

「ラインの守り」1944年12月16日～1945年1月2日

ドイツ軍の注釈：

R-：ユニットを減少戦力でセットアップ又は到着する（はじめに）

(XXXX)：ユニットを突破予備（5.4）でセットアップする。

[XXXX]：ユニットを陣地（9.2）内にセットアップする。

<XXXX>：道路障害（9.3）。

{XXXX}：燃料集積所（選択ルール 11.3）。

G1：H.Gru.B/725 列車砲兵大隊 [H.Gru.B/725 Rail Artillery Battalion]：以下の制限で、ドイツ軍は「シュテッサー作戦」の支援に長距離列車砲を投入した。：このユニットは、その開始ヘクス 5306 (Olef) から移動できない。これはスタッキング目的についてカウントせず（鉄道軌道上にあった）、道路移動を使用してそれを通過することを妨害しない。射撃宣言については、7.7.7.3を参照。

G2：ブリュコJ重戦車橋梁 [BrükoJ Heavy Tank Bridges]：これらは、OOA内で工兵の直接横に割当てられる（9.1.1）。ブリュコJ-894とJ-850は、それぞれヘクス4224～4325と4327～4426ヘクス間に部分的に建設されてゲームを開始する。これらは、16AMドイツ軍工兵フェイズになると直ちに完成できる。

G3：第150装甲旅団 [Panzer Brigade 150]。6PzA/150X (KG Hardieck) は Stavelot (3812) が占領された1ターン後に解放され、6PzA/150Y (KG Schef) は Rocherath-Krinkelt (4810) が占領された1ターン後に解放され、6PzA/150Z (KG Wulf) は Malmedy (4111) が占領された1ターン後に解放される。さもなければ、全3つのユニットは、19AM ゲーム・ターンに自由に移動できる。（10.1.8）。

G4：ドイツ軍の空挺降下（シュテッサー作戦） [German Air Drop (Operation Stösser)]。KG von der Heydteは、元々戦いの開始時に降下することが予定されていたが、準備不足、強風、Ju-52操縦士の経験不足は、部隊が飛び出したときにひどく分散させた。ゲーム開始前、ドイツ軍プレイヤーはKG von der Heydteの落下傘降下目標ヘクスを密かに記録しなければならない。このときに記録することに失敗したら、任務は失われる。目標は、町又は都市を含まないいずれかの平地、荒地、林で、いかなる連合軍ユニット、確認状態の連合軍燃料集積所又はマップ端にも隣接していないヘクスであることができる。16AMの戦闘開始前、ドイツ軍プレイヤーはそれが到着する時期を判定するためサイを1つ振る。1～2=16AM、3～6=16PMまで遅延。それが到着するとき、ドイツ軍プレイヤーは目標ヘクスを連合軍プレイヤーに明らかにし、降下の成功を判定するためサイを1つ振る。1～2で、KG von der Heydteは完全戦力（1-2-5）で目標ヘクス内に降下する。3～6の目で、減少戦力（0-1-5）で隣接ヘクスへ偏流して降下する。偏流を無作為に判定するため、追加のサイを1つ振る（1=北、2=北東、3=南東、4=南、5=南西、6=南西）。森ヘクス内又はアメリカ軍ユニットによって占められるか又は隣接するヘクス内に降下したら、直ちに追加の1ステップ損失を被り除去される。KG von der Heydteユニットは、湿地ヘクス内に降下することで影響を受けないことに注意。KG von der Heydteが降下に生き残ると、ルール5.5.3（ドイツ軍の空挺降下）の規定、10.3（連合軍の移動制限）、連合軍のOOB注釈A1（連合軍の工兵移動）を適用する。

G5：H.Gru.B/653 ヤークト・ティーガー大隊 [H.Gru.B/653 Jagdtiger Bn]。その登場を判定するため、17AM ゲーム・ターンにサイを1つ振る。：1～2=17AMにR～Xに到着、3～4=20AMにR～Xに到着、5～6=全く到着しない。

G6：H.Gru.B/506 ティーガー大隊 [H.Gru.B/506 Tiger Bn]。その登場を判定するため、17AM ゲーム・ターンにサイを1つ振る。：1=17AMに減少戦力状態で「T」に到着、2～3=20AMに減少戦力状態で「T」に到着、4～5=25AMに減少戦力状態で「T」に到着、5～6=25AMに完全戦力で「T」に到着。

G7：第9SS装甲師団と第IISS装甲軍団/502～503砲兵 [9th SS Panzer Div and II SS Pz/502-503s Art]。18AMに開始して、これらのユニットはTrois Ponts (3613) と Werbomont (3113) が1ゲーム・ターン以上ドイツ軍の支配下だったら到着する。さもなければ、これらは19AMに到着する。これらは非補給下で到着し、到着のターンまでにドイツ軍プレイヤーがドイツ軍燃料捕獲表上で「0」又は「1」を振るか（基本ルール2.5下で）又は少なくとも6ポイントの燃料が捕獲（選択ルール11.3下で）されていない限り、21AMになるまでその状態に留まる。（例外：9SSPz/9 [KG Recke] と 9SSPz/19は、マップ上の初日 [例えば、18AM] に補給下である）。

G8：第2SS装甲師団と第IISS/503W [2nd SS Panzer Div and IISS/503W]。18AMに開始して、これらのユニットはMalmedy (4111) と Spa (3509) が1ゲーム・ターン以上ドイツ軍の支配下だったら到着する。さもなければ、これらは20AMに到着する。これらは非補給下で到着し、到着のターンまでにドイツ軍プレイヤーがドイツ軍燃料捕獲表上で「0」又は「1」を振るか（基本ルール2.5下で）又は少なくとも6ポイントの燃料が捕獲（選択ルール11.3下で）されていない限り、21AMになるまでその状態に留まる。（例外：2SSPz/2 [KG Krag] は、マップ上の初日 [例えば、18AM] に補給下である）。

G9：15A/1001 シュトゥルム・ティーガー中隊 [15A/1001 Sturm Tiger Company]。このユニットは、ドイツ軍プレイヤーがEupen (4104) 又は3つのLiège都市ヘクス（2602、2702、2703）のいずれかを占領した後のターンにのみ「R」へ到着するが、18AMの前は不可。

G10：総統警護旅団 [Führer Begleit Brigade]。これらのユニットは非補給下で到着し、到着のターンまでにドイツ軍プレイヤーがドイツ軍燃料捕獲表上で「0」又は「1」を振るか（基本ルール2.5下で）又は少なくとも6ポイントの燃料が捕獲（選択ルール11.3下で）されていない限り、19AMになるまでその状態に留まる。（例外：Füh Blgt/Pz Fus 102 [KG Remer] は、マップ上の初日 [例えば、18AM] に一般補給下である）。

G11：89/1055 VG 連隊、第7軍戦術学校大隊 [89/1055 VG Regiment, 7A Kampfschule Battalion]。89/1055は19PMにマップ東端から迅速に撤退し、29AMに登場エリア「S」又は「T」に再登場しなければならない。第7軍戦術学校は、28AMになるまで第7軍境界線の北又は西方の壁の西へ移動できない。

G12：第10SS装甲師団とH.Gru.B/19VW [10th SS Panzer Div and H.Gru.B/19VW]。これらのユニットは、一般補給下のドイツ軍SS戦闘ユニットがLiège (2702) と Namur (0710)（含む）間でムーズ川を越えた後のターンに到着するが、20AMの前は不可。

G13：総統擲弾兵旅団 [Führer Grenadier Brigade]。これらのユニットは非補給下で到着し、到着のターンまでに基本ルール 2.5（ドイツ軍の燃料捕獲）が有効のときにドイツ軍プレイヤーがドイツ軍燃料捕獲表上で「0」又は「1」を振るか、選択ルール 11.3 が有効であるか又は 6 ポイントの燃料が有効でない限り、22AM ターンになるまでその状態に留まる。*Füh Gr Pz Recon 大隊 (KG Kahler)* はこのルールから除外され、登場のターンのみに一般補給下で到着する。

G14：第 11 装甲師団 [11th Panzer Div]。ノルトヴィント作戦予備（ヴァリアント#8）から第 257 国民擲弾兵師団が投入されていたら、第 11 装甲師団はゲームで使用不能。20AM ゲーム・ターン、ドイツ軍プレイヤーは第 11 装甲師団が到着するか調べるためにサイを 1 つ振る。：「1」＝師団全体が 20AM に登場エリア「Y」に到着するが、解放されるまで西方の壁の西に越えられない、「2～5」＝師団は以下の順番で「Y～Z」に到着する。：22AM－11Pz/110 と 11Pz/111、24PM－11Pz/11、11Pz/15/II、11Pz/61、27PM－11Pz/15/1、「6」＝師団は全く到着しない。20AM ゲーム・ターン後のいずれかのときに以下のいずれかが発生したら、師団は西方の壁の西へ越えるために解放される。：a) 一般補給下のいずれかのドイツ軍ユニットがムーズ川の西にある、b) 連合軍プレイヤーが Wiltz (3829) を支配、c) 連合軍プレイヤーがいずれかの西方の壁ヘクスの東に 1 つ以上のユニットを持つ。

G15：第 9 装甲師団と第 15 装甲擲弾兵師団 [9th Panzer Div and 15th Panzer Grenadier Div]。以下の 6 つの町のいずれか 3 つを占領した後の次の夜間ターンに、第 9 装甲師団が「U～X」に到着し、第 15 装甲擲弾兵師団は「U」に到着する。：Bastogne (3227)、St. Hubert (2226)、Rocheft (1722)、La Roche (2721)、Marche (2119)、Ciney (1416)。22AM までにこれら 6 つの町の少なくとも 3 つが占領されなければ、第 9 装甲師団と第 15 装甲擲弾兵師団の全構成部隊は予定された日付と位置に到着する。

G16：H.Gru.B/301 ティーガー大隊 [H.Gru.B/301 Tiger Bn]。その登場を判定するため、23AM ゲーム・ターンにサイを 1 つ振る。：1～3＝直ちに「U～X」に到着、4～6 では全く到着しない。

G17：第 6 SS 山岳師団 [6th SS Gebirgs Division]。第 6 SS 山岳師団は鉄道輸送の遅延を経験し、25AM にその到着を判定するため、ユニット毎にサイを 1 つ振る。：1＝完全戦力で時間どおりに到着、2～3＝減少戦力で時間どおりに到着、4～6＝全く到着しない。歴史的には、第 6 SS 山岳師団の到着が遅れたため、「ノルトヴィント作戦」攻勢に加えられた。

G18：第 27 SS 装甲擲弾兵連隊 [27th SS Panzergrenadier Regiment]。ムーズ川ヘクスサイドから 3 ヘクス以内に複数のドイツ軍戦闘ユニットがある後のターンに、減少戦力で到着する。

G19：支援ユニットの撤退 [Supporting Unit Withdrawals]。28AM に、以下のユニットを可及的速やかにマップ東端から撤退させる。：H.Gru.B/725 E/Art (撤去)、LXVII/17VW、LVIII/7VW、6PzA/150 (大隊 X、Y、Z)、H.Gru.B/410 VAK。

G20：(選択ルール 11.6) 早期装甲予備の投入 [Early Panzer Reserve Commitment]。(これは、註釈 G7 を置き換える)。18AM に開始して、Rollbahn D 上の全 3 つの居住地 (Ligneuville [4113]、Stavelot [3812]、La Gleize [3512])、又は Rollbahn E 上 (Amblève [4514]、Recht [4115]、Trois Ponts [3613]) が 1 ゲーム・ターン以上についてドイツ軍支配下だったら、これらのユニットが到着する。さもなければ、これらは 19AM に到着する。これらは非

補給下で到着し、ドイツ軍プレイヤーがドイツ軍燃料捕獲表上で「0」又は「1」を振るか（基本ルール 2.5 下で）、又は 6 ポイントの燃料が有効でない限り（選択ルール 11.3 下で）、21AM ターンになるまでその状態に留まる。（例外：9 SSPz/9 [KG Recke] と 9 SS Pz/19 は、マップ上の初日 [例えば、18AM] に一般補給下である）。

G21：(選択ルール 11.6) 早期装甲予備の投入 [Early Panzer Reserve Commitment]。(これは、註釈 G8 を置き換える)。18AM に開始して、Rollbahn A 上の全ての地点 (Rocherath-Krinkelt [4810]、Elsenborn [4609]、Belle Croix [4108]) 又は Rollbahn B (Rocherath-Krinkelt [4810]、Robertville [4310]、Sart [3708])、又は Rollbahn C (Dom Bütgenbach [4611]、Malmedy [4111]、Spa [3509]) が 1 ゲーム・ターン以上についてドイツ軍支配下だったら、第 2 SS 装甲師団と II SS/503W が「T」に到着する。さもなければ、これらは 20AM ゲーム・ターンに「W」へ到着する。その到着のターンであると、基本ルール 2.5 が有効であるときに「0」又は「1」を振るか、又は選択ルール 11.3 (連合軍の燃料集積所) が有効であるときの 6 ポイントの燃料は、師団とその支援砲兵が「非補給下」で到着し、その最初の 2 ターンについてはその状態に留まる。2 SS Pz 捜索大隊 (KG Krag) はこのルールから除外され、登場のターンにのみ一般補給下で到着する。

G22：「シュペトレーゼ作戦」(ドイツ第 15 軍の攻勢) [Operation Spätlesse]。(選択ルール 11.7) 発動要件：1) 21AM ゲーム・ターン以前で、2) 少なくとも 1 つの SS 戦闘ユニットがムーズ川ヘクスサイドから 5 ヘクス以内にある、3) ドイツ軍プレイヤーが Monschau (4606) と Rocherath-Krinkelt (4810) の 2 つ並びに以下のいずれかの 2 つの町を支配したら。：Elsenborn (4609)、Malmedy (4111)、Spa (3509)、Verviers (3505)、Rötgen (4503)、Eupen (4104)、Simmerrath (4804)、Aywaille (3010)、Herve (3303)。第 15 軍の攻勢が発動されていたら、以下の組織の全ユニットは到着しない。：第 246 国民擲弾兵師団、第 340 国民擲弾兵師団、第 15 装甲擲弾兵師団、第 9 装甲師団。「シュペトレーゼ作戦」が発動されなければ、これらは予定された日付と位置に到着する。

G23：(ゲーム・ヴァリアント#8 又は#11) 「ノルトヴィント作戦」の無効化 [Operation Nordwind Canceled]。ゲーム・ヴァリアント#8 又は#11 を使用して「ノルトヴィント作戦」が無効化されていない限り、これらのユニットは到着しない。基本ゲームでは、ドイツ軍プレイヤーが「ノルトヴィント作戦」を無効化してこれらのユニットがアルデンヌに登場することを、両プレイヤーは相互に同意できる。これが行われたら、以下のごとく勝利条件が変更される。：ドイツ軍決定的＝ドイツ軍戦術的、ドイツ軍戦術的＝引き分け：引き分け＝連合軍限定的：連合軍戦術的＝連合軍決定的：連合軍決定的＝連合軍戦略的。

G24：第 7 軍の増強 [Seventh Army is Reinforced]。(ゲーム・ヴァリアント#9) ゲームの開始時、第 257 国民擲弾兵師団と第 21 装甲師団は、ドイツ軍プレイヤーの裁量で第 7 軍戦区内にセットアップする。装甲捜索大隊 (21Pz/21 [3-2-9]) を除く第 21 装甲師団の全ユニットは、減少戦力でセットアップする。

「ラインの守り」1944年12月16日～1945年1月2日

米軍の註釈：

R-：ユニットを減少戦力でセットアップ又は到着する（はじめに）

XXXX：ユニットを突破予備（5.4）でセットアップする。

XXXX：ユニットを陣地（9.2）内にセットアップする。

<XXXX>：道路障害（9.3）。

XXXX：燃料集積所（選択ルール 11.3）。

A1：連合軍工兵の移動 [Allied Engineer Movement]：ルール 10.3 は、17AM になるまで工兵の移動を統制する。17AM 以後、マップ上でゲームを開始する米軍工兵は、ドイツ軍ユニットがこれらから 7 ヘクス以内へ移動したときに解放されるが、解放ターンに 1 ヘクスのみ移動できる（例外：KG von der Heydte が 16AM 又は 16PM に、米軍工兵ユニットから 7 ヘクス以内に降下したら、ルール 10.3 にかかわらず、工兵はそれが降下するターンと続くターンに移動できない）。増援として登場する連合軍の工兵ユニットは、このルールから除外される。

A2：ベルギー軍 V Fus. Ba V Fus. このユニットは、以下の場合に最小移動（5.1.6）のみを使用できる。：a) 基本ルール 2.5（ドイツ軍の燃料捕獲）が有効であると 17AM～18AM から、又は b) 選択ルール 11.3（連合軍の燃料集積所）が有効であると、5 ポイントと 10 ポイントの両燃料集積所が捕獲されるまで。以後は、自由に移動できる。

A3：1/16 歩兵 [1/16 Inf.] このユニットは、その後背地域が明確化された状況になるまで、第 1 軍 HQ によって拘置された。これは、以下の 1 つが発生するまで移動できない。：a) KG von Heydte が完全戦力で降下する、b) ドイツ軍の戦闘ユニットが Spa (3509) 又は Eupen (4104) を占領するか又は隣接する、c) 連合軍の 17PM ゲーム・ターン（10.3）。

A4：5Arm/CCR A4：5Arm/CCR：このユニットは、以下の状況の 1 つが満たされるまで移動できない。：a) ドイツ軍の戦闘ユニットが Marche (2119) を占めるか又はムーズ川を越えるか、b) ドイツ軍の戦闘ユニットが Verviers (3505)、Eupen (4104)、Rötgen (4503) を占領又は隣接するか、c) ドイツ軍の戦闘ユニットが Monschau (4606) に進入するか、d) 米第 78 師団が Kesternich (4905) を占領して続くドイツ軍ゲーム・ターンを通して確保に成功したら。

A5：VIII/14/32 CAV 16AM の連合軍突破フェイズに、このユニットは VIII/14/18 CAV から 3 ヘクス以内に移動しなければならないが予備に留まる。16PM に、そのユニットが生き残ると、VIII/14/18 CAV から 3 ヘクス以内で機能しなければならない（10.4）。

A6：9Arm/CCB 歴史的には、9Arm/CCB はシュネー・アイフェルで包囲された 106/422 と 106/423 を救援するために送られた。16PM の敵対応フェイズに St.Vith (4317) へ移動して、そこで停止しなければならない。敵ユニット又はその ZOCs によって St.Vith への移動が妨害されたら、予備から外れてその場に留まる。17AM に開始して、9Arm/CCB は St.Vith (4317) から 5 ヘクス以内に留まらなければならない、以下になるまで解放されない。：1) 106/422 と 106/423 の両歩兵連隊が 18AM 又は 19AM に一般補給下になるか、又は 2) 106/422 と 106/423 の両歩兵連隊が降伏したか又は撃破された 1 ターン後、又は 3) 29AM ゲーム・ターン。

A7：第 7 機甲師団 [7th Armored Division]。歴史的には、第 7 機甲師団は St.Vith の防衛を支援又は強化するため 17AM に Vielsalm 近郊への集結を命令されていた。17AM に、7Arm/CCR は、Eupen (4104)、Malmedy (4111)、Recht (4115) を経由して Poteau (4015) へ SM で移動しなければならない。他の 3 ユニットの、Verviers (3505) と Stavelot (3812) を経由して Vielsalm (3717) から 2 ヘクス以内へ SM で 25MP までを使用して移動しなければならない。7Arm 師団が敵戦闘ユニット又はその ZOC により目的地への到達を妨害されたら、遭遇した敵ユニット（例外：ドイツ軍の空挺降下 [5.5.3.2] から 2 ヘクスの指定されたルートに沿った最初のヘクスで移動を停止しなければならない。17PM から開始して、第 7 機甲師団の全ユニットは、St.Vith (4317) から 2 ヘクス以内で機能しなければならない、以下になるまで解放されない。：1) 106/422 と 106/423 の両歩兵連隊が 18AM 又は 19AM に一般補給下になるか、又は 2) 106/422 と 106/423 の両歩兵連隊が降伏したか又は撃破された 1 ターン後、又は 3) 20AM ゲーム・ターン。

A8：第 3 機甲師団、CCA：以下の文章変更を行う。A8：第 3 機甲師団、CCA：歴史的には、3Arm/CCA の 2 個大隊は、21AM に第 VII 軍団が解放されるまで、ドイツ軍の落下傘降下奇襲から Eupen (4104)

を防護するために割当てられた。両者は 18AM に Q に到着し、下記のいずれかで解放されるまで、Eupen 内又はそこから 1 ヘクス以内のどちらかの非森ヘクス内でのみ機能できる。a) 21AM に、b) ドイツ軍の戦闘ユニットによって攻撃されたとき、c) ドイツ軍の戦闘ユニットがムーズ川から 8 ヘクス以内に接近したとき。いったん解放されたら、これらはマップ上のどこでも機能できる。

A9：第 1 軍／第 740 戦車大隊 [1st Army/740 Tank Bn.] ドイツ軍の攻勢が警告されたとき、損害を受けた第 740 戦車大隊の兵員たちは、Sprimont (3008) にある米第一軍装甲修理施設に急行し、19AM までに 30 両の故障した戦車と突撃砲を迅速に稼働できるようにした。ドイツ軍の戦闘ユニットが Sprimont から 1 ヘクス以内を占めるか又は通過しない限り、この (2-1-7) ユニットの 19AM の補充フェイズにヘクス 3008 内でマップ上に「登場」し、それ故ゲームの残りについて 1A/740 の登場は排除する。このユニットは、イギリス軍ユニットの到着／解放に関してカウントしない（イギリス軍の註釈 B7）。

A10：第 3 軍の登場地域 [Third Army Staging Area] 22AM になるまで、これらの米第 3 軍ユニットは第 3 軍登場エリア（マップ上に赤点線によってマーク）内に制限されてのみ機能する。22AM 以後、全ての第 3 軍ユニットは、マップ上のどこでも機能できる。

A11：アントワープ X／リエージュ AAA 連隊 [Antwerp XI Liège AAA Regiment] このユニットは、リエージュの都市近郊で対装甲と対空防衛を提供するために割当てられた。到着次第、ゲームの残りについてヘクス 2602、2702、2703、2704 に移動しなければならない、その内部でのみ機能できる。

A12：ADSEC/29、VIII/342、VIII/366、VIII/392、VIII/118(-)、Fr2/Metz ADSEC/29 のみがヘクス横列 XX20 以北で機能でき、他の全てはヘクス横列 XX20 の南に留まらなければならない、ムーズ川を越えることができるこれらのユニットはない。

A13：5Arm/CCA と CCB 24AM ゲーム・ターンに開始して、これら 2 つのユニットは以下の 1 ゲーム・ターン後に「P」に登場する。：a) ドイツ軍の戦闘ユニットがムーズ川を越えるか又はいずれかの Liège 都市ヘクス (2602、2702、2703) に進入するか、又は b) ドイツ軍の戦闘ユニットが Verviers (3505) 又は Spa (3509) に進入する。

A14：第 11 機甲師団、第 17 空挺師団の解放 [11th Armored Division, 17th Airborne Division Released] 第 11 機甲師団と第 17 空挺師団は、下記のいずれかで解放されるまで、Givet (0523) の南のムーズ川の西と南でのみ機能できる。：a) ドイツ軍プレイヤーが Bastogne (3227) を保持する、又は b) ドイツ軍プレイヤーが以下のいずれかの町を占領する。：Bouillon (1335)、Herbeumont (1735)、Vireux-Wallerand (0424)、Revin (0129)。さもなければ、第 11 機甲師団は自動的に 29AM ゲーム・ターンに解放され、第 17 空挺師団は 1 月 1 日 AM ゲーム・ターンに解放される。

A15：第 90 歩兵師団 [90th Infantry Division] 26AM ゲーム・ターンから開始して、少なくとも 1 つのドイツ軍ユニットがムーズ川を越えているか、又は 65 以上の連合軍ユニットが除去されているとき（補充を含む）、第 90 歩兵師団は B～D でマップに登場する。

A16：第 10 機甲師団 [10th Armored Div.] 第 10 機甲師団のユニットは、SM でマップに登場できない。26PM に、第 10 機甲師団の全ユニットは、連合軍プレイヤーが Bastogne (3227) を支配したら、マップ南端から退出しなければならない。さもなければ、第 10 機甲師団は連合軍プレイヤーが Bastogne 又は Houffalize (3422) を占領したら直ちに撤退する。

OS：（選択ルール 11.7）：「シュペトレーゼ作戦」（ドイツ第 15 軍の攻勢） [Operation Spätkasse]（選択ルール 11.7）。以下のユニットは、「シュペトレーゼ作戦」が発動されていたらゲームに到着しない。：第 2 機甲師団、第 5 機甲師団 CCA & CCB、第 9 歩兵師団、第 83 歩兵師団、第 84 歩兵師団、第 VII 軍団砲兵、イギリス第 33 機甲旅団、イギリス第 43 歩兵師団、イギリス第 51 歩兵師団。さもなければ、これらは予定どおり到着する。

「ラインの守り」1944年12月16日～1945年1月2日

イギリス軍の註釈：

イギリス軍の到着 [BRITISH ARRIVALS]：歴史的には、イギリス軍第 XXX 軍団は限定された数が戦場に到着し、その大半は大規模反撃に備えてマップ外に保持された。これは、ドイツ軍の攻勢進捗につれて戦場を形成し、ムーズ川以南で活動する米軍との摩擦を最小限に抑えるためだった。また、将来の連合軍の攻勢に備え、ムーズ川をドイツ軍が横断するか又はアメリカ軍が崩壊した場合、断固とした態度で臨むことを認めた。各ユニットの到着情報についてはイギリス軍配備表を参照。

B1、B2、B3 の歴史的到着制限を持つイギリス軍ユニットは、そのターンにおいてのみ移動できる（いずれかのタイプの移動を使用）が、次いでその歴史的解放日になるまで、又はそれらの 3 ヘクス以内にドイツ軍戦闘ユニットが移動して「活性化」されるまで、静止していなければならない。「活性化」されずに歴史的解放日になった場合、そのユニットは自由に移動でき、ゲームの残りについて、そのドイツ軍の歴史的解放制限の下で活動する。

22AM から開始して、いまだマップ上にない B4、BS、B6、B7 の緊急到着条件がマークされたイギリス軍ユニットは、ゲームの残りについて、各緊急到着条件が満たされてその緊急機能制限下に機能した後に到着する。

B1：ムーズ川の北又は西で Givet (0523) と Cointe (2603) との間のヘクス内でのみ機能できる。

B2：ムーズ川の北又は西で Givet (0523) と Cointe (2603) との間のヘクス内又はムーズ川橋梁を 1 ヘクス越えてのみ機能できる。補充ルール (3.0) も参照。

B3：Liège 都市ヘクス (2602、2702、2703) から 4 ヘクス以内でのみ機能できる。

B4：緊急到着－北西渡河点 [Emergency Arrival – Northwest Crossing]：22AM に開始して、このユニットは、1 つ以上のドイツ軍戦闘ユニットが Sambre 又は Velaine (0110) と Wanze (1707) との間のムーズ川の北のいずれかのヘクスに進入した 1 ゲーム・ターン後にその緊急登場エリアに到着し、ゲームの残りについて緊急機能制限下で機能する。

B5：緊急到着－北渡河点 [Emergency Arrival – North Crossing]：22AM に開始して、このユニットは、1 つ以上のドイツ軍戦闘ユニットが Huy (1807) と Cointe (2603) との間のムーズ川の北のいずれかのヘクスに進入した 1 ゲーム・ターン後にその緊急登場エリアに到着し、ゲームの残りについて緊急機能制限下で機能する。

B6：緊急到着－広域渡河点 [Emergency Arrival – Broad Crossing]：22AM に開始して、このユニットは、1 つ以上のドイツ軍戦闘ユニットが B4 と B5 の両方を誘発した 1 ゲーム・ターン後にその緊急登場エリアに到着し、ゲームの残りについて緊急機能制限下で機能する。

B7：緊急到着－連合軍の崩壊 [Emergency Arrival – Allied Collapse]：22AM に開始して、このユニットは、65 以上の連合軍ユニット（補充されたユニットを含む）が撃破された 1 ゲーム・ターン後にその緊急登場エリアに到着し、ゲームの残りについて緊急機能制限下で機能する。

B8：解放されたとき、このユニットはヘクス横列 XX26 の北でウールト [Ourthe] 川又は西ウールト川の西のいずれかのヘクス内でのみ機能できる。

B9：XXX-R 部隊は、23AM にマップ外へ撤収させなければならない。31T/1FFY/B は、マップ上のどこかで米第 2 機甲師団にのみ付属して機能できる。

OS：(選択ルール 11.8) 「シュペトレーゼ作戦」(ドイツ第 15 軍の攻勢) [(Optional Rule 11.8) “Operation Spätlese”(German 15th Army offensive)]：このユニットは、「シュペトレーゼ作戦」が発動されていたら使用不能である。

ドイツ軍の註釈：

OOS：ユニットは、非補給下でシナリオを開始する（非補給下、2.4）。

ISO -1：ユニットは、1 ターンについて孤立状態で開始する（2.8）。

SM：ユニットは、戦略移動（5.1.3.2）でシナリオを開始する。

FAT：ユニットは、疲労状態（5.1.5）でシナリオを開始する。

R-：ユニットを減少戦力でセットアップ又は到着する（はじめに）

(XXXX)：ユニットを突破予備（5.4）でセットアップする。

[XXXX]：ユニットを陣地（9.2）内にセットアップする。

G1：H.Gru.B/725 列車砲兵大隊 [H.Gru.B/725 Rail Artillery Battalion]：

以下の制限で、ドイツ軍は「シュテッサー作戦」の支援に長距離列車砲を投入した。：このユニットは、その開始ヘクス 5306 (Olef) から移動できない。これはスタッキング目的についてカウントせず（鉄道軌道上にあった）、道路移動を使用してそれを通過することを妨害しない。射撃宣言については、7.7.7.3 を参照。

G2：ブリュコJ重戦車橋梁 [BrükoJ Heavy Tank Bridges]：これらは、OOA 内で工兵の直接横に割当てられる（9.1.1）。

G3：第9装甲師団と第15装甲擲弾兵師団 [9th Panzer DIV and 15th Panzer Grenadier DIV]。以下の6つの町のいずれか3つを占領した後の次の夜間（PM）ターンに、第9装甲師団が「U～X」に到着し、第15装甲擲弾兵師団は「U」に到着する。：Bastogne（3227）、St. Hubert（2226）、Rochefort（1722）、La Roche（2721）、Marche（2119）、Ciney（1416）。22AM までにこれら6つの町の少なくとも3つが占領されなければ、第9装甲師団と第15装甲擲弾兵師団の全構成部隊は予定された日付と位置に到着する。

G4：第10 SS装甲師団と H.Gru.B/19VW [10th SS Panzer DIV and H.Gru.B/19VW]。これらのユニットは、一般補給下のドイツ軍 SS 戦闘ユニットが Liège（2702）と Namur（0710）（含む）間でムーズ川を越えた後のターンに到着するが、20AM の前は不可。

G5：15A/1001 シュトゥルム・ティーガー中隊 [15A/1001 Sturm Tiger Company]。このユニットは、ドイツ軍プレイヤーが Eupen（4104）又は3つの Liège 都市ヘクス（2602、2702、2703）のいずれかを占領した後のターンにのみ「R」へ到着する。

G6：H.Gru.B/301 ティーガー大隊 [H.Gru.B/301 Tiger Bn]。その登場を判定するため、23AM ゲーム・ターンにサイを1つ振る。：1～3＝直ちに「U～X」に到着、4～6では全く到着しない。

G7：第27 SS装甲擲弾兵連隊 [27th SS Panzergrenadier Regiment]。ムーズ川ヘクスサイドから3ヘクス以内に複数のドイツ軍戦闘ユニットがある後のターンに、減少戦力で到着する。

G8：支援ユニットの撤退 [Supporting Unit Withdrawals]。28AM に、以下のユニットを可及的速やかにマップ東端から撤退させる。：H.Gru.B/725 E:Art（撤去）、LXVII/17VW、LVIII/7VW、6PzA/150（大隊X、Y、Z）、H.Gru.B/410 VAK。

G9：第11装甲師団 [11th Panzer DIV]。師団の全構成部隊は、到着時に西方の壁の東に留まらなければならない。以下のいずれかが発生したら、師団は西方の壁の西へ越えるために解放される。：a) 一般補給下のいずれかのドイツ軍ユニットがムーズ川の西にある、b) 連合軍プレイヤーが Wiltz（3829）を支配、c) 連合軍プレイヤーがいずれかの西方の壁ヘクスの東に1つ以上のユニットを持つ。

連合軍の註釈：

OOS：ユニットは、非補給下でシナリオを開始する（非補給下、2.4）。

SM：ユニットは、戦略移動（5.1.3.2）でシナリオを開始する。

R-：ユニットを減少戦力でセットアップ又は到着する（はじめに）

(XXXX)：ユニットを突破予備（5.4）でセットアップする。

XXXX：燃料集積所（選択ルール 11.3）。

A1：連合軍の工兵移動 [Allied Engineer Movement]：ゲーム・マップ上でゲームを開始するアメリカ軍戦闘工兵大隊 [0(1)-5] は、ドイツ軍ユニットがこれらから 7 ヘクス以内に移動するまで移動できない。*KG von der Heydte* がこれらのいずれかから 7 ヘクス以内に降下したら、これらはそれが降下するターンと続くターンに移動できない。*KG Von der Heydte* とドイツ軍戦闘ユニットの両者が米軍工兵から 7 ヘクス以内に移動したら、*KG Von der Heydte* の制限が優先される。増援として登場する連合軍の工兵ユニットは、このルールから除外される。

A2：5Arm/CCR。 **A4：5Arm/CCR**：このユニットは、以下の状況の 1 つが満たされるまで移動できない。： a) ドイツ軍の戦闘ユニットが *Marche* (2119) を占めるか又はムーズ川を越えるか、 b) ドイツ軍の戦闘ユニットが *Verviers* (3505)、*Eupen* (4104)、*Rötgen* (4503) を占領又は隣接するか、 c) ドイツ軍の戦闘ユニットが *Monschau* (4606) に進入するか、 d) 米第 78 師団が *Kesternich* (4905) を占領して続くドイツ軍ゲーム・ターンを通して確保に成功したら。

A3：アントワープ X/リエージュ Flak 連隊 [Antwerp X/Liège Flak Regiment]。このユニットは、リエージュの都市近郊で対装甲と対空防衛を提供するために割当てられた。到着次第、ゲームの残りについてヘクス 2602、2702、2703、2704 に移動しなければならず、その内部でのみ機能できる。

A4：ADSEC/29、VIII/342、VIII/366、VIII/392、VIII118(-)、Fr2/Metz。ADSEC/29 のみがヘクス横列 XX20 以北で機能でき、他の全てはヘクス横列 XX20 の南に留まらなければならず、ムーズ川を越えることができるこれらのユニットはない。

A5：5Arm/CCA と CCB。24AM ゲーム・ターンに開始して、これら 2 つのユニットは以下の 1 ゲーム・ターン後に「P」に登場する。： a) ドイツ軍の戦闘ユニットがムーズ川を越えるか又はいずれかの *Liège* 都市ヘクス (2602、2702、2703) に進入するか、又は b) ドイツ軍の戦闘ユニットが *Verviers* (3505) 又は *Spa* (3509) に進入する。

A6：第 11 機甲師団、第 17 空挺師団の解放 [11th Armored Division, 17th Airborne Division Release]。第 11 機甲師団と第 17 空挺師団は、下記のいずれかで解放されるまで、*Givet* (0523) の南のムーズ川の西と南でのみ機能できる。： a) ドイツ軍プレイヤーが *Bastogne* (3227) を保持する、又は b) ドイツ軍プレイヤーが以下のいずれかの町を占領する。： *Bouillon* (1335)、*Herbeumont* (1735)、*Vireux-Wallerand* (0424)、*Revin* (0129)。さもなければ、第 11 機甲師団は自動的に 29AM ゲーム・ターンに解放され、第 17 空挺師団は 1 月 1 日 AM ゲーム・ターンに解放される。

A7：第 90 歩兵師団 [90th Infantry Division]。26AM ゲーム・ターンから開始して、少なくとも 1 つのドイツ軍ユニットがムーズ川を越えているか、又は 60+ の連合軍ユニットが除去されているとき（補充を含む）、第 90 歩兵師団は B~D でマップに登場する。

A8：第 10 機甲師団の撤退 [10th Armored DIV Withdrawal]。26PM に、第 10 機甲師団の全ユニットは、連合軍プレイヤーが *Bastogne* (3227) を支配したら、マップ南端から退出しなければならない。さもなければ、第 10 機甲師団は連合軍プレイヤーが *Bastogne* 又は *Houffalize* (3422) を占領したら直ちに撤退する。

イギリス軍の註釈：

イギリス軍の到着 [BRITISH ARRIVALS]：歴史的には、イギリス軍第 XXX 軍団は限定された数が戦場に到着し、その大半は大規模反撃に備えてマップ外に保持された。これは、ドイツ軍の攻勢進捗につれて戦場を形成し、ムーズ川以南で活動する米軍との摩擦を最小限に抑えるためだった。また、将来の連合軍の攻勢に備え、ムーズ川をドイツ軍が横断するか又はアメリカ軍が崩壊した場合、断固とした態度で臨むことを認めた。各ユニットの到着情報についてはイギリス軍配備表を参照。

B1、B2、B3 の歴史的到着制限を持つイギリス軍ユニットは、そのターンにおいてのみ移動できる（いずれかのタイプの移動を使用）が、次いでその歴史的解放日になるまで、又はそれらの 3 ヘクス以内にドイツ軍戦闘ユニットが移動して「活性化」されるまで、静止していなければならない。「活性化」されずに歴史的解放日になった場合、そのユニットは自由に移動でき、ゲームの残りについて、そのドイツ軍の歴史的解放制限の下で活動する。

22AM から開始して、いまだマップ上にない B4、B5、B6、B7 の緊急到着条件がマークされたイギリス軍ユニットは、ゲームの残りについて、各緊急到着条件が満たされてその緊急機能制限下に機能した 1 ゲーム・ターン後に到着する。

B1：ムーズ川の北又は西で Givet (0523) と Cointe (2603) との間のヘクス内でのみ機能できる。

B2：ムーズ川の北又は西で Givet (0523) と Cointe (2603) との間のヘクス内又はムーズ川橋梁を 1 ヘクス越えてのみ機能できる。補充ルール (3.0) も参照。

B3：Liège 都市ヘクス (2602、2702、2703) から 4 ヘクス以内でのみ機能できる。

B4：緊急到着－北西渡河点 [Emergency Arrival – Northwest Crossing]：22AM に開始して、このユニットは、1 つ以上のドイツ軍戦闘ユニットが Sambre 又は Velaine (0110) と Wanze (1707) との間のムーズ川の北のいずれかのヘクスに進入した 1 ゲーム・ターン後にその緊急登場エリアに到着し、ゲームの残りについて緊急機能制限下で機能する。

B5：緊急到着－北渡河点 [Emergency Arrival – North Crossing]：22AM に開始して、このユニットは、1 つ以上のドイツ軍戦闘ユニットが Huy (1807) と Cointe (2603) との間のムーズ川の北のいずれかのヘクスに進入した 1 ゲーム・ターン後にその緊急登場エリアに到着し、ゲームの残りについて緊急機能制限下で機能する。

B6：緊急到着－広域渡河点 [Emergency Arrival – Broad Crossing]：22AM に開始して、このユニットは、1 つ以上のドイツ軍戦闘ユニットが B4 と B5 の両方を誘発した 1 ゲーム・ターン後にその緊急登場エリアに到着し、ゲームの残りについて緊急機能制限下で機能する。

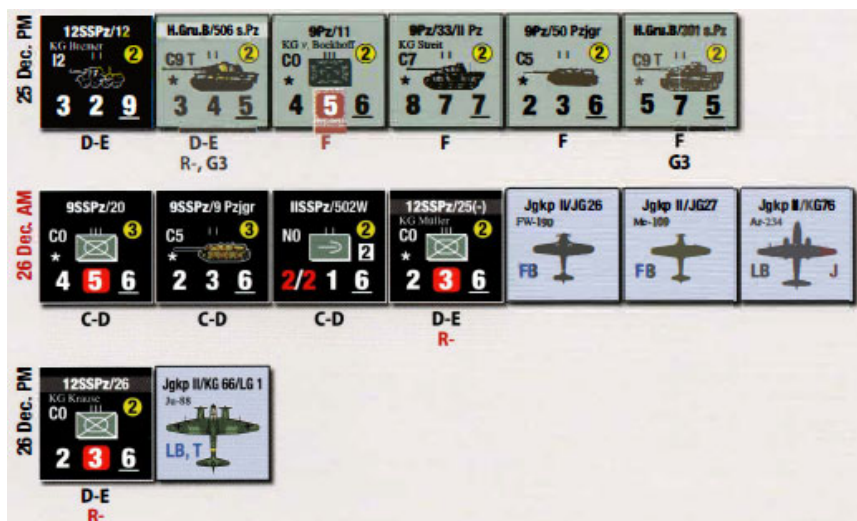
B7：緊急到着－連合軍の崩壊 [Emergency Arrival – Allied Collapse]：22AM に開始して、このユニットは、65 以上の連合軍ユニット（補充されたユニットを含む）が撃破された 1 ゲーム・ターン後にその緊急登場エリアに到着し、ゲームの残りについて緊急機能制限下で機能する。

B8：解放されたとき、このユニットはヘクス横列 XX26 の北でウールト [Ourthe] 川又は西ウールト川の西のいずれかのヘクス内でのみ機能できる。

B9：XXX-R 部隊は、23AM にマップ外へ撤収させなければならない。31T/1FFY/B は、マップ上のどこかで米第 2 機甲師団 (2Arm) にのみ付属して機能できる。

OS：(選択ルール 11.8) 「シュペトレーゼ作戦」(ドイツ第 15 軍の攻勢) [(Optional Rule 11.8) "Operation Spätlose" (German 15th Army offensive)]：このユニットは、「シュペトレーゼ作戦」が発動されていたら使用不能である。

「ムーズ川前面の戦い」：アルデンヌ攻勢の転換点 [Battle Before the Meuse "Turning Point in the Ardennes Offensive"]



ドイツ軍の註釈：

- R-**：ユニットを減少戦力でセットアップ又は到着する（はじめに）
- (XXXX)**：ユニットを突破予備（5.4）でセットアップする。
- {XXXX}**：燃料集積所（選択ルール 11.3）。

G1：KPパイパーの到着 [KG Peiper Arrival]：24PM から開始して 25PM で終了し、KG Peiper の両ユニットはサイの目「1」で「B」に到着し、ドイツ軍プレイヤーはヘクス 3311 と 3312 から補給をたどることができる。

G2：総統警護旅団の撤退 [Führer Brigade Withdrawal]：ドイツ軍の 26PM プレイヤー・ターンに、全ての総統警護旅団ユニットはマップの南端から撤退しなければならず、さもなければ除去される。

G3：ドイツ軍ティーガーの到着 [German Tiger Arrival]：25PM に、ドイツ軍プレイヤーは各ティーガー大隊の到着についてサイを一度振る。：H.Gru.B/301 s. Pzは「1」で、H.Gru.Bs. 506 s. Pzは「1」又は「2」で到着する。他の結果は、そのユニットの到着をキャンセルする。

「ムーズ川前面の戦い」：アルデンヌ攻勢の転換点 [Battle Before the Meuse"Turning Point in the Ardennes Offensive]

25 Dec. PM	XVIII/551 CO 1 1 5 B	3Arm/CCB TF Lovelady C5 3 2 7 B	3Arm/CCB TF McGeehan C5 3 2 7 B	53/71 CO 4 6 5 J B3	53/158 CO 4 5 5 J B3	53/160 CO 4 5 5 J B3				
26 Dec. AM	51/152 CO 4 6 5 M-N B1	51/153 CO 4 6 5 M-N B1	51/154 CO 4 6 5 M-N B1	51/2 DY C1 1 1 9 M-N B1	6/6AL CO 3 6 5 K B1	XIII/36 P-47 FB	IX/388 P-47 FB	IX/370 P-38 FB	XIX/406 P-47 FB	II TAF/124 Typhoon FB
26 Dec. PM	83/329 CO 3 4 5 L-M	83/330 CO 3 4 5 L-M	83/331 CO 3 4 5 L-M	83/774 Tnk C5 3 2 7 L-M	XVIII/32/179 FA NO 7 1 4 L-P					
Emerg. B4	GA/Welsh Gd I4 7 5 8 K B1	GA/Cold Gd I9 8 7 7 K B1	GA/Gren Gd I9 8 7 7 K B1	GA/Irish Gd I9 8 7 7 K B1	XXX/5 AGRA NO 9 1 5 M-N B1	34Tnk/9 RTR C7 3 3 4 M-N B1	34Tnk/147 RAC C7 3 3 4 M-N B1	43/129 CO 4 5 5 M-N B1	43/130 CO 4 5 5 M-N B1	43/214 CO 4 5 5 M-N B1
Emerg. B5	33Arm/1 ERY C9 5 3 7 J B1	33Arm/144 RAC C9 5 3 7 J B1	33Arm/1 NY C9 5 3 7 J B1	XXX/5 AGRA NO 5 1 5 J B1						

連合軍の註釈：

SM：ユニットは、戦略移動（5.1.3.2）でシナリオを開始する。

R-：ユニットを減少戦力でセットアップ又は到着する（はじめに）

(XXXX)：ユニットを突破予備（5.4）でセットアップする。

{XXXX}：燃料集積所（選択ルール 11.3）。

A1：82/505 と 82/508 は、ドイツ軍の *KP Peiper* 到着に続くプレイヤー・ターンに「A-B」に到着する。

A2：アントワープ X/リエージュ **Flak 連隊** [Antwerp X/Liège Flak Regiment]。このユニットは、リエージュの都市近郊で対装甲と対空防衛を提供するために割当てられた。ゲームの残りについて **ヘクス 2602、2702、2703、2704 の内部でのみ機能できる。**

B1：注記された B1 を持つイギリス軍ユニットは、「活性化」されるまで Givet (0523) と Cointe (2603) との間のムーズ川の北又は西（背後）のヘクス内でのみ機能できる。マップ上にセットアップしたこれらは、「活性化」されるまで静止して留まらなければならない。増援として登場するこれらは、その登場のターンにのみ移動でき、次いで停止して「活性化」されるまで静止して留まらなければならない。イギリス軍ユニットは、ドイツ軍戦闘ユニットがこれらから 3 ヘクス以内に移動した 1 プレイヤー・ターン後に「活性化」され、ムーズ川「背後」のどこでも機能できる。

B2：イギリス第 29 機甲旅団 [British 29th Armored Brigade]。イギリス第 29 機甲旅団は、ドイツ軍戦闘ユニットがこれらから 3 ヘクス以内に移動して「活性化」されるまで、静止して留まらなければならない。いったん「活性化」されたら、これらはそのセットアップ・ヘクス内又は Givet (0523) と Cointe (2603) との間のムーズ川の北又は西のヘクス内に自由にセットアップできる。

B3：イギリス第 53 師団 [British 53rd Division]：53/71 が 25AM に「J」に到着したとき、そのターンにのみムーズ川「背後」のヘクスで移動でき、次いでドイツ軍戦闘ユニットが 3 ヘクス以内に移動して「活性化」されるまで、停止して留まらなければならない。いったん「活性化」されたら、ムーズ川「背後」のどこでも自由に機能できる。25AM に開始して、第 53 師団の他の 2 ユニット (53/158 と 53/160) は、ドイツ軍の戦闘ユニットが Namur (0710) の南でムーズ川を越えた場合にのみ到着できる。

B4：緊急到着 [Emergency Arrival]：これらのユニットは、ドイツ軍戦闘ユニットが Velaine (0110) と Wanze (1707) との間のサンプル/ムーズ川の北のいずれかのヘクスに進入した 1 ゲーム・ターン後に到着する。いったん到着したら、Givet (0523) と Cointe (2603) との間のムーズ川の北又は西で自由に機能できる。

B5：緊急到着 [Emergency Arrival]：これらのユニットは、ドイツ軍戦闘ユニットが ~~Namur (0710)~~ 又はムーズ川の西で Namur の南のいずれかのヘクスに進入した 1 ゲーム・ターン後に到着する。いったん到着したら、Givet (0523) と Namur (0710) との間のムーズ川の西で自由に機能できる。

ドイツ軍の註釈:

R-: ユニットを減少戦力でセットアップ又は到着する (はじめに)

(XXXX): ユニットを突破予備 (5.4) でセットアップする。

G1: H.Gru.B/725 列車砲兵大隊 [H.Gru.B/725 Rail Artillery Battalion]:

以下の制限で、ドイツ軍は「シュテッサー作戦」の支援に長距離列車砲を投入した。: このユニットは、その開始ヘクス 5306 (Olef) から移動できない。これはスタッキング目的についてカウントせず (鉄道軌道上にあった)、道路移動を使用してそれを通過することを妨害しない。射撃宣言については、7.7.7.3 を参照。

G2: ブリュコ J 重戦車橋梁 [Brüko J Heavy Tank Bridges]: これらは、OOA 内で工兵の直接横に割当てられる (9.1.1)。ブリュコ J-894 と J-850 は、それぞれヘクス 4224~4325 と 4327~4426 ヘクス間に部分的に建設されてゲームを開始する。これらは、16AM ドイツ軍工兵フェイズになると直ちに完成できる。

G3: 第 150 装甲旅団 [Panzer Brigade 150]. 6PzA/150X (KG Hardieck) は Stavelot (3812) が占領された 1 ターン後に解放され、6PzA/150Y (KG Schef) は Rocherath-Krinkelt (4810) が占領された 1 ターン後に解放され、6PzA/150Z (KG Wulf) は Malmedy (4111) が占領された 1 ターン後に解放される。さもなければ、全 3 つのユニットは、19AM ゲーム・ターンに自由に移動できる。(10.1.8)。

G4: ドイツ軍の空挺降下 (シュテッサー作戦) [German Air Drop (Operation Stösser)]. 歴史的には、KG von der Heydte は 12 月 16 日の戦いの開始時に降下することが予定されていたが、準備不足、強風、Ju-52 操縦士の経験不足は、部隊が飛び出したときにひどく分散させた。12 月 10 日の風力状況は好ましくなく、降下を準備する時間が極端に短くなるため、成功の可能性は 12 月 16 日シナリオよりも低い。ゲーム開始前、ドイツ軍プレイヤーは KG von der Heydte の落下傘降下目標ヘクスを密かに記録しなければならない。このときに記録することに失敗したら、任務は失われる。目標は、町又は都市を含まないいずれかの平地、荒地、林で、いかなる連合軍ユニット、確認状態の連合軍燃料集積所又はマップ端にも隣接していないヘクスであることができる。10AM の戦闘開始前、ドイツ軍プレイヤーはそれが到着する時期を判定するためサイを 1 つ振る。1=10AM、2~6=10PM まで遅延。それが到着するとき、ドイツ軍プレイヤーは目標ヘクスを連合軍プレイヤーに明らかにし、降下の成功を判定するためサイを 1 つ振る。1 で、KG von der Heydte は完全戦力 (1-2-5) で目標ヘクス内に降下する。2~6 の目で、減少戦力 (0-1-5) で隣接ヘクスへ偏流して降下する。偏流を無作為に判定するため、追加のサイを 1 つ振る (1=北、2=北東、3=南東、4=南、5=南西、6=南西)。森ヘクス内又はアメリカ軍ユニットによって占められるか又は隣接するヘクス内に降下したら、直ちに追加の 1 ステップ損失を被り除去される。KG von der Heydte ユニットは、湿地ヘクス内に降下することで影響を受けないことに注意。KG von der Heydte が降下に生き残ると、ルール 5.5.3 (ドイツ軍の空挺降下) の規定、10.3 (連合軍の移動制限)、連合軍の OOB 註釈 A1 (連合軍の工兵移動) を適応する。

G5: 北方進撃路予備投入 [Northern Rollbahn Reserve Commitment].

12AM に開始して、Rollbahn A 上の全ての居住地 (Rocherath-Krinkelt [4810]、Elsenborn [4609]、Belle Croix [4108]) 又は Rollbahn B (Rocherath-Krinkelt [4810]、Robertville [4310]、Sart [3708])、又は Rollbahn C (Dom Bütgenbach [4611]、Malmedy

[4111]、Spa [3509]) が 1 ゲーム・ターン以上についてドイツ軍支配下だったら、これらのユニットは到着する。さもなければ、これらは 14AM に到着する。その到着のターンまでに到着し、ドイツ軍プレイヤーが燃料捕獲表上で「0」又は「1」を振るか (基本ルール 2.5 下で)、又は少なくとも 6 ポイントの燃料を捕獲していない限り (選択ルール 11.3 下で)、17AM ターンになるまでその状態に留まる。(例外: 2 SSPz/2 [KG Krag] は、マップ上の初日 [例えば、12AM]) に一般補給下である)。

G6: 南方進撃路予備投入 [Southern Rollbahn Reserve Commitment].

12AM に開始して、Rollbahn D 上の全 3 つの居住地 (Ligneuville [4113]、Stavelot [3812]、La Gleize [3512])、又は Rollbahn E 上 (Amblève [4514]、Recht [4115]、Trois Ponts [3613]) が 1 ゲーム・ターン以上についてドイツ軍支配下だったら、これらのユニットが到着する。さもなければ、これらは 14AM に到着する。これらは非補給下で到着し、ドイツ軍プレイヤーがドイツ軍燃料捕獲表上で「0」又は「1」を振るか (基本ルール 2.5 下で)、又は 6 ポイントの燃料が有効でない限り (選択ルール 11.3 下で)、17AM ターンになるまでその状態に留まる。(例外: 9 SSPz/9 [KG Recke] と 9 SSPz/19 は、マップ上の初日 [例えば、12AM]) に一般補給下である)。

G7: 1SSPz/SS s.Pz501. 13AM から開始して、現在のゲーム補充ポイント・バランスにかかわらず、ドイツ軍プレイヤーの 1 補充フェイズに、1SS/SS s.Pz501 は任意に 1 補充ポイントを受け取ることができる。

G8: 第 9 装甲師団 [9th Panzer Division]. 装甲搜索大隊 (9Pz9KG Voutta) を除く全ての第 9 装甲師団ユニットは、13AM に非補給下で到着する。

G9: H.Gru.B/506 ティーガー大隊 [H.Gru.B/506 Tiger Bn]. その登場を判定するため、14AM ゲーム・ターンにサイを 1 つ振る。:

「1」=14AM に減少戦力状態で「T」に到着、2~3=22AM に減少戦力状態で「T」に到着、4~5=22AM に減少戦力状態で「T」に到着、「6」=25AM に完全戦力で「T」に到着。

G10: 連合軍の航空妨害遅延 [Allied Air Interdiction Delays]: これらのユニットの到着は、ドイツ鉄道体系とライン川渡河点への連合軍の爆撃によって遅延した。その予定された到着ターンに実際の到着を判定するため、各ユニットについてサイを 1 つ振る。サイの目は、各ユニットがその予定された到着日付を越えて遅延するゲーム・ターンの数に一致する (例えば、14PM の予定された到着日について「1」のサイの目は、実際には 15AM 到着の結果になる)。OOA カード上に適切な「遅延到着」ボックス内に、全ての遅延到着ユニットを置く。

G11: 第 10 SS 装甲師団と H.Gru.B/19VW [10th SS Panzer Div and H.Gru.B/19VW].

これらのユニットは、一般補給下のドイツ軍 SS 戦闘ユニットが Liège (2702) と Namur (0710) (含む) 間でムーズ川を越えた後のターンに到着するが、15AM の前は不可。

G12: 89/1055 VG 連隊、第 7 軍戦術学校大隊 [89/1055 VG Regiment, 7A Kampfschule Battalion]. 89/1055 は 19PM にマップ東端から迅速に撤退し、29AM に登場エリア「S」又は「T」に再登場しなければならない。第 7 軍戦術学校は、22AM になるまで第 7 軍境界線の北又は西方の壁の西へ移動できない。

G13: H.Gru.B/653 ヤークト・ティーガー大隊 [H.Gru.B/653 Jagdtiger Bn]. その登場を判定するため、20AM ゲーム・ターンにサイを 1 つ振る。: 1~3=17AM に「R~U」に到着、3~4=20AM に R~X に到着、4~6=全く到着しない。

「鉄は熱いうちに打て」 1944年12月10日～24日 *["Das Eisen Schmieden"]*

米軍の註釈：

R-：ユニットを減少戦力でセットアップ又は到着する（はじめに）

XXXX：ユニットを突破予備（5.4）でセットアップする。

XXXX：ユニットを陣地（9.2）内にセットアップする。

<XXXX>：道路障害（9.3）。

XXXX：燃料集積所（選択ルール 11.3）。

A1：連合軍の工兵移動 [Allied Engineer Movement]：ルール 10.3 は、11AM になるまで工兵の移動を統制する。11AM 以後、マップ上でゲームを開始する米軍工兵は、ドイツ軍ユニットがこれらから 7 ヘクス以内に移動するまで移動できない（例外：KG von der Heydte が 10AM 又は 10PM に、米軍工兵ユニットから 7 ヘクス以内に降下したら、ルール 10.3 にかかわらず、工兵はそれが降下するターンと続くターンに移動できない）。増援として登場する連合軍の工兵ユニットは、このルールから除外される。

A2：ベルギー軍 V Fus. Bn V Fus. このユニットは、歴史的に連合軍の燃料集積所を防護するために割当てられた。到着時、可及的速やかにヘクス 2704 (Angleur-Kinkempois) に移動し、ゲームの残りについてそこに留まらなければならない。ドイツ軍ユニット又はその ZOCs の存在によってヘクス 2704 到達を妨げられるか、又はヘクス 2704 から退却することを強制されたら（そして生き残ると）、可及的速やかにマップ北端から退出しなければならない。

A3：ヴァーレルシュハイド以前の戦力 [Pre-Wahlerschti Strengt]。歴史的には、第 2 歩兵師団の第 9 と第 38 連隊は、12 月 13～15 日から Wahlerscheid 交差点 (4908) の攻撃で重大な損害を被った。「鉄は熱いうちに打て」シナリオでは、これら 2 ユニットの 5-6-5 の完全戦力で開始する。その減少戦力 (2-3-5) は影響を受けない。

A4：2/9 歩兵の事前計画配備 [2/9 Infantry Preplanned Deployment]。歴史的には、第 2 歩兵師団は 12 月 10～12 日に第 106 師団により救援され、第 9 連隊が最初に移動した。「鉄は熱いうちに打て」シナリオでは、2/9 の行動は条件付で判定される。2/9 が 10AM に攻撃されたら、自由に移動できる 10PM になるまで、ヘクス 4917 内に留まらなければならない。2/9 が 10AM に攻撃されなければ、それが移動できる時期を判定するためサイを 1 つ振る。：1～2＝直ちに Setz (4616) へ移動し、11AM になるまでそこに留まらなければならない。3～6＝11AM に自由に機能できるまで、ヘクス 4917 に留まらなければならない。2/9 が敵ユニット又はその ZOCs の存在により Setz への移動を妨害されたら、11AM に自由に機能できるまで、ヘクス 4917 に留まらなければならない。

A5：VIII/14/32 CAV。16AM の連合軍突破フェイズに、このユニットは VIII/14/18 CAV から 3 ヘクス以内に移動しなければならないが予備に留まる。16PM に、そのユニットが生き残ると、VIII/14/18 CAV から 3 ヘクス以内で機能しなければならない (10.1.4)。

A6：第 106 歩兵師団 [106th Infantry Division]。第 106 歩兵師団は、ヨーロッパ戦域に到着したばかりで、ベテランの指揮統率と砲兵弾薬の極度の欠乏状態でアルデンヌの前線に配置された。全 3 つのユニットは、10AM から 11PM までいかなる戦闘でも不利な 1 戦闘比シフト（-1 防御、+1 攻撃）を被る。

A7：106/422 歩兵の計画配備 [106/422 Infantry Planned Deployment]。自軍 10AM ターンに、106/422 はドイツ軍攻撃の朝に Sets から Schnee Eifel への計画された配備を満たすため、以下の道筋 (4616～4716～4816～4917) に沿って移動しなければならない。敵ユニット又はその ZOCs の存在によってヘクス 4917 へ到達できなければ、可能な限りこの道筋に沿って行かなければならず、望むのであれば攻撃できる。10PM にマップ上のどこかで機能するために解放される。

A8：9Arm/60 (+) の 28/109/2 救援 [9Arm/60(+) Relief of 28/109/2]。自軍 10AM ターンに、9Arm/60(+) はドイツ軍攻撃の朝に Beaufort 城内の 28/109/2 の計画された救援を満たすため、以下の道筋 (4534～4633～4733～4832) に沿って移動しなければならない。敵ユニット又はその ZOCs の存在によってヘクス 4832 へ到達できなければ、可能な限りこの道筋に沿って行かなければならず、望むのであれば攻撃できる。10PM にマップ上のどこかで機能するために解放される。

A9：4/22 歩兵のモーゼル川防衛 [4/22 Infantry Guarding the Moselle]。第 4 歩兵師団第 22 連隊（-）は、モーゼル川の西岸を防衛するために割当てられた。1 つ以上のドイツ軍の戦闘ユニットから攻撃されるか又はドイツ軍の戦闘ユニットが Cristnach (4735) 南東から Mertert (5237) へ走る 1 つ以上の小道ヘクスに進入することで解放されるまで、ヘクス 5239 (Grevenmacher) 内に留まらなければならない。いったん解放されたら、マップ上のどこでも機能できる。

A10：5Arm/CCR。このユニットは、以下の状況の 1 つが満たされるまで移動できない。：a) ドイツ軍の戦闘ユニットが Marche (2119) を占めるか又はムーズ川を越えるか、b) ドイツ軍の戦闘ユニットが Verviers (3505)、Eupen (4104)、Rötgen (4503) を占領又は隣接するか、c) ドイツ軍の戦闘ユニットが Monschau (4606) に進入するか、d) 米第 78 師団が Kesternich (4905) を占領して続くドイツ軍ゲーム・ターンを通して確保に成功したら。

A11：9/47 歩兵の予防 [9/47 Infantry Backstop Defense]。11AM と 11PM に、第 9 歩兵師団の第 47 連隊は可及的速やかに Monschau (4606) へ移動し、そこに留まらなければならない。11PM に Monschau への到達が妨げられたら、ゲームの残りについて Monschau から Eupen (4104) への道路を防衛するか、又は望むときは、Monschau を奪回するための反撃に与ししなければならない。Eupen がドイツ軍によって占領されたら、9/47 はマップ上のどこでも機能できる。

A12：第 7 機甲師団 [7th Armored Division]。歴史的には、第 7 機甲師団は St.Vith の防衛を支援又は強化するため 17AM に Vielsalm 近郊への集結を命令されていた。CCR は、Poteau (4015) へ SM で移動しなければならない。他の 3 ユニットの、Vielsalm (3717) から 3 ヘクス以内に SM で移動しなければならない。

A13：第 3 機甲師団、CCA：歴史的には、3Arm/CCA の 2 個大隊は、21AM に第 VII 軍団が解放されるまで、ドイツ軍の落下傘降下奇襲から Eupen (4104) を防護するために割当てられた。両者は 18AM に Q に到着し、下記のいずれかで解放されるまで、Eupen 内またはそこから 1 ヘクス以内のどちらかの非森ヘクス内でのみ機能できる。a) 21AM 又は、b) ドイツ軍の戦闘ユニットによって攻撃されたとき、c) ドイツ軍の戦闘ユニットがムーズ川から 8 ヘクス以内に接近したとき。いったん解放されたら、これらはマップ上のどこでも機能できる。

A14：第 1 軍/第 740 戦車大隊 [1st Army/740 Tank Bn]。ドイツ軍の攻勢が警告されたとき、損害を受けた第 740 戦車大隊の兵員たちは、Sprimont (3008) にある米第一軍装甲修理施設に急行し、19AM までに 30 両の故障した戦車と突撃砲を迅速に稼働できるようにした。ドイツ軍の戦闘ユニットが Sprimont から 1 ヘクス以内を占めるか又は通過しない限り、この (2-1-7) ユニットの 19AM の補充フェイズにヘクス 3008 内でマップ上に「登場」し、それ故ゲームの残りについて 1A/740 の登場は排除する。このユニットは、イギリス軍ユニットの到着/解放に関してカウントしない（イギリス軍の註釈 B7）。

A15：第 3 軍の登場地域 [Third Army Staging Area]。16AM に解放されてどこでも機能できるときになるまで、これらの米第 3 軍ユニットは第 3 軍登場エリア（マップ上に赤点線によってマーク）内に制限される。これらは、到着時にこの境界線内でのみ通常に機能できる。

A16：アントワープ X/リエージュ Flak 連隊 [Antwerp XI Liège Flak Regiment]。このユニットは、リエージュの都市近郊で対装甲と対空防衛を提供するために割当てられた。到着次第、ゲームの残りについてヘクス 2602、2702、2703、2704 に移動しなければならず、その内部でのみ機能できる。

A17：ADSEC/29、VIII/342、VIII/366、VIII/392、VIII/118(-)、Fr2/Metz。ADSEC/29 のみがヘクス横列 XX20 以北で機能でき、他の全てはヘクス横列 XX20 の南に留まらなければならず、ムーズ川を越えることができるこれらのユニットはない。

A18：5Arm/CCA と CCB。18AM ゲーム・ターンに開始して、これら 2 つのユニットは以下の 1 ゲーム・ターン後に「P」に登場する。：a) ドイツ軍の戦闘ユニットがムーズ川を越えるか又はいずれかの Liège 都市ヘクス (2602、2702、2703) に進入するか、又は b) ドイツ軍の戦闘ユニットが Verviers (3505) 又は Spa (3509) に進入する。

イギリス軍の註釈：

イギリス軍の到着 [BRITISH ARRIVALS]：歴史的には、イギリス軍第 XXX 軍団は限定された数が戦場に到着し、その大半は大規模反撃に備えてマップ外に保持された。これは、ドイツ軍の攻勢進捗につれて戦場を形成し、ムーズ川以南で活動する米軍との摩擦を最小限に抑えるためだった。また、将来の連合軍の攻勢に備え、ムーズ川をドイツ軍が横断するか又はアメリカ軍が崩壊した場合、断固とした態度で臨むことを認めた。各ユニットの到着情報についてはイギリス軍配備表を参照。

B1、B2、B3 の歴史的到着制限を持つイギリス軍ユニットは、そのターンにおいてのみ移動できる（いずれかのタイプの移動を使用）が、次いでその歴史的解放日になるまで、又はそれらの 3 ヘクス以内にドイツ軍戦闘ユニットが移動して「活性化」されるまで、静止していなければならない。「活性化」されずに歴史的解放日になった場合、そのユニットは自由に移動でき、ゲームの残りについて、そのドイツ軍の歴史的解放制限の下で活動する。

16AM から開始して、いまだマップ上にない B4、B5、B6、B7 の緊急到着条件がマークされたイギリス軍ユニットは、ゲームの残りについて、各緊急到着条件が満たされてその緊急機能制限下に機能した 1 ゲーム・ターン後に到着する。

B1：ムーズ川の北又は西で Givet (0523) と Cointe (2603) との間のヘクス内でのみ機能できる。

B2：ムーズ川の北又は西で Givet (0523) と Cointe (2603) との間のヘクス内又はムーズ川橋梁を 1 ヘクス越えてのみ機能できる。補充ルール (3.0) も参照。

B3：Liège 都市ヘクス (2602、2702、2703) から 4 ヘクス以内でのみ機能できる。

B4：緊急到着－北西渡河点 [Emergency Arrival – Northwest Crossing]：16AM に開始して、このユニットは、1 つ以上のドイツ軍戦闘ユニットが Sambre 又は Velaine (0110) と Wanze (1707) との間のムーズ川の北のいずれかのヘクスに進入した 1 ゲーム・ターン後にその緊急登場エリアに到着し、ゲームの残りについて緊急機能制限下で機能する。

B5：緊急到着－北渡河点 [Emergency Arrival – North Crossing]：16AM に開始して、このユニットは、1 つ以上のドイツ軍戦闘ユニットが Huy (1807) と Cointe (2603) との間のムーズ川の北のいずれかのヘクスに進入した 1 ゲーム・ターン後にその緊急登場エリアに到着し、ゲームの残りについて緊急機能制限下で機能する。

B6：緊急到着－広域渡河点 [Emergency Arrival – Broad Crossing]：16AM に開始して、このユニットは、1 つ以上のドイツ軍戦闘ユニットが B4 と B5 の両方を誘発した 1 ゲーム・ターン後にその緊急登場エリアに到着し、ゲームの残りについて緊急機能制限下で機能する。

B7：緊急到着－連合軍の崩壊 [Emergency Arrival – Allied Collapse]：16AM に開始して、このユニットは、65 以上の連合軍ユニット（補充されたユニットを含む）が撃破された 1 ゲーム・ターン後にその緊急登場エリアに到着し、ゲームの残りについて緊急機能制限下で機能する。

B8：解放されたとき、このユニットはヘクス横列 XX26 の北でウールト [Ourthe] 川又は西ウールト川の西のいずれかのヘクス内でのみ機能できる。

B9：XXX-R 部隊は、17AM にマップ外へ撤収させなければならない。31T/1FFY/B は、マップ上のどこかで米第 2 機甲師団 (2Arm) にのみ付属して機能できる。