは適切な(イングラントか地中海)除去ボックスに置かれます。そして再びそれが使用できるようになるためには再建しなければなりません。

何らかの連合軍の修正後のダイス判定が正数であつたら、本土防空ボックス(もしあれば)のドイツ空軍ユニットは除去され、枢軸軍除去ボックスに置かれます。再びそれが使用できるようになるためには再建しなければなりません。本土防空ボックスのドイツ空軍ユニットが除去されたら、本土防空のために利用できるのなら、枢軸軍プレイヤーは直ちに地上支援から(彼の選択で)1 つのドイツ空軍ユニットをもってこなければなりません。

連合軍がその工場爆撃に 1 ヒットを記録し、本土防空ボックスにドイツ空軍ユニットが存在しなければ、1 つの除去されたドイツ空軍ユニットはゲームから完全に取り除かれます。全てのドイツ空軍ユニットが既に除去されていたら、それ以上の効果はありません。



### 8.5.2 油田爆撃の解決

枢軸軍 OKW/OKH フェイズの油田爆撃解決セグメント中に、連合軍プレイヤーは油田を目標に割り当てられた航空ユニットごとにダイスを 1 つ振ります。全ての関係する修正を適用します。

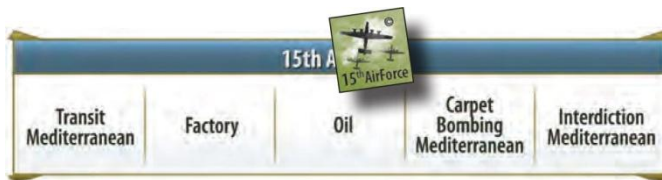
例えば、連合軍カソ連軍ユニットがプロエスティの油田ヘクス(ヘクス 5529)を支配したら、連合軍プレイヤーは各ダイスに 2 を加えます;同様に、連合軍カソ連軍がナジカニジヤ油田ヘクス(4224)を支配したらダイスに 1 を加えます。全ての修正は累積します。各ダイス振りの効果は個別に判定されます。

修正後のダイスが1以上だったら、枢軸軍プレイヤーは、続く枢軸軍 OKW/OKH 購入フェイズで直ちに利用できるものから“購入した”OKW/OKH 指揮マーカーの、7 指揮ポイントからその数値分のポイントを差し引くことになります。

修正後のダイスが0だったら、効果なしです。

修正後の判定が0より低かったら、油断爆撃に割り当てられた連合軍航空ユニットは適切な(イングランドか地中海)除去ボックスに置かれます。そして再びそれが使用できるようになるためには再建しなければなりません。少なくとも3つの工場と1つの油田ヘクスを枢軸軍が支配している限り、枢軸軍指揮マーカーの損失はターンごとに3までに制限されます。油田ヘクスは、枢軸軍戦闘ユニットと同じ方法で補給線が引けなければなりません(9.3.1 参照)。

ノート:ドイツ空軍は油田攻撃に対する防戦で決してユニットを失いませんが、工場爆撃では、本土防空のドイツ空軍ユニットが除去される可能性はあります。そして枢軸軍プレイヤーは油田爆撃が解決される前に、代わりに利用できるユニットをもたないでしょう。



### 8.5.3 交通爆撃の解決

連合軍の戦略移動フェイズの交通爆撃セグメント中に、連合軍プレイヤーは交通爆撃に割り当てられた航空ユニットごとにダイスを1つ振ります。プレイヤー補助カードの修正を参照して下さい。交通爆撃が許される2つの戦域(北西ヨーロッパと地中海)ごとに、1航空ユニットのみが交通爆撃に割り当てられます。

修正後のダイスが1以上だったら、枢軸軍プレイヤーは、続く枢軸軍戦略移動セグメントで直ちに利用できるものから、連合軍航空ユニットが割り当てられた特定の戦域(北西ヨーロッパか地中海)での許容通行量からその数値分のポイントを引くことになります。修正後のダイスが5だったら、枢軸軍プレイヤーは東部戦線通行量から追加1通行量を失います。

修正後のダイスが0以下だったら効果はありません。



### 8.5.4 絨毯爆撃

連合軍プレイヤーは、その戦闘セグメント中に連合軍地上ユニットによって攻撃される枢軸軍ユニットが占めるヘクスを絨毯爆撃するために、1つの航空ユニットを絨毯爆撃ボックスに割り当てることができます。英国爆撃機軍団と第8空軍ユニットが北西ヨーロッパ戦域のヘクスを絨毯爆撃できます。第15空軍ユニットは地中海戦域のヘクスを絨毯爆撃できます。連合軍プレイヤーは、戦闘解決をする時に

そのヘクスが爆撃されることを宣言しなければなりません。絨毯爆撃が成功したヘクスは、要塞を除いて全ての地形効果が無視されます。そして攻撃側は戦闘比(戦力差ではなく)が1コラム右にシフトします(‘+0,1’が‘+6’の戦力差はどちらも2:1になります)。北西ヨーロッパ戦域において英国爆撃機軍団と第8空軍は、爆撃のために同じヘクスを割り当てることができます。その場合、戦闘比は右に2シフトします(‘0,+1’の戦力差は3:1の攻撃比になります)。

1943年の絨毯爆撃任務のためには4~6のダイスが要求されます;1944年と1945年には任務の成功のために3~6のダイスが要求されます。絨毯爆撃を行わなかったら、連合軍航空ユニットはそのターンに既に使用済であると考えます。



### 8.5.5 妨害/地上支援

本土防空ボックスよりも戦域ボックスに置かれたドイツ空軍ユニットは、連合軍の妨害を無効にするか地上ユニットを支援するかのどちらかになります。ドイツ空軍ユニットが戦域ボックスに置かれたら、このターンのその戦域の全ての軍団戦力の判定は、いずれか1度の戦闘ステップに+1修正。使用されたら記憶補助のために“使用済み”にユニットを裏返します。

プレイノート:例えば東部戦域の航空支援ボックスに配備した独空軍は、枢軸通常攻撃ステップ、ソ連軍対応攻撃ステップ、ソ連軍通常攻撃ステップ、枢軸軍対応攻撃ステップのいずれかでのみ戦力決定判定のダイスに+1修正を与えることができ、そのステップが終わったら使用済み面を向けられて、次のターンに再配備されるまで使用できないことになります。



連合軍が北西ヨーロッパか地中海戦域の妨害ボックスに航空ユニットを配置したら、その効果を決定するために連合軍妨害セグメントにダイスを振ります。影響なし・攻撃時のドイツ軍ユニットへの影響・全てのドイツ軍ユニットの記号の戦闘力判定への影響があります。その影響を覚えておくために戦略空軍ユニットを裏返ししておきます。



## 9.0 補給

全てのユニットにとって補給は、増援としてマップに進入した時・補充の受け取り・移動の瞬間・戦闘を行う時・損耗フェイズ中にチェックされます。ユニットは意図的に補給切れ(OOS)となるヘクスへ移動・前進できますが、損耗フェイズ時に OOS であるとそれらは除去されます

友軍補給源へ補給線(一つながりのヘクスのルート)を引けるユニットは補給下です。補給線の範囲は制限されますが、どれだけの数のユニットでも 1 つの補給源へ補給を辿ることができます。

### 9.1 補給線

補給線はユニットを補給源へつなぎます。ユニットから補給源へ補給線を辿ります。補給線の許容範囲は補給源の性質によります(9.3 参照)。

### 9.2 補給線の遮断

補給線は以下のどれかに当てはまるヘクスへは引けません。

- ・敵ユニットか
- ・敵 ZOC(友軍ユニットによって無効化されていない限り)か
- ・進入不可地形

### 9.3 補給源

2 種類の補給源があります。無制限の補給源(USS)と中間補給源(ISS)です。全ての ISS は最終的には USS へ連絡線(LOC)が引けなければなりません。連絡線は、その長さを除いてまさに補給線のように辿られます。

#### 9.3.1 枢軸軍の補給

辿られる工場自身が、他の枢軸軍支配下の工場か、枢軸軍支配下の油田ヘクスのどちらかへ LOC を引けるのなら、全てのドイツ軍ユニットは最終的にドイツ国内の 4 つの工場ヘクス(エッセン・ドルトムント・ベルリン・USIR)へ補給を辿ります。ユニットは USS へ 8 ヘクスの長さの補給線を辿ることができます(工場のヘクスは数え、ユニットのヘクスは数えません)。その町自体が、機能している枢軸軍の USS へ LOC をもっている、枢軸軍支配下の町へ 4 ヘクスの補給線を辿るか、あるいは、その都市自体が、機能している枢軸軍の USS へ LOC をもっている、枢軸軍支配下の都市へ 8 ヘクスの長さの補給線を辿ることもできます。



いくつかの枢軸軍の要塞は 1 つの数字をもっています。これは、損耗の目的のみに、要塞から直接補給を引くことのできる要塞ヘクスにいるユニットの数(ステップ数でなく)です。

ドイツ軍と枢軸軍のユニットは、その海域の少なくとも 1 つの別の港を支配しているのなら、バルト海と黒海(のみ)の枢軸軍の町の港へ 4 ヘクスの補給を辿ることができ、枢軸軍の都市の港へ 8 ヘクスの補給を辿ることができます。

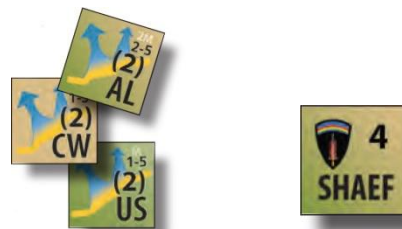
損耗フェイズに 1 つの例外があります。全ての枢軸軍ユニットは同じ方法で補給線

を引きます。損耗フェイズ時のみ、ドイツ国内(Greater Germany)にいるドイツ軍ユニット(他の枢軸軍ではなく)は、別の枢軸軍支配下の工場か油田ヘクスのどちらかへ、LOC を辿ることを要求されない工場ヘクスへ補給線を辿ることができます。

ユーゴスラビアに枢軸軍ユニットが全くいないか、ブルガリアが降伏したなら、ギリシャにいる全ての枢軸軍ユニットは、損耗の目的のためにのみ OSS です。

### 9.3.2 連合軍の補給

連合軍ユニットには中間補給はありません。彼等は無制限補給源にのみ直接補給を辿ります。海岸堡マーカーかその隣接ヘクスにいれば補給下です。アメリカ/フランス軍ユニットのみがアメリカ海岸堡へ補給を引くことができ、イギリス/連邦ユニットのみが連邦海岸堡へ補給を引くことができます。両者とも、連合軍海岸堡へ補給を引くことができます。例外: 全ての連合軍ユニットは、マルベリーマーカーを含む海岸堡へ補給を引くことができます。



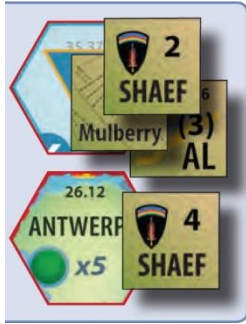
海岸堡にいる、あるいは隣接しているユニットを除き、連合軍のユニットは SHAEF (Supreme Headquarters Allied Expeditionary Force) マーカーに補給を引くことができます。それは連合軍の USS です。

SHAEF マーカーは、連合軍侵攻フェイズの海岸堡配置セグメントに海岸堡マーカーとスタックして配置するか、連合軍/ソ連軍アクションフェイズの SHAEF 配置ステップ中に配置できます。それらは、SHAEF 配置ステップ中にのみ、連合軍支配下の港の町・港の都市・特別港湾都市に配置できます。例外: SHAEF マーカーは決して東部戦域に配置できません。一度 SHAEF マーカーが配置されたら、次の海岸堡配置セグメントか SHAEF 配置ステップまでに、どちらか別の資格のあるヘクスに配置されるまでマップ上に留まります。連合軍プレイヤーが SHAEF マーカーを置く資格のある場所をもたないなら、次の SHAEF 配置ステップに置くことができるまで、脇に置いておかなくてはなりません。

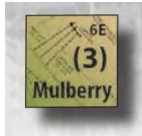
連合軍は 1 から 4 の 4 つの SHAEF マーカーをもっています。これは SHAEF マーカーへ補給線を引くヘクスの基本範囲になります('2' は 2 ヘクス、'4' は 4 ヘクス等)。この範囲は SHAEF マーカーが占めているヘクスによって倍加されます。これらの倍加は以下に記されています。

- ・海岸堡マーカー: ×2
- ・マルベリー: ×3
- ・港の町: ×1
- ・港の都市: ×2
- ・特別港湾都市: ×記されている数字





例)：海岸堡に置かれている SHAEF マーカーは、その記されている補給線が2倍になります。マルベリーマーカーを含む海岸堡に置かれている SHAEF マーカーは、その記されている補給線が3倍になります。海岸堡に置かれている4の SHAEF マーカーは、8 ヘクス以内のユニットを補給下にします。マルベリーと共に海岸堡にいれば 12 ヘクス。アントワープであれば 20 ヘクスです。



通常、マルベリーマーカーが存在しなければ、アメリカ/フランス軍ユニットはアメリカ軍海岸堡にある SHAEF マーカーから補給を引くことができ、イギリス/連邦ユニットはイギリス軍海岸堡のそれから引くことができます。どんなタイプの港でも、その範囲内にある連合軍ユニットを補給します。例えば、1つの港の都市は2ヘクス以内の全ての連合軍ユニットを補給します。一度置かれたマルベリーマーカーは置き直しができず、もし海岸堡マーカーが除去されたら(10.3 参照)、それはゲームから取り除かれることに注意して下さい。

SHAEF マーカーが占めているヘクスが枢軸軍ユニットによって占められたら、それはマップから除去されますが、完全に除去されるわけではなく、次の連合軍侵攻フェイズか SHAEF 配置ステップに資格のあるヘクスに配置することができます。

### 9.3.3 ソ連軍の補給

全てのソ連軍ユニット(赤色ポーランド・ルーマニア・ブルガリアユニットを含む)は、マップ東端、またはマップ北端のレニングラードの東(ヘクス 63.00)へ8ヘクスの無制限の補給を辿ります。その町や都市自体がマップ東端に LOC をもつ、ソ連軍支配下の町へ4ヘクスか、都市へ8ヘクスの長さの補給線を辿ることもできます。

ソ連軍ユニットは、ソ連がその海域の少なくとも1つの別の港を支配しているなら、バルト海と黒海(のみ)のソ連の町の港へ4ヘクス、ソ連の都市の港へ8ヘクスの補給を辿ることができます。

### 9.3.4 ユーゴスラビア軍の補給

全てのユーゴスラビア軍ユニットは、全ての目的においてユーゴスラビア内、あるいはそこから1ヘクス以内で補給下です。

### 9.4 常に補給下のユニット

要塞は補給を要求されません。要塞内の枢軸軍ユニット(印刷されている要塞値までの)は常に損耗の目的についてのみ補給下です。



## 9.5 補給切れの影響

補給切れ(OOS)のユニットは以下の影響を受けます：

- ・その移動力が3に減少します。
- ・ソ連軍の攻撃力と防御力は半減します(全ての半減された戦力を合計し、端数は切捨てます)
- ・OOS の連合軍ユニットは攻撃できません(例外：空挺攻撃 19 参照)。防御力はソ連軍のように半減します。
- ・OOS の枢軸軍ユニットは印刷された戦闘力が、攻撃でも防御でも半減します。
- ・OOS の戦闘力が記号の枢軸軍軍団ユニットは、自動的に軍団戦力表の最も低い数字を使用します。例えばCは自動的に2戦力になります。この数字は半減されません。
- ・損耗フェイズ時、OOS ユニットの除去は、適切な除去ボックスに置かれます。

## 10.0 連合軍の侵攻

### 10.1 概要

西部の連合軍ユニットはヨーロッパ大陸でゲームを始めません；彼等はイングランドボックスか地中海ボックスで開始します。ヨーロッパへ進入するには侵攻を行わなければなりません。以下のルールはそのやり方を説明しています。

連合軍侵攻フェイズ開始時に、イングランドボックスか地中海ボックス(のみ)にいる連合軍ユニットは侵攻を行えます。イングランドボックスのユニットは北西ヨーロッパ戦域のみに侵攻できます。地中海ボックスのユニットは、地中海戦域かバルカン戦域にのみ侵攻できます。英仏海峡の悪天候のために、北西ヨーロッパ戦域への侵攻は、第3～第5ターンか第9～第11ターン(11月から4月)には行えません。そのような制限は地中海ボックスのユニットにありません。連合軍軍団ユニットのみが侵攻を行えますが、空挺師団は侵攻の支援のために降下できます。1つのターンの(合計で)1回を超える侵攻は行えません。

### 10.2 侵攻サイト

連合軍ユニットは、マップ上に示されている海岸堡の場所でのみ侵攻を行えます。これらは、それが指している沿岸ヘクスの内陸の最初の1・2マイルをあらわしています。海岸堡は、US か CW か AL のどれかとして記されています。連合軍の侵攻海岸堡は、1ヘクスの共同の侵攻を認めます。いくつかのアメリカ軍とイギリス軍の海岸堡は、イギリス軍とアメリカ軍の軍団が分けられることによって2つの別々のヘクスの侵攻を認める1組になっています。それぞれの分かれた侵攻サイトは“A”から“R”の記号をもっています；例えば、“A”はオランダでの2ヘクスの侵攻を認めます。一方“R”はサロニカでのギリシャの侵攻を認めています。侵攻サイトが、アメリカ軍とイギリス連邦軍の海岸堡の両方で構成されていたら、両者は一緒に侵攻しなければなりません。シシリー(侵攻“L”)は特殊なケースであることに注意して下さい。そのアメリカ軍海岸堡は、連合軍プレイヤーの判断で“La”(ヘクス 32.40)か“Lb”(ヘクス 33.43)に配置できます。侵攻サイト“B”は2つの侵攻海岸堡を含んでいながらも、1つのヘクス(ヘクス 22.12,カレー)に上陸することにも注意して下さい。





### 10.3 海岸堡マーカー

侵攻サイトで侵攻を行うためには、連合軍プレイヤーは、侵攻に使用される軍団と共に、適切なイングランドボックスか地中海ボックスで利用できる、連合軍かアメリカ軍か連邦軍の海岸堡マーカーをもっていなければなりません。



海岸堡マーカーは地形効果表での1つの地形になります。また、連合軍ユニットは、適切な海岸堡マーカーの存在なしでは海岸堡ヘクスを占めることができません。



海岸堡マーカーは失敗した侵攻の結果としてのみ除去され、適切なボックス(地中海かバルカンで除去されたら地中海ボックスへ。北西ヨーロッパでならイングランドボックスへ)に戻され、2ターン後の海岸堡配置ステップ開始時にそれらは直ちに利用可能になります。枢軸軍ユニットは、決して海岸堡へ移動や戦闘後前進を行えません。

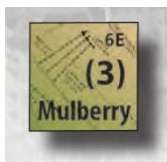
海岸堡マーカーは、連合軍侵攻フェイズの海岸堡配置ステップ中に、選ばれた適切な侵攻サイト海岸堡ヘクスでマップ上に置かれます。失敗した侵攻で除去された場合を除いて、連合軍戦略移動セグメント中にそれらをマップ上から取り除くことができ、現在の戦域のボックス(イングランドか地中海ボックス)へ戻します。それらは、連合軍ユニットによって占められているか、連合軍ユニットの唯一の補給源である時は除去できません。例外:連合軍プレイヤーが侵攻が失敗したと考えた戦略移動セグメント中に彼がそれを宣言すれば、連合軍ユニット(しかし他のユニットの補給源ではない)によって占められていても除去することができます。直ちに侵攻失敗の結果をユニットと海岸堡に適用します。この場合、アメリカ軍と連邦軍の海岸堡は別々であると考えます。

**デザインノート:**何故連合軍はこれを行うのでしょうか? 侵攻部隊が行き詰まったら、後で海岸堡マーカーをどこかで使用できるようにするためです。

### 10.4 侵攻の手順

連合軍侵攻フェイズ中に、連合軍プレイヤーは最初にこのターンに侵攻を行うかどうかを決定します;そうでないならこのフェイズはとばされます。

選ばれた1つの侵攻サイトによって侵攻を行うのなら、彼は**海岸堡マーカー**(複数でも)を選ばれた海岸堡ヘクスに置きます。そしてもし利用できる(連合軍プレイヤーの判断で)なら、マルベリーマーカーを1つの海岸堡マーカーに置きます。それから、海岸堡マーカーの国家制限に従って侵攻ユニットを配置します。



第6ターンより前に、海岸堡マーカーごとに2つの軍団を配置することしかできません。第6ターン以降はマーカーごとに3つの軍団を配置できます。

連合軍プレイヤーは、侵攻の支援に**空挺師団**を使用するかどうかを決定します。各師団は(最大許された2ユニットまで)その裏面で降下します。各ユニットには、

侵攻解決のダイス振りに+1修正のあることが示されています。

連合軍侵攻海岸は、空挺部隊が降下するために連合軍空軍の範囲内でない限りなりません(10.6参照)。

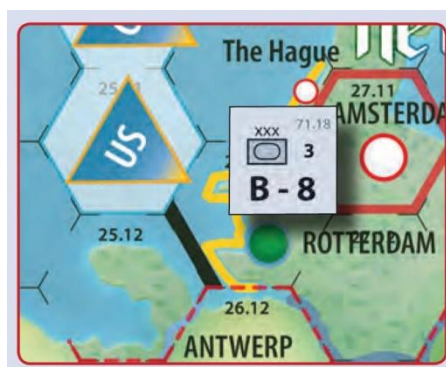
### 10.5 侵攻の解決

連合軍プレイヤーは、海岸堡マーカー(最大2つまで)が置かれた場所ごとに侵攻を解決するために別々にダイスを振ります。プレイヤーは、特定の解決のダイス振りのために、全ての適切な修正を決定します。初めに、海岸堡が侵攻する沿岸ヘクスの地形の何らかの修正を引きます:これらは累積します。例えば、ヘクス26.11に対する侵攻は、沼地のために-1修正と、2番目に都市港湾であることの-1修正を受けます。

次に、目標沿岸ヘクスを占めている枢軸軍ユニットの存在を確認し(もしあれば)、適用可能な0-1, か-2の修正を適用します。そのヘクスにどれだけ多くの枢軸軍ユニットがいようと、1つの修正(枢軸軍に最も有利な)だけが適用されます。

例:ロッテルダムにいる1つの装甲師団と1つの歩兵軍団は、師団のために2が引かれます。2つのユニットを合計して-3ではありません。

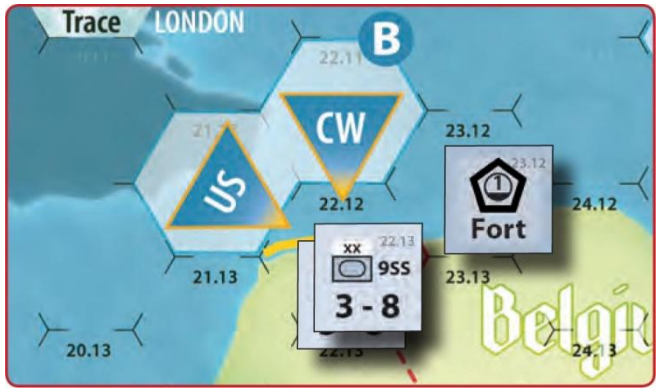
連合軍プレイヤーは連合軍航空範囲内(10.6参照)にいと2を加え、空挺支援の修正も得ます。修正されたダイスは、侵攻の結果を決定するために侵攻解決表で使用されます。



例:1944年にロッテルダムに侵攻するアメリカ軍ユニットは、航空範囲外で、従って空挺支援と航空範囲内での+2修正を得られません。彼等は地形(沼地と都市)から2が引かれ、枢軸軍機械化ユニットの存在で2が引かれて、合計-4修正です。ダイスの6から4が引かれて2です。By Their Fingernailsです。ダイスが5以下で-4だと1(可能な最も低い数字)で、“侵攻失敗”の結果です。1945年に全ての海岸堡は連合軍の航空範囲に入ると考えられます。従ってアメリカ軍は、2個空挺師団と航空範囲内にあることで-4修正を無効にできます。

### 10.5.1 パド・カレー

カレーは 2 つの海岸堡から侵攻され得ます; 各侵攻のダイス振りは別の攻撃として扱われ、攻撃の瞬間に適用されるダイロールを適用します。侵攻セグメント終了時に、スタック制限と国家制限に従うことを忘れないで下さい。



### 10.6 航空範囲/連合軍エアトレース

侵攻の支援で空挺部隊と連合国空軍の +2 修正を使用するためには、1 つの侵攻海岸堡マーカー(目標の沿岸ヘクスではなく)が連合軍支配下の町や都市の 4 ヘクス以内になければなりません。初めに連合軍支配下の町や都市がないので、彼等はマップ上に記されている3つのエアトレースヘクスへ、4ヘクスの航空範囲を引くこともできます:ヘクス 20.10・32.43・27.32 です。



3 番目(コルシカ)は、連合軍がシシリーかイタリアの何らかの都市か町を支配していたら、第 3 ターンの連合軍侵攻フェイズ開始時から利用できます。

### 10.7 空挺部隊

侵攻の支援のために使用される連合軍の空挺部隊は、+1 修正の面に裏返されます。侵攻の結果が 'Failed Invasion' か 'By Their Fingernails' だったら、支援の空挺部隊は除去され適切な(イングランドか地中海)除去ボックスに置かれます。結果が Success か Overwhelming Success だったら、その戦闘力面へ空挺部隊を裏返し、連合軍の国籍制限に従って前進したユニットと共に沿岸ヘクスに置くか、望むなら海岸堡マーカーのヘクスに残ります。



### 10.8 侵攻の結果

#### 侵攻のダイス修正

地形 (累積します)	-?
防御している枢軸軍 (累積しません)	-1 要塞
	-1 非機械化
	-2 機械化
連合軍空挺師団	1個師団ごとに+1 (最大+2)
航空範囲内 (1943~44)	+2
自動的 1945	+2

#### 連合軍侵攻結果表

ダイス	侵攻結果
1	Failed Invasion:
	・全ての侵攻ユニットは減少戦力となり、戦域ボックスに戻す。
	・全ての支援空挺師団は除去される
	・海岸堡マーカーを現在のターンから2ターン後の記録欄に置く
2-3	By Their Fingernails:
	・1つの侵攻ユニットは減少戦力となり、降下した空挺ユニットは除去され、防御側は1ヘクス退却する。
	・攻撃側は前進できる
4-5	Success:
	・1つの侵攻ユニットは減少戦力となり、1つの防御ユニットが除去され、生き残った防御ユニットは1ヘクス退却する。
	・攻撃側は前進できる
6	Overwhelming Success:
	・防御ユニットは除去され、前進する(降下した空挺ユニットは除く) 侵攻部隊は直ちに隣接する敵ヘクスを攻撃できる
	・隣接する敵ユニットがいなかったら、追加1ヘクス前進できる

## 10.9 Overwhelming Success セグメント

連合軍が Overwhelming Success の結果を得て、隣接ヘクスに戦力決定のためにダイス振りを要求される枢軸軍ユニットがいたら、その戦域に配備されているドイツ空軍ユニットは、その戦力判定のダイスに修正を加えることはできません。



例) : 連合軍は 1943 年 9 月にアバランチ作戦を行います。アメリカ第 2 機械化軍団と連邦第 5 機械化軍団は、第 82 空挺師団の降下によって支援されて強襲上陸を行います。

侵攻の修正は以下ようになります：

荒地地形によりー1

ドイツ第 14 装甲軍団の存在によりー2

第 82 空挺師団の存在により+1

連合軍制空範囲内のため+2(この場合は欄外のメッソナ)

ダイスは 4 で、1 つの侵攻ユニットが減少戦力となり(連合軍プレイヤーは、補充ポイントがより多いのでアメリカ軍ユニットを選びました)、ドイツ軍ユニットは除去され、イギリス第 5 軍団がヘクス 36.36 へ前進します。

ダイスが 6 であれば、前進の結果で、ナポリの HG 装甲師団を攻撃する可能性があります。

## 10.10 FUSAG マーカー

第 6 ターンに 4 つの FUSAG マーカーが利用できるようになります。それらは、パド・カレーにドイツ軍を拘束しておくことに使用される、バットン指揮下にあるとされる幽霊部隊であるアメリカ第 1 軍集団をあらわしています。FUSAG マーカーが利用できる時に、連合軍が C・D・E の海岸に侵攻したら、侵攻に使用されるヘクス 18.14 のような(海岸堡ヘクスと記されていない)目標侵攻ヘクスの 2 ヘクス以内にない、北西ヨーロッパ戦域のドイツ軍歩兵ユニット(のみ)のどれかへ、連合軍プレイヤーはその 1 つを直ちに置きます。そのようなユニットは、連合軍ユニットが 2 ヘクス以内に移動してくるまで、あるいは、24 × × ヘクス列の西へ移動できません。FUSAG マーカーは一度しか使えず、侵攻が失敗したら配置できません。



## 11.0 枢軸軍とソ連軍の指揮

補給を辿ることに加えて、枢軸軍とソ連軍ユニットは、攻撃・機械化移動・時として作戦移動セグメントでの移動のために指揮範囲を辿らなければなりません。指揮範囲は、敵ユニットや敵 ZOC に決して妨害されないことを除いて LOC と同様に辿られます(通過不能地形や戦域境界に妨害されます)。指揮マーカーの範囲(ヘクスで)は、マーカーに印刷されている数字と同じです。この範囲はマーカーが占めているヘクスにより変化します。

### 11.1 枢軸軍指揮マーカー

枢軸軍プレイヤーは 2 種類の指揮マーカーをもっています。OKW 指揮マーカーは、北西ヨーロッパと地中海戦域にのみ配置でき、そこにいるユニットにのみ影響します。OKH 指揮マーカーは、東部戦線とバルカン戦域にのみ配置でき、そこにいるユニットにのみ影響します。



枢軸軍プレイヤーは 4 枚ずつの OKW と OKH 指揮マーカーをもち、それぞれ 1 から 4 の数字をもちます。毎ターン全てが利用できるわけではありません。代わりに、枢軸軍 OKW/OKH フェイズの OKW/OKH 購入セグメント中に、合計 7 の OKW と OKH マーカーを組み合わせる購入することができます。

例) : 1 枚の 4 の OKW マーカーを取ったら、さらに 1 枚の 3 の数字の OKW か OKH マーカーを取ることができます。あるいは、1 枚の 1 の OKW マーカーと 1 枚の 2 の OKH マーカーを取ることができる等です。

枢軸軍指揮マーカー購入のために利用できるポイント数は、直前の連合軍油田爆撃解決セグメント連合軍の油田爆撃によって減少され得ます(8.52 参照)。

OKW マーカーは、北西ヨーロッパと地中海戦域の枢軸軍支配下の町か都市に配置します。OKH マーカーは、東部戦線かバルカン戦域の枢軸軍支配下の町か都市に配置します。そのような町や都市は ISS か港湾補給源(9.3 参照)として機能してなければなりません。

指揮マーカーに印刷された数字はその指揮範囲です。これらの数字は、町ではなく都市に置かれたら 2 倍になります。覚えておくために町か都市面のどちらかで配置します。

一度置かれたら、次のクリーンアップフェイズまでか、敵ユニットがそのヘクスに進入するまでそこに残ります。それらは除去されますが、ゲームから取り除かれるわけではありません。次の OKW/OKH フェイズ中にまた使用できます。

枢軸軍戦闘セグメント開始時にマーカーの指揮範囲内(OKW は北西ヨーロッパ/地中海、OKH は東部戦線/バルカン)にいる枢軸軍のユニットのみが、枢軸軍戦闘セグメント中に攻撃できます。ユニットは指揮範囲内にあっても OOS になり得ますし、指揮範囲外でも補給下になり得ることに注意して下さい。



枢軸軍機械化移動フェイズ開始時に、適切な OKW/OKH マーカーの指揮範囲内にいる枢軸軍機械化ユニットのみが、枢軸軍機械化移動フェイズに移動できます。

彼等は OKW と OKH の戦域の間を含む、戦域境界を越えることができます。しかし、枢軸軍指揮マーカーのみによって“活性化”されます。

適切な OKW/OKH 指揮マーカーの範囲内にいる歩兵ユニットは、枢軸軍作戦移動セグメント中に、自由に敵 ZOC を離れることができます。

### 11.2 ソ連軍指揮マーカー

ソ連軍プレイヤーは 1~4 と記された 4 枚のスタフカ指揮マーカーをもっています。これらは以下の例外を除いて、枢軸軍指揮マーカーと同じように使用されます。



- ・4 枚全てのスタフカマーカーは、スタフカ配置ステップごとに利用できます。

- ・スタフカマーカーは地中海や北西ヨーロッパ戦域に配置できず、ソ連軍ユニットがそのヘクスを通過するまで、ユーゴスラビアユニットによって枢軸軍から解放された町や都市に配置できません。

### 11.3 連合軍 SHAEF マーカー

連合軍の SHAEF マーカーは補給のために使用されます。それらは指揮範囲や指揮効果をもちません。

## 12.0 移動と地形

各ターンには 10 の移動セグメントがあります。連合軍の 3 つ・ソ連軍の 3 つ・枢軸軍の 4 つです。これらはそれぞれ作戦移動ステップ・機械化移動ステップ・リアクションセグメント(枢軸軍は OKW と OKH の 2 つに分かれています)です。戦略移動はこのルールの特異な移動形態です。退却と戦闘後前進は移動とは考えません。

### 12.1 移動セグメント

以下の手順に従って各移動セグメントを行います。選ばれた移動セグメント中に適用される特別なルールは、以下の各項目に記されています。

#### A) 作戦移動セグメント

移動するプレイヤーは、その友軍ユニットの全て・いくつかを移動させることができます。あるいは全く移動させなくてもかまいません。補給下で、どの時点でも敵ユニットや要塞に隣接していないユニットは、その移動力の 2 倍移動できます。地形効果表の作戦移動の列の地形コストを使用します。

#### B) 機械化移動セグメント

補給下(さらに枢軸軍とソ連軍は指揮下であること)の機械化ユニットのみが、機械化移動セグメント中に移動できます。地形効果表の機械化移動/リアクション移動列の地形コストを使用します(これらのコストは通常よりも高くなります)。

#### C) リアクション移動セグメント

リアクション移動の資格のあるユニット(14 参照)は通常に移動し、地形効果表の

機械化移動/リアクション移動の列の地形コストを使用します。

### 12.2 移動の手順

ユニットは個々に、あるいはスタックして、進入したヘクスの、または横切ったヘクスサイドの地形による様々な移動力コストをして、ヘクスから隣接するヘクスへ移動します。これらのコストは地形効果表に述べられています。別のユニットの存在するヘクスへの出入りによって、追加移動力が消費されることはありません。ZOC の影響(6.5 参照)を思い出して下さい。

#### A) 移動の制限

移動は以下によって制限されます：

- ・ユニットは、移動セグメントから移動セグメントへ移動力を蓄積することはできません。

- ・移動するユニットは全ての移動力を使い切る必要はありません。

- ・個々のユニットやスタックの移動は、別のユニットの移動を始める前に完了させます。

- ・ユニットは移動セグメントごとに一度しか移動できません。

- ・OOS のユニットはその移動力が 3 に減少します。

- ・アルプス峠ヘクスサイドを通過することを除いて、山岳ユニットのみがアルプスヘクスへ進入できます。

**プレイノート:** FotTR に 1 ヘクス移動のルールはありません。ヘクスに進入する MP が足りないユニットはそこに移動できません。

### 12.3 地形と移動

たいいていのヘクスは、進入するために 1 移動力のコストがかかります。いくつかの地形では、追加のコストや制限(詳細は地形効果表を参照)があります。移動コストは、移動しているユニットの種類にかかわらず変化しますが、それはそのユニットが移動している移動セグメントだけであることに注意して下さい。

いくつかのヘクスは進入不可です。“色あせた”色がそれを禁止しています。それらは地形的な正確さと美的観点のために含まれています。

### 12.4 地形と戦闘

戦闘での地形効果は累積します(詳細は地形効果表を参照)。そのヘクスが絨毯爆撃された要塞を含むと、2 つの効果は相殺されます。

ユニットの戦力が増える場合、何らかの戦力追加が行われる前に、それを変化させることに注意して下さい。

要塞ヘクスで防御しているユニットは、その戦力比を 1 つ左にシフトします(従って 25:1 の攻撃は 2:1 の列にシフトされます。2:1 の列は ‘+0.1’ の戦力差に減少します)。



12.5 海上移動

増援として・補充として、あるいは戦略移動セグメント中に新しく到着したユニットは、港か海岸堡へ進入できます。

13.0 戦闘

13.1 概要

戦闘は各プレイヤーの戦闘セグメント中と、可能であればアクションフェイズでも同様に発生します。マップでの全体的な状況にかかわらず、活性化しているプレイヤーが“攻撃側”で、相手プレイヤーが“防御側”です。

各戦闘は、1つ以上のヘクスにいる攻撃側プレイヤーのユニットが、防御ヘクス内の全てのユニットを攻撃することから成り立ちます。攻撃は 13.1B によって複数のヘクスから行えます。攻撃は常に1つの防御ヘクスを目標とします。

あなたの戦闘セグメント中に、あなたのユニットは、通行不可でないヘクスサイドを越えて隣接する敵ユニットを攻撃できます。資格のある全ての友軍戦闘ユニットは戦闘を行えます。13.1B に記されていることを除き、攻撃は自発的なものです。リアクションセグメント中に移動したユニット(本来いたヘクスに戻ったとしても)のみが攻撃できます。

個々の戦闘を1つずつ明示して解決します。攻撃側が事前に全ての戦闘を宣言する必要はありませんが、6.6 を参照して下さい。望むどんな順番でも戦闘を明示して解決します。次の戦闘を始める前に、1つの戦闘解決を完了していなければなりません。下記の制限を除いて、友軍戦闘セグメント中にプレイヤーが行える攻撃の数に制限はありません。

A) 特別ルール

全ての戦闘に以下のルールが適用されます。  
・攻撃力0のユニットは、少なくとも1以上の攻撃力をもつユニットとスタックしている時のみ攻撃に参加できます。

・ユニットは戦闘セグメントごとに一度だけ攻撃できます。

・1つ以上の戦闘でそれぞれ攻撃や防御のためにその攻撃力や防御力を分割することはできません。

・同じヘクスで攻撃しているユニットは一緒に攻撃する必要はありません;そのヘクスのいくつかのユニットは別のヘクスを攻撃でき、全てのユニットが攻撃する必要もありません。

・1つのユニットやヘクスは、戦闘セグメントごとに一度だけ攻撃され得ます(例外:ヘクス 22.12 のカレーへの侵攻 10.5.1 を参照)。

・1つのヘクスにいる全てのユニットは一緒に防御しなければなりません。

B) ZOC と複数ヘクスの強迫戦闘

攻撃側の ZOC 内に存在する・存在していた全ての敵ユニットが、戦闘セグメント中に他の友軍ユニットによって攻撃されるなら、別々のヘクスにいるユニットは1ヘクスを攻撃するためにその戦力を合計することができます。

C) ZOC と1ヘクス戦闘

攻撃が1ヘクスから行われるなら 13.1B は適用されません。攻撃側ユニットの ZOC 内にいる全てのユニットは、その戦闘ステップ中に攻撃される必要はありません。

13.2 戦闘の手順

各戦闘では以下の手順を使用します。

A) 攻撃ユニットと防御ヘクスの決定

B) ドイツ軍記号戦闘力の決定

ドイツ軍プレイヤーが、攻撃や防御に関わる戦闘力ではない記号の(A・B・C)ユニットをもっているのなら、これらのユニットの戦闘力を決めるために軍団戦力表でダイスを1つ(どれだけ多くのユニットがあろうとも)振ります。このダイスは年・ドイツ空軍や連合軍航空ユニット(8.5.5 参照)の存在によって修正され得ます。枢軸軍軍団が OOS(全ての要塞を含む)だったら、自動的に可能な限り低い軍団戦力を使用することになります。

ダイス修正

1944年	-1
1945年	-2
連合軍航空妨害	-1
ドイツ空軍地上支援	+1

ドイツ軍軍団戦力表

ダイス	軍団の記号		
	A	B	C
1	4	3	2
2~3	6	4	3
4~6	8	6	4

C) 戦闘比・戦力差の決定

戦闘比・戦力差を決定するために、地形と補給の影響を考慮に入れて全ての攻撃力と防御力を加えます。全ての地形効果は累積します。防御側有利に戦闘比を丸めます(例えば、攻撃力33対防御力10は3:1の比になります)。

**例外:** 戦闘比が1:1(含む)と2:1(含まない)の間であれば、それを丸めるよりも、攻撃力と防御力の間の戦力差を使用します。

**例:** 攻撃力7対防御力7なら、戦闘結果表(CRT)での‘0,+1’の戦力差の列で戦闘を解決します。攻撃力15対防御力9なら、CRTでの‘+6<’の戦力差の列を使用します。しかし、攻撃力12対防御力6なら、2:1の戦闘比を使用します。

ルールがコラムシフト(要塞の効果のような)を命じる全ての状況においては、‘0,+1’の戦力差は1:1と見なします。1:2から‘0,+1’へ直接動かし(逆もまたしかり)他の戦力差のコラムは無視します。少なくとも1:2の戦闘比に達しない攻撃は、自動的にAEとして扱われます。

#### D) 結果の決定

その攻撃の戦闘結果を出すために、CRT 上で全ての修正を適用してダイスを1つ振ります。次の戦闘を解決する前に、結果を直ちに適用します(退却や前進を含む)。損失は常にユニットを所有しているプレイヤーによって適用されます。

#### E) 退却

ある戦闘結果では(侵攻結果でも)、防御側がそのヘクスを空けることが命じられます。そのようなユニットは、ZOC・スタック制限・アルプス地形・通行不可ヘクスサイドのルールに従って、指示された距離を退却しなければなりません。退却を行えないユニットは除去されます。これには、最初のヘクスで濫に退却するユニットも含まれます。彼等はその2番目の退却ヘクスとしてそのヘクスを海上輸送で出ることとはできず、代わりに除去されます。同じ戦闘ステップ中に、続いて攻撃されたヘクスに以前に退却していたユニットは、そのヘクスに防御力を加えることができませんが、全ての戦闘結果を被ることになります。

ユニットは少しでも可能であれば、戦域退却指示の方向へ退却しなければなりません。それができなければ別の方向へ退却してもかまいません。本来いたヘクスから可能な限り遠ざからなければならず、命じられた完全なヘクス数を退却しなければなりません。

スタックしているユニットは、上記に従って同じヘクスに退却する必要はありません。退却の最初のヘクスで、海岸堡マーカーのある侵攻ヘクスに退却する連合軍ユニットは、その2番目のヘクスを無視することができます。しかしスタック制限には通常に従わなければなりません。

#### F) 戦闘後前進

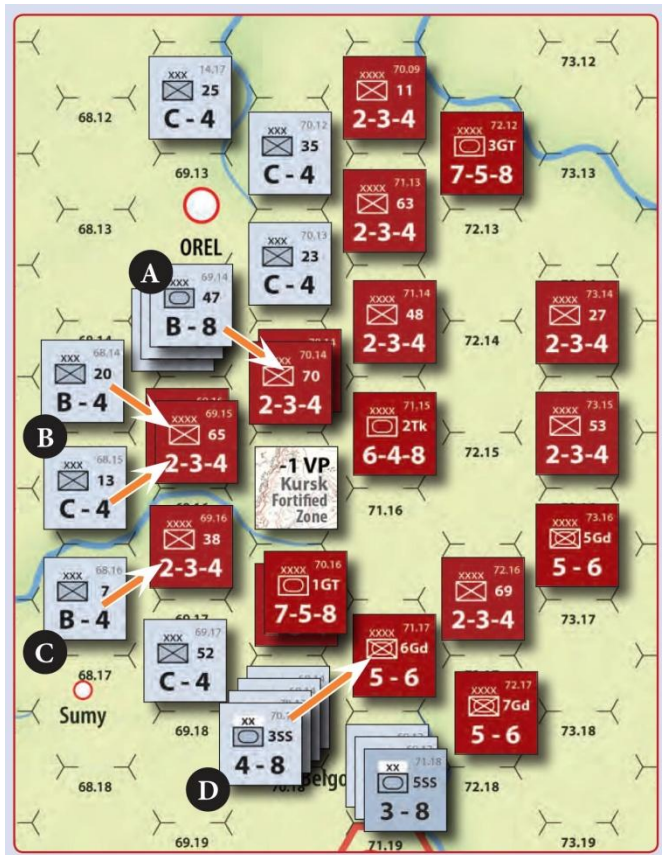
退却や除去によってそのヘクスから全ての防御ユニットがいなくなったら、生き残った歩兵と機械化ユニットは、敵ZOCを無視してスタック制限に従い防御側の空けたヘクス(のみ)へ戦闘後前進できます。しかしAの戦闘結果(AE, Ae, Aex, AA)を受けた攻撃側は決して前進できません。攻撃側が枢軸軍要塞(あるいはクルスク要塞化地帯マーカー)を含むヘクスへ前進するなら、それは除去されます。

#### G) 繰り返し

望む全ての戦闘が解決されるまで、次の戦闘のために13.2Aに戻ります。

### 13.3 戦闘結果

AE	攻撃側除去：攻撃側の全てのステップは除去されます。
Ae	攻撃側除去：1ステップを残して全ての攻撃側ステップが除去されます。戦闘後前進不可。
Aex	攻撃側相互損失：1ステップを残して全ての攻撃側のステップが除去されます。攻撃側がステップロスを受けたら防御側も1ステップロスします。戦闘後前進不可。
AA	攻撃側損耗：攻撃側は両者から除去される同数のステップを選択します。しかし全ての攻撃側ステップを除去できません。戦闘後前進不可。
dr	防御側退却：防御側は2ヘクス退却します。戦闘後前進可。
DR	防御側退却：防御側は2ヘクス退却します。防御側が1ステップより多くをもつと1ステップロスします。戦闘後前進可。
Dex	防御側相互損失：1ステップを残して防御側の全てのステップが除去されます。生き残った防御側ステップはdrの結果を受けます。攻撃側は防御側が失ったのと同じステップを失います。戦闘後前進可。
EX	相互損失：防御側の全てのステップは除去されます。攻撃側は防御側が失ったのと同数のステップを失います。戦闘後前進可。
De	防御側除去：防御側の全てのステップが除去されます。攻撃側は1ステップを失います。戦闘後前進可。
DE	防御側除去：防御側の全てのステップは除去されます。戦闘後前進可。



#### 例：ツィタデレ作戦その1

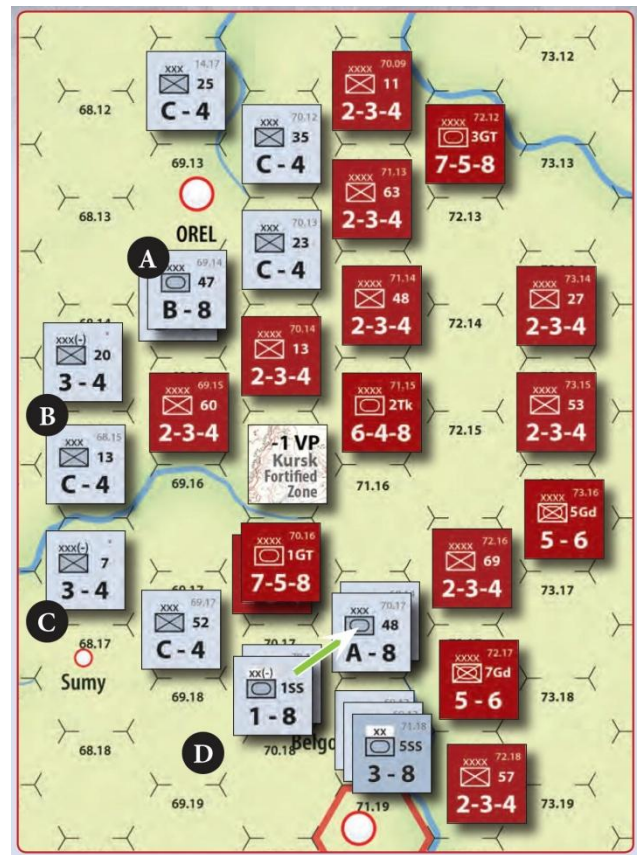
**攻撃A:** 第41・46・47 装甲軍団がソ連第13軍と第70軍を攻撃します。戦力表でのドイツ軍のダイスは4で、ドイツ軍の戦力は(4+4+6)対(3+3)さらにクルスク要塞化地帯により倍; '+2 +3' の戦力差のコラムでダイスは4で、'AA' の結果です。

**攻撃側損耗:** 攻撃側は両陣営から除去されるステップ数を選択します。しかし攻撃側の全てのステップを除去することはできません。戦闘後前進はありません。

**攻撃B:** 第20と第13歩兵軍団がソ連第60軍と65軍を攻撃します。ヘクスにZOCを及ぼしている他の全てのソ連軍ユニットが攻撃されているので、2つのドイツ軍ユニットはその攻撃を合計できます。

**攻撃C:** 第7歩兵軍団は、強制複数ヘクス戦闘のルールを満たすためにソ連第38軍を攻撃しなければなりません。

**攻撃D:** 第1・第2・第3SS装甲師団に支援された第48装甲軍団は第6親衛機械化軍を攻撃します。ドイツ軍戦力表でのダイスは5で、ドイツ軍の戦闘力(8+4+4+4)対5(クルスク要塞化地帯によって倍); '2:1' の戦闘比のコラムを使用してダイスは6で'EX'です。Exchange: 全ての防御側ステップは除去され、攻撃側はそれと同じステップ数を失います。生き残った攻撃側ユニットは前進できます。



#### 例：ツィタデレ作戦その2

**攻撃A:** 攻撃側損耗: 攻撃側は両陣営から除去されるステップ数を選択します。しかし攻撃側のステップを除去できません。戦闘後前進はありません。ドイツ軍は各陣営ごとに1ステップを裏返すこととし、第46装甲軍団は除去されます。ソ連軍プレイヤーは第70軍を除去します。両ユニットは適切な除去ボックスに移されます。

**攻撃B:** もう1つの'AA'の結果は各陣営に1ステップの損失を与えます。ドイツ軍プレイヤーは2ステップを除去してソ連軍のヘクスを片づけようと考えましたが、そうはしないで慎重に行動しました。第20軍団は戦力低下面に裏返され、ソ連第65軍は除去されて壊滅ボックスに置かれます。

**攻撃C:** '0,+1' の戦力差コラムでの'Aex'の結果は、第7歩兵軍団を裏返してソ連第38軍を除去する結果になります。

**攻撃D:** 第48装甲軍団は装甲1個師団を伴って1ヘクス前進します。減少戦力面の第1SS装甲師団と最後の装甲師団は、補給線を維持するために本来のヘクスに留まります。

## 14.0 リアクション

### 14.1 リアクションマーカー

各プレイヤーは、敵戦闘セグメントと自身の損耗フェイズの間で、限定された移動と戦闘を認めるリアクションマーカーを持っています。これはあなたの戦線に新たに作られた隙間をふさぐことや、的確な反撃を行うことによく使用されるでしょう。



連合軍とソ連軍はそれぞれ1つのリアクションマーカ―を受け取ります。連合軍マーカ―はどちらの戦域でも使用できますが、東部戦線では使用できません。ソ連軍マーカ―は東部からバルカン戦域で使用できます。枢軸軍は2つのリアクションマーカ―を受け取ります。OKWは連合軍の戦闘の後に北西ヨーロッパか地中海戦域で使用でき、OKHはソ連軍の戦闘の後に東部からバルカン戦域で使用できます。



#### 14.2 リアクションマーカ―の配置

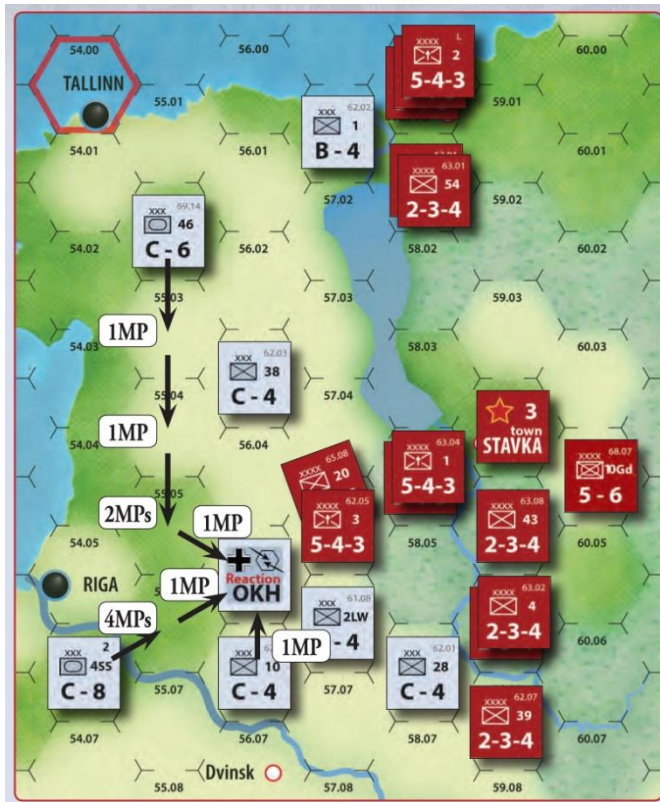
適切なリアクションセグメントに、認められた戦域の友軍ユニットのいるヘクスか何もいないヘクスのどこかにリアクションマーカ―を配置します。補給や指揮は関係ありません。

#### 14.3 リアクション移動

マーカ―を配置した後、全ての移動・ZOC・スタック制限・補給のルールに従って、地形効果表の機械化移動/リアクションのコストを使用して、マーカ―が配置されたヘクスの全てのユニットを移動させるか、リアクションマーカ―が置かれているヘクスへ到達することができる(上記に従って)、全てのユニットを移動させることのどちらかを行うことができます。そのヘクスへ到達できないユニットは移動できません。

#### 14.4 リアクション戦闘

リアクション移動(のみ)を行った全てのユニットは、プレイヤーが望むなら戦闘ルールに従って攻撃を行います。



例: 先頭にいる第3打撃軍と第20軍のソ連軍の攻撃は、北方軍集団の脆弱な防衛の突破と、リガ占領の脅威を与えています。

枢軸軍リアクションフェイズにおいて、OKH マーカ―がヘクス 56.05 に置かれ、そのヘクスの移動範囲内のいくつかのユニットが活性化します。

従って第46装甲軍団が合計5MP{1+1+2+1}の消費でそこに到達できます。

第4SS装甲軍団もまた5MP{4(2+2)+1}の消費でそこに到達できます。

第10歩兵軍団もまた1MPの消費でそのヘクスに到達できます。

空軍第2地上軍団は、最初にソ連軍ZOCを出るなら理論的にはそこに移動できますが、スタック超過を避けるため他のドイツ軍ユニットの1つに代えなければなりません。

### 15.0 損耗

損耗フェイズ中に、補給ルール(9.0 参照)に従って指定された陣営の補給判定を行います。補給判定後に、以下の例外を除いて全ての補給切れユニットは除去されます。

・補給下の要塞とスタックしているドイツ軍ユニットは、その要塞値(1 か 2)まで損耗による損失を受けません。

損耗の結果除去されたユニットは、適切な除去ボックスに置かれます。

### 16.0 機械化移動

そのプレイヤーの機械化移動フェイズ中に、補給下の機械化ユニット(のみ)が移動の目的について(のみ)敵非機械化ユニットのZOCを無視できることを除いて、全ての通常の移動ルールに従っていくつかの機械化ユニットを移動させることができます。さらに、ドイツ軍とソ連軍機械化ユニットは、それぞれの機械化移動に参加するために、OKW/OKH マーカ―、あるいは Stafka マーカ―の指揮範囲内で開始していなければなりません。機械化移動は地形効果表の機械化/リアクションの移動コストを使用します。

1944年と1945年には、C戦力の枢軸軍機械化ユニットは、このフェイズのZOC波及の目的のためには非機械化ユニットとして扱われます。

### 17.0 戦略移動

そのプレイヤーの戦略移動フェイズの戦略移動セグメント中に、ユニットは海上や陸上の長距離の移動を行うことができます。さらに、連合軍はイングランドと地中海ボックス間でユニットを出入りさせることができます。枢軸軍の戦略移動能力は、戦略移動フェイズ開始時に解決される連合軍の交通爆撃(8.5.3 参照)によって影響されます。

一般的に、補給下のユニットは友軍支配下の町・都市・港から、以下の制限のある別の友軍支配下の町・都市・港へどんな距離でも移動できます。



- a) 目的地のヘクスではスタック制限に従わなければなりません。
- b) ユニットの OOS になるようなヘクスへ移動できません。
- c) そのヘクスに友軍ユニットが含まれているなら、敵 ZOC で開始/終了できます。それらは敵 ZOC を通過できません(友軍ユニットがいないにかかわらず)。
- d) ユニットの海上を移動するのなら、同じ戦域の友軍支配下の港へのみ移動できます。あるいは、地中海ボックスからイングランドボックスへ移動できます(逆もまたしかり)。
- e) 海上を移動するユニットは陸路経路で港に行くことができますが、海上移動後に陸路を使用することはできません。

### 17.1 枢軸軍の戦略移動

枢軸軍は各戦域内ごとに戦略移動で 4 ユニットのステップではなく)が移動できます。枢軸軍ユニットはバルト海か黒海の港間でのみ移動できます(しかしバルト海と黒海間では移動できません)。1 つ以上の戦域を通過するユニットは、通過した各戦域のために認められた移動するユニットの 4 つのうちの 1 つが必要とされます。枢軸軍の認められた戦略移動ユニットの総数は、連合軍の交通爆撃(8.5.3 参照)によって特定の戦域で減少され得ます。



### 17.2 連合軍の戦略移動

連合軍は、1943 年のターンには 6 ユニットの 1944 年と 1945 年には 8 ユニットの戦略移動によって移動できます。これは全ての戦域での戦略移動の総数です。これは 1943 年と 1944 年には、連合軍の侵攻が行われたターンに減少し得ます。プレイヤー補助カードの戦略移動表を参照して下さい。連合軍ユニットは最初に地中海かイングランドボックスへ移動することを除いて、陸上か海上移動によって戦域間を移動できません。例外: 連合軍ユニットは、地中海とバルカン戦域の友軍支配下の港間で移動できます。連合軍ユニットは決して東部戦域で戦略移動を行えません。

連合軍の戦略移動は常に以下の順番で行われます。

- a) 地上か港間でのユニットの移動。
- b) 地中海からイングランドボックスへのユニットの移動。
- c) 適切な戦域の港か海岸堡マーカーから、地中海かイングランドボックスへのユニットの移動(北西ヨーロッパはイングランドボックスへ、地中海やバルカンは地中海ボックスへ)。
- d) マップから除去された海岸堡マーカーは現在の戦域(イングランドか地中海)のボックスに戻されます。これらは、連合軍ユニットによって占められているか、連合軍ユニットの唯一の補給源である場合には除去できません。例外: ユニットの占められており(しかし他のユニットの補給源ではない)、連合軍プレイヤーが戦略移動セグメント中に侵攻が失敗したと宣言することにしたのなら、それらを除去することができます。直ちに侵攻失敗の結果を関係するユニットと海岸堡に与えます。この場合、連邦軍とアメリカの海岸堡は別々であると考えます。海岸堡はそのターンの連合軍戦略移動制限に数えます。

**デザインノート:**これらのルールの影響を理解することは、連合軍プレイヤーにとって重要です。地中海ボックスからイングランドボックスへ送られたユニットは、地中海には決して戻ってくることはありません。同様に海岸堡マーカーもしかりです。そして地中海やバルカン戦域から北西ヨーロッパ戦域へ移動するユニットは時間がかかります。連合軍プレイヤーが 1943 年にアメリカ軍とイギリス軍の海岸堡マーカーを伴って北西ヨーロッパへ侵攻することを望むなら、彼はそうしなければなりません。第 2 ターンの天候がその理由です。これを行うために、第 1 ターンに地中海ボックスを離れなければならず、それで第 1 ターンの戦略移動フェーズにイングランドに移送することができます。

### 17.3 ソ連軍の戦略移動

ソ連軍プレイヤーは、1 ターンの戦略移動フェーズごとに 6 ユニットの移動させることができます。しかし、これらの内 3 つだけがソ連邦の外側への進撃の一部として移動できます。

## 18.0 要塞

### 18.1 枢軸軍の要塞

枢軸軍プレイヤーは 2 種類の要塞をもちます。



要塞



補給下の要塞

損耗の目的のためにのみ、要塞に印刷された数字までの同じヘクスにいるユニットに補給を与えることを除いて、全ての要塞は同じものです。

戦闘や侵攻での要塞の効果は、地形効果表で見つけられます。要塞は決して移動・攻撃・再建ができません。要塞はスタック制限に数えません。敵ユニットが移動・戦闘後前進でそのヘクスを占めるか通過すると、要塞は除去されます。要塞は決して補給を必要としません。

**デザインノート:**ゲーム開始時から既にマップ上のイタリアに要塞が建設されているのはなぜなのか?なぜドイツ軍はそこに要塞を作ることを選んだのか。また、なぜドイツ軍がどこにでも要塞を作ることを認めるのかは、史実での使用法を防ぐためには、多くのルールの負担が要求されるというのがその理由です。理由付けのための多すぎるルールは、ゲームのレベルを難しくすることを意味します。

## 18.2 クルスク要塞化地帯

ゲーム開始時にクルスク(ヘクス 70.15)に置かれるマーカーは、1943 年の5 月と6 月にクルスク周辺に構築された、ソ連軍の入念な防御システムをあらわしています。要塞化地帯は、枢軸軍戦線の東側の、クルスクとその2 ヘクス以内(間に1 ヘクスがある)の各ヘクスを含みます。



要塞化地帯は、枢軸軍ユニットにとってヘクスごとに2MP がかかります。そして要塞化ヘクスで防御しているソ連軍ユニットの防御力は倍になります(ユニットが OOS だったら倍、それから半減なので、そのまま印刷された戦力を使います)。枢軸軍がクルスクを占領すると要塞化地帯はその機能を失い、枢軸軍はゲーム終了時にソ連軍の得点合計(連合軍の得点を足したもの)から1 点を引きます。

## 19.0 連合軍空挺部隊

アメリカとイギリスの空挺師団は全て1 ステップユニットです。裏面は、侵攻を支援する時に使われるダイス修正をあらわしています。



侵攻時を除いて、イングランドか地中海ボックスにいる空挺ユニットは、連合軍作戦移動セグメント中に、補給下の連合軍ユニットから4 ヘクス以内のマップ上でのヘクスにも降下できます。彼等は森・山岳・アルパイン・都市、あるいは敵要塞を含むヘクスには降下できません。敵ユニットのいるヘクスには降下できます。

降下後の連合軍戦闘セグメント中に、彼等は他の連合軍ユニットと共同して、あるいは単独で、これらの敵ユニットを攻撃しなければなりません。通常のスタック制限が適用されます。攻撃側がCRT で何らかの“A” の結果を受けたら、空挺ユニットはそうでなければ生き残る結果であったとしても除去されます。降下後に、非空挺ユニットと合同で攻撃を行ったのなら、彼等はその戦闘で右1 コラムシフトを提供します。

## 20.0 小国

### 20.1 ユーゴスラビア

ユーゴスラビアユニットはソ連軍プレイヤーによってコントロールされますが、決してソ連軍ユニットと一緒にスタックや攻撃ができません。マップ上にユーゴスラビア軍ユニットが存在している限り、4 つより多くのソ連軍ユニットはユーゴスラビア内で作戦できません。ユーゴスラビア軍ユニットは、その国内と国境に隣接するヘクスでは常に補給下ですが、その他のヘクスではOOS になります。3 つのユーゴスラビア軍の増援は、イタリアが降伏した、あるいは何らかのソ連軍ユニットがユーゴスラビアに進入した、そのどちらか先に発生したターンに登場します。彼等は直ちに、最も近い枢軸軍ユニットから少なくとも2 ヘクス以内の、ユーゴスラビア内の山岳ヘクスに登場します。そのようなスペースがなくて登場できないのなら、(通常の増援ルールの例外として)彼等が登場できる次のソ連軍増援セグメントまでマップ外に保持しておきます。彼等は決して補充できません。指揮下(6.5 参照)

にあるかのように、ユーゴスラビア軍ユニットは敵 ZOC を離れることができます。



### 20.2 ブルガリア

ブルガリア軍ユニットは枢軸軍プレイヤーによってコントロールされます(あるいは4 人対戦での OKH プレイヤー)。彼等はバルカン戦域でのみ作戦できます。枢軸小国補充を使用して補充されることができます。ブルガリアはルーマニア降伏時に陣営を変更します。

その時点で全てのブルガリア軍ユニットを除去し、赤色ブルガリア軍を加えます。彼等はソ連軍ユニットとして扱われ、ブルガリア国内の占領されていない町や都市に配置されます。登場できないなら、そのヘクスが解放された後のターンに配置されます(通常の増援ルールの例外)。枢軸軍が連合軍ユニットによって占領されていない限り、この時点からブルガリア内の全ての町や都市はソ連軍の支配下であると考えます。

連合軍ユニットがソフィアを占領すると、ブルガリアもまた降伏します。この場合、全てのブルガリア軍はユニット完全に除去されます;ブルガリア軍ユニットは二度とプレイに登場しません。ブルガリアは、ソ連か連合国に一度だけ降伏することに注意して下さい。



### 20.3 ハンガリー

ハンガリー軍ユニットは枢軸軍プレイヤーによってコントロールされます(あるいは4 人対戦での OKH プレイヤー)。彼等は北西ヨーロッパか地中海戦域で作戦できません。枢軸小国補充を使用して補充されることができます。ルーマニア軍ユニットと一緒にスタックや攻撃できず、ルーマニアに進入できません。ルーマニアへ退却を強制されたら除去されます。ハンガリーは決して降伏しません。



### 20.4 ギリシャ

このゲームにはギリシャ軍のユニットはありません。ソ連軍ユニットは決してギリシャに進入できません。ギリシャにいる枢軸軍ユニットは、ブルガリアが降伏するか、ユーゴスラビアに枢軸軍ユニットが存在しないなら、損耗についてのみ OOS と見なされます。

### 20.5 イタリア

イタリア軍ユニットは枢軸軍プレイヤーによってコントロールされます(あるいは、東部やバルカン戦域であっても、4 人対戦での OKW プレイヤー)。彼等は北西ヨーロッパ戦域で作戦できません。枢軸小国補充を使用して補充されることができます。

イタリアは連合軍侵攻フェイズ中のいつでも、連合軍が以下の目標を支配していると降伏します:

## ・ローマ

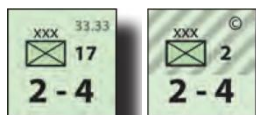
### ・2つ以上のイタリアの都市

### ・1つのイタリアの都市と2つ以上の町

イタリア降伏時には全てのイタリア軍ユニットがゲームから取り除かれます。

イタリア降伏後のターンに、枢軸軍プレイヤーは枢軸軍増援セグメントに2つの枢軸傀儡イタリア軍ユニットを受け取ります。これらは、枢軸軍支配下のイタリアの町か都市に配置されなければなりません。彼等はゲームの残り期間、全ての目的において補充可能な枢軸軍ユニットとして扱われますが、常にイタリア国内にいないければなりません。

イタリア降伏後のターンに、連合軍は連合軍増援セグメントに1つの連合軍派イタリア軍ユニットを受け取ります。それは連合軍支配下のイタリアの町か都市に配置されなければなりません。彼等はゲームの残り期間、全ての目的において補充可能なアメリカ軍ユニットとして扱われますが、常にイタリア国内にいないければなりません。



## 20.6 ルーマニア

ルーマニア軍ユニットは枢軸軍プレイヤーによってコントロールされます(あるいは4人対戦でのOKHプレイヤー)。彼等は北西ヨーロッパか地中海戦域で作戦できません。枢軸小国補充を使用して補充されることができます。ハンガリー軍ユニットと一緒にスタックや攻撃できず、ハンガリーに進入できません。ハンガリーへ退却を強制されたら除去されます。

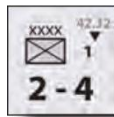
ルーマニアに4ユニット以上の補給下のソ連軍ユニットがいる、ソ連軍増援セグメント開始時にルーマニアは降伏します。全ての枢軸ルーマニア軍ユニットを除去し、増援の赤色ルーマニア軍が登場します。彼等はソ連軍ユニットとして扱われ、ルーマニア国内の占領されていない町か都市に配置されます。登場できなかったら、そのようなヘクスが解放された後のターンに配置できます(通常の増援ルールの例外)。この時点から、枢軸軍が連合軍ユニットに占領されていない限り、ルーマニアの全ての町と都市はソ連軍支配下にあるものと考えます。ルーマニアの降伏は直ちにブルガリアの降伏を引き起こします(20.2 参照)。

連合軍ユニットがブカレストを占領してもルーマニアは降伏します。この場合、全てのルーマニア軍ユニットが完全に除去されます。ルーマニアはソ連か連合国に一度のみ降伏することに注意して下さい。



## 20.7 クロアチア

クロアチア軍ユニットは枢軸軍プレイヤーによってコントロールされます(あるいは4人対戦でのOKHプレイヤー)。クロアチア軍は北西ヨーロッパか地中海戦域で作戦できません。補充も行えません。国家にかかわらず、他の枢軸軍ユニットとスタックや攻撃を行うことができます。クロアチアは決して降伏しません。



## 20.8 フランス

2つのフランス山岳機械化ユニットは、地中海ボックスに増援として登場する。補充ポイントも含め、全ての事柄においてアメリカ軍ユニットとして扱われます。

## 20.9 ポーランド

地中海ボックスで開始するポーランド軍ユニットは、補充ポイントも含め、全ての事柄においてイギリス/連邦軍ユニットとして扱われます。

## 20.10 カナダ

カナダ軍ユニットは、補充ポイントも含め、全ての事柄においてイギリス軍ユニットとして扱われます。



## 21.0 選択ルール

これらの各選択ルールはテストされていますが、勝利条件判定時に明らかにプレイバランスに影響があります。ゲーマーはどの選択ルールを選ぶのか考慮して、勝利条件の修正を平均的にすることに同意すべきです。楽しんでください！

### 21.1 より柔軟な連合軍の配置

イングランドボックスから地中海ボックスへの連合軍部隊の配置のルール 17.2bの制限が、ゲーマーが厳しすぎると感じるなら、以下のルールに変更します: 連合軍部隊は通行・補充・増援ルールごとに、イギリスボックスから地中海ボックスへと変更することができます。しかし海岸堡マーカー(連邦・アメリカ・連合軍)とマルベリーマーカーは、イングランドボックスから地中海ボックスへ移動できません。

### 21.2A 天候: 冬

軍事作戦の進捗の冬期における影響をより評価すべきであると感じるゲーマーは、以下のルールを使用します: 全てのOKH・OKW・スタフカマーカーは、それらが実際に置かれている場所に関係なく“町”面に配置されます。従って、‘Watch on the Rhine’と似ている小規模な軍事作戦は依然として許されます。購入や配置に関しての他の全てのルールは適用されます。冬ターンは第4・5・10・11ターンに影響を与えます。SHAEFや通常の補給線の範囲は影響を受けません。

## 21.2B 天候: 侵攻

北西ヨーロッパ戦域での連合軍の侵攻のタイミングを、より不確かなものにすべきだと感じるゲーマーは、ターン開始時にダイスを振ることで、1944 年 3-4 月の攻撃を禁止するように変更します。1~4 なら天候はまだ荒れ模様で侵攻は行えません。5~6 なら侵攻は許されますが、海岸堡ごとに 2 ユニットのみが許されること、マルベリーカウンターは第 6 ターンまで使用できないことを思い出して下さい。

## 21.3 ドイツ軍装甲師団

ドイツ軍装甲師団(XX)が強すぎ、枢軸軍に過度の柔軟性を与えていると感じるゲーマー、あるいは、習熟度に違いのある 2 人のプレイヤー間でバランスをとりたいと思うゲーマーは、以下のルールを使用します: ゲーム開始時にヘクス 70.17 から第 1SS・第 2SS・第 3SS 装甲師団(XX)を取り除き、代わりに 1 つの A-8/4-8 の第 1SS 装甲軍団(XXX)カウンターを同じヘクスに配置します。第 6 ターンの枢軸軍増援セグメントに、第 9SS・第 10SS・第 12SS 装甲師団(XX)をゲームから取り除き、1 つの B-8/3-8 の第 2SS 装甲軍団(XXX)をそれらのヘクスの 1 つに配置します。後者の場合、3 つの装甲師団が 3~4 ステップの損失を受けていたら、置き換えユニットは裏返されます。3 つの装甲師団が 5~6 ステップの損失を受けていたら、置き換えユニットは枢軸軍除去ボックスに配置されます。通常の配置のルールが適用されます。

## 21.4 戦場の霧

プレイヤーは敵スタックの一番上のユニットの下を見ることは許されません。プレイヤーは、機械化移動フェイズにその ZOC を及ぼしていることに関して、そのヘクスの機械化ユニットの存在を相手に尋ねることができますが、戦闘が宣言された後のみユニットは明らかにされます(6.5 と 16 を参照)。

連合軍は、ドイツ国外の北西ヨーロッパと地中海戦域では、自由にドイツ軍ユニットを含んでいるかどうかスタックを調べることができます(ウルトラは無線傍受とドイツ国内での通話を基にしていました)。

## ルール Ver.

1.01 重複部分修正 フランス、カナダ、ポーランドの画像追加

1.02 8.5.5 修正 軍団 1 ステップごとに +1 修正 → いずれか 1 度の戦闘ステップに +1 修正

4.0 入力直し

1.03 4.0 プレイ手順 4-b 「連合軍交通妨害セグメント」(誤)を「連合軍 妨害/地上支援セグメント」

(正)に訂正

## 22.0 ユニットの略語

FH+フェルトヘルンハレ  
G-親衛  
GD-グロス ドイツチュラント  
GT-親衛戦車  
HG-ヘルマン ゲーリング  
LW-ルフトバッフエ  
SS-親衛隊  
Tk-戦車



## エラッタと明確化

### カウンター:

[明確化] イギリス第30軍団は8の許容移動力をもっています。これは意図的なものです。

[明確化] リアクション移動&戦闘マーカーは、ルール14項に関連して使用されます。それらは、特定のリアクションヘクスから移動して、リアクション戦闘の資格のあるユニットを特定することができるようにするものです。3つのユニットからなるスタックが別々のヘクスへ活性化することはできますが、枢軸軍・連合軍・ソ連軍陣営ごとに3つのカウンターが必要になります。

[明確化] ドイツ軍戦闘力マーカーは、戦力比や修正などが計算されドイツ軍軍団戦力判定が行われた後に、VPトラック上で、攻撃されている/攻撃している枢軸軍のヘクスの戦力を記録できるようにするものです。

### プレイヤー補助カード:

[エラッタ] プレイヤー補助カードでの連合軍戦後爆撃の成功は、要塞を除く防御地形の無効と記されています。それはより正確には、要塞と、航空ユニットごとの右1コラムシフトを除く、防御地形の無効と読みます。

### セットアップ:

[明確化] イギリス第1機械化軍団はイングランドボックスで開始します。カナダ第1機械化軍団は地中海ボックスで開始します。カナダ軍ユニットは色が少し薄くなっています。

[エラッタ] 36.15 配置の要塞は間違っています。それはヘクス 36.25 です。

### ルール:

[エラッタ] 4ページ;32Aのノートの欄では、2つのソ連軍ユニットがレニングレードに初期配置されると述べていますが、第2打撃軍・42軍・67軍の3つです。カウンターの表記が正確です。

[エラッタ] 6ページ;6.3項の最後の部分の、“リアクションセグメント”の箇所を削除します。機械化ユニットは、機械化移動フェイズ中のみ敵非機械化ユニットのZOCを無視できます。

[明確化] 7ページ;ルール6.6項では、“無効化されていない敵ZOCは退却を妨げます”と述べています。退却できないユニットは除去されます(13.2Eに依拠)。

[明確化] 13ページ;10.3項“(海岸堡は)連合軍戦略移動セグメント中にマップから除去できます。そして現在の戦域(イングランドか地中海)のボックスに戻されます”それらは、今後の連合軍戦略移動セグメントに、地中海ボックスからイングランドボックスへ移動され得ます。17.2を参照。

[明確化] 12ページ;AL 海岸堡マーカーは AL 侵攻ヘクスでのみ使用できます。US 及び CW 海岸堡マーカーもそれぞれ US・CW 侵攻ヘクスでのみ使用できます。

[明確化] 14ページ;10.10項 FUSAG マーカーはユニットごとに置かれます。適切なヘクスに2つのドイツ軍歩兵ユニットがいて、両者とも釘付けにしたいと思うなら2つのマーカーが必要になります。

[エラッタ] 14ページ;10.10項 “そのようなユニットは、連合軍ユニットが2ヘクス以内に移動してくるまで移動できません。あるいはヘクス列 24.XX へ移動できません”を “そのようなユニットは、連合軍ユニットが2ヘクス以内に移動してくるまで移動できません。あるいはヘクス列24.XXの東へ移動できます”に置き換えます。

[エラッタ] 16ページ;ルール12.4項では、要塞はCRTで2:1の戦闘を+0.1のコラムに下げると述べています。それは実質的に2:1から1:1へのシフトです(+0.1は事実上1:1です)。それは意味がありませんが意図的なものです。従ってルール13.0Cの最後の段落では、2:1から1:2へシフトすると述べており、+0.1を含む全ての戦力差のコラムは無視されるというのは間違っています。

[明確化] 18ページ;ルール18.2項で、ソ連軍のクルスクでの防御時の利益は、クルスクヘクス(70.15)が占領されたら直ちに失われます。

[明確化] 22ページ;ルール20.1項で、ユーゴスラヴィア山岳軍は補給の見地からは免除され(西部の連合軍と同じです)、枢軸軍ユニットを攻撃できます。

### マップ:

[エラッタ] アントワープが港として機能するために、そのヘクスが敵ユニットから開放されていなければならないことを覚えておくのに役立てるため、ヘクス 25.12 にAの記号があるべきです。

### プレイの例:

[エラッタ] 26ページ;ルオフへの第2降下猟兵軍団の配置は不適切です。ケーニヒスベルクに配置する(すなわち適切です)のがより良い例でした。

[エラッタ] 発展したプレイの例のいくつかの個所で、“>1.2” CRT コラムと言及されています。これは、明確化のためのテストプレイで後から追加されたものです。プレイの例は同時に更新されなかったのです。とにかく、例はあなたに成果を与えているので、まだ“うまく作用して”います。