

地形効果チャート [TERRAIN EFFECTS CHART]

	自動車化 地表条件				非自動車化 地表条件			
地形／移動タイプ [Terrain/MV Type]	強固 [Firm]	泥濘 [Mud]	凍結 [Frozen]	降雪 [Snow]	強固 [Firm]	泥濘 [Mud]	凍結 [Frozen]	降雪 [Snow]
平地／通常 [Clear/Normal]	1	2	1	3	1	1	1	2
荒地／通常 [Rough/Normal]	2	3	1	4	2	2	2	3
林／通常 [Woods/Normal]	3	4	2	5	2	2	2	3
森／通常 [Forest/Normal]	4	5	3	5	3	3	3	4
西方の壁／通常 (1) [Westwall/Normal]	4	5	3	5	基本地形と同じ（上記）			
幹線道路／道路 [Highway/Road]	1/2	1/2	1/2	1	1	1	1	2
道路／道路 [Road/Road]	1	1	1	2	1	1	1	2
小道／道路 [Trail/Road]	1	2	1	2	1	1	1	2
戦略移動 (2) [Strategic Movement]	幹線道路、道路、小道と同じ				連合軍のみ：幹線道路、道路、小道と同じ			
行軍移動 (3) [March Movement]	通常移動－1MP、1MP／ヘクスへ低下				通常移動－1MP、1MP／ヘクスへ低下			
強行軍 (4) [Forced March]	許容移動力二倍				許容移動力二倍			
非橋梁河川ヘクスサ イド／最小 (5) [Unbridged River Hexside/Minimal]	機甲歩兵／装甲擲弾兵：完全 工兵：橋梁建設				歩兵： 工兵：橋梁建設			
非橋梁水路ヘクスサ イド／最小 (6) [Unbridged Waterway Hexside/Minimal]	機甲歩兵／装甲擲弾兵：完全 工兵支援と共に完全				歩兵： 工兵支援と共に完全			
湖／貯水池ヘクスサ イド [Lake/Reservoir Hexside]	禁止				禁止			
無傷橋梁 (7) [Intact Bridge]	道路橋梁：幹線道路、道路、小道と同じ。道路橋梁：通常移動＋1MP							
浅瀬／通常／道路 (8) [Ford/Normal/Road]	AI/PG LA+3	AI/PG LA+3	AI/PG LA+3	AI/PG LA+3	歩兵 +2	歩兵 +2	歩兵 +2	歩兵 +2
非道路困難地形ヘク スサイド、 <u>非道路</u> 湿 地地形進入／通常／ 最小 (9)	AI/PG 完全	AI/PG 完全	AI/PG 完全	AI/PG 完全	歩兵 +1	歩兵 +1	歩兵 +1	歩兵 +1
居住地／いずれか [Settlements/Any]	移動への影響なし				移動への影響なし			

- (1) **西方の壁地形**：連合軍ユニットは、通常又は最小移動を使用してのみ西方の壁に進入できる。ドイツ軍ユニットは、行軍移動を除く認められたいずれかの移動タイプを使用して**西方の壁地形**に進入できる。(5.2.9)
- (2) **戦略移動**：自動車化ユニット、連合軍歩兵、連合軍工兵（のみ）。移行、継続、スタッキング、敵近接の制限を適用する。SMに移行又は継続するために使用可能なMPについてはSM表を参照。(5.1.3)
- (3) **行軍移動**：いずれかのタイプの歩兵ユニット（のみ）。移動中のいかなる瞬間にも敵戦闘ユニットに隣接できない。湿地又は**西方の壁地形**内では適用不可。(5.1.4)
- (4) **強行軍**：いずれかのタイプの歩兵と装甲ユニット（のみ）。移動中のいかなる瞬間にも敵戦闘ユニットに隣接できない（例外：*KG Peiper*の強行突破移動）。(5.1.5、10.7.2)。
- (5) **非橋梁河川ヘクスサイド**：いずれかのタイプの歩兵タイプ（のみ）は、最小移動（5.2.3）を使用して越えることができる。工兵は、橋梁を建設できる（9.1）。他の全ては、無傷の橋梁でのみ越えることができる。(5.2.6)
- (6) **非橋梁水路ヘクスサイド**：いずれかのタイプの歩兵タイプ（のみ）は、最小移動（5.2.3）を使用して工兵の支援と共に越えることができる（5.2.5）。工兵は、橋梁を建設できる（9.1）。他の全ては、無傷の橋梁でのみ越えることができる。(5.2.6)
- (7) **無傷の橋梁**：重道路／鉄道／重戦車：いずれかのユニットを支援できる。軽道路：軽装甲、歩兵（いずれかのタイプ）、工兵、ロケット砲兵、司令部、コマンド・ユニットのみを支援できる。(5.2.6、9.1.1)
- (8) **浅瀬**：機甲歩兵、装甲擲弾兵、軽装甲は、+3MP を消費する。非自動車化歩兵は、+2MP を消費する。近接小道、困難地形ヘクスサイドと地形進入制限を適用する。他のユニットは、浅瀬を越えることができない。(5.2.7)
- (9) **非道路困難地形ヘクスサイド／湿地地形進入**：機甲歩兵／装甲擲弾兵は、最小移動（のみ）を使用する。非自動車化歩兵は、通常移動＋1MP 又は最小移動を使用する。他のユニットは、越えることができない。自動車化ユニットは、進入、退出、スタッキングが制限される。(5.2.1、5.2.8)

移動修正表 [MOVEMENT MODIFICATION TABLES]

戦略移動表 (5.1.3) [Strategic Movement Table]

	基本 許容移動力	マップ上 SM 移行 移動 ポイント	マップ上 SM 継続 移動 ポイント	マップ SM 登場 移動 ポイント
ユニットの例				

装甲ユニット（許容移動力 X4）

<i>Puma</i> 、M5 Stuart、Humber IV、Staghound	9	18	36	29
<i>SPW</i> 、 <i>Lynx</i> 、M18 TD、Cromwell、 <i>6PzA/150PzZ</i>	8	16	32	26
IV 号戦車、V 号戦車、Sherman、Firefly、機甲歩兵	7	14	28	22
最高速 Tiger 戦車、 <i>StuG</i> 、 <i>Hetzer</i> 、 <i>JgIV</i> 、 <i>SturmPzIV</i> 、M10 TD、M36 TD、Achilles TD、装甲擲弾兵	6	12	24	19
高速 Tiger 戦車	5	10	20	16
低速 Tiger 戦車、Churchill	4	8	16	13
最低速 Tiger 戦車、Crocodile	3	6	12	10

非装甲ユニット（許容移動力 X5）

高速司令部	8	20	40	20
標準司令部	7	17	35	17
AT、Flak/AAA、ロケット砲兵、ドイツ軍自動車化工兵	6	15	30	15
自動車化中砲兵、連合軍歩兵（いずれかのタイプ）、連合軍工兵	5	12	25	12
自動車化重砲兵	4	10	20	10

装甲又は非装甲ユニットの基本許容移動力を、適切なマップ上 SM 移行 MPs、SM 継続 MPs、マップ SM 登場 MPs コラムで交差照合する。選択の燃料捕獲又は破壊の米軍への影響も参照。（11.3.4）

移動統合表 (5.1.7) [Movement Combination Table]

	AM 移動 フェイズ (1)	AM 敵 対応 フェイズ (2)	AM 突破 フェイズ (1)	PM 移動 フェイズ (1)	PM 対応 フェイズ (2)	PM 突破 フェイズ (1)
装甲	N+R or (SM)	なし	なし	N+R+(FM) or (SM)	なし	なし
装甲歩兵／装甲擲弾兵	N+R+(M) or (SM)	なし	なし	N+R+(M)+(FM) or (SM)	なし	なし
自動車化工兵	N+R or (SM)	なし	なし	N+R or (SM)	なし	なし
自動車化砲兵、AT、Flak/AAA	N+R or (SM)	なし	なし	N+R or (SM)	なし	なし
司令部	N+R or (SM)	なし	なし	N+R or (SM)	なし	なし
非自動車化歩兵	N+R or (M)	なし	なし	N+R+(M)+(FM)	なし	なし
非自動車化工兵	N+R	なし	なし	N+R	なし	なし
非自動車化砲兵	N+R	なし	なし	N+R	なし	なし
コマンド	N+R	なし	なし	N+R	なし	なし
戦闘予備装甲	N+R (1/2 FRU)	なし	N+R (1/2 FRD)	N+R (1/2 FRU)	なし	N+R (1/2 FRD)
突破予備装甲 (3)	なし	N+R	N+R	なし	N+R	N+R
突破予備歩兵 (3)	なし	N+R、 ≤3MP	N+R	なし	N+R、 ≤3MP	N+R

(1) =手番プレイヤー、(2) =非手番プレイヤー。N=通常移動 (5.1.1)、R=道路移動 (5.1.2)、(SM) =戦略移動 (5.1.3)、(M) =行軍移動 (5.1.4)、(FM) =強行軍 (5.1.5)。FRU=端数切り上げ、FRD=端数切り捨て。

行軍 (M) 又は強行軍 (FM) を使用しているユニットは、その移動中のいかなる時点でも敵戦闘ユニットに隣接できない。

戦略移動 (SM) を使用しているユニットは、その移動中のいかなる時点でも敵戦闘ユニットから 2 ヘクス以内（装甲、機甲騎兵、装甲擲弾兵であると）又は 4 ヘクス以内（非装甲ユニットであると）にいたることができない。

(3) 手番プレイヤーは、戦闘フェイズの ENG 結果で闘うために突破予備に「投入」できる (7.10.6.1)。

最小移動 (5.1.6) は、移動の他のいかなる形態とも統合できない。

戦闘結果表 [COMBAT RESULT TABLE]

昼間 (AM) ターン [Day (AM) Turns]

地形	以下				戦闘比					以上
森 [Forest]	1－1	2－1	3－1	4－1	5－1	6－1	7－1	8－1	9－1	10－1+
林 [Woods]	1－2	1－1	2－1	3－1	4－1	5－1	6－1	7－1	8－1	9－1+
荒地 [Rough]	1－3	1－2	1－1	2－1	3－1	4－1	5－1	6－1	7－1	8－1+
平地 [Clear]	1－4	1－3	1－2	1－1	2－1	3－1	4－1	5－1	6－1	7－1+

サイの目	結果									
0	D1+	FF	D1	D2	D2	D2	D2X	D2X	D2X	D2X
1	ENG	D1+	FF	D1	D1	D2	D2X	D2X	D2X	D2X
2	BTL	ENG	D1+	FF	D1	D1	D2	D2X	D2X	D2X
3	A1	BTL	ENG	D1+	FF	D1	D1	D2	D2X	D2X
4	A1X	A1	BTL	ENG	D1+	FF	D1	D1	D2	D2X
5	A2X	A1X	A1	BTL	ENG	D1+	FF	D1	D1	D2
6	A2X	A2X	A1X	A1	BTL	ENG	D1+	FF	FF	D1
7	A2X	A2X	A2X	A1X	A1	BTL	ENG	D1+	D1+	FF

夜間 (PM) ターン [Night (PM) Turns]

地形	以下				戦闘比				以上	
森 [Forest]	1－1	2－1	3－1	4－1	5－1	6－1	7－1	8－1	9－1	10－1+
林 [Woods]	1－2	1－1	2－1	3－1	4－1	5－1	6－1	7－1	8－1	9－1+
荒地 [Rough]	1－3	1－2	1－1	2－1	3－1	4－1	5－1	6－1	7－1	8－1+
平地 [Clear]	1－4	1－3	1－2	1－1	2－1	3－1	4－1	5－1	6－1	7－1+

サイの目	結果									
0	ENG	D1+	D1+	D1+	D2	D2	D2	D2X	D2X	D2X
1	BTL	ENG	ENG	ENG	D1+	D1	D2	D2X	D2X	D2X
2	A1	BTL	BTL	BTL	ENG	D1+	D1	D2	D2X	D2X
3	A1X	A1	BTL	BTL	BTL	ENG	D1+	D1+	D2	D2X
4	A2X	A1X	A1	BTL	BTL	BTL	ENG	ENG	D1	D2
5	A2X	A2X	A1X	A1	BTL	BTL	BTL	BTL	D1+	D1+
6	A2X	A2X	A2X	A1X	A1	BTL	BTL	BTL	ENG	ENG
7	A2X	A2X	A2X	A2X	A1X	A1	BTL	BTL	BTL	BTL

戦闘結果 (7.10) [Combat Results]

D1、D2 : 防御側がステップ損失と確保のオプション (7.2) を提供しない地形を持つヘクスを占めると、全防御ユニットを結果の数字によって示されたヘクス数退却させなければならない。その代わりに、防御側がステップ損失と確保のオプション (7.2) を提供する地形を持つヘクスを占めると、防御側は全防御ユニットを指定されたヘクス数退却させることができ、或いは防御側は退却することなく防御ユニット (たち) から指定された数のステップ損失を受けることができ、或いは防御側は指定された数に一致するステップ損失と退却の組み合わせを受けることができる。1 以上のステップの損失が選択されたとき、それは各ユニットから取り去られるのではなく、いずれかの防御ユニットから取り去られる。退却は、認められる地形進入、ZOC、スタッキング・ルールに従って行わなければならない。

D1+ : D1 の結果と同様に解決されるが、攻撃側も 1 ステップ損失を受けなければならない。

D2X : 防御側は強制的ステップ損失を受け、次いで D2 の影響を適用しなければならない。

FF : 射撃戦闘 : 防御側は 1 ステップ損失を受け、次いで攻撃側は 1 ステップ損失を受けなければならない。全ユニットはその場に留まる。一方のプレイヤーのユニットが完全に除去されない限り、戦闘後前進は不可能 (7.10.5)。

ENG : 交戦状態。参加している全ての非砲兵ユニットは、交戦状態 (戦闘に拘束状態)。攻撃側は、戦闘に 1 つの突破予備を投入し (最終戦闘比を増加できる)、攻撃を振り直すことができる (7.10.6.1)。

BTL : 決定的ではない未解決戦闘。士気優越を持つ攻撃側は、任意に 1 ステップ損失を行い、同じ比で攻撃を振り直す (7.10.7)。

A1 : 攻撃側は、退却なしで攻撃ユニットの 1 つから 1 ステップ損失を受けるか、或いは全攻撃ユニットが 1 ヘクス退却して非統制状態 (7.10.8) になることができる。D1 の結果と異なり、攻撃側はいずれかのタイプの地形を占めることができる。

A1X、A2X : いずれかのタイプの地形内の攻撃側は、1 ステップ損失を受け、次いで結果の数字によって示されたステップ損失と／又は退却のいずれかの組み合わせを受けなければならない。退却している全てのユニットは、やはり非統制状態 (7.10.8) になる。

註釈 : ステップ損失の結果は、適用可能な砲兵免除 (7.7) の優先度を遵守しなければならない。1 つの戦闘で ENG 又は BTL の結果が二度発生したら、戦闘はその結果で終了する (7.10.6、7.10.7)。

砲兵修正表（7.7） [ARTILLERYMODIFICATION TABLE]

連合軍－昼間	一般補給、 開豁地形	一般補給、 強化地形	非補給下、 開豁地形	非補給下、 強化地形
弾幕攻撃（1）	完全	半減	半減	半減
攻勢射撃支援（2）	完全	半減	半減	半減
防御射撃支援（3）	完全	完全	半減	半減
橋梁妨害射撃	サイ振り	サイ振り	N/A	N/A
同時弾着射撃	二倍	完全	N/A	N/A

連合軍－夜間	一般補給、 開豁地形	一般補給、 強化地形	非補給下、 開豁地形	非補給下、 強化地形
弾幕攻撃（1）	半減	半減	半減	半減
攻勢射撃支援（2）	半減	半減	半減	半減
防御射撃支援（3）	半減	半減	半減	半減
橋梁妨害射撃	N/A	N/A	N/A	N/A
同時弾着射撃	N/A	N/A	N/A	N/A

ドイツ軍－昼間	一般補給、 開豁地形	一般補給、 強化地形	非補給下、 開豁地形	非補給下、 強化地形
弾幕攻撃（1）	完全	半減	半減	半減
攻勢射撃支援（2）	完全	半減	半減	半減
防御射撃支援（3、4）	半減	半減	半減	半減

ドイツ軍－夜間	一般補給、 開豁地形	一般補給、 強化地形	非補給下、 開豁地形	非補給下、 強化地形
弾幕攻撃（1）	半減	半減	半減	半減
攻勢射撃支援（2）	半減	半減	半減	半減
防御射撃支援（3、4、5）	四分の一	四分の一	四分の一	四分の一

完全＝記載された完全戦力。
半減＝記載された半減戦力。
四分の一＝記載された四分の一戦力。
NA＝不可。

強化地形＝都市、町、西方の壁、陣地（IP）

砲兵ユニットの記載された弾幕戦力への修正を判定するため、国籍、時間帯、砲兵任務のタイプを補給状況と目標地形と交差照合する。

- (1) 適用可能な戦闘比シフト：奇襲、西方の壁地形を防御しているドイツ軍、士気（7.7.4）。
- (2) 受け取る攻勢射撃支援の量は、編成、補給状態、時間帯、目標地形のために修正された参加砲兵ユニット（たち）の統合された弾幕戦力（FRU）か、或いは支援下の非砲兵ユニットたちの統合された非修正攻撃戦力の、どちらか少ない方に一致する（7.7.5）。
- (3) 受け取る攻勢射撃支援の量は、編成、補給状態、時間帯のために修正された参加砲兵ユニット（たち）の統合された弾幕戦力（FRU）か、或いは支援下の非砲兵ユニットたちの統合された非修正攻撃戦力の二倍の、どちらか少ない方に一致する（7.7.6）。
- (4) 戦闘毎に、1つのみのドイツ軍砲兵ユニットが防御射撃支援を提供できる（7.7.6）。
- (5) ドイツ軍の防御射撃支援弾幕戦力は、夜間に四分の一になる（FRU）。

戦闘修正表 [COMBAT MODIFICATION TABLE]

諸兵科連合表 (7.5.1) [Combined Arms Table]

防御ユニット・タイプ							
攻撃ユニット・タイプ	歩兵&装甲、 「I」ユニット と、KG/TF						砲兵、 HQ のみ
	歩兵	装甲		工兵	AT	Flak/AAA	
歩兵	0	+1	+1	0	0	0	0
装甲	0	AST	+1	+1	+1	+1*	-1
歩兵&装甲、「I」ユニット、 KG/TF	-1	-1	AST	0	0	0**	-1

数字＝サイの目修正：-1 攻撃側支援、+1 防御側支援

*：0 晴天天候 AM ターン

**：-1 晴天天候 AM ターン

AST：装甲優越表を参照

装甲優越表 (7.5.2) [Armor Superiority Table]

装甲 クラス	装甲クラス	1	2	3	4	5	6	7	8	9
		火炎放射 戦車、ス タグハウ ンド、ハ ンパーIV	M5 ス チュア ート	M10 GMC 、M18 ヘルキ ャット	クロム ウエル	M4A1 、 M4A3 シャー マン	M4A3E 2 ジャン ボ	チャー チル	アキラ ーズ、 M36ジ ャクソ ン	ファイ アフラ イ
1	四連装 Flak [Flak Vierling]、火炎放射戦車 [Flammpanzer]	D	A	A	A	A	A	A	A	A
2	SPW、リンクス [Lynx]、プーマ [Puma]	G	D	A	A	A	A	A	A	A
3	Jp 38t ヘッツァー [Hetzer]、IV 号シュトゥルム戦車 [Strumpanzer IV]	G	G	D	D	D	A	A	A	A
4	III 砲突撃砲 [StuG III Sturmgeschütz]、シュトゥルム・ティーガー [Stumtiger]	G	G	D	D	D	D	D	D	A
5	IV 号駆逐戦車 [Jg IV Jagdpanzer]	G	G	D	D	D	D	D	D	D
6	IV 号戦車 [Mk IV Panzer]	G	G	G	G	D	D	A	D	A
7	V 号戦車パンター [Mk Panther]	G	G	G	G	G	G	G	D	D
8	V 号駆逐戦車ヤークトパンター [Jg Jagdpanther]	G	G	G	G	G	G	G	G	D
9	VI 号戦車 a ティーガー I [Mk Via Tiger]、VI 号 b ケーニヒス・ティ ーガー [Mk VIIb King Tiger]、VI 号駆逐戦車ヤークト・ティーガー [Jg VI Jagdtiger]	G	G	G	G	G	G	G	G	G

A＝連合軍の優位、G＝ドイツ軍の優位、D＝防御側の優位

戦闘連携表 (7.4) [Combat Coordination Table]

攻撃	防御	戦闘比シフト
非連携攻撃	連携防御	-1
非連携攻撃	非連携防御	0
連携攻撃	連携防御	0
連携攻撃	非連携防御	+1
連携側面攻撃	連携防御	+1
連携側面攻撃	非連携防御	+2*

*「1」の士気を持つ防御部隊に対しては+1のみ

各陣営は、戦闘毎に1戦闘連携と／又は側面特典（＋又は－）のみを受け取ることができる（7.4.6）。



近接航空支援表 [Close Air Support Table]

地上攻撃支援表 (7.8.1) [Ground Attack Support Table]

サイの目	戦闘比シフト	
	連合軍	ドイツ軍
1	+1	+1
2	+1	+1
3	+1	なし
4	+1	なし
5	なし	なし
6+	-1*	-1*

地上防御支援表 (7.8.2) [Ground Defense Support Table]

サイの目	戦闘比シフト	
	連合軍	ドイツ軍
1	-1	N/A
2	-1	N/A
3	-1	N/A
4	なし	N/A
5	なし	N/A
6+	+1*	N/A

天候サイの目修正：曇天天候＝+1。

地形サイの目修正：林＝+1。居住地にかかわらず、森へクス内で地上攻撃支援又は地上防御支援なし。

*振り直し：1～4＝はずれ、戦闘比シフトなし。5～6＝不利な戦闘比を持つ失敗した攻撃。

戦闘修正チャート [COMBAT MODIFICATION CHART]

攻撃又は防御戦力の修正 [MODIFICATION OF ATTACK OR DEFENSE STRENGTH]

戦闘戦力修正は蓄積せず、あるユニットの攻撃又は防御戦力は複数回倍化又は半減され得ない。同じ戦闘であるユニットの戦力が半減並びに倍化すると、ユニットの記載された戦力を使用する。

A. ユニットの攻撃戦力は、以下について半減する：

- 1) 非補給下 (2.4) で攻撃補給下でない (11.4)。
- 2) 疲労状態 (5.1.5) のユニット。
- 3) 小道に沿って又は非道路ヘクスサイドを越えて森ヘクス内を攻撃している装甲ユニット (7.2.4)。
- 4) 道路にかかわらず、湿地 (7.2.5)、西方の壁 (7.2.15) 内へ又は困難地形ヘクスサイド (7.2.6) を越えて攻撃している装甲ユニット。
- 5) 渡河点 (7.2.7) にかかわらず、浅瀬、河川、水路ヘクスサイドを越えて攻撃している非砲兵ユニット。
- 6) 晴天天候 AM ターンのドイツ軍 Flak ユニットの。

B. ユニットの攻撃戦力は、以下について二倍になる：

- 1) 平地地形ヘクス内で非装甲ユニットを攻撃している装甲ユニット (対装甲 (D0) ユニットの例外、7.2.1)。

C. ユニットの防御戦力は、以下について半減 (端数切り上げ) する：

- 1) 孤立状態のユニット (2.8)。
- 2) 戦略移動 (SM) 状態のユニット (5.1.3)。
- 3) 航空攻撃 (4.6.3) によって混乱状態、又は退却に続いて非統制状態のユニット (7.10.8、7.11.3)。
- 4) 歩兵支援なしで森ヘクス、町、都市で防御している非 ZOC 装甲ユニット (KGTF 例外) (7.2.4/13/14)。
- 5) 晴天天候 AM ターンのドイツ軍 Flak ユニットの。

D. ユニットの防御戦力は、以下について二倍になる：

- 1) 平地地形ヘクス内で防御している装甲ユニット (装甲優越の例外、7.2.1)。
- 2) 都市内で防御しているユニット (非 ZOC 装甲ユニット例外、7.2.14)。
- 3) 西方の壁地形 (7.2.15) 又は陣地 (IP) (7.2.16) を占めているユニット、1つのみを適用できる。

E. ユニットの防御戦力は、以下について1ポイントだけ増加する：

- 1) 城で防御している歩兵ユニット (城毎に最大1ポイント) (7.2.11)。

F. 砲兵弾幕戦力は、以下について半減又は四分の一される (端数切り上げ、7.7)：

- 1) 砲兵修正表を参照。

G. 砲兵弾幕戦力は、以下について二倍になる (11.20)：

- 1) 連合軍の同時弾着射撃 (11.20)。

戦闘比シフト (以下の順番で適用する)。

註釈：全戦闘比シフトは蓄積する (すなわち、複数攻撃/防御戦闘比シフトが可能)。

H： 連携攻撃 vs. 非連携防御 (+1) (補給制限、7.4.2)。

I： 連携防御 vs. 非連携攻撃 (-1) (孤立と統制状態の制限、7.4.3)。

J： 連携側面攻撃 (+1) (「1」士気防御側の例外、7.4.5)。

K： 成功した地上防御支援 (7.8.2) 又は失敗した地上攻撃支援 (-1) (7.8.1)。

L： 成功した地上攻撃支援 (7.8.1) 又は失敗した地上防御支援 (-1) (7.8.2)。

M： 士気優越 (+1 攻撃について、-1 防御について) (7.3)。

N： 単独の工兵大隊を攻撃している (+1) (7.6.4)。

O： 第150装甲旅団の最初のターンの攻撃 (+1) (10.8)。

P： KG Peiper 複数ユニットのカンプフグルッペによる最初の攻撃 (+2) (10.7.3)。

Q： 16PM から開始して、全ての KG Peiper の夜間戦闘 (+1 攻撃について、-1 防御について) (10.7.3)。

R： 16AM のドイツ軍奇襲攻撃 (+1 第6装甲軍ゾーン、+2 第5装甲軍又は第7軍ゾーン) (10.10.2)。

S： 16AM のドイツ軍奇襲攻撃 (+1 全てのゾーン) (10.10.2)。

T： 町の防御 (-1) (7.2.13)。

U： ドイツ軍のティーガー (+1 攻撃について、-1 防御について) (7.6.1)。

V： 火炎放射戦車 (7.6.3) 又はドイツ軍「シュツルム」戦車&歩兵 (7.6.2) が、都市、町、村、集落、西方の壁、陣地 (+1)。

W： 西方の壁地形内で防御しているドイツ軍ユニット (-1) (7.2.15)。

X： 司令官個人の存在増強 (+1) (11.14.5.2)。

Y： 成功したコマンドの戦闘欺瞞 (+1) (11.15.5)。

Z： 霧天候の不確実性のサイ振り (UDR) の 1~3 = +1、UDR の 4~5 = 0、UDR の 6 = -1 (11.2.3)。

ZZ： ドイツ軍の弾薬不足のサイ振り (0 又は -1) (11.22)

ZZZ： 開豁地形の森ヘクス内を射撃した弾幕攻撃 (+1) (7.2.4)

諸兵科連合のサイの目修正 [COMBINED ARMS DIE-ROLL MODIFIER]

宣言された諸兵科連合又は装甲優越優位性、攻撃側 (-1) 又は防御側 (+1) (7.4、7.5)。平地 (7.2.1)、森 (7.2.4)、湿地 (7.2.5)、河川、水路、浅瀬 (7.2.7)、西方の壁地形 (7.2.15) 並びに晴天 AM ターンのドイツ軍 Flak (7.5.1.1.3) についての修正を参照。

天候表 [WEATHER TABLES]

歴史的天候表（1.1～1.2） [Historical Weather Table]

ターン	天候	地表	ターン	天候	地表	ターン	天候	地表
12月10日	悪天	泥濘	12月18日	曇天	泥濘	12月26日	晴天	凍結
12月11日	悪天	泥濘	12月19日	霧	泥濘	12月27日	晴天	凍結
12月12日	悪天	泥濘	12月20日	霧	強固	12月28日	霧	凍結
12月13日	悪天	強固	12月21日	霧	強固	12月29日	曇天	凍結
12月14日	曇天	強固	12月22日	悪天	強固	12月30日	降雪	降雪
12月15日	曇天	強固	12月23日	晴天	凍結	12月31日	曇天	降雪
12月16日	曇天	強固	12月24日	晴天	凍結	01月01日	晴天	降雪
12月17日	曇天	泥濘	12月25日	晴天	凍結	01月02日	曇天	降雪

不確定天候表（11.1） [Uncertain Weather Table]

サイの目	12月11～16日	12月17～21日	12月22～27日	12月28～1月02日
0	曇天／強固	晴天／凍結	晴天／凍結	晴天／凍結
1	曇天／強固	曇天／強固	晴天／凍結	晴天／凍結
2	曇天／泥濘	曇天／強固	晴天／凍結	曇天／強固
3	曇天／泥濘	悪天／泥濘	晴天／凍結	霧／強固
4	悪天／泥濘	悪天／泥濘	曇天／強固	降雪／凍結
5	悪天／泥濘	悪天／泥濘	霧／強固	降雪／凍結
6	悪天／泥濘	霧／強固	悪天／強固	雪嵐／降雪
7	霧／泥濘	霧／強固	降雪／凍結	雪嵐／降雪

不確定天候修正 [Uncertain Weather Modifiers]

修正	前ターンの天候
-1	晴天
0	曇天
0	霧
+1	悪天
+1	降雪
+1	雪嵐

プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

天候フェイズ [WEATHER PHASE] (昼間ターンのみ、同時)

- ・天候 (1.1)、地表状況 (1.2)
- ・不確定天候 (11.1)

補給フェイズ [SUPPLY PHASE] (昼間ターンのみ、同時)

- ・補給判定 (2.1～2.3)、非補給下 (2.4)、ドイツ軍の燃料捕獲 (2.5) 又は連合軍の燃料集積所 (11.3)、ドイツ軍の燃料不足 (2.6)、統制状態 (2.7)、孤立状態ユニット (2.8)、降伏 (2.9)

補充フェイズ [REPLACEMENT PHASE] (昼間ターンのみ、同時)

- ・計画された／戦闘補充、減少状態ユニットの再建、除去されたユニットの補充 (3.1～3.4)

航空フェイズ [AIR PHASE] (昼間と夜間ターン、順次)

- ・橋梁妨害射撃据砲 (7.7.3)、航空任務の割当て (4.1)、ドイツ軍の V 号兵器 (4.2)、非戦場迎撃 (4.3)、航空補給 (4.4)、航空妨害 (4.5)、航空攻撃 (4.6)

移動フェイズ [MOVEMENT PHASE] (昼間と夜間ターン、最初に指定し、次いでいずれかの順番で、手番プレイヤー)

- ・連合軍航空優勢 (4.7)、戦略移動の指定 (5.1.3)、予備の指定 (5.4)
- ・移動：通常、道路、戦略、行軍、強行軍、最小、統合移動 (5.1)、増援 (5.5)、制限ユニット (5.6)、戦闘予備の移動、最初に半減 (5.4.1)、橋梁の発見 (11.12)、橋梁破壊 (5.2.6.3/11.15.4)、橋梁建設の開始 (9.1)、連合軍の燃料集積所捕獲／破壊／撤収 (11.3)
- ・移動の修正：地形効果 (5.2)、ユニット・タイプによる (5.3)、支配地域 (5.7)、スタッキング限度 (5.8)、ドイツ軍の交通渋滞 (10.6)、*KG Peiper* 強行突破移動 (10.7.2)、道路スペース (11.13)、移動の強化 (11.14.4)、山岳歩兵 (11.16)

敵対応フェイズ [ENEMY REACTION PHASE] (昼間と夜間ターン、非手番プレイヤー)

- ・対応移動 (6.0)

戦闘フェイズ [COMBAT PHASE] (昼間と夜間ターン、手番プレイヤー)

- ・同時弾着の可用性 (11.20)
- ・個別の攻撃：戦闘正面と複数ヘクスの戦闘 (7.1)、弾幕攻撃 (7.7.4)、
- ・戦闘修正：地形効果 (7.2)、士気 (7.3)、戦闘連携 (7.4)、諸兵科連合と装甲優越 (7.5)、ティーガー戦車 (7.6.1)、「シュトゥルム」戦車 (7.6.2)、火炎放射戦車 (7.6.3)、工兵の脆弱性 (7.6.4)、攻勢射撃支援 (7.7.5)、防御射撃支援 (7.7.6)、地上攻撃支援 (7.8.1)、地上防御支援 (7.8.2)、戦闘の強化 (11.14.5)、戦闘欺瞞 (11.15.5)、連合軍の同時弾着射撃 (11.20)、初期ドイツ軍砲兵の正確性 (11.21)、ドイツ軍の弾薬不足 (11.22)
- ・戦闘解決手順 (7.9)
- ・戦闘結果 (7.10)、予備の投入 (7.10.6.1)、退却 (7.11)、戦闘後前進 (7.12)

突破フェイズ [EXPLOITATION PHASE] (昼間と夜間ターン、手番プレイヤー)

- ・戦闘予備の移動、二分の一 (8.1)、突破予備の移動 (8.2)、予備戦闘 (8.3)

工兵フェイズ [ENGINEER PHASE] (昼間と夜間ターン、手番プレイヤー、いずれかの順番)

- ・橋梁建設の完成 (9.1)、陣地の構築 (9.2)、道路障害の創出 (9.3)

橋梁表 [BRIDGE TABLES]

橋梁爆破表 (5.2.6.3) [Bridge Demolition Table]

サイの目	2ヘクス以内に工兵		2ヘクス以内に他のユニット		4ヘクス以内に工兵	
	連合軍	ドイツ軍	連合軍	ドイツ軍	連合軍	ドイツ軍
≤1	B	B	B	B	B	NE
2	B	B	B	NE	NE	NE
3	B	NE	NE	NE	NE	NE
4	NE	NE	NE	NE	NE	NE
5	NE	NE	NE	NE	NE	NE
6	NE	NE	NE	NE	NE	NE
≥7	NE	NE	NE	NE	NE	NE

+1 非渡河敵ユニットから及ぼされている ZOC について

+1 ドイツ軍ユニットが越えるために付属する先導コマンドについて (11.15.4)

+1 全てのリエージュ橋梁 (ヘクス 2602、2702、2703) について

-1 アメリカ軍 V/291 工兵大隊について

SM 状態のユニットは、橋梁の爆破ができず又は橋梁爆破の試みを修正できない。

B=爆破、**NE**=影響なし

橋梁妨害射撃 (7.7.3) [Bridge Interdiction Fire]

サイの目	
1〜2	橋梁破壊
3〜6	橋梁は無傷だが妨害状態

ウーレン橋梁の不確実性 (10.5.2) [Bridge Interdiction Fire]

サイの目	ウーレン橋梁 (4321〜4421)
1〜2	無傷重道路橋梁
3〜6	無傷軽道路橋梁

橋梁発見表 (11.12) * [Bridge Discovery Table]

サイの目	
1	橋梁無傷
2〜6	橋梁爆破

*全ての「?」橋梁、ただしウーレン橋梁 (4321〜4421) を除く

支配地域チャート [ZONE OF CONTROL CHART]

昼間 (AM) ターン	平地	荒地	林	森	困難地形なしの 河川ヘクスサイド	困難地形を持つ 河川又は水路ヘクスサイド	湖、 貯水池
完全 ZOC	Y	Y	Y	Y	Y	B、F	N
部分的 ZOC	Y*	Y*	Y*	R、B	Y	B	N
ZOC なし	N	N	N	N	N	N	N

夜間 (PM) ターン	平地	荒地	林	森	困難地形なしの 河川ヘクスサイド	困難地形を持つ 河川又は水路ヘクスサイド	湖、 貯水池
完全 ZOC	Y	Y	Y	Y**	Y**	B**、F**	N
部分的 ZOC	Y*	Y*	Y*	R、B	Y	B	N
ZOC なし	N	N	N	N	N	N	N

凡例：

Y=ZOC

N=ZOC なし

R=幹線道路、道路、小道に沿ってのみ ZOC

B=無傷の橋梁を越えてのみ ZOC

F=浅瀬を越えてのみ ZOC

*部分的 ZOCs は、幹線道路、道路、小道に沿って又は無傷の橋梁を越える場合を除き、困難地形ヘクスサイドを越えて森ヘクス内へ伸びない。(5.7.2.1)

**夜間ターンに、完全 ZOCs は、幹線道路、道路、小道に沿って又は無傷の橋梁或いは浅瀬を越える場合を除き、河川又は困難地形ヘクスサイドを越えて森ヘクス内へ伸びない。(5.7.1.2)

接触の解除 [Breaking Contact]：非装甲ユニットは、AM ターン (のみ) に敵 ZOC を離れるために+1MP を消費する。



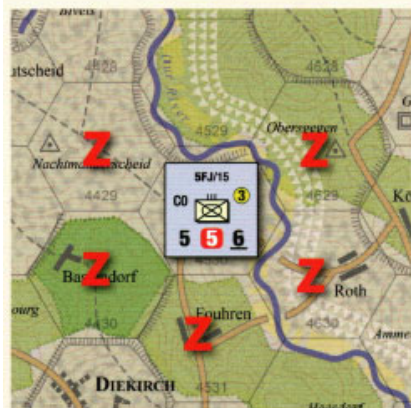
完全 ZOC：昼間 (3412)



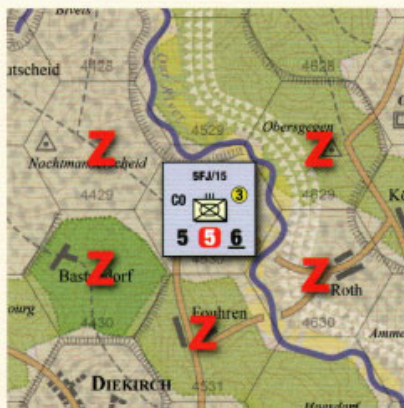
完全 ZOC：夜間 (3412)



部分的 ZOC：昼間、夜間 (3412)



完全 ZOC：昼間 (4530)



完全 ZOC：夜間 (4530)



部分的 ZOC：昼間、夜間 (4530)

ドイツ軍燃料捕獲表 [German Fuel Capture Table]

1 サイ振り	影響
0	燃料捕獲に成功し、ドイツ軍の燃料不足 (2.6) は 12 月 22 日になるまで遅延し、KG Peiper の全ユニットは補給をたどれるかにかかわらず 18PM を通して一般補給下。
1	燃料捕獲に成功し、ドイツ軍の燃料不足 (2.6) は 12 月 21 日になるまで遅延し、KG Peiper の全ユニットは補給をたどれるかにかかわらず 18PM を通して一般補給下。
2	燃料捕獲に成功し、KG Peiper の全ユニットは補給をたどれるかにかかわらず 18PM を通して一般補給下。
3	燃料捕獲に成功し、KG Peiper の全ユニットは補給をたどれるかにかかわらず 18PM を通して一般補給下。
4	12 月 18 日に標準補給ルール、ドイツ軍の燃料不足 (2.6) は 12 月 19 日に開始する。
5	12 月 18 日に標準補給ルール、ドイツ軍の燃料不足 (2.6) は 12 月 19 日に開始する。
6	12 月 18 日に標準補給ルール、ドイツ軍の燃料不足 (2.6) は 12 月 19 日に開始する。

修正： -1 ドイツ軍戦闘ユニットが Spa (3509) 又は Angleur (2704) から 2 ヘクス以内にあると (例外： *KG von der Heydte*)。

ドイツ軍燃料不足表 [German Fuel Shortages Table]

2 サイ振り	影響
2	装甲教導 [Lehr] 師団
3	装甲教導 [Lehr] 師団、第 17 SS 装甲擲弾兵師団
4	第 9 装甲師団、第 15 装甲擲弾兵師団、第 17 SS 装甲擲弾兵師団
5	第 3 装甲擲弾兵師団、第 21 装甲師団、H.Gru.B/653 s.Pzgr
6	第 12 SS 装甲師団、総統擲弾兵 [Führer Grenadier] 旅団、H.Gru.B/653 s.Pzgr Hummel
7	第 2 SS 装甲師団、H.Gru.B/506 s.Pz
8	第 9 SS 装甲師団、第 10 SS 装甲師団、H.Gru.B/519 s.Pzgr
9	第 1 SS 装甲師団、総統警護 [Führer Begleit] 旅団、H.Gru.B/301 s.Pz
10	第 116 装甲師団、第 11 装甲師団、H.Gru.B/654 s.Pzgr
11	第 2 装甲師団、第 9 SS 装甲師団、第 150 装甲旅団
12	第 2 装甲師団、第 15 装甲擲弾兵師団

12 月 19 日に一回、12 月 20～23 日に二回、12 月 24～25 日に三回、12 月 26 日+に四回サイを振る。

選択ルール 11.7.2.4：12 月 18 日に一回、12 月 19～22 日に二回、12 月 23～24 日に三回、12 月 25 日+に四回サイを振る。

ドイツ軍の装甲搜索ユニット (Puma、Lynx、2SSPz/2 StuG [KG Krag]) は、その到着ターン (のみ) にドイツ軍の燃料不足から除外される。

ドイツ軍燃料破壊表 [German Fuel Demolition Table]

1 サイ振り	12 月 16 日 AM～12 月 16 日 PM	12 月 17 日 AM～12 月 18 日 AM	12 月 18 日 PM～1 月 02 日 PM
0	爆破	爆破	爆破
1	爆破	爆破	爆破
2	捕獲	爆破	爆破
3	捕獲	爆破	爆破
4	捕獲	爆破	爆破
5	捕獲	捕獲	爆破
6	捕獲	捕獲	捕獲
7	捕獲	捕獲	捕獲
8	捕獲	捕獲	捕獲

+0 連合軍工兵が 3 ヘクス以内

-1 いずれかの連合軍ユニットが 1 ヘクス以内

+2 連合軍ユニットが 1 ヘクス以内でない

+1 上記に加えて：ドイツ軍の先導コマンドが捕獲しているドイツ軍戦闘ユニットに付属する。

航空表 [AIR TABLES]

航空攻撃／航空妨害表 [Air Attack / Air Interdiction Table]

サイ の目	航空攻撃 (4.6)					航空妨害 (4.5)
	平地	荒地	林	城、陣地、 西方の壁	都市、町、 村	都市、町、城、村
－6	ステップ	ステップ	ステップ	ステップ	ステップ	5 ターン妨害
－5	ステップ	ステップ	ステップ	ステップ	ステップ	5 ターン妨害
－4	ステップ	ステップ	ステップ	ステップ	ステップ	4 ターン妨害
－3	ステップ	ステップ	ステップ	ステップ	ステップ	4 ターン妨害
－2	ステップ	ステップ	ステップ	DIS	ステップ	3 ターン妨害
－1	ステップ	DIS	DIS	DIS	DIS	3 ターン妨害
0	DIS	DIS	DIS	DIS	DIS	2 ターン妨害
1	DIS	DIS	DIS	DIS	DIS	2 ターン妨害
2	DIS	DIS	DIS	NE	DIS	1 ターン妨害
3	DIS	DIS	NE	NE	DIS	1 ターン妨害
4	DIS	DIS	NE	NE	DIS	NE
5	DIS	NE	NE	NE	NE	NE
6+	NE	NE	NE	NE	NE	NE

註釈：航空攻撃は、町も存在するときを除き、森内で発生できない（例えば、Spa（3509）。

- －4： 超重爆撃機の妨害（ランカスター）。
- －3： 重爆撃機の妨害（B-17、B-24）。
- －2： 中爆撃機の妨害（A-26、B-25、B-26）。
- －2： 目標ヘクス内の戦力移動状態のいずれかのユニット（又は *KGTF*）。
- －1： 目標ヘクス内の自動車化、非 **Flak**/AAA ユニット（たち）。
- +1： 目標ヘクス内の非自動車化ユニット（たち）のみ。
- +1： 目標ヘクスに隣接する据砲状態の各 **Flak**/AAA 連隊。
- +2： 目標ヘクス内の据砲状態の各 **Flak**/AAA ユニット。
- +3： 夜間にドイツ軍爆撃機による航空攻撃。
- +1： 曇天天候中の航空攻撃／妨害。
- +2： 悪天候中の航空攻撃／妨害。
- +3： 降雪天候中の航空攻撃／妨害。

NE＝影響なし。

ステップ＝無作為に判定された 1 つのユニットが 1 ステップ損失を受け、他の全てのユニットが混乱する。

DIS＝占めている全ユニットが混乱状態。

X ターン妨害＝現在妨害状態のヘクスを通して補給をたどれる陣営はない。妨害状態ヘクスに進入しているユニットは、+1MP 罰則で通常移動のみを使用できる。

コマンド表 [COMMANDO TABLES]

コマンド除去表 [Commando Elimination Table]

サイの目	進入した連合軍 ZOCs						
	1	2	3	4	5	6	7+
1	S	C	C	C	C	C	C
2	S	S	C	C	C	C	C
3	S	S	S	C	C	C	C
4	S	S	S	S	C	C	C
5	S	S	S	S	S	C	C
6	S	S	S	S	S	S	C

S=成功
C=捕獲
NA=ドイツ軍戦闘ユニットと共にスタックしていたら

17PM 後の各ゲーム・ターンについてサイの目から 1 を差し引く
ドイツ軍戦闘ユニットと共にスタックしていない限り、20AM 以降自動的に捕獲

コマンド除去表 [Commando Elimination Table]

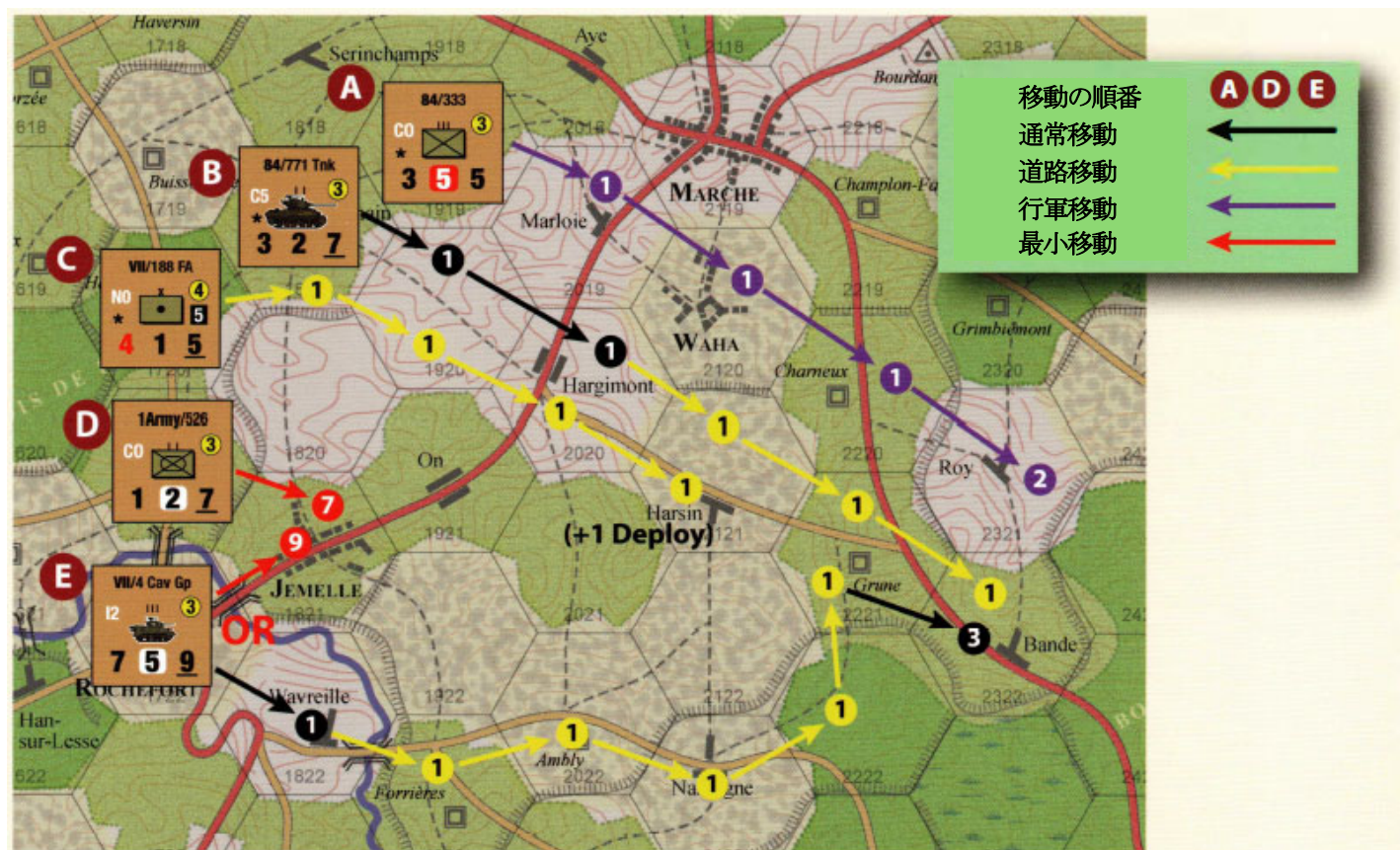
サイの目	適用可能ターン		
	16AM～17PM	18AM～19AM	19PM+
1	S	S	S
2	S	NE	NE
3	NE	NE	NE
4	NE	NE	NE
5	NE	NE	NE/除去
6	NE/除去	NE/除去	NE/除去

S=成功
NE=影響なし
NE/除去=影響なしとコマンド除去

ゲーム・マーカー・チャート [GAME MARKERS CHART]

マーカー	配置	撤去	ルール
非補給下 	補給フェイズに正当補給ルートなし、ドイツ軍燃料不足、強襲渡河。	次の補給フェイズに正当補給をたどれるとき、航空補給、歩兵が工兵支援を受け取る	2.4、2.6、4.4、5.2.5、11.17
孤立状態 	ユニットが二日間非補給下で敵ユニットによって完全に包囲され、又はユニットが敵 ZOCs によって包囲され、一般補給下の友軍ユニットから 3 ヘクス以上離れている。	次の補給フェイズに状況が変化したら、航空補給、ユニットが降伏したとき	2.8、4.4、2.9
橋梁妨害射撃 航空妨害 V 号兵器 	昼間航空フェイズの V 号兵器攻撃、昼間航空フェイズの中／重爆撃機妨害の成功、昼間航空フェイズの V 号兵器妨害、失敗した橋梁妨害射撃。	現在のゲーム・ターン終了時に撤去。続く各ゲーム・ターンの終了時、中／重爆撃機妨害を減少又は撤去する、現在の AM ゲーム・ターンの終了時に橋梁妨害を撤去。	4.2.3、4.5.4、7.7.3
戦闘予備 	所有しているプレイヤーの移動フェイズ開始時	敵戦闘ユニットが移動、前進、退却して戦闘予備ユニットに隣接する、ユニットが ENG、A1、A1X、A2X 戦闘結果を被る、所有しているプレイヤーの突破フェイズ終了時。	5.4、5.4.1、7.10、8.1
突破予備 	所有しているプレイヤーの移動フェイズ開始時	敵戦闘ユニットが移動、前進、退却して突破予備ユニットに隣接する、ユニットが ENG、A1、A1X、A2X 戦闘結果を被る、敵対応フェイズに移動したとき、所有しているプレイヤーの突破フェイズ終了時。	2.4、2.8、4.6.3、5.1.3.3、10.6、7.10
戦略移動 	所有しているプレイヤーの移動フェイズ開始時	ユニットが非補給下又は孤立状態、航空攻撃によって混乱したとき、ユニットが「FF」戦闘結果の「D」、「ENG」を被るとき、所有しているプレイヤーの移動フェイズ中に任意又は敵戦闘ユニットに近接したとき（装甲は 2 ヘクス、非装甲は 4 ヘクス）。	2.4、2.8、4.6.3、5.1.3.3、10.6、7.10
橋梁爆破 	成功した橋梁爆破の試み、橋梁妨害射撃。	所有しているプレイヤーの工兵フェイズ。	5.2.6.3、9.1、7.7.3
無傷橋梁（軽／重） 	移動フェイズの橋梁発見、所有しているプレイヤーの工兵フェイズ内の橋梁建設完成時。	成功した橋梁爆破の試み、橋梁妨害射撃。	5.2.6.3、7.7.3、9.1
疲労状態／休息中 	所有しているプレイヤーの夜間移動フェイズのユニットの強行軍後。	各 AM ゲーム・ターンの終了時に「疲労状態」マーカーを「休息中」へ裏返す。休息しているユニットが戦闘に参加しない限り、各 PM ゲーム・ターンの終了時に「休息中」マーカーを取り去る。戦闘に参加していないターンの後に取り去られる。	5.1.5
混乱状態 	昼間又は夜間の航空フェイズに航空攻撃の成功。	現在のゲーム・ターン終了時。	4.6.3
非統制状態／再編成 	戦闘フェイズ又は予備戦闘で、攻撃側が A1、A1X 又は A2X 後に退却。KG von der Heydte が降下して「漂流」したら。	現在の昼間又は夜間ゲーム・ターンの終了時に、「非統制状態」マーカーを「再編成」に裏返す。続く昼間又は夜間ゲーム・ターンの終了時に、「再編成」マーカーを取り去る。	7.10.8
交戦状態（ENG） 	戦闘フェイズ又は予備戦闘の交戦状態結果。モントゴメリーの対応「誘発」	自軍の次のターンに元々の防御ユニットが移動又は反撃するとき、或いは、続く戦闘フェイズ又は予備戦闘の異なる戦闘結果。	7.10.6、7.10.6.2、11.18
陣地（IP） 	所有しているプレイヤーの工兵フェイズに、最初のターンに数字面を下に、二番目のターンに数字面を上にする（完成まで 2 ターン）。	占めているユニットが同種ユニットと「場所を交換」したとき、又は移動又は戦闘によりヘクスをカラにしたら。	9.2
道路障害 	所有しているプレイヤーの工兵フェイズ	移動又は突破フェイズに「撤去」されたとき、道路障害マーカーを「無傷」に裏返す。現在のゲーム・ターンの終了時に「撤去」マーカーを撤去する。	9.3

移動の例 [MOVEMENT EXAMPLES]



A—行軍移動 (5.1.4)、B—統合された通常と道路移動 (5.1.7)、C—道路移動と砲兵据砲 (5.1.2、5.3.3)、D—困難地形ヘクスサイドを越える最小移動、E—橋梁を越えて他の自動車化ユニットのヘクス内への通常移動 (5.1.2.4、6.1.6、5.2.6) 或いは他の自動車化ユニットのヘクス内への統合された道路と通常移動についての、移動ポイント消費の例。



560/1130 歩兵 (非自動車化) :

1MP 道路移動が無傷橋梁を越えて 4323 へ、1MP 道路移動が接近小道に沿って 4223+2MP 浅瀬、2MP 通常移動が 4224+1MP 困難地形+2MP 浅瀬。

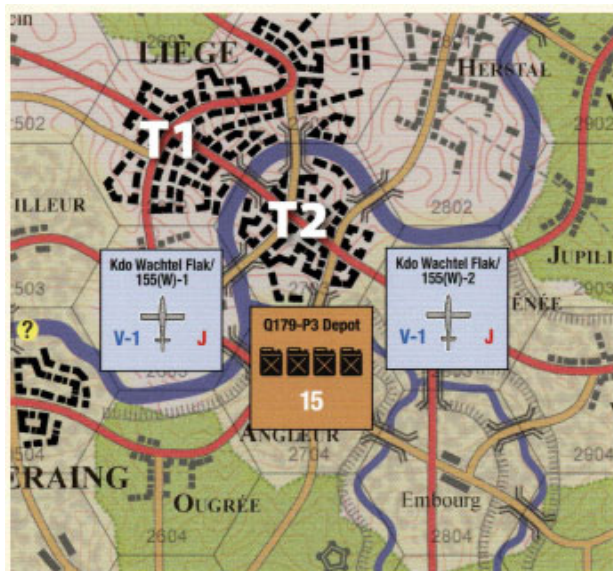
2Pz/2 装甲擲弾兵 (自動車化) :

1 MP 道路移動が無傷橋梁を越えて 4323 へ、1MP 道路移動が接近小道に沿って 4223+3MP 浅瀬、最小移動が非道路困難地形河川ヘクスサイドを越える。

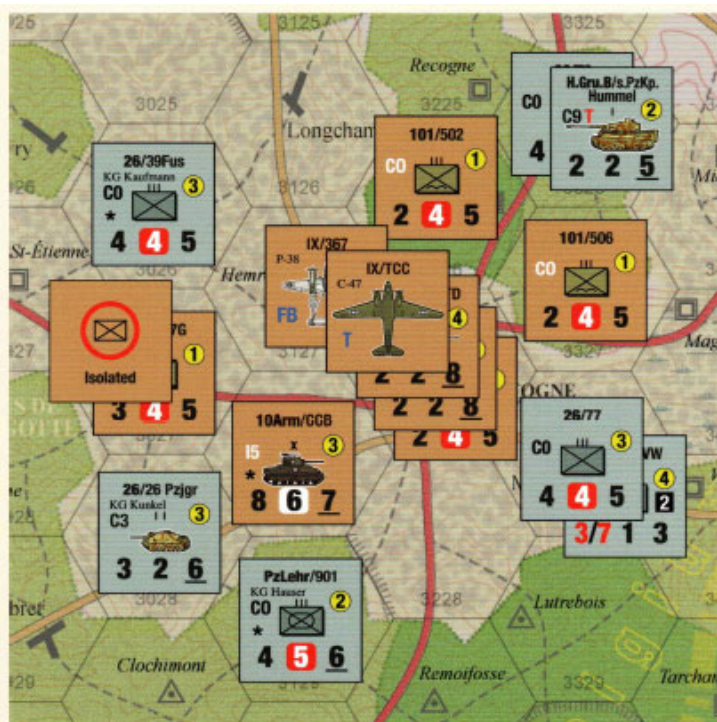
2Pz/2 装甲搜索 (自動車化) :

1 MP 道路移動が無傷橋梁を越えて 4323 へ、1MP 道路移動が接近小道に沿って 4223+3MP 浅瀬。装甲ユニットは、非道路困難地形ヘクスサイドを越えることができない。

航空作戦の例 [AIR OPERATION EXAMPLES]



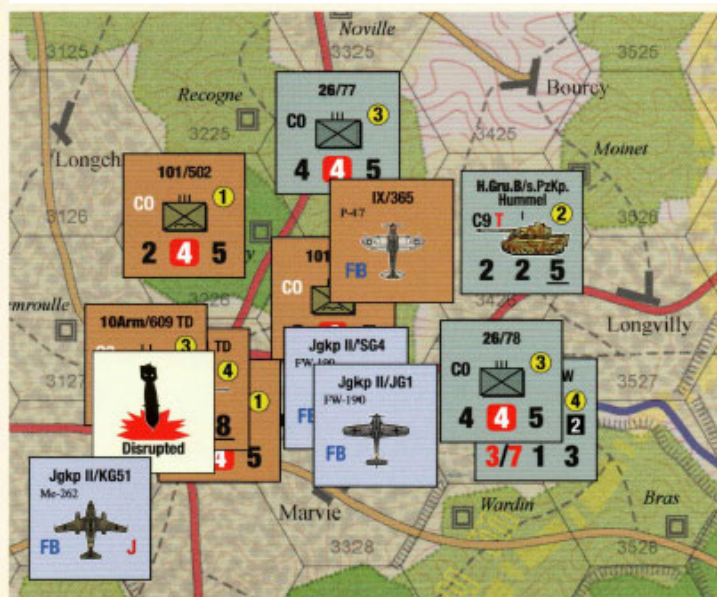
V-1 攻撃 (4.2.1) の例。ドイツ軍の 17AM 航空フェイズである。V-1 攻撃の両サイの目は、Liège を目標にする (dr1=「2」、dr2=「5」)。目標ヘクスは 2602 (dr1=「1」) と 2703 (dr=「5」)。正確性のサイの目は、両攻撃を偏差させる (dr1=「3」、dr2=「4」)。最初の V-1 は、南のヘクス 2603 (Cointe) へ偏差する。二番目の V-1 は、南東のヘクス 2803 (Chénée) へ偏差する。12 月 17 日に Cointe 又は Chénée に進入できるユニットはない。



航空補給の例 (4.4)。24AM 航空フェイズである。第 101 空挺師団 (+) は、Bastogne 内で孤立状態。C-47 輸送機と戦闘機護衛がヘクス 3227 (Bastogne) 内で航空補給の実施に成功する。全米軍ユニットの補給状態は、孤立状態から非補給下に変化する。ただし、101/327G (2 ヘクス離れている) は除く。

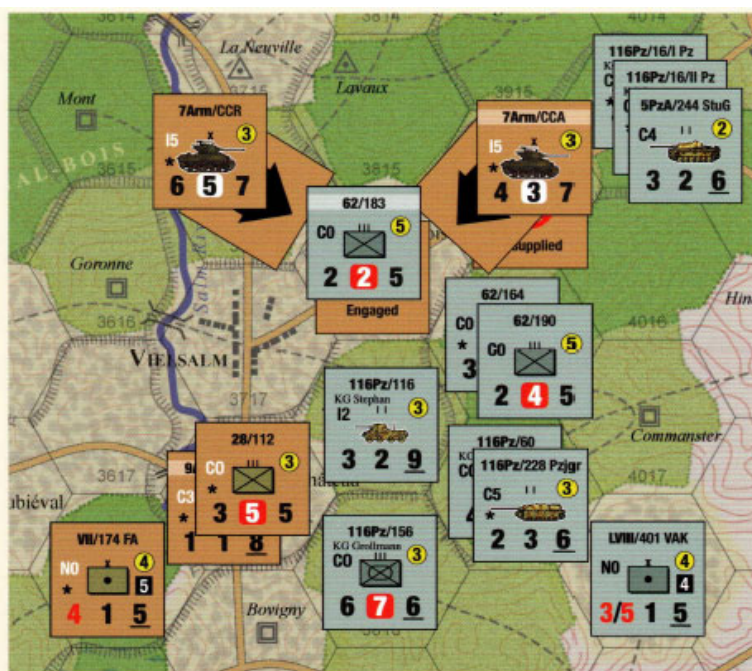
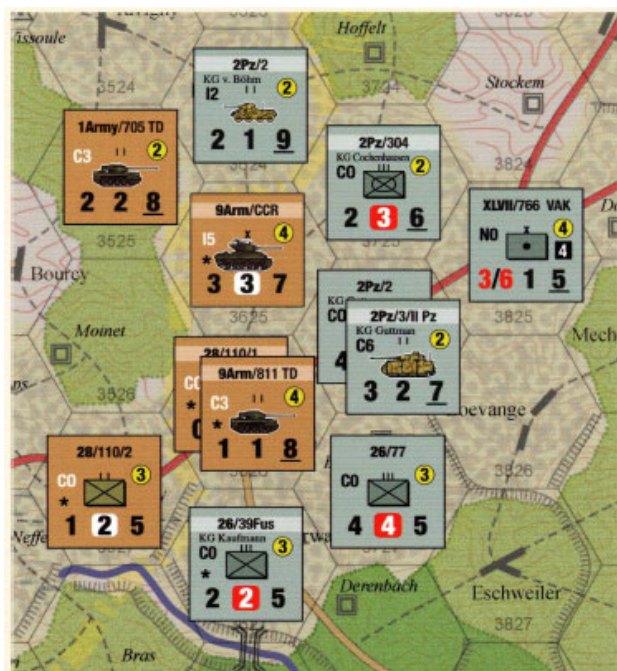


航空妨害 (4.5) の例。29PM の航空フェイズ、曇天天候、凍結地表面状況である。8AF B-17 がヘクス 5119 (Prüm) を妨害する。航空妨害修正は-2 (+1 曇天、-3 重爆撃機)、サイの目=「2」、結果は 2 ターン妨害である (補給をたどることを切断し、道路と戦略移動を無効化する)。ドイツ軍の歩兵は、Prüm の北 (非橋梁河川) 又は南 (7MP 通常移動を使用) 又は道路に沿って (6MPs 通常と道路移動を使用) を迂回してヘクス 5019 (Neiderprüm) へ到達できない。Prüm を移動通過するために通常移動を使用しなければならない (2MP 林、+1MP 妨害、1MP 道路移動)。



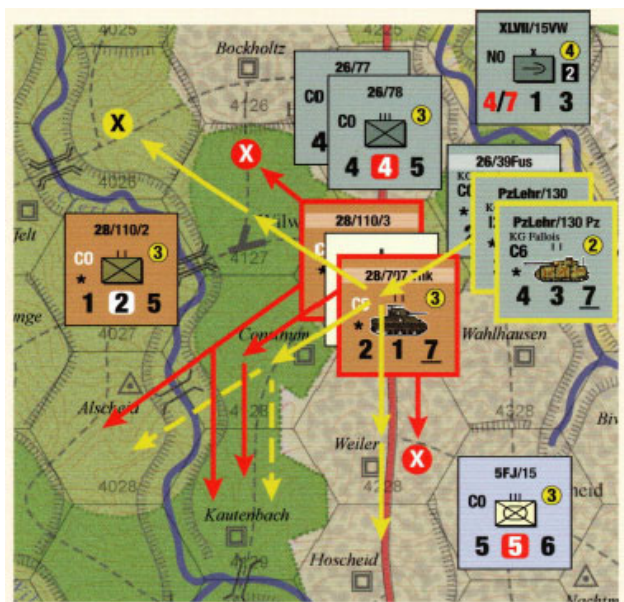
航空攻撃 (4.6) と近接航空支援 (7.8) の例。ドイツ軍の 24AM 航空フェイズで、晴天天候。1 つのジェット FB がヘクス 3227 (Bastogne、荒地、最小安全距離) を航空攻撃する。サイの目修正は-1 (自動車化、非 flak ユニット)、dr=4 (全米軍ユニットが混乱状態)。戦闘フェイズに、2 つのドイツ軍 FB がヘクス 3327 (Bizroy) 内に地上支援を提供する。サイの目修正は+1 (林)、dr1=「3」(効果なし)、dr2=「1」(+1 戦闘比シフト)。1 つの米軍 FB がヘクス 3227 内に地上防御支援を提供し、dr=「2」(-1 戦闘比シフト)。近接航空支援は、相殺する。地上攻撃は、影響を受けない (AM、林内で 4 対 1、-1 サイの目修正 [諸兵科連合])。

複合戦闘の例 [COMPLEX COMBAT EXAMPLES]



正面戦闘と複数ヘクス戦闘 (7.1) の例。ドイツ軍 AM プレイヤー・ターンの戦闘フェイズ。個別のヘクスに分割攻撃を行う代わりに、全ドイツ軍ユニットが全米軍ユニットに対して 1 つの攻撃を行うことができる。全攻撃ユニットが隣接するか又は攻撃しているユニットを射程内に持ち、全防御ユニットは 1 つの連続したラインで、全攻撃ユニットがその攻撃戦力を統合し (20)、全防御ユニットがその防御戦力を統合し (9)、最も防御側に有利な地形が使用される (林、(7.2))。初期戦闘比は 20 対 9 で、2 対 1 に約分される。戦闘比シフトは、ドイツ軍について+2 (士気、側面攻撃) で、最終戦闘比を林内の 4 対 1 で-1 (防御) 装甲優越サイの目修正 (シャーマン vs. IV 号戦車)。「D1」結果で、米軍は全ユニットを 1 ヘクス退却させるか又は位置を確保して Longvilly (3527) の村内のユニットから 1 ステップ損失を受けることができる。

交戦状態継続の例 (7.10.6.2)。ドイツ軍 AM プレイヤー・ターンで、62/183 ヘクス 3816 「交戦状態」と 7Arm/CCR と 7Arm CCA を持ち、全ドイツ軍ユニットは移動している。ここで 62/183 は、以下のどちらかを決めなければならない。A) 位置を確保するか又は B) 3815 へ 1 ヘクス北に移動し (敵 ZOCs なし)、7 Arm/CCA が 3816 へ 1 ヘクス前進する (7 Arm/CCR は、非道路困難地形ヘクスサイドを越えて前進できない)。他の全ての撤退ルートは、完全スタック状態又は敵 ZOCs により妨害されている。62/183 が位置を確保すると仮定する。戦闘フェイズに、62/183 は、以下のどちらかでなければならない。A) 受け身に留まり、交戦状態の米軍ユニットに自軍 PM (夜間) ターンに 62/183 への再攻撃を強制するか、又は B) 隣接又は支援しているドイツ軍ユニットの助けと共に又はなしで、現在交戦状態の全ての敵ユニットに反撃する。62/183 は、62/183 と現在交戦状態の米軍ユニットの数を減少できる、他のドイツ軍ユニットが攻撃する前後のどちらかの決定ができることに注意。複数のドイツ軍ユニットが反撃で 62/183 と統合したら、両米軍ユニットがその防御戦力を統合し (8)、複数ヘクス戦闘のルールを使用する (7.1)。



退却 (赤 (7.11)) と戦闘後前進 (黄 (7.12)) の例。戦闘結果は D2 なので、両米軍ユニットは両者の除去を回避するために 2 ヘクス退却しなければならない。二者択一で、1 つを除去して他方を 4128 へ退却させる (お勧めしない)。どちらの米軍ユニットも、赤い「X」 (敵 ZOCs) を通過して退却できない。米軍歩兵ユニットは、4027 (退却の優先度) へ退却できない。米軍戦車ユニットは、4028 へ退却できない (軽橋梁)。ドイツ軍の工兵、砲兵、落下傘ユニットは、前進できない (ユニット・タイプ、非参加)。1 つ又は両 (KG として) ドイツ軍装甲ユニットは、4227、4127 (敵 ZOC 停止)、4128、4129、4228、4229 へ前進できる。ドイツ軍装甲ユニットも 4026 へ前進できない (4127 内の敵 ZOC、非道路困難地形ヘクスサイド)。減少戦力の米軍歩兵ユニットが 4129 へ退却したら、ドイツ軍の Puma ユニットの 4028 へ前進できる (敵 ZOC なし、軽橋梁)。1 つのドイツ軍ユニットは 4227 へ 1 ヘクス前進できるが、他のいずれかの前進ユニット (たち) と共にスタックできない。

選択ルールとヴァリエント [OPTIONAL RULES AND VARIANTS]

選択ルール一覧 [Optional Rule List]

- 11.1 不確実な天候
- 11.2 地上ユニットへの天候の影響
- 11.3 連合軍の燃料集積所
- 11.4 攻撃補給
- 11.5 戦闘損耗の変更
- 11.6 装甲予備の早期投入
- 11.7 「シュペトレーゼ作戦」
- 11.8 モントゴメリーの対応
- 11.9 ドイツ軍のジェット爆撃機
- 11.10 連合軍の航空観測
- 11.11 事前計画された航空活用
- 11.12 橋梁の発見
- 11.13 道路スペース
- 11.14 司令部
- 11.15 コマンド
- 11.16 山岳歩兵
- 11.17 渡河強襲
- 11.18 士気の問題
- 11.19 ドイツ軍の夜間作戦
- 11.20 連合軍の同時弾着射撃
- 11.21 初期ドイツ軍砲兵の正確性
- 11.22 ドイツ軍の弾薬不足
- 11.23 戦場の霧

ゲーム・ヴァリエント一覧 [Game Variant List]

ドイツ軍のヴァリエント

- 1. フリーのドイツ軍セットアップ
- 2. 「マーティン作戦」
- 3. 「ヘルプトシュネーベル」
- 4. ヒトラーの予備投入
- 5. 採用されたパイパーの強行突破計画
- 6. 「ボーデンプラッテ作戦」のキャンセル
- 7. ザール〜モーゼル三角地帯の妨害攻撃
- 8. 「ノルトヴィント作戦」のキャンセル
- 9. 第7軍の増強
- 10. 良好なドイツ軍の兵站準備
- 11. 攻撃前の第6装甲軍増強
- 12. ドイツ軍の全力攻勢

連合軍のヴァリエント

- 1. 連合軍への警告
- 2. パットンの躊躇
- 3. SHAEF 予備の解放遅延
- 4. 連合軍の統率混乱
- 5. 第2歩兵師団
- 6. イギリス第XXX軍団の早期投入
- 7. 第4機甲師団の早期投入
- 8. モントゴメリーの第XXX軍団拘置
- 9. 飛行悪天候の継続
- 10. 第V軍団予備の投入
- 11. ヒトラーの幻想
- 12. 連合軍の大きな解決

地形 [TERRAIN]



City
都市



Town
町



Village
村



Castle
城



Hamlet
集落



Point
地点



Clear
平地



Rough
荒地



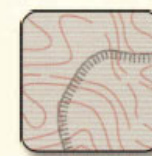
Woods
林



Forest
森



Marsh
湿地



Severe Terrain
困難地形



River
河川



Lake/Reservoir
湖/貯水池



Waterway
水路



Highway
幹線道路



Road
道路



Trail
小道



Uncertain Bridge
不確定橋梁



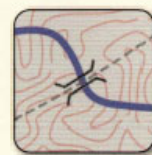
Ford
浅瀬



Rail Bridge
鉄道橋梁



Heavy Bridge
重橋梁



Light Bridge
軽橋梁



Westwall
西方の壁



Entry Hex
登場ヘクス



International
Boundary
国家境界線



Army Boundary /
Assembly Area
境界線/集合エリア

チャート一覧 [MANIFEST OF THE CHARTS]

4x 12月16日航空登場序列チャート
4x ムーズ川前面の戦いセットアップ
8x 鉄は熱いうちに打て 地上ユニットのセットアップ
1x 鉄は熱いうちに打て イギリス軍の註釈 (両面)
1x 鉄は熱いうちに打て ドイツ軍のセットアップ
1x 鉄は熱いうちに打て 米軍のセットアップ
2x 鉄は熱いうちに打て 航空登場序列
7x 12月22日バルジの最高潮 地上ユニットのセットアップ
1x 12月22日バルジの最高潮 イギリス軍の註釈 (両面)
1x 12月22日バルジの最高潮 ドイツ軍のセットアップ
1x 12月22日バルジの最高潮 米軍のセットアップ
7x ラインの守り 地上ユニットのセットアップ
1x ラインの守り イギリス軍の註釈 (両面)
1x ラインの守り ドイツ軍の註釈 (両面)
1x ラインの守り 米軍の註釈

2x TEC/移動修正表 (両面)
2x 戦闘修正チャート/修正表 (両面)
2x 砲兵修正表/CRT (両面)
1x Sop/天候表 (両面)
1x ドイツ軍燃料捕獲表/航空表 (両面)
1x 支配地域チャート/橋梁表 (両面)
1x ゲーム・マーカー・チャート/コマンド表 (両面)
1x 航空作戦例/移動例 (両面)
1x 複合戦闘の例/選択ルールとヴァリエント (両面)
1x マップ凡例/チャート一覧

1x ラインの守り ゲーム状態/ムーズ前面の戦い 勝利条件シナリオ・カード (両面)
1x ラインの守り 勝利条件/ムーズ前面の戦い ゲーム状態シナリオ・カード (両面)
1x 最後の電撃戦 ゲーム状態/12月22日勝利条件シナリオ・カード (両面)
1x 最後の電撃戦 勝利条件/12月22日ゲーム状態シナリオ・カード (両面)
1x 鉄は熱いうちに打て 特別ルール/鉄は熱いうちに打て 勝利条件 (両面)
1x 鉄は熱いうちに打て ゲーム状態

1x 鉄は熱いうちに打て 連合軍一時的ルール表
1x ラインの守り/最後の電撃戦 連合軍一時的ルール表
1x 鉄は熱いうちに打て ドイツ軍一時的ルール表
1x ラインの守り/最後の電撃戦 ドイツ軍一時的ルール表
1x 12月22日とムーズ川前面の戦い一時的ルール表

