

観測サマリー

範囲（ヘクス）

1～2 常に成功

13+ 不可能

- 3～12
1. OP が目標ヘクスよりも 2 レベル以上高くなければならない。
 2. LOS の各ヘクスが OP のレベル以下でなければならない。
 3. LOS は、いかなる林ヘクスも通過できない。
 4. 目標に隣接する LOS ヘクスは、目標ヘクスのレベル以下でなければならない¹。

¹例外：

1. OP が目標ヘクスから 1 又は 2 ヘクスのみ離れている。
2. OP が目標から正確に 3 ヘクス離れ、3 レベル以上高い。
3. OP が目標から正確に 4 ヘクス離れ、4 レベル以上高い。



弹幕表

蓄積された最終射撃値

サイ	1	2～3	4～7	8～13	14～22	23～34	35～49	50～65	66～82	83～99	100+	米軍空襲
－1	N	N	N	N	N	N	N	N	P	P	P	D
0	N	N	N	N	N	N	N	P	P	P	D	D
1	N	N	N	N	N	N	P	P	P	D	D	D
2	N	N	N	N	N	P	P	P	D	D	D	D
3	N	N	N	N	P	P	P	D	D	D	D	US
4	N	N	N	P	P	P	D	D	D	D	DL	DL
5	N	N	P	P	P	D	D	D	D	DL	DL	DL
6	N	P	P	P	D	D	D	D	DL	DL	DL	DL

説明

N. 効果なし

P. 目標ヘクス内の敵ユニットは釘付け状態。

D. 目標ヘクス内の敵ユニットは混乱状態。

DL. 目標ヘクス内の敵ユニットは、混乱状態で 1 ステップを失う。（このステップは、戦闘ユニットからでなければならない。）

US. ドイツ軍プレイヤーに効果なし。目標ヘクスから 2 ヘクス以内の 1 つの米軍ヘクスは直ちに「DL」結果を被る。

弹幕のサイの目への修正

- 1. 目標ヘクス内のユニットが陣地内にあると。
- 2. 目標ヘクス内のユニットが拠点内にあると。

長射程砲兵表

蓄積された最終射撃値

サイ	1～3	4～7	8～15	16～25	26～37	38～49	50+
1	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	1
3	0	0	0	0	0	1	1
4	0	0	0	0	1	1	1
5	0	0	0	1	1	1	1
6	0	1	1	1	1	1	2
7	1	1	1	1	1	2	2
8	1	1	2	2	2	2	2

説明

1. 妨害射撃における数字付結果は、敵プレイヤーの主導権マーカーを直ちに主導権記録欄上で減少させる。

2. 対砲兵射撃における数字付結果は、非統制状態（裏返す）の敵砲兵ユニットの数。

長射程砲兵射撃の修正（米軍プレイヤーのみ）

+1. 米軍プレイヤーが妨害射撃又は対砲兵射撃を実行しており、天候が曇天。

+2. 米軍プレイヤーが妨害射撃又は対砲兵射撃を実行しており、天候が晴天。

戦術アクション・チャート

アクション	基本コスト	LOC なしの影響 ¹	CR なしの影響 ²	中隊 ³	注釈
移動	1	コスト 3	コスト 2		MA=3、道路ボーナス不可
戦略移動	全	禁止	禁止	禁止	MA=8、道路コスト 1/3MP
急襲攻撃	1	コスト 3	コスト 2		
計画的攻撃	2	禁止	禁止	禁止	+1 DRM
集中攻撃	3	禁止	禁止	禁止	+2 DRM
回復	1	コスト 3	コスト 2		偶数のサイの目で成功
再編成	1	コスト 3	コスト 2		
塹壕化	全	禁止	禁止		

注釈

- 連絡線は、道路まで最大で 10 ヘクスまで可能で、次いで道路に沿って集積所まで無制限。ヘクスが友軍によって占められていない限り、このラインは敵支配下ヘクスを通過できない。
- 統率範囲は、最大 4 ヘクスまで可能で、ヘクスが友軍によって占められていない限り、経路は敵支配下ヘクスを通過できない。
- 「中隊」コラムは、中隊が禁止されるアクションを示す。加えて、統率範囲外の中隊はアクションを実行できない。さもないと、中隊がアクションを実行するためのコストは大隊のそれと同じである。

チャートと表

プレイのシークエンス概要

天候フェイズ

増援フェイズ

主導権フェイズ

マーカーのリセット

妨害射撃

アセット・フェイズ

可用性セグメント

再割当てセグメント

オペレーション・フェイズ

主導権セグメント

オペレーション・セグメント

オペレーション：

1. HQ の活性化

戦術アクション：

移動

戦略移動

急襲攻撃

計画的攻撃

集中攻撃

回復

再編成

塹壕化

2. 弾幕

3. 米軍空襲

4. 対砲兵射撃

5. パス

回復フェイズ

砲兵フェイズ

任務のリセット

回復の試み

司令部フェイズ

地形効果チャート

地形タイプ	影響：		
	移動	戦闘	観測
生垣 [Hedgerow]	—	—	—
レベル変更	—	—	11.2 を参照
道路 [Road]	戦略移動で 1/3MP	—	—
農場 [Farm] (黄色)	—	CRT ライン「農場／林」を使用。	—
村 [Village] (白色)	—	CRT ライン「村」を使用。	—
崖 [Steeple]	—	—	OP レベルに+1
林 [Woods]	—	CRT ライン「農場／林」を使用。	LOS を妨害
小川 [Stream]	越えるために+1	—	—
陣地 [Imp.Position] (灰色—黒)	—	サイの目に−1	—
拠点 [Strongpoint] (明橙色)	—	サイの目に−2	—
集積所 [Depot] (特別集積所：金灰色)	—	—	—
ZOC	敵を停止させる。 退出したら ZOC に再進入不可。	—	—



装甲優越チャート

装甲差 = (攻撃側の装甲値 + サイの目) - (防御側の対戦車値 + サイの目)

差	結果
+2 以上	攻撃側 DRM=1/2 装甲差 (端数切捨て)
-2~-1	効果なし
-3~-6	攻撃側は 1 装甲アセットを失う
-7 未満	攻撃側は 2 装甲アセットを失う

戦闘結果表

防御側のヘクス		戦闘比								
村	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1
農場	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1
／林	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1
生垣	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1
サイ										
-1	A3	A3	A3	A2	A2	A2	A2	A1	A1	A1
0	A3	A3	A2	A2	A2	A2	A1	A1	A1	D1
1	A3	A2	A2	A2	A2	A1	A1	A1	D1	D1
2	A2	A2	A2	A2	A1	A1	A1	D1	D1	D2
3	A2	A2	A2	A1	A1	A1	D1	D1	D2	D2
4	A2	A2	A1	A1	A1	D1	D1	D2	D2	D3
5	A2	A1	A1	A1	D1	D1	D2	D2	D3	D3
6	A1	A1	A1	D1	D1	D2	D2	D3	D3	D4
7	A1	A1	D1	D1	D2	D2	D3	D3	D4	D5
8	A1	D1	D1	D2	D2	D3	D3	D4	D5	D6
9	D1	D1	D2	D2	D3	D3	D4	D5	D6	D7
10	D1	D2	D2	D3	D3	D4	D5	D6	D7	D7
11	D2	D2	D3	D3	D4	D5	D6	D7	D7	D7

説明

- 数字の前の文字は、結果を適用するプレイヤーを示す。: A-攻撃側、D-防御側。
- 数字は、影響下プレイヤーによって失われるステップを示す。ステップ損失は、最初に戦闘ユニットから、次いで必要であればアセットから受けなければならない。
- 防御側のヘクスが損失によって完全にカラになると、攻撃しているユニットは移動ポイント・コストなしで防御側のヘクスを占めることができる。
- この表に列記されたよりも大きい又は小さな比では、それぞれ最右端又は最左端のコラム上で解決される。

戦闘サイの目への修正

- +1. 計画的攻撃
- +1. 攻撃側が工兵アセットを持つと
- +1. 防御側に隣接する単一ヘクスが、防御側ユニット (たち) の戦闘値の過半数の統合された戦闘値を有す、攻撃側に友軍の 1 つ以上のユニットによって占められると。
- +2. 防御側に隣接する少なくとも 2 つのヘクスが、防御側ユニット (たち) の戦闘値の過半数の統合された戦闘値を有す、攻撃側に友軍の 1 つ以上のユニットによって占められると。
- +2. 集中攻撃
- +2. 少なくとも 1 つの防御ユニットが釘付け状態であると。
- +3. 少なくとも 1 つの防御ユニットが混乱状態であると。
- +#. 攻撃側の装甲優越
- 1. 防御している装甲 (装甲優越はない)
- 1. 少なくとも 1 つの防御ユニットが陣地内
- 2. 少なくとも 1 つの防御ユニットが拠点内

注釈: 全ての修正は蓄積するが、サイの目への最大追加は 5 で、最小減は 2 である。

砲兵サマリー

射撃のタイプ	表	可用性	数値	注釈
要請	戦闘値に加える	攻撃側と同じ連隊の 1 ユニット	支援	
防御	戦闘値に加える	防御側と同じ連隊の 1 ユニット	防御	通常密度のみ
弾幕	弾幕	OP と同じ軍団と師団	支援	
妨害	長射程	全	長射程	結果が主導権を修正
対砲兵	長射程	全	長射程	

非統制状態のユニットは、1 又は 2 のサイの目で回復する。

項目の情報サマリー

- 6.1** 非活性面の HQ を活性化させるための試みは、HQ の士気を 1 ずつ減少させる。活性化試行済面の HQ を活性化させるための試みは、HQ の士気を 2 ずつ減少させる。
- 7.2** LOC は、ユニットから道路ヘクスまで最大 10 ヘクスから構成できる。
- 7.4** 統率範囲は 4 ヘクス。
- 8.1** 通常の移動アクションを実行しているユニットの許容移動力は、3 移動ポイント。
- 8.2** 戦略移動アクションを実行しているユニットの許容移動力は、8 移動ポイント。
- 8.3** スタッキング限度は、歩兵 1 個大隊又は 3 個中隊といずれかの数の HQ 又は偵察ユニット。
- 9.2** 1 つの砲兵ユニットは、要請射撃又は防御射撃に使用できる。
- 9.3** 戦闘の瞬間、攻撃側は 5 つのアセットを割り当てることができる。防御側は 1 つの主アセットと 1 つの副アセットを割り当てることができる。
- 9.3** 1 個歩兵大隊は、割り当てられた 3 つまでの主アセット、1 つまでの工兵、2 つまでの副アセットを持つことができる。1 個中隊は、割り当てられた 1 つまでの主アセット、1 つまでの工兵、2 つまでの副アセットを持つことができる。
- 9.3** 戦闘のサイの目は、決して-2 又は+5 を超えて修正されない。
- 11.2** 崖は、OP のレベルに 1 を加える。
- 12.1** HQ は、1 個大隊へ集結させるために、少なくとも 2 個従属大隊が生き残っていなければならない。
- 14.3** 回復は、偶数のサイの目で成功する。
- 17** 偵察ユニットは、移動するとき毎に 4 MPs を消費できる。
- 18** ドイツ軍プレイヤーは、「1~4」のサイの目で増援を受け取る。アメリカ軍プレイヤーは、「1~3」のサイの目で増援を受け取る（ゲーム・ターン 3 以降のみ）
- 19** 司令部フェイズに、HQ が現在その非活性面であると、2 だけ士気が増加する（ただし、決してその記載された士気値を超えることができない）。その瞬間に従属ユニットが LOC を持たなければ、士気は増加しない。
- 22.2** 非統制状態の砲兵ユニットは、1 又は 2 のサイの目で回復する。

増援チャート

ドイツ軍の増援

（ゲーム・ターン 2 以降にサイを振る）

最初のサイの目「1~4」

517/915 歩兵（ヘクス 2626）、517/915 HQ（第 352 師団ディスプレイ）、1/5 歩兵（ヘクス 5726）、1/5 HQ（第 3 FJ 師団ディスプレイ）

二回目のサイの目「1~4」

518/916 歩兵（ヘクス 2626）、518/916 HQ（第 352 師団ディスプレイ）

三回目のサイの目「1~4」

1/894 歩兵（ヘクス 2626）、1/894 HQ（第 352 師団ディスプレイ）

四回目のサイの目「1~4」

2/894 歩兵（ヘクス 2626）、2/894 HQ（第 352 師団ディスプレイ）、6/894 砲兵（第 352 砲兵ディスプレイ）

五回目のサイの目「1~4」

1/985 歩兵（ヘクス 2626）、1/985 HQ（第 352 師団ディスプレイ）

六回目のサイの目「1~4」

2/985 歩兵（ヘクス 2626）、2/985 HQ（第 352 師団ディスプレイ）、7/985 砲兵（第 352 師団砲兵ディスプレイ）

ゲーム・ターン 2 と 3、ドイツ軍プレイヤーは増援のサイの目に+1。

ゲーム・ターン 7 と 8、ドイツ軍プレイヤーは増援のサイの目から 1 を差し引く。

米軍の増援

（ゲーム・ターン 3 以降に振る）

最初のサイの目「1~3」

1/134 と 2/134 歩兵（ヘクス 1800 と 2800）、1/134 と 2/134 HQ（第 35 師団ディスプレイ）

直後のターン

3/134 歩兵（ヘクス 1800 と 2800）、3/134 HQ（第 35 師団ディスプレイ）

二回目のサイの目「1~3」

1/175 歩兵（ヘクス 3900 又は 4900）、1/175 HQ（第 29 師団ディスプレイ）

